
《Blade Of Online》

夜兎__✂

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】

《Blade Of Online》

【Nコード】

N7059Z

【作者名】

夜兎――✕

【あらすじ】

V R M M O 《Blade Of Online》のサービスが開始された。β版のテストプレイヤーの一人になり、このゲームにハマった俺は当然プレイを開始する。しかし《Blade Of Online》はクリアするまでログアウト不能のデスゲームだった。ゲーム1のハズレ武器を選んでしまった俺は他のプレイヤーから相手にされず、しかたなくソロで攻略を始めることにした。だがその途中、俺はバグによって高レベルのモンスターは闊歩するエリアに飛ばされてしまう。果たして俺はこの世界から出ることが出来るの

だ
ろ
う
か。

巨大な樹木が並び太陽の光が殆ど入ってこない森の中で、俺は必死にモンスターの攻撃を避けていた。

全身が紅色の堅い殻に覆われた巨大なサソリ、シエルドスコピーオンが猛スピードで突進してくる。俺はここの数週間で鍛えられたスキル《見切り》を使用する。《見切り》は発動すると相手の攻撃が来ると思われる場所に赤い線が現れる。俺はシエルドスコピーオンの突進を完全に避けられる位置を確認すると、《ステップ》で大きく横に跳ぶ。

シエルドスコピーオンはそのまま突っ込んで行き木に激突した。しめた、チャンスだ。

「はあああ！」

俺はシエルドスコピーオンの殻の隙間に手にしていた太刀の刃を滑り込ませる。ジュブ、と嫌な手応えが伝わってくると同時にシエルドスコピーオンの上に表示されているHPバーが少しずつ減少していく。最初からレッドゾーンだったHPバーが最後まで削られ、消滅する。

シエルドスコピーオンはキシヤア、と断末魔の悲鳴を上げながら光の粒となって消滅していった。これがこの世界での死だ。こいつに限らず、俺もHPバーが無くなれば同じように死を迎える。そして生き返ることは二度とない。

レベルアップ音が二連続で響く。シエルドスコピーオンを倒したことで経験値が入ったことでレベルが上がったのだ。本来シエルドスコピーオンは俺のようなレベルの低いプレイヤーが倒せるモンスターではない。だから一気にレベルが二つも上がった。

なんでそんなレベルの高いモンスターを俺が倒せたかというと、

朝から今までずっと今のシェルドスコープオンと戦い続けていたからだ。因みに、現在時刻は夕方六時半。

あいつの攻撃を避けてわざと樹にぶつけさせて怯んだところを、殻の隙間から刃を差し込んでダメージを与える。これをずっと繰り返し続けた。それで今、やっと倒すことが出来たのだ。

正直、もう立っているのが辛いぐらい疲れている。モンスターを倒すと自動的にアイテムはバッグの中に収納されるようになっていく。もうここに用はない。洞窟に帰ろう。

俺が、いや俺達がこの世界に来てから一ヶ月。

VRMMO《Blade Of Online》のサービスが開始された日から、地獄は始まった。

0 (後書き)

どうも夜兎と申します。VRMMOモノを書くのは初めてなので矛盾などが出てしまうかも知れませんが、一生懸命書かせて貰います。誤字脱字、感想など貰えると嬉しいです。

二十年前、軍が訓練のために開発したバーチャルリアリティ技術は今や世界中で使われている。体感型^{ドリーム}仮想空間装置の仮想空間を利用した介護やスポーツなどが進歩していく中、ゲーム技術が残り残されていった。

ビジュアルやデータなどの問題により、《ドリーム》から出ているゲームはどれもほのぼのとした生活系のゲームばかり。激しいゲームを好むプレイヤー達から、不満の声が上がる。そんな中、あるゲーム会社がVRMMO《Blade Of Online》の開発が成功したことを発表する。プレイヤー達は歓喜し、その発売を今か今かと待ちわびた。

発表から二年後、ゲーム会社から《Blade Of Online》のβ版が応募したプレイヤーに数量限定で配られた。俺、矢^{やし}代^{あかつき}暁もβ版に応募し、抽選に選ばれた。

自分がゲームの中に入りモンスターと戦うというのは、やはり最高に楽しい。俺はβ版終了まで毎日何時間もプレイし、攻略していた。

それから二ヶ月、ついに《Blade Of Online》が発売された。

『もうすぐだな』

β版で知り合ったガロンというプレイヤーから送られてきたチャットを見て緊張感がより高まる。

《Blade Of Online》のサービスが今日の午後十

二時から開始されるのだ。俺は出遅れないために《ドリーム》を頭にセットしている。十二時になった瞬間に電源を入れて出遅れないようにしないとな。

β版をやっている分、他のプレイヤーよりも有利とはいえ、おちおちしていればすぐに抜かされてしまう。ゲーム内でガロンとその仲間に合流し、すぐに攻略を開始するつもりだ。

「これで現実から目をそらせる」

俺は《Blade Of Online》のパッケージを眺めながら、そう呟いた。

俺には親が居ない。小さい頃に二人とも交通事故で死んでしまった。まだ小さかった俺と妹の栞しおりは祖母の家に引き取られる事になった。俺はあの時に誓ったんだ。栞しおりだけは何かあっても守ると。「暁あかつきお兄ちゃん」と懐いてくる妹だけは、幸せにしてみせると。

それがこれだ。大学受験に失敗し俺は浪人になった。祖母に出して貰った予備校のためのお金で俺はこの《ドリーム》を買った。最低だと思う。高校生になった栞にも軽蔑された。祖母は何も言わず、家でゲームをする俺に料理を付くってくれている。心が痛まない訳じゃない。だけど何かをする気になれないんだ。

そう言えば、栞は今友達の家泊まりに行って居るんだっけ。あいつもゲーム好きだから、もしかしたらその友達と《Blade Of Online》のサービスが開始されるのを待っているかも知れないな。

そんなことを考えてる内に、デジタル時計が十二時と表示する。俺は《ドリーム》の電源を入れ、《Blade Of Online》を開始した。目の前が少しずつ黒く染まり、やがて闇に落ちていった。

《Blade Of Online》の世界、ヨーツンヘイムにはモンスターが跋扈する、まだ誰も足を踏み入れたことのない場所がいくつもある。プレイヤー達はその場所を探索し、奥にいるボスモンスターを倒して次のステージに向かっていく事になる。

使用できる武器はさまざまで、片手剣、両手剣、大剣、太刀、斧、槍などが存在する。まだ明かされていない武器もあるようだ。ただしこの世界には魔法という物がない。なのでプレイヤーは武器を手にし、自らの腕でモンスターを倒すことになる。それだけ聞くとあまり面白みのなさそうなゲームに聞こえるが、魔法の代わりに《スキル》や【称号】がある。プレイヤーはこれらを上手く使えるかが勝負の分かれ目となってくる。

武器は最初を選ぶことが出来るが、しばらく変更することが出来ないため慎重にいかねばならない。β版で俺が使っていた太刀は全てが中途半端で、ハズレ武器とされている。だが、敢えて俺はハズレを引くね。レベルを上げていけば凄い技が出るかもしれないしな。

《Blade Of Online》のスタートメニューで太刀を選ぶと、ようこそブレイド・オブ・オンラインへという文字が浮かび、俺は眩い光に包まれた。

1 (後書き)

誤字脱字、感想を頂けると嬉しいです。

2 (前書き)

短くてすいません。次回から多くなっていく予定です。

目を開くと真っ白な壁に覆われた大きな部屋の中にいた。周りには俺と同じプレイヤーが立っており、隣の人と何やら話していた。人の気配や熱気までリアルに感じられる。《ドリーム》のゲームって気配とか熱気とか細かい所にリアリティが無いから、やっぱ《B I a d e O f O n l i n e》ってすげーんだなぁと再確認する。

つか、みんな大剣とか槍で武器に太刀を選んだ奴が全然居ないぞ……。β版をプレイした奴が作った攻略W I K Iに、太刀はハズレ武器って書かれてたけど、そんなにハズレなのか……。確かに攻撃力でもリーチでも攻撃速度も全部半端だけどさ……。しかも結構扱いが難しいし。だけど敢えて太刀にしようってプレイヤーはいないのかよ……。きっと俺以外にも居るんだろうけどこりゃ相当少ないかもな。

この部屋に入れられてから十分程して、プレイヤーの一人が悲鳴を上げた。周りがそれに注目する。

「ログアウト出来ねえぞ!？」

そんな馬鹿な、とステータスを開き、画面の右上に表示されるログアウトボタンを探す。……無いぞ。嘘だろ。

周りのプレイヤーがざわざわと騒ぎ出す。折角のゲームだって言うのに運営がいきなり転けたな。というかいつまでこの白い部屋に入っていないきゃいけないんだよ。このまま出られないのではないか、そんな考えが頭をよぎる。

その時、部屋の壁に四角いスクリーンの様な物が現れた。画面にはテレビの砂嵐のように白い線と黒い線が動き回っている。プレイ

ヤー達が黙ってそれに注目していると、そこから低い男の声が流れ始めた。

『約一万人のプレイヤー諸君、これから私が言うことを良く聞きたまえ。ログアウトボタンが無いのは運営のミスではなく、最初からそういう仕様になっているからなのだ』

プレイヤー達が再び周りと話し始める。

どういう事だ。ログアウトボタンが無いのが仕様？　つまり故意にログアウトボタンを消したのか？　訳が分からない。

早いところガロンと合流したいが、この部屋にいる人間はかなり多い。ここから探し出すのは難しいだろう。

『それと現実世界からの干渉はほぼあり得ない。この世界では君たちの思考が《加速》されている。詳しい説明は省かせてもらうが、この世界での一年は現実世界での一秒にも満たない。ゲームを攻略せずにここから出られるとは思わないことだ。

プレイヤー達から上がる怒声や悲鳴を無視し、スクリーンからの声は続く。

『それとこの世界での死は現実での死に繋がる。君達プレイヤーの命、HPバーが無くなった瞬間、現実世界での君達の脳に特別な電波が送られ、ショック死する』

空気が死んだ。今まで面白半分に騒いでいた連中も顔を引きつらせ、スクリーンを凝視している。俺は現実で死んだような生活をしてきたからこっちに来ても変わらない、なんて考えは浮かんでこない。やべえぞ、これ。嘘だろ？

『諸君らに伝えることはこれで終わりだ。最後にこのゲームを作った者の一人としてアドバイスをしておこう』

今まで無機質で淡々と喋っていた男の声に、僅かに楽しんでいるような色が混ざる。

『ここにいるプレイヤーは様々な武器を選んだことだろう。大剣、斧、槍、片手剣、両手剣、そして……太刀。プレイする前に攻略サイトを見ていた者は知っていると思うが、太刀はハズレ武器だ。威力では大剣に劣り、リーチでは槍に劣り、持ち運びやすさでは斧に劣り、手数では片手剣と両手剣に劣る。外見から太刀の方が片手剣より強そうなイメージがあるかもしれないが、片手剣は攻撃力は低いが空いた手に盾をもてるし、動きやすい。つまり太刀は全武器の中で一番弱い武器だ。これから命をかけてゲームをするのだから、仲間はよく選んだ方が良い。太刀なんて選んで足を引っ張られたら目も当てられない』

え？　ちょ、待ってくださいよ運営さん。太刀、そんなに弱いんですか？　こんなに格好いいのに？　つかなんでそんな武器作ったんですか？

周りのプレイヤーが一斉に俺の方を見てくる。視線には同情と蔑みが含まれていた。いや、お前らもそんな真に受けんなよ！

『ではこれより君達を最初の街の広場に転送する。そうしたら即行動に移すことをおすすめる。ポップするモンスターは無限ではないから経験値を稼ぎたいのなら迅速に行動することだ。では、命運を祈る』

スクリーンが消え、再び眩い光に包まれた。

2 (後書き)

Skillはスキル、Titleは称号です。Powerは筋力値、Speedは俊敏さ、Perseveranceは耐久値、Staminaは体力値、Dexterityは器用さです。これらは作中では基本的に日本語で書くつもりです。なんで英語にしないかというと、ややこしくて間違えるような気がしますからですwすいませんw

誤字脱字、感想を頂けると嬉しいです。

俺が太刀を選んだのはハズレ武器だからというだけじゃない。ハズレに挑戦してやる、という気持ちがあったのは嘘ではないが本当の理由は他にある。それは、俺が剣道をやっていたからだ。太刀の長さや形が剣道でよく使う竹刀や木刀に似ていたため、振り慣れている物に近い武器を選んだ方がプレイしやすいと思った。だけど、まさかその選択のせいでこんな事になるとは思わなかった。

ヨーツンヘイムの世界でプレイヤーが最初に訪れる街の名前は《セーフティータウン》。その名の通り、モンスターが近寄らない安全な街だ。未攻略エリアを攻略するとそこに新しい街を作る事が出来るため、中盤当たりには全く使われなくなるだろうが、序盤ではプレイヤー達の拠点となる重要な街だ。

《セーフティータウン》に転送されたプレイヤー達の行動は三つに別れた。すぐにソロでエリア攻略に動き出す者、仲間を募集してパーティーを組む者、助けが来ると信じて何もしない者。俺は助けが来るとは思わなかったし、β版をプレイしているとはいえ単独で行動するのは危険だと思ったので仲間を集めることにした。したのだが……。

「ガロン、なんでだよ！　一緒にパーティー組もうって言ったじゃないか！」

《Blade Of Onlin》のプレイヤーのために作られた大きな掲示板を利用し、ガロンとその仲間三人と合流したのは良かったのだが、仲間にはなれないと断られた。理由は太刀だから。太刀がハズレとはいえ仲間が多い方が良い、と反論のだがガロンの仲間の一人が「お前は信用できない」などと言いやがった。ガロン

とこの仲間達は他のゲームで知り合い、何度も現実であって居るらしい。β版で知り合っただけの俺に背中を合わせる危険は犯せないんだと。まあ街を出てモンスターが出るエリアに行けばPKプレイヤーキリングが出来てしまうので警戒するのは分かるけど……。酷すぎるぞ……。

ガロンの背は百八十？を越えており、百七十五？ほどの俺は見下ろされる形になる。背中に背負っている大剣と合わさって凄まじい迫力だ。ガロンは申し訳なさそうに、だが有無を言わさぬ口調で「すまない」と頭を下げると仲間と共にどこかへ行ってしまった。

因みにこのゲームは顔や髪の色など細かいところは変えられるが、骨格は大きく変えられない。何故なら、骨格を変えて身長を高くしたり低くしたりすれば重心がズレ、上手く動けなくなってしまうからだ。俺は顔とか髪は殆ど弄っていない。まあ今はそんなことはどうでもいいや。

「おい、あいつ太刀だぜ」「運営側にまであそこまで言われるって……」「仲間にしたら足引っ張られそうだな」

俺の姿を見たプレイヤー達は皆馬鹿にしたような視線を向けてくる。嫌な予感がした。

その嫌な予感はすぐに的中した。誰にも仲間になって貰えないのだ。太刀と言うだけで避けられ相手にされない。ありえねえ……。いくら運営があんな事言ったからってこれは極端すぎる。この非常に慎重になるのは分かるけど、そこまでしなくても言いジャン……。絶対仲間は多い方が良いんだしさ……。

それから一時間程度街をウロウロして仲間を作ろうと頑張ったが、全て断られてしまった。ならば同士を、と太刀の人を探してみたがソロで攻略しに行ったのか、上手く仲間を作れたのか、宿に引きこもっているのか、どこにも居なかった。

……………。

これは正直マジでやばい。ソロで動くにも出遅れてるし、仲間も出来ないしやばい。宿に引きこもる気は全くない。

掲示板で仲間を募集してみたら、『太刀使い乙www』とか『暁必死だなwww』とか書かれていた。掲示板は名前を出すことも匿名にすることも出来るため、俺の募集に書き込んだ奴らはみんな匿名だった。最悪だ。結局仲間見つからなかったし。

しばらく呆然としていたが立ち止まっているわけにも行かないので、β版の知識を生かしてエリア攻略に行くしかない。どうせレベル上げに丁度良い場所はもうプレイヤーでいっぱいだろうし……。はあ。

第一攻略エリア《ワイルドフォレスト》にいるモンスターは大して強くない。だが囲まれてしまえば終わりだし、レベル1で行くには危険だ。だが仕方ない。この太刀使い暁が一人で攻略してやろう。NPCがやっているショップに行き回復薬などを揃え、俺は《ワイルドフォレスト》に出発した。のだが、その途中で妹にあった。

「葉？」

「兄さん……」

妹も外見を殆ど変えていなかったようで、一目で分かった。流れるような黒髪と雪のように白い肌、スツと高い鼻。同じ親から生まれたとは信じられないほどの美人だ。やはりゲーム好きのお前もこれをやっていたのか……。

妹の周りには、妹と同じ高校生ぐらいの女の子二人と男が二人いた。パーティーを組んだのだろう。勿論この中に太刀使いは居ない。妹は片手剣使いだ。

「兄さん？ こいつもしかして掲示板で馬鹿にされてた太刀使いじゃ……」

男の一人が困惑したように妹に話し掛けるが、妹はそれを無視して俺を睨み付けてきた。その迫力に思わず後ろに一步引いてしまう。

「現実でも役立たずの貴方はこっちでも役立たずだったようですね。誰にもパーティーを組んで貰えなかったみたいです。当然です。私達もあなたをパーティーに入れるつもりはありませんので。話し掛けないで下さい」

周りの仲間が「良いのか?」と聞くが妹は何も言わず、俺に背を向けて歩いて行ってしまった。仲間は妹と俺を見比べ、しばらくして頭を下げると妹について行ってしまった。

俺はしばらく呆然と立っているしかなかった。他のプレイヤー達に見捨てられるのはまだ良い。だが肉親である妹にまで見捨てられたというのは結構堪えた。何もせず祖母の家で金を貪っていた俺が悪いとはいえ、今は命に関わるかも知れないという緊急時だ。それなのに見捨てられた。悲しみと同時に怒りが沸き上がってくる。

「……行くか」

妹のことは取り敢えず後回しにしよう。今は攻略の方が大切だ。

《ワイルドフォレスト》にβ版で出てきたモンスターは、スライム、巨大芋虫、グリーンスマイル、フロータイボールの四種類だけだ。最奥部に居るボスはハングリーツリー。

ボスとはかくとして出てくるモンスター単体ならレベル1でも何とか倒せる。ただしモンスターが一体とは限らない。囲まれたら大分厳しいだろう。

ゲームの中だからかイマイチ緊張感が足りない気がするが、《ワイルドフォレスト》の入り口が見えてきたあたりで気を引き締める。中には多くのプレイヤーが居るだろうが、基本的に自分の力で進まなければならない。パーティーなら別だけど……。

「ん？」

入り口の手前の空間が微妙にひび割れていた。ゲームによくある背景がおかしくなるやつか。最先端のVRMMOとはいえ、まだ完全じゃないようだ。これって触ったらどうなるんだ？ ひび割れていた部分を指でツン、と突いてみるとその部分から全体が砕けていき、大きな穴が出来た。

「なんだこ、れ!？」

穴の中を覗き込もうとした瞬間、何かに引っばられるように中に引きずり込まれた。穴はどこかに繋がっていたようで、俺は頭から真っ逆さまに落下していった。

おい運営。バグくらいちゃんと直せよ……。

3 (後書き)

誤字脱字、感想を頂けると嬉しいです

地面に叩き付けられた痛みを堪えながら、何とか立ち上がる。それから高いところから落ちるとダメージを受けるのを思い出し、HPバーを確認したが変化はなかった。バグのお陰かどうかは知らないが、どうやら落下ダメージは無かったようだ。それなら落ちたときの痛みも無しにして欲しかったな。

それにしてもここはどこだ？ 巨大な樹が生えていることから森の中というのは分かるが、《ワールドフォレスト》にこんな場所はなかったはずだ。それに雰囲気が違う。上手く説明できないが、ここは嫌な空気が流れている。何かが潜んでいそうな、いるだけで不安になってくる。

現在地点を確認するためにステータス画面を開いてみる。頭の中で出てこいと念じるだけでステータス画面を出すことが出来る。視界に現れると言うよりは脳内に表示されると言った方が正しいのかも知れない。ステータス画面は自分以外の人間には見ることが出来ないし。

ステータス画面には自分の現在地点を確認できる機能が付いている。俺は自分の居る場所を確認して顔を顰めた。

ブラッディフォレスト
現在地点。

どこだよ。β版でプレイしたときにこんなダンジョンは発見されなかったぞ。と言うことは少なくとも《ワールドフォレスト》よりはモンスターのレベルが高いと言うことだ。これはやばいかも知れん。下手したらモンスターから一発攻撃されるだけで即死、なんて事もありえる。

しばらく周りを見回してみたが樹のせいで遠くに何があるのか分からない。葉の隙間から僅かに漏れている太陽の光がいつなくなる

とも分からんし、動くしかないか？

この世界はリアルだから朝昼晩と時間の流れがちゃんとあるし、季節や天候も変化する。今は昼過ぎだろうか。夜になれば視界は最悪だし、夜行性のモンスターもいるかもしれない。

しょうがない。探索するとするか。

バキバキバキと樹の枝が折れる音に続き、獣の低い唸り声が響く。それからシャカシャカと地何かが地面を移動する音が聞こえ、地面が震える。

俺は苔生して緑色になった樹の後ろに隠れ、モンスター同士の戦いを見ていた。緊張のせいで荒くなった自分の息と心臓の音がうるさい。

しばらく森を探索していると巨大な熊のようなモノが寝ているのを発見してしまった。地面の上で大の字になっていびきをかいているそれは、間違いなくモンスターだ。それもレベルの高い。

モンスターはHPバーの上に名前が表示されるようになっていた。ただし、モンスターのレベルが自分よりかなり上の場合、『? ? ? ?』と表示されるようになっていた。この熊のHPバーの上にはハテナマークが浮いていた。つまり俺よりもレベルはかなり上だ。

今寝ていると言うことは夜行性のモンスターだろう。刺激を与えなければ起きることはない。触らぬ神にたたり無し、ここはスルーしていこう。

そう思っていると、いきなり紫色の液体が熊の腹部に付着した。何かが溶ける音がして熊のHPが僅かに減る。

熊が起きた。

おもむろに立ち上がって血走った目を見開き、大きな口を開いて咆哮する。そのあまりの迫力に俺は立っていることが出来なかった。

その場で膝をついて耳をふさぐ。恐らくこの熊は威圧系のスキルを持っているのだろう。威圧系は自分よりレベルが低い者の身動きを鈍くする。

想像以上にやばいな……。もし見つかったら逃げることも出来ずに殺される。

咆哮が終わった熊は自分の眠りを妨げた者を睨み付ける。視線の先にいたのはこれまた大きなサソリだった。熊よりは小さいがサソリの常識から考えるとかなりでかい。全身が紅色の殻で覆われている。かなり堅そうだ。

サソリは三体おり、六本の足を使って熊を取り囲んだ。サソリもレベルが離れているようで名前が表示されない。どうやらこの森にいるモンスターは俺のレベルを遙かに上回って居るみたいだな……。おい運営早く助ける。

睨み合う熊とサソリ達。先に動いたのはサソリだった。もの凄い勢いで一斉に熊に突進していき、その鉄で殴りつけた。熊のHPが一割ほど減る。熊は自分の正面にいるサソリに向かって爪を振り下ろした。鉄と鉄をぶつけたような鈍い音が響き渡る。やはりサソリの殻は堅かったようだ。それでも攻撃を受けたサソリのHPが30%ほど削られていた。恐るべし熊の攻撃力。

熊の攻撃は止まらない。他の二匹にも爪を叩き付ける。両腕をブンブンと振り回しながらサソリを殴りつける熊。結構シールドだ。サソリも負けていない。瘤のついた尻尾の先端を熊に突き刺す。熊のHPが減少すると同時に紫色に変色する。毒状態だ。やっぱ毒をもってやがったか……。

毒状態になるとHPが少しずつ削られていく。毒消しを飲めば消せるし、しばらく立てば毒状態からも解放されるのだが、強敵と戦っている時に毒状態になるのはまずい。

熊とサソリの戦闘が始まってから十分。三体のサソリはHPは半分ほど削られていたが、熊のHPを半分以下のオレンジ色まで減らしていた。熊の毒状態は治ったモノの、サソリの方が圧倒的に有利だ。

三方向から鉄で殴られたり肉を引きちぎられたりして、ついに熊のHPがレッドゾーンに突入する。樹の影からこっそり覗いている俺はサソリの勝利を確信した。

その時。

グオオオオオオオオオオオオオオオオオオオオオオオオ！！！！

咆哮の後、熊の全身が真っ赤に光り出す。目は真っ赤に輝き、牙は伸び、口が大きくなる。なんだこれは。こんな現象は見たことがないぞ……。

熊がサソリの一体を殴りつけた。頑丈な殻が粉々に碎け散り、サソリはHPバーを全て削られた。残りのサソリは尻尾で突き刺して熊を毒状態にしたが、その後殻を砕かれて死んでしまった。光になって消えていくサソリ達。熊は勝利の雄叫びを上げた。

今の俺があんな化け物に勝てる訳がない……。いくら体力が殆ど0でもあのサソリ達の殻を粉々にしたあいつに近づきたくない。毒状態も治ってしまったし、しばらくすればHPが少しずつ回復していくだろう。その前に早いところ逃げよう……。

立ち上がるため、今まで隠れていた樹に手をつく。すると湿った感触と樹が傾く感触が伝わってきた。

「あ」

どういう訳か、樹は腐って脆くなっていたらしい。そのまま倒れていく。その先には全身真っ赤な熊さんが。樹が熊に当たって砕ける。

やべえっ、気付かれる！ 急いで逃走しようとした俺の耳に、熊のどこか哀しげな叫びが聞こえた。恐る恐る振り向いてみると、熊が光の粒となって天に昇っていく所だった。

え？

レベルアップ音が脳内に響いた。というよりはもの凄い連続して聞こえてきた。

ポーン、レベル1になりました。ポーン、レベル2になりました。ポーン、レベル3になりました。ポーン、レベル4になりました。ポーン、レベル5になりました。ポーン、レベル6になりました。

β版の時は聞こえただけで飛び跳ねて喜んだ電子音が続く。

……………。

その後、音はレベルが26になった所で止まった。続いて脳内に文字が浮かび上がってくる。

スキル《ステップ》《ジャンプ》↓固有スキル（ユニークスキル）
《二段ジャンプ》に変化しました《隠密》《見切り》《察知》《受け流し》《ライト・スクエア》《クリア・スタブ》《兜割り》《抜刀斬り》《剣士の迫力》を会得しました。

称号【畏土】【下克上】【隠密者】【???】を獲得しました。

もう訳が分からん……。

あの熊のHPはサソリ達によって本当にギリギリまで削られていたようだ。倒れてきた樹にぶつかっただけで死んでしまうほどに。それと俺の凄まじい勢いでレベルアップには理由があった。モンスター同士が戦った場合、勝者は倒したモンスターの経験値と幾つかのアイテムを自分の物に出来るのだ。いくらレベルが離れているとはいえ、熊一体であそこまでレベルアップする筈がない。サソリ達の分も含まれていたようだ。

と、俺はあの後探索して見つけた洞窟の中で先程の出来事を自分の中で整理していた。この洞窟はどうやらプレイヤーのための休憩地点のようだ。洞窟内は温かく奥の方にわき水が溜まっている。入り口のすぐ側に生えている樹には何種類かの果物もなっていたし、何よりモンスターが入れなくなっている。ステータスから見る事が出来るマップは、この洞窟をモンスターが侵入できない、安全を表す青色で表していた。

「ふう……」

洞窟の壁にもたれ掛かり一息つく。

色々なことがありすぎて頭がおかしくなりそうだ。だが、こんな時こそ冷静にならなければならない。取り敢えず熊を倒したことでアイテムボックスにアイテムが入っている筈だ。まずそれを整理しよう。

ボックスの中には《セーフティータウン》で買った大量の回復薬や解毒剤などの他に見たことのないアイテムが入っていた。

所持品…回復薬×10、解毒剤×5、スタミナドリンク×5、赤

熊の毛皮×2、赤熊の爪、赤熊の生肉×4、太刀『血染め桜』、紅殻蠍の剛殻×7、紅殻蠍の鋏×3、紅殻蠍の毒尾、紅殻蠍の毒肉×10、魂の欠片×10

どうやらモンスターの一部が大量に手に入ったようだ。この手のアイテムは武器や装備を作ってくれる鍛冶屋に持って行くと、モンスターに応じた武器や装備を作ってくれる。まあ未攻略エリアにはそう言った店はないからハッキリ言って今はゴミだな。

因みにアイテムの解説を見て分かったのだが、あの熊の名前はブラッディーベアーで、サソリの方はシェルドスコープオン亜種らしい。亜種って何だよ亜種って。

モンスターの一部を今はただのゴミと言ったが、肉系のアイテムは違う。このゲームには空腹の設定があり、定期的に何かを食べないとステータスにペナルティを負ってしまう。最終的には餓死してしまうとか。さっきみつけた果物以外に食べる物が無い俺としては、肉は命を繋ぐ大切なアイテムだ。ただ毒肉って書いてある方は食べると数秒間毒状態になってしまう……。

「おお……」

そして太刀『血染め桜』。ごく僅かな確率でモンスターから武器や装備を手に入れられる事があるが、まさかいきなりゲット出来るとはな……。今俺が装備している太刀は『錆びた太刀』。かなり頼りない。ゲットできたのはかなりの幸運と言える。ただ、武器を使用するには“筋力値”が必要になる。

重い武器を装備して振るには当然筋力がある。筋力値とはプレイヤーの筋力を表すステータスの一つだ。筋力値が高ければ攻撃力も上がるし、鍛えておいて損はない。

筋力値の他にも“俊敏さ”“耐久値”“体力値”“器用さ”と色々あり、どれもレベルを上げていけば自然と鍛えられていく。レベ

ルを上げる以外にも鍛える方法はある、筋力値と耐久は武器で素振りしたり筋トレをする事で、俊敏さと体力は動き回ること、器用さは武器を作ったり鍛冶をしたりすることで上げることが出来る。レベルとこれらのステータスを上げていくことが、このゲームの醍醐味だ。

少し話がずれたが、取り敢えずしばらくは武器に不足はない。と言っても筋力値を上げる必要がありそうだが。

後は魂の欠片。これは即死攻撃を受けたとき、HPを10まで回復する事が出来るアイテムだ。β版の時は入手することはなかったが、かなりのレアアイテムと聞いている。もちろん使い捨てだ。

アイテムは大体把握できたし、次はスキルと称号だな。

スキルとはプレイヤーのHPバーの下に表示されるスタミナバーを減らす事で使用できる特殊技だ。普通の人間では出来ない素早い動きや攻撃、防御などを可能とする。中にはスタミナを消費しないスキルもあるが、大体はスタミナを使う。スタミナが無くなればスキルが使えなくなり、回復を待つしかない。

スタミナはHPと同じでレベルアップすれば送料が増えていく。体力値を上げることでスタミナは増やすことが出来る。

スタミナを使い切ってしまったときは、自然回復の他にスタミナドリンクを飲むことで回復することが出来る。スタミナが切れるとピンチになるのでスタミナドリンクは欠かせないアイテムの一つだ。

「さてと……。どれどれ会得出来たスキルはっど……。うお!？」

固有スキル《二段ジャンプ》だと……。マジか……。いきなり固有スキルゲットとか幸運すぎるだろ……。《二段ジャンプ》はジャンプした後に空中でもう一度ジャンプすることが出来るという便利なスキルだ。固有スキルとはとても珍しいスキルの事をさす。会得条

件は全て不明。他のプレイヤーが使っている固有スキルを手に入れることは殆ど不可能に等しい。

他にゲットしたスキルも戦闘ではかなり便利な物ばかりだった。初めて見るスキルも幾つかある。今この森から出ることが出来たらトップランカーになれるんじゃないか？

因みに今の俺は他のプレイヤーの様子を知ることが出来ない。さっき掲示板を見ようとしたらエラーという文字が表示された。クソ、バグのせいかな。運営エ……。時間を加速するとかそんな技術使う暇があったらバグくらい消せよ……。

次に称号。これはプレイヤーの行動がその称号の入手条件を満たしているか手に入れることが出来る。持っているだけでステータスが上がりたりするので手に入れておいて損はない。

でも今回手に入れた称号、俺何にもしてないのに入手条件が満たされていたのか？ バグによってここに来たのだから変なことがあるかもしれないからな。

【闘士】は頭を使って自ら手を下さずに何体かモンスターを倒した場合に手に入る。器用さがあがる称号だ。確かにブラッディベアを倒すときに手は下してないけどさ……。

【下克上】はその名の通り自分よりレベルの高いモンスター、もしくはプレイヤーを倒したときに手に入る。ステータスが全体的に上昇する便利なスキルだ。これは結構入手しにくい称号なのでラッキーだったと言える。

【隠密者】……これはβ版では出てこなかったから入手条件は分からないな。俊敏さを上げ、《隠密》の効果を上げる力がある。

最後だが……。【???】。これはよく分からん。説明には何も書いてないし、バグのせいなのか？

取り敢えずこれでブラッディベアを運良く倒せた事によって手に入れたアイテムやスキルを一通り整理できた訳だが……。

俺、
これからどうしたらいいんだ？

赤熊の生肉を頬張りながら、俺はこれからの事を考えていた。夜になったようで外はもう真っ暗だ。大きな何かが動き回っている気配もするし朝までは出ない方が良さそう。今日はこのまま洞窟の中にしよう。

赤熊の生肉はとても美味かった。食感はふにゃふにゃで生肉そのものだが、何故か塩胡椒の味が付いていて食べられた。現実なら食あたりとかになりそうだがこの世界ではそんな物はないから大丈夫だろう。一口食べるたびに全身に力が漲ってくるようだ。スタミナが僅かに増えていくのが見える。きつと焼いたり料理した方が美味しいのだろうが、道具がないのだからしょうがない。そう言えば料理用のスキルとか合ったはずだし、もしこの森から抜け出すことが出来たら調べてみるか。

「はあ」

こんな化け物だらけの森から本当に出られるのだろうか。外に出るだけでも命懸けだというのに。恐らく今の俺ではブラッディベアⅠはおろかシェルドスコープオン亜種（次から面倒なので普通に呼ぶ）にも勝てないだろう。『血染め桜』はかなり強いだろうが必要筋力値が高くて今の俺には使いこなせないだろうし、スキルも上手く使いこなせないだろう。レベルが上がったとはいえ筋力値などのステータスは殆ど上がっていない。今の状況で外に出るのは自殺行為だ。

はあ。考えるのは明日にしよう。肉を食ったお陰で腹もふくれたし、眠くなってきた。今日は取り敢えず眠ろう。

翌朝、熊肉を食べて湧き水で喉を潤した俺は『血染め桜』で素振りをしていた。かなり重くて少し振っただけで手が痛くなってきたが、振り続ける。

急に素振りを始めたのにはちゃんと理由があり、剣を振ることで筋力値や体力値を上げることが出来るし、太刀の熟練度を上げることが出来るからだ。熟練度とはその武器をどれだけ使いこなせているかを表した物だ。ステータスも熟練度もモンスターと戦った方が上がりやすいけど、戦ったら瞬殺されそうなので地道にトレーニングしていくしかない。頑張ろう。

昼。熊肉を食べて少し休憩した後、今度は手に入れたスキルを使って練習を始めた。スキルも熟練度と同じように使えば使うほどレベルが上がっていく。スキルレベルが上がれば効果が上がるので、どんどん使った方が良い。

《ステップ》を使って何度も何度も色々な方向に動き回り、スタミナが切れたら休憩して回復させる。その後《二段ジャンプ》を何度も何度も使う。《二段ジャンプ》は一回飛び上がった後、まるで空中に足場があるかのようにもう一度跳ぶ事が出来る。これは結構スタミナを使うようで、すぐに休憩しなければならなくなった。

一つのスキルで体力が尽きるまで練習し、スタミナが回復したら違うスキルを使う。これを何回も何回も繰り返す。

「《ライト・スクエア》！！」

発動と同時に剣が青色に輝き、四連続で目の前の空間を斬り付ける。ライト、と付いているように威力はそこまで高くない。その代わり、消費するスタミナが低く何発も使うことが出来る。何発も使ええると言っても、スキルを一度使うと一定時間次のスキルを発動できなくなるので途切れ途切れだが。

こうしてトレーニングをしていると、あっという間に夜になってしまった。全身が筋肉痛で痛い。クソ、筋肉痛とかこんな設定要らないだろ！ リアル過ぎるぞ……。

最後の熊肉を食べ湧き水を飲んだ俺は疲労によってすぐに眠りに落ちていった。

次の日、あのサソリの肉を食べるのはどうも気が引けるので、洞窟の前に生えていた木の実をいくつか取ってきた。三種類ある。

「……………」

三種類の木の実の内、一つしかまともながない。フィレの実は体力を回復してくれる木の実だが、残りのボレロの実を食べると毒状態に、ビレレの実は無麻痺状態になることが分かった。出来ればフィレの実だけを食いたいところだが、これらの果物は一日三つずつしか採取できないみたいだ。果物一つだけではお腹はふくれないうし、ボレロの実とビレレの実も食べないと空腹からは逃れられない。

……取り敢えず、朝はフィレの実を食べておこう。ビレレの実の麻痺状態は体力には影響ないから安全地帯のここなら食べても問題ない。ボレロの実の毒状態も体力が0になるまで続くことはないだろう。だが朝から食べるのはモチベーションが下がるので、フィレの実を二つ食べておくことにした。

昨日と同じように昼まで素振りをし、ビレレの実を三つ食べる。全身が痺れて動けなくなったが数分の事だったし、空腹はちゃんと解消された。それからスキルのトレーニングをする。

夜はボレロの実を三つとフィレの実を一つ食べた。毒状態は全身が熱くなり胸がじくじくと痛んだ。幸いなことに毒状態は短くフィレの実を食べれば大体回復することが出来た。空腹も解消できたし、

もう寝よう。

それから俺は毎日果物を食べながら素振りやスキルの練習をし、ステータスを伸ばしていた

あれからいったいどれくらい経っただろうか。ちゃんと数えていないから正確なことは分からないが、少なくとも二ヶ月くらい経ったと思う。

ゲームの中なのに体臭が大変な事になってきている。数日に一度湧き水で体を洗っているけどそれにも限界がある。はあ……風呂入りたい。そう思いながら俺は今日も朝から修行を始める。

あの日以降、まだ俺は洞窟の外を探索しに行っていない。モンスターに殺される恐れがあるし、出口がないと思っっているからだ。

このゲームで新しい攻略エリアを出すには既に出ているエリアをクリアして次のエリアへ繋がる入り口を見つけなければならない。見つけるまで入り口は閉まっている状態だ。なので例え前のエリアからここに来るまでの入り口を見つけても外に出れる確率は低い。だからここで修行してプレイヤー達がここに来るのを待っていた方がいいのだ。……だが、そうは分かっているけど最近外を探索したいという気持ちが押さえきれない。誰も助けに来ないんじゃないかという不安ともしかしたら出口があるかも知れないという希望が合わさって、外に出て行こうという気持ちが心の中に生まれていた。

その日の修行を終えた俺はついに外を探索しに行く決心をした。あれから大分熟練度やスキルレベルも上がったし、もしかしたらこの森でもある程度通用するかもしれない。太刀の熟練度が上がったことで称号【太刀初段】と【太刀二段】を手に入れたし、『血染め桜』も上手く扱えるようになってきている。回復用のアイテムもまだ手を付けてないし、HPを回復するフィレの実も食わずに幾つか残してある。

「よしっ」

湧き水で体を拭き、明日の朝探索に行くことにした俺は横になって目を瞑った。ゴツゴツした床の感覚にも大分慣れてきた。

今、他のプレイヤー達はどうしているのだろう。まさか全滅してないだろうな。俺だけ生き残っているとか……。まあそんなことはないだろう。パーティーを組んでいればよほどのことがない限り死ぬこともないだろう。

妹やガロンとその仲間はまだ生きていだろうか？ あの日見捨てられたことは思い出すだけでも腹が立つてくる。ここから生きて帰れたら何か文句でも言ってやりたい。何て言ってやろうか、そんなことを考えている内に俺の意識は闇に落ちていった。

翌朝。

洞窟前の三種類の果実を持ってきて、フィレの実をアイテムボックスにしまう。朝食はビレレの実にすることにした。ビレレの実三つを胃に収め、いつものように麻痺状態になって倒れる。もう毒や麻痺の状態以上にも慣れてきた。でもシェルドスコーピオンの肉だけはまだ食べていない。何か怖いからな。

腹も膨れたしそろそろ洞窟の外を探索しに行こうか。この洞窟にはモンスターは入れないようになっていて、何かあったらすぐに帰ってくればいい。『血染め桜』で何回か素振りをし、俺は洞窟の外へと足を踏み出した。

薄暗い森の中、《隠密》を発動しながらゆっくりと移動する。風で揺れる葉と薄暗さが相まって森はかなり不気味だった。今のところモンスターに出会ってはいない。

このような自然系のエリアのモンスターには夜行性が居る場合がある。夜行性のモンスターは朝や昼には寝ていて起こされても動きは遅い。だが夜になると目を覚まし、凶暴化する。

プレイヤー達は大体朝に攻略を始めて日が暮れる前に帰っていくので夜行性のモンスターにはあまり遭遇しない。だが、街の中央にある依頼板に貼られる依頼の中には夜行性のモンスターを夜に倒せとかあるので戦う事になるプレイヤーも多少いるはずだ。俺はβ版の時依頼で見ただけなので夜行性のモンスターと夜に戦ったことはない。

取り敢えず何が言いたいかというと、夜になる前には洞窟に帰らなければいけないと言うことだ。

探索を初めて三十分ほど経った頃、ついにモンスターを発見した。そいつは地面に生えた草を美味しそうに食べている。

全身が黄色の毛に覆われており、頭には長い耳が二本生えている。そして額から鋭い角が伸びていた。角の生えた兎のようだ。名前は見る事が出来ない。レベルが高いのだろう。

この兎、どこかで見たことがある。ホーンラビットという弱いモンスターがいたはずだ。そいつによく似ている。だけどホーンラビットはもっと小さかったし、毛の色は白だった。もしかして亜種という奴かも知れない。

……………。でもこの兎に負ける気がしないんだよなあ。何というか、ホーンラビットはハッキリ言って雑魚だったし、目の前のこいつもそんなに強そうに見えない。レベルは離れていても勝てる確率が無い訳じゃないし……。よし、いっちょ倒してみるか。

ホーンラビットはこちらから攻撃を仕掛けなければ襲ってこない大人しいモンスターだった。亜種っぽいこいつがそうとは限らないが、草を食べている様子からして大人しそうだ。

太刀を構え《隠密》を使用したまま、ゆっくりと後ろに近づいてみる。真後ろに立って見たが襲ってくる様子はない。《察知》で周

りにモンスターがいなか調べてみたが反応はない。よし、やってやるか。

「はっ！」

一度剣を納め、《拔刀斬り》で攻撃を仕掛ける。《拔刀斬り》は剣を抜きながら相手を斬り付けるスキルだ。他のスキルと違って連続して違うスキルを発動できるため、結構便利。

いきなり斬り付けられた兎は悲鳴を上げて体を仰け反らせた。俺はその隙を見逃さず、《ライト・スクエア》を発動する。青い光が四連続で兎の体を通り、そこから血が噴き出す。

「っ」

兎がこちらを振り向き、角で突き刺そうと突進してきた。《見切り》で兎の突進がどこにくるか分かった俺は、《ステップ》で右に跳ぶ。スキルレベルが上がったおかげで《ステップ》する動きが速くなっている。

かわされた兎は前のめりになりながら突進を止める。ホーンラビットも攻撃を避けると隙が出来ていたから、やはりこいつも亜種か何かだろう。

背後から《ライト・スクエア》で攻撃し、突進を《見切り》でかわす。兎のHPバーは二割ほど削れていた。結構堅いな。そう思っている兎がこちらを向いたまま動きを止めた。突進してこないのか？

次の瞬間、兎の体が黄色く光ったと思うともの凄い勢いでこちらに突っ込んできていた。《見切り》で赤い攻撃予測線を確認できたときにはもう《ステップ》で回避出来る距離ではなかった。

「ぐっ！」

咄嗟に《受け流し》を発動し、兎の角を剣で一瞬だけ受け止め衝撃が来る前に刃を横にして威力を殺す。突進を完璧にかわすことが出来た。横に移動し樹に向かって突っ込んでいく兎を見る。角が樹に突き刺さって身動きが取れなくなっている。攻撃するチャンスだ。兎に駆け寄ろうとして両腕の痛みに気付いた。HPを確認すると四割ほど減っていた。馬鹿な……。突進は完璧に受け流したはずだ。スキルを上手く使いこなせないと上手く受け流せない場合もあるが、今回は完璧だった。それなのにここまでダメージを負うなんて。直撃していたら即死してたんじゃないか？

恐怖に足がすくんだ。死の恐怖。

だけどもいつまでも突っ立っているわけにはいかない。攻撃自体はちゃんと通っているしあの突進にさえ気を付ければ何とかなる筈だ。アイテムボックスからファイルの実を食べてHPを回復する。ほぼ全部回復した。まだ兎は樹に突き刺さってジタバタしている。まだ攻撃できる。

急いで駆け寄り《ライト・スクエア》で斬り付ける。まだ兎はジタバタしている。スキルの反動が収まったので、再び《ライト・スクエア》を発動する。兎のHPは四割ほど減っていた。よし、いける！

《見切り》によって兎が振り向いて角で刺そうとする動きが予測できた。

洞窟の中での練習中、《二段ジャンプ》のスキルを使っていると『スキルが強化できそうですですが、強化しますか？』という文字が浮かび上がってきた。Yesを選択すると《二段ジャンプ》が消え、新しく《四段ジャンプ》が使えるようになっていた。

俺は《四段ジャンプ》で兎の突きをかわし、がら空きになった頭に向かって落下の衝撃を上乗せした《兜割り》を叩き込む。《兜割り》は防御力が高い相手に向かって使う打撃技だ。上手く決まれば相手を混乱状態にする事が出来る。

兎は悲鳴を上げフラフラと蹠跟けた。どうやら上手く決まっただけだ。混乱状態にする事が出来た。《ライト・スクエア》を何度也使い、順調にHPを減らしていく。残り二割ぐらいになった頃、混乱状態が解けた。突きを喰らわないように後ろに下がる。

黄色い光が見えた気がした。

「がはっ……」

一瞬何が起こったか分からなかった。自分の腹部を見ると角が刺さっている。マジかよ……。予備動作無しとか避けれる訳がないだろ……。刺された部分が熱い。HPはどうなったんだ……。HPバーはとっくにレッドゾーンに突入しており、もうほんの少ししか残っていないかった。もう一撃喰らえば終わりだ。

急いで回復薬を使わなければいけない……。だが体が動かなかった。アイテムボックスを使うことが出来ない……。嘘だろ……。麻痺かよ……。

この兎は相手を麻痺の状態にする力を持っていたようだ。やっば悔ってたみたいだな……。

兎が突進してくるのが見えた。

HPが0になった瞬間、いきなり体が光り出した。頭に『魂の欠片を使用しますか』という文字が浮かんでくる。すっかり忘れてた……。復活系のアイテム十個も持ってたじゃん。Yesを選択し、HPが赤のギリギリまで回復する。

目の前にいる兎。もう回復している暇はない。一か八か、《兜割り》で頭の横を殴ってやった。混乱状態にはならなかったが、蹠跟けて動きを止める兎。慌てて《ステップ》で距離を取ってファイルの

実をかじる。体力が半分くらい回復した。もう一つ食べて全快する。兎が体勢を立て直した。奴の体が黄色く光っていく。今度は予備動作があつたみたいだ。まだ九回復活できるとはいえあまり無駄にしたくない。《四段ジャンプ》を使って跳ぶ。空中で透明な地面を蹴っていく。兎はさっきまで俺が居たところを通って突き進み、また樹に突き刺さった。ジタバタする兎。

もう奴のHPは二割以下。

地面に降りた俺は《ライト・スクエア》を連発し、何とか兎を倒しきった。

ポーンとどこか間の抜けた電子音が連続し、レベルが一気に4上がった。スキルと称号は出なかったみたいだ。

今日はもう洞窟に帰ろう。

8 (前書き)

お気に入り件数が50突破してビックリしました。読んで下さっている方、ありがとうございます。

あれから無事に洞窟までたどり着けた俺は、地面に倒れ込み目を瞑った。戦闘の疲労があまりにも激しくて起きてられなかったからだ。

死への恐怖。兎にトドメを刺された時の感覚は多分一生忘れられないだろう。もう助からないという絶望と諦め。モンスター一体と戦闘しただけでこの有様だ。こんなんでこの森から出ることが出来るのか？ 頭の片隅でそんなことを考えながら、闇の中へ沈んでいた。

目を覚まして最初に感じたのは強烈な空腹感だった。外の果物を持ってきて全部食べたが全然足りなかった。回復のために取ってあるフィレの実は食べることは出来ないし、どうしようか。しばらく考えていると、サソリの肉の事を思い出した。正直サソリの肉なんか食べたくないけど、このさい仕方がない。アイテムボックスから紅殻蠍の毒肉を選択して取り出した。

「うわあ……」

出てきたのはサソリの殻に包まれた紫色の肉……のようなもの。正直もの凄くまずそうだ。……。でも腹が減っているし仕方がない。まずかったら食べるのを止めればいい。堅い殻を手で取り、紫色の肉を取り出す。手で触ってみた感じ、プリッとしていてエビのようだ。味はどうだろう……。恐る恐る肉を食べてみる。

「おっ」

結構美味かった。食感も味もまさにエビのようだ。塩味も効いて

いるしこれはイける。一つ目を全て食べ終わったが毒状態になる気配はない。幸運なことに毒には当たらなかったようだ。もう一つ食べてみる。今度は流石に毒状態になってが、削られるHPは大した量ではない。もう一つ手にとって食べる。三つ目を食べ終わると脳内に文字が浮かんできた。

『スキル《毒耐性》を会得しました』。

おお、耐性系のスキルなんてあったのか。だったら麻痺耐性のスキルもあるかも知れないな。毒になる確率が下がり、しかも毒状態でいる時間が半減するようだ。これは良いスキルを手に入れた。

腹が膨れて満足した俺はまだ疲れが癒えてないのを確認し、湧き水で喉を潤した後もう一眠りすることにした。今日はもう一日休憩しよう。

次に目を覚ましたのは夕方だった。体を起こしてみると大分疲れが取れていた。この分なら明日には全快してそうだな。この手の疲労は回復薬やスタミナドリンクでは癒すことが出来ない。しっかりと休む必要があるのだ。

湧き水で喉を潤した後、俺はあの兎を倒したことでゲットしたアイテムを確認することにした。

手に入っていたのは、痺角兎の毛皮、痺角兎の角、痺角兎の尻尾、痺角兎の麻痺肉×2、痺角兎のモモ肉。

部位アイテムが手に入っても現状ではどうする事も出来ないためからあんまり嬉しくない。でも肉系のアイテムが手に入ったのは良かった。今回は三つか。麻痺肉は兎も角として、モモ肉ってのは何だか美味しそうな響きだな。

説明文によると、ホーンラビット亜種のモモ肉。引き締まった肉はとても美味で食べた者の動きが俊敏になる、だそうだ。

うむ……美味そうだな。今日は兎肉祭と行こうか。

アイテムボックスから麻痺肉×2とモモ肉を取り出す。二つとも生肉だけど多分食べられるだろう。まずは麻痺肉から食べてみるか。一口かじるとしっとりとした生肉の食感が伝わってくる。味はピリっとしており少し辛い。熊肉とはまた違った食感だ。あっちは堅かったけどこっちは柔らかい。美味かったので二つとも食べてしまおう。すると麻痺状態になって地面に倒れることになる。

麻痺状態が治るのをまっけると、頭の中に『スキル《麻痺耐性》を会得しました』という文字が浮かんできた。やはり麻痺耐性のスキルもあったようだ。これは《毒耐性》と同じでスタミナを消費しない方のスキルだな。毎日ボレロの実とビレレの実を食べてるから、確かに耐性が出来ていてもおかしくない。

麻痺状態が解けた俺はモモ肉を口にした。麻痺肉と違って弾力があって美味しかった。食べ終わると『称号【俊足】を入手しました』という文字が浮かんでくる。今日何にもしてないのにスキルと称号が三つも手にはいるとか何か複雑な気分だな……。

夕食も食べ終えやることが無くなった俺は自分のステータスを確認することにした。日頃の修行と今日の戦闘により大分上がっているはずだ。少しワクワクしながら、ステータスを開いてみる。

筋力値…100、俊敏さ…130、耐久値…50、体力値…90、器用さ…60

ここに来たときとは比べ者にならない程に上がってるな。修行の成果も出ているし、今日の戦闘で筋力値と俊敏さ、体力値がかなり上がってる。耐久値と器用さは鍛えていないから高くないけど……。

自分の成長ぶりに満足した俺はもう寝ることにした。固い地面に転がって洞窟の天井を眺める。ゴツゴツとして堅そうだった……。

明日からは今まで通りに修行をすることにしよう。外に出るのは

危険だ。だけど何とか勝つことが出来たし、あの兎ならもう少し鍛えれば死なずに勝てるような気がする。満足するまで鍛えたらもう一度兎に戦いを挑むことにしよう。当然一対一でしかやらないけどな。

8 (後書き)

フィレの実は桃のような味。ボレロの実は柿のような味。ビレレの実
はオレンジの味。と言う風にイメージして書いてます。

9 (前書き)

あれから大分時間が経っています。

あれから更に三ヶ月くらいたった。毎日修行をしてステータスが大分上がったのを確認して、一週間に一度くらい洞窟の外を探検しにいった。ホーンラビット亜種（面倒だからホーンラビット）戦い、死ぬことなく勝利出来ている。レベルもかなり上がり、現在は38だ。ホーンラビットの名前が表示されるようになったからレベルが近づいたんだな。

もうホーンラビットと戦って負けることも無くなってきたから、そろそろ次のステップを踏みたいと思う。ここ数回の探索でこの森にいるモンスターは大体分かった。そこまで奥まで潜っていないのでまだ発見していないモンスターも居るかも知れないが、現状では問題ないだろう。

確認したモンスターの数は十。名前が分からないのが四体ほどいた。シエルドスコープオンとブラッディベアーも見かけたが、未だ名前は分かっていない。ブラッディベアーは兎も角、そろそろシエルドスコープオンと戦って見てもいいかもしれない。《毒耐性》も手に入れたし毒にやられる可能性は低い。何より、ホーンラビットではもうレベルがあまり上がらなくなってきたいるのだ。魂の欠片もあることだし、少しぐらい冒険してみてもいいだろう。

ここに来ただけの俺が聞いたら危険だからやめろ、と怒鳴られそうな考え方だ。だけど俺はチマチマ鍛えていてもこの森からは出ることが出来ないと判断した。一撃でHPが半分以上削られるようなら、即座に逃げるけどな。

少しずつ溜めていたフィレの実を確認し、俺はシエルドスコープオンを探しに出かけた。

「うわああああ!」

やっぱコツコツレベル上げてれば良かった! 俺はシエルドスコ
ーピオンの突進をギリギリでかわしながらそう思った。

一体だけで居るところを確認し、気付かれないように近づいてい
って《四段ジャンプ》で上まで移動し、落下の衝撃をプラスした《
兜割り》を叩き込んだ所までは良かったのだが、全くとって良い
ほどダメージを与えることが出来なかった。予想以上に堅かったよ
うだ。それから逃げようとしたのだが、このサソリ足が滅茶苦茶速
い。逃げようとするすると回り込まれてしまい、洞窟まで帰ることが出
来ないのだ。

こいつにダメージを与える事が出来そうなスキルが《兜割り》の
他にもう一つだけある。《クリア・スタブ》だ。《クリア・スタブ
》は鎧などの隙間に刃を入れて相手に直接ダメージを与えるスキル
だ。あのサソリの殻にも効くかも知れない。だけどそれをするには
かなり接近しなければならない。近づけばあの鋏や尻尾で攻撃され
るだろうし、殺される気がして怖いから無理だ。

「うおっ!?!」

サソリがまた突っ込んできた。《ステップ》で横に跳ぶが完全にか
わしきれず肩に少しだけ当たる。そのダメージでHPは二割ほど
削られた。ホーンラビットの時ほどレベルが離れていないのかもしれ
ない。

キシヤアア!?! サソリが悲鳴を上げドシン、と何かにぶつかる
音が聞こえてきた。サソリの方を見ると樹にぶつかって混乱状態に
なっている。この森のモンスターは樹にぶつかって自滅する奴が多
いみたいだな。

何はともあれチャンスだ。急いで駆け寄って《クリア・スタブ》で殻の隙間に刃を突き刺す。するとHPが少し減った。体に刃が刺さっている状態だと少しずつダメージを受けていく。俺は『血染め桜』をサソリの混乱が解けるまで刺し続けた。

混乱が解けるサソリ。《ステップ》で後ろに回避して攻撃をかわす。

それから殆ど夜になるまで、俺はサソリと戦い続けた。やはりサソリの攻撃力はそこまで高くなかったようで危ないところもあったが何とか倒しきる事が出来た。サソリは樹にぶつければ毎回混乱状態になるのでその隙に《クリア・スタブ》で攻撃する。これが続ければ結構楽に勝てることが判明した。

レベルが一気に3上がるのを見て、もう数回倒せば名前が見れるだろうと確信した俺は、それから数日おきにシェルドスコープィオンを狩りに行くことにした。

もうここに来てからどれ程経ったか分からない。一年以上かもしれないし、それより少ないのかもしれない。未だにプレイヤー達はここに辿り着いていない。恐らくだが、ここは隠しエリアなのかもしれない。いくらモンスターのレベルが高いとはいえ、この森で一番強いブラッディベアーのレベルは50程度。今の俺のレベルは54だ。普通に攻略していれば他のプレイヤーはとっくに到達しているとおかしくない。そのことからここは見つけにくい位置にある隠しエリアなのではないかと予想をたてた。だとしたら、ここから出ることが出来る方法はもう一つしかない。このエリアの主、つまりボスモンスターを倒すのだ。ボスを倒すと街にワープすることが出来るワープゲートが現れる。それを使って街に行くのだ。バグのせいでここに来たのだからワープゲートが使えない恐れがあるが、試

してみる価値はあるだろう。

「《ヘヴィ・スクエア》!!!」

ブラッディベアーの大振りな攻撃を避けて懐に潜り込み、足を四連続で斬り付ける。《ヘヴィ・スクエア》は《ライト・スクエア》の上位スキルで四連続で相手を強く斬り付ける技だ。ヘヴィと言うだけあって攻撃力が高く消費スタミナも大きい。連発すればすぐにスタミナ不足になってしまうだろう。

足を斬られたことでバランスを崩したブラッディベアーは地面に倒れ込んだ。巨体に潰されないように《ステップ》で回避し、倒れたことによって低くなった頭を狙う。

このゲームには急所と呼ばれる部分があり、攻撃が完璧に決まると一撃死させる事が出来る。急所は心臓や首、うなじや脳天など現実でも急所とされる場所ばかりだ。これはプレイヤーだけではなくモンスターにも当てはまる。

《四段ジャンプ》で高くまで跳び上がり、落下の衝撃を乗せてブラッディベアーの脳天を突き刺す。

グオオオオオオオオ!!!

ブラッディベアーが断末魔の悲鳴を上げて消滅していく。急所に攻撃をしても即死させる事は難しいが、あそこまでしっかり突き刺すことが出来れば大丈夫だ。

あれほど強かったブラッディベアーですら、一体だけなら危なげなく倒すことが出来る。もうブラッディベアーを倒してもレベルが一気に上がるような事はなくなった。今では三体ぐらい倒さないとレベルアップする事が出来なくなっている。

この調子ならボスなんて簡単に倒せるだろう。もう一回レベルアップしたら倒しに行こう。

この時の俺はレベルが上がって調子に乗っていた。ゲームをやっている人なら誰でも分かるような事をすっかり忘れてしまっていたのだ。

9 (後書き)

暁は何体ものモンスターと戦って、かなりレベルを上げています。
その様子を全部書こうかな、と思っていましたがそれだとあまりに
時間が掛かるので省略しました。

10（前書き）

急展開です。

「チッ」

後ろから追いかけてくる巨大な蜂の大群を見て、俺は舌打ちをした。油断していた。まさかこのモンスターの巣が近くにあるなんて思ってた。なかった。

キラビーは巨大な蜂のモンスターだ。レベル40を過ぎたときに名前を見ることが出来ていたためそこまで強くないだろう。いつも一匹で行動しているため、近くに巣があって仲間を呼ばれるとは思っていなかった。一体や二体なら何とかなっただろうが後ろにいる蜂は優に三十体を越えている。勝てるわけがない。

鍛えた俊敏さを生かして何とか追いつかれてはいないが、今の俺は洞窟とは真逆の方向へ走っている。どこに行こうというのかね状態だ。いや意味が分からん。

目の前に迫ってくる樹をかわし、ひたすら前へと走る。

息が切れてきた。やばいな。もう体力が続かない。走行速度も下がってきているし、追いつかれるのは時間の問題だ。

どうする？ 死を覚悟して戦うか？

後ろから迫ってくるスズメバチを大きくしたような、オレンジ色の肌をしたキラビーを振り返って確認する。耳障りな羽音とカチカチと口をならす音が近づいてきている。

戦うことを決め背中『血染め桜』を抜こうとした時、目の前の光景が今までと違うことに気付いた。土ではなく、石畳の地面が数メートル先に確認できる。もしかしたら、ボスモンスターがいる場所かも知れない。キラビーと戦って確実に魂の欠片を無駄にするぐらいなら、ボスと戦った方がまだ良い。太刀を抜くのをやめ、残る力を振り絞って石畳の場所まで走った。

予想は当たっていたらしい。キラビー達は石畳の部分からこちらに近づいてくることはせず、どこか悔しそうに羽音を響かせていた。さて、ボスを倒してここから脱出するのでしょうか。

先へ進んでいくと石で出来た神殿のような物が見えてきた。石の門がありそこから先は闇に覆われていて見ることが出来ない。蔓が神殿の壁に絡まっていてとても雰囲気が出ていた。

門を通り、神殿の中へ入っていく。中にはいると空気がガラリと変わるのを感じた。空気が張りつめており、肌がピリピリとする。

ドシン、と背後で何かが落ちる音が聞こえた。振り向くと門が閉じられている。どうやら逃げ道はなくなったようだ。気を引き締め、『血染め桜』を抜いて目の前の空間を見据える。

いきなりだった。

鼓膜が破れそうな程の音量の咆哮が神殿を揺らした。体が竦む。青色の炎が現れ、それが巨大な何かの形へ変化していく。熊だ。全身を青い毛皮で覆われた巨大な熊。ブラッディベアーとは比べ物にならないほどの大きさと迫力。俺はボスに完全に飲まれていた。足は震え、『血染め桜』を持っている手に力が入らない。

ああ……。

なんで俺はこんな簡単な事を忘れていたんだ。

ボスは何十人ものプレイヤーが束になってようやく勝てるようなレベルに設定してあるじゃないか。目の前のこいつは俺と同じぐらいのレベルのプレイヤーが集まって戦うのが前提になっている。ソロで勝てる訳が無いじゃないか。

巨大な熊はもう一度咆哮するとその目で俺を睨む。たった一人で来たのか、と嘲笑っているように見えた。

「ひっ、うわあああああああああ！！！！」

鋭い爪が生えた長い手を振りかぶり、俺に向かって下ろす。それだけで凄まじい迫力だった。だがそこであっさりと喰らう程、生きるのを諦めた訳ではない。《見切り》で攻撃予測線を見て、《ステップ》でかわす。熊の手が壁にぶつかり神殿を大きく揺らす。あんなの喰らったら即死しちまうぞ……。

熊がこちらを睨んだ。それだけで刃を首に突きつけられているような感覚に陥る。

死にたくない死にたくない死にたくない死にたくない死にたくない
死にたくない死にたくない死にたくない死にたくない死にたくない
死にたくない死にたくない死にたくない死にたくない死にたくない
死にたくない死にたくない死にたくない死にたくない死にたくない

い。

《四連ジャンプ》で跳び上がり、熊の頭を狙う。勝てるとしたら急所を狙っての一撃死を狙うしかない。しかし《四段ジャンプ》では頭まで届かなかった。目標を変更して心臓を狙う。

60

当たる前に熊の手が俺をはじき飛ばした。体が後ろに向かって進んでいく感覚。神殿の壁に激突した。激痛が背中を襲う。意識が朦朧としてきた。辛うじてHPを確認するとほんの数ミリだけ残っていた。

クソ……。死にたくない。アイテムボックスから回復薬を取り出そうとしたが、視界がぼやけてどれがどれなのか分からない。それに出せたとしてもそれを手で取って口まで運ばなければならない。もう手を動かす力も残ってないからどっちにしろ無理だ……。

俺は死ぬのか？

こんな所で？　ひとりで？　何も出来ずに？

嫌だ。死にたくない。

まだやりたいことがあるんだ。

俺みたいな駄目人間を育ててくれた人達に謝りたい。現実世界に帰れたらちゃんと勉強して大学行って、就職してちゃんと金を稼ぎたい。その金で祖母に何か買ってあげたい。今は冷たい栞もきつと俺が真面目になれば前みたいに戻ってくれるはずだ。あいつと昔みたいにゲームして笑いあったりしたい。

熊が腕を振り上げるのが見える。

嫌だ。死にたくない。

俺は現実世界に帰るんだ。

――称号【???】の発動条件が整いました。

――称号【赤き紋章】を発動します。

――固有スキル《残響》を会得しました。

――固有スキル《四段ジャンプ》が変化しました。

――固有スキル《スカイウォーク空中歩行》を会得しました。

10 (後書き)

今回の急展開はけしてさっさと次の章に移りたいとは思っている訳ではなくて、ダラダラとしているくらいならいつそボスと戦っちゃえ!という感じです。

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^{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/n7059z/>

《Blade Of Online》

2011年12月27日19時05分発行