
survival online

ああああ

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】

survival online

【Nコード】

N1260BA

【作者名】

ああああ

【あらすじ】

ログアウト不能のVRMMOのなかに閉じ込められたプレイヤーたち。

フィールドを徘徊するモンスターはあまりに強く、プレイヤー達はなすすべもなく殺されていく。

PKがほとんど唯一の育成手段だと気づいた主人公はサブキャラクターのレオンとなって自分の手を汚しながらもゲームクリアのための強さを身につけていく

序（前書き）

ネットゲームをやったことがないので、間違いがたくさんあると思いますが、不自然な点があれば随時修正していきたいと思います。中だるみしないように気をつけたいと思います。

更新は一ヶ月に一度くらい。

ゲームのダークソウル、小説のSAOなどを参考にしています。

序

序章

本物の日の光にありがたみを感じたことはない。

ログインすれば、俺の前にはいつでも鮮やかな緑と澄み切った空が現れるからだ。

少なくとも俺にはグラフィックで描かれた木々の緑や、白い太陽の光のほうが綺麗に思える。

ゲームは進化するにつれて、どんどんリアルさを増していき、理想的な世界が完成されつつあった。

ネットゲ中毒が社会問題化するのも頷ける。ゲームは一つの完成された世界として、今や現実を超えつつあるのかもしれない。

俺は今日の12:00から開始される survival online のキャラメイキングを仕上げにかかっていた。

初日に乗り遅れないようSOではキャラクターの作成までは前日にできるようになっているのだ。

もともと、俺は テストで作ったキャラクターを使い続けるつもりでいるから、乗り遅れる心配はなかった。

今、俺の前に浮かんでいるのはガッチリした体格の大男だ。一見しただけで盾職とわかる、筋骨隆々で鎧の似合うキャラクターだ。

ハンドルネームは鉄血。鉄の血が流れているようなタフガイを目指しているからだ。

最初は映画から取ろうと思っていたが、あまり格好つけすぎると仲間に変化される。

survival online、通称SOは外見に関してのみBテストからの引き継ぎが可能なため、メイキングは楽に終わった。配色の細かい部分をいくつか変更して「決定」を押す。

すると、まるで予想していなかったことに、「続けてサブキャラクターを作成しますか？」という問いが画面中央に表れた。

サブキャラが作れるのか？ 前回にはなかったシステムだ。

俺は疑問に思いつつ、YESを選択。作れるなら作っておいて損はない。

二つのキャラを同時に育てようと思ったら、その分時間も金もかかる。

だが、ゲームをより長く楽しむためには複数のキャラがいたほうが良いこともある。ときには人間関係がこじれることもあるからな。

キャラクターの作成は入力事項が多く、手間がかかるから敬遠する奴もいるだろうが、俺はこういうのもゲームの面白さの一つだと思っている。

まずネームだが、メインでは選ばなかった候補のなかからとることにした。レオンだ。

職業はいろいろ考えた末、魔剣士にした。

魔剣士は攻撃力に特化した戦士系ジョブだが、装甲が紙すぎて使い勝手が悪いらしい。

人気はやはり盾が装備できる騎士と、回復のできる治癒術士。

極めれば黒魔術師が最強という噂だが、あくまで噂に過ぎない。

俺はソロでやるつもりはないから、メインは騎士にこだわったが、サブなら色物のジョブを選んでもいいだろう。

外見もメインとはほぼ正反対の貧弱な体型にした。手足が細く、背も小さい頼りない姿で、長い前髪で覆われた顔は痩せて暗さを感じさせる。いわば現実の自分に近い姿だ。

我ながら、どうしてこんな身なりにしたのか疑問なくらいだが、すべて適当に決めていたら自然とこうなってしまった。メインキャラの鉄血があまりに自分とかけ離れた理想の姿だったせいだろうか。まあ、いい。

開始までもうすぐだ。俺はサブキャラクターの作成を決定を押して終了した。

現在の時刻、11:55。まもなくsurvival onlineがスタートする。

青白い光が周囲を取り囲むように舞っている。

光の乱舞が終わったとき、俺は始まりの街ヴァネサリアの街角に立っていた。

まずは周囲を見渡して、状況を確認。 12:00 きちんとログインした人々で街が溢れかえっている。

次々と光が生まれ、人々がこの世界へと降り立ってくる。

ほとんどの人は、この世界のあまりのリアルさに言葉を失っているようだ。無理もない。俺もBテストのときはそうだった。

現実と比べても遜色ない、まるで映画のなかに入り込んだようなりアルな光景。

匂いや味を感じることはできないが、攻撃を食らった時の衝撃やクリティカルを出した時の手応えなどは今までのゲームをはるかに超越している。

だからきつと、この街で呆然としている人たちは、フィールドに出たらもつと驚くことになるだろう。

俺の方かというと、この状況でやることと言えばただ一つ。フレンドリストの画面を出して、仲間と連絡を取り合う。

Bテストよりも以前から、他所の会社のオンラインゲームで知り合った連中だ。

今回も経験を買われてぜひ、ギルマスになってくれと言われている。

俺はズラズラと名前がならぶリストをスクロールしてひとつの名前

を見つける。その名もビスマルク。

こいつとは、7年近い付き合いになる。俺の右腕、というのも変か。俺の部下ではなくて、対等な立場だからな。

今回もギルド作りに力を貸してもらおうと思っただけで真っ先に連絡することにした。

『こちらビスマルク』

いかにも頼れる男といった感じの低くて落ち着きのある声が耳元で聞こえてくる。

顔の見えないネットゲームで何人もの女性プレイヤーを虜にしているだけのことはある、いい声だ。

ネットと現実とで、きちんと分別を付けられる男なのでギルドの人間関係を壊すこともない。立ち回りの上手い男なのだ。憎いくらいに。

「こちら鉄血。遅れずにログインできたみたいだな。ようやく、本格的に組めるな」

『久しぶりだな、鉄血。マリナーたちへの連絡はまだだろ。手分けしてやろう』

「ああ、頼む。みんなには噴水広場へ集まるよう言ってくれ」
『わかった』

手短に要件を伝え、俺はすぐに残りのメンバーに連絡を取り始めた。まず集めるのはパーティーメンバーの5人。

ハンターのSEGA

黒魔術士のビスマルクと@てんこ

治癒術士のマリナー

俺と同じく前衛を受け持つ騎士の雷光

Bテストの時から、この編成で行こうと打合せしてあったので、会

わなくてもメンバーがそれぞれなんの職についているかは分かっている。

火力不足の編成だが、パーティーの練度はSOでもトップクラスのはずだ。

魔剣士がいれば火力を補えるが、あのHPの低さは治癒術士一人ではカバーしきれない。

一応、この編成のこともあって俺はサブキャラクターを魔剣士にしたのだが、サブキャラクターが作成できるのを知ったのは、ついさつきだから、みんながサブに何を選んだのかはまだ知らなかった。さっきの電話でビスマルクに聞いておけば良かったか。

PTメンバーと連絡を取りつつ噴水広場へ向かうと向こう側から一人の少女が駆け寄ってくるのが見えた。

金髪ネコミミの小柄な少女。NPCのリリムだ。

男性プレイヤーに狙いを絞ったとしか思えない完全な萌えキャラで、男キャラであれば誰でもおにーちゃん呼ばわりしてくるビッチだ。

ミーナは俺が話し中と見て、間近で話し終わるのを待っていてくれる。前回はチュートリアルの説明役だった。

甘えるような上目遣いとせわしく動くネコミミ尻尾を眺めながら残りのメンバーへの連絡を終えると待ちかねたようにリリムが話しかけてきた。

「おにーちゃん、よかったらリリムが街のなかを案内するにゃん」
リリムは人気のNPCだが操作の仕方は把握しているため、チュートリアルは飛ばすことにした。

「いや、いいよ」

「戦い方の説明をするにゃ？」

「いない」

「じゃあ、最後にリリムから重要なお知らせをするにや」

「お知らせ？　なんだ？」

前はたしかそんなことを言われなかったはずだから、今回の本格始動に向けてセリフが追加されたのだろう。

俺が首を傾げるとNPCは説明を続けてきた。

「実はこのゲーム、クリアするまでログアウトできないのにや。しかも殺されたらその時点でゲームオーバーなのにや。現実のおにーちゃんも死んじゃうから頑張って生き残るのにや。ほかに聞きたいことはあるかにや？」

は？　なんだって？　こいつ今、変なことを言ったよな。

混乱する俺の耳に、別の方角から怒鳴り声が聞こえてきた。

「ふざけてんのか！　おい、ログアウトさせろっ、クレームつけんぞ！」

見ればそいつは見えない何かに向かって怒鳴りつけていた。アイツもリリムから今の説明を受けたのだろうか。だとしたら俺の聞き違いではなかったのか？

俺は目の前のリリムに聞き返そうとしてやめた。

常識的に考えればログアウトできないゲームなんて運営会社が作るわけがない。そんな違法なことをしても金にならないからだ。

だからまずはログアウトができるか確かめることにした。メニュー画面を呼び出し、無事に表れた「ログアウト」の表示を見て安堵する。

「ま、あたりまえか」

言いつつ、虚空に表示されたパネルのボタンをクリックする。すると、耳障りな警告音とともに『ログアウトはできません』というメ

ツセージが表示された。

「は？ 嘘だろ。なんでだよ」

俺は思わず声を荒げながら何度もログアウトボタンを押し続ける。だが、その度に警告音に跳ね返される。

本当にログアウトできないのか？

冷たい汗が頬を伝い、背筋を悪寒が這い上がる。立っていることさえできず、いつの間にか地面にへたり込んでいた。

「おい、鉄血っ。しっかりしろ。こんな時こそしっかりしてくれよ」いきなり、すぐそばで呼びかけられて俺ははっと顔を起こした。見れば、今までに見たこともない形相でこちらを睨んでいるビスマルクがいた。

いつの間にか近くまで集まってきていたらしい。

そうだ、俺には仲間がいるんだった。ビスマルクの顔が強ばっているのは現状を受け入れつつあるからこそだろう。

「みんな、揃ってるのか？」

「ああ、揃いも揃って閉じ込められたみたいだ」

ビスマルクの横に立っていた甲冑姿の男、雷光がいう。

「ねえ、死ぬっていうのもホントなの？ やばいよ、これ」

「とにかく、今はみんな混乱してる。下手に動くべきじゃないのは確かだな」

マリーナと@てんこが二人で話し合っていた。確かに、今の段階でうかつな行動はできないか。

「いや、逆か・・・」

「鉄血？」

マリーナが腰を下ろし、俺の表情を覗き込んでくる。俺は立ち上がって言った。

「今フィールドにでないと完全に出遅れる。すぐにレベルを上げる

べきだ。リソースの奪い合いになる」

「でも、やられたら本当に死ぬかもしれないんだぜ」

「みんなサブキャラクターは作ったか？」

俺が尋ねるとメンバー達はすぐにはっとした表情になった。

「おれは治癒術士にした」

ハンターになる予定だったSEGAが言う。

「回復と盾を増やそう。ビスマルクとてんこは？」

「スマン、俺のサブはブラックスミスなんだ」

ビスマルクが申し訳なさそうにいう。もうひとりの黒魔術師である@てんこは幸い騎士を選択していた。

「俺はサブに魔剣士を選んでるけど、安定して狩れるようになるまで地道に騎士の攻撃とビスマルクの魔法で倒していくしかない」

「でもハンターのスキルが使えなくなるけどいいのか？」

サブキャラクターにはいつでも転身できるらしい。騎士を3人に回復2人、黒魔術師がビスマルク一人という編成だ。

「序盤はハンターのスキルもあまり役に立たない。確実に安全な方を取りたい」

「わかった、ちょっと待っててくれ」

そういうと@てんことSEGAは姿を消した。そしてすぐに別の姿になって現れる。

@てんこのほうは可愛い女の子の姿になり、SEGAは外見にほとんど違いはなかった。

「で、まずは森か？」

「ああ、その前に盾の良いやつとポジションを買おう。何が必要になるか分からないから、まずは必要な分だけだ」

そこまで決めたあと俺は皆の顔を順番に見つめた。

「なあ、鉄血」ビスマルクが言った。

「なんだ？」

「やっぱ頼りになるよ、お前。リーダーに選んで正解だった」

「はは、こっちこそいつも助けられてるよ」

こうして、俺たちは他のパーティーよりもひと足先にフィールドへ出ていくことにした。

盾は思った以上に高価だった。そこで1枚だけ良いのを買い、残り2枚はモブを狩ってから手に入れることにした。

初期装備の盾が防御力8なのに対して、新しく買ったウッドシールド倍の防御力がある。

とりあえずリーダーの俺が装備させてもらい、その代わり積極的に敵のターゲットを引き受ける。

始まりの街ヴァネサリアから街道を通って森へ向かった俺たちは早速一匹のモンスターに遭遇した。

ただのゴーレムだ。

防御力は高いが初級のモンスターだ。Bテストでの経験の蓄積があるから何も恐れる必要はない。

「行くぞ！」

激を飛ばし、まずは俺が正面から切り込む。ゴーレムは動きが遅い。必ず先手を取れる。振り下ろした俺の剣は甲高い音を響かせて宙空に弾かれた。

「な・・・」

「来るぞ、攻撃！」

呆然としている余裕はなかった。弾き飛ばされた剣は追わず、まずは相手の攻撃を盾で受け止める。瞬間、とてつもない圧力が背骨から突き抜けた。

「くはっ」

完璧に盾で受け止めたはずの拳。だが、HPの半分近くまでが削ら

れてしまっている。その上、攻撃を防いでいる今もじりじりとHPが削られている。

HPと防御力の高い騎士ですら、これなのだ。ほかの職業なら確実に一撃で沈む。

俺が盾で受け止めている間にビスマルクが魔法を放つ。直撃。だが、ゴーレムのHPは1ドットも減っていなかった。全くのノーダメージだ。

物理攻撃も同様、俺の剣をあつさり弾き返したのと同じように騎士二人がかりの攻撃もまるでダメージを与えられない。

「ちくしょうつ。なんだよ、このゲームつ。本気で俺たちを殺す気じゃねえか」

雷光が吠える。その剣は傷一つ付けられないまま刃こぼれしている。

こんなはずはなかった。ゴーレムなんてソロでも十分倒せるはずだ。回復魔法の光が俺の体を包む。俺のHPは盾の上から削られたため、0になる寸前だった。一秒でも回復が遅れていたら死んでいた。

「撤退だ。こいつはおかしい。てんこ、雷光、一発だけ防いだらすぐに交代してくれ、マリーナ、回復すぐだ！」

声を枯らすように叫んだ、次の瞬間、咆哮を上げたゴーレムの一撃が全てを叩き潰した。

メキメキと大木をなぎ倒すような音を響かせて前衛の二人が潰れる。水風船が割れるようにあっけなく血飛沫が弾け飛んだ。

呆然とする俺に向かってゴーレムの腕が振り上げられる。

「鉄血、盾で防げ！」

ビスマルクの叫び声と同時に俺の身に緑色のエフェクトがかかる。シールド強化の支援魔法。ビスマルクだ。

それでも受け止めた攻撃は容赦なく俺のHPを削っていく。ダメだ。騎士は足が遅い。

魔法も詠唱している間は足が止まる。逃げることはできなければ死ぬしかない。

唯一、逃げれるはずのビスマルクも魔法発動後の硬直時間で動きが止まっている。

戦意を喪失した俺に再び回復魔法がかけられるがなんの意味もない。俺はすでに敵のターゲットをとることすらできなかった。

俺の脇を通り抜けていったゴーレムに仲間が潰されていく。ぐちゃっ、という音が三つ。振り返れば俺はフィールドにたった一人で取り残されていた。

ゴーレムがゆっくりと振り返る。もう終わりだ。

俺は泣いていた。全身が萎縮して歯の根が合わない。ゴーレムが重い足をじりじりと引きながら迫ってくる。

逃げろ！ 逃げろ！

本能在警告を発する。

「うわああああー」

剣も、盾も、とつくに放り投げていた。必死に街に逃げ込む。俺はただひたすらにモンスターと出くわさないことだけを祈っていた。

始まりの街ヴァネサリア。

その門をくぐり抜けた直後、俺は意識を失って倒れていた。

近くで様子を窺っていたプレイヤーが俺を介抱してくれたらしい。

目が覚めるとすぐに周りをプレイヤー達に囲まれ、質問攻めにされた。

「全滅だった。盾で防いでも上から持つてかれる。倒せるわけない」

「そんな、」

「ちくしょう、なんだよそれよお！ おかしいじゃねえか・・・」
怒りの声すら尻すばみに消えていく。絶望が俺たちすべてを覆っていた。

「ログアウトできないどころか、この街から出ることもできねえのかよ。クリアなんて無理じゃねえか」

それから約ひと月。

街はずいぶん様変わりしていた。外から出られなければ人は街中に溜まるしかない。

人が多くなればなるほど争いも増え、あちこちでトラブルが起きた。

手がかりを求めて決死の覚悟で街の外へ出る奴もいたが生還率ごくわずかだ。

運営のやっていることは犯罪であることに間違いはないのだ。遅かれ早かれ、救出されるに違いない。

無理にクリアに向かう必要はないのだと皆、諦めかけている。

NPCのリリムだけが俺たちに救出の望みはないのだと告げてくる。

聞こえてくる情報もひどい話ばかりだ。

盾職である騎士は初めのうちこそ、あちこちのPTから誘いを受けたが、フィールド上で戦闘が始まると敵の強さに絶望した後衛たちが真っ先に逃げ出してしまい、足の遅い騎士たちは敵の真正面に取られ残された。

騎士の死亡率はダントツだ。足がない分、同じ戦士系のハンターや魔剣士と比べても、生還率は桁違いだ。

騎士の連中はもう誰も信用しなくなっている。

掲示板にはわずかずつだが、モブの情報が蓄積しつつある。

俺が戦ったゴーレムはウッドシールド装備か、黒魔法のシールド強化で一撃死を防げる。ただしガード不可の特殊攻撃がある。

その他に即死攻撃を持つキラビー。A G Iが高いため、ほとんどの攻撃を躲す。

キラビーは現状、もつとも倒せそうなモブだが、すぐに仲間を呼ぶ習性があるため、囲まれたら全滅は必至だ。

ゴブリンは必ず群れで行動する。ダメージは通るが再生能力が半端ない。範囲攻撃のプレスを食らうと麻痺、猛毒、失明、沈黙、混乱の状態異常になる。

H Pの弱い敵から攻撃していく習性があるため治療術士が殺られまくっている。

集まっている情報はこれだけだ。なにしろ生還率が低すぎる。

情報のほとんどは別のP Tを偵察していたか、仲間を置き去りにして逃げた奴が持ち帰ったもので言ってみれば汚れた戦果だ。

掲示板には名前が出るが、街では見かけたことのない名前ばかりで、おそらくサブキャラクターの名前で書き込みしているのだろう。

この一ヶ月の間に俺は何度フレンドリストを見返しただろう。

戦死者の名前は灰色で薄く表示され、真ん中に赤線が一本引かれている。ひと月たった今では半数近くの名前が赤で消されている。

つまりBテストで知り合った古参のメンバーが次々命を落としているということだ。右も左も分からない初心者を残して。そうしたなか、俺はひとつの迷いを抱えていた。

ライバルギルドのリーダーだった謙信からの誘いがあったのだ。一緒にギルドを組まないかと。

謙信は、全ジョブ中最速のAGIを持っているハンター達に呼びかけ、偵察隊を組織してモブ情報を集めていた。ハンターはキラビ―にさえ追われなければ情報を収集し、逃げ帰って来れる。

確かに今できるなかで、もっとも有効な対策なのかもしれない。俺は謙信にコールしてみることにした。すると、すぐに返事が返ってくる。

「謙信か。例のモブ討伐の件なんだけど」

謙信の提案はボス攻略と同じ方法でモブを倒そうというものだった。3PT、18人のメンバーで一匹のモブを攻略すれば倒せるかもしれない。

これはそういうゲームなのではないか、と謙信は考えているらしかった。

『覚悟は決まったか』

「ああ、やろっ」

2（後書き）

仲間が全滅した割にドライな主人公ですが、ウジウジしていると話が進まないのとおりあえずこのままいきます。

P Tが壊滅したあの日から、ずっと路地裏をさまよっていた。

誰とも顔を会わず気になれず、謙信が探し出してくれるまで俺はずっと乞食のように路地裏で膝を抱え込んで過ごしていたのだ。

始まりの街ヴァネサリアは巨大な街で、1万人以上のプレイヤーを抱え込んでいるにも関わらず、俺が今いるような狭い裏通りまでくれば、滅多に人に会うことはない。

表通りはフィールドに出られないプレイヤーで溢れかえっていて、口論が絶えないが街中でのPK行為は禁止されているため、現実のように流血沙汰まで発展しないことだけが幸いだった。

宿代はかからないが、常に満室らしく、俺のような路上生活者も多くいた。それでも、石畳の質感までは再現しきれないらしく路上でもベッドの上でも寝心地は大差ないらしい。

俺は迷路のように複雑な通りを目的地に向けて歩いていった。

謙信が立ち上げたギルド【garden of eden】の作戦会議に参加するためだ。

彼は本気でクリアを目指している数少ないプレイヤーの一人だった。そして俺も必ずこのゲームをクリアして、ここから脱出しなければならぬ。その後にはやることはただ一つ。このデスゲームを仕組んだ者への報復だ。仲間を殺した償いは絶対に受けさせる。

謙信とはBテストのときを除けば、直接会って話すのはこれが二度

目になる。

彼は路地裏で無気力に時間を持て余していた俺を見て、叱りつけたのだ。

「仇を討ちたくないのか」と。

謙信は初日にモブ狩りに失敗して、命からがらで帰ってきた俺を見ていたのだろう。
そして俺から情報を聞き出すために何日も街を歩いて俺の姿を探していたらしい。

謙信は最古参のMMOプレイヤーの一人だ。
真つ先にギルドを立ち上げ、数の力を生かした情報戦略を用いて堅実かつ迅速に攻略を進めていく。

一時期は彼を勝手にライバル視し、攻略を競ったりしていたが、俺も彼のように慎重だったら、仲間はずれにならずに済んだはずだ。
そう思うと彼と顔を会わせるのが辛かったが、謙信のほうから何度も誘いをかけてきたのだ。心の支えを失って投げやりになっていた俺を再び目的に向かわせてくれたことに今では感謝している。

俺は古めかしい石造りの建物の前で足を止めた。ここがギルド【garden of eden】の本部だ。

建物の内部へ入ると早速、謙信が両手を広げて迎え入れてくれた。
「鉄血、本当によく来てくれた。皆に紹介しよう。聞いてくれ、彼がBテストからSOに参加しているトッププレイヤーの一人、鉄血だ」

謙信の説明を俺は慌てて遮った。

「やめてくれ、俺はそんなんじゃない」

俺は自分のパーティーを守ることさえできなかった。トッププレイヤーなんて、言ってもらえる資格は俺にはない。

「パーティーが潰れたのはお前のせいじゃない。それにお前が生きて街に戻ってきたおかげで、大勢のプレイヤーが助かったんだ。お前が情報を伝えてくれなかったら、もっと多くのパーティーが犠牲になっていた」

「そんなことより会議を始めてくれ。俺は慰めが欲しくてここに来たんじゃない」

謙信はまだなにか言い足りなさそうだったが、俺が促すと重々しく頷いて、集まったメンバーに向き直った。

ギルドの建物のなかにはざっと見渡しただけでも20人近い人々がいる。

座る場所はどこにもなく、皆で謙信を取り囲むように立っている。

「よし、会議をはじめよう。今回集まってもらったのは、前もって伝えたとおり、皆にモブ討伐に参加してもらったためだ」

「狩りに行くとは聞いているが、どうやってモブを倒す？」

ハンターの格好をした男が口を挟む。

参加者の多くは魔術師の装備を身にまとっているが、ハンターも三分の一近くいる。

「方法はある」

謙信の言葉にわずかに場がどよめく。ついに攻略の糸口が掴めたの

かと、皆が期待に目を輝かせる。

「作戦はシンプルだ。ボス攻略と同じように、今集まっている全員で大規模パーティーを組む」

MMOではボスを攻略するために複数のパーティーが協力し合うのは、よくある戦術の一つだ。

今まで誰もその方法を試そうとしなかったのは、命懸けの戦いに参加させられるだけのリーダーシップを発揮できるやつがいなかったせいだ。

「どのモブを狙うんだ。やっぱゴーレムか」

後ろの方から質問の声が上がる。

最新の情報では、もっともパーティーの生還率が高いのはゴーレムとやりあったときだという。

ゴーレムが繰り返し出してくる攻撃スキル「怒りの一撃」の発動条件が明らかにになったからだ。

「怒りの一撃」は防御貫通の特性を持つ、まさに騎士殺しの攻撃スキルだ。

実際、俺の仲間を殺したのも、この一撃によるものだ。

しかし、こちらからの攻撃があるまで、ゴーレムはスキル攻撃を行わないし、予備動作も大きいためAGIの高いハンターならギリギリで回避できるらしい。

この質問に対し、謙信は首を振って答えた。

「あくまでモブを倒すための作戦だ。ゴーレムが相手では3時間粘ったって1割も削れないだろう」

「すると、蜂だな」

「そうだ。もちろん単体でいるところを狙う。編成はハンターが6人、騎士が1人、残りの11人は魔術師だ」

「治癒術士はいないのか」

「回復は切る。蜂の攻撃は即死特攻がついてるから、運が悪ければ一発だ。だったら火力を優先したい」

謙信は説明を省いたが、治癒術士がいなくてもポーションを使えば回復は可能だ。

今回、討伐メンバーのほかに、有志からの資金援助も受けているため、武器もワンランク上のものが買えるし、ポーションも揃えられる。

期待を寄せている人も多いのだろう。

「蜂が相手だと先制攻撃を喰らうんじゃないですか」
今度はハンターの少年が質問の手を挙げた。

ハンターと魔術師の組み合わせなら、当然ながら前衛を務めるのはハンターの役目だ。
エンカウント直後にキラービーの即死攻撃で一発昇天、というのは避けたいところだろう。

「先手をとられるのは仕方がない。初撃は騎士のオートガードで防いでもらう」

謙信が俺の方に向き直る。

「鉄血、貴方には盾になっていただきたい。こちらの攻撃準備が整うまでの間、一人で蜂の攻撃を受け止めてくれる人が必要だ」

唐突に、謙信が俺に対する呼称まで変えて、祈るように頼み込んだ。

全員の視線が一気に俺の方へ向いた。

騎士の初期スキル、オートガードは敵の一発目を自動的に防ぐ常時発動型のスキルだ。

こちらのターンが回ってくるまで、一方的に攻撃を受け続けることになるだろう。一発や二発では済まないかもしれない。

攻撃を受ける回数が多ければ多いほど、即死する可能性も高くなる。

今回、騎士は明らかに地雷職だ。ほかの騎士たちでは誰もこんな作戦に参加しないだろう。

事実、騎士たちは街に引きこもっていて、フィールドに出ようとする奴は一人もいない。

やれる人間は俺しかない。

「即死はどうやって回避するの？」

今まで発言に消極的だった魔術師のなかから、ようやく声があがる。長い黒髪を高い位置で束ねている女の魔術師だ。

凜とした顔立ちは魔法職というより、侍のような雰囲気を発している。

「それについては運が頼りだ。防ぐ方法はない」

「そんな！死ぬかもしれないのよ！」

「じゃあ、どうやって防ぐ？」

「それは・・・だって・・・」

女の言葉は尻すぼみになって消えた。俺の身を案じてくれたのだろうが、方法がないことは俺が一番わかっている。

普通のRPGなら敵が即死攻撃を出してくるのは、中盤あたりからだ。その頃には即死耐性のあるアクセサリや蘇生アイテムがあるため、喰らってもどうにかなるものだが、こんな序盤ではどうすることもできない。

謙信は俺に参加を呼びかけたとき、作戦の内容を事前に教えてくれた。

そして、死ぬ覚悟ができたなら連絡をくれと言って帰っていった。覚悟はすでに出来ている。

「あなたはそれでいいんですか」

女は最後に意気消沈した声で訊ねた。俺は黙って頷く。

あの日、俺はパーティーのメンバーたちを悲惨な死に追いやった。
のうのうと生きていることは許されない。

このデスゲームは絶対にクリアされなければならない。そして罪を
償わせるのだ。

「鉄血さんが納得してるなら俺たちはそれでいいです。それで俺たちは何をすればいいんですか」

再び、魔術師のなかから質問が飛ぶ。

「魔術師は二班に分かれてもらう。ハンターと組んだ奴はエンカウトと同時にアタック強化のバフをかけてくれ。残りのメンバーは魔法による後方射撃だ。とにかく撃ちまくってくれ。ハンターはバフをもらったらハイドアタックで攻撃。少しでも命中率が上がるように、後ろと側面に回って叩くんのだ」

謙信はほとんどの攻撃が回避されると見て、とにかく命中率を重視する作戦を選択したようだ。

支援魔法担当のいわゆるバッファーも後から攻撃に参加するから黒魔法×11、ハンターの命中率上昇の攻撃スキル ハイドアタック×6。

合計17発にも及ぶ集中砲火だ。仮に、こちらの命中率が50%だとしても7、8発の攻撃は当たることになる。

それだけ喰らえば、かなりのダメージになるだろう。

これなら殺れそうだな、と誰かが呟くのが聞こえた。話を聞いていたメンバーたちも次々と賛同を示す。

作戦は固まった。あとは実行に移すだけだ。

作戦会議が終了すると、何人かが俺に握手を求めてきた。

別に死ぬと決まったわけじゃないのだが、なかには涙ぐんでいる奴もいて、どうにも居心地がわるい。

さっさと退散しようと思えば出口の方へ足を向けたとき、一人の女が俺の前にやってきて行く手を塞いだ。

見れば、さっきの作戦会議中に俺のことで謙信に食い下がっていた女だった。

現実では滅多にお目にかかれないような美少女だ。こんなときにリアルのことを考えるほど、俺も野暮ではないつもりだ。

彼女はサヤカというらしい。

「LUKはいくつですか？」

サヤカが訊いてくる。

LUKはゲームシステム上の運の良さを表すステータスで、状態異常のかかりやすさや、アイテムのドロップ率に関わってくる。

攻撃力や防御力に直接関係する数値ではないが、レアスキルやレアアイテムの獲得を目指すプレイヤーにとっては、無視できない重要なステータスだ。

俺はメニュー画面を開いて、自分のステータス呼び出してみた。STR、VITの値が高く、AGI及びINTは全ジョブ中最低ランク、残念ながらLUKにも恵まれていないようだ。

メイキング時にもらえるボーナスポイントも全部STRにつき込んでいたのが災いした。

B版で即死特攻を保有していた死霊の場合、即死攻撃が発生率は20%くらいだったが、Bテスト時の敵のデータはまるで参考にならない。

「LUKは7だ。いいことがありそうだろ」

敵のステータスは総合的にかなり高く設定されている。相対的にLUK値にもかなりの開きがあるとみて間違いはないはずだ。30%は超えてくるだろうか。

俺は内心の恐れを表には出さず、「冗談を言ってみたつもりだが、サヤカの表情は依然として硬いままだ。

「トレードウィンドウを開いてくれませんか」

言われた通りにすると、サヤカは俺のアイテムボックスに【幸運のお守り】というアイテムを送ってきた。

「これ、気休めにしかないでしょうけど」

装備品らしい。まだ誰もクエストをこなしていないのに持っているということは、キャラメイキング時にランダムを選択するともらえるギフトアイテムだろうか。もしかすると序盤で役立つアイテムを手に入れたやつもいるかもしれない。

サヤカに促されるまま、首飾の空きスロットに装備してみると、LUKが3上昇した。

効果は微々たるものだが、これから行う作戦のことを考えれば、力強い励みになる。

「ありがとう、もらっとくよ」

「一応レアなんですから、後でちゃんと返してもらいます。絶対な

くさないでください」

サヤカは言った。

現実と違って、MMOで物をなくすのは死んだときだけだ。

つまり、死ぬなことなのだろう。

俺は彼女の気遣いに感謝するとともに、もしもの時には、このお守りをルート（死体からアイテムを剥ぎ取る犯罪行為）してもらえよう、ハンター達に頼んでおくことにした。

サヤカと別れたあと、装備したままのお守りをこっそり確かめてみた。

赤い布袋に金糸で『開運招福』と刺繍されている。惜しいことに、縁結びの御利益はないらしい。

4 (後書き)

P Kを行うまでもうちょっとかかります。

13:00 作戦会議から40分経った頃、街の門扉の前にぞろぞろと討伐メンバーが集結した。

装備を整えてきたもの、仲間に後事を託していったもの。各自、短い時間の間にやりたいことを済ませてきたようだ。

門の前にある広場では、大勢の人が見送りに来ていて、フィールドへ出て行く俺たちに激励の言葉を浴びせる。

感極まって泣き出す奴が、見送る側にも送られる側にも出始めるが、命のかからないゲームだったら、ここまで盛り上がることはないだろう。

戦闘は昼間のうちに終わらせなければならぬ。日が沈むにつれ、モブの湧出率は増えるはずだし、攻撃の命中率も下がる。

せっかくモンスターを倒しても、街にたどり着く直前で、別のモブに湧いてこられたら全滅の恐れがある。

今回の作戦では、やはり回復役がいなくということがネックだった。たしかに治癒術士は攻撃参加はできないが、彼らの支援魔法は、魔術士のものよりはるかに強力だ。

いるといたないでは、安心感もかなり違ってくる。

しかし、これだけの人数を揃えて回復が一人か二人では、どうせ全体まで手が回らないし、死者が出たりすると、すべての責任を負わされたりする。回復を切ると決めた謙信の判断は間違っていない。ゲームの難易度が、これまでの常識を覆しているだけだ。

撤退の判断はPTの回復役が務めることが多いが、今回は治癒術士がいなかったため、リーダーである謙信が引き際を見極める。

一番の重責を担うのは間違いなく彼だ。街を後にしてからは、めっきり口数も減っている。

俺は長年一緒にやって来たMMO仲間として、彼に声をかけた。

「トッププレイヤーの謙信ともあるうものが、ずいぶん緊張してるみたいじゃないか」

「ああ、鉄血か。すまん・・・不安にさせたか？」

「俺は大丈夫だ。だが、だんまりは良くないぜ」

「そうは言うがな・・・」

やはり声を掛けてみて正解だったようだ。相当ナーバスになっているらしい。声から震えが伝わってくる。

「なに、ちょっとやりあってみて、ダメそうだったらすぐに引き返せばいいさ」

「ダメそうなときってというのは？」

俺は「さあ」と肩をすくめて、すっとぼけた。いずれにせよ、最初の一撃を喰らうのは俺の役目だ。

フィールドを見渡すと、ほとんどモンスターを見かけない。ゴーレムの巨体が2、3、野原をうろついているが、寄ってくる気配はない。

あまり先へ進んでしまうと帰りに別のモブと接触してしまうため、街の入口をうろついてキラビーが湧いてくるのをひたすら待つ。

そうしている間に謙信が訊ねてきた。

「デスゲームっていうのは、本気だと思うか？」

「運営の悪ふざけかもしれないが、そういえば以前にも騒がれたことがあったな」

「NPCのフリした奴がデマを流したやつか。あれとこれとは、全然いたずらの度合いが違うだろ。もう一ヶ月以上ログアウトできてないんだ」

「デスゲームじゃない、と言ってやったほうが楽か？」俺は聞いた。謙信は一瞬、沈黙を見せたが、やがて首を振った。

「いや。余計な心配をさせてしまったな。常に最悪の事態を想定するのが俺の役目なのに、つい。リーダー失格だな」

「俺の前でいうのは嫌味になるんだがな」

「スマン、そんなつもりじゃなかったんだ」

「いいって。それより、お前からほかの奴に声を掛けてやってくれ。新兵どもが固くなってるみたいだぞ」

「鉄血、言い忘れていたことがあった」

「なんだ？」

「盾になるのは俺たちの攻撃が始まるまでの間でいい。合図をしただけに撤退してくれ」

「わかった。後は頼んだぞ」

俺が肩を叩くと、謙信はナーバスな状態から立ち直ったようだ。

早速リーダーシップを発揮して、メンバーひとりひとりに声を掛けていく。

俺のほうでも、ひとり気にかかる奴を見かけた。獲物の尻を狙って音もなく近づいていく。

「サヤカ、調子はどうだ」

「きゃっ！ あなたですか。驚かせないでくださいっ」

「若い女の子へのセクハラだけが生きがいだね。尻は感じるほうか？」

ゲームだから触ってもわからないだろうと思っていたのに、ちゃんと触られた感覚があるらしい。俺の手にも感触が伝わってくる。味覚などは再現できないくせに、こういうところはきちんと作り込んでいる。

「本当にセクハラですね。後で覚悟しておいてください」

「わかったよ。後でいいなら好きなだけ触らせてやる」

俺はやれやれ、仕方ないなというジェスチャーを交えて返事をする。

「っ、そうじゃなくて・・・」

サヤカの顔がどんどん真っ赤に染まっていく。

機械が感情パターンを読み取っているのだろうが、『びつくり』『セクハラ』『怒り』とどれも赤色のパターンに属す。

サヤカの頭には漫画みたいに湯気が立ち上っていた。

「はあ、ところで今回の作戦、うまくいくと思いますか」

「ああ、たぶん大丈夫だろう」

「根拠があるみたいですけど？」

「まあな。謙信とも話したんだが、俺たちはBテスターなんだ。けっこう先まで進んだが、ゲーム自体は良く出来ている。クリアするどころか、最初の街から出ることさえできないゲームを、そこまで作り込むとは思えないんだ」

細密なグラフィックといい、感覚の再現性といい、俺たちを殺すためだけに、これだけのものを用意したとは思えない。

「でも、現に街の外に出られないじゃないですか」

「この状態を運営が黙って見ているとも思えないんだがな」

「まさか、モンスターが街の中まで攻めて来るとでも？」
サヤカの顔色が、赤みが次第に薄れていく。見ていて飽きない娘だ。

そのとき、前方で索敵していたハンターから声が上がった。

「出たぞ！ 蜂、単体だ！」

即座に戦闘態勢を整える。俺が一番前に出て、ハンター達がすぐ後ろに控える。

魔術師たちは街を背にして、射程圏内ぎりぎりの位置まで下がる。

俺の目が平野を高速で飛び回っているキラビーの姿を捉える。

瞬間、蜂は猛スピードで俺の目の前まで迫ってきた。

一瞬で、あんな遠くから！

騎士のスキル、オートガードが発動する。考える間もなく、盾を持った方の左腕が動く。

蜂の攻撃、左腕に激痛が走る。

この痛みはダメージを受けたことを教えてくれる。予想していたとおり、ガードの上からでも削られるらしい。

視線だけ動かしてHPバーを確認すると一回のダメージ量は8分の1程度だった。

続けて二連撃、戦闘が始まったと思った直後に、もう3発も食らっている。

ハンター達が蜂の脇を駆け抜けて後方に回り込む。魔術師はすでに詠唱を始めているはずだが、キャスティングタイムが長い。

蜂の4発目、完全にLUK頼みだが、即死はなんとか回避できている。

お守りが効いているのかもしれない。HPが残り半分。

蜂の三連撃、ダメージの蓄積がやばい。即死攻撃に加えて、この連続攻撃はチートすぎる。

次の攻撃を受け止めたら、たとえガードしていても死ぬだろう。回復する余裕もない。

蜂の後方に回り込んだハンターの姿が見えたが、魔術師からのバフがまだだ。

蜂が大きくモーションをとり、甲高い音で羽音を鳴らす。

何をされたのかはすぐに分かった。ハンター達が声を上げた。

「まずい、仲間を呼ばれた！」

キラビーが厄介なのは、AGIの高さや、即死攻撃だけではない。すぐに仲間を呼ぶ習性が、あるいはもつとも危険かもしれない。

18人集めたこの大PTがあつという間に壊滅させられる危険性がある。魔術師たちのHPでは下手をすれば一撃死もありえるのだ。

蜂が8発目の攻撃モーションをとる。これを受け止めたら、恐らくHPが0になる。俺は歯を食いしばった。

衝撃音とともに真っ赤なエフェクトが散らばる。

デスゲームが事実なのか確かめるべく、俺はすばやく目を開けた。だが、HPは残っていた。

魔術師が唱えていたフレイムショットが蜂の攻撃を打ち消したのだ。

魔術師たちのキャスティングタイムが終了する。

俺たちのターンだ。

「鉄血、下がれ！ 後は俺たちがやるっ」

謙信が俺に退避の指示を出す。

俺は邪魔にならないよう、ひと足早く戦闘領域から離脱する。

後方から流星雨のようにバフが飛来し、それに合わせてハンターたちはハイドアタック×6を開始。移動しながら後方を振り返る。戦闘の行方が気になった。

三方向からの同時アタックだ。まず避けられる心配はないはずだが。

一撃目 miss!

二撃目 miss!

三撃目 miss!

四撃目 miss!

五撃目 miss!

六撃目 HIT!

蜂が異常すぎる回避性能で、ほとんどの行動をかわしていくのが見える。

戦闘フィールドを高速で飛び回るせいで、ほとんど目に追えない。

ハンターのラスト一撃が命中し、わずかに蜂の動きを止める。さすが魔術師の第二波。

合計11発の火弾が降り注ぎ、当たったのは、わずか2発。オートターゲットではないせいで、狙いを絞りきれていなかった。予想以上に硬い。倒しきるには骨が折れそうだ。

蜂が仲間を呼んでから時間が経っている。恐らく、前線では誰かが犠牲になっている。

撤退の声が聞こえるが、全体の反応が鈍い。嫌な予感がする。

俺は移動しながら回復ポジションを一気飲みする。Lv1で総HP量が少ないため、ポジション一個で全回復する。

魔術師たちは一生懸命、ターゲットを絞ろうとして苦戦していた。

蜂がハンター達の攻撃をすり抜けて神速で回り込み、魔術師隊の後方に現れる。

街の入口を塞ぐ気だ。しかし、AIがそういう行動をとることを予想してなかったわけじゃない。

俺は魔術師の陣地を突き破って、最後方に躍り出る。

出会い頭、俺の盾が蜂の攻撃とぶつかる。

どうやら運命は俺に味方してくれたらしい。合計8発の攻撃を耐え凌ぎ、蜂の動きを止める。

この時を待っていたように11発の炎の矢が蜂に降りかかる。周囲を埋め尽くすようなエフェクトで蜂のHPを削っていく。エフェクトが晴れる頃には、跡形もなくなっていた。

蜂は倒した。あとは無事帰還すれば俺たちの勝ちだ。

魔術師たちが次々と門に飛び込んでいく。門の前に陣取っていたおかげで撤退が早い。

残るはハンター達だ。だが、数が足りない。謙信の姿も見当たらなかった。

遠くに目をやると、蜂の大群にたかられるハンターの姿が見えた。群れが群れを呼び、爆発的に増えたのだ。

残された半数のハンターが後ろも振り返らず街のなかに駆け込んでいく。

最後に俺が下がり、作戦は終了。

戦果はキラビー、一匹撃破。

ハンター3人死亡。俺たちはリーダーを失った。

6（後書き）

もう少しスピーディーに行く予定だったのですが、1つ分の話を3つにわけました。

展開が遅くてすみません。

次の次くらいで、話が軌道に乗る予定。

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/n1260ba/>

survival online

2012年1月8日19時52分発行