

---

# たった一人の英雄伝説 ～ 14 日間のデスゲーム ～

朝霧

---

タテ書き小説ネット Byヒナプロジェクト

<http://pdfnovels.net/>

## 注意事項

このPDFファイルは「小説家になろう」で掲載中の小説を「タテ書き小説ネット」のシステムが自動的にPDF化させたものです。この小説の著作権は小説の作者にあります。そのため、作者または「小説家になろう」および「タテ書き小説ネット」を運営するヒナプロジェクトに無断でこのPDFファイル及び小説を、引用の範囲を超える形で転載、改変、再配布、販売することを一切禁止致します。小説の紹介や個人用途での印刷および保存はご自由にどうぞ。

### 【小説タイトル】

たった一人の英雄伝説〜14日間のデスゲーム〜

### 【Nコード】

N0694X

### 【作者名】

朝霧

### 【あらすじ】

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

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

## 第50回廊―最後のデスゲーム（前書き）

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

## 第50回廊―最後のデスゲーム

――俺は大間抜けだ――

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

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

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

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

『ログアウト不可能のデスゲーム』

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

俺もこのデスゲームクリアの為に戦うことを決めた。しかし、この時の俺には現実世界に未練がなかった。正直このまま夢のような仮想世界を現実と思っていたかった・・・が、それでもやろうと考えた。俺はこのゲームをクリアし、英雄としてもてはやされたかったのだ。そんな馬鹿馬鹿しい理由で俺は一人必死にレベルを上げ続けた。

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

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

——そんなときに会ったのがその場所だった。

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

だが、この時すでに俺は最初にして最大のミスを犯していた。俺は  
この場所を独占するために情報公開をせず、こそこそ一人でダン  
ジョンに潜り続けていたのだ。  
そうして俺はひたすら強くなることだけを考えて『喪失の回廊』を  
奥へ奥へと進み一年がたった。

## 『喪失の回廊』第50回廊——最深部

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

「おりやあああ！」

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

「へっ・・・へっへっ・・・げへへへ・・・」

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

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

・・・はっ？

『全プレイヤーはヒットポイント最大値で維持。順次ログアウトが行われます——』

流れてくるアナウンスの意味が呑み込めなかった。

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

解らない。自体が全く飲み込めない。だが、俺の感情は全く考慮せ

ずシステム音声は黙々ときめられた文を繰り返し読み上げ続ける。

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

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

「くそっ！・・・ぐぞお・・・」

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

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

「何が起きてんだ・・・？」

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

『あーあーあー。テストス。この放送が聞こえるかな？』

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

『まあ、確認しようにも多分できないから勝手に始める。まずはそうだな……Lost World Onlineクリアおめでと  
うつとっておこうか。だが、この放送を聞いている諸君はちつともめでたい気分にはなれないだろうけどね』

一方的に流れる男の声が何を言わんとしているのか解らない。解らないが……聞かなければならないと本能で言っている。

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

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

『あーっとそういえばまだ名前を言っていなかったね。初めまして、私の名前は浅葉優一。<sup>あさは ゆういち</sup>このLost World Onlineで最もスリリングなゲームを提供した主催者だ』

主催者……主催者！？言葉の意味通りならばこのデスゲームの犯人ってことになる。そんな奴が悠々と名前まで名乗って……

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

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

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

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

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

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

「8 / 16    18 : 53」

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

——つまり俺はたった一人でこのデスゲームを勝ち抜かなければならない

## 第50回廊―最後のデスゲーム（後書き）

ここまで読んでいただきありがとうございました。  
誤字・脱字・感想・ご指摘など、何かありましたら感想フォームに  
てよろしく願います。

## 第45回廊―ゲームスタート（前書き）

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

## 第45回廊―ゲームスタート

クエスト名『死せる世界の生存者』

クリア条件：喪失の回廊の脱出及びゲームからのログアウト

追加条件

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

簡潔にまとめられたそれはクエストだった。デスゲームのルール・

・たったそれだけがすべて。

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

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

幸い俺のレベルは200。遭遇する敵の数にもよるが少なくともレ

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

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

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

「8/16 21:03」 第50回廊セーフティエリア

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

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

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

『ベイル』 Lv200 スペルガンナー

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

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

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

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

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

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

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

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

「・・・何もない・・・よな」  
アイテムを補充はできたが、寝るような場所は・・・ない。つまり

この固い地べたで寝っ転がるしかないわけで・・・

「・・・いつものことか」

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

「8 / 17    1 : 22」

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

「時間にして・・・4時間か」

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

俺の・・・俺だけのデスゲームが始まるんだ。

\* \* \*

「8 / 17    2 : 46」    第46回廊

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

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

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

「・・・とそろそろ行かなくちゃな」

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

そして、目の前にある45回廊への階段を駆け上る。

「8 / 17    2 : 50」    第45回廊

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

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

「8 / 17    5 : 00」    第50回廊セーフティエリア    Lv199

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

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

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

一発KO・・・即50回廊送りだった。

嫌な予感がよぎる・・・もう一度45回廊のクロックオーガと戦う必要がある。

「8/17 6:31」 第45回廊

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

「『スキャンアイ』・・・」

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

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

「れっレベル155っ!?!?・・・ってやべ」

レベルを見て思わず叫んでしまったためクロックオーガに気付かれ

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

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

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

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

「畜生・・・どーなってんだよー!？」

## 第45回廊―ゲームスタート（後書き）

ここまで読んでいただきありがとうございました。

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

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

ちなみに戦闘描写は苦手なので可能な限り回避してます。

## 第41回廊―死の上限（前書き）

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

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

## 第41回廊―死の上限

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

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

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

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

「あぶなっ！」

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

ガの攻撃力の高さは生半可のものじゃない。

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

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

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

「とりあえず1発ずつ確実に・・・めんどくせえ・・・」

「8 / 17    6 : 55」

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

「合計で24発・・・倍以上って・・・」

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

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

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

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

「8 / 17    19 : 12」    第40回廊    マスターエリア    Lv 201

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

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

これまでの流れからすれば間違いなく・・・

「SHAAAAAAAAA!!」

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

「もっかいその頭に風穴開けてやる・・・!」

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

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

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

## 第41回廊―死の上限（後書き）

ここまで読んでいただきありがとうございました。

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

んゝ戦闘シーン・・・ちゃんと入れるべきなんだが・・・うまくいかない・・・

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

## 第40回廊―ソロの戦い方（前書き）

お待たせしました第4話です。

今回は40回廊のボス『ヨルムンガンド』戦前編的なものですが・  
・戦闘描写がやっぱり微妙だ。

## 第40回廊―ソロの戦い方

「8 / 18      8 : 00」    第50回廊    セーフティーエリア    Lv  
200

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

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

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

ズバリレベル上げた

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

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

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

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

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

「・・・あれ？」

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

「・・・今はレベル上げだ」

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

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

「8 / 18     23 : 36」     第49回廊     LV212

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

出現ポイントが固定で攻撃対象がない限り動くことのない『ギガントタートル』を各出現ポイントまで赴いては弱点を一撃必殺で倒して回った。正直戦闘時間よりも移動時間の方がかかるほどだ。その所為か大して疲れることはなかったので黙々と続けていたらこんなことになっていた。だが、改めて戦ってみてはかかっていると感

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

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

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

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

そーなると今日一日ぶつ通してやってLv212・・・最低でも後8・・・

「1徹決定ー」

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

「・・・決めてアレだが・・・流石にきついだろっな」

一瞬日和るがやるしかないとため息を吐き、覚悟を決めて再

び『ギガントタートル』めがけてかけ出す。

「8 / 20 13 : 11」 第40回廊 マスターエリア LV2  
27

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

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

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

「・・・SH A！」

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

「そこだ！」

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

「SHU・・・G A A A A A」

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

「『ストームブリンガー』・・・全弾一斉掃射！」

スキル名の宣言とともに俺の目の前に複数の幾何学的な魔法陣が浮かぶ。これはスペルガンナーが使う銃撃魔法の発動の前段階だ。銃撃魔法と通常の魔法との違いは直線的な攻撃しかないが、詠唱ではなく短いチャージ時間のみのため攻撃速度が速いことが特徴だ。更に、レベルが上がれば上がるほど一度のスキルで魔法を撃つ魔法陣が増える。Lv200の俺はそれが合計で20同時に展開する。この魔法陣が15以上同時に展開されると魔法が撃ちきる前にスキルの冷却時間が終了しもう一度使うことができる。これを使った時のスペルガンナーの攻撃力は全職業中ダントツトップなのだ。ただまあこれがMP枯渇の最大の原因なのだ。でかいダメージを叩きだせるが故に考えなしに使えばMPなどすぐに底をついてしまう。故に本来ならばこれはスペルガンナー最後の切り札で早々使うものではない。

だが、俺のスペルガンナーとしての戦法はこの銃撃魔法による一点集中砲火を何度も繰り返すものだ。普通は誰もがやらない手段だが、ちまちま攻撃して長期戦に持ち込むよりも全火力で撃てるだけ撃って短期決戦に持ち込む。そうしなければジリ貧で確実に負けてしまう・・・それこそ俺が『LWO』でソロとして戦い抜くための方法だ。

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

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

「8 / 20    13 : 15」・・・短くて長い戦いになりそうだ

## 第40回廊―ソロの戦い方（後書き）

ここまで読んでいただきありがとうございました。

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

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

### 第39回廊―亡者の世界（前書き）

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

変なところで切ったから書き辛くなってしまうがなかつた・・・が、後悔しても何にもなりませんなんとか出来上がりました。

### 第39回廊―亡者の世界

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

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

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

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

「『スナイプショット』・・・!」

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

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

「GUJAAAAA」

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

「さつさとくたばれええ！」

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

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

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

「これで落ちろ！『ストームブリンガー』！」

声高らかに勝利とスキルを宣言する。俺の感情に呼応するように展

開していく20の魔法陣。そして乱れ飛ぶ緑の閃光。動くことのできないヨルムンガンドは直撃を受けの断末魔の叫びとともにその巨体から力が抜けていく。

後に残ったのは奴が落としたアイテムだけだった。

「8 / 20 13 : 20」

「・・・勝った・・・はぁ・・・危なかった」

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

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

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

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

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

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

だが、それよりも指摘したいものがある。それは今日の前に広がる光景だ。

「・・・変化ねえ」

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

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

「8 / 2 1    1 : 4 8」    第39回廊

「・・・なんだよこれ」

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

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

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

「墓地・・・だよな。どう見ても」

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

ここから出される答えは一つ。俺は喪失の回廊を最深部から逆戻り

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

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

「8 / 2 1    2 : 0 1」

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

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

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

それでも今はまずどこに何があるのか知るためにかなり遠目でうつ

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

「8 / 2 1    2 : 2 2」

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

「ひぐつ!!?」

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

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

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

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

・・・なんか余計怖い。

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

本当にどつかのホラーゲームのようだ・・・

「8 / 2 1    2 : 4 6」

「ぜえ・・・へふう・・・疲れる」

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

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

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

### 第39回廊―亡者の世界（後書き）

ここまで読んでいただきありがとうございました。

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

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

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

### 第37回廊―痛みと生きる理由（前書き）

遅くなりました第6話になります。

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

### 第37回廊―痛みと生きる理由

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

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

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

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

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

「8 / 2 1    8 : 4 1」    第37回廊    L V 2 2 9

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

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

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

『ザ・ペイン』Lv0

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

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

青白い塊に素早く銃を向け引き金を引く。だが、震える手で撃ちだされた弾丸は狙いがわずかにずれてザ・ペインを掠る様に通り返けしてしまう。しかし、たったそれだけ・・・わずかに掠っただけで青白い塊ははじけて霧散する。どうやらLv0なだけあってLv229の俺との圧倒的な能力差あの程度の攻撃でも即死だったのだらう。

だが、今のは本当に何だったのか？自分のステータス画面を開いてみたが、HPもMPもその他ステータスには何の変化も見られないいうなれば健康状態そのものはずなのに・・・身体の震えがまるで止まらない。それでもここで立ち止まっているわけにも行かないため、震える体を無理やり起き上がらせおぼつかない足取りで一步、また一步と重々しい足取りで先に進む。

なんにしても今の状態は非常に危険だ。こんな状態では30回廊ま

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

——・・・って・・・のに？

「・・・？」

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

「8 / 2 1    8 : 5 9」

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

——ん・・・必・・・の？

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

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

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

意識を無理やり叩き起こし先手必勝として素早く銃を構え引き金を

引く……が、放たれた弾丸は全く明後日の方向へと飛んで言った。

「あつ……くっ！」

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

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

「『ストームブリン——』」

——帰ったって意味ないのになんでもがく必要あるの？

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

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

「8 / 2 2    7 : 3 0」    第40回廊    セーフティーエリア

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

「俺は……死にたくない。でも……帰る理由……」

あの『声』は自分自身・・・俺が目をそらし続けていた一番後ろの暗い感情。絶望と怠惰を背負った痛みそのものだ。

あのLV0はたぶん能力ダウン系のスキルに特化した敵なんだ。特化しすぎて・・・生身の精神にもダイレクトで攻撃ができるレベルの・・・俺はそれをもろに受けて今一番考えちゃいけないことを考えてしまっているんだ。

——もがく必要あるの？

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

——帰ったって意味なんかないのに

その一言がずっと頭の中で響いてなくならない・・・重く深く根強く残り続ける。

### 第37回廊―痛みと生きる理由（後書き）

ここまで読んでいただきありがとうございます。  
誤字・脱字・感想・ご指摘など、何かありましたら感想フォームに  
てよろしく願います。

### 第36回廊―追憶の痛み

「8 / 2 2      8 : 1 0」      第39回廊

足が重い。腕が重い。頭が重い。何より心が重い・・・

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

――帰ったって意味ないのに

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

「意味なんてなくない！それに死にたくなんてない！死にたくなんかないんだ！」

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

・・・でも、あの『声』は俺で・・・あの言葉の意味だって嘘じゃ・・・ない

「2年前    7 / 2 1」

俺はいつも一人ぼっちだった。

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

でも俺はいつも一人で・・・居場所がなかった。

俺は三人兄弟の次男で特に金持ちだとかそーゆーこともない普通の

家族の普通の次男だ。そう・・・普通なのは俺だけだった。

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

「8 / 2 2      2 3 : 3 9」      第37回廊

ほぼ丸一日かけてようやく前来た回廊までたどり着いた。途中思い出したくも無い過去が何度もフラッシュバックを起こしてはその場に倒れこみそうになるのを必死でこらえては重い足取りで一步また一步と進んでいた。

今の状態で敵との戦闘なんて自殺行為なのは十分にわかっていたか

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

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

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

「8/23 1:13」 第36回廊。

「あつ・・・ああつ・・・あああああ！」

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

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

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

今は37回廊・・・いや40回廊まで逃げるのが最善の手段なのだが・・・

「あああ・・・し・・・うご・・・動け・・・動け！」

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

「やつ・・・やめろ・・・っ!!」

わずかにもれた拒絶の言葉が意思を持たない敵に届くことなど無かった・・・

「8 / 24    5 : 17」    第40回廊セーフティーエリア    L V 2  
27

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

——それでいいだろう。もうあきらめて休もう

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

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

「がふっ」

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

——もうやめよう。痛いだけじゃん？自分だけが辛いだけじゃん？

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

——この先にあるのは帰り道じゃないんだから

「『——ブリンガー』！！！」

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

——そう・・・やって・・・

——また目・・・をそら・・・したって・・・

「8 / 24 5 : 30」

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

「エンチャントスキルを・・・」

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

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

自分に言い聞かせながら未だ重さの残る足取りでゆっくりと戦いの準備を始める。

### 第36回廊―追憶の痛み（後書き）

ここまで読んでいただきありがとうございました。

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

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

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

### 第30回廊―痛み of 支配者

「8 / 24 9 : 00」 第39回廊 LV227

「すうー……はぁー……すうー……はぁー……」

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

「エンチャントスキル……『風翔<sup>かざかけ</sup>の加護

』発動」

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

「おおおお……おおおお」

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

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

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

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

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

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

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

「8 / 24 9 : 36」 第31回廊

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

「すうー……はあー……さあ行け……忘れるな……俺は生きたいんだ……」

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

――。

「っ！！忘れるな！俺は生きたいんだ！生きたいんだ！」

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

「……行くぞ」

「8 / 2 4    9 : 4 0」    第30回廊    マスターエリア

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

「……来るっ！」

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

ペインロード    Lv0

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

——撃つのか？

「えっ・・・？」

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

——撃つのか？

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

——俺を撃つてそのあとどうする？

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

「あ・・・」

——俺を撃つてそのあとどうする？帰っても居場所なんてないのに

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

今そこにいるのは自分だ

「うっ!？」

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

「あっがっ・・・ぐあー！」

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

——現実に帰ってどうする？意味ないだろ？

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

——誰が望んでいるでもないこんなこと・・・疲れただろ？もういいだろう？

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

タタンッ

「っ・・・忘れるな！」

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

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

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

半狂乱になりながら立ち上がり再び銃を突きつける。ペインロード・

・いや自分自身に

「エンチャントスキル『アルス・マグナ』発動!!」

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

「続いてエンチャントスキル『コードシフト』発動!全属性を火属性に変更!」

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

——撃つんだね?後悔するよ?

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

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

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

ンビのようないかにもな敵は闇属性の吸収持ちの代表格のようなくらいだ。

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

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

「消えろっ消えろっ消えろお！俺は死にたくなんだ！俺を惑わすなあ！」

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

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

銃とエンチャントスキル・・・両方が同名である力はまさに最強。

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

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

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

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

——そ・・・れなら・・・かつ・・・て・・・に・・・

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

「鏡・・・か」

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

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

「あぁっ・・・！」

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

「あつ・・・くっ・・・」

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

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

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

静かに目を閉じ、そのまま床に倒れるように・・・

「だっ・・・誰!？」

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

「・・・えっ!？」

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

### 第30回廊―痛みの支配者（後書き）

ここまで読んでいただきありがとうございました。

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

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

ここまでの長々としたものを読んでいただき本当にありがとうございます。

## 第29回廊―もう一人のプレイヤー（前書き）

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

## 第29回廊―もう一人のプレイヤー―

「8 / 24 9 : 58」 第30回廊 セーフティーエリア

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

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

「あつ・・・あの」

女の子が声をかけてくる。「今は情報が必要だ」と少しずつ動き始めた思考が出した結論に従って反応しようとするが、自分にと一つだけ・・・大問題を抱えているのを思い出してしまった。

「――」

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

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

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

そんな相手とまともに会話することなどできない俺は無意識のうちに視線が再び下をむき首の後ろに垂れて居たフードを目深にかぶる。

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

「あの大丈夫ですか？気分・・・悪いんですか？」

「あつ・・・えっと・・・大丈夫・・・です」

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

「・・・他にも・・・誰か・・・いますか？」

「いいえ、ここには私以外誰も・・・」

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

「あつ！私はアリスっていいいます。職はハーヴェスターです」

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

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

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

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

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

「あの本当に大丈夫ですか？ やっぱりどこか悪いんじゃない」

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

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

「8 / 24 13 : 06」

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

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

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

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

「ベイルは一人なの？」

「ベイルはどうやってここまで来たの？」

「ベイルはこのデスゲームについてどう思う？」

「ベイル。どうしてフード被っちゃうの？」

ねえベイル――ベイル――ベイル――

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

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

「ねえ・・・さっきからずっとそうしてるけど・・・先に進まなくていいの？」

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

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

「そう・・・解ったわ」

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

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

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

「8/24 22:14」

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

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

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

それにしても・・・

「・・・すう・・・すう」

「うう・・・」

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

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

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

「8 / 24      22 : 16」      第29回廊

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

「ここ・・・前と構造が全くおんなじ」

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

「とりあえず戻るか・・・」

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

「8 / 24    22 : 25」    第30回廊    セーフティーエリア

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

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

「・・・はあ」

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

「・・・そういえば『声』・・・聴こえなくなったな」

ふと出たつぶやきを最後に静かな・・・深い眠りについた。

## 第29回廊―もう一人のプレイヤー（後書き）

ここまで読んでいただきありがとうございました。

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

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

・・・ってことになるかどうかはこの先を読んでいただければそのうち解ります。

## 第28回廊―レベルと心の溝（前書き）

- ・ 30回廊で出会ったアリスと共に20回廊を目指すこととなったが・
- ・

## 第28回廊―レベルと心の溝

「8 / 25      8 : 49」      第30回廊      セーフティーエリア

「っ!?!?」

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

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

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

「びつくりした・・・頭大丈夫？」

「・・・平気・・・です。問題ありません・・・はい」

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

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

因で鼓動の早くなつた心臓の方に意識が集中する。

「本当に？すぐ鈍い音したけど・・・っとそうだ。おはようベイル」

「おつ・・・おはよう・・・ございます」

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

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

「8 / 25      8 : 53」

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

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

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

「PT申請の受理確認・・・これで互いの位置が解るわけですが・・・

・  
」

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

・・・あれ？レベル・・・？やばっ！

「・・・・・・」

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

「・・・あの・・・これから先の話・・・して大丈夫・・・ですか？」

「えっ？・・・あっはい！」

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

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

「お願い・・・？」

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

直こんな提案普通はしないし、やるもんでもない・・・けど

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

「えっ？つでもそれじゃ・・・」

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

「問題ありません・・・回復や補助はすべて自分自身のために使ってください」

「でつでも・・・」

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

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

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

「……では行きます。ついてきてください」

「えっと……はい」

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

「8 / 25    10 : 21」

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

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

「っ！止まってください」

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

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

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

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

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

「ぐおおう！」

刀を持った悪鬼武者の1体が急速に接近する俺の存在に気付き、俺の動きに合わせるように袈裟掛けに刀を振り下ろしてくる。それを上半身だけ左に逸らしながら紙一重で避け、そのままその悪鬼武者の真後ろ——5体の悪鬼武者たちのど真ん中に入り込む。ここからが俺の戦い・・・俺がこの回廊で磨きぬいた最も得意とする間合い——近接射撃戦闘術。確かガンⅡカタなんて言われてた気がするけどその名称は使わない・・・ってかアレって一応架空の戦闘技術だったと思うし、銃対銃を想定したものだったと思うし・・・

何よりこの戦い方の最大の特徴は自分で近接射撃戦闘・・・なんて言うっておきながら射撃をほとんど行わない・・・というより攻撃の頻度が圧倒的に少ない。

「ぐおお！」

「お、おお！」

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

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

「・・・そこっ！」

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

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

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

「8 / 25      10 : 46」

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

「・・・ふう」

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

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

「あの・・・行きましょう・・・」

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

「8/25 11:17」 第28回廊

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

「っ・・・来た」

早く行きたいと焦る気持ちが湧き始めたところにちょうどよく敵の

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

「・・・っ!!」

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

「きゃああああ!」

「っ!？」

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

「・・・くそっ!」

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

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

## 第28回廊―レベルと心の溝（後書き）

ここまで読んでいただきありがとうございました。

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

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

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

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

## 第27回廊——守るということ

「8 / 25      11 : 18」      第28回廊

迂闊だ・・・迂闊すぎた。自分が今一人でないことを失念していた・  
・いや誰が居ようと変わらないと高を括っていたんだ。

どんな強敵が現れても、どんなに多くの敵が現れても・・・俺は倒す自信があつた。それだけの力を俺はここでずっと磨き続けてたんだから。でも蓋を開ければこれだ。目の前の敵に気を取られて後ろから来た敵の警戒を怠った。

・・・それも違う。怠ったんじゃない・・・最初からしていなかったんだ。俺にとつて途中から敵の数が増えても気にせずそのまま戦い続けることができる・・・だから増援など端から眼中になかったんだ。

その結果彼女に・・・アリスに危害が及んでしまった。自分の力に慢心し、相手を省みない雑な戦い方を選んだ結果だ・・・

「『風翔の加護』！」

アリスがいるのは約50メートル先、直線距離ではあるがここまで開いてしまつとかなり問題だ。悪鬼武者に囲まれた状態では彼女に逃げる術もないし奴らの攻撃を耐える術などほとんど持ち合わせていないだろう。

仮想の世界の俺がこの50メートルを走り抜けるのに2秒と必要ない。だけどアリスには俺が助けに入るための2秒を守ることもできないだろう・・・

「・・・『ショットブースト』っ」

弾丸を地面に撃ちつけその反動で高速移動するという超非現実的なスキル『ショットブースト』によって現状出せる最大速度を叩きだ

し50メートルという距離を限りなく0にする。

「っ！！」

どう考えても生き物が出せる速さを超えたスピードで50メートルの距離をまたぎアリスと悪鬼武者たちの間に割り込む。ここまで来ると脳で考える余裕すらなく脊髄反射だけで身体を動かしている。

アリスめがけて振り下ろされていた刀を左手の銃で思いっきり横殴りにしてはじく。そして刀を振り下ろしてきた奴に右手の銃を向け、

・数十の魔法陣が展開し、そこから緑色の閃光が悪鬼武者たちめがけて放たれて行く。至近でしかもほぼカウターの状態で飛来する閃光を避ける術などあるはずもなく刀を振り下ろすこともできず周りに居た悪鬼武者も巻き込んで壁に激突する。

間髪いれずに左側に残っている敵を刀を弾いた左手をその流れでそちらに向け引き金を引く。再び数十の魔法陣が展開し、こんどは漆黒の閃光が刀を弾かれ体勢の崩れた悪鬼武者めがけて飛んで行く。こちらも避けることもできず数え切れないほどの閃光をその身に受け、その反動で大きく後退する。

すべての敵が3方向にバラけているが、ギリギリのところでは助けに入ることができた。

「展開方位0,3,9・・・『ストームブリンガー』全弾一斉掃射」  
力強く宣言したスキル名に呼応して右と左、そして正面に三度魔法陣が展開し、眼が眩むほどの数の緑色の閃光がそれぞれの方向に居る悪鬼武者たちに向けて放たれる。緑色の閃光は悪鬼武者たちの鎧を容赦なく刻み、削り、貫く。強すぎる衝撃の所為で土煙りがもうもうと立ち込めるほどに・・・だがおそらく全員まだ生き残っている。俺が誇るこの大火力を持つてしても属性の問題と多数同時攻撃による一体当たりのダメージ量の問題からそれは解りきってたが、流石に大ダメージを負わせた今ならば奴らもすぐには行動できない。

「こつち！走って！」

こうなってしまうた以上敵との戦闘を避けることは不可能。故に選択する手段は一つ・・・敵の有無、数に関係なく最短のルートを選びそこを強引に突破・・・単純だが難しい方法。現に土煙りの中で動けなくなっていた悪鬼武者の横を抜けた先にはもう新手の敵が駆けつけて居た。そいつらに向かって右手の銃から弾丸の代わりに魔法陣を展開し閃光を浴びせる。倒すのではなくどけるためだけに魔法陣を――『ストームブリンガー』を連発していく・・・

「8 / 25    11 : 50」 第27回廊

M P切れを起こす危険性すらも無視して強引に敵を押しつけては突き進み、なんとか27回廊までたどり着くことができた。ただ、M P切れよりも心配するものがあつた。

「・・・はっ・・・はっ・・・はぁ・・・」

後からついてきていた息も絶え絶えといった具合だつた。いくらここが仮想の世界で現実よりも強靱な仮想の肉体を持つて居るとはいえ、さすがに今のはかなり無理があつたようだ。

「・・・ここまで来ればひとまずは安心です。少しやす――」

迂闊な事に彼女を気にかけ過ぎて警戒が僅かだが緩んでいた。その結果自分の背後から飛来する矢に対して反応が遅れてしまった。

矢が直撃する寸前で存在を感じ取り、ギリギリのところまで回避出来た。擦ったせいでもかなりのHPを削られたがなんとか耐えた。

・・・が

「・・・えっ？」

本人も何が起こったのか気付く暇もなく——自分の胸に矢が突き刺さっていることに気付き、それを痛みとして認識する前に光を放ってその場から消失してしまった……。

これはプレイヤーのHPが0となり、死亡の状態となった時に起こる現象……意識が死の痛みを認識する前に形を消失させ、復活ポイントへと転送される現象。つまりアリスは今の一撃でHPを根こそぎ奪い取られて30回廊へと飛ばされてしまったのだ。

「あつ……」

俺はただその一部始終を飛来してきた矢を避けながらただ見て居ることしかできなかった。思考がほとんど止まっていく感覚に襲われながらも身体が反射的に矢に当たらない側の塀に移動してゆく。結局何もできなかった……自分の力に慢心し、彼女の事を気にかけずレベルという与えられた力を振りかざして好き勝手に動いた結果……守ることもできずに彼女を死なせてしまった。

情けない……情けなさすぎる……今この世界でどんなに最強の力を誇っているにも女の子一人守れないような……本当に情けない自分。

「……くそう」

ひどく惨めな気分になる……今さっきまであつた勢いなどかけらも湧きあがらない……そもそも俺の心は30回廊についた時点で限界……完全に折れてた。それを彼女を……アリスを守り、ここから脱出させるという大義名分を自分に与えることで折れた心をなんとか支えて居た。そうでもしなければ俺自身が持たないから……

——い……生き……きた……の？

……また『声』が聞こえる気がする……『声』主だった奴はも

う倒したのだからこれは正真正銘の幻聴だ。そして幻聴が言いたいことは俺の真意・・・俺がどうしたいのかはよくわかってる。けどそれに彼女を巻き込むわけにはいかない・・・俺なりのケジメという奴だろう。

だから本当は今すぐにでも戻って彼女の安否を確認するべきなんだが・・・動けない。動きたく・・・ない。

「・・・少しだけ」

少しだけここで・・・

## 第27回廊——守るということ（後書き）

ここまで読んでいただきありがとうございました。  
誤字・脱字・感想・ご指摘など、何かありましたら感想フォームに  
てよろしく願います。

もろもろは言いたいことは次の話にまとめて・・・

## 第21回廊——主導權と強硬手段

「8 / 25    12 : 23」    第30回廊    セーフティーエリア

鬱モードから復帰するのに見事1時間近くも時間を費やしてしまった。なんとか立ち上げられるようになったので『風翔の加護』を使って最短ルート——塀の上を一直線にまさに飛ぶように帰って行った。時間にして4、5分と言ったところか・・・1時間以上かけて進んだ道のりをわずか数分で戻る・・・正直慎重に進むのが馬鹿馬鹿しくなってきたそう。

ともかく大急ぎでここまで帰ってきて無駄に広い部屋を見渡すと・・・今いる場所とちょうど真向かいの壁際に座り込んでいた。距離もそうだが、俯いているので表情は解らないが・・・あまり元気とは言えないだろうし、何より・・・俺への印象を悪くしているだろう。

「あの・・・先程は・・・すみませんでした。自分の力が至らないばかりに・・・」

俺は彼女の前まで来て、まず真つ先に謝罪の言葉を述べた。だが、彼女は俺が近づいたことにも声をかけたことにも謝罪したことにも反応がない。やはりこんなものとは口もききたくないのだろう・・・

「次は十分注意して行きます・・・アイテムの補充をしま—

—」  
再出発の準備をする。それだけ言ってさつと彼女に背を向けようとしたのに、半身になったあたりで左手を掴まれた。正直何が起きたのかすぐには解らなかった。俺以外には彼女しかいなくて、俺の行動を物理的に止められて・・・俺の手を掴めるのは彼女しかないのに・・・

「・・・まって」

再会して最初に彼女が言った言葉がそれだった。だけどその一言だけで彼女の言いたいことが分かった様な気がした。でもだめだ・・・ダメなんだ。俺たちは出会ってまだ1日程度の仲、信頼関係なんて有って無いようなもの。そんな中途半端な状態で助け合いなんて無理なんだ。どちらかが何かしら足を引く張りかねない・・・

確かに時間をかければ助け合い・・・協力する方が絶対に良いだろう・・・が、今は急を要する事態。悠長に信頼関係を積み上げる暇すらない。ただでさえ俺がまともに話ができなくてそー言ったものを築くことができないタイプの人間なのにいきなりそれを要求するのは無理がある。

「っ。すみません・・・時間が惜しいです・・・先を急ぎましょう」  
今の最善は現状維持。俺が全部の負担を抱え込んで強引に進む・・・これ以外にない。今俺がやる最善の行動は、時間というところをあえて強調することで彼女の言葉を無理やり抑え込み差しのべられた手を振り払うこと。

「・・・放してく——」

「ダメ。いやよ」

こっちが言い終わるのすら待てずにあっさり拒否・・・それどころか両手で包むようにもっちゃってるし、そのまま胸元まで引き寄せられ始めてるし・・・ってか少し涙ぐんだ目でこっちを睨みつけてるし！

反射的に目をそらし、逃げるように後ろに一步下がる・・・が、離れた距離を戻すようにアリスもまた一步近づく。それに反応して一步下がっては一步近づく・・・それが10歩、20歩と進み・・・いつの間にかこのただっ広い部屋の四隅に追い詰められてしまった。

「う・・・あ・・・」

無意識にうめき声がこぼれる。アリスは何も言わずにただこつちを睨み付けてくる。だかこの状態が俺にとって辛い状態だ。つてか近い！近すぎるって！！

「・・・ねえ」

アリスに声をかけられたが反応しない・・・無視し、顔をそらす事で精一杯の抵抗を試みる・・・が

「何で目をそらすの？私の方を・・・みる！」

「ぬぁ・・・・・・つつつ！?!?!?!」

我慢の限界だったようでアリスは両手を伸ばして目深にか被った俺のフードを引っ張って強引に振り向かせる。

ちなみに俺の背丈はリアルも妄想もほぼ同じで160ちよいと低い方なんだがariusはそれよりさらに10cmほど低い。結果かなり前屈みなるのだが今一番の問題は・・・

「・・・!!・・・!!」

軽く呼吸困難を起こし始める。もはや近いとか言うレベルじゃ——息のかかる距離とか!?もはや形振りなんて構ってる余裕なんて無い!頭を無理矢理引っ張り上げ後ろに全力で飛び退こうとしたが・・・壁際だったのスッカリ忘れてた。

「んがつ!」

「ひやつ!?!」

力一杯飛び退いたせいで後頭部を壁に強打し、その反動でバランスを失ってそのまま尻餅をついた。フードを掴んでたアリスは俺に引っ張り上げられ一瞬宙に浮いたあと・・・

「——」

もうホントのホントに限界だ。叶うなら今すぐ視界がブラックアウト

トして気絶でもしたい。アリスにのしかかられた状態で密着している・・・逃げ出したいに全身が硬直して身動きできない。

俺に引つ張られる形で倒れこんだアリスは地面でなく俺の上に落ちてきたわけで・・・そのアリスが顔上げ再び至近距離で目が合う。数回瞬きした後、彼女がゆっくり浮かべた不敵な笑みは色んな意味で忘れられそうにない。

「・・・ふふつ。これでもう逃げられないわね」

それだけ呟くとあろうことかそのまま馬乗りになって・・・完全にマウントポジションをとられた。

「聞きたい事はいっぱいあるから・・・洗いざらい全部答えてもらおうかな？」

・・・完全に俺の敗けである。

「8 / 2 5    1 4 : 3 3」

それからなんだかんだ2時間にも及ぶ尋問TIME・・・我ながら目も当てられないものとなった。そもそも女の子にマウントポジション取られた状態なんてとても現実味のない——まあ、今いるこの世界だって仮想という意味では現実味はないが——事態に対して俺がまともな思考回路なんて維持できるはずもなく・・・スキル・戦術・『Lost No. シリーズ』・これまでの経緯・・・ホントに洗いざらい喋らされた。

・・・ただ、抱えて居た秘密を口にできたことで僅かながら楽になった・・・気はする。

「んー一通り話したみたいだし・・・このくらいで許してあげましょうか」

「う．．．あ．．．」

尋問が終わりようやつと彼女がどいてくれた。俺は力なく呻きながらそつと起きて静かに引っぺがされたフードをかぶり直し顔を隠す。とは言つてももはや今更．．．耳まで真つ赤にした顔は十二分に見られただろうから．．．ここまで来ると気持ちの問題だ。

「さてと．．．それじゃあこれから先どうやってここを脱出するか改めて考えましょう！」

なんていうか．．．元氣すぎると思う．．．なぜこんなにハイテンションなんだろうか．．．まあ考えても仕方がないか．．．ということかなんだろう．．．物凄い嫌な予感がする．．．多分俺が考えている最悪の結論に至るだろうという予感。

「さし当たっては20回廊のセーフティーエリアまで行くこと。残りの日数も少ないしできる限り最短で行きたいわけだけど．．．問題は私自身よね。どうしたって戦力的に足を引っ張っちゃうからその分時間もかかる」

．．．頼む．．．気付かないでくれ！最短で行ける手段に．．．まだ正攻法でも間に合う時間なんだ．．．お願いだから気付くなっ！

「ところでベイルさあ．．．27回廊からここまで帰ってくるのに．．．どれくらい時間かかったっけ？」  
「っ！？」

この言葉には俺の予想しうる最悪の結論に至つたというサインだ。俺が移動に要した時間．．．俺の裏技的強硬手段．．．

「多分、さつき教えてもらったエンチャントスキル．．．『風翔の加護』。それを使えば数分で各回廊を突破できるんじゃないの．．．？」

「．．．．．．．．．．」

はい確定・・・ばれてます。確かに『風翔の加護』を使えば突破は可能。でもアレはあくまで自己強化スキルなのでアリスが使えるわけじゃないし、使えたところで堀の上を走ったり飛び越えたりなんて無理だろう。だけど二人限定で可能な手段もある・・・それが―（自分的に）大問題なのだ。だから今全身から嫌な汗を流しながらも無言の抵抗を続ける。

「はつきり言った方が一番みたいね・・・ベイル。私を抱えればその方法・・・使えるよね♪」  
「ひぐう」

口から洩れたのは蛙が潰れたようなひどい呻き声だ。最速にして最悪の方法・・・それがアリスの口から提案された。これに対していくつかできない言い訳を用意することはできる・・・が、多分無駄なあがきになるだろう。

結局俺は無駄になると解っている言い訳を一つも述べずにただただ彼女の問いに無言で・・・小さく頷くだけだった。

「8 / 25 14 : 50」 第29回廊

「さて・・・それじゃよろしく願いします」  
「っ・・・！」

なんだかんだでしていなかったアイテム補充をして、いざ最もやりたくない手段をやるうという時に・・・彼女の理解度の高さに涙しそうだった。

堀の上に行くと回廊の各地に設置された弓持ちの悪鬼武者たちから一斉に矢が放たれる。これらを可能な限り全て避けながら先に進むわけだが、この時一番注意しなくちゃいけないのが背後から飛んでくる矢だ。死角から飛んでくる矢に対しては直感に近いもので感知し避ける必要がある。この時自分の背に普段とは違うものを背負っていればその違和感で感覚が鈍り、避けられないなんてこともあ

り得る。つまり移動するためにはアリスをおんぶではなく抱っこしていかなければなんだが・・・抱っこ。比較的小さいとは言っても同年代の抱きかかえるとなると必然とある一つの単語が出てくる。

——世に云うお姫様だっこである

ではアリスが今何をしているのか？答えは両手を前にのばして俺を見ているだけ。脇を空け、背中に腕をまわしやすくしている・・・つまりはこのまま抱っこしろというアピールなのだ。正直今すぐにも逃げ出したいが・・・あいにく逃げる先がない。人とろくに話もできなくてまともに友達すらいない俺が・・・まさか色々何かをすっ飛ばして女の子をお姫様だっこするという現状に至ってしまった。いくら仮想——<sup>ファンタジー</sup>空想世界とは言えなんて空想過ぎる現実だ・・・が、もう後には引けない。諦めて・・・恐る恐る彼女の背中と足に腕をまわしゆつくりと持ちあげる。

流石仮想世界の俺。現実の俺ならとてもじゃないが持ちあげられないかできてもすぐに疲れるだろうが、筋力の違いかアリスを抱えて居るのにまるで重さを感じない。アリス自身結構軽いというのもあるが・・・

「『風翔の加護』発動・・・では、行きます」

なるべく今ある現実から目を背けるようにする。精一杯無心を勤めながら塀に飛び乗り走り始める。アリスは振り落とされないように腕を俺の首にまわしてしっかりと押さえて居る。そして必然と顔が近くに迫って・・・あーもう！無心無心・・・

なんて余計なことを考えていたらヒュンヒュンと風を切る音とともに十数本の矢が飛んできた。だがまあ走り始めて櫓は正面にしかないので飛んでくる矢はすべて視界内にある。これならば避けるのも

容易い。普段ならば掠る程度の攻撃は避けずにそのまま突破するのだが今はアリスも抱えていることだし多少大きく動くことになるが全部避ける方がいいだろう。

「・・・色々早すぎて良く分からないんだけど・・・なんだかすごい」

「あまり・・・喋らない方が・・・舌嚙みます・・・よ」

ありがちな注意を促すこととなるべく会話を避けたいのだが、多分やめないだろうな・・・そんな気がする・・・

とか何とか考えていたらあつという間に28回廊への道が見えてきた。ここまで1分少々と言ったところか・・・正面から飛び込んできた矢も今や背後から襲いかかるものばかりとなっている。それも大して慌てるでもなく避けながら駆け抜けて行く。

「8 / 25      15 : 11」      第23回廊

ここまで29回廊と全く同じ要領で駆け抜けて居てあれよあれよと言う間にもう23回廊まで来てしまった。ちなみに一個前の24回廊に入ったところで休憩はさんで入る為時間は割とかかっている。だがこの休憩は必要不可欠！なぜなら精神的に一杯一杯の状態の中で高速で飛んでくる矢を全て見切って避けるのはめっちゃめっちゃ神経がすり減る行為なんだから・・・ただまあ、今のところアリスはおとなしくしているためなんとかなっている。

・・・なんて思っていたらどうやら彼女が行動を起こし始めたようだ。

「そういえばさ・・・あの時もほとんど一瞬の出来事であまりよく見えなかったんだけど・・・無宣言発動使ってたよね？でもそのすぐ後は普通にスキルを使ってた・・・なんでいつも使わないの？」

「・・・それは」

まさかこのタイミングでそれを聞いてくるとは・・・

無宣言発動——特殊な条件の能力、スキル以外は通常それを使用する場合その名前を声に出して宣言する必要がある。だけど無宣言発動つてのはそのままずばり声に出して宣言するという動作を省略する技術だ。無宣言発動には声に出すというタメをなくせ、スキル発動のラグを限りなく0にできる。戦闘が激化する上位レベルの戦闘ではどうしても使えるようになっておきたい技術と言える。だが、これがそうそう簡単に使えるものではない。俺も使えるには使えるがあまり重要視していない・・・これができるのはストームブリンガーを始めとした極僅かなスキルのみ。それよりももう一つの・・・応用技術の方に力を入れているためだ。

「8 / 25    15 : 14」    第21回廊

「っ!!」

「急にどうしたの!? また休憩? もう20回廊は目の前なのに・・・」

俺が21回廊に入ったとたん塀に上がらず、その塀に隠れるようにして止まりながら彼女を下した事に驚いているようだ。だが、この回廊に入っただけ瞬間に視界に映った光景を前に隠れるしかなかった。

「・・・櫓の数がここまでとは段違いです。このままいけば矢を避けきれなくなります。」

「そんなに? それじゃあここからは普通に道を通って行くの?」

「いえ・・・それも危険です。あの数だとほぼ常に矢の危険にさらされながら徘徊する敵を相手にすることになります」

上も下もどう言っても神経をすり減らす茨の道・・・ならば此処こそ真に強行突破が必要な場所。問題は弓兵の数・・・それを可能な限り減らして行きたいがアリスを抱えている状態では銃で戦うこと

は無理。だけど一つ・・・ぶっつけ本番になるけど手が無いわけじゃない・・・俺の中の理論的には可能な方法。

「・・・上から行きます・・・矢はなんとかなると・・・思います」  
「大丈夫なの？」

「・・・はい」

たったそれだけの言葉で彼女は納得してくれたようだ。とりあえず俺はここまでで消費したHPやMPを回復薬を使って全快にする。数回・・・ゆっくりと深呼吸をして精神を集中させる。ここから先は精神と・・・MP残量の勝負だろう。意を決して再びアリスを抱きかかえ、『風翔の加護』を発動させ――

「行きます」

堀の上に飛び乗り迷うことなく20回廊目指して一直線に駆け出す。そして視界に広がるのは異常な数の櫓とそこで弓を引いて待ちかまえる悪鬼武者たち。このままいけば最初は問題なく避けられても中盤から終盤に背後の攻撃を避けられなくなる。その憂いを断つために

「展開方位1,2,10,11・・・『ダークプリンガー』全弾水平連射っ」

目に見える全ての櫓に向けて銃撃魔法を使う。言ってしまえば簡単な事だが実行はかなり辛いものがある。そもそも銃撃魔法でありながら銃を使わないこの手段・・・銃撃魔法なんて銘をうつてありながら今行われているのは普通の無詠唱大魔法と言ったところだ。これを反則といわずなんと言えよう・・・とはいっても使ってる身としては正直やりたくない苦行なんだが・・・

銃を使わずに銃撃魔法を使うこれは無宣言発動の応用技術の一つ。そもそも俺の無宣言発動は頭の中で発動させたいスキルをはっきりと認識し頭の中で宣言するといった方法を取っている。この方法は

俺独自のものなのか一般的な無宣言発動のコツなのかは分からないが・・・俺は無宣言発動は頭から発せられる思念的なものをシステムが音声による宣言と同じと認識してスキルが発動していると思っている。言ってることは非科学的な気はするが、結構科学的ではあると思う。何せ俺の肉体はこの世界に入るために機械に繋がれている。思念つてのは所謂脳波とかその辺に当たると思う。まあ、その辺の小難しい事は全部憶測だから何とも言えないが・・・とにかく俺のこの理論はほぼ当たりだと思っている。故に思いついた応用技術。

銃撃魔法『ダークブリンガー』を使うために必要なのは銃の装備、一定のMPの消費、そして発動宣言の三つ。消費MPと発動宣言の二つは問題なくクリア、後は銃の装備という条件・・・ここが重要だ。この銃の装備という条件をどれだけ曖昧にシステムになんとさせるか・・・それこそがぶつつけ本番の手、システムの装備されているが手にはない銃を持っていると認識することでシステムに発動条件を揃えたと認識させスキルを発動する。

「展開方位修正0,4,7,9,10・・・」

理論は見事実証されアリスを抱きかかえながらも銃撃魔法を使うことに成功。次々に展開されていく魔法陣から黒い閃光が飛び出し、悪鬼武者たちが構えている櫓を次から次に撃ち抜き・・・へし折っていく。悪鬼武者たちに直接銃撃魔法を叩きこんでも流石に倒せない。だけど櫓さえなくなれば矢による攻撃はほぼ不可能になる。運が良ければ櫓の崩落に巻き込まれた悪鬼武者たちがそのままやられてくれる。効率は悪いがレベル上げにも一応なる。

・・・しかし本当にしんどい・・・ダークブリンガーを発動し続けるには銃装備の認識を常にしなくてはならない。おまけにもう一つの・・・俺が最も重要視し常用している技術も合わせて使っているのが精神摩耗に拍車をかけて居るわけだが。

「展開方位修正1,4,5,6,7,8・・・」

正面に見える櫓は数を減らし後は後ろの撃ち漏らした櫓ばかりだ・  
・つとようやくゴールが見えた。もうほぼ空になりかけて居るMP  
を確認・・・後3,4回は使えそうだ・・・つか結構ギリギリだ  
つたな。

着地点を決めそこに向かって飛び込む。つと同時に180度転回、  
するとまああるわあるわ目視で約25,6本の矢が的確にこつちを  
狙っている。後は着地をするという回避もできない無防備な状態を  
守るため・・・

「展開方位0,1,11・・・『ストームブリンガー』・・・空間  
制圧連射開始！」

残りのMP全てを使いストームブリンガーを発動させる。展開した  
魔法陣から飛び出す緑の閃光が飛来する必殺の矢をことごとく撃ち  
貫き粉々に砕いてく。ほんの十数秒の嵐を前に突破する矢は一本も  
なく・・・無事20回廊前までたどり着くことができた。

「・・・・・・・・・・」

「おつかれさま」

地面に足をつけ、念のため堀の陰に入り込んでからアリスを下す。  
彼女からのねぎらいの言葉とともにどつと疲労が押し寄せてくる。  
正直ここまで疲れることになるとは・・・この後マスターエリアの  
ボスと戦わなくちゃいけないのに・・・

「8/25 15:21」 第21回廊 第20回廊前

## 第21回廊——主導権と強硬手段（後書き）

ここまで読んでいただきありがとうございました。

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

えー長いです・・・滅茶苦茶長くなりました。

しかもこれ、もともと前の話と合わせて一つだったのですが長さとか話の切り方とかの問題で分けたんですが・・・それでも長くなってしまった・・・

おまけに中途半端なラブコメ的な流れとか無理矢理感が全然ぬぐえない・・・

でもくじけません！頑張ってもっといい方向にしていこうかと思えます！

## 第20回廊——仮想と現実の差

「8 / 25      15 : 27」      第20回廊      マスターエリア

ここまでの回廊からマスターエリアに居るであろうBOSSの傾向は予想が着いた。実際、回廊を下に降りて居たところに『鬼蜘蛛』という敵と戦ったこともあった。その時も悪鬼武者が徘徊するあの回廊があった。

だが、マスターエリアで待ちかまえて居たBOSSは俺の予想の頭一つ上に行く結果だった。

「ぐおおお・・・」

目の前には軽く3メートルは超えようという巨体に黒ずんだ赤い鎧を着込んだ・・・牛の頭をした鬼と馬の頭をした鬼がそれぞれ1体ずつ。

何かの本で読んだことがあるその風貌はスキルによって見えた名前からすぐに確信へと至った。

牛頭鬼と馬頭鬼・・・確か地獄を仕切ってる鬼だったか・・・まあ、ここはある意味地獄のような場所だからぴったりと言えぱいたりな奴らだな。

内心で皮肉をこぼしながら気を張りつめ武器を構える。ちらりと後ろに居るアリスの様子を窺って見ると目の前に居る2体の鬼に気圧されたのか足が竦んでいて、とてもではないが戦える状態ではないだろう。

だが、好都合と言えば好都合だ。今までもそうだが、マスターエリアのBOSSともなれば攻撃力だけでなく攻撃範囲も半端ない。彼女が焦って支援をしようと敵の攻撃範囲に入ってしまうえば致命傷は免れないだろう。ならばいっそ彼女にはこのまま竦んでいてもらう

のがベストだろう。

そうとなれば先手必勝！奴らが先に攻撃を仕掛けてくる前に一気に駆け出す。しかし流石にマスターエリアのBOSだ。こちらの接近に反応するように薙刀を持っていた牛頭鬼が轟音とともに横薙ぎに振りかぶる。

その巨体から繰り出される一撃の範囲は馬鹿みたいに広い。まだ両者の間合いは10メートル近くあるというのにそのひと振りの恐怖が襲いかかる。その恐怖を必死にこらえつつ薙刀の刃を紙一重の距離ですり抜けながら二体の前に滑り込む。馬頭鬼も腰から身の丈と同じくらいの大太刀を抜き、大上段からこちらめがけて振り下ろしてくる。だが、この一太刀を避ける必要は・・・もない。

「『ストームブリンガー』全弾一斉掃射！」

力強く言い放った宣言に従い、数十の魔法陣が一気に展開し目の前に居る二体の鬼目掛けて魔法の驟雨が降り注ぐ。そのあまりの衝撃に半ば振り下ろされたはずの大太刀が腕ごと押し戻されて行く。

1分も経たぬうちにMPが底をつき、ストームブリンガーの発動が止まった。眼前にはもうもうと土煙りが立ち込めていて何も見えなくなっていたが確かな手ごたえを感じた。念のため自分のステータスを確認する。

L V 2 2 8

・・・間違いないと倒した事を確信し、ほっと一息ついて・・・構えをとってしまった

「ぐもおおお！」

立ち込めて居た土煙りの中から薙刀とそれを振う牛頭鬼が飛び出してきた。「なぜ!？」という言葉が声にはならなくても心から洩れ

た・・・そのあるかないかの一瞬の戸惑いが行動を鈍らせてしまった。

「はっがあっ！」

迫りくる薙刀への対処が遅れてしまったために避けきることができず、薙刀を弾いて軌道を僅かにずらすことだけだった。それだけでも本来ならば被害を限りなく0にできる結果だったのだが、その巨体ごと突っ込んできていたため薙刀は回避できても牛頭鬼の巨体に撥ね飛ばされてしまう。そのあまりの衝撃に視界が一気にブラックアウト寸前まで追い込まれる・・・が、幸か不幸か4.5メートルほどの高さ床落ちるといふ二次被害のおかげで免れた。

「べ・・・ベイ・・・っ！」

俺を呼ぶ声が不自然な形で切れたことに違和感を覚えた俺は未だ不安定な視界で必死に声のする方を見る。

「あっ・・・あっ！」

状況は最悪だった・・・俺を撥ねた牛頭鬼はそのままの勢いでまっすぐアリスに向かって突進しているのだ。このまま何もしなければ間違いなくアリスはあの巨大な薙刀に真っ二つにされてしまう。もはや手段を選んでいる暇なんて・・・ない！

「『アルス・マグナ』、『風翔の加護』発動・・・『ショットブースト』っ」

空のMPをアルス・マグナを使うことで補い、俺が持ちうる最高速度で牛頭鬼を追う。驚異的な速さでアリスの目の前まで来ることはできたが、薙刀の刃がもうアリスを引き裂かんとばかりの距離まで肉迫していた。それでも僅かな可能性に賭け、左手の銃を薙刀の腹の部分に狙いを絞る。

「『バーストレールトリガー』っ」  
スキル宣言とともに引き金を引くと8発の弾丸が一気に撃ち出され  
薙刀の腹に当たり、軌道がずれて行く・・・だが、ほんの少しだけ  
足りなかった。

「っ！！」  
直撃コースこそ外れたが、軌道をずらしきれなかった薙刀はアリス  
の左肩を10cmほどの深さからバツサリと切り裂いていった。彼  
女は切り裂かれた事を僅かな差で認識し、その痛みが全身に走った  
かのように苦悶の表情を浮かべる。

俺は内心でおそらく2度目になるだろう自分の行動の愚かさに悪態  
をつくが、あいにく今はヘコんでいる余裕すらない。薙刀の脅威は  
ギリギリまで被害を押さえられたが、まだ第二波・・・牛頭鬼本体  
が突っ込んでくる。これはアリスだけでなく間に割って入った俺自  
身もやばい・・・逃げるという選択肢が最善なのだが、自分だけな  
らまだしもアリスを抱えてから牛頭鬼の突進から逃げるのは不可能  
今なすべきは牛頭鬼本体の足を止めること・・・

「・・・ハウリングバレット」  
瞬時にこの状況で最適のスキルを選びだし宣言する。牛頭鬼目掛け  
て撃ったスキルは、特殊な風属性の銃撃魔法『ハウリングバレット』  
。音によって生み出された衝撃波をダイレクトに撃ち出す魔法で、  
物理的なダメージはほぼ皆無だが相手の聴覚を狂わせ、衝撃で後ろ  
へ吹き飛ばす効果がある。流石に牛頭鬼レベルの巨体になると吹き  
飛ばすことはできないが奴の足は止まった。

「間に合ったっ・・・！」  
ハウリングバレットの効果で耳をやられ、動きが鈍くなった牛頭鬼  
を見て素早くアリスを抱きかかえ距離を取る。本当ならばそのまま  
追い打ちしたいところなのだが・・・アリスの傷が深すぎる。

肩口を大きく引き裂かれ、血がとめどなく流れている。これはぶっちゃけかなりグロい演出だが、それだけの意味は存在する・・・これはD O Tなのだから。アリスのHPは先ほどの攻撃で致命的なダメージを負ったが、かろうじてまだ？、2割ほど残ってはいる。しかし、深い傷を負ったせいでD O Tが発生しかなりのハイペースでHPが今もなお減り続けている。

本来ならば回復専門であるアリス自身が自信を治癒すればいいだけの話なのだが、今の一撃の痛みで意識を完全に失っている。故に緊急で俺が回復を行わなければならない。

「対象固定。『リテラルライト』連続発動開始」

回復系の魔法も使えるスペルガンナーの特権をフルに使って回復を行う。だが問題はHPの回復そのものはできるがD O Tを治す為の状態回復系は使えない上に回復量は決して多くない。しかし、アルス・マグナの効果でスキルの冷却時間を無視した連続発動によりアリスのHPは全快まで戻ることができた。D O Tの効果があるためそこからまた減り続けはするが、HPが全て削られる前に効果が切れるだろう。

ここまででもうすでにかなりの時間を使ってしまった。アルス・マグナの効果時間はもう毛ほどにも残っていないだろう。だが、それでもおそらく間に合うはず・・・

そもそもなぜストームブリンガーを受けて馬頭鬼は倒せたのに牛頭鬼が残ったのか・・・答えは一つ。奴らがそれぞれ物理と魔法の耐性備えて居るからだそれも絶対耐性だろう。絶対耐性を持っている敵は対象のダメージを文字通り0にしてしまう。だからおそらく魔法の絶対耐性を持っていた牛頭鬼にはストームブリンガーではダメージを全く与えられなかったのだ——ただし絶対耐性はダメージの数値を0にするだけで攻撃そのものに耐えるものではないため攻撃

を受ければその衝撃で僅かだが動けなくなる。おそらく奴がすぐに反撃に出てこなかったのはそれが理由だ。

つまりもう一度銃撃魔法を使っても全くの無意味・・・まさに足止め程度にしかならない。となると物理系の攻撃で攻めることになる・

「すう・・・はあ・・・」

覚悟を決め、右手の銃をまっすぐ牛頭鬼に向けて構える。左手は銃を放し、右腕を力強く握りしめる。勝負はアルス・マグナが切れるまで・・・それまでに奴のHPを消し飛ばせるか否かにかかっている・

「・・・『バーストレールトリガー』」

先ほどと同じスキルを宣言し引き金を引く。銃からは荒れ狂ったかのように銃弾が十・・・二十・・・三十・・・まるで機関銃でも使っているかのように弾丸が際限なく飛び出す。

この『バーストレールトリガー』というスキルは連射機能を持たない銃で連射を行うためのスキル。スキルによるダメージ補正はわずかで、連射数も持っている銃の残弾数に依存するだけのガンナー系の共通スキル。しかし、反則級の武器である『Lost No. 001』アルス・マグナ』によってこのスキルはバランスブレイカーへと変異する。

エンチャントアビリティ『アルス・マグナ』以外にこの銃が持つ特性。一定量のMPを消費することで自動的にリロードが行われる・

・まさに錬金術そのものだ。この効果によってこの銃の装填数は実質無限。故に残弾数に依存するバーストレールトリガーはただの連射機能補助スキルから、超高出力の連続攻撃スキルへと変貌を遂げるのだ。

だが、当然その代償は大きい。MP消費もさることながら、これは

物理スキル・・・魔法陣から射出される銃撃魔法とは違い銃本体から直接撃ち出される。仮想現実であるこの世界では本物と同じように撃てば反動が来る。普段は強化された肉体によってほとんどぶれることはない・・・しかし、今は別だ。

今やっているのは棒立ちのまま機関銃を片腕一本で撃つという暴挙をやつてのけて居るのと同じ。いくら肉体的に強化されているとはいえ普通に考えれば抑えきれない反動を強引に抑え込んでいるのだ。狂気じみたやり方ではあるが、ここで反動を抑えるような撃ち方をすれば間違いなくアルス・マグナの効果時間内に奴を倒すことができず死へと繋がる。だから腕が吹き飛ぶような激痛に耐えながらひたすら反動で上がるうとする腕を抑え込みながら引き金を引き続ける。

痛みが痛みを塗りつぶす感覚・・・飛びそうで飛ぶことのない意識。そして倒せるかという僅かに湧く不安・・・それらに全て耐えながらひたすら撃ち続ける・・・

時間としてみればほんの数分・・・いや精々百数秒足らずの戦い。だがその時間は何よりも血の滴る様な濃密な時。

バーストレールトリガーによる弾丸の暴風にさらされた牛頭鬼は全身を覆っていた厚い鎧ごとまさに蜂の巣のように穴だらけとなって絶命した。魂の抜けた鬼の亡骸は前のめりに倒れながら霧散していった。

牛頭鬼の最期を見届けながら・・・されど警戒は決して緩めない。もうこれ以上同じ過ちを犯さない為に

牛頭鬼が霧散してからおよそ一分ほど沈黙が支配する空間で警戒を続けたのち僅かにとき、アリスの容体を気にかける。

どうやらHPは半分ほど削られたがDOTは解消されており、今は自然回復によって少しずつ回復している。ただ未だ気絶したままで

はあつたが・・・

「8 / 25    15 : 40」    第20回廊    セーフティーエリア

「・・・っ！はあ・・・はあ・・・」

やつとの思いで到達したセーフティーエリア、ここまでくれば絶対的な安全が確保される。気絶したままのアリスを近くの壁際まで運び横たわらせる。HP的にはほぼ全快しているので問題はない、しばらくすれば目を覚ますだろう。

・・・問題はあるとすれば自分自身だ

できるならば今のうちに19回廊を一目見ようかと考えたが予想以上に痛みがひどく立つ気力を容赦なく奪ってゆき、数歩歩いたところで壁に背を預け力なく座り込んでしまふ。そして痛みの根源である右腕を左手でゆっくりとさする。それだけでも激痛が走るのだが、何もしないよりは気がまぎれる。そもそもアリスを抱きかかえるという今以上に激痛の走ることを今さっきやったばかりだから今更である。

「ふっ！ふっ！・・・ふう・・・」

気持ち痛みが引いた気がして乱れた息も整い始める。同時に余裕のできた思考回路で一つ一つ思うところの考察を始める。

まずは回廊の攻略具合・・・こいつはそれほど悪いものではない。残り5日と少しといったところだが現在20回廊・・・十分脱出は可能な範囲だ。アリスと出会ったことで多少攻略方法に難が出てしまったがそれほど問題ではない。むしろ彼女がいたことで俺自身の脱出に対する気力が失われないというのが大きい。彼女がいなければ30回廊で間違いなく心が折れたまま31日を迎えて居ただろうから・・・

次にアリス自身についてだが・・・まあ俺が何か考えるようなことでもないか。今はトンデモ能力を持った俺という存在に衝撃を受けて混乱している感じが見受けられる。言動にまとまりを感じない——ただまあなんとなくだが、割と素もまじっている気はする——が、彼女自身はここを脱出したいだろう。死にたくはないだろうから考察というか現状確認のような事をつらつらと頭の中で並べて行く中で右腕の痛みとともにあまり考えてこなかった疑問について考え始める。

疑問・・・いや謎と言ってもいいほどのものだ。この世界<sup>LWO</sup>において俺が今最も気になる謎・・・それがこの痛みだ。今、俺の右腕は激痛を訴えまともに動かすこともできない・・・だが、システムのに見ればどこにも異常は存在しない。逆にどんなに痛みがなくてもHPが尽きてしまえばゲームとしての死をカウントする・・・まるであべこべだ。無害な激痛と有害な無痛・・・その差が異和感としてここを仮想であることを際立たせているかのようだった。実際俺はこの差によって2年たった今でもゲームの中に居るというイメージを残し続け、決してここで生きているという実感がわかないのだ。・・・もしかしたらそれが製作者の・・・あの主催者を名乗った男の狙いなのか？

そんな考えても解けない問題を右腕の痛みが引くまで悶々と考え続けて居た。

## 第20回廊——仮想と現実の差（後書き）

ここまで読んでいただきありがとうございました。

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

中だるみが出てきてちょっと悩んでいます・・・自分としては頑張っただけど無理が出てきてるなあ・・・と

## 第10回廊——アリス（前書き）

話はいきなり飛んで10回廊まで到着。残すは回廊は後わずか・・・  
しかし残り時間も後わずか・・・

## 第10回廊——アリス

「8 / 27 0 : 00」 第10回廊 セーフティーエリア

20回廊からの攻略は拍子抜けしてしまうほどあっさりといった。19回廊から11回廊までのコンセプトは『ドラゴン』・・・一体何を考えてるのかと叫びたくなるほどLWOに存在するドラゴンが所狭しと徘徊していた。おまけに完全な洞窟調の回廊だったため前の回廊で使ったような裏技は使えなかったため最初は無理だと思っていた・・・しかし、思いのほか突破できたのは一重に考え方を改めた結果だろう。

今までは敵との戦闘を可能な限り避けながら戦闘になっても最小限のコストとリスクで戦うというスタイルを貫いていたのだが、ドラゴン系の相手ではコストを抑えるとリスクが跳ね上がってしまう・・・特にアリスの生存確率というリスクが。

だから、あえて19回廊から11回廊までの間MPが常に空になるほど銃撃魔法を使いまくるということまでで一番解りやすい強行突破の手段を取った。お陰で回復アイテムをMPだけに絞ったのにマスターエリアに到着するころにはアイテムがほぼ0となり、アルス・マグナの使用を余儀なくされた。

というか、最近アルス・マグナに頼り過ぎている兆候がある。正直俺としては常に最強のカードを使っているという状況が不安で仕方がない。保険は一つでも残しておきたいのだが・・・

まあ、こういう手段のどういう過程であれここまで来れたという結果が大事であろう。ついでに言えば・・・レベルの上がり方がすさまじいことになった。

ベイル スペルガンナー LV238

アリス ハーヴェスター Lv133

・・・改めて見てもあきれてしまう。確かにここに来るまで、回廊の敵を根こそぎ倒してはいたが・・・獲得経験値が少し多すぎる気がする。たった10回廊分で俺が10上がるのもさることながら、アリスの30上がりは極端すぎるだろう。一度目のデスゲームクリア時で大体攻略組が150ほどだったはずだから、アリスはレベルだけならば攻略組に入れるほどの力を僅か半日で手に入れてしまったのだ。本当にこの回廊はバランスというものが色々間違ってる気がする。経験値とか、装備とか・・・とはいえ、こちらとしてはありがたいバランスの悪さだろう。お陰で着実に脱出に近づいているのだから。

「・・・寝よ」

ぼつりとそれだけ音として口から漏れると意識が一気にブラックアウトした。順調とはいえ、流石に今回のやり方は精神的な負担が大きかったのか驚くほどの速さで深い眠りについた。

「8/27 9:22」

「っ!?!?」

それは眠りに落ちてから約9時間後のことだった。目を覚ましたと同時にとある理由から思いっきり後頭部を壁に打ち付けたのである。これは・・・そうアレだ! デジャブってやつだ。

30回廊で起きたことと同じようにアリスと間近で目が合ったのだ。一体何を考えているのかまるで理解できないができればやめてほしい・・・心臓に悪すぎる。

「なんか前にも同じことあったような・・・とりあえずおはようベイル」

「・・・おはよう・・・ございます」

挨拶もどこかデジャブを感じるがとりあえず返事だけはしておいた。

・・・

・・・

・・・が！

今回は何かが違う。何が違うかって？それはあれだ、何時まで経ってもアリスがどいてくれないんだ。アリスは何も言わずにただ身を乗り出してこちらを覗きこんだままだ。俺としてはどいて欲しいし目を合わせて居る状況が辛い・・・ってか——前から思ってたんだが——目のやり場にすごーっく困るんだが・・・

「・・・えっと・・・その・・・何か用ですか・・・？」

流石に我慢の限界だったため必死に出した言葉を聞いたアリスは何か満足そうに満面の笑みを浮かべると

「お願いがあるの。ベイル・・・私に無宣言発動を教えて」

「8 / 27 9 : 35」

「——っと、これが無宣言発動におけるポイントです。後は実際にやってみるといいかと思います」

「わかったわ。ありがとう」

彼女が何を思い、何を考えたのかは解らない。正直今更な気もするのだが本人が望んでいる上、俺には拒否権がどう考えてもなかったため、教えることにした。とはいえ、俺のやり方でアリスができるかどうかは解らないが・・・

まあ正直なところアルス・マグナのペナルティが解消されるまでの残り15時間弱の間何もしないでただ黙っているのも気まずいのでありがたいと言えはありがたい。とりあえずアリスは無宣言発動の

練習に意識が回るからこつちに話を振ることもそうそうないだろう。

・・・それにしても唐突・・・というべきだろうな。なぜ今更この世界での技術を磨こうと思ったのか。確かに使えることに損はないが、その技術も最長で後4日ちよつとで無意味なもの化する。何より一石一丁でどうにかなるものでもない。俺自身無宣言発動をひたすら練習してやっと使えるレベルまで達したモノをいくら指導付きとはいえそうそう簡単にはモノにならないだろう。

「8 / 27 10 : 40」

・・・前言撤回する必要があるようだ。

始めてから大体1時間が経ったが、無宣言発動の成功率が7割ほどになっている。流石にそれでは実戦での成功率はせいぜい4割程度だろうがかなりのハイペースだ・・・察するにもともと我流で練習をしていたんだろう。発動したいスキルのイメージがしっかりしているように思える。

「んゝまだいまいちうまくいつてないなあ」

「・・・良くていきます・・・よ。そもそもこのやり方は・・・膨大な量の反復によって頭と体に覚えさせるものです。現時点でそれだけでできれば十分すぎるくらい・・・です」

進捗状況にいまいち満足できないでばやくアリスになんとかなくフォロ―を入れる・・・が、まだ納得していない様子・・・というより何か別の事を考え始めているような・・・

「そーいえばベイルって、無宣言発動できるのに時々スキル宣言してるけど・・・どうして？」

「あ・・・えつと・・・」

またまた唐突なといゆえに回答に戸惑ってしまう。アレは無宣言発

動の応用技術なんだが・・・まあ、無理に秘匿するようなものでもないし・・・

「・・・アレは無宣言発動の・・・応用です。先ほど教えた発動のトリガーの発想を身体の動作ではなく単語の羅列をトリガーにすることで、スキル同士を・・・連結<sup>チェイン</sup>発動させて居るんです」

スキル一つに対して宣言一つ。何も考えずに使えば通常の宣言発動も無宣言発動もこのルールに縛られてしまう。だが、システム側に発動を認識させる無宣言発動の応用として一つの宣言で複数のスキル宣言を行う。スキルの冷却時間の短いプリンガー系の銃撃魔法のために考え出した技術・・・マクロ宣言。スキルとスキルの発動をシステムのオートにゆだねることで発動の無駄を削るこのやり方はイメージでいえば格ゲーのフルコンをボタン一つで発動するような手段だ。

『アルス・マグナ』と『プリンガー系銃撃法』・・・そして『マクロ宣言』。何の因果なのかこれら三つを手に入れた俺は反則的なまでの攻撃力を持ったプレイヤーになったのだ。

「8 / 27 14 : 51」

「ん？ どうか？」

「・・・文句の良いようがないと思います。あとは実戦で使えるか・・・になるかと」

その後も無宣言発動の練習を続けた結果・・・成功率はほぼ10割に達しており、後は実戦で慣れて行けばいいレベルまで来ている。正直覚えるの早すぎだろう・・・そう思わずには居られなかった。

「そっか・・・ありがとうベイル」

「・・・どう・・・いたしまして」

なんていうか、その・・・人から感謝されるのって初めてだった気がする。不意打ちだっただけに物凄く気恥ずかしくなり顔を思いつきり背けながらぼそぼそとした返事しかできなかった。

「それに・・・今を見て居る限りだと自分が教える必要なんて・・・」

「そんなことないよ！無言発動の練習は半年くらい前から初めてたけど全然うまくいかなかったの。できる人にコツとか聞いても内容が抽象的な事が多くてうまくいかなかったし・・・」

気恥ずかしさからやや卑屈な返しをしたら。予想以上に反論されて面を食らった・・・というかアリスがまたなにか考え始めた。

「・・・これだけすごい力持つてるのに・・・どうして・・・その・・・今まで攻略に参加しなかったの？」

「っ！！」

やや言いずらそうに投げかけられた問いはすさまじく答えにくいものだった。我ながら馬鹿馬鹿しく、恥辱の極みのような理由を言えるわけもなく――

「・・・この回廊の攻略ばかりを考えて居て・・・その、気付いたら」

嘘ではないが内容をぼかす。人付き合いが大の苦手だった為、勝手に孤立して・・・勝手に夢想して・・・勝手に自滅しただけの間抜けな道化・・・

あーなんか思い返したらまた情けなくなってきた・・・

「なんだかもつたいないな・・・ベイルがいたらきつと・・・もつと早く終わってたかも知れないから・・・」

アリスはそういうが・・・はたしてどうだろうか・・・規格外の強

さを持つ一人のスペルガンナー。孤高ではなく孤独ではなく・・・孤立した哀れなプレイヤー。そんな俺が入ってはたしてどれだけのことが変わっただろうか・・・はたしてかつて夢想した英雄になれたのだろうか・・・そんなことを考えていたら馬鹿馬鹿しくなってしまう鼻で笑ってしまいそうになった。

「・・・もう過去です。今はここを脱出することを・・・考えましょう」

アリスの言葉に対して出た答えがそれだった。そのあとは「出発の前にひと眠りします」とだけ言って一方的に狸寝入りを始めた――まあ、ほどなくして本当に眠れるだろうし。

そして、俺が狸寝入りを始めてしばらくしてから彼女が俺の横に座り込んできたのを感じた。

アリス・・・この第二のデスゲームで、俺以外のたった一人の参加者。彼女が何を思っているこのゲームを始め、何を感じてこの世界で生きてきたのか・・・気になってきた。

だけど、それを俺が直接聞くことはないだろう。俺と彼女はここを脱出するための協力関係・・・いや、個人的なイメージでいえば彼女は保護対象・・・護衛対象だ。相手の事を知る必要はない・・・ただ淡々と彼女を守りここから出してやる・・・俺ができるのはそれだけ・・・やることはそれだけなんだ。

ここから出たら多分もう・・・

## 第10回廊——アリス（後書き）

ここまで読んでいただきありがとうございました。

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

あからさまですが・・・色々カットされました。正直ネタが無くてマンネリ状態の中身にする位ならいっそ！

・・・ということで扱いが残念になったドラゴンの諸君ごめんね

## 第5回廊——カウントダウン（前書き）

残すところ後10。しかし不気味さが露骨に現れる回廊に思わぬ罠が・・・

## 第5回廊——カウントダウン

「8 / 2 8    1 : 0 0」    第9回廊

アルス・マグナのペナルティが解除されたのを確認した後、装備の点検とアイテムの補充を時間を一つ一つ丁寧に、慎重に、確実に行った。タイムリミットは95時間を切ったが、残すところ後10回廊のみ。時間に十分な余裕がある今ならば、焦って先を急ぎ死に返りのリスクを冒すよりも安全を最優先に時間をかけて進む事を選んだ。

回廊の構造は俺がここを始めてみた時と同じものだった。やや明るい灰色の石畳が上下左右にびっしりと敷き詰められた迷宮・・・壁が厚く、天井もあるためこれまでできてきたようなショートカットや壁をぶち抜いて進むと言った大胆な行軍手段も取れないまっとうな迷宮回廊。おまけにこの9から1回廊までは敵の強さと数よりも迷宮としての難易度の方が高い記憶がある。

だから、各回廊ごとの攻略時間はかなり取られるだろうが危険性はかなり低いはずだ。たとえ敵が強化されていようと今レベルならば確実に仕留める事もできうる・・・

「8 / 2 8    2 : 1 0」    第8回廊

「・・・変だ」

「何がですか？」

思わず漏れた言葉にアルスが気になって声を返してきた。「大したことではないです」と適当に話を流したモノの異変を感じた事に嫌な予感を感じてしまう。

ここまでおよそ1時間近くというかなりの攻略時間をかけたのだが、

その全てを探索にのみ費やしていた。

そう・・・敵と一度も遭遇しなかったのだ。

あれだけ広大な迷宮であつたのにもかかわらず敵と会わないどころか潜んでいる気配すらしなかった。なかには大型の敵がいるはずであろう大部屋もあつたというのに・・・そして、そのことに加えこの回廊に着いてからまた新たな違和感が生じる。

その違和感がどこから来るのか全く見当がつかないが、とにかく今は先に進むしかないだろう・・・

「8 / 28     8 : 22」     第5回廊

いよいよもって異常だと感じる。ここまでの道中・・・敵との遭遇回数が全くのゼロ・・・おまけに8回廊から感じ始めた違和感は徐々に大きくなって、今では気分が悪くなりそうなほどの悪寒となつて感じる。それでもその根源がどこなのかがまるでつかめない。流石に、アリスもこの状況を不審に感じているのか表情がかなり強張っている。口数も減つた・・・どころかほぼ全く喋らなくなっている。

それでも進むしかない現状・・・黙々と先を目指して歩き続けた。

——そして、とんでもない異変に気付くこととなつた。

「8 / 28     9 : 41」     第5回廊     ループ1

「ん な っ あ ！ ？ 」

あまりに衝撃的な事だつた所為で思わず声を張り上げてしまった。それもそのはずだ・・・俺はたつた今さっき、次の回廊・・・4回廊へ続く道を見つけそこを通つたはずなのに・・・通つた先はこの

5 回廊の入り口・・・

あり得ない・・・あり得ない！なぜここに帰ってきた！？確かに前に進んだはずなのに元の場所に帰って来た・・・戻ってきてしまった！！

その受け入れがたい事実を必死で否定するために再び次の回廊を目指す。何かロジックがあると仮定し、前とは違う道を進んではたどり着き、たどり着いては元の位置へ・・・また進んではまたもとの位置へ・・・

「8 / 29    2 : 11」    第5回廊    ループ28

この5回廊を延々と歩きまわること早17時間もの時間が過ぎたが、一向に脱出の糸口を掴めずにいた。行けども行けども理由は解らず、進めば進むほどに焦りが生まれる。焦りが焦りを呼び・・・冷静な判断ができないと頭の隅で感じながらも冷静になることができなくなり始めて居た。冷静な思考回路が奪われる最大の要因になったのは、一旦10回廊のセーフティーエリアまで戻って考え直そうとした時だ。6回廊へ戻るためにある居たはずが今度は5回廊の出口・・・4回廊への道の前に出てしまったのだ。このことが焦りを決定的なまでに増長させ、考えるよりも先に行動・・・石畳の石の一つ一つをしらみつぶしに調べ上げると言わんばかりなほどにひたすら5回廊を練り歩き続けた。

「くそっ！くそっ！くそっ！何がどーなってるんだ！？」

焦りのあまり悪態を抑えることができず、壁を意味もなく殴りながら叫ぶ。これだけの時間を費やしているというのに何一つ解らない・・・それどころか戻ることもできず、完全に閉じ込められてしまっている。違和感だらけでもはや頭が狂いそうなほどの状況でひたす

ら壁を殴り続ける・・・

ひたすらに壁を殴り続け・・・・・・・・

唐突に感じた違和感によって暴走しかけて居た思考回路を一気に冷やす。そして冷え切った思考回路が正しく回転しく・・・激しく回り始める。

一つの推論を元にある手段を思いついた。もし外れて居れば確実に詰み・・・そして、もしこれが正しい場合・・・『敵』にばれても詰みだ。

チャンスは一度・・・たったの一瞬・・・なすべきは攻撃。使うはダークブリンガー。発動形態は牢獄<sup>ブリズン</sup>。対象は・・・自分つ

「・・・撃て」

そこで紡がれた言葉はそれが最後だった・・・

「ぐっ・・・あああああ！」

自分に向けて撃たれたダークブリンガーの痛みに絶叫しながらも、成功の確信を得た。今いるここは確かに第5回廊・・・だが、俺たちはそこから一切動いていない！

開かれた瞳に映ったのは自分を貫く黒い閃光の先に居る『敵』——のつぺりと顔がなく、関節ごとに細くなった。不気味な人形のようなそれ・・・それこそが俺を・・・俺たちをループに閉じ込めた敵だ。

ザ・フェイカー　Lv0

取得したデータに出たのはかつて戦ったザ・ペイン、ペインロード

と同じLv0の敵・・・これで疑いようもなくなった。こいつ——  
ザ・フェイカーの力によっておそらく催眠状態に落とされ、言ってみれば夢の中でひたすらこの5回廊を延々と歩きまわされて居ただ。

からくりさえ解つてしまえば相手は戦闘能力が皆無のLv0モンスター。再びあつちに追いやられる前に・・・未だ黒い閃光が自分を貫き激痛が身体を走っている中で銃を奴に向け込められていた弾丸全てを叩きこんだ。

カラカラカラと不思議な音を鳴らしながら消滅していくザ・フェイカー。その幕引きは驚くほどあっさりとしていた・・・どうやら8回廊から感じ始めた違和感は奴が仕掛けてきた攻撃だったのだ。奴の力は即効性がなかったが、徐々に効き始めこの5回廊に着いたところで術中に落ちてしまったのだろう。すぐ近くにアリスも横たわっていた。

なんにしても奴の術に気付くことができて良かった・・・正直あの時壁を殴って・・・まるで痛みを感じなかった事・・・アリスが俺の行動に何一つアクションを起こさなかったこと。それらの違和感に気付かなければ未だに奴の手の上で踊らされていただろう。とりあえず今はアリスを起こして先に——

「・・・・・・・・」

息が止まる。思考が止まる。事実を受け入れられずにいる。視界の端にある一つの表示が信じられない事を告げている。俺は未だに奴の術中に居るのだろうか・・・？

「8 / 30    20 : 33」

タイムリミットが・・・30時間を切った。カラカラカラとまるで俺をあざ笑うかのように耳の奥であの音が響く・・・

## 第5回廊——カウントダウン（後書き）

ここまで読んでいただきありがとうございました。

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

えーっとなんていうか・・・その・・・アレです。辻褄合わせとか・・・そう言われると身も蓋もないんですが・・・そんな感じです。字数的にもちよっと手抜き感が否めないかなあ

## 第1回廊——喪失の目覚め

「8 / 3 0    2 1 : 1 3」 第4回廊

限りなく無音の迷宮に鳴り響く二つの足音。不気味な静寂の中を唯一引き裂く音はどこか心もとなく・・・不安げなものであった。

異常なほどに消費された時間に啞然としてしまった後、慌ててアリスを起こし急ぎ出口を目指した。目を覚ました彼女は状況が飲み込めず困惑していたが落ちつかせる時間の余裕・・・はあっただろうが気持ち的なものがなかった。60時間・・・いや48時間あればまだここまで焦る必要はなかっただろう・・・だが現実には48時間どころか30時間すら切り、26時間と少し・・・かなり危険域に近づいている。

あのザ・フェイカーの力によって幻の5回廊を延々と彷徨っていたがそれでも17時間・・・長くても20時間程度だと思っていたらその3倍近くが奴に奪われていたことに・・・なんという失態だろうか。あれだけ時間の余裕を残しておきながらたった一体の敵によってその余裕を奪われてしまっていた。

だが、まだ終わったわけじゃない・・・詰みではない。一重にその思いだけで二人は入り組んだ回廊を突き進む。

「8 / 3 0    2 3 : 3 0」 第2回廊

無人の回廊をひた進み、ついにここまでたどり着いた。残り時間は24時間半・・・内心で安堵の息を少しだけ吐きつつ再度気を引き締める。後ろからついてきているアリスも同じように気を入れ直したようだ。

——・・・く・・・

「っ!？」

「え？」

唐突に何か声が聞こえた気がした・・・だが、それはかつて心の内側から聞こえた声ではない・・・その証拠にアリスにも何か聞こえたようだ。

声はこの先の回廊から聞こえてくるようだ・・・つまりそれが意味するところは——

「・・・気をつけてください」

「うん。解ってる」

二人は各々の武器を握りしめ、ゆっくりと先を探るように進んでゆく。

——まも・・・めざ・・・獣・・・

断片的に響く声が少しずつ、はっきりと聞こえる。断片化された内容もまた一つの文として聞こえ始める。

——まもなく。目覚める。喪失の獣。

はつきりと聞こえた声の先に居たのは白い靄のようなものだった。白い靄は漠然とではあるが人の形をしており、ただそこに立ちつくしている。

——まもなく。目覚める。喪失の獣。

生気を感じない靄はひたすらにそれだけをつぶやく。靄は一つだけ

ではない、道行く先にポツンポツンと同じように漠然と人の形を取りながらその場に立ちつくしている。そしてそれらの全てがぼそぼそと同じ事を繰り返しつつやく。

——まもなく。目覚める。喪失の獣。

敵意は無いようで、ステータスを調べようとしたが情報も一切出ない。ただのオブジェクトなのかなんなのか確かめたいところではあるが迂闊に触れる気はしない。だからひたすら無視してそのまま突き進む……

「なんだろう……すごく気味が悪い。それに何を言ってるんだろう？」

不安のあまりアリスが恐々と漏らす言葉に無言で返した。確かに気味が悪いが、害意が無いのならば気にしている余裕はない。一刻も早く抜けてしまふのが得策だ。

その後も同じ靄の横を突き進みついに最後の回廊への道を見つける。あと一息……あと一息だ。

「……最後の回廊への道」

「やっと……っ！」

思わず漏れた言葉とともに足早に不気味な第2回廊を出る……

——時は満ちた。喪失の獣は今……目覚める。終焉を見届けるために。

——時は満ちた。喪失の獣は今……目覚める。終焉を見届けるために。

——時は満ちた。喪失の獣は今……目覚める。終焉を見届けるた

めに。

——時は満ちた。喪失の獣は今……目覚める。終焉を見届けるために。

——時は満ちた。喪失の獣は今……目覚める。終焉を見届けるために。

その時間こえたのは幻聴だろうか？だがはつきりと聞こえたものがあるのかを理解するのはそう遠くなかった。

「8 / 3 1 0 : 0 0」 第1回廊

ついに最後の回廊……。ここさえ抜けてしまえば、脱出成功。無事にこのデスゲームをクリアし、現実に戻ることができる。

「さあ行——」

「——」  
行こう……。そう言おうとした。最後の後押しとして僅かながらでも彼女に勇気を与えるような一言をかけようとした……。できなかつた。

言い切る前に回廊の奥底から……。世界の深淵からあがる咆哮。それが地上向けて全速力で響きわたり、その咆哮が俺の身体を貫き……。駆け抜けて行った。

「ひつう!？」

「なつ……。なに!？今のは!？」

アリスはその叫びに驚き身をすくませるが……。俺はそれ以上にひどかった。一瞬で身体のコが冷え切ってしまったかのように全身が震え、出るはずのない冷や汗すら感じる。

今の一体何だ？なんなんだ！？今の叫びは？  
なんだろう・・・知ってる？覚えてる？今の叫びを・・・俺は知ってる・・・？

——時は満ちた。喪失の獣は今・・・目覚める。終焉を見届けるために。

視界がぶれる・・・視覚も思考もまるで焦点が合わないなかでさっき響いた声がなぜかクリアに聞こえてくる・・・来る・・・来るんだ・・・ヤツが・・・！

「だっ・・・だいじょ——」  
「走れ！！」

悲鳴めいた叫びでアリスにそれだけ言うと、震える体を必死に抑え込みながら走り出す。逃げないと・・・早く逃げないと・・・ヤツが来る前に・・・

俺たちは走る・・・逃げるために・・・そうただ逃げるために。恐怖で逆に研ぎ澄まされた感覚が出口までの最短ルートを選び出し、そこを最速で駆けてゆく。だけど足りない・・・これでも足りない！回廊を駆ける間、規則正しい地響きが鳴る。そしてその地響きは数を重ねるごとに大きく・・・大きくなる。

走れ！走れ！走れ！走れ！その思いだけが大きくなる地響きとともに強くなる。自分の本能が全力で警鐘を鳴らす。

「8 / 3 1    0 : 1 2」

「っ！！！」  
「ひゃっ！」

眩い光に思わず目を細め、足を止める。そしてまぶしさに目が少し

ずつ慣れ、目に多くの色が飛び込んでくる。茂った木々の色。ところどころ草の禿げた土の色。そして天上には黒い闇色と眩い青空とその境界をつなぐ赤い黄昏の色・・・

どこか美しくも歪に歪んだそれらを見て思った・・・回廊を脱出したと・・・この美しく壊れ始めた世界に舞い戻ったのだと。

「・・・っ！ログアウトを！！」

「えっ？あっ！はい！！」

慌ててアリスにログアウトを指示して自分もシステムを起動しログアウトボタンを確認する。この世界に来て初めて目にしたログアウトボタン・・・それを押せば全てが終わる。迫りくる死を掻い潜り、現実へと帰るボタン。

「  
———ツ！！！！！！！！」

・・・だが、それを押すことはできなかった。

『日本時間八月三一日〇時二分。『死せる世界の生存者』クエストクリアを確認。これより最終クエスト『終焉を見る瞳』が開始されます』

## 第1回廊——喪失の目覚め（後書き）

ここまで読んでいただきありがとうございました。

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

終わるはずのデスゲーム。その最後のクエストが始まる。

ついにきました物語もいよいよ（ようやく）クライマックスを迎える時が来た！

## 第0回廊——終焉を見届ける瞳（離）

——俺には見覚えがあった。その出で立ち、その眼光、その威圧感、その存在感……

——ひたすらに力を求め、盲目なまでに強くなり続けた果てにヤツは居た

——己が力を示すべく、魂を削るような戦いの末……俺はヤツを討ち取った

喪失の獣……The Lost Beast……喪失する世界の終焉を見届ける獣

「8 / 3 1 0 : 1 2」 第0回廊——地上 封霊の森

「……」

「えっ？……あつ、ちよつとま——」

走れ……そう自分で言ったような気がした……本当に自分が口にしたのかは解らなかったが、いま大事なのは走ること……無意識のうちにアリスの手を掴み強引に引っ張って走り出す。驚いたアリスは足をもつれさせながらも俺に引っ張られながらついてくる。

走るんだ……走って……逃げて……それから……

「——ッ！——」

鼓膜を打つヤツの咆哮。それを聞いたびに全身に恐怖が走り、逃げる足が一段と速くなる。そして全身が恐怖で埋め尽くされてゆく中

で頭の隅にわずかに残った思考回路が一つの違和感を必死に解読している。

確かにヤツ・・・The Lost Beastの名には覚えがある。実際にヤツと出会い、戦い、そして勝った。だが、今のヤツはあの時とは違う。

俺は今、同じ名を冠しながらその圧倒的な違いを目の当たりにして・・・

「8 / 3 1 0 : 2 3」

深い森の奥までひた走っていたが、少しずつ減速し・・・立ち止まる。俺に引つ張られながら走っていたアリスは全身フラフラな様で、今にもその場に座り込みそうになるのをかろうじて我慢しているようだった。

「はあ・・・はあ・・・はあ・・・ねえ・・・今のつて・・・何・・・？」

息絶え絶えのアリスが息を整えながら疑問を投げかける。もっともな疑問であろう・・・隠す必要はない、彼女のには知る必要がある。

「The Lost Beast・・・かつて喪失の回廊・・・その最深部である第50回廊に居た敵です」

そう・・・もう2週間も前になるあの日・・・たった一人で回廊を突き進んだ先にいた敵。だが、あの時戦ったヤツとは何かがまるで違う・・・そう感じた。かつてヤツは巨体ではあったがせいぜい3メートルほどだったが、今はそれをはるかに上回る巨体。まもつていたオーラも禍々しさどこにもなく・・・むしろ神々しさすら感じた。湧き上がる圧倒的力の差の謎・・・そしてその答えは、俺が今まで自分に叩き込んできた・・・培ってきたものが教えてくれた。

もはや無意識のうちに発動したスキルによって読み取られた奴のデータ。たった一文程度の内容はすべてを語っていた。恐怖の理由もはつきりした・・・俺は理解している・・・本能的に敗北を・・・再度システムを起動し、ログアウトのボタンを確認するが・・・押せない。回廊を脱出したことによりログアウトができる状態になった。しかし、別の・・・元来あったはずのシステムによってログアウトを阻まれる。

LWOではシステムが戦闘状態と認めた場合、ログアウトができなくなる。ログアウトによって戦闘を回避するという方法を防ぐためのものだ。もちろん外部から回線を切ってしまうえばログアウト可能だろうが、現実問題それは不可能。つまり未だここから抜け出すことはできない。

ここから抜け出すためにはサーバーが閉鎖する・・・この世界が終るまっで残り23時間35分・・・その間にログアウト可能な状態・・・つまり戦闘状態を解除しなくてはならない。

戦闘状態を解除する最も単純な答えは・・・敵を倒すことだ。だが、それ以外にも敵から一定距離以上離れるなどで敵の戦闘の意思が途絶えた場合という手段もある。これは敵のテリトリーから出るという発想で回廊間を移動した際に回廊を超えて敵が襲ってこないのはこれが該当する。

しかし、現状未だに戦闘状態は続行している。ほんの数分ではあったが全速力で逃げたため、相当な距離を開けたはずなのに解除されない。それはつまり、その程度では奴の戦闘の意思が途絶えることではない・・・ヤツにとってのテリトリーはこの世界全体・・・そう直感した。

そうなければ残された手段は一つ・・・

だけど、その前に――

「えっ？・・・ちよつちよつとベイル！？」

素つ頓狂な声をあげるアリス・・・それもそのはず。いきなり組んでいたPTを解散したのだから・・・だけどこれは・・・どうして  
も必要な事・・・

「解散しました。このまま隠れて居ればログアウト可能になるはず  
です」

「何言ってるの！それってつまりっ・・・」

これは普通はしないであろう戦闘状態から解除される方法。  
システム上戦闘状態となるのは敵が認識した対象とそのグループ。  
つまりPTで誰か一人が敵のターゲットになってしまえばどんなに  
遠くてもそのPT全員が対象の敵と戦闘状態になってしまう。だが  
裏を返せばPTさえ組んでいなければ戦闘状態が解除されログアウ  
ト可能となる・・・

「ヤツは自分が対処します。ですから先にログアウトしてください」  
「そんなことできるわけないわよ！いくらベイルだってあんなの相  
手じゃ・・・私も一緒に戦う！全然役に立たないかもしれないけど・  
・・・でも！」

一人で逃げる事を拒むアリスは強く反論し、俺にPT申請をしてく  
る。俺の視界にはPT申請を受理するか否かの確認画面が浮かび上  
がる。

本当は・・・すごくうれしかった。今までずっと・・・ずっと一人  
だったから・・・どんな状況のどんな形のどんな理由でも一緒に居  
てくれるという申し出は・・・

でも、だから・・・そう・・・だからこそダメだ。そんな人を一緒に  
に行かせるわけにはいかない。そんな人を道ずれにするわけにはい  
かない。

ずっと一人だった俺に。ろく話もしなかった俺に。成り行きで一緒  
になっただけの俺に・・・手を差し伸べてくれる・・・

だから、言葉にしないけど・・・ありがとう。そしてありがとうだ  
から――

「ひゃんっ!?・・・いついきなり何するの・・・っ!?」

俺は唐突に・・・思いつき彼女を突き飛ばし、かわいげな悲鳴を  
あげながら地面に倒れこむアリスに向かって銃口を向ける。正直心  
が痛い・・・多分、初めて触れた他人の優しさを・・・差しのべら  
れた手を無下にする事が辛い・・・それでも今は言わなければなら  
ない。

冷静に・・・冷徹に・・・冷酷に・・・

「・・・はつきり言わなきゃダメみたいだな。邪魔だ・・・一緒に  
居られても迷惑だ。逃がすのはせめてもの慈悲だつてのに」

自分の思いつく限りの精いっぱいの悪意で彼女を突き離す・・・辛  
い・・・辛い・・・彼女の優しさに揺らぐ・・・彼女の優しさに甘  
えたくなってしまう。でも・・・それはできない・・・できない。

「で――」

「『ヴォーパルバレット』」

止める・・・何もさせない。彼女の言葉は銃声によってかき消す・・・  
・彼女の行動は銃弾によって阻む。俺が彼女に望むのは・・・ただ  
逃げることに、生き延びること・・・それだけでいい。

だから俺は無慈悲に、機械的に引き金を引き彼女の足を撃ち抜く。  
その行動にシステムとしてダメージは存在しない・・・でも同時に

使ったスキルと数値に出ない痛みが彼女の言葉を止め、動きを止める。

「足手まといはいらない。死にたくないならさっさとログアウトボタンを押すことだ・・・『風翔の加護』」

もう、俺がこれ以上ここに居る理由はない。むしろこれ以上いればヤツがここまで来て彼女を巻き添えにしようだろう・・・だから風を纏い、風となってその場を去る・・・行くべき戦場へと駆け出す。

その時、俺の口から漏れた小さな「さようなら」はきつと、俺の中に残った最後の未練だったのだろう。未練も別れの言葉とともに捨て置いた。

—— やつぱり、死にたいんじゃないか

「別に死にたいわけじゃない。確かにやろうとしてるのは自殺もいいとこだけさ」

彼女と別れてすぐに自分の内側から響く声。それに対して声に出して答えるただの独り言。

—— だったらあの時の言葉は嘘になるな。何が生きたいだ

「ん〜どうだろ？死にたくない・・・生きたいってのは別に嘘じゃない。でも今やってることはどう考えても真逆なんだよなあ・・・」  
ひたすら続ける自問自答。言ってることとやってることの矛盾をばんやりと、漠然と考える。

—— もう解ってるんだろ？今更とぼけてどうする？

「あーだよな。そーだよなあ・・・やつぱそーなんだよなあ」

答えなんて解ってる。とつくの昔に出してる。俺が今何をしたいかなんて

この世界の最後の戦い・・・俺の最後の戦い・・・

あの日、喪失の回廊の最奥から始まった・・・きっとこの世界に来たときから始まってた・・・

「誰も知らない。誰も語らない。間抜けで情けない俺の英雄伝説・・・」

ゆっくりと足を止め、目の前の・・・俺が戦う敵を・・・静かに見据える・・・。ヤツも俺を見据え、敵意を害意を殺意を放ち始める。

「独りぼっちの英雄ベイルの物語は幕引きのお時間だ・・・って感じかな？」

ともに戦ってきた二丁の相棒をその手に確固たる戦意を持って対峙する。生きるか死ぬか？そんなことよりも今はただ全力で・・・

「8 / 3 1 0 : 3 0」 残り23時間29分

## 第0回廊——終焉を見届ける瞳（戦）

「8 / 3 1    1 : 1 3」    残り21時間46分

「はっ・・・はっ・・・はっ・・・っ！」

走る。走る。走る。時にジグザグに・・・時に一直線に・・・ヤツにこちらの行動を読み辛くさせながらひた走る。

なぜ、今また走っているのか？ヤツから逃げて居るのか？それは別に恐怖で逃げて回ってるわけじゃない。はつきり言つてあの場所は戦い辛いのだ。

木々に覆われ機動力をフルに生かせない。代わりに隠れて攻撃するという戦法が無いわけではないが、ヤツの力の前じゃあつてないような障害物なのだ。

なによりあの森にはおそらくまだアリスもいる。下手にあのまま戦つてログアウトしていないアリスを巻き込んでしまったら元も子もない。

だから走る。逃げるためではなくおびき寄せるために・・・ただ正直きつい・・・

「・・・くそっ！『ショットブースト』・・・『バーストレールトリガー』」

スキルで加速し、ヤツとの距離を開けつつ慣性が働いている間に攻撃スキルでヤツを攻撃。だが、この攻撃によるダメージは無いに等しい・・・どちらかと言えば相手の動きを止めることに重点を置いている。そうでもしないと余裕で追いつかれる。

すでにスキルをフルに活用して叩きだせる最高速度を出しているというのにヤツは悠然と追いかけてくる。その四本の足が生み出す推進力は俺の速さを僅かだが上回っているところか一歩進むだけで大地を抉り、消し飛ばしてゆく。

ヤツの拳動一つ一つがすでに必殺の一撃としてそこに顕在している。僅かでもスピードを緩めればヤツの突進に巻き込まれ瞬きをする暇もなくHPが消し飛ばされるだろう。だから、移動しつつ攻撃でもして少しでも動きを止める必要が出てくる。

「・・・ついたっ！」

だけどそんな決死の追いかけてこもヤツと戦うと決めた戦場についたことで終わりを迎えた。

「8 / 3 1    1 : 2 0」    アンセムカイン城城郭前

プレイヤーたちのスタート地点にしてこの世界の中心ともいえる場所。最後にここを訪れたのはもう2週間以上前かと思うとどこか懐かしさすら感じる。だけど、残念ながらそんな感傷に浸っている暇すらない。

城への門を潜りすぎさま180度反転。ヤツの正面を向き改めて戦う意思を明確にする。

「・・・ランパート！」

短い宣言に呼応して魔法陣が縦横に規則正しく並んで展開する。文字通り壁のごとく展開した魔法陣から黒と緑・・・二色の閃光が正面に居るヤツ目掛けて殺到する。流石のヤツとて量にモノを言わせ魔法の前には動きを止める。最初の一撃が成功したことを確認するや否やすぐさま城下町の中へと入る。

ヤツとの戦闘において最も大事なこと・・・それは何においてもダメージ効率だ。かつて50回廊でヤツと対峙した時はレベル差にモノを言わせダメージを叩きだした。そのおかげで何もないただっ広だけのあの空間でもヤツを倒すことができた。

だが、今のヤツはあの時とはまるで違う・・・そもそもレベルとい

うシステムによって決定した数値がすでに違う。

あの時のヤツはLv150で俺はLv200だった・・・が、俺はLv238でヤツはLv250・・・ヤツはレベルにおいて俺より頭一つ上となつてしまった。これではあの日の様な力に任せたり押し、の火力戦法は使えない。

・・・となると、考える問題はどうかやってダメージを出すか？その答えがこのアンセムカイン城だ。

城まで一直線に伸びる目抜き通りを城の方を目指して一直線に突き進む。ふと周囲を見回してみるが、目抜き通りに並ぶ商店・・・そして、その裏に建ち並ぶ家々・・・そのすべてから人の気配が全くしない。プレイヤーはおるかNPCすら・・・

その辺はあらかた予想はしていた。回廊のアイテム販売はファンタジーなこの世界の世界観をぶち壊すと言われてもおかしくないほど機械的なモノだった事からもあり得る話だ。

なんて事を考えていたら、後方から地響きが届く。振り返ってみると足止めの『ランパート』が切れたんだろう。再びヤツがこつちめがけて猛スピードで突っ込んでくる。流石にこのドでかい目抜き通りもヤツが立つと両サイドが一杯一杯になるほど狭い・・・が、狙い通り。これでヤツの動きはかなり制限できる。

「『ジャベリン』！」

再び短い宣言を行うと、今度は魔法陣がヤツに向かって一列に並んで展開する。二次元的に描かれた厚みがないはずの魔法陣が幾重にも重なることでまるで筒状の立体的な魔法陣を形成する。

そして、本来なら細く短く放たれる閃光がまるで一本のレーザーのようになつてヤツに襲いかかる。直線的な攻撃で非常に避けやすそうだが、左右への動きは建物に阻まれてろくに動くことができない。

「逃げ道なんて与えねえぞ？『ダウンバースト』！」

横が無理なら上・・・そう考えて飛び上がるとする先に、魔法陣を展開し撃ち出す。上空から撃ち下す攻撃にヤツは再び地に叩きつけられ『ジャベリン』の餌食となる。

完璧だ・・・まさか、ここまで見事に攻撃が通るとは思っていなかったため拍子抜けであつた。だが、ここまでの攻撃は俺ができる最高ランクの攻撃手段なのだからむしろ当たってもらわないと困るか・・・

『ランパート』、『ジャベリン』、『ダウンバースト』・・・これら全ては俺が編み出したマクロ宣言によるブリンガー系魔法運用の最終形態だ。それら一つ一つのたった一言の宣言によって発動する攻撃は絶対的な破壊力を持っている。

ただまあ、どれもMPが空になるまでフルオートでスキルを発動するからいちいち回復が面倒になるし、何気に回復薬がすつからかんになっちまった・・・。

この時すっかりいい気になっていた・・・この程度で倒せるはずなんて無いのは重々解っていたはずなのに、確かな手応えに満足して次の手を講じなかった。

「ッ！！！！！！！！！！」

ヤツの咆哮で自分の浅はかさを自覚する。だがすでにMPは0、回復薬も0で攻撃手段を完全に失ってしまった。だから、安易な選択をしてしまった。

「っ！！！！あつ・・・『アルス・マグナ』、『コードシフト』<sup>ブリズン</sup>発動！  
ダークブリンガーを火、氷、風、地、雷への属性変換、及び『牢獄』<sup>ブリズン</sup>発動！！」

アルス・マグナの力によって無限と化したMPを使い、ヤツの周囲を魔法陣で覆い隠す。それはさながら魔法陣で形成された檻のよう

に・・・そして、闇も含めた合計6色の黒味を帯びた閃光が全方位からヤツ目掛けて撃ち出される。すこしの間、膨大な閃光の量でヤツが埋め尽くされるているのをただ静かに見守り、そして――

・・・自分の計算の甘さを呪った・・・足りない・・・まるで・・・

俺は呆然と・・・アルス・マグナの効果が切れ、何もできないままに・・・俺の攻撃を耐え抜いてしまったヤツに・・・一瞬で消し飛ばされた。

「8 / 3 1      1 : 4 1」      残り22時間18分

## 第0回廊——終焉を見届ける瞳（戦）（後書き）

ここまで読んでいただきありがとうございました。

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

## 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/n0694x/>

---

たった一人の英雄伝説～14日間のデスゲーム～

2011年12月24日00時47分発行