

---

## Atlus-Endless Frontier-

黄金の鉄の塊

---

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】

Atlas - Endless Frontier -

### 【Nコード】

N4478BA

### 【作者名】

黄金の鉄の塊

### 【あらすじ】

もうひとつの現実と言っても過言ではない程のリアリティで作り上げられた新作VRMMORPG『Atlas - Endless Frontier-』は、死亡〓キャラロストな過酷な世界。それでも多くのリスクを覚悟の上で、ソロ特化のマイナー種族を選んだ少年が運と仲間助けられながら仮想現実の世界を生き抜いていくお話。

この作品はArcadiaにも掲載させて頂いております。

## A t l u s（前書き）

勘を取り戻すための読み直しと、なろうの投稿フォームのお試しついでに微修正版を投稿しますが、連載の再開は未定です。

## A t l u s

脳波を感知して仮想空間のアバターを操作する技術、バーチャルリアリティシステム、通称VRシステムが家庭用ゲーム機に初めて採用されたのが五年前。

最初に発売されたVRシステム対応タイトルは、シンプルなルールの様々な競技を詰め込んだ体感型スポーツゲームで、VRシステムの目新しさと、室内にいなから実際に運動している感覚でスポーツを楽しめるとあつて、幅広い年齢層に普及していった。

それから間をおかず、RPGや格闘ゲーム、アクションやシューティングなど、ありとあらゆるジャンルのタイトルが積み掛ける様に発表された。

VRシステムの発売から一年足らずで、従来のゲームパッドやマウスとキーボードによる操作は過去の物となり、VR発表以前の人気タイトルをVR対応にしたりメイクも数多く発売された。

しかし、VRシステムが発表されてから 一部では発表されるよりずっと前から 最も多くのプレイヤーが待ち望んでいたVR対応のMMORPGが発表されたのは、今から二年前。

家庭用VRシステムの登場から三年、世界中のネットゲーマーを焦らしに焦らした上での登場だった。

発表から半年後、約一ヶ月間の テストを経て、満を持して正式サービスが開始されたVRMMORPGは、社会現象と言っても過言では無い程、世界中で流行した。

実際に剣を振り魔法を操り、仲間と共にモンスターや、時には他のプレイヤーと戦いながら未知の世界を冒険する快感に、世界中のゲーマーが魅了された。

そして、去年の夏に東京で開催されたゲームショウにて、新型VRシステムと、同時発売される新作VRMMORPG【Atlus-Endless Frontier-】が発表された。

インフィニティ・ソフトウェア開発の【Atlus-Endless Frontier-】、通称アトラスは、地球に似た広大な面積を持つ架空の惑星を舞台とした、かつてない程に大規模な物だった。

プレイヤーは、モンスターに奪われたかつての領地を剣と魔法によつて切り開いてゆくという、設定としてはさして珍しくもない、よくある剣と魔法のファンタジーだ。

アトラスが世界中のゲーマーを驚かせたのは、五年という短期間で驚異的なまでの進化を遂げた新型VRシステムにより実現した、現実と見紛う程の圧倒的とも言えるリアリティ。

ゲームショウで公開されたプロモーションビデオを見た誰もが、最初はヨーロッパの古い町並みを撮影した実写PVだと思っていた。しかし、町並みから広大な草原へと画面が移ると、巨大なスクリーンに映るのは、見た事もない野生動物が草を食み、巨大な鳥が空を悠々と舞う映像。

草原から鬱蒼と生い茂る森林へと場面は変わり、狼の群れと巨大な熊の臨場感溢れる戦闘シーンが映し出されると、周囲の観客からどよめきが沸き上がった。

森の奥に口を開けた洞窟の中での、無骨な鎧を身に纏った男と緑の肌を持つ亜人との戦闘。

洞窟の最奥で小鬼の群を従えた、巨大な武器を持った凶悪な大鬼を映し、PVは終わった。

合成か、はたまた特殊メイクかと思われたそのリアルな映像は、開発中のゲーム画面を撮った物だった。

【これは、もう一つの現実での物語】

その短いキャッチコピーの通り、アトラスの持つリアリティは現実そのものだった。

## 第一話

時刻は午後五時五十分。

あと十分でアトラスの正式サービスが開始される。

昼食を食べた後、ありとあらゆるアトラス関連情報を纏めた情報サイト【Atlas wiki】に目を通していたが、特に目新しい情報は無かった。

自慢ではないが、俺はアトラスの開発発表から今日まで、公式サイトに載っている情報からネット上の真偽不明の噂話まで、アトラス関連の情報を毎日のように漁ってきた。

そうして収集した事前に知り得る情報は、全て頭に叩き込んである。

今更新情報が出てくるとも思っていなかったが、念のための各サイトの更新確認と、単純に復習も兼ねて暇潰しに眺めていただけだ。午後六時まであと三分。

ログインの準備をするためにブラウザを閉じて専用ソフトを起動し、VRシステム一体型ウォーターベッドの電源を入れて横になる。

新型VRシステム【アルカディアゲート】、通称AG。

AGは一番安価なモデルでも約三十万円と高額だが、アトラスの他に対応タイトルがなく、5年前に発売されたばかりの旧型VRシステム対応ソフトとの互換性もないため、現状アトラス専用機としてしか使い道はない。

アトラスがいかに優れたタイトルであろうと、ネットゲームの単一タイトル専用機が三十万円という高額では売れ行きは伸び悩むのではと言われていた。

しかし、初回出荷の二十万台は瞬く間に予約が締め切られ、現在四次出荷分まで予約が終了しており、総予約数は百万台を超えると  
いう。

アトラスの誇る圧倒的なまでのリアリティで構築された世界は、ゲーマーだけではなく、老若男女幅広い人間の心を掴んだのだ。MMORPGであるアトラスは、一般的なMMORPGと同じように、敵との戦闘を通じて自分の分身たるキャラクターを育成し、より高難易度のコンテンツに挑戦していくのが基本的な楽しみ方だ。しかし、そういったメインコンテンツを端から度外視したプレイヤーもいる。

代表的なのは【旅行好き】と【釣り好き】だ。

アトラスでは僅かな時間で日常とは掛け離れたリアルな風景を家にいながらにして楽しめるし、現実と同じ感覚で釣竿を使って釣りをする事が出来る。

これらはそれぞれの専門雑誌などで特集が組まれた程で、これまではVRゲームなどに興味を示さなかった客層を多く取り込む事に成功している。

とはいえ、初回二十万台という狭き門に殺到する希望者の数が増えた事で、倍率が跳ね上がり【AG難民】が続出する結果となった訳だが。

ちなみに我が家は両親と俺、妹の四人全員がゲーマーで、家族四人でネットゲ中にパーティーを組んで狩りをしながら明日の晩御飯は何が食べたいかなどといった話をパーティーチャットするような家庭だ。

当然アトラスも家族全員がプレイする気満々である。

四台ものAGが手に入るか不安ではあったが、親父が謎のコネを使って四台確保してきた。

AGには三つのモデルがある。

主要システムとヘッドセットのみのベーシックモデル、専用リクライニングシートにVRシステムを内蔵したVRチェアモデル、専用ウオーターベッドにVRシステムを内蔵したVRベッドモデル。

馬鹿のくせに稼ぎは良く、趣味への投資には金に糸目を付けない親父が買ってきたのは四台のVRベッドモデルだった。



先週とどいたばかりの寝なれないウオータベッドに寝そべり、ヘッドボードのパネルを操作すると、ベッドの上半分を覆うカバーがゆっくりと降りてくる。

完全に上半身を覆うカバーに微かな息苦しさを感じるが、それも数秒。

新型VRシステムの睡眠誘導機能によって、瞬く間に眠りに落ちる。

感覚では一瞬の暗転。

生体認証と住基IDカード認証による自動ログイン設定を済ませておいたので、一昔前までは主流だったログイン時のIDやパスワードの入力はいらない。

周囲には何も無い。

地面に立っている感覚はあるが、床も壁も天井もない。

暗闇に浮かべたガラス板の上に立っている。そんな感覚。

不自然極まりないこの空間は既にVRシステムによって作られた世界だ。

ここはエントランスレイヤーと呼ばれている。

意図的に現実とも仮想現実とも懸け離れたエリアをログイン、ログアウト時に挟む事で現実と仮想現実の違いを明確にし混同を防ぐだとか何とか。

まあ難しい事はどうでもいい。

十秒程経つと、目の前にはどこからともなく現れた一冊の本が浮いている。

厚手の革張りの表紙を開くと、最初のページにはアトラスの規約が長々と書かれていた。

五ページに渡って記載された規約を眺める程度に流し読みし、次

のページを捲ろうと手をかけた所で目の前に電子的なウィンドウが突然表示される。

【規約に同意しますか？ No / Yes】

迷わずYesを選択し、ページを捲る。

次のページにはキャラクターステータスが記されていた。

アトラスは専用ソフトで予め作成したキャラクターデータを読み込んで使用する。

ここで出来るのは各項目の最終確認と一部のステータスの数値を変更する程度だ。

見開きの左側には、要所を鉄板で補強した革防具に身を包み、片手剣と盾を持った男の姿が描かれている。

髪は黒味の強い銀髪で肌は薄い褐色。

顔は毎日のように鏡で見ている自分の顔。違うのは赤味がかつた瞳くらいだろうか。

そこに描かれているのはこの世界での俺のキャラクターの姿だ。顔立ちがリアルそのままなのは多少不本意だが仕方ない。

基本的にアトラスのキャラクターの容姿は、提携病院の専用設備で測定し作成された3D体型モデルを使用しなければならない。

キャラクター作成ソフトで多少のバランス調整や体型の伸縮、肌や髪、瞳の色の変更や刺青やピアスなどを設定する事は出来るが、別人の顔や体型データを使用する事は出来ない。

タレントや政治家など、リアルそのままの顔ではプレイに支障がある場合は、審査の上インフィニティ・ソフトウェア本社で容姿の変更が出来るらしいが、あくまで例外。

それ以外の方法での体型モデルの無断改竄や他人の体型データの使用は禁止されている。

好むと好まざるとに関わらず、見慣れた自分の顔以外に選択肢はないのだ。

髪や肌、瞳の色も、完全に自由に決められる訳ではない。

設定した種族の特性に沿った色調から選ばなければならず、銀髪

に褐色の肌、赤い瞳は選んだ種族のデフォルトほぼそのままだ。

色に関しては結構な時間をかけて弄ってはみたものの、どうもデフォルト以外は不自然な色調になってしまい諦めて投げ出した結果だった。

右側のページにはキャラクターの各種ステータスが書かれている。

ファーストネーム：ガイアス

種族：ノスフェラトゥ

信仰神：破壊神ミデラ

出身地：クランガルム

現在地：アーカス前哨基地

所属ギルド：傭兵ギルド

宿命値：-1000

能力値

STR：30

DEX：30

AGI：20

BAL：20

VIT：30

INT：20

MAG：20

MEN：20

CHA：20

ステータスポイント：0

名前はファーストネームのみ設定可能で、予め決められた名前のリストから好きな物を選ぶ。

ネトゲに付き物のNGワードスレスレの名前や、世界観を無視したアニメキャラの名前を付けるプレイヤー対策だろう。

これに関してはネットでも批判的な意見が多かった。

しかし現実でも自分の名前は自分では決められないのだから、山ほどある候補から選べるだけ選択の自由があるほうだろう。

選べる種族は、光神の末裔四種族と闇神の末裔四種族の計八種族。俺が選んだのはその中でも一番基本性能の高い闇神の末裔ノスフエラトウ。

他種族と比べて初期ステータスが最も高く、戦闘スキルの上昇も早い、戦闘向きの種族だ。

しかしノスフエラトウには大きなデメリットもある。

まず、ノスフエラトウに限らず闇神の末裔四種族はソロプレイ向きの種族として設計されている。

なので、他プレイヤーとの共闘時に能力値やスキル値にペナルティが課せられる。

特にノスフエラトウは課せられる共闘ペナルティが飛びぬけて高い。

また、破壊を司る神の末裔であるが故に、生産系スキル全般に大きなペナルティが発生する。

生産スキルは上がりにくく、生産品は品質の良い物は出来にくくなる。

そして、初期宿命値の低さ。

もう一つの現実を謳うアトラスは、そのリアリティの表現の一環としてかなりの自由度を誇る。

与えられた自由の中で、そのプレイヤーが善い行いをしてきたのか、悪い行いをしてきたのかを表すのが宿命値だ。

宿命値が高まる行動を続けければ、周囲からの信頼を得て、ひいては英雄と評される人物になる。

逆に宿命値が減少する行動を続けると、一部の街以外は立ち入る事が出来なくなり、不用意に近づけばガードNPCから攻撃を受けたり、賞金首として他のプレイヤーから狙われる事もある。

宿命値 - 1000 は小悪党程度の評価だが、それでも立ち入れる

場所は限られるし、宿命値が高い相手からの評価は得にくくなる。強い力を持っているが、生き難い種族、それがノスフェラトウというわけだ。

信仰神は選んだ神によってプレイスタイルが大きく変わってくる。信仰する神をプレイ中に変更できるかどうかの詳細は事前には発表されなかったので、本来であればキャラメイクでの一番の悩み所なのだが、ノスフェラトウが選べるのは破壊神ミデラのみなので変更のしようが無い。

出身地と現在地は個別に設定する事が出来る。

しかしノスフェラトウの首都である克蘭ガラムは設定では既に滅びているので、現在地としては選択不可能となっている。

現在地の選択には初期宿命値が影響するので、ノスフェラトウが選べるのはアーカス前哨基地を含めて二つのみ。選択の余地は無いと言っていい。

所属ギルドは傭兵ギルド。

ここでいうギルドというのは、プレイヤーの集団の事ではなく職業組合的な意味でのギルドだ。

MMOでよくあるプレイヤーコミュニティとしてのギルドは、アトラスでは「克蘭」と呼ばれている。

最初に選べるギルドは傭兵ギルド、冒険者ギルド、生産者ギルドの三つ。

傭兵ギルドでは戦闘関連のクエストが多いらしいので、傭兵ギルドを選んだ。

アトラスにはレベルという概念は無く、ステータスとスキルによってキャラクターの性能を数値的に表現している。

キャラクターの力の強さや体力、器用さなどを表すステータス値

はMMORPGでは馴染み深いシステムだ。

ノスフェラトウの初期ステータス値は一律20。

更に任意で合計30のステータスポイントを各能力に割り振る事が出来る。

全種族中最も基本性能が低いヒューマンは初期ステータス一律10なので、ステータス的には優遇されている。

ステータスポイントはSTR、DEX、VITの三つが30になるように割り振ってある。

耐久力を上げて死にくくし、力強い攻撃を確実に当てていく近接戦闘向きのステータス配分だ。

これはキャラクタークリエイト関連の情報が公開されてから考え抜いて決めた配分なので、この後に及んで迷う事は無い。

ページを捲ると、次のページはスキルリストになっており、多様なスキル名がリストアップされている。

アトラスは自分が取った行動に関連したスキルが上昇していくスキル制のMMORPGなので、スキルの組み合わせは重要だ。

初期スキルとして選んだ三つのスキルにそれぞれ30・0ポイントが割り振られる。

俺が選んだのは過去の経験から上げるのに苦労しそうな魔術と神術、そして生存率を上げるために危機探知。

ほとんどスキルの修行方法について情報の無い新作で、過去の経験がどれだけ役立つかはわからないが、仮に失敗してもスキル制なら後から変更も出来るので多少の出遅れに目を瞑れば問題無いだろう。

次のページを捲る。

白紙の見開きの上に再びウィンドウが表示される。

【この本を閉じる事でキャラクター作成が完了し、規約に最終同意

した事になります。問題が無ければ本を閉じてください】

表紙にかけた手が微かに期待で震える。

言われるがまま本を閉じると、ログインした瞬間と同じ、一瞬の意識の暗転。

『ようこそ、アトラスへ。神々に創られし終わり無き戦いの世界へ』  
どこからともなく聞こえる声と、地に足が着いた感覚。

再び目を開けると、そこは無機質なエントランスレイヤーではなく、殺風景ではあるが生々しいリアリティを感じさせる荒野のど真ん中だった

## 第二話

無機質なエントランスレイヤーとは比べ物にならない情報量に、  
暫し言葉を失う。

周囲の景色のリアルさは、確かに前評判通り、いや、それを遙かに上回る。

そしてそれ以上に、肌を叩く風と、乾いた空気の匂いに驚かされる。

あまり良い気分はしないが、革製の小手を少し舐めてみる。

革特有の苦味が舌を刺激する感覚。

視覚だけでなく、聴覚嗅覚触覚味覚、五感全てを再現しているのだ。

もう一つの現実。

アトラスのキャッチコピーを思い出し苦笑する。

確かに一人のゲーマーとして、これほどのリアリティを持つゲームはかねてより待ち望んでいた物だ。

しかし、仮に自分がアトラスの開発に携わる立場にあつたとして、果たしてどれだけの労力を費やせばこれ程の世界を創り出す事が出来るのだろうか。

ふと思ひ立ち頬を抓ってみた。

思いつきり抓ってみるが、あまり痛みは感じない。

頬に触れている感触と、抓っている箇所にも多少圧迫感を感じるのみ。

どうやら痛覚は無い、あってもかなり鈍く設定されているようだ。もし痛覚そのままに、剣と魔法の世界で戦闘をしなければならな  
いとしたら引退者続出だろう。

かくいう俺も痛いのは嫌いなので、この仕様は有難かった。



求めているのはあくまでリアリティであり、完全な現実の再現ではない。

理想郷への入り口。【アルカディアゲート】とは上手い名前をつけたものだ。

暫しの間、周囲の景色を堪能したが、所詮見渡す限りの荒野である。

いくらリアルとはいえ、いやむしろなまじリアルだからこそ、ずっと眺めているのは辛いものがある。

そろそろ行動するべきだろう。

「ま、とりあえず……【システムブック】」

左手を胸の前に翳し、ボイスコマンドでシステムメニューを開く。アトラスのシステムメニューは本型のインターフェイスで、システムブックと呼ばれている。

エントランスレイヤーに浮いていた本と同じ表紙だ。

様々な場所でプレイヤーが眺めていても不自然でない形態ということで、このような本型インターフェイスを採用したらしいが、荒野のど真ん中で本を読んでいるというのもどうなんだろう。

周囲を見回し、モンスターの類がない事を確認してから手近な岩に腰を下ろしシステムブックを開く。

最初のページは目次になっていて、ステータスやインベントリ、スキル、クエストなどの項目が並んでいる。

ステータスページを開くと、ログイン時に確認した情報に加えてライフ、マナ、スタミナ、ディパインエナジーという項目がある。

ライフはそのまま生命力を表し、ライフが無くなればキャラクターは死亡する。

マナは魔力、いわゆるMPだ。魔法や呪術を使うと消費する。

スタミナは武器を使った攻撃や、盾で防御したり、走ったりと、身体を動かす行動全般で消費される。

ディバインエナジーは神から与えられた力で、神術を使うと消費する。自然回復はせず神に祈りを捧げる事で回復する事が出来る。

これらはそれぞれライフが赤、マナが青、スタミナが黄色、ディバインエナジーが緑色のゲージで表示されている。

そのゲージ枠をドラッグして、視界の左上にドロップ。

これで上下左右どこを向いてもステータスゲージが常に視界に入るようになる。

次にインベントリページを開き所持品を確認する。

入っていたのは銅製のダガー、干し肉と乾いたパン、飲み水の入った革袋、応急処置用の包帯と薬草を磨り潰しただけの軟膏、感覚を鋭敏にする効果のある丸薬、邪神の姿を象った小さな石像、魔術の触媒である最下級魔石。

ダガーと食料と飲み水、包帯と軟膏は全キャラクター共通の初期アイテム。丸薬は危機探知スキル、邪神像は神術スキル、魔石は魔術スキルを初期スキルとして選択した場合に配布される初期アイテムだ。

所持品はシステムブックで確認、取り出しも可能だが、実際に収められているのはベルトに通して固定されたミスティックキューブと呼ばれる小さなバッグだ。

ミスティックキューブに触れると、目の前にインベントリウィンドウが表示される。

ウィンドウに表示されたアイテムに触れれば取り出せる仕組みだ。インベントリページの右のページには装備ウィンドウが表示されている。

装備は一部を鉄板で補強しただけの粗末な革鎧と、質の悪そうな片手用長剣と持ち手を付けただけの鉄板のような盾。

一般的な装備の性能がわからないので比較出来ないが、最真目に見ても性能がいいとは思えない。

次はスキルページ。

このページは左のページにスキルリストがずらりと表示されており、各スキルの詳細やスキル値の確認、これ以上スキル値を上げたくないスキルをロックする事が出来る。

右ページの上半分にスキルリストから任意で選んだスキルだけを表示出来るウインドウがあり、山ほどあるスキルリストから、いちいち確認したいスキルを探す手間を省く事が出来る。

スキルリストの中から、あらかじめ考えていた育成方針に沿ったスキルを選んで右上のウインドウにドラッグ&ドロップしておく。

下半分はスキル値の増減などの情報が表示されるスキルログウインドウになっている。

ステータスゲージと同じ要領でスキルログウインドウをドラッグして右下にフロート表示させておく。

こちらはステータスゲージよりも重要度は低く、ウインドウが大きくて邪魔なので視点連動は切っておく。

右下に目を向ければすぐ確認出来る状態だ。

試しに剣を構えて振ってみる。

すると適当に一振りしただけなのに右下のスキルログウインドウにスキル上昇メッセージが表示された。

【片手剣術0・2上昇】

「よし、素振りでも上がるな」

恐らく素振りで上がるのはスキルが低い今だけだろう。

すぐに素振りだけでは上がらなくなるだろうが、ある程度まで簡単に上げる事が出来ればそれでいい。

これを見越して武器スキルを初期に取らなかったのだ。

しかし誤算もあった。

軽く一振りしただけなのに、左上のステータスバーのスタミナゲージが目に見えて減っている。

恐らく十回も素振りをすればスタミナは底をつくだろう。

スタミナは、ライフやマナよりは自然回復が早いらしいが、手っ取

り早く回復する手段を探さないと武器スキルの修行は想像より梃子  
摺りそうだ。

次のページはスキルアーツページ。

スキルアーツ、通称SAとは、特定のスキルが一定値に達した時  
に使用可能になる必殺技のようなものだ。

武器による近接攻撃系や魔術などによる呪文攻撃系、生産技術や  
危機探知などの特殊技能系など、数も多く効果も多岐に渡る。

SAにはスキル値0・0でも使用可能な物もあるので、既にいく  
つかのSAがリストに表示されている。

それらの中から、魔術スキル0・0から使用可能な攻撃魔術【魔  
弾】の詳細を表示する。

### 【魔弾】

詠唱時間：1sec

再使用可能：1sec

構成ルーン：礫のルーン

効果：体内の魔力を直接対象に向けて放出しダメージを与える最  
下級魔術。

魔術スキル0・0から使用可能なスキルだけあって、ダメージ  
にはあまり期待できないだろうが、詠唱も再使用も短いのが利点だ。  
とはいえ、【魔弾】のような無属性の魔術は、高消費低威力だが  
難易度が低く抵抗手段が少ないという特徴がある。

キャストとクールタイムが短いからといって安易に連射出来ると  
は限らない。

どれほどのものが試し撃ちをするために五メートルほど移動し、  
先ほどまで腰掛けていた岩を的にする。

周囲には荒れ果てた大地が広がるのみで、的になりそうな物はこ  
の岩くらいしかないのだ。

呪文系SAの使用方法是二通りある。

一つ目はSAリストから直接使用する方法。

実際に【魔弾】のアイコンに触れてみると、身体の周囲に淡い光が渦巻く。

この光の渦が発生している【詠唱状態】を、設定されている詠唱時間の間維持すれば【発動準備状態】となる。

詠唱が完了すると、光の渦が眼前の虚空に収束して行き、青白い球体となって浮遊している。

これが【魔弾】の【発動準備状態】だ。

【発動準備状態】は詠唱者が他者からの妨害がなければ、SAの発動まで好きなだけ維持する事が出来る。

ただし【発動準備状態】のまま一秒が経過すると、以降一秒毎に消費マナの一割が消費される。

即発動させてマナを節約するか、あえて発動を遅らせて相手の読みを外すか、といった事を考えて使い分けていくべきだろう。

岩に意識を向けて、引き絞られた矢を放つようにイメージし、眼前の球を撃ち出す。

空気を切る音と共に放たれた青炎は、岩に触れると音も無く霧散した。

轟音を上げて爆発でもするかと思っただが、考えて見れば最下級の魔術にそれほどの威力があるはずもない。

【魔弾】が当たった岩の表面は良く見れば微かに窪んでいるが、見ようによつては自然に出来た窪みのようにも見える。

モンスター相手であればまだしも、無機物相手ではいまいち効果がわかりにくい。

視覚的な地味さ以外にも切実な問題があった。

ステータスバーのマナゲージの減りが想像以上に厳しい。

たった一発の最下級魔法でゲージの十分の一近くも消費している。無属性魔術SAのメリットであるレジストのされにくさというのは、敵が弱い序盤ではあまり意味が無いので、今のところ弱いくせ

にコストが重く連射できない罨SAだ。

魔術スキルや魔法系ステータスが上昇すれば多少は改善されるだろうが、これではとても実用的とは言えない。

これを使つくらいならば他のSAのほうがマシだろうと、魔術スキル30・0で覚える初級魔術の詳細を表示する。

### 【炎槍】

詠唱時間：3sec

再使用可能：15sec

構成ルーン：槍のルーン＋火のルーン＋破裂のルーン

効果：魔力の炎槍を対象に向けて射出する下級魔術。

対象に命中後爆発して周囲に副次的損害を与える。

せっかくなので、次はもう一つのSAの使用方法を試してみよう。と言っても最初のステップが変わるだけで後は同じだ。

### 『【炎槍】』

スキルリストのアイコンに触れる代わりに、思考操作で詠唱を開始する。

ボイスコマンドでSAの名称を発声するほうが簡単だが、あまり戦闘中に使う技を宣言するのは得策ではない。

今はそこまで気にする必要は無いだろうが、思考操作には早いうちに慣れておくべきだろう。

【詠唱状態】に入ると、先ほどとは違い、周囲に赤い光が渦巻き、熱風が吹き荒れる。

詠唱が進むにつれて、周囲を吹き荒れる熱風と赤い光は翳した右掌の先に収束して行く。

しかし、二秒程詠唱が進むと突然渦巻く赤い光が揺らめき、消えてしまう。

「ん？……あー、失敗か」

魔術に限らず、SAには成功率が設定されている。

関連ステータス、魔術であればINTの値や装備などで補正がかかるが、習得可能スキル値ギリギリであれば、デフォルトでの成功率は50%だ。

現在の魔術スキル値は30・0、炎槍の習得可能スキル値も30・0。

INTの補正值は、今は雀の涙程度なので考慮しなくてもいいだろう。

なので、現状二回に一回は失敗する計算なので、失敗するのは仕方ない。

気を取り直して、再度思考操作で【炎槍】を使用する。

再び赤い光が渦巻き、詠唱が進むにしたがって収束していく。

やがて【発動準備状態】となると、穂先から石突までが燃え盛る炎で形作られた、二メートル近い巨大な炎槍が眼前に浮いていた。

あまりの威圧感に思わず目標の岩との距離を開く。

副次的損害ということは、対象に当たった後爆発でもするのだろう。

自分の魔術に巻き込まれてはたまらない。

念のため十五メートル程距離を取り、先ほどの岩に意識を向けて炎槍を放つ。

凄まじいスピードで岩に突き立った炎槍は、轟音とともに爆炎を周囲に撒き散らす。

黒煙が晴れると、そこには変わらぬ姿で岩が鎮座していた。

やはり実際にモンスターにでも使って見ないと威力はわかりにくい、それでも【魔弾】よりは威力は高いだろう。

mana消費は【魔弾】より少し多めか。

しかし詠唱三秒、再使用十五秒なのでソロでは使いにくい気がする。

【詠唱状態】でも移動や武器による攻撃などは可能だが、激しい動作は集中を乱すと判定されて【発動待機状態】になるまでに必要な詠唱時間が長くなってしまふ。

また【詠唱状態】、【発動待機状態】で攻撃を受けると、強制的に詠唱が解除される場合もあるため、SAを安定して使うにはそれなりの立ち回りが必要になる。

その辺りは実践あるのみだろう。

再び岩に腰を下ろし、システムブックのページを捲る。

次はクエストページ。

クエストには規定条件に達するまで何度も受ける事が出来るギルドクエスト、達成すると二度と受ける事が出来ないユニーククエスト、各プレイヤーの運命を辿っていくディスティニーククエストがある。ギルドクエスト、ユニーククエストは空欄で、未だ一つもクエストを受けていない事を表しているが、ディスティニーククエストのリストには、【災禍の森偵察任務】と表示されていた。

達成条件には【システムコマンド【メモリーリンク】を使用して偵察の結果を思い出せ】とある。

アトラスではキャラクター毎にバックストーリーが設定される。

つまり俺の分身であるこのキャラクター、ガイアスにも、この世界で生きてきた過去があり、システムコマンド【メモリーリンク】によってその過去を【思い出す】事が出来る。

「あんま嫌な過去を設定されてなきゃいいが……【メモリーリンク】

」

思い出せそうで思い出せない事を思い出した時のような感覚とともに、ガイアスの【過去】を思い出す。

「災禍の森に棲む野生動物は凶暴化し、敵性亜人種【虚族】の痕跡も有り、か」

【思い出した】偵察の結果に思わず溜息が漏れる。

宿命値の低いノスフェラトウを選んだ以上、【生き難い】のは覚悟の上だが、スタート地点周辺はなんと物騒な環境のようだ。

たった今【メモリーリンク】で思い出した事で達成条件を満たした【災禍の森偵察任務】は連続クエストだったらしく、新しい達成条



件が表示されている。

次の達成条件は「災禍の森を偵察して得た情報を、アーカス前哨基地の傭兵隊詰所にいるランクス傭兵隊長に報告する」となっている。ディスティニークエストを進めるためにも、まずはアーカス前哨基地へ行かなければならないようだ。

クエストページの次はコミュニティページだった。

友人設定をした相手と連絡を取れるフレンドリスト、複数のプレイヤーで組織するクランのリストなどがあるが、どちらも現在は何も表示されていない。

一通り目を通し終えて表紙を閉じると、システムブックは音も無く消えた。

システムブックの確認とステータスや装備、スキルのチェックは終わった。

SAの使い方も大体は理解できた。

他にクエストは発生していないし、周囲には荒れ果てた平原が広がるばかり。

「そろそろ基地に向かったほうがいいな」

遠くには森が見える。あの森を抜けるのがアーカス前線基地への最短ルートだ。

しかし災禍の森ほどではないが、あの森林地帯にも獰猛な野生動物が多く生息している。

戦闘を避けるためには、多少時間はかかってでも森を大きく迂回していくルートを取るべきだ。

「けど、そんな時間はない、か」

空を覆う厚い雲の向こうに微かに見える太陽は、既に傾いている。危険を回避する事を考えるならば、完全に日が落ちる前にこの荒野から離れる必要がある。

メモリーリンクによって、この荒野についての知識を得た今、ここに長居する気にはとてもなれない。

今俺が立っているこの場所は亡霊の荒野と呼ばれ恐れられている場所だ。

日中は生物も植物も、ありとあらゆる生命が存在しない死の大地。だが陽が沈むと、ここはアンデッドで溢れ返る亡霊の領域となる。亡霊の荒野に現れるアンデッドの強さは森の野生動物の比ではない。アンデッドには通常の武器は効かず、高い魔法防御で並の魔術など無効化してしまう。

今遭遇すれば、一矢報いる事すら出来ず殺されるのは間違い無い。

「覚悟を決めるか」

アンデッドと比べれば野生動物相手の方がまだ勝機はある。

俺は遠くに見える森に向けて走り出した。

### 第三話

自分を中心とした一定範囲内の気配を感知する、危機感知スキル  
0・0から使用可能なSA【テリトリーサーチ】を使用して周囲の  
安全を確認してから木陰に腰を下ろし息を整える。

特殊技能系SA【テリトリーサーチ】は、一度発動すると解除する  
まで効果が持続するパッシブエフェクトと、任意のタイミングで  
使用して効果を得るアクティブエフェクト、二つの使い方がある。

パッシブエフェクトは効果が持続している間、周囲の気配を常に  
感知する事が出来るが、効果範囲は狭く感知の精度も低い。スキル  
発動中はスタミナの回復速度が減少する。

アクティブエフェクトでは使用すると自分の周囲広範囲の気配を  
高い精度で感知出来る。パッシブエフェクトとは違ってスタミナは  
使用する度に一定値減少する。

移動中はパッシブエフェクトで周囲を探り、休憩前にアクティブ  
エフェクトを使い安全を確認する事で、ここまでかなりの数の野生  
動物を回避する事が出来た。

しかし、森に分け入ってからかなりの時間が経つが、慎重に進ん  
でいるため森を抜けるにはまだ時間がかかりそうだ。

遮蔽物が多い森林地帯では、潜んでいる敵を見つけるのは至難の  
技だ。

闇雲に進むだけでは、奇襲を受ける可能性は高い。

なので【テリトリーサーチ】は欠かす事が出来ないのだが、効果  
が持続している間はスタミナの消費が激しくなる。

更にこの世界ではただ走るだけでもスキルの影響を受ける。

身体操作スキルが未だ低いために、スタミナの燃費が悪く長時間  
走り続ける事は出来ないのだ。

森などの足場の悪い場所の移動には地形ペナルティもかかるので、  
周囲を警戒しながらちよつと走って、安全な場所で休憩するの繰り返し

返した。

いざ戦闘となった場合のためにスタミナに余裕もたせておかなければいけない。

「一昔前のネットゲなら、敵に見つかるの覚悟で走って抜けてるんだけどな」

インベントリから革袋の水筒を取り出し一口含む。

飲み水と食料にはスタミナ回復速度を高める効果がある。

半分ほどに減ったスタミナゲージが、目に見えて回復してゆくのがわかる。

この森は帯状に広がっているため全体の面積こそ広いが、亡霊の荒野から前線基地に向かって抜ける分には然程距離は無い。

恐らくもう半分以上は踏破しているはずだ。

危険な野生動物の生息範囲は森の奥深くのみなので、後少し移動すれば危険地帯は抜ける。

スタミナバーが完全に回復したのを確認し、立ち上がる。

不意に首筋に感じる悪寒。

剣と盾を構え、一本の大木、その向こうに意識を向ける。

「勘弁してくれよ。まだNPCにすら会ってないってのに……」

パッシブエフェクトの範囲内に感じる気配。

大木の陰からのそりと姿を現したのは、ブラッディウルフ。

血に染まったような赤い毛と、血に飢えたような獰猛さから付けられた名前だ。

ブラッディウルフは、鋭く伸びた犬歯の隙間から低い唸り声を漏らしながら、こちらを威嚇する。

逃げるか？

いや、距離が近すぎる。

この森に棲む野生動物の中で最も素早いブラッディウルフ相手ではこの状況から逃げ切るのは不可能だ。

幸いな事にブラッディウルフは単独行動を好み、縄張り意識が強

いためこの近辺に他のブラッディウルフがいる可能性は低い。  
今は目の前の一匹をなんとか凌ぐ事だけに全力を注げばいい。

ブラッディウルフを相手にする際に注意すべきはそのスピードだ。  
下手な剣筋ではその素早い動きを捉える事が出来ず、嬲り殺しに  
されるケースが多い。

力は然程強くは無いが、ナイフのように鋭い爪を急所に受ければ  
無事では済まないだろう。

しかし幸いな事に耐久力は低い。

一撃でも入れる事が出来れば倒すのは難しい相手ではない。

そして、一撃を入れる手はある。

何の考えも無しに無傷で森を抜けられるとは最初から考えていない。  
い。

道中で敵と遭遇する事を前提に、様々な対処法を考えていた。

未だ此方を伺っているブラッディウルフに気取られぬよう、思考  
操作でSAを発動させる。

#### 【シャドウバインド】

神術スキルの初級SAで、対象の影を相手に絡みつかせて動きを  
止める効果がある。

無詠唱で使用可能だが、効果時間は短く再使用時間が長い。明る  
い場所では効果が薄いというデメリットもある。

が、薄暗い森の中、一撃の時間を稼ぐだけならば十分だ。

ブラッディウルフは突然足に絡み付いた自らの影に悲鳴を上げ、  
逃れようと激しくもがく。

【シャドウバインド】発動と同時に駆け出し一気に彼我の距離を詰  
める。

盾を捨て両手持ちの構えに切り替え、上段に振り上げたショート  
ソードをブラッディウルフの頭目掛けて振り下ろす。

ドスツと鈍い音を立てて、ブラッディウルフの眉間にショートソ  
ードが突き立った。

頭を割られたブラッディウルフは、一度大きく痙攣すると悲鳴を上げる事も無くぐたりと崩れ落ちた。

初めての戦闘は、驚く暇も無いほど呆気なく決着がついた。

相手のHPが無くなるまでひたすら叩き続けるこれまでのMMORPGの戦闘とは全く違う。

武器スキル値がほぼ0でも、動きを止めて急所を狙えば一撃で倒す事が出来るようになっていた。

「ていうか、精神的にきつ……リアルすぎだろ」

初めての戦闘を終えて気が抜けると、膝が笑っている事に気が付いた。

戦闘は一瞬で終わったが、まるで全力疾走をした後のような倦怠感もある。

ステータスバーを見ると、全快していたはずのスタミナゲージは半分以上になっている。

「渾身の一撃って奴か？」

土壇場で普段以上の力を発揮するシステムでもあるのだろうか。

事前に調べた限りではそれらしい情報は無かったが、これだけ緻密に作りこまれていれば、何があっても不思議ではない。

たった一戦で半減してしまったスタミナの回復のために、水筒を取り出そうとインベントリを開くと、ブロンズダガーが目に入る。

一応予備の武器としても使えるが、射程は短く攻撃力も低い。

この短剣の本来の使い方は別にある。

「解体、か」

未だ地面に横たわるブラッディウルフの亡骸。

アトラスでは倒した敵から戦利品を獲るための解体スキルというものが存在する。

その名の通り、敵の亡骸を解体し毛皮や牙、その他諸々を手に入る為のスキルだ。

「どうか解体作業までリアルに再現されてませんように」

水を一口含んでからブロンズダガーを取り出し、ブラッディウルフの亡骸に恐る恐る刃を近づける。

すると刃先が亡骸に触れた瞬間、目の前に無機質なウインドウが表示された。

ウインドウには二つのアイテム、【狼の牙】【血狼の毛皮】が表示されている。

幸いな事に、戦利品の回収の度に、リアルな解体風景を見せ付けられる事は無いようだ。

「ま、そうだよな。良く考えたら血だって出ないんだし、解体作業をリアルに再現するわけないよな」

横たわるブラッディウルフの頭部や周囲の地面にも血は一滴も流れていない。

血の代わりにダメージを受けると生命力を現す光が溢れだすという仕様なのだ。

流石にこのリアリティで流血表現は問題があったのだろう。

安心したような、肩透かしを食らったような複雑な心境で、表示されたウインドウの右下の「全て取得」という項目に触れて戦利品をインベントリに収める。

ドロップアイテムを回収すると、ブラッディウルフの亡骸は光の粒と成って霧散した。

今回はなんとか切り抜ける事が出来たが、やはり主力の武器スキルが未だ心許ない状態での戦闘は心臓に悪い。

前線基地などのプレイヤーの拠点となるエリアには各種スキルの訓練施設もある。

事前の計画では、それらを利用して戦闘に必要なスキルをある程度鍛えてから実戦に臨む予定だったのだが、予想外にもとんでもない僻地からスタートしてしまったために、近接型ステータスで武器スキル0.0という歪な状態で緒戦に望まなければならなかった。

【シャドウバインド】は神術スキル30.0で習得するSAなので、

現在のスキル値では成功率は5割程度しかない。

先程の初手に「シャドウバインド」を使用し、相手の動きを封じる戦法が次も成功する可能性は低い。

「もう一戦はなんとか避けたい所だな」

一刻も早く森を抜ける為に、「テリトリーサーチ」を使用し周囲を確認し、足早に前線基地の方角へと駆け出す。

ブラッディウルフとの戦闘の後、すぐに危険な野生動物の生息地帯から抜ける事が出来た。

森を抜けると、そこには草原が広がっていた。

ここからでは、丘に隠れてしまつて見る事は出来ないが、もうアカス前線基地までは丘を越えればすぐ着く距離だ。

草原に生息している動物は、こちらから手を出さない限り攻撃はしてこない温厚な動物ばかりなので、戦闘になる事も無い。

目の前をゆつくりと横切っていくのは、長い体毛に包まれた巨大な牛のような動物フリッグの群れ。

大きい個体は三メートル近い巨体を誇るので、戦うとなれば並のモンスターなど足元にも及ばない強敵だ。

フリッグもノンアクティブではあるが、神経質な性格なので迂闊に近づくと襲われる可能性もある。

特に今は群れに小さな個体が混じっている。

子供がいる群れは通常より神経質になっており、近づくのは危険なので、群れを迂回する。

すると、突然フリッグの群れの中でも特に大きな一頭が動きを止め、彼方の空に視線を向けた。

「ブモオオオオオオオ！」

大地を揺るがすようなフリッグの雄たけびに、それまで悠々と行



進んでいた群れが弾かれたように走り出す。

「な、なんだ？」

突然の雄たけびと、大地を揺るがす足音に呆氣に取られていると、周囲に影が落ちる。

つられて空を見上げ、声を失う。

「グルオオオオオオオオオオ！！」

耳をつんざく咆哮と共に空から表れたそれは、巨大なフリッグをまるで小動物の如く両足の爪で押さえ込むと、喉に鋭い牙を突き立てた。

今、目の前で暴れるフリッグを押さえつけているのは、巨大な翼。鱗に覆われた巨躯。トカゲのような頭。

「ド、ドラゴン……？」

ボキリ、と、嫌な音を立てて頸椎が噛み砕かれると、組み伏せられたフリッグは糸が切れたように動かなくなった。

獲物を仕留めたドラゴンは、フリッグの身体に両足の爪を深く食い込ませると喉から牙を抜いた。

「グルルルル……」

目が合った。

最悪だ、こんなのに勝てる訳が無い。

武器を構える事も出来ず、後退る。

しかし、ドラゴンはこちらにはさして興味もないのか、大きく翼をはためかせると、獲物を掴んだまま彼方の山脈へと飛び去っていった。

ドラゴンの姿が遥か彼方へと遠ざかり、やがて見えなくなっても、俺は呆然と立ち尽くし動けずにいた。

事前に得ていた情報では、ドラゴンなどの龍族は強敵ではあるが、アトラスにおける最強のモンスターではない。

これからプレイを進めていけば、彼らを相手にしなければいけない局面もあるだろう。

「あんなのを倒せつてか……ステータス的には可能だとしても、精神的に勝てる気がしないな」

目が合った瞬間、恐怖で全身が縛り付けられたようだった。

あれはシステムとして用意されたバッドステータスなのか、はたまた彼我の力量差に対する生物的な怖れか。

甘く見ていた。所詮はゲームだ、と。

どうやら考えを改めなければならぬようだ。

「いいね……遣り甲斐がある」

俺はドラゴンが飛び去った彼方を見つめながら、気がつけば笑みを浮かべていた。

アーカス前線基地の南門から入ってすぐ右手側に傭兵隊詰所があった。

ランクス傭兵隊長は微かに緑掛かった肌と額に二本の角を持つ、グリーンスキンと呼ばれる種族のNPCだった。

グリーンスキンは大柄な種族だが、それにしただってこのランクスというNPCはとりわけ大きい。

細身で長身というノスフェラトゥの設定により俺のキャラクターは身長百八十センチ半ば程だが、目の前のNPCは俺より頭一つ分以上は縦に長く、横幅に関しては俺の三倍はあるのかという巨体だ。「おお、戻ったか新入り。ドラゴンに食われちゃったんじゃないかねえかと思ってたところだったぜ。」

「不幸なフリッグがいなければ食われてたかもしれないな」

「その様子じゃ随分肝冷やしたようだな。けどあいつらは俺らなんか眼中にねえよ。あいつらの胃袋満たすには俺らは小さすぎるからな」

ガハハと笑う姿は、彼がNPCである事を忘れるほど自然な動作だ。

アトラスのNPCは独自開発された最新のAIによって、それぞれにユニークな個性を与えられている。

「ここはアークス前線基地です」や「私が傭兵隊長です」などの、いかにも台詞を繰り返すだけの、旧来のNPCとは一味違う。

彼らは、このアトラスの世界で朝起き、仕事をし、食事をし、夜は寝るという生活サイクルを持って活動している。

会話をしているだけでは、NPCとプレイヤーの区別などつかない程に洗練されたAIだ。

中の人などいないNPCである事は間違い無いが、相対してみると、生身のプレイヤーを相手にするのとなんら変わり無い。

このNPCを制御している高度なAIは開発側としてもアトラス一番の売りであるらしく、様々なゲームショウで「NPCと会話するだけ」のブースを設けていた。

俺も何度かアトラスのブースに足を運んで、彼らの普通の人間と遜色の無い受け答えをサービス開始前に体験していたのでこうして自然と受け入れる事が出来るが、初めて彼らを目にしたプレイヤーは皆度肝を抜かれているだろう。

「で、偵察の結果はどうだったよ」

ランクスに【メモリーリンク】で得た情報を伝える。

「やっぱり虚族が絡んでんのか……災禍の森が完全にあいっらの根城になる前に叩かねえとな」

ランクスは額の角を落着き無く触りながら顔を顰める。

「とはいえ、どう動くにせよもう少し探らねえとな。ま、ご苦労さなんだっとな。ほれ、偵察の報酬だ」

差し出されたのは粗末な小袋。

「今はまだ手が出せねえが、いずれ災禍の森を叩く際にはお前にも出張ってもらうからな。全部飲み代に使っちゃまうのもお前の自由だが、きちんとその金で装備を整えておいたほうが身のためだぜ」

小袋を受け取ると、クエスト報酬ウィンドウが表示される。

今回の報酬は銀貨一枚と銅貨二十枚。

銅貨一枚が大体日本円で百円位の感覚だ。

銅貨百枚で銀貨一枚になる。

銀貨は一枚で1万円程度だ。

そして銀貨百枚が金貨一枚分で、大体百万円程度の価値といったところだ。

それぞれ銅貨はc、銀貨はs、金貨はgと略される。

今回得た報酬、銀貨一枚銅貨二十枚を例にすれば、1s20cと  
いった具合だ。

詰所に入る前に、視界左下に表示しておいたクエストウィンドウ  
からアラームが鳴る。

報酬を受け取った事で、クエスト【災禍の森偵察任務】が完了し  
たようだ。

「で、まあ今んとこれといって仕事は無い。暫くは酒でも飲んで  
疲れを癒してくれ、と言いたいところだが」

目の前に書類の束と何やら色々と詰め込まれた鞆が置かれる。

「完全に日が落ちるまではまだいくらか時間がある。もう一仕事し  
てくれや」

新しいクエストは【前線基地配達業務】。

アーカス前線基地の主要NPCにアイテムを届けるという、所謂  
お使いクエストだ。

「俺は溜め込んだ書類を片付けにやらんし、届け物のいくつかは  
今日中に持つてかにやらんし、わざわざ誰かを呼び付けて持つて  
かせる程の仕事でもないしで、どうしたもんかと思つてたところだ。  
まあ小遣い稼ぎと思つてちゃちゃつと頼むぜ」

ただ前線基地の中を回つて荷物を届けるだけの、前線基地内の施  
設やNPCの配置を覚えるために用意されたチュートリアル的な内  
容のクエストだろう。

報酬は50cと大した事はないが、お使いの報酬ならばこんなも

のか。

「これが誰に何を届けるか書いたメモだ。上から順に回ってほしい。全部届けたら暫しの休暇だ。報告に戻ってくる必要はないからな。じゃあ頼んだぞ」

差し出されたメモと鞆を受け取り、詰所を後にする。

## 第四話

アーカス前線基地は、かつて虚族の襲撃に遭い廃村となったアーカス村の周囲を防護柵で囲む事で、虚族との戦闘における前線基地としている。

いくつも立ち並ぶ家屋の中には、何年も空き家のままで放置され、崩れかけた物もある。

「建物だけならゴーストタウンだな」

だが、現在俺が歩いている場所、前線基地の中央部には基地の主要施設が集まっており、それなりに多くの人が道を歩いている。

活気がある、とまでは言えないが、生活感のようなものは感じられる。

もつとも、ここに来るまでに通ってきた場所は、建物は崩れかけ、通行人すら見かけないゴーストタウンと言って差し支えの無い風景だった。

「克蘭ガラム騎士団駐屯司令部……つと、ここか」

騎士団駐屯司令部は、かつてのアーカス村の村長の屋敷を使用している。

かつての土地の権力者の屋敷だけあって、古びてはいるがなかなか豪華な造りだ。

傭兵隊詰所は宿屋を利用しているだけあって建物こそ広かったが、住み心地という点においては遠く及ばないだろう。

現在アーカス前線基地に滞在している者の多くは騎士団、傭兵、冒険者、そして戦地に商機を見出した商人達だ。

個人で活動している冒険者は当然ながら、一応集団として活動している傭兵隊ですら、規模でも戦力でも騎士団には遠く及ばない。国に仕える立場でもあるため、最も発言力の高い騎士団がかつての権力者達の建物を利用し、金に物を言わせて商人達が中心部のそ

こそ立派な建物を利用している。

傭兵隊と冒険者が利用できるのは、郊外の建物だけ。  
なんとも世知辛い話だ。

「傭兵隊の者か。何用だ？」

司令部の正門に近づくと、両脇に立っていた白金の鎧とハルバー  
ドで武装した騎士に声を掛けられた。

どうやら勝手に入ってタンスを漁るお約束は不可能なようだ。

「隊長殿に書類を届けに。後、災禍の森の偵察結果の報告をしに来  
た」

使いの者である事を証明する、傭兵隊長のサインの入った羊皮紙  
を確認すると、騎士は暫し待てと言い残して建物の中へと入って行  
った。

その後、戻ってきた騎士に案内されて隊長室へと通される。

「わざわざご苦勞様です。どうぞ掛けて下さい」

執務机で書き物をしていた騎士団の紋章が入ったローブに身を包  
んだ男に促されるままソファアに座る。

克蘭ガム騎士団七番隊隊長ゼリオス「克蘭ツロウは、ペン  
を置き、俺の対面のソファアへと腰を下ろした。

彼もランクスと同じくNPCだ。

「いや、こちらから依頼した偵察任務の報告にわざわざ出向かせて  
しまつて申し訳ありませんね」

俺が請け負った災禍の森偵察任務は、騎士団から傭兵隊に要請さ  
れた物だ。

何故騎士団自ら調査せずに、傭兵隊に依頼するなどといった回り  
くどい事をするのかと言うと、一言で言えば適材適所と言う奴だ。

本来集団戦に不向きな闇の民でありながら、地力の高さと過酷な  
修練によって集団戦を可能とした集団が騎士団であり、彼らの本領

が發揮されるのは大規模戦闘だ。

対して傭兵隊は闇の種族本来の姿、個としての圧倒的な性能を以って脅威に対抗する集団だ。

傭兵隊などと名乗ってはいるが、あくまで本質は個であり、個として戦果を出す。

なので、偵察や斥候といった任務は少数戦に慣れた傭兵隊に回される事が多い。

ゼリオスは偵察の報告を聞き終えると、背もたれに身体を預け深く息を吐いた。

「予想はしていましたが、やはり虚族が絡んでいますか。野生動物の凶暴化は、恐らく呪術による物でしょう。呪術師がいるとなると厄介ですね」

虚族とは、光神の末裔でもなく、闇神の末裔でもない、祖たる神を持たない種族だ。

かつて世界を戦火で覆った、光の民と闇の民による大戦時に、どこからともなく現れ、破壊の限りを尽くした破滅を齎す種族。

光の民、闇の民は共通の敵の出現により停戦。

四大陸の内、虚族によって占領された三つの大陸を奪還すべく、ここ中央大陸アトラスにおいて体勢を立て直すべく雌伏の時を過ごしている。

「ここ数年は虚族の活動が活発になっています。災禍の森を侵略の橋頭堡とされる前に手を打つ必要がありますね……」

ダークエルフ特有の透けるような白髪を梳きながら目を伏せ呟いていたゼリオスは、顔を上げると苦笑した。

「おっと、申し訳ない。どうも考え事していると周りに気が行かなくて。しかし、ちよっと困った事になりましたね」

「困った事？」

あまり困ったようには見えないが、ゼリオスは大仰に腕を組んで由々しき事態ですなどと呟く。



「実は北の遺跡周辺で、最近大型モンスターによる被害が急増しています。騎士団として討伐に向かうつもりだったのですが、虚族の動きが不穏な今、騎士団が基地を離れるのは得策ではないですからね」

北の遺跡までは結構な距離がある。

重装備の上に集団での進軍を強いられる騎士団では、移動だけでもかなりの時間がかかるだろう。

虚族が活発化した今、前線基地を長期間手薄にする訳にはいかないしかし、遺跡の近くにはアーカス村から避難した村民が新たに作った集落クラクス村がある。

被害が増えている以上、これ以上放置する訳にもいかず、何か手を打たなければいけない状況なのだろう。

「どうやら今回も傭兵隊と冒険者ギルドに依頼せざるを得ませんね。ここの所身軽なあなた方に頼ってばかりで、民の盾たる騎士団としては肩身の狭い思いですよ」

個の集まりでしかない傭兵隊や冒険者は防衛戦には向かない。

仮に騎士団不在の状況で虚族の襲撃があった場合、前線基地は一夜も持たず虚族の手に落ちるだろう。

逆に傭兵隊と冒険者がいなくとも、守りに優れた騎士団が防衛に徹すればかなりの時間を稼ぐ事が出来る。

これもまた適材適所だ。

「まあ、この件はまた改めて、ランクス傭兵隊長と冒険者ギルトを交えて検討するとしましょう。偵察任務ご苦労様でした」

一礼して席を立ち退室する。

恐らく、近い内に先程のゼリオスとの話にあった大型モンスター討伐クエストが発生するかもしれない。

騎士団が動くほどであれば、討伐対象はかなりの強敵と見て間違いないだろう。

それまでにある程度戦えるよう装備を整えスキル構成を仕上げなければ。

メモを取り出し、次の目的地を確認する。

「次は修練場の戦術教官か。丁度いい」

司令部を出て、外壁沿いに裏手に回り修練場へと向かう。

現在のアーカス前線基地の人口の殆どは、騎士団や傭兵隊、冒険者といった荒事専門の者達が占めている。

そのため、かつて家畜の放牧地だった場所は、戦闘技術向上のための修練場となっている。

騎士団の集団演習にも用いられるため、その規模は前線基地全体の半分近くを占める程の広さだ。

演習場には騎士団と共に派遣された近接戦闘や魔術戦闘の戦術教官がいる。

彼らはその名の通りスキルのトレーナーNPCで、一定の料金を支払う事で、特定のスキルをスキル値20・0まで短時間で鍛える事が出来る。

所持金に然程余裕がある訳ではないが、料金次第では手っ取り早く20・0まで上げてしまうのも手だろう。

修練場には、すでにスキル上げに励むプレイヤーの姿も何人が確認できる。

ざっと見回してみると、やはりノスフェラトゥを選んだプレイヤーを多く見かける。

ノスフェラトゥはアーカス前線基地と、北の遺跡の近くにあるクラクス村しかゲーム開始地点に選べないので、自然と集中するのだろう。

しかし、多いと言っても、正式サービス開始初日にはその数

は疎らだ。

それもそのはず、ノスフェラトウは事前のアンケートで最も不人気な種族だった。

情報が公開された当初は、全種族で最も最終的な合計ステータス値が高くなる種族ということで、かなりの人気を誇っていた。

しかし、その長所もパーティー時の共闘ペナルティがある以上ソロ限定のような物だし、ゲーム開始地点であるアーカス前線基地とクラクス村周辺に出現するモンスターは、初心者が相手にするには手に余る強敵ばかり。

更に宿命値が低いせいで、他の種族と比べて行動に大きく制限がかかる。

これだけでも一般プレイヤーであれば敬遠するに十分だ。

だが、MMORPGプレイヤーにはソロプレイを好む者も多いし、ゲーマーの中には、わざわざいろいろな制限を設けて縛りプレイなどと称して異常なまでにやり込むプレイヤーも多い。

そんなデメリットがあるほうが逆に燃えるといったプレイヤーも、キャラクター死亡時のデスペナルティが発表されると途端に勢いを失っていった。

アトラスでは、キャラクターが死亡すると、そのキャラクターはロスト、つまり消滅し、二度と復活させる事は出来ない。

再びプレイするためには、もう一度キャラクターを作り直さなければならぬのだ。

銀行に預けていたアイテムや貯金、死亡時の所持品の一部やスキル値の何割かを新しいキャラクターに引き継ぐ事は可能だが、宿命値が低い場合引き継げるアイテムの数やスキル値が減る。

死亡率の高いソロプレイでしか本領を発揮出来ず、宿命値が低い故にキャラクターロスト後の救済もともに受ける事が出来ないとあつては、この人気の無さも不思議ではない。

こんなハイリスクローリターンな種族を選ぶのは余程の酔狂者く

らいだろう。

まあ、俺もその一人なわけだが。

目当ての人物はすぐ見つかった。

頭の両脇、本来耳がある場所から生えたふさふさの毛に覆われた獣耳は、遠目にも良く目立つ。

近接戦術教官のシャミル。

ライカンスロープと呼ばれる種族である彼女に配達する物は……

「……酒？」

「おつ、ランクスのお使いかな？ということは……あはーっ！やっぱりそうだ、幻の名酒白麒麟！」

鞆の中から出てきた、彼女への配達物。

それは紛れも無くただの酒、しかも日本酒だった。

「えっと、それ、お酒ですよね」

釈然としない物を感じて尋ねる俺とは対照的に、俺からひったくように酒瓶を受け取った彼女は、目を潤ませて抱えた白麒麟とやらを見つめている。

「そうだよお。けどただのお酒じゃないんだな！聖獣が住まう神聖な土地と呼ばれる麒麟山脈、そこから何百年という年月を掛けて解け出した神力の溶け込んだ雪解け水を使って醸造された至高の名酒。その静謐な味わいは正に純白の麒麟の如く……」

ぶつぶつと呟きながら酒瓶に頬擦りまでし始める始末。

「この前ランクスと模擬戦三番勝負をしてさー、お互いの一番大切な物を賭けたんだよ。で、死闘の末見事私が勝利し、晴れてこの子は私の下へ……ああ、この時をどれだけ待ち望んだ事か」

それ完全にプライベートな話じゃねーか。

任務とか言って何運ばせてんだあのオッサン。自分で持っていけよ。憚然として立ち尽くす俺などお構いなしに、シャミルは酒瓶にキスしはじめた。

だめだこいつ、早くなんとかしないと……

「それじゃあ確かにお届けしました」

「あ、うん。ありがとね！ランクスによろしく言っというて。次は月光の雫を賭けて勝負だって」

月光の雫とやらについての蒔蓄を虚空に向けて呟きはじめたシャミルを置いてそそくさと修練場を後にする。

配達のついでにスキル上げをするつもりだった事を思い出したのは、それから暫く経ってからの事だった。

次の配達先は商業区の武器商人エドワード。

前線基地の住人は非戦闘員を含めても生産が苦手な闇神の末裔が殆どなので、鍛冶屋などの生産者は全くと言って良い程見かける事はない。

ここで手に入る物は、商人が買い付けて来た他所で作られた武器や防具ばかりだ。

エドワードも例に漏れず他国の品を扱う商人の一人で、前線基地では珍しい光神の末裔であるヒューマンだ。

かつて世界を二分し、対立していた光の民と闇の民だが、共通の敵である虚族の台頭以来、多少のわだかまりを残しつつも、共生の道を歩んでいる。

特にエドワードは、大戦以降に建国された金が全ての新興商業国家の出身であるため、光の民だの闇の民だのといった事に興味が無い人種だ。

彼らにとって大事なものは、そこに金があるか無いか。

それだけが彼ら商人の判断基準なのだ。

「いらつしやいませガイアス殿、今日は何をお探しで？」

彼が俺の名前を呼んだのは、特に親しい間柄である事を示してい

る訳ではない。

彼らは商売のためならばなんでもする。

きつとこの前線基地に出入りする者全ての名前を記憶している事だろう。

「隊長のお使いだよ」

鞆の中から小包を取り出し渡す。

エドワードは中身を取り出すと、一つ一つ手に取って確認し始めた。

小包の中に入っていたのは、野生動物の角や牙、毛皮などの戦利品だった。

これらの戦利品は武器や防具の素材として利用される。

恐らく仕入れの際にこれらの素材を他所の街へ持って行き、生産者に売るのがだろう。

「ええ、ええ、きちんと数もそろっていますし、質も問題ありませんね。はい、確かに受け取りましたよ」

エドワードはそう言って、再びそれらを包みに戻すと、奥の棚に仕舞う。

「さて、他には何か御座いますか？先日仕入れから戻ったばかりですので、色々取り揃えておりますよ」

その言葉に反応したのか、視界の左下に取り引ウィンドウが表示される。

どうやらこの店で取り扱っている物のリストのようだ。

「そうだな……2s以内で揃えられる防具はあるか？」

ログインした時点で持っていた1sと、先程受け取った報酬を合わせて現在の所持金は2s20c。

2sは現在の全財産に近いが、配達任務を終えれば50cの報酬も手に入る。

装備を整えれば狩りも楽になるし、ここは可能な限り性能の良い防具を手に入れるべきだろう。

死ねばキャラクターロストである以上、装備品をケチる訳にはいかない。

「そうですね、その御予算ですとこちらの鉄革鎧一式がよろしいかと」

ウィンドウに表示されたのは、今の装備がボロ切れに見えるような、鉄を打ち込んで補強された頑丈そうな革鎧。

「予算の都合がつかずならば、多少足が出てしまいますが、胴鎧をこちらのプレストプレートにしまして、他の箇所を鉄革鎧で揃える組み合わせがお勧めですが」

表示される価格は、鉄革鎧一式が1s70c。

胴鎧をプレストプレートにすると2s10c。

「金が余ったら予備の武器を買おうかと思ってたんだが。片手剣はあるか？頑丈でなるべく安いやつがいい」

「安くて頑丈な片手剣となりますと、このブロードソードが50cですな。幅広で厚みのある刃ですので頑丈ですよ」

「なるほど……プレストプレートと合わせると2s60cか……2sにまけてくれ」

駄目元で言ってみると、右下のスキルログウィンドウが交渉術スキルの上昇を表示する。

「ははは、自分で言うのもおかしい話ですが、我ら商人にとって金は命であり身体を巡る血液ですからな。そう易々とは値切りには応じませんよ」

なるほど、交渉術を上げれば値切る事も可能なのか。

とは言え、この交渉術のスキル値で60cも値切るのは無理があるか。

「仕方ない、鉄革鎧一式とブロードソードで2s10c。どうだ？」

「10cとはいえ金は金……と言いたい所ですが、いいでしょう。」

その代わり、今後とも何かお探しの際は当店をご利用くださいますよう」

にやりと笑うエドワードに金を払って品物を受け取る。

「今着てる鎧、買い取ってくれるか？」

「その鎧も随分と年季が入っておりますからね。古着としてもなかなか買い手がつかないでしょうし、10cという所でございますね」  
申し訳なさそうに答えるエドワード。

初期装備であればその程度だろう。

「10cか。まあ仕方ないな。それで頼むよ」

装備変更コマンドで一瞬にして鉄革鎧に装備が変わった。

今まで装備していた革鎧をエドワードに渡す。

新しい鉄革鎧は量産品なので着心地はあまり良くはないが、動きにくい程ではない。

隙間無く打ち込まれた鉄が重量感を感じさせるが、これまでの薄い鉄板と擦り切れた革で出来た防具とは安心感が違う。

「ではこちらが御代になります。ショートソードはよろしいので？」

「ああ、これは予備武器にするからな」

「なるほど、失念しておりました。では、ありがとうございました。  
武器防具の簡単な修繕もやっておりますので、またいつでもお立ち寄りください」

深々と頭を下げるエドワードに見送られて、店を後にする。

「次は道具屋か」

エドワードの店からそう遠くない、こじんまりとした建物へと入る。

「いらっしやいませ、です」

薬品独特の匂いが籠った狭い店内の奥、ガラス張りのカウンターから頭だけ覗かせているのはまだ幼い少女。

「お父さんは、仕入れに行ってます、です。マールはお手伝い、です」



マールと名乗った、シャミルと同じライカンスロープの少女は、ふさふさの猫耳をぴこぴこせわしく動かしながらお辞儀をする。俺は目の前の少女と向かい合い、どうしたものかと思案する。

彼女は見たところまだ十歳かそこらだろう。

NPCの年齢を気にするのもおかしい話だが、彼女に荷物を渡して大丈夫なのだろうか？

メモには「商業区 道具屋主人マロウ」と書かれているのだし、彼女の父が戻るまで待つべきだろうか。

「マールはまだちいさいですけど、お店の事はなんでもできます、です」

マールはそんな俺の動揺を察してか、少し頬を膨らませる。

「商品の説明もちゃんとできますですし、素材の鑑定もできます。値切り交渉に毅然と対応だってできちゃいます、です」

ぺたんこな胸を張ってさあ用件を言うですとのたまう幼女。

一抹の不安を感じながらも、鞆から包みを出して渡す。

包みの中に入っていたのは、魔物の体内で生成される、ソウルジエムと呼ばれる赤い結晶と、前線基地周辺で採れる薬草、小瓶に入ったよくわからない液体。

マールはそれらをせつせと仕分けしてゆく。

たまに首を傾げて、棚を指差しながら「ど、こ、に、お、こ、う、か、な」と呟いているのは見なかった事にしておこう。

「完璧なのです。配達ご苦労様でした、です」

仕分けを終えたマールは、小さな袋を差し出してきた。

「今回買い取った素材の御代になります、です。追加報酬として渡すようについておじちゃんのメモが入ってた、です」

おじちゃんとはランクスの事だろうか？

なかなか粹な事してくれる。

受け取った追加報酬は40c。

おまけとしてはなかなかの額だ。

臨時収入も入った事だし、いざという時のためにポーションを用意しておくのも悪くない。

「50cくらいでポーションとか買えるかな」

手持ちの回復アイテムだけでは心許ないので、短時間で体力を回復できるポーションを何本か買っておきたい。

「それっぽっちじゃ無理無理、です」

しかし、マールは両手の人差し指でバツを作って首を振る。

「ポーションは一番安いのも一個50cから、です」

「そんなに高いのか？」

「高い上に効果は微妙、です。だから在庫もない、です。一個1sの下級ポーションくらいじゃないと、買う意味ない、です」

表示されたウインドウに並ぶポーションは、確かにどれも高額が表示されている。

どうやらこの世界のポーションは割と貴重品のようだ。

「じゃあポーション以外で何かないかな」

「50cなら、包帯と軟膏と治癒の丸薬の応急薬セットをお勧めする、です」

「けど、それは回復効果が出るまで時間がかかるだろ？いざって時のためにやっぱポーションは欲しいけどな」

「確かにどれも即効性には欠けるですし、いざという時のためにポーションを持つておくのは有効、です。けど、いざって時の回復手段が無いほうが、無茶しなくなるから逆に死ににくい、です」

こんな幼い子供に教わるというのは釈然としない物があるが、なるほど、一理ある。

つまり金が無いなら慎重になれと言う事か。

「なるほどね。じゃあその応急薬セットを貰おうか……30c」

「おとといきやがれ、です」

彼女はエドワード以上の強敵だった。

粘りに粘った値切り交渉の結果、応急薬セットを49cに値切る

事に成功した。

1cの値切りに執念を見せる俺に、マールは呆れ顔だったが、値切った金額は問題ではない。

例え1cと言えども、値切り交渉を成功させたという事実が重要なのだ。

おかげで交渉術スキルは2・4まで上昇した。

名誉のために言っておくが、俺は決してロリコンではない。

交渉の最中、幼女から投げかけられる辛辣な言葉にちよつと心が躍ったのは事実だが、決してロリコンではない。

なんせ俺には妹がいるのだ。

妹がいる男は年上に憧れる。姉がいる男は年下好きになる。

両方いる奴は悟りを開き全てを受け入れる包容力を得る。

それがこの世の真理なのだ。

## 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<sup>たんのう</sup>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/n4478ba/>

---

Atlas-Endless Frontier-

2012年1月12日20時43分発行