
ウィザード・ブレード・ナーヴァス・クロニクル・グラディアトル

net - works

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】

ウィザード・ブレード・ナーヴァス・クロニクル・グラディアトル

【Nコード】

N9619Z

【作者名】

net-works

【あらすじ】

前回優勝プレイヤーのクロムは魂読込型MMORPG<ウィザード・ブレード>の続編である<グラディアトル>をプレイ中、謎のNPCからある依頼を受ける。
。地下迷宮から、地上へと舞台を移したウィザード・ブレード・ナーヴァスクロニクルの続編。

主要登場人物

クロム

職業：聖職騎士

本名：鞘峰護人

属性：法

クロムハーツのシルバーアクセサリーやおしゃれなアイウェアを好む、中堅広告代理店に勤めるサラリーマンプレイヤー。アブソリュートデカフェンスの使い手。マルチタスク型ナーヴァス。レアアイテムを所持したS級ランクの優勝チームのプレイヤー。

マリナ

職業：魔導司祭

本名：森真里菜

属性：法

クロムの会社の同僚。大学の準ミスにも選ばれたほどの美貌で、大学時代は雑誌のモデルのようなこともしてた。タヌキ顔の美人で、一見妹系キャラだが、裏表のある部分がある

ユウカ

本名：桐谷由佳

職業：魔道剣師

属性：法

ゲーム好きの人気若手女優。

ノエル

本名：？

職業：暗殺士
「ペン」

属性：法

クロムを襲撃した謎のプレイヤー。奇襲を得意とする。

エウロパ

属性：中立

セイント聖人と呼ばれるNPC。タロットカードナンバー一七の『星』を司る。

ガラテア

ウィザードブレード内の調律と原初を司る宇宙神。その正体は前作の舞台およびゲームバランスを管理する三位一体型AI。

ソフィア

法側の豊饒の女神。

隼人

属性は混沌。職業は高位魔術師。悪質プレイヤー。

四人衆

魔導王の異名を持つ高位魔術師ビシャスを中心とする混沌側の代表格プレイヤーチーム。ナーヴァス特性を持つ混沌側に属するプレイヤー。

プシユコポンポス

属性は混沌。四人衆に寄り添う、『吊られた男』ハンゲドマンの異名を持つ混沌側のNPC。

高城浩二

ウィザード・ブレードのゲームプロデューサー。ゲーム開発会社の代表取締役社長。

リチャード・クレーマン

ウィザード・ブレードに採用されている管理AIを開発した天才ハッカー。ナールヴァスに注目している。

用語解説

【資源】リソース

HPやMPなど、RPGゲームのような資源運用ゲームにおいて重要な概念。作中ではジョブスキルを使用するスキルポイントもこれに含まれる。

【魂読込】ソウルロード

幽体離脱や臨死体験を、脳機能から科学的に解明し、応用した仮想現実技術。幽体離脱は脳の機能障害が知覚シグナルに干渉することと引き起こされる現象で、角回と縁上回の接合部の小領域と上側頭回、溝の同時活性化を促し、これにより、薬物を用いずに人工的に幽体離脱体験を誘導することで、一種のテレポーテーションのような状態を作り出すことができ、ゲームに利用することで、仮想キヤラクターに自らを投影し、あたかもゲームの中にいるようにプレイすることも可能になる。

【托身体】プレイヤーボディ

魂読込した際にインストールされる仮想現実内での電子的身体。姿形を思いのままに自由に編集できるが、ボディイメージの齟齬が大きくなる為、コアゲーマーになればなるほど、ありのままの姿で、仮想現実内に転生した上で行動する場合が多い。リンカーネーション

【エクスペリエンス】

家庭用魂読込型コンピュータゲーム機。本体とヘッドギア型魂読込投射機で構成され、家庭内でも仮想現実体験を手軽に体感できる。

【ナーヴァス】

仮想現実環境内において特殊な能力を発揮する存在。肉体的制約

から解き放たれ、現実世界では不可能な事も可能となる。脳力値や仮想環境への適応能力が高く、精神的特性や頭脳の明晰さ、神経伝達率はプロスポーツ選手並みのスペックを有する。

脳の部位の発達差異により、さまざまな特性と種類のナーヴァスが存在する。

【脳力】

脳の能力の総合指数。戦闘力や戦闘能力や神経伝達速度指数、ワーキングメモリ、演算能力、同調率などの脳内神経スペックを算定評価したもの。

【NPC型AI】

人工知能型プログラム活動体。ゲーム内ソフトウェア・エージェント。創発によるある程度の生存戦略を打ち立てることが可能である一方、論理規定三項（ロボット三原則）と法律遵守を行動規範とし、反社会的な行動が絶対に出来ないようにプログラムされている。ゲーム内の秩序に勤めるものの、犯罪者に認定されていないユーザーに強く出れないという欠点を持つ。

なお、AIは経済産業省などの監督官庁により、暴走しないよう論理規定三項をプログラム内に組み込まれることが法律等で義務づけられている。さらに安易に意識や自由意志を持ち得ないよう国際基準『チューリング基準』により厳しく監視規制されている。

【チューリング基準】

AIが意識または自由意志を過度に持たないように制限を課す為のAIの国際基準。アラン・チューリングが由来。

ブローグ

岩だらけの足場の悪い所だった。

俺は白銀の甲冑を身に付け、女性の肖像がエングレービングされた盾を左手に持ち、優美に沿った剣を腰に下げている。

装備に身を固めた姿でファンタジーの世界にいながら、俺は眼鏡アイウェアを掛けていた。

綺麗な生地を使用したセルフフレームが特徴的な、おしゃれな眼鏡だった。

自分自身かなり気に入って、現実世界でも同じものを使用して

いる。
ブランドのオリジナルデータを流用したもので、電子シリアルナンバーが入ったデータを購入すれば、ゲーム内でも使用が可能なのはSNSのアバターと同じだ。

仮想現実には不可能はない。

情報集めを中心に、平原や森を徘徊する<エネミー>と呼ばれる怪物を狩り、戦闘という刺激的遊びに今日興じながら、レベル上げとアイテム収集の最中だった。

岩場の影に一人の魔術師風の男の姿を確認した時、周辺急激に緊張を増し、圧迫感が強くなる。

バトルフィールドの展開　他プレイヤーとの戦闘状態に入っていた。

今回から導入されたプレイヤー同士とのバトルである。

バトル開始時と共に、相手プレイヤーのデータが開示される。

名前は<隼人>、属性は<混沌>、職業は<高位魔術師>だった。もちろん、これだけで相手の力量を推し量ることはできない。

ゲーム内において、プレイヤーはランク付けされている。

戦歴やレベル、そして脳力値などが算定され、Eクラスから最上クラスであるSAクラスの6段階まで存在する。

だが、戦闘開始時にランキングが開示されることは無い。

バトル終了時に判明するようになっている。

「……法側の聖職騎士テンブルナイトかよ」

高位魔術師のプレイヤーは俺のデータを確認したのか、そう言った。

俺の属性は<法>側、職業は<聖職騎士>だ。

聖職騎士　僧侶系の回復魔法ヒーリングマジックを駆使し、戦士と同等の能力を持つ上級職である。

魔法所有者に足りうる知力や回復魔法を使用するための信仰力を持つ一方で、身体的な能力も高く、さまざまな武器を使いこなすバランスのいい職業である。

アンデットに有効な魔法剣を体得し、一撃で葬り去るクリティカルヒットすらも繰り出す剣技を身につけることも不可能ではない。

レベルが上がるのが遅いのが玉に傷だが、それを補い余りあるほど能力を持つ職業である。

「高位魔術師ハイ・メイジか。<混沌側>の」

俺の言葉に魔術師の顔には笑みが浮かんでいた。

高位魔術師　一般職である魔術師のさらに上の職業である。

魔術師　魔法戦の主役であり、攻撃魔法を筆頭に数々の補助魔法を駆使するRPGの影の主役といっても過言ではない職業である。
魔力マジックポイントという資源リソースを消費することで、一瞬にして敵を殲滅するだけの攻撃力を発現する。

冒険において魔法は重要性が高いのは言うまでもないだろう。

知力や魔力のような精神的資源が高い一方、体力や耐久力などの身体的資源が低いという特徴を持つ。

高位魔術師は魔術師以上の強力な魔法を身につけることのできる職業で、呪物や魔法の道具などのレアアイテムを得ることで、<シックレット魔法>と呼ばれるより強力な魔法を体得できる魔法所有者系上級職だ。

さらに、今回はいくつか魔法が追加されている。

また属性が＜混沌＞であるならば、混沌側特有の魔法もあるらしい。

一人ではあまり戦いたくない人種である。

どちらも転職を経なければ、就く事はできない上級職である。

データと共に俺の名前も相手に伝わっている。

ゲーム内ではそこそこの有名人である俺に、相手は警戒するだろうことは予想できた。

しかし、目の前の敵は意外な言葉を漏らした。

「……いいカモだな」

魔術師は鼻で笑い、吐き捨てるように言った。

眼が点になる思いだった。

俺の名前を知り、怯むどころかカモ呼ばわりだ。

苦笑するしかなかった。

それなりに有名だと思っていたが、まだまだらしい。

「……何笑ってたんだ？ 眼鏡なんかかけやがって。キザ野郎が……」

俺の態度が癪に障ったのか、敵意をむき出しにした。

初対面の相手プレイヤーに対しての尊敬や畏怖も無い。

どうやら戦闘は避けられないらしい。

マナーも育ちもあまり良くなさそうだ。

こういう輩とは言葉を交わすのも御免こうむりたい。

先手必勝、さっさと終わらせるに限る。

俺はバトルフィールド内の属性を確認する。

現在の状況は＜中立＞である。

法側にとっても混沌側にとっても条件は同じだ。

俺は剣の柄に手を掛けながら、様子を伺っていた。

相手とは距離があり、足場も悪い。

魔法のような長距離攻撃を得意とする職業ならば、確かに優位だろう。

魔術師は炎を発生させた。

相手からの先制攻撃 向こうから仕掛けてきた。

中規模範囲の中レベルの攻撃魔法だった。

周りが火に包まれる中、俺はとっさに駆け出す。剣を鞘走らせ、抜くと魔術師を斬りつける。

躊躇はなかった。

遠慮すればこっちがやられる。

だが、寸でのところで俺の剣をよけると、魔術師は突然浮かび上がった。

「残念！」

魔術師はあざけるように言った。

空中浮遊の魔法だった。

俺が今、最も欲しているスキルの一つである。

「お前の攻撃なんか喰らうかよ!!」

さらに魔術師は野次を飛ばす。

空中浮遊というスキルを得ているのか高位魔術師は調子図いていた。

俺は空を飛ぶ魔法やスキルは、まだ身につけていない。

確かに、その時点でかなり不利だ。

魔術師は手を前に構えると、炎が出現した。

「じゃあ、せいぜいランキングを上げさせてもらうぜ！」

他人をいたぶることが好きな、プレイヤーキリングに喜びを覚えるような下衆らしい。魔術師は再び炎を放つ。

中レベルの火球の魔法だった。

先ほどとは攻撃範囲の違う単体向けの魔法だ。

まともに食らうと大ダメージは必至であるが、俺は火球をすつとかわす。

そもそもこの程度の魔法ならば、防具の加護によりびくともしない。

俺が身につけている聖皇の鎧はA級アイテムで、魔法耐久力は高く、クリティカル率を下げ、さらにヒーリング効果まで齎す。

高位魔術師はすぐに次の魔法に入っていた。

次に放ってきたのは魔法の矢だった。

魔法により生み出された光の矢が、俺めがけて飛来するが、またしても簡単に回避した。魔法の制御も甘く、精度もあまり高くは無いようだ。

「避けてんじやねえよ！！ ザコ野郎の分際で……！！」

敵プレイヤーは顔を真っ赤にしながら、叫んでいた。

魔法がうまく当たらず、熱くなり、焦りも生まれている。

シューティングで敵を仕留められるほど、このゲームはそんなに容易くはない。

この程度の実力で、よく上級職に転職できたものだ。

難しい相手ではないと俺は看破した。

魔術師は両手を挙げ、更なる魔法の魔法の行使に入った。

強力な魔法であるのは間違いないようだが、手際が悪いのか時間が掛かっていた。

俺自身、これ以上関わるのも面倒になっていた。

スキルジョブである魔法剣で一気に決めようとした時、突然、フィールドが闇に包まれていった。

「属性が変わる……！？」

俺は思わず声を上げていた。

法と混沌のバランスが入れ替わり、バトルフィールドの属性が一気に混沌側寄りになっていく。

「ギャハハハ！ ツいてねーな！！」

魔術師は下品な笑い声を上げた。

まったくもって品素がない。

「混沌の力が高まってんぞ……！！」

高位魔術師は嬉しそうに叫んだ。

よく咆える男だ。

「……おいおいマジかよ。こんな魔法も使っていいのかよ！？」

属性変化により、敵プレイヤーが高等スキルを一時的に使用可能となったようだ。

魔術師は明らかに興奮している。

莫迦を調子づかせると碌な事がない、典型例だった。

勢いづくプレイヤーを、俺は冷ややかに見ていた。

「……スカしてんじゃねえよ。本当ム力つく野郎だな。今すぐ殺してやるからな………！！」

そう言う高位魔術士の前で光の魔方陣が浮かび上がる。

召喚魔法だった。

召喚魔法　魔術師系魔法に追加された新魔法である。

高レベルの魔法で、相手の技倆に合わせて強力なエネミーを出現させることができる。

本来であれば奴程度のプレイヤーには使用できない上級魔法のはずである。

獣のような咆哮と共に、魔方陣から何かが出現してきた。

魔術師が呼び出したのは、<バルバロイジャイアント>だった。

バルバロイジャイアントは巨人系のエネミーで、攻撃力耐久力はもとより、魔法抵抗力も高い。

肉弾戦系の職業でなければ、苦戦は確実である。

「はい、死亡確定………！！」

魔術師はおどけるように言う。

腰布を巻いただけの半裸姿の巨人は、棍棒を振るい、俺に攻撃を仕掛けてきた。

まともに喰らえば、クリティカルヒット致命傷は必至である。

しかし。

「何!？」

魔術師が驚きの声を上げる。

俺の周りに半球状の力場が形成され、攻撃を防いでいた。

「まさか、アブソリュートディフェンス………!？」

俺は口の端が緩むのを感じた。

魔術師の言う通り、俺はアブソリュートディフェンスを展開した。アブソリュートディフェンス　物理攻撃はもちろん、魔法攻撃

を軽減させる効果を持ち、スキル使用者自身から仲間全体にまで広げることができる、聖職騎士の特殊技能である。

聖皇の武具シリーズの一つ、＜聖皇の盾＞が持ちうる追加スロットにして、聖職騎士特有のジョブスキルである。

聖皇の盾は聖皇の武具シリーズの中でも、もつとも出現率の低いレアアイテムである。

俺が装備していたのはまさにその聖皇の肖像盾だった。

ダメージは極めて軽微だった。

不可視の壁でエネミーを撥ね退けると、俺はさらに魔法剣の行使に入る。

魔力はもとより、あらゆる力の根源たる資源が消費される感覚が身体に広がると共に、別の力が剣を中心に宿っていた。

「＜アセンション・ブレード＞でどうにかなるかよ！」

魔術師は負け惜しみのように毒づく。

アセンション・ブレード アンデット系エネミーを一撃で葬り去る聖職騎士の魔法剣である。

もちろん違う 俺が使用しようとしているのは別の魔法剣だった。

再びバルバロイジャイアントが棍棒を掲げ、再び迫っていた。

魔法剣の準備が整うと、俺はエネミーに向って、その場で剣を振り下ろし、魔法剣を放っていた。

斬線の軌跡に沿い、バトルフィールドに空間断層現象が起こっていた。

空間断層の刃は巨人を一刀両断する。

切り裂かれた巨人は一瞬にして、砕け散った。

魔法剣は一撃でエネミーを葬りさるほどの威力を叩き出していた。いわゆるクリティカルヒットである。

「＜デイメンションブレード＞……だと？」

魔術師の言葉通り、俺は＜デイメンション・ブレード＞を振るっていた。

デイメンジヨンブレード 空間断裂の刃を発生する特殊スキルである。

中距離から長距離へと攻撃範囲を自在に変えることができる上に、魔法耐久力のある敵にも大ダメージを与えることができる最高峰クラスの無敵の魔法剣である。

突然、魔術師は空中魔法の制御を乱し、落下した。

召喚魔法のリスク エネミーのダメージが跳ね返り、その反動をまともに喰らったのだろう。

魔術師はそのまま地面に叩きつけられ、大きくバウンドする。

予想以上の強力な攻撃を繰り出され、刻まれた精神的ダメージが、魔術師を次への行動へ移ることを阻んでいた。

絶好のチャンスを、俺は見逃さなかった。

俺は一気に距離を詰めると、魔術師に剣を突き立てた。

「何故、聖職騎士がその技を……？」

剣に貫かれながら、魔術師は信じられないというような顔になった。

「＜虚空皇の剣＞の追加スキルだ。知らなかったのか……？」

「……そんなレアアイテム、なんで……？」

「答える必要はないな」

串刺しになった高位魔術師は俺の剣 虚空皇の剣を見ると、エネミーと同様に砕け散った。

剣を鞘に収めると、バトルフィールドが解除され、戦闘は終了した。

虚空皇の剣 一緒に戦った凄腕のプレイヤーから譲り受けたレアアイテムである。

錬金術により精製された魔法合金で製造された魔法の刀剣という設定のアイテムで、スキルジョブである魔法剣に対し、ボーナスポイントを課し、絶大な効果を発揮する効果を持つアイテムである。経験値の利得が加算されるとともに、相手のランキングデータが判明する。

混沌側の属性に傾いていた不利な状態でありながら、勝利した場合、当然、獲得利得も大きくなるはずだった。

Dクラスのプレイヤー　俺は思わず舌打ちした。

相手が予想以上に小物であった。

こんな相手にアブソリュートディフェンスやディメンジョン・ブリードのような高コストのスキルを使い、必要以上に資源を消費したことに、腹立たしささえ覚えた。

俺もまだまだらしい。

いつしか、俺の目の前に宝箱が出現していた。

俺はドロップアイテムに近づく。

この程度の相手ならば、内容もあまり期待もできない。

自分が欲するアイテムやスキルは当然入手できないだろう。

それでも一応は頂くおくことにした。

名乗るのが遅かった。

俺の名はクロム　正確にはハンドルネームだ。

前作の優勝チームのプレイヤーの一人、ランキングはS A級のプレイヤーだ。

日常風景

あなたって意外に普通の男ね　別れ際によく言われる言葉だった。

ゴミを捨てる際に、俺は何故かその言葉を不意に思い出してしまった。

分別したゴミを自宅マンション近くの指定の場所に捨てると、俺はそのまま駅へ向っていった。

朝飯はほとんど食べない主義だった。

ホームに滑り込んできた電車に、俺は飛び乗る。

いつものありふれた光景だった。

幸運にも席に座ることができ、スマートフォンを見ながら今日の予定を確認する。

これも、いつものルーチンワークだった。

あなたって意外に普通の男ね　何故、思い出してしまったのだろうか。

付き合っていた女と別れたのは前作ゲームを始める直後だったと思う。

女と別れ、時間ができ、その寂しさと虚しさを埋める為にはじめてと言えば少し大げさだろうか。

結果、俺は掛け替えのない仲間を得ていた。

俺の職業は、広告代理店である。業界でも中堅クラスの会社で、オフィスは港区湾岸地区にある。

会社のある駅に電車が停まると他の客と共に降りた。

駅の改札を出たときコーヒーが欲しくなり、駅構内にあるスターバックスへ向かおうとした。

コーヒーを買い、店を出たとき、

「おはようございます」

と背後から声を掛けられた。

振り向くと、スーツ姿の愛らしい女性が居た。

森真里菜だった。

「おはよう」

俺は挨拶を返す。

森真里菜は、仕事の同僚だった。

今年入社した新人で、部署のアイドル的存在である。

事実、大学の準ミスにも選ばれたほどの美貌で、大学時代は雑誌のモデルのようなこともしていたらしい。

タヌキ顔の美人で、妹系キャラは確かに男の庇護欲をかきたてる。家は裕福で、高級マンションの実家暮らしらしい。

肩に下げている出勤用のバックは高級ブランド物で、しかも、季節限定のかなり高価なものだ。

こういう女は正直あまりタイプではない。

女はどちらかといえば、キレイ系の大人の女が好みだった。横で一緒に歩きながら、真里菜は俺の顔をじっと見ていた。

「なんだ？」

俺は真里菜に尋ねる。

「相変わらずカッコイイな……って」

「……誰にでも言うんだろう？」

俺は相手にせず、スマートフォンを弄りながら、言う。

「ひっどーい」

俺と真里菜はいつしか並んで歩き、一緒に会社へ向っていた。

「知ってます？ 近くにいい店ができたんですよ」

真里菜が話題を振ってきた。

「へえ」

駅周辺は再開発地区で、オフィスビル以外にも商業施設も数多く建っていた。

仕事帰りのビジネスマンをターゲットにした店も少なくない。

「安い割りに、メニューが充実してて美味しいんですよ。今度み

んなで行ってみませんか？」

「考えておくよ」

真里菜の誘いを俺は適当に頷いた。

「……またそんな事言つて。絶対付き合わないんだから」

「そんなことは無いさ」

俺は仕事が終わると、真っ直ぐ帰るほうだった。

仕事とプライベートはきっちり分けたい性分である。

まして、現在グラディアトルを攻略中である。

サラリーマンの身としては、時間が幾つあっても足りないくらいだった。

オフィスビルに入ると俺と真里菜は一緒にエレベーターに乗り込む。

同じ階で降り、仕事場入り口に設置されているカードリーダーで社員証での本人照合を済ませると中に入る。

机に座り、ブリーフケースを近くに置いたとき時、「鞘峰」と俺を呼ぶ声が聞こえた。

部長だった。

「なんですか？」

俺は挨拶をする間もなく、すぐに返事をする。

「ちよつと話がある」

嫌な予感がした。

こういう言い方をする場合は大概いい知らせでは無い。

「会議室で話そう」

朝一で嫌は思いはしたくない。

こういう予感の外した事が無かった。

予感ハ的中した。

話は、今進めているゲーム発表会でのプロモーションに関する話だった。

「……今回の話は無しって、どういふことですか？」

俺は部長に噛み付いていた。

「仕方ないだろ。クライアントからの要望だ」

部長は俺と眼を合わせずに言った。

「別のビックタイトルの続編のメーカーがクレームをつけてきてな」

「クレームって……」

「……伝報堂からの横槍といえば納得するか？」

俺は言葉を失った。

伝報堂　業界最大手の日本最大の広告代理店である。広告代理店業のみならず、エンターテイメント分野、人材派遣、保険医療関係、総合調査業務、映画番組制作などさまざまな部門が存在する巨大情報複合体企業だ。

メディアそのものを支配する存在といっても過言ではない。

そして、俺自身何かと因縁がある会社である。

「エクスペリエンスの販売に一番貢献したドル箱タイトルが、別のメーカーが注目されたら、自分の所のタイトルに勢いが無い印象だけが残ってしまう。だったら今後の新作はエクスペリエンスというプラットフォームでは発売しない……とゴネだしてな」

「……完全に脅しじゃないですか」

「ああ。それがイヤなら、伝報堂が主導で先行して発表する、それ以外は譲歩する気は無い、の一点張りだ」

「……………」

あからさまな圧力だ。

「ブース面積は縮小になる。当然内容も変更だ」

「……発表会にあわせてのイベントブースやサプライズ演出、会場パンフとはどうするんですか……？」

俺は分りきったことを尋ねる。

「……残念だが」

「すべてやり直し……ですか？」

俺の言葉に部長は頷いた。

「そうなるな。他の連中にも説明しておいてくれ」

簡単に言ってくれる。

この分だと部長も大して戦わなかったようだ。
まったく遣り切れなかった。

「……気を落とすな。業界じゃよくある話だ。納得は行かないのは
分るが諦めろ」

何をどういえばいいのか、まったく分らない。
部長の言葉が頭を素通りしていた。

魂読込

家に帰り、テレビをつけると、あるニュースを報道していた。最近、ニュースが流れるたびに繰り返されている殺人事件だった。

容疑者は三十歳のニートだった。

両親を含め、五人を殺傷と凶悪すぎる行為だった。

I県N市の住宅で家族5人が刺されているのが見つかり、58歳の父親が死亡し、警察は、近くにいた30歳の無職の長男が刺したとして、殺人の疑いでその場で逮捕した。

調べに対し、長男は「仮想現実型ネットゲームの契約を勝手に解除され、腹が立った」と話しているということである。

警察は、住宅の隣の施設の敷地にいた長男を見つけ、家族を刺したことを認めたため、殺人の疑いでその場で逮捕した。

Kは一日一二時間以上は仮想現実でプレイしてたと供述していて、現在警察が詳しい状況を調べている。

テレビではスポンサーを配慮し報道されていないが、嵌っていたゲームがウィザード・ブレードらしい。

だからといって、止めるつもりはない。

俺はもはやゲームジャンキーも同じだった。まったくもって腹立たしかった。

今日は速めに仕事を切り上げ、帰宅していた。

ゲームで憂さを晴らさない限り、収まりがつきそうにもない。久しぶりにむしゃくしゃしていた。

部署メンバーの落ち込みようも酷かった。

飯は家に帰る途中の牛丼屋で簡単に済ませてきた。

料理は嫌いではないが、とても作って食べる気にならない。

俺はスーツを脱ぎ、部屋着に着替えると、ゲーム機のあるリビングへ向った。

電源を入ると、ゲーム機はランプを点し、唸りを上げる。

エクスペリエンス2 サロゲートトラベル エクスペリエンスの後継機だ。

前の機種より代理旅行機能と遠隔環境機能といった仮想現実処理能力が飛躍的にアップし、よりネット対戦型仮想現実型ゲームが楽しめるようになっていた。

俺はゲーム機に接続されている魂読込用ヘッドギアを被る。ソウルロード

エクスペリエンスは、コンシューマー型魂読込用投射デバイスである。ソウルロードプロジェクト

ブレイン・コンピュータ・インターフェイスの到達点 幽体離脱体験という脳に備わっている高次機能を利用したゲームシステムは、瞬く間に世間を席卷し、定着した。

ゲームに潜む危険性や批判を諸共せず、数々のゲームジャンキー達を虜にした。ソウルロード

魂読込型仮想現実ゲーム 幽体離脱体験を応用したサイバー・ゲームで、仮想現実をより洗練化した拡張現実イノベーションの産物である。

妄想あるいは超常現象と言われてきた幽体離脱や臨死体験を、脳機能から科学的に解明し、それをゲームシステムに応用したものである。

幽体離脱は脳の機能障害が知覚シグナルに干渉することで引き起こされる現象である。角回と縁上回の接合部の小領域と上側頭回、溝の同時活性化を促し、これにより、薬物を用いずに人工的に幽体離脱体験を誘導することが可能である。

この方法で、一種のテレポーテーションのような状態を作り出すことができ、ゲームに利用することで、仮想キャラクターに自らを投影し、あたかもゲームの中にいるようにプレイすることも可能になる。

その根幹を担うデバイスが、この魂読込用ヘッドギアという訳だ。ヘッドギアのバイザーを卸すと、視界にゲームのデモ画面が映る。オプティカルヘッドギア内部の映像は網膜投射型光学ディスプレイ方式だった。

視線入力選択により、ゲームのセーブファイルを読み込むと、女神と悪神が相対するオープニング映像が視界に展開された。

グラディアトルの世界たるくフォーランド>の法側の神にして秩序と豊穡を司る女神ソフィアで、対峙する混沌側は太母の蛇神バルドである。

ウィザードブレード・オンライン・グラディアトル テーブルトークに淫したゲームフリークとコミュニティの永遠の夢を体現した魂読込型MMORPGだ。

前作ウィザードブレードは現在サービスが停止している。例の魂読込データ不正使用疑惑で、大きく評判を落とし、使用付加になった。

しかし、グラディアトルはウィザードブレードで使用時のキャラデータをそのまま転送できる。

ウィザードブレード利用のゲームユーザーの一時的な救済措置である。

アイテムはもとよりレベル、そして身体データに至るまで、移植が可能な事実上の続編であり、利用者を伸ばしている。

ウィザードブレードの世界を治める調和と原初を司る宇宙神ガラテアが、数百年に一度起こる『宇宙の蝕』の影響で眠りに着いた。法と混沌のそれぞれの神々の力の均衡が保たれていたが、ガラテアの眠りによりそのバランスが崩壊した。

前作の最終ボスであるグルダー二神などが陣営に連なる混沌の神々は、自らの尖兵となる者達を招聘し、また、法と秩序の神々も戦士達を召喚した。

それぞれの陣営に属し、両陣営の帰趨を決定する というのが基本ストーリーである。

あくまで次の繋ぎのための続編であるのは明白だった。

今回は、地下迷宮限定からフィールドへ舞台が変更された。

これは他のゲームとして開発されていたプログラムをグラディアトルに流用したからだと噂されている。

基本は前作と同様、アイテム集めが主体だが、一番の変更点は、プレイヤーが法と混沌、それぞれの陣営に別れ、戦う点にある。

前回はハングアンドスラッシュタイプのゲームだったが、今回は対戦ゲームの色合いが強い。

プレイヤー同士の対戦形式を打ち出してはいるが、もちろんウィザートブレードの魅力であるアイテム集めは受け継がれている。

プレイヤーを打ち倒すとアイテムが出現し、入手するという極めてベーシックで、シンプルな方法だった。

プレイヤーはアイテム等級と同様にランク付けされ、ちなみに俺はS A級だった。

さらに今回新たに導入されたのが『属性』^{アライメント}の概念である。

プレイヤーは法と混沌の属性を課せられ、さらにバトルフィールド内も属性が存在する。

当然、バトルフィールド内の属性が勝敗に大きく関係する。

刻一刻と変化する宇宙の属性により、プレイヤーは影響を受け、時には強くなり、時には弱くなったりする。

前回の敵プレイヤーのように、普段は使用できないスキルや魔法が、その戦闘においては使用が可能になることもある。

それぞれに属する善と悪の二元論という西洋的宗教観が支配された世界が、ゲームバランスを維持する形になる。

宇宙のバランスがどちらかに傾くと、それまで優位に進めていたプレイヤーが突然不利な状況に陥ることもある。

また当然、法側のアイテムや混沌側のアイテムが存在し、ジョブスキルやシークレット魔法も追加され、当然それぞれの属性を課せられている。

いわば、マイケルムアコックのエターナルチャンピオンシリーズ^{コスミックバランス}の宇宙の天秤的世界観を踏襲導入している。

最終的には法側の神々と混沌側の神々にそれぞれ認められ代表となり、宇宙神の眠る神殿で戦うらしいが……。

^{バイオメトリックス}生体認証を終えると、俺はゲームへログインすると、巫女風の女

性NPCが視界に映し出された。

ゲームマスターNPCだ。

まだ仮想現実の手前だった。

「どこからはじめますか？」

NPCが尋ねてきた。

「セネトへ」

俺は音声入力した。

「……承知しました。楽しいひと時を」

魂読込が開始される。

文字通り、精神　魂が別のサーバーにアップロードされる。

魂読込された俺はゲーム内の身体である托身体へと転生する。

特に今日は己を解き放ち、暴れたかった。

殺人事件を起こした容疑者の気持ちがい不思議と理解できた。

姫君と騎士

「病死した父と姉に代わり、謝罪いたします」

エリス姫は俺に向って頭を下げた。

「……いいえ」

俺は思わず失笑してしまった。

俺が今いる場所は迷宮都市セネトの王城、玉座の間である。

魂読込し、出現場所を選択したく迷宮都市セネトは前作の舞台である地下迷宮が存在する国の首都である。

国王および第一王位継承者のフェリア姫が急死、現在は第二王位継承者の妹たるエリス姫が収めている。

セネトは法の陣営たる王家の一つだが、前作の地下迷宮事件で大きく評判を落とし、国としての求心力を大きく失いつつあるようだ。前作を事情を知っている俺としてはその設定の苦笑せざる終えない。

しかし、未曾有の個人情報不正使用疑惑事件は笑って済ませる話ではない。

ソウルアーカイバ計画 運営会社が秘密裏に進めていた魂読込時による精神活動データの不正使用疑惑だ。

究極の個人情報ともいえる魂読込データを無断で使用しようとし、進められていた。

表向きはゲーム運営会社の暴走とされているが、その真の黒幕は伝報堂ということだ。

巨大情報複合企業体である伝報堂にとって魂読込データは喉から手が出るほど、ほしいものだった。

さらにそのバックがアメリカそのものという噂があるが定かではない。

魂読込データはさまざまな商材への転用が考えられ、軍事利用まで視野に入れられていたとされている。

事実、アメリカのゲノムインフォマティクス会社も大きく関わっていた。

ウィザードブレードの続編たるグラディアトルは別のゲーム運営会社が引き継いでいる。

セネット王国は、世界が一気に拡大したウィザード・ブレードで現在、新規プレイヤーの登録業務を行なっている。

前作のセーブデータを引き継げる為、法側のプレイヤーのチュートリアルやさまざまな手続きを行なう拠点にもなっている。

ファリア姫の妹君であるエリス姫は、いわばイメージ回復の為に投入された新NPCキャラである。

ファンタジー世界の姫そのもので、ヒラヒラの純白のドレスを纏い、頭には王冠を乗せている。

現役アイドルから肖像権をレンタルしているだけあって、美しさは申し分ない。

嫌な言い方をすれば、愛らしい姿でイメージ回復に努めるバーチャルアイドルといえなくもない。

対外的な形ばかりではなく、ぜひとも今回は運営会社共々、コンプライアンス保持に尽力してほしいものである。

城の方へ一度来て欲しいという要望は以前からあった。

前回の優勝プレイヤーチームは四人である。

だが、他の三人はいろいろ忙しく、グラディアトルに参加しているのは、事実上俺だけであった。

「ストリートにお聞きますが、今回も魂読込のデータを不正収集していることはありませんよね？」

俺はエリス姫にあえて尋ねた。

「……そのようなことは無いように、プレイヤーの権利と犯罪防止に勤めるつもりです」

エリス姫は型通りの答えをする。

そうあって欲しいものだ。

AIは論理コード三項が組み込まれている。

いわゆるロボット三原則だ。

経済省の主導でAIには必ず組み込まれるよう義務付けられているため、犯罪を行うことはもちろん、犯罪に加担するような行為は、論理上不可能である。

SFでは人間に反逆する象徴的存在でありながら、現実世界では人間以上にモラリストとは皮肉な話である。

事実、ゲーム内のゲームマスター型NPCであり、管理AIである三人の存在により、事件は明るみになり、利用者の権利は護られたといって良い。

「四英雄の一人クロム様をお願いします」

エリス姫が言った。

「なんででしょうか？」

「フオーランドの法側において最も歴史が深く、われらの中心的存在である王家アーストリアの現国王が四英雄にぜひお会いしたいと」

アーストリア王国　　確か、法側の代表国である。

プレイヤーの人口比率も一番が高い。

「……それはクエストですか？」

「いいえ。この世界の法と混沌のバランスを保つ一環とお考えになつていただければ……。現在アーストリア国は、混沌を信奉する魔法軍事国家サルバキア帝国の侵略を受けています。調和神ガラテアが数百年ぶりの眠りにつき、サルバキアはこの期に乗じ、覇権を掌握するつもりでしょう。中央大陸の均衡は崩れ、亜人種たちが跋扈し、各地で争いが絶えない紛争地帯と化しています」

エリス姫の話を訳すると現在は混沌側のプレイヤー勢力が拡大しているということだろう。

属性の変化も混沌に傾く場合が多いと聞く。

現在は混沌側が有利ということだ。

そのバランスをとる為に、腕利きのプレイヤーを集めたい……そんなところだろう。

エリス姫はGM型NPCである。

ゲームバランスの維持はもちろんのこと、よりゲームを面白くする為に、さまざまなことを仕掛けるのは当然のことだった。

「アーストリア国は選抜メンバーを募っています。もしフォーランド中央大陸へ足を運ばれるようでしたら、一度足を運んでいただけませんか……？」

「……まあ、その時は」

俺は曖昧に答える。

「何か問題でも……？」

「浮遊の技能を身につけていないものでしてね」

浮遊魔法 現在、俺が探している魔法、あるいはスキルだった。今回の追加魔法にして、秘匿魔法の一つで、戦闘中の際、この広大なフィールドを滑空できる魔法である。

この魔法を入手しなければ、今後の攻略は難しくなると言われている。

文字通り、空中を滑空できる魔法で、戦局や戦術を大きく左右する。

魔法使い系の魔法が習得できるが、他の職業はアイテムあるいは魔法を見つけ出し、身につけなければならない。

だが、中々出現しない。

出現率はきわめて低いらしい。

それこそ、この虚空皇の剣と同じドロップ率だ。

中距離から長距離と攻撃範囲が広いディメンジョンブレードがあるから何とか戦っているが、戦いはどんどん苦しくなっていくだろう。

「よろしければ、使用できるプレイヤーをご紹介いたしましょうか？」

「いや、結構」

俺はエリス姫の申し出を即座に断っていた。

やはり前回のことが尾を引いている。

簡単には信用できなかった。

魔道司祭の女

城を出ると、俺は情報を求め、セネトの城下町にある中央広場に向かった。

法側の四王家の一つたるセネトも混沌のプレイヤーの姿も目立つようになってきた。

前回の戦闘のように、混沌と法のプレイヤーの戦闘はもちろんのこと、同じ属性の戦闘が急に始まることも、ままある。

法の拠点であるセネトに混沌のプレイヤーの流入が増えているようだ。

もつとも、街中での戦闘が起こることは無い。

前回の戦闘で入手したものはしたものはアイテムではなく、<二刀流>というスキルだった。

拡張スキル、またをオーグメント キャラクター成長の為に
今回から導入された新要素である。

今回のゲームはレベルに乗じて体得するスキルとドロップ入手する拡張スキルが存在し、これは魔法にも同じことが言える。

スキルをセットし、レベルアップに応じ、スキルポイントが与えられ、それを割り振るようになっていく。

<二刀流>のスキルとスロットにセットすると、当然楯が装備できなくなる。

楯が装備できなくなると、<アブソリュートディフェンス>が使用不可になる。

つまり、自分にはあまり意味のないスキルだった。

そもそも<二刀流>というスキルがそれほど使えるスキルとは思えない。

アイテム付随スキルである<アブソリュートディフェンス>と<ディメンションブレード>がスロットに存在する為、あまりスロットに余裕がないのが現状だった。

<空中浮遊>の魔法か、それに付随するスキルを入手する必要性がある。

できれば魔法の方がまだ空きがあるため、魔法と言う形で身につけたかった。

広場では、知らないプレイヤー同士が言い争いをしていた。

装備品から職業は魔道司祭と予想される女性と、三人組の戦士風のプレイヤーだった。

無用なトラブルや係わり合いを避け、通り過ぎるものがほとんどだった。

皆ゲームに夢中でそれどころでは無いというのが本音だろう。

俺もその場をやり過ごそうとした。

ただでさえ現実ではゴタついている。

女魔導司祭を見たとき、俺はふいにミナを思い出してしまった。

前作、一緒に戦った三人の仲間のうちの一人である。

他の二人とはちよくちよく連絡を取り合っていたが、ミナとは疎遠になっていた。

芸能関係希望の娘で、中々の美少女である。ゲームクリア後は大手芸能事務所にスカウトされ、何かと忙しいようだ。

一般人の自分とは違い、ゲームをやる暇もないのだろう。

魔道司祭の女と一瞬眼があった。

どこかで見た女だと思った瞬間、俺は思わずハツとなった。同僚の森真里菜に間違いなかった。

そう思ったとき、女性魔道士の顔にも変化が起こっていた。

向こうも俺に気が付いたらしい。

こうなれば、無視することもできない。

俺は覚悟を決め、「どうしたんだ？」と四人の間に割って入っていた。

声をかけながら、魔導司祭のプレイヤー名を確認する。

マリナという名前だった。

真里菜　マリナとどうやら間違いないようだ。

意外な人物がゲーム世界にいることに、正直戸惑っていた。

「……この人たちが突然」

マリナが困ったように言った。

現実世界と同じく、大きな瞳を戸惑いがちにクリクリさせているが、黄金の額環を巻いているマリナは、確かにファンタジーの住人だった。

おそらく即死や異常状態をを回避する特殊効果付帯用の装備アイテムだろう。

俺は状況がなんとなく読み込めた。

ようはタチの悪いナンパだ。

強引な勧誘による、この手のトラブルは本当に多い。

プレイヤーの中には、出会いの場やコミュニケーションが目的でゲームを利用している者たちが確実にいる。

グラディアトルはユーザー同士間でのSNSのようにサークルやチームを作ることが出来、イベントバトルならば、チーム対チームでのチーム戦が行なうことも可能である。

その他にもダンジョン内でイベントを用意して、クエスト性を高めている。

そういった意味ではこのゲームも、コミュニケーション・ツールという点で非常に優れている。

マリナも、マリナにちよっかいをかけているごろつき連中もその類だろう。その時点ではそう思った。

「何だ、おめーは？」

プレイヤーが俺に噛み付いてきた。

小物らしい物言이었다。

「……お前達こそ彼女に何の用だ？」

俺は逆に三人組に尋ねる。

まるで時代劇に出てくる典型的なチンピラみたいな連中だった。

三人組の属性を確認するとく混沌>だった。

「召喚魔法の使用できる魔導司祭を探してただけさ」

俺はマリナを見た。

マリナは大きな目は潤ませている。
ぱっと見は可愛い。

馬鹿な男ならすぐに勘違いするだろう。

確かに、誤解されても仕方が無い顔と態度だった。

「魔道司祭なら混沌側にもいるだろう？ 彼女にこだわる必要はないはずだ」

俺はそう言うのと、三人組は笑った。

「彼女は神を呼ぶことができる魔導司祭らしくてさ」

「神？」

「後で説明します」

そんなスキルがあるとは初めて知った。

「とにかくお断りします」

マリナははつきり言った。

「……よく言うぜ。俺たちに散々媚びてじゃねえか」

「ヒドい……よくそんな最低こと言えますね」

ようはマリナ特有の思わせぶりの態度がトラブルを生んだようだ。
気があるそぶりを見せて、その気になり、距離をつめようとして、
その気はないといわれたら男ならば誰でも腹が立つだろう。

確かに彼女は天然なのか、計算なのか読めない部分がある。

突然梯子を外されたら、カツと来るのも無理は無い。

「そっちこそホントしつこいですよ。わたしの態度から理解できないなんて、空気を読めないを通り越して、ただのバカじゃないんですか……？」

マリナの鋭い舌鋒に、三人組の顔つきが変わる。

俺は溜息を吐いた。

どっちもどっちのようだ。

「……んだと、この野郎。ちょっとカワイイと思って、付け上がりやがって……」

三人組は食って掛かる。

「第一、貴方たちと属性が違うじゃないですか？」

マリナも負けずに反論する。

<混沌>側のプレイヤーと<法>側のプレイヤーが徒党を組むことはできない。

「属性換えすればいいだけの話ろ」

「……簡単に言うな」

ナンパプレイヤーの言う通り、属性を変えることは可能だ。

だが、自らが育てた分身がデフォルドし、入手したスキルを捨てることになる。

メリットはほとんどない。

腕づくで言うことを聞かせられれば、世話はないが、ここは街中である。

基本、プレイヤー同士の戦闘は行えない。

ならばとるべき手段は一つだ。

「GMコールをしろ」

俺はそう指示すると、マリナは「はい」と答えた。

三人の顔色が変わる。

GMコール　トラブル回避の為のゲーム運営側への通報行為である。

あまりに悪質な場合は場合によっては強制終了やゲームプレイ権の剥奪も辞さない。

「ゲーム内のトラブルは運営側に入ってもらったほうがいい」

「……ちよつと待てよ」

さすがの三人も顔色を失っている。

「だったらここで素直で引くか、それとも街の外でケリをつけるか、今すぐ決める」

「……っていうか、もう呼んじやいました」

マリナの涼しい言葉に、俺を含めて、男四人がギョツとした顔になる。

「さっさと逃げた方がいいですよ……やってる事は痴漢行為と同じ

ですから。わたし訴えますよ」

マリナの言葉は、思わず震え上がるような冷たさに満ちていた。男達は何か言いたげであったが、足早に無言でその場を去っていた。

残された俺とマリナは互いに顔を見た。

「……必要なかったかな」

俺の言葉に、マリナはフツツと笑う。

「いいえ、助かりました。鞘峰さん」

マリナは礼を言った。

「それとも聖職騎士クロムとお呼びしたほうがいいですか……？」

俺はハツとなり、マリナを見た。

「……知っていたのか」

「はい」

マリナは笑顔で答えた。

俺のことを優勝プレイヤーと知っていて黙っていたらしい。

まったく人が悪い。

「……この際だから言っておく」

「はい」

「思わせぶりの態度をするからそういう目にあう」

「……そんな」

「八方美人も程ほどにしておけ。誰にでもいい顔するとかえって誤解されて、嫌われるぞ」

俺の言葉に、マリナはしゅんとなり、泣きそうな顔をする。

俺は言葉を失ったが、額面どおりに受け取るほどお人よしでもない。

おそらく半分は演技だろう。

怒られた時の対策も万全らしい。

こういつ自己保身に長けている女には何を言っても無駄のようだ。

俺は相手にせず、その場を去ろうとした。

今日はレベル上げに集中したい。

「……待ってください！」

マリナは俺を引き止めた。

「少しお話できませんか」

「……構わないが」

俺は思わず身構える。

何故かさっきの三人組以上に警戒していた。

酒場にて

俺とマリナはセネトの中心街にある酒場に向っていた。

RPG世界の酒場は大抵メンバー登録の場所と相場が決まっているが、ここもご他聞にもれず、他プレイヤーとの登録やパーティー編成、そしてプレイヤー同士の情報交換や収集としての場として機能している。

酒場の主人で、俺とは顔見知りである。

優勝プレイヤーのため、何かと優遇されている。

「よう、クロム」

主人は隻眼で、アイパッチを着けている。

顔もそんなに良くは無いが、プレイヤーの面倒見はよく、評判はいい。

NPCではなく、人間が行なっているのだろう。

「今日もスカウトの誘いが来てるぜ」

「……またか」

「あと対戦希望のプレイヤーが数名だ」

「全部、断っておいてくれ」

俺は言った。

ランク上げと腕試しを目的に、SA級のプレイヤーと手合わせしたい連中は多いが、こちらにははつきり言っただけメリットがない。

実にうつつとうしいことこの上なかった。

「……珍しいな、誰かと一緒なんて。しかも中々の美人だ」

気を良くしたのか、マリナは主人に軽く会釈をする。

「たまにはな」

「いい加減誰かとチームを組めよ。一人でクリアできるほど、このゲームは甘くないぞ」

俺は薄く笑った。

本気でクリアを考えているわけではない。

仮想現実にも身を置き、現実を忘れたい。そんな理由だ。

なにより、自分は凄腕の連中と組んでいた。

必ず比べてしまうだろう。

当分は他の連中と組む気にはなれない。

「浮遊魔法に関する情報はないか？」

俺は話題を変えるように主人に尋ねる。

「ないな。そもそもみんな出さないだろう」

俺は店の隅を見る。

気色の違うプレイヤー達が集まり、騒いでいた。

明らかに混沌側のプレイヤーだった。

「最近混沌側の連中の姿が多いな」

俺は思わず口にしていた。

「……まあ、今は混沌側のプレイヤーが多くなってるって話だからな」

主人が言った。

やはり混沌側の勢力が増しているようだ。

混沌のプレイヤー達は冒険者というより、追い剥ぎか山賊のようだ。

どこか柄が悪い。

自分達を大きく見せ、徒党を組む。ゲームでも現実世界でもその差は無い。

あまり刺激しないよう、俺はマリナは互いにテーブルを挟んで椅子に座る。

マリナはニコニコしながら、俺を見ている。

「……まさか君がこういうゲームをプレイしているとはね」

俺はマリナに言った。

「そんなにおかしいですか？ 今時の女子なら珍しくないと思いますけど」

「……いいやそういう意味じゃない」

人のことをどうこう言える立場ではない。

「クロムさん……と呼べばよろしいですか？」

「好きにしてくれ」

俺が投げやりに答えると、マリナが突然俺の手を触る。

「……これがそうなんですネ」

マリナは俺の指輪を見ながら言った。

紋章の入った指輪だった。

英雄の指輪　優勝プレイヤーだけが持つアイテムである。

<四英雄>という称号は四人だけ、優勝プレイヤーに課せられたタイトルであり、それを証明するアイテムである。

優勝者の特典として、サービスの無期限無料使用に、前回のセーブデータの引継ぎなどだった。

俺は手を引つ込める。

「……仕事の方、残念でしたネ」

マリナが言った。

「ここで仕事の話はやめてくれないか。気が滅入る」

俺はすかさず言った。

「……すみません」

マリナは謝る。

仮想現実で現実世界の事を持ち出すことは、あまりにデリカシーがなさ過ぎる。

サーバー上の別世界へ、いろんな人々がサーバーに入ってきて、そこで別の人格を演じることで現実世界を忘れようとしている。

現実とはちがった、もうひとつの奇妙な世界がネット上に展開され、昼間は会社勤めの平凡なサラリーマンが、夜はネットワークRPGの世界に入れば、そこではみんなから尊敬される勇敢な戦士だったりすることもしばしばだ。

まさしくロールプレイングゲームである。

俺はききたかったことを思い出し、「そういえば、連中が言っていたな、君は神を召喚できるらしいって……？」とマリナに尋ねた。

「はい。ここだけの話、わたし<法の神>を召喚出来るんです」

「何……？」

無視できない内容だった。

法の神　初めてきく単語である。

「<交神術>というスキルを入手したんです。法の属性が最も高まった時に限りますけど、さまざまな奇跡を起こす事が出来るんです。ゲーム攻略のためのヒントに関するお告げを聞いたり、戦闘にも使用できるらしいですよ。戦闘時での召喚はまだ成功してないんですけど……」

「……そんなこともできるのか？」

俺は素直に驚いていた。

「はい」

魔導司祭の召喚魔法は高位魔導士より、よりレベルの高い存在を呼べるようだ。

このようなことは、前作ではできなかった。

おそらくこれもバランス調整の為だろう。

魔道司祭という職業は前作では器用貧乏という評価ばかりだったからだ。

攻撃魔法と回復魔法を使用できるが、魔法は高位魔術師ほど、破壊力のある魔法は使用できないし、腕力はあまり強くない。

戦闘は回復役に回りがちになり、使えない職業と揶揄するプレイヤーも少なくなかった。ゲーム攻略のヒントを得られるならば、今後の方針や戦略が立てやすくなる。

連中がレベルの高い魔導司祭を引き入れたい理由も領けた。

「もう少ししたら法の力が最高潮になる日が来るんです。その時だったら法の神を召喚できます」

マリナは自身満々に答えた。

「何か重要な情報を得られるとでも……？」

「かもしれません。その辺はランダムなので……」
どうも当てになりそうもない。

あまり期待しない方はよさそうだ。

「クロムさんは前回のチームの方々と、今回も攻略しているんですか？」

マリナが尋ねてきた。

「いいや」

「だったら、一緒にプレイしません？」

「君と？」

俺は一瞬躊躇した。

「クロムさんは飛行スキルを探しているんですよね？」

「ああ」

「わたし使用できますよ」

「……本当か？」

「はい」

「俺に施すことも？」

「もちろん」

飛行スキルが使用できるようになれば、戦闘時の制約が無くなり、新たな大陸や街を目指すこともできる。

足踏み状態だった。

耳に入ってくるさまざまな情報から、フォーランドの中央大陸部へ向うのは、今は早急すぎると判断していた。

最低でも飛行スキルが無いと話にならないらしい。

だが、飛行スキルは中々出現しなかった。

この前戦った隼人のような、俺より遥か下のランカーですら、入手できているというのに、手に入れることができない。

飛行スキルを得ることができないのは、前回優勝という要素が乱数に干渉しているのかもしれないとさえ思っていた。

中央大陸でプレイできれば、飛行スキルのみならず、別のスキルやアイテムの入手も夢ではない。

「この際だから、一緒に中央大陸方面を目指しませんか？」

「さっきの連中も同じように誘ったのか……？」

警戒心が思わず先に立った。

「……ひどい。向こうが勝手に勘違いしただけです」
女の常套句だ。

仕事が決してできないわけではない女だが、どうも信頼に置けない。

男はそれを知りつつ、どうもこういう女に弱い部分がある。

「わたし一人じゃ不安だから仲間を探していたら、向こうが勝手に言い寄ってきて……。わたしだってその辺は心得ています。ゲーム世界でも女の独り身は何かと危険なんです」

もつともな事を言う。

しかし、マリナの誘いは一考に値する魅力的なものであることもまた事実だった。

法の神という存在にも興味がある。

その存在を間近で見てみたかった。

俺は腹を決めた。

「……まあ、いいだろう。断る理由も無い」

「カッコつけちゃって……」

マリナは苦笑しながら、手を差し出した。

「よろしく願います」

「ああ」

俺も手を出し、マリナと握手する。

「それで、一つお願いがあるんですが……」

「何だ？」

「このこと、会社のほうには内緒にしてもらえませんか……？」

マリナの願いに、俺は思わず噴き出した。

「キャラを守るために……か？」

「……女子にはいろいろあるんです」

マリナはむくれる。

ブリッ子キャラは保持したいらしい。

あまりゲームが好きだという趣味は

秘された趣味なのだろうか。

「バラすつもりは無い。俺も騒がれたくは無い」

恥ずかしいとは思わないが、取り立てて公言するつもりも無かった。

主義の問題である。

「鞘峰……クロムさんってこんなにイジワルな人だとは思わなかった」

「悪かったな」

「……いいえ、そういう人嫌いじゃないんで」

マリナはぬけぬけと言った。

マリナの本質は、やっぱり小悪魔らしい。

そう思った。

PDF小説ネット発足にあたって

PDF小説ネット（現、タテ書き小説ネット）は2007年、ルビ対応の縦書き小説をインターネット上で配布するという目的の基、小説家になろうの子サイトとして誕生しました。ケータイ小説が流行し、最近では横書きの書籍も誕生しており、既存書籍の電子出版など一部を除きインターネット関連に横書きという考えが定着しようとしています。そんな中、誰もが簡単にPDF形式の小説を作成、公開できるようにしたのがこのPDF小説ネットです。インターネット発の縦書き小説を思う存分、堪能^{たんのう}してください。

この小説の詳細については以下のURLをご覧ください。
<http://ncode.syosetu.com/n9619z/>

ウィザード・ブレード・ナーヴァス・クロニクル・グラディアトル

2012年1月5日23時47分発行