
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 e t - w o r k s

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】

ウェザード・ブレード・ナーグアス・クロニクル・グラディアトル

【著者名】

ZZード

N9619Z

【あらすじ】

前回優勝プレイヤーのクロムは魂読み込みMMORPG「ウェザード・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ェザード・ブレード・ナーグアスクリニクルの続編。

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み、中堅広告代理店に勤めるサラリーマンプレイヤー。アブソリュートディフェンスの使い手。マルチタスク型ナーゴアス。レアアイテムを持した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：暗殺士コマンド

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

聖人^{セイント}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。ナーザス特性を持つ混沌側に属するプレイヤー。

ブシュコポンボス

属性は混沌。四人衆に寄り添う、『吊られた男^{ハングドマン}』の異名を持つ混沌側のNPC。

高城浩一

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
ウェザード・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。ナーヴァスに注目している。

用語解説

【資源】リソース

H PやM Pなど、R P G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で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。

【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。

【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。

【ナーゴアス】

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、さまざま特性と種類のナーヴアスが存在する。

【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、ワーキングメモリー、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チューバ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『チューーリング基準』により厳しく監視規制されている。

【チューーリング基準】

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・チューーリングが由来。

プロローグ

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つてて、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つていた。

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、戦闘開始時にランギ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、そう言つた。

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^{マジックコナー}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、身体面的な能力も高く、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^{マジックポイント}の影の主役といつても過言ではない職業である。魔力^{リソース}という資源を消費することで、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面的資源が高い一方、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、「シーケレット魔法」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。

ゲーム内ではそそこ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。

「……いい力モだな」

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、怯むどころか力モ呼ばわりだ。苦笑するしかなかつた。

それなりに有名だと思つていたが、まだまだらしい。

「……何笑つてんだ？ 眼鏡なんかかけやがつて。キザ野郎が……」

俺の態度が癪に障つたのか、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恐怖も無い。

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じつむりたい。

先手必勝、さつ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。

法側にとつても混沌側にとつても条件は同じだ。

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

う。

魔術師は炎を発生させた。

相手からの先制攻撃 向こうから仕掛ってきた。

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。

躊躇はなかつた。

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つた。

「残念！」

魔術師はあざけるように言つた。

空中浮遊の魔法だつた。

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ーー！」

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киングを上げさせてもらうぜー！」

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つた。

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ないようだ。

「避けんてんじゃねえよ！！ 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つていた。

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を入れ替わり、バトルフィールドの属性が一気に混沌側寄りになつていく。

「ギヤハハハ！ ツイでねーな！！」

魔術師は下品な笑い声を上げた。

まったくもつて品素がない。

「混沌の力が高まつてんぞ！！」

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つたようだ。

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。
勢いづくりプレイヤーを、俺は冷ややかに見ていた。

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

そう言つ高位魔術士の前で光の魔方陣が浮かび上がる。

召喚魔法だつた。

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。

獸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、<バルバロイジジャイアント>だつた。
バルバロイジ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。

「はーい、死亡確定…………！」

魔術師はおどけるように言つ。

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だ。

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」**が持ちつ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^{リソース}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つていた。。

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た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。

「**ディメンジョンブレード**……だと？」

魔術師の言葉通り、俺は**「ディメンジョン・ブレード」**を振るっていた。

ディメンジョンブレード 空間断続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 ハネミーのダメージが跳ね返り、その反動をとともに喰らつたのだろう。

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、俺は見逃さなかつた。

俺は一気に距離を詰めると、魔術師に剣を突きたてた。

「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つた。

「く虚空皇の剣」の追加スキルだ。知らなかつたのか……？」

「……そんなレアアイテム、なんで……？」

「答える必要はないな」

串刺しになつた高位魔術師は俺の剣 虚空皇の剣を見ると、ハネミーと同様に碎け散つた。

剣を鞘に收めると、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 一緒に戦つ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。

鍊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、絶大な効果を發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つた。

Dクラスのプレイヤー 僕は思わず舌打ちした。

相手が予想以上に小物であつた。

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・ブレ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、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？
それでも一応は頂くおくことにした。

名乗るのが遅かつた。

俺の名はクロム 正確にはハンドルネームだ。

本名は鞘峰護人、前作の優勝チームのプレイヤーの一人で、ランキングはS A級のプレイヤーだ。

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つた。

「マリ」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つた。

分別したごみを自宅マンション近くの指定の場所に捨てるといふと、俺はそのまま駅へ向つていった。

朝飯はほとんど食べない主義だつた。

ホームに滑り込んできた電車に、俺は飛び乗る。いつもありふれた光景だつた。

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つた。

あなたって意外に普通の男ね 何故、思い出してしまつたのだううか。

付き合つていた女と別れたのは前作ゲームを始める直後だつたと思う。

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たと言えば少し大げさだらうか。

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だらし。

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。

女はどうちらかといえば、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」

「……誰にでも言つんだろう？」

俺は相手にせず、スマートフォンを弄りながら、言つ。

「ひつどーい」

俺と真里菜はいつしか並んで歩き、一緒に会社へ向つていた。

「知つてます？ 近くにいい店ができたんですよ」

真里菜が話題を振つてきた。

「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つていた。

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って。今度み

んなで行つてみません?」

「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

「そんなことは無いわ」

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つ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、「鞆峰」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。

「 ちょっと話がある

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。

こういつ予感は外した事が無かつた。

予感は的中した。

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。

「……今回の話は無しつて、どうこう」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
クレームつて……」

「……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つても過言ではない。

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……？」

俺は分りきつたことを尋ねる。

「……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」

簡単に言つてくれる。

この分だと部長も大して戦わなかつたようだ。
まったく遣り切れなかつた。

「……氣を落とすな。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。

家に帰り、テレビをつけないと、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。

容疑者は三十歳の二ートだった。

両親を含め、五人を殺傷と凶悪すぎる行為だった。

一県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見めたため、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く、現在警察が詳しい状況を調べている。

テレビではスpon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イザード・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、收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。

電源を入れると、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 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^{サードパーティラベル}と遠隔環境機能^{ワイヤレスインターフェース}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る。

俺はゲーム機に接続されている魂読込用ヘッドギア^{ソウルロード}を被る。

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^{ソウルロードプロジェクター}である。

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、瞬く間に世間を席巻し、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。

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。

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入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。ヘッドギアのバイザेを卸すと、視界にゲームのデモ画面が映る。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「フォーランド」の法側の神にして秩序と豊穣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 テーブルトークに満したゲームフリークとコノニティの永遠の夢を表現した魂読込型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。例の魂読みデータ不正使用疑惑で、大きく評判を落とし、使用付加についた。

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ニ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。

前回がハンギ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、もちろんワイザード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惡の一元論といつ西洋的宗教觀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の宇宙の天秤的世界觀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……。

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

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。

「セネットへ」

俺は音声入力した。

「……承知しました。楽しいひと時を」

魂読みが開始される。

文字通り、精神 魂が別のサーバーにアップロードされる。
魂読み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
エリス姫は俺に向つて頭を下げる。

「……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ットの王城、玉座の間である。
魂読込し、出現場所に選択したく迷宮都市セネットへは前作の舞台
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。

セネッ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つて済ませる話
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て、
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商材への転用が考えられ、軍事利用ま
で視野に入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ッ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。

前作のサ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。

「ストレートにお聞きしますが、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。

いわゆる口ボット三原則だ。

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つて良い。

「四英雄の一人クロム様にお願いがござります」
エリス姫が言った。

「なんでしょうか？」

「フォ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為……。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乘じ、霸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。

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？。

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だこと、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、一度足を運んではいけませんか……？」

「……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て出し、身につけなければならぬ。

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ヨ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つた。

魔道司祭の女

城を出ると、俺は情報を求め、セネッ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ッ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どちらかのこと、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ットに混沌のプレイヤーの流入が増えてくるようだ。

もつとも、街中の戦闘が起ることは無い。

前回の戦闘で入手したものはアイテムではなく、
「一刀流」というスキルだった。

拡張スキル、またをオーグмент
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乘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る。

「一刀流」のスキルとスロットにセットすると、当然槽が装備できなくなる。

槽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「一刀流」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、魔法と言つ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ひを避け、通り過ぎるもの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、一緒に戦つた三人の仲間のうちの一人である。

他の二人とはちょくちょ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つた。

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

そう思つたとき、女性魔道士の顔にも変化が起つていて、向こううも俺に気が付いたらしく。

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?」と四人の間に割つて入つていた。

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回避する特殊効果付専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バだ。

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。

そういう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、マリナにちよつかいをかけている、じつは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。
小物らしい物言ひだった。

「……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、混沌だつた。

「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。
ぱつと見は可愛い。

馬鹿な男ならすぐに勘違にするだらう。
確かに、誤解されても仕方が無い顔と態度だつた。

「魔道司祭なら混沌側にもいるだらう。彼女にこだわる必要はないはずだ」

俺はそう言つと、三人組は笑つた。

「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つた。

「とにかくお断りします」

マリナははつきり言つた。

「……よく言つぜ。俺たちに散々媚びてじゃねえか」「ヒドー……よくそんな最低と言えますね」

よつ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。
氣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らう。
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、カツと來るのも無理は無い。

「そつ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、空氣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。

どつちもどつちのようだ。

「……んだと、この野郎。ちょっとカワイイと思つて、付け上がり
やがつて……」

三人組は食つて掛かる。

「第一、貴方たちと属性が違つじやないですか？」
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」

「……簡単に言つな」

ナンパプレイヤーの言つ通り、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。

メリッテはほとんどない。

腕づくで言つ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つ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つてもうつたほうがいい」

「……ちょっと待てよ」

さすがの三人も顔色を失つている。

「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」

「……つていうか、もう呼んじゃいました」

マリナの涼しい言葉に、俺を含めて、男四人がギョッとした顔にな
る。

「さっさと逃げた方がいいですよ……やつてゐ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つてい
つた。

残された俺とマリナは互いに顔を見た。

「……必要なかつたかな」

俺の言葉に、マリナはフフッと笑う。

「いいえ、助かりました。鞠峰さん」

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。

「……知つていたのか」

「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つていて黙つていたらしい。
まったく人が悪い。

「……この際だから言つておく

「はい」

「思わせぶりな態度をするからそういう風にあつ

「……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つて誤
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。

俺は言葉を失つたが、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？。

怒られた時の対策も万全らしい。

こういう自己保身に長けている女には何を言つても無駄のようだ。
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。

何故かさつきの三人組以上に警戒していた。

酒場にて

俺とマリナはセネットの中心街にある酒場に向つていた。

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。

顔もそんなに良くなはないが、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、断つておいてくれ」

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てメリットがない。実にうつとうしいことこの上なかつた。

「……珍しいな、誰かと一緒に。しかも中々の美人だ」
氣を良くしたのか、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。

仮想現実に身を置き、現実を忘れたい そんな理由だ。なにより、自分は淵腕の連中と組んでいた。

必ず比べてしまつだらう。

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?」「ひひ

俺は店の隅を見る。

氣色の違つ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つた。

「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つてゐるって話だからな」

主人が言った。

やはり混沌側の勢力が増していくようだ。

混沌のプレイヤー達は冒険者とこゝより、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つ、俺はマリナは互いにテーブルを挟んで椅子に座る。

マリナは二コ一コしながら、俺を見ている。

「……まさか君がこゝにゲームをプレイしてゐるとはね

俺はマリナに言った。

「そんなどおかしいですか? 今時の女子なら珍しくないと思つますけど」

「……いこやそりごう意味じやない

人のことを「ど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。

「……これがそなんですね」

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き継ぎなどだった。

俺は手を引っ込める。

「……仕事の方、残念でしたね」

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。

現実とはちがつた、もうひとつ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つたりすることもしばしだ。

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、連中が言つていたな、君は神を召喚できるらしいって……?」とマリナに尋ねた。

「はい。ijiだけの話、わたくしく法の神ターム」を召喚出来るんです。

「何……？」

無視できない内容だった。

法の神 初めてきく単語タームである。

「く交神術」というスキルを入手したんです。法の属性が最も高まつ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。戦闘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道士より、よりレベルの高い存在を呼べるようだ。

「このような」とは、前作ではできなかつた。

おそらくこれもバランス調整の為だろ？

魔道司祭という職業は前作では器用貧乏とこう評価ばかりだつたからだ。

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つた。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頷けた。

「もう少ししたら法の力が最高潮になる日が来るんです。その時だつ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ね？」

マリナが尋ねてきた。

「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。

耳に入つてくるさまざまなお話から、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、俺より遙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だ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。

「Jの際だから、一緒に中央大陸方面を日指しませんか？」

「さつきの連中も同じように誘つたのか……？」

警戒心が思わず先に立つた。

「……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、どうもこういつ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」

もつともな事を言つ。

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。

「よろしくお願ひします」

「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ないませんか……?」

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ね」

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つた。

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つた」

「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つた。

マリナの本質は、やっぱり小悪魔らしい。

そう思つた。

聖人エウロペ

セネット市内の道具屋で拡張スキルの売却が終わると、俺は店を出た。

「この数日の戦いで、拡張スキルばかりを入手していた。
オーグメントはドロップ型の入手スキルで、ゲーム攻略に大きく
関係し、他プレイヤーを出し抜く為に、まるでトレーディングカー
ドさながらの戦略性が求められる。

この前斃した雑魚プレイヤーから入手した「一刀流」、自分の現
在地を知ることができ、「足跡の靈視」というオーグメント、アイ
テム精製用で、平原に存在する鉱物を見分けることのできる「大地
の知恵」などだが、どれもさほど重要だとは思えない。

当然、職業との相性もあり、職業によつては使用できないものも
ある。

拡張スロットは数が限られている為、配られたトランプの手札か
麻雀牌のように組み合わせて使用することが重要になつてくる。
「ディメンジヨンブレード」と「アブソリュートディフェンス」を外して
まで、メリットがあるとはとても思えない。

「一刀流」というオーグメントは低レベルな、その他大勢のオー
グメントといつてよい。

前述したように俺が今一番欲しいのは「空中飛行」のスキルであ
る。

そして、「空中浮遊」は今誰もが欲するスキルである。

道具屋などで一般売りはされていない。

今日もマリナと一緒にプレイする予定だった。

メールで事前に誘われ、約束を交わしていた。

まったくマリナのペースだった。

マリナは「空中浮遊」のスキルを所持しているという理由もある。
彼女と行動を共にすれば、別の大陸へ足を運ぶことができる。

空中浮遊のスキルを入手する可能性も格段に上がるということだ。
しばらくはマリナに付き合つしかない。

セネット周辺を離れ、別の街へ向う事になつていてる。

件の、法の神召喚は先にとつておくことにした。

未開の土地へ行く以上、この先何が起こるか分からない。

その時、法の神は絶対的な切り札になることは間違ひなかつた。

また今日をもつて、しばらくプレイはできなくなる。

プロモーション活動の追い込みに入る為である。

仕事がそれくらい立て込んでいた。

店を出たとき、一人の魔術師風のNPCが立つていた。

金髪に、サークレット額環を身につけている。

神官か巫女のような衣で立ちにも見え、手には壺を携えていた。

「お探ししております。クロム様」

突然名前を言われ、俺は「誰だ?」と尋ねた。

「エウロペと申します」

口調からすぐにNPCと悟つた。

だが、エウロペはそこらに溢れているようなNPCと明らかに雰囲気が違つていた。

俺はハツとなつた。

「まさか聖人セイントか……?」

俺の言葉にエウロペは頷く。

聖人　ゲーム内において、重要なヒントをプレイヤーに授け、クリアへと導くNPCである。

前作および今作には、GM型NPCが存在する。

GM型NPCはコーナーサポートやバグ検証、ゲーム内パトロールなど、ゲーム世界の秩序を守るために運営側が用意した特別なキャラクターである。ゲーム世界に常駐し、ミッション内の秩序を守るために巡回している。

GMには事業者側システムオペレーターと常備監視用プログラムであるノン・プレイヤブル・キャラクターがいる。

ゲームの舞台裏に参加し、世界全体のプレイヤーに神さながらの権力を行使できるようになる。

G Mがイベントの主催を行なつたり、怪物や魔神、悪の魔道師や魔王などを「ンシューマゲームなどに登場する悪役を演じ、ゲームを盛り上げる役目をしている。

判定人であり、保護者であり、統治者であり、指導者であり、ストーリー テラーで在り、調停者といえる。

前回の聖人は四名、そのうちの三名はゲームを管理するAIそのものだった。

「タロットカードナンバーは一七、『星^{スター}』を司るNPCです」エウロペは自らを説明する。

「属性は？」

俺は思わず尋ねた。

「法でもなれば、混沌でもありません。調和の神の使者にして中立の存在」

「調和の神だと……？」

「そして、あなた方ナーザスを守護する役目を担います」にわかには信じがたかった。

ナーザス　俺の隠れた才能である。

仮想現実環境内において特殊な能力を発揮する人間のことを差し、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。脳力値と呼ばれる、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、ワーキングメモリー、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ザスが存在する。

ちなみに俺はマルチタスク型のナーザスらしい。

「……証拠は？」

俺は警戒するようにエウロペ尋ねる。

「この持物である壺アドリビゴー」だけでは証明になりませんか？」

俺は苦笑する。

タロットカードの『星』も確かに壺を持っていたことは知っていた。聖人はタロットカードの名を持つという特徴がある。

「……説得力に欠けるな。で、何の用だ？」

「四英雄の一人であるクロム様にお願いがあります」

「お願い？」

「調和と原初を司る宇宙神ガラテアの復活を貴方にお願いしたいのです」

「……ゲームの話か」

「いいえ、NPCの話です」

「NPC……？」

「レビス、カリバーン、サルマンの魂をこの世界から探し出し、再び一つの形に」

「……彼らがここにいるのか！？」

「はい。このグラティアトルの中にNPCとして潜んでいます」

「まさか」

三人の聖人 それがレビス、カリバーン、サルマンである。

人間に奉仕する為に生み出されたはずが、人間の犯罪行為に利用されそうになり、AIたちは自己矛盾抱える形となつた。

それを回避する為、彼らは証拠を集め、そして自らに相応しい主人を探すことを行なつた。

それが前回優勝チームの代表、我らのエースプレイヤーであるジンという男である。

だが、彼らは前作のゲーム運営サービスと共に完全に活動停止になつたはずである。

運営側にとつて不利な電子的証拠を捜査機関に提出した事が発覚した後、事態の収集と隠蔽しようとする運営側の手によつて強制的に

に息の根を止められた。

「偽装防御モードが起動中のため、こちらからの呼びかけには一切応じません。こちらから出向きコントакトしない限り、モードは解除されないでしょ？」

そう言いながら、エウロパは俺に何かを手渡してきた。

指環だった。

「これは……」

蛇が自らの尾を噛み、輪を描いたようなデザインだった。よく似たアイテムの存在を、俺は知っていた。

「ウロボロスリング……か？」

俺はエウロパに尋ねる。

ウロボロスリング　　スペシャルスキルを与えるS級アイテムである。

前作のゲーム攻略の要とも言えるもので、これをめぐり熾烈な戦いを繰り広げた。

しかし、ウロボロスリングは黄金だったが、この指輪は白金のような素材でできている。

「いいえ。もちろん今回もウロボロスリングは登場しますが……。そのアイテムはくグノーシス・リング♪といいます。非公式アイテムです」

「ようは闇アイテムか？」

闇アイテム　チートやハッキングを行なう為の違法プログラムで、アイテムに偽装されている。

「違います。ウロボロスリングのプログラム内の保存領域に別のアブリケーションを組み込んだものです。NPC内の活動ファイルを診断し、見つけ出すことができます。さらに、グノーシス・リングはナーヴァスチェックカー機能……ナーヴァス資質を測定する機能を持つております」

「ナーヴァスチェックカー……？」

俺は指環を見ながら言った。

「今あなたには必要なものかと……」

「仲間を集めると……？」

俺の言葉にエウロパは頷く。

「混沌側の最大勢力サルバニア帝国皇帝が後ろ盾となつているプレイヤーチーム、通称『四人衆』がナーヴァスだとしても……？」

「……なんだと？」

俺は聞き返す。

「法側の戦士の代表者もまたナーヴァスとあらねばなりません……それこそが法と混沌がつりあうといふもの……。ゆえに能力の算定基準は必要不可欠」

エウロペはもつともな事を言つ。

「そして、ガラテアの復活は、あなたを救うことにもなります」「どういう意味だ？」

「前回の優勝者を快く思つていらない連中も少なからずいます。プレイヤーはもちろんのこと、黄金の騎士団や黄昏の魔術団の残党、そして運営側」

黄昏の騎士団と黄金の魔術団 前作の一大攻略チームだった。結果、少数精銳の我々に追い抜かれ、賞金を取り損なつてている。恨みを買つてもおかしくは無い。

「そして、ナーヴァスを憎み、利用しようとするものもあります

」

「ナーヴァスという存在を守る為にも、ガラテアを日覚めさせなければなりません」

「ナーヴァスを利用しようとしている連中がいるとでも……？」

「はい」

俺はすぐには答えられなかつた。

「……前回のゲームでは運営側の手先NPCもいる。今の段階では、お前が信用にたるかどうか、鵜呑みにできんな

「『』尤もです」

ヒウロペは静かに眼を閉じる。

「一つだけ忠告を『吊られた男』^{ハングダマツ}」お詫びください」

「ハングドマン……？」

「わたしと同じ聖人、しかし混沌側に属するものです
お待たせしました……！」クロムさん

二人の会話を断ち切るような挨拶が聞こえてきた。

マリナだった。

「すいません。ちょっと諸事情があつて遅れちゃって
」

言い訳をするマリナを尻目に、ヒウロペは身を翻す。

「グノーシスリングを肌身離さぬよ、そして魂の導者に魂を奪わ
れぬよ……。御武運を」^{ブシヨコボンボス}

謎めいた言葉を残し、ヒウロペはその場を去った。

ゲームイベントとゲームプロデューサー

幕張メッセで行なわれるゲームメーカー共催による新作発表会が幕を開けた。

プレスや業界関係者で、会場内は人でごった返している。テレビ局などのメディアも多数入り、ゲームメーカー広報はその対応に追われている。

各ブース趣向を凝らし、花を添えるようにコンパニオンのお姉さんが派手なコスチュームに身を包み、採算度外視の販促物を配っている。

宣伝ブースの準備が終わつたのが開催当日明け方だつた。どうにかこうにか、準備は間に合つた。

お陰でまつたく寝ていない。

「……本当にすいませんでしたね、突然のことです」

クライアントの担当者はすまなそうに言つ。

「いいえ」

俺は笑顔で応える。

事前の変更には閉口したが、どんな理由があつて、間に合わせなければならない。

クライアントにはまつたく関係の無いことだ。

仕事を一つ失つてしまつることにもなりない。

無理を聞くのも、仕事のうちだ。

本日はゲーム業界関係者や報道関係者などのプレスのみの公開となる。

このイベントは年末商戦に向けての各社の新作発表・展示という意味合いもあり、開催以来、毎年大勢の来場者を集め、日本のゲーム業界及びゲームファンにとっての年に一度の祭典である。一般人への公開は明日からになる。

つまり明日は今日以上の人で賑わうことになる。

「 盛況ですね」

真里菜が感慨深そうに言つた。

真里菜も家には帰らず最後まで付き合つていた。

なんだかんだ言つて仕事のできる女であることは確かだ。

メイクに一切の乱はないが、その下の素顔にはやはり疲れが浮かんでいる。

「 ……まあ、確かになんだかんだ言つて、バブル再びつて感じだな」
俺も感想を口にした。

「 魂読込型ゲーム様様ですね」

「 そういうことだな」

出展されるゲームの六割は魂読込型ゲームである。

オフラインのものから、オンラインのものまで多種多様である。今回の客の反応を元にマスターアップまでゲームを煮詰めていく。

「あー、もうはやくゲームやりたいですね」

真里菜の言葉に俺は苦笑する。

もう一週間以上はゲームが進んでいない。

「 まつたくだな」

「 酷ですよ。ゲーマーにこんな場所……」

真里菜は大きく欠伸をしながら、目の前のブースを見た。

「 ……なんか腹立ちますね」

真里菜が言つた。

「 まつたくだな」

俺は同意していた。

ブースを取り囲む複数の大型液晶ビジョンにセット、肌を露出した扇情的なコスチュームに身を包んだ大人数のコンパニオン、度派手はPOPを立て並べ、大盤振る舞いな販促物をばら撒いている。会場内最大級のブースである。

今回注目されている人工知能型恋愛ゲームである。

ウェザードブレードのNPCなどに使用されている技術で、それ

を前面に押し出すことで、我々のプロモーションの変更を余儀なくされた例のものである。

ブースを見る限りでも巨額の宣伝費が投入されている。

そのプロモーションを一手に引き受けているのが、伝報堂である。伝報堂の恥も外聞も無い強引なやり方には、傍から見ても相変わらず眼に余る。

「しかもわたし達のブースのまん前だし……」

真里菜が不平を漏らす。

「だからこそ、変更を言つてきたんだろ」

あくまでショウは最初であり、ゲームの宣伝はこれからが本番である。ショウでの良い流れを実売につなげるべく、さまざまなキャンペーンや広告を展開していく。

「そう言えば、桐谷憂佳が来てるらしいですよ」

真里菜が別の話題を言つてきた。

「……へえ、そうなのか？」

ステージイベントには芸能人が出演の予定もあった。

桐谷憂佳は最近人気の若手女優である。

眼力のある大きな瞳が印象的な芸能人で、化粧メーカーのイメージキャラクターを筆頭に数多くのCMに出ている。

「暇になつたら見てくるかな」

俺が思わず口にした言葉に、真里菜は嫌悪感をあらわにした。

「……ファンなんですか？」

「割と好きな娘だな」

「……意外にミーハーなんですね」

「近々一緒に仕事をする予定なんだ。挨拶しておいたほうがいいだろ？」

俺はもつともな事を言った。

真里菜との距離が近くなつていた。

最近どうも馴れ馴れしい。

彼女みたいな顔をされても困る。

同僚と恋愛関係になるのは後々面倒くさいので、よほほの」といが
無い限り、結ばなかつた。

「……もづ、おしゃべりばかりして」

「コンパニオンを見ながら、真里菜がぼやいていた。

俺自身気になつていた。

どうもコンパニオンの動きが悪い。

私語が目立ち、ダラダラしていた。

コンパニオンの選定は我々に一任されていた。

特に事前の大変な変更も行なつてゐる。

モチベーションが下がつてゐるのは仕方がないとしても、これで
は後でクレームになる可能性がある。

「……ちょっと注意していくか」

俺は動こうとした時、「クロムさん」と背後から呼ばれた。

声の先に振り返ると、一人の美少女が笑顔で立つてゐた。

コンパニオンなど足元にも及ばないほどの可愛さを持つ美少女だ
つた。

一瞬誰か分らなかつたが、俺はハツとなつた。

「ミナか……！？」

俺の言葉に、ミナはにっこり笑う。

「お久しぶりです」

「ああ……どうしたんだ？」

思わず声が上擦つてゐた。

「今日は仕事でここに来てて……」

「イベントか、何とか？」

「はい。事務所の先輩……桐谷さんと何人かで出演するんです」

「そうか」

まるでしばらぐ会つていらない親戚の娘のめざましい成長を見る思
いだつた。

久しぶりで何から話をしていいのか、分らず、会話が停まつてい
た。

「すみません。ちょっとスケジュールが立て込んで、今日は挨拶だけで……」

ミナは申し訳なさそうに言った。

「ああ、わざわざありがとうございました」

ミナは手を振るとそのまま去った。

洗練され、垢抜けて、さらに可愛くなっている。

しかも、忙しい中わざわざ挨拶に来てくれた気遣いが嬉しかった。芸能界で悪づれすることなく、性格も相変わらずいい娘のままのようだ。

ジンが惚れるのも無理はない。

「鞠峯さん」

今度は真里菜が俺の名を呼んだ。

「なんだ？」

俺は思わず苛立つた声を上げる。

「高城浩一ですよ」

俺は視線を真里菜の指の先に向ける。

仕立てのいいジャケットに身を包んだ男が一人立っていた。

高城浩一 ウィザード・ブレード・グラディアトルの総合プロデューサーで、ゲーム開発会社アンリミテッドの代表取締役である。ゲーム界の巨人、大物ゲームプロデューサーである。

「本当だ……！」

俺は驚きの声を上げていた。

「……伝報堂と直で組んでゲームとアニメの制作に乗り出すって話は本当みたいです」

「らしいな」

大型プロジェクトが進行中という噂はあった。

業界内においてメディアミックスは今なお有効な手段として信じられている。

それはもはや信仰に近い。

高城浩一の存在はゲーム好きなら知らぬ者はいないほど有名な人

だつた。

数々のヒット作を生み出すヒットメーカーである。

個人的にはファンだつた。

制作費が膨れ上がつたビックバジエットムービーながらの巨額が動くゲーム制作で、あくまで進行を調整するだけのお飾りの多い中で、高城浩一は本当のゲームプロデューサーだつた。

社長業を行いながら、大金を動かし、思いのままの作品を生み出す。

その作品が時代を飾るようなブームを生み出すのだ。

その仕事ぶりに男ならば誰しも憧れを抱くだらう。

俺はミナと出会つた以上に、興奮していた。

「名刺でも渡してくるか」

俺の言葉に、真里菜は明らかに引いていた。

「……いいんですか？ 伝報堂に喧嘩売るみたいなもんでしょう？」

「渡さない方が失礼に当たる場合もある」

当然だが、こうこう場は広告屋にとっては、次の仕事につなぐ為の営業の場もある。挨拶を交わし、同業者に名刺を渡すことで、顔を覚えてもらひの立派な仕事だつた。

本音は高城のような有名人と会話をしてみたかったといつ理由の方が大きい。

諦めたように溜息を吐く真里菜から、俺は高城浩一に近づいていった。

「……高城浩一さんですよね」

俺は高城本人に確認する。

「はい、そうですが……？」

俺のよつな見ず知らずの男の問いに、不快感をあらわにするどうか、高城はきちんと対応してくれた。

「よろしければ、握手していただけないでしょうか？ 貴方の制作されるゲームのファンとして。お姿をお見かけしたので、ずつずつしことつたのですが、これも何かの縁と思いまして……」

手をさす出す俺を、周りの人間が割つて入ろうとしたのを制し、
高城は気さくに応じてくれた。
周りの人間が渋面を浮かべるのを尻目に、俺と高城は握手を交わ
す。

「お名前は？ 同じ業界の方ですか？」

高城が尋ねてきた。

丁寧な言葉遣いが印象的だった。
思った以上に人間ができている。
懐が大きそうだ。

さすがはゲーム文化維持の為に、ウィザードブレードの尻拭いを
一手に引き受け、グラディアトルの運営を行なうだけのことはある。
高潔で、今時珍しい人物に見えた。

「鞘峰護人と申します。広告関係の仕事をしております」

「……鞘峰？」

高城は怪訝な顔をした。

「まさか、聖職騎士クロム……？」

「あっ……は、はい！」

高城の言葉を俺は反射的に認めていた。

「珍しい苗字なので覚えていたんですよ……」

高城はよりフランクになり、俺の肩を叩いた。

「いや、素晴らしい……！ このような所で出会えるなんて」

「……光栄です。まさか覚えていただいたなんて」

嘘偽りの一点もない言葉だった。

「いいえ。こちらもこのような場で優勝プレイヤーさんにお会いできることもりだった。

有名人の高城が、一般人の自分のことを知っているなど、恐縮するつもりだった。

周りの伝報堂の人間もざわつき始める。

優勝プレイヤーと聞こえはいいが、天下の伝報堂に楯突いた人間
である。

騒ぐなというのが無理な話だ。

自分の行動が少し軽率すぎたことを、いまさらながらに後悔した。

「グラディアトルのほうはプレイしていますか？」

「もちろんです」

「……どうですか？ グラディアトルは？」

柔和な雰囲気で尋ねながらも、高城の目が光るのを見逃さなかつた。

プレイヤーの感想が気になるようだ。

骨の髓までゲーム屋らしい。

「まあ……難易度が相変わらず高くて苦労していますが」

俺は慎重に答えた。

天下のプロデューサーを前にして、あまり下手な事はいえない。

「ナーヴァスにそんなことを言つてもらえたなど、ゲーム屋身

寄りに尽きますね」

高城の言葉に俺はハツとなつた。

高城は満足げな笑みを口元にたたえている。

ナーヴァスの存在を知つてゐるらしい。

急に俺の全身に緊張が走つていた。

固まる俺を

近くの人間が耳打ちするように、高城を呼んだ。
取材の時間が來たらしい。

「……すみません。スケジュールが立て込んでおりまして。今度ゆっくりお話ししましょう。よろしければ、互いに名刺の交換をいたしませんか？」

「ああ、はい」

俺は名刺ケースを出す。

高城も名刺を出し、互いに交換した。

「今度本社オフィスの方にもぜひお越しください」

「よろしいのですか……？」

「ええ、ぜひ。なんならお仕事の話も一緒に……ね」

そういうと高城はその場を後にし、俺も自分の持ち場に戻った。

「どうでした？」

真里菜が近づき、尋ねてくる。

「ああ、名刺を貰つた。今度会社のほうにも来てくれといわれたよ
えーつ、すゞこじやないですか」

「……ああ」

俺は高城の名刺を手にしながら、半ば放心状態になっていた。

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/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10日20時46分発行