

---

**こんなゲームやってみたい。**

shinsoku1120

---

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】

こんなゲームやってみたい。

### 【Nコード】

N6843X

### 【作者名】

shinsoku1120

### 【あらすじ】

こんなゲームがやりたいと思って書いてしまいました。

作者の好みを詰め込みます。

VRMMOものです。主人公はプレイヤースキルが最強です。

あとは初心者ですが。

## 第1話 初ログイン

脳波の解析が進み、思考を読み取る技術が一般的となった時代。

その技術はゲーム業界にまで広まっていた。

仮想現実、バーチャルリアリティ。

VRと呼ばれるその技術が使われたゲームは一大ブームとなった。

そして数あるVRMMORPGのなか、最大の規模を誇るタイトル、  
—ジェネシスオンライン（GO）。

創世記の名を冠するこのゲームのユーザーは1,000万人を越えると言っ。

かくいう俺も今日からGOユーザーな訳で。

「キャラネームを入れてください、か。本名もじってヒュートでいいだろ。種族？人間にしとこうかな。」

キャラエディットウィンドウの空欄を埋め、次へ。

次のウィンドウにはこんなことが書いてあった。

「以下の問いにyes or noで答えてください？1・アウトドアとインドア。どちらかといったらインドア派。」

アウトドア、だからno。

noとかかれたボタンをさわると、次の質問が現れた。

2・本を読むのがすきだ。

嫌いじゃないからyes。

3・友達と言われて10人以上すぐに顔と名前が出る。

うっ、no……

4・好き嫌いがはっきりしている。

no……かな？

5・モンスターと殴りあいたい。

は？殴りあうって……yes。

25・成績が学年一位になったことがある。

yes。

63・兄弟がいる。

no。

86・星が好きだ。

yes。

99・自分が嫌いだ。

……no

100・自分が好きだ。

……yes。

《ありがとございました。》

キャラクター作成を終了します。

ジェネシスオンラインへようこそ。》

そして軽い浮遊感のあと、俺は始まりの街ケテルに立っていた。

「えっと確か中央広場の噴水前だっけ。」

適当に見当をつけ歩くこと三分、それらしき噴水を発見した。

噴水のへりに腰かけているPCに声をかけた。

「レクター。てことはマサか？」

「よっ。遅かったな。待ちくたびれたよ。」

「わりわり、キャラつくんのにあんなに時間かかるとは思わなかったからさ。」

「ま、いいけどな。じゃ、さっそくレクチャーしてやるよ。フィールドいこうぜ。」

「よろしく頼むわ。」

俺とレクターこと探してみると佐久間昌也は、リアルで同じクラスに在席している。

小学校から10年、長い付き合いだ。

マサは、俺がGOを始めると知るといろいろ教えてくれると言ってきた。

その申し出をありがたくうけ、噴水の前で待ち合わせしていたのだ。

「にしても、ユウト、アバターの外装変えてないのか。リアルのお前をデフォルメったまんまじゃね？」

「あゝ変えんのもめんどかったし、目立たない外見だったら何でもよかったからな。」

「確かに、アバターは美男美女多いからな。ここだったらお前の容姿も目立たないかもな。」

「だろ？ってリアルでもそんなに目立つ方じゃないだろ。」

「はいはいそうですね。」

さっさつ着いたぞ。初心者御用達の狩場だ。まずは、初期装備のひのきのぼうで十分戦えるから頑張ってみ。」

「りょーかい。」

左腰に刺さっているひのきのぼうをぬき、手近なモンスターに狙いを定めた。

意識をそいつに集中させると、モンスターの頭上に名前とHPバーが表示された。

タイニーフロッグ。小さいカエルは、ノンアクティブらしく、緑色の文字で表示されている。

名前と違って、20センチぐらいありそうだが。

とりあえず近付き、ひのきのぼうでたたく。

HPバーが1/4ほどへり、名前の色が赤になった。

カエルはこちらに向けジャンプしてくる。頭突きみたいなものだろうか？

右足を引いて半身になってよけ、空中に浮いたカエルを打ちすえる。

ひのきのぼうと叩きつけられた地面で二回ダメージを食らったカエルのHPは、半分を切る。

とどめに二回、ひのきのぼうで殴ってやると、タイニーフロッグは、黒い煙になって霧散した。

「やっぱ運動神経いいな、ユウ……じゃなくてヒュートは。初戦闘でノーダメージか。」

「いや、あんな直線的な攻撃、普通に避けれるだろ。」

「慣れればな。初心者はなかなかああはいかないもんだ。じゃ、次、スキルだな。」

「技ってやつか。」

「そうそう。」

スキルの発動方法は、モーションと音声の2つある。音声発動はスキル名を言うだけだが、相手に何が来るか教えるようなもんだし、一瞬だけラグがあるからおすすめしないな。」

「となるとモーションの方が。」

「そつ。モーション発動は、このスキルを使うっていう確固たる意志を持って、スキルのモーションをなぞるように体を動かす。したら、システムのサポートが入ってスキルが出るってわけ。ま、最初は音声で動きを知って、モーションで練習ってところか。」

「じゃあ使えるスキルは、どうやって見るんだ？」

「左手で右肩を二回タップすると、ウィンドウが開く。そのスキル欄に書いてあるよ。」

右肩をたたくとウィンドウがあらわれた。そのなかの上から二つ目を選択する。

「ああ、スラッシュユッてのがあるな。」

「そーそー、じゃ頑張つて。」

再び手近なタイニーフロッグに狙いをさだめ、スキル名をさけ……  
ばずに普通の音量でスラッシュと呟いた。

上段に振り上げたひのきのぼうを袈裟に振り落とす。

綺麗な斬線を描いたひのきのぼうは、カエルの脳天に直撃。

HPを、2/3ほど削った。

そして、名前が赤にかわったカエルの頭突きをよけ、もう一度、こんどはモーシヨンでスラッシュを放った。

音声の時よりスムーズに発動したスキルは、カエルのHPを、全て奪った。

「うまいもんだ。モーシヨンまで一発か。さすがだな。」

「サンキュ。次はなにすんだ？」

「もう、戦闘は終わりだな。最後は、転職についておしえとくわ。」

GOは、フリージョブチェンジシステム、通称FJCSというシステムを使っている。

転職は、専用の施設でいつでも行える。

初期職業は、剣士、盗賊、魔法使いの3つ。

クエストをこなすか、レベルをあげることで転職できる職業が増えていくのだ。

レベルと、ステータスはジョブ固定。

盗賊なら盗賊のレベル、盗賊のステータスになる。

そして、スキルシェアシステムで、覚えたスキルを指定して、他の職業でも使うことができる。

シェア可能なスキル数は、スキルを覚えた方の職業のレベルによって増えていく。

一桁なら2つ、10台なら3つ、20台な4つといった具合だ。

「どうだ？理解したか？」

「なあ、魔法ってどうやって使うんだ？」

「あれはスキル欄に呪文が書いてあるからそれを覚えなといけな  
い。まあ、お前なら余裕だろ。」

「なるほどな。いろいろありがとな。」

「気にすんな。いずれ誰でもわかることなんだからさ。  
でこれからどうするよ？」

「まずは、装備をととのえるかな。安い店あるか？」

「ケテルの東地区の武器屋と西地区の防具屋がおすすめかな。  
レベルが上がったら職人プレイヤーの店でも紹介してやるよ。」

「そうか、その時は頼む。じゃ一回街に戻るから。」

「おう。っとそうだ、フレンド登録しとこうぜ。」

レクターがウィンドウを操作すると、俺の前にもウィンドウがあら  
われた。

レクター からフレンド申請が来ています。 受諾しますか？

y e s

レクター

をフレンドリストに追加しました。

「よし、じゃあまた明日学校でな。」

そういうとレクターは転移エフェクトをのこして消えていった。

俺も街の武器屋にむけ移動をはじめた。

## 第2話 初転職

ビュッ。

耳元を通る矢が視界の端に消えていくのを意識しながら、矢を放った射手、ゴ布林アーチャーに肉薄し片手剣スキル《チャージストライク》を叩き込み、脇に抜けながら、ブロンズソードで胴を薙ぐ。

霧散していくゴ布林アーチャーを確認し、周囲に敵影がないことを確認して剣を納めた。

GO二日目。隣のエリアにまで足を伸ばした俺は、その敵が非常に経験値が稼げることを発見。

黙々と狩り続け、たった今レベルが13に達した。

ステータスポイントはまだ振っていない。

昨日ログアウトしてからみたGOの情報サイトには、ステータスポイントは、全職共通なため序盤はためておいた方がいいということが書いてあった。

ステータスはレベルアップでもあがるのでそれでも十分らしい。

レベルアップ時、ステータスポイント2Pのほかに、ジョブポイント5Pが手にはいる。

こちらは、ジョブ固有なため、ちゃんと振り分けている。

J Pが振れるのは、アクティブスキルと、パッシブスキル。

このパッシブスキルには他の職業になったときに効果を発揮するものもあり、俺はそれらに全振りしている。

フェンサーV I E Tは、他の職業の時スキルレベルに応じてV I E Tが上昇する。

フェンサーS T R、フェンサーH Pも同様だ。

だが、これらの効果は剣士の時は発動しない。まさにフリージョブチェンジシステムのためのスキルと言えるだろう。

各20レベルまでカンストしたため、剣士でこれ以上レベルをあげる必要はない。

街に帰って転職することにする。

街への帰路の途中、昨日レクターときた狩場に差し掛かったとき、声が聞こえてきた。

見ると、女性キャラがタイニーフロッグと戦っていた。

「いや！カエルきもい！来るな！」

戦って………るのか？

カエルが跳ねれば必要以上に避け、大きく避けるため、ジャンプ後の際に攻撃できない。

つまり、一方的に逃げまくっている。

「ちょっとその人！カエルどうすればっ！くるな！」

関わりたくない。

さっさと通りすぎてしまおう。

だが運命は時に厳しい。

「たすけて！あたしカエルさわれないの！」

じゃあ何でここに来た！

どうやってターゲットとつたんだよ！

「とりあえず落ち着け。さわるのはそのひのきのぼつであってお前じゃない。だいたい最初は攻撃したんだろう。なら攻撃出来るだろ  
う。」

「あ、そっか。」

そっいつてそいつはタイニーフロッグに向かっていった。

俺は、さっさと街へ走り出した。

転職をする施設の名前は教会。

セーブはしないが死に戻りの地点は最後に立ち寄った教会だったりする。

大きな女神像の前で祈りの姿勢をとる。すると、アバターはそのま  
まに、ゲーム開始時、キャラエディットをした場所に移動する。

ほかから見たら祈っているように見えるというわけだ。

手早く転職作業をすませる。

転職先は、盗賊だ。

転職完了のボタンを押すとアバターに意識が戻る。

装備は、変化していない。

レベル1から使っているのだから当然なのだが。

ステータスウィンドウを開くと盗賊の初期ステータスの横に補正値  
が表示されていた。

VITとSTRは+20。HPは+200となっていた。

一応は満足してウィンドウを閉じ、再び狩場に向かう。

さっきのところを通るのは避けたいがほかに道はない。

仕方なく街からでて、フィールドを進むと向こうから奴が来た。

同時にあちらも気づいたらしく、こちらへ駆け寄ってきた。

「あんたっ。さっき狩場で会ったわよね？」

「気のせいだろう、といたいけどあったと思う。」

視線にまけ、素直に認めてしまった。

「さつきはありがとう。ちょっと冷静さを失ってたから、落ち着かせてくれてたすかったわ。」

「気にしなくていい。じゃ、またな。」

立ち去ろうとしたら襟元をつかまれた。

「ぐえっ。」

「でさ、あんなのも何かの縁って事でフレンド登録しない？」

「……また今度な。」

「何で！」

苦しい、絞まってるって！

「とりあえずはなせ！首がしまってるっ！」

「あ、ごめん」

解放された首をさすりながら女の方を振り向く。

「俺とお前がすれ違ったのは偶然、ここで会ったのも偶然。だから次あったとき、三回目があったら縁があったって事で。というわけ  
でまた今度な。」

「むー。納得行かないけど仕方ないわね、今度あったらフレンド登録しなさいよ。」

諦めてくれたか。内心ほつとため息をつく顔には出さずまたな。とって別れた。

狩場、（今更だが地図で確認すると蛙のすみかというらしい。）を抜けて、やって来た小鬼の谷。

剣士の時より素早い動きでゴブリン達を狩っていく。

盗賊にはアイテムを盗む技がある。モーション自体は普通の切りつけどが、一定確率でアイテムを盗むステイルを使ったりして、レベリングにいそしんだ。

ゴブリンには、普通のゴブリン、いわゆる無印と、ゴブリンアーチャー、ゴブリンルーキーがいる。

三、四匹で群れを形成しているゴブリンに対しては囲まれてはいけない。

常に全ての敵を視界に収め、一対一を繰り返すように位置をとる。

そして、迅速に敵を処理していく。

昨日戦っていて気づいたのだが攻撃を当てる部位によってダメージが変化するようだ。

ダメージが多いのは首に頭、胸、というより心臓の辺り。

急所に当てれば、少ない攻撃数でモンスターを倒すことができる。  
多対一においてかなり役に立つ。

無印ゴブリンの首を切り裂き、返す軌道で胸を深くきりつける。

STRの補正のおかげか、二太刀で絶命した。

その場に留まることなく次のゴブリンへ、後ろを矢が抜けて行つた  
が振り返ることはしない。

ゴブリンルーカーの首を一刀の下に切り飛ばし、ゴブリンアーチャー  
の胴を薙ぐ。

ダメージでノックバックしたゴブリンアーチャーの首を切り上げで  
両断した。

「ふう。レベルは……8か。あと二匹も倒せば上がりそうだな。9  
になったら落ちるか。」

とりあえずの目標を定め、ブロンズソードを握り直した。

### 第3話 初上位職

蛙の棲みかを、小鬼の谷とは反対へぬけ、小さな川を渡ると、実体を持たないエレメント系モンスターの生息域に入る。

これらのモンスターは総じてHPが少な目に設定されていて、魔法使い系のレベル上げ効率がいい。

「精霊よ。形は球、性は火。我が下に集いて敵を焼け。《フレイムシュート》」

詠み上げた呪文によって魔法が発動。バスケットボール大の火の玉が尾を引いて青色のエレメントに直撃した。

ブルーエレメントの文字の下に表示されたHPバーがごっそりと削られる。

それともにモンスター名の表示が赤に変わり、詠唱中を示す青光の帯状のエフェクトが表示された。

だが、詠唱中の硬直を狙いシーフDEXで補正された敏捷力を生かし間をつめ構えた杖でエレメントを殴り付ける。

残り数ドットだったHPを散らしたモンスターは、黒い霧を上げて霧散した。

シヤラン。とレベルアップSEが聞こえた。

目標値に達したことを示すそれを聞いて俺は左手で右肩をタップする。

レベルアップで入った ジョブポイントをマジシャンMINに振って補正系全カンストを確認した。

「やっと終わりが。呪文言うの精神的につらいな。」

苦笑いを浮かべて手に持った杖を肩におく。

やけに気疲れしたマジシャンもこれでお別れだと思つと寂しいものがある。

剣士と魔法使いがレベル10をこえたため、魔法剣士に転職出来るようになったっているはずだ。

剣士でもスキルシェアで魔法を使うことができるが、職業ごとにステータスポイントが違って来る以上は火力も種類も魔法剣士のほうが上回ってくる。

そのかわり防御が紙らしく恐ろしく使い勝手が悪いジョブらしいが、普段から攻撃を避けることで対処している俺からしてみれば大した問題はない。

そんなことを考えながら街へ。

途中、知ってる顔を見た気がしたが気のせいだろうと思つて教会にはいる。

女神様の足元で三度目の祈りを捧げた。

「魔法剣士に転職出来るようになりました。」

忍者に転職出来るようになりました。

僧侶に転職出来るようになりました。」

システムアナウンスによると、魔法剣士以外にも転職出来る職業が増えたようだ。

それぞれの説明やスキルを確認する。  
傾向としては、

魔法剣士

剣技も魔法もこなす万能型。しかしVIT、HPは低め。  
器用貧乏とも言える。

忍者

隠密に長けた忍の者。突出したDEX、LUCを持つ反面VIT、STR、HPは低い。

僧侶

味方を癒す回復術の使い手。自身の戦闘力は決して高くはないが、パーティーには欠かせない回復役。

こんなものか。魔法剣士は、予想より敏捷力が高い。

だがそれ以上に引かれるのは忍者だ。

習得スキルに水上歩行、分身の術に変わり身の術まである。そしてなによりも。

口寄せの術。

……。

……なにを？まさかカエルがきたりするの？

めっちゃ使いたい。口寄せの術！ボン！ゲコ、とかやってみたい。

だが、目標にはこの忍者は寄り道となる。ここは、涙を飲んで……

「忍者に転職しました。」

………あれだ。これはゲームなんだ。楽しんでなんぼなのだからやりたいものをやろう。

自分に言い訳をして納得したところで、アバターに意識が戻った。

魔法使いに比べてあきらかに素早く動ける体に戸惑いながら教会を後にした。

思わず忍者に転職してしまったが、これだって悪くないはずだ。

最終的職業は決めているがそこに至るまでに寄り道があっただけではないはずだ。うん。

忍者になったことではずむ気持ちを押さえながら武器屋へ。

盗賊の時は買わなかったナイフを買い、ただの手裏剣も買った。

どうも俺は形から入るタイプらしい。

ほんとは黒い装備もほしかったのだがさすがにそれは、無駄遣いだろつと自重。よって武器だけをそれらに換えて一路蛙の棲みかへ。

はやる気持ちを押さえながら街の門を出た。

フィールドをダッシュで駆け抜け蛙の棲みかにやって来た。だが、

「えいつ、やあつ！」

残念ながら先客が。

落胆を隠しきれず、仕方なしに小鬼の谷に向かう。

「《忍び足》」

タイニーフロッグで慣らしとモーションの確認をしたかったが他人の狩りの邪魔をするのはマナー違反だということぐらいは知っている。

なので邪魔をしないように隠蔽スキルを使って棲みかを抜ける。

別にその先客と関わりたくないとかって訳は無かったりしなくもない。こともない。

無事気づかれず小鬼の谷へこれた。

まずはスキルのモーション確認のために音声発動で何匹か倒す。

適正レベルにはまったく足りていないが、フェンサーSTRの恩恵か、中々のダメージを与えられた。

そしておまぢかねの口寄せの術。

「《口寄せの術》！」

音声発動によるシステムサポートが入り、体が勝手に動き出す。

胸の前で手が複雑な印を結び地面に手を押し付ける。

ポワンツ。と音をたてて煙が吹き出し何かを口寄せした。

煙がはれてきてその輪郭があらわになった。

ふさつとした尻尾。

つんとした鼻。

つぶらな瞳。

犬。どこからどうみても犬がそこにいた。

確かにガマガエルじゃなかったのは残念だ。

だが、いい。これでもありだ。

あえて言おう。犬が好きだと。

ああカエルを望んでいたさっきまでの自分を殴ってやりたい。

犬最高。犬こそ正義。犬こそ愛である。

全ての犬に喝采を！

何てことはどうでもよく。

「ゴブリンアーチャーを倒せ！」

簡単な命令に従っただけの、犬だが、素早さと防御力はそれなりにある。

忍者が多対戦の時に壁役として使っらしい口寄せ獣に後衛のタゲをとらせ、前衛の間を敏捷力にものを言わせ駆け抜け殲滅する。

振るわれた剣やこん棒を横に回り込むように回避。

ナイフをひらめかせて首頭胸を連続で切りつけHPを削りきる。

断末魔をあげて霧散を始める頃には次の標的へ。

遠めから手裏剣で怯ませ、スキルシェアで入れたチャージストライクで一撃死。

わずかな技後硬直を狙ったゴブリンアーチャーは、犬の攻撃で行動キャンセル。

俺は再び手裏剣を取りだし、投擲。

最後の射手の眉間に刺さり、ガクツと減ったHPバーに追い討ちをかけるように犬の止めが入った。

口寄せから10秒にも満たない。

一人では矢を避けるために動き回らなくてはいけないが犬の存在がその必要をなくしてくれた。

「忍者、たのしーわ。」

その言葉には単純な効率とは別の感慨が籠っていたように思う。

だって顔がにやけてたし。

## 第4話 初クエスト受諾

学校ではテストが始まった。

特別日課で、半日で学校が終わったため、帰ってきて早々にGOにログインした。

一瞬の浮遊感の後に降り立つのは始まりの街ケテル。

この二日は、レベル上げに費やしていたから少しは街を見てみようと思う。

円形をした中央広場には、武器屋、加工工房、クエスト屋がある。

武器屋は、武器防具両方扱っているが品揃えはいまいち。

ちょっと詳しい奴なら東地区、西地区の武器、防具屋を利用する。

加工工房は、全プレイヤーが利用できる。

モンスターから得た素材や、鉱石、金属を使いアイテムを生産することができる施設だ。

繰り返し生産することで熟練度が上がり、成功率が上がって行くのだが一つ一つを上げるのが相当な労力なため、生産をメインにプレイするプレイヤーに委託して生産を行ってもらうのが一般的である。

生産を行うことでも経験値は得られるが、モンスターを倒すのに比べれば効率は良くないようで、戦闘専門に比べれば、生産系プレイヤーの実力はどうしても一段低いものになってしまう。

クエスト屋は、MMORPGのRPGたる部分であり、クエストを通じていくつかのストーリーが展開される。

もちろん、市民からの依頼というクエストも多く取り扱っていてもいい。ギルドという、プレイヤー同士のコミュニティ単位で受けるクエストもあり、逆にソロ専用というのも数多くある。

どうせ戦闘で経験値を稼ぐなら、クエストでもこなしてみようかとクエスト屋の扉をくぐった。

中は、広く、あちこちにテーブルが並べられていた。奥には受付嬢がいる窓口がいくつもあり、そこでクエストを受けるらしい。

せっかくだから一つぐらい受けてみよう。

「お次の方、どうぞ」

受付に呼ばれカウンターへ。

「現在お請けになられるクエストはこちらになります。」  
カウンターにおかれた本が開かれるとその上にウィンドウが展開された。

サブとかかれたタブにはいくつかのクエストが載っていた。

タイニーフロッグ退治。

小鬼の谷に出没するハイゴブリン討伐。

町外れの民家にすむおばあさんへんお届けもの e t c .

ふと メインとかかれたタブを開く。

そこに載っていたのは一つだけ。

始まりの試練

街の南にあるお試しの洞窟を攻略せよ。 人数制限なし。

うん、これだな。

「これを受けます。」

「わかりました。ほかのプレイヤーを募集しますか？」

「いや、ソロでいくよ。」

「了解しました。私共にお申し付けいただければいつでもメンバーの募集が可能となります。」

では、詳細はクエストウィンドウにて確認をしてください。お気を付けて。」

ジャンツ。

クエスト《始まりの試練》を開始します。

そんなインフォが聞こえた。

クエスト屋を出ると、いつも使う門ではなく、南にある門へと向かう。

初めて通る門は、他の門より少しだけいい作りのようだった。

街の南のフィールドは、狼の荒野というらしい。

アクティブモンスターのベビーピグが徘徊している。

その名の通りベビーな豚を蹴散らしながら、お試しの洞窟とやらを  
探す。

街の南と言われてもその範囲は中々に広い。

一度周囲の安全を確認してウィンドウを開く。

「えーと、このカーソルが現在地だから、こっちか？」

大体の見当をつけ、探索を再開。

後ろから突進してきたベビーピグを横にずれることでかわしてナイ  
フを一閃、二閃。

霧散するピグには目もくれず、辺りを見回してそれっぽいものを発  
見した。

入り口から中は見えなかったが、なかに入ればそれなりの明るさ  
があり、なにも見えないなんてことはなかった。

お試しの洞窟 B1F

入って早々に初エンカウント。

名前を見るとバットと表示されている。色は赤。

あまり響かない羽音をさせて、飛びかかってきた。

上体を傾け攻撃の軌道から避けるのと共に、ナイフをつき出す。

コウモリ型モンスターと正面から激突したナイフの威力はなかなかものでバットのHPバーを半分近くもっていった。

強烈な衝撃によるノックバックで生じた隙にスキルによる強撃でバットを倒す。

後ろから聞こえた僅かな羽音に振り向けば新たなバットが突っ込んで来ていた。

お試しの洞窟B2F

バットのほかにウィル・オ・ウィスプというちっちゃな灯りのようなモンスターも出はじめていた。

このウィル・オ・ウィスプ、弱いながらも若干の誘導性を持った光を飛ばす攻撃をしてきた。

予想外の攻撃に少しかすってしまい、忍者の低い防御力のせいで1/6程HPを削られた。

早口で水の攻撃魔法を唱えて射出。

一撃死にはしたものの、初の被弾を経験して少々オーバーキルにしてしまったように感じた。

お試しの洞窟B3F

宝箱を見つけた。盗賊、忍者共通スキル、《トラップ回避》によって畏に関係なく宝箱を解錠し、中身をいただいていた。

「脇差・無銘？ラッキーだな。装備つと。」

装備していたナイフが消え、黒塗りの鞘に収まった短い日本刀、脇差しと呼ばれるそれが現れ背中に納まる。

「いくつか宝箱開けてきたけど一番の当たりだな！」

より理想とする忍の者に近づいたからか、テンションが上がっているのが自分でもわかった。

お試しの洞窟B4F

ちょっと強い骸骨と戦った。

スケルトンというそのまんま名前だったそれは、スキルを使ってきた。

単発のスラッシュだったが技系のスキルを使ってくる敵は初である。

かわすのに特別なことはいらないが少し剣速がはやいためタイミングが遅れると大ダメージをくらうだろう。

かわしたあとは、忍者のDEXにものを言わせた連続攻撃でHPを削り秒殺した。

お試しの洞窟B5F

どうやら最後の階層らしい。

階段を下ってきたら大きな扉の前に出た。

雰囲気からしてボス部屋なのだろう。攻略開始から二時間。

ここで一休みしようかとアイテムイベントリから街の屋台で売っていたBLT ドックを取り出す。

もしかもしかと咀嚼しながらスタミナゲージが回復するのを目でおう。

地べたに座り込みしばらく待つことで、HPとMPを全快させ、準備は完了。

脇差し・無銘を鞘から抜いて扉に手をかけた。

## 第5話 初ボス戦（前書き）

感想ありがとうございます。

あのカエル女さんは、どこかで主要メンバーに入りたいなと思っただけ出してみました。

自分で読み返してみて確かにリアルラックがぐ落ちしそうですね。

## 第5話 初ボス戦

お試しの洞窟B5F

ボス部屋

「くま？」

無銘を片手に入った部屋で待っていたボスは中型に分類されるサイズの熊だった。

洞窟の又シ

クロウグリズリー

確かにすごい爪だ。

鋭く長い爪はものすごく切れそうに見える。

先ずは様子手で手裏剣を三枚投擲。

別々の軌跡を描いたそれらの狙いは頭、胸、左肩。

又シは、右手の爪で顔に飛んできた手裏剣をはたき落とす。

のこりの二つは又シに命中したがHPは僅かに減ったのみだった。

しかしダメージが入ったことで又シの怒りを買ったのか雄叫びが洞窟に響き渡る。

「ゲルアアアアアア！！！」

「うるっせー！耳痛くなりわー！」

あまりの音量に顔をしかめなかつても、こちらに向かってきた又シと付かず離れずの距離を維持する。

それからしばらく鼻先を切り裂くグリズリーの爪が空をきるのを見ながら、攻撃パターンを観察していた。

右手を使った薙ぎ払い。

左右交互に連続で爪を振るう連撃。

四足で突っ込んでくる突進。

ジャンプからのプレス。

攻撃パターンはこれだけのようだ。

ちくちくと削ったダメージが蓄積し、1/4は減ったと思う。

ここで攻勢に出るべく口寄せを敢行した。

「《口寄せの術》！こい！ギン！」

ポワンッ！

煙と共に現れた口寄せ獣の忍犬。

初めて喚んだときに名前をつけることになったのだ。

白い毛並みの中に僅かに銀が混じっていたため、名前はギンになった。

単純？いいのさ。

世の中万事シンプルイズベスト。

へんに捻るとおかしくなってしまう俺のセンスへの対処法だったり

する。

「寄せであらわれたギンに命令を飛ばす。

「回避優先。動き続けて攪乱しろ！」

「がっ！」

俺の指示にひとつ吠えることで返すギン。

又シに向かっていき、牙で一撃を加えず離脱。

又シから一定の距離をもって周囲をうろちろしている。

相棒の仕事に感心しながら、ギンに気を取られこちらに背を向けた又シの背中に全力で駆け寄り勢いをのせて《チャージストライク》を叩き込んだ。

又シのHPバーが目に見えて減り、2/3をきる。

こちらを向いた又シの背中にギンが唯一の攻撃スキル、《ハウンドバイト》で噛みついた。

できた隙に一度距離をとり、呪文を詠唱。

どの属性が弱点かはわからないが、とりあえずは、風の下級魔法ウインドカッターを射った。

着弾と共にHPが大きく減る。

もう一度詠唱を開始しようかと思ったが、又シがこちらを見たこと

でそれを中止。

替わりにギンのために隙を作るべく刀を納め、両手で手裏剣を放つ。現在の最大投擲数6枚が多角方向からタイミングをずらして又シに向かう。

最初の手裏剣から断続的にノックバックを起こすことで大きな隙となる。

そこへギンの牙が襲いかかり、さらにノックバック。

手裏剣投擲後、すぐに動き出していた俺は、又シの頭上へ飛び上がった。

手裏剣を放つため一度納めた刀を抜刀。

重力にのせて忍者最高の火力を持つ技を放った。

「いつけええっ！！！！」

### 《飯繩落とし》

唐竹にうち下ろされた無銘は、重力の助けと微弱な補正が入ったSTRの力を借りて、又シの脳天に刃が吸い込まれていった。

グラッ。

又シの巨体が傾いだと思ったら片足を突っ張り振り向くように左手を振るった。

着地後の俺に向かい鋭利な爪が迫る。  
とっさに差し出した無銘と爪がかん高い音をたてて激突、体が吹っ飛ばされた。

体を捻り、壁に着地するように足から降り立ち地面に降りる。  
自らのHPバーを確認するとレッドゾーンに突入し、赤く染まっていた。

又シはギンには目もくれずこちらへ向け突進してきた。

距離があるため横にずれ交わそうとしたところで又シが進路を修正したのが見えた。

「くっ、さつきまでは直線だけだっただろうが！」

悪態をつきながらさらに横へ跳ぶ。

すぐに切り返してブレーキをかけた又シの背後に回り込んだ。

「今度こそっ……これでえっ！」

飯綱落としての次に威力がある出が早い連続攻撃スキル、《死陣・連牙》を発動。

標的を取り囲む正方形を描くように高速の踏み込みと横凧ぎを連続して四回放つ。

本来は四体別々の敵に使うのだが今の敵はたった一体。

又シの巨体をあやまたず捉えた四連撃は今度こそHPをゼロにした。

「グルアアアア………！」

ジャンツ。

クエスト《始まりの試練》の目標を達成しました。

そんなインフォが頭に響き、ボスを倒したことを実感した。

「サンキュー、ギン。お疲れさん。」

ボワンツ！

と来たときのようにギンは煙と共に消えていった。

ウィンドウを開き、ヌシが落としたアイテムを確認する。

爪熊の頭×6

爪熊の爪×6

爪熊の毛皮×6

レザーコート×1

カッパーインゴット×6

レザーコートを選択して装備イベントリに入れると実体化して装備された。

黒塗りの革は固すぎることもなく、動きを阻害することもない。

すこし体を動かしてみても、特に動きにくいということもなかった。

いい拾い物をしたなとウィンドウを閉じると、部屋のすみに光っている装置が見えた。

これはすべてのダンジョンにおかれている脱出装置で、入り口の外まで一瞬で移動できるのだ。

床におかれた円形の装置に乗るとダンジョンから出ますかとウウィンドウが展開された。

Yesをタッチすると、ログインの時のような浮遊感に包まれた。

「お疲れさまでした。こちらが報酬になります。」

ジャンツ。

クエスト《始まりの試練》を完遂しました。

クエスト屋に移動した俺は、報告を終えて報酬の経験値と金を受け取った。

「そっいえば街を散策しようって話だったんだけど……ありゃ。洞窟に三時間近くいたのか。仕方ないな。復習ぐらいはしとかないと点数とれないからな。」

右肩をさわり、ひらいたウィンドウのログアウトボタンを選択。

GOからログアウトした。



## 第6話 初パーティー

キーンコーン

十二時半、二日目のテストが終わり校門から出たところで後ろから呼び止められた。

「ユウト！」

足を止め振り替えると昌也がこちらに歩いてきていた。

まあ振り返るまでもなく高校生にもなってひとのことを名前で呼ぶような知り合いはこいつだけなのだが。

「なんだ？勉強教えてくれってんなら、悪いけど断るぞ。」

「それは大丈夫だ。お前から見たら低い順位だが、半分より上にはいるんだから。」

「へえ、そんなに勉強出来てたっけ？」

「ダイブギア買ってからは没収されないように必死になって勉強したからな。人間やる気になったら結構やれるもんだな。」

「やる気になんのが早くてよかったな。」

「全くだ。て、そんな話をしたかった訳じゃなくてだな。今日ジェネシスやるか？」

「やるつもりだけど?」

「ちよつとパーティー組んで狩りいかね? レベル帯はそつちに合わせるからさ。」

「まあいいけどさ。勉強はするから遅くても7時頃迄だけど?」

「大丈夫だつて。じゃあ狩場選んどくから。今レベルどんくらい?」

「たしか……18から二回は音を聞いたかな?」

「なら20レベルで見繕つとくよ。」

最初に待ち合わせした噴水のとな。」

「了解。じゃな。」

「おう。またな。」

家にかえり部屋着に着替えGOにログイン。  
最初から中央広場に降り立った。

レクター（マサ）がくるまで昨日のレベルアップで手にいれたポイントを振り分けようと、噴水のへりに腰掛けウィンドウをひらいた。

まずはジョブ別のJPを使いスキルを上げる。

忍者の補正系はニンジャDEXが2つと、MINが1つ。

これらは例のごとく13レベルでマスターしている。

今まで上げたのは飯綱落とし、死陣・連牙に口寄せの術に等しく振

っている。

忍び足にも5ポイントだけいれてあるのでまんべんなく、と言っても良いのではないだろうか。

「あれ……?」

JPが8ポイントしか入っていない。

首をひねっているとレクターが来てしまった。

「よう、おまたせ……どうした難しい顔して。」

「いや2レベル上がったのに8ポイントしかないんだけど……」

「ああそれな。20レベルからは3ポイントになんの。ゲームバランスが崩れないようにだとか。」

「そうか……じゃこれとこれかな。」

パパッとポイントを降ってしまいウィンドウを消して立ち上がる。

「さっ行こうか。」

「どこに向かっているんだ?」

「次の町のさ、コクマのすぐ手前にサブフィールドの森があったのかなかなかいい湧きなんだよ。」

「そんなにいい場所なら先客がいるんじゃないか?」

「大丈夫だろ。てかネットゲ初心者のお前がよくそんなこと知ってるな？」

「調べたりしてるんだよ。」

ガサツ。

草葉の揺れる音に振り向いて見れば、数匹のプチドッグがあらわれた。

「おめでとうございます？四の五の、六か。半分ずつな？」

「分かってる。遅すぎて獲物とられんなよ！」

軽口を叩きあいながら無銘を抜刀。

街を出る前に研ぎに出し耐久力が最大なそれは心なし輝いてみえる。

懐から手裏剣を三枚投擲。

群れの中から三匹のタゲをとり、誘導しつつHPを削る。

ちょうどいい位置取りになった瞬間、全力での踏み込みによって《死陣・連牙》を発動し、それぞれに一撃ずつ、一番ダメージが少ないやつにもう一撃加え全てのプチドッグを倒した。

レクターの方に視線をやれば、ちょうど三匹めが霧散していき、豪華な西洋剣を腰に納める所だった。

「俺のほうじゃ速かったな？」

「ばか、同時だっただろ。てか、なんで忍者がそんなつえーんだよ。」

「冗談まじりのかけあいしながら、街道を進んでいった。」

「こつちに行くとかクマ。反対だと森にでる。一回街に寄ってから行くことと思うんだがどうだ？」

「そうだな。なにか腹に入れとかないな。狩りの途中でスタミナ切れおこさないようにな。」

「よっしゃ。じゃ、あとすこし頑張ろうか。」

「へえ。町、だな。」

「比べる対象がケテルじゃな。今出てるタウンで一番でかい町とくらべるなよ。」

しばらくしてたどり着いた町は地方の都市的な規模の、田舎とも都会ともつかない町並みだった。

手近なNPCが経営している店に入った。

「この店はパスタ系が旨いぞ。」

「んじゃカルボナーラにしとくか。」

店の外に併設されたテラスで、運ばれてきた料理を食べつつ雑談に興じる。

「俺らテスト期間中なのにのんびりしてんな。」

「大丈夫だろ。マ……レクターだって悪いほうじゃないだろ。」

「まあな。コレ（GO）取りあげられないようにがんばってるからな。」

「そういう意味ならGOやってんのも必要なことだってことか。」

自分達に都合がいい解釈をしながら皿を空にする。

「よし、いくぞ。」

「おう。じゃ入ってきた門からじゃなくて、転移陣から俺のポート使っで行こうか。」

「よかったよ、ここからまたさっきのどこまで戻るのがかと思った。」

ポートとは、一度いったダンジョンまで運んでくれる機能で、ポータルストーンというアイテムをクエストで手に入れると利用できるようになるのだとか。

「ポート、慟哭の森。」

レクターが告げたキーワードによって二人のからだはライトエフェクトにつつまれ、転移が発動した。

慣れてきた浮游感ののち、葉がうっそうと生い茂る暗い雰囲気の森の前に立っていた。

「とつちゃーく。あと二時間しかないけどガンガンいこつぜ。」

「それって作戦？おまえにまかせたたる？」

軽くジョークをとばして森へ踏み出した。

うしろで苦笑しながらもついてくる気配がした。

最初に気づいたのは俺だった。

気づいた瞬間に背中に背負っていた刀を抜きはらつ。

ワントンポ遅れてレクターも戦闘体勢にはいった。

木々の陰から現れたのは人間大の植物。

顔らしき花からは唾液のごとく溶解液がしたり、手がついているべきそこからは植物のような触手が伸びていた。

それが五体。

「奇数だな？」

「だな。それぞれ左右二体は分ける。最後のは、早い者勝ち、だ！」  
言つが早いかレクターは剣を振り上げ突っ込んでいった。

「うわ、ずるー！」

俺もあわてて敵へ向かう。

レッドで表示されたネームはアシッドレシア。

頭を振るうこととばしてきた、酸らしきその唾液を横っ飛びに避

けて肉薄。

酸に触れないように無銘で切りつけた。

ダメージは1/10。

あまり効いていないことに内心苦虫を噛み潰しながら、《死陣・連牙》で目の前の敵に二発と後衛に二発叩き込んだ。

どちらも1/3にとどかないくらいしか削れていない。

弱点を探るべく手裏剣をおぼしきところをめがけ数枚放つ。

手裏剣のひとつが花びらに突き刺さった。

その一撃だけがほかより明らかにダメージが大きい。

だがそれらの花びらはどれも酸性の唾液に濡れている。

切りつけた刃物が傷むのは間違いないだろう。

「……………だつたら！」

もう一体が叩きつけるように振るった触手を避けながら魔法を詠唱。

放たれた炎塊は正面のアシッドレシアの顔を形成している花びらに着弾し炸裂。

HPに大ダメージを与え全てを削り取った。

アシッドレシアは体をぐらつかせ仰向けに倒れこんだのと同時に全身を黒い霧に変化させ消えていった。

その間も俺は、その場に留まることなくバックステップで距離をと

り同じ魔法を撃つ。

放たれた炎塊を追うように手裏剣を一つ投擲。

連なるように吸い込まれていった二つは花びらに的中し、モンスターを倒した。

余りの五匹めを探してみればちょうどレクターと戦闘を始めるところだった。

距離を詰めながら呪文を詠唱。

先行して放った手裏剣が五匹めのアシッドレシアに当たったのと同じ時に魔法が完成する。

三度目となる炎塊が花びら目掛け飛んでいった。

レクターと交戦していた五体めが横からきた炎弾を振り返った瞬間に炸裂。

花びらを炎がなめる。

だが全てのHPを削りきるには至らず、数ドット残ったHPをレクターが放った遠隔系剣技によって飛ばされ、戦闘が終わった。

「いいところ取りか？レクター。」

「さきに戦闘にはいったのは俺だったろ？」

顔に微笑を浮かべながら皮肉ってやると、皮肉をかえされる。

肩をすくめると、移動するべく刀を納めた。

## 第七話

俺は定期テストが終わり、GO漬けの日々を送っていた。

レクターとのパーティーは週に一度か二度程でそれ以外は専らレベル上げかクエストをこなしていた。

というかそれぐらいしかやるのが無いのだが。

職業は忍者の上位の忍び頭になった。

俊敏さと賢さが飛び抜けているが筋力、防御力などが軒並み低い。

防御力なんかは有っても無くても変わらないだろってぐらいしかない。

それでも使っているのは、スピード感と、動きにくさを感じさせないアバターのレスポンスが気に入っているからだ。

「マップだとこの辺にボスが出るはずなんだが。」

今来ているのは小鬼の谷。

その一角にある小鬼の巣穴というダンジョンだ。

久しぶりに進めようと思えばストーリークエストを受けたのだが、小鬼の巣穴がやたらと入り組んでいたこともあり、思った以上に時間が取られていた。

「やつと最深部に来れましたとき。たしか、ゴブリンキングの討伐、だよな。」

最深部は何時かの洞窟と同じく広間のようになっていた。

燭台があることもあり、明るさも十分確保されている。

その中央にふんぞり返っているのがゴブリンキングらしい。

周辺にはゴブリンガードと赤文字がまたたく側近もいる。

「おーけー。多対一は忍者の得意分野だ。《口寄せの術》！」

ボンッと現れるのは忍犬であるギン。

「ギン、ボスの注意を引いてくれ。」

「がう。」

一鳴きして駆け出していく疾風丸に続き、俺も抜刀し駆ける。

ギンの行く手を阻むゴブリンガード達に手裏剣をばらまいてやる。

ノックバツクを期待したがゴブリンガードは手に持った木の盾で手裏剣を防いだ。

「まじかよ。厄介だな！」

防御の隙をつき、ギンが駆け抜けていったが、手裏剣を防いだとな

ると魔法を使う必要が出てくる。

「だから詠唱は精神的にダメージが……」

端的に言つと恥ずかしいのだ。

だが、遠距離から放てる魔法はこの状況では有効な一手なのも事実。ここは覚悟を決めて……。

「精霊よ。形は球、性は炎。我が下に集いて敵を焼け。《フレイムシュート》」

かざした左手から放たれた炎塊が一匹のゴブリンガードに当たる。

目に見えてHPが減っていくのを確認しながら他のゴブリンガードを警戒する。

間合いを取りながら俺とキングを遮るように位置する様子からして、守備に重きを置いているようだ。

一度戦局を確認しておこう。

ギンはキングの注意を上手く引きながら、回避に専念している。

あの様子なら十分は持つだろう。

ゴブリンガードの数は四。

内一匹はフレイムシュートで体力を大きく減らしている。

「一匹あたり2分以下か。楽勝！」

フレイムシュートの詠唱をしながらゴブリンガードの群れに向けひた走る。

それぞれが左手の盾を立て、剣を握り直すのが見えた。芸の細かいことで。

詠唱が完成したフレイムシュートを最初のゴブリンではないのに向けて放つ。

俺自身はその影に入るようにして、姿を隠した。

着弾と共に炎は霧散し遮るものは無くなるがそこにはもう俺はいない。

俺の姿を見失ったゴブリン達は、一瞬の間を見せる。

「隙あり、だ。」

宙に飛び上がっていた俺はスキル、《飯縄落とし》を発動。

加速された落下の勢いと共に最初に魔法を食らわせたゴブリンガードに無銘の刃な吸い込まれていった。

「一匹！」

振り返りざまに死陣・連牙を放った。

HPの大半が削れているゴブリンの周囲を鋭い踏み込みと斬りつけ

を四度行うことで、正方形を描く。

「二匹！」

技から抜けた俺に向かい剣を振るわれた。

刀を斜めに構えることでその斬撃を逸らすと、はね上げる形でカウンターを入れる。

だが左手の盾が割り込んできたことで不発に終わった。

流れが途切れたことで一旦間合いを開けるべくバックステップを刻み、出方を伺う。

「ゴブツ、ゴブゴブゴブツ！」

「いやわからんて。」

まんまな鳴き声に苦笑が溢れるのを感じながら、再び距離を詰める。

忍者のDEXに物言わせ疾走する俺に対し、ゴブリンは剣を振る。

「縦ぶりは隙が大きい！常識だ！」

相手に伝わらないと分かっているにも、思惑が当たった事からつい叫んでしまった。

「これで、三匹目！」

はやぶさ切りの要領で首をはねる。

急所というのも相まって二撃で倒れるゴブゴブくん。

残り一匹は……ギンに向かっている！

咄嗟に手裏剣を投擲。

だが気づかれ盾で防がれてしまう。

悔しさで歯噛みしながらも、防御で足が止まった敵に肉薄。

《死陣・連牙》で急所を狙う。

だが反応され、軽く両肩口を二箇所切り裂くに留まった。

振るわれた剣をいなすこと数合、体勢が流れたところへ二度目の《死陣・連牙》。

全弾の中でゴブリンガードの殲滅が終了した。

「ギンっ無事か？」

「わっ。」

ゴブリンキング相手に粘っていたギンはだいぶHPを削られていたが、健在だ。

「よし。彼の者の傷を癒したまえ。《ヒール》」

回復魔法を唱えるとギンの体を薄緑のエフェクトが包みHPを回復

させた。

ゴアアアア!!

そのとき、ゴブリンキングが雄叫びをあげる。

するとどこからともなくゴブリンガードが湧いてきた。

「おいおい。先は長そうだ……」

\*\*\*\*\*

それからはゴブリンガードの注意を引きながらゴブリンキングに威力重視の攻撃を与えていく。

肝はギンを死なさないこと。

キングの注意を引くギンが居なくなると戦闘は一気に不利になる。

ガードは徹底的に俺が引きつけ、ギンはキングの攻撃への対処に専念させる。

どれだけ経っただろうか。

MPは底をつき、HPもレッドに割り込んでいる。

ギンも似たような状況だ。

だがキングのHPもあと僅か。

そろそろ締めの間だ。

「ギン！雑魚に回れ！一気にケリをつける！」

叫ぶやいなや俺はキングの背後を取るため走り出す。

そしてキングが射程範囲内に入った！

「これで決める！《無双・飯縄落とし》！」

放たれた飯縄落としの発展形。

威力を増した飯縄落としはキングの脳天を捉えた。

残り僅かだったHPが無くなったのが視界の端で確認できた。

気を抜きそうになるのをこらえ、ゴブリンガードに向かう。

ギンが相手取っていてくれたおかげで簡単に倒すことが出来た。

「なっが。どんだけ戦ってたんだ？」

右肩を叩きメニユーを開く。

左下の時計によると戦闘が始まってから四十分が経過している事になる。

「まじか。体感だともっと長く感じるんだが……」

釈然としないものを感じながらドロップ品を確認する。

小鬼の王冠×1

小鬼の盾 ×10

グリーンタリスマン×1

ゴールドブレスレット×1

銅パイインゴット×15

こんなもんか。

アクセ系は防御力上昇効果。

王冠は換金アイテムか。

労力の割にしよぼい気が……

「帰るか。」

戦闘が終わって帰ってしまったギンに心の中で礼を言い、転送ポイントでダンジョンを脱出した。

\*\*\*\*\*

ストーリークエストその3

小鬼の王様を倒せ

クリア。

## 第八話

少し前にアップデートがあった。

前々から実装が噂されていたサブ職業制がリリースされたのだ。

主な効果としては、

- ・習得したスキルを使用できる。
- ・経験値の半分が入る。
- ・職業の特性が反映される。

といったところか。

俺の場合だと、メインが忍び頭でサブが侍になっている。

侍は、サブを剣士にしていたらレベルが上がり、侍が現れたので暫定的にこちらにしている状態だ。

この場合だと、ステータスは忍び頭だが、侍の職業特性、刀ポーナスが適応される。

カテゴリ・刀かを装備しているときにステータスに若干の補正が入るのだ。

俺は忍者刀をつかっているがカテゴリは一応刀。

全ステに1・15倍の補正が掛かっている状態というわけだ。

忍び頭は特性がない職業だが、あと一レベルで21レベル、つまりジョブポイントによる補正スキルの習得は終わっていたが、アクティブスキルを2つほど育てていたためここまでレベル上げをすることになっていた。

ちなみに、数あるスキルのうち、補正スキルだけは、スキルレベルが0からのスタートである。

どういうことか。

アクティブスキルにはじまる職業内で使用するスキルは基本的に習得した状態で始まる。

初期値の1からレベルアップ時の5ポイントのJpを振ることで効果や効果時間を上げていくのだが、補正スキルは振らなくては習得できない上に、その職業内では効果が現れない。

それでも、補正スキルの重要性をプレイヤーは把握しているし、しっかりと振り分けてる人はたくさんいる。

そうこうしてるうちに、レベルが上がり、忍び頭のレベルノルマはクリアした。

転職するために必要なレベルは満たしているだろうし、遂にニンジャ系最高職、頭領になれるのだと思うと感慨深いものがある。

GOを始めてひと月半。

マサが言うには破格の速さらしい。

毎日欠かさずログインしては狩りに勤しんだかいがあったのだろうか。

街に帰ってきた俺は、その足で教会に向かった。

一歩一歩が胸を高鳴らせる。

例のごとく女神像の足元で祈りを捧ぐと、転職のための空間に移動して来た。

そこで、新しい項目が追加された旨を伝えるシステムアナウンスが流れた。

「頭領に転職出来るようになりました。」

どうやら問題なくクリアしているようだ。

俺の指は迷いなくその項目を選ぶ。

頭領

全職業中最速を誇る俊敏性と高いインテリジェンスから放たれる忍術は驚異的。

反面、防御力は忍者、忍び頭と大差無く、攻撃に当たらないことが肝要。

職業特性 ニンジャ系補正スキル効果1・25倍。

というわけで、頭領に転職できたわけだが。

「これからどうするかな。」

補正スキルのオンパレードで1レベルとは思えないステータスになってるわけだけど、俺にはステータスポイントがまるまる余っている。

ざっと70。

正直なここまで溜まるとは思ってたなかった。

少し計算すればわかることだったのだが。

盗魔は13レベルまでだから2×12＝24

剣士が15まで育ったところで侍に乗り換えたため、2×14＝28

忍者系2つが2×21＝40

42×2＝84

というわけで136Pが溜まったわけだ。

そろそろキャラの方向性を定めてもいい頃かもしれない。

まずは極振り型か、ある程度の振り分けをするか。

プレイスタイルとしてソロが多い以上、極振りでは苦勞するだろう。

となるとDEXは外せない。

逆に攻撃をあまり当たらないことからVIEIはあまり要らない気がする。

攻撃力の底上げとしてSTRにも振っておきたい。

「少し腰を落ち着けるか。」

向かうのは噴水がある公園。

あそこにはベンチがけっこうあったはず。

腰を落ち着けて考えるにはいいところだろう。

「なにか参考資料があればいいんだが……」

GO内でもネットは出来る。

宙に浮いたウィンドウで見るのはなかなか面白い体験だ。

漁るのはGO関連のwikiや攻略サイト。

ヒットしたそれらにはステ振り例も乗っていたのだが。

「足止めて打ち合うスタイルはお呼びじゃないんだよなあ……俺のスタイルってマイノリティなのか？」

スクロールしていく中で面白いものを見つけた。

「小鬼の谷で大立ち回りする忍者？へえ、俺と似たようなことしてる奴もいるんだな。」

だが反応は酷いものだった。

忍者？地雷乙、やら。

忍者が大立ち回り。夢なら寝てみる？やら。

忍者とか未だに使ってる奴いるんだ！？

三回ピチュったら死ぬ。それなんて無理ゲー。

なんて書かれている。

少しムカツ腹がたつた俺は、ウィンドウを消し去り、背もたれに体を預けた。

「取り敢えず参考にならないのは分かった。自分で考えるしかないか。」

腹を決めるとステータスウィンドウに向き直る。

取り敢えず、DEXとSTRに20Pずつ振ることにした。

残高96P。

あと欲しいのはAGIとINT。

だがこの先魔法を使うのかと考えると頻度はそこまでだ。

それにニンジャ系補正スキルいかなり大きなINTとAGI補正を

受けていることを考えると、あまり振る必要は感じられない。

というわけでAGIに10P。

あとのをどう使うか。

候補としてはDEXとAGI、STRに均等に振ること。

DEXかAGIに多めに振る。

怪しいLUCに振ってみる。

とかあるんだが。

「今後どんな職についてもサブは頭領のまんまにすればニンジャ系補正の恩恵が得られるわけだから、INTとAGIは少なめでも構わない。となると……」

最終的にSTRへ20、DEXへ30。

INTとAGIには15ずつ。

残りの16Pは保留にした。

なにも焦ることはない。

無駄にはしてないんだからじっくり考えるのもひとつの手だ。

と自己暗示を行い、差し当たったの作業を終える。

「そっいえばアップデートで新しい町が出たんだっけ？。物見遊山

でもするか。」

レベル上げをする意味が薄れたことで興味がある周囲に移ったのだらう。

今にして思えばあれは最悪のタイミングだったと言える。

蛙の棲家を抜けて小鬼の谷を通り、コクマへ向かう道すがら、横道を見つけて折れて行ってしまった。

見つけたのは円形の遺跡だった。

ギリシャの神殿とストーンサークルを足したらこうなりそう、といった印象を受けた。

あとから知ったことだが、これは今回のアップデートで追加されたダンジョンの入り口で、敵の強さが半端ないことから、レベル帯の設定を間違えたんじゃないかと話題になったそうだ。

そんなことは露知らず、踏み入ってしまった俺は、転送の光に驚いている間に、何処かのダンジョンに放りこれてしまった。

「……やっちゃった。ログアウト不能エリアとか、嫌がらせかよ。」

ブツブツ文句を言いながら歩を進めると大きな扉とその脇に立つNPCがいた。

「なんと！客人とは、何年ぶりだろうか。いや失礼。久方の来客で舞い上がってしまったよ。」

老人NPCは嬉しそうな声音で話す。

「地底の迷宮・災禍の魔窟によく来たな。客人よ。目的はなんだ？いやいい、わかっておるこの迷宮に眠る宝をとりに来たのだろうか？」  
違うんだけどな、と口には出さず思うだけに留める。

NPCとは会話は成立しないし、情報を漏れなく聞くためにはだまつていたほうが得策だ。

「だが心せよ。迷宮中の魔物がお主等を狙っている。他に味方はいないのだ。助けを期待してはならん。」

なるほど。パーティー単位でしか来ることを考えられていない。

それに他に味方はいないのだ、つまりは他のパーティーは別のサーバーかなにかに送られる、というわけか。

「あわよくば最奥にたどり着くことができるやもしれん。だがその瞳に映るは虚像。真の心の目をもって真実を見つけるべし。」

……まったくわからん。

もっとわかりやすく言ってくれんのかな。

爺さんNPCは黙ってしまって話す気配はない。

仕方なく扉を開こうと触れた途端、確認のウィンドウが現れた。

『パーティーメンバー：ヒュート

災禍の魔窟に挑みますか？

YES or NO?』

イエス。

選んだ瞬間扉がゆっくりと開いていった。

\*\*\*\*\*

この迷宮は異常だ。

それが俺の抱いた感想だ。

まず個々の敵が異常に強い。湧く数はそこまですりでもないため何とかなっているが、HPの減りが遅い。魔法にも物理にも耐性が高く、戦闘に時間がかかっている。

次に分かれ道が少ない。

時々思い出したかのように道が分かれるだけで、しかもその後合流しているっばい。

進んだ方向から判断したのだが。

そしてドロップ品が異常に良い。

この迷宮に潜り初めて2時間、俺の装備は一変していた。

武器：脇差・災禍

頭：軽鎧・災禍の帽子

胴：軽鎧・災禍の鎧

腰：軽鎧・災禍の腰当て

手：軽鎧・災禍の籠手

脚：軽鎧・災禍の脛当て

装飾品右：災禍の御守り 災害が味方に付く御守り。状態異常を受けなくなり状態異常攻撃でHPとMPが回復する。

装飾品左：清めの御守り 呪われた装備に呪われなくなる。

発動スキル：災禍の加護 全てのステータスが1.4倍。五秒ごとにランダムに選ばれた状態異常になる。

これはひどい。

災禍シリーズのスキルはメリットとデメリットが混在している。だが災禍の御守りでデメリットがメリットに早変わり……

その上たまたま付けていた清めの御守りのお陰で呪われていた災禍のシリーズを装備しても普通に着脱できる。

ただ……

「禍々し過ぎるだろ……」

そう、何処の魔王だよという程の禍々しい外見をしているのだ。

配色が黒と赤なのは悪意さえ感じてしまう。

だが性能はありえないほど高く、今までの装備がゴミのようだ。

最初は一撃でレッドに陥ったのに、今では余裕を持って受け切る事ができる。

さらに経験値が美味しいのだがそれは置いておこう。

そして、広場のようなところに出た。表示によると、安全地帯兼口グアウト場所らしい。

ロゲイン時に町かここか選べるらしいので今日はここまでにしよう。

後半はともかく、前半に神経を使い過ぎた。

早く寝たいと脳が訴えている気がした。

## 第九話

翌日の朝。

再びログインした俺は、ログアウトした災禍の魔窟に降り立った。自分のアバターに驚いてしまったが、昨日の出来事を思い出して納得した。

自分に気合を入れ直して、後半戦に挑む。

回廊の先にモンスターの姿を見つけた。

巨大化したアリに災禍テイストのペイントをしたそいつの名前は災禍の蟻。

このダンジョンで唯一群れるモンスターで、必ず三匹セットで行動しているようだ。

こちらに気づいていない今が頭領の本領である。

「《縮地》《居合三連》」

五十メートル程の距離を一瞬で詰めると、脇差・災禍を居合の鞘なりが三度響く。

それだけで、アリの一体が倒れ付す。

無論止まるつもりは無い。

縮地の連続発動で回り込み再び居合三連。

間髪入れずに最後の一体も沈めた。

味気ない戦闘だが、これが災禍の魔窟というレベルが合っていないダンジョンで生き残るために見つけた、必勝法だ。

とにかく縮地を使い続ける事。

そうすれば攻撃に当たらない上に、災禍シリーズの恩恵で回復が続く。

卑怯だろうが、この魔窟ではこうでもしないと割と本当に死にかねない。

J Pは縮地の効率を上げるため、ひたすら縮地に振り続けている。

お陰で連発しても回復が追いつくようになり、戦闘のインターバルもどんどん短くなって行ってる。

次は災禍ペイントのゴ布林キング。

ネーミングは災禍の小鬼王。

遠距離からの縮地の二段発動で背後を取ると抜刀・極閃で大きく削り、流れるように二度斬りつける。

災禍の攻撃力は恐ろしい物があり、先日あれだけ苦戦したゴ布林キングの上位種相手に瞬殺を見舞えてしまう。

「昨日と今日のレベルの上がりも半端ないし。このダンジョン相当

高レベルなんじゃないか？」

若干いまさらな気もするがやっとその事に思い至った。

流石に一体倒すだけで四五レベル上がったときに気づけよとも思うが。

なんにしても、今の俺のステータスは凄いことになっているのだから。

レベルは40を超えた。

最高職の40レベルと言ったら、最前線のトッププレイヤー並のレベルという事になる。

「つまりここは最前線並の難易度なわけか……」

そりゃあ最初はまともにダメージが与えられないわけだ。

蟻を回避して歩き、単体で徘徊している序盤に出てきた小鬼を相手にしても、戦闘時間が10分以上とかはザラにあった。

前半に時間がかかったのはそんな要因もあったのだった。

戦闘と移動を繰り返すこと一時間半。

最後の大広間らしきところに出た。

城の中のような華美な造りをしている。

だが、閑散としていてボスモンスターの姿もない。

「行き止まり？いや、何か居る？」

何かがいる気配はある。

漠然とだが、嫌なプレッシャーを受けているのだ。

だがその出元が分からない。

「調べてみるか。」

まずは最も目を引く大きなステンドグラス。

おそらく、女性を象っているのだろうその図柄は、このダンジョンの赤と黒の雰囲気の中、浮いているとしか言い用がない。

足元に光を投げかけているそのステンドグラスは久しぶりの太陽の光のように感じた。

ふと下に目をやれば、祭壇のような、いや祭壇なのだろうオブジェクトが設置されている。

ここだけを見れば、何処かの教会のようなもの印象を持つだろう。

だが、周囲の装飾がそれを帳消しにしている。

赤と黒の災禍ペイント。

暗く、鬱屈とした雰囲気。

何もかもが、二つの要素を否定している。

「確か、入り口のじーさんが虚像がどうとか……」

“だがその瞳に映るは虚像。真の心の目をもって真実を見つければ”

「その前が確か……地底の迷宮……!!」

ぱつとステンドグラスを振り返る。

そこには光をたたえた色とりどりのガラスがある。

「これは矛盾、なんだよな？」

近くまで行っても別段おかしな所はわからない。

だがやってみる価値はある。

「オブジェクトなら破壊不能はず。……よし。」

手を刀にかけ、居合の構えを取る。

《抜刀・極閃》

しゃりん。

澄んだ鞘なりの音と共に、鞘から滑りてた刃が神速を持ってステンドグラスに突き刺さる。

その地点から、クモの巣のようにひびが広がっていく。

鞘に戻した災禍を、油断なく構えながら事の推移を見守る。

やがて全体までひびが達すると、派手な音と共に砕け散った。

キラキラと舞うガラスの破片は、地につく寸前に消え去っていく。

ガラスの雨が止むと、そこには目も眩むような金銀財宝の山があった。

「こいつは、凄いな……」

いくらゲームだと思っても、目の前に財宝の山がある状況を体験するなんて思ったこともなかった。

ゴゴゴ……

「ん？動いた？」

財宝が震えたかと思うと、まるで起き上がるかのように浮かび上がった。

「財宝の獣……」

まぶゆいほどの輝きを持った獣は4つの足で立ち上がると、俺の頭の上を飛び越えて広間へと出ていった。

「つまりあれがボスモンスターってわけか。」

まさしく、財宝でできた体と言うにふさわしい外見をしている。

山のような財をすべて使った獣の体は、動く小山のような迫力を伴っている。

「なんにしても壁際はは場所が悪い。」

追い込まれでもしたら死亡は確実なので、広間の中央、獣の方へと歩み寄っていく。

表示されている名前は【財貨の獣】ゴールドゴーレム。

どうやらゴーレム類に属しているらしい。

「操り人形なわけか。HPバーが無いのはどう言うわけだ？」

いぶかしみながらも災禍に手をかけ構える。

瞬間、目が合う。

ルビーなのだろう紅い右眼と、サファイアなのか蒼い左眼。

「オッドアイか。かつこいいじゃないか。」

《縮地》抜刀。

この体に急所なんか意味があるのかわからないが首の上空を取り瞬時に抜刀術を放つ。

ガシャアというけたたましい音をたてかなりの量の財宝が吹き飛ぶ。

ごっそりとなくなつた首の後ろだつたが他のところから財宝を持ってきて修復してる。

そして何より。

「まじか。」

吹き飛んだ分までが体へ戻っていくのだ。

あるものは宙を舞い、あるものは地を転がり。

「無理ゲーじゃね？」

笑つた理由は呆れか興奮か。

少なくとも諦めではない。

「だったら削つて削つて削り飛ばす！いくぞ人形野郎 財貨の貯蔵は十分か？」

《縮地》 《縮地》 《縮地》 《縮地》 《縮地》 !!!

あちらに現れては切り裂きこ、こちらに現れては抉りとる。

絶え間ない連撃で一旦は小さくなった獣も、財宝が帰ってきた瞬間一気に復活する。

「おかしい……」

確かに復活の原理はわかる。だが。

「財宝そのものが壊せないだと？」

そう、切り裂くつもりの一撃も、吹き飛ばすだけで、財宝そのものにはなんのダメージも与えられない。

「となると、倒し方が違う？」

なにか、なにかヒントはないのか？

その時、獣の背中の一部が盛り上がる。

伸び出た財宝の群れは鞭のようにしなりこちらを打ち据えようと迫ってくる。

鞭は、かなり太く、触手と言ってもいいかもしれないが、軌道さえ見ておけば避けるのに苦労はない。

だが反撃のヒントを掴まなくてはジリ貧だ。

いつかは捉えられ、死に戻りとなる。

「考える。HPが無いってことはアイツは倒せない。なら何かを壊す？あいつの中にあつたらそれこそ手上げだ。」

ふと。

視界の隅に何かを捉えた。

次の瞬間側頭部を激しい痛みが襲った。

さっき飛ばした財宝の一部が戻されずに、こちらを攻撃してきたのだと気づいた時には、本命の鞭に全身が強打され、弾き飛ばされた。何とか身を捻ることで壁に激突するのは避けられた。

ちらつとHPを確認すれば半分ほど残っている。

その間にも装備の恩恵で徐々に回復を見せている。

禍々しい災禍シリーズに感謝しながら、周囲を確認する。

かなり遠くまで飛ばされたようで、大広間の反対側に獣が見える。その後ろにはステンドグラスがあった場所と、祭壇が。

「祭壇……ソレ、か？」

確かにそう言われればそんな気がしてくるものだ。

先ずはあれを調べないことにはなんとも言えない。

となれば。

「《口寄せの術》」

ギンの出番だろう。

「頼むぞ、あいつの注意を惹きつけてくれ。」

「ガウ！」

頭領になったからか、かなり大きくなったギンに指示を伝えると、任せると言わんばかりに吠え、物凄いスピードで駆けていった。

後を追うように《縮地》を使い、祭壇にたどり着く。

ざっと見て怪しいのは三つ。

祀られた獣の頭骨。

大きな燭台。

そして祭壇に彫られた魔方陣。

それらすべてを消し飛ばすため、災禍を構える。

「ワン！」

ギンが警戒の声を上げる。

そちらを見るとアイツがこちらへ向かっているのが見えた。

もうすぐそこに頭がある。

「くっ！間に合うか!？」

《抜刀・極閃》

魔方陣に傷を付け、骨を真っ二つにし、燭台をバラバラに切り裂く。

瞬間、財宝の獣の顎が俺を捉えた。

「読みを外したか……」

仕方ない、ここまでよく持った。

そう思った矢先、財宝の塊が崩れだした。

頭上から雨あられと降り注ぐ金銀財宝に押しつぶされないようにかき分けながら外に転がりである。

ひと通りの崩壊が終わると、残ったのは動かなくなった黄金の山だけだった。

「……ッシ！勝ったあ」

勝利を実感した瞬間力が抜けてしまう。

仰向けに寝転ぶとギンがよってきて顔を寄せてくる。

「なんだ？ねぎらって欲しいのか？ずいぶんと変わったもんだ。」

戦闘が終わるや早々に帰ってしまった以前に比べれば大きな変化だろう。

思い出して苦笑しながらギンを撫でてやった。

気持ちよさそうに目を細めたあと、ポンと音と煙をたてて消えていった。

俺は寝たまま右肩を叩き、現れたウィンドウを目の前に持ってきた。  
ドロップ品は換金アイテムらしい財宝がほとんどだったが、幾つか  
希少なアイテムがあった。

確認ボタンを押すと、財宝の山が跡形もなく消え去り、財宝がおい  
てあった部屋に帰還用のポータルが現れる。

ため息を一つつき、体を起こすと、バーチャルなのに疲れを感じる  
体を笑いながら帰還の途についた。

## 第九話（後書き）

途中の発言は見逃してください。

## 第十話

最近、他人の目が気になる。

自意識過剰って訳ではなく。

原因は災禍だ。

これほどに禍々しい装備は中々無く、街で着て歩くには相当の度胸と勇気がいる。

という訳で今は魔窟で拾った、災禍シリーズ以外の装備をしている。禍々しくない、街中で着ていても問題ないデザインだ。

メインの防具五つがドラゴンスケイルシリーズ、装飾品は、以前拾った黒のレザーコートとゴールドゴーレムのドロップ品の中にあつた力のルビー。

レザーコートは目立たないため、力のルビーはSTRとVITを上げる効果がある。

シリーズ効果は火と氷に対する耐性。

今更だがシリーズ効果ってモンソンと同じじゃないか？

ほんと今更だけど。

で、数話前の目的だった新しい街への物見遊山は、想定外な結果に

なっただが満足行く結果だった。

けっこういい気分を毎日過ごさせていたのだが、ぶち壊しだよ。

お前のせいだ。

「ねえ、聞いてんの？男だったら約束守りなさい！」

いつぞやの迷惑な女にばったりと出会ってしまったのだ。

今の今まで忘れていたのだが、確かにもう一度出会ったらフレンド登録してやると言った記憶がある。

正直したくないんだよなあ。」

「何だよー！」

「ん？声に出てたか。ていうかお前さ、落ち着かないと幸せが逃げるよ？」

「んな!？」

迷惑女は心当たりがあったのだろうか、口をパクパクさせて言葉を探している。

チャンスだ、たたみかけろ！

「まあしてやらん事もないが、条件がある。とりあえずクールダウンだ。」

すうーはあー。

「で、条件ってなに？」

「俺はソロが好きだ。

パーティーも嫌いじゃないんだが、他人に気を使ったりするのが根本的に苦手だな。

だからお前だけの時は呼んでもいいが、他人が居るときは俺を呼ぶな。それでも良いならアドレス登録しよう。」

「なに、人見知りなわけ？」

「だから人付き合いが面倒なんだよ。外面を取り繕うのはむしろ得意なんだ。」

「ふうん、変なの。まあ構わないわよ、じゃあ申請するから。」

目の前の女がウィンドウを操作してフレンド申請の操作を行う。

レミからフレンド申請が来ています。受諾しますか？

Yes/No

Yes。

レミ フレンド登録しました。

「ふうん、レミか。まあ、よろしく。」

「ええ、よろしく。ヒュート。早速だけど私今から狩りに行くんだけど一緒にどう？」

「あ〜うや……」

「うや?」

「いや、物見遊山にいきたいんだが……」

「物見遊山で……どこに?」

「新しい街、出ただろ?たしかビナーとか言う。そこまで行ってみようかって気分だったんだが……」

言っつて大して行きたいわけじゃないことに気づく。

「まあいいや。付き合っつてやるよ。」

「そう?ありがと!」

むっ。

笑っつてればいい女、なんだがなあ。

レミとパーティーを組んで小鬼の谷の奥地にやっつて来た。

少しレベルが高いゴブリンが出るらしい。

「で、なんであんたはそんな職業なわけ?ああ、偏見じゃなくてただの興味だから。」

「別に。スピード感と愛着だよ。」

「スピード感ってのはわかるけど愛着？」

その時遠目に五体程のゴブリンの集団が見えた。

「あちゃー。五体じゃ厳しいわね。」

「は？問題ないだろう。」

「は？」

何やら認識が違っているようだった。

\*\*\*\*\*

「つまり、自分たちの人数より三匹以上多いと、厳しいってのが常識なのか？」

「レベルにもよるけどね。ここの適正が二十後半。私が30でヒュートが42。普通なら相手が出来なくも無いってレベルよ。」

「ふむ。」

なるほど、やっとマサが言っていた意味がわかった。

それがこのゲームの常識なら俺の戦い方は非常識と言われる意味もわかる。

「なら俺の戦い方、見とけよ。」

ゴブリンの群れを見据える。

災禍の柄に手をかけ、呼吸を一つ。

《縮地》からの《居合三連》

しゃりんしゃりんしゃりん。

三度の鞘鳴りとともに三匹のゴブリンの首もとで光が爆ぜる。

災禍の切れ味は凄まじく、切れ味が剣速に乗る居合系の技とはすこぶる相性がいい。

抜刀した状態から死陣・連牙で残りの二匹も片付ける。

はい、戦闘終了。

「なに……いまの……」

呆けたような声を出すレミがすこし面白くて苦笑してしまう。

「俺の職業、頭領と侍だろ？で、縮地と抜刀の組合せと、各種の補正でステータスが上がってんの。」

「具体的には？」

「頭領がニンジャ系補正スキルの効果ボーナス。侍が刀装備時のステータス補正。なかなかいい数字だったと思う。」

「うわっ卑怯くさ。」

「努力の成果といってくれ。それにこれぐらいなら前線に出ればザラにいるだろうさ。」

キンツ。

刀を納める鏢なりの音が心地よく響く。

「という訳で、俺は多対一が得意なんだ。細かいこと考えないで片っ端から狩ろうぜ。」

「はあ。りよ〜かい。」

レミの主職はスカウト。メインジョブ たしか盗賊の上位派生系だ。

サブは剣士だ。

弓と短剣で戦う様はなかなか堂に入ってる。

俺がこんなに余裕を持って見てられるのは、既にノルマを倒したから。

今回は四匹を半分ずつの担当だった。早々に二匹を片付け、観戦モードに移行したわけだ。

「《ガトリングアロー》」

音声発動で起動したスキルが最後のゴブリンを貫いた。

こちらへやって来るレミに声をかける。

「弓うまいな。リアルでもやっつてんの？」

「前ね。アーチェリーだけど。こっ見えても全国でいいところまで行ったのよ。」

「それはまた。すごいな。」

「でも、戦闘の中じゃ勝手が違うのよね。ゆっくり狙ってる暇はないし。」

まあ、こいつもそんな悪い奴じゃ無いようだ。

俺の中でレミの評価が上方修正された。

## PDF小説ネット発足にあたって

PDF小説ネット（現、タテ書き小説ネット）は2007年、ルビ対応の縦書き小説をインターネット上で配布するという目的の基、小説家になるうの子サイトとして誕生しました。ケータイ小説が流行し、最近では横書きの書籍も誕生しており、既存書籍の電子出版など一部を除きインターネット関連に横書きという考えが定着しようとしています。そんな中、誰もが簡単にPDF形式の小説を作成、公開できるようにしたのがこのPDF小説ネットです。インターネット発の縦書き小説を思う存分、堪能たんのうしてください。

---

この小説の詳細については以下のURLをご覧ください。  
<http://ncode.syosetu.com/n6843x/>

---

こんなゲームやってみたい。

2012年1月14日07時48分発行