
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 -

【Zコード】

N4478BA

【作者名】

黄金の鉄の塊

【あらすじ】

もうひとつ現実と言つ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＝キャラクターな過酷な世界。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に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。

At1us（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。

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システムの革新しさと、室内にいながら実際に運動している感覚でスポーツを楽しめるとあって、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畳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対応にしたリ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、今から一年前。

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、社会現象と言つ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險する快感に、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【Atlas -Endless Frontier-】が発表された。

インフィニティ・ソフトウェア開発の【Atlas -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、無骨な鎧を身に纏つた男と緑の肌を持つ亜人と戦闘。

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

合成が、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つた物だつた。

【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。

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】に目を通していくが、特に目新しい情報は無かつた。

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つていなかつたが、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るようと、ネットゲームの單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っていた。

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、ゲームだけではなく、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つた客層を多く取り込む事に成功している。

とはいっても、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つた訳だが。

ちなみに我が家は両親と俺、妹の四人全員がゲームで、家族四人でネ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つたが、親父が謎のコネを使つ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、専用ウォーターベッドに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つてきたのは四台の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ォーターベッドに寝そべり、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つて、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必要ない。

周囲には何も無い。

地面に立つ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つてている。そんな感覚。

不自然極まりないこの空間は既にVRシステムによつて作られた世界だ。

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なんとか。

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。

五ページに渡つて記載された規約を眺める程度に流し読みし、次

のページを捲り、手をかけた所で田の前に電子的なウイ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、片手剣と盾を持つ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。違つ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つ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つてはみたものの、どうもデ
フォルト以外は不自然な色調になつてしまい諦めて投げ出した結果
だつた。

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：ノスフェラトウ

信仰神：破壊神ミテラ

出身地：クラングルム

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。

ネットゲに付き物のNGワードレスレの名前や、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。

しかしノスフェラトウには大きなデメリットもある。

まず、ノスフェ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。

特にノスフェ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取り続ければ、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。強い力を持つているが、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つてプレイスタイルが大きく変わつてくる。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つたので、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ミテ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クランガルムは設定では既に滅びてゐるので、現在地としては選択不可能となつてゐる。

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つていい。

所属ギルドは傭兵ギルド。

ここでいうギルドといつのは、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「ミコニティ」としてのギルドは、アトラスでは【クラン】と呼ばれてゐる。

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つてキャラクターの性能を数値的に表現してゐる。

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つてある。

耐久力を上げて死ににくくし、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つており、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つ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イ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。

『よつこじや、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نس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

無機質なエントラنس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、乾いた空氣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。

確かに一人のゲームとして、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たら、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。

ふと思いつき立ち頬を抓つてみた。

思いつきり抓つてみると、あまり痛みは感じない。

頬に触れている感触と、抓つている箇所に多少圧迫感を感じるのみ。

どうやら痛覚は無い、あつてもかなり鈍く設定されているようだ。もし痛覚そのままで、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らう。

かくいう俺も痛いのは嫌いなので、この仕様は有難かつた。

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って、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つ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、ディバ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、走つたりと、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「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、実際に收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、田の前にインベントリウインドウが表示される。

ウイ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イ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、巣廻田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運動は切つておく。

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つてみる。

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つたのだ。
しかし誤算もあつた。

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つてている。

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、手つ取

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：1 sec

再使用可能：1 sec

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なだけあって、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。とはいって、【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の使用方法は一通りある。

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、青白い球体となつて浮遊している。

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つたが、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】が当たつ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つた。

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。

たつ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罠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。

これを使うくらいならば他の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。
と言つ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、一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できるが、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。

なので、現状一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つて収束していく。

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、対象に当たつ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つた炎槍は、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が、それでも【魔弾】よりは威力は高いだろう。

マナ消費は【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もある。

【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う。

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？。

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ける事が出来る、ギルドクエスト、達成すると一度と受けれ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イニークエストがある。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、ディステイニー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つた感覚とともに、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ゥを選んだ以上、【生き難い】のは覚悟の上だが、スタート地点周辺はなんとも物騒な環境のようだ。

たつた今【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】は連続クエストだつたらしく、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ぬようだ。

クエストページの次は【ミニユーティページ】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ن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つたほうがいいな」

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つて、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靈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靈の領域となる。亡靈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。

自分を中心とした一定範囲内の気配を探知する、危機探知スキル 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ラッシュエフェクト、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、周囲の気配を常に探知する事が出来るが、効果範囲は狭く探知の精度も低い。スキル

発動中はスタミナの回復速度が減少する。

アクティブラッシュ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探知出来る。パッシブエフェクトとは違つ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ラッシュ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、森に分け入つ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ょっと走つて、安全な場所で休憩するの繰り

返しだ。

いざ戦闘となつた場合のためにスタミナに余裕も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つ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。半分ほどに減つ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つているため全体の面積こそ広いが、亡靈の荒野から前線基地に向かつ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にすら会つてないってのに……」

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。血に染まつたような赤い毛と、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、繩張り意識が強

いためこの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、躊躇殺しにされるケースが多い。

力は然程強くは無いが、ナイフのよつ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。

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。

ドスッと鈍い音を立てて、ブラッディウルフの眉間にショートソードが突き立つた。

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MMO RPG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つていて。

「ていうか、精神的にきつつい……リアルすぎだろ」

初めての戦闘を終えて気が抜けると、膝が笑つていてる事に気が付いた。

戦闘は一瞬で終わつたが、まるで全力疾走をした後のよつたな倦怠感もある。

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下になつていて。

「渾身の一撃つて奴か？」

土壇場で普段以上の力を発揮するシステムもあるのだろうか。事前に調べた限りではそれらしい情報は無かつたが、これだけ緻密に作りこまれていれば、何があつても不思議ではない。

たつた一戦で半減してしまつ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れる為のスキルだ。

「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。良く考えたら血だつて出ないんだし、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つたのだろう。

安心したような、肩透かしを食らつ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つて霧散した。

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、予想外にもど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つた。

【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。

ブラツ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、もうアー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。

目の前をゆっ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ギの群れ。

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。

フリッギ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つており、近づくのは危険なので、群れを迂回する。

すると、突然フリッギ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オ！」

大地を搖るがすようなフリッギの雄たけびに、それまで悠々と行

進していく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気に取られていると、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！」

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

今、目の前で暴れるフリッギ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ギは糸が切れたように動かなくなつた。

獲物を仕留めたドラゴンは、フリッギ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……」

目が合つた。

最悪だ、こんなのに勝てる訳がない。

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つていった。

ドラゴンの姿が遙か彼方へと遠ざかり、やがて見えなくなつても、

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トステータスなのか、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。

どうやら考え方を改めなければならないようだ。

「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。

アークス前線基地の南門から入つてすぐ右手側に傭兵隊詰所はあった。

ランクス傭兵隊長は微かに縁掛かつた肌と額に一本の角を持つ、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、それにしたつ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エラトウ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まつたんじゃねえかと思つてたとこだつたぜ。

「不幸なフリッギがいなければ食われてたかもしれないな」

「その様子じや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。

「ここはアーラス前線基地です」や「私が傭兵隊長です」などの、いかにもな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つて活動している。

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である事は間違いないが、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。

俺も何度も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。

「やつぱり虚族が絡んでんのか……災禍の森が完全にあいつ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ち着き無く触りながら顔を顰める。

「とはいって、どう動くにせよもう少し探らねえとな。ま、『こ苦労さんだつたな。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つてもらうからな。全部飲み代に使つち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、クエスト報酬ウイ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、1520と
いつた具合だ。

詰所に入る前に、視界左下に表示しておいたクエストウインドウ
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、まあ今んとここれといつて仕事は無い。暫くは酒でも飲んで
疲れを癒してくれ、と言いたいとこだが」「

目の前に書類の束と何やら色々と詰め込まれた鞄が置かれる。

「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ならんし、届け物のいくつかは
今日中に持つてかにやならんし、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だ。
まあ小遣い稼ぎと思つてちやちゃつと頼むぜ」

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の配置を覚るために用意されたチヨートリアル的な内
容のクエストだろう。

報酬は50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。上から順に回つてけばいい。全部届けたら暫しの休暇だ。報告に戻つ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鞄を受け取り、詰所を後にする。

アーカス前線基地は、かつて虚族の襲撃に遭い廃村となつ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つてあり、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つてきた場所は、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つて差し支えの無い風景だつたが。

「クランガル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奢な造りだ。

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つたが、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

「そこ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で武装した騎士に声を掛けられた。

どうやら勝手に入つ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つ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つて行つた。

その後、戻つてきた騎士に案内されて隊長室へと通される。

「わざわざ辛苦様です。どうぞ掛けて下さー」

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

クラングルム騎士団七番隊隊長ゼリオス＝クランシロウは、ペンを置き、俺の対面のソファーへと腰を下ろした。
彼もランクスと同じくN.P.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」

俺が請け負つ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呟つと、一言で言えば適材適所と言つ奴だ。

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つて集団戦を可能とした集団が騎士団であり、彼らの本領

が発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つて脅威に対抗する集団だ。

傭兵隊などと名乗つてはいるが、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數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、虚族によつ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つていてます。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。

「おつと、申し訳ない。どうも考え方をしていると周りに気が行かなくて。しかし、ちょ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。この所身軽なあなた方に頼つてばかりで、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つた場合、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つた大型モンスター討伐クエストが発生するかも知れない。

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か確認できる。

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、多いと言つても、正式サービス開始初日にしてはその数

は疎らだ。

それもそのはず、ノスフェラトゥ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、ゲームの中には、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つていった。

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、一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ないのだ。

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クリ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

らいだりつ。

まあ、俺もその一人なわけだが。

田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獸耳は、遠目にも良く目立つ。

近接戦術教官のシャミル。

ライカансロープと呼ばれる種族である彼女に配達する物は……

「……酒？」

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

鞄の中から出てきた、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」

訽然としない物を感じて尋ねる俺とは対照的に、俺からひつたくる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。けどただのお酒じゃないんだな! 聖獸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は始める始末。

「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。自分で持つてけよ。憮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……

「それじゃあ確かに届けました」

「あ、うん。ありがとね！ランクスによるしく言つといて。次は月光の雲を賭けて勝負だつて」

月光の雲とやらについての蘊蓄を虚空に向けて呴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、それから暫く経つてからの事だった。

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つ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。

彼らにとつて大事なのは、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。

「いらっしゃいませガイアス殿、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。
さつといじ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
だらう。

「隊長のお使いだよ」

鞄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、一つ一つ手に取つて確認し始めた。

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つて行き、生産者に売るのだろう。

「ええ、ええ、きちんと数もそろつていますし、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？先日仕入れから戻つたばかりですでの、色々取り揃えてありますよ」

その言葉に反応したのか、視界の左下に取引ウインドウが表示される。

どうやらこの店で取り扱つて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つっていた1sと、先程受け取つ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、いじは可能な限り性能の良い防具を手に入れるべきだらう。

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うしいかと」

「ウイング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。

「予算の都合がつくならば、多少足が出てしますが、胴鎧をこちらのブレー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をお勧めですが」

表示される価格は、鉄革鎧一式が15700。胴鎧をブレーストプレートにすると25100。

「金が余つたら予備の武器を買おうかと思つてたんだが。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500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……ブレーストプレートと合わせると25600か……2sにまけてくれ」

駄目! 元で言つてみると、右下のスキルログウイングウが交渉術スキルの上昇を表示する。

「ははは、自分で言つのもおかしな話ですが、我ら商人にとつ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600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25100。どうだ?」

「1000はいえ金は金……と言いたい所ですが、いいでしょ。」

その代わり、今後とも何かお探しの際は当店を「利用くださいますよ」

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つておりますからね。古着としてもなかなか買い手がつかないでしようし、100円とこう所で100円でますね」

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。

「100円か。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鉢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。

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

隙間無く打ち込まれた鉢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こので?」

「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離れて遠くない、一丁んまりとした建物へと入る。

「いらっしゃいませ、です」

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

「お父さんは、仕入れに行つてます、です。マールはお手伝い、で

す」

「マークと名乗った、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ょぴょことせわしな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らう。NPCの年齢を気にするのもおかしな話だが、彼女に荷物を渡して大丈夫なのだらうか？

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らうか。

「マークはまだちいさいですが、お店の事はなんでもできます、です」「マークはそんな俺の動揺を察してか、少し頬を膨らませる。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らうか。

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

ぺたんこな胸を張つてさあ用件を言うとのたまう幼女。

一抹の不安を感じながらも、鞄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、小瓶に入つたよくわからない液体。

マーク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、ー、ー、ー、お、ー、ー、う、か、な」と呟いているのは見なかつた事にしておこう。

「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クは、小さな袋を差し出してきた。

「今回買い取つ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ておじちゃんのメモが入つてた、です」

おじちゃんとはランクスの事だらうか？

なかなか粹な事をしてくれる。

受け取つた追加報酬は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、こぞとこつ時のためにポーションを用意しておくれのも悪くない。

「50こ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つて首を振る。

「ポーションは一番安いのでも一個50こから、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15の下級ポーションくらいいやないと、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」

「50こなら、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? こぞつて時のためにやつ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、こぞとこつ時のためにポーションを持つておくのは有効、です。ナビ、こぞつ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く、です」

こんな幼い子供に教わるといつのは欣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つ事か。

「なるほどね。じゃあその応急薬セットを貰おうか……30こ

「おととこきやがれ、です」

彼女はエドワード以上の強敵だった。

粘りに粘つた値切り交渉の結果、応急薬セットを49こに値切る

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つ事實が重要なのだ。

おかげで交渉術スキルは2・4まで上昇した。

名譽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ょっと心が躍つたのは事実だが、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。

「次は神殿か」

神殿は、ここアーカス前線基地において、虚族の襲撃以前から現在まで変わらず機能し続けている数少ない施設の内の一つ。神殿が持つ役割は、神に祈りを捧げる場所であり、数あるスキルの中でも特殊な性質を持つ神術スキルを修練するための場所でもある。

神術スキルと魔術スキルは、似て非なる物だ。

どちらも炎や氷、風や雷といった攻撃呪文系SAや、傷を癒す治癒呪文SA、身体能力を強化する強化呪文SAを習得可能という点では変わらない。

しかし各属性の攻撃呪文、治癒呪文、強化呪文を幅広く習得可能な魔術スキルと違つて、神術スキルで習得するSAはそれぞれのキャラクターが信仰する神によって変化する。

例えば、生命神ルースを信仰していれば治癒呪文SAを多く覚え、炎の神ガルクを信仰していれば炎系攻撃呪文SAを多く覚える。

魔術スキルのような汎用性が無い代わりに、神の力行使する神術スキルのSAは魔術スキルと比べて強力な物が多い。

信仰神によつて大きく使い勝手が変わるため、ネットではどの信仰神を選ぶのが最も効率がいいかという議論が熱く交わされていた。

神殿はヨーロッパの宗教建築を思わせる、立派な石造りの建物だ。中に入ると、正面に闇の四神の石像があり、この神殿が闇の神を祀つてゐる事が伺える。

なので、ここで光の神を信仰している者が祈りを捧げても何の恩恵も得る事は出来ない。

せつかくなので、祈りを捧げて行く事にする。

祭壇の下、ステンドグラスを通して刺し込む光の中に立ち、膝を着き頭を垂れる。

右手を額に、左手を胸に。

これが破壊神ミテラに祈りを捧げる際の形式だ。

祈る事で何が得られるかと言つと、ディバインエナジーゲージの回復と、神術スキル値の上昇だ。

ブラッディウルフとの戦闘で、ディバイングエナジーは七割程に減つていた。

祈りを捧げ始めると、緑色のゲージがじわじわと回復していく。また、一定の間隔を置いて、神術スキル値の上昇ログがスキルログウインドウに表示されていく。

スキル値が高くなれば高くなる程、祈りを捧げる事でスキル値が上昇する間隔が長くなつていくのだ。

ちなみに祈りを捧げるのは神殿以外の場所でも可能だ。初期配布アイテムの邪心像を使えば、屋外でもディバインエナジーの回復は可能だし、スキルも上がる。

ただし回復速度もスキル上昇率も神殿とは比べ物にならない程低い。

30秒程祈りを捧げる事で、ディバインエナジーは完全に回復した。

スキル値は0・5上昇している。

祈りだけでスキル値を上げるのはあまり現実的ではないようだ。

では、本来の目的を果たそう。

メモには「神殿 司書ジーフア」とある。

司書という事は、神殿が管理している図書室でもあるのだろうか。通りがかった修道士に図書室の場所を尋ねると、地下へと続く階段に案内された。

階段を下りれば、地下一面が図書室になつてゐるところ。
修道士に礼を述べて階段を下りる。

地下図書室は、予想外の広さだつた。
一定の間隔で置かれた燭台の明かりだけでは、どれ程先まで書架
が続いているのか把握できない。

「何かお探しですか？」

背後から掛けられた声に振り向くと、青田に肌に透けるような白
髪。ダークエルフだ。

身を包むのは染み一つ無い純白の修道服。

こちらを見つめる水色の瞳と薄い桜色の唇以外は、どこまでも白
い。

しかし、こちらに向けられた瞳に、違和感を感じる。

田の焦点が合っていないのだ。

「盲田なのだろうか。

「ええと、司書のジーファさんばかりでしょ？」

「ジーファは私ですわ」

一瞬、彼女が何を言つてゐるのか理解できず、ワタクシとは何処
だろうなどと訳のわからぬ事を考へる。

そんな俺の戸惑いを察してか、彼女はくすくすと笑う。

「目が見えないのに司書だなんて、おかしいですよね」

「え、いや、おかしいなんて事は……すいません」

「ふふ、気になさらないで。自分でもたまに笑つてしまふんですも
の」

そう言つと、彼女は田が見えないとは思えない程しつかりとした
足取りで書架に歩み寄る。

「けれど、田が見えなくても司書の仕事は出来ますのよ。この本は

『旧約創世神話第一巻』。こちらは『闇神学概論?』」

そう言つて彼女が抜き出した本の表紙には、確かにそれらのタイ
トルが書かれている。

全ての本の配置を記憶しているのだろうか？

「全ての本には著者の想いが込められています。それは写本でも同じ。私はそれらを感じる事が出来る物ですから」

ただの物に込められた想い……そんな物を読み取るスキルがあるのだろうか？

基本的なスキルは、事前に情報が公開されているが、少なくとも、俺が知る限りではそれらしいスキルはない。

あるとすれば、封印スキルだろうか。

封印スキルとは、特定の条件を満たした場合にのみスキルリストに表示される特殊なスキルだ。

特定のスキルを一定値まで上昇させる、特定クエストを達成する、特定アイテムを使用するなど、様々な条件によって『封印』されたスキル。

それらは初めから全てのプレイヤーが習得している基本スキルと比べ、強力な効果を持つている物が多い。

封印スキルに関しては殆ど情報が公開されなかつたので、物に込められた想いを読み取るスキルなどという物があるかは不明だが、恐らく間違いないだろう。

この世界ではプレイヤー、NPC問わず、何をするにもまず間違いないスキルが関わってくる。

それはNPCとて例外ではないはずだ。

「あの、本日は何をお探しで？」

思考に耽る俺に、困ったような声がかけられる。

彼女に聞けば答えを得られるかもしれない。

上手く聞き出せれば、ほとんど情報の出回っていない封印スキルについて知るチャンスだ。

しかしいかにNPC相手とはいえ、初対面の相手の身体的障害に関わる話を広げる気にはなれない。

もう少し親密になつてから、だな。

思考を打ち切り、鞄から彼女への届け物を取り出す。

それは、一冊の本と、手紙だった。

「それは『新約創世神話第八巻』……ランクスさんのお使いの方でしたか？」

俺が取り出した本のタイトルを、触れもせずに言い当てる。

「珍しくランクスさんが返却を延滞なさるから、お仕事がお忙しいのかと思って、今日あたり取りに伺うつもりでしたので助かりました」

「あのオッサ……隊長が読書ってのは意外ですね」

随分と分厚い本のハサウエーという事は、気紛れで手に取つた訳ではないだろう。

あの筋肉達磨がこの本を読んでいる姿を想像する。似合わない。「私がここに司書を始めたばかりの頃に、ランクスさんが文字を習いたいと言つて神殿を尋ねてまいりました。騎士団の方との書類のやり取りの際に文字が読めないと困るとかで、熱心に学ばれていますよ。それ以来、ここにも頻繁に足を運ばれるようになって、色々な本を借りて行かれます」

なんとも殊勝な心掛けだが、本当にそんな真面目な理由だけなのか？

騎士団から書類が来たら、文字は読めないから人を寄越せと怒鳴り込むタイプに思えるが。

もつと他の理由があるとしか思えない。

そう、例えばこの手紙……かわいらしいピンク色の封筒に、ハーマークで蝶の封印がされている、いかがわしいオーラを放つこの手紙。

封筒にはミミズがのたくつたような字で『親愛なるジーファへ』などと書かれている。

隅のほうには、田を凝らしてようやく見える程小さい文字でラン

クスの署名がある。

完全無欠にラブレターだ。

目が見えない相手にラブレターって……！

いや、相手は無機物に込められた想いを読み取る事が出来るのだから、そう悪い手ではないのか？

事実、ジーファはこの手紙にちらちら田をやりながら顔を赤らめもじもじしている。

「ていうか自分で渡せよあの野郎……」

俺の眩きは、広大な地下図書室を覆う闇へと吸い込まれていった。

神殿を出る頃には、田は傾き夜の帳が下り始めていた。

「次で最後か」

メモの最後には「外周区 媚館『飾り窓』エリーシア」と書かれている。

メモを閉じ、深呼吸する。

目を揉み解し、もう一度メモを開く。

そこに書かれているのは「外周区 媚館『飾り窓』エリーシア」。

クシャッと軽い音を立ててメモが手の中で潰れる。

「媚館つて……傭兵隊長が媚館に何届けるんだよ」

詰所で受け取った鞄の中に残るのはずしりと重く、じゅうじゅうと音を立てる小袋。

中身なんぞ見なくたってわかる。

お金だ。

念のためちらりと覗いてみると、案の定銀貨と銅貨が詰まっている。

銀貨の一枚でも押借してやろうかと思つたが、袋と貨幣がまとめる。

てクエストアイテム属性になつてゐるのとちよらまかす事は出来なかつた。

いや、別にクエストアイテムじや無くたつて本氣でパクる氣は無いけども。

「もうこのまま詰所戻つてあの肉達磨を小一時間問い合わせたいけど、これもちゃんと届けないと配達任務終わらないしな……」

スタミナゲージは歩いているだけならば消費量を自然回復量が上回るので、システム的には疲労など感じるはずもないのだが、外周区へと向かう足取りは重い。

生体認証システムと住基IDカードを合わせた個人認証システム、通称住基生体認証システムの普及は、ネット上でのセキュリティやアカウント管理の在り方を大きく変えた。

これまで特定の文字列によるIDとパスワードによつて管理されてきたアカウントは、住基生体認証システムの普及以降、個人情報の流出によるなりすまし被害の件数を大きく減らす事に成功する。また、住基生体認証システムは、個人が複数のアカウントを大量に作つたり、ずさんな年齢認証による未成年のアダルトサイトへのアクセスなど、様々な問題を解決した。

一方で、アダルトコンテンツは、未成年によるアクセスをほぼ完璧に締め出す事に成功した事によつて、より過激に発展して行つた。そもそもアダルトコンテンツが秘めたパワーは凄まじい。かつてのビデオデッキの爆発的な普及や、インターネットの急成長などは、アダルトコンテンツがその一因を担つてゐたのは間違いない。

新しい技術の発展、普及の影にはエロパワーが付き物である以上、VRシステムを利用したアダルトコンテンツが登場したのも、当然と言えるだろう。

現在では、特定のコンテンツに『十八歳以上ののみ対象』といった形だけの規制は存在しない。

対象年齢未満であれば、住基生体認証システムによつてそれらの

「コンテンツへのアクセスを完全に遮断する事が出来るからだ。

そういう事情もあってか、最近のVRMMORPGの中には、一見全年齢対象でありながら、一部にアダルトコンテンツを含むタイトルが存在する。

アトラスもその中の一つである。

故に、この世界の娼館というのは、形ばかりのハリボテではない。バーチャルの世界で、そういうコトが出来る場所なのだ。

外周区への入り口を眺めながら溜息を一つ。

遠目に見た限りでは、寂れた酒場が立ち並ぶ一角といった雰囲気だが、先程から何人かのプレイヤーが足早に外周区へと吸い込まれてゆく。

「どうもこいつも期待に目を輝かせた男性プレイヤーばかりだ。

「そりゃこんな場所なら娼館の一つもあるだろうけどさあ」

血の氣の多い傭兵や冒険者の野郎どもが多数を占める前線基地に、こういう店があるのは何ら不思議ではない。

俺だつて健康な男だ。

可能ならば、彼らに混じつて夜の街に繰り出したい。

しかし俺は未だ未成年であり、そっちのコンテンツを楽しむ事はシステム的に出来ない。

外周区に立ち入るだけならば、十五歳以上であれば許可されるようだが、中途半端に足を踏み入れても未知の世界に対する興味が増すだけではないか。

俺だつて「昨夜はお楽しみでしたね」したいのに！

一人、また一人と外周区に吸い込まれていくプレイヤーを躊躇を噛みながら眺める。

「はあ……こいつしてたつて仕方ないな……さつさと済ませよう」

なるべく周囲を意識しないように努めながら、外周区の門を潜る。

目的地である娼館『飾り窓』はすぐ見つかった。

その光景は、なんとか、十五禁じやねえだろこれ。という物だった。

店名の由来でもあるのか、その娼館は装飾が施された出窓がいくつもあり、そこから露出過多な衣装に身を包んだ女人が通りに身を乗り出して手など振っている。

どういやら出窓から顔を覗かせているお姉さん方の中から気に入つた相手を選び指名するシステムのようである。

他所の娼館が、入り口にお姉さんが立つている以外は寂れた酒場といつ雰囲気なのに対して、ここだけ飛びぬけて派手だ。

「なんだい坊や。こんなとこ来るにはちよつと早いんじゃないかい思わず言葉を失つて見入つていいと、一階のオープンテラスに腰掛けた女性に声を掛けられた。

「それにうちは外周区一の高級店や。あんたみたいな若いのがハマると三日と待たず文無しだよ」

紫煙をくゆらせながら、煙管で外周区の門の方角を指してくる。さつさと出てけと言う事だらつ。

しかしここまで来てタダで帰る訳にはいかない。

「ここには仕事で来た。エリーシアって人を探してる」

「ふうん? 仕事でエリーシアをねえ……けど、生憎あの娘は今一階で仕事中さ。急ぎなら代わりに用件を聞くけどね」

仕事中という言葉に妄想が駆け巡る。

それはつまりあれか。そういうことか。どこの部屋で今あれなのか。

必死で平静を保つたつもりだが、相手はプロだ。

男が今何を考えてるかくらい手に取るようにわかるのだろう。なんかニヤニヤしてるし。

「傭兵隊長から届け物を預かってる。貴重品だから他人には預けられない」

取り込み中なら出なおすと言ふ残して立ち去りつとすると、女性

はいきなり笑い出した。

「あは、あはははーあの馬鹿、こんな子を使いによこすなんて、くく、何考えてんだかねえホント」

田じりに浮かんだ涙を拭いながら、手招きする。

「アタシがエリーシアだよ。まったく、こんなとこ来て仕事で人探しなんて遠まわしな言い方するから警戒しちまつたじゃないか」

濃い褐色の肌に燃えるような赤い瞳。

腰まであるウェーブのかかった栗色がかかった銀髪。

エリーシアは俺と同じノスフェラトウだった。

なんでも彼女はこの娼館を取り仕切る女将で、今は客は取つていなのだとか。

彼女への配達物は、案の定ランクスが溜め込んだツケだった。

「ほんとどうしょもない馬鹿だよ。巣廻にしてる娼婦に惚れた女の相談してた時も呆れたけど、ガキにこんな大金持たせて外周区に使いいに寄越すなんて、頭の中どうなつてんのかね」

激しく同意せざるを得ない。

今回の配達物も半分は傭兵隊の仕事とは関係無い物だつたし、明らかに人に任せちゃいけない物も混じつていたし。

何か考えがあつてのことなのか、何も考えていらないだけなのか。まあ後者だろうな。

「まあツケの代金は確り頂いたよ。これはお駄賃だ、取つときな」
貨幣を数え終えたエリーシアは、その中から銀貨一枚投げて寄越してきた。

「いや、いくらなんでも銀貨は貰いすぎだ」
返そつとすると、煙管で頭を叩かれた。

「ガキのくせに生意気言つんじやないよ。ならオトナになつたら返しにおいで。アタシが相手してあげるよ」

くく、と笑いながら煙管の紫煙を吹きかけてくる。

やめてくれ、俺は年上に弱いんだ。

「まう、そろそろ帰んな。最初のお客がそろそろ出でてくる頃だ。娼婦なんて最初こそ着飾っちゃいるが、一度お客様の相手したら服なんかいちいち着ないからね。ガキがいていい時間はもうお終いだよ」

しつしと手を払う。

ギギギ……くやしいのうーくやしいのうー

「ていうか、ガキガキって……もうすぐ十八だつーの」

エリーシアが身動きする度に視界に飛び込んでくる谷間や、ドレスのスリットから覗く生足から目を逸らしつづく。

そんなガキっぽい俺の反応を見て、エリーシアの口元に邪悪な笑みが浮かぶ。

「あらそう。アタシほんとは若い口に目が無くてねえ。わざと歳食つて抱いておくれよ」

これまでのからかうよつた雰囲気は搔き消え、誘うよつな笑みを浮かべてしな垂れかかってくる。

だめだ、敵わねえ！

その後エリーシアにさんざんこじょうにからかわれた後、一階から本当に一糸纏わぬお姉さんが降りてきたので慌てて『飾り窓』から逃げ出す。

もつとも、未成年に対する性的表現規制処理によって肝心な部分は全く記憶に残る事はなかつたが。

「オトナになつたらまたおいでよ」

足早に外周区の門へと向かう俺の背後で、エリーシアはけらけらと笑っていた。

「おう、なんだおめえもう帰ってきたのか？配達終わつたら休暇だつつたる。せつかく俺が気を利かせて最後に『飾り窓』紹介してやつたんだから遊んでこいよ。それともすぐイつちまつたか？詰所に戻ると、うんうん唸りながら書類に向かつていたランクスが、こちらにやけた顔を向けてくる。

「鎧買つたからそんな金は無い。そもそも俺はまだ未成年だ。いうかなんだよあの配達任務は。ほとんどあんたの個人的な用事ばつかじやねーか」

「あーん？ 金なら、エリーシアに渡した袋に多目に入れといたはずだぞ。配達の報酬と遊ぶ金に使えつてメモ入れて」

「は？ そんな事あの人一言も……」

一瞬の沈黙の後、盛大な溜息。

「やられたな。下手に気を利かせた俺が馬鹿だつたか。あの強欲女に金を預けるような真似するんじやなかつた」

つまり、エリーシアに渡した金には配達任務の報酬500円、彼らかは知らないが外周区で遊べるだけの金が含まれていたというわけか。

150円は貰いすぎどころか、エリーシアにかなり余計に持つてかれた事になる。

俺としては500円多く貰えたのだから文句は無いが、ランクスは後悔からか、額に手をやり天井を仰いでいる。

「まあ仕方ねえ。随分長い事ツケつぱなしだつたから、利子だと思つて諦めるか。で、他んどこにはちゃんと届けてきたのか？」

「当たり前だろ。騎士団の隊長が災禍の森の虚族の件と、クラクス村周辺の大型モンスターについて近いうちに話し合いたいそうだ」

「マジかよ。あの隊長さんは堅つ苦しくて苦手なんだが……」

「後シャミルが今度は月光の雫を掛けて勝負とか言つてたな」「なにい？あのアル中娘、次は月光の雫まで巻り取ろうってか？上

等だ、次こそコテンパンにしてやらあ」

「で、ジーファさんは『新約創世神話第九巻』を取り置きしどくから近いうちに借りに来い、手紙の返事はその時に、だとさ」ふんふんと頷いていたランクスは、手紙の下りで椅子から盛大に転げ落ちた。

「てつてて、てが、手紙！？ああつ！無い！手紙が無い！おいお前、まさかあの、あの手紙ジーファに、渡した、のか？」

どたばたと騒々しく、書類に埋もれた机の上を引っ搔き回し、引き出しの中身をぶちまけながら、大いにうろたえるランクス。

「そりや渡すだろ、それが任務だつたんだし……なんかイラつときたから破り捨ててやろうかと思つたけど、あの人一目で内容判つたみたいだつたしな」

「ありえん……と呟いて床に突つ伏すランクス。頃垂れる様の如し。

人にラブレター届けさせといて随分余裕こいてやがると思つたら、あの手紙は手違いで鞄に入つていたのか。

良い氣味だ。

「まあそう氣を落とすなよ。女なんて他にもいるぞ」

精一杯相手を気遣うような微笑を浮かべて、そつと肩に手を置く。俺の芝居は効果観面だつたようで、ランクスは緑色の肌を青ざめさせて床に崩れ落ちた。

まあ実際の所ジーファさんも満更ではないようだつたし、案外上手くいくんじゃないだろうか。

しかし、こんな娼館にツケ溜めとくよつた馬鹿の何処がいいんだろうか。

彼女の未来のためにも心ばかりの助言をするべきかもしれないな。この筋肉達磨が立ち直つた頃を見計らつて。

俺は燃え尽きた馬鹿を放置して詰所の一階へと続く階段を昇る。

一階は傭兵隊員の居住スペースになつており、かなりの部屋数がある。

特に決められた部屋の割り振りはされておらず、空き部屋があれば適当に利用するシステムだ。

空き部屋が無ければ相部屋か、詰所周辺にいくらでもある空き家を利用する。

幸い今田は出払っている隊員が多いのか、空き部屋はすぐ見つかった。

部屋に入つて粗末なベッドに腰掛ける。

「『システムブック』」
システムブック右上にはゲーム内時間と、現実時間が表示されている。

ゲーム内時間は20:40、現実時間は20:10。
ログインした時はゲーム内では正午頃だったはずなので、八時間程プレイしていたようだ。

しかし現実時間では午後六時にログインして、現在午後八時なので、未だ二時間しか経過していない事になる。

アトラスではVRシステムによつて脳機能を機械的に補助する事により、通常の四倍という加速状態でのプレイを可能にしている。つまりゲーム内では四時間が経過していくも、現実で経過する時間は一時間というわけだ。

我が家では午後八時半が夕食の時間と決まつてゐるので、そろそろログアウトをしなければならない。

「『ログアウト』」

システムブックを開いた状態でログアウトを宣言すると、ログアウトの確認ウインドウが表示される。

『ログアウト処理を開始します No/Yes』

Ye sに触れると、三十秒のカウントダウンが始まる。カウントダウン中に一定範囲を越える移動をしたり、攻撃を受けるとログアウト処理は中断される。

『3 . . . 2 . . . 1 . . . ログアウト処理完了。お疲れ様でした』
一瞬の暗転。
周囲には何も無い空間。

エンタランスレイヤーだ。

目の前にはシステムブックが開かれた状態で浮いている。
『システムブックを閉じる事でゲーム終了処理が完了します。このままゲームを終了するのであればシステムブックを閉じてください』開かれたページの上に表示されるウインドウに従つて本を閉じる。表紙が閉じられるのと同時に意識が暗転する。

目を醒ますと、俺の身体はアトラスのキャラクター『ガイアス』から、現実の『藤代孝彦』に変わっていた。

微かな駆動音と共にVRベッドのカバーが上がつてゆく。覚醒誘導機能によつて気持ち悪い程目覚めはいい。

時刻は八時十三分。

夕食には少し早いが、たまには配膳の手伝いくらいするのもいいだろう。

僅かに凝り固まつた身体を解しながらリビングへと向かう。

夕食はカレーだった。

なんせ我が家は家族全員がゲームマニアなので、ネットゲのサービス開始から三日間は一日三食手のかからないカレーがお約束だ。巨大な寸胴鍋になみなみとカレーが作り置きされている。「で、夕食とヤツコはもうやつたんだろ? どうだつた?」

飲酒状態ではVRシステムが起動出来ないので、晚酌はお預けとなつた親父が待ち切れないといった具合に感想を聞いてくる。

ちなみにタカとは俺の事で、ヤツコは妹の事だ。

父泰彦、母孝子の名前を組み変えて、俺が孝彦、妹が泰子。もうちょっと捻った名前を付けて欲しかつたものだが、俺の名前の第一候補は騎士と書いてナイト君だったそつなので贅沢は言えない。

祖父母の猛反対が無ければ、俺はすぐかつこいい名前で一生を過ごさなければならなかつたのかと思つと、祖父母には感謝しきりである。

「やつぱすごいよー。前評判以上つて感じ。エルフの里とか景色が綺麗だつたから、みんなとずーっと街の中ぐるぐる回つてたもん」

身振り手ぶりで感動を現すヤツコ。

ヤツコが選んだ種族は光神の末裔であるエルフ。

事前のアンケートでは全種族の中で一番目に人気のある種族だつた。

やはりエルフといえば美男美女に、自然に囲まれた美しい町並みというイメージのせいか、女性プレイヤーが多いといつ。ちなみに女性人口に釣られた男性プレイヤーもかなりの数だそうな。

「こつちは風景は確かにリアルだつたけど、景色が綺麗つて感じではなかつたな。初つ端から荒野に放り出されたし」

あの景色を見て綺麗という感情が浮かぶ奴はそうはいまい。

「どうせおにいちゃんの事だから戦つてばっかだつたんじょ？」

なんか引っかかる言い方だが、避けられない戦いだつたにせよ事実なので言い返せない。

「人を戦闘狂みたいに言つた。まあ一戦しかしてないけど、戦闘もかなりリアル志向だよ。やつこなんかビビつて何も出来ないんじや

ねーの」

「つうはおにいちゃんと違つて仲間がいるから平氣ですよー」
やつこは以前にやつてたネトゲの取り巻きを、アトラスでもそ
つくりそのまま引き連れてプレイしているよつだ。

親父に言わせればネトゲの女性プレイヤーは昔と比べてかなり増
えたらしいが、それでも男女比は偏つてゐる。

おまけにやつこは他人から見るとそこそこ可愛い方らしく、リアル
の体形データを利用する最近のネトゲでは、半ばネットアイドル
状態なのだ。

俺から見たらクソ生意氣なガキでしかないのだが、まあ身内と他
人であれば感じる物も違つと/orい事だろ。

ちなみに俺の顔の造詣はじく普通と言つた所だ。

強いて言えばイケメン寄りだと自負してはいるのだが、以前友人
とそういう話になつた際に

「ああ……まあそういう美的感覚の部族も世界のどこかにはいるか
もね」

と生ぬるい微笑みを向けられてしまつた。

そう悪い顔ではないと思うのだが……

「そういうえば、たつくんのいる場所と私達が始める場所つて遠いん
でしょ? やこちゃんのいる所は近いみたいだけれど。手軽な移動
手段とかあるの?」

「休憩時間にwiki見てたんだが、マップを見る限りでは確かに
遠かつたな。移動手段が徒歩しかないとしたら、全員が集まるのは
なかなか大変そうだぞ」

親父と母さんは種族にヒューマンを選んだので、ノスフェラトウ
を選んだ俺とはゲーム開始地点が離れてる。

ヒューマンのスタート地点は大陸北西部、ノスフェラトウは大陸
南東部なので、大陸の両端に分かれている事になる。

「合流してまでパーティー組むメリットは俺にはないし、急いで合流する必要も無いだろ」

「つかも別ゲーの友達と組むから、たまには夫婦入りらずでやればいいじゃん。若い頃思い出しちゃうかもよー」

「そういう言い方やめてくれる? すげー萎えるんですけど」

「いやーまいっただー」

「頬染めてんじゃねーよ気持ち悪い」

「パパと同じでたつくんと一緒にすればよかつたな……」

蔑ろにされたからつてこいつら睨んでんじゃねーよ負け犬親父。

親父とメンチ切り合つてている間に、やつこが先に風呂に入つてしまつた。

仕方ないので風呂の順番待ちついでに親父を格ゲーでこてんぱんにのした後、手早くシャワーを済ませ浴室に戻つて来た。

再びログインする前に、PCを起動して情報を漁る事にする。殆どの廃プレイヤーは正式開始直後から繋ぎっぱなしだろうから、恐らく大した情報は未だ出回つていらないだろうが、こいつのは確認しておかないと気が済まない性質なのだ。

ブラウザを開き、巡回しているゲーム情報サイトとアトラス関連のページを片っ端から開いていく。

ゲーム情報サイトの新着情報を流し読みしていくと、メッセージヤーソフトがメッセージの受信を告げる。

『よつよつ』

ビジュアルチャットの画面に映るのは苗駒染みのネトゲ仲間。

ジャージ姿にノーメイク、適当に髪をボニーtailに纏めただけの、油断しきつた格好の三十路田前の女の名前は水瀬美奈子、ハンドルネーム『ミナミナ』。

「よつすじやないつすよ。またそんな女つ氣の無い格好で……」

『馬鹿言つな。女は本氣出すのも一苦労なの』

「本氣出した時と落差がやべーつすよ」

以前一度だけ、完璧メイクでビシッと決まつたスースとこつ出来る女の姿を見ているだけに、すゞく残念な気持ちになる。まああれはコスプレだつたらしいが……。

『まあそんなんどーでもいいよ。それよかアトラスだよアトラス。もうやつたんでしょう?』

「ええ、まあ。晩飯だつたんで一度ログアウトしたといijです。ミナさんはまだやつてないんですか?」

俺が繋いだタイミングでメッセを送つてきたといijとは、丁度彼女もPCに向かつていたのだろう。

『シゴトガオワンナーイのよ。早くやりたいのに。あー∨Rベットじゃん。ブルジョワ死ねよ』

煙草の煙を盛大に吐きながら死ねとか言われた。

『あとちよつとで一段落着くから、そしたら廃プレイだねー。もうログアウトしないよ。あつちで生きる』

『さすが廃神。ダストのメンバーも殆どプレイ予定でしたつけか』
彼女は所謂廃人、いや廃神プレイヤーで、ダストとは、彼女をマスターとしてネトゲを渡り歩く廃ギルド『エンジェルダスト』の通称だ。

彼女を筆頭に、人生をネトゲに捧げているような廃神プレイヤーの集まりで、かなりぶつ飛んだ面々が揃つている。

俺も一時期所属していたので知り合いは多い。

『まーね。他のゴミどもはもう全員プレイ中。マスターが出遅れるなんて情けない』

わざとらしく田元を拭う。

全然かわいくねえ。

『ま、一応合流しやすいように光の種族で揃えてはいるけど、当分はそれぞれ勝手にプレイする方針だから、塵が積もるのは当分先だ

と思うけど』

塵が積もるというのは、『Angel Dustを結成する』、つまり『Dust（塵）が積もる』と言つ事だ。

関係があるかは分からぬが、彼女は自分のギルドメンバーを『ゴミども』と呼ぶ。

それでいてメンバーからの人望が厚いのは、彼女のカリスマ故か、生糞の変人の集まりだからなのか。

『たっくんは種族ノスフェラトウって言つてたつけ。相変わらずマイナー所が好きだねえ』

母さんに『たっくん』と呼ばれているのがバレて以来、彼女も面白がつてその呼び方をするようになってしまった。

嫌がつても喜ばすだけなので無視しているが、正直勘弁してほしい。

「人とは違う事をやるのが好きなんで」

『まあらしいつちゃらしいけどね。またうすにおいですよ。常識人が少ないと苦労すんのよね』

『少ない……？いないの間違いやないのか……？』

「あー、まあソロに疲れたらお世話になりますよ。んじゃそろそろインするんで」

「えー私まだ原稿終わつてないのにー!するいするいー!」

彼女に付き合つていたらいつまで経つてもログインできないので、適当にあしらつてPCをシャットダウンする。

ビジュアルチャットをしながらだったので細かい部分まで読み込んではいながら、主だったサイトには目を通し終えた。予想通りまだ大した情報は出回つていなかつた。

唯一目を引いたのは、闇の種族の宿命値の低さが予想以上に厄介であるという内容の書き込みのみ。

大規模掲示板の本スレでは、闇の種族を選んだプレイヤーの悲鳴と共に、光の種族を作り直すという書き込みが目立つた。

「どうやら宿命値を上げるために宿命値の高いNPCからのクエストをこなす必要があるらしいのだが、宿命値が低いと宿命値が高いNPCからクエストを受ける事が出来ない」というジレンマが発生するらしい。

「そりや高ステータスのデメリットとして宿命値が低く設定されるんだから、簡単には上がらないとは思つてたけど、相当マジそうだな」

「だがそれがいい。普通の人にはそれがわからんのです。」

トイレを済ませてからVRベッドに横たわり、再びアトラスへとログインする。

眠りに落ちてゆく意識の中で、まだ見ぬ冒険の世界へと思いを馳せていた。

夕食の後、なんだかんだと時間を食つたので、再びログインした頃には午後十時近くになつていた。

ゲーム内時間では既に夜も更け、間もなく朝日が昇るうという時刻である。

前線基地内にはまばらに篝火が灯されているが、殆どの場所は暗闇に覆われている。

本来であれば、こんな時間に出歩くならばランタンや松明などが欲しい所だが、もつと便利な物がある俺には必要ない。

「【ナイトサイト】」

神術スキルSA【ナイトサイト】は、暗視の効果を得る事が出来る。

治癒神系の神術スキルや魔術スキルには、光の精霊や魔力で出来た光源を呼び出すSAもあるが、【ナイトサイト】は光源無しで暗闇の中視界を得る事が出来るので、暗所での戦闘時には敵の不意を突く事も出来る優れ物である。

だが、暗視効果を得られるのは使用者のみなので、パーティーブレイには向かないSAだ。

そもそも種族的にパーティーブレイは不向きなので、あまり関係無いデメリットだが。

「しかし、この時間だと完全にゴーストタウンだな」

闇に包まれ人気の無くなつた前線基地は、幽霊の一つくらい出てきてもおかしくない雰囲気だ。

背筋に寒い物を感じさせる雰囲気に包まれた前線基地を、無意識の内に小走りに駆け抜けて修練場へと向かう。

「やっぱ昼の内にスキルの修行しなかつたのは失敗だつたか」

広い修練場には数名のプレイヤーがいるのみで、NPCは一人も

見当たらない。

それもそのはず、夜になれば殆どNPCは自室へと戻り寝てしまうのだ。

確かに普通に接する限り、普通のプレイヤーとなんら変わり無いあのNPC達が、二十四時間同じ場所に立つていたら不自然極まりない。

しかし、その間商店や修練場などの機能が麻痺してしまつというのはいかがなものか。

「まあ愚痴つても仕方ないし……修行が全く出来ない訳じゃないしな」

他のプレイヤーに倣つて、修練場の片隅、藁人形が並ぶ一角へと向かう。

十字の杭に藁を巻きつけて人に見立てた粗末な藁人形に、ショートソードと盾を構え向き合う。

しかし、いざ剣を振ろうという段になつて、これまで剣をまともに振った経験が無い事に気付く。

森でのあれはノーカンだ。

あれは火事場の馬鹿力みたいな物なので、どう動いたかなんて覚えちゃいない。

「まあいいか。人も少ないし、相手は動かない的なんだし、気楽にいこう」

とりあえずこんな物は振つて目標に当てればいいのだ。

一步踏み込み、横廻の一閃。

ガスツと乾いた音を立ててショートソードの刃が藁に食い込む。

「おお、上がる上がる」

上がったスキル値は0.5。

修練場では、一定値まではスキル上昇率に補正がかかるので伸びがいい。

「これならトレーナーから習う必要は無いかな」

その後数回藁人形を切りつけた所で、おかしな事に気付いた。

この藁人形、全体的に痛んではいるので、既に何人のプレイヤーがこの藁人形を使ってスキル上げをしたのは間違いないが、自分が切りつけた場所以外に、藁に切られた箇所が無い。

それにこのままショートソードで切りつけていたら、この藁人形はすぐに使い物にならなくなりそうだ。
どうした物かと他のプレイヤーを觀察すると、彼らは木刀や木の槍を使っている。

周囲を見回すと、修練場の隅に粗末な小屋があった。
中を覗いてみると、練習用と思しき木製の武器がいくつも置かれていた。

「なるほど、これを使えばいいのか」

片手で扱える長さの木刀を一本手に取ると、眼前にウインドウが表示された。

『このアイテムはエリア限定アイテムであるため、特定エリア外への持ち出しが不可能です』

修練場内でのスキル上げ専用アイテムという事が。

尤も、こんな物を外に持ち出しても、意味はあまり無いが。

再び盾と木刀を構えて、藁人形に木刀を打ち込む。
がむしゃらに木刀を振り回し、スタミナが切れたらベンチで休み、
回復したら再び藁人形を打つ。

やがてスキル値が10.0を越える頃になると、微かな変化を感じ取れるようになってきた。

ただ盾を前に突き出し、木刀を振り回すだけだった不恰好な動きが、いつの間にかそこそこ様になつてきているのを実感する。

鋭い踏み込みと共に繰り出される木刀が、藁人形を地面に固定する杭ごと搖さぶる。

剣を振る。そう意識して身体を動かすと、何かに引っ張られるよ

うな感覚と共に身体が勝手に動く。

これは行動系スキルによる補助機能、モーションアシストの効果だろう。

そして、一回の攻撃毎に消費するスタミナもかなり低くなつてきた。

最初は十回も打ち込めばお座りだつたが、今ではスタミナ満タンであれば二十回近くは連續で打ち込める。

スキル値だけではなく、近接攻撃に必要なステータスも僅かだが上昇している。

「そうだ、SA使ってみるか」

近接攻撃にも当然SAは存在する。

SAリストの近接攻撃タブを開いてみると、いくつかのSAが載つている。

しかしリストにあるのはどれもスキル値0・0から使える最下級SAばかりだ。

スキル値の上昇により習得基準を満たした新しいスキルアーツは、スキルトレーナーか既に対象のSAを習得しているプレイヤーから習わなければ使う事は出来ない。

仕方ないので、近接攻撃スキル共通SA【ファーストスティング】を使う事にする。

【ファーストスティング】はその名の通りただ武器を素早く振るうだけの技で、片手剣に限らず棍棒や槍などでも使用可能なSAだ。

思考操作で【ファーストスティング】を実行すると、通常の攻撃とは比べ物にならない程の速度で木刀が空を切る。

「ああ、間合いとタイミングは自分で調節しないと駄目か。勝手に攻撃が当たる程甘くはないよな」

藁人形との間合いを意識し、再び【ファーストスティング】を使用する。

確かに手答えと共に、ドスッと藁を叩く重い音が響く。

「なかなか楽しいな。動き回りながら使ってみるか」
軽いステップから、鋭く踏むと同時に【ファストスウェイブ】発動。

「おっ、我ながら良い感じ」

その後も試行錯誤しながら藁人形を叩く事に没頭する。

強くなっているという実感が、集中力を高める。

やがて空が微かに白み始める頃には、片手剣術スキルは18・0を越えていた。

「流石に藁人形相手じゃこれ以上は辛いが」

15・0を越える頃から上がりが悪くなり始め、17・0からスタミナが尽きるまで木刀を振り続けてようやく0・2上がるといったペースになっていた。

効率を考えるなら、これ以上スキルを上げるには他の方法を考えなければならない。

とは言え、これ以上となると実際に野生動物かモンスターを相手にするしかない。

だが、この程度では前線基地の外に出て実戦を行うのには不安が残る。

藁人形を叩く事で上昇したスキルは片手剣術と身体操作スキルのみ。

武器スキルだけならば、相手を選べば十分戦えるだけのスキル値にはなったものの、物言わぬ藁人形を叩くだけでは上がらないスキルもある。

「片手剣術以外のスキルが0・0のままで、ちょっと危なっかしいよな」

戦闘技術は攻撃力の底上げと戦闘行動全般を底上げするスキルで、動き回る相手との近接戦闘には必須のスキルと言える。

生物学は然程必須という訳ではないが、相手の行動パターンや急所の位置などを知る事は戦闘を有利に進める上で大きな要因だ。

盾防御スキルは防御の要であり、一度の死亡でキャラクターがロストする以上、防御手段に不安を抱えるというのは論外である。

最低でもこの三つを15・0程度まで上げなければ、実戦をするのは心許ない。

スキルトレーナーが修練場に再び配置されれば、金で解決できるのだが、まだ夜が開けたばかりのでもう少し時間がかかるだろう。日が昇るまでの間に、何か上げられるスキルは無いかとスキルリストを眺めると、両手剣術スキル値が0・5になっているのが目に留まる。

「両手剣術……ああ、ブラッディウルフとの戦闘の時か」

思い返してみれば、盾を捨てて両手で武器を振ったような記憶がある。

「武器は片手剣でも両手で握れば両手剣術スキル扱いか……なら上げとくのも悪くないな」

無意識のうちに一撃で相手を倒すべく両手持ちに切り替えたのだが、今後も盾は使わず両手持ちで戦う場面もあるかもしれない。

盾を仕舞つて木刀を両手で構える。

「剣道みたいな感じでいいのかな」

剣道部の友人の竹刀を一度だけ握った時の事を思い出しながら正眼に構え、上段から藁人形に打ち込む。

両手剣スキルが上昇しているのを確認し、再び藁人形相手の打ち込みに没頭する。

一心不乱に木刀を振り回していると、いつの間にか日は完全に昇つていた。

スキルトレーナーであるシャミル達NPCもご出勤している。

両手剣スキルは14・0を越えた程度だが、メインは片手剣スキルなのでこれだけあれば十分だろう。

両手剣のスキル上げを切り上げてシャミルの元に向かう。

「おっ、昨日の傭兵君じゃん。白麒麟ありがとーちょーおいしかったよー。今日はどしたの?」

朝まで呑んでナチュラルハイですと言わんばかりのテンションと、風に乗つて微かに漂う酒の香り。

やはりどうもこの人は苦手だ。

「スキルを習いたいんですけど」

突つ込めばまた無駄に時間を食いそうなので、早速本題に入る。

「おーいいねー やる気に満ち溢れてるねー」

サムズアップしながら爽やかな笑みを向けてくる。

「で、何を習いたいのかな?」

「とりあえず片手剣はある程度まで上げたんで、戦闘技術と生物学、あと盾防御ですね」

「おっけーおっけー。ちなみにあたしが鍛えてあげられるのはそれぞれ20・0までで、スキル値1・0につき1cを頂くよ。三つとも20・0にしたいなら60cになります」

現在の所持金は1s11c。

スキルの修行で半分持つてかれるのは辛いが、止むを得まい。

「あーいありがとー。んじゃ、指導を始めます。しっかり聞いててね!」

おほん、ヒシャミルは咳払いをし、真剣な表情になる。つられて俺も姿勢を正す。

「えーっとねえ。まず戦闘つていうのは、こつ、ずがーんてカンジでしょ?」

「は?」

突然両手を振り回し、知能指数の低そうな事を言い出す。

「でね、こう……来るわけじゃん。敵が。これをこつ……どーん! つてね」

ヒシャミルがミスター・ジャイアンツばりの擬音を交えて手を振り足

を振るたびに、凄まじい勢いでスキルログウインドウをスキル上昇ログが流れていく。

「で、こう、なんていうか、まあ適當なんだけれど。おりやーって感じでビシイってね」

おい今適當とか言つたぞ。

それでもスキルは上がる上がる上がり続ける。

俺の……俺の藁人形を相手にしていた時間と苦労は何だったんだ

……。

「で、こうガーンツ！つて弾いたら、うおーつつてブースツ！つて。ね、簡単でしょ？まあこんなとこかな。わかつた？」

「わかりました。わかりませんけどわかりました」

ガーンとかドーンとかバーンとか、そんな擬音しか頭に残っていないのに、戦闘技術と生物学、盾防御のスキル値はしつかり20.0になつている。

あんまりだ。ひどすぎる。

人の努力を踏みにじるような現象に俺の心が泣いている。

「まあそれくらいのスキル値があれば、とりあえずそう簡単には死なないはずだよ。防具も結構いいの揃えたみたいだし」

準備万端じやーんと言つてばんばん背中を叩いてくる。痛……く

はないが凄まじい衝撃が背中を貫く。

「ええ、一発そのへんのモンスターにドーンつてやつてブースツとキツイのを食らわせてやりますよ」

「良くぞ言つた！それでこそあたしの弟子だね！」

星でも飛ばしそうなキメ顔でサムズアップ。

あ、だめだこいつ皮肉もつうじねえ。泣きそづ。

「じゃあ、ありがとうございました……」

言い様の無い敗北感に打ちひしがれながら礼を述べる。

「なーにいってことよー！あ、早速外に行くなら、最初は基地の北西にある沼地のマッドスライムを相手にするといいよ。毒も酸も

持つてないし、動きも鈍くて沢山いるから修行には最適だからね」「さつきまでの擬音指導が嘘のようなまともな情報に言葉を失う。

「注意しないといけないのは稀に遭遇するマッドスピリット。スマッシュとは比べ物にならない強敵だけど、冷静に対処すれば勝てない相手じゃないからね。あまり武器で叩いても効果が無いよう見えただ、ダメージは蓄積されてるから叩きまくれば倒せるよ。頑張つてね」

「あ、はい。頑張ります……」

釈然としない物を感じながら修練場を後にする。
やつぱりあの人は苦手だ……。

北西に広がる枯れた林を抜けると、シャミルの言つていた沼地はすぐ見つかった。

「これは……すごいな」

広大な沼地のあちこちを、群れをなした泥水の塊が蠢いている。何人かのプレイヤーがマッシュドスライムを狩っているが、スライムの数はそれを遥かに上回っている。

これなら敵を探して歩き回る必要は無さそうだ。

狩り始める前に、他のプレイヤーの動きを遠巻きから観察する。殆どのスライムは三匹程度で群れを成しているが、誰も気にする素振りも見せず無造作に近寄つて攻撃を加えている。

攻撃を受けたスライムの群れがプレイヤーに向かってずりずりと沼を這い回るが、そのスピードは極めて遅い。

よつやくプレイヤーの元に辿り付いた一匹のスライムが、身体を縦に伸ばして倒れ込む。

あれがスライムの攻撃なのだろう。

衝撃に泥水が撥ねるが、既にプレイヤーは回避行動を取つていて、受けた被害といえば、せいぜい泥水がかかつた程度だ。

いささか単調な狩りという印象はあるが、序盤の雑魚相手ではこの程度か。

初心者にお勧めのモンスターと言われるだけの事はある。

その後暫くの間、他プレイヤーのマッシュドスライム狩りを観察していたが、特に注意すべき点は見当たらない。

後は実際に狩つてみてちゃんと動けるかどうかだ。

早速沼地に足を踏み入れ、マッシュドスライムへ歩み寄る。

恐る恐る側まで近寄つてみても、マッシュドスライムは一いち方に向

反応も示さない。

「攻撃しない限りはノンアクか」

盾は必要無さそうだが、伸ばしたいのは片手剣スキルなので、左手を遊ばせておくくらいならと盾も構えておく。

足元のスライムにブロードソードを振り下ろす。

ズブツと粘性のある泥水に刃が埋まる。

「おっ……と、結構刃を持つてかかるな」

深く刺さった刃を苦心して引き抜き、足元に這い寄るスライムから距離を取る。

「足場も悪いし、見てるのとやるのとじゃ大違い、か」

沼に足を取られて動き難く、スタミナの消耗が激しい。体当たり攻撃を避けるのは容易いが、回避行動を取る度にスタミナが目減りしていく。

おまけにこのスライム、動きが遅い代わりに体力が高く設定されているらしく、何回切りつけても一向に倒れる気配が無い。

既にこちらのスタミナゲージは四割を切っている。

「これじゃ倒しきれないな」

ずるずると泥水を引きずつて近寄るスライムから一度大きく距離を取る。

やがて十メートルも離れると、スライム達は追跡を諦め再び沼の中へと戻つて行った。

「参ったな。結構強敵じゃないか」

木陰に座つて水を飲み、スタミナの回復を待つ。

かなりの回数を切り付けたものの、一匹も倒す事は出来なかつた事に落胆する。

しかし敵を倒さなくとも成長できるのがスキル制の良い所だ。

先程の情け無い戦闘でも、近接戦闘系スキルはかなり伸びていた。ステータスも、足場の悪い沼地での戦闘を経験したせいか、B A SとV E Tが目覚しい伸びを見せている。

「当分は倒す事は考えずスキルを上げる事に専念するか」

今は倒すことは出来なくとも、この調子でスキルとステータスが伸びていけば戦闘も大分楽になるはずだ。

その後、スタミナが切れるまで戦つては撤退を何度も繰り返す内に、効果的な対処法がわかつてきた。

こいつらを相手にする時は、切るのではなく、突き刺す。

そうすれば多少はあるが、刃を引き抜く際の抵抗が少ない。

また、無闇に動き回らず、スライムが攻撃動作に入った時のみ回避行動を取る。

これらに気を付けて行動すると、スタミナの消費をかなり抑える事が出来た。

「よし、一匹！」

泥水で出来た身体に深々と刃が突き刺さると、スライムはぶるんと身体を微かに震わせてただの泥水に戻つてゆく。

ようやく一匹倒す事が出来たが、スタミナはもう残り少ない。

無理はせず、一度後退して残りのスライムを引き離してから、先程スライムを倒した場所に戻つて周辺を見回す。

「泥水に混じつて死体がわからないな。ドロップアイテムはないのか？」

暫く足元を探りながら歩き回つていると、ゼリー状の物体に包まれた、くすんだ赤い結晶が見つかった。

ブロンズダガーで触ると、ドロップアイテムウインドウが表示される。

マールへの配達物にもあつたソウルジュエムだ。

貨幣を落とさないといふことは、これらを売り払つて金に換えるのだろう。

「ふう……ようやく一つか。SA習得にも金が掛かるし、このペースじゃ先が思いやられるな」

それでも一匹も倒せなかつた頃と比べれば大きな前進である。

その後、武器スキル値が30・0を目前とする頃には、休憩無しで一体のマッドスライムを倒せるようになった。

ふと気付けば、いつの間にか、周囲のスライムを狩るプレイヤーが増えている。

奪い合いと言つ程では無いが、狩場でプレイヤーが密集するのはトラブルの元になりがちだ。

幸い沼地は広い。

奥の方はまだ人が少ないので、休憩ついでに狩場を移動する。

沼地の外周を歩きながら、他プレイヤーを観察する。

最初は、全員が同じ動きをしているように見えたが、実際にスライムとの戦闘を経験した今ではそれぞれの差が良くわかる。

「鈍器持ちは戦い易そうだな。衝撃ダメージのほうがスライム狩りは効率良いのかな。と言つても、剣で突くのとそこまで大きくは変わらないか。衝撃ダメージと刺突ダメージの通りが良いのかもな」

一口に武器で攻撃すると言つても、相手に与えるダメージの質は武器の種類はもちろん、その武器のどの部位で攻撃するかによっても異なる。

特に剣などは、刃で切りつけられれば斬撃ダメージ、刃先で突ければ刺突ダメージ、柄尻で叩けば衝撃ダメージを相手に与える。

先端に棘の付いたモーニングスターで殴れば衝撃ダメージと刺突ダメージの複合など、ダメージの性質は様々だ。

スライムに斬撃より刺突が効き易いように、他のモンスター相手でも攻撃の仕方を工夫すれば戦闘はかなり有利に進められるだろう。

「このへんかな」

先程と比べて、周囲の人影は疎らだ。

早速沼に入つてマッドスライム狩りを再開する。

目標は休憩無しでスライム三匹。

数時間前と比べれば、嘘のよつに軽く感じる身体を翻しスライムに突きを放つ。

危なげなく狩りは進み、余裕を持ってマッシュドスライム一匹を倒す事が出来るようになつたが、三匹を無休憩で倒すにはどうしてもスタミナ不足だった。

「死亡率低下のためにも、スキル上げの効率上昇のためにも、体力だけでも先に重点的に鍛えたい所だな。スキル制でステータス上げつて言つたら採取系スキルが定番だけど、採取スキルはどこで習えばいいんだろう」「

生産スキルは苦手な闇の民でも、採取スキルに関してはペナルティは存在しない。

しかし前線基地には採取スキルのトレーナーらしき人物は見当たらなかつた。

せめて採取道具だけでも手に入ればいいのだが。

後で道具屋を覗いて相談してみるか。

木陰でスタミナの回復を待ちながらそんな事を考えていると、一人のプレイヤーに目が行く。

「ライカンのプレイヤーか。珍しいな」

マッシュドスライムに格闘戦を挑んでいるのは、ライカンスロープの女性プレイヤーだった。

ノスフェラトウ以外の三種族は、それぞれの種族の本拠地周辺の他にアーカス前線基地周辺をゲーム開始地点に選ぶ事が出来る。

しかし他種族の本拠地と比べて前線基地は圧倒的に不便な場所なので、実際にノスフェラトウ以外のプレイヤーが前線基地を選ぶのは珍しい。

事実彼女以外にスライム狩りをしているプレイヤーはノスフェラトウばかりだ。

故に拳を振るう度に揺れる猫耳と尻尾が非常に目立つ。

「まあきっとそれが目的なんだろうな」

ああいう目立ちたがりなプレイヤーというのには存外多い物だ。ネトゲに莫大な時間を注ぎこんで、キャラを育て、レアアイテムを血眼で求めるのも、突き詰めれば自分のキャラを強くして他人が持っていない装備を手に入れて目立ちたい、その程度の理由しかない。

そういうプレイヤーが多いからこそ、そうやって人より目立つのが楽しいからこそ、ここまでMMORPGが発展したのだ。俺がノスフェラトウを選んだのだって元を辿れば目立ちたいからに過ぎない。

他者と協力して強敵を倒すのではなく、己の力のみで強敵を倒し名を上げたい。

そのために他の要素を捨て、個として最強の力を持つノスフェラトウを選んだのだ。

もつとも、上には上がいる事は、嫌というほど理解しているが。げに恐ろしきは人生を捨てた魔神である。

「ん？」

なんとはなしに猫耳少女を眺めていると、スライムに相対している彼女の背後の水面がゆらりと揺れた。

やがて水面から泥水が盛り上がり、一m程の高さまで膨れ上がる。別のスライムがリンクしたのかと思ったが、様子がおかしい。盛り上がった泥水の左右から腕のような物が突き出ている。

「……ツー・マッシュスピリットか！」

気がつけば俺は駆け出していた。

ライカンスロープの少女はスライムを相手にする事に集中しきっている。

背後に現れたマッシュスピリットに気が付いていない間に合わない！

「後ろだ！ 避けろっ！」

彼女が俺の声に後ろを振り向いたのと、マッシュスピリットの泥の腕が彼女を殴りつけたのは同時だった。

「くそつ！」

足に絡み付く泥水と、湖面を這い回るスライムを避ける動作が走るスピードを殺す。

殴り飛ばされた少女はふらつきながらも起き上がろうとしていた。死んではない事に安堵するが、様子がおかしい。

全身に絡み付いた粘性の泥水によって動きが鈍っている。

戦闘中だったスライム達と、乱入したマッシュスピリットが、身動きが取れないでいる少女に這い寄る。

「【カースミスト】！」

走りながら神術SA【カースミスト】の詠唱を開始する。

詠唱時間が伸びるのも構わず、盾と剣を構え走る。

疾走したままの勢いを乗せて、彼女に群がるスライムの一匹を突き刺しこちらに注意を引き付ける。

「オラアー！」

剣を引き抜いた勢いそのままに、マッシュスピリットを斬り付ける。

悲鳴も上げずたじろぎもしないが、マッシュスピリットは一瞬動きを止め、少女ではなくこちらに這い寄つて来る。

だが、距離を取ろうとした時、微かに身体の動きが鈍るのを感じる。

「ツー！ そつか、共闘ペナルティ……！」

しかし、スライムを切りつけた時は感じなかつたはず。

いや、今はそんな事を気にしている暇はない。

ずるずると這い回る動きからは想像もつかないスピードで繰り出される泥の腕を盾で受ける。

「くつ……盾でガードしてこれが！」

重い衝撃に腰を落として耐える。

ようやく、詠唱中の行動ペナルティによつて通常より時間をかけて詠唱が完了した。

スライムとマッドスピリットが黒い霧に包まれる。

【カースミスト】は、自分を中心とした一定範囲内の敵対対象のステータス値を減少させる呪いの霧だ。

霧に包まれたマッドスピリット達は、ただでさえ遅い動作が一層遅くなる。

絡みついた霧を振り払つように、左右の腕を振り回して暴れるマッドスピリットから距離を取り、少女の足元に這い寄るスライム達に突きを放ち、蹴りつけ、盾で殴り、こちらに注意を引く。

暫くして、ようやく立ち上がった少女の身体には未だに泥が纏わり付いているが、なんとか動けるようだ。

「大丈夫か！？」

マッドスピリットの攻撃をかわしながら尋ねると、少女は頷く。

「よし、なら走つて林に逃げ込め」「けど……」

マッドスピリットの殴打を盾で防御しながら、躊躇するように立ちすくむ少女に檄を飛ばす。

「その状態でここにいたつて意味がないだろ！あんたが逃げたら俺も逃げる！早く行け！」

彼女は一瞬の沈黙の後、頷いて背を向け駆け出す。

しかし、絡む泥とダメージの影響か遅々とした足取りだ。

「もうそろそろスタミナがやばいんだけど、なーもつひとつ時間稼がないと駄目か！」

じわじわとマッドスピリット達から距離を取りながら、最低限の攻撃で注意を引き付ける。

やがて少女が林に逃げ込むのを見届けると、残り少ないスタミナを振り絞つてマッドスピリットを振り切り林へと駆け込んだ。

木陰で水を飲み、包帯と軟膏と治癒の丸薬を使用する。

応急薬セットは単体では微々たる回復効果しかないが、併用することで治癒効果は何倍にも跳ね上がる。

即効性は無いし、元の回復量が低いので結局は大した事はないのだが、下級ボーキョンと比べればコストパフォーマンスは段違いだそうだ。

「しかし、考えてみればアトラスで受けた初めてのダメージか。そう考えると、感慨深い物があるな」

盾でガードしたため、直撃こそ受けていないが、現在の盾スキル値ではダメージを完全に軽減する事は出来ない。

痛みこそ無かつたが、身体の芯を思い切り叩かれたような衝撃はかなりの物だつた。

「しっかり盾でガードしてたつてのに三割近く減ってるし、直撃食らつてたあの子大丈夫かな」

包帯と軟膏くらいは持つてはいるだろうが、助けに入つておきながら安否を確認せずさよなら、というのはあまりいい気分ではない。未だライフとスタミナは完全に回復してはいないが、万が一あの少女が一刻を争う状況になつていたらと思うと落ち着いて座つてしまはれなかつた。

受けたダメージのせいか、倦怠感に包まれた身体を引きずり林に分け入る。

「お、いた

「あ、さつきの……」

猫耳少女は茂みの陰で蹲つていた。

改めて近くで見ると、幼い顔立ちの少女だ。うちの妹と同年代くらいだろうか。

辛そうにしてはいるが、然程逼迫した雰囲気は感じられない。

「思いつきり食らってたけど大丈夫？」

「うん、一発でライフバーが三割以下になっちゃったけど、なんとか」

どうやらあの絡み付いた泥水には動きを鈍らせる以上の効果は無かつたようだ。

もし毒でもあつたら、あの状態ではわずかな継続ダメージでも脅威だつただろう。

「包帯とか使つた？軟膏と治癒の丸薬もあるなら一緒に使つといよ。知つてたら余計なお世話だけど」

包帯や軟膏などという名前ではあるが、実際に包帯を巻いたり軟膏を塗つたりする必要はない。

使用すれば一定時間後に効果が発動する消費アイテムだ。

なので一見しただけでは包帯や軟膏を使つてているのかわからぬ。

「包帯と軟膏は使つたけど、丸薬つてのは持つて無いかな」

ミステイックキュー^ブに触れて丸薬を取り出し、少女に差し出す。

「包帯と軟膏だけじゃ気休め程度にしかならないよ。丸薬も飲めば大分違う」

「そんな、助けてもらつただけで十分だし、悪いよ」

丸薬の一個くらい大した値段ではないので遠慮されても困るのだが。

まあまあそう言わずにと無理矢理押し付ける。

「……頂きます」

彼女が丸薬を使用すると、音も無く丸薬は光の粒となり消えていった。

「わ……ほんとだ全然違つ

左上に視線をやりながら目を丸くする。

やっぱステータスバーは左上だよな。

少女はこひらをこひらから見ながらもじもじしていたが、やがて意

を決したように口を開いた。

「助けてくれてありがとう……えっと、私メリルっていうの。あなたは？」

「ガイアスだ。困ったときはお互い様がネトゲだろ。特にこじこじや一度死んだらリストポンしてもう一度つてわけにはいかないんだし」「ガイ、ね。本当にありがとう。……ごめんね、私のせいでも危ない目に遭わせちゃって」

どうやらあの場を俺に任せ逃げ出したのを気にしているらしい。「助けられると思ったから助けに入つたんだ。乱入してきたのがドラゴンだったら逃げてたよ」

突拍子も無い俺の例えにメリルは噴出す。

「ドラゴンて、飛躍しそぎでしょ」

「いや、あれは相当おつかないぞ。突然目の前に沸いた時は正直泣きそうだった」

「何それ、アトラスの話？ドラゴンに遭つたの？ビヨで？」

「基地の南の草原にフリッギつているだろ。あれを捕まえにたまに来るみたいだ。やけに食いつくな」

突然目を輝かせて身を乗り出すメリルに思わず後退する。

「だつてドラゴンでしょ？そりや見たいよ。基地の南かあ。見張つてれば会えるかな？」

メリルは先程の沈みようが嘘のように、勢い良くまくしたてる。

「……ちょっと心配したけど、大丈夫みたいだな」

俺の言葉の意味を理解したのか、微かに俯くメリル。

年々アリティを増す昨今のVRゲームには、リアルすぎるが故の弊害がある。

RPGでモンスターに敗れる、レースゲームで事故を起こす、アクションゲームで高い所から落下する。

仮想空間の身体がどんな状況に陥るつと、現実の身体には何の問題もない。

しかしそれらを操るプレイヤーの精神は仮想の物ではない。

大型モンスターに殺されて以来犬が怖くて仕方ない、クラッシュして以来車の運転が出来ない、突然高所恐怖症になった。

VRゲームの体験が原因で大小何らかの心的外傷を負うプレイヤーは少なからずいる。

アトラス程のリアリティであれば、痛みは無くとも恐怖に縛られ再び戦う事が出来なくなつた、などと言つケースがあつてもおかしくはない。

しかし、再び顔を上げた彼女の顔に恐怖はない。

「そりや、怖いよ。またあんなふうに不意打ち食らうかもつて思うと嫌になるけど、やられっぱなしは嫌じゃん」

メリルは勢い良く立ち上がり、右拳を左掌に撃ち付ける。

「私、殴られたら殴り返さないと気が済まないタイプなんだよね」

そう言つて笑う彼女の笑顔にどこか凶暴な物を感じるのは、口から覗く鋭い犬歯のせいか。

ただの田立ちたがりだと思つたが、なかなかどうして、どうしようもない戦闘狂ではないか。

スライム相手の動きはなかなかの物だつたし、不意打ちさえされなければマッドスピリットの相手も問題無くなせていただろう。

一期一会で終わらせるには惜しい逸材である。

何より、じつじつと見つめようもない奴とは馬が合つそうだ。

「なあメリル。それならマッドスピリットに一発かましに行かないか」

実はスライム一匹を休憩無しで狩れるようになつた頃から、スキル上げの効率は落ちていた。

チャレンジ精神から、無休憩で三匹狩りを目標にしてはいたが、効率を考えるならば、そろそろスライムより格上の敵を相手にする

必要があった。

あの不意打ちさえ無ければ、マッシュドスピリットはスキル上げに丁度良い相手と言える。

「そりゃ田の前にいれば言われなくともぶんなんぐつてるけど、あいつもうどこかいつちやつたよ」

木立の隙間から見える沼地には、スライムが這い回るばかりで、あの泥人形は見当たらない。

「確証は無いが、心当たりがある。ただその前にちょっとした実験に付き合ってくれないか」

「実験？ 何の？」

「上手くいけばさつきみたいな事故で死ぬ可能性を大きく減らせる

「……それは興味深い話ね」

「まあやりながら説明するよ。着いて来てくれ」

俺はメリルを連れて沼地の更に奥、完全に人気の無い場所まで移動する。

「ちょっと、こんな人気の無い場所で何やるっていつの？」

「勘違いすんな。俺にそんな度胸はない」

年下には興味無いしな。

ジト目で後退するメリルを適当にあしらいつ。

「ただ、これからやる事を他人にはあまり見られたくはないだけだ。有利な情報は隠しておくに限る」

「私はいいんだ？」

「メリルがいなきや意味がないからな」

「……ふーん」

ぱちやぱちやと爪先で水面をいじるメリル。

俺は盾と剣を構えて沼地の外周付近で群れていたスライムに歩み寄る。

「これから俺がこのスライムを攻撃する」

田の前の一匹をブロードソードの刃先で指し示す。

「メリルは近くで……そつだな、出来れば一メートル以内がいいな。それを見ててくれ。手は出さなくていい」「」

「「」のへんでいいの？」

「ああ、十分だ。一応言つとくけど、攻撃が当たりそうになつたら普通に避けてくれ。いくぞ」

ブロードソードがスライムを刺し貫く。痛みから逃れようとするかのように、激しく蠢くスライムから距離を取る。

「ステータスが下がつてるような感覚はあるか？」

「特に無いかな。【システムブック】……ステの数字も変わつてない」

「そうか。こつちも特に変化無し。じゃあ次だ。今俺が攻撃した奴を殴つてみてくれ」

「ラジヤ」

ガボンと音を立てて鉄甲に包まれた拳が泥水に突き込まれる。

「おつ……と、きたな」

身体を覆う倦怠感。共闘ペナルティだ。

「うわ、なにこれきもちわるつ」

先程俺がメリルを助けた時に、彼女も共闘ペナルティを経験しているはずだが、あの時はそれ以上に大ダメージを受けた衝撃が強かつたせいで気付かなかつたのだろう。

突然言つことを聞かなくなつた身体に不快感を露にする。

「一回下がつてタゲを切るぞ」

スライム達が追跡を諦めるまで引き離し、木陰に腰を下ろす。

「ここまでは予想通り。次が本番だ」

「ねえ、ひょつとして共闘ペナルティ無しでペアする方法探してゐるわけ?」

水を口に含む俺に向けられるのは呆れたような表情。

「まあな。もし成功したらかなり有利になる。闇の民選ぶよつた奴

らは端からソロしか考えてないだろ？からな

「そりやそうだけど……無理でしょ。何のための共闘ペナルティよ
「駄目なら諦めるぞ。諦めるためにも実験はしておきたかった」
「ま、いいけどね。助けて貰つたんだからお付き合いしますよ
未だ呆れ顔のメリルを連れて、再び沼地へ。

結果の公平性を期すため、先程とは違う群れを相手に選ぶ。

「次は俺がこいつを攻撃する。その後で、メリルはこっちの奴を攻撃してくれ」

足元で蠢く三匹のスライムの内一匹をそれぞれ剣で指し示す。
「いいけど……ガイが攻撃した時点でこいつらもリンクするんじゃないの？」

「そうだな。そいつを叩いたらどうなるか、その結果が知りたいんだ

「ペナルティ食らうに100」

「賭けにならないじゃないか」

「あんたは食らわないほうに賭けなさいよ！」

「まあやればわかる。いくぞ」

ブロードソードがスライムを貫く。

一拍置いてから、メリルが別のスライムに殴りかかる。
「つて、あ、あれ？」

しかし、身体に纏わり付く倦怠感は無い。
バツクステップでスライムから距離を取る。

「【システムブック】」

ステータスページとスキルリストを確認しても数値的なペナルティは確認出来ない。

「なんで？どゆこと？」

側に駆け寄ってきたメリルはしきりに首をかしげている。

「実験は終わりだ。引くぞ」

納得行かないという表情のメリルを引きずつて林に逃げ込む。

「俺は賭けてないから、賭けは無効でいいぞ」
メリルの負けん気を煽つてやると、憮然とした表情で100cを俺の掌に叩きつけるように押し付けてきた。

「いって言つてるのに」

「そう言いつつもミスティックキューブに100cを収める。

「で、どうじう事? なんで共闘ペナルティが発生しなかつたわけ?」

メリルは腕を組んで早く説明しろオーラを放つ。

「恐らくプレイヤーとモンスター、双方に戦闘フラグが立つた状態で他プレイヤーが手を出すと、共闘ペナルティが発生する。多分な。

「……リンクしモンスターにプレイヤーが手を出してなければ、リンクしただけのモンスターとは戦闘フラグは立たないって事?」「確証は無かつたけどな。お前を助けに入つた時、最初にスライム

を攻撃した時は共闘ペナルティは無かつたが、マッシュスピリットを攻撃したら共闘ペナルティを食らつた。この違いはなんだろうと思つてな」

「ガイが攻撃したスライムはただリンクしてただけで、私が攻撃してない奴だったとしても、私はマッシュスピリットにも攻撃してないよ」

「攻撃は受けただろ?ダメージやbuff、debuffの遣り取りがあるか無いか、といったほうがわかりやすいか」

共闘ペナルティの仕様に關しては、穴は無い物かと最初から考えていた事だった。

パーティを組まなければ発生しないとすれば、システムとしてのパーティを組まずに複数でボスに挑めばペナルティ無しで戦えてしまう事になる。

かといって一定範囲内にプレイヤーがいるだけで発生していくはゲームにならない。

共闘ペナルティが発生する何らかの要因が設定されているはずだ。その要因次第ではペナルティを回避する方法もあるだろうと思つたが、予想通りだつたわけだ。

「んー、けどさ、言つほど意味あるのかな、これ。ペナルティが発生しないつて言つても、限定的すぎない？特にボスみたいな強力な個体相手だつたら意味ないじやん」

「ボスはソロで倒すもんだろ。ボスを集団で倒して満足できる奴なら、闇の種族なんて選ばないだろ。これの利点はリンクする敵を相手にする際のリスクが減る事だよ」

「それだけでしょ？」

「それがでかい。スライムならリンクしても簡単に対処できるが、もつと素早い相手だつたらどうする？同じよつに相手できるか？」

「他の狩り易い敵を狩ればいいじやない」

「そうだな。誰だつてそう考える。その結果リンクしない敵にプレイヤーが群がる事になる」

「……この方法ならみんなが敬遠して手付かずのリンクモンスターを狩れるつてわけね」

「実際リンクしない敵なんてそつ多くはないはずだ。予想でしか無いが、闇の民に安全に狩れる場所なんて物があるのかも疑問だ」

「このあたりのまともな狩場は、アクティブやリンクモンスターばかりでもなんら不思議ではない。」

恐らく、運営は闇の民のプレイヤー人口が増える事を望んでいい。

設定的にも『種として強力であるが故に個体数が少なく、過去の大戦で劣勢に追い込まれた』のが闇神の末裔なのだ。

メリットとデメリットのバランスを考えても、意図的にプレイヤー人口は少數に、かつ、逆境上等なやり込むプレイヤーだけが残るように『デザイン』されているのだろう。

「まあ、事故死の危険を減らすだけならただ側で狩るのを意識すればいいだけなんだけどな。共闘ペナルティ無しでリンクモンスター

を手分けして相手できるなら、安定して狩れる敵も増える。意味が無いって事はないさ」

「ふうん……で、まだ肝心な言葉を聞いて無いんですけど?」

「肝心な言葉?」

「これ以上何かあつただろうか。」

「だからー、ガイは私にどうしてほしいわけ?」

「どうつて、だから……あー」

そういう事か。

彼女持ちの友人などは女は面倒な生き物だなどと愚痴っていたが、その一端を垣間見た気がするぞ。

咳払いをし、メリルに向き会つ。

「えー、メリル、さん……改まつて言つのも恥ずかしいな」

「ぶふつ、馬鹿じやないの、なんかプロポーズでもするみたいじゃん」

「おい変な事言つなよ余計恥ずかしいだる……まあもしよければ、これからペア組んでやらないか? セッキみたいな事故も側に相方がいれば防ぎやすい。どうだ?」

「相方つて芸人かよ。まあ確かに、また不意打ち食らうのは御免だしね。OKよ。あ、友録していい?」

友録とは、友達登録の略で、フレンドリストに相手を登録する事を意味する。

「そうだな、連絡もつけやすいし、しておくか」

「なにその、しょうがないからしてやるかみたいな反応。してくださいをお願いしますでしょ?」

「してくださいおねがいします」

「ウゼツ」

ローキックを食らう。腿に重い衝撃が走る。

「まあさつさとしますか。【システムブック】

【ヨウニティページのフレンドリストを開き、右下の新規登録アイコンに触れると、右掌が仄かに発光する。

この状態でフレンドリストに追加したい相手と握手をすれば登録は完了だ。

「ん、よろしく」

「コンゴトモヨロシク……」

「なんか仲魔を得た気分だわ。種族は魔獸ね」

こんな古いネタを拾ってくれるなんて、俺の目に狂いは無かつたようだな……。

この世界で得た初めての仲間に、顔が綻ぶのを抑える事が出来なかつた。

フレンドリストに新しくプレイヤーが登録された事で使用可能になつたコマンドを確認していると、メリルがそわそわしながら腕を引いてくる。

「ちょっと。大切な事忘れてんじやないの？マッドスピリットの心当たりつて何なのよ。早くやり返したいんだけど」

「ん？ああ、このあたりは他にもいくつか沼地がある。この沼地はスライムしかいないが、マッドスピリットが多くいる沼も探せばあるはずだ。普通のネトゲならな」

「引っ越しかかる言い方だけど、確かにありえない話じやないわね。けどさつきのマッドスピリットはなんだったんだ？」

「さてな。いくら現実と見紛う程のネトゲって言つても結局はゲームだからな。弱い敵の中に強い敵が混ざつてるなんてお約束だろ」

「お約束で死に掛ける方の身にもなつてほしいもんだわ」

「ぶつぶつと恨み節を呴くメリルを連れて、マッドスピリットを探すべく、林の奥へと分け入つてゆく。

十分程林の中を歩き回つて見つけた沼地には、予想通り何体ものマッドスピリットが蠢いていた。

「スライムと違つて群れてないのね。やり易くていいけど」

「いきなり駆け出そうとするメリルの肩を掴んで制止する。

「まあ待て。お前自分が不意打ち食らつた時の事覚えてるか？」「

「忘れるわけないでしょ。それが何？」

メリルは、あの衝撃を思いだしたのか顔をしかめる。

「お前からは見えなかつたと思うが、あのマッドスピリットは水面から突然現れたんだ。見た目で判断しないほうがいい」

「水中に潜つてる奴がいるかもつて事？けど慎重つて……どうすんの？」

「とりあえず俺も行く。もしリンクしたらそいつは俺が引き受ける。

三四匹以上現れたら撤退だ」

「リンクしなかつたら?」

「リンクしなかつたら交代で狩ろう。片方が戦っている間、片方はスタミナ回復と周囲の警戒。どうだ?」

「異論無し。ま、あいつを殴れるならなんでもいいけどね」
メリルは腕をぐるんぐるん回しながら沼地に近づいていく。
どうやらかなりの筋肉を拾ってしまったようだ。

「悔しいけど、一度手痛い一撃貰つてた相手だし、出し惜しみは無しね。【ウインドオース】。【ニアシールド】。」

ボイスコマンドで発動された一種類のSA。

「闘神系神術か」

風と自然を司る闘神ブライアスを信仰神に選んだ場合の神術スキルは、豊富な身体強化SAと治癒技能SAを多く習得する。
確かに【ウインドオース】はAGIと身体操作スキルを強化する身体強化系SA。

【エアシールド】は身体の周囲に風を巻き起こし、相手の攻撃の威力を減衰させる特殊技能SAだ。物理攻撃に弱い風属性ダメージを追加する効果もある。

「格闘主体に身体強化と回復持ちとは。まるでモンクだな」「そりやそのまんまモンクをイメージしたキャラだからね。ソロを考えれば悪くないでしょ」

更なるステータス強化手段と自己回復手段というのは、他者に頼れない状況では必須とも言える。

「ガイはどんなキャラにするの?」

「俺か? 実際に始まるまでは魔法戦士系か聖騎士系で迷つてたんだが、破壊神系神術が結構使い勝手がいいから、聖騎士かな。いや、信仰神的には暗黒騎士か」

「へえ。なんか、うちらスキル構成は似たカンジになりそうだけど、

全然違うキャラになりそだね」

確かに俺もメリルも近接攻撃スキルと神術スキルがメインという点では同じだが、戦闘スタイルは似ても似つかないだろう。

「まだからこそ工夫のし甲斐があるってもんだろ。みんな似たようなキャララじやつまらん」

「言てる。けど強いスキル構成が出回つたら量産型なキャララは増えるよね」

「それは仕方ないだろ。ネトゲの宿命だ。俺だつて理想的なスキル構成があるなら組み替えるぞ」

ネタキャラに対する愛も、強キャラに対する愛も違ひは無い。

「よし、そろそろ始めるか」

「おつけ。私からやるけどいいよね」

「ああ、憂さを晴らして來い」

メリルは拳を打ち鳴らし、マッシュスピリットに向かう。

メリルとマッシュスピリットの距離が十メートル程まで近づくと、マッシュスピリットは両腕らしきものを振り上げ這い寄ってきた。「アクティブか。とはいえ反応範囲は狭いようだし、リンクはしないようだな。水中に潜んでる気配もない」

【テリトリーサーチ】で周囲の気配を探るが、姿を現しているマッシュスピリット以外の気配は感じられない。

「じゃ、交代制つてことで。行つてきます！」

マッシュスピリットに向かつて駆け出すメリル。

俺は邪魔にならない位置まで下がり、周囲を警戒する。

【ウインドオース】で身体能力が強化されたメリルは、ここが足場の悪い沼地とは思えない速度で間合いを詰める。

向かってくるメリルに向かつてマッシュスピリットが腕を振り上げるが、疾走するメリルはそのままマッシュスピリットの正面へ滑り込む。

相手の攻撃を一顧だにしないメリルの予想外の行動に、驚きのあ

まり一步前に踏み出した瞬間、メリルの叫びが木靈する。

「女は度胸オ！吹つ飛べ【マグナムファイスト】！」

メリルの身体はトップスピードから更に加速し、速度と体重を乗せた拳が、振り下ろされたマッシュスピリットの腕と激突する。

瞬間、鈍い炸裂音と共に、マッシュスピリットの泥水の腕が吹き飛んでいた。

「なんつー無茶な戦い方だ……」

その後もメリルはスタミナを気にする素振りも見せずSAを連発する。

「出し惜しみ無しにも程があるだろ……」「

とても拳で殴っているとは思えない鈍い音を轟かせながら、マッシュスピリットに拳を叩き込んでいく。

疲労や動搖を伺う事が出来ないマッシュスピリットだが、心なしか振るわれる両腕からかつての勢いは消えたように見える。

「最後は派手にいくよ！」

メリルもそれを察したのか、バックステップで大きく距離を取ると、高く跳躍した。

「スーパー！【稻妻キック】！」

雷撃を纏つた飛び蹴りがマッシュスピリットを貫く。

確かに、【スーパー・稻妻キック】は格闘術スキル70.0で習得する上級SAだつたはずだ。

いくらなんでも昨日の今日で格闘術スキルがそんなに早く上がる訳がない。

実際に彼女が使ったのは格闘術スキル30.0で習得する【稻妻キック】の方だろう。

だが、威力の方は絶大だつたようだ。

胴体部分に大穴を開けたマッシュスピリットの泥水の身体が沼地に倒れる。

ドロドロと泥水に戻つていくマッシュスピリットの向こうで、メリ

ルは沼地に膝と手をつき荒く呼吸していた。

「おい、大丈夫か？」

尋常ではない様子に慌てて駆け寄ると、メリルは疲労を露にしながら、それでも笑っていた。

「へ、へへ、スタミナ使いきっちゃつた」

どうやらUAの連発でスタミナバーが底を着き、まともに動くことも出来ないらしい。

心配して損した。

脱力感を感じながらも手を差し出す。

「出し惜しみしなさすぎなんだよ……ほり

「めんぼくねえ」

なんかくらべらする、と呟く彼女に肩を貸して木陰に連れて行く。

「あー生き返るわー。ポカリとか欲しいね。無いのかな」

「回復効果の高い水なんかはありそうなもんだが、ポカリはどうだろ。俺はアクエリアスがいいな」

木陰にぐつたりと座り込んだメリルは、ぐびぐびと水筒の水を飲むとすぐに元の調子に戻っていた。

「それじゃ俺も行つてくるか。次はあんな無茶な戦い方するなよ」

「わかつてまーす。あ、そういうえばガイの戦闘とともに見るの初めてかも。がんばってねー」

ひらひらと緊張感無く手を振るメリルに軽く手を上げて応え、沼地に足を踏み入れる。

一いちらに気付いたマッドスピリットが、腕を振り回しながら這い寄つて来る。

こうして冷静にマッドスピリットと相対すると、自分より頭一つ分程大きい巨体の放つ威圧感はかなりのものだ。

俺は盾を左手で正面に構え、右手はいつでも突きを放てるよう引き絞る。

じりじりとマッシュスピリットとの間合いが詰まつてゆく。マッシュスピリットの腕の射程内に踏み込むと、泥の右腕が飛んでくる。

腕を振るつスピードこそ驚異的な速さではあるが、振りかぶる動作が大きいので回避する事自体は難しくはない。

だが、腰を落として、あえて打撃を盾で受けれる。

鈍い音とともに、盾を持つ左手から衝撃が身体を走る。

衝撃に竦む身体を奮い立たせ、受けたと同時にSAを使用する。

盾防御SA【シールドチャージ】。

盾を構えたまま相手に突進し体当たりする単純な技だが、相手の攻撃を受けた直後に使用すると相手を短時間の硬直状態にする事が出来る。

衝撃にたたらを踏むマッシュスピリットに、突きを放ち、盾で殴りつけ、再び突きを放つ。

硬直状態からマッシュスピリットが開放される前に、再び盾を構え距離を詰める。

マッシュスピリットは、スライム以上に高い体力と、泥の腕による高威力の殴打こそ厄介ではあるが、それ以外はマッシュスライムと大差無い相手だ。

スライムと違つて単体である事を考慮すれば、逆に相手にしやすい敵とも言える。

確実に攻撃を盾で防ぎ、盾による殴打で衝撃ダメージを、ブローダゾードの突きで刺突ダメージを与えていく。

メリルのような派手さは無いが、確実にマッシュスピリットの体力を削っていく。

あえて攻撃を盾で防御しているせいか、スタミナを余計に消費している感はあるが、スタミナゲージを五割程消費する頃には、防御した際に受けける衝撃が確実に落ちているのを感じる。

最後くらいは派手に決めるか。

このままではメリルに「地味な戦い方」などと言われかねない。

勝てばよからうなのだが、ゲームなのだし、遊び心は大切だ。

【シールドチャージ】によつて硬直するマッシュスピリットからバックステップで大きく距離を取り、あえてボイスコマンドでSAを作用する。

「【炎槍】」

マッシュスピリットの硬直が解け、こちらに這い寄つて来るが、もう遅い。

マッシュスピリットに向けて放たれた炎槍は、人で言え、胸の辺りに突き刺さり、黒煙を撒き散らして爆発した。

黒煙が晴れた水面には、マッシュライムの物よりも大きく、微かな輝きを持つ赤い結晶が落ちてゐるのみだつた。

「おつー。最後の凄かつたね。あれ魔法？」

「ああ、魔術スキルのSA【炎槍】だ。実戦で使つたのは初めてだつたけど、まあまあだな」

しかし、威力は申し分無いが、やはり詠唱三秒はソロで使うには長すぎる。

スライムより動きが早い相手では、詠唱完了前に攻撃を受ける可能性が高いし、攻撃を受けた際に詠唱をキャンセルされる可能性は、詠唱が長いスキル程高い。

基本的に、神の力を借りて発現する神術スキルSAは詠唱が必要無かつたり、あつても短い物が多いが、自らの魔力を以つて現象を捻じ曲げる魔術スキルは全てのSAに詠唱時間が存在し、効果の高い物ほど詠唱が長くなる。

相手の攻撃をかわしながら近接戦闘を行うスタイルであれば魔術スキルとの相性も悪く無いのだが、盾で防御する俺の戦闘スタイルには神術スキルのほうが相性がいいだろつ。

「いいなー。私も魔法使つてみたいけど、ライカンは魔法系ステータス低いのよね」

全てのステータスが平均的に高いノスフェラトゥと違つて、ライカンスロープのステータスは近接戦闘、特にAGI、DEX、BALに特化した物になつてるので、魔術スキルとの相性は悪い。

「使うだけなら出来るだろ」

「出来るけど、意味無いじゃん。ただ使うんじゃなくて、有効活用したいの」「

「けど、魔法系ステが低いって言つてもエルフあたりと大差無いんだし、取つてみるのも悪く無いと思うけどな。低ステで使つても便利なSAも色々あるんだし」

「あーそっかあ。確かにエルフと初期値は同じだもんね……神術じやどうしても効果が偏るし、補助系SA増やしたいし、マナゲージ遊ばせとくのも勿体無いから、後で覚えようかな」

「使つてみて、やつぱり使えないと思つたら後々下げるといいだろ。スキル制なんだし」

「それもそっか。まあとりあえず今は格闘術スキルの修行が先だけど。スタミナ回復したから行つて来るね」

「ああ。わかつてると思つけど次は……」

「わかつてますー。ガイみみたいに地味に戦いますー」

まるで子供のようにベーと舌を出してマッシュスピリットへと駆けていく。

「ほんとに大丈夫か、あいつ」

どこか不安に感じながらも、木陰に座つて盾防御の上から削られたライフを回復するために応急薬セットを使用する。

確かにメリルの戦闘は先程とは打つて変わつて地味な物だつたが、相変わらず見ていて心臓に悪い戦い方だつた。

剛速で振り回されるマッシュスピリットの腕を、相手に密着した状態のままぎりぎりで回避してゆく。

恐らく俺があえて避けずに盾で防御していたのと同じように、あって紙一重で回避する事で、回避行動に影響する見切りスキルを上

げているのだろう。

しかし、回避行動に限らずメリルの動きはかなり様になつてている。相手の攻撃を回避する、攻撃するのはスキルによるモーショニアシストの恩恵で説明がつくが、相手の攻撃圏内に身を置いて紙一重で回避しつつ攻撃を叩き込むのは相応の経験が必要だろう。

「ラストオー！【マグナムファイスト】ツー！」

「あんな性格だし、リアルで格闘技の経験でもあるのかもな」

【マグナムファイスト】で殴り飛ばされたマッシュスピリットが泥水に戻つていく傍らで、右手を天に突き上げて「勝つたどー！」などと叫んでいる。

「ご機嫌で戻ってきたメリルは、俺の隣に腰を下ろして水筒を取り出す。

やはり格闘戦は衝撃ダメージのせいが倒すのが早い。

こちらのライフガージが完全に回復するまでまだ時間がかかるので、先程の事について尋ねてみた。

「随分戦いなれてるみたいだけど、リアルで格闘技でもやつてたのか？」

俺の隣に座つて水筒を取り出したメリルは、俺の問いに驚いたよう目に丸くする。

「うん、まあ一応ね。中学までだけ空手やつてたから。やっぱそういうのわかるもん？」

「いや、なんとなくな。やたら好戦的だし、リアルじゃバーリトウード嗜んでますとか言い出しても不思議じゃないと思つて」

肩パンされた。

「けど中学までなのか。わざわざアトラスでも格闘術選ぶ位だつたら、別に嫌になつてやめた訳でもないんだろ？」

「うーん……辞めた時は完全に嫌になつてたかな。自慢だけど、全國大会で優勝した事もあるんだよ。中学までは敵無しつて奴ね」

それはかなり凄いのではないだろうか。

しかし胸を張るメリルの表情には一抹の寂しさのよつなものがある。

「けど、まあぶつちやるとね、私背が低いのよ」

そう言つメリルの身長は百七十センチに僅かに届かない程度だらうか。

「女だつたら結構高いほつなんぢやないか?」

「そりやこのキャラはね。ライカンは多少身長が高めに設定されし、キャラクタの時も限界まで伸ばしたもん。それでこれなんだよリアルじやこれくらいかな、と、メリルは自分の首のあたりに手をやる。

「なるほど、それは……低いな」

「でしょ? けど小学校の時まではよかつたのよ。女の子は成長が早いっていうけど、私は特に早くて。小五の始めくらいには今の身長くらいはあつたかな」

つまり、小五から身長が伸びていかないのか。

それは確かに、女性と言つ点を差し引いても、競技者、特に格闘技の選手としては辛い物があるだらう。

「小六くらいから、試合で戦う相手が全員自分よりおつきいの。それでも必死で練習してたから、負ける事は殆ど無かつたんだけど、中学に上がつたらそもそもいかなくつてさ」

「それで辞めたのか?」

「家族とか道場の先生は、試合の勝ち負けは重要ぢやないって言ってくれたけど、やっぱ中学生くらいじやそんなのわかんないじやん。これまで勝ててた相手に、身長追い抜かれただけで負けちゃつた時に、気が抜けちゃつたんだよね」

「確かに、それは中学生には辛いだらうな」

「けど、辞めたはいいけど空手程熱中出来る物は無くつてさ。友達に誘われて始めたネットなんかはそれなりにハマつたけど、やっぱなんか違うなつて思つて……そんな時期にVRシステムが発売されてね。これだーーつて思ったのよ」

VRシステムによる仮想空間であれば、実際に身体を動かす感覚で操作出来るし、体格に関してはある程度手を加える事が出来る。体格に恵まれず選手の道を諦めたメリルにとって、VRシステムはさぞ魅力的な物だつただろう。

「……ん? 中学までで空手を辞めて……その後VRシステムが発売

……」

中学生で辞めた、といつ事は高校入学を期に辞めたといつ事だらうか。

そしてVRシステムが発売されたのは五年前。

「メリル、こんな事聞くのは気が引けるんだが……お前歳いくつだ?

「は? 何よいきなり……十九よ。もつすぐハタチになるけど」

十九? もうすぐ二十歳?

「まさか年上だつたとは……」

「え、 そうなの? てつきりあんたはタメか年上だと思つてたのに」「てつきり中学生くらいだとばかり……先輩だつたんですね。失礼な口聞いてすいませんでした」

「ちょ、何よいきなり」

「マジ勘弁してください。あ、俺パン買つてきます」

「パンてなんだよ、その舎弟言葉をやめろ!」

ズドンと鈍い音を立てて俺の腿に口一キックがめりこんだ。

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＝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/n4478ba/>

Atlus-Endless Frontier-

2012年1月13日19時08分発行