

# フォールアウト×ハンター

るいるい

## 【注意事項】

このPDFファイルは「ハーメルン」で掲載中の作品を自動的にPDF化したものです。

小説の作者、「ハーメルン」の運営者に無断でPDFファイル及び作品を引用の範囲を超える形で転載・改変・再配布・販売することを禁じます。

## 【あらすじ】

フォールアウト4をプレイしていた主人公。

ある日、グリードアイランドMODがあることを知って導入してみたのさ。

(MOD(モッド、Modification)とは、主にパソコンゲーム用の改造データのこと)

それで導入して行ってみたはいいが、まじでグリードアイランドに来ちゃった。

社畜人生なんておさらばだなんて思っているとあんなことやこんなことが！

# 目次

グリードアイランド編

異邦人	1
異邦人 2	14
異邦人 3	23
異邦人 4	34



## グリードアイランド編

### 異邦人

やや進んだ世界。VR技術が確立されて、過去のゲームの人気作をVR化が盛んになった。ある男は、友人に勧められるまま、フォールアウト4と呼ばれるゲームに手を出した。内容は、核戦争後の荒廃した世界を渡り歩き息子を探すとゆうものだ。複数の勢力が存在し、協力したり殲滅したり自由出来る。敵は人間から人型の化け物、巨大化した虫や生物。

凡そ現実には会いたくない敵達を強力な武器達で粉砕する主人公。クラフトも豊富で自分だけの街を作る事も、要塞を作る事も出来る。NPCの仲間も居て旅をサポートしてくれる。

そして、有志のファンによって作成された追加データが更にゲームに旨味を与えてくれる。遊びつくせない程の楽しさがあるゲームだ。

この男もやり始めて直ぐにのめり込むこと、三か月がたった。そしてMOD（有志の作ったデータの総称）を調べ始める。

様々なMODを厳選し、ゲームに反映させて行く。武器から始まり、敵の追加、バグ

修正、グラフィックの改善、ゲーム内アイテムの種類増加等、詰め込むこと2日。

MODの中には、新しいエリアを追加するものもあった。ドンパチが繰り広げられる地域もあれば、新しい勢力が支配する島など様々だが、その中にグリードアイランドと呼ばれる島を追加するMODがあった。

かのグリードアイランドだ。強欲の島。

漫画HUNTER×HUNTERの中に出てくる島だ。主人公の父親が仲間達と作った死が伴うゲームの島。

男はHUNTER×HUNTERのファンだった。隅々まで覚えているほどではないが大体の話は頭に入っている。

MODの説明には

「完全再現しました。ファンの方にも楽しんでもらえると思います。グリードアイランド内では主人公の能力は念能力として再現されます」

男は直ぐにこのグリードアイランドMODを追加してゲーム内に潜る事にした。



気付いたら、俺は倒れていた。

傍らには心配そうなドッグミートの顔。優しくドッグミートを撫でると違和感を感じた。毛の感触、体温の温かさ。毛をかき分けると毛の一本一本が存在している。

ドッグミートの再現率が高すぎる。ありえない。VR技術が飛躍的に向上したとはいえ、毛の一本一本を処理させるのは出来ないはず。

しかも、ドッグミートの犬の匂いを感じる。香りや匂いというのはデータ化出来ないと言われているのだ。

匂いがない世界がVR世界であるのは半ば常識だ。なんだこれは。今の時代、完全な仮想世界への旅は出来ていない。しかし、これは現実の様に見える。

普段、VRを体感しているからこそその違和感。

現実感が男の五感に押し寄せてくる。あり得ないと思い、しかし感覚は正直に訴えてくる。

MODの完成度が高いとかのレベルではない。技術的に無理だ。と心で一人思う。

思考操作でメニュー画面を呼び出したはず。しかし、現れない。もう一度呼び出す。しかし、出てこない。

メニューが出ないとゆうことは、メニューからの終了は出来ない。音声入力で強制終了を掛けても反応がない。

ゲームに閉じ込められた？ 戻れないだと!?

俺はなんとか覚醒出来ないかとジタバタしてみるが、今の身体が動くのみで一向に戻れる感触はしない。呼吸の感覚、心臓の鼓動、目に映る世界は現実だと俺の心に訴え掛ける物があった。

パニックになつてはいけない。理由は分からないが今は確かめるすべもない、現実に戻る事も出来ないのだと心を整理する。今現在、意味不明な状況ではあるが悲観的な状況ではない。現状打破するのに悩むのは適当ではない。

「取り敢えず、扉の先に進むしかないようだな、ドッグミート」

「わん！」

ドッグミートにお前は元気でいいなと声を掛ける。

予想通りではあったが、幾何学模様が走る扉と廊下を通った先の部屋には女性が浮遊する椅子なのか乗り物なのか分からないものに乗って待っていた。

名前を聞かれて今の外見と本名の和風な名前が不一致だ思い、咄嗟に男は彼の役名を答えてしまった。

「ジョン・メイトリックスだ」

俺の中で白人でマッコォというイメージは彼であった。流石に彼そのものの名前には憚られるので瞬時に思いついた役名を口にしてしまったのだ。

グリードアイランドの説明を受ける。ゲーム内で使える魔法があり、これをスペルと



呼ぶ。プレイヤーは指輪をはめていれば誰でも最初から「ブック」と「ゲイン」の2つの魔法を使うことができる。

「ブック」を唱えるとプレイヤーの前に専用バインダーが現れる。バインダーには、カードを収めるためのポケット（指定ポケット100箇所、フリーポケット45箇所）、操作ボタン・表示画面・スピーカーなどが装備されている。再度「ブック」を唱えるとバインダーは消える。

ゲームで入手できるカードにはナンバーが付けられており、ナンバー0000――099は指定ポケットカード、それ以外のナンバーはフリーポケットカードと呼ばれる。カードを収めるポケットはプレイヤーの任意だが、ゲームクリア条件を満たすためには、指定ポケットカードをそれぞれ番号が付けられた指定ポケットに収める必要がある。

アイテムの多くは、入手すると自動的にカード化される。一部の登場人物（NPC）も倒したり救出したりすることで入手とみなされ、同様にカード化される。

注意する点としては、カード化限度枚数に達しているとアイテムはカード化されない。カード化されたアイテムは「ゲイン」を唱えるとアイテムに戻る。カードを1分間連続してバインダー外に出しておくくとアイテムに戻るといいう事。

原作のHUNTER×HUNTER説明とほぼ同じ大まかな説明。

簡単に言えば、100枚のカードをコンプリートしたら勝ち。ただし、カードには限度枚数があつて取り合いが発生するつてことだろう。

ナビゲーターの女性から指輪を受け取り、その太い指に嵌める。説明を聞き終わり、階段を下りる。下り切るとそこには漫画と同じ草原が広がっている。考え深いものが自分の中で広がって行く。単純に向かう方向について悩む。原作の主人公たるゴンは新人を監視するプレイヤー達の視線便りに行く方向を決めていた。

原作だと見られてる気配を感じて行く方向を決めていたが、自分には気配を感じる事など出来ない。今は適当な方向に一直線に向かつて何もなければ戻つて来るとしよう。

草原を歩きながら身体の感覚を確かめる。VRになかった身体の疲労を感じると共に、鍛えられているであろう身体の体力と力強さに舌を巻く。二の腕の力こぶを見ても腕力も強力そうだ。

軽く走つて見るが、現実の脆弱だった肉体など比ではなく、軽快に動く足。息の上がない心肺機能。確か、身体の元になったフォールアウトの主人公は軍人の設定であつたなと思ひ出した。

慎重は180cm以上、体重は分からないが引き締まった筋肉。顔は厳つく角刈りの軍人上がり。絶対に出会いたくない部類の外見。ドッグミートは嬉しそうにジョンと並走。軽くを彼を走り抜き、一旦止まって俺が追いつくのを待つを繰り返している。何

が面白いのか尻尾はふりふり、ご機嫌だ。

俺には確かめないとはいけないことがあった。生命線と言えるピップボーイ（P i p  
B o y）の事。

ピップボーイ（P i p | B o y）腕に装着する携帯型コンピューター。画面が付いてそこから色々操作することが出来る。簡単に言えば、メニュー画面である。ここからゲーム終了やセーブ&ロードは出来ない。これこそがフォールアウトの歴代主人公がお世話になっている便利アイテムだ。

S T A T・キャラクターの状態確認および強化

I N V・インベントリ（所持品一覧）の確認、アイテムの使用

D A T A・クエストの確認、居住地の状態の確認、プレイヤーの履歴

M A P・マップの確認、ファスト・トラベルの実行

R A D I O・ラジオチャンネルの設定

ピップボーイ（P i p | B o y）のメニューは5つのカテゴリで構成されている。

武器はピップボーイ（P i p | B o y）でお気に入り設定して瞬時に装備することが出来る。試しに、フォールアウトでお馴染みの10m mピストルを出す。

十分な装弾数と速射性能を持つオートマチックピストル。カスタムすれば終盤までそれなりに使える。

頭で念じるだけでお気に入り登録している武器は出し入れ出来る様だ。しかも、出し入れする度にリロードされて出てくる。相変わらず便利だと一人関心する。

「試し打ちはモンスターが出て来た時にでもするとしよう」

### ◆懸賞都市 アントキバ◆

幸運にもたどり着いた街は懸賞都市アントキバだった。ゴン達が最初に訪れた街。そこら中に懸賞依頼の紙が貼ってあった。

搜索依頼やや討伐依頼、アイテム調達、護衛、変わったものだと子守などもある。原作だとどんな依頼が他にあったか描写されていないので参考にならない。

「報酬も金だけだったり、アイテムや情報など様々用意されている様だな」

まずは日銭でも稼ぐ事にしよう。カードコンプを目指したい所だが、優先順位は低い。追々集めるが何にしても金と情報が欲しい。無暗にレアカードを入手して他のプレイヤーに目を付けられるのは勘弁してもらいたい所。あとここから脱出についてだ  
が出来る可能性として考えられるのはスペルカードの力か。

### 「離脱」<sup>リリープ</sup>

このスペルカードは対象のプレイヤーを島の外へ飛ばす事が出来る。それ以外には港から船に乗って島を出る事可能であったはず。

この2つ以外にこの島から出る事は出来ないと思われる。抜け道でもありそうだが、ゲームマスター専用だったり、監視されてる可能性が高いと思う。

試したい事が沢山ある。HUNTER×HUNTERの世界にしかもフォールアウトの主人公で来たなんてワクワクしないはずがない。ここが現実なのかは分からないが、もう流れに流されて楽しもう。その後、元の世界に戻るのなら戻ろう。しかし、あの鬱屈とした社会に戻るのかと考えると帰る気は失せそう。あくまでもここがHUNTER×HUNTERの現実の世界だとしたらだが・・・。

俺はいくつかの懸賞を受けて見た。期限は直ぐでもない、アンキトバの街を散策する。都市と呼ばれるのも納得するぐらいにはアントキバの街は栄えている。

この中にプレイヤーが紛れ込んでいるのだろう。目立つ行動や怪しい行動をしている者はいなさそう。街を行きかう人を見ながら一つ疑問が湧く。

今現在は何年なのだろうと。ゴン達が来る前なのか、クリア後なのか。これは非常に問題である。クリア前なら「ボマー」に気を付けなければならぬ。クリア後なら原作を生で見られなかった事になる。原作ではクリア後のグリードアイランドがどうなったのか描写はないと記憶している。無くなった訳ではないとは思いますがクリア報酬は無くなったのかもしれない。もしくはアップデートでもしたかもしれない。

ゴン達が来る前なら本格的にグリードアイランドを攻略したくない。ゴン達が活躍

するのを生で見たい。一緒に念の修行したい。ビスケの何だったか、エステの念能力やってもらいたい。

しかし、ゴン達がいっここに来たのかあやふやだ。俺自身細かい年表なんて覚えてないのが現状であった。

確か、ゴン達が受けたハンター試験がこちらの1999年だったのは覚えている。とすると、グリードアイランドにゴン達が入れたのはいつだろうか。それほど立っていないはずだ。多分1年以内か。今がもし1999年ならこのままゴン達を待ちながら過ぐすか。それより前なら一度出てハンター試験受けたい所だ。出来ればゴン達と一緒に。1999年以降なら、ハンター試験を受けてから考えよう。

どちらにしてもハンター試験を受ける事が選択肢から除外されることはない。その為には、念の習得が必須だ。ただ、俺は既に念能力自体は備えている可能性があるだろう。

「グリードアイランド内では主人公の能力は念能力として再現されます」

MODの説明に書いてあった事だ。本来なら基礎から習得するのが安全でベターなのだろうと思うが、先に念能力を習得しているのではと思う。

止む無く基礎を飛び越えて念能力を使った人物が原作では存在するのだから。

くくくアンキトバにある一軒家くくく

俺にとつては初クエストの時。ワクワクする。胸が高鳴る。胸からモヤモヤした何かが上がつてきて身体がムズムズする感覚を味わっていた。

ここは依頼者の一軒家。目の前には憔悴しきつた青年が一人。如何にもモデルなどにいそうなイケメンがそこに居た。

青年の話を端的に言えば、ストーカー被害を受けている。待ち伏せは毎度の事、不法侵入は当たり前に行われ、会話した女性が暴行を受けた事もあったらしい。後は今日はこちらに泊まってストーカーを捕まえてほしいとの事。

家は2階建て、寝室は2階の奥の部屋。毎夜不法侵入されていると青年は怯えた様子で話す。他の部屋で待機しても手遅れになる可能性を踏まえた結果、夜は寝室に俺も待機して襲撃を待つ形を取ろうと考えていた。

時間は正午くらいだろうか、時間まで空き部屋を借りれる様に交渉すると快諾された。借りれた部屋は、ゲスト用の部屋の様でベットにテーブルと椅子が置かれている。やや、埃っぽいので窓を全開にして換気する。

開けた窓から外を見るとちらほら人が道を歩いている。じつと怪しい人物はいないか見てみるが居ない様だ。相手が分かりやすいストーカーだといのだが、何か特殊な能力でも備えていた場合厄介だ。

昼間に襲撃はあるかもしれないが、毎度夜に侵入されているのだ。今回だけ昼間とは考えにくい。

借りた部屋の椅子にとっかかりと座る。ドッグミートはベットのの上に座って神妙な顔をしている。

念の件だ。善は急げで、自己流ではあるが修業をしたい。

1、まずは自分のオーラを感じる事が出来る様になる事が第一関門。ゴン達は早々と出来てしまったがあれは天才故の所業だ。

2、纏<sup>テン</sup>の習得。オーラは常に垂れ流されているもの。それを纏め上げて保持するのがテンだ。と思う。

3、練<sup>レン</sup>の習得。通常以上のオーラを生み出す技術。修練を積むことで生み出せるオーラの量は増える。

練<sup>レン</sup>まで出来る様になるのが当面の目標だ。どれくらいの期間が掛かるかは分からない。出来れば早めに覚えたい。目を瞑って心を落ち付ける。呼吸を整えて瞑想を開始。身体からオーラが出ているイメージをすればいいのか、無に徹するようになればいいのか分からないが試行錯誤していく。

普段やった事も考えた事もないことだ。時間が掛かるのは目に見えている。

これは難しいぞ。イメージは出来る。しかし、想像出来ても感じているとは言い難



い。

雲を掴むようなものだ。

オーラとは生命エネルギーとゆうものだろう。東洋で言えば、気。

原作では、常人はオーラを垂れ流していると説明されていた。あくまで自身のイメージの中でだが、無駄に流されているオーラを自分の身体の周りに滞留させる。

オーラを広げたり、圧縮してみたりとイメージの中で動かしにくく。実際に動いているかは分からないが、それとともに神経を研ぎ澄ませてどんな些細なものも逃さないように心掛ける。

## 異邦人2

このオーラを感じる修行つてのは筋トレに似ている気がする。

最初はどちらも成果は直ぐには目に見えて現れないだろう。筋肉も直ぐには大きくはならない。1日にして成らず。簡単ではない。

しかし、何にしても続けていれば何かしらの成果は出る。只の空想ではない、オーラとはこの世界で純然として存在しているのだから必ず感じる事が出来る様になると信じて鍛錬する。

1時間瞑想を行い、1時間筋トレ。

筋トレ、身体を動かす時も自分のオーラが身体を覆っていると信じながら身体をイジめる。何かをしながらイメージする方が自分にとってはやり易いかも知れない。

それにしてもこの身体は良い。思うように動く。現実の身体は言わずもがな、VRの身体も完璧とは行かないものだった。確かに滑らかに動くし、現実離れた動きも出来たが、感覚が付いてきていかなかった。普段現実で意識もしていなかった微細な感覚がVRにはなかった。

故にここは現実なのかも知れないと思った。

繊細な動きが肉の中にある。単なる鼓動ではない、熱を持った鼓動がある。肺が酸素を取り込む感じがする。汗の流れが皮膚を刺激する。

ぐううと腹が鳴る。

そういえば何も食べてなかった。所持金は零。手持ちでどうにかするしかない。フォールアウト4の世界では空腹ゲージ・水分ゲージがあり時間経過と共に減る仕様だった。

それを回復するのに食べ物と飲み物も多数存在していて、元々あったアイテム以外にもMODで新たに追加した食べ物・飲み物を追加してあった。

左手に嵌めたピップボーイ（携帯式コンピューター／メニュー画面）からINV アイテムリスト（所持品一覧）を開く。

簡単に分けると武器・防具・弾薬・食料・薬・ガラクタ・貴重品とカテゴライズされている。それぞれのアイテムには重量が設定されていて、持てる重量を超えて持つと走れなくなり、ファスト・トラベル出来なくなる。

どれを食べるか。無難な所でと考えるが殆ど食すのに躊躇するものしかない。よく考えたら殆ど放射能に汚染されてるじゃないか。ゲームの中では、回復できるから躊躇わないがここでは心理的にも身体的にも遠慮したい。

取り敢えずリブアイ・ステークとヌカコーラにする。大皿を出してその上にステーク

を出現させる。1キロはあるだろう肉が現れる。断面からは肉汁が染み出し、今焼いのかと思うほど熱々だ。

ヌカコーラもキンキンに冷えている。

リブアイ・ステーキは放射能汚染で双頭となった牛バラモンの肉を焼いた物。ヌカコーラはフオールアウト世界では絶大な人気を得て大量生産されたコーラ。大量に在る為、フオールアウト世界ではそのキャップが通貨として使用されている。

ヌカコーラを開けようと思ったが栓抜きがない。確かスプーンで代用出来たはずだ。

ガラクタの中から銀のスプーンを取り出す。ちなみにフオールアウト4とゆうのは半分ガラクタを集めて資源へと変えてクラフトするのがゲームとして半分は占めると自分は思っている。

きゅぼ

スプーンの手先をキャップの下に入れてテコの原理を使うと外れる。イベントリから出すのは選択すれば出たが、回収するのはどうすればいいのだろう。

キャップを注目して念じる。

パツと机の上に置いたヌカコーラのキャップが忽然と消える。はた目には摩訶不思議な光景だろう。感覚的なものなもので言葉にするには難しいが、自分の中に回収された様な感じがする。それとともに何かが減った様な気もする。

この「何か」もしかしてオーラなのか？ なるほど、喪失感の方が感じやすいのかも知れない。

何の手ごたえもない瞑想やイメージトレーニングよりもこれはいい。喪失感でも感じていいのだ。これを手探りにしよう。

さて、この火照った体にキンキンのヌカコーラを流し込むぜ。

美味過ぎる！ 生き返るぞ。染み渡るぞ。潤うぞ。

スプーンを回収、代わりにナイフとフォークを取り出す。ナイフで切ろうと力を入れるが、刃が短すぎてこの肉塊を両断するのは難しい。

何かいいものはないか。ガラクタにはない。武器でいいものはないものか。

「機敏なコンバットナイフ」

道具整理を忘れて来て助かった。コンバットナイフなんて武器は殆ど使ったことはないが、この「機敏なコンバットナイフ」は伝説の武器と言って、簡単に言えば特殊能力付の武器だ。なので回収しておいたんだ。

基本的には「伝説の〇〇〇〇」となっている敵から略奪する。他にも「機敏な〇〇〇〇」の武器はあるし、例えば狂戦士のとか血濡れのとか早打ち等がある。

ちなみに「機敏な」の効果は構えている間の移動速度が75%上昇する。ゲーム中では使えない能力だったがな。

それよりも肉だ。

ザクザクとワイルドに切って、口に放り込む。なんとも肉肉しい。

和牛の様に柔らかい訳ではないが肉らしい肉だ。程よい塩加減が良いぞ。そ、そうだ！米を忘れていた！

本来の仕様だと米ことライスはフォールアウトの世界では存在していないのだが、数多のアイテムと共にMODで追加して置いたのだ。

ライスを出現させると、茶碗に入ったライスが現れる。残念ながら箸はない。正直フォークで食べるのは食べ難い。

「わん！」

すまない相棒よ。忘れていたぞ。半分切り分けてやるからな。「機敏なコンバットナイフ」で肉塊と化しているステーキをスライスして何枚か、取り出したドッグボウルに乗せてやる。

床に置いてやると尻尾を激しく振りながらこちらをじっと見てくる。

いいぞ！と声を掛ける。

わん！と嬉しそうに一鳴きすると猛然と食べ始める。器用に前足を使って肉を押えて噛み千切る姿は少し怖かった。

## ◆アントキバ 夜◆

俺は息を殺し、その時を待っている。

敵がどんな人物かは分からない。被害者が男性だからと言って加害者が女性とも限らない。どちらにしても力で抑えられるだろうと思う。

いつでも武器を取り出せるがまだ正直な所人を殺す覚悟はない。当たり前だが人に危害与える事に慣れていない。このHUNTER×HUNTERの世界でも平和な場所になれば通用するだろうが、きつとここはそんな常識通用しない。原作に近づこうものなら尚更だ。ヤルときはヤレなければ死。

物音はしない。月だけが部屋を照らしている。感覚が研ぎ澄まされて行くような感覚。どんな些細な変化も見逃さない様にと耳と目に意識を集中させる。イメージするオーラは無。身体は闇と同化していると信じる。

被害者の男は布団に包まって様子は伺えない。きつと寝てはいなだろう。いや、目の下の隈を見るに何日も碌に寝れていない設定なのだろう。

ドッグミートはベットの陰に伏せさせている。何かあれば援護を頼んである。ある程度自立して行動してくれるだろう。援護があると思うだけで少しは安心感がある。

心は至って平坦だ。程よい緊張があるだけだ。普段生きていた現実の自分ならこうはいかないはず。肉体に精神が引つ張られているのかも知れない。現実世界の俺は従

軍経験もないし、格闘経験もないがどうやらこの身体は知っているのかもしいない。淀みない待機の姿勢が物語る。いつでも全力で飛び出せるように身体は備えている。まるで意志を持っているかの如く。

ギシギシと音が聞こえる。階段を上がってくる音だ。何かが上がってくる。入ってきたと同時に取り押さえる。絶対に逃がさないと覚悟を決める。

ガチャリ。ドアノブが回された。

空気が一変する。それと目が合った。合ってしまった。それはまるで少女の様なあつたけれど、直観が的確な言葉を告げる。

鬼だ。角はない。外見ではない。きつと心は鬼の様に成っている。奴の目がそう俺に告げている。眼は赤く光って、身体は何かどす黒いオーラを纏っていた。

「邪魔者はシンデデ？」

鈍だと認識する前に視界がぶれる。先ほどまで居た場所を、武骨な鈍が空を切っていた。

「シンデシンデシンデ。愛し合っているの。オマエハイライナイライナイ」

心拍が急上昇、血圧が上昇して血流が上がる。身体のギアが一段上がって戦闘態勢に入るのが分かる。斬撃を見てから避けるのは厳しい。

避けるには身体の反応を信じるしかない。前方に全感覚が広がっていくような幻視。



それは円状ではなく、蟻編に出て来る護衛軍のピトーの様な円に似ていた。

凡そ普通に生きて来て聞くことはないほどの金属音と共に空で火花が散る。

自身の右手には「機敏なコンバットナイフ」

鉈とナイフが何度もぶつかる、削り合う。その小さい身体で振り回されもせず大きい鉈を振り回す様はさながら妖怪の様で恐ろしい。

鉈に込められた力は悔りがたい。体格差など無いかのような圧力を受ける。

攻めきれない。防御は出来る。相手も反対に攻めあぐねている。その証拠に

「ジャマジャマジャマイカジャマジャマジャマ。ジャマナンダヨー」

益々、鉈の攻撃が加速する。狂気を孕んだその眼差しは何ともし難いものだ。恐ろしくはない、ただただ気落ち悪い。そのねっとりした何かが気持ち悪い。どこまでも不快だ。

弾く、避ける、いなす。

敵の攻撃は単なる力押し。その華奢な身体に似あわない力だが言ってみればそれだけだ。きつと現実の俺の動体視力と反射神経では今頃なます切りがいい所だったろうが、この身体は違う。現実の俺がママチャリならこの身体はハーレーダビットソンだ。

上段からの一撃を弾き飛ばし、相手の体勢を無理やり崩しに掛かる。

一瞬の間を逃さず、己の巨体を収縮させるかのように腰を落とし、肉弾と化した自分

を少女の形をしたそれにぶち当てる。

「うおおおおおおお！」

当たると同時に肩が熱湯を掛けられた様に熱くなる。しかし、そのまま壁に衝突。壁にはひびが入り、被害者の怯える声が聞こえた。

まだだ。これでは足りない。敵の意思を砕いていない。止まるな。砕け！

よろめくそれを片手で掴み上げ、力の限り掴んで床に叩きつける。砕ける床、飛び散る鮮血。しかし、まだ目は死んではない。右手がピクリと動く。

「ドッグミートおおお！」

いつでも飛び掛かれるように待機していた相棒は声を聴くと一速でその右腕にその牙を突き立てる。それでも残った手が俺を襲おうと伸びてくる。

それと交差するようにその固く握られた拳がその怨念に彩られた顔を粉碎する。

## 異邦人3

は、は、は、と新鮮な空気を肺へ送る。前方にはドッグミートが疾走している。後ろを振り向けば俺の尻を追いかけて走る骸骨の群れ。中には新鮮な死体や腐乱死体もある。まるでゾンビドラマだ。

何故こうなったのかは時は遡る事1時間ほど前。

### ◆アントキバの集団墓地◆

墓荒らしの討伐依頼。陰気臭いクエストだ。依頼書も古びたモノだ。

アンキトバの街の2件目のクエストである。前回は何とか倒して終了したわけだが、あれは完全に初心者には地雷だ。

ただ念能力が使えるような奴だとなます切りにされてるだろう。搦め手を使うようなモンスターではなかったただけで純粹に戦闘能力が無いような奴はあの世へ即退場案件だ。

あの後、高揚と興奮が静まると、ドッグミートが1枚のカードを加えていたのに気づく。ドッグミートは時折アイテムを発見すると啞えて足元まで持ってきてくれる。

「行きずり鬼」

危険な妖怪。初めて出会った時に蠱惑的な魅力を放っており、気を許すと憑りつかれる。最終的には鬼の本性を出し手取り付いた者を食らう。怪力の持ち主。優しく抱擁すると骨抜きになる。

### 難度C

優しくの所にこのゲームの悪辣さを感じる。

取り敢えずフリーポケットにカードを入れて、依頼主に報酬として100000Jのカードをゲット！

グリードアイランドでは金もカードとして存在しており、カード状態の金でしか使用できない。しかし、まだまだ100000Jでは足りない。生活費を稼がねば。

であるからして今日は生活費を稼ぐべく、こんな辺鄙な場所まで来たわけだ。

古びた西洋式の墓が立ち並んでいる。中には新しい物もあるが少ない。日本の様に縦に長い訳でないのを見晴らしはいい。

ドッグミートは耳をピンと立てて周囲の匂い嗅いでいる。

空は今にも雨が降りそうな曇天。晴れは好きではないから良いが、雨は嫌いだ。とゆうよりも服が濡れて身体に張り付いたり、靴の中がぐちよぐちよになるのが嫌いだ。

「早く済ませよう。ドッグミート」

「ワン！」

行くか。依頼主はこの墓守だったはずだ。墓地に入つて直ぐ右手に平屋が見える。如何にもと感じるぐらい古びている。きつとひげ面のじじいが出てくるんだろうと予測する。

ドンドンと木製のドアをノックする。

「依頼を受けて来た者だが、誰かいないかー！」

中から誰かが歩いてくる音が聞こえた。ぎいいと軋みを上げて開くドア。そこから現れたのは。

「あらあらあら。ようこそ。お待ちしましたのよ」

空は曇天、しかし太陽の様な笑みと丸みを帯びた中年太りのおばさんであった。身長は俺の胸の当たりだろう。女性では大柄の部類。体重はまあ重いだろうな。

快く家に招き入れられて居間に通される。ドッグミートは家の外で留守番だ。部屋全体の印象は暗い。このおばさんとは対照的だ。お茶を入れて来るわねと言うとおばさんはキッチンへと消えて行く。

失礼と思いながらそれとなく部屋全体を見回す。簡素に纏められた部屋。汚くはないがどうも人物と家がかみ合わない。

そんな事を考えているとおばさんがトレーを持って戻ってくる。

「珍しいものでもあったかしら？不思議そうな顔をしているわ？当てて見せましようか？」

ニコニコしながらそんな事を言うおばさん。

「実は墓守の仕事は主人の仕事だったのだけれど、腰を痛めてしまつてね。それで代わりに私がしてるのよ。私に来る前はもつと散らかつていたのよ」

なるほど、そういうゆうことか。そこからお茶を啜りながら依頼の話をする。話の要点を掻い摘んで話すところだ。

毎夜、墓荒らしが居る様で墓が掘り返されている。尚且つ掘り返された死体が夜歩いているらしい。昼になると動かなくなるので埋めなおしているとの事。埋め直すのが一苦労なのよ。

とニコニコと笑い話でもするように話しているおばさん。肝が据わつてるなおい。

「で、実害や他に何か起こつてないんですか？」

「そうね。火の玉を見た気がするわ。ふわふわ、お墓の上を飛んでるわね」

死体に火の玉。怪奇現象だろう。前回の妖怪といいここはなんなんだ。取り敢えず、夜になる前に一度下調べして夜に墓荒らしを撃退だ。

おばさんに墓地の案内を頼み掘り返されたばかりの墓まで案内してもらおう。墓場はかなりの広さを有している様で少なくとも数百の墓石が並んでいる。空は今にも泣き

だしそんな様子。

件の火の玉は見えない。死体も歩いていないし、静寂が支配している。墓地の匂いは独特で何とも表現しようの無いものだ。風は少し吹いているだろうか。

大分歩いて今朝掘り返された墓に到着。ぽつかりと空いた四角い穴。穴の左右には掘り返された土くれが積みあがっている。死体が掘り出されたにしては死臭はしないようだ。

「ねえ、綺麗に掘り返されてるでしょ。每晚こんな調子なのよね。いい加減してほしいわ。」

覗き込むと綺麗さっぱり死体はない。辺りにもそれらしき死体や骨の類は見当たらない。

「死体がないですね。いつもはどうなっているんですか？」

「いつもですか？いつもはそこから辺に転がってるんですよ。でもね。今日の死体はこれから出来るんです」

何をと言いかけた瞬間背中に衝撃を受けて掘り返された、いや掘られた穴に落ちる。高さは3メートルは無い位か。俺が落ちると同時にドッグミートがあのおばさんに襲い掛かっているのが見えた。一瞬だがお婆さんの目は血走り口からは涎と血の混ざった様な汁が滴っていた。

嵌められた。何が目的か、いやプレイヤーに対しての悪辣な嫌がらせだろう。体勢を立て直さねばと思うとそれが地面から生えてきた。

幾本もの腐った腕、折れた腕の骨らしき物が地面から俺目掛けて迫ってくる。傍から見ればまるで食虫植物の葉の中に入ったハエの様だろう。

腐った腕は俺の両手両足に胴体を掴もうと伸び、折れた骨の幾本は俺の急所が集まる胴体の正中部分を正確に襲ってくる。

掴んできた腕を力任せに引きちぎり、上体を無理やり反らせて鋭い骨の襲撃を寸で回避。影と微かな呻きを感じ、上を見れば殆ど骸骨となったゾンビと腐乱したゾンビが俺を見下ろしている。

先が三又に分かれた農具、藁を刺して運ぶ奴と言えば分かるか。それを俺に向けている。

表情の変化など無いが笑っている様に感じる。

「勝った気になってんじゃねえぞ！」

掘られ穴の壁までバックステップして農具の攻撃を避ける。身を土の壁に瞬時に預け、その銃口を腐った肉共に向けてやる。

ベネリM4。軍用のセミオートマチック散弾銃（ショットガン）

銃身は黒塗りで気に入っているショットガンだ。元々のフォーアルアウト4にはなく



MODでの追加した武器だ。

「吹き飛ばせ！」

1発、2発。二つの頭は木っ端みじん。汚い欠片がパラパラと降ってくる。腐った香りが降り注いで鼻を刺激する。気合で吐き気を吹き飛ばす。

ベネリを一度収納。飛び上がりよじ登る。穴の淵を掴んで腕力だけで穴を勢いよく飛び出す。飛び出したと同時にベネリを再度出すのを忘れない。

目に飛び込んできた光景はドッグミートがおばさん改めゾンビばああの喉元に食らいついて振り回している。千切れた。首の左側をドッグミートが食いちぎり、ブラブラの頭。ゾンビらしく、新鮮な血は出ず、どろっとした何かが垂れている。

辺りを見回すと周りの墓から腕がにょきにょき、死臭も充満してくる。

数が多いな。殆どの墓から出てくる様だ。まるで天に救いを求める亡者の如く手が並ぶ。

「わん、わん！」

血濡れのドッグミートが駆け寄ってくる。ドッグミートさんちよつと顔凄いよ。

「ヴァアアアアアアアアアア」

首をぶら下げたゾンビばあが立ち上がっていた。千切れ掛けた頭の目が俺をねめつけている。リアルな死体に吐き気がまた込みあがってくる。

「成仏しろー!」

ぶら下がった頭を狙い引き金を引く。頭は砕け散り、残った腐った身体は吹き飛んで行く。吹き飛んだゾンビばあはぼんつと煙となりカード化。ドッグミートは直ぐに回収して来てくれる。カードの内容を見る暇もない、直ぐに本を出してフリーポケットへ。

そうこうしている内にゾンビ共がうじゃうじゃと這い出てくる。まるでB級パニツク映画だ。兎に角、香ってくる腐敗臭が酷すぎる。

来た道を急いで戻ろう。思い出せば墓地内の随分奥まで連れて来られていたのを思い出す。

「ちっ」

既に来た道にはゾンビ達が新鮮な肉を求めて歩き出していた。

全くもって臭すぎる。消えろ! 消えろ! 消えろ!

先頭のゾンビ共に散弾を立て続けに浴びせかける。1匹、2匹とカード化していく。回収する暇もなく、後続が迫ってくる。弾切れしたベネリをリロードせず戻す。

「汚物は」

ベネリの代わりにあるモノを取り出す。MODで現実的に調整されたものだ。

「消毒だ!」

火炎放射器。映画などで使われているものはプロパンガスだが、本来のものはナパームないしガソリン燃料を高圧ノズルから噴射するため、もつと高威力であり攻撃できる距離は長い。

赤い線が通った場所に居たゾンビ共は凶悪な炎に憑りつかれる。ゾンビ共は数歩近寄つて来たが力尽きカード化して消え去る。

十数体消し去つても四方から更に追加されてくる。寄つて来る傍から火刑に処すがそれを越えて増援が押し寄せる。

グルネードをばら撒き退散。後方で爆発音が立て続けに響き渡る。邪魔をするゾンビはベネリで蹴散らす、殴る、蹴る、踏みつぶす。

ドッグミートの尻を追いかけて走る。

俺の尻を追いかけて走る骸骨の群れ。中には新鮮な死体や腐乱死体もある。まるでゾンビドラマだ。

ベネリから武器を接近武器に切り替える。

「シシケバブ」

火炎放射機構を備える異色の刀剣。刃による物理ダメージに加えて火炎にダメージを同時に与える。振ると刀身が燃えているかのように火炎を纏う。

前進を邪魔するゾンビやほぼとなったスケルトンを切つて切つて切りまくる。腐肉

が焦げる匂いがまた強烈だが、匂いを感じる前に進み続ける。

ドッグミートも嘔み付き、引つ掻き、体当たり、時にはゾンビの足を嘔み付き引つ張り倒す。

緩慢な動きのゾンビが俺に追いつがる事も出来ず、後方に消えて行く。囲みを脱してしまえばこちらのものよ。

そろそろ、出口が見えてくるはずだが。

そこに見えたのはゾンビの群れ。先ほどの数など比較にならない死の集団。その集団の真ん中の少し上に青い火の玉がゆらゆらと揺れている。

嫌な予感が背中に悪寒を走らせる。

数百の目が俺を射抜くと一齐にケタケタとゾンビ共が笑い出す。

後方からも笑い声とゆうかカチカチ、カタカタと聞こえる。更に地面から新たなゾンビが生まれて来る。

数百体のゾンビ共の笑いが無かったかのように止まると一齐に走り出す。俺とは反対の方向に。青い火の玉目がけてまるでブラックホールに引き寄せられる様に集まってくる。

見る間に死体共に青い火の玉は飲み込まれて、巨大な腐った肉団子が完成する。所々顔が見え、腕や足も産毛の様に生えている。なんて醜悪、なんて非現実。なんてグロテ

スク。

めちやめちや気持ち悪い。三十六計逃げるに如かず。

とは行かないようだ。数多のゾンビ共が左右後方を埋め尽くしている。そいつらはケタケタとバカにした様に笑っている。

「毒を食らわば皿までか」

ベネリを取り出し、ため息をつく。やるしかないようだ。

わん！とドツグミートも気合を入れて一鳴きした。

## 異邦人4

駆け出す。ドッグミートもそれに合わせてゾンビ共へ向かう。

肉団子にならなかつた一部のゾンビ共が俺目がけて集まってくる。ベネリ（シヨットガン）とシシケバブ（小さい火炎放射機構を付けた刀剣）を持ちかえながら蹴散らしていく。

肉の腐敗臭とその肉が焦げる匂いで完全に鼻は死んだ。ただ俺よりもきつとドッグミートはもつと苦しいだろうに、ゾンビ共の足元を縦横無尽に駆け回り翻弄している。

火炎放射機を使つてもいいが、燃料のストックはあまりないので使わない。ちなみにシシケバブは火炎放射機構が付いているが特に燃料の補給は必要ないようだ。確立で時に切つた相手を燃やす事が出来る。

シシケバブの扱いにも慣れてきた。刀剣類のモーションのMODも追加していたので片手でブンブン振りまわす動作ではなく、きちんと切る動作を身体が覚えているのは凄まじく助かっている。銃器にも言える事で、現実の世界でなんて撃つたこともないし、刀を振つたこともないのだ。

上段から両断、胴切り、首切り、突き。

バリエーションを変えて試し切りを行う。ドッグミートは上手く自分の死角から迫るゾンビに対処してくれる。

わん！ とドッグミートが吠えた。

肉団子が動き出している。その丸々とした姿が変貌して行く。巨大な手足が生え始め、中心部分は胴体となり最後に頭が盛り上がってくる。

凡そこの世のモノとは思えない怪物。某風の谷に出て来る腐った巨人を百倍グロテスクにした感じだ。

死体を継接ぎした巨人。高さはマンションの2〜3階位だろうか。身体の所々から得体の知れない汁が滴る。

両目があるはずの窪みには代わりに青い火が爛々と灯っていた。

「ヴァアアアアアアアアアアアアアアア！」

両足では自重を支えられないのか四足歩行。開いた口の中に歯はない、その変わりなのか、折れた骨が剣山かと思うほどにびっしり生えている。

「あんなもんに噛まれたらひとたまりもないぞ」

ベネリ（ショットガン）を試しに数発撃ち込んで見るが嫌がる素ぶりするだけで効いている様には見ない。

そんな腐った巨人の姿勢が低くなる。その青い火の目が俺を射抜いた。

「くそー」

次の瞬間その巨体が俺目がけ突進。俺は紙一重で右方向に全力で走り飛ぶ。

腐った巨人は俺が先ほどまでいた場所に顔面から突っ込んだ。どうやらあの口で俺を美味しく咀嚼するつもりだったらしい。

意外にも素早く体勢を立て直して、左手を振り上げて俺を潰さんと叩きつけてくる。予備動作がデカい分避けやすいが当たれば確実にやられる。奴の攻撃範囲外まで距離を離すが距離を取るとまた頭から突っ込んできて食べようとしてくる。しかも、他の雑魚ゾンビがわらわらと群がって来て嫌らしい位置で俺を出迎える。

どうする。身体を削り切るには手間と弾薬が厳しい。正直脳裏にはアレが浮かぶ。確かに一撃必殺だろうが今手元がない上にあまり弾を持つて来てないのだ。

しかも、安易に使っていいものかとも思う。まずこの距離では自分にも被害が及ぶ可能性があり。自然環境への配慮。ゲームマスターに何かしら感づかれる可能性。

今後、使用せざる負えない場面は必ず来ると考えれば、最終手段として温存しておきたい所。リスクも考えれば尚更今ではない。それよりもきつとこの手のモンスターなら弱点が設定されているはずだ。

青い火の玉にゾンビ達が群がって出来上がった事を考えれば必然的に、それが核であることは自然だ。その青い火の玉と同じ青い火の目が無関係なはずがない。



鉛玉程度では効きにくい、近接攻撃も当てにくい。ならばこれだ。

M79 グレネードランチャー

中折れ式で、装弾数は1発。銃身中央にある折りたたみ式の照門は、銃口の照星と合わせて照準して狙える距離を調整出来る。重さは3キロ程だろうか。

じつくりと狙い撃つ必要はない。的は大きい。腐った巨人の頭部より高めを狙ってトリガーを引く。弾はポンと軽い音を響かせた。敵もこちらの動きを察知して更に前傾姿勢となり、頭部を掠め背中に着弾。数秒後爆発。

肉片が飛んでくる。後方に下がりながらリロード。銃身についているつまみをスライドさせて、銃身を中折れさせて手動で排莖。葉莖の熱さなど気にしていられない。

左手に一発次弾を出現させて込める。

「次は外さん」

V. A. T. S. と心の中で呟く。

V. A. T. S. (Vault-Tec Assisted Targeting System) は Vault-Tec社によって開発されたpip-boyの戦闘支援システム

世界が変わる。停止はしていなが全ての動きが極めて緩慢になる。ただ、己の意識だけが通常の速さを保っていた。敵を見れば、頭部・胴体・両手・両足に命中率が表示さ

れている。撃対象の体の部位に表示されている数値は命中率を表し、装備している武器の性能や敵との距離、遮蔽物等の地形によって命中率は変動する。

狙うは頭部。緩慢な時の世界、トリガーを引くと同時に通常の世界に引き戻される。発射された榴弾が飛びかかろうとした奴の青い火の左目に吸い込まれて行く。痛みでもあるのか、動きが一瞬止まり、奴が俺を見た時、頭部の左側が盛大に吹き飛ばされた。醜悪な叫び。肉は削げ散り、残った肉も剥がれ落ちかけている。

割れた頭部からは青い火が燃る。

まだ、終わっていない。素早くリロード。突つ伏した奴を狙い撃つ。

「ちっー！」

肉の壁。奴の前に数体のゾンビ共が滑り込んで爆散。他のゾンビも盾となる様に俺の前に立ちふさがる。

「いいだろう。まとめて吹き飛ばしてやる！V. A. T. S. !」

世界が全てがスローモーションとなる。

視界内にいる標的全てに命中率が脳裏に映った。余りの数に眩暈に似たぐらつきを感じるが、歯を食いしばり無視する。ゲーム内であれば、AP（アクションポイント）分だけ狙いを付けて連続で複数の敵を攻撃出来る。

しかし、今APゲージはない。では何を消費しているのか。勿論オーラであろうかと

思う。このスローモーションになっている状態を維持していること自体が身体の何かを消費していると感ずる。

壁となつているゾンビに何発か狙いを付けて、トリガーを引く。

今まで遅くなつていた時が待つていたとばかりに動き出す。直後、狙いを付けた敵の箇所へ正確に自動で榴弾を撃ち込んでゆく。

「くっ。はあはあ」

身体が重い。V・A・T・Sは負荷が高いか。しかしもう一步。疲労が貯まった身体を筋肉を叱咤して奔る。

腐つた肉の壁に穴が開く。欠けてもまだもぞもぞと動く死体共を踏みつぶし元凶へ。

最早、致命傷ではあつたのだろう、先ほどまでの様な動きは出来ず、目の青い火も小さくなつてゐる。しかし、それでも、生者への恨みからか俺の動きに合わせて嘯み付いてくる。

口。

博物館で見た、古代に居たとされる巨大な鮫の巨大な顎の様に巨大で俺をすつぽりと収められるだろう。

俺はそのままその中へ飛び込んでゆく。口腔内は剣山のように折れた骨がびっしりと生えていた。食い込む骨。足・腕・背中・脇腹に痛みが現れる。

「V. A. T. S.」

加速する思考。ある一転に命中率100%と表示される。手には燃え盛るシシケバブ。

「もう、消えろ！」

この突きに全身全霊を、全力で自身のオーラをシシケバブに乗せるイメージを。更にシシケバブの炎が燃え盛る。その熱気が自分の肌を焦がすのが分かる。

「うおおおおおおおおお！」

時が動き出す。肉に白い刃が侵入してくる。身体の至る所から発せられる痛みに耐え、その一点へ赤く燃える刀身を滑り込ませる。殆ど抵抗なく何かを砕く感触がした。

一瞬の間。

頭部に出来た傷口から血が流れ来て視界の半分が赤く染まる。

先ほどまでの緊張を打ち破るが如く、ぼんつと軽い音と共に腐った巨人が煙となりカードが1枚落ちてくる。

辺りのゾンビも動きを止めてカード化してゆく。シシケバブを支えにして膝をつく。

「くそ、痛いし、疲れたぞ」

ワン！とドッグミートが駆け寄ってくる。ドッグミートも敵の腐った血で全身汚れている。しかし、至って元気そうであった。

一  
氣に疲れが押し寄せて俺は氣を失った。