
ADVENTURE ONLINE

柿木猛

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】

ADVENTURE ONLINE

【Nコード】

N8201Y

【作者名】

柿木猛

【あらすじ】

VRオンラインゲームにはまっていた中井聡は、検索サイトの広告欄に 版VRオンラインゲーム ADVENTURE ONLINE プレーヤー抽選の広告を発見。即座に応募した。結果、当選してゲームを始めることとなる。しかし、このゲームには重大なバグが存在していた……。 (注、以前投稿した物も読みやすくなるよう後で編集することがあります。また、途中で文章の書き方が変わる可能性があります。ご了承ください。)

プロローグ（前書き）

小説を書くことが初めてのため、文章に不自然な箇所が生じる可能性があります。

ブローグ

二十世紀から様々な種類のゲームが広がっている。TVゲーム、PCゲーム、アーケードゲーム、カードゲームetc。様々な種類のゲームが現れては消え、消えては現れていた。

その中でも、多くのユーザーを獲得したのは、PCゲームのオンラインゲーム。正確には、VRオンライン。その理由としては、五感全てをゲーム内に反映するVR空間ができたため。

そんなユーザーが広がるゲームに俺
中井聡なかいさとし は、どっぷりとハマっていた。

そして、最近は特に運がいい。オンラインゲームで希少なアイテムを拾ったり、テストの山が当たったり、女子からメールをもらった。最高についている。

まあ貰ったメールは、不幸のメールだったりするのだが。そんなのは些細な問題だ……。

こう言い切る最大の原因が、検索サイトの広告に掲示されていた版のオンラインゲームの抽選が当たり、プレイすることができるからだ。

帰宅してから必ず行うメールチェックをしていたら、

CONGRATULATION!!

という、どう見ても迷惑メールにしか見えない件名で、抽選の結果が来ていた。

読まずに破棄しなくて本当によかったと思う。

本文には、一つのURLが添付されていた。それが、これから新たに遊ぶオンラインゲーム

A D V E N T U R E O N L I N E 。

そして、俺は胸を高鳴らして添付されているURLにリンクしてVR空間に行くコマンドを唱える。

「ダイブ、VR空間!!」

プロローグ（後書き）

読んでいただきありがとうございます。

少しずつは書き進めるつもりですので、これからも読んでいただくと幸いです。

1話 チュートリアル（前書き）

下書きが早めに行われました。

1話 チュートリアル

とりあえず、VR空間に来た俺は、薄暗い空間の中に漂っている。
VRオンラインゲームでは必ずあるチュートリアル。数秒経ち、機械的な女性の声で説明が開始される。

このゲームは、ステータス、クラス（職業）、装備、スキルにより構成される。

まずゲームデータ作成時、プレイヤーは基本となる全てのステータスに100SPを振り分ける。それぞれ、1SPにつき、

HP：10UP
MP：5UP
STR：3UP
DEF：3UP
INT：2UP
LUK：1UP
DEX：1UP
金：10P

そして、プレイヤーLVが上がると10SPもらえるため、それを振り分ける。

このゲームにはクラスの種類は様々で、戦闘系・生産系に分かれる。それぞれのクラスにはボーナスがあり、ステータスボーナス、スキルボーナス、特殊能力が分らない。

クラス変更はゲームを開始した後ではできないため注意しなければならない。

初期装備はひびや壊れることはないが、それ以外の装備には使用回数や消耗具合によって壊れる。そのため、スキルで武器手入れを行うか、NPCに簡易武器手入れセットを渡し、金を払わなければならない。

スキルとは、プレイヤーの特徴を表す部分で、様々な分野にわたり、武器技能、魔法技能、特殊技能、生産技能、専門技能e t c。それから、1000を超えるスキルから6種を自由に選ぶ。スキルの変更はゲームが始まってからも可能だが、スキルレベルは変更を行うとL v 1に戻る。

説明を聞き終わった俺はまずクラスを選択。表示されているクラスをスクロールしていく。表示されているものは、

戦士・魔術士・召喚術士・盗賊e t c。

また、和風な

侍・忍者・巫女e t c。

生産系の

鍛冶屋・採掘師・料理人e t c。

などなど、様々なクラスが存在する。

その中でも、俺は戦闘系の中で、もっとも特異なものを選択した。

海人
うみんちゅ

ナニコレ、明らかにゲームデザイナーの趣味にしか思えない。
こんな面白いクラスは選択しないとつたいない。

まあ、地雷でも、戦闘系の中に入っていたから戦闘でも戦えるはず。

そして、100SPをそれぞれ

HP：23SP
MP：4SP
STR：25SP
DEF：15SP
INT：5SP
LUK：8SP
DEX：20SP
金：0SP

に振り分けた。

また、スキルを

武器技能	槍
特殊技能	疾走
特殊技能	探索
特殊技能	情報
特殊技能	泳ぎ
特殊技能	狩猟

を選択。

安易な理由だが、海人なら泳いで魚を狩猟。

後、海に沈む沈没船を探索して、お宝発見。一度はやってみたいこ

とだよな。

これにより、以下が俺のステータスになる。

プレイヤー名：NAKA LV1

クラス：海人

HP：230

MP：20

STR：75

DEF：45

INT：10

LUK：8

DEX：20

金：0P

スキル

槍 LV 1

疾走 LV 1

探索 LV 1

情報 LV 1

泳ぎ LV 1

狩猟 LV 1

「データ登録完了。これより、ゲームを開始します。では、ADV
ENTURE ONLINEをお楽しみください。」

1話 チュートリアル（後書き）

2話の下書きはまだ手をつけていないので、時間がかかるかもしれません。

2話 帰還不能(前書き)

とりあえず書けましたので、投稿します。

2話 帰還不能

チュートリアルが終わり、転送された場所は交易の街”ホルン”。ここからは、山や海、草原に廃墟など様々な場所へと繋がるため、発展しており、武器や商店、様々な店がある。

店のあるところに、プレイヤーたちは集まりやすい。プレイヤーたちの拠点エリアにしやすい場所の一つだ。

どうやら、転送されたは俺以外にもいるらしく、沢山のプレイヤーが周囲に存在する。

そして、この場に留まっているプレイヤーはギルドの作り方やプレイヤー間のトレードなど、先ほどの空間で説明された事以外の説明について聞くのだろう。

しかし、俺は”海人”という特殊なクラスを選択した時点で、ギルドは入ることも作る事も無い。

ほかの事は、プレイヤーたちに聞けばいいし。

そう考え、俺はスキル”疾走”を使い、全力で海方向へ向かった。

街を出る途中で

「誰か”海人”クラス選んだ奴なんているのか？どう考えてもほかの選ぶよな。」

という、馬鹿にされるような発言を聞いた事は気にしない。

道中で、犬型モンスターと接触。戦闘に入ったが、“疾走”のおかげで、十分に速度はある。俺は槍を選択することで得られるスキル“突進^{チャージ}”を使う。

初期装備の短槍から白いエフェクトが発生し、速度が上がる。モンスターと交錯したのは一瞬。一撃で上部に表示されているHPバーは緑から赤、そして黒く染まり、犬型モンスターは爆散した。後には、わずかなお金と経験値。

また、“情報”は倒したモンスターから情報を手に入れることができるらしく、一度倒した敵には苦労しなくてすみそうだ。

犬型モンスターを瞬殺して数分。緩やかに速度が減速する。スキル使用時間の限界が来たようだ。

スキルLv1で約10分。わずかな時間しか走っていないが、海の街“ソル”に着いた。

”海人”クラスの俺は、海を中心として生活するつもりだ。そのため、この街を拠点とする。

まずは寝る場所を確保しないと。

俺は、宿屋を訪れる。

「いらつしゃい。宿泊料は1日1P。」

「なら、1カ月宿泊で。」

俺は、恰幅のいいNPCに30P支払う。

「ハイよ。部屋は102号室ね。」

NPCから鍵を貰うとそのままアイテム欄に入れる。

次に、街の道具屋へ。

何か良い武器や道具の相場を見るのが目的。

俺の目を引いた武器は、槍系の武器：トライデントが1000Pで販売されている。

これを買う事を目標にして、俺は戦うことに決めた。

戦う場所は海。”海人”を選び、スキル”泳ぎ”まで取ったのなら、海でバトルだろ普通。

海に潜ると、陸とは別世界で、水に太陽光が乱反射して輝く。

水の透明度も非常に高く、珊瑚や魚によって、色鮮やかな世界。

システムによって作られたとは思えない世界がそこにはあった。近くにいたクラゲをとりあえず攻撃してみる。

僅かにHPバーは黒くなり、残ったHPバーが緑から赤に変化。戦闘が始まる。

クラゲはゆっくりと俺に対して足を伸ばす。その足は異様に長く、スパークを放っている。

俺は危険と判断して、短槍で足を払うが、触れた瞬間、体に電撃が走る。

そして、俺のHPバーがあっという間に黒く染まり……。

俺は宿屋のベッドから起き上がる。

たった一撃でHPを持っていかれた。どれだけクラゲ強いのか？

俺は海にもぐるのを中止して、情報を集めに”酒場”に向かう。酒場では屈強な漁師たち（NPC）が酒を飲んでいた。話しかけると、

「あ？クラゲに殺された。お前レベルは？　Lv1？無理、無理。基本的に海の生物はLv10は超えてるぞ。まずは、レベル上げからだな。」

軽く漁師たちに言われるが、やはり釈然としない。ステータスポーナス、スキルボーナス、特殊能力は必ず変化が起こる以上、何か持っているはずだ。

俺は初めた時からのステータス、スキル共に変わっていないので、絶対に特殊能力を持っている。

しかし、特殊能力はステータス欄に表示されないの、自力で見つけるしかない。

”海人”は海に関する特殊能力であるはず。

俺は”海人”の名前から考えて、もう一度海に入って変化が起こっていないか確認するために、海へ向かう。

海に浸かり、メニュー画面を開く。そして、ステータス欄、スキル欄、アイテム欄、武器欄、全てをチェックする。

まあ、オプション欄は関係ないからスルー。

しかし、変化は起こっていない。見逃しが無いか確認するために、もう一度メニュー欄を確認すると、右上のキャラ名の下の数値が変

動。

経験値が上昇している。

”海人”の特殊能力は、海に入ると経験値が上昇することらしい。

これならば、海の生物のレベルが高いのも納得できる。

普通のプレイヤーなら、陸でレベルを上げるだろう。

しかし、”海人”でレベルを上げようとするなら海を選択する人が多いはずだ。俺みたいに。

大型モンスターを倒して手に入れた経験値と、海に入っている時の経験値の上がり方から見て、戦闘を行った方が効率はよさそうだが、俺にはもうひとつの目的がある。

沈没船に眠るお宝。
トレジャーハンター
財宝発掘

レベル上げを行ってから、発掘しようと考えていたが、順番は逆に
なるが、沈没船を探しながらレベル上げをすることに決めた。

そして、俺は沖に向かって”泳ぎ”始めた。

交易の街”ホルン”

チュートリアルを開始を待っている大勢のプレイヤーたち。これからのゲームの進め方を討論して、あらゆる所でざわめきが起こっている。そこに上空から機械的な声が響く。

「当選者、全プレイヤーの登録が完了。これよりチュートリアルを開始します。まずは、メニュー画面のオプション欄を見てください。」

チュートリアルを待っていたプレイヤーたちは声に従って画面を開きながらも、疑問に思った。

何故今さらメニュー画面？

よりもよってオプション欄？

さまざまなプレイヤーたちに疑問が生じて、ざわめきが起こる。しかし、それらのざわめきは続けられた言葉によって打ち消された。

「このゲームにはログアウトは存在しません。」

2話 帰還不能（後書き）

ここから、冒険が始まります。

3話 人々（前書き）

前までの話で矛盾点が見つかりましたので、訂正しました。
また、見つかったら訂正していきます。

3話 人々

「プレイヤーの皆さん。この世界に馴染むことから始めて下さい。ある程度の時間がたったら、また連絡いたします。」

それを最後に、声は消えた。それと同時に、メッセージボックスの中にメール。

このゲームについて詳しく書かれた説明書だった。しかし、プレイヤーたちは、それどころではない。多くの者は状況を飲み込めず固まっている。

海の街”ソル”

ログアウト不可能な状態を知らない、中井聡は懸命に沖へと泳いでいた。

時間にして、1時間30分。その間に”泳ぎ”とレベルが上がった。レベルアップによって得たSPは20ポイント。それを振り分けて、

プレイヤー名：NAKA LV1 LV3

クラス：海人

HP：230 300

MP：20

STR：75 90

DEF：45 60

INT：10

LUK：8 10

DEX：20 21

金：0P

スキル

槍 LV1

疾走 LV1

探索 LV1

情報 LV1

泳ぎ LV1 LV5

狩猟 LV1

しかし、海で見かけるモンスターは、タコやイカ、ウツボなど、ク
ラゲよりレベルが高そうなモンスターばかり。

だが、戦う事の出来るモンスターもいる。

それは、アジ。

情報収集しているとき、漁師の人が、

「どうしても海に拘るなら、アジと戦いな。アジはLV5と海のモ
ンスターの中でレベルがかなり低い。だが、100匹程の大群で泳
いでいるから倒せないぞ。運がよければ、群れからはぐれているの
を見つけれははずだ。」

沈没船を探していると、群れからはぐれている5匹のアジを発見。
先制攻撃を仕掛ける。

短槍で与えたダメージを確認。見たところ、ダメージはHPの半分
程度。

2回の攻撃で、倒すことができる。

アジ5匹のHPバーが緑から赤へ。戦闘が開始される。

アジは俺に向かって勢いよく突っ込む。

それは、矢が飛んでくるような感覚。

”泳ぎ”を上げていたため、2匹までは避けることはできたが、残り3匹の攻撃を受ける。

ダメージは全部で38。たかだか全HPの1割程度。

まずは、HPの減ったアジを短槍で斬り倒す。残りは4匹。

またもや、アジは同じように突進してくる。どうやら、攻撃パターンはこれしかないらしい。

今度は、回避を捨てて1匹にだけのを絞り、カウンターで槍を突き出す。

アジの速度と俺のSTR補正によって、アジのHPバーは黒く染まり、ポリゴン化。

3匹の攻撃はヒットして、ダメージが44。

残りHP212。

1匹ずつ倒せば余裕と思っていたが、アジの攻撃速度が上がる。

回避しながらも、斬撃を行うが当たらない。

直線的な攻撃なのは変わらないため、攻撃軌道は読むことは可能。しかし、回避速度が間に合わない。

焦っているうちに、残りHPは121。

もう回避は完全に捨てて、直線的な攻撃を読み、カウンターを試みる。

カウンターは成功して、1匹倒すがダメージを喰らい、またカウンターで倒して、ダメージをもらう。

最後の1匹は逃げ出すが、追いかけてとどめを刺す。

残りHPは32。

かなりの激戦だったが、無事倒すことができた。

レベルが上のモンスター5匹から得られた経験値は多く、レベルアップする。

また、戦闘に関わった多くのスキルのレベルが上昇。

俺は、レベルアップによって手に入れた10SPをDEFとDEXに振り分けておく。

プレイヤー名：NAKA L V 3 L V 4

クラス：海人

HP：300

MP：20

STR：90

DEF：60 78

INT：10

LUK：10

DEX：21 25

金：0P 300P

スキル

槍 L V 1 L V 3

疾走	L V 1
探索	L V 1
情報	L V 1 L V 2
泳ぎ	L V 5 L V 6
狩猟	L V 1

そして、アジの”情報”を確認する。すると、通常の実験値と比べて、手に入れた経験値のほうが、約1.5倍多い。

どうやら、”海人”の特殊能力は、海での戦闘によって生じる経験値も増えるようだ。

アジとの戦闘から3時間。沈没船を探し回って泳ぐが、影も形も見えない。

戦闘に関しては、”探索”によるモンスターの早期発見と、L V 2になった”情報”によって、事前にモンスターのレベルを確認できるようになったため、危険は回避してきた。

海に出て約5時間。さすがに辺りは日が陰り、オレンジ色になっている。

そろそろログアウトするか。晩飯を買わないと。

初めよりレベルの上があった”泳ぎ”で宿に向かった。

街に戻ると、かなりの数のプレイヤーがいる。

みんなログアウトせずに、熱心にプレイしてるな……。

感心していたが、ほとんどのプレイヤーは暗い顔だった。始めてすぐのゲームで暗い顔になる理由が気になったが、俺には関係ないと割り切り、宿に戻る。

宿の食堂が騒がしい。

わざわざデータを食べなくても……。

俺も少しは腹が減っていたが、肩をすくめながら寝落ち（ログアウト）するため、部屋に入ってベッドに潜り込む。

おやすみなさい……。

空腹による痛みで俺は目を覚ます。

目を覚ました場所は、寝落ちしたはずのベッドの中。

寝落ち出来ないゲームなんてあるのか？

混乱する頭。空腹による腹の痛み。

とりあえず空腹を抑えるために、食事を取る。

アジを狩った時に、手に入れた金で一番安い定食を頼む。

注文して1分もせずに飯が出る。

湯気の立ち上る白米。

ワカメ、豆腐、油揚げの浮かぶ味噌汁。

サンマの味噌焼き。

どれも美味しそうで、データで構築されているとは思えない。箸をサンマの味噌焼きに入れて、一口食べる。

口の中に味噌の風味と、サンマの身の甘みが口の中に広がり、物凄く旨い。

空腹というスパイスもあり、止まらない。

俺は高速で、飯を食べ終わると、腹の痛みが無くなる。時間が開いた事で少しずつ混乱が収まる。

まず、俺はオプション欄からログアウトボタンを探す。

無い……。

次は、ログアウト不可能な時のヘルプを調べる。

無い……。

最後にチャットを確認する。

チャットテーマ

おいおい、デスゲーム開始かよ!?

かあちゃん (泣) 助けて!!

これからヤバくね!?

など、かなり混沌^{カオス}な状態になっていた。

テーマの中で割とまともそうな場所に入ると、

チャットテーマ

これまで、これから

私たちはアドベンチャーオンラインの世界に閉じこめられました。まず、オプション欄にログアウトボタンが存在しません。そして、意識が無い状態で発生する強制ログアウトも起こりませんでした。

以上の理由から閉じこめられたと考えます。しかし、私たちプレイヤーでは、この問題についてどうすることもできません。

次に、このゲームはデスゲームか否かを考える必要があります。チュートリアルでは、ゲームに馴染め、と言われていきます。

つまり、少なくともまだ、デスゲームではないという証明だと考えています。

再び連絡すると言っていた以上、次に連絡がある時に、デスゲームに設定が変わる可能性があり、レベルを上げる必要があります。もし、私に賛同してくれる人がいるならば、ホルンの宿屋に来て下さい。

名前はエリス。待っています。

他のチャットテーマや、エリスの筋道がたった説明を見る限り、閉じこめられたのは確定的。

チャット内には、書き込みが他には無い。真面目に書かれているため、悪ふざけで書き込みにくいのか、現実から逃げたいからか。

おそらく後者だろうな……。
悪ふざけで書き込みする奴は、真面目な書き込みほど茶化しやすいから。

俺は、N A K A。その意見に賛同。宿屋にいてくれ。

俺は書き込むと、”疾走”を使い、ホルンへ行く。

3話 人々（後書き）

おかしな場所の指摘ありがとうございました。

4話 レベル上げ(前書き)

お気に入り登録ありがとうございます。

これを励みに書いていきます。

少しずつですが、読んでいただければ幸いです。

4話 レベル上げ

交易の街”ホルン”

”疾走”がきれる前に俺は、ホルンに着く。

DEXを上げると、”疾走”の速度が上がっていた。このゲームでは、スキルもステータスに依存するようだ。

宿まで来ると、佇んでいる女性プレイヤーが1人。

彼女は可愛い人という表現より、綺麗な人という表現が似合う女性。

男は第一印象って大事だよな。

「エ、エ、エリスさんですか？僕はNAKAです。」

うん。キョドった。かなりキョドった。しかも、一人称は”俺”が基本なのに、”僕”になってるし。

俺はどのゲームでも、女の人と顔を合わせるとキョドる。

チャットやメールでは普通の会話では大丈夫なんだが……。

女性との接点が無いため、会話経験が皆無なのが原因。いつものことだが、へこむ。

「初めまして。私のクラスは召喚術士。あんまり緊張しないでね。さん付けも大丈夫だから。」

微笑みを浮かべ、俺の失敗をフォローしてくれる。

眩しい。眩しすぎる。

俺の口は無意識に誘いの言葉を紡ぐ。

「僕とパーティーを組んでくれませんか？」

「ええ、喜んでお受けいたします。」

俺とエリスは草原地帯の深部に来ている。

ここは、モンスターの発生率が非常に高い。
しかし、

「ハル”エアリアルバースト!!”」

エリスの召喚獣が無双していた。

エリスの”挑発”によって集まっている大量のモンスターは壊滅。
経験値が入り、2人ともレベルアップする。

この方法を何度繰り返したかわからない。

「エリスの使役する召喚獣なら、俺の助けなんて必要なかったんじや。さつきから戦闘は任せっぱなしだし。」

「いやいや、助かってるよ。召喚獣を呼び出すのに時間はかかるし、その途中は無防備だから守ってもらわないと。私自身、戦闘能力が

ないので、近接戦闘は任せっぱなしになってるから、私も心苦しいけど……。」

「そんな……！気にしないでいいから。」

「それじゃあ、気にしません。N A K Aも気にしないでね。」

俺は、もうエリスとの会話で緊張はしなくなった。

理由としては、道中、他のゲームについて話していたことに起因する。

せつめいかいし
回想開始

俺は、マイナーなゲームを好んでプレイするため、知っている人がおらず会話が盛り上がることは少ない。

しかし、エリスは例外で、マイナーなゲームをプレイすることが多いようで、会話が盛り上がった。

これで、エリスと話すのに壁が消え、緊張はしなくなっていった。

エリスの召喚獣”ハル”はウィンディといわれる種族で、風系統の範囲攻撃を得意とする上位種。ウィンディは攻撃面だけではなく、支援魔術も有している。

初期プレイヤーが使役する召喚獣にしては高すぎるスペック。

その反動として、エリスのステータスは、1人で戦闘するのは難しくなっている。

プレイヤー名 エリス L V 1

クラス 召喚術士

H P 50

M P 300

STR 3
DEF 30
INT 20
LUK 4
DEX 10
金 OP

スキル

消費MP減 LV1
召喚呪文時間減 LV1
召喚継続時間延長 LV1
召喚獣強化 LV1
挑発 LV1
捕獲^{タイム} LV1

召喚獣ウインディ

使用MP 250
召喚呪文時間 5分
召喚継続時間 10分

ここからは”召喚術士”の基本知識

召喚術士は一度に召喚獣は最大3体まで召喚できる。

一度消滅した召喚獣は再召喚することは出来ない。

プレイヤーは任意で召喚を止めることができる。

追加で召喚獣を手に入れるためには、特殊クエストをクリアしなければならぬ。

召喚獣は召喚術士のステータスに依存して強くなる。
etc。

全てメールに付いていた説明書に書いてあったこと。

まあ、エリスに聞くまで、俺はメールが送られていることすら知らなかったが……。

海人について調べたが、基本知識について記載されてなく、海についての賛美や、海人の素晴らしさが事細かく書いてあった。

プログラマーの趣味、おそるべし。

あと、パーティーを組んでいると、1人でもらえる経験値よりは少なくなるが、基本の0.8倍は固定でもらえる。

ドロップアイテムはパーティーリーダーのアイテムボックスに保管されるようになっていたが、虚偽の報告が起こらないようにするために、ドロップ情報は、パーティー全体に知らされるように配慮されている。

今までチュートリアルせずに来てきたけど、ここから帰還出来たら、必ずチュートリアルは見ることにしよう。

道中、俺は心に決めた。

せつめいあわり
回想終了

他のプレイヤーたちが決断を下す前に行動を起こしたため、大量に

狩ったにも関わらず、敵の枯渇は起こらない。低レベル簡単に上がるため、俺たちは大幅にレベルが上がっている。
俺は、SPの振り分けを行うために、辺りを”探索”。
100は下らない数を倒しているため、探索出来る範囲では、何もいない。
それぞれSPを振り分けている間に、ハルは召喚継続時間を過ぎ、空気に溶け込む。

プレイヤー名：NAKA L V 4 L V 8
クラス：海人

HP：300 350
MP：20 30
STR：90 126
DEF：78 93
INT：10
LUK：10 13
DEX：25 38
金：300P

スキル

槍 L V 3 L V 4
疾走 L V 1 L V 2
探索 L V 1 L V 4
情報 L V 2
泳ぎ L V 6
狩猟 L V 1

プレイヤー名 エリス L V 1 L V 6
クラス 召喚術士

HP	50	200
MP	300	350
STR	3	
DEF	30	66
INT	20	30
LUK	4	12
DEX	10	
金	0P	

スキル

消費MP減	LV1	LV2
召喚呪文時間減	LV1	LV2
召喚継続時間延長	LV1	LV2
召喚獣強化	LV1	LV2
挑発	LV1	LV5
アイテム 捕獲	LV1	

アイテムボックス

金：5860P
ウサギの皮：7枚
ウサギの肉：2個
獣肉：3個
薬草：4枚

アイテムの落ち方は、LUKに依存する為、倒した数は多いが少量しか落ちていない。

「召喚獣が消えたから、ホルンに戻りましょう。まだ、デスゲームじゃないと思うけど、万が一があるから。」

「あれ、エリスに言ってなかったっけ？ チュートリアル聞く前にモンスターと戦って、俺、死亡してるけど、大丈夫だったよ。まだスキルレベルはあんまり上がってないから、上げたいかな。まあ、安全性を考えるなら、止めたほうがいいけど……。」

エリスの思考が止まったようだ。

すでに死亡を経験しているプレイヤーがいるとは思っていなかったのか……。

エリスに、助け舟を出してみる。

「ここはモンスター発生率が高いから、発生率の低い街道に移動して戦闘しよう。エリスの”挑発”でモンスターが集まっても、俺1人で対応できる位のステータスはあるから、日が陰るぐらいまでレベル上げしよう。」

街道近くの草原地帯まで移動した俺たちは、エリスの”挑発”でモンスターを呼ぶ。

現れたモンスターは、

ビツクラビット×3

バトルドック×4

ブリッツマウス×3

草原地帯の深部では、1回の”挑発”で30体は超えており、それと比べると10体はヌルい。

敵のレベルは低いと思うが、安全のため”情報”で全てのレベルを確認。

Lv3～Lv8の間。

これなら問題ない。

無防備な状態だったエリスを守っているうちに、レベルが上がった
覚えた槍スキル”旋風”を使う。

わずかなMPを消費して、俺とエリスを中心に短槍を高速で振り回す。それにより、空気が斬り裂かれ、真空の空間が発生。そして、真空を埋めるように、空気が動き、敵を吸い寄せる。

そこに、再び高速で迫る短槍。

一体に攻撃が当たるたび、ダメージが落ちる”旋風”。

だが、SPによってSTRとDEXを大幅に強化された俺の前では、全ての敵はHPバーを黒く染め、倒れていく。

この方法を俺のMPが枯れるまで続けた。
ちやうど日が陰り、辺りは闇が覆い始めた。

「んじゃ、そろそろホルンに帰りますか。」

プレイヤー名：NAKA Lv8 Lv10

クラス：海人

HP：350 370

MP：30 40

STR：126 141

DEF：93 102

INT：10 18

LUK：13 15

DEX：38 40

金：300P

スキル

槍 LV4 LV8

疾走 LV2

探索 LV4 LV5

情報 LV2 LV6

泳ぎ LV6

狩猟 LV1

プレイヤー名 エリス LV6 LV8

クラス 召喚術士

HP 200 250

MP 350 375

STR 3 12

DEF 6 72

INT 3 32

LUK 1 2

DEX 1 14

金 0P

スキル

消費MP減 LV2

召喚呪文時間減 LV2

召喚継続時間延長 LV2

召喚獣強化 LV2

挑発 LV5 LV6

捕獲^{アイテム} LV1

アイテムボックス

金：6250P

ウサギの皮：8枚
ウサギの肉：2個
獣肉：5個
薬草：5枚

たった1日で2人のステータスとスキルは、朝の時点と比べて、見
違えるほど強くなった。

4話 レベル上げ(後書き)

新キャラ”エリス”登場。

これで中井の行動範囲が広がります。

4・5話 夢（前書き）

本編は一休み。

キャラの容姿に関して質問があったので、それをテーマに書きました。
夢の世界なので、多少キャラがハメを外しているのは御容赦ください。

4・5話 夢

エリスと宿でアイテムの分配。

連絡が取れるようにフレンド登録をした後、俺は”ソル”に向かう。

”疾走”を使い、3分足らずで街に着いた俺は、宿に直行。

緊張からの精神的疲れと、多くの戦闘で生じたHPバーに現れない肉体的疲労のため、死んだように睡眠を取る。

夢の世界

俺は辺りが霧に包まれた不思議な空間にいる。

見える所には、丸い机に丸い椅子。

隣にはエリス。

……。

っ、エリス!!

エリスも驚いている。

本当にここ夢の中？

反応がリアルすぎるんだが……。

「いらつしゃい。中井君。エリスさん。夢の世界へ。まあ、僕がお邪魔しているのかな。」

前には、武器も防具も何も装備していないキャラが1人。

「装備していないのは、僕が君たちとは違う場所にいるからね。」

うわ、心読みやがった!!

ってか、

「アナタが違う世界にいるって、このゲームに閉じ込めた張本人なんですか!!」

エリスが俺と同じ考えを、詰問する。

「そつだ。とも言えるし、違う。とも言えるかな。君たちをこの世界に誕生させたのは僕だから。」

いや、俺が生まれたのは、母親から生まれたからなんだが。

エリスも頭に疑問符を浮かべている。

「これは失礼。自己紹介してなかったね。柿木猛。ADVENTURE ONLINEの作者だ。」

ここからは、僕（柿木猛）の視点で、書かせてもらおう。自分が出てるのに、自分以外の視点は書きにくい。

「つまり、俺たちの容姿について書き損じを指摘されて、急遽、この場所を用意したと。」

「一度聞いただけでよく分かったね。普通、混乱するだろうに。」
「うるせー。それが本当なら、そう仕向けているのは、お前だろう
。。」

「これは手厳しい。ん、エリスさん、何か言いたいことでも。」

「もし、アナタが作者なら、今すぐにも私たちをログアウトさせることは出来るのですか？」

「出来るけど、今すぐは無理かな。この話を読んでくれる読者が、納得出来るような終わり方じゃないと。作者の立場分かってくれるかな。」

エリスさんは苦笑い。

綺麗なエリスさんに免じて、少し安心させよう。

「エリスさん、大丈夫。アナタは必ずログアウトできます。アナタはヒロインなんですから、死ぬ事はありません。」

「じゃあ、俺は？俺は？」

「五月蠅い奴の身なんか保障するか。そのうち、適当なモブに殺されるかもな。」

「ゴメンナサイ。タスケテクダサイ。」

「知るか。。」

見事な手のひら返し。

見ている。いや、書いている。こっちは清々しい。

中井君には、言っていないが主人公だから死ぬことは無い。今の所は。

五月蠅くなったらどうしよう？今から考えておくか。

「さて、話を戻します。君たちの容姿についてだけど……。」

「頭脳明晰、学業優秀。容姿端麗、完璧な人間。それが俺、中井聡。」

「それじゃ、馬鹿野郎については後で書くとして、エリスさん、アナタからいきましようか。」

「はい、よろしくお願いします。」

エリスさんの髪は、栗色でセミロング。顔は整っており、左右対象。身長は167?。スリーサイズは……。

そこで、僕の喉元に冷たい感覚がっつ……。

「柿木さん、作者さんだからといっても、私にも意志はありますよ。」

柔らかい微笑み。目は笑っていないが。

喉元には、召喚術士が装備できるダガーなんて生やさしいものではなく、装備することの出来ないロングソード。

「エリスサン、ソレハ、ソウビデキナイハズノ、ブキデスガ……。」

「乙女に不可能はありません。」

「エリスさん、すげー。」

うん。エリスさんを怒らせてはいけない。作者といえど、殺される。

読者の皆さん、エリスさんは、優しい人ですよ。

注意

僕はエリスさんに脅されている訳ではありません。

本当だよ……。

半分涙目になりながら、中井君の容姿を説明するつもりが……。

「なあ、柿木さん。あんたが、作者ならどんな容姿にでもなるんだろ！？だったら、思いっきり格好良く書いてくれよ。」

「分かった。思いっきり、酷く書いてやる。」

「いや……。勘弁して下さい……。」

夢の中だからか、やけにテンションの高い中井君を黙らせたところで、容姿について書くか。

髪は黒で少し短め。これといって特徴は無いが、強いて言うなら、顔は彫りは浅く、やや小さい。身長は172？。スリーサイズは……。

別に興味無いだろうし、書く理由もないか。

「さて、装備だけど……。」

「おい、スリーサイズについては？止めないから書いてくれよ。俺のファンもいるかもしれないだろ。」

「俺がヤダ。なんで、嫌な思いしながら書かないといけないんだよ。」

「

エリスさんの装備、中井君の装備、共に初期装備のため、特に特徴

や能力は無い。

中井君の装備は、削られた木に尖った鉄を付けただけの短槍。

エリスさんの装備は、魔力が僅かに宿った木の枝を細く削っただけ。

「ところで、柿木さんはオンラインゲームするから、書き始めたんですよね。どんなゲームしてきたんですか。」
一通り装備について語り終わった後、話題を変えてくれる。

ありがたいね。

「実はやった事無いんだ。この小説を書き始めた理由としては、
SAO”っていう本を読んで興味を持ったから。」

2人との会話を一通り終わらせて、これからの話をしようと思っ
たら、辺りの霧が薄くなってきている。

「時間のようだ。また、書き損じがあったら、会うことになるかも
しれない。でも、夢で僕と会ったことは忘れるようにしておく。少
しは覚えているかもしれないけどね。それじゃ、また。」

僕が指を鳴らすと夢の世界から2人は消える。

「さて、彼らが冒険出来るように世界をつくるか。」

大きな欠伸をして、僕も現実へ戻っていく。

4・5話 夢（後書き）

さて、エリスさんがいなくなったところでスリーサイズを……。

「あんまり調子に乗っては困ります。」

「え、なんでここに？」

「乙女の秘密です。」

…。

……。

……。

エリスさんもう書かないので許してください。

5話 感情（前書き）

いつもより、文字数が少ないです。
すみません。

5話 感情

目が覚めたのは、昼前。

何か夢を見ていた気がするが、はっきり覚えていない。

まあ、夢だしどうでもいいか。

俺は食堂に降り、遅い朝食を取る。

食べるメニューはこの前と同じ物。

相変わらず、データとは思えない旨さ。

ゲーム世界で、食べる人の気持ちがあってきた。

データを食っても太らないから、ダイエットには最適だな……。

考えてこなかった、いや、考えたくなかった現実への思いが、溢れ出てくる。

きっと、家族に心配かけているよな。姉貴とは喧嘩ばかりしてきたけど、泣いてるのかな……。

急激に襲いかかってくるホームシック。食欲が落ちる前に、嗚咽によって食べれなくなる前に、朝食を食べる。

そして俺は、部屋に戻って泣いた。

デスゲームが開始され、戦闘で生き残り、家族に会えるのか。

心にくすぶり続けた感情が、涙と共に流れ落ちたのは昼過ぎ。

感情の高ぶりが収まった俺は、決める。

ゲームを楽しむ事。
無理しない事。

データによって構築された世界を出られない以上、ここを現実と定め、通常の生活を送るだけ。

ならば、この非日常がデスゲームに変わる前に出来るだけ楽しむ。

金が増えたために、装備を購入。

購入した武器は、目標に設定した1000Pのトライデント。

この武器は、三つ叉に分かれた青銅製の武器で、片手だけではなく、両手で攻撃することも可能なほどしっかりと作られている。

一応、斬撃することも可能だが、初期装備の短槍と威力は同じ。

しかし、突きについては全くの別。

通常時での威力は1.5倍近く上がり、速度が乗ればさらにダメージ量は増える。

一目惚れしていた武器を、たった数日で購入できるとは思っていなかった。

防具は、DEXの高さを活かせる装備を選択し、ハードレーザーを購入。

軽防具だけでは、防御面が多少心配なので、15%の防御力を上げる指輪”硬さの指輪”を購入。

後は、探検に必要なアイテムをチョコチョコと。

合計で2968P。

この前の戦闘で手に入れた金をほとんど使ってしまった。

装備に金をかけるのは、重要なので後悔はしていないが。

これだけの金があったのもエリスのおかげ。
何かお礼しないとな……。

沈没船を見つけて、考えよう。

一度潜った事のある海に、俺は再び潜る。

沖へ泳いで約1時間。陸地がほぼ見えない位置まで来た。
ここまで、モンスターとのエンカウントはここまで無し。

今まで会った海のモンスターは、攻撃をすると戦闘状態になるため、俺が仕掛けなければ何もしない。

また、”探索”によってモンスターを避けて、戦闘を回避している
ことも要因の一つ。

少し進んだ場所で再び”探索”を使用。

”探索”は、モンスターに赤い点で反応するのみ。
使っていて、それ以外の表示は見たことがなかった。

しかし、

緑の点!?

なんだこれ……。

俺には、緑の点は何を示しているか分からないが、赤い点が緑の点を囲んでいる。

まるで護るように。

緑がアイテムと仮定するなら、こんな特殊な場所にあって守護付き。エリスのお礼にできるアイテムか？

それとも、沈没船……？

かなり安易な発想だが、興味は引かれる。

装備を整えて、俺は緑の点に向かう。

俺は、緑の点に近づくが、周りの赤の点は動かない。

また、モンスターの姿も見えない。

不思議に思うが、その疑問も、緑の点の上に着くと疑問は解消する。そこには、

大穴が存在していた。

5話 感情（後書き）

明らかに怪しい大穴。

中井君にどんな展開が……。

勢いで書いているので、まだ決めていません。

6話 神獣（前書き）

中井君は逃げまくりです。

6話 神獣

大穴は、入り口こそ大きかったが、だんだん小さくなり、2人ほどが泳げる程度の大きさになっている。

また、緑の点までの距離は短いと考えていたが、一直線に点まで向かっておらず、左右上下、様々な方向に広がっている。

これは、俺の予想以上の距離。

このゲームでは、水の中に潜ると、一定時間でHPが減少する。

試しに潜った時は、1時間程度潜水して、HPが減り始めた。

HPが減る理由としては、現実では呼吸が出来ないことを具現化するため。

ちなみに、ゲームなので水中でも呼吸出来るし、呪文の発声も可能。

幸い、道は一本道のため、迷うことも無く、緑の点に行き当たる。

潜り始めて1時間。まだHPは減り始めていないが、時間の問題。

さすがに焦るが、戻っても同じ時間かかりHPが0になるのは目に見えている。

俺には、進むしか道は残されていなかった。

30分程進むと、HPは半分以下。やはり、戻っていたら死んでいた。

まさかの水中死を覚悟したが、水の深さが浅くなる。

浅瀬に立ち、先を見ると奥には建築物。

近寄ってみると、それは神殿だった。

何故こんな所に神殿が？

海の深く、一応、砂浜のようになってはいるが、人の手で作れるような場所ではない。

疑問は浮かぶが、緑の点は神殿の内部。

赤い点は散らばっている。

距離が余りにも遠かったため、緑の点に密集し、護っているように見えただけのようだ。

明らかに人の手で作られていない物。興味は沸く。そして、俺は慎重に神殿へ入っていった。

「なにここ。本気でヤバい。化け物しかない。」

”疾走”を使い、全力でモンスターから逃げる俺。

追ってくるのは、骸骨、幽霊、死神。

化け物というのは、見た目だけではない。

”情報”によって見たステータスは、全てのモンスターがLv80を越えていた。

この神殿、攻略レベル高すぎだろ。

初めての宝箱を見つけて、部屋に入り、中に入っていたアイテムに手を触れた瞬間、モンスターが発生。それと同時に扉が閉まろうとする。

用心のため、近くに転がっていた石柱を扉の間に挟んでいたのも、アイテムを手に持ち、”疾走”で部屋から抜け出すことには成功したが、敵も抜け出すことが出来る訳で……。

俺か、俺が悪いのか？

確かに、欲望に負けたよ。

負けたけど、これはヒドくない。
何なの、ホラー系は苦手なのに……。

混乱した思考で、誰に投げかけているか分からない質問。

それにつぐ、反省。

頭の中がぐちゃぐちゃになって訳の分からないことを考える。

アイテムは、モンスターが部屋から出るのに多少の時間が掛かかったため、アイテムボックスの中に収納できたから、逃げるのに邪魔にはなっていないのが、せめてもの救い。

”疾走”によって保たれていた速度が落ちる。

スキルの効果時間がきれかけている。

まともに戦っても勝てる見込みはないので、小さな部屋に逃げ込む扉を閉めると、かなりの激突音が……。

そのまま、倒れる。

その祈りも虚しく、扉を引っ掻く音が不気味に響く。

たった一つの出入り口はモンスターに塞がれ、部屋を抜け出すことは不可能。

死なずに出るには、隠し通路や隠し部屋を見つけるしかない。

意を決して、壁に手を触れた。

その刹那。

かがり火の焚かれた部屋に俺はいる。

転移した……？

興味を持っていた緑の点は目の前にある。
そして、俺の目の前には

全長1mを超える獣。

毛並みは白く滑らかだが、並大抵の武器では傷をつけられそうもない程の硬さを持っていそうな光沢。
さらに、獣の周りには水の玉が浮かんでいる。

「汝は我と契約しに来たのか？ならば、我に力を示せ。」

頭の中に獣の音が響く。

いや、こんなのと戦ったら即死だろ。

「待てよ。俺はあんたと契約しに来たんじゃない。話に来ただ。」

これで止まるとは思わないが、獣にも会話するだけの知能はあるから試してみたが……。

「む、契約しに来たのではない？ならば、何しに来た？」

おっと、止まっちゃったよ。

なら、話せるだけ話そうかね。

ここに来た理由を獣に話すと、獣は笑う。

「海に愛されし、人の子だったか。人魚が騒がなかったわけだ。」

「人魚つて？」

「おぬし、大穴を通ってきただろう？そこは人魚の住処でな、海に好かれた者は攻撃されんのだよ。おぬしは、知性のある海の生き物からは好かれると思うぞ。」

これは、海人の特殊能力のようだ。

俺自身、海に好かれているとは思えないからな。

「ワシの名前は津波。水を司る神獣じゃ。おぬしの名前は？」

「俺はN A K A。あんたと話ができて面白かったよ。それにしても、ここから出るにはどうすればいい？」

「ワシと”契約する”か”倒される”しか出る道は無いが、特別に穴の上へ転移させてやるう。おぬしを気に入ったからな。契約もしてやりたいが、まだまだ力不足……。ワシが、契約してもいいと思うほどの力を手に入れて来い。そうすれば、契約してやるう。」

「了解。早めに力をつけてくるよ。ただ、他の人が契約したらその約束は？」

「当然無効じゃ。そう簡単に倒されるとは思っておらんが……。」

「んじゃま、早く帰って力をつけないと。転移してもらってもいいか？そうしないと出れないんだろ。」

「もう少し話しておきたかったが、それも仕方あるまい。しばしの別れだな、N A K A。」

「またな、津波。」

足元に魔方陣が浮かび、大穴の上へと飛ばされる。

ちなみに”情報”で津波のレベルを確認したところ、

レベル 173

本当に戦わなくてよかった。

6話 神獣（後書き）

”津波”は水を司る神獣なので、中井君のことも気に入ったようです。

でも、どれだけの力をつければ認めてくれるのかは、神獣のさじ加減。

7話 アイテム(前書き)

神殿でのアイテムの正体が明らかに。

7話 アイテム

”津波”に会って数日。

神殿で手に入れたアイテムの鑑定結果を待っていた。

宝箱から手に入れたアイテムは鑑定を行わないと、どんなアイテムかも分からないため、無価値のまま。

もちろん、鑑定料は必要で、判明したアイテムを購入額する際の5%が鑑定料になる。

高レベルのダンジョンから手に入れたアイテムのため、多少の金額ではすまないだろう。

俺は装備を整えたばかりで、残りの所持金は300。これだけでは心もとない。

森林地帯で狩りするか。今のレベルなら楽に戦闘できるだろ。

ちなみに、津波に会った日は、海に入りっぱなしだったから、現在はLv12。

森林地帯のモンスターの平均Lv4。

当然、圧勝でした。

今日1日で稼いだ金は1230P。

森林地帯の深部まで入って行ったが、手っ取り早く稼ぐなら、エリ

スと組むべきか。

帰りに道具屋へよると、鑑定が終わっていた。

鑑定料は1000P。

今日の稼ぎでなんとか鑑定料は払えたが、予想以上に高い金額。

鑑定されたアイテムの販売額は2000Pと序盤に手に入れる物としては強すぎる。

鑑定されたアイテムは”アクアエッジ”。

魔術効果のかかった武器で、ロングソードに分類され、圧倒的な攻撃力を持つ。

この攻撃力を生み出しているのは、水の刃。

水の刃の薄さはミクロ以下で、切れ味の良さが、攻撃力の高さに繋がっている。

しかし、水の刃は固定化されていないため、一度斬ると刃は無くなり、水につけると自動回復する。

ここまでが鑑定でわかったことだが、陸上では刃が一度しか使えないため、使用を制限される。

かなり強い武器を手に入れたと思ったが、海専用となるだろう。

俺は、武器のスキルは”槍”しか取っていない。

このゲームでは、その武器のスキルを取らずに、使用するとペナルティを受ける。

”アクアエッジ”をこれから海では使うことが多くなりそうなため、俺は使う見込みのない”狩猟”を”剣”に変更。

プレイヤー名：NAKA LV10 LV12

クラス：海人

HP：370 400

MP：40 60

STR：141 150

DEF：102 117

INT：18 21

LUK：15 15

DEX：40 42

金：300P 530P

スキル

槍 LV8 LV9

疾走 LV2 LV6

探索 LV5 LV9

情報 LV2 LV6

泳ぎ LV6 LV14

狩猟 LV1 剣 LV1

スキル”剣”を取ったところで、海に向かう。

海の中に入り、アクアエッジを抜く。

刃は水で出来ているため、無色透明。

陸では光の反射によって間合いが分かるかもしれないが、海の中では、どこに刃があるか分からない。

しばらくは間合いを見切る練習か。

面倒な作業にため息がでる。

試しに、クラゲに近づき剣を振ると、即死。

即死……。

クラゲのレベルが低いのか？

”情報”によりクラゲのステータスが入ってくるが、Lv15。

俺よりも強さは明らかに上にもかかわらず、即死させる程の攻撃力。その時に思ったことはただ一つ。

チートすぎる。

武器の攻撃力は隠し能力となっており、見えないため分からないが、20000Pは伊達じゃない。

1日中、森林地帯で戦っていたので、時間も遅く辺りも暗くなり始めているので、宿に戻る。

次日、エリスからメールが届く。内容は、クエストへのお誘い。今日は武器の性能を確かめようと考えていたが、クエストによって発生する金はこのゲームでも割と高い。

金はいくらあっても困りはしないよな。

了解の返事をして、ホルンへ走る。

交易の街”ホルン”

宿前に着くと、エリスはすでに待っている。

「遅れてすまん。エリス、クエスト内容は？」

「討伐クエスト。山に発生した10体の”ホワイトシープ”を倒すことね。報酬は1匹で2000P。後、チャットで見たけど、ほとんどのプレイヤーが戦闘することを決断したみたい。その中でも行動力のある人はギルドを作って、仲間募集してたわよ。」
「思い返してみれば、森林地帯で戦闘しているプレイヤーが割と多かった。」

簡単に倒している俺を見て啞然としていたが……。

「ならこのクエストの競争率が高そうだし、さっさと山に向かおうか。」

7話 アイテム(後書き)

今回は、戦闘がメインになるかと。

最近、ゆっくり書く時間が減ってきたので、今度の投稿は遅くなるかもです。

8話 集団戦闘（前書き）

投稿遅くなり大変申し訳ございません。

やっと、書き終わりました。

本当にすみません。

8話 集団戦闘

エリスがいるので”疾走”は使わずに歩くこと30分。

山に着くと、モンスターを集団で狩る光景が多く見られるが、俺らみたいに2人組のパーティーは見当たらない。

クエスト目的であるホワイトシープを探すために山の中に入っていると、途中で1人のプレーヤーが声をかけてきた。

「初めまして、”Kei”と言います。突然、すみません。2人も”ホワイトシープ”を倒しに来られた方ですか？もしそうなら、恥ずかしい話なんですが、パーティーに火力が足り^{アタッカー}ないで、パーティーに入ってくれませんか？予想以上に山のモンスターが手強くて……。」

苦笑いしながら話しかけてくる。

Keiの容姿は、身長が175？程度で髪はやや長め。見た目から年は20代後半。”頼りになる男”というよりも、”優しい男性”という雰囲気醸し出している。しかし、眼には強い意志を宿しているのを感じる。

質問の解答は目線で、エリスに丸投げ。俺としてはどちらでも良い。

「私は別にいいわよ。ホワイトシープまでの戦闘はNAKAが1人で戦闘する事になりかねないから。まあ、人数は多い方が安全性は高くなるし。」

「俺はエリスが反対しないなら別に。」
2人からの了承の返事を聞くと、苦笑していた顔とは違って変わって、少年のような笑顔になる。

「改めてまして、自分はKei。ギルド”理想の現実”のリーダー

です。他の仲間については後で紹介しますね。」

「N A K A。得意な戦闘距離は中・近距離。海の街”ソル”を拠点にしている。」

「エリスよ。初めまして。私は攻撃魔術よりも支援魔術の方が得意かな。」

Keiに紹介された”理想の現実”のメンバーはTakuとイチ。各人の獲物は、イチ”刀”、Taku”剣”、Kei”弓”で、前衛後衛をバランスよく取っている。

彼ら3人に、俺とエリスを含めた5人パーティーで戦闘をする事になる。個人での戦闘が主であった俺のパーティー戦闘経験はエリスと組んだ時のみ。

しかも、パーティーで協力しあいながら、互いをフォローするのでなく、俺がエリスを守り、召喚獣を出すまで時間を稼ぎ、召喚獣完了すると、エリスが”挑発”でモンスターを呼び寄せて、召喚獣で無双する。

つまり、エリスとの戦闘時は、個人戦闘と全く同じやり方であった。

しかし、多人数によつての戦闘はトラブルが多くなると考えて覚悟はしていたが、予想とは裏腹にKeiは的確な指示で、戦場をコントロールする。

サイド：Kei

パーティーでエンカウントした相手は、

ゴブリン×3

バッドドッグ×2

ゴブリンシヤーマン×1

「イチ、右側のゴブリンを斬り払って。シャーマンのサポートにまわられると面倒。Takuは、正面で犬を引きつけて。NAKAさんはTakuのサポートを。エリスさんは遠距離からイチのサポートを。自分はシャーマンを潰します。」
Keiから指示がとび、各自が行動に移る中、ゴブリンシャーマンが呪文を唱え始める。

「呪文詠唱確認。発声より”ファイヤーボール”と推測。詠唱終了時間まで約30秒。妨害のための射撃を開始。”クイックアロー”
3本の矢を刹那の間すら開けずに連続して放つスキル。
レベルの差があるため、与えたダメージは、全HPの一割程度。
ただし、連続して発生したダメージにより、行動中断^{ノックバック}を起こし、呪文の詠唱は止まる。」

「また呪文を唱えられると面倒だ。多少のMP消費してでも、短時間で倒すべきか。”パワーショット”」

スキルにより、通常の攻撃では発生しないオレンジ色のエフェクトが矢に発生して、加速度的に速くなる。
増加する速度はパワーに変換され、シャーマンのHPを二割程度削る。

残りMPが二割程度になったとき、ゴブリンシャーマンはポリゴンとなった。

サイド：NAKA Taku

「 Takuは犬を引きつけて。 NAKAさんはTakuのサポートを。」

それを聞いた瞬間、Takuは飛び出す。追撃のためにNAKA。

接近すると、Takuに2匹のバッドドッグが時間差で迫る。

バッドドッグはゴブリンと違い、統率され攻撃をしてくる厄介モンスター。今回は2匹しかいないが、5匹、6匹と数が増えると、バッドドッグの連携が複雑に変化して、対応が難しくなる。

Takuは一体目のバッドドッグの攻撃を”ステップ”で横に回避し、カウンターを叩き込む。正面のスペースに、追撃でNAKAの”突進”。

初めはTakuにヘイトを向けていたバッドドッグだったが、技によって発生したNAKAの硬直時間を見逃さない。

バッドドッグの攻撃を受け、NAKAに26のダメージ。

しかし、NAKAは不敵に笑う。

何故なら、2匹のバッドドッグは横に並びで入ってしまった。

”旋風”の範囲内に。

「Taku、巻き込まれないように離れてる。このゲーム、パーティーでもダメ貰うから。」

草原地帯で使った技。あの時よりもステータスは上がっているのだ。

簡単に2匹ともポリゴンに変化する。
開いた口が塞がらない様子のTaku。

「NAKAさん、レベルはどれぐらいですか？」

「Lv12だけど。初日から動いているからね。」

「そのレベルなら、もっと先のエリアでも戦えますよ……。」

そういえば最近同じような光景、森林地帯でも見たな。

デジャヴを感じながら、苦笑いを浮かべる。

サイド：イチ エリス

「イチ、右側のゴブリンを斬り払って。

エリスさんは遠距

離からイチのサポートを。」

「了解。エリスさん支援お願いします。」

イチのクラスは”侍”。

このクラスは、HP、STRのボーナスに加えて、DEX、LUK
ボーナスも与えられる。

序盤にそれだけのボーナスを与えられているために、当たり前のよ
うに、ペナルティは存在する。DEFが大幅に低いのだ。

たったの一撃が致命傷になるほどに……。

イチはゴブリンの単調だが多数の攻撃を特化させたDEXに任せて、

”ステップ”を用いて避けて、カウンターをかます。

時々、ゴブリンは奇声をあげ、大きくHPバーを減らして、のけぞる。

HPバーが大きく減る理由としては、LUKの高いと、クリティカルの発生確率が上がっているため。

ただ、DEXの高さに任せて回避するにも限界があり、ゴブリンからの攻撃を食らう。だが、DEFは低いので、ゴブリンの一撃で、全HPの三割弱持っていかれる。

「　　ッ！！」

「回復しますから、10秒耐えて下さい。」

即座にエリスがフォローする。

”精霊よ、我が杖に宿りて傷を癒やす力となれ。ケア。”

スキル”捕獲”を”杖”に変更することで使用可能になった初步的な呪文。

回復量としては全HPの二割程度とわずかなものだが、回復出来るプレイヤーがいるのと、いないのでは安心感が違う。

”ステップ”で回避を失敗したとしても、回復してもらえることで余裕ができる。

心理的余裕は焦りから解放し、”ステップ”による回避の成功に繋

がる。

もはやイチに、ゴブリンの攻撃は当たらない。

一方的な展開になり、ゴブリンはただの経験値を貢ぐだけの存在となった。

無事、全てを狩り終えた俺たち。

戦闘後に一息ついた時間にKeiは、俺の強さに疑問を持ち、レベルを聞いてくる。

「Lv12だけ。」と軽く答えると、絶句している。

「どうやって、初期エリアでそんなにレベル上げたんですか？」

「いや、海で戦ってたらこうなった。」

「……は？海　！？」「……」

これには、エリスを含むパーティーメンバーがハモリ、固まっている。

5、6秒程して、思考の硬直から抜け出したエリスが聞く。

「海のモンスターのレベルは？」

「”情報”で見た限りでは、かなりバラバラ。でも、二桁がほとんどで、例外に一桁のモンスターもいるけど、群れで行動してるから、塵も積もればなんちゃらで、ダメージはかなり高いよ。レベルの高い相手と戦闘するのと難易度は同じくらい。その分、レベルも上がりやすいよ。」

「あなただけ強くなるのは卑怯です。私も連れて行きなさい！！」
「その後ろで”理想の現実”の全員が、自分たちもお願いします。と目で訴えられた。」

これは拒否出来ないな。

「はいはい、了解。みんなで海に行くか。なら速くホワイトシープ倒そうか。」

8話 集団戦闘（後書き）

次こそは、次こそは、ホワイトシープとの戦闘に入るつもりです。

投稿についてなんですが、これからもゆっくりになると思います。

すいません。

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、小説家になる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/n8201y/>

ADVENTURE ONLINE

2012年1月4日03時47分発行