
決戦世界のタリア

中村十一

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】

決戦世界のタリア

【Zコード】

Z7517Z

【作者名】

中村十一

【あらすじ】

傭兵の少女タリアは社会人ネカマプレイヤー藤崎英臣に操られる冒険者である。自慢の回復魔法と剣技を操り、今宵もゲーム世界で頼れる仲間たちと冒険ゴッコを楽しんでいた。

しかし迷宮深部でモンスターを退け、束の間の休息をとるタリアたちに想像を絶する事態が襲い掛かる。

『私の名はアルテミエル。勇士たちよ、学びの時は終わりました。あなたがたを我が戦場へと導きます。その身体と技をもって、世界の盾とならんことを』

MMORPG『Decisive War World』 決戦

世界』にログインしていた70万余のプレイヤーは、突如ゲーム画面に浮かび上がったそのメッセージに不吉な予感を覚える。

果たしてそれは、プレイヤーたちを異世界へと導く危険な招待状だった。メッセージの意味を神の力で無理やり理解させられたプレイヤーたちは次の瞬間、ゲーム世界に酷似した異世界に放り出される。自らがゲーム上で操っていた、キャラクターの姿と能力を引き継いで

ファンタジーRPG的な世界と冒險を描く物語です。お好きなファンタジーRPGのプレイ場面を思い浮かべていただけたら幸いです。

1・ゲーマーの平穏な日常

信号待ちの社用車の窓越し、ふと見上げた街路樹はその葉を暖色に染めている。寒風に曝された葉は葉脈に沿つて朽ち綻び、どこか幾何学的な模様のようにも見えた。

（テクスチャが粗いなあ、なんてね）

その様に3Dコンピュータグラフィックの特徴めいたものを感じて、藤崎英臣は一人ごちた。

ダッシュボードに貼り付けられたドリンクホルダーから飲みかけの缶コーヒーを取ろうと手を伸ばした矢先に信号機は青へ変わる。藤崎はいまだマニアカルシフトの商用バンを発進させるため一旦口一ヒーを諦めた。

公共交通機関が未発達な為にマイカー通勤が一般的な、ごく普通の地方都市で会社員を務める藤崎の帰宅時刻は夜の九時頃になるのが常である。この夜も何気なく手をやつた目覚まし時計のLEDは21:14を表示していた。

母はこの時間になるとすでに就寝前のテレビタイム、父は晩酌のアルコールがほどよく回つて夢の中であり、帰宅後の藤崎と顔を合わせるのはまれだ。

下に弟と妹が一人ずつの五人家族だが、今は一人とも遠隔地で就学しており実家には居ない。帰つてくるのは普通に盆と正月くらいである。

平日の部屋着即ち寝巻きに着替え、実家住まいの有難さも特に自覚せぬ台所に用意された夕飯をレンジでチンして？きこむ。

食後は食器の後始末をして風呂に入る。風呂の後は350m¹の缶ビールを片手に自室へ戻り、ハーフタワーPCの電源を投入する。メールのチェックや各種情報サイトを斜め読み、それが済んだらこの数年ハマっているネットゲームに興じる。これが藤崎の日常だ

つた。

『Decisive War World 決戦世界』は世界数カ国で稼動テストが行われているファンタジー世界を題材としたMMORPGだ。プレイヤーは光と闇の決戦場となる世界へ女神によって導かれた勇士として降り立つ、というのが導入の物語となるが、やることと言えば従来のコンピュータRPGとさほどかわり映えがしない。

しかし、いまだ稼動テスト期間であるにも関わらず圧倒的ボリュームで広がりと奥行きを見せるゲーム世界が参加したプレイヤーを魅了した。加えてあらゆるネットゲームで絶えることなく繰り返されてきた不正行為に対しての執拗なまでの処置が賞賛を呼んでそのプレイ人口は現在も着実に増えている。

登録者数は世界で200万人を突破し、日本国内だけでも15万人とも言われる。ボリュームタイムを対象にした仮想の全世界同時接続者数は驚異の70万人とも言っていた。

藤崎もこの『Decisive War World』の稼動テストにその初日から参加してプレイ期間は二年あまりになる。稼動初日は混雑と混乱を極めたが数少ない『事前試験枠』の抽選に当選していたおかげで仕事帰りでもスムーズに遊ぶことができた。

いつまで稼動テストが続くのか。運営側からはいまだ有料化の告知はされず現在に至っている。これまで一年と数ヶ月の間楽しませてもらつたこともあり藤崎個人としては対価を支払うことに否はない。

そんなことをつらつらと考えながらデスクトップのアイコンをクリックしてゲームを起動、ユーザ認証手続きを経てログインを行う。やがてワイド画面LCDにゲーム内での藤崎の分身となるキャラクターが表示される。

まずは真っ白い大きな帽子が目を惹く。そこからふんわりとの

びた明るめの栗色の髪は腰までとどいていた。優しそうな表情を湛えた目元に澄んだ水色の瞳。親しみやすい笑みをかたち作るのは桜色の艶やかな唇に円やかな曲線を描く可憐な類。ゆつたりとした白を基調とする服や無骨な部分鎧に包まれた体躯はこぢんまりといった形容がピッタリとくる。

『LV・81 人間／僧兵 タリア』

3Dコンピュータグラフィックの作り出す少女然としたキャラクターの頭上には実にゲーム的な文字列が表示されていた。

藤崎はこのゲームにおいて男性プレイヤーによる女性キャラクター操作、所謂ネカマプレイに興じている。それまでのゲームでは前線に立ち直接敵と刃を交える巨漢の戦士といったキャラクターを好んでプレイしていたのだが、ふとしたキッカケで癒し系の女の子もいいんじゃね？ という嗜好の転換があった。『貴方を癒します！』というノリで典型的な支援役キャラクターを田描そつとしたのである。

そうして並々ならぬ熱意でもって容姿を作りこまれ、藤崎は自慢の自称なごみ系美少女『タリア』は生まれた。

ゲーム開始当初は支援役プレイ一本槍で楽しんでいた藤崎だった。なにぶん初体験の新鮮さも手伝い、通りすがりに見掛ける傷ついたプレイヤーを回復することやピンチのプレイヤーに支援魔法を掛けようといった、わかり易いカタチで手助けができることも嬉しかった。ちょっとしたナイチングール・シンドロームを疑似体験した感じである。

そうやって助けた見知らぬ誰かにお礼を言われるのも嬉しく、その縁から友誼を得ることも度々あった。

しかしゲームを続けるうちに中のヒト藤崎の根源的なプレイ嗜好が徐々に露呈してしまった。『チャンバラ大好き！』である。

藤崎は少年時代からの小器用さと勝負勘をこのゲームでも發揮し

て瞬く間に武器戦闘スキルに磨きを掛けた。

こうして作成当初は『僧侶』だつたタリアの職業も、現在では『僧兵』などという少々物騒なモノへと変わっていた。純粹な支援回復系からは思いのほか逸脱してしまったと言える。

そんな変化を遂げたが容姿だけは今も変わらず可憐なタリアにカーソルを合わせると藤崎はゲームの開始をクリックする。画面のタリアがくるりとターンを決めて両手にそれぞれ構えた盾と長剣を誇示しつつ雄叫びを上げる。その声はざいぶんと可愛らしく響いた。

わずかなブラックアウトのあとホワイトアウトへ反転し、LCD越しに眺める世界は一瞬にしてその姿を現わす。

タリアの眼前に広がるのは一面の紅葉。ゲーム内時間は昼頃か。見上げる空は青く高く。目の覚めるような晴天。

色づいた落葉樹の葉を何となしに眺めると昼間見た現実の枯葉とつい比べてしまつ。朽ちかけた葉の傷みまでは流石に表現していい仮想世界の紅葉は精細でありながらも作り物としての姿を厳然とうかがわせる。

紅葉が美しいこの山道の終わりにはアルタイゼン廃鉱と呼ばれるダンジョン（怪物の棲まう危険な構造物の総称）の入り口がある。昨夜は単独で廃鉱内の探索へ赴こうとしたところで睡魔に負けた。そんなワケで準備は万全、このまま探索しようと決めてタリアは歩を進めた。

タリアの鉄靴が踏みしめられた地面を蹴る音がリズミカルに響く。やがて紅葉の並木が途切れると荒れた山肌が見えてきた。その斜面にアルタイゼン廃鉱の入り口がぽつかりと口を開け不気味な存在感を放つている。それをさして気にもせずタリアは廃鉱内へと踏み込んでいった。

『導く灯り』という照明用の魔法アイテムがある。使うと暗がりでも使用者の周囲およそ50mの視程を確保してくれる。使い切り

だが現実時間で半日ほどの効果時間を持つので不便さはない。

背嚢の内容物を視覚化したフレーム上にアイテムを表すアイコンがズラリと並んでいる。その中から『導く灯り』のアイコンを選んでクリックすると効果が発揮されタリアの周囲がほの明るく照らされた。その灯りを頼りに朽ちかけたトロッコの軌道に沿つて坑道の奥へ向かう。

しばらく進むと坑道の向かう先から金属同士が擦れあう音が響いてきた。争うような激しさは感じられないがゲーム内にあってそのような音を立てるのはプレイヤーの敵たるモンスターだけである。キャラクターの身に着けた武器や防具は一定の戦闘行為に及ばなければ金属的な効果音などいぢいち立てたりはしない。

タリアは 身体能力強化 、 武器強化 、 防具強化 といった僧侶が得意とする極めてゲーム的な定番の支援魔法を自らに施したあと駆け出す。

坑道の先はちょっとした広間になっていた。朽ちた道具が散乱する広間の、坑道から眺めた死角にボロボロな金属鎧を着込んだ骸骨スケルトンウォリアーのモンスターが四体ほど群れている。

既に何度も探索したダンジョンである。その場にモンスターが配置されているパターンには憶えもあって驚きもなく骸骨戦士の集団に奇襲を掛ける。

突撃の勢いを利用して一体の骸骨戦士に長剣を振り下ろす。打撃戦闘スキル 強打 が青白い閃光とともに骸骨戦士を切り裂いた。斬りつけられた骸骨戦士がその衝撃に怯む。

別的一体がタリアの隙を衝こうと短槍を突き出してくるがそれは彼女に誘導された動きだった。タリアは繰り出された穂先を盾で難なく阻むとそのままカウンター攻撃へとつなげる。

先の 強打 と攻撃失敗によってそれぞれ体勢を崩した一体の骸骨戦士を、防御に用いた盾でまとめて打ちのめす。既に 強打 によって深刻なダメージを被つていた骸骨戦士はそれで斃れる。まずは一体撃破。

続いてカウンター攻撃で、いまだ体勢を崩しているもう一体に攻勢を掛ける。長剣による連撃を浴びせつつ、残る骸骨戦士たちへの盾にするように回り込みそのまま止めを刺す。これで二体目。

足元に散らばる、かつて仲間だつた残骸を避けつつ残り二体の骸骨戦士が短槍を構えてにじりよる。

『Decisive War World』のモンスターはそれなりに凝った動きを見せてくれる。戦闘ルーチンが自己完結しておらず、プレイヤーの挙動に応じてモンスターの挙動も変化するため所謂対戦格闘ゲームのコンピュータ戦に近いやり取りが楽しめる。

モンスターの反応は何段階かに区切られて設定されており、プレイヤーが感じる手応えはモンスターのレベルや戦闘に対するセンスの有無で変わつてくる。

骸骨戦士の戦闘ルーチンは武装しているだけあつて少々手強い。一体は安易に先制せず、タリアに短槍の穂先を向けたまま挟み討ちを狙つて左右に分かれ始める。

奇襲により四体のうち半数を片づけた。残る一体程度なら範囲打撃戦闘スキルで先制の後に各個撃破しようと決め、タリアは間合いを測つた。

目測をつけて範囲打撃戦闘スキル 薙ぎ払い を一呼吸で繰り出す。距離を離しつつあつた一体の骸骨戦士に長剣の強烈な横斬りが襲い掛かる。

長剣はあやまたず一体の骸骨戦士を捉えるがそれだけでは斬しきれない。しかし単体への威力的には 強打 には劣るもの、強力な打撃戦闘スキルである 薙ぎ払い の衝撃により骸骨戦士の体勢は崩れ、長剣を振り切つたタリアの隙を衝くことはできなかつた。

タリアは 薙ぎ払い の隙から立ち直ると、一体の間合いから離れるように距離をとりもう一体の骸骨戦士に迫る。骸骨戦士の体勢はさすがに回復しているがタリアがそこへ誘うように長剣の切つ先を向けると応えるかのように突きを放つてきた。

読んだ通りの攻撃にタイミングを合せて盾防御。刺突を阻まれ隙

を見せた骸骨戦士にそのままカウンター攻撃、盾で強かに殴りつける。骸骨戦士の体勢は崩れタリアは好機を見逃さず長剣を振るう。

地面にバラバラになつた骸骨戦士の残骸が四散し、残る敵は一体のみ。彼我の距離とタリアの手際の良さに手が出せなかつたのか、最後の骸骨戦士は短槍を構えたまま堅持している。

一対一ならアルタイゼン廃鉱上層の骸骨戦士はタリアにとつて難敵ではない。強打による先制で強引に骸骨戦士の守勢を崩し続く斬撃で圧倒する。最後の骸骨戦士も瞬く間に破壊され、乾いた音を立て地面に転がつた。

モンスターを倒した後はファンタジーRPGで馴染みのお楽しみタイムである。骸骨戦士の残骸に改めてフォーカスを当てる時軽快な効果音と共に戦利品群を視覚化したダイアログが表示される。

残念ながら今回は特筆するようなお宝は見当たらなかつた。四体分の作業を終えるとモンスターの残骸が世界からじんわりと消えていく。

更に坑道の奥へと進もうとするタリアを呼び鈴のような効果音が引き止めた。画面端にチャット用のテキストフレームが表示される。どうやらゲーム内の友人から個別チャットの回線が開いたようだ。

『リアたん、ばんわー。 昨夜の続きに一人で東廃鉱?』

タリアをリアたんと呼び、親しげな調子で夜の挨拶を寄越してきたのは『Decisive War World』のプレイ初期に知り合つた友人クララだつた。クララは知り合つた当初から今も変わらない純近接戦闘職プレイヤーで、現在でもタイミングが合えば行動を共にする友人の一人だ。

東廃鉱と言うのはゲーム内で使われるアルタイゼン廃鉱の俗称である。日本国内サービスで提供されるゲームの舞台『ラフォニス島』、そのゲームマップの最東端に位置するためこう呼ばれる。

『クララさん、こんばんは。ハイ、さつきログインして今一戦終わつたところです』

モンスターが再出現しないうちにそれなりに安全地帯と言える軌道付近まで引き返しタリアは努めて丁寧な語調で返信した。

『ヒマなんで一緒にいい？ 東廃鉱の深いトコいこー』

思わぬ提案であったがアルタイゼン廃鉱はさほど困難な要素のない、単純に階層ごとでモンスターの強さが変わる程度のダンジョンである。入念な下準備も必要ないのでタリアはクララの提案を受け入れることにした。

『了解です。それじゃ一旦廃鉱の入り口に出てお待ちしますね』
丁寧で人当たりの良い対応。それが癒し系美少女《タリア》をネカマプレイするにあたっての藤崎のポリシーだった。

『ありがとー。ところでサツchinとボルト、ジャックさんも一緒にテス』

クララの返事に今夜のプレイは午前様になりそだなとタリア
藤崎は微笑んだ。

藤崎がゲーム画面を眺めつつビールをチビチビやりながら待つこと数分。馴染みのプレイヤーキャラクター達がタリアの待つアルタイゼン廃鉱の入り口に集まつた。いずれもこの二年あまりのプレイで知り合つた友人たちだ。

獣人族の剣士クララ。背中に担いだ大剣とほつそりとした猫型獸人族の体躯はオーソドックスなギャップ萌えを体現していると人気の組み合わせである。

ピンと立つた黒いネコミミと緋色のネコ目に愛嬌がある活発系少女で、ネコミミに合わせた様な黒髪はショートボブ、毛先は濡れた様なウエーブを描いている。細い身体には大変豊かな母性の象徴が備えられており実に潔いキャラクターメイクと言えた。

こんなことからも藤崎はクララの中の人を自分と同じネカマだと踏んでいる。チャットに垣間見える口調など、藤崎とは嗜好が大いに異なるようではあるが。

クララにサツchinと呼ばれていたエルフ族少女の魔術士サーラ。

顔立ち凜々しく、エメラルド色の瞳も実際に真面目そうな表情を醸し出しているが柔らかな頬の線と微笑むような口元が雰囲気をやわらげている。身体の線が出ないような野暮つたいローブを着込んでいるが彼女には妙に似合っていた。

藤崎はサーラを見るたびなんとなく赤毛のアンという単語を思い出す。いかにも魔法使いといった趣きの三角帽から、赤毛を三つ編みにして垂らすセンスは所謂萌えオタと一線を画しているように藤崎は感じる。妹経由で少女マンガを楽しんでいた時期もある藤崎はソレをネタにしてサーラと盛り上がったこともあった。

ボルトはエルフ族の青年で狩人だ。弓術スキル、罠の取り扱いスキル、短刀による接近戦スキルを無節操に上げていたらいつのまにか弓兵から変わっていたとは本人の弁である。リアル酒豪であるらしくよく飲酒プレイを口にするが手元を狂わせた事がない。

アッシュブロンドを短髪にまとめた、碧眼の目元も涼しい野性味溢れる造作のイケメンであるが狩りが大好きというバトルマニアな反面、友人とのチャットを楽しみつつ釣りスキルで時間を潰すという枯れたところもある。

クララに『さん』付けで呼ばれていたジャックは全身鎧で身を固めた壯年の人間族戦士だ。短く刈り込まれた黒髪と整えられた口ヒゲがシブさを醸し出している。彼もまたタリアとはレベルの低い頃からの友人である。

灰色の瞳が厳めしい歴戦の兵^{つわもの}といった風のジャックが貪相な革鎧を身に纏い、粗末な剣でフワモコな毛並みの野兎に斬りつけるというシユールな眺めはなかなか記憶から色あせない。その横でそこらの村人に毛が生えたような服装のタリアがみすぼらしい木の棒を掲げて回復魔法を唱えていたのだがそれもまた良い思い出だ。年々高精細化するCG技術はたまに意図せずそんな面白みを見せてくれる。当時ジャックは「新しいゲーム始めるたびに思うんだけど老け顔で駆け出しつてのは微妙」と冗談ながらによく零していた。ジャックは外見が好きなように変更できるRPGなどをプレイする際、ほ

ぼ中年男性に設定しているという。そしてその外見を裏切らず言動も社会人として見習いたいと思えるほど『大人』なプレイヤーで、タリアは密かに彼を敬っている。

「こんばんは。今夜はよろしくお願ひします」

タリアの挨拶に仲間達もそれ返事を返す。今夜は集まる予定だったのかと訊ねるタリアにサーラが答えた。

「エルクーンの街で週末のフリマイベントやつてるんです。みんな何となく冷やかしにきてたみたいで。気がついたらだべつてました」掘り出し物が結構あつたよと、ボルトが見憶えのない長弓を構えてみせる。各々装備を新調したらしく、そう言われてみれば皆が見慣れない武器や防具を身に着けている。

羨ましくなんてないんですからね!』というタリアの言葉にシンデレ発言いただきましーとクララが楽しそうに感情表現操作で笑う。彼女はこういった芸が細かい。

「さて。この五人パーティなら七層辺りまで降りてみようか」

ジャックの提案に皆が賛成する。タリアは仲間たちに支援魔法を掛けつつ自分の使つた『導く灯り』がまだまだ有効であることを伝えた。了解と返してパーティでは前衛となるジャックとクララが廃鉱の入り口へと先んじる。タリアは損害担当の役目も負う前衛二人の回復を務めるため中衛として、遠距離攻撃を行うボルトとサーラは後衛としてそれに続いた。

アルタイゼン廃鉱第一層の坑道を難なく突き進み、一行は廃鉱を上下に貫く巨大な吹き抜けのフロアに辿り着いた。断崖絶壁と見紛う吹き抜けの壁面には数基の無骨な造りのエレベーターが備えられており、乗り場付近は照明に照らされている。

「丁度この層に止まつてるのが一基あるね」

田ざとく見つけたボルトに倣い一行は進む。全員がエレベーターに乗り込むとクララが嬉々として操作盤に手を伸ばす。

「それでは七層へポチつとな」

エレベーターが物々しい音を立てて吹き抜けの暗闇へと下降し始めた。慣れていないとまるで奈落の底へと吸い込まれるような酩酊感を覚える眺めも、五人には既に馴染みのものだ。

吹き抜けに張り出した各層のテラスでモンスターと交戦する他のプレイヤーを見送りつつ七層を目指す。

「何度も乗つてもここはエレベーターはワクワクするにやー。他の子たちが戦つてゐるを見たりするとこっちもやつたるでーって感じになるしねー」

エレベーターの上でダンスの感情表現操作で落ち着きなく動き続けるクララの言葉にボルトも周囲を見渡しながら賛同した。

「他のプレイヤーの戦いを俯瞰で見ることなんてそつそつないしな。確かに見物だ」

やがてエレベーターは第七層に到着した。全員が降りても動き出しそうとしない。今はさほどエレベーターの利用者がいないのだろう。「ここからは真面目に行こつ。各自油断しないように」

ジャックの言葉に全員が肯く。七層のテラスにも既にモンスターの姿が認められた。一層で見かけた骸骨戦士を四体ほど従えて大型四足獣の骸骨に跨つた異形の騎士が30mほど先を徘徊している。《ダークライダー》と呼ばれる強力な不死系モンスターだ。レベル80ほどの平均的な技量を持つプレイヤーキャラクターが六人パークで挑んでかなりの手応えを覚える相手である。従つている骸骨戦士も見掛けは同じでも一層のそれとはモノが違う。

「《騎士様》の注意は私が引いておく。その隙に先ずは《兵士》を片づけてくれ」

配下を従えた強力なモンスターを相手どる場合のいつもの戦術ではあるがジャックは一応の確認を取る。全員が了解の返事を返すのを待つて武装をクロスボウへと切り替える。

ジャックはクロスボウを構えると合図と共に《ダークライダー》めがけて引き金を引いた。低レベルのモンスターならばその一撃で

倒すこともできる鋼鉄の矢が《ダークライダー》に命中するも注意を引く程度に止まる。

《ダークライダー》はジャックに向き直ると巨大な長剣の切先で彼を指し示した。骸骨戦士たちが短槍の穂先を揃えて足音高く向かってくる。

タリアたちは幾度もの交戦の機会を経て彼我の距離が一定以上離れて戦闘が始まった場合、《ダークライダー》は骸骨戦士を先行させてくることを学んでいた。今回も田論見通り《ダークライダー》と骸骨戦士たちの進撃タイミングをずらすことに成功した。

クララが大剣を引っさげてパーティーの中から飛び出す。狙いは先行してくる骸骨戦士の集団。タリアはクララの背を見送りつつ障壁の魔法を施した。これは幾らかのダメージを肩代わりしてくれる、所謂バリアとなつて働く支援魔法だ。

クララは自分を包む 障壁の効果を画面上のアイコンとCGH フェクトで確認しつつ骸骨戦士の横列に突っ込む。一斉に繰り出された四本の穂先が、自身の周囲で 障壁と火花を散らすまさに怖^おじけ氣もせず長大な得物を振り回した。

クララののびやかな肢体がうねるとその胸部に鎮座する二つの大質量も胸甲 谷にビキニアーマーなどと呼ばれる の締めつけをモノともせず盛大に跳ねる。

大剣が唸り強烈な横薙ぎが四体の骸骨戦士をまとめて捉えた。斬撃によるめく骸骨戦士たちは標的をジャックからクララへと切り替える。

骸骨戦士の注意がクララに逸れたことを確認したジャックはその隙を衝いて《ダークライダー》へ向かう。先に一撃を食らわせてきたジャックに戦意を向けたまま《ダークライダー》も迎え撃つ構えだ。

ジャックは駆け寄りながら得物を方形盾と戦鎧に持ち替えた。《ダークライダー》目掛けて勢いよく戦鎧を叩きつける。しかしその攻撃は瞬時に掲げられた盾によつて阻まれ、両者の激突は盛大に火

花を散らす。こうして死闘の火蓋が切つて落とされた。

物騒な風切り音を立ててクララの大剣が旋回する。大剣はその長大な刃渡りで以つてあらゆる斬撃が広い攻撃範囲を持つ。クララは敵集団に強力な一撃を叩き込むとアクロバティックな跳躍を織りませ反撃を回避、そこを追いすがる骸骨戦士にはボルトが放つた矢が襲い掛かる。

的中の衝撃で骸骨戦士が怯んだところにサーラの繰り出したスイカ大の火球が着弾して爆発。敵の刃が届かない距離まで逃げおおせたクララが再び斬り込み、炎に包まれた骸骨戦士に強打を浴びせてどどめを刺す。骸骨戦士たちとの戦闘は優位に進んでいる。タリアは『ダークライダー』とジャックの戦いへ注意を向けた。

タリアの盾より大きな方形盾を掲げたジャックは強敵をよく抑えているがあえて痛撃以外には防御を解いて反撃しているため度々かすり傷を負っている。タリアはジャックに持続回復魔法『再生』を施しつつ再び骸骨戦士に意識を戻す。

骸骨戦士二体相手に攻撃と牽制を繰り返すクララの側方を衝こうと、残る一体が大胆に踏み込んでくる。ボルトのフォローが速射となつて骸骨戦士に突き立つが今回は怯ませることができなかつた。骸骨戦士は止まらない。

これを阻むべくタリアは中衛より前進して『強打』を浴びせた。骸骨戦士がその衝撃によく怯む。タリアは続けざまの『盾強打』で以つて骸骨戦士を殴り飛ばしさらに後方へと押し込んだ。敵を退けるとタリアも深追いせずに飛び退る。

轟！　とイヤホンを越しに鼓膜を震わせ、目の前に火柱が上がつた。クララが抑えていた二体とタリアが後退させた一体を巻き込んでサーラの大火力魔法『劫火』が吹き荒れる。

詠唱に時間のかかる攻撃魔法スキルではあるが威力は絶大、サーラはタリアが敵を押し戻すことまで想定し発動位置を調整してのけっていた。次いでボルトの範囲射撃スキル『流星矢』が降りそそぎ骸

骨戦士の追撃を強引に抑えつける。

そろそろ骸骨戦士たちのダメージも限界近くに達していると踏んだクララは大技に備えていた。大剣を右肩に担ぐように構え一瞬の溜めのあと前進しつつ左へ斬り下ろす。

クララの攻撃は止まらない。斬り下ろした勢いのまま全身が反時計回りに旋回、その拳動に従い大剣が横殴りに繰り出される。更に旋回、更に横斬りと続けざまに五回の回転斬りが骸骨戦士たちに襲い掛かつた。

大剣専用攻撃スキル 大車輪斬 は強力だが使用後の隙が大きい為にとどめ以外には使いにくい。しかしクララは機を見てそれを愛用していた。強力な連続攻撃を浴びせられた骸骨戦士はことごとく斃れる。

骸骨戦士たちが沈黙したのを見届けたあと、四人はジャックの応援に向かつた。

『ダークライダー』の愛馬たる骸骨の巨獣が棹立ちになった。特殊な攻撃スキル 咆哮 の予備動作だと知るジャックは防御姿勢をとる。果たして巨獣が嘶いた。まともに食らえば俗に『ピヨリ』と呼ばれる操作不能状態に陥るいやらしい攻撃だ。ゲーム画面を揺らすエフェクトがその音波の凄まじさを演出する。

「かけつけた途端ピヨるとかwww」

クララの発言にパーティー状況フレームを確認するとなるほどクララ、ボルト、サーラの三名に『ピヨリ』状態のアイコンが燐然と輝いている。しかしそれらは次の瞬間に消えた。タリアが回復魔法でステータス異常を治したのだろう。

「ちゃんと『騎士殿』の動きを見るよ！」

ジャックは牽制攻撃の合間に手早くチャットを打ち込む。「お」と答えてクララが横に並び立つ。

ここからが本番と言える。ジャックはクララをその場に残し『ダークライダー』の背後へと回り込むとする。『ダークライダー』

はジャックを追うように向きを変え、クララ ひいては仲間たちに背を晒した。

防御牽制役のプレイヤーが強敵の戦意を引きつけるのは『タゲをとる』などと呼称されMMOにおいては常套手段である。防御役はモンスターのマークを自分に向けさせることによってその攻撃方向を誘導し仲間への攻撃を阻むと共に味方側の攻撃するチャンスを作り出す。

防御役は『盾役』、『タンク』などと呼ばれ戦闘をある程度コントロールする側面もあることからパーティのリーダーとなることも少なくない。

ジャックは優秀なタンクだった。敵のコントロールは勿論、自分にできる最大限の攻撃もかかさず『食らってはならない』とされる致命的な被害は的確に防御する。

（それにしても火力勢は上手くなつたなあ）

応戦に余裕があるためジャックはついつい仲間のプレイを分析してしまつ。

先ほどはうつかり特殊攻撃を浴びてしまつたクララたちだがそれ以降はキツチリかわしている。ジャックとの合流を優先したためのケアレスミスだつたと言つたところか。

ある種囮とも言えるジャックから『ダークライダー』のマークが逸れないように火力も上手く調節している。これが下手な場合、防御性能に劣る火力陣へモンスターのマークが移り混乱と無用な損害を招くことに繋がる。

（さて順調に『騎士殿』の体力も25%を切つたしそろそろ大技がくるな）

『ダークライダー』の背後に貼り付いて攻撃していたクララもその位置を大きく退けていた。ジャックもタリアの 障壁 が自分を包むのを視認しながら防御姿勢をとる。

『ダークライダー』が長剣を天にかざした。隙だらけの体勢だがそこはゲーム的なお約束か、こちらからの阻止行動はさっぱり功を

奏しない。この辺りも経験則だ。

派手な紫電と轟音を撒き散らし虚空から巨大な剣が次々と現れる。それは『ダークライダー』の周りを円陣で囲むように地面へと垂直に突き刺さった。冥王雷陣剣めいおうらいじんけんと呼ばれる不死系上位モンスターが得意とする高威力スキルである。

ジャックのゲーム画面が激しく揺れる。一撃で 障壁 が砕かれると強力なレアアイテムである方形盾による防御も抜けてダメージを食らう。体力ゲージの1／4ほどをもぎ取られ、毎度のことながらこのダメージは馬鹿馬鹿しいなど毒づきつつジャックはきつちりと次の手を打つた。

冥王雷陣剣 を凌いだジャックが挑発スキルで『ダークライダー』の気を引く。次いで戦鎧による連打が繰り出されるとモンスターのマークは彼に釘付けになった。

(やつぱりジャックさんは頼もしい)

タリアからジャックへ回復魔法が飛ぶのを意識の端に留めつつボルトは安心して射撃を再開する。先ずは派手な攻撃を控えつつ敵の戦意が十分ジャックに向けられるのを待つ。この辺のバランスは経験を積むしかない。

ボルトと共にパーティの火力を担うクララやサーラも抑え目な攻撃で様子を見ている。巨獣の後ろ足による蹴り上げを容易くかわすクララを見やり、この面子だとほんとイージーモードだなど口元が緩む。

『ダークライダー』が『クララを後方と意識した』のを受けボルトは強力な射撃スキルを準備した。わずかな溜めの後に矢を放つ。螺旋のようなエフェクトをまとった矢が宙を走ると『ダークライダー』に突き立ち、通常の射撃より大きくその体力を削り落とした。『ダークライダー』がわずかに怯むとジャックが目ざとくその隙を衝いて 強打 を叩き込む。以心伝心とでも言おうか、その連携プレイにボルトは少なくない満足感を覚える。

あたかもそれが合図であつたかのようくクララとサーラもそれぞれが強力なスキルを放つた。《ダークライダー》の残り体力が著しく低下する。戦局は終盤を迎へようとしていた。

縦横無尽に剣を振るう《ダークライダー》の拳動に目を凝らしつつ、サーラは最後の追い込みへの戦術を組み立てた。とは言つても優秀な前衛が抑えていてくれるので難しい話でもなく、自身が習得している攻撃魔法を低威力のモノから順番に放つといった単純なモノだ。

最後の悪あがきのごとく 呴哮 を上げようとする《ダークライダー》の予備動作を見て安全圏へ一旦退避。その後 氷槍 、 炎槍 、 劫火 と続け様に放ち終える頃にはモンスターの体力も残り10%を割り込んでいた。

一気に削り斃す！ という意志のもと、サーラは更に上位の魔法を唱えた。単体攻撃魔法であるにもかかわらず 劫火 並みの詠唱時間を要する 氷爆 、 炎爆 が続け様に《ダークライダー》の背で炸裂する。

炎爆 の衝撃によりとうとう堪えきれなくなつたのか《ダークライダー》の巨体が大きく傾いだ。その隙に赤光を帯びた矢が甲高い音と共に次々と命中し、クララの回転斬りが何度も襲い掛かる。

クララの大剣が振り切られた次の瞬間、《ダークライダー》は重低音の苦鳴を残し地響きと共に倒れた。

テラスから坑道への入り口辺りで徘徊していた《ダークライダー》率いる一群を排除したあと、一行は坑道を奥へ進みつつモンスターを狩つていつた。危なげなく進み第七層のボスモンスターが出現するエリアも覗いてみたが残念ながら不在であつた。別のプレイヤーに倒された後だったのだろう。

現実時間で零時近くになりパーティーは一旦休憩することになった。廃鉱内でもモンスターが出現しない一画に陣取り戦利品をどう

分配するか話し合つ。

ダークライダー

強敵を中心に斃して周つたため、今夜の狩りはなかなかの成果と言えた。装備強化用の貴重なアイテムであつたり幸運にも現状の物から交換できる性能の防具や武器であつたりとパーティーのムードも明るい。

藤崎は煙草を吸いながらチャットの様子を眺めていた。『Decisive War World』はアクション性が高い為に操作から両手が離せず、休憩のタイミングでもなければ落ち着いて喫煙もできない。

『タリア嬢は長剣いらぬのかね?』

ジャックの発言に返事を打ち込む。

『攻撃性能は高いんですけど魔法性能が付いてないから使いにくいですね。ですから今回は遠慮します』

なら別ので穴埋めでーとはクララ。他のメンバーもそれには肯定的な反応を返す。この面子がアイテム分配で揉めたことつてないなと口元を綻ばせつつ、ふと時計に目をやる。丁度LEDが00:00を刻んだところだつた。ゲーム画面に視線を戻すとそこには珍しいものが表示されている。

『私の名はアルテミエル』

ゲーム画面中央に通常よりかなり大き目のフォントでそんなメッセージが表示されていた。他のゲームでこのような形態のメッセージを見たことはあるが『Decisive War World』では初めてお目にかかる。アルテミエルとはゲーム導入時の物語に登場する決戦世界の母なる女神の名前であつたので運営サイドが用意した初の突発イベントかと訝しむ。

画面端にテキストフレームがポップアップした。この突発的な事態を受けて広域チャットに発言を垂れ流すお調子者たちのメッセージが怒涛の勢いでログを押し流す。

『女神さまキタ

！』

『ちよ、メッシに田園してちんだ死 WWW』

『下手くそ乙』

『NM戦中だつてのにマジ邪魔

『運営空気嫁』

『NM厨ザマあ WWW

ワクテカ

『突発イベント Wk t k！』

藤崎は煩わしさを覚えて広域チャットのログ表示オプションを無効に切り替えると成り行きを見守った。この状況には妙な胸騒ぎがする。

『こいついうイベントの入りって珍しいんですか？』

『いえ、やる気のある運営のゲームだと珍しくないですよ』

MMOはこれが初めてというサーラの問いに生返事を返す。他の三人も別のゲームでの体験などを披露するがその語調は無味乾燥で普段のユーモアがうかがえない。彼らも藤崎と同様な違和感を覚えているのだろうか。

そして画面中央のメッセージが切り替わる。

『勇士たちよ、学びの時は終わりました』

学びの時が終わる テスト期間が終わることとか？

藤崎は画面を凝視し続ける。なぜか田が離せなくなっていた。

『あなたがたを我が戦場へと導きます』

胸騒ぎを越え圧迫感さえ覚える。

藤崎は煙草の灰を落としつつ大きく深呼吸した。

原因不明の焦燥感が募る。

『 他の身体と技をもつて』

緊張を紛らわせようと無意識のうちに煙草を咥えなおす。

藤崎は煙草を深く吸い込むもつとした

『世界の重となじる』

タリアは大きく息を吸い込んだ。冷たい空気が肺胞を満たす。咥えていたはずの煙草の感触がない。無意識に口元へ寄せた指先は厚手な革製の手袋に覆われていた。唇にザラリとした感触と革の匂い。

周囲を見渡せばそこは慣れ親しんだ七畳半の自室ではなかつた。壁や天井はむき出しの岩肌、ともすれば肌寒く感じるこの薄暗い空間が安穏として温かだつた自分の部屋であるわけがない。何よりタリアの目の前には四人の仲間たちの姿がある。

しかしある意味では慣れた場所とも言えた。周囲の様子には見憶えがある。ついさっきまで楽しく遊んでいたゲームの舞台。モンスターひしめく危険なダンジョン、アルタイゼン廃鉱の第七層。

悪夢としか言いようのない現状にタリアは目眩を覚える。それは他の仲間たちとて同じだったのだろう。サーラとボルトが地面に腰を落とした。

『世界の盾とならんことを』

あのメッセージが表示されたあと、タリアは世界が降つて来るさまを幻視した。藤崎英臣の見ていたモノを、タリアが見ていたモノが押し潰し、取つて代わる。

その世界が変化するわずかな時間に、アレはタリアの前に姿を現わした。

アルテミスル　アレがその名を持つ者だと言つことはわかつた。わからされた。

女神（アレは確かに女の姿をしていた）がこの世界の神だということも理解できた。

自分が何故この世界へと連れてこられたのか　何のことはない、

かの世界ではゲームの導入として語られた物語がこの世界では現実だった。

「この世界はもう長いあいだ『外なる世界』からの攻撃に曝されている。その攻撃は小波のようなものだったが真綿で首を絞めるがごとく徐々にこの世界を蝕んでいた。

我が家たるこの世界を守る為、アルテミエルはある一つの手段をとる。

この世界の盾とするべく『別の世界』から戦う力を奪い取ると。この世界に敵対する『外なる世界』とはまた異なる『別の世界』藤崎英臣が在った世界。アルテミエルの言葉を借りればそこは既に神が去った世界。

かくしてアルテミエルは守り手たる神の無いその無防備な世界から『Decisive War World』にログインしていた70万余の人々の存在を奪い去った。

アルテミエルは告げる。世界と世界の『境界』を渡り、この世界の存在へと変容したあなた方は『偽神』となつた。

この世界にあって異能を顯現し、命を失わない限り倒れることの許されない異形となつた。

帰還の術はない。かの世界にはさらわれた70万の人々を救うべき神は既に無い。そしてこの世界にてタリアという存在を形作る糧として、藤崎英臣という存在は消費し尽くされていた。

「夢じやないんですね」

かすれがちなサーラの声がタリアの耳朶を打つ。かつてLCDのゲーム画面を見ながら想像したとおり可愛らしい声だなど場違いに呑気な感想が脳裏をよぎる。

「とりあえず私たちは運が良い方だろ？ 周りに話せる仲間が居て目の前にモンスターもいない」

ジャックが皆を元氣づけるように張りのある声を上げる。しかし折角の彼の呼びかけに誰も応えられない。タリアは彼の気遣いをあ

りがたく感じつつ、それを手助けできないかと考えを巡らす。

不意に閃くものがあった。それには先ずこの『異世界』と書いた『現実』に放り出されてのち、『ゲーム』上で自分たちキャラクターが所持していたアイテムの類がどういった扱いになつているか確かめなければならない。

タリアは先ほどから肩にリアルな重さを主張する背嚢を下ろした。途中鬱陶しくのびた髪の毛を巻き込んでしまって、ちょっとびり涙目になる。これも後で何とかしなければならない。

タリアは背嚢を見る。常識的に考えればこの大きさの中にゲームでは何の疑問もなく放り込んでいた品々がきちんと納められているはずがない。しかし半ば確信的に背嚢の口を開くと手を差し込む。その瞬間、タリアは背嚢の使い方を唐突に理解した。

それは非現実的でまさに異能と呼べる現象だつた。脳裏に背嚢のインベントリフレームがゲーム時のそれと同じ様に浮かび、タリアは目的のアイテムをクリックする様を想起する。果たして背嚢から抜いたその手は目的の品を掴んでいた。

鼻を近づけてみるとバニラエッセンスの甘い香りと小麦由来の生地が焼けた馴染みの匂いがしてホツとする。これならば傷んでなさそうだ。

いつの間にか仲間たちがこちらを注目している。努めて笑顔を作りタリアは仲間たちを見渡す。

「皆さん、ちょっと甘いものでも食べて落ち着きませんか？」

この世界で初めて耳にした自分の声は以前とは似ても似つかない甘い響きを持つていてタリアは内心大いに動搖した。

現在地は廃鉱第七層にあつてモンスターの出現ポイントからも遠い。もともと休憩するために移動してきた場所だ。タリアは仲間たちにシュークリームを手渡していく。

サーラとボルトは果然といった体でシュークリームを受け取り、クララはぎこちないながらも笑みを返してくれた。ジャックははつ

きりありがとうございましたと口にしてそれを受け取る。

今回の探索前、手慰みの調理スキル上げで大量生産したシュークリーム。ゲームでは倉庫塞ぎになるため浪費してしまおうと持ち出していた物だつた。

配り終わったあと、一応毒味もした方がいいかなと思いつく。ならばと覚悟してかじりつくと口中に濃厚な甘さが広がつた。その食感と味覚が嫌というほど現実感を突きつけてくるが同時にクリームの甘さが不安感を多少和らげてくれる。こちらをうががう仲間たちに口の中のものを飲み込んで見せた。

「普通にシュークリームみたいですよ」

「リアたんは大胆だにゃー」

思わずといった体で噴き出したクララがシュークリームにかじりつく。「美味しい」と繰り返しながらパクつく彼女のシュークリームはみるみるうちに小さくなつた。ジャックも自慢のヒゲにクリームが付くのも構わずかぶりついている。

「甘みが疲労にダイレクトに効くなあ」

ダンディな戦士がシュークリームを頬張るという絵面にタリアが噴き出した。ジャックさんオッサン臭いというクララの突つ込みは実際おっさんだからなという迎撃にあえなく撃墜される。

一つため息をついたボルトはみんなと一緒にでよかつたと弱々しいながらも笑みを浮かべ、シュークリームを口にした。思わずといった感じで「美味しい」と目を瞠る。

美味しいよねーと笑いながらクララがタリアに手を伸ばしてくる。どうやらおかわりを要求しているらしい。

「在庫が千個ほどあるのでどんどん食べてください」

背嚢から新たにシュークリームを取り出しクララに渡す。作りすぎーと皿を剥くクララを調理スキル上げつていうのはそういうモノなんですねと軽くあしらつ。

「ホントに美味しいです」

か細い声でサーラが呟いた。タリアは彼女の横にしゃがみ込むと

笑顔を向ける。

「気に入ってくれたなら良かつた」

これまでの付き合いと現状のサーラの動揺ぶりから、彼女がこの面子において一番堪えているだろうとタリアは踏んでいた。俯いたサーラの顔を覗き込むようにして目線を合わせる。

「サーラさんも良かつたらおかわりどうぞ」

「さつきの休憩タイム。実はお菓子を取りに行こうと思つたんですねタリアの声をさえぎる様にサーラが強い調子で声を上げる。タリアは黙つてサーラの言葉を待つことにした。

「でも夜だし、やっぱりやめようつて思つて。お茶で我慢しようつて思つて」

食べかけのショークリームを見つめるサーラの瞳が潤む。

「そしたら」

サーラの声に震えが混じりそれは彼女の肩まで伝播した。

「そしたらこんな事になっちゃつて。あの時席を外してたらつてずっと考えて。もしかしたら助かつたんじゃないかつて！」

不意に縋りついてきたサーラを、タリアはしつかりと抱き止めた。自分にその身を押し付けて泣き崩れるサーラに相槌を打ちながら、いたわる気持ちをこめて抱きしめる。

かつてぐずる幼い妹をあやした時のことが脳裏をよぎった。その記憶は疼きをもつた傷となり、そこからどうしようもなく喪失感が湧き出てくる。タリアもまた抱きしめたサーラの存在感を頼りにしてその疼きを耐えしのんだ。

仲間たちを眺めつつ、やはりタリア嬢は平気そうだなどジャックは気分が幾分か楽になるのを感じた。タリアは見かけこそ十代前半の少女だがいつもと変わらない落ち着き様と機転を利かせた仲間への気配りを見せていく。この事実が彼女のプレイヤー自身は相応の社会経験を持ち社交性もある『大人』であることをうかがわせた。自分一人で年若い仲間たちを率いるなどという困難な事態は避け

られそうだとジャックは内心胸を撫で下ろす。

ボルトは先にサーラが折れたことによつて何とか踏み止まれたといつた印象だつた。今も固唾を飲んでサーラとタリアを見つめていてその様子には余裕が感じられない。ジャックは『とある想像』からボルトの頼りない態度もある程度諦めていた。

平時はふてぶてしいクララもさすがに騒ぐような気力はないらしい。それでも一個目のシュークリームを平らげたあたり頼もしいとも言える。今は無闇に取り乱さないだけでも上等だ。

さて自分といえばどうだうと、ジャックは己の精神状態を鑑みる。年長者の責めいたものが自分を律しているのか、この場で取り乱すといった醜態だけは晒さないでいられるようだ。無論、元の世界の事を考えれば暗澹たる思いに押しつぶされそうになるが現状ではどうしようないと割り切ることもできる、幸か不幸か。

それにしてタリアだ。この状況では実にありがたい。意味のないi-fではあるが彼女がこの場にいなかつたら泣き出したサーラをもてあますことになつたことは間違いない。タリアという寄る辺が無かつたなら、恐慌に駆られたサーラがさらに悪い方向へと暴走していた可能性もあつた。

特定の仲間とつるまず、適宜パーティーを組んで冒険を行うフリーのプレイヤー間においてタリアの評価は高い。また今では固定パーティー（決まつた仲間と常に行動を共にするプレイ形態をこう呼ぶ）を組むようになつたプレイヤーの中でもタリアを評価する者は多かつた。支援職プレイヤーとしての腕もさることながら集団内における調停者としての優れた働きが人気の要因だ。

知る人ぞ知る名プレイヤー。

タリアはプレイヤー同士の衝突を軟着陸させるすべに長けている。いさかいがエスカレートしないよう、他人のことも気を配りつつ対話に臨む姿勢のおかげだつとジャックは常々考えている。

タリア以上にゲームの腕が立つ、あるいは高レベルを誇る支援職プレイヤーは他にもあまた存在するが、ともすれば我の強さが浮き彫りになる。回復を担う彼らは自分たちがパーティーにおいて要となることに強烈な自負を持つてゐるからだ。

現状に立つてみれば笑うしかない『ゲーム上での極限状態』においてその自負はプラスに働くかない場面が多かつた。

タリアはその自負を少なくとも他者を不快にするようなカタチで露わにすることがない。それでいて他者への働きかけには積極性を見せ、対話を諦めて切り捨てるケースが少なかつた。『タリア嬢がいるパーティーはどんな困難にも勝利する』と言われる所以だ。ジャックがそんな物思いに耽つてゐるうちに、サーラもひとまず落ち着いたようだつた。泣いちゃつてすみませんと、なんとか笑みを浮かべた彼女に成り行きを見守つていた者たちは安堵した。

『Decisive War World』に『喫茶セツト』なるアイテムがあつたことをサーラはこのとき初めて知つた。タリアが背嚢から取り出した薬缶と携行用ランプをまじまじと見つめる。思えば自分はこんなお遊びアイテムには目もくれていなかつた。

「本当はお茶つ葉のアイテムと飲料水、ティー・ポットも使うのです

が

タリアはそう前置きし、続いて陶製の小振りな瓶を幾つか取り出した。

「どうやらこれが『ミルクティー』の、こっちでの姿みたいですね」タリアは小気味良い音を立ててコルク栓のようなものを抜くと可愛らしい鼻先を瓶の縁に近づけてから中身を薬缶へと空ける。

「焚き火 スキルとかつてどうなるんだろう

タリアがランプに火を点し、辺りに固形燃料が燃える匂いが漂い出すとボルトがその火を見つめながら呟いた。ジャックが眉をしかめて唸る。

「スキルがこの世界において実際どう働くか確かめないで動くのは

早計だらうな。女神とやらが『戦力』として我々をこの世界に引きずり込んだ以上、使えないということはないだらうが」

それなら、と薬缶を火に架け終えたタリアが左手の手袋を外して長剣を抜き放つ。鞘と刃が擦れる物々しい金属音に怖氣を感じつつサーラは彼女を見守る。タリアは長剣の刃に薬指を押し当てるとそつと引いた。

彼女の押し殺した吐息に一同が息を飲む。タリアはお構いなしといつた風に自分の薬指を眺めつつ、しばらく思案したあと不思議な旋律を口ずさんだ。

「スキルは使おうと思えばすんなり使えるみたいです。魔法の呪文がすらすら頭に浮かびました。動作がともなうスキルは身体が憶えてそうな気がします」

タリアはこともなげに一筋の血を垂らした薬指を示してみせる。次に上着の裾で血をぬぐうと再び薬指を掲げてみせた。ついさっきまで血を流していたほつそりとした指先には傷一つ残っていない。

「《ヒール》でしつかり治りました。痛みもありません」

固唾を飲んでいた一同が盛大にため息を漏らした。

「だからリアたん大胆すぎるにや」

呆れた様にクララが肩を落とす。

「ともあれ回復魔法が使えるとわかつたのは有難い。元の現実よりも遙かに戦闘でのリスクは減る」

ジャックの言葉にタリアが頷く。

「幸運にもわたしたちは余裕ある状況でこちらに連れて来られました。できるだけ現状を確認してから行動に移しましょう」

タリアの言葉を受け、サーラはただ座しているのではなく自分が憶えた魔法スキルの暗唱を試してみることにした。タリアが言ったように魔法の呪文が淀みなく脳裏に再生される。サーラはそれに確かに手応えを覚え、次第にその思考に没頭していった。

しばらくして温められたミルクティーの芳香がサーラを現実へと引き戻した。ハツとして顔を上げると対面に座るタリアと目が合う。

タリアはにつこり笑うと銅製のカップに乳褐色の茶を注ぎ、熱いから気をつけて下さいという言葉を添えてサーラへ渡してくれた。礼を言つてこちらに向けられたカップの取っ手を掴む。

カップに息を吹き吹きタリアが他の仲間にもお茶を配る様子を眺めていると、何気ない風のタリアが実に相手のことを考えてカップを渡していることに気づいた。

タリアは渡す相手が不意な熱に火傷しないよう、自分はカップの縁を掴んで相手が自然と取っ手を掴める様に配慮している。こんな状況なのにそんなところにまで気の配れるタリアの余裕が羨ましくもあり頼もしくもあった。

しかしいつまでも甘えてはいられないとサーラは奮起する。仲間たちが頼もしいからといってこの異常事態の中をぐずつてばかりではいられない。これから起こるかもしれないモンスターとの戦いにおいて、自分は決定力の一翼を担わなければならぬのだ。

ささやかなティータイムのあと、タリアが背嚢の使い方を説明すると仲間たちはそれぞれ自分の所持品の確認を始めた。同じ作業をしながら、しかしクララの意識は別のことにも向いていた。

（三次元になつてもリアたん萌え）

バカじやないと自分でも思わないではないが萌えるものはしょうがないのである。異世界転生なんて厨二展開がなんだ、わたしの萌え魂はそんなことで揺らがないのだと熱くコブシを握りしめる。あくまで脳内でだが。

などと強がつてみるものの、いい加減挫けそうになるのも本音でありサーラの様にタリアに泣きつきたくなる衝動を抑えるのに苦労した。しかしそんなのは自分のキャラじやないとも自覚している。

それにしてもタリアのお姉さんつぶりには驚かされる。前から世話好きなのは知つてゐるしキャラの見た目通りな口リであるうハズがないとも思つてはいたがその『優しいお姉さん』属性には目を瞠るモノがある。

(さすが『オレの嫁』四期連続第一位なだけあるにゃ。王者の風格にゃ)

バカな同好の士と水面下で行ったミスコンもじきを思い出しつつタリアを盗み見ると不意に目が合つ。いきなり驚いたが内心のバツの悪さを面に出さないようにして目を逸らした。

いや別に見てたのをごまかさなくともよかつたかとモヤモヤした気分で荷物の検分を再開するとタリアから声が掛かった。

「クララさん」

顔を上げるとなにか丸めた布を抱えたタリアがいつの間にか目の前にいた。

「さつき 耐寒 の魔法は使いましたがその格好だと擦り傷が増えるかもしれません。上着になるような物の手持ちはありました?」

言われてみれば『こちら』に来た当初の肌寒さは感じなくなつていた。クララは露出度の高い自分の姿を思い出し『荷物』の中を探しまくる。

「今回は他に着るもの持つて来てないにゃ」

ため息混じりに返事を返すと、でしたらこれをどうぞとタリアはその丸めた布を渡して寄越した。広げてみるとやつくりとした厚手のコートだった。

「ゲームでもゆつたりしたデザインでしたから多分クララさんでも羽織れるかと思うんですけど」

「ありがと。それでもリアたんてどこの猫型ロボット?」

嬉しさをじまかすように冗談で返す。タリアはドラ焼はわりと好みですよと黙つて笑つた。

各々の荷物が問題なさそうだと確認したあと戦闘スキルを試してみることになった。タリアは長剣を鞘から抜き放ち構えてみる。予想したとおり剣も盾も実際に持つのは初めてであるにも関わらず実際に良く馴染んだ。剣の振り方、盾の扱い方も身体が憶えているという感触に感嘆する。

長剣のコンビネーションを試した後そのまま 強打。思い通りに技が再現される。その後は思いつく限りの戦闘スキルをなぞつてみて剣を納めた。一応この世界でも剣を振ることができそつだと安堵する。

タリアや仲間たちが一通りの『復習』を終えるとジャックが新たな問題を提示した。『Decisive War World』は他の大多数のMMOがそうであったように三人称視点で俯瞰気味に戦闘状況を把握できた。このためプレイヤーキャラクターの背後や相対する敵の後方も死角になることが少ない。しかし現状では神の視点とも言える俯瞰的な状況把握が行えない。自分の背面は当たり前のように死角であり、立ちはだかる敵の背後もまた窺い知るのが困難だ。

FPS（一人称視点射撃ゲーム）もたしなむジャックはこの点を案じた。『Decisive War World』は一人称視点でのプレイも可能だつたが視野が狭まるによる遊びにくさは実際に試してみたことのあるタリアも理解するところだ。

そこでパーティーは模擬戦を行うことにした。模擬戦と言つても魔法や武器で実戦さながらに打ち合うわけではない。相対する敵との距離感の掴み方や視線の配り方、退避の仕方などを交替でモンスター役を立てて確認する。ゲーム時代は無駄に感じた休憩場所のだだつ広い死にスペースがこの時ばかりは有難かつた。

さらに自分たちの攻撃スキルが損害を与える範囲の確認も行つた。岩壁に向かつて攻撃を行い、ヒットしなくなるまで立ち位置を変えたり着弾点を下げたりと地味な反復作業で検証する。

これだけのことでも実際の戦闘の難しさがまざまざと想像させられ、不安が皆の精神に重く圧し掛かつた。改めて状況の困難さが思い知らされる。そんな雰囲気の中、タリアが申し訳なさそうに切り出した。

「あの、わたしも確認したいことがあります」
仲間たちがウンザリといった表情を浮かべる。

「さつきの攻撃範囲の検証で思いついたんですが、タリアはプレイヤー間でダメージを与えるかどうかの確認すべきだと提案した。

『Decisive War World』においてプレイヤーキャラクター間では同士討ちが起こらない仕様になっていた。このためその点においては味方の存在を気にする必要は無く、ある意味イージーに戦闘することができた。

しかしタリアはこれらプレイヤーへの保護措置がこの異世界で期待できるとは思えなかつた。先ほど何気なく試した薬瓶への自傷行為の件もある。

「ゲームでは同士討ちの要素はありませんでしたがここが異世界で現実だと言つなら味方同士で攻撃も当たるでしょうし普通に傷も負うはずです。そうなるとお互いの攻撃範囲にも気を配らないと大惨事です。」

ゲームにおいてもプレイヤーがプレイヤーにダメージを与えることは例外的には可能だつた。所謂PvP（Player vs Player）においてのみ実現されていたのだがここにもプレイヤーへの保護措置が取られていた。

プレイヤー対プレイヤーで対戦ゲームを行う場合は双方の同意の上で対人戦モードへ切り替えを必要としており自分の意志に反して対人戦に巻き込まれることはなかつた。その辺のことも踏まえ、タリアはもう一つの不安要素を説明する。

「そんな風にプレイヤー同士の殺傷が可能であると判明した場合、ゲームでは許可制として限定されていた対人戦が無制限になつてしまします。」

タリアが続けて言わんとしていることを理解した仲間たちは呻いた。他のMMOのプレイ経験のないサーラだけは想像が働かないのか皆を訝しむように見渡す。

「70万人からの『ただのゲーム』が強力な力を授かつてこの世

界にきてるんです。言つまでもありませんが敢えて言います。残念ながらその70万人の中に良識を持ち合わせていない人たちが『必ず』存在しています。『血の一週間』の時の事を思い出して下さい『Decisive War World』以前にも幾つかのネットゲームをプレイし、『血の一週間』も経験したジャックたちはタリアの懸念に頷かざるを得ない。

「えと、つまりどういうことですか？あと『血の一週間』で？」周囲の反応の中、ネットゲームの暗部に理解の及ばないサーラにはそれが今ひとつピンとこず戸惑いの表情を浮かべていた。聞き憶えのない物騒な言葉も気になる。

「サつちんは『Decisive War World』歴が一年半くらいで他のネットゲ^{ネットゲーム}はやつたことないんだったかにや？」

霸気が感じられないクララの問いにサーラが不思議そうにしながらも頷く。

「それだと『血の一週間』もプレイ時期が掠つてないし他ゲーでのプレイヤーのマナーの悪さとかも知らないかー」

クララは一つため息をつくと話を続けた。

「まずね、『ディーウォー』以外のネットゲは色々とタガが緩いって前提を理解して。そのあたりから説明するから」

いつになくまじめなクララの口調にサーラも神妙な面持ちになる。「タガが緩いってのは例えばプログラムや仕様の不具合、不備、運営側の管理の甘さになるんだけど。それを悪用してゲーム内で不正に利益を得られる機会がままあるの。運営側もそれは理解しててそういう場合は悪用しないようについて利用規約あたりで公知してるんだけど悪用するプレイヤーは『絶対』出でてくるの」

クララの説明にサーラは眉をひそめる。

「ルールで禁止されてるんですね？」

自分の話に不思議そうな顔をするサーラにクララは肩をすくめて見せる。

「そ、ルールで禁止されても。他人さまとゲームで遊ぶ上での前

提条件、ルールを守るつてことに対する意識の低いバカが少なくな
いのがネトゲなの」

ボルトが苦笑混じりにクララの話を継ぐ。

「翻つて言つとそういうバカは他の面でもモラルが低いんだ。ちよ
つとでも気に入らないことがあると相手に暴言を浴びせたりゲーム
進行の妨害をしたり。あげくはゲーム外の場ででっち上げな誹謗中
傷したりとかもあるね」

サーラが表情を曇らせるとボルトは皮肉っぽい笑みをあさめてた
め息をついた。

「でも気に入らないことに対するそういう馬鹿をするつてのはマシ
な方でね。これといった理由もなしに『楽しいから』つてだけでさ
つき言つたハラスメント行為に及ぶどうしようもなく性質の悪い人
種も存在するんだ」

「そんでサツちゃんが『ディーウォー』を始める前の話なんだけど。
稼動後半年経つたくらいの時期に対人戦システムが無制限に導入さ
れたことがあるの」

再び口を開いたクララの表情は一層苦々しいものへと変わる。
「今時MMOで無制限なPvP、ぶつちやけPK可能な新規ゲーム
つて他にはなかつたからね。そりやもう酷いことになつたよ
「ピーケーつてなんですか？」

首を傾げるサーラにそこから?! とクララが叫ぶ。

「ピーケーつてのは『Player Killer』、もしくは『Player Killer』の略。PvPが一応対人戦闘を楽しむこ
とを理念としているのと違つて、PKは単純にプレイヤーキャラを
殺すことを楽しむ感じかな」

ジャックが自分の発言を吟味するように解説する。

「当時高レベルだつたプレイヤーの中にもバカがいっぱいいてさ。
街中でも狩り場でも自分より弱い相手を見つけてはPKして周つて
たの。ご丁寧に嘲笑のエモしてみせたりしてね」
感情表現操作

あン時は荒れたなあと遠い目をするクララに引き攣りつつサーラ

は段々と理解してきた。自分がそんな目に遭つていたらゲームを続けられたか甚だ疑問だ。

「そんな状態が一週間続いた。後でその一週間の出来事は『血の一週間』と言われるようになつたんだ」

ボルトがそう言って締めくくり、解説が一段落ついたと見てタリアが話を再開する。

「予想通りにこの世界でPKが可能ならそういうことを好む人たちから攻撃を受ける事態が必ず起きます」

タリアはそのような場合にも慌てず対処できるようにPKが可能かどうか事前に確認しておかなければならないとその必要性を説く。仲間たちも硬い表情で頷いた。

タリアは言いだしつペの法則で自分がダメージを受ける側になると告げた。

「大剣とか魔法は怖いのでボルトさん、ナイフをお願いします」

冗談を混じえてボルトに笑顔を向ける。突然に指名されたボルトは青ざめながらも頷いた。腰の後ろに差した短刀をそれでも慣れた様子で引き抜く。

タリアは左腕の手甲を外して袖をめくつた。その白く細い腕に仲間たちが思わず息を飲む。まさに子供のそれは荒事に向くようにはとても見えない。

「できるだけ浅く斬るから。ゴメンね」

タリアはボルトの掠れた声に頷いた。短刀の切先が肌に触れる。やがて焼きつくような痛みが走り流石にタリアも眉をしかめた。

「ごらんの通りです。プレイヤー間の保護機能は働いてません」

タリアの真っ白な肌に赤い血が流れるさまはその事実を雄弁に物語り、見守っていた仲間たちも青ざめる。タリアはヒールで傷を治すと用意しておいた布切れで血をぬぐつた。

「エルクーンに転移できないか試したいところだつたんだが。これは安易にプレイヤー密集地へ向かうのも考え方か」

ジャックは両手で顔を覆うとため息を漏らした。そのままマッサージするように田蓋を押さえる。

「鉱山の麓にプレイヤー人口的には過疎つてゐる町があつたよね。廃鉱の低レベルクエスト受ける時に寄つた」

名前は忘れたけど、とクララが自信なさそうに提案したといふをサンミラーの町ですねとサーラがフォローした。

アルタイゼン廃鉱は広いレベル帯に対応したダンジョンである。しかしタリアや仲間たちくらいのレベルになるとサンミラーに用事もなく、立ち寄ることはまれで直接アルタイゼン廃鉱近傍への遠距離転移を利用する。

この遠距離転移システムはエルクーンをはじめとした基幹都市と呼ばれる街を結ぶものと基幹都市から各地の町や村、狩り場やダンジョンへ延びるもののが存在している。後者は一方通行になつていて、ため探索後に基幹都市へ戻るには仲間の魔法職プレイヤーか転移用アイテムに頼ることになる。

「とりあえず廃鉱を出てサンミラーを田指すのが妥当か。しばらくは様子を見て今後の方針を決めよつ」

ジャックの言葉に一同が頷く。

「となると廃鉱を突破しなければならないワケだ。困難なのは七層突破だがゲームでは同格だった奴らと5、6戦は覚悟しないとならん」

皆が押し黙る中、リーダー役を自認しているであろうジャックが実際の行動に移るべきか悩んでいることを察したタリアは自分がきつかけを作ることにした。

「現状で思いつく限りの用心はしました。もちろん慎重を期すことも大事ですが実際に動いてみなければこの状況を開くことはできません」

努めて平静を装つて切り出す。ジャックが自分に振り向いて目を瞠るのに頷き返し、俯き気味だった他の三人が顔を上げたのを認めるにタリアは気楽そうに笑つてみせた。

「ここまで来るときは楽勝だったモンスターを相手にするだけです
よ？ いつもよりちょっとハードモードで面倒くさいかもしれませ
んがパパっと片付けて帰りましょ」

腰に両手を当てて踏ん反り返つてみせる。タリアの芝居じみた仕
草に仲間たちは硬くなつた表情を緩めた。

もちろん不安が完全に拭えたわけではない。それでも自分たちを
鼓舞してくれる存在に幾分か勇気づけらる。表情に決意を表した仲
間を見渡しジャックが力強く宣言した。

「よし。では行動開始と行こう」

ジャックが信頼するいつもの仲間たちははつきりと頷いた。

2・現状把握（後書き）

- 12/25：脱字とルビ、一部本文を追加致しました。
- 12/26：誤字脱字を修正致しました。

五人の人間が歩くたびにその装具がたてる音は当たり前の様にうるさかつた。隠密行動など望むべくもない。先頭をジャックが、次にタリアが続きボルトとサーラが左右に並んでその後につく。クララは後方からの襲撃に備えて最後尾についた。

各自が武器を構えた上で周囲を警戒する。このためゲームで見慣れた地形であつてもその移動は思ったより捲らない。そしてついに先頭のジャックが後続へ右手を掲げてみせた。「敵と遭遇」のハンドサイン。皆が息を飲む。

『導く灯り』が通路の先の骸骨戦士を照らし出した。その数二体。巡回任務に就いている骸骨戦士の標準的な構成だ。骸骨戦士は乾いた音をたてて得物の短槍を構えた。『現実』として目の当たりにしたその姿は想像以上に威圧的でサーラとボルトが短い悲鳴を漏らす。ジャックは片方の骸骨戦士に狙いをつけるとクロスボウを放つ。髑髏のぽっかり空いた眼窩に鋼鉄の矢が潜り込むとその衝撃で骸骨戦士がのけ反る。

「射撃頼む！」

ジャックは叫ぶと共に威圧を放つた。敵の注意を自分に引きつける、MMOでは普遍的に挑発スキルと呼ばれる類の特殊スキルだ。ジャックは不可視の『殺意』めいたモノが自分から放たれるのを感じる。

それとほとんど同時に背後からの援護射撃がジャックの頭上を追い越し骸骨戦士たちに降り注いだ。その隙に方形盾と戦鎧に持ち替え、こちらからは討つて出ずに迎撃に備える。

「ジャックに障壁と耐火！」

先の話し合いに則り、タリアが魔法の対象と種類を叫ぶ声が耳に届く。火弾と矢の雨をかいぐぐつてきた一体の骸骨戦士を、ジャックは目を凝らして迎え討つ。

サーラが放つた最後の援護射撃は思いのほか近かつたようだ。ジャックは頬に熱風を感じたが、耐火に守られているおかげかダメージになるほどの熱量ではない。タリアの抜け目無さに舌を巻きつつ、繰り出される槍の穂先を懸命に盾で防ぐ。

しかしいつのまにかその盾が死角を作っていた。ジャックの大ぶりな盾「シールド」を遮蔽物にして一体の骸骨戦士が回りこんでくる。

完全に意識の外から受けた奇襲にジャックが総毛立つた瞬間、視界の端で白い影が踊つた。唐突にけたたましい擦過音が鳴り響き、こちらの死角を衝こうとした敵の姿が出し抜けに消える。

肩口に盾を構えショルダー・タックルの要領で骸骨戦士を跳ねのけたタリアは先ほど死角となつたジャックの左隣へカバーに入りつつ叫んだ。

「撃つて！」

敵が後方に押しやられた今が射撃のチャンスだつたが目前での暴力の応酬に二人の後衛はすっかり萎縮して反応できなかつた。金属と金属がぶつかり合つて荒々しい音色を奏でる中、振りかざされる凶器がギラギラと光を反射して閃く様は恐怖を煽り立てる。タリアの奮闘を目にしながらも認識と理解、判断が追いついていかない。

「二人とも、しつかり！」

起き上がりってきた骸骨戦士の鋭い刺突を阻みつつタリアは振り向かずに叱咤した。もう一体を相手取るジャックと段違いの肩を並べて敵の攻撃を塞き止め続ける。

「怖いのはわかるッ！　だけどしつかり見て、自分たちにできることを信じて！」

タリアの叫びにサーラとボルトは震える身体を抑えつけ勇気を振り絞つた。しかしその意氣もたちまち挫かれる。二人の目の前で体格差を利用した骸骨戦士がタリアに叩きつけるようにして短槍を振り下ろした。サーラは思わず悲鳴を上げる。

だがタリアは頭上に掲げた盾でそれを受け止めてみせるとガラ空きになつた骸骨戦士の胴体へ蹴りを放つた。十分加速された鉄靴が

ハンマーと化し、ウエイト差をものともせずに骸骨戦士を蹴り飛ばす。小柄なタリアに秘められたこの非常識な膂力も《偽神》の異能の成せる業だつた。

骸骨戦士は身体をくの字にして後方へとよろめく。半ば呆然としながらも今度こそボルトとサーラが反応した。魔法と『』による集中攻撃で骸骨戦士のあちこちが吹き飛んでいく。その様は少なくないダメージを窺わせ一人の心に闘志という獰猛な火を点した。

「ボルトン、後方警戒任せたにや！」

クララは叫ぶと再び骸骨戦士が起き上がりつてくるまでの隙に前線へと上がつた。実戦での思わず混乱で出遅れたが、あらかじめ予め示し合わせた手はずどおりタリアに代わつて壁役となる。乱戦に向かない大剣は仕舞い、その手にはゲームで最後に手に入れた長剣が握られている。

「ナニコレ、コワイッ！」

言葉とは裏腹にほとんど嬌声といった叫びを上げクララは骸骨戦士に立ち向かう。

「クララに 障壁 、ジャックに 再生 ！」

タリアの援護を受け前衛一人が果敢に応戦した。ジャックが盾で刺突を受けてみせればクララは敵の突きを剣で逸らして回避してみせる。逸らしきれなかつた槍の先が剣を握つたクララの右腕を掠めようとするが 障壁 の守りがそれ阻む。

クララはそこから体勢を低くすると逸らした槍をくぐるようにして敵の足元へ潜り込んだ。返す刀で骸骨戦士の脛すねを横薙ぎに払う。骸骨戦士はクララが繰り出した強力な斬撃に両の足を払われ堪らず転倒した。

クララは上体を起こすと倒れ伏した敵の頭蓋骨に勢いよく長剣を振り下ろす。乾いた音を立てて骸骨戦士の頭部が粉碎されるがその動きは止まらない。人型をしていてもこの世の道理では動いていない不死系の怪物はその頭部を急所としていなかつた。クララは壁際しりぞに退きつつ後衛のために射線を空けた。

「サっちゃん！」

クララが叫んだ直後、骸骨戦士に炎の槍が突き刺さる。骨片と金属片を撒き散らしてついに一体の骸骨戦士が動きを止めた。

「ぐつじょおおおぶ！」

クララは高まつたテンションのままジャックが応戦する骸骨戦士へ駆け寄る。縦斬りから次々とコンビネーションを叩き込む。

クララの横槍にその身を打たれてもなお、骸骨戦士の猛攻は休みなくジャックを襲う。ジャックはそれを盾で受け止め、あるいは受け流しつつ機を見てその穂先を払いのけた。短槍を振るう両の腕が泳ぎ骸骨戦士の胴体が無防備となる。絶好の機会にジャックが大声で叫ぶ。

「大技頼む！」

クララが「らじやつた！」と応えるのも待たずジャックは方形盾を半身に構えると渾身の力を込めて骸骨戦士へ身体ごと叩きつけた。骸骨戦士は大きく動搖して後退する。ぶつかり合つた瞬間に引き戻される途中だつた骸骨戦士の槍の先がわずかにジャックの頬を掠めたが、再生により瞬く間にその傷も消える。

クララは怯んだ骸骨戦士に猛然と肉迫し隙だらけの跳躍で宙を舞うと頭上に構えた長剣を勢い良く振り下ろした。兜割りと呼ばれる強力な打撃攻撃スキルが骸骨戦士の髑髏を力ち割る。クララは上方からの衝撃に身を屈した骸骨戦士の目前に着地するとそのまま身を蹴り上げた。よろめく敵へ続け様に強打を放つ。さらに追撃しようとしたクララをサーラの声が制止した。

「炎爆 カウント2！」

クララは我に返ると慌てて退避する。サーラのカウントダウンに恐々としながら、バク宙を織り交ぜての緊急回避で距離を稼ぐ。サーラのゼロカウントと共に目の前で眩い火球が炸裂した。

火球に呑み込まれた人影が崩れ落ちる。それを眺めながらクララは全身から力が抜けるのを感じてへたり込んだ。たつた今まで息つく暇もなく動き回っていた両足はガクガクと震え、自分を駆り立て

ていた熱狂も霧散している。背筋を冷たいものが流れた。近づく仲間たちの足音に振り返るとクララはため息をつく。

「コレ、思ったより大変じゃにやい？」

「ああ、肉体の方の地力には余裕があるみたいだが平和ボケしてて我々のメンタルには荷が重すぎるな」

左右に首を傾げながらジャックも疲れた表情で肯いた。他の三人も一様に硬い表情で倒したモンスターの残骸を眺めている。

「それにしても構えた盾が死角を作るとはなあ。タリア嬢、さつき

は助かつた。ありがとう」

「いえ、ちょっと引いた位置だと気づくのは簡単でしたし」

ジャックの礼に気を取り直したタリアは頬を緩めた。

「それでもクララさん凄かつたですね。アクション映画みたいでした」

タリアが明るい声を上げるとクララは立ち上がりながら力ない笑みを浮かべる。

「やー、まぐれですにや。槍の下ぐぐるのなんてもつかいやれって言われても怖くてムリだね！」

おどけてみせるパーティーのムードメーカーに仲間たちも笑みを交わした。

一行は骸骨戦士の残骸を調べることにした。ゲーム時代は手軽に戦利品を獲得できたが『現実』ではそれも困難に見える。しかしボルトはエルフの鋭敏な知覚で以つて『ソレ』を捉えた。うつすらと紫色に輝く1センチ大の八面体が幾つか、骸骨戦士たちの残骸に紛れて地面に転がっている。

宝石の類だろうかと手を伸ばしかけたボルトの脳裏にソレが何なのかという知識が浮かび上がった。あたかも新しいゲームを始めた時に見せられるチュートリアルにも似ていて、ボルトはあの押し付けがましい女神の鉄面皮を思い出し苛立ちを募らせた。

「みんな。こっちの世界でもモンスターを倒せば収入はあるようだ

よ

仲間たちの方へ振り返ると手のひらに載せた八面体を示す。

「はい、こちらでも見つけました」

屈みこんでいたサーラが起き上がりと同時に手のひらを広げて見せた。そこにはやはり紫に光る八面体が載つていて、彼女もまた苦虫を噛み潰したような表情を浮かべている。おそらく同じ『チコートリアル』を見せられたのだろう。

「ソレは？」

器用に片方の眉を上げてみせるジャックに知つたばかりの知識を披露する。

「アルテミエル様曰く『この世界の敵』の動力源。名づけて『外念体』」

「ナニその厨一ネーミング」

クララが呆れたように唇を尖らせた。

「触れようとすれば例によつて女神様のありがたゝい解説が脳内再生されるんだけどね。この世界では汎用性の高い便利な素材として然るべきところに然るべき対価で引き取つてもらえるらしい」

ボルトの手のひらを覗き込みタリアが可愛らしい眉をハの字に曲げる。

「なるほど。ゲームで不死系モンスターを倒した際に現金がドロップしてたのはその過程を端折つてたワケですね」

「最悪不死系モンスターを狩つてれば食つに困らずに済むかな。どのくらいの価値になるのかわからんが」

ジャックの消極的ともとれる発言にクララが呑気な調子で混ぜつ返す。

「アンデッド狩りで生計立てるとか地味だにやー」

ふむと芝居じみた声を上げ、おどけた表情のジャックがクララを見据えた。

「そう言つクララ殿はいきなり生き物とかに斬りかかれるワケか。私にはずいぶんとハードルが高そうに思えるんだがね」

ジャックはからかうような口ぶりだったが、その言葉に想像力を働らかせたクララの顔からはサッと血の気が引く。ジャックはやれやれとため息をつき、すっかりその身を縮こまらせたクララの肩を励ますようにドヤしつけた。

「最初に殺し合つた相手が血も流さなければ悲鳴も上げない骸骨どもで不幸中の幸いだつたつてワケだ。あの手のを相手するだけで口トが済むなら万々歳だつて思わないか?」

クララは青ざめた顔でコクコクと頷いた。

バハムートは龍人族が誇る勇壮な巨体を縮こまらせ物陰に隠れる。追手が発する蹄^{ひづめ}の音は離れる気配がない。恐怖に手が震え回復アイテムを上手く扱えない。ゲームであればたつた1クリックで効果を発揮する回復ポーション。それが今は陶製の試験管といった形をとつてバハムートを手こずらせていた。

徒手格闘では威力を発揮するが細かな作業を得手としない龍人族の手指が回復ポーションを取り落とす。バハムートは思わず漏れそうになる唸りを必死で堪えた。だが回復ポーションは岩肌の地面に飲まれることもなく、脇から伸びた革製手袋^{レザーグラブ}によって確保される。

「ちょっとは落ち着きなよ。いつものあんたらしくない」

ただ一人残つた仲間、女密偵^{スカウト}カツコの湿つた声に窘められる。栓を抜いて渡してくれた彼女に礼を言い、回復ポーションを呷^{あお}つた。値の張つた高級回復ポーションの効果は抜群で自分の生命力がみるみる回復するのが感じられる。バハムートはようやく人心地ついた思いだつた。

「しかし『馬野郎』^{ダーフライダー}がしつこすぎるね。今までだつたら振り切れるハズなんだけど」

カツコが忌々しそうに咳くと泣き腫らした目元を拭^{ぬぐ}う。彼女の頬に残る流血と涙の痕が擦れ、その少々キツ目な美貌を汚す。バハムートも小さくため息をついた。現状はゲームの時とは勝手が違い過ぎる。

「つもう！ダメだ、やつぱり追尾してきてる」

密偵の優れた感覚でモンスターの接近を捉えたカツコが慌てて腰を上げる。バハムートも急いでそれに倣つた。

「テラスからどんどん離れる方向に逃げちゃってる。どこかでやり過ごして引き返さないと」

「だね。他にもまだ生きてる仲間がいるかもしれない」

そう口にしながらもバハムートは自分自身が発した言葉をほとんど信じていなかつた。

バハムートが週末夜というネットゲーム^{ネットゲーム}バータイムに参加してい

共成集団

た二個パーティから成るボスモンスター討伐アライアンスはある異常事態で壊滅の憂き目を見た。アルタイゼン廃鉱第七層のボスマスターを倒し、強力なレアアイテムを幾つも手に入れた幸運なアライアンスは突然の悲劇に見舞われ不幸なアライアンスへと転落した。

ボスマスター討伐が大成功と言つても良い成果を挙げた後、アライアンスの面々は興奮冷めやらぬままボス部屋に出現する他のモンスターにも手を出した。

ボスの親衛隊の如く配置されている《ダークライダー》三騎^{のち}が再出現するのを待ち、お祭り気分でその三騎に対しても同時に戦いを挑んだのである。

冥王雷陣剣

をはじめとした強力な攻撃を複数方向から浴びる

のは危険であるが、このアライアンスなら三騎まとめて相手するのもそう難しいことではないと仲間たちの誰もが思つた。あるいは戦いの途中で倒れる者が出ないとも限らなかつたがボス戦で得た成果の大きさは多少のデスペナルティなど意に介さない気分にさせていた。

しかしそんな博打紛いの気分を余所にアライアンスの実力は三騎の強敵^{ダークライダー}相手に優越していた。そしてまた強力なアイテム入手することになりアライアンスの面々の興奮は最高潮に達した。

こうして楽しいプレイ時間を過ごし、一行は幾度目かの戦いにおいても三騎の『ダークライダー』を相手取つて優勢に戦いを進めていた。あの危険なメッセージが表示されるまでは

アライアンスの面々がこの世界で我に返つた時、相対する三騎の『ダークライダー』は一様に長剣を頭上へと掲げていた。

それぞれ『ダークライダー』のマークを引きつけていた三人の戦士たちはその経験からほとんど反射的に防御姿勢を取つた。しかし『ダークライダー』の背面に陣取つて近接火力を担つていた剣士二人と密偵のカツコは退避が遅れた。彼らが逃げる途中で『冥王雷陣剣』が発動した。

優秀な移動スキルを持つ密偵のカツコ以外、『ダークライダー』の近くに在つた二人の剣士たちは巨剣が描く陣内から生きて逃げおせることができなかつた。

ある剣士は頭上から襲いかかる巨剣の直撃を受けて『縦に裂けた』。開きにされた人体は紫電に灼かれて瞬時に黒々と炭化する。ある剣士は手足を寸断されてもなお生きていた。恐怖と絶望で彩られた顔を後方に布陣した仲間たちへ晒しつつその頭部も巨剣に碎かれる。

カツコは高速移動スキルである『瞬動』によつて危険極まりない巨剣の直撃からは逃げ延びたが、それが地面を穿つ際に跳ね上げた飛礮と電撃を浴びて少なくないダメージを負つた。飛礮に額を割られ、流血が顔を伝う。彼女はかつて経験したことのない暴力と、それによつてもたらされた痛みに錯乱した。カツコは力なく倒れ伏してまま嗚咽を漏らし続けた。

酸鼻極まりない光景を目の当たりにした二人の魔術師は恐慌を來たした。彼らは防衛本能に衝き動かされるまま高威力攻撃魔法を使してのけた。

その魔法は確かに『ダークライダー』たちに少なくないダメージを与えたが、同時にその強敵たちの注意を引きつけ、なんとか『冥王雷陣剣』にも耐え忍んだ味方の戦士をも巻き込んでいた。

『冥王雷陣剣』の大きな隙を衝いての反撃を企図していた二人の

戦士は防御姿勢を解いたところを味方の強力な攻撃魔法に曝され憤死した。バハムートは自分より腕の立つ戦士仲間がその判断力の高さ故に斃れたことに戦慄する。自分が生き残ったのはただノロマだつたからに過ぎない。

三騎の『ダークライダー』は突然浴びせられた痛撃に目標を切り替える。眼前のバハムートを捨て置くと自分たちに痛打を浴びせた二人の魔術士へと向き直り猛然と駆け出す。

ほんのわずかな時間でアライアンスはほとんど半壊していた。残された面々は誰もが事態の推移を理解できずに混乱している。そして、ボス部屋での惨劇はなおも続いた。

魔術士たちの前に布陣していた僧侶一人は突進する三騎の『ダークライダー』から逃げ遅れ、彼らが駆る巨獣に弾き飛ばされた。二人の身体が岩肌がむき出しの地面を転がる。バハムートは半狂乱で叫びながら血達磨になつた僧侶たちの元へ走り寄つた。一人の僧侶たちはまだ息があるようで地に伏した身体は微かに身動きしている。バハムートは血で汚れるのも構わずエルフの女性僧侶ミントを抱き起こしつつもう一人の僧侶カーテイスに呼びかけた。彼が苦しそうに返事を返したのに安堵しつつ、気を失っているミントの頬を張ろうとして自分の物騒な手のひらに愕然とする。

不意に響いた女性たちの悲鳴にバハムートは振り仰いだ。その方向にはもはや防御能力に劣る後衛陣しかいない。視線の先では三騎の獰猛な騎士たちが盛んに剣を振るつていた。骸骨の巨獣が興奮でいなな嘶き、誰かの絶叫が鼓膜に飛び込んでくる。

笑顔が可愛い魔女レモネードの首が宙を舞つていた。

次の瞬間、その惨劇の渦中で火柱が上がつた。それは残る魔術士のセイメイが自分の身をも焦がす距離で、劫火を解き放つた光景だつた。一騎の『ダークライダー』が斃れるもセイメイもまた斃れる。その身体は巨獣に踏み躡にじられ、ボロボロの残滓と化した。

いつのまにか『ダークライダー』の背後に立っていたカツコが呪いの言葉を発しながら飛び掛るのが見えた。思わず静止の声を上げるがそれは徒労に終わる。蹴り上げられた巨獣の後ろ足がカツコを捉え、その身体を跳ね飛ばし大きく退けた。

次に狙われたのは弓兵の一人だつた。彼らは必死に逃走しながら振り向き様に矢を放つがゲームでは有効だつたそのテクニックも上手くいっていない。俯瞰的な視点で狙いがつけられない状況がゲームでは移動射撃の名手でもあつた一人の手元を狂わせる。放たれる矢はことごとく狙いを逸らし空しく地に落ちた。

その隙にカー・テイスが回復魔法で傷ついた仲間たちを癒した。彼はバハムートに鬼気迫る眼差しを向けると早口で『ダークライダー』の分断を提案した。自分が弓兵一人と共に一体をひきつける間に、バハムートにはミントとカツコを連れてもう一体を受け持つように指示する。バハムートは頷くしかなかつた。

こうして生き残つた面々は分散した。カー・テイスの判断が間違つていたとは思えない。強敵一體による範囲攻撃に曝されるのは今の自分たちには荷が重かつたとバハムートも思う。

バハムートは倒されたもう一体の再出現を恐れボス部屋を出ると坑道の方へと自分の相手を誘導した。ダンジョン内を彷徨う内、『ダークライダー』の咆哮を食らつて足を止めたミントともばぐれてしまつた。

灯りの担い手であつたミントとはぐれたためバハムートとカツコは光を失つたが幸運にもそれぞれ龍人とエルフである二人は種族的特性で多少の夜目が利いた。しかし現実では慣れない悪路での逃走のため度々敵に追いつかれ交戦を余儀なくされた。その度にバハムートは浅くない傷を負い心身ともに疲弊していった。

さきほど口にした回復ポーションでダメージはそこそこ回復したもの、バハムートの肉体は疲労に音を上げる寸前だつた。自分たちを追い立てる蹄の音に恐怖するが故に、辛うじて両足は機械的に

動いているが打開のあてのない状況が精神を蝕む。

「まつて。前からもなにか近づいてくる！」

ちょっとキツ目な美貌を涙と血の痕で台無しにしたカツコがなおその表情を歪ませて呻く。バハムートは第七層の坑道を徘徊する骸骨戦士二人組の存在を思い出し総毛つ。その時、背後からもまた彼らを追い詰めんと近づく敵の嘶きが聞こえた。

バハムートは骸骨戦士の方がまだ与し易いと覚悟を決め坑道の先へと駆ける。ねじれた坑道の曲がり角を過ぎると視界が明るさを取り戻した。一瞬眩んだ目蓋を開くとバハムートは驚愕する。彼の目の前には頼もしい友の姿があった。

「ジャック！」

ジャックは物陰から飛び出したバハムートが何者かと気づくと、構えたクロスボウを下ろしてゲーム時代の姿そのままに厳めしい面構えを綻ばせた。

「バハムートか！」

この世界にきて初めて見る余裕を窺わせる他人の表情に、バハムートの胸に熱いモノがこみ上げる。しかしジャックは表情を改める

とバハムートを急かした。

「話は後だ。そちらのお嬢さんも早く！」

ジャックに庇われたバハムートたちと入れ替わるようにネコミミ獣人の剣士が前へ出る。彼女はバハムートに可愛らしくウインクする

と彼の肩を励ますように叩いていった。ネコミミ剣士もジャック

とはまた『別のツテ』でバハムートの同志だった。

ジャックとクララ。二人の登場にバハムートは期待に胸が高鳴るのを感じた。

あの二人が組んでいるのなら、回復役は高確率で『彼女』である

ハズ

カツコの傷を治し、彼女の顔を優しく拭う僧侶の少女がバハムートの方へ振り向いた。

果たしてバハムートの期待は叶えられる。

(タリアたんキタ

！
！

3・廃鉱の死闘　I（後書き）

12/26・誤字脱字を修正致しました。

4・廃鉱の死闘　II（前書き）

今回の話に続く部分の表現に難航しそうなので前回の引きの続きを投稿致します。そんな理由から今回は短いです。申し訳ありません。

タリアが近づくとふわりと甘い花の様な香りが漂った。その場違
いさが、バハムートを僅かに動搖させる。

それはミルクで割られた紅茶の残り香にすぎなかつた。
しかしその匂いは、散々血腥ちなんくさに塗れてきたバハムートにとり穩
やかさや温もりといった、しばし感じることができなかつた暖かな
ものたちを想起させて彼を慰めた。

束の間、惨劇に打ちのめされてきた精神が安らぎを得る。
しかしそんなものは儂い幻だと、彼の安寧を嘲笑うかのようにあ
の忌まわしい嘶きいななが辺りに響いた。バハムートは無意識にその身を
強張らせる。

タリアはカツコに向けていた労わりの表情を戦いに臨むそれに変
えると、真っ直ぐにバハムートを見つめてくる。愛らしい造作の中
にあって、その水色の瞳だけはひどく透徹として怒りを顕わにして
いた。

「バハムートさん、敵は『ダークライダー』ですか？」

バハムートはその問いにジャックとクララが立ち塞がる方へ振り
返りつつ、彼らにも届けとばかりにはつきりと答える。

「はい、ヤツが一体のみです。もう 雷陣剣らいじんけん を繰り出していくぐ
らいに削つてありますが」

タリアは一つ頷くと心地よく響く旋律を口ずさんだ。バハムート
は彼女の魔法によつて自分の傷が癒されていくのを感じる。

「ここはわしたちに任せて、バハムートさんたちはいま少し退が
つていて下さい」

エルフの男女が、バハムートとカツコの脇をすれ違いざまに頷い
てくれる。

「巡回の骸骨兵は倒しましたが『こっち』でモンスターの再出現が
どうなつているか、まだハツキリとはわかつていません。後方警戒ロスボーン

だけお願いします。回復が必要になつたら大声で呼んで下さー」タリアの明瞭な指示に二人は頷く。

「ではお気をつけて」

タリアは白い衣装を翻すと、鉄靴の靴音も高く仲間たちの方へ歩いて行く。

その小さな後姿が、なぜか誰にも増して頬もしく見える。

「勝てる」

カツコはバハムートが漏らした言葉に、はつきりと生気が戻つているのを感じて相棒の横顔を見上げた。

「『タリア嬢がいるパーティーはどんな困難にも勝利する』ー。」

その爬虫類然とした顔に歡喜の笑みを浮かべて、盲目的な言葉を吐くバハムートをついまじまじと見つめてしまつ。

(アレが噂の『タリアたん』か。確かに可愛らしい仕事もできそうだけど)

カツコは頼りにならなくなつた相棒に残念なモノを見る眼差しで一瞥をくれると自分だけでも後方警戒に努めようと気を取り直した。やがてタリアたちが難敵に立ち向かう喧騒が響いてくる。彼らは互いに声を掛け合うことで同士討ちや誤爆を回避していく。なるほど、なし崩しに戦闘を継続させられたあげく、同士討ちで死人まで出した自分たちとでは事情が異なつてゐる。この異常な状況下にあつて対策を講じ、上手く対応する時間を与えられていたのかしれない。

時折交わされる彼らの声を背にしつつ、その中で一際徹るタリアの声にカツコは去り際の彼女の表情を思い出す。

(だけどアレは、どう見ても『タリアたん』なんて玉じやないわよ)

リアルで目の当たりにした『ダークライダー』の迫力は恐ろしいの一言に尽きた。しかしながらタリアの心は怒りに塗りつくされ、その闘志は搖るがない。

保護した一人の痛ましい姿が思い出されるたびに目の前の《ダークライダー》、引いてはクソッタレな女神に対する怒りが湧き上がつてくる。

タリアたちやあの一人は、ただのネットゲームネットゲームプレイヤーでしかなかつた。それが今、ここでこうして命のやりとりを強いられている。

まだ事情を訊いていなかつたが、あの一人が自分たちだけで《ダークライダー》に挑んだとは思えない。何らかの事情で他の仲間とはぐれたと考えるのが妥当だ。バハムートの鎧に残つた流血の痕やエルフの女性の酷いあり様を見れば、その事情が口クでもないことだと容易に想像できる。

タリアは『命のやり取り』という言葉の意味をなお甘く見ていた事を悟つた。今この瞬間にも、見知つた誰かがその為に命の危険に曝されているかも知れない。

（こんなのは、週末の夜を楽しく遊んでいただけの人たちが負う様なことじゃない）

タリアはこの理不尽さの中で、気の良い友人たちを失うつもりは毛頭なかつた。なんとしてもみんなで生き延びるんだと強敵ダークライダーを見据える。目の前の敵が剣を振り上げる。タリアは冷静に 障壁 の詠唱を済ませると大声で叫んだ。

「ジャックに 障壁 ！ クララ退避！」

標的に接近しているクララが致命的な攻撃の予兆に気づけなかつた場合を案じて指示を飛ばす。「あんがとにや！」と、元気良く飛び退く彼女の姿に、意識の端で安堵しながらなお声を張り上げる。

「ジャックに 再生 ！」

やがて目の前に発生した 冥王雷陣剣 という超常現象は壮絶の一言でも言い尽くせなかつた。『世界の敵』という言葉の意味を全身を侵す怖おぞ気と共に実感する。

空間がその身を裂かれ紫電という悲鳴を上げる中、ヌラリとした光沢を放つ異形の巨剣が幾つも姿を現わす。空間の傷口から生み出されでは地面を穿つ巨剣が円陣を成して《ダークライダー》の姿を

覆いつくした。異界の巨劍は辺りに凄まじい破壊の暴風を撒き散らす。

しかし、その猛威に倒れた仲間はいない。

ジャックの 威圧 から始まるコンビネーションが反撃の口火を切る。

クララが愛用の大剣を引っ提げて、雄叫びと共に《ダークライダー》の背後を襲う。

「 氷爆 カウント5！」

サーラが落ち着いた声で爆撃のカウントダウンを開始する。

「 合わせて痛いの撃つからクララちゃん避けてね？」

ボルトの不敵な宣言が皆の耳朶を打つ。

タリアはジャックに回復魔法を飛ばしつつ、頼もしい仲間たちが仕上げに掛かるのを見守った。

ジャックの手のひらで小山を作っている輝石を眺めてバハムートは首を傾げた。

「 いきなり僕たちの物だつて言われても。なんなんだコレ？」

「 《ダークライダー》のドロップアイテムと言つたところだ。触ればわかるんだがな、この世界で現金化できる。相棒のお嬢さんと分けるといい」

「 こつちは後始末をしただけだしな」と呟くジャックに、半ば押し付けられたソレを受け取る。なるほど、バハムートも《外念体》アウターネイタルがなんなかを若干の不快さと共に正しく理解した。

「 さて。一先ずケリが着いたところで事情を訊きたいんだがここも安全じゃない。落ち着かないが歩きながら説明してくれるか？」

労わる様な眼差しを向けてくるジャックに応え、バハムートとカツは自分たちを見舞つた惨事について語つた。

一行は坑道を歩きながらパーティーでの取り決めをバハムートらに説明し、一人を隊伍に組み込んだ。先頭には引き続きジャックと、索敵能力を自ら売り込んだカツコがつく。二段目にタリアとクララのペア、三段目にサー・ラとボルトのペアが続き、殿はバハムートが務めることになった。

バス部屋までの途中でミントの遺留品が発見された。無残に踏み蹕られたソレはもはや遺体と呼べるほどには原型を留めていなかつた。タリアが咄嗟に唱えた 健やかなる心 の魔法の効果が無ければ、全員がその身を捩つて嘔吐することになっていたかもしない。そんな魔法による鎮静効果を得ても、一行は涙を堪えることができなかつた。

バハムートとカツコもミントとはさほど親しいという間柄でもなかつた。タリアはできればミントと親しい人物に渡そうと、せめてものよすがとして彼女の遺髪を回収する。一行は彼女に黙祷を捧げると沈黙の内に先を急いだ。

カツコの偵察によりバス出現エリアには二騎の『ダークライダー』の復帰が確認された。それら以外に動く姿が認められなかつたといつ彼女の報告に、ジャックはエリア内へは立ち入らない決断を下した。カツコとバハムートも反対しなかつた。

ジャックの想定通り、エレベーターのある吹き抜けのフロアまでに複数回の交戦があつた。幸い『ダークライダー』は坑道自体には配置されておらず、その遭遇を回避することが可能であつた。一行は坑道に立ち塞がる骸骨戦士のみを排除して危なげなく進んだ。

しかしそれら交戦の機会を経て、モンスターの知覚能力がゲーム時代のそれと比べて格段に高くなつていていた事実が判明した。いや、プレイヤー並みになつたと言つべきか。単純に彼我の距離さえ取ればこちらを感じしないなどという極めてゲーム的なプレイヤーの優位は失われていた。

安易に近づけばそれはたちまちモンスターの知るところとなり、

彼らは猛然と襲い掛かってきた。索敵の重要度は高まり、カツコは自分の負う責任のシビアさに神経をすり減らすこととなつた。

駆け寄つてきたカツコが大きく息をつくのを迎えて、タリアは彼女の額に浮いた大粒の汗を拭つてやつた。カツコは息を整えながら礼を言い、待ち受けていた仲間たちに偵察結果を報告する。

「いつも通り、坑道の出口には『馬野郎』^{ダークライダー}の一隊がうろついてる。すぐ気づかれる距離には他のモンスターは居ないけど、テラスでのまま戦つたら気づかれるような距離には何体か居る」

ほぼ予想通りの状況だったが、やはりモンスターの知覚能力の向上が不安要素になつた。

「坑道内に誘い込むしかないか」

ジャックは難しい表情で坑道内を見渡す。

どういった歴史的背景を持つものか、アルタイゼン廃鉱の坑道はかなり広い。幅ハメートル、高さも四、五メートルは優にある。だがそれも『ダークライダー』単独で相手取るなら十分な広さだが、横隊で先行してくるであろう配下の骸骨戦士四体の相手を考えると少々心許ない。

ゲーム時代はそのモンスターたちの戦術がこちらの有利に働いたが、いざ今回のような状況に置かれると手堅いと言わざるを得ない。タリアの台詞ではないがまさにハードモードだ。

骸骨戦士たちを排除している間に、後方の強敵^{ダークライダー}がどういった手を繰り出してくるかも気になる。仲間たちにそれらの懸念を説明するが、誰も良策など講じ様がない。

結局カツコに遊兵として待機してもらい、突発的な自体に備える以外は正面からの戦闘を覚悟することになつた。

だが、この世界の現実として存在する『ダークライダー』の攻め手は、その覚悟を軽く凌駕していた。

ジャックのクロスボウが『ダークライダー』の兜を叩いた。ジャ

ックはそれを見届けたと、仲間の待機する坑道奥へと退く。

カツコが見つめるその先で、《ダークライダー》はいつもの通り長剣を標的^{ジヤック}へと突き出し、配下の骸骨戦士をけしかけた。骸骨戦士たちが横隊を組んで勢い良く走り寄ってくる。カツコを除いたパートナーの前衛陣が応戦の構えを取るその間に、《ダークライダー》は長剣をジャグリングの様に放ると順手から逆手に持ち替えた。その様は一種ユーモラスですらあつたがカツコは総毛立つまま叫んだ。

「ジャック！」

思わず発した警告は間に合わない。《ダークライダー》が槍投げの要領で投擲した剣はさつきのお返しとばかりにジャックの額を捉えていた。

PDF小説ネット発足にあたって

PDF小説ネット（現、タテ書き小説ネット）は2007年、ルビ対応の縦書き小説をインターネット上で配布するという目的の基、小説家になろうの子サイトとして誕生しました。ケータイ小説が流行し、最近では横書きの書籍も誕生しており、既存書籍の電子出版など一部を除きインターネット関連＝横書きという考えが定着しようとっています。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/n7517z/>

決戦世界のタリア

2011年12月28日22時00分発行