

---

## 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もする。

【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やいいが……【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！」

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うかという巨体だ。「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っ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？という事は……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。

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さ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。

## 第五話

「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S Aや、傷を癒す治癒呪文S A、身体能力を強化する強化呪文S A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って、神術スキルで習得するS Aはそれぞれのキヤ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S A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S A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、神の力を行使する神術スキルのS Aは魔術スキルと比べて強力な物が多い。

信仰神によっ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っている事が伺える。

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。

これが破壊神ミデ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いうと、ディバインエネルギーゲージの回復と、神術スキル値の上昇だ。

ブラッディウルフとの戦闘で、ディバインゲージは七割程に減っていた。

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っていくのだ。

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ネルギ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、ディバインエネルギ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 司書ジーファ」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っているという。  
修道士に礼を述べて階段を下りる。

地下図書室は、予想外の広さだった。

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。

「何かお探ですか？」

背後から掛けられた声に振り向くと、青白い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。

目の焦点が合っていないのだ。

盲目なのだろうか。

「ええと、司書のジーファさんはどちらでしょう？」

「ジーファは私ですわ」

一瞬、彼女が何を言っているのか理解できず、ワタクシとは何処だろうなどと訳のわからない事を考える。

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。自分でもたまに笑ってしまうんですけど」

そう言っていると、彼女は目が見えないとは思えない程しっかりと足取りで書架に歩み寄る。

「けれど、目が見えなくても司書の仕事は出来ますのよ。この本は『旧約創世神話第二巻』。こちらは『閻神学概論？』」

そう言っ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、強力な効果を持っている物が多い。

封印スキルに関しては殆ど情報が公開されなかったので、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、恐らく間違い無いだろう。

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く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。

もう少し親密になってから、だな。

思考を打ち切り、鞆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……隊長が読書つてのは意外ですね」

随分と分厚い本の八巻という事は、気紛れで手に取っ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。

「私がこの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って神殿を尋ねてまいりまして。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したよ。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。

もっと他の理由があるんじゃないかと思えない。

そう、例えばこの手紙……かわいらしいピンク色の封筒に、ハートマークで蝋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ったような字で『親愛なるジーファへ』などと書かれている。

隅のほうには、目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目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……」

俺の呟きは、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、日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 娼館『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 娼館『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。

「娼館って……傭兵隊長が娼館に何届けるんだよ」

詰所で受け取った鞆の中に残るのはずしりと重く、じゃらじゃらと音を立てる小袋。

中身なんざ見なくなっただけわかる。

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。

銀貨の一枚でも拝借してやろうかと思ったが、袋と貨幣がまとめ

てクエストアイテム属性になっているのでちよるまかす事は出来なかった。

いや、別にクエストアイテムじゃ無くたって本気でパクる気は無いけども。

「もうこのまま詰所戻ってあの肉達磨を小一時間問い詰めたいけど、これもちや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。

これまでは特定の文字列によるＩＤとパスワードによっ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ったり、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って、より過激に発展して行った。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っていたのは間違いない。

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ってそれらの

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。

そういった事情もあってか、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。

どいつ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」

血の気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。

俺だって健康な男だ。

可能ならば、彼らに混じっ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の出来ない。

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ているようだが、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。

俺だって「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臍を噛みながら眺める。

「はあ……こうしてたって仕方ないな……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、なんとなく、十五禁じゃねえだろこれ。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の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っ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っている以外は寂れた酒場という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ょっと早いんじゃないかい」  
思わず言葉を失って見入っていると、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さ。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いる。

さっさと出てけと言う事だろう。

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、生憎あの娘は今二階で仕事中さ。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。どこかの部屋で今あれなのか。

必死で平静を保ったつもりだが、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い残して立ち去ろうとすると、女性

はいきなり笑い出した。

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

目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ゃったじゃないか」

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、今は客は取っていないのだとか。

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。

「ほんとどうしようもない馬鹿だよ。鼻屑にしてい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に寄越すなんて、頭の中どうなってるのかね」

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ったし、明らかに人に任せちゃいけない物も混じっていたし。

何か考えがあつてのことなのか、何も考えていないだけなのか。

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、その中から銀貨を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」

返そうとすると、煙管で頭を叩かれた。

「ガキのくせに生意気言っんじゃないよ。ならオトナになったら返しにおいで。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。

「ほら、そろそろ帰んな。最初のお客がそろそろ出てくる頃だ。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！くやしいのう！

「ていうか、ガキガキって……もうすぐ十八だつっの」

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つ呟く。

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惡な笑みが浮かぶ。

「あらそう。アタシほんと若いコに目が無くてねえ。さつさと歳食って抱いておくれよ」

これまでのからかうような雰囲気は掻き消え、誘うよう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いいようにからかわれた後、二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。

もっとも、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ったが。

「オトナになったらまたおいでよ」

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。

## 第六話

「おう、なんだおめえもう帰ってきたのか？配達終わったら休暇だつたつたろ。せつかく俺が気を利かせて最後に『飾り窓』紹介してやったんだから遊んでこいよ。それともすぐイっちゃったか？」

詰所に戻ると、うんうん唸りながら書類に向かっていたランクスが、こちらににやけた顔を向けてくる。

「鎧買ったからそんな金は無い。そもそも俺はまだ未成年だ。て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かりじゃねーか」

「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ってメモ入れて」

「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ったか。あの強欲女に金を預けるような真似するんじゃないかった」

つまり、エリーシアに渡した金には配達任務の報酬50cと、幾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。

1sは貰いすぎどころか、エリーシアにかなり余計に持ってかれた事になる。

俺としては50c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。随分長い事ツケっぱなしだったから、利子だと思つて諦めるか。で、他んところ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。あの隊長さんは堅っ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ってたな」

「なにい？あのアル中娘、次は月光の雫まで筆記取るうつてか？上等だ、次こそコテンパンにのしてやらあ」

「で、ジーファさんは『新約創世神話第九巻』を取り置きしと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。

「てってて、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つ掻き回し、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。

「そりゃ渡すだろ、それが任務だったんだし……なんかイラつときだから破り捨ててやるうかと思っただけ、あの人一目で内容判ったみたいだったしな」

ありえん……と呟いて床に突っ伏すランクス。項垂れる様or z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ったら、あの手紙は手違いで鞆に入っていたのか。

良い気味だ。

「まあそう気を落とすなよ。女なんて他にもいるさ」

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ったようで、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ったし、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うな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った頃を見計らって。



俺は燃え尽きた馬鹿を放置して詰所の二階へと続く階段を昇る。  
二階は傭兵隊員の居住スペースになっており、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、詰所周辺にいくらかもある空き家を利用する。

幸い今日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。

部屋に入っ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システムによっ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ても、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っているので、そろそろログアウトをしなければならぬ。

「『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ィンドウが表示される。

『ログアウト処理を開始します No/Yes』

Yes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。

エントランスレイヤーだ。

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ィンドウに従って本を閉じる。  
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ってゆく。

覚醒誘導機能によっ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。

僅かに凝り固まっ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マーなので、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、タカとヤツコはもうやったんだろ？どうだった？」

飲酒状態ではVRシステムが起動出来ないの、晩酌はお預けと  
なっ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。

もうちよつと捻った名前を付けて欲しかったものだが、俺の名前  
の第一候補は騎士と書いてナイト君だったそうなので贅沢は言えな  
い。

祖父母の猛反対が無ければ、俺はすごくかつこいい名前で一生を  
過ごさなければならなかったのかと思うと、祖父母には感謝しきり  
である。

「やっぱすごいよー。前評判以上って感じ。エルフの里とか景色が  
綺麗だったから、みんなとずーっと街の中ぐるぐる回ってたもん」  
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二番目に人気のある種族だっ  
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う。

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。

「こっちは風景は確かにリアルだったけど、景色が綺麗って感じで  
はなかったな。初っ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。

「どうせおにいちやんの事だから戦ってばっかだったんでしょ？」  
なんか引つかかる言い方だが、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うな。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。やつこなんかビビって何も出来ないんじゃない

ねーの」

「うちはおにいちちゃんと違って仲間がいるから平気ですー」

やつこは以前にやっていたネトゲの取り巻きを、アトラスでもそっくりそのまま引き連れてプレイしているようだ。

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っている。

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気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うという事だろう。

ちなみに俺の顔の造詣はごく普通と言った所だ。

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

「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った。

そう悪い顔ではないと思うのだが……

「そういえば、たっくんのいる場所と私達が始める場所って遠いんでしょう？やこちゃんのいる所は近いみたいだけど。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ったな。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なぞ」

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

ヒューマンのスタート地点は大陸北西部、ノスフェラトゥ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」

「うちも別ゲーの友達と組むから、たまには夫婦水入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？ すごい萎えるんですけど」

「いやーまいったなー」

「頼染めてんじゃねーよ気持ち悪い」

「パパとじゃなくてたつくと一緒にすればよかったな……」

蔑ろにされたからってこつち睨んでんじゃねーよ負け犬親父。

親父とメンチ切り合っている間に、やつこが先に風呂に入ってしまった。

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自室に戻って来た。

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っていないだろうが、こういう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ると、メッセージャーソフトがメッセージの受信を告げる。

『よっす』

ビジュアルチャットの画面に映るのは昔馴染みのネット仲間。

ジャージ姿にノーメイク、適当に髪をポニーテールに纏めただけの、油断しきった格好の三十路目前の女の名前は水瀬美奈子、ハンドルネーム『ミナミナ』。

「よつすじゃないつすよ。またそんな女つ気の無い格好で……」

『馬鹿言つな。女は本気出すのも一苦労なの』

「本気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ったスーツという出来る女の姿を見ているだけに、すごく残念な気持ちになる。まああれはコスプレだったらしいが……。

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

「ええ、まあ。晩飯だったんで一度ログアウトしたところです。みなさんはまだやってないんですか？」

俺が繋いだタイミングでメッセを送ってきたということは、丁度彼女もPCに向かっていたのだろう。

『シゴトガオワンナーイのよ。早くやりたいのに。あーVRベツトじゃん。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っけ」  
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ッ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、人生をネッ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っている。

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』

わざとらしく目元を拭う。

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』

塵が積もるといのは、『Angel Dustを結成する』、つまり『Dust（塵）が積もる』と言う事だ。

関係があるかは分からないが、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、生粋の変人の集まりだからなのか。

『たつくんは種族ノスフェラトウって言ってたっけ。相変わらずマインナー所が好きだねえ』

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

嫌がっ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」

『まあらしいっちゃらしいけどね。またうちにおいでよ。常識人が少ないと苦勞すんのよね』

少ない……？いないの間違いじゃないのか……？

「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ってないのに！ずるいずるい！」

彼女に付き合っていたらいつまで経ってもログインできないので、適当にあしらって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いが、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っていなかった。

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、光の種族に作り直すという書き込みが目立った。

どうやら宿命値を上げるためには宿命値の高い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。

「そりゃ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てるんだから、簡単には上がらないとは思ってたけど、相当マゾそうだな」

だがそれがいい。普通の人にはそれがわからんです。

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。



## 第七話

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

ゲーム内時間では既に夜も更け、間もなく朝日が昇ろ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、もっ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、パーティープレイには向かないSAだ。

そもそも種族的にパーティープ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った前線基地は、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ったのは失敗だったか」

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、夜になれば殆どのNPCは自室へと戻り寝てしまふのだ。

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っ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うというのはいかなものか。

「まあ愚痴っても仕方ないし……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って、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って、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だし、気楽にこう」

とりあえずこんな物は振って目標に当てればいいのだ。

一歩踏み込み、横風の一闪。

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、既に何人も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無いが、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観察すると、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、眼前にウィ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は不可能です』

修練場内でのスキル上げ専用アイテムという事か。

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っ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揺さぶる。

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ってきた。

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

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が載っている。

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、スキルトレーナーが既に対象の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【ファストスウィング】を使う事にする。

【ファストスウィング】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【ファストスウィング】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【ファストスウィング】を使用する。

確かな手答えと共に、ドスツ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【ファストスウィング】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かな」

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上がるという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ぬ。

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践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のままじゃ、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の大きな要因だ。

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な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ら」  
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。

盾を仕舞っ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っていた。

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。

「おつ、昨日の傭兵君じゃん。白麒麟ありがとーちよ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、風に乗っ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」

突っ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になりまーす」

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、と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直す。

「えーつとねえ。まず戦闘っていうのは、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、こつ……来るわけじゃん。敵が。これをこつ……どーん！つてね」

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、まあ適当なんだけど。おりゃーって感じでビシイってね」

おい今適当とか言ったぞ。

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！って弾いたら、うおーつつつてブスーツ！つて。ね、簡単でしょ？まあこんなところかな。わかった？」

「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っかり20・0になっている。

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」

準備万端じゃ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ってやってブスー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スアップ。

あ、だめだこいつ皮肉もつうじねえ。泣きそう。

「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



持っていないし、動きも鈍くて沢山いるから修行には最適だからね」

さっ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。スライム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に見えるけど、ダメージは蓄積されてるから叩きまくれば倒せるよ。頑張っ  
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。

やっぱりあの人は苦手だ……。

## 第八話

北西に広がる枯れた林を抜けると、シャミルの言っ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っ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。

よう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っている。受けた被害といえば、せいぜい泥水がかかった程度だ。

いささか単調な狩りという印象はあるが、序盤の雑魚相手であればこの程度か。

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。

後は実際に狩っ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、マッドスライムへ歩み寄る。

恐る恐る側まで近寄ってみても、マッドスライムはこちらに何の

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、結構刃を持ってかれるな」

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っ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って行った。

「参ったな。結構強敵じゃないか」

木陰に座って水を飲み、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った事に落胆する。

しかし敵を倒さなくて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、BAとVITが目覚しい伸びを見せている。

「当分は倒す事は考えずに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っては撤退を何度も繰り返す内に、効果的な対処法がわかってきた。

こいつらを相手にする時は、切るのではなく、突き刺す。

そうすれば多少ではあるが、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ってゆく。

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って周辺を見回す。

「泥水に混じっ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っていると、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れると、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ったソウルジェムだ。

貨幣を落とさないということは、これらを売り払っ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っ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、休憩無しで二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。

奪い合いと言う程では無いが、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。

「鈍器持ちの人は戦い易そうだな。衝撃ダメージのほうがスライム狩りは効率良いのかな。と言っても、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」

一口に武器で攻撃と言っても、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、刃で切りつければ斬撃ダメージ、刃先で突けば刺突ダメージ、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。

早速沼に入っ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、嘘のよう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、余裕を持ってマッドスライム二匹を倒す事が出来るようにはなったが、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て言っ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った。

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。

「まあきつ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つ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、二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。

「……ッ！マッドスピリットか！」

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すぎている。

背後に現れたマッドスピリットに気付いていない。

間に合わない！

「後ろだ！避けるっ！」

彼女が俺の声に後ろを振り向いたのと、マッド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。

「くそっ！」

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。死んではいけ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、乱入したマッドスピリットが、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。

「オラァ！」

剣を引き抜いた勢いそのままに、マッド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、マッド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って来る。

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。

「ッ！そうか、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ったはず。

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。

「くっ……盾でガードしてこれか！」

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っ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うように、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、なら走って林に逃げ込め」

「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って意味がないだろ! 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! もうちょっと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ってマッドスピリットを振り切り林へと駆け込んだ。

## 第九話

木陰で水を飲み、包帯と軟膏と治癒の丸薬を使用する。

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

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

「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。

痛みこそ無かったが、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った。

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

包帯と軟膏くらいは持っているだろうが、助けに入っておきながら安否を確認せずさようなら、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っていたらと思うと落ち着いて座ってはいられなかった。

受けたダメージのせいかな、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、さっきの……」

猫耳少女は茂みの陰で蹲っていた。

改めて近くで見ると、幼い顔立ちの少女だ。うちの妹と年代くらいだろうか。

辛そうにはしているが、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ったようだ。

もし毒でもあったら、あの状態ではわずかな継続ダメージでも脅威だっただろう。

「包帯とか使った？軟膏と治癒の丸薬もあるなら一緒に使うといいよ。知っ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っ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。

なので一見ただけでは包帯や軟膏を使っているのかわからない。「包帯と軟膏は使ったけど、丸薬つてのは持って無いかな」

ミスティ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いよ。丸薬も飲めば大分違う」

「そんな、助けてもらっただけで十分だし、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……ほんとだ全然違う」

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。

少女はこちらをちらち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ットゲだろ。特にここじゃ一度死んだらリスボ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、私のせいで危ない目に遭わせちゃって」

どうやらあの場を俺に任せて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ったんだ。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、飛躍しすぎでしょ」

「いや、あれは相当おっかないぞ。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？ドラゴンに遭ったの？どこで？」

「基地の南の草原にフリッグっているだろ。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さる。

「だってドラゴンでしょ？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。

「……ちよつと心配したけど、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。

年々リ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ろうと、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った、などと言うケースがあっ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。

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

メル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」  
そう言っ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だ。

ただの目立ちたがりだと思ったが、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ったし、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こなせていただろう。

一期一会で終わらせるには惜しい逸材である。

何より、こういうどうしようもない奴とは馬が合いそうだな。

「なあメルル。それならマッドスピリットに一発かましに行かないか」

実はスライム二匹を休憩無しで狩れるようになった頃から、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

必要があつた。

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

「そりゃ目の前にいれば言われなくてもぶんなぐってるけど、あいつもどこかいつちゃったよ」

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。ただその前にちよつとした実験に付き合つてくれないか」

「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。

「ちよつと、こんな人気の無い場所は何やるっていうの？」

「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。

ジト目で後退さるメリルを適当にあしらう。

「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？」

「メリルがいなきゃ意味がないからな」

「……ふーん」

ぱちやぱちやと爪先で水面をいじるメリル。

俺は盾と剣を構える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」

目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……そうだな、出来れば一メートル以内がいいな。それを見てくれ。手は出さなくていい」

「このへんでいいの？」

「ああ、十分だ。一応言っとくけど、攻撃が当たりそうになっ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。

「ステータスが下がってるような感覚はあるか？」

「特に無いかな。【システムブック】……ステの数字も変わってない」

「そうか。こっちも特に変化無し。じゃあ次だ。今俺が攻撃した奴を殴ってみてくれ」

「ラジャ」

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。

「おっ……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っ」

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ったせいで気付かなかったのだろう。

突然言うことを聞かなくなった身体に不快感を露にする。

「一回下がってタゲを切るぞ」

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、ひよっとして共闘ペナルティ無しでペアする方法探してるわけ？」

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。闇の民選ぶような奴

らは端からソロしか考えてないだろうからな」

「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」

「駄目なら諦めるさ。諦めるためにも実験はしておきたかった」

「ま、いいけどね。助けて貰っ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二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10c」

「賭けにならないじゃないか」

「あんたは食らわれ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ない。

バッ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って林に逃げ込む。



「俺は賭けてないから、賭けは無効でいいぞ」

メルルの負けん気を煽ってやると、慥然とした表情で10cを俺の掌に叩きつけるように押し付けてきた。

「いいて言ってるのに」

そう言いつつもミスティックキューブに10cを収める。

「で、どういう事？なんで共闘ペナルティが発生しなかったわけ？」  
メル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っ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？」

「確証は無かったけどな。お前を助けに入った時、最初にスライムを攻撃した時は共闘ペナルティは無かったが、マッドスピリットを攻撃したら共闘ペナルティを食らった。この違いはなんだろうと思っ  
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、私はマッド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関しては、穴は無い物かと最初から考えていた事だった。

パーティー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ー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うが、予想通りだったわけだ。

「んー、けどさ、言うほど意味あるのかな、これ。ペナルティが発生しないって言っても、限定的すぎない？特にボスみたいな強力な個体相手だったら意味ないじゃん」

「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、もっと素早い相手だったらどうする？同じように相手できるか？」

「他の狩り易い敵を狩ればいいじゃない」

「そうだな。誰だってそう考える。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ってわけね」

「実際リンクしない敵なんてそう多くはないはずだ。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ない。」

「設定的にも『種として強力であるが故に個体数が少なく、過去の大战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数に、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？」

これ以上何かあったらどうか。

「だからー、ガイは私にどうしてほしいわけ？」

「どうって、だから……あー」

そういう事か。

彼女た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、メルルに向き会う。

「えー、メルル、さん……改まって言うのも恥ずかしいな」

「ぶふっ、馬鹿じゃないの、なんかプロポーズでもするみたいじゃん」

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

「相方って芸人かよ。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。してくださいお願いしますでしょ？」

「してくださいおねがいしますう」

「ウゼッ」

ローキックを食らう。腿に重い衝撃が走る。

「まあさっさとすますか。【システムブック】」

コミュ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。種族は魔獣ね」

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ったようだな……。

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った。

## 第十話

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ったコマンドを確認していると、メル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ゃないの？マッドスピリットの心当たりって何なのよ。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。普通のネットゲならな」

「引つかかる言い方だけど、確かにありえない話じゃないわね。けどさっきのマッドスピリットはなんだったんだろ。」

「さてな。いくら現実と見紛う程のネットゲって言っても結局はゲームだからな。弱い敵の中に強い敵が混ざっ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ってほしいもんだわ」

ぶつぶつと恨み節を呟くメルルを連れて、マッドスピリットを探すべく、林の奥へと分け入ってゆく。

十分程林の中を歩き回っ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。

「スライムと違って群れてないのね。やり易くていいけど」

いきなり駆け出そうとするメル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った時の事覚えてるか？」

「忘れるわけないでしょ。それが何？」

メルルは、あの衝撃を思い出したのか顔をしかめる。

「お前からは見えなかったと思うが、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」

「水中に潜ってる奴がいるかもって事？けど慎重って……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。三匹以上現れたら撤退だ」

「リンクしなかったら？」

「リンクしなかったら交代で狩ろう。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」

メルルは腕をぐるんぐるん回しながら沼地に近づいていく。

どうやらかなりの脳筋を拾ってしまったようだ。

「悔しいけど、一度手痛い一撃貰ってる相手だし、出し惜しみは無しね。【ウインドオース】。【エアシールド】。」

ボイスコマンドで発動された二種類の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【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」

「そりゃ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ってたんだが、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うだね」

確かに俺もメル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。

「まあ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じゃつまらん」

「言えてる。けど強いスキル構成が出回ったら量産型なキャラは増えるよね」

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

ネタキャラに対する愛も、強キャラに対する愛も違いは無い。

「よし、そろそろ始めるか」

「おっけ。私からやるけどいいよね」

「ああ、憂さを晴らして来い」

メルルは拳を打ち鳴らし、マッドスピリットに向かう。

メルルとマッドスピリットの距離が十メートル程まで近づくと、マッド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」

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

「じゃ、交代制ってことで。行つてきます!」

マッドスピリットに向かって駆け出すメルル。

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ルルは、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。

向かってくるメルルに向かってマッドスピリットが腕を振り上げるが、疾走するメルルはそのままマッド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ル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、メリルの叫びが木霊する。

「女は度胸オ！吹っ飛べ【マグナムフィスト】！」

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ドスピリットの腕と激突する。

瞬間、鈍い炸裂音と共に、マッド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、マッドスピリットに拳を叩き込んでいく。

疲労や動揺を伺う事が出来ないマッドスピリットだが、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！【稲妻キック】！」

雷撃を纏った飛び蹴りがマッドスピリットを貫く。

確か、【スーパー稲妻キック】は格闘術スキル70・0で習得する上級SAだったはずだ。

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【稲妻キック】の方だろう。

だが、威力の方は絶大だったようだ。

胴体部分に大穴を開けたマッド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っていくマッド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から、それでも笑っていた。

「へ、へへ、スタミナ使いきっちゃった」

どうやらSA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。

「出し惜しみしなすぎなんだよ……ほら」

「めんぼくねえ」

なんかくらくらする、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」

木陰にぐっ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。

「それじゃ俺も行ってくるか。次はあんな無茶な戦い方するなよ」

「わかってまーす。あ、そういえばガイの戦闘ま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。

こ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ってくる。

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。

じりじりとマッドスピリットとの間合いが詰まってゆく。  
マッド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。

腕を振るう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ドスピリットに、突きを放ち、盾で殴りつけ、再び突きを放つ。

硬直状態からマッド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。

マッドスピリットは、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、それ以外はマッドスライムと大差無い相手だ。

スライムと違っ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、ブロードソードの突きで刺突ダメージを与えていく。

メルルのような派手さは無いが、確実にマッド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、防御した際に受ける衝撃が確実に落ちていくのを感じる。

最後くらいは派手に決めるか。

このままではメルルに「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】によって硬直するマッドスピリットからバツ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を使用する。

「【炎槍】」

マッドスピリットの硬直が解け、こちらに這い寄って来るが、もう遅い。

マッドスピリットに向けて放たれた炎槍は、人と言えば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、マッドス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いるのみだった。

「おつー。最後の凄かったね。あれ魔法？」

「ああ、魔術スキルのSA【炎槍】だ。実戦で使ったのは初めてだったけど、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は詠唱が必要無かったり、あっても短い物が多いが、自らの魔力を以っ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う。

「いいなー。私も魔法使ってみたいけど、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ウと違って、ライカンスロープのステータスは近接戦闘、特にA G I、D E X、B A Lに特化した物になっているので、魔術スキルとの相性は悪い。

「使っただけなら出来るだろ」

「出来るけど、意味無いじゃん。ただ使っくんじゃなくて、有効活用したいの」

「けど、魔法系ステが低いって言うてもエルフあたりと大差無いんだし、取ってみるのも悪く無いと思うけどな。低ステで使っても便利なS A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S A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」

「使ってみて、やっぱり使えないと思ったら後々下げれば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って来るね」

「ああ。わかってると思うけど次は……」

「わかってますー。ガイ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ド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、木陰に座っ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って変わって地味な物だったが、相変わらず見ていて心臓に悪い闘い方だった。

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

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、あえ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っている。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ヨ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！【マグナムフィスト】ッ！」

「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」

【マグナムフィスト】で殴り飛ばされたマッドスピリットが泥水に戻っていく傍らで、右手を天に突き上げて「勝ったどー！」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か倒すのが早い。

こちらのライフゲ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ってたのか？」

俺の隣に座って水筒を取り出したメリルは、俺の問いに驚いたように目を丸くする。

「うん、まあ一応ね。中学までだけど空手やってたから。やっぱり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ワード嗜んでますとか言い出しても不思議じゃないと思って」

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ったら、別に嫌になっ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ってたかな。自慢だけど、全国大会で優勝した事もあるんだよ。中学までは敵無しって奴ね」

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うなものがある。

「けど、まあぶっちゃけるとね、私背が低いのよ」

そう言うメリルの身長は百七十センチに僅かに届かない程だろうか。

「女だったら結構高いほうなんじゃないか？」

「そりゃこのキャラはね。ライカンは多少身長が高めに設定されるし、キャラクリ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ゃこれくらいかな、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ったのよ。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ったかな」

つまり、小五から身長が伸びていないのか。

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

「小六くらいから、試合で戦う相手が全員自分よりおっきいの。それでも必死で練習してたから、負ける事は殆ど無かったんだけど、中学に上がったならそうもいなくなってるさ」

「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じゃないって言うてくれたけど、やっぱり中学生くらいじゃそんなのわかんないじゃん。これまで勝ってた相手に、身長追い抜かれただけで負けちゃった時に、気が抜けちゃったんだよね」

「確かに、それは中学生には辛いだろうな」

「けど、辞めたはいいいけど空手程熱中出来る物は無くてさ。友達に誘われて始めたネットゲなんかはそれなりにハマったけど、やっぱりなんか違うなって思ってた……そんな時期にVRシステムが発売されてね。これだー！って思ったのよ」

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ルルにとって、VRシステムはさぞ魅力的な物だっただろう。

「……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、という事は高校入学を期に辞めたという事だろうか。

そしてVRシステムが発売されたのは五年前。

「メルル、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。もうすぐハタチになるけど」

十九？もうすぐ二十歳？

「まさか年上だったとは……」

「え、そうなの？てつきりあんたはタメか年上だと思ってたのに」

「てつきり中学生くらいだとばかり……先輩だったんですね。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、俺パン買ってきます」

「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ロー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13日19時08分発行