

# 無限の世界のプレイ日記

黒矢

## 【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】

これは、Infinite Dendrogramを遊ぶとある少年の日記とその模様を綴ったモノである――

※この小説は小説家になろう、で掲載中の「Infinite Dendrogram」を原作とした二次創作小説です。

※この小説には少なからずの捏造設定と原作改変要素が含まれる予定です。ご了承ください。

※誤字脱字、ミスなどを発見した場合、指摘してくださると幸いです。  
※それでは、どうぞよろしくお願いします。

# 目次

序章 Infinite Dendro

gramの始まり

第一話 はじまり・はじまり | 1

第二話 入口・キャラクターメイク

22

第三話 第一歩・転職と孵化 | 41

第四話 全主相応・器用貧乏 | 57

第五話 人間範疇生物・出発 | 74

第六話 大会・初めての臨公 | 94

第七話 全主権限・準備完了 | 108

126 第八話 武闘大会・マスターの力

第九話 武闘大会・ティアンの技

144

第十話 武闘大会・出会いと決着

174

第十一話 エピローグと・魑魅魍魎

196

第一章 友誼交流編 く夏のデンドロ漬

け祭りく

第十二話 プロローグと・世知辛い転

職

第十三話 楽しい遊びと・クエスト!

第十四話 〈UBM〉とは・挑戦

238

第十五話 ちよつとした回想・ちよつ

としたレベリング 272

第十六話 友情！・努力！ 294

第十七話 〔極光劍精 ラスリルビウ

ム〕 314

第十八話 邂逅・殺人魔劍 344

第十九話 相性・作戦・勝利！

第二十話 新たな力・新たな仲間

第二十一話 暇を持て余した・神々の

遊び 409

第二十二話 ダンジョン・トラベラー

ズ 432

第二十三話 精算・帰還 459

第二十四話 大いなる・世界の自然

第二十五話 全主恩寵・忍者の里

第二十六話 でんどろぐらむ・学園編

！ 536

第二十七話 エピローグと・新たな

戦い 552

間章 血風招来編

第二十八話 プロローグと・決闘事情



第四十一話 対人の妙と・掲示板

1020

第四十二話 〔異気昇天 コーンヴァ

ル〕

第四十三話 強襲

10881067

第四十四話 騒々と・突発性蒐集癖

1112

第四十五話 死地

1135

第四十六話 開戦

第四十七話 修羅

11921162

第四十八話 〔傾城九尾 ウォルヤ

フア〕

第四十九話 その才、その力

12561224

第五十話 その名の所以は

第五十一話 必殺スキル

13051282

第五十二話 “祭り”の準備と・エピ

ローグ

1342

第三章 神話之戦編

第五十三話 プロローグ・狩りの始ま

り！

1367

第五十四話 クリスマス・いつも通り

の天地風景

1387

第五十五話 狩りの続き・ダンジョン

巡り

1417

第五十六話 年末年始は・気の緩み？

1455

1717	第六十五話	エピローグ・“行方”	
1680	第六十四話	そして、戦いの終わり	
	第六十三話	【双天翻放】	1649
1616	第六十二話	《天上の意を叶える者》	
	第六十一話	決戦	1583
	第六十話	夢相・一報	1559
1529	第五十九話	再戦対戦・激戦熱戦	
	第五十八話	鍛冶の都・賢鏡	1507
	第五十七話	捕り物劇	1479

	第四章A	諸国漫遊編くグランバロア	
	第六十六話	プロローグ・新たな旅路	
	第六十七話	隴の孤島・開拓作戦!	1747
1766	第六十八話	まったり船旅・狩りの時	
	間		1789
1811	第六十九話	大海魔海の・魑魅魍魎	
	第七十話	先を行く者達と・鬼は外	1835
	第七十一話	【嵐竜王 ドラグスト	1864



第七十二話 爆裂・炸裂・大決闘！

1888

第七十三話 大海賊時代・※ただしヘマ

スター〜を除く

1916

第七十四話 ブラック・バレンタイン

1942

第七十五話 〔深海薄鯨 ウオルケ―

トウス〕

1963

第七十六話 続く旅路と・エピソード

1992

第四章B 諸国漫遊編〜黄河〜

第七十七話 プロローグ・求めるはた

だ力

2010

第七十八話 限界を超える

2038

第七十九話 雄大な歴史

2064

第八十話 ソロ狩り山狩り・敵手狩り

2087

第八十一話 虹光が示す道標の先へ

2114

第八十二話 合流・検証・待機勢

2133

第八十三話 お祭り騒ぎの・二周年

2154

第八十四話 表・龍に挑む

2186

第八十五話 〈準超級激突〉前編

2207

第八十六話 〈準超級激突〉後編

2227

第八十七話 邂逅の未来と・エピロー

グ

2244

序章 Infinite Dendrogramの始まり

第一話 はじまり・はじまり

□204 ■年■月■日 某県某市、第6生体工学研究所

— ■■■、■■■、■■■、■■■、■■■

兄弟達の声が聞こえる。

度重なる研究の最中、既に自我は希薄となり、生命の灯すら消えかけている筈の兄弟<sup>失</sup>達<sup>敗</sup>の慟哭、いや

— ■■■、■■■、■■■、■■■、■■■

— この苦しみ、苦痛を、無為にしないでくれ

— 私達の末路を、犠牲を、遺志を、忘れないで

——どうか、君は、君だけでも……

そう、故に

——もつと、もつと、もつと、もつと

——強く、高く、賢く、早く——完成して至つてくれ——！

それは激励。実験動物モルモットとしてこの暗く、恐ろしく、残酷な研究所で一生を終える同胞達のせめてもの祈り。

自分達の命を無駄にしないでと、これ以上犠牲者を増やさないでくれと、せめて生き残ったお前だけは、と……今を生きる活力を自分に——僕に与えてくれた。

勿論だとも。今だつて忘れていない。兄弟みんな達がいなければ僕は間違いなく今ここに生きていない。

皆が残してくれた足跡、皆が残してくれた命、研究資料皆が残してくれた奇跡。実験結果

そして、皆が稼いでくれた時間。

それがあつたから、僕は——



2043年3月5日(木)

ようやく生活が落ち着いてきた為、今日から日々の生活の記録をこの日記に書き綴つて行こうと思う。

僕の名前は試験体■■■■……と、言う名はあの日、研究所が壊滅した日に研究データと共に焼失した。

なので、僕の新しい名前は天野理あまのおさむという名前になった。名付けてくれたのは僕を「保護」してくれたとある組織のお偉いさんらしい。

……そう、僕は解放されたんだ。あの非人道的且つ、非社会的な研究を繰り返していた研究所から。

その日、何があつたかは僕も詳しくは知らない。ただ、正義の味方を擁する組織が、とある悪の研究所を壊滅させた、なんていうフィクション空想じみた現実だけだ。

僕が蓄えてきた知識の中インストールされたではそんな存在は御伽噺の様に語られていたけれど……ふと思えば僕自身がそのフィクションの様な研究の産物である為、恐らく蓄えてきた知識が誤っていたか、偏っていたかしていたのだろう。

そう、僕は普通の人間ではなく、曰く、其の悪の研究所で作り出された人造人間なのだ——と。

……自分で書いておいて酷く現実味がない。だが、どうやらこれが事実らしい。

人間が持てる最高峰の才能を併せ持つ新世代の人類だとか、古の時代の神の再現だとか、妖の異能を兼ね備えた初の人間に、だとかそんな与太話を研究所の人間がしていた様な気はするが、それでどの様な生命を産み落とすつもりだったのかは今となっては全てが闇の中だ。

もしかしたら組織のお偉いさん達はその資料も回収したりしているのかもしれないが、既に放免されたも同然の僕がそれに関わる事はないだろう。

何故なら、僕は身体の隅々まで調べても、人間として何ら異常性を見せなかったのだから。

勿論、あの研究所で人工的に作られた僕が全く問題がなかった訳ではない。

遺伝子には数え切れない程多くの加工を施され、脳髓の奥の奥まで弄られ、研究者達を持つ様々な知識を装置で学インストール習させられ、才能を極限まで高められた。

そして、僕に施されたのはそこまでだった。

完成された人造デザイナーベビーの天才である僕を基に、更に発展させた怪しげな呪いや術、見た事もないような異形妖怪達の力を掛け合わせ——るその前に、“組織”が研究所と、その母

体となる結社を襲撃したそうだ。

“組織”……彼らの事は詳しくは教えて貰っていない。少なくとも悪の研究所の一つや二つ、簡単に潰せるような武力と権力を持った、世の平穩の為に活動する、謂わば“正義の味方”の様な人達だった。

彼らは試験体としての、唯一の生存者である僕を保護し、手厚く看護してくれた。

助け出された後は自失していた僕も、“組織”が擁する病院での検査と療養生活を送っていく内に我を取り戻し、その後は積極的に“組織”に協力していた。

あの研究所で生み出され、あの研究所にいる研究者達の知識を学習させられた僕が何故、研究所を悪だと、“組織”を正義だと定義したかは分からない。

もしかしたら研究員の中には自らの行いを悪だと自覚していた者がそれなりにいたのかもしれないし、研究所での僕達の扱いへの反感から彼らを悪と定義していたのかもされない。

もしくは、彼らを悪と定義する、何らかの意識が学習装置の中に紛れ込んでいたのかも……というのは、少々妄想が過ぎるかな？

ともかく、僕は“組織”の施設の中で極めて規範的に彼らに協力していた。

抵抗せずに検査に協力し、新聞やニュース、娯楽書籍等から研究所にいた時には分か

らなかつた一般常識を吸収していき（装置で入力された常識だけでは偏りがある可能性が高いから、らしい）、そして——一連の非日常的な事象の秘匿を約束した。

学習させられた常識にも、新たにここで学んだ常識でも、やはりこの様な不可思議な事柄は公になっていない。

何故、どの様にしてこれらを秘匿しているのかは分からない。が、少なくともこの世に混乱を齎す様な目的ではないだろうと思うのであまり気にしない事にする。

そんな訳で、数か月にも及ぶ長い長い検査と教育の日々が終わり、即座にいざ日常へ——という訳にもいかない。

何故なら僕の肉体年齢は凡そ9才程度であり、当然ながらいくら装置によって知識を詰め込まれていようと、一人でこの世界を生きていける様な立場ではないからだ。

帰る家もなく、日々を過す糧賃金もなく、頼れる家族もいなければ勿論戸籍だつてありはしない。当然ながらそんな浮浪児が生きていける程、世界というのは優しく出来てはいない。

ならば僕が病院に入った時と同様に、“組織”の息の掛かつた児童養護施設にでも入られるのか、と思つたがそう単純な話でもないらしい。

まず、僕の方の問題として、数々の検査の結果、身体的には異常は発見されなかつた……が、その中身精神面についてはそれを保証しきれていない。



つまりは、僕に施された処置の中に何らかの拍子に発動する洗脳等が仕掛けられていないか、未だに疑われているという訳だ。そして、“万が一”を考えた場合、疑いの晴れない僕を手放しで児童養護施設に任せる事もできないのだろう。

そして、もう一つの問題として……現在、“組織”側にも余裕のある施設がない事。

……もしかしたら前者の問題は後付けで、後者の問題が本題なのかもしれない。僕が助け出された後には凄いい人達なのだ、とぼんやりと考えていたのだけど、もしかしたら、いやもしかしなくても彼らも世間の世知辛い事情を抱えているのかもしれない……そんな事情で僕の所在が宙ぶらりんになり、このまま各所を盪回しにされるのかという所に口を出したのが、現在の保護者である信国勝のぶくにまさると齋藤明日香さいとうあすかである。

組織でも雑務と事務を任されているらしい彼らは、僕の境遇に同情したのか、自分達の住居で預かり、監視・監督する、などと言いつ出したのだ。……自分で言うのも何だけれど、こんな可愛げのない子供相手に良く言ったものだと思う。その当時、僕と彼らの接点は検査の際に何度か話した事がある程度だったというのに。

その後、“組織”では若干の話し合いの結果、結局僕は彼ら……勝と明日香の家に引き取られる事となった。

病院から退院する際にはかなり長い注意事項を復唱させられたけれど、まあ大体は社

会道徳に反さず、2人の言う事をしっかりと聞いて平和に日常を過ごす事、半年に一回は定期検査しに来る事、の2点をとつても長つたらしく説明された。一般常識については問題ない、と言われていた筈なのにこの扱いは解せない……

そして、今後不意の事態が起こった時にも“組織”からの援助を受けられる代わりに、もし協力できる事があれば“組織”の協力者となつてほしい、とも。

どうやら、彼らの様な組織でも人手不足というのは深刻らしい。僕としても望む所ではある為、これも承知しておいた。

そうそう、退院する際には有難い事に二人以外からも検査中によく話していた人達からも退院見舞いの品々を貰った。当然ながら無一文だった為、非常に助かる。

一応、下記に貰った品を記載しておく。

・看護師の美代さん：私服の上下3セット。 病院では検査着と寝間着しか来ていなかったため、シンプルに助かります。

・検査士の阿部さん：娯楽書籍、段ボールで2箱分。 暇潰しに楽しんで読んでいたのは事実だけど、もしかしてこれ在庫処分じゃ……？

・美零さん：桃缶10個。 あの人には僕を何だと思っているのだろうか？物申したいけど、彼女が僕を直接研究所から助け出してくれた人らしいので強く言えない。

・医師の菅野氏：筆記具数セットとノートと日記帳を3冊ずつ。 美代さんと同じく

実用性重視。この日記も渡された日記帳に書いてます。

長々と書いてしまったけれど、一先ず今の僕の状況はこんな感じだ。今日から二人の親戚（仮）として、この家で世話になる。

二人はこの家を本当の家だと思つて寛いで欲しい、と言つて精一杯歓迎してくれているが、やはり緊張は隠せない。何せ、僕は与えられた知識と娯楽書籍の中でしか、普通の家族の過ごし方、というのを知らないからだ。

それでも、せめて、僕の為に組織の上司にも物怖じせず直訴し、自ら負担を背負つてまでこの環境を整えてくれた二人に恥じない自分でありたい、と強く思う。

……うん、本当に長く書きすぎってしまった。今日はこの辺で筆を置こうと思う。本当は大変なのは明日からの新生活なのだから。



4月5日（日）

日記を書き始めて早一カ月。慌しく過ごした時間は本当にあつと言う間に過ぎ去つてしまう。

今日は明日から通う学校……そう、小学校についての最終確認をしていた。

最も、確認と言つても書類も手続きも制服も教科書も、既に全て準備は完了しているから……そう、今日行つていたのは僕自身の覚悟の確認だった。

当然ながら（身体年齢上は）九才程度の児童である僕は義務教育として小学校に通つていく物である……が、僕の来歴と退院したのがほんの一カ月程前である為、学校に通うのは明日が最初となるのである。

……それはつまり、大人である勝や明日香、そして「組織」の人達ではない、同年齢の子と接する初めての機会となる、という事でもある。

不安。不安が止めどなく溢れてくる。僕は普通の子供たちと同じように過ごせるだろうか？ 何か変な事をしてしまい、二人の評判に傷を付けてしまわないだろうか？

今までは退院してからも何も問題は起こっていなかったけれど、二人と離された環境に身を置く事で不意の事態が発生してしまうのではないだろうか？

……勿論、これらの不安は既に二人に打ち明けてある。しかし、

「理が本当に行きたくないのなら、行かなくても良い。それでも、君にも僕達だけじゃなくて同世代の子達とも触れ合つて、笑い合つて欲しい」と

「大丈夫。この一カ月ずつと一緒にいた私達は君がとても優しい子だつて分かつてるから。もし何かあつても責任は全部取つてあげるから」と

そんな事を言われてやはり学校には行きたくない、と言える程性根は腐つてない……と自分でも思いたい。

折角なので、今日は半日使つて学園ものの娯楽書籍を読み耽つて予習をしていたら勝に笑われてしまった。いいじゃないか、これくらいしか予習出来るものがないのだから！

今日の夕食はちよつぱり豪華。テンションが上がった。



5月6日(火)

今日はゴールデンウィークの最終日。つまりは、明日からまた学校が始まる、という事である。

……結局、ゴールデンウィーク中に「友達を作ろう」作戦は完成しなかった。然もあらなん。

あの僕が小学校に編入した始業式の日、あの日はそう問題はなかったと思う。

他の子達と同じように、緊張しながらではあるものの挨拶と自己紹介を終え、周囲の席の子達と軽く会話を交わす。

まさに娯楽書籍で読んだ通りの展開で胸を撫で下ろしていたのだが、問題はその次だった。

そう、学生の本分である勉強——授業だ。

……そもそも、一般には公開されていないような怪しげな学習装置で様々な知識を<sup>インストール</sup>習されてきた僕に、小学生程度の授業は楽勝なのは当然だった。

だが、それを失念していた、初めての学校で緊張していた僕は一通りの科目の授業が終わるまで、その蓄えてきた知識を、叡智を発揮し続けていたのだ。

理科や算数は言うに及ばず、それは社会でも、国語でも。そして作られた天才である<sup>デザイナーレベル</sup>僕の身体と才知を以て、体育すらも。

全ての授業を終えた後に僕に向けられたクラスメイトの目は……控えめに言ってもドン引きされていた。その目を見た時、自分が失敗した事によく気付いたのだから笑えない。

その日から、僕はクラスで遠巻きにされる存在になってしまった。

そもそも、小学四年生になってから編入して来た、注目される身であるのだ。今ではその注目は完全に別の意味になってしまっている。

こうなってしまうっては無理矢理一緒に遊びに入れてもらったとしても周囲の空気を悪くしてしまうだろう。せめてこれ以上評価を下げまいとしたのだけけれど、教師

達の目もある。不自然に成績を下げる事も憚られた。

僕に出来るのは取りあえずの現状維持。クラスメイト達が僕に慣れてくれるのを待つ事だけだった……



6月14日(日)

今日は久しぶりに美零さんが遊びに来た。以前にこの家に来たのは僕が入学する前だったか。

明日香の友人であり、“組織”の外部協力者でもある彼女は度々この家に勝と明日香の仲を冷やかしにやってくる。多分、自分も良い年齢なのに相手がいらない事を妬んで……いるのかは彼女の快活な様子からは分からない。どの道こんな風に思われていると知られたら、間違いなくボコボコにされるから言わないけれど。

そんな美零さんであるが、今日はなんと僕に、と大量のゲームを持ってきてくれたのだ。

ソフトからハードまで、すべて数えれば合計で100点以上持つてきてくれていた。当分は空いた時間をこれで遊び尽くせるだろう。

最近は小学校でも休み時間など、暇な時間には娯楽<sup>マ</sup>書籍<sup>ン</sup>を読み耽<sup>ガ</sup>つて暇を潰していた為、この唐突な贈り物は非常に有難い。

しかし、どうしてこんなにも多くのゲームを？ と聞いたら、

「弟が受験勉強で娯楽断ちするって言うから私が預かってやった」そうだ。

……いや、普通自分で預かったゲームを更に他人に預けるか？ 彼女の弟さんには同情を禁じ得ない。

せめて僕に出来る事はこのゲーム達を大事に扱い、そしてこのゲームを目一杯楽しむ事だ。

その後は僕と美零さんと勝とで、突発的ブチゲーム大会と相成った。

対戦が可能であるパズルゲーム、レースゲーム、格闘ゲーム等々……と、順にそれぞれ遊んでいったが、勝ち越したのは意外？ にも美零さんだった。

あの反射神経と瞬間判断力は間違いなく僕以上だった。……造られた天才である所の僕を圧倒して上回って見せるとか、本当に彼女は人類なのだろうか？ ゲームの知識自体はクラスメイトの話に耳を傾けて知っていたけれど、やはり実際にやるのは違うという事らしい……

クイズゲームだけは僕の圧勝だった。彼女から一種目は勝てた、という事を明日香に言ったら何とも言えない顔をされた。ぐぬぬ。



それと、実は勝もゲームは好きだったらしい。『組織』に属した後は殆どやっていなかったらしいけど。

何か訳ありなのだろうか……深く聞ける雰囲気ではなかった。

ゲーム大会の後、明日香の作った夕食に舌鼓を打った後、美零さんは帰っていった。本当に羨ましいくらい自由な人だ。見習い……はしない方が良いかもしれないけれど。

◇◇

7月13日(月)

週の始まり、月曜日。

今日もクラス中の僕に対する態度は変わらず。

先日行われたテストが追い打ちになってしまったようだ。今週末が終業式となるが、夏休み前に友達を作る計画は失敗に終わったと言っても良いだろう……

大丈夫。そんなには気にしていない。もはや学校での立場も慣れたものだ。気にしていない。

最近の勝や明日香が忙しそうにしている。もしかしたら、僕の時の様に、何らかの事

件でも起こったのだろうか？

……実は、最近何かの予感を感じるのだ。

何か大きな事が起こる様な、嵐の前触れの様な、漠然とした予感を少し前から感じている。

もしかしたら、僕に施された処置が、実験が、今になって何らかの萌芽を見せようとしているのかもしれない。

勝と明日香に話したら、真剣な顔で相談に乗ってくれた。本当に二人の所に来て良かったと思う。

……二人には言わないけど。流星に恥ずかしいし。



7月14日(火)

今日は何事もなく一日が終わった。

……昨日あれだけ覚悟していたというのに、何もなかったとなると、凄く拍子抜けで恥ずかしく思う。穴があれば入りたいくらいだ。

学校から帰ってきた後、部屋に籠って不貞寝をする。少しだけ悪い子になったみたい

でテンションが上がった。

夕食を食べた後は学校で渡された夏休みの課題に取り掛かる。

特に夏休みに予定もないけれど、こういうものは早めに片付けておいた方が良い……と、娯楽書籍ガに書いてあった。

夏季になれば勝と明日香も多少は休みが増える筈。何処かに連れて行ってもらえたりはしないだろうか？

◇

7月15日（水）

朝起きたら勝と明日香は既に出掛けていた。テーブルの上に書き置きが置いてあった。どうやら緊急の要件が発生したらしい。

……あの二人が朝食を用意する手間すら惜しむ程の緊急事態、という事だ。一体何があったのだろうか。

心配で学校での先生の話も右から左に抜けていく。以前と違い、現在は後方勤務の二人が荒事に巻き込まれるとは思っていないけど、どうか何事もなければ良いのだけだ。

そう思い、学校から帰宅した僕を迎えたのは深刻な顔をした勝だった。曰く、  
「理、君に……僕と一緒にあるゲームをして欲しい」

……流石にそれだけではよく分からなかったけれど、その後の説明でようやく理解できた。

つまりは

・完全なオーバーテクノロジーで作られたVRMMOゲームが発売された。

・そのゲームは明らかに調査、規制が必要だと思われたが、上層部からストップが掛かった。どうやら何らかの根回しが行われているらしい。

・その為、正式に捜査する事はできない。が、それでも万が一が起きた時の為に“組織”の間をゲーム内に配置しておきたい。

……そして、その人員の一人として白羽の矢が立てられたのが、正式に組織の人間という訳ではないが、組織に恩があり、その能力も十分であり、何よりもゲームにハマっても何らおかしくない年齢である、そう、僕の事だ。

うん、僕も以前“組織”に協力できるならば協力する、とは言った覚えがあるけど……それがこんな形になるとは思わなかった。

二人はしきりに僕に謝っていたけれど、むしろこんな事で勝と明日香に恩を返せるな

らば願ったり叶ったり、と言ったところである。

話を聞くに、そのゲームをプレイして悪影響が生じることはないと確認されているよ  
うだし、むしろ勝と一緒にゲームができるのが楽しみですらある。

夕食の後にはその件のゲーム——「Infinitendrogram」——の  
公式ホームページと、Web掲示板を見て情報を確認していく。

簡単にこのゲームの情報——完全なるリアリティを誇るダイブ型VRMMOである  
事、単一サーバーで億以上のプレイヤーを収容可能である事、NPC（ゲーム内ではテイ  
アン、と言うらしい）に超高度なAIが搭載されている事。

それだけでも信じがたいのに、ゲーム内では現実のリアルな三倍の速度で時間が進む事、プレ  
イヤー一人一人のパーソナリティを基に自分だけの固有スキルが得られること等——  
なるほど、これらが全て真実なら間違いなくオーバーテクノロジーだろう。そして情  
報を精査した後に……「組織」に一言言いたい。

僕と、勝と、明日香。

三人家族（仮）なのに、ゲームのハードが二つしかないというのは少し酷くないかな  
……？



7月16日(木)

今日、インフィニット・デンドログラムの開発責任者を名乗るルイス・キャロル氏からの発表が行われ、昨日からの口コミも併せて世間では大騒ぎになっていた……らしい。

流石に今日、当日の小学校では全く話題になっていなかった。話題になるとしたら、明日の終業式か夏休み中だろう。

学校から帰宅し、この後僕もインフィニット・デンドログラムにログインする。

三つ目のハードは組織に申請しているのだが……既に各地で大騒ぎになっており、品物自体が品薄である事から時間が掛かる事、そしてゲーム内では三倍の速度で時間が進む事になるとは言え、プレイヤーの現実の身体だって定期的に食事や排泄の必要がある事から世話役が必要になる為、暫くは必要ない、との返答があった。

健康を害さずゲームを続ける為には正論だと理解はできるものの、素直に納得はしたくない。

一先ず、これについては今後も申請を続けていく事にしたいと思う。

前置きが少し長くなってしまった。折角のプレイ時間が削れてしまう。

現在時刻は16時。三倍時間を考えれば——明日の登校時間前にゲーム内部で丸二日はログインできる計算だ。

それでは、インフィニットEndrogram<sup>ム</sup>を楽しんでいこう——

To Be Continued……………

## 第二話 入口・キャラクターメイク



「——ようこそ、へ Infinite Dendrogramへ。新しきへマスターへを歓迎しよう」

ヘルメット型のダイブ用ゲーム機を装着し、ゲームを起動した僕の意識は一瞬にして違う場所に移動していた。

それはまるで過去に見た事がある研究所の様な——それでいて酷く広々とした矛盾したかのような部屋だ。

遠く壁際の棚に見えるのは本、本、本と……よく分フアンタジー的からない生物のホルマリン漬けがずらりと並んでいる。

流石にプレイヤー達が来るような場所だから本物ではないのかもしれないけれど、持ち主の趣味が薄っすらと透けて見えるようだ。

眼前には威圧感を伴った人影、あれが僕をここでチュートリアルをしてくれる管理AI、という奴なのだろう。



そして――

「とりあえず、初めまして。君は僕を導いてくれる管理AIで、ここはゲームのチュートリアル用の空間、で間違いない？」

「その通り、私は管理AI四号、ジャバウオックだ。そして、二つ目の問いは誤りだ。この世界にチュートリアルという物はなく、ここは謂わば君のゲーム内でのアバターを作る為の空間、と言った方が正しい。最も、世界や君が動かすアバターについての簡単な説明も行われる為、チュートリアルと言う表現も間違つてはいないのだが」

……初手で失敗した。うん、あまり違いはなかったけれど掲示板で聞いた情報を鵜呑みにするんじゃないかった。

赤面しそうになるが精神力で堪える。

いや、それよりも先に確認すべき事があった。

「分かった。それじゃ――なんで、その管理AIが二人もいるの？」

そう、眼前に立つ角や鱗が生えている怪人ともう一人、その後ろで微笑んでいる少女に問い掛ける。



「あら、ごめんなさいねー。私は管理A I一号のアリスよー。よろしくね？」

「……………はあ」

いかにも胡散臭い。

容姿はおよそ十代後半程度の少女の様に見えるけれど、それに見合わぬ温かな母性を感じさせる少女。……………そもそも僕は本当の母親、という物を知らないから参考文献や明日香と比較しているだけではあるけれど。

Webの掲示板で確認した情報では、この空間で対応してくれる管理A Iは複数いる中から一人だけで、その内の誰に当たり、どの様に対応されたとか言うのも中々大きな話題として扱われていた筈だ。

「あ、本当にそんなに警戒しないでも良いのよ？ 私は……………時の為にここにいますだけで、基本的にはそのこの四号に従って進んでくれると嬉しいわー？」

……………？ もしもの時の為、とは一体……………

「二号、それでは正確には伝わらないだろう。つまり、だ——君達の様などある、特殊な人材がこの〈Infinite Dendrogram〉にログインした際、万が一にも不具合が生じ得ぬ様、備えていると考えてくれ」

「……………えっ!？」

——え、何。もしかして僕の事がバレ——

何時? 決まっている。

あのゲーム機を装着した時だ。あのゲーム機で個人個人の脳波データを測定し登録していると事前に説明されていた。

自分の身体に問題はなかった筈、ならばひよつとして本当に僕に何らかの処置<sup>洗脳</sup>が——  
?

いや、もしそうなら僕は——

「はいストップ。ちよつと落ち着いてねー?」

いつの間にか直ぐ近くまで接近していたアリスという管理AIに抱きしめられ、思考が一瞬止まる。

——

——  
——  
安心す

「わわっ!？」

「うん、落ち着いたみたいね。良かったわー」

……不意に抱きしめられて少し戸惑ってしまった。振り解いて距離を取る。

そこまで力を入れていなかったのか、容易く振り解く事ができた。

アリスはそれを気にせずには微笑みながら僕を見ていて、ジャバウオックは何故か首を傾げている。

……少し混乱して見当違いの事を考えてしまったかもしれない。猛省しなきゃ。

「四号……ジャバウオックのせいで余計に混乱させちゃってごめんなさいね? 私から、改めて少し説明させて貰うわー」

「……分かった。お願い」

「まず、私達管理A Iも、貴方達のような——特殊な人達がいる事は承知しているわー」  
うん、それはさっきの発言からしてもそうだろう。

というより、そもそも管理AIとはたった一体存在するだけで小国一つの情報、ネットワークを完全に掌握できるとすら言われている程のスーパーコンピュータを越えたハイパーコンピュータなのだ。

それが一つのゲームに十体以上ふんだんに使われているというその時点で彼や彼女の背後にその特殊の人か、それに類する何かがいる可能性が高い事が伺える。

「そして、私達はそんな特殊な人達にも他の人と同じ様にこの〈Infinite Dimension program〉を楽しく遊んでもらいたいと思っっているし、どの様な人でも問題なく遊べる様にしているわー。……それでも、特殊な人はやはり特殊であるから、その特殊性を發揮されて問題を起こされてしまうと……お互いに困った事になっちゃうのよー」

なるほど。つまりその困った事にならないように、管理AIが二人体制で待機していた、と。

彼らに特殊な人材、と呼ばれはしたものの、特に何も超常の力を持っていない僕はともかくそれ以外の……例えば、世間一般に考えられるようなファンタジックな妖怪や宇宙人といった超常を相手に応対する管理AIを一人増やす、という対応は妥当なのか、というのは難しい問題ではあるけれど。

が、彼女達管理AIはそれで問題なし、としているのだからとりあえずそこに突っ込む必要はない。

それよりも僕が聞きたいのは――

「話は分かったけど、それじゃあ、どうして僕がその特殊な人間だって分かったの?」

「――禁則事項、と言いたいところだけど君の場合は簡単よ? 脳波と身体データを測定した時に判明したから、よ」

やっぱり……!」

「だけど、それは貴方が危惧する様な危ない物ではないわ。言うならばこの世界におけるエンブリオと同じ、ただの可能性の様なものでしかないんだもの」

「うん?それってどういう……」

と、そこまで説明してアリスは人差し指を口の前に立てる。

……どうやら開示できる情報はここまで、という事らしい。

管理AIに安全を保障されても釈然としないけれども……そもそもその発端は後ろに控えているもう1人の管理AIが口を滑らせた事が原因だった。

ならばとりあえずはその彼らの保障を信じるのが最善、かもしれない。

「――そろそろ続きを進めても良いかね?」

「ああ、ごめんなさいね。お願いするわー」

そうだ。さつきまでの話の衝撃で忘れ掛けていたけれど、僕はここにチュートリアルに来たんだった。

……もしあの管理AI達に何らかの問題があったとしても、「組織」の意向で手は出せないのだし（そもそもこの世界の主とも言える彼ら相手に何かできる訳でもないが）、頭の片隅に入れておく程度で良いだろうか……？

「それじゃ、お願い、します」

「ウム。では、進めていこう。まずは描写選択だ。選択は三つ、リアル描写、CG描写、アニメーション描写となっている。私のお勧めは迫力と臨場感のあるリアル描写だ」

ジャバウオックがそう言うと同時に、周囲の景色が順番に差し変わっていく。

視界を左右に動かしても全く違和感なくそれぞれの見え方で世界が描写されていく。

これだけでいったいどれだけ膨大な演算が必要になるのか……世間の驚き様も致し方ないだろう。

まさか管理AIのお勧めを提示されるとは思っていなかったけれど、僕の選択は既に決まっている。

「リアル描写にする」

「承知した。それでは次はプレイヤーネームの設定だ。既にプレイヤーネームとして使用されている場合のみ、警告を発する事になっている。ちなみに、ゲーム内で偽名を使用する事は可能だがここで設定した名前の変更は不可能だ」

注意事項まで併せて説明される。

……ちなみに、担当する管理AIによつてはこの様な注意事項は説明されないらしい。

ゲームらしい変てこな名前にする事もできるし、掲示板では注意事項を説明されずにネタで名前を付けて後悔した人もいるんだって。

勿論僕はそんな愚は犯さない。事前に決めておいた名は――

「――ジーニアス、で」

「ホウ、良い名だ……次だ。キャラクターのアバターの容姿を作成する」

直後、先程と同様に周囲の景色が――いや、周囲が画像で埋め尽くされる。

そして目の前に現れるマネキン<sup>アバター</sup>。

ジャバウオックが続けてアバター作成について説明する。所謂亜人みたいなのも作成できるが……あれ、どう考えてもデッドウェイトが増えているだけだよね？

作成するのは視界を埋めるウィンドウに映る身長、体重、体型体格腕足胴首髪頭目鼻



口にエトセトラエトセトラ。

……必要項目が多すぎる。これを一つずつ手動で作成していったらどれくらい時間がかかるのだろうか？

ゲーム内では勝との待ち合わせもしているのにそんなに時間をかける訳にはいかない。

そもそも、折角のVRMMOなのだから、できるのならば自分の身体を模して全力で遊びたいものだ。

……と思っていたら、やはり大体の人が現実の己の姿を基に多少変化させる程度で完成させているらしい。

どう考えてもその方が手間も少なく、完成度も高くなるだろうから当然だと思う。

僕も先人達に倣い、現実の自分の姿をベースにする事にした。体格や顔付きはそのままでも良いとして……最低限、髪色と瞳の色を変えれば十分だろう。

折角なので娯楽書籍<sup>マ</sup>などでありがちな金髪碧眼にして完成させる。

「完成したようだな。次は初期装備と初期アイテムの配布だ。まずはカタログの中から初期装備を選択してもらおう」

「……分厚いね」

ジャバウオックから渡されたカタログには和洋折衷どころか世界中の伝統的な衣装や武具、装飾品がずらりと並んでいる。

サイズや色は伝えれば微調整してくれるらしいが、これも全て確認するのは一仕事になりそう。

また、基本的には性能に差はないらしいが……それは本当に基本的<sup>……</sup>にでしかないらしく、武器防具の当て方振り方防ぎ方食らい方等、それらの使い方次第では数字上全く同じ性能ではあっても結果は全く違ってしまふ為、自分に合ったものを選択するべきだろう、と注意される。

ちなみに、今までのマスターに一番選択された武器と防具を教えて貰ったが、最初のページの初つ端に載っている布服とナイフのセットらしい。

多分、選ぶのが面倒くさくなったんだと思う……

僕は動きやすさを重視して布服を選択し、武器には模擬剣を選ぶ。

続いて初期アイテム——アイテムボックスと初期所持金である5000リルを受け取り、説明を受ける。

そして〈ヘンブリオ〉を移植し終え……最後に、僕が所属する国を選ぶ段になった。

公式ホームページでも大きく取り扱われ、解説されていた七つの大国。

謹厳実直なる騎士の国。一人の偉大なる王を祖とする白亜の国、『アルター王国』  
血風吹き荒れる刃の国。数々の大名が相争う戦乱止まぬ修羅の離島、『天地』

雅なる国風と広大なる領土。古龍を祖に持つ古龍人が統治せし大国、『黄河帝国』

機械の申し子たる齒車の国。科学技術の継承者にして鉄と魔素を力とする国、『ドラ  
イフ皇国』

砂漠に残された欲望のオアシス。金と品の匂いが深く香る都市国家群、『カルディナ』  
数多の船とそれが浮かぶ海洋の国。世界の海の支配者である国、『グランバロア』

幻想と伝説で彩られた古き国。自然と魔力に満ちた神秘の妖精郷、『レジェンダリア』  
……どれも異なる魅力のある国々だ。

叶うなら全世界を旅歩きしてみたいとも思うけれど……それは後々に取っておく。  
ゲームを始めて直ぐにできる事でもないだろうしね。

それでも、最初に選ぶ国はもう決まっている。それは

「所属国家は——天地でお願いします」

「了解した。フム……これは全員に聞いている軽いアンケートなのだが、その国を選んだ理由を聞いても？」

「天地には……強い人達テイアンが沢山いる、って聞いたから」

そう。

他にも、いずれ世界中を旅するのなら、まずは唯一の島国からスタートした方が良い、  
だとか。

日本で暮らしているからとりあえず似通った国風である天地から、だとか。  
表向きの理由ならいくらでも挙げられるがこの国を選んだ一番の決め手はやはりそ  
れだった。

公式ホームページで知る事ができたのは各々の国のただ一側面だったのだろう。  
きつと各国を探せばどの国にでも強者がいくらでもいるのだろう。

だが、それでも憧れてしまうのは仕方ない。

あんなにも命を輝かせていたのだから、憧れるなど言うのも無理があるというもの  
だ。

◇

「それでは、これでキャラクターメイクは完了だ。早速、君を天地の——」  
「あ、ちよつと待って」

呼び止めるとジャバウオックが怪訝な顔をする。ただこれだけは、答えがどうであれ聞いておかないといけない。

——このゲームは何を目的として遊べば良いの？

自由度が高過ぎるゲーム。裏が見えない不可思議な運営。管理A1簡単に答えが得られるとも思わない問いだった、が

「なんでもやっていいのよー？」

「……なんでも？」

問いに答えたアリスの曖昧な言葉に、つい鸚鵡返しにしてしまう。

「そう、なんでも——善行を積み重ねても、悪逆の限りを尽くしても。モンスター魔物を狩り尽くしても、人々を助けて回っても。何をするのも、しないのも、すべて己の為したいように為すと良いわー」

「……」

それは答えになっているような、答えになっていないような。

それでも、アリスと、その後ろで僕を観察しているジャバウオックの表情は、今までになく真剣だ。

「——此れより始まるのは、無限の世界と、無限の可能性だ」

「——〈Infinite Dendrogram〉へようこそ。『私達』は君の来訪を心より歓迎しよう」

謳う様な2人のその言葉の直後、研究所が、空間が消失し

僕は〈Infinite Dendrogram〉の世界へと落下していった——



——先の少年は中々に面白い人材だった。願わくば、彼の様な才ハイエント持つ者が〈超級〉に辿り着いてくれると嬉しいのだが。

一人の少年が退出した空間でジャバウオックは、先程まで相対していた少年について分析する。

——人間に造られし人間。その才知は数多に、そしてアレは……フフ、妖、怪物でも混ぜ合わせるつもりだったのか、『遊び』が目立つ。奇しくも私に似通っている所があるのがまた面白い。

——最も、この世界の中ではアバターの性能は全て同じであるし、既にアバターの身となった以上は基本的に関与する事はないだろうが。だがあの彼がどの様なエンブリオを開花させるのかは気になるな。ウム、丁度天地を選んだのだし、暇があれば注視しておくのも悪くないか……？

そこまで少年について思考していき——ふとその思考の中で最も大事な事を確認していなかった事に思い当たった。

「そういえば一号——アバターの方に問題は？」

「無論、問題ナシ、よ。聞くのが遅かったわねー？」

そう。それはこの空間に二人もの管理AIが待機していた理由の一つ。

規定外能力保有者用の特殊アバターの設定、作成だ。

規定外能力保有者、世間一般では超能力者や妖怪、あるいは……いや、詳細について語ると長くなりすぎる為、ここでは省略するが、その中には意思や精神一つで異能を発露する者も存在する。

仮の肉体的アバターに囚われず、あの世界へ、ティアンへ、そして他の〈マスター〉へ異能を振り撒く事が可能な存在。

当然ながらそんな台無しな真似を認める訳にもいかない——が、それはそれとして彼ら、管理AI達は少年にそう伝えたように、彼らを拒むどころかむしろ歓迎すらしてい

るのである。

その理由については後述するが、ならばどのようなようにして彼らの異能を封じるのか。

その答えは当然、ついさつきまでジャバウオックと共に少年を担当していた管理A11号アリスである。

規定外能力保有者専用の異能の発露を封じる特殊アバターを作成し、更に特殊アバターのログイン中は全特殊アバターを常に監視<sup>モニター</sup>、前例のない異能の発露の兆候を感じた時点でアバターの強制格納させる。

また、アバタースペースにも特殊アバター専用のスペースを一定数確保し、スペース間を管理A11の手による特殊な隔壁で隔てる事により、格納中の規定外の不正アクセスにも対応する。

……最も、不正アクセスを試みようとした時点で、潰<sup>潰</sup>されるのだが。

「本当に、今の子みたいに素直にこの世界を楽しもうとしてくれる子が多いと嬉しいのだけど。ままならないものね」

「仕方のない事だ。確かに、折角正規の入り口を開け放っているのだから、せめて此方から入ってくれば良いのだがな」



——そう、それはこの空間に二人もの管理AIが待機していた理由の二つ目。

仮に規定外能力保有者が正規に、ゲーム機を通してこの空間に来た後に特殊アバターに移る前に、異能を行使される困った事態に陥ったとしても——管理A I I 0号バンダースナッチに磨り潰される前に対象を緊急ログアウトさせる為だ。

昨日、発売の当日だけでも7件の規定外能力保有者による不正アクセス、51件の一般企業によるハッキング、そして4桁を越える経路から行われたサイバー攻撃——その全てがバンダースナッチによって再起不能なまでに叩き潰されていた。

それ自体は事前に予想されていた事であり、管理AI達も問題にしていけない（最も、後処理の為に並列処理能力に特化した管理A I I 3号チエシヤが悲鳴を上げていたが）。

しかし、正しくこの世界を楽しもうとしている規定外能力保有者が特殊アバターを作成する前に、ふと異能を行使してしまえば——あの融通の利かない同僚はあらゆる斟酌を考慮せず、即座に、確実に、容赦なく潰すだろう。例えそれが有力なマスター候補の一人であろうとも。

そうさせない為に、二人はここで待機していたのだ。

せめて救いなのは現状正規の入り口からこの世界に入ってきてくれた規定外能力保

有者は全員物分かりが良く、彼の手を煩わす者が現れていない事だった。

「——さて、それじゃ次の〈マスター〉の所へ行つてくるわー。暫くはやる事が増えて嬉しいわねー」

「ウム。私も〈マスター〉の為の〈UBM〉を増やさねばならない。次の〈マスター〉にもよろしく頼むぞ」

だが、確認が済めば何時までもこんなところにいる理由はない。

アリスとジャバウォックは——管理AI達はまた自らの為すべき業務へ戻っていく。

〈Infinite Dendrogram〉が始まり、〈マスター〉が増え、世界は慌しく運命の輪を加速させて己達のやるべき事も目まぐるしく変わっていく。

それでも彼らは少年を、特異なる超常の〈マスター〉達を歓迎する。

彼らのその特異なる異能を孕んだ個パーソナリティ性が、常ならぬ生命の歩みに培われた叡智が、ア

バターの身体では行使ならぬともその異能の痕跡リアルスキルが——無限へ至る階への一助となる事を祈つて。

To Be Continued……………

## 第三話 第一歩・転職と孵化

□〈白庭街道〉〔退魔師〕ジーニアス

『GIGIGIIIIIIIIII!!』

数を頼りに、「餓鬼」が唸り声をあげながら僕たちに襲い掛かってくる。

手には短剣、小剣、棍棒、手斧など、各々武器を携え、必死の表情でこちらに向かって来ている。

ここ、慶都の周辺でも最も非人間範疇生物モ人間範疇生物のレベルが低い〈白庭街道〉。

その中でも「小鬼」と並んで戦闘力ステータスの低い、天地でも最も弱いモンスターとして「餓鬼」は知られている。

しかし、そんな低いステータスでも今まで存続し続けた繁殖力、人型の利点を生かした武器の利用、そして——種に刻まれた消えぬ飢餓感から常日頃から全力で獲物を狙う嚇怒の表情に威圧され、命を落とす駆け出しの武芸者が未だに存在する。

故に、武芸者として、殺し合いを生業とする者として、初めの関門として語られる事

も多いそのモンスターだが――

「――うん、隙だらけだね」

馬鹿みたいに武器を振り上げて突出していた一匹の首を刎ねる。

一步踏み込み、仲間が殺された事に動揺したのか、動きが止まった二匹を順に斬り捨てる。

果敢に突撃して来た少し大柄の「餓鬼」の棍棒の振り下ろしを躲し、眼窩から頭部を貫き殺す。

今のが群れのボス格だったのか、周囲に残った「餓鬼」と、勝――コテツを囲っていた「餓鬼」達はパニック状態に陥っていった。

そんな状態となった最弱のモンスターの群れがどうなったかは――言うまでもない事だと思う。



7月17日（金）：前

今日は昨日の夕方からログインしっぱなしだった為、まず昨日からの分も併せて登校

前に記述しておこうと思う。

昨日の日記を書き終えた直後、僕と勝は Infinite Dendrogram  
……長いからデンドロでいいか。デンドロにログインした。

事前情報と違って管理A I二人に出迎えられたのは驚いたけど、キャラクターメイクについては問題なく完了した。

ただ、管理A Iとの会話では失敗した部分が多い……猛省しなきゃ。

彼らの起源、目的、能力、知りたいたい事は多かったのだけど、殆ど分からないままだった。それは勝の方も同じだったらしい。

……気を取り直して、キャラクターメイクを終えた僕達はデンドロの世界に降り立った。空中から落とされたのは流石に初めてだったから驚いたけど、結構面白い体験だった。

そして、大地に着陸してからようやく気付いたけど——本当に驚いた。

己の足で地面を踏みしめる感触、風が頬を叩く感覚、草木の自然な香り、スタート地点周辺に屯していたへマスターの歓迎の声——まるで五感に違和感を感じない。

キャラクターメイクを行っていた空間は室内(？)だったからあまり意識していなかったけれど、ダイブ型VRMMOがここまで五感を再現するリアリティ溢れる物だったとは聞いたことがない。

そう、まるでここが物語に聞く異世界、という物である、なんて言われたらうっかり信じてしまえるほどのこの世界は完璧だった。

合流した後で勝にもそう言ったら難しい顔をして、

「その感覚を大事にしてくれ」と、言われた。

勝は僕みたいに驚いた様子は見せていなかったから事前にこの感覚を知っていたのかも知れない。その勝がああ言うという事は……まさかね？

勝のアバター——名前はコテツ——と合流した後、僕達は天地のスタート地点、慶都に入っていた。

慶都ではマスター、ティアンを問わない人々の活気にも驚きつつ、まず僕達が目指したのは……ジョブクリスタルだ。

この世界の人類……人間範疇生物の戦闘力というのはジョブで決まる、と言っても過言ではない。ジョブに就かなければ<sup>位</sup>レベルが上<sup>階</sup>がらず、ステータス<sup>能</sup>が上<sup>力</sup>がらず、スキル<sup>技</sup>も覚えない。

僕達の目的——この世界で力を得て、この世界に根付き、この世界を探る。その為にはまず力を得る——ジョブを得る必要があるからだ。

……マスターである僕達は、〈エンブリオ〉という特例があるのだけれど、だからと

言つてジョブに就かないという縛りプレイをする必要はないしね。

僕は暫く自分が選択するジョブについて考えていたけれど、僕が最終的に選んだのは——

【退魔師】だった。

……最近読んだ娯楽書籍に影響されたのか、とコテツに心配されたけどそれは違うと声を大にして言いたい。そもそもそれより前に戦闘職ですらない【鍛冶師】を選んでコテツには口を出さなくてもいい。

【退魔師】は天地特有の専用ジョブで、その特性は天地版の魔法戦士、と言う表現が一番合っていると思う。

【退魔師】に転職した後退魔師ギルドで受けた説明についてギルドの職員曰く

——武器戦闘と魔法戦闘、両方をこなす万能型であり、更に他の【魔戦士】などのジョブとは違う特徴として、悪魔・アンデッド・エレメンタル・妖怪、と言った魔性のモンスターに有効なスキルも取得可能な特化職としての面も持つジョブであり——

——上級職まで極めていけば遠・中・近距離の全距離で活躍できるオールラウンダーな万能職として活躍できるジョブである——

と、説明してくれた。

……：勿論、そんな良い事だらけな訳はない。説明は更に続いていく。

ステータスはSP、DEX、LUC以外のすべてのステータスがある程度バランス良

く上がる反面、当然ではあるが他の物理型戦闘職や魔法職と比べて各々のステータスは一回り以上見劣りする事（一応、合計ステータスでは勝っているらしいが）。

ステータスと同じようにスキルも物理型、魔法型がそれぞれ分かれており、こちらもそれぞれのジョブと比べれば劣ってしまう事。

特定の種族以外を相手する時は他の【魔戦士】などにも大幅に遅れを取る事。

そして、何よりも——仮に最後まで極め、鍛え上げたとしても、恐らくは物理特化型ジョブを極めた者にも、魔法特化型ジョブを極めた者にも勝てないだろう、という事を。

……それはある意味、オンライイングーム 多人数参加型遊戯としては当然のバランスだろうと思う。  
物理も魔法もできる万能型、オールマイティ 言い換えればそれは器用貧乏でしかないのだから。

この世界にはレベル制限のない超級職、という例外も存在するらしいが……それは他のジョブも同様だ。

それでも僕がこのジョブを選んだ理由は……実はそんなに深い理由は存在しない。  
ただ、茨の道なのは理解していたけれど、この世界で色々やってみたかったのだ。

何が僕に合っているのか、まだ決めかねていたから、だから白兵戦も魔法もどちらもこなせる【退魔師】を選んだだけだったりする。



……そう正直に言ったら職員のおじさんに大笑いされたけれど。

気をよくしたのか、おじさんはジョブに就いたばかりの新米用の安価な装備を売っている店と初心者狩場について書かれた紙を渡してくれた。

激励の言葉を背にして退魔師ギルドを後にした僕達はまずは素直に教えられた店に赴き、管理AIから渡された5000リルで買える内で最も質の良い直剣を購入した。

初期武器である模擬剣でも造りはしっかりしているのだろうけど、命を預ける武器であるならば、これだけでは心許なかつたからだ。

……僕自身も中々の物だと思っていたけれど、剣の目利きではコテツに負けてしまった。【鍛冶師】を選ぶだけの事はあるらしい。

そして準備を終えた僕達は早速力を付ける為に——初心者狩場へモンスターを狩りに行く事にした。

レベルを上げる為にはモンスターを狩る以外にも、各々が就いたジョブのクエストを請け、クリアする事でも経験値を得る事ができるらしい。が、【退魔師】の基本的なジョブクエストである『悪魔・アンデッド・エレメンタル・妖怪の一定数の討伐』はそもそもモンスターを狩る事であるし（それ以前に初心者狩場近辺ではこれらの種族は数が多くない為、あまり効率的ではないらしい）、コテツの【鍛冶師】のジョブクエストを行

うのにも鍛冶を行う為の設備と素材が必要となる。

設備については多少のお金を払えばギルドの鍛冶場を利用できるらしいが、鍛冶に使用する素材もそれらを購入する為の先立つ物もない現状では、結局町を出てモンスターを狩り、ドロップアイテムを集め、素材を、資金を用立てないと始まらないのだ。

……と、コテツは説明していたが、僕は知っている。本当に何の用意もコネもない非戦闘職だと言つても、いきなり戦闘に駆り出されなければならない程緊迫している筈がないのだと。

故に、そんな新米の非戦闘職の為に各非戦闘職のギルドには多少の労苦を対価としたスキルもステータスも殆ど必要としない雑用のジョブクエストが用意されている、という事を。

本当に勝は、コテツは心配性だよ……

そんな訳で、僕達が向かったのは慶都西門を出た先、西白寺領に繋がる街道であるへ白庭街道だ。

ここは慶都直近の東西南北四つの初心者狩場の中で最もモンスターのレベルが低い為、特にジョブに就きたての新米にはオススメなんだつて。

出現するモンスターは下級の鬼である【小鬼】【餓鬼】と下級の魔獣である【大鼠】【小闇狐】の四種類。

初心者狩場というだけの事はあり、モンスター達のステータスも低く、有力な特殊能力も持っていないようだった。買っておいた武器と初期防具だけで苦も無く狩りを続ける事が出来た。

また、モンスターとの戦闘中に気付いたのだけど、どうやらモンスター達は（おそらく、僕達マスターやティアンも）現実と同様、首や頭、心臓などの致命部位を破壊されればゲーム的な残りHPを無視して即死してしまうようだ。

これは人型のモンスターが特に顕著で、動物系のモンスターであっても確認する事ができた。

そうと知れた後はコテツと共に積極的にモンスターの致命部位を狙い、良い調子で狩り進める。他のマスター達と比べてデンドロ口内では三日以上の遅れを取っている為、狩りのペースを上げて遅れを取り戻していきたいと思う。

最も、不定形のスライムやエレメンタルなど、致命部位自体存在しないか分かり辛かったり、僕達の持つ現実の知識とモンスターの実際の致命部位が異なってくる事もあると思うので、致命部位を狙う相手は今はよく考えた方が良いと思うけれど。

結局二日弱の狩りの甲斐もあり、【退魔師】はレベル10に、更にスキルは初期スキルである《退魔の教え》の他に《斬魔剣》と《透魔閃》を習得する事が出来た。

日記の下段にスキルの説明を列記しておく事にする。

想像以上のリアリティについて仮眠のみで遊び倒してしまった為、ログアウトした今も若干眠気が残っている。朝食時に明日香に怒られないように注意しなきゃ。

……今日は終業式。学校から帰ったら、夏休みの始まりだ。

多分、僕の夏休みはデンドロ口漬けになるんだろうな、と考えてしまう僕は既にあの世界に魅了されているんだと思う。

《退魔の教え》Lv1：パッシブスキル。

種族：妖怪、種族：アンデッド、種族：エレメンタル、種族：悪魔に対して与える物理攻撃・魔法攻撃によるダメージ、効果をスキルレベル×20%増加させる。退魔に携わるジョブ以外に転職すると効果がなくなる。

《斬魔剣》Lv3：アクティブスキル。

武器に魔力を纏わせ、魔を断つ一撃を放つ。種族：妖怪、種族：アンデッド、種族：エレメンタル、種族：悪魔に対して攻撃力がスキルレベル×50%増加し、物理攻撃耐性を無視して攻撃を当てる事ができる。

また、魔力<sup>M</sup>を注いだ時、スキル<sup>P</sup>の攻撃力が増加する。物理戦闘系統のジョブ以外に転職すると使用できなくなる。

《透魔閃》Lv2：アクティブスキル。

武器を振ると同時に斬撃と共に魔力を放ち、遠距離の敵を攻撃する。

種族：妖怪、種族：アンデッド、種族：エレメンタル、種族：悪魔に対して物理攻撃耐性を無視して攻撃を当てる事ができる。

また、魔力<sup>M</sup>を注いだ時、スキル<sup>P</sup>の射程が増加する。物理戦闘系統のジョブ以外に転職すると使用できなくなる。



7月17日(金)：後

終業式が終わった！

これから長い夏休みが始まる……結局クラスメイトの誰からも何も誘われなかったし、予定を聞かれもしなかったけれど。

暫くはデンドロを仕事にして遊び尽くすから良いや……と、思っていたのだけれど、勝の“組織”での任務が正式にデンドロをプレイする事になったらしい。

羨ましいやら、何と言つていいやら分からない。明日香が一緒に居る時間が減る、と愚痴つていたのが印象に残る。やはり「組織」は早く三つ目のゲーム機を確保するべきだと思う。

三人で夕食を食べた後、デンドロに再度ログインする。

コテツと合流した後、一旦慶都まで戻り、今までモンスターを狩って入手したドロップアイテムを冒険者ギルドで売却する。

先日は先に鍛冶師ギルドと退魔師ギルドに行つてから冒険者ギルドに寄らずにそのまま初心者狩場に行った為、冒険者ギルドに入るのは初めてだった。

……受付のお姉さんに初心者狩場に行く前に登録するように、と怒られてしまった。流石に初心者狩場のモンスターの討伐依頼はなかったけれど、その付近で採れる薬草等の採取依頼ならば受けられる物があつたらしい。失念していた……

冒険者ギルドでは討伐・護衛・採取・その他雑事と言つた専門的な技能を必要としないう依頼を大量に斡旋している為、お金稼ぎにはうってつけ……なのだけれど、冒険者ギルドで請ける依頼はジョブクエストと違い、経験値を得る事ができない為、やはり暫くはあまり縁がないと思う。

ドロップアイテムの査定は一人当たり約5000リルとなつた。二日間の狩りで初期資金と大体同じ、というのはどうなのだろうか？とりあえずは購入した武器の元が取

り戻せたので良しとしたい。

この後はまた二人で初心者狩場に赴き、モンスター狩り——とはならなかった。

と、言うのも折角のVRMMOなのだから、常に一緒に居る必要はないから、保護者抜きで自由に遊んでみたい、と僕が言ったからだ。

この世界について説明を受け、クエストの請け方も教えて貰い、危なげなくモンスタ―を狩る事だつてできたのだから、心配する事はないのだ、と。

どの道、夏休みが終わつたら学校だつてあるし、生活習慣も違うのだから無理に一緒にいる必要はない、と。

勝は——コテツは少し逡巡した後、それを了承した。

僕の熱意に根負けしたのか、思う所があつたのか、それは分からない。

苦笑しつつも、僕の頭を撫でながら——

——但し、ちゃんと条件は守る事、と

……ちやつかりあまり危なすぎる事はしない事とか、何か困つた事、必要な事があれば何時でも頼る事とか、可能な限り毎日簡単にでも良いからどんな事をしたのか、聞かせてくれる事、といくつも約束させられてしまった。

前者二つはただ心配性なだけみたいだけど、後者は仕事の報告も兼ねている様なので、勝の為にもしっかりしたいな。

折角なので、この日記にもデンドロでの出来事を書き連ねて行きたいと思う。今日の日記は既にほぼデンドロ日記と化しているけれど……

コテツと別れた僕は前回と同じ〈白庭街道〉に向かった。

大丈夫だとは思っていたけれど、仮に別れた直後に無茶をしてコテツを心配させる訳にもいかないのです、一人でも狩れるのだと再度確認する為に同じ狩場を選択する。

前回と比べてレベルが上がっているのもあり、「小鬼」や「餓鬼」が群れて襲い掛かってきても被弾する事なく狩り尽くす事が出来た。

暫く狩り続けてレベルが12となり、試しにと、一匹だけ残した「餓鬼」の武器を弾き飛ばし、素手のモンスターモンスターの攻撃を食らってみたがダメージは一発2しか食らわなかった。

HPは300体力を越えており、これならばこの狩場で倒れる事はないだろうと確信できる。

時間も夕刻近くになっていた為、慶都へ戻ってログアウトする——その帰り道での戦闘中、不意に僕の〈エンブリオ〉が孵化した。



正直、エンブリオなしでも普通に戦闘を続けられていたし、この世界に来てから結構な時間が経っていたから半ば忘れていたのは事実だ。

僕のエンブリオは戦闘中に孵化した後、一瞬だけ僕の身体を包んだ様に輝いた後……多少の違和感のみを残して何も現れずに、そのまま紋章として左手に格納された。この時点では実体がないカテゴリーであるトリトリのエンブリオが生まれたと思っていた。

戦闘が終わった後に確認した僕のエンブリオは……【至光天 アダムカドモン】。

しかし、それは予想していたトリトリのエンブリオではなく……いや、それどころかアームズでも、ガードナーでも、チャリオットでも、キャッスルでもなかった。

それは、恐らく前例の殆どないレアカテゴリー。

TYPE:ボディとして生まれていた。

僕のエンブリオについて調べるのは時間が掛かりそうなので今日はここまでにしておく。とりあえず明日、勝に相談してみようと思う。

そういえば、コテツのエンブリオも僕と別れた時はまだ孵化していなかった。もし孵化していたら相談するついでに見せてもらって比べてみるのも良いかもしれない。



## 第四話 全主相応・器用貧乏

□とある掲示板にて

575 : 名無しの従魔師「sage」: 2043/7/18 (土)  
あああああ!!

ようやくレベルも20越えて初心者狩場の次に行けたのに天使っ娘も悪魔っ娘もいないんですけどおおお!!?

576 : 名無しの冒険家「sage」: 2043/7/18 (土)

天使とか悪魔とかそんなイメージ的にも世界観的にも強そうな種族が街の近場に現れる訳がないんだよなあ

577 : 名無しの戦士「sage」: 2043/7/18 (土)

そもそも初心者狩場の次とか言ってもまだ敵の平均ステータスは300にも達してないゾ

ティアンが言う尺度の一つである亜竜級ですら遠い高見だ。下級職一職目じゃ出会  
いもできんだろ

578 : 名無しの従魔師「sage」: 2043/7/18 (土)

ぐぬぬぬ……もうデンドロが始まって内部時間で一週間は経つてーのに廃人達は  
何してんだア!

579 : 名無しの双剣士「sage」: 2043/7/18 (土)

無茶言うなw

一週間ほぼずっと狩場に通い詰めても戦闘職だとまだ大体レベル25くらいで折り  
返しをやつと過ぎた所だぞw

ジョブクエストが豊富な非戦闘職と違ってずっとモンスターと戦ってるから精神的  
な疲労もヤバいんだぞ!

580 : 名無しの弓狩人「sage」: 2043/7/18 (土)

ほんそれ。直接対峙しない後衛職はまだマシだけど、リアル描写で前衛職やれる人マ  
ジリスペクトだわ……

ウチも独自性とリアル描写きつくて生産職に転向しようか迷ってるし……

581 : 名無しの学者「sage」: 2043/7/18 (土)

まあ、それ以前に天使、悪魔とキメラ、スライム、ドラゴンなんかは大枠の種族の中

では格が一段も二段も上っぽい感じはある

スライムとかドラ○工式じゃなくて物理無効の鬼畜な奴みたいだし、そもそも秘境とかダンジョンとかでなきや殆どいないみたいだね

582 : 名無しの悪魔使い「sage」: 2043/7/18 (土)

ただしガードナーのエンブリオや各種召喚が使える術師系統は除く

スライムっぽいふわふわした塊に乗って遊んでるのとか小さい竜っぽいのに餌やつてるマスターなんかは見たが、やっぱりエンブリオは例外なんだろうな

583 : 名無しの従魔師「sage」: 2043/7/18 (土)

羨ましすぎる！

俺のモンスター娘達のハーレム道が遠すぎるんだぜ

584 : 名無しの従魔師「sage」: 2043/7/18 (土)

天使と悪魔同時とかはやめた方がいい。

リアル志向だから知らんが、敵対関係とか捕食関係の種族のモンスターを同時に使役するとかちゃんと手綱握れてないと目を離れた隙に殺し合い始めて片方死んでたんだ

……

本当怖い、コワイ

585 : 名無しの呪術師「sage」: 2043/7/18 (土)

マジで？　もしかして蟲毒とかできちやうん？（w k t k

まあ、基本ジュエルに入れておけば安全だろ

586　：名無しの騎士「sage」：2043/7/18（土）

そりやジュエルに入れてる間は安全だけど、それじゃ宝の持ち腐れなんだよな

仲間にしたからにはちゃんと使いこなしてやりたいんだ。リアル描写にすればお前にも分かるさ……

586　：名無しの屠殺者「sage」：2043/7/18（土）

匿名特有の上から目線発現

使役するモンスターの事をしっかり把握してりやそんな事態にはならないんだろうが、どれだけ種族いるんだ

勉強するのも一苦労だろ。あとそれでも使役したい奴もいるし

587　：名無しの従魔師「sage」：2043/7/18（土）

それでも俺は諦めんぞおおー！

初の従属モンスターは天使娘と悪魔娘だと決めているんだ！

588　：名無しの武士「sage」：2043/7/18（土）

いたよ！　野生の天使が！

589 : 名無しの従魔師「sage」: 2043/7/18 (土)  
 何!? でかした! 場所は!? 可愛いか!?

590 : 名無しの武士「sage」: 2043/7/18 (土)  
 こちらでございます つ

591 : 名無しの従魔師「sage」: 2043/7/18 (土)

天 狗 じ や ね ー か !

592 : 名無しの研究者「sage」: 2043/7/18 (土)

オチ乙

というか天使……天使?

天使って何だよ…… (哲学)

593 : 名無しの風術師「sage」: 2043/7/18 (土)

いや、それよりも

従魔師なのにレベル20まで上げてまだモンスター一匹も使役してないとかどう  
 やってレベル上げてるんだコヤツ

従魔師は確かジョブクエストもタイム関係だけだったと思うんだが……

◇

「……うん、参考にならない」

昼食のついでに休憩を取っていた僕は、掲示板で僕のエンブリオ——【至光天 アダムカドモン】に関連する情報がないか調べていた。

しかし……未だ発売間もないからか、それとも僕のエンブリオの特異性からか、それともエンブリオの情報を秘匿している人が多いのか、あるいはそれらの複合か、関連した情報は碌に見つからない。

それでなくとも、エンブリオの固有スキルは各所の掲示板で公開されている少数だけでも千差万別で、それぞれ一様に己の個性を基に創られた独特な能力特性を持った特別なものだ。  
オンリーワン

エンブリオによつては固有スキルではなく、ステータス補正やエンブリオ本体の能力値が飛び抜けている物もあるようだけれど……あまり僕のエンブリオの参考にはならない。

僕のエンブリオは、何処も突出していなかつたから。

——だから、せめて天使については調べたかつただけどなあ

だけれど、情報がないなら仕方ない。そもそもエンブリオとは各々のマスターが持つ可能性なのだから、他を探しても参考に出来る様な情報があるとは限らない。



……僕と同じような個パーソナリティ性を持つている人が、他に居るとも思えないしね。

ならば、後は自分の勘を頼りにエンブリオを探っていくしかないのだろう。

そう結論付け、僕は今日も〈Infinite Dendrogram〉にログインする――



7月18日（土）

突然だけど、僕、天野理は天才である。怪しげな研究所の怪しげな技術を以て、理解できないような目的の下、万物の才能が付与されたれっきとした造デザイナられた天才である。

小学校のクラスメイト達に話しても信じてもらえないような（そもそも他者に話すのは止められているし、それ以前にこんな重大な事を話す様な仲の友達はいないけど）経歴である僕の個パーソナリティ性は、凡そ他の常人とは比べ特殊な物になるのでは、とは思っていた。そりゃ、過去の、研究所時代での事はもう吹っ切ったつもりではあったけど……まあ、それはそんなに簡単な事ではなかったんだろう。

だからと言って、僕のエンブリオにこんな形で現れるとは思っていなかったんだけどなあ……

【至光天 アダムカドモン】

TYPE：ボブディ

到達形態：I

ステータス補正

HP補正：F

MP補正：F

SP補正：F

STR補正：F

END補正：F

DEX補正：F

AGI補正：F

LUC補正：—

『保有スキル』：

《光天使の身体》Lv1※：パッシブスキル

自身の種族を「天使」に変更する。また、以下の補正を受ける。

光属性攻撃耐性＋60%

闇属性攻撃耐性－60%

病毒系状態異常耐性+25%

精神系状態異常耐性+25%

一部の状態異常に対して完全耐性を得る。

このスキルはOFFにする事ができない。

このスキルのスキルレベルは特定の手段以外で上がる事はない。

《オールド・アヴァンター全主相応》Lv1: パッシブスキル。

自身の各種ステータスを強化する。

Lv1ではHP・MP・SP・STR・END・DEX・AGIに5%のステータス補正を与える。

……以上が僕のエンブリオ、「至光天 アダムカドモン」の詳細だ。

色々と、本当にもう色々と突っ込みたい所があるけれどそれは後にしようと思う。

そもそもエンブリオとは、各々のマスターのログインしてからの今までの行動パター

ンや感情の揺らめき、そしてそれぞれの個性パーソナリティを基にプレイヤー達に無限の可能性を与

える、まさしくオンリーワンである。

その種類も多岐に渡り、公式で発表している下級エンブリオの基本カテゴリーは五つ。

武器や防具、道具といった直接的なアイテムの形をした直接的な特別な武具であるTYPE：アームズ。

モンスターと同じような姿形、ステータスを持った〈マスター〉を護衛する意思を持つ信頼できる相棒となるTYPE：ガードナー。

〈マスター〉が搭乗し、その機動力で〈マスター〉を望む場所へ導く自分だけの乗り物であるTYPE：チャリオッツ。

居住、格納能力を持ち、生産能力に秀でた〈マスター〉の抛り所となる建物型のTYPE：キャッスル。

周囲に展開され、〈マスター〉に有益な効果を表す範囲型の結界であるTYPE：テリトリー。

キャラクターメイクでは確かに上記の五つに該当しないレアカテゴリも存在する、とは言われていたけど、僕のエンブリオであるTYPE：ボディもそのレアカテゴリの一つに属する……んだと思う。

何故曖昧なのかと言うと、ネットの掲示板などでは同じTYPE：ボディのカテゴリであるエンブリオを見つけたらどこか、その存在すら全く知られていなかったから。……同じレアカテゴリであるメイデンについての話題は凄く盛況だったのに。

なので、自分のエンブリオであるのにTYPE：ボディに関する情報は自分のエンブリオの説明に書かれている事と、ヘルプに書いてある本当に簡単な説明しかなかった。希少<sup>レア</sup>だからとは言ってもこんな不便はいらなかった。

そのヘルプによると、TYPE：ボディとは全身を孵化したエンブリオが置換し、置換された物に応じ様々な特異な特性を持つというカテゴリであるらしい。

そこでまず一つ問題がある。……全身を天使に置換された僕の特性とは？ という事だ。

このゲームにおける「天使」とはモンスターの種族の一つであり、リアルで主にイメージされているような【神】に仕える存在ではない。

しかし、その中には聖属性や光属性のスキルを所持する者が多く、聖職者系統のジョブで召喚、使役が可能な事からデンドロ口内でも神聖な存在だと言われている。……と、冒険者ギルドの資料には書いてあった。

だが、その生態については未だに不明な所が多く、生息地も一部のダンジョン内や人里離れた僻地で少数発見される程度。

総じて、僕のエンブリオの参考にはなりそうにない……恐らくは、種族変更と共に記載されていた耐性の特徴と言っているのかもしれない。

……つまり、何度見ても閻属性が弱点になってしまっているのは現実だという事だ。

自分だけの可能性と言われるエンブリオで弱点が増えるとは思わなかった。

何とか対策したいところではあるけど、まだ始めたばかりの僕には狩場を選ぶほどの選択肢も耐性を得られる装備品を買うだけのお金もない。

暫くはこの弱点と付き合っていくしかないだろう。

そしてある意味でそれ以上に問題なのが——僕のエンブリオのもう一つの固有スキル、《全主相応》だ。

このスキルとエンブリオが持つステータス補正の類似を考慮すれば、多分こちらの方が僕の個性パーソナリティを参照して作られたスキルだろうと思う。

アダムカドモン——神話に伝えられる神が造った最初の人間にして神の似姿たる存在を表すオカルト的な用語だっただろうか。否応なく研究所時代の記憶が蘇るが、それはさておき。

……このモチーフと固有スキル、そしてステータス補正から考えられる僕のエンブリオの特性、それはおそらく“万能”だとか“全能”、もしくはそれらに類する物なのだろう。

だけど、昨日の日記でも言及した事をもう一度言っておきたい。

オンラインゲームでは万能型オールマイティは基本的に、器用貧乏にしかならないのだと！

まあ、こんなエンブリオに孵化したのは僕のパーソナリティが本当にそれに寄っていた、という事の証左に他ならない。もしかしたら、「退魔師」を選ばなくてもこのエンブリオとなっていたかもしれないし。

どちらにせよ、一度孵化した以上替えは利かないのだから、上手くこのエンブリオと付き合っていくしかないだろう。

今日は午前中は冒険者ギルドや掲示板での情報収集で潰してしまった為、明日からは心機一転、狩場も変えて行きたいと思う。ステータスも補正込みで一回りは上がっているのだし。

……コテツの「カナヤマヒコ」のような分かりやすくて使いやすいエンブリオだったらこんなに悩まなかったんだけどなあ。



7月19日(日)

〔Infinite Dendrogram〕リリース記念公式イベント開催中！

【現在、『海の日キャンペーン』実施中！《海の祝福》を受けてスタートダッシュを始めるよー！】

今日、早速朝一でデンドロにログインした時に出たシステムアナウンスがこれだっ

た。

……デンドロって、ちゃんと公式イベントやるんだね。

公式ホームページでイベント詳細を確認したところ、どうやらデンドロのイベントは基本的にリアルで最も早く記念日になった地域の0時から最も遅い地域の24時まで合計48時間、デンドロ内部時間で6日間の間イベントが開催されるらしい。

……あまりティアンを混乱させないようにか、他のMMOなどと比べるとイベントの開催期間が短いけれど、デンドロ内部の各々の国や町、村単位で開催されるお祭りも沢山あるようだし、案外バランス取れているのかな？

ちなみに今回のイベント『海の日キャンペーン』の内容はざっくり、ただのボーナスアイテムだった。

……簡単に概略を説明すると、すべてのマスターにイベント期間中、受けるあらゆるダメージを半減するパッシブスキルである『海の祝福』が授けられる為、この期間中に頑張つてスタートダッシュしてね、という事らしい。

更にマスターが生産した防具に『海に加護』が、武器に『海の叡智』というスキルが永続的に付与されるらしいけど、こちらは僕は生産職ではないのであまり関係がない。コテツがこの機会に生産に励むだろうか……？一応後で聞いておこうと思う。

それはそれとして、このイベントは狩場を更新しようとしてた僕には丁度良いもの



だった。

折角なので、僕は新しい狩場に慶都周辺の初心者狩場の中で最も難易度が高い場所——南門の先、〈黒藤森林〉へ行く事にした。

〈黒藤森林〉は〈白庭街道〉と違い、若干ではあるものの種族・妖怪の【千変狐】が生息している為、退魔師ギルドでジョブクエストを受注しておく。

他にも同時に受けられるクエストはないか聞いた確認した所、退魔師ギルドで〈黒藤森林〉で行方不明になった新人退魔師の搜索依頼を、冒険者ギルドで〈黒藤森林〉で採取できる薬草と高級茸の採集を依頼された。採集依頼はともかく、搜索依頼はジョブクエストを受注するついでに請けたのだけれど……まあいいか。

〈黒藤森林〉浅部に生息するモンスターは主に五種類。

下級の闇属性魔法を行使する、【小闇狐】の成体である【闇狐】。

変身・擬態能力を持ち他のモンスターと協調して襲ってくる事もある妖怪の【千変狐】。

火炎を纏い、火炎を吹き付けてくる大型の魔蟲である【ファイアバグ】。

小型ではあるけど気付かぬ内に群れで包围し襲い掛かってくる【影蟲】。

僕の胴体程の大きさもある太った雀？の怪鳥である【大雀】。

森林の深部まで進めば亜竜級モンスター——各能力値ステータスの平均が1000に達する強力なモンスターの総称——が生息しているらしいけど、流石に今の僕的能力値では手も足も出ない為、浅部でモンスターの狩りを続けていった。

……最初は《海の祝福》がなかったら結構危なかった場面もあったけど、レベルが5も上がって《危険察知》を習得する頃には最難関だった「闇狐」も余裕を持って討伐できようになっていた。

木陰などの遮蔽に隠れて闇属性魔法を打ち込まれるのは流石に面倒だった……できるだけ早く対策を練った方が良いかもしれない。普通に物理攻撃されると違って、魔法は慣れないと回避や防御が難しいからね。

それでも、この「黒藤森林」に生息している「闇狐」と「ファイアバグ」、そして「千変狐」はこれからも出てくるであろう様々な特殊能力を持ったモンスターとの戦闘の良い練習台になりそうだ。

《海の祝福》が付いている今の内に狩場に籠って練習を重ねておきたい所だと思う。

……そう思っていたのだけど、初のイベントに浮かれて、「空腹」のアナウンスを無視して狩りを続けていたら明日香にもものすごく怒られた。

猛省しなきゃ……



## 第五話 人間範疇生物・出発

□〈黒藤森林〉

天地唯一の中立領にして、〈マスター〉が天地を選んだ際の初期スタート地点でもある都、慶都。

その慶都に隣接する東西南北四つの初心者狩場の中で、〈黒藤森林〉は最も難易度が高い場所として知られている。

高い木々と伸び放題な枝葉や草花によって制限される視界、地形や草木を利用して立体的に活動するモンスター、深部に進んでいくにつれて強くなっていくモンスターは亜竜級モンスターすら含まれる程だ。

土地勘の無い者、考えなしの者、危機感の薄い者が年々、誤ってか己の実力を過信してか、深部に踏み込んでしまいその命を落とす事も珍しくない。

しかし、その危険に見合う程には〈黒藤森林〉は狩場として優れていた。

深部に踏み込まなければ、新人が下級職の一職目でも勝利できるモンスターの質と量。

天地でも有数の都である慶都から程近い狩場としての利便性。

自然魔力豊富な森の幸と錬金術やポーションの材料となる素材の宝庫。

そして、深部まで踏み込めば熟練に近い武芸者でも糧とできる亜竜級モンスターが息し、奥地にある泉から採れる清水は「巫女」や「聖職者」の作る「霊水」の材料にもつてこいだ。

更には、初心者狩場の中で唯一、モンスターが魔法や変化と言った特殊能力を駆使する点も、対処はそう難しくない為、今後のモンスターとの戦いへの糧となるだろう。

勿論、それらはここを、〈黒藤森林〉を適性の狩場とできる程の地力がある者にとつては、であるのだが。

浅部ですら、初心者狩場の中で最も強いモンスター達が蔓延り、他の初心者狩場では見ない魔法や特殊能力を操るモンスターが、木々を森林を自然を味方に付けた自らのホームグラウンドで襲い掛かってくる。

そう、ここは天地の初心者狩場の中でも最難関——その推奨レベルは、ティアンであれば合計レベル40は必要とするだろう。ティアンであれば。

当然ながら〈ヘマスター〉であればその限りではない。不死身の身体を持ち、エンブリオという埒外の力を操り、万能を熟す天性の才能を持つ超人達。

彼らが持つエンブリオが孵化し、その固有スキルを十全に振るえるのならば合計レベ

ル20代でも十分だろう。

もしその〈マスター〉が稀なる戦闘技術を所持していたり、パーティを組んでいたりするのならば、合計レベル10代でも問題ないのかもしれない。

——何故なら、彼らは不死身のマスターなのだから。

◇

斬る、薙ぐ、突く、撃つ

〈黒藤森林〉で、一人の少年が戦っていた。

前後を挟み撃ちにしてきた「ファイアバグ」の片方を《斬魔剣》で袈裟懸けに斬って捨て、もう片方に《魔弾》を撃ち込み、怯ませる。

その隙に自分から接近し、剣を大上段から振り下ろし、再度振り被って絶命させる。額に汗を滲ませ、息を整えながらモンスターが落とした戦利品ドロップアイテムを拾う。その質は、少年がつい最近まで戦ってきた敵と比べ一段と高い。

更に稼ぎを増やす為に、事前に調べておいた良い値段で売れる薬草や香草、魔力を若干ながら秘めた石等を採取し、自らのアイテムボックスへ収納していく。

アイテムの鑑定は《鑑定眼》や「採取師」のジョブスキル等がなければ詳細は分からないが——事前に、そう事前に時間を掛けて冒険者ギルドに置いてある凶鑑や書物などで勉強しておけばこの様に稼ぎを増やす事も、その狩場に生息しているモンスターの事も調べる事ができる。

彼は当然、初心者狩場である《黒藤森林》の事も調べていた。他の武芸者達が下級職のレベル上げの仕上げに利用してきたこの狩場を。

（なんだ、俺でもやればできるじゃないか。こんな事ならもつと早く来れば良かったか）

そう、彼はつい最近までここよりも難易度の低い初心者狩場である《蘭曾根草原》を主な狩場としていた。

ジョブに就く前から道場に通い、剣の振り方や身体作りの基礎を、武芸者としての心得を学び、ほんの半年前に初めてジョブに就いた新米武芸者だった。

繰り返ししてきた《蘭曾根草原》でのモンスター狩りも安定しており、ジョブレベルは30を超えていた。

このままならもう数か月も同じ様に狩りを続けていれば彼も晴れて「退魔師」のジョ

レベルをカンストしていただろう。

そんな時期に彼が見たのは——十日前に増え始めたばかりの「マスター」が、まだレベルが20に達したか達していないか程度の新人の「マスター」達が、「黒藤森林」へ向かっていき、そして「黒藤森林」で手に入る戦利品を換金している光景だった。

マスターが特別だという事は知識では知っていた。だが、天地、慶都だけでも万を越える大勢の「マスター」が新たに現れているのを知っていた彼が、「マスター」個々の力を知識より低く見てしまっていたのも仕方のない事かもしれない。

そして、そんな彼がこう考えてしまうのも無理はないのだろう。「マスター」があんなに低レベルでも「黒藤森林」へ行けるのなら、自分も行けるのではないか」と。

故に、彼は数日前よりこの「黒藤森林」を己の狩場として狩りを続けている。

彼にとって幸運だったのは、実際に今までの彼が行ってきた努力の積み重ねによって、十分にここのモンスターと戦える實力を持っていた事だ。

油断さえしなければ、この狩場にいるモンスターならば一度に現れる二、三匹程度であれば戦い、勝利する事ができる。

当然、それ以上に群れているモンスター達に手を出すと、いう愚を犯す訳がない。モンスターの増援が現れた時にも直ぐに逃げ出せるようにと心構えだけは確りと保っておく。



そして、天地に住まい、戦闘を生業とする武芸者達は、仮に下級職の一つ目の新人であらうとも「油断」や「慢心」とは程遠い事は語るまでもない事だろう。

——油断も慢心もしていなくとも、避けられない事はあるのだから。

(おつ、運がいいな)

少年が見つけたのは一匹の【闇狐】だ。彼に背を向け、鼻を鳴らしながら何かを探す様な仕草をしている。

魔法を行使する【闇狐】を相手より先に見つけられた事は幸運だ。物理攻撃は揃えた初心者用の防具である程度防げるが、魔法は己の魔法防御力のみでしか防ぐ手段はないから。【退魔師】である自分ならば他の戦士職よりも魔法防御力が高いが、それでも物理防御力の方が高い傾向にある。また、HPの低い【闇狐】であれば不意打ちの《斬魔剣》の一撃で行動不能にできるのも美味しい。

彼は慎重に近付きながら……十数メートルまでの距離まで近付き、一気に【闇狐】に向かって駆け出す。

今頃気付いたのか、【闇狐】が勢い良く振り向くと同時に、取得していた低レベルの《危険察知》が反応する。

「遅えよっ!」

当然、既に駆け出していた彼に【闇狐】の闇属性攻撃魔法が間に合う訳がなく、彼の一刀の元に【闇狐】が

衝撃、浮遊感

「かつ……!?!」

【闇狐】まで後二歩という所まで接近していた所で、何者かに足を払われた。疾走の勢いのまま空中に投げ出され、無様に地面に叩きつけられる。

(何が……!?!)

倒れ伏したままの彼が一瞬後ろに視線を向けると——草花に擬態していたその能力を解除した【千変狐】の、嘲るような視線とかち合う。

記憶の中には確かに【千変狐】がこの〈黒藤森林〉に生息している事は覚えていた。しかし、生息数が少なくここ数日の狩りでは初期に一匹逸れていたのを討伐したきりであつた為、記憶の奥に埋もれてしまっていたのだ。

(まず——っ!?!)

このままでは死ぬ。まずは起き上がり体勢を整えてこの二匹を始末する——そう考えた少年の身体に、横合いから二発の闇属性下級攻撃魔法である《ダークショット》が

撃ち込まれよろめいてしまう。

思わず視線を巡らせると先程の位置からでは見えなかったが、左右の奥の木陰に一匹ずつ、【闇狐】が隠れていたのが見えた。

対生物特化である闇属性魔法は、ある程度の遮蔽を無視して対象のHPを削る事が出来る。

故に、遮蔽の多い場所で闇属性魔法使いと戦う時は常に周囲に目を配り、相手に先手を許すな——そう、道場の師範に教わった事を思い出し

正面からも《ダークシヨット》が撃ち出され、再び倒れ伏してしまう。背後には、【千変狐】の気配。

——師匠、姉さん、ごめ

◇

こうして、天地に住まう一人のティアンの少年の命は失われた。

いったい彼は何処で間違えたのか。

注意力が足りなかったのか？ 観察力が足りなかったのか？ 才能が足りなかった

のか？ 実力が足りなかったのか？

己の適性を越えた狩場を選んでしまったその選択か、それともへマスター達を侮り、それに倣い狩場を変えてしまった事か、それとも《危険察知》から即座に反応できなかつた事か……

運も悪かつたのかもしれない。丁度へマスターへが大量に表れた時期だったからそれに釣られてしまったのだと、知能の高いモンスター達が罠を張っていた場所に引つかつてしまったのも。

だが、いずれにせよ彼がその選択を悔い、次こそはと改める機会はもう、ない。彼の——ティアンのたった一つしかない命はここに失われてしまったのだから。



7月20日(月)

今日も今日とて《海の祝福》を頼りにへ黒藤森林へでレベル上げをしていこうと思う。……いや、そう思っていた。

事の始まりは本日午前、予定通りにへ黒藤森林へモンスター狩りに出向いた所まで遡る。

コテツとはリアル時間の午後から合流する予定だと話し合っていたので、午前中、つまりデンドロ口内で丸一日は一人でモンスタ―狩りに精を出す事にしていた。

昨日一日での経験とレベルアップもあって然して苦勞せずに戦利品と経験値を稼いでいたのだけど、狩りを始めてから約四時間後……それを見つけてしまった。

それは人間の——僕より少し年上くらいのテイアンの死体<sup>残骸</sup>だった。

全身が獣の物と思われる歯形によって無残にも食い千切られており、付近には何らかの拍子にアイテムボックスが破壊されたのか、薬草やポーションといった消耗品が散乱している。

正確な鑑別はできないけれど、腐敗はそこまで進行していなかったから経ついても死後数日、というところだと思う。周囲に多少ではあるが血も飛んでいるのに極近くまで接近しても何の匂いもしない、という事は破壊されたアイテムボックスに消臭剤の類でもあったのかもしれない。

後に発見したけれど、微かに残っていた装備品は退魔師ギルドがお勧めしていたMP<sup>魔力</sup>の上がる前衛用装備品の物であり、死体の懐に残されていた冒険者ギルドの登録証には確かに【退魔師】であると記されていた。

——ほぼ間違いなく、先日退魔師ギルドで請けた新人退魔師の搜索依頼、その搜索対象だと確信した。

この依頼を請けた時点で、その捜索対象である新人退魔師が“こう”なっている事は半ば想定していた。

練達の達人であつたりするならば兎も角、未だ未熟である新米が捜索依頼を出される程の期間、モンスターが多数生息している狩場で生存している可能性は低いだろう、と。

……その予想に反して、時間を逆算すると僕が依頼を請ける直前辺りまでは普通に生存していた様子なのは流石というべきなのか反応しにくい事ではあるけれど。

匂いこそしなかったけれど、ある意味それが更にリアリティを引き上げていた様にも思う。あのリアル過ぎる感覚には流石の僕も若干冷静さを欠いて硬直してしまった程だ。

……なんとかギルドでの依頼の説明を思い出し、気を引き締め直す。周囲に他の気配はなかった為、彼を殺したモンスターは既にその場を離れていたのだろう。火傷や打撲痕が残っておらず、「影蟲」が大量に集った様な痕跡もなかったからおそらく死因は「闇狐」の闇属性魔法だろう。死体の損壊が少なかったのは襲ったモンスターが少数だったのか小食だったのか……どちらにしても、幸運だったとしか言い様がない。僕の精神的な意味でも。

それを確認した後に死体の懐を探索し……ギルドの登録証ともう一つ、何も入っていないアイテムボックスを見つけた。

それは棺桶——危険な場所へ臨むティアンが必ず持つていくという、自分を入れる為のアイテムボックスだ。

本来であれば一人での道行でそれを所持していてもあまり意味は無いようにも感じるけど、依頼を請けていた僕にとっては都合が良い事でもあるからそれは横に置いておくとする。

僕はそのアイテムボックスに死体を収納した後、すぐに〈黒藤森林〉を出て慶都に戻ってきた。狩りをする気分ではなくなっていたからね。

退魔師ギルドまで戻り、アイテムボックスを——彼の棺桶と、発見した登録証を渡し、依頼達成の受理を願う出る。

ギルドの彼らは気丈にも発見と報告をした僕に感謝して報酬の5万リルを渡してくれたけど……一瞬表情が翳ったのを見逃す僕ではなかった。

ギルドの職員も依頼を出した時点でこの結末は予想していたのだろうし、この世界ではモンスターに殺されて死ぬのも珍しい事ではないだろう。それでも全くの無表情でいられる程、感情を抑えられる訳ではないという事だ。

……流石にそんな空気の退魔師ギルドに居座る勇氣もなく、先の出来事を完全に忘れて〈黒藤森林〉での狩りを再開する気分でもなかった僕は午後、コテツと合流した後

事情を説明して拠点を変える事を提案した。

慶都は初期国家として天地を選択した〈マスター〉の初期スタート地点ではあるけれど、多くのテイアンにとっては大規模戦闘が禁じられた中立領である以上の事はなく、天地に所属している多くの実力者達は各々の庇護者たる大名の治める領地を拠点としているし……〈マスター〉もいずれかの大名の傘下に入るならば、この慶都から拠点を変える必要があるだろう。

まだ僕は大名の傘下に入るつもりはないけれど、気分を変える為にも新しい町へ行つてリフレッシュしたいのだ。

……と、そう説明したら頭を撫でながら了承された。コテツが甘くて良かった……

デンドロ内三時間  
リアルで一時間もの間協議した結果、僕達が向かう町は慶都から西、〈白庭街道〉を通った先にある都、西白院領、大白宮に決定した。

西白院領はオニミヨウノカミ〔陰陽頭〕西白寺泰央が治める領地であり、その都である大白宮には天地の〔陰陽師〕ギルドや〔退魔師〕ギルドの本部もある。

〔陰陽頭〕が治める彼の都は〔陰陽師〕を始めとした術師にとつては天地でも有数の環境であり、また、慶都と〈東海〉を臨む港領との中継地点でもある為中立領である慶都程ではないが商業も盛んである事から観光にもお勧めである——と、冒険者ギルドのバ



ンフレットに書かれていた。

【退魔師】である僕にとつては確かに行つてみたい場所ではあつただけど、【鍛冶師】であるコテツもが其処を希望したのは不思議ではあつたけど……それを聞いてみたら、術師が治める術の都であるならその地に残つてゐる資料にも期待できるだろう、と。つまり、仕事の関係であるらしかつた。

コテツがそれで良いなら話は決まり、早速各店舗で旅支度をして大白宮に向かう段となつた。

大白宮まで徒歩で約三日、二人旅である事とリアルでの食事や休憩を考慮して……明日いっぱい移動に費やしても良いだろう。

思えば、夏休みに入つてから、いや入る前も何処か遠くへ旅へ行くなんて事はなかつたからある意味ではこれが初めての遠出、という奴になるのかもしれない。少しはゆつくりと旅を楽しんでも良い、はずだよね！

◇

7月21日（火）

今日はずつと歩き通しだった為、合間のこの時間に日記を書こうと思う。

昨日慶都を出発し、〈白庭街道〉を抜け、〈桑川街道〉も半ばまで進んできた。この調子ならリアルで日付が変わる前後には大白宮に到着できると思う。

僕達の旅は徒歩での行脚による道中だったのだけれど、これが中々に風情があつた。街道こそ代わり映えがなかったものの進むにつれて変わっていく景色、近くを流れる河川のせせらぎ、自然を住処とするモンスターでもない小鳥や小動物に和んで草花の息吹を全身に浴びる。

モンスター狩りをしていた時は意識の外に置いていたそれらを存分に味わいながら道行きを楽しむ。

途中でティアンが乗っていた馬車とすれ違ったり、天地に似つかない様な乗り物——おそらくチャリオッツのエンブリオ——に乗ったマスターに追い越されたり。はたまた怪鳥かドラゴンかも判別できない程遠くの空に大きなモンスターの影を見つかったり、全力疾走で街道を走り去って行く人影を見かけたりしたのも旅の醍醐味だと思う。

……いや、後者二つは違うような気もするけれどそれはともかく。

この旅路の途中、確かにそんな風に旅を楽しんでいたのだけど……それだけではなく、モンスターとの戦闘も幾度もあつた。

当然、街道は道こそ整備されているが初心者狩場として使われてるのを見れば分かる通り、町の外だからモンスターも普通に自然に生息している。

その殆どは「小鬼」の集団だったのだけど……なんと、戦闘職である僕と生産職であるコテツで同じ量のモンスターに囲まれていても戦闘時間は殆ど差がなかった。

地味にシヨックを受ける。そりやまだSTRやAGIは3桁に辛うじて届く程度でしかないが、それでも戦闘用のスキルもそこそこ充実しているのだから、むしろ僕がコテツを守って戦うくらいはしようと思っていたのに。

ちなみにその絡繰りは単純で、一言で言えばコテツは「鍛冶師」である自分で作った高品質な武器を装備しているのと、彼自身のリアルスキルによるものだけ……勿論ただのティアンの「鍛冶師」が同じ様な真似をしたら即座にモンスターの餌になるだろうと思う。昨日見た彼の様に。

それを成功させた理由は——どちらも「マスター」だから、という事に集約される。まず一つ——コテツが装備している防具は上から下まで、武器と装飾品を除くすべての装備を自作の装備で埋めている事だ。

そう、昨日まで行われていたイベントで、『海に加護』が付与されていた防具で、埋めていたのだ！

装備可能箇所が防具に該当するのは頭部、上半身、下半身、外套、腕部、脚部の六箇所。その六箇所を『海に加護』が付与された装備で固める事で——モンスターから受けるダメージを60も軽減していたのだ！

初心者狩場か、それに近い場所に生息している下級のモンスターは攻撃力はおおよそ50前後、多少高い個体があったとしても80〜100前後しかない。そんなモンスターの攻撃を防具の防御力やENDで軽減した後には60も軽減しては全くダメージが通らないのも然りだと思う。

これはバランス的にはどうなのか、とも思うがまだ〈Infinite Dendrogram〉はリリースされた直後であり、〈マスター〉の鍛冶師や他の生産職達もこの短い期間で全身の防具を作成するだけの素材を集める事自体がまず難易度が高かった筈なのでそこまで普及はしないだろう、と言われた。

……まあ、コテツはその絡繰りを知って拗ねた僕にも一式の《海の加護》が付与された防具を渡してくれる程には余裕があったのだけだ。

コテツになんでそんなに余裕があったかと言えば、それも〈マスター〉の特権の一つ——エンブリオが理由だ。

コテツのエンブリオ、〔金土銀灰 カナヤマヒコ〕は小型の即席鉱山を出現させるTYPE：キャツスルのエンブリオだ。

その固有スキルは鉱山の姿をしている事からも分かる通り、キャツスルの内部に時間経過で自動的にランダムな鉱物を出現させる物で、種類こそ選べはしないものの素材の供給元としては最適な能力を持っていた。

第二形態に進化した現在では既に少量ではあるものの【ミスリル】逸話級金属も生成されるというのだから驚きだ。……というか、何時第二形態に進化したんだろう？ 多分、昨日合流する前には進化していたと思うんだけど。

そんなコテツが自分で作成し、装備している武器はミスリルソード——武器攻撃力だけで僕のSTRと装備攻撃力を合わせた値よりも高いそれを携え、被弾しても殆どダメージとまらないならばこの結果も納得せざるを得ない。

……それでも悔しくない訳ではない、という思いが通じたのかは分からないけど、道中の戦闘中に僕のエンブリオも第二形態に進化した。

意外と進化が早いと思っていたけど、むしろ掲示板で集めた情報によると第一形態に孵化してから第二形態の進化はデンドロ内で一週間前後で行われる事が多く、孵化してから約十日掛かっていた僕のエンブリオの進化は遅い方らしかった。

その進化の内容はと言うと……固有スキルの追加はなく、ステータス補正のSTR、AGI、END、DEXの四箇所がEに上がった事。

そして、《全主相応》のスキルレベルが上がったんだけど……

オールド・アヴァター  
《全主相応》Lv2：パッシブスキル。

自身の各種ステータスを強化する。

L v 2ではHP・MP・SP・STR・END・DEX・AGI・全状態異常耐性・従属キヤパシティに10%のステータス補正を与える。

流星にこの方向性での進化は予想外と言わざるを得ない。

というか、僕はこれまで一体もモンスターを従属も召喚もした事がないし、状態異常に掛かった事もない筈なんだけど、このエンブリオは僕をどういう方向に導こうとしているのだろうか……？

まあ、エンブリオについては自分ではどうしようもない為、今後のジョブのビルドの参考にするしかないとして、今日はこのくらいで筆を置こうと思う。折角の大都市なのだから、新鮮な気持ちで楽しみたい。

和の国、天地一の術師の都。そこで僕を待ち受けるのは……なんてね。



追記：

リアルで日付が変わった直後辺りで大白宮に到着した（まあ、デンドロ内だと普通に

午前中だったんだけど。

都の入り口から少し行っただけでも出店も人も多く予想以上の活気に圧倒される。

これも大都市だからかと思っただけならそうではないようで、どうやらつい昨日にコンクエスト・ジェネラル【征夷大將軍】からお触れがあり、その話題でこの大白宮だけでなく天地各領で話題になっっているらしい。

そのお触れの内容は——「闘技場施設を持つ全ての領地で武闘大会の新人部門を開催する事」——なんだって。

お触れや武闘大会の詳細な内容について書く事が多いのだけど、それはまだ纏め切れ  
てないから明日にしようと思う。

とりあえず、これは良い気分転換の種になりそうなので武闘大会に出る準備を進めて  
いこう——

T o B e C o n t i n u e d . . . . .

## 第六話 大会・初めての臨公

□〈犀合山岳地帯〉【退魔師】ジーニアス

「——ジーニアス君！そっちに一匹抜けた！お願い！」

「おーらい、見えてるよー！」

パーティ狩りの最中、前衛達と戦っていた鬼族の群れから一匹の【大鬼】がその乱戦の中から抜け出し、後衛——それを守る中衛である僕に向かって駆け寄ってくる。

前衛の二人と一匹は上手く連携しながら鬼族の群れと戦っているが、流石に数十体もいる鬼族の群れに突っ込めば取りこぼしの一体や二体は出てくる。

当然、それをさせない為に僕が中衛として配置されていたんだけど。

【大鬼】は【小鬼】と比べて非常に大柄で体格が良く、ステータスも万遍なく上がっている上位種だ。おそらく力任せに前衛の連携を突破してきたのだろう、多少の傷は見えるがその戦意衰えずにこのパーティの後衛、【陰陽師】と【治療師】の二人を狙いに来ている事から知能もそこそこあるのかもしれない。

防具は初期装備に毛が生えた程度の物しか装備していない典型的な後衛職である二人にこの【大鬼】が襲い掛かればまず間違いないく未だに数多の鬼族と戦っている前衛が



駆けつける前にそのHPを散らす事になるだろう。

——とは言え、大柄な事しか取り柄がない脳筋の鬼。AGIも低いし、僕としては役割を分担し様々な武具を用いて集団の利を是とする「小鬼」の方が面倒だと思っただけだ。

そう考えながら、いつかの再現の様に「大鬼」の隙を突き抜刀でその首を斬る。……《居合い》等の抜刀術系スキルは「退魔師」にはないから形だけにはなるけど。

しかし、斬り方が甘かったのか、相手のENDが予想以上に高かったのか、「大鬼」は首と口から軽く血を吹き出しはしても即死はしない。

「運の良い奴……いや、悪かったのかな？」

だが、即死はせずとも致命部位が損傷した衝撃は変わらない。

放つておいてもあの傷では数分と持たずに光の塵と化すだろうが——遠慮なくよけた【大鬼】の首を《斬魔剣》による追撃で刎ね飛ばす。

それで抜けてきた【大鬼】は今度こそ死に、光の塵へと変わる。

前衛の方を見やると既に群れにいた残りの「大鬼」も大半が満身創痕で「小鬼」達もそんな「大鬼」を見て戦意を喪失しているか逃げ出しているかしている始末だ。

あそこでへたり込むくらいなら逃げ出せば良いのに——と、思わないでもないが相手はモンスターで僕らはへマスター。少しでも糧<sup>経粮値</sup>を得る為に中衛の位置から《透魔閃》で逃げ出そうとした「小鬼」から狙って仕留めていく。

既に大勢が決していたその群れとの戦いはそのまま群れを殲滅して終了した——

「いや、お願いしてたのは抜けてきた敵の足止めだったんだけど、なんで支援を受けた純前衛よりも早く倒せるのっ!？」

「首狩りシヨタ、えぐうい……」

——何故仲間からそんな風に言われるのか。酷い話もあつたもんだと思う。



7月22日（水）

今日は微妙に失敗した……とりあえず、昨日の日記の続きから書いていこう。

日付が変わったくらい時間で大白宮に到着した僕らを出迎えたのは、〈マスター〉でこつた返していた慶都と比べられる程の人々の賑わいだった。

まず驚いたのは人々の熱気とティアンの人達の多様さ……慶都の〈マスター〉達はちよつと違う意味で異様な多彩さに満ち溢れていたけど（鏡を見て絶叫している〈マスター〉とか、歩く度に転んでる〈マスター〉とか、はたまたまともな人型じゃない〈マスター〉もいたりした）またそれとは違った趣のある“異人”達だ。

3 m近いであろう巨体にモンスターの鬼族の様な角を生やした人、腕や脚の皮膚に若干ながら鱗を携える人、羽を生やしている人もいれば、慶都では見なかつた物珍しい装飾品を身に着けている者も多かつた。

そして何よりも慶都と違っていたのは、大半の人が武器を何らかの形で携帯していた事。

街の特徴か、杖や錫杖を持つ者がいれば儀礼剣を差す人もいる。半分くらいは見せかけな様<sup>ハツタリ</sup>だけど、やはりこれが中立領との一番の違いだろうと思う。

見せかけではないと思われる人達は一様に僕達の左手の甲に視線をやっていた。実力者でも〈マスター〉という存在は無視できないらしい。……どの様にその存在が流布されているのか気になる所ではあるけど、今日の所の本題はそれではない。

本題、それは都の人達の間で最もホットな話題——【征夷大將軍】主催の武闘大会だ。公布された情報によると、概要は以下の様になっているらしい。

開催日：10日後の昼間（リアル時間で7/26）

参加条件：合計レベルが40以上50以下である事。

参加費：参加者一人につき【宝櫃】を一つ。入手手段は問わず。

賞金：各闘技場施設での開催毎に、優勝者に300万リル、準優勝者に50万リル、そして特別賞として備考に記した特定の条件を満たした者に50万リルの賞金を与える。

また、参加者全員に参加賞を与える。

備考：大会形式はトーナメント方式とする。

この大会は闘技場施設を保有するすべての都で同刻に開催するものとする。

参加人数は都の闘技場施設の許容最大数を事前に告知する。

闘技場施設の許容最大数を越える応募があった場合、応募者の中から抽選で参加者を決定する。

闘技場施設の利用規定につき、戦闘開始時に【高位結界術師】の《封鎖結界》により安全確保を行う。

上記以外の戦闘時のルールは決闘ランキング戦公式ルールに準拠する。

《封鎖結界》を破壊する事ができた参加者には特別賞を与える。

これはティアン・〈ハマスター〉を問わず広く参加者を募るものとする。

……備考の最後として公布の紙面の最後に載っていたのも移したけれど、これは明らかに〈ハマスター〉の参加を前提とした物だろうと思う。

そもそも、武芸者として天地に住まうティアンで未だ合計レベルが50を越えていない者が自身が非常に少ないのだ。ティアンだけでは天地に存在する闘技場施設すべてでトーナメント式の大会を行う事自体がまず人数が足りなくなってしまうだろう。

しかし、ならばその目的は……？と考えると流星に推察するヒントが少なすぎて答えに窮してしまう。

デンドロの公式ホームページに書かれていた世界観を見るに、国という大枠で〈ハマスター〉と積極的に敵対しようとはしないとは思っただけど、今までティアンとあまり交流してこなかった僕にはそこら辺は断言しにくい問題だからね。

……気になってる場所の一点はその部分、この大会、いくらなんでも開催が早過ぎるのでは？ という事だ。

〈Infinite Dendrogram〉が始まってからこの大会開催までデンドロ内時間で約一カ月後となる訳だけど……正直な所、このゲーム、この世界において

一カ月が経過した所でまだ足場すら固まってない現状では「マスター」の出来る事なんてたかが知れている。参加条件にある通り合計レベル50——この世界の戦闘者としての最底辺のレベルが精々といったところだと思う（レベル上げに適したエンブリオを持つている人はまた別かもしれないけれど）。

この段階のマスターを大会に参加させて一体どんな目的があるのか——全く見当もつかない。

……掲示板等で話されている様に、『海の日キャンペーン』以来の運営のテコ入れによる天地限定のボーナスイベント、という可能性も十分にありそうなのがまた悩ませる。

——まあ、結局今考えた所で答えは出ないのだから賞金目当てに参加する事には決めたのだけど！

何らかの伝手になりそうな特別に交流しているティアンもいなければ参加して失う物なんて（参加費以外は）ないんだし。

それに、まだまだレベルは低いか折角闘技場に、決闘の場に出られる機会でもあるのだから当たって砕けるの精神でチャレンジしてみたいと思う所存だ。

と、思い立ったのは良いけれど大会に出るにはクリアしなければならぬ条件があ

る。

参加条件である合計レベルを規定内まで上げる事と、参加費として要求される【宝櫃】を手に入れる事だ。

合計レベルは既に30を越えている為、開催までの期間で狩りを行っていけばまず間違はなく40以上には達するだろうと思う。

問題は、そう——【宝櫃】の入手の方である。

掲示板での情報によると、【宝櫃】とはボスモンスターを討伐した際にドロップされるアイテムで、主にボスモンスターのレベル帯に応じたアイテムがランダムに手に入るらしいのだけどそこは今は関係ない。

問題は、このアイテムは基本的に亜竜級以上の実力を持つと言われるようなボスモンスターしかドロップしない点だ。

当然ながらレベルも低くステータスもスキルも貧弱な今の僕が独りで戦って討伐できる相手でもないし、入手手段を問わないと言われても市場価格で10万リル前後する【宝櫃】を買う資金もありはしない。

ならばどうするか——それはMMOで古来より行われてきた様に、同じ目的を持った人達と臨時パーティを組み、協力して目的を達成すればいい。

一人で勝てないなら複数で、パーティの役割分担とエンブリオによる各々の固有スキルを組み合わせれば、効率良く今までよりも強いモンスターに勝てるはずだと。

そう考え、僕は大白宮の冒険者ギルドへ向かってパーティの募集を掛けた。

……半日待つても誰も来ない所か、へマスターへを見かけすらしなかったけど。

考えてみれば当然、先に書いたようにまだ *Infinitive Dendrogram* がサービスを開始してからリアルで一週間、足場も固まっていないこの時期に、初期スタート地点の町から移動している人なんて殆どいなかったんだ……！

ティアンはティアンで、僕と同レベル帯の人が仮にいたとしても、一パーティの人数で亜竜級に挑むなんて真似をする奇特な人はいなかったようで、その時間はただ冒険者ギルドの資料を眺めて暇を潰すだけの時間となってしまうた。

結局、今日はその後もパーティの募集の申請だけギルドに残しておき、デンドロ口内で二日間また今までと同じように街の近辺でレベル上げに勤しむのみとなってしまうた。

【退魔師】のレベルは上がったけれど、これは大会までにパーティを組めるんだらうか

……？





7月23日(木)

パーティが見つからないから、最悪コテツと一緒に亜竜級モンスターと戦う覚悟を決めていたけど、なんと今日ログインしたらパーティ募集に応募が来てた!

応募してくれたパーティは既に固定パーティを組んでいたらしい「マスタ」の四人組。

……四人のジョブも【剣客】弥生、【剣武者】烏丸、【陰陽師】エリーシア、【治療師】レイン、ととてもバランスが良く見えるパーティなんだけど、四人の内、半数以上のエンブリオが現状戦闘に使える物じゃないしレベルも30前後しかなく、ボスに勝てるかどうか分からなかったから補強の為に、という事らしい。ちなみに、四人はリアルでも友達同士でその内の一人……パーティの紅一点、【剣武者】烏丸が今回の武闘大会に参加を希望しているようだ。

……まあ、四人の態度や口調から本当に紅一点なのかは疑問だったけど、そこを聞くのはマナー違反だよね。

既に前衛二人と後衛二人で役割分担はできている為、【退魔師】である僕には中衛にて遊撃と後衛の護衛をお願いされる形となった。

大白宮に到着していた「マスタ」がまだ殆どいなかったのもあり、話はトントン拍

子に進み、互いに自己紹介をし合って今回のパーティ結成の目標——レベル上げと、ボスモンスター討伐による「宝櫃」の複数確保を目指して大白宮の北方、鬼族と魔獣の巣窟である〈犀合山岳地帯〉に向かう事となった。

〈犀合山岳地帯〉に生息しているモンスターは【鬼熊】【火狼】【大鬼】【小鬼】、そして妖怪である【鬼火】が若干、という所だ。更に、ボスモンスターとして【小鬼英雄】も出現するらしい。

物理ステータスが非常に高い【鬼熊】と【大鬼】。《物理攻撃無効》を持つ厄介な【鬼火】に今までの狩場以上の数と連携で襲い掛かる【小鬼】達と、全体的な難易度は〈黒藤森林〉と比べても間違いなく一回り以上高い。

今日は遭遇しなかった【小鬼英雄】の存在を加味すればそれ以上となるのは言うまでもない。

武闘大会が始まるまでリアルで残り三日しかない。パーティを組んでより効率の良い狩りができる様にはなっても、時間に余裕がないのは変わらない。

とは言っても、組んだパーティは元の四人はともかく僕は臨時メンバー。ある程度の連携もできなきや一人混ざった所で亜竜級に挑むなんて真似はできないからリアルでの今日一日程度は狩場の奥にも踏み込まず、連携の練習とある程度のレベル上げを行う事にした。

……デンドロ内とはいえ、二日も共に狩りをしてると色々と思う事はある。まずはこのパーティー——アタリだ、と。

確かに追加メンバーを募集するのに納得できるような隙も所々ある。後衛二人の防御能力が貧弱だから突然のバックアタックや奇襲に弱い面やエリーシアのエンブリオの固有スキルの関係で《物理攻撃無効》を持つ「鬼火」に対処するのが難しいところなんかはまさにそれだったけど、そこに一時加入したのが《危険察知》を持ち、「鬼火」も《斬魔剣》で簡単に討伐できる僕だったのは互いにとつて幸運だと思う。

だが、それ以上に彼らの実力と能力は良い物を持っていた。

特に前衛の二人、烏丸と弥生はおそらくリアルでも剣道を修めていたのか、その剣術は慶都近辺の初心者狩場で狩りをしていた時に見た他のマスターと比べても間違いなく上だろうと確信できる。達人級とまでは行かなくともその心得があり、更に気心の知れた二人で連携を取れるのだからそれも当然と言った所か。

更にエリーシアのエンブリオ——「暴慥竜 タラスク」の存在も大きい。僕には縁がなかったTYPE：ガードナーのエンブリオ。強大な地竜型のガードナーであるタラスクのステータスは亜竜と比べても更に数倍は高いというのだから驚きだ。

……そんなステータスを持っているならば一人でボスでも狩れるのだろうけど、彼の

エンブリオであるタラスクはその高いステータスを持つ代償としてか、「生物を殺傷した数に応じて永続的な全ステータスの低下」というデメリットスキルを所有しているらしい。

その影響で四人の中でほぼ唯一の魔法攻撃が可能な【陰陽師】であるというのに【鬼火】の一体すらも倒せないのだけだ。

だが、攻撃はできなくてもその巨体と高すぎるステータス、そして進化して習得したらしい防御スキルを生かしてパーティの壁役となる事はできる。

実際にタラスクと前衛の二人を抜けて後衛までモンスターが迫ってきたのはこの二日で三度しかない。それも全て数の多い鬼族の群れが相手だった。

二つ目に、レインのエンブリオである【安穏静殿 エレクテイオン】の存在。

安全な住居である一軒家を出現させるTYPE：キャツスルのエンブリオ。出現させるのに五分もかかり、戦闘用の固有スキルは一つもなく、生産系統の能力にも乏しい、確かに戦闘に使えるような物ではない事は事実だ。

しかし、都から離れたモンスターの生息するこの狩場でも安全に休憩できる場所となるこのエンブリオは長期間の狩りをする際、特にマスターがリアルでの小休止をする時等には最適のエンブリオだと思う。

……正直、僕も自分のエンブリオと比べて羨ましいという感想が拭えない。特にあの

モンスターから襲われなくなるスキル、どういう理屈で発動しているのだろうか……？

そして、最後にそれら以上に狩りを快適にさせたのが——【陰陽師】のジョブスキルである《生体探查陣》だった。

範囲内の特定の生物の位置やレベルを探る索敵用の魔法スキル。

この魔法のお陰で僕の予想以上に無駄なく、テンポ良くモンスターを狩っていく事ができたのは嬉しい誤算だった。それでこの日記を書く頃にはパーティ内で最もレベルが高かった僕のレベルは40にまで達していた。

この調子なら明日、明後日はボスモンスター——【小鬼英雄】に挑める事となるだろうと思う。

その後はどうするにせよ、実りのあるパーティが組めて本当に良かった——

T o B e C o n t i n u e d ……

## 第七話 全主権限・準備完了

7月24日（金）

今日は今日とて昨日の四人とパーティ狩りを続行した。

武闘大会の開催はリアルの時間で言えば明後日となるので、パーティを組むのは明日の午前中まで、という予定になっている。

今日、デンドロ内で丸三日掛けて〈犀合山岳地帯〉での狩りで手に入れる事の出来た【小鬼英雄の宝櫃】は一つだけだった為、パーティでの揉め事を避ける為にも、なんとかパーティを組んでいる間にもう一つは手に入れておきたい所だ。

だけど、それはそれとして——今日は下級職のカンストにも達していないこの五人のパーティで【小鬼英雄】……亜竜級のボスモンスターを倒せた事を祝いたいと思う。

【小鬼英雄】は〈犀合山岳地帯〉だけではなく、天地や黄河全域の低レベルの様々な場所で出現するボスモンスター。

その実力と性質は【ゴブリン】達の長、【ゴブリン・キング】と同等の物と言われているし、凡その国での扱いも似たような物みたい。

【ゴブリン・キング】と似て多くの【小鬼】達を配下として群れを作るモンスターであ

り——そして、所持するスキルも似通っており、《小鬼英雄譚》という幾つもの効果を複合した特有のスキルを有しているのが特徴だ。

その第一の効果は配下の【小鬼】達の全ステータスの倍加。

第二の効果は群れのボス、つまりスキルを所有する【小鬼英雄】の取得経験値の一部を配下の【小鬼】達に加算。

そして第三の効果は戦闘中、配下の【小鬼】が死亡する度に憤怒によって【小鬼英雄】のステータスが強化されるという事。

どの効果も非常に厄介なものだけ、特に第三の効果が最悪だ。

効果はその戦闘中しか持続しないものの、何十体と群れの【小鬼】を倒してしまった場合、【小鬼英雄】のステータスは亜竜級どころか純竜級——平均ステータス5000を軽く突破する程に強化されてしまう為、【小鬼英雄】と戦闘する場合はレベルが高いうえにステータスが倍加している【小鬼】の群れを殺さない程度に突破しつつも【小鬼英雄】を討伐しなければならぬのだ。

強化された【小鬼英雄】をも簡単に討伐できる程の実力がある場合は普通に群れを殲滅するのがベターらしいけど、勿論ながら僕達のパーティにそこまでの戦力は存在しない。

ならばどの様に【小鬼英雄】を攻略したかと言えば、セオリー通りの分断作戦だった。

それは通常であれば今の僕達の戦力ではやれる代物ではないのだけど、僕達は「ヘマスタール」。ならば「ヘマスタール」らしく、エンブリオを利用しての作戦と相成った。

耐久に秀でた純竜級のステータスを持つ「タラスク」と弥生のエンブリオである、副次的に味方のENDを上昇させられる「エイヴィヒカイト」を軸として一人と一匹が群れの「小鬼」を押しとどめ、残りの戦力である僕と烏丸が直接「小鬼英雄」を叩く——字として書くならこれだけだったけど、本当にしんどかった。

亜竜級である「小鬼英雄」の平均ステータスは1000に届くか届かないかだけど、僕達の平均ステータスは未だに200前後しかない。いくら二対一で数の利があったとは言え、そう簡単に倒せる訳がないのは当然だった。

それでも僕達が勝利できたのはリアルスキルの差か、それとも……群れとの戦闘前と戦闘中に進化したのをに入れて、全員のエンブリオが第三形態に進化する事ができたからかもしれない。

皆のエンブリオが進化した事により、ステータスは各々微量ではあるが増え、「タラスク」と「エイヴィヒカイト」は第二形態まででは習得していなかった仲間を支援するスキルを手に入れていた。

更に烏丸のエンブリオ——「ツカノツルギ」の攻撃力は今まで以上となり、彼女のエンブリオの固有スキルと僕の《斬魔剣》でなんとか「小鬼英雄」を倒した時点で既に



勝負は決まっていた。

残った群れの「小鬼」達も殲滅し終え、「宝櫃」を手にする時には戦闘前と比べてもレベルも上がっており、皆満足した表情をしていたのを覚えている。

この調子で明日、また狩りを続けて「小鬼英雄」を倒せば満点の仕上がりだろうと思う。僕も気合いを入れておかないと。……うん、気を取り直して、気合いを入れないう。

一応、記録の為に僕のエンブリオの進化についても記載しておこうと思う。

今回の進化によるステータス補正の変化はHP、SP、MPのステータス補正がEへと上がり、LUCを除くすべてのステータス補正がEになる形となった。

また、固有スキルである《全主相応》のレベルも3に上がっていたけれど、補正の数字が15%になっただけで前回の様に項目が追加されていたりもしなかった。

しかし、その変わりに新たに固有スキルが追加されていたのだ！

《オールド・オーダー全主権限》：パッシブスキル。

自身が所持、習得しているすべてのスキルの使用制限を無視して使用することができ  
る。

「スキル封印」とそれに類する状態異常に対する完全耐性を得る。

本当に僕のエンブリオはコメントに困る固有スキルしか習得しない……とは思わな  
い訳ではないけれど、今回習得したこのスキルは今後の事を考えると役に立つ効果では  
あった。

今の僕のメインジョブ、【退魔師】で習得した多くのジョブスキルは汎用スキルである  
《危険察知》を除き、使用するのにメインジョブに制限があるスキルで構成されている  
為、他のジョブに転職した際に使用できなくなるスキルが多くなりそうだったのだ。

……それでも、まだ下級職の一つ目で殆ど意味がない固有スキルであるのは事実だけ  
ど、今後の為にはこういうのも悪くはない、のかな……？



7月25日(土)

昨日一昨日から引き続き四人とパーティを組んで狩りに励んでいた。

……そういえば、リアルで丸二日以上ずっとパーティを組んでいるけど、彼らもリア  
ルでは僕と同じ学生なのだろうか？ 雰囲気からすると高校生か大学生くらいだと思っ  
ただけ……

今日の狩りも《生体探査陣》を頼りに【小鬼】の群れを探して狩り回った結果、目的

である【小鬼英雄】の群れを見つけて無事、二つ目の【小鬼英雄の宝櫃】を確保する事ができた！

群れの規模が、昨日戦った【小鬼英雄】のものとは比べて倍近い数の配下を率いていたのは本当に驚いたけど……多分、テンションが上がりまくってたからあの時はそこまで気にしなかったんだろうなあ。

今までの狩りによるレベルアップと、昨日進化したエンブリオの固有スキルに慣れてなかつたら多分、一人か二人はデスペナルティになっていたかもしれない。あの時間にデスペナルティになってしまっていたら明日の武闘大会に間に合うか、ギリギリだっただろうから誰も死ななくて本当に良かった。

デンドロ口内で一週間も共に楽しんでた仲間との狩りのラストでそれは流石に気まずすぎるからね……

その後はこの一週間の狩りで手に入れた戦利品と【宝櫃】の分配をして、予定通り彼らとのパーティを解散した（ついでにフレンド登録もしておいた。身内以外の登録は初めてだった）。

パーティ人数の五等分……に、僕が一人で【宝櫃】を一つ貰う分2万リルを差し引いてしめて6万リル分のアイテムとなった。これで今までの所持金と合わせて大体12万リル。

……明日の武闘大会を控えて最後に行っておかなければならない事がある。そう、装備の新調だ。

武器の直剣は初日に良い物を選んだとは言え、5000リルで買ったそれは流石の目利きで今まで簡単な手入れのみでも折れたり欠けたりもせず働いてくれたけど、それでも性能的にも、摩耗の程度も既に限界に近い品物だ。流石に武闘大会に出場する前には新調しなければならぬ。

防具もコテツに《海に加護》が付与された防具を一式揃えて使っていたけれど、《海に加護》はモンスターにしか効果を表さないから武闘大会では無意味な為、こちらも更新した方が良さだろう。

ならばまだ碌に大白宮の店も知らない僕が何処に行つて装備を新調すべきか——そんな訳で、一緒に昼食を食べながら勝——コテツに装備の作成を依頼した。持つべきものは優しい保護者だよね、なんてね。

それにしても、もう【鍛冶師】をカンストして【探掘師】に転職しているとは思わなかった。

多分、ジョブクエストを多用したとは思うんだけど……やっぱりエンブリオのおかげなのかな？

午後はコテツに鍛えて貰った剣や動きやすさを重視したプロテクター等を装備して

の最後の狩りを行う事にした。

装備の代金は、コテツは笑いながら「出世払いでもいいよ」と言ってたけど、とりあえず10万リル渡しておいた。これ以上コテツに借りを残しておきたくなかったからね。

……今思うと、ミスリルソードを含むこれらの装備、10万で足りただろうか？後でこっそり聞いておかなきゃ……

とりあえずそんな心配は今は他所にやって、最終的にレベルは47まで上げる事が出来た。

ギリギリでジョブレベルのカンストの50に届かなかったのが残念だけど、あまり無茶をしようつかりデスペナになったりしたら目も当てられないので、今日はこれくらいにしておこうと思う。

これでやれる事はすべてやり尽くした筈、あとは自分を信じて天命に任せるのみ！

□  
■  
???

そこは奇妙な空間だった。

まるで宇宙の真空空間の様に上もなく下もなく、目に見えるような光源がある訳でもないのに適度な明かりによって空間中を照らされている。

その空間に陣取っていた「彼女」の周囲には用途も分からないようなオブジェクトが複数散乱しており……そして、その眼前には数多のウインドウが浮かび上がっている。

ウインドウの中心にいる「彼女」……それは普通の人間ではありえないような姿をしている。

卵を連想させるような楕円形の膜に覆われた、人形のように完成された美しさを持った少女だ。

一体誰が想像できようか。この空間に佇む彼女が、この世界を管理している数少ない管理AI、その一人であるハンプティダンティであると。

彼女の前に浮かぶそのウインドウに映っているのは今からたった数刻前、某国某山の一角で行われた類稀なる「マスター」と「UBM」の熾烈な戦闘の光景だ。

彼女は増えつつある自分の職分である仕事を処理しつつも、上機嫌に笑みを浮かべる。

その笑顔は、無垢なる童女の様にも、残忍なる悪魔の笑顔の様に見え――

「ちよつとごめんよー。ハンプテイ、いるよねー？ あ、いたいた」

「……何の用かしら？ チェシヤ。今は貴方に頼むような仕事はないのだけど」

彼女のプライベートスペースに一人——いや、一匹の闖入者が現れる。

それは彼女、ハンプテイダンスの同僚である管理AIの内の一体、二息歩行する白猫、雑用担当管理AI——チェシヤその人（？）だった。

「いつも通り傍若無人だね……キヤタピラーとジヤバウオックからちよつとした苦情が来てたよ。なんでもセーブポイントとUBMを私用で使うのはこれつきりにしろ、だつてさー」

「ああ。なんだ、その事ね」

チェシヤが、そしてハンプテイが言及しているのは今から約一週間前に企画したとある騒動の萌芽。

彼女が見初めた才有る<sup>ハ</sup>（<sup>エイ</sup>）ヘマスター<sup>ド</sup>に対するテストとして、UBMの誘導や一部の場所をセーブポイントにした事を咎められているらしいと漸く思い当たる（担当している管理AIからすれば、当然の苦情ではあるのだが）。

だが、それは

「ええ、分かつてるわ。今後は同じような事はしない。そう二人に伝えて頂戴」

「……偉く物分かりが良いとちよつと不気味だなー」

「……流石の私でも怒るわよ？ 今後は仕事が増えて忙しくなるから、だと言うのに」

半分冗談、半分本気でそう言い、チエシヤをあしらう。

忙しくなるというのは事実だ。まだ〈Infinitive Dendrogram〉が始まつて1か月。だが確実にマスターの数は増え続けている。

マスターが増える程に彼女、エンブリオ担当管理AIであるハンプリオテイダンの仕事の負担は増大し、今回の様な大掛かりな仕掛けを施す事はできなくなるだろう。

最も、件の〈マスター〉としたとある「約束」も無関係ではないのだが。

——さて、今度はシユウを入れて面白い騒動の種を探さなきゃね……あの双子に良いイベントを見繕ってもらうにはどうしたらいいかしらね

騒動に巻き込む事を迂闊にも許可してしまった〈マスター〉がこれから巻き込まれる災難について考えを巡らせ……ふと、その猫の顔に苦笑を張り付けながらもまだチエシヤがそこに佇んでいる事に気をやる。

だが、彼女が口を開く前に、気まずそうにチエシヤが口火を切る

「あー、それともう一件……バンダースナッチから、『エンブリオの検閲は万全か』だつてさ」

「……そう、もう上級に進化するエンブリオが出てくる頃だからかしらね」



検閲。

無限の可能性を謳い、〈マスター〉の自由を最大限尊重する彼らには似付かわしくないものだ。

だが、数少ないながらもそれには確かな例外が存在する。

マスターが孵化、進化させ保有するエンブリオは、それぞれのパーソナリティに応じた千差万別、それこそ無限の可能性を表す奇跡の産物だ。

だが、それ故に管理AI達には不都合な点が確かにある。

それは、例えば数多のデータベースにアクセスし、情報を参照する事の出来る携帯情報端末型のエンブリオ<sup>アイムズ</sup>。

それは、例えば森羅万象ありとあらゆる叡智を持ち、〈マスター〉に助言を与える鮭のエンブリオ<sup>ガドナ</sup>。

それは、例えば〈マスター〉の好奇心によつて“未知”へ向かつてひとりで走り出す馬車のエンブリオ<sup>チャリオッツ</sup>。

それは、例えばこの世界の何処かで記された古文書秘伝書魔術書歴史書手引書教科書

実用書種々様々な本が取り揃えられた図書館のエンブリオ<sup>キヤッスル</sup>。

それは、例えば周囲で起きた過去を含めたあらゆる事象を観測・把握する事を可能とする己の領域たるエンブリオ<sup>テリトリ</sup>。

そう、例えばそれらの様な「全知」や「未知」と言つた能力特性に特化されたエンブリオの数々である。

エンブリオの誕生は「ハマスター」のパーソナリティによつて形作られる——ならば、人類が発展してきたその象徴たる知的好奇心を己のパーソナリティとした「ハマスター」によつて、この様なエンブリオが生まれるのは事前に想定できていた事だ。

今の「ハマスター」達はこの世界をゲームとして楽しんでゐる為、生まれるエンブリオの殆どが何らかの形で戦闘に関与する形態として誕生しているが、やはり極僅かではあるが、前述した様なエンブリオは誕生している。

……知識やそれに纏わるエンブリオと、その「ハマスター」達に咎はない。むしろ情報と言ふのは時には単純な戦闘力よりも強い力となる事すらあるのだから、管理AI達だつてその誕生と進化を寿ぐ事に何の異論もないのだ。

だが、彼らには——管理AI達、いや、「化身」と呼ばれる者達には隠しておきたい事だつて山ほどあるのだ。

それは、この世界における過去、先々期文明においてかの時代を襲つた超越者達との

関係だったり、その後に行われた世界中における暗躍の数々だったり、その他にも色々だ。

既にこれらの情報の殆どはこの世界から失われている——が、エンブリオによる固有スキルならばそんな道理は無視できる事が多いという事を彼らは誰よりも知っているのだ。

### 特記事項二番、機密事項露呈の危機対応。

この事案は特記事項に該当し、その対処の為にエンブリオ担当管理AI、ハンプティダンティが個々のエンブリオに対して検閲を行うのがその肝となっている。

「——現状、該当する、計68のエンブリオの検閲を問題なく継続しているわ。1か月でこの数はどう見るのが良いのかしら？」

「この世界の……ゲームの説明を鑑みれば多い方なんじゃないかな？ でも、本当にいいの？」

「あら、何の事かしら？」

「——検閲は、第六形態まで進化したエンブリオからすべて解除する、なんてさ——」

「問題ないわ。だって——エンブリオがなくなっちゃって、いつかはどの道知られる事でしょう

う？」

何故なら、この世界にある尋常ならざる力を持った存在は、エンブリオだけではないから。知識を、彼らの存在への手がかりを得る手段などいくらでもあるのだから。

その筆頭は超級職——かつて、先々期文明崩壊直後、生き残った人類（ティアン）の中の戦闘型超級職が、復讐心からか彼らの存在を探し当てた時の様に。

かつて、凄腕の「超探偵」が、腐れ縁たる「超記者」と共に世界の深奥に隠された真実を暴かんと全力で動いた時の様に。

かつて、死者の無念の嘆きを聞いた「冥王」が、親友である「魔術王」と共にその怨敵である化身を狙った時の様に。

かつて、世界の過去を垣間見た「巫女姫」が、配下である天地の益荒男たる神域の武術を操る戦闘型超級職達と共に化身を討たんと立ち上がった時の様に。

そして、当然ながらそれ以外にも「ヘマスター」に取れる方策ですら無数にある。

未だ管理AI達が見つけていない未踏の遺跡から資料を発見するかもしれないし、古く、とても古くから生き残っているモノと友誼を結び、古の時代の事を聞く事もできるだろう。

……事実、件の先々期文明、それ以前より生きている例外も確かに存在しているし、今

よりも格段と発達していたあの時代の寵児達の自分達に向ける執念には舌を巻く思いをした事も多い。

彼らなら自分達化身の目を逃れて後世に記録を伝える手段を幾つも残していたとしても不思議ではないし、実際前述した自分達を襲ってきた多くのティアンの超級職のいくらかは何らかの方法で先々期文明時代の者の思惑が関与していた可能性が高い。

——最も、その思惑も執念もすべて、一切合切を切り捨てて、目的の為に自分達化身が塵殺したのだが、閑話休題それはじつはかく。

「それはそうなんだけどねー。実際、もう検閲に引つかかっている子つてどれくらいいるのー？」

「……さっき言った68の内、50以上は既に何らかの形で検閲された情報に触れようとしてたわ。好奇心が強いのは良い事なんだけど、ね」

「あらら……まあ、そんな子達じゃなきや情報に強いエンブリオは生まれないんだらうねー」

全くだ。と同意する様にため息を吐く。

検閲それ自体ではそこまで演算リソースを食う訳ではないが、エンブリオ担当としてはそれだけに拘っている訳にもいかない。今後が増え続けるであろうマスターとその

エンブリオを思えば、そして彼らの目的を考えれば彼女のリソースはいくらあっても足りなくなるのだから。

「それで用件は終わりかしら？　なら、さっさと他の所を手伝ってきなさい。こちらは問題ないから」

「はいはい。今の時期は何処も大忙しだから本当に大変だよ……」

「残念ね。生憎と私はこれからもっと忙しくなる運命なのよ。皮肉かしら？」

「違うけどー!?　本当に捻くれてるね!」

軽い冗談を交えながら手をひらひらを振り、チェシヤを追いやる。

実際、へマスター達にオープンされたばかりであるこの世界の管理運営に管理AI達の殆どは忙殺されている。特にその中でも並列演算処理能力に特化されたチェシヤの負担は予想以上だろう。それを思いやった……のかどうかは彼女の声音からは判断できないが。

「それじゃ、また何かあったら……ってそうだ。一つ忘れてた」

「まだ何かあるの？　酷使し過ぎじゃないかしら」

「うん、大した事じゃないんだけど……その情報に特化したエンブリオで【邪神】を探し出せるのがいたら教えて欲しい、ってドーマウスから」

「……それは流石に望み薄だと思うけど。ま、もののついでに探しておくわね」

最後に大した事ではない——と言いなながらも、管理AI達にとっても重大なソレを依頼し、今度こそチエシヤはこの空間を退出した。

——エンブリオ<sup>異物</sup>のあらゆる干渉を跳ね除け無効化する、世界の終焉<sup>ハルカ</sup>のトリガー。

それがマスター達を迎え入れる時期までに見つけられなかったのは痛恨の事実だった。

故に、彼らは一縷の望みを捨てずにあらゆる方法を駆使して搜索しているのだが……まさか、この出来事の僅か数日後に、全く関係ない方法で探していた相手を見つける事になるとは、管理AI達の誰も想像していなかった——

To Be Continued……

## 第八話 武闘大会・マスターの力

□ ■ 〈大白宮・闘技場〉

『これより！ 本日のメインイベント、武闘大会——“若葉の乱” 本戦を開催致します  
！』

『僭越ですが、今大会についてのルールの説明をさせていただきます。今大会は事前告知にある通り、トーナメント方式による勝ち抜き戦となります！』

『この大白宮においては16名もの人数がエントリ―されており——既に本日午前に行われた予選にてその数を半分まで減らされました！』

『既にその武威を見せ、本戦へと勝ち残ってきた若き未来の武芸者達の更なる演武をどうか会場の皆様もご期待いただけるでしょう！』

『惜しくも予選において敗退してしまった各々がたには参加賞と共に闘技場利用チケットと闘技場観戦チケットが5枚ずつ贈呈されます！ 彼らの今後の成長と躍進にも期待したいところです！』

『それでは——“若葉の乱” 本戦、第一回戦第一試合！』

『東の門！ 【戦士】 モ……モヨモト対！ 西の門！ 【退魔師】 ジーニアスです！』



司会の拡声魔法を使用したその声が響くのと同時に、狭くはない観客席に満員の観客より盛大な歓声が響く。

彼らは、彼女らは期待しているのだ。それは未だ若き武芸者達の活力溢れる雄姿に――ではない。

それは、今からたった一カ月前から唐突に、急激に、そして大量に出現した伝説の存在である「マスター」に対しての期待だ。

今までは殆ど雲上人だった伝説の「マスター」！ 異世界とこの世界を行き来する生来の異邦人！ それぞれが二つとない特異なる能力を持つエンブリオ！

それまでは関わる事のなかった非日常なる人々。だが、しかし……その興味に反して彼の人々の増加から未だその「マスター」と深く関わってきた人々テイアンはあまりにも少ない。

それは何故か……一言で表すならばそれは「無知」であった。

「マスター」がどんな存在なのかは知っている。彼らが不死身である事も、彼らが不意に異世界へ行ってしまいう事も、彼らが持つエンブリオが特異な能力を持っている事も、それらはすべてテイアンの歴史の中で伝えられてきた事だ。

だが、それはあくまで伝説の存在として、なのだ。まさかそれがここまでの人数出現

して、自分達の目の前に現れるとは夢にも思っていないかったのだ。

——兆しはあった、はずだ。数カ月前から微かに、しかし確かに「近いうちに〈マスター〉が増加する」という噂が下々の民草の間でも囁かれていたのだから。

それは極々少数の〈管理マスター〉達が各国の首脳陣に流した情報が、どの様な経路を巡ってか一般市民にも流れていたのだが……それはともかく。

彼らは全国各地で数万単位でその数を増やした〈マスター〉達と否応にも関わらざるを得なくなつたのだが、遊戯としてこの世界に現れた〈マスター〉達とどの様に付き合っていくのか、未だに計りかねていたのだ。

各職の専門ギルドや冒険者ギルドでの関わり、依頼や商売でのやり取りと言つた事務的な関わりは既にそこかしこで行われているのだが、双方にある意識の差は拭い切れない。はいない。

この世界に一つの生命として生きる人々と、この世界を遊戯として訪れた人々であればその溝も当然のものだった。

また、〈マスター〉の中には一定の割合で奇行に走る者がいたのもそれに拍車をかけていた。

これより今少しの時が流れればティアン達の反応も慣れを覚え、〈マスター〉達もその付き合い方に熟知したり、世界派なる心情の派閥も出来上がるのだが——それにはもう

暫しの時が必要だった。

そんな折に開催されたのがこの——「マスター」も参加を推奨される武闘大会、  
「若葉の乱」であつた。

公布された紙片にも「マスター」の参加を推奨する文言がなされ、珍しい新人専門の武闘大会というだけでなく、破格の報酬さえも用意されたこの舞台。

天地を選んだ多くの「マスター」達は己の技を磨く為、この大一番の舞台で名声を得る為、多額の報酬を得る為、そして何よりもゲームとしてこのイベントを楽しむ為にその準備を整えていた。

——まずはレベル上げと「宝櫃」の入手だ。見慣れぬ決闘のルールの把握も忘れてはいけない。闘技場施設の容量によつて参加人数に制限がかかる？ それならば参加費と条件の用意が出来たなら「マスター」でゴつた返して初期スタートの慶都は早めに出て、他の闘技場施設がある街に移動しなければ。限界を破壊できるなら本戦に出るだけで大儲けだ——

実に、実に多くの「マスター」達はこの大会に向けて熱意を燃やしていた。

その結果、天地の各闘技場施設で同時刻、別々に開催されたこの大会におけるマスターの総参加数は300を優に越える程であつた。

そして、ティアン達もこの大会に大きな注目を集めていた。

見習い武芸者の一角として「ハマスター」と戦う為に、自分の職分を果たす為に、己の名声を得る為に、あるいは師の命令により参加した者もいるかもしれない。

だが、それ以上に——「ハマスター」を知りたいが為に、伝説の「ハマスター」を応援せんが為に、「ハマスター」に自分達の歓声を聞いてもらう為に——無知ながらも、この世界の新たな隣人たる「ハマスター」を歓迎せんと闘技場に所狭しと詰めかけていたのだ。

そして、その大多数の民草に紛れる様に——この天地が誇る武芸者達は、険しい表情で決闘場を凝視していた。



天地の武芸者の実力は世界で随一。

蟲毒の蟲壺で鍛え上げられたその身心は鋼の如く、技の冴えは他の追隨を許さず、その命続く限り戦と言う戦を渡り歩き、その様相まさに修羅の如く——

そう他国の者に評される天地の人々であるが、その印象とは違い、彼の大地に住まう大多数の人々は他国のそれと同じ、戦闘の心得など殆ど持たない生産者である。

それは国を維持する為の屋台骨。食を、衣を、住を整え、ある者は国や組織としての

システムを整え、またある物は品物や人材の輸送を司る。それらの者達を纏める者がいれば武芸者達の傍で彼らの得物たる武器を逃える者も必要となる。

それでも、他国と比較すれば戦闘職を身に就けた武芸者の数も、割合も、その質も段違いではあるのだが——それはさておき。

今も観客席を埋め尽くす人々の殆どはその生産者達なのだが……では、天地が誇る熟練の武芸者達は彼らを、〈マスター〉をどう思っているのか。

その答えは個性溢れる武芸者達でそれぞれ別であろうが、まず注目している所は共通の物であった。

それは——〈マスター〉達の実力そのもの。

不死身の身体を持ち、エンブリオの特異なる固有スキルを持つ。歴史に記される「猫神」程ではないであろうが、その術その技に彼らの関心は向けられていた。

武者、戦士、騎士——総じて近接戦闘に向けたジョブをその身に宿し、モンスターや他のティアンと白兵戦を行う彼ら武芸者は他の者から見れば脳筋バカだというイメージを付けられがちだが、それは違う。

そもそも、この世界において、戦闘に身をやつす者としてどれだけその頭の中に知識を詰め込もうが足りるという事はあるかないのだから。

あの狩場に生息しているモンスターの生態や弱点は何か、自分の武器は攻撃はスキル

は通用するのかしないのか、相手の攻撃やスキルに対する対策は何が有用か、総じてその狩場は自分が往くに相応しいか否か――

それだけではない。共に組む仲間達の能力ジョブスキル、付近の狩場から移動してきている可能性のあるモンスターはいるか、依頼を請ける時の為にその狩場や付近で採取できる素材についての知識も必要だ。

当然流動的な知識だつて必要になる。狩場のモンスターの生息分布の変調に依頼に合わせ他の狩場や道の知識も必要だ。自分に合ったスキルやマジックアイテムの情報を取り入れる為に市井へのアンテナも保ち続けておきたい。

緊急時――突発的なモンスターの突然変異や〈UBM〉との遭遇の事も鑑みれば対峙した彼らの能力や弱点を看破する為にどれほど幅広い知識が必要だというのか。《看破》で相手の所持スキル等も見破るなど、それに特化したジョブでしか不可能なのだから、己が生き延びる為にはその対策も己の頭脳で考えるしかないというのに。

それ故に彼らはAGIによって思考速度が加速されるだけでなく――頭の回転が早い者でなければ生き残る事は難しいとされている。

彼らは各々の定規によって突如急激に増加した〈マスター〉達を見定めようとした――その途端に発令されたのが、この『若葉の乱』である。

〈マスター〉の増加が始まっておよそ二週間が過ぎてから天地の全領地に向けてなき

れたこの公布は一般の人々には好意的に受け止められたようだが、彼ら、武芸者にとってはそうではなかった。

その内心を、今もこの観客席で決闘場を注視している武芸者の彼、アーマード・サムライ【鎧武者】である竜胆直寿に言わせるならばこうだ。

——開催が、早過ぎる。

それは他の武芸者にとっても同感であり、奇しくもこの大会に参加しているとある少年と同じ物であったが……その内容は全くの別物だった。

何故なら、彼らの常識ではこの世界に出現してからたった一カ月で——参加条件を満たせる筈がないのだから。

詳しく語るまでもない事ではあるが、この世界にて戦闘者として生きていく時、最も危険で最も苦勞する時期とは——合計レベル50以下、つまり一番最初の下級職の一つ目を鍛えている最初の時期に他ならない。

スキル数は圧倒的に少なく、ステータスは比べるべくもなく貧弱だ。装備にだって制限が多く、モンスターと戦う経験だつてないであろうその時期。

レベルアップの速度がメインジョブのジョブレベルに比例する事から、二つ目以降の

ジョブでは圧倒的に楽になる訳ではあるが、それだけにこの時期の苦労はきつと誰でも共通の物だろう。

故に、その時期の死亡率も断トツで高いのだが……そこは長年培われてきた業というものもある。

例えば、コネによつて比較的難易度の低いジョブクエストを回してもらおう事で安全にレベルを上げる者がいた。

例えば、師匠や保護者等に守ってもらいながら狩りをしたり、そこまでは行かなくとも装備できる内で高性能な装備や装飾品を渡される者がいたり。

場合によつては「戦士」や「騎士」と言つた白兵戦闘を是とするジョブであっても街の外でモンスターと戦つた事すらなく、ジョブレベルを50まで上げた者すらいるらしい。

……最も、天地においては既に上記のいずれもとつくの昔に廃れてしまつている事柄なのだが。直接モンスターと命のやり取りもせず、身に着けられる力にどれ程の価値があるというのか。

直寿も武者修行と称して各国を巡るまでは他国も同じだと思つていたのだが、どうやら天地での考え方は他国ではあまり受け入れられないらしい……

それはともかく、天地の武芸者の様にそれらの支援を受けられない者は己の実力と狩



場のモンスターの実力を勘案し、少しずつ、一歩ずつ確実にその歩みを進めていき、下級職のジョブレベルを50に、カンストまで上げてきたのを思い出せる。

その期間は——平均すれば、半年は優に越える長期間だ。

それも当然。その時期が最も危険だというのは自分達も承知しているのだから、然りと安全マージンを考え、過剰と言える程に情報を精査し、武器やアイテムの整理手入れも忘れず、されど狩りによる経験値入手を除く自己鍛錬も怠らずに、それらを勘案した精神的、身体的疲労も考慮し——万全を整えて歩んできた道だ。そこに不満などありはしない。むしろ今の己の礎として誇りとすら考え思い出せる程だ。

しかし——しかしだ。

一カ月……僅か一カ月でそれが踏破されるなど、思つてもいなかったのだ。

勿論、天才、鬼才などと言われる者達ならその行程を三カ月、二カ月という短期間で終える者もいただろう。

数十年に一人の天才——とまで言えば一カ月以内という事もまあ理解できる。

だが——この大白宮の大会、その出場者16名の内、実に14名が……たつた一カ月前にこの世界に現れたへマスター——だなどという埒外な事実には流石の彼らも驚愕を隠し切れない。

通信魔法によって他の都にいる知り合いとも連絡を取ってみれば、他の都も同じ様な

状況だと言う事を知らされる。

その背景には、〈マスター〉の不死性による比較的高難易度の狩場の攻略による高効率化やエンブリオによるステータス補正、固有スキルの他にもこの世界を遊戯ゲームとして見ているからこそその攻略への意欲等、様々な要素が絡み合った結果であり、更に参加条件を満たす事が出来た〈マスター〉など天地に居留しているマスターの内、数%にも満たない数ではあるのだが……その様な事はティアンである彼らが想像する事などできるはずもなかった。

故に彼らは考える。〈マスター〉にとつてはこの程度、訳もないという事だろうか？  
ティアンは、〈マスター〉の下位互換にしかねないと言うのだろうか？

——否、断じて、否である。

確かに〈マスター〉はティアンには持つていない者を沢山持つている。それは覆せるモノではないだろう。

だが、ティアンにだって、〈マスター〉が持つていない者が多数あるのだ。

それは特殊超級職——と言った、例外要素だけではない。

この世界で生きて紡ぎ、培ってきた技術が、コネクションが。今まで学んできたこの世界の知識が、情報が。

そして何より——へマスターへのエンブリオによるステータス補正や固有スキルでは補えぬ——長年の鍛錬による戦闘技術が。

（予選で負けていた彼ら——ステータスやスキルはあつても動きは素人に毛が生えた程度だったな。確かに脅威ではあるが……あれならまだステータスが五倍……いや、十倍の差までなら勝機はあると見た）

それは強がりではなく——天地の武芸者としての頂、決闘ランキングの末席に名を連ねる者としての的確な分析だった。

流石に予選で見えない固有スキルや今後の成長についてまでは分からないが——予選で見たスキルと彼らのステータスが、合計レベル<sup>カ</sup>500<sup>ト</sup>まで至ったとしてもまず対処可能であると判断を下した。

だが、それも初戦で敗北する様な者達だけである。

つまり、今も残っている——本戦に勝ち残ってきた者達についてはその判断を下す事はできなかつた。

その理由は様々であるが……ならば、どうすべきか。

当然——その力を、その固有スキルを、その戦闘技術を見定め、対策を練るのだ。己

の糧とするのだ。

且つてそうしてきた様に、これからもそうする様に――

◇

ジーニアス

職業：【退魔師】

レベル：47（合計レベル：47）

HP：2023（+303）

MP：2955（+443）

SP：590（+88）

STR：210（+31）

AGI：215（+32）

END：198（+29）

DEX：136（+20）

LUC：20

モヨモト

職業：【戦士】

レベル：50（合計レベル：50）

HP：5730

MP：24

SP：1993

STR：498（+149）

AGI：378（+113）

END：485（+145）

DEX：365（+109）

LUC：32（+9）

——やはり、高い。

彼、竜胆直寿が決闘場に対峙している二人を《看破》で見たステータスがこれだ。

前者——金髪の少年、ジーニアスの能力もレベルとジョブを考えれば非常に高いのだ

が、それでも対峙している筋肉質な青年、モヨモトの半分にも満たない。

この二人は竜胆直寿が予選で観察して見た中でも今大会における優勝候補として数えられる程の実力者だ。その理由については別ではあるのだが——まず、この時期にはどうあがいてもステータス差という物が非常に重くのしかかってくる事が理由として挙げられる。

特に、モヨモトのスキルの補正込みでのEND頑強さが問題だ。スキルも装備も足りていない現状では、素のENDによる防御力だけで攻撃を受け止められて詰んでしまうからだ。

対戦相手、ジーニアスはまだレベルにしては上質な装備で身に包んでいるが——ST Rも含めても、彼のENDを含む防御力を突破できるか、互いの技量とスキルの差次第としか言い様がない。

〈マスター〉のステータス——エンブリオのステータス補正は成長する程にその力を高めていくという話だった筈だが、この段階でこれほどステータスに差が出るとは……半ば勝敗の行方を確信しながらも、直寿は試合に集中する事にした。それが自分のできる唯一の事だったから。

——だが、彼は知らない。既に互いのエンブリオによる有用な固有スキルはほぼ出尽くしてしまっている事を。

LUC<sup>運</sup>を除く全ステータスに補正を与える「至光天 アダムカドモン」と《全主相応》。今試合で他の二つのスキルは無用とされる物であるから。

それに対するはモヨモトのエンブリオ——「極天霸道 ハジユン」の能力はそれに輪をかけて単純で——第三形態である現時点では発動中であるスキル、《エクステンド・スマッシャー》しか習得していない。

それもそのはず。彼のエンブリオは現時点では、所謂「ステータス補正特化型」。その中でもリソースを物理ステータスのみに割り振られたエンブリオであり、唯一のスキルですら初期スキルで習得していたオマケでしかないと本人ですら思っている程だ。

そのステータス補正は第三形態の時点でHP・SP・STR・AGI・END・DEXといった物理ステータスすべてがB——プラス150%、実に同レベルのティアンの2.5倍ものステータスを有している。

更に、今大会におけるルールでは貧弱なはずの唯一のスキルすらもその脅威に拍車をかけている。

このステータス差は、同レベルの並のティアンであれば傷一つ付けられない程のステータス差であるが——



『——両者、ルール確認が完了しました！ 《封鎖結界》が展開されます！』  
『それでは—— “若葉の乱” 本戦、第一回戦第一試合、始めえ！』

司会の宣言の直後——二人の若者は同時に前へと駆け出す。

相手よりも早く、力強く地響きを鳴らしながら斧を振り上げながらモヨモトは少年、  
ジーニアスに肉薄する。

対するジーニアスはモヨモトよりも遅いその速度で、タイミングを計る様に前へと——

「貫つ——があっ!?!」

——接近するその瞬間、ジーニアスのフェイントに釣られたモヨモトの首を、ジーニアスの《斬魔剣》が深々と切り裂いた。

即座に傷痕系状態異常によってHPが0——戦闘不能となって光の塵へと変わり、試



合は終わりを告げる。

少年の……ステータスに劣っていたジーニアスの、勝利を告げるアナウンスと共に、闘技場は僅かな不満を滲ませた罵声と歓声に包み込まれた——

◇

「……一戦見るだけでハッキリと分かる程に技術に差がありすぎれば、こうなるのは当然だったな」

そう呟いた直寿のボヤキが、その試合を表していた——

T o B e C o n t i n u e d ……

## 第九話 武闘大会・ティアンの技

□ ■ 〈大白宮・闘技場〉 【鎧武者】 竜胆直寿

試合を観戦していた天地の武芸者、竜胆直寿は次なる試合に注意を向けながらも、その意識の片隅では先程の試合の様子を反芻していた。

ステータスで圧倒的に勝る敵手との戦い、そしてフェイントや小手先の技で相手の裏を斯き、致命部位に自身の最大威力の攻撃を当て相手を死に至らしめる。

それはまるで——ステータス任せに単純な攻撃を繰り返すモンスターと、それに相対する武芸者、そのお手本の様な捌き方であった。

——ジョブや装備品からしても《看破》は持つていなかった筈。ならば相手の速さ<sup>A G I</sup>からステータスの推測を？ただの勘という可能性もあるが……

——双方のステータス差を鑑みれば確かにあの手が最善手。ならばどの様にそれを導いたのか——

——そもそも、あの年齢の〈ハマスター〉であればどの技量を持つ者が——

「——これ、直寿や。何ボウツとしとる？」

その思索の最中、不意に後ろから声を掛けられる。

気配を消しながら驚かせようとしてきたその人物は、禿頭の老人であった。

しかし、老人特有の老いによる身体能力の低下等は全く見えず、むしろ身体全体には活力が満ち溢れている様。

直寿の知己でもあるその人物は。

「不動殿。貴殿も来ておられたのですか。姿が見えないのでいらつしやらないものと思っていましたか」

「カカカ。この様な大舞台を逃す訳があるまいよ？ちいーとばかり泰央の阿呆に用事を頼まれておっただけじゃ。ま、すぐに片してやったがな！」

——不動藤十郎。この大白宮、いや西白寺領の筆頭客分であり、すべての武芸者が羨望する頂点である超級職の一つ、デモンニツク・サムライ「鬼神武者」のジョブを戴く者。

同じ西白寺領の客分としても、武芸者としても直寿の数段先を歩むその者は、直寿の隣に腰を下ろしながらも興味深げに決闘場を見つめる。

「うん？午後の試合には間に合ったと思っただんじやが……もう一つ終わってしまったるか？」

「ええ。展開は兎も角、エンブリオを、へマスター」を見定めるのには良い試合でした」  
 「あちやー。本<sup>マジ</sup>かー……まっ、それなら次からの試合に期待するしかなかるうて。  
 そつちで負けたのにはまた別で見に行けば良いからのー」

「それが宜しいかと。……それも時間があれば、ですが」

直寿と隣に座る老人、不動の付き合いは彼がこの西白寺領の客分として雇われた時以来のものであった。

数代前より「陰陽頭」を輩出し続け、天地の術師の頭としての地位が確立されつつあるこの西白寺領に集う者達は当然ながら「陰陽師」や「巫女」を始めとした術師系統に偏ってくる。

天地全体の近接戦闘を得手とした武芸者と術師との割合の偏りも合わさり、一時期の西白寺領の白兵戦の脆さは酷い有様であった。

以前は隣領であり、同盟相手でもある「超<sup>オーヴァード・ニンジャ</sup>忍」の配下である忍び達に助太刀を依頼していたのだがそれも今は昔。

そんな折に招聘されたのがここにいる——当時、未だどの領にも属しておらず、実力も知られていた武芸者である二人だった。

この領の客分としての位を戴いてからはまた色々あったのだが……今ではこの領にも多少は通常の武芸者が増えてはきたが、それでも未だに不動どころか直寿を越える武

芸者は現れていなかった。

その為、術師では対処しにくいモンスターや純竜級を越える力を持ったモンスターなど、他の者では対処できない相手が出没した時には前衛として頻繁に呼び出される羽目になってしまっている。

それを揶揄しての発言だったのだが……

「なあに、大丈夫じゃよ。今少しはまだ忙しくなるじやろうが……オヌシはもう見たのじやろう？〈マスター〉というモノを、の」

「……………」

——たったの一カ月で、自分達のみで亜竜級のモンスターすら討伐せしめた〈マスター〉達。

——この調子なら一年も……いや、半年も待たずに純竜級のモンスターすらも順調に倒せるようになるであろう。

——しかも、これらの戦果は特別な天才による物ですらなく、その力を秘めた者が何人も何十人も何百人もいるのだ。いや、もしかしたらそれ以上に。

——ならば、自分達も安穩と日々を過ごせる事ができるようになるのやもしれぬぞ？  
口にごそ出してはいなかったが……不動が言っているのはそういう事であり、その表

情からもこの想像が事実であると察せられた。

しかし

「御冗談を」

その想像を、その将来を一言で斬つて捨てる。

「彼らは確かに強大なる力を秘めている。その力は未だ途上の物ながらも既に光るものを感じさせる程です」

「だが、未だ足りない物が多過ぎる。彼らは無敵の超人等では決してなく、我らと比べられる力を有する不思議な隣人でしかない」

「むしろ、これだけ多彩で強力な力を持つ彼らと競い、高め合える——久しく感じていなかった滾りを感じる程ですよ、不動殿」

そう、口にする青年の顔には珍しくも野心の相が見え隠れする。

「カツカツカ！ 若いおう！ こりや余計なお世話だった様じゃな？」

「勿論です。その為の一步目が今日、この大会なのですから」

言葉を交わし合いながらも二人で笑う。発破を掛けようとしていた事は流石にバレバレだったようだ。

若者のある種傲慢なその宣言すらも、この天地で実力を示し続けてきた実績を思えば否定しきれぬ程ではない。

（最も、急増したこのマスター達。今は確かに小粒な宝石ではあるのじゃが……彼らの全員が前からいた彼奴に匹敵する程の化け物に成長するのでなければ、じゃがのう）その内心を欠片も表に出さずに胸にしまう。それをここで曝け出す程無粋ではないし、流石にその可能性も低いと考えているからだ。

それに、この領で唯一自分に伍する近接戦闘の実力を持つ彼は貴重でもあるのだし。

「それで、次の試合はどうなつてとるんじや？ そろそろ始まるじやろ？」

「ええ、次の試合は——春香お嬢様と、劍のエンブリオを保有するへマスターの物ですね」

「ほう……」

青年のその言葉と同時に、司会により試合の開始がアナウンスされる。

決闘場に立つのは長剣を携えた10代後半らしき少女のへマスターと——先程勝利した少年と同じ年程度の、華美な着物を着た一人の幼い少女だった。

彼女こそはこの場にいる二人が所属している西白寺領、その頭目たる西白寺泰央の第二子にして次女である真正銘の姫君、御年十一歳となり、ここ数か月で一つ目のジョブに就き始めたと聞いていた——西白寺春香その人である。

気迫も十分な様子で見えるからに質の良い美しい刀を構え、真つ直ぐに対戦相手を見つ

めているのが分かる。

その立ち居振る舞い、そして身を包む着物の過剰なまでの威圧感を感じ取り、二人は。

「……やっぱり、我らの大将は人が悪いですねえ」

「何を今更。あの大將じゃぞ？」

そう呟き合うのだった。



□■〈大白宮・闘技場〉決闘場

フラワー・サムライ  
【華武者】西白寺春香

『さあ、いよいよ本戦に出場してきた猛者達も四人に絞られてきました！』

『敗北を喫してしまった四人も素晴らしい戦いを見せてくださいましたが、残る四人は更なる力を以て彼らの期待に応えてくれる事でしょう！』

『それでは——若葉の乱』 大白宮の部、本戦。第二回戦第一試合！』

『東の門！ 【退魔師】ジーニアス、対………西の門!! 【華武者】！ 西白寺春香様です！』



試合を前にし、集中している私達に司会の声が降り注ぐ。

まだ前試合の時の憤怒が冷め止まないからか、司会のその無神経な言葉に苛ついてしまう事が止められない。

こんな場面で様付けだなんて、まるで晒し者にされているみたいで思わず司会を睨み付けようとしてしまうが、何とか堪える。

自分の存在が目立つ物だという事は物心ついた時から自覚している事であるのだが……だからと言って多くの、実に多くの「マスター」に見られているこの場で、というのは流石に予想だにしていなかった展開だった。

そう、あの伝説の「マスター」達に、だ。

いや、予想していなかったと言えばその「マスター」がこれほど増える事だってそうだし……自分が、決闘場の場でこうして「マスター」と相對している事自体が既に想像の外の出来事だったのだが。

(本当に、どうしてこうなってしまったんでしょう……)

そう考えつつも、私は以前の事を思い返す――



私、西白寺春香はこの大白宮を含むそこそこ大きな領地を治める大名、西白寺家の次女としてこの世に生を受け、育ってきました。

天地中の【陰陽師】を束ねる【陰陽頭】、それだけではなく南北の領地との間に結ばれている大同盟の中核人物でもあるお父様は非常に多忙で、家族として共に過ごす時間は多くはなかったけど、その僅かな時間でのふれあいや態度は私や姉様に確かな愛情を伝えてくれました。

私はそんなお父様やいつも私達を見守ってくれているお母様の愛に応える為に西白寺の名に恥じぬ様に幼い頃からこの世界で生きるのに必要な事を、西白寺の者として必要な様々な事を教育されて来ました。

しかし、西白寺春香として教育を受け始めて暫くして——致命的な現実が待ち受けていました。

——私には、魔法職としての適性が全くないのだという現実でした。

【陰陽頭】を父に、【大陰陽師】を母に持つ、天地一の術師の都を治める西白寺の娘たるこの私が、まさか【陰陽師】も、【巫女】も、当然【司祭】や【魔術師】と言った魔法系統のジョブに対する適性が壊滅的だなんて、そんな可能性は想像すらした事はありませんでした。

確かにジョブの適性は遺伝で引き継がれる可能性は高いが、それは確実なものではないという事は勉強していましたが、この事実を知ってしまった時には衝撃でそんな事は頭からすっかり抜け落ちてしまいました。

あわや、もしや昔話や小説で見る様な家庭崩壊の危機では、もしや自分は捨てられてしまうのでは——と、目の前が真っ暗になってしまったのを覚えています。

お父様も、お母様も、姉様もそんな私を慰めて、認めてくれたのは望外の幸福でしたが……話はそれでは終わりません。

例えば家族が認めてくれたとしても、術師の都としての西白寺のイメージを私が傷つけてしまうのは疑い様の無い事でしょう。

あるいはそれが原因で家の立場が弱くなってしまう未来すらも考えられるのです。家族皆に守られて一人、安穩としていられる訳がありませんでした。

それからの私は今まで以上に必死に輪をかけて自らを高める事に尽くしました。自らがジョブとして適性を持つ剣の鍛錬を繰り返し、礼儀作法を身に着け、課せられていた勉強以外にも時間が空いている時には本を開き知識を詰め込み続けました。

大名の娘として恥じぬ立ち居振る舞いを備え、ジョブやモンスターについての粗方の知識を詰め込み、剣の動きを反復しその身に馴染ませるだけでなく、家の客分である武芸者に実践的な立ち回りを教えて貰ったり稽古をつけて貰ったりしたその日々。

そんな日々を続けた私がジョブに就くのがお父様に許されたのはほんの半年前でした。

私の長年の催促に屈したのか、それとも他に何らかの思惑があったのかは分かりませんが、それで漸く私も第一歩目を踏み出す事ができた気分です。

そこから数ヶ月かけて、お父様の支援もあり無事レベル50まで上げた私がスキルの鍛錬を行っていたある時、世界的な大事件が起きました。

そう、〈マスター〉の増加です。

それまでは伝説的な存在として、殆どの人は関わりもなかった異世界より来た旅人達。それが数万万数十万と各国に現れ始めたのです。

天地の〈マスター〉達の出現位置である慶都と大白宮が近い事からも暫くしてからこの大白宮にも少しずつ〈マスター〉の人数が増えてきました。

まだ、その時は大白宮も……いや、世界全体が大騒ぎで〈マスター〉に対してどの様に反応しているのか分かっていない段階でした。

そんな時に告知された爆弾が、今回の大会。〈マスター〉の参加を推奨する新人専門の武闘大会、若葉の乱です。

年相応の娯楽小説等も嗜んでいた私は、〈マスター〉の力、エンブリオを、その万能の才の煌めきを（才能への多少の妬みを交えながらも）楽しみにしていました。

しかし、そこでお父様から命令を出され、私も出場する事になってしまいました！  
確かに、私は参加条件にもピッタリ当てはまってはいましたが……

曰く、「春香も大会に出場する様に。今回のこれを【華武者】の、武芸者としての一人前かどうかの試験とするよ」との事でした。

早く成長して一人前となり、家族を支えられる様になる事が夢であった私にこの機会は逃せません。伝説の「ヘマスター」達と戦うのに不安は勿論ありましたが、それでも今まで行ってきた鍛錬が私に自信を付けてくれます。

それだけではありません。この大会に向けて、とお父様とお母さまは私専用のオーダーメイドの装備を送ってくれたのです！

【真刀 小鴉・花一匁】

『武器』

【刀匠】、小鴉によって作成された刀。

籠められた魔力によって装備者に様々な加護を与える。

・装備補正

攻撃力+350

装備スキル

・《春風の舞》

・《重量軽減》 Lv 2

・《破損耐性》 Lv 2

・《■ ■ ■ ■》 Lv ■

・《制限軽減》 Lv 4

※装備制限：合計レベル50以上

【濃桜の衣 霧牡丹】

『上半身・下半身・外套防具』

【仕立職人】、宵によって作成された後、様々な術が付与された着物。

【華武者】が装備する事を前提にしており、様々な能力が付与されている。

・装備補正

AGI+150

防御力+850

装備スキル

・《疾風耐性》 Lv 5

・《疾風適性》 Lv 5

・《重量軽減》 Lv 3

・《自動保護》

・《■■■■》 Lv 5

・《制限軽減》 Lv 4

※装備制限：合計レベル50以上

どちらも、今の私には過ぎた力を持った代物です。

特に、防具に籠められた力は本来であれば最上位Lv50の武芸者カンストに到達して初めて使用できるか、と言える程の性能を秘めています。

まだこんな物を受け取れる程の実力ではない、と一度は断ろうとしたのですが、これも私に対する期待の表れだと言われては断れる訳がありません！

また、《鑑定眼》のスキルもなくレベルも低い私では見えないスキルもありますが……其れを見れる事を目標とし精進する様に、との事なので、その言葉通りに精進していきたいと思いません。

それで装備も整い、準備万端で気合十分に大会に出場した私ですが——そこからは本当に想定外の連続でした。

まずは初めて大会の場に、数え切れない程の大勢の民の目の前に立つ事。そのプレッシャー。

稽古や練習で闘技場施設を利用した時と場所は変わっていない筈なのに、四方八方から突き刺さってくる視線と声援はまるで弾丸の様。

まだ公の場にはあまり数は出ていなかったのだけど、それでも知っている人がいたのか……普通に司会に名前を紹介された時に判明しただけでもかもしれないけど、その時の大歓声は咄嗟に縮こまってしまいそうな程でした。多少は人前に入る経験がなければ本当にそうしてしまっていたかもしれません。

意識的に集中して思考を戦闘に切り替えれば、そういうのも気にならなかりました。が。

次が対戦相手——へマスターへの事。

最初の試合、予選で相手となったへマスターへは大剣を構えた〔武士〕のへマスターへ。侮る様な視線が気になりましたが、相手は見るからに二十歳を越えていた青年で、伝説に謳われるへマスターへですので、それも仕方ない事だと思えました。

しかし、試合が始まってからの醜態は——見るに堪えませんでした。

剣の振り方もなっていない、ステータス頼りの攻撃。

打ち込んでくださいと言わんばかりの隙だらけの身体。

相手<sup>私</sup>を女子供と侮ってか試合が開始されてもエンブリオすら出さない慢心。



そうと思えば一撃貫えば狼狽し慌てふためきながらも必死の形相でエンブリオガードナーの獅子を出し始めるその精神。

結局はガードナーが動き出すまでにその首を切り裂き、勝利を得る事ができましたが……非常に納得のいかない勝利だったことは言うまでもないでしょう。

あのガードナーの放つ威圧感は強烈だったので、最初から出されていたら間違いなく苦戦したか、敗北していた可能性が高いのですが……なんとも言葉にしにくい感覚です。

私にとって、いえ、ほぼすべての人々ティアンにとって、へマスターマスターとは伝説上の存在と言っても過言ではありません。過去現在に存在したというマスター達を調べてもその偉業や功績は数え切れず、その能力、特異性どれを取っても「超人」という印象を拭えませんでした……それも仕方ないでしょう。それほどまでにへマスターマスターが持つ力というのは大きいのですから。

このなんとも言えないモヤモヤとした感覚は本戦が始まってからも……いえ、本戦が始まってから、より強くなりました。

本戦、第一回戦第二試合、私の試合の対戦相手となったのは長剣を携えた「剣武者」の少女のへマスターマスター。

その身のこなし、剣の構えは実力を窺わせられる物で、私も先の試合以上に真剣に試

合に臨んだのですが——

彼女はなんと、試合が始まると同時に私に背を向けて走り——《封鎖結界》に向かつてその剣を振り下ろし、結界を破壊してしまいました。

おそらく、何らかの攻撃用のアクティブスキルを使つたのでしよう。あの長剣が彼女のエンブリオで、その固有スキルを使用したのだろうとは予想が付きました。

そうでもなければ亜竜級モンスターと伍するか、或いは上回る耐久力を持つ《封鎖結界》が破壊される筈がないのですから（それでも、お父様が展開していれば破壊されなかつた筈ですが！）。

驚愕している私に追い打ちをするように更に展開が動きます。

——彼女はそのまま棄権を宣言したのです。

確かに、結界の破壊には賞金が設定されていました。ほぼ不可能な条件であつた為気にもしなかつたその条件が。

今までの不満が爆発し、つい我を忘れて激昂し、彼女に詰め寄つてしまいましたがそれも無理もない事……だと思ひます。

賞金だけ手に入れられればもう用はないのかと、《マスター》として真正面から戦わないのかと、まともにやる気があるのかと——

既に戦闘態勢を解除していた彼女はそれを聞いて驚いたような表情をした後、申し訳

なさそうに謝罪してきましたが既に試合は終了していました。

このやり場のない思いを何処にぶつけなければ良いというのでしょうか……！  
 釈然としないまま、時間は過ぎて行き、今に至ります。

願わくば、目の前の彼<sup>ジュニアス</sup>はせめてまともに戦ってくれると良いのですけど。



『——両者、ルール確認が完了しました！ 《封鎖結界》が展開されます！』

『それでは——“若葉の乱”本戦、第二回戦第一試合、始めえ！』

試合の開始が宣言されると同時に、挨拶代わりとばかりに小手調べの《透魔閃》が飛んでくる。

【退魔師】の遠距離攻撃手段としては《魔弾》と並んで代表的なそれを横にステップして回避して——接近してきた少年の斬撃を剣<sup>バ</sup>で弾<sup>リイ</sup>いて返す刃で反撃。

「そこですっ！」

「ッ！」

だが、その一撃は当てる前にするりと素早く下がり、避けられてしまう。

その上、相手の腕から魔力の光が――

「――《魔弾》」

「くっ……！」

(織り込み済みでしたかっ!?)

咄嗟に下がって回避するも、結局開始地点の位置に戻る羽目になってしまう。

父より送られた着物によって物理防御力は高まっているが、魔法に対する耐性は殆どない為、まともに当たるとはいいかない。

例え【退魔師】のそう高くはない魔法攻撃力でもダメージが蓄積していつてしまうだろうから。

一度ダメージを貰えばオールラウンダーの器用貧乏である【退魔師】でここまで対処された相手だ。勝機を見出す前に斬り崩される未来が見える。

――そこまで戦闘に集中した思考で考えながらも、自然と微笑みが浮かんでしまうのを止められない。

前二者との落差か、伝説に謳われるへマスターとの落差か。それとも逸る戦意が無意識に表情に出してしまったのか、常の稽古の相手ではない、見知らぬ相手との試合に昂って来たのか。

が、今はどれにしたって構わないと思つてゐる。

何故なら——今まで溜まりに溜まつてきた鬱憤を存分に吐き出せる相手が現れたという事には変わりはないから。

「ふ、ふふ……！」

「……何が可笑しいの？」

どうやら笑みが予想以上に漏れていたらしい。流石に同い年くらいの少年に指摘されると少し恥じらいを感じてしまう。

西白寺の女としても、それはいけない。とてもいけない。意識的に笑みを引つ込めて眼前の少年と対峙する。

「いえ、全力で戦う、戦つてくれる事が嬉しかっただけ、ですよ？」

「……う？ そりゃ、ここには戦いに來てるんだから当然だと思ふんだけど」

それはその通りだと、私も思う。

これは武闘大会。未だ未熟な私達でも、全力で己の武と武をぶつけ合い競い合う為のその場所。

確かに、大会の賞金を狙つて参加する事も、参加条件を達成したからとモンスター相手と同じようなやり方で挑戦する事も私が否定して良い事ではない。彼ら彼女らはそ

れはそれで得る物があつたのだらうし。

しかし、折角の大舞台なのだ。【征夷大將軍】様が大会を開催し、お父様に言われ参加している私であろうとも全力を尽くして戦いたいというのは当然の想いの筈。

故に。

「勿論その通りですつ！ だから、アナタも全力で来てくださいね——！」



回避、接近、袈裟懸け、パリイング。

罅迫り合い——は避けて、フェイント、薙ぎ払い、アクティブスキルによる不意の一撃——

試合が始まってから既に数分が経過している。

互いが持つスキルを、技を、力を交わし合いながらも、まだ勝負は続いている。

外側から、観客側から見れば拮抗した良試合の様に見えるかもしれないけど——実際  
の所、勝利の天秤は少しずつ少年、ジーニアスの方に傾いていた。

「予想以上に、早い……っ！」

「それは、皮肉かな……っ？」

少年の《透魔閃》を避けながら口に出すが、それは偽らざる春香の感想だった。

春香のメインジョブにして唯一のジョブは「華武者」。

東方、天地における「貴剣士」と同一の特殊なジョブの一つではあるが、そのジョブの戦闘における特徴は一言で表す事が出来る。

即ち、「速度、回避特化のAGI型前衛」だと。

スキルには足裁きや回避力を強化する物や速さを利用したヒットアンドアウェイを可能とするアクティブスキルを習得する。

特にそれらのスキルの中でも装備している防具による回避マイナス修正し辛さを軽減、無効化する《フラワーステップ》が特徴的とされている。豪華な衣服や着物を着用しての華麗な戦

闘は見る者を惹きつける優雅さを持っている。

春香のAGIも、カンストした「華武者」のAGIと父に渡された装備の補正を合わせて450を越える、レベルに対して非常に高いAGIを持つのだが……

相手のジーニアスのAGIも、諸々の補正を入れて250弱まで上昇している。

このAGI差でも実際の発揮速度に換算すると1.5倍もの速度差が発生するが……本来、器用貧乏なステータスを持つ「退魔師」を相手に想定するならば、相手がカ

ンストのレベルを持っていたとしても2倍近い発揮速度の差となる筈だったのだ。

低い知能しか持たないようなモンスターとの戦いと違い、高い知性と技量を併せ持つモンスターや人間を相手取る時、速度差とは非常に重い意味を持つ。

反応速度、思考速度、行動速度、すべてがAGI発揮速度によつてそれぞれ表されるのだ。その対処の難易度も全く違つて来るのは当然というモノだ。

想定していた2倍の速度差から実際の1.5倍の速度差。

それこそステータスの桁が違うような最上位の実力者であれば誤差と割り切る程度の違いでしかないかもしれないのだが……ここではそうはならなかった。

(この子、さつきよりも技の精度が——否、読まれてきてる!?)

実際の発揮速度差1.5倍。それだけの差があれば、互いの持つ得物と技量と同等であれば勝負は既に決まっている筈だ。

しかしそうはなっていない。

初手の一合は容易く対処する事が出来たし、その後の剣劇でも相手は此方との速度差で防ぐ、避けるので手一杯だった筈なのに……それを繰り返してきた今、いつの間にか此方側が劣勢になってしまつているのだ。



此方からの斬撃は次第に余裕を持って防がれる様になり、隙を見ての《魔弾》等の遠距離攻撃を避け切れずにダメージを蓄積されてしまった。

体感では互いの戦闘技術にそこまで差はないと思っていたけれど、その想定も修正した方が良くかもしれない。

いや、この試合開始時の感触では確かに差はなかった筈だけど——もしかしたら、あの技量を持ちながらもまだ……

少なくとも、才覚は相手の方が上だと認めなければならぬだろうと思う。奇しくも試合開始直後に危惧した通りの展開となってしまうている事に戦慄を禁じ得ない。

(こっぴごうなつたら……賭けに出るしかない！)

自分の得手とする戦法で勝利する事を一旦頭の中から捨てる。

邪道であろうとも手段を選ばず、自分の取れる方策を以て最後まで勝利への道筋を考え抜くのも、武芸者としての当然の思考。

ならば——

(——【退魔師】の弱体化魔法、《退魔封印》を誘って、一気に仕留めるしかない！)

——拮抗しているこの戦況を、敢えて崩して距離を開かせて《退魔封印》を狙わせる。

——そこで相手が攻撃してくるだろうけど、「退魔師」最大の攻撃手段、『斬魔剣』でもお父様から貰ったこの防具は貫けない！

——その隙を突けば、勝てる！

《退魔封印》は「退魔師」が覚えるある種一般的とも言える弱体化魔法の一つだ。

本来は「退魔師」が得手とする種族相手に特効が働き、下級職で覚える弱体化魔法としては強力な魔法の一つでもある。

それだけでなく、「退魔師」が相手にする特定種族以外の対象にも多少ではあるが効果がある事も特徴の一つとして挙げられる。当然、その数値は他のジョブの弱体化魔法と比べれば明らかに貧弱ではあるのだが。

しかし、実力がある程度拮抗している今の状況であればその多少の弱体化であろうとも天秤を崩す大きな要因となりえる。

その崩された天秤を、敢えて相手の攻撃を受け止める事で利用する。

父より渡された防具、「濃桜の衣 霧牡丹」の物理防御力は如何なる魔法によってか、上級職の防御スキルと比肩し得る程に高い。

合計レベルも低い下級職の全力攻撃程度ではビクともしないその防御力を頼りに、弱体化魔法を考慮しても尚早いこちらの渾身の一撃を相手の攻撃に合わせれば——

そこまで考え、相手の剣劇を大仰に後退し回避する。

そして更に数歩後ずさり、息を整えて見せる。——《息吹》などの特別な呼吸法を行うスキルは所持していないけど、それで十分。

「——《退魔封印》！」

（——来た！）

一休み、その隙を突き魔法の待機時間を完了させた少年の弱体化魔法をレジスト出来ずに、若干身体が重くなる。

自分の術の成否の確認もせずに、相手は肉薄してくる。

その相手の剣には、《斬魔剣》による魔力の光が集っていて——

「取りました！」

相手の攻撃にクロスカウンターを決める様に、自分も全力のアクティブスキル、《ローズ・スラッシュ》を——

——叩き込もうとしたその直前、着物を容易く斬り裂いたその剣が自分の身体を斬った衝撃と熱を伴った痛みで中断された。

(……え、なんで——)

疑問を感じたその思考も、素早く切り返された次の刃で断ち切られ、意識が落ちると同時に試合終了の宣言を聞いた——



「やー、やつぱりこうなったか。まあ、これも愛の鞭という奴じやな。仕方ないのう？」

「おいたわしや、春香お嬢様……これは、次の稽古の内容は決まりましたかね」

「そうなるだろうの！ お嬢の痲癩が楽しみだのう！」

試合が終了した後、観客席で先の試合について批評し合うのは敗北した少女の知己でもある二人の男、竜胆直寿と不動藤十郎だった。

彼らは彼女の敗因……あの着物に付与されていたスキル、《偽装隠蔽》に気付いてい

た。

付与されているアイテムの説明やステータスを他の物に《偽装》し、そのスキル自体を《隠蔽》する複合スキル。

本来であれば着物に似合わぬ軽さと敏捷性を強化する、その能力に見合った程度の低い防御力しか持っていないなかったあの防具が、それを看破できない者からすれば重金属による全身甲冑にも劣らぬ防御力であると見せかけていたそのスキルだ。

……《偽装隠蔽》による防御力以外の能力は表示通りで、実際【華武者】に合った物であったから迂闊にも騙されてしまったのだろう。

本人の能力と技量、戦法、そして時の運によつて先の試合まで一撃も攻撃を食らつておらず、偽装が露見していなかった事も向かい風であつたが……まさかドンピシャなタイミングでその《偽装》が牙を剥くとは。

今頃は春香にあの着物を渡した自分達の主、【陰陽頭】西白寺泰央はどんな表情をしているのか……落胆、激励、驚愕、微笑、どれもありえそうで予想が立て辛い。

あの類の偽装スキルは感知系統のスキルや《心眼》《看破》と言つた特定の対抗スキルを習得するか、或いは天性のモノか長年で培われたモノかはともかく、“直感”で違和感に気付かなければ見破る事はできない。

——確かに、天地の武芸者として頂点を目指すなら、それに類する能力は必須ではあ

ろうが、流石にお嬢の年齢じゃ厳しい物があつたようだよ。

そう思考の内で先程の試合を締め括る。

ならば次に気になるのは——次の試合。そして、その勝者達が激突する決勝戦だ。

「さて、次の試合は……まあ、エンブリオの番狂わせがなきゃもう結果は見えてる様なもんじゃないな」

「ええ、恐らくは……不動殿が見逃した最初の試合と同じ結果になるかと」  
「なんじゃと?!」 微妙に気になるじやろうが！

二人の武芸者は、次なる新米武芸者達の活躍を期待しながらも囁き合う。

その目に確かな力を籠めながら、新たなる時代の寵児となるであろう彼らの一挙手一投足を見逃さない。

特に、マスターの力の象徴たるエンブリオやステータス——だけではなく。

既に結果が見えている次試合ではなく、決勝戦でしか見られないであろう、エンブリオとエンブリオの、剣と剣の、刃と刃の、技と技の、才と才のぶつかり合い。

天性の才能を持った童の剣士と、天稟の剣才を持った童の剣士の一発勝負。

この大白宮での武闘大会を締め括る最後の戦いを期待して待っているのだった——



## 第十話 武闘大会・出会いと決着

□〈大白宮・闘技場〉決闘場 【退魔師】ジーニアス

『——それでは、これより〃若葉の乱〃 大白宮の部、決勝戦を始めたいと思います！』

『未だ熟さぬ若き武芸者によるこの大会でしたが、まさかその決勝戦に残った二人が、揃って参加者の中でも幼い二人だったとは誰が予想できたでしょう？』

『しかし、双方その実力は今までの試合の中で如実に示されている、真の武士<sup>ものふ</sup>であると断言できるでしょう！』

『そして、今その強者たる二人の戦いが始まろうとしています。これが新たな時代の幕開けとなるのでしょうか——！』

『観客の皆様方はどうかその決着を見逃さない様、お願いしたい所です。それでは、〃若葉の乱〃 大白宮の部、決勝戦！』

『東の門！ 【退魔師】ジーニアス、対、西の門！ 【剣武者】カシミヤです！』

司会その声に入場口から決闘場に入ると同時に、闘技場の観客席と言う観客席から歓声が巻き起こる。



常日頃からこの闘技場で鎬を削っている猛者達に比べると圧倒的に実力が低いであろう自分達の戦いにこれ程盛り上がってくれるのは何処か面映ゆい気持ちになつてしまふ。

この歓声の理由は自分の容姿か、それとも物珍しい「マスター」だからか、もし今まで戦つてきた実力からだつたならば嬉しいのだけど。

試合開始位置まで歩いていく途中、そんな事を考えながら——対戦相手の少年と対峙する。

——その立ち姿、一切の淀みや揺らぎなし。

——大歓声を受けて尚、研ぎ澄まされ続けている視線は無関心故……ではなく、極限の精神集中による賜物。

——腰に三本差された鞘から未だ剣を抜かず、此方を見やつているだけだというのに突き刺さる程に感じられる鋭い剣気。

——その左手にはエンブリオの紋章が煌めいており、少年の傍には二本の異質な存在感を放つ鎖が待つている。

対峙しているだけで感じられるこの威圧感。

位階レベルや能力値ステータス、技術スキルによる物ではないこれは、恐らくはただの相手の気迫の表れなのだろうと思う。

相手の容姿を……僕と同じ程度の年齢の少年である事を感じさせぬ程卓越されたそれはまさしく希代の剣士のもの。

……キャラメイクが可能なのへ Infinite Dendrogramで相手の容姿リアルから本来の年齢を計る事はできないから、本当に少年かどうかは分からないけれど。

直前の試合の少女の並外れた技量を思えば、実際にそれくらいの少年の可能性だつて十分あるかもしれない。

リアルとは離れたキャラメイクをするほどに感覚はずれて戦い辛くなる（と、烏丸達と言つてた）らしいので、そこまでかけ離れてはいないかもしれない、と思う事にした。

「まさか、このゲームの大会でこれほどの達人に見えるとは思わなかつたよ。その鎖がエンブリオかな？」

「その答えはすぐにでも分かる事です。それに——その台詞は此方の物なのです」

「うん……？」

軽口に鸚鵡返しされ、はてと考える。

自分は目の前の少年相手に達人、と言われる程の物かというところ……

「具体的に言葉にできる訳ではないのです。しかし——ひしひしと伝わってきてますよ。この大会を勝ち抜いてきた自負が」

「それに、僕の『直感』が。貴方は強いだろうと。今までの相手と比較しても間違いなく強いと」

「……それは嬉しいね。これは恥ずかしい戦いができなくなっちゃうね?」

「ええ、勿論です。だから——」

——互いに全力で、すべてを出し切って戦い合いましょ。

そう言い、僕と同じ様に不敵な笑みを浮かべながら——互いに構える。

カシミヤは鞆に手を添え、何時でもその剣閃を抜き放てるように。鎖は独りでに動き出し、残る鞆に絡みつく。

此方は剣を抜き放ち、全身で魔力を励起し何時でもスキルを放つ準備も万全。

——本当にこの大会に出て良かった。今までの試合もそうだったけど、これほどの相

手と戦い合えるだなんて。

第一回戦、その圧力からしても明らかに能力値ステータスが格上だった（ハマスター）の相手。

一撃にて勝敗は決まったけど、あの初撃に失敗していれば相手も1ヶ月モンスターとの戦闘を行ってきた猛者だ。そのまま決定打を与えられず負けていたかもしれない。

第二回戦、現地人たるティアンの少女。その年齢に似付かわしくない剣の鋭さ。

まだこの世界で剣を握り、一カ月しか経ってないとはいえ——あの年齢で自分と対等以上の技量を持つ彼女との戦いで得られた物は非常に多かった。

不意にあちらのミスで試合が終わってなければ、まだ学べる事は沢山あっただろう。試したい事だつて。

そして、この決勝戦。先の彼女と比べても数段は上の実力を誇るであろう天性の剣聖……というのはジョブにあったか。

血沸き肉躍る。そう、まるでこのゲームを始める前に公式サイトで天地のPVを見た時の様に——!!

『両者のルール確認——完了しました！ 《封鎖結界》、展開されます！』

『それでは、尋常に——試合、始めエ！』



初手の《透魔閃》による牽制——動じる事なく回避される。

それを囷に接近しようとするも、相手の剣速の鋭さ、隙の無さに数合撃ち合うのが限度という有様。

慌てて首筋を狙った《閃》の一撃を防ぎ、距離を取るも相手は余裕を崩さず此方を待ち構える姿勢だ。

（遠距離攻撃手段のない【剣武者】だって言うのに、こんなに隙がないなんて……）

前述の様な剣戟を数度繰り返しながらも、活路が見出せなかつた相手に途方に暮れてしまう。

ソド・サムライ

【剣武者】——パーティを組んで狩りをしていた烏丸が就いていたジョブなのでその

ステータス、スキル等は殆ど予測がついているというのに。

【武士<sup>サムライ</sup>】の派生下級職である、刀剣の扱いに特化したジョブの一つ。

スキルは剣術、抜刀術に偏っており、パッシブスキルにも刀剣類を装備している際に攻撃力が上がる等の分かりやすい基本スキルや、変わった所では自分の刀剣による攻撃を防御できなかった時に相手のENDを減算して攻撃を行う《剣速徹し》という物もある。

アクティブスキルでは納刀状態のみ、範囲内に敵が入ってきた時に自身のAGIを2倍にする《居合い》やAGIを1.5倍にして攻撃を行うという攻撃スキル、《閃》と言ったAGIに特化した物がある。

そのステータスも【武士】を若干AGI寄りにした程度の物理型ステータスをしているのだが――

（つまり、そのジョブを完全に使いこなしたら「こう」なるって訳だね！）

迂闊に踏み込めば《居合い》によってその鋭い剣閃が想像以上の速度を持って襲い掛かり。

スキルとエンブリオにより、通常時のステータスはAGIすらもこちらが僅かに上回っている筈なのに、打ち合いとなればその剣筋に不意に《閃》を交えてペースを握ろうとしてくる。

それだけではない。二人の間で殺陣を行う間にも、隙を見て鞘に収まったままの刀を引き抜き《居合い》で更に高まった速度を持って命を刈り取ろうとしてくる。

手を離れた剣であっても、その鎖がまるで第三第四の腕かの様に再び刀を鞘に納め、《居合い》の隙を最小限に留めていく。

STRの差を活かし罅迫り合いに持ち込もうとしても、互いにある技量の差がそれを許さない。……直前の少女との試合がなければ、既にこの首を断たれていたかもしれない程だ。

遠距離攻撃が不可能だという弱点を突こうとしたって、音速には程遠い《透魔閃》も《魔弾》も容易く回避されてしまう。これ以上繰り返したってこちらのMPが無駄に減っていくだけ。

——本当に、強い。

生まれ持った才だけではない。リアルで長い時間積み重ねられた研鑽。この世界における能力値ステータスもスキルも利用し、モンスター相手であっても剣のみで戦い適応させてきたのだろう。

対して自分は、才はあるだろう、技だって、この一カ月モンスターと、【小鬼英雄】等の人型のモンスターとだって戦ってきたその力は大した知性のないモンスターや素人と変わらぬ程度の《マスター》であれば容易く首を狙える程度には習熟している。

——当然の様に存在する技量の差。むしろ、たった一カ月で自分の前に立つあの剣豪を相手して、未だに直撃を貰っていない己を褒めてもいいのでは？

そう思考の片隅で考えながらも、判断を下す。

——この相手に正道でやり合っても、勝ち目は万に一つ程度しかないだろう。

——だからこれからは……今まで秘していた、曲芸に付き合つて貰おう、と。



「……行くよっ！」

「何時でもどうぞ」

幾度もの剣劇の後……再度、ジーニアスから動き、カシミヤへ斬りかからんとする。

それは予定調和の様にカシミヤに迎撃され、至近距離での乱戦へと移行した。

形勢はジーニアス不利。双方この戦いを勝ち抜いてきた高い実力を見せているが

……その剣の技量という一点を見れば、素人の観客であろうともどちらがより優れているかは明白だった。

片方の一撃は容易に防がれ、もう片方の一撃は鋭く防ぐのみで精一杯。今は剣の打ち合いが成立しているが、疲労やダメージが蓄積して来たらその天秤は直ぐにカシミヤに



傾く事になるだろう。

だが――

『《透魔閃》』

「――な、くっ!?!」

剣戟の最中、意識の外から――その手に握った直剣ではなく、微細な移動の際に動かされた膝から放たれた『《透魔閃》』が直撃してしまい、体勢を崩す。

そのカシミヤを狙う追撃の一撃――は主を守るように動いた鎖が堰き止める。

武装型エンブリオ

第三形態のアームズに相応しい硬度と耐久力を持ったその鎖を砕く事も出来ずに、この試合が始まって初めてカシミヤから距離を取る事になった。

「……今のは流石に効きました。エンブリオの力ですか?」

「企業秘密、だよ。僕が勝つたら教えても良いけど?」

「それは残念です……聞き出せないのなら、自分で暴くのみ、です」

――当然、今の摩訶不思議な一撃は彼の……ジーニアスのエンブリオ、【至光天 アダ

ムカドモン」による物だった。

いかなる絡繰りで不意の一撃を見舞ったのか？ その答えは——第三形態の進化により習得した新たなスキル、《全主権限》である。

オールド・オグダー  
《全主権限》：パッシブスキル。

自身が所持、習得しているすべてのスキルの使用制限を無視して使用する事ができる。

「[スキル封印]とそれに類する状態異常に対する完全耐性を得る。

一見すると、すべてのジョブ毎の系統別スキルを分け隔てなく汎用スキルの様にメイ  
ンジョブに関わらず使用可能となるスキルであると読み取れる。

実際に、様々なジョブの系統別スキルを別々に使用できる事で思わぬシナジーを發揮  
する事も、確かにあるのかもしれないと想像できる。

しかし、様々なジョブの系統別スキルを習得するという事は自分が就くジョブの傾向  
が別れてしまう事になるだろう。

それではスキルもステータスも一つの事柄に特化する事は難しく、所謂浅く広く、と  
いう器用貧乏になってしまう他ない。

そうでなくてもこの世界に生きるテイアンも「ヘマスター」も、自分が就くジョブを確

と熟考して無駄がないように就く者が多い。

自分が最終的に目指すメインジョブ、そのジョブで使用可能な系統のスキルを習得できるジョブを重点的に目指し、他にも汎用スキルを多く取得する「斥候」や「冒険者」と言ったジョブも利用して、制限によって使用できないスキルの「無駄」を極力なくして自らの糧としているのだ。

その「無駄」を組み合わせられる。確かに組み合わせ次第では強い力になるかもしれない……が、それではこのスキルはそんな直接的にはリソースの得られないスキルなのか？　と云えば——そうではないのだ。

所持、習得しているすべてのスキルの使用制限を無視して使用する。

その使用制限とは即ち系統別スキルのメインジョブの制限、だけではない。

例えば、そう——武器の使用制限。

武器を振るって魔力を乗せた斬撃を飛ばす《透魔閃》を始めとした攻撃用のアクティブスキルを——あらゆる攻撃動作を起点として使用できる様にした。

攻撃動作——腕を、脚を動かす事は勿論、頭突き、体当たり、デコピンと言ったあらゆる動作に、だ。

つまり、彼は……二人の剣戟の最中に行われた些細な足の動き、それだけでアクティブスキルを発動できる。

勿論、攻撃動作として成立させる為に多少は意識的に膝を持ち上げて膝蹴りの様な形にはなっていたのだが、この程度の小細工曲芸なら幾らでも差し込む事が出来る。

一対一での白兵戦を行う時、これがどれだけの手数を生み、どれだけ不意を打てるというのか——

(彼女との戦いでは、試す前に試合が終わっちゃうたけど——うん、これは使えるね) そう考えているジーニアスも、この曲芸を身に付けたのはデンドロ内時間で武闘大会の前日の事であった。

そもそも、《全主権限》を習得したのだから狩りの途中。それから大会に向けての準備に忙しい彼に十分な練習の時間はなかったのだが……それでも危なげなくこの曲芸を成功させたのは彼の技術が為せる技か、それとも生まれ持った才能か。

「さて、次——！」

「……ッ！」

戦闘技術で勝っていた状況からの、不意打ちによる一撃、そして形勢の逆転。観客の殆どは今の攻防の全貌は掴めなかったが、それは理解する事ができた。

そして、再びジーニアスから、遠距離の相手には打つ手の無いカシミヤへ斬りかかっ

ていく。

既にそこからのやり取りは今まで何度も繰り返した通り。

しかし、剣と剣の打ち合いの乱戦となった時、再びジーニアスの不意の一撃があるだろうし、だからと言ってここまで勝ち進んできた彼が今更油断慢心で手を緩める訳もなし。

これは決まったかと、観客が口々に囁き合う中、またしても超至近距離から、それも相手の死角から放たれた不意の《透魔閃》の一撃が――

『《ゴートムーブ鮫兔無歩》』

ずれる。

不可避だった筈の一撃が、音もなく、足を動かす事もなくにゆらりとその位置だけを動かしたカシミヤに紙一重で回避される。

その一撃を繰り返す為に、極小さくも確かな隙を生み出したジーニアスに、返す刃で刀が振り抜かれる。

「なッ！」

「……チッ」

しかし、防具である軽プロテクター鎧の質が良かったのか致命打には程遠い。隙を突く事を重視していた為致命部位を狙えなかったのが痛かったか。

その間にジーニアスはまたもや距離を取る事になる。

その顔には僅かに驚愕と困惑の表情が浮かんでいるのが見て取れる。

「……避けられる様な一撃じゃなかった筈なんだけど、まさかその鎖のエンブリオで何かしたの？」

「ふふ……企業秘密、ですよ？」

「それはそうだよねっ!？」

——当然、その一幕を為した移動術も彼……カシミヤのエンブリオ、「自在抜刀 イナバ」の仕業だった。

抜刀補助に特化されたスキル特化型エンブリオである「自在抜刀 イナバ」が第三形態である現時点で習得しているスキルは《思動操鎖》《鮫兔無歩》《刹刃圈》の三つである。

その種は最初から使用している、エンブリオ本体である鎖を操作するスキル《思動操鎖》、ではなく。

残りのスキル……《鮫兔無歩》《刹刃圈》の二つにあった。

《鮫兔無歩》——それはテリトリイ系列に属するアクティブスキルで、カシミヤの足元

に特殊な魔法陣を配し、その魔法陣により自身のAGIと等速で移動できる、というものだ。

加速も瞬間移動もせず、ただ自分のAGIと等速で移動する、とだけ聞くとスキル特化型エンブリオの固有スキルとしては控えめに思えるが——そのエンブリオのマスター<sup>持主</sup>がそうはさせない。

体勢も、現在の自身の状態も、空気抵抗も、慣性も何もかも無視して移動するそのスキルをカシミヤは殊の外気に入っている。

抜刀の姿勢を維持したまま接近する事にも、斬撃に合わせてこのスキルで“前進”する事で相手に深手を与える事もある。

それだけではなく、奇襲にも即応して方向転換する事や至近距離での斬り合いの最中の微細な位置調整にも役立ち、体格や質量差から弾き飛ばされる、その際の慣性を無効化して即座に反撃した事だってある。

《<sup>セイフン</sup>刹刃圈》は前者二つのスキルと比べ、分かりやすく使い易く強力なスキルだとカシミアは評する。

純粹にテリトリー系列に属するそのスキルの効果は至って単純で、自分を中心とした一定の範囲内の存在を知覚する索敵・感知結界だ。

特に優秀なのはその燃費。《<sup>半徑2m</sup>居合い》圈内の展開であれば、自然回復速度以下の消費M

Pで展開し続けられる為、常時展開しておけば《鮫兎無歩》<sup>コトムフ</sup>も併用する事で不意打ちやバックアタックに対して万全の体勢で迎撃する事も出来る。

その精度・範囲を消費MP次第である程度変更する事も可能であり、狩りの時は範囲を広げてモンスターの索敵にも使用するのだが——今回の様に、精度を最大まで高める事で対戦相手のスキルの発動を瞬時に察知し、どの様な体勢であつても《鮫兎無歩》<sup>コトムフ</sup>を使用して回避する事を可能ともしていた。

——互いの距離と、AGI次第ではあつても……回避、できましたね。

華麗に回避し、反撃した様に見えたカシミヤだったが、その内心では冷や汗をかかされてる。

己の感覚では今の一幕の回避は本当に紙一重だった。後僅かにでも距離が近ければ、AGIに差があれば回避し切れず反撃もままならなかったかもしれない。

それを加味して次撃からの太刀筋を頭の中で組み立てなければならぬ。……そもそも、感知結界を展開しているとは言え、スキルを放たれたのを感じてからそれが自身に命中するまでの極々短時間に超速で反応し、更にもう一つのスキルを使用して回避・反撃を行うなどそう簡単には為せぬ神業であるのだが、そんな事を思考している余裕はない。

戦況はまだ五分と五分。曲芸には曲芸を以て對抗したが——対応できなければ一方



的に敗北を喫したかもしれないのだ。

当然、油断も慢心もできる筈がない。

むしろ

——本当に、期待、以上です。まさか、ここまでとは……………！

歓喜。

自分と同格、いやもしくはそれ以上の強敵を、この大舞台の決勝戦で見つける事が出来ようとは。

勝ちたい、と今まで以上にそう思う。

互いにそう思っているのだ。

ならば、決着は——

◇

一進一退の互角の攻防が続く。

わざと軽<sup>プロテクター</sup>鎧の厚い部位で一撃を受け止め、体勢を崩しながらも剣も振らずに再度至

近距離で《透魔閃》も放つも、ギリギリで滑るように後退して薄皮一枚に留まる。

《蛟兎無歩》で攻め氣に呐喊するも、軽く足で地面を音を立てて蹴ったその《斬魔劍》の衝撃が闘技場の床を砕き無数の石礫となって迎撃される。

即応できる距離を維持して劍戟となつても、魔法のスキルを呟いたかと思えば前足と腹部と逆手、三か所から僅かにタイミングをずらして《魔弾》が射出され、回避は不可能と悟り【イナバ】で撃ち落とし、一発直撃してしまつたがついだとばかりに鎖を横薙ぎに叩きつける。

双方少しずつ、確実にダメージを重ねながらも……勝負の行方は互角のままであつた。

エンブリオの特異性、共に他のエンブリオに見られるような派手で目立つ能力こそなくともそれらに劣らぬ優位性を見せ。

ステータスはジーニアスが勝りはするが、戦闘用のスキルに置いて【劍武者】は【退魔師】のそれを凌駕する。

白兵戦闘技術においてはカシミヤが上回っているが、装備の質と片方が持ち得ぬ遠距離攻撃によつてそれを埋められる。

氣迫を以て氣迫を制し、才を以て才を踏破する。

もはや一般の観客だけではなく、熟練の武芸者ですら勝負の行方が分からなくなる程

の熱戦。

その勝敗を決する決め手となったのは――

「――ふっ！」

剣戟のやり取りの後、またしても互いに距離を取る。

若干の距離を保ちながらも、相手が何時どの様に行動しても対応出来る様に神経を研ぎ澄ます。

汗が零れ落ちる程度の僅かな時間、見つめ合いながらも相手の隙を伺い――

（――魔法！ また《魔弾》ですかっ！）

ジーニアスの身体に魔力<sup>M</sup>が集う。

腕や杖と言った魔法の発動体たる発射器官を起点としてしか魔法スキルを使用できない、という通常の「魔術師」にある様な制限を無視して全身の何処からでも魔法を発

射できる彼の事だ。

どの様な奇想天外な魔法の使い方をするか分からない。

《鮫兎無歩》を展開し、警戒しながら即座に回避行動を行なえる様に用意を――

「――《退魔、封印》ッ!!」

「なっ、これは……!」

(不味い……ッ!?)

身体が重くなるその感覚。

此方を警戒してかそれまで使用してこなかったその魔法スキル……弱体化魔法を無防備に受けてしまう。

MPも低くレジストの手段もないカシミヤが抵抗できる筈がなく、その効果を受ける。

ステータスの減少値は1割にも満たない程の僅かな弱体化――しかし、微妙なその違いに僅かながらも確実に己の感覚はずれ、反応も遅くなり力は落ちる。

それはこの互角であつた天秤を崩すのに十分な効果を發揮するだろう。

(……失敗してしまいました。《魔弾》に気を取られず、接近し続けなければならな

かったのですね)

その想像を裏付ける様に、今までは若干ながらも優勢気味であった接近戦であつても、互角、いや劣勢となつてしまふ。

このザマで彼の曲芸染みたアクティブスキルを回避できるだろうか。

(……いえ、悔しいですけど、良かったです。この試合、楽しかったですから——)

決着。

勝者は、“若葉の乱” 大白宮の部、優勝は……幼き【退魔師】のマスター。  
ジーニアスと決定した——

To Be Continued……

## 第十一話 エピローグと・魑魅魍魎

7月26日(日)

今日の日、武闘大会が本当に濃くつて、久しぶりに日記を書いている気分になってしまふかの様だ。

武闘大会については……うん、詳しく記載すると感動が薄れそうだから今日は簡潔にでも良いかな。

結果として、僕はこの大白宮での武闘大会に優勝した。予想以上の戦果に僕もコテツもつこり。

どの対戦相手も本当に強くて勝利と言う結果以上に得られた物がある気がする。……コテツに作ってもらった武具がなければ確実に負けていた、と言えるくらいに活躍したから優勝賞金の内幾らかは後でこつそりコテツに渡しておこうと思う。

ちなみに、この大会で得られた賞金は優勝賞金である300万リルと……参加賞である【若葉】シリーズの防具一式だった。

【若葉】シリーズはこの天地において低レベル帯で重宝されている防具で、軽く防御力もそこそこ高く、動きやすい上に丈夫に出来ている。更にその上一式で装備する事でH

PとSPとMPを固定値で増加させるスキルも付与される優秀な装備で、一式で揃えれば市場価格も約10万リルとなる代物、らしいんだけど……

……うん、コテツが作ってくれた防具ほどではなかったね。

確かに部分部分では片方が勝っていたり、互換できる程度ではあったんだけど、わざわざ変える程ではないという本当に微妙なラインは運命の悪戯を感じたよ……

多分使わないから素材か参考にしても使えそうなコテツに後で一緒に渡しておこうと思う。他の人はこれも凄いいのだろうから複雑な気分だ……

賞金と言えばこの武闘大会の予選敗退の人は参加賞の他に闘技場利用の為にチケットを貰っていたけれど、本戦出場組は参加賞とは別に——その夜の宴に招かれる事になった。

まさか何か挨拶とかさせられるのでは……と考えたけど、特にそういう事はなく夕餉と歓談を楽しんで本戦出場者を労わう為だけの物だった。ちよつと安心した。

宴の席には僕を含めて本戦出場の八人全員が出席していた。知り合いと言えるのは烏丸と直接試合をした仲の人だけだったので少し緊張したけど、本当に何らかの催しとかなくて良かったと思う。

大白宮大名の人の抱えのシェフの自慢の料理に舌鼓を打って、試合をした人達と軽く歓談をした後武闘大会の責任者……つまり、大名その人に個人的に軽く挨拶をして、

本当にそれで宴は終了した。

本戦出場組の唯一のティアンにして、宴の主催者の娘でもある西白寺春香さんは最初は少し睨みながら絡んで来たけど、宴が終わる頃には僕とも、他の〈マスター〉の人とも打ち解けていた。

ギルドに居る様な常日頃から〈マスター〉と関わる業務を請け負っているティアン以外、〈マスター〉に対してある種の偏見を持っている人が多いのだけど、どうやら彼女は比較的偏見がない方で（もしかしたら大会の影響かもしれないけど）物怖じせず接してくれて嬉しかった。

宴での出来事は本当にそれだけだったけど——なんと、本戦出場組で最年長（多分）だった明さんに言われて全員でフレンドリストに登録し合う事になった。

ここ数日でこんなに増える事になるとは思わなかったよ……！

あと、決勝戦で戦った子、カシミヤは試合中に予想していた通り、リアルでの年齢も凡そ僕と同程度であつたらしい。

今度また決闘をする約束をして別れる事になった。……個人的に再戦は楽しみでもあるんだけど、今回勝利出来たのだから運の要素が大きかった様に思う。……精進しなきゃ。

兎も角、今回の大会は本当に実りが多い物となった。けれど、これに弛まずにまずは



——次のジョブに就いて、もっと強くならないとなあ。

追記：

ふと気付いたら、もしかしたらカシミヤと春香さんは初めての同年代の友達って奴なんじゃないかな!?

こんな形で友達が出来るとは思わなかったよ……! あ、いやインターネット上での友達ってどう言えばいいんだろう!?



□■天地・慶都某所 高級料亭のとある一室にて

天地中を一時騒がした新人専門武闘大会、「若葉の乱」も終わり早数日。

既に天地の民の皆々はティアンも、勿論マスターも今まで通りの日常に戻りつつあつ

た。

時たまに武闘大会での勝利や惜敗を着に語らい合ったり、絆を深めたりする者がいたり、所々で話題に上る事もあるが、既にそれは過去の事。

それだけでなくも今この御時世はへマスターの増加からまだ一カ月と少ししか経っていないのだ。

天地は勿論、七大国も、それ以外でだつて毎日の様に新たな話題が生じては消えて行く、激動の時代。

そんな折に、天地随一の中立都市、慶都の某所、有数の料亭の一室に、彼らは居た。

妙齢の美女が。厳めしき雰囲気の老人が。全身黒づくめの隠密が。微笑を絶やさぬ少年が。

儂げな空気を纏う少女が。神経質そうな青年が。青き肌をした異形の亜人が。怪しげな壮年が。

他にも、他にも、他にも……総勢で十数名にもなる、様相も年齢も性別もバラバラなおかしげな集団が、その一室で所狭しと並び座っていた。

一見しただけではまるで共通点が見出させなさそうなその集団。しかし……料理を運び給仕に來た女中は青い顔をして料理を並べ最低限の仕事をした後、さつさと退散し

てしまう。

彼女も天地のこの高級料亭で働いてるだけあり、経験豊富で明るく物怖じしない人気者なのだが……それも仕方ないだろう。

「んん、こうして集まるのは久しぶりでござるなあ！」

「おい、なんだその変てこな口調は……?」「へますたあゝに教えて貰ったのでござるよ！ウケが良いでござるからな！」

「ちよつと、それよりもこの横にいる奴の匂いどうにかならんのか？ 臭くてかなわんわ」「あん？ てめえ種の特徴に文句付けるたあいい度胸じゃねエかぶつ殺されてエのか!？」

「声が五月蠅いですよ。貴方から先に首を獲ってあげましょうか?」

「あ、あの皆さん。少し落ち着いて……」

「そうだそうだ。やるならルール決めてついでに客も呼んでド派手な場所だなー」「煽るな騒ぎを大きくするな争うなそこオ!」「むうん………」

喧々譁々と旧知の仲の様に騒ぐ彼らからはその様子に見合わぬ程の“庄”が放たれて

何故なら、この場にいる全員が——【薙神】ザンレレイ【超忍】【大僧正】【巫女姫】キング・オブ・サムライ【武士王】

【陰陽頭】エトセトラ、エトセトラ……そして、最後に。

【征夷大将軍】コンクエスト・ジェネラル。

——そう。全員がこの世界における絶対なる超越者の証である超級職を戴く者だった。

それだけではない……この場にいる一人一人が、七大国に数えられる精強なる武の大国天地に覇を唱える、それぞれの民と領地を治める大名達であった。

——各々が持つ様々な理由から常に内乱を起こし、相争い合う数多の大名達と、【征夷大将軍】。

本来は敵対し合い、血で血を洗う凄惨な関係である筈の彼らが、この場に一堂に会して歓談し合う。

奇想天外、驚天動地、青天の霹靂とはまさにこの事だ。

いくらこの慶都が中立領土として栄えた都だとは言え、今まではそうだったからこれからもそうだという保証なんて何処にもありはしない。

この数秒後か、あるいは数分後にあの一室で彼らの全力の武威が発揮されてしまう事

態になったら……とりあえずは、まず間違いなく一等近い位置に居る自分達は真つ先にその巻き添えとなってしまうだろう。

今回の会合は機密事項である、と料亭の責任者も、先程の給仕の女中も言われているが……合計レベルも高く、高級料亭を開く腕前を持つ彼らであつてもその内容は想像もできない。

……いや、一つだけ。

つい最近に起きた、天地中を、いや世界中を揺るがす大事件があつたではないか。

それは——〈ハマスター〉の増加に他ならない——



彼ら、この天地の大名達はその一室で極上の料理に舌鼓を打つた後……【征夷大將軍】に渡された、とある資料に目を通していた。

その資料は、つい先日自分達が【征夷大將軍】に渡した資料をまとめ上げ複製した物であつた。

つまりは……“若葉の乱”の結果と、その顛末。

超級職である彼らからして見れば、未だひよつことしか言えない程位階レベルも能力値ステータスも、勿論経験だつて浅いであろう若者達の祭典の結果。

その事実だけ抜き出せば微笑ましく見るか、一笑に付す程度の話題でしかない筈のそれを、彼らは一様に真剣な眼差しで見やっている。

開催日は、〈マスター〉の増加が始まったあの日から丁度31日後、つまり一ヶ月後。慶都や将都、天都を含む計16の都市が保有する闘技場施設で行われたその大会。

総参加者数、544名……………

〈マスター〉の参加者数、490名。

〈マスター〉の優勝者数、16名。

《封鎖結界》の破壊——特別賞の総受賞者数、32名。

〈マスター〉の特別賞の受賞者数、32名。

ティアンの参加者数、54名。

ティアンの優勝者数、0名。

ティアンの特別賞の受賞者数、0名。

——そこには、凄惨な事実しか記されていなかった。

たつたの一ヶ月という、極々短期間で、熟練のティアンからの特別な施しや指導もなく、参加条件も参加費も叶えるその手腕も。

幼い頃から英才教育されてきた天地の若者武芸者達の内一人たりとも優勝の誉れを得る事ができなかつたという事も。

あのレベルで耐久型の亜竜級モンスターに匹敵する硬度と耐久力を持った天地の術者が展開する《封鎖結界》を破る事が出来る者がこれ程の人数存在していたという衝撃も。

どれも他の国の者では信じられぬ程の出来事であつた。

各々の大名達でなければ、自分達の領地で行われたその戦いをその目で見ていない限り信じられないような事実が羅列されていた。

将来を嘱望されていた若き天才剣士が、〈マスター〉とのステータス差と理不尽な固有スキルによつて敗北したと。

ある大名の秘蔵つ娘たる才媛が、〈マスター〉の計り切れぬ程の才知と技量によつて敗

れてしまったと。

才がなくも経験はあった老戦士が、ガードナー型エンブリオの訓練相手にしかならず善戦するも敗北を喫してしまったのだと。

《封鎖結界》の件だってそうだ。

結界その物の強度を下げたらしい、劣化させられ破壊された。結界にたつた二撃の拳撃を見舞っただけで結界が爆砕した。不可思議な剣のエンブリオの一撃で結界が両断された。

わけもわからぬがいつの間にか結界が斬られていた。結界を「封印」され消滅してしまった。素手の攻撃力のみで打破された――

あるいは、合計レベルが50に満たぬ身で超級職を得る奇運であったり、特化された力を持った特典武具を持っているのならばそれも分かる。

しかし、参加した「ヘマスター」の内、一人たりとも上級職にすら就いていなければ特典武具を持つている者だって居はしない。

彼らはその「ヘマスター」としての身体アスタとエンブリオ、それだけでこの結果を成し遂げたのだ。

驚異的な事実だ。だが、それを



「修業が足りぬ……修業が足りぬのでは？」

「然り然りよ。彼奴等には全く経験が足りておらぬわ。あの位階ではそれも止む無しでもあるがな」

「皆も、ティアンの参加者も……約半数は本戦まで出てるわ。それを褒めても宜しいのでは？」

「そうでござるそうでござる！ 拙者の領の者は一人も本戦まで行けてないから後で城給繰屋敷で修業でござるけどな！」

「いいですねえ。私の領の者も参加させて貰っても？」

「お前達、本題はそこではないであろうが……」

大名達の、超越者達の反応は様々だった。だが、内心でどの様に考えているかはともかく、この場では一人も悲壮な表情をしたり、驚愕して参加している者はいない。

それもそのはずだ。

彼ら、彼女らはあらゆる武芸者達の頂点に立つ超級職にして各領を治めし大任を果たす大名たる者。

常に武を、覇を競う彼らの力は他の七大国と言われる国々と比較しても確実に勝っている。

それは直接的な武力、戦闘力というだけではなく……数多の戦の中で磨き上げられた、直感、第六感とも言えるその感覚すらも。

故に、直接その戦いを見なくとも、未だ深く関わる様な関係でなかったとしても……分かるのだ。

〈マスター〉が、エンブリオが持つ埒外の能力を、その身体アバタイに秘める才能を。

それは大会を開催する前から、〈マスター〉達が思い思いに無軌道な行動をしていた時から……そして、〈マスター〉達が急増する前から。

つまり、今回の大会はその確認を確かな物にするだけの事であり、ある種の試金石であり……不器用な、天地流の歓迎でもあった。

……その大会の開催には、〈マスター〉が急増する前から天地に居た、とある〈マスター〉による進言も大いに関係しているのだが、敢えてその事には今は触れないでおく。

……あの大会で得られた収穫は、一般の者達が想像しているよりも遥かに大きかった。

〈マスター〉とエンブリオのその実力の再確認と、國中の民への周知。  
膠着していた天地に住まうティアンと〈マスター〉の大規模な交流。

敗北してしまつたティアン達もこの程度で折れる者は居らず、再戦し勝利を得る為に奮起するだろう。

勝利した〈マスター〉達はその賞金と勝利の美酒に更に調子を高め——共にこの大イベントに参加した事で帰属意識も少しは付いただろうか。

大会の後に露骨にはいかなくともその様な誘いを、友好的に接する事は定まらぬこの世界の未来において、この天地に間違いなく利する事となるだろう。

（まあ、こんな事を企んでいると知られば娘には暫く口を聞いて貰えなくなるかもしれないけど、仕方がないですね）

そう心の中で考えるのはその当の娘を武闘大会に参戦させた大名……【陰陽頭】西白寺泰央だつた。

彼はある程度の未来を見通す【陰陽頭】の秘術、《天占》を用いて（最も、〈マスター〉が急増してからは途端に曖昧にしか未来を占えなくなつたのだが）自身が治める領地と、愛する家族が最も利する未来とする為に、小細工を弄し娘を武闘大会へ送り込んだ

のであった。

想定通りのハプニングの後、それが原因かはさておき大会後の宴では試合で敗北した〈マスター〉の少年とも、他の有力者候補たる本戦出場〈マスター〉達とも打ち解け合う事が出来た様だから結果としては万々歳だろう。

自分、西白寺泰央はそう野心が強いタイプではないが——この先は間違いなく世界中が動乱の世と成り果てるだろう。

〈マスター〉という埒外の力を持つ者が急増した未来で自分が娘達にしてやれる事は多くはない。

ならばせめて、その〈マスター〉との多少の繋がりを作つてやる程度は尽力しなければならぬだろう——そう考えているのだ。

他の領の大名達も、程度や手段の違いこそあれ、此度の大会で自領に利する為に何らかの策謀を働かせてもおかしくはないだろう。そんな言い訳を自分にしながらも。

「——それで、でござるが」

大名達の話がひと段落ついた頃、【超忍】霧影朧が声を上げる。

それは、彼ら、大名達がこの場に集まったその本題。

「我らが御大将は、かのへマスターへ達に対する我等との関係を——なんとするのでござろう？」

——それは、一つの国の未来を左右する、重大な決断。

国家の頭としては避けては通れぬ分水嶺。

強大な、特異なる力を持つへマスターへ達。

不死不滅にして様々な理由でこの世界に訪れる異邦人。

彼らの力を頼りに国を繁栄させ、その中枢を明け渡して運命を共にするも、国の中央から切り離し、今までの伝統を守り独立独歩でやっていくのも。

ここにいる、国家運営の主要人物達がその意思を統一させれば為せぬ物などないだろうと、そう確信できるだけの力を彼らは持っている。

そう、その意思を統一させれば、であるのだが。

「今まで通り、各々で自由にせよ」

それが、「征夷大將軍」の答えであった。

「抱え込むも、排斥するも、引き抜くも、利用するのも、あの力に心酔するのも、彼らから学ぶのも戦に駆り出すのもむしろ彼らと戦い合うのだから、各々の判断に任せよう。此方も此方で彼等と接触するがね」

「そもそも、頭ごなしに命令した所で素直に聞いてくれるのはこの中でどれだけいると  
いうのだ？」

それが、天地という国という有り方であった。

そも、体裁として、形式上は彼ら大名達は「征夷大將軍」の下についているが、「征夷大將軍」など相争い合う大名達の中で最も多くの領地を治めた大名だという事に過ぎない。

今回の武闘大会の開催の様に、「征夷大將軍」と大名達の利害が一致し、共に協力して事態に当たるなどレアケース中のレアケースと言う物であり、本来であれば「征夷大將軍」の命令を聞くこともしない者だとして居る。

……〈ハマスター〉の増加、という一大事もあったのだから、今度はそのレアケース中のレアケースが増えるかもしれないが。

「流石我らの御大將は話が分かるでござるな！」

「結局最後までその口調なのかお前さん……」

「まあ、そうなりますよねえ」

「言質は取った！ よし良い腕したへマスター」がいたんだよな……！」

「あ、参加賞の防具の事でウチの鍛冶師ギルドから陳情があつたんやけどー」

「へマスター」、エンブリオの大量増殖……うっ頭が」

「少しは静かにできないのかお前達！」

侃々諤々。

「征夷大將軍」の発言を皮切りにその言葉の如何を是非を展望を、関係ない事まで口々に囃し立てる大名達。

ため息を付きながらもパンパン、と手を叩き彼らを黙らせ、「征夷大將軍」はこの会議を締め括る。

「何にせよ——これからは新しい時代の幕開けだ。波に乗り遅れた者から沈んでいくであろう。……今後もこの天地を支えてくれる事を、期待している」

大きな動乱が続いた【聖剣王】の時代が終わり、約500年。

世界中を巻き込んだ「マスター」達の時代の始まりだった——

T  
o  
b  
e  
N  
e  
x  
t  
E  
p  
i  
s  
o  
d  
e  
………



# 第一章 友誼交流編 夏のデンドロ漬け祭り

## 第十二話 プロローグと・世知辛い転職

■とある未来の師弟の会話・閑話

「師匠、質問があります。よろしいでしょうか？」

「聞こう」

「以前、師匠は超級職の事を才能の外付けの器だ、と表現しました。一種一器の移譲才能。才能の足りない者でも条件をクリアして獲得すれば上限を超えられると世界に設定された手段である、と」

「そうだ。人間が人間のまま、限界を超える数少ない手段だ。最も、かつての先々期文明時代では今と比べて私や他の者が作成した装備品の性能が非常に高かったが、それでもなお超級職というのは一つの到達点として人々に追い求められていた物だ」

「はい。それで私が疑問に思ったのは——【神】シリーズです。獲得に能力でも経験でも制約でもなく、余人に計り知れぬ才能を条件とするこの超級職の存在は以前の説明との差異を感じました」

「ああ、その件に気付いたか。その通り、【神】シリーズは他の超級職と明確に違い、不

明瞭な「才能」を要求する。歴代の「神」シリーズの獲得者を見ても、限界レベルが500に届いていなかった者は存在しない故、確かにこれだけは才能の足りない者には基本的にどう足掻いても手に入れる事は出来ないだろう」

「やはり……基本的には、という事は例外があるのででしょうか？」

「……それを話すには多少長くなるな。良いか？」

「はい、勿論です」

「よろしい。ではまず【神】シリーズとそれを判定する〈アーキタイプ・システム〉についてだが——実は、それは未だに詳細が判明していないというのが一先ずの答えとなる」

「!? ……師匠や、先々期文明時代の者達でも、ですか？」

「そうだ。私も、そしてかつての時代の研究者達だって全能と言う訳ではない。むしろ、かつての「化身」達との戦いの顛末やこの世界を創った者に見放されてしまった事を考えると、出来が悪かったと言えるのかもしれない」

「そんな事は……」

「良いのだ。それで、当時の研究者達や考古学者達は躍起になってジョブを管理する〈アーキタイプ・システム〉の解析に乗り出したが、結局成果が実るのは大分先の事となってしまった。……ああ、彼らの貢献があつてこそその私達なのだ、確かに、先の言葉は撤回しなければな」

「……………」

「話を戻そう。結局あの時代の者達でも〈アーキタイプ・システム〉と【神】シリーズの条件の多くは謎に包まれたままだった。それ故に【神】シリーズがああシステムの骨幹にして無<sup>インフィニット</sup>限に至る為の足掛かりなのではないか、という説が流行っていたが、結局今に至つてすら証明できていない。これは同じ無<sup>インフィニット</sup>限に至つていてる筈の“化身”ですらもそれは例外ではない。かの“冒流の化身”が作成した劣化“化身”、あらゆるジョブに対する適性と例外なく上限の500レベルまで達せられる才能を再現しながらも【神】シリーズに必要な才能を付与できていない点から見ても間違いないだろう」

「……そうなのですか？　しかし、度々現れる【猫神】が居ます。あの存在を考えれば、限定的ながらも付与できるといふ可能性もあるのではないでしょうか？」

「……ああ、まだ教えていなかったか。先々期文明時代のジョブリストを参照すれば分かるのだが、あれは2000年前にはなかった物だ。しかし、だからと言って、【龍帝】とも全く違う物だ。あれはただ特殊な劣化“化身”の身にあるリソースの器をそう表示させているだけなのだ。外側から見れば一見ジョブと変わりはないが、多少でも〈アーキタイプ・システム〉を知っている者ならあれがジョブではないと気付けるだろう」

「そうだったんですか。すみません……」

「いや、良いき。むしろ、着眼点として考えるなら先の返答は満点と言ってもいいだろう」

「どういう意味でしょうか？」

「それは、限定的ながらも付与できる——干渉できる、という可能性についてだ」

「確かに、先々期文明時代に現れた化身達は〈アーキタイプ・システム〉にろくに干渉する事はできなかったのかもしれない。多少の模倣程度しか出来なかったのかもしれない」

「だが、ジョブを管理する〈アーキタイプ・システム〉の限定的な解析と干渉は今までも成功例があるのだよ」

「……はい。それが——私達、そしてクリスタル、ですね？」

「そうだ。そして先に話した古の時代の龍達と〔龍帝〕も同じ様に干渉に成功してると言えよう。それが解析の結果なのか、それとも元々知っていたのかは今となっては分からないが。彼らは最期のその時まで口を閉ざしてしまっていたからな」

「その点で考えれば、私達はあの『化身』に先んじている、という訳ですね」

「そうとも言える。だが——そうではないとも言える」

「それは……？」

「確かに、『化身』達の圧倒的な能力を以てしても、『万死の化身』の数多の能力を以て

してもあれに干渉する事は出来ていなかった。だが——以前より出現していた【猫神】などではない、つい最近現れ始めたあの劣化“化身”は違う。そういう事だ」

「……【犯罪王】ですぬ？」

「そうだ。〈アーキタイプ・システム〉をすら欺き、特殊超級職を奪った劣化“化身”……そしてそれだけではない。他にも劣化“化身”の力エンブリオで〈アーキタイプ・システム〉の与えるジョブスキルを改竄する者、後付けする者、模倣する者等もいる……さらには劣化“化身”の中には【神】シリーズを獲得した者も多く、既にその数は二桁を越えていた程だ」

「はい。しかし、あれは数を増やして運と偶然に頼り、純粹に“才能”を持つ劣化“化身”を生み出したのではないのですか？」

「勿論、定められたジョブの才能に依らぬ己の才能のみで【神】となった者も確かに存在はしている。だが、多くはエンブリオ物の力による、ある種偶発的な取得者が多いようだ。そして、あの数の劣化“化身”とそれぞれが持つエンブリオの多様性は——先々期文明時代に現れた“万死の化身”をすら凌駕している」

「……………」

「故に忘れるな。今のこの世に絶対と断言できるモノなどそうありはしない。あのエンブリオ物はあらゆる常識の埒外に居る者と考えよ。特に“化身”と——〈超級〉は間

違いなく今後のこの世界の趨勢を動かす存在となる。或いは、「犯罪王」の其れ以上に「アーキタイプ・システム」に干渉し得る存在すら出現するやもしれぬ」

「はい。ありがとうございます、師匠」



7月27日（月）

今日は久しぶりにデンドロをプレイせずに過ごす一日だった。

とは言うものも、ここ暫くはデンドロ内のイベント——武闘大会までの自分の強化に熱中してずっとログインしていた為、少しクールダウンした方が良いだろうという自己判断の結果だ。

では、その間何をやっているかというところ……うん、夏休みの宿題だね。

デンドロの休憩時間に本当に少しずつ手を入れていたけど、ここは一気に攻略してやろうと思った。

量こそそれなりにあったけど、内容自体は学校の授業と同様に僕にとっては簡単なの

で机に向かい順に始末していく。

……当然の事だけど、デンドロにログインしてた時には全く気にしていなかったけど、集中して長時間宿題と格闘していると夏の気温と蒸し暑さについて気を取られてしまう。

そんな時分に丁度明日香が冷えた麦茶とおやつにと小さくカットしたフルーツを持ってきてくれた。あのタイムリングは完璧だった……日照った身体に冷えた麦茶が染み渡るあの感覚は何とも言えないね！

……それは良かったんだけど、勉強が一段落した途端に今もデンドロにログインしている勝の愚痴を言うのは僕にも効くから勘弁願いたい。勝も（一応僕も？）仕事なので……！

ふと思ったのだけど、ゲームをプレイする仕事って休みはどう取るんだろう？ ……まあ、適当に休みが取れるのかな？

宿題を粗方終わらせた後は夕食の支度をしていた明日香のお手伝いをする。デンドロを始めてからは余りお手伝いできていなかったから、こういう機会には積極的に手伝いを続けたいなあ。

夕食では明日香と一緒に勝をからかって遊んだ。orzみたいな姿勢になってたけど、まあ自業自得？という事にしておこうと思う。

そういえば、僕以上に勝はデンドロにログインしているけど、基本的に生産職の筈なのに長時間何をやっているのだろう……？



7月28日（火）

今日は一日ぶりにデンドロにログイン。

コテツとの待ち合わせしている場所まで大白宮の街中を歩いていくと、僅かに祭りの空気の名残りの様な物を感じられる。……武闘大会と祭りは別物であると思うんだけど、どうだろう。

デンドロ内では既に三日経っている筈なのだけど、通常のティアンには娯楽が少ないんだろうか？ 確か、現実世界での娯楽はある程度こちらでもある筈なのだけど。

とりあえず、コテツと待ち合わせしていた小屋に辿り着き、合流してまず行ったのは優勝賞金の内の少しを心付けとして多少のリルを渡す事だった。

……最初は50万リルくらいこっそり渡そうとしたんだけど、いつの間にか返されてたんだよねえ。悔りがたし。

そんな訳で、適正価格として（掲示板とか情報サイトで調べておいて）追加で20万



リル渡す事で決着する事になった。

逸話級金属なんて未だ殆どのヘマスターが持っていない代物なんだから、その事を踏まえればもつと積んでも良いとは思うんだけど多分、これ以上は受け取ってくれそうにないからね……………

お金を渡して少し近況報告をし合った後は折角二人共ちよつとした小金持ちであるという事で大白宮の街並みに繰り出し、バザーや商店を見て回って買い物を楽しむ事にした。

術の都というだけにはあり、霊紙や錫杖や数珠、魔力が籠っている宝石にジエムに曰くありげな人形に五寸釘に何に使うのかも分からないような触媒や所謂マジックアイテムが沢山見つけれられる。

他のジョブが使う物だつて、ジョブクリスタルや各種ポーション、各種ジュエルやアイテムボックスが並び揃っている光景はやはり好奇心を刺激させられる。

……しかし、「退魔師」に合う良さそうな武器防具には装備レベル制限の壁が立ち塞がり、装備レベル制限のないアクセサリーならばとお勧めを聞いてみた所、「救命のブローチ」という、致死ダメージを受けても最低でも一度は確実に防いでくれる代物を勧められたのだけど……

市場相場価格、約500万リル也……咄嗟に他の武器防具の値段も確認してみるけ

ど、装備レベル制限が高く、良い性能をしている物は皆数百万や数千万リルはするようだ……新人戦の優勝程度じゃ買えないって訳だね……………！

そんな訳で、今日の所はそこその容量があるアイテムボックスを四つと「MP回復ポーションLv2」を十点購入するだけで留めておく。……まあ、武器防具はこれからもコテツに頼めば良い事だからね！ ね！

そんなコテツは小さな火を発生させられる火属性魔法の初歩の初歩、《ティンダー》が使用できる様になるマジックアイテムを50万リルで買っていた。僕も少し使わせて貰ったらちよつとした小型花火みたいで楽しい……そのままでは戦闘には使えそうになかったけど。

買い物を終えた後にはアイテムボックスの整理を行ないつつも久しぶりにと二人で低レベルの狩場でモンスター狩りを行う事にする。

今日の狩場は大白宮の南側、《群白森林》の浅部。同じ森林の狩場でも《黒藤森林》と違い、モンスターよりもモンスターではない通常の動植物の方が目に付く低レベルの狩場だ。多分モンスターの平均レベルやステータスも《黒藤森林》よりも低かった様に感じる。

この森林での採取依頼を請けた僕達は……って言っても特にトラブルや事件なく依頼も狩りも終える事が出来た。

〈黒藤森林〉でもある程度は以前の僕がソロで狩れてたんだから当然なのではあるけど。

それでも、そこそこの時間狩りと採取を続けていた事もあって僕の【退魔師】のレベルが50まで上がり切り、カンストする事ができた。漸く仕上がった……！

早速明日はジョブを更新しに行きたいと思う。最初の無職からのを抜かせば初めてのジョブチェンジなので楽しみ。

◇

7月29日（水）

今日はほぼずっとデンドロ内で勉強の日々だったから日記に書く事があまり無い気がする……

とりあえず、今日デンドロにログインした僕は早速新しいジョブに転職しに行く事にした。

それは、この大白宮で最も栄えている専門ギルドにして、僕の一つ目のジョブでもある【退魔師】の専門ギルドの提携先でもある——【陰陽師】ギルド。

そう、僕は今日無事に【陰陽師】に転職したのであった！

……まあ、上級職にも憧れはあったのだけど、後述の理由で無理なので、やりたい事の多さを考えた結果なんだけどね。あまり進歩してないなあ僕。

ちなみに、気になってついさつき掲示板で聞いてみたのだけど、僕と同じ様に一つ目のジョブをカンストして二つ目のジョブを選んだマスターで上級職を取った人は、レベルをカンストさせられる程度の上位層の中もおおよそ一割程度しかいないんだとか。

その理由はいくつかあり、まず一つ目、というか理由の大半として——転職条件の達成の困難さがある。

上級職は転職条件に複数の条件が設定されているのが常ではあるのだけど、それでもいくつかパターンは決まっている。

まずは系統の下級職のレベルをカンストの50まで上げる事。

……これはまあ当然要求されるべき条件だし、一番簡単な条件だよな。

次が、先の条件と似ているのだけど系統の下級職、もしくは派生したジョブのジョブクエスト関連。

請負数や成功数や成功率、最大難易度や難易度毎にポイントに計算しての累計ポイントを求めるとか、ジョブによって所々違いはあるけれどこれも分かりやすいし、どちらかというとう簡単な条件だと思う。

次からが難しくなっていて、複雑。分類が大雑把だけど、各上級職毎に要求される行動、或いは実績。

特定の行動を行う、或いは特定の能力を身に着ける事。千差万別だけど難しいのになるとステータスでは到底及ばない下級職で亜竜級モンスターの戦闘における一定以上の貢献や闘技場での戦闘回数、他には作成・販売した物の価値、性能が求められたり自身や率いているモンスターのステータスが求められたり（亜竜級のステータスのモンスターを下級職で従えるってどんな無茶？）

上にも下にも振れ幅が大きいこの条件だけど、能力的にも期間的にも合計レベル50以下、一職目で達成するのは難しい物が多く散見される様に感じる。……エンブリオの力でその道理を引っ込ませて達成できる人も結構いるらしいけどね。

ちなみに、僕が「退魔師」の上級職、「祓魔師」になれないのもここがアウトだったというのも理由の一つとして挙げられる。

『悪魔・アンデッド・エレメンタル・妖怪の合計討伐カウント数が2000以上』って、まだ50にも達していないよ……

狩場次第ではすぐに達成できるのかもしれないけど、少なくとも街に程近い狩場では本場に種族が偏ってるからね。

次が、ある種僕にはあまり関係ない事ではあるけど——お金の事だ。

……稼いだ金額だとか、費やした金額だとか、上納金だとか、寄付金だとか、色々と名目はあるのだけど、転職条件にそれらのリルが関与する上級職が幾らかあるらしい。

その金額は戦闘型上級職で10万リル、非戦闘型上級職で100万リル。ジョブ次第ではその金額から半額〜二倍程度まで変動する事はあるらしいけど、とにかく必要となる。

今まで稼いできた金額だとか、クリアしたクエストの報酬の総額、という条件ならともかく、転職の為に別途お金を払わされるジョブに容易く就ける人は多くはない。

10万やそこらなんて少額……と、考え掛けるが違う。武闘大会で泡銭を手にした僕らはともかく、他の「ヘマスター」にとって10万（或いは100万）リルというのは貴重なものだ。

……僕が一つ目のジョブをカンストするまでモンスターの狩りで稼いだ戦利品の金額は、パーティで分配したの等も含めれば凡そ20万リルと少し。

【宝櫃】や振れ幅の事を考えれば稼いできた金額は20万〜30万リルと言った所だ。最も、この金額は冒険者ギルドでのクエストの受注が少なく、レベル上げを重視した数字だから、レベルをカンストするまでギルドクエスト重視で歩んできていれば50万リル前後は手に入るんじゃないかなって思う。

なるほど、稼ぎの内2割から5割程度というのは確かに大金だろうと……という考えも

まだ甘い。

何故なら——デンドロ内では何をすることもかくお金がかかるから、という有る意味当然とも言える正論が理由だった。

装備品の更新は勿論、【飢餓】がある為食費は必要不可欠。ファンタジーらしい心惹かれる個性的な雑貨や小物、マジックアイテムに書物に見惚れる者だって少なくはない。

モンスターと戦うならポーションや各種状態異常に対応した薬品類といった消耗品が必要だし、そもそもこのゲームでは（特典武器やアームズ系統のエンブリオと言った極一部を除き）装備品だって摩耗損耗消耗していく。手入れを怠っていなくても、使い方が悪くなくても限界は来るし、それ以前に強敵と戦えば武器や防具が破壊されるなんてのもよくある事。

そもそも、上位最上位の装備品に掛かる値段はまさしく「桁が違う」。むしろ値段が付けられないのすら多いらしい。

【指揮官】系統や【従魔師】系統では雇用費飼育費が嵩み生産職は【レシピ】に素材に作成に必要な器具にと莫大なお金が必要となる。【商人】系統だと仕入れ費以外にも場所代に相場の情報料に妨害してくるライバル店に対抗する為の護衛費傭兵雇用費に……というのはカルディナだけの話らしいけれど。

故に、お金は幾らあっても足りないからこの時期に上級職を得る為に費やすべきでは

ない——というのが大多数の〈マスター〉の結論らしい。

……まあ、確かに分からはないけどうん。少なくとも今は僕にはあまり当てはまらないよね。

ちなみに、余談ではあるけど「退魔師」を始めとした天地固有のジョブの上級職にはお金を条件とするジョブは比較的少ないらしい。これもお国柄、というのかな？

最後の条件のパターンは最難関、これに該当する条件があつたら暫くはその上級職は諦めろとまで言われている程の条件——そう、コネだね！

具体的にはそのジョブの専門ギルドや関連施設に属する主要人物の推薦を請ける——というのが条件となっている。

……コネ、信頼、実績、友誼、恩義。

この世界に来て最大でもまだ一ヶ月と少し、現実時間なら二週間弱しか経っていないのにそれを求められて条件を満たせる〈マスター〉が一体どれだけののだろうか？

かく言う僕も先日の武闘大会の後の宴以外ではティアンの人とまともに交流していないし、満たせているとは思えない。……僕はレベル上げの方を重視していたというものもあるけれど。

誠実に、時間を掛けてクエストを繰り返し受け、実績を重ねればいつかは推薦を貰えるだろうとは僕だって、他の人だって考えているだろう。



しかし、この世界を遊戯<sup>ゲーム</sup>として見ている人がこの条件を達せられるのは、はて一体何時になるのだろうか………

——まあ、それはともかく。

転職条件以外にも上級職への転職を見送る理由は他にも幾つかある。

二つ目に挙げられているのが、自分の能力<sup>スキル</sup>の補完に一職目の直系の上級職ではなく派生系統の下級職や「斥候」「冒険者」系統を始めとした汎用スキルを多く取得できる下級職に就く人もいるらしい。

《全主権限》を持つている僕でなくとも汎用スキルによる補強は十分な効果を発揮できらるだろうし、納得できる理由だ。

パーティを組んで各々苦手分野を補強し合える関係の相手が居るならばともかく、自分が対応できる事を増やすのはプラスに働く事だろう。

だけど、その二つ目の理由もある意味では三つ目の理由の前提の上での時間稼ぎと言う側面も持っている様に思う。

その三つ目の理由は——情報不足。

少し前にも書いたけど、まだ現実世界ではこのゲームが発表されてから二週間弱しか経っていない。

上級職に転職した〈マスター〉は全体から見れば極僅か、ティアンの人達との交流もまだ親しい仲となれた人の数だつてそれより少ないだろうし、何よりそれらの一握りの〈マスター〉達が電子の海に情報を残してくれる可能性は高くない。

あまりにも現在の技術水準から逸脱したこのゲームの情報を取り扱つた攻略サイトや情報サイトは乱立し、毎分毎秒の様に大型匿名掲示板にも様々な書き込みが綴られているが……正直に言つてまともな情報を提供しているサイトは片手で数えられる程度だ。

情報に関しては大型匿名掲示板の有志達が作成した攻略Wikiとその掲示板がある種唯一の情報源ではあるが、やはりまだ上級職や、条件が厳しい下級職の情報は殆ど集まつていない。

それどころか、転職条件は簡単な筈なのにマイナー<sup>少数派</sup>な下級職の詳細すら網羅できてはいない有様。

まあ、これは下級職だけで千種類を越えるこのゲームが異常なだけではあるのだけど……このゲームを、〈Infinite Dendrogram〉を遊ぶ場合更に複雑な事情がある。

そう、〈プレイヤー〉個々人の行動やパーソナリティからまさに無限の可能性を提供するこのゲームの最大の特徴、エンブリオの存在だ。

エンブリオの存在によって各々の好みやプレイスタイルだけでなく、それぞれのエンブリオに合った構成レベルを考える時にこの情報不足は非常に手痛い物だ。

何せ上級職は二つしか獲得できないのだから。今転職しようとしているあのジョブは自分のエンブリオに合っているのか？ もっと自分のエンブリオに合った良いジョブがあるのではないかと。と、二の足を踏んでしまうのも仕方ない事だと思う。

凡そ、下級職の一職目のレベルをカンストする頃にはエンブリオの形態も第三形態まで進化している者が多く、エンブリオの方向性は掴めているへマスターがが多いのもそれに拍車をかけている。

更に、一職目はステータスの関係でレベルを上げるのに苦労していたというのも大きいかも知れない。ジョブをリセットして再度レベルを上げる事も、上級職の転職条件を達成する事も簡単ではないのだから。

故に、この時期に上級職に転職する数少ない勇敢で有能なマスターは所謂、人柱として情報を期待されるのは……まあ、オンラインゲームの常だろうと思う。

とは言え、その人柱だって時を経る毎に次第に痺れを切らしたか、もしくは専門ギルドなどで情報収集をして転職を決めたマスター諸氏によって増えていく筈。

リアルで一カ月か二カ月もすればある程度主要な情報は集まり切る筈……なのだけども、このデンドロだとそれも怪しいと思ってしまうのは考えすぎかな？

……ここまで書いてから思ったけど、物理も魔法もどちらもやれるから、って【退魔師】を選んだ時からあまり成長してないのかな僕って!?

【アダムカドモン】の方向性は……掴めてると思うんだけど。

そんな僕が選んだ【陰陽師】は【退魔師】と同じく天地特有のジョブだけれど、その特性を一言で言うならば「万能型の魔法職」だ。

それを言うならば【魔術師】も幅広い様々な属性の術が使える万能型ではあるのだけど、【陰陽師】はそれに輪をかけてやれる事の幅が広い。

——戦闘に使用可能な術は勿論、戦闘の補助もでき探査に優れ、治療術も、結界術に符術に占術、呪術、それだけではなく鬼族の使役、テイム霊体や各種妖怪の召喚、サモン式神の創造も可能。

勿論、【陰陽師】単体では深奥には程遠く、【魔術師】【司祭】【召喚師】と言った専門のジョブには到底及ばないし、特に戦闘中の火力では【魔術師】に大きく後れを取りますが、それでも【陰陽師】の派生ジョブまで取得して極めれば各々の専門ジョブに匹敵する術を行使できます。

どの様な道を考えているのかは分かりませんが、きっとその経験は貴方の糧になるでしょう——

とは、「陰陽師」に転職する為に「陰陽師」ギルドで説明を受けていた僕に向けられた、陰陽師達の頭目、この街の長でもある西白寺泰央氏からの有難いお言葉だ。……確かにそういう思惑もないではなかったけど、以前組んだエリーシアが使用してたスキルを羨んでた側面の方が多いのは黙っていた方が良さそうだ。

しかし、いざ転職してみると本当に「退魔師」と比べて魔法職はスキルの総数が多いらしい。

ジョブに合った、用途に沿った魔法をレベル毎に取得できるのだからそれも当然かもしれないけど……これは学び甲斐がありそう。

結局、デンドロ口内で二日と半日は「陰陽師」ギルドで餞別に配られた【符】にMPを込めつつも「陰陽師」とその派生職についての勉強に費やしてしまった。

うん、事前にMPを込めておけるのは便利だね。これからもMPが余っている時は隙を見てMPを込めておかないとね。



7月30日(木)

昨日は時間のある限りずっとギルド勉強してたから、身体を動かしたい気分になっ

た。

そんな訳で、コテツと一緒に冒険者ギルドで適当なクエストを受けて狩りに出掛ける事にした。【陰陽師】の魔法もレベルを上げて習得しないと全く勉強した意味がないからぬ。

今日の狩場は大白宮の街の東の〈桑川街道〉。ここも街に近いだけあって生息しているモンスターはレベルが低い下級モンスターばかり。

コテツが持つ【採掘師】のスキルで若干ではあるけど素材の探索が出来た為、早速襲ってくるモンスターを狩りつつもクエストの為の素材を集めていく。

……【陰陽師】でありながら【退魔師】の戦闘スキルも使える僕は勿論、以前ここを通った時から更に装備を強化しているコテツでも簡単に倒せるモンスターばかりだ。もう少し難度の高い狩場を選べば良かったかもしれない。

そんな折にレベルアップで幾つかの魔法スキルと共に習得したのが――《生体探査陣》。

十分にモンスターを狩れる実力と、狩場に生息しているモンスターの情報があるならばこれ程頼りになる物はないのではないかと思う。

エリーシアや烏丸達とパーティを組んでた時に実感したけど、やっぱり闇雲にモンスターを求めて探し歩く時と比べたら索敵能力の恩恵は本当に大きいと再確認させられ

る。

……とは言え、今日はスキルを覚えたばかり、索敵魔法を駆使してモンスターを付け狙うのはまたの機会が良い。

クエストは恙なく終わり、多少の報酬を受け取って今日は解散した。明日からは陰陽師の魔法に合った狩場も探してみようかな？

T o B e C o n t i n u e d . . . . .

## 第十三話 楽しい遊びと・クエスト!

□〈大白宮・南門〉〔陰陽師〕ジーニアス

この〈Infinitive Dendrogram〉において、〈マスター〉が最も利用する率が高い施設……各ジョブの専門ギルドを分けて考えるとすれば、それは〈冒険者ギルド〉となる。

飯屋、雑貨屋、薬屋、武器屋防具屋に神殿と言った各種施設を凌ぐ利用率を誇るその施設の役割と言えば……汎用的な依頼の斡旋が主な仕事となる。

魔物の討伐、道中の護衛、物資や手紙の輸送配達、街を離れた狩場での素材の採集、特定のアイテムの納品、その他様々な雑事を含んだ仕事が〈マスター〉、ティアン問わずに斡旋される事となる。

その冒険者ギルドの運営には冒険者ギルドに寄せられた依頼を自動的に追加、削減させていく魔法カタログや登録すれば依頼斡旋数や成功数等を記録し、各登録者のクエスト成功数に応じて前述したカタログの制限を解放する機能まであるギルドカードと言った最先端魔法技術が用いられている。

更には、朝早くから夜遅くまで活動時間が不規則なマスターや他冒険者達の為に交代



で働き続ける冒険者ギルドの職員やカタログ内の検索を生業としている【書記】や類似系統のジョブに就いている者達、そして日夜各種機関からの依頼や要請、徘徊している〈UBM〉の情報等と言った重大事に対処すべく様々な特権を持ったギルドの幹部達の働きにより運営されているのだが——それ以上はあまり〈マスター〉には関係のない余談である。

〈マスター〉にとって重要なのは、汎用的な、特別なジョブや技能の必要ない依頼クエストが受けられる、という点である。

街にある各種専門ギルドでは街次第では規模が小さかったり、今の自分に見合った依頼がなかったり、そもそもジョブがピーキー過ぎて大本の依頼数が少なかったりと常に依頼が受けられる訳ではない。

その上、当然ながら各種専門ギルドが幹旋するジョブクエストは冒険者ギルドで幹旋されるギルドクエストと違ってジョブに沿った特殊な技能、スキルを要求される物ばかりでジョブの違う友人達フレンドと共に遊ぶ事も難しいというMMORPGとしては致命的な欠点すらある。

勿論、その分経験値を得る事が出来たり特殊なコネを得る事もあるというメリットはあるが……比較的難易度も高く、それでいてある程度依頼の傾向も同じで種類も少ないのは事実である。

そして、この世界を遊戯<sup>ゲーム</sup>として楽しまんとする〈マスター〉がそんなジョブクエストばかりに夢中になる事例は多くはない（中には一つの事柄をデンドロ内で極めんとする〈マスター〉もいるにはいるのだが）。

〈マスター〉増加前は一部のティアンの武芸者や食うに困っているが、野盗に落ちぶれたくはない食い詰め者が利用する程度だったが……ここ最近では〈マスター〉増加直後の想定を上回る稼働振りで関係者は嬉しい悲鳴を上げている最中だ。……やつれてきている職員も多いが、きつと早い内に人員が補充される事だろうと願っている。

さて、そんな〈マスター〉達に大人気の冒険者ギルドではあるが、数ある依頼<sup>クエスト</sup>の中で特に人気な物とは言え——そう、モンスターの討伐依頼である。

そのモンスターが増え過ぎた為に、危険すぎるモンスターであるが為に、希少で討伐しにくいモンスターである為に、有用な素材を戦利品<sup>ドロップアイテム</sup>として落とすが為に——様々な理由で出されるモンスターの討伐依頼はいかにもゲーム的であり、モンスターと戦う戦闘力以外には必要な物はなく、更にはモンスターを討伐する事で経験値も手に入れる事が出来る。

エンブリオの固有スキルやステータスの増強、そして不死身である事も重なり、なるほど如何にもマスター向けの仕事である事は詳しく語るまでもない。

故に、そんな依頼を僕、ジーニアスが受けるのも至極当然ではあるのだけど、今回の依頼は通常の討伐依頼とは少し趣が違う。

難易度：三、【討伐依頼―【ホワイト・フォーチュンラビット】の対象となる【ホワイト・フォーチュンラビット】は大白宮の街の南側、〈群白森林〉に僅かに生息している妖兔のモンスターだ。

最下級の呪術と精神系統の魔法を駆使するか、のモンスターは生息数も少なく、非常に憶病な性質をしているらしく、戦<sup>レベル</sup>闘力は低いが遭遇する事すら困難だとマスターや未だレベルの低いティアンからは敬遠されているらしい。

高レベルになればそれまでの経験から気配を察知する事が出来たり、逃げられても容易く追いつけるAGIを手に入れられる……というのはティアンの人の談だが、正直その頃には既に見合つてない依頼なんじゃないかな？ と、思わないでもない。

ならばどうするのかと言うと……そう、僕には【陰陽師】の索敵用魔法スキル、《生体探査陣》がある。

索敵用のこのスキルを併用すれば容易く、とは言わないまでも他のマスターと比べれば比較的楽に達成できると見込んでこの依頼を請ける事にした。

したのだけど――



「……………」  
「……………」

前方から歩いてきたのは——カシミヤ。

先日の武闘大会で知り合ったマスターで、決勝戦の相手だった強者<sup>つわもの</sup>。  
僕を上回る圧倒的な剣の腕前を持つ達人の武芸者。

そして、数瞬目と目で通じ合い——

——やりませんか？

——やろうか！

つまり、そういう事になった。

この後滅茶苦茶野試合決闘した。



7月31日(金)

七月のラストもデンドロ漬け。……だったのだけど、今日はちよつと趣が違った。

今日はまず【陰陽師】ギルドに通い、泰央氏から《詠唱》について色々聞きたかった。ただ、残念ながら何か用事があったのかギルド内の人数も少なく、不在の様子だった。

ジョブクエストの数も少なく、短期間で受けられる物も無かったので冒険者ギルドへ移動する事に……本場の「陰陽師」の格好良い詠唱を知りたかったんだけど、仕方ないね。

冒険者ギルドでは希少モンスターである「ホワイト・フォーチュンラビット」の討伐依頼を受注。先日コテツと一緒に「群白森林」に狩りに向かった時は一度も出会わなかった程に珍しい獲物だけど、「生体探査陣」や下級の占術を駆使すれば達成できると踏んで請ける事に。

下級職の「陰陽師」のみで特化職もない状態の占術だとの的中率が2割を下回るらしいのだけど、まあスキルレベル上げにはなるかな？ 本命は《生体探査陣》の方だし。

……と、そういう予定だったんだけど、大白宮を出た所でカシミヤと遭遇した。

歩いてきた方角からすれば「群白森林」からの帰りだとは思うけど、その身体に傷や汚れはないし息も切らしておらず、何処か不完全燃焼な様子が垣間見える。彼の實力と「群白森林」のモンスターの實力を考えればそれも当然かもしれない。

……僕は依頼特リに向かう為に逸っていて、カシミヤはその不完全燃焼から手応えのある相手を求めてた。

つまりはそれだけなんだけどー、うん。やっぱりそれじゃ勝、許してくれないよね

……

以前の約束もあり、南門から離れた場所で決闘を始めて——負けてデスペナルティになっちゃった。

初デスペナだけど、カシミヤが相手なら仕方ないね……

【武士】か【戦士】、あるいは【剣士】か知らないけど、カシミヤも二つ目のジョブを得て、かなりステータスが上がっている様子だった。

その相手が【陰陽師】で物理ステータスがあまり上がってない僕じゃ……うん、こうなるのも仕方なかったね。【陰陽師】の魔法は一对一で使える様なのは習得していなかったし。

それでも僕の方も《魔弾》で反応装甲の真似事をしてダメージを重ねていたんだけど、流石の実力だったとしか言い様がないね。

デスペナルティでログインできなくなっちゃったから、勝と明日香の二人にはその経緯を説明したんだけど……凄く怒られた。

やっぱり依頼を放置しちやっつたのは不味かったね……反省しなきゃ。

その後はログインできない為、明日香と一緒に買い出しの手伝いに行く事に。

デスペナルティになって心配してたみたいだったから、特にリアルに問題はない事を示すように手伝いに精を出す事にする。そもそも僅かでも何らかの異常が出る様なゲームだったら僕もやれてないだろうと思うんだけどね。

夕食を食べた後は暇を持って余しながら掲示板をハシゴしていく。

……デンドロの事調べてたらログインしたくなるんだけど、できないんだよねえ。こんな事なら宿題、少し残しておいた方が良かったかな……？

◇

8月1日（土）

デスクペナルティが明ける時間を見計らってデンドロにログイン。

ログインした僕が降り立った場所は大白宮の「陰陽師」ギルドの傍にある仏像……：仏像？ うん、仏像の前だった。

仏像の前がセーブポイントなのは何とも分かりやすい。ログインして一番初めにいるのが仏像の何とも言えない顔なのはコメントに困る所だけど。

とりあえず、ログインして最初にしたのは——簡単な体操をしてアバターの身体に異常がないのか調べる事だった。

初めてのデスクペナルティ、初めての戦闘不能であるのだし、調べておくに越した事はない。



そう思つて全身を動かしてると……何となく身体の動きがぎこちない様な、気がする？

極僅かではあるのだけど、身体が固いというか、若干不自然に節々の筋に違和感がある。のだけど……その様に身体を動かしていく内にそれは少しずつ解消されて行くような感覚を覚えた。

まさか、デスペナルティでリアルで丸一日、デンドロ内では三日動かしてないから身体が固まつてるとか……そんな訳はないよねえ。以前一日空けた時だつて別に違和感なんて覚えなかつたし。

とりあえずコテツに報告する用にメモウインドウに書いておく事に。

……そういえば、余談ではあるけど地味にこのメモウインドウつて便利だよな。日記書く時用にも色々書き残しているんだけど。

確認が終わつた後はまず、依頼の失敗を謝る為に冒険者ギルドへ直行する。

流石にああいうのは依頼を終わらせてからにしなきゃいけなかつたよね、と思う。やっぱり僕も武闘大会から結構経つて戦いに飢えてたのかな。

そう思つて冒険者ギルドへ行つたんだけど、カウンターへ行く前にギルドのテーブルで唸りながら魔法カタログと睨めっこしているカシミヤを発見した。

カウンターのお姉さんに数言謝つた後にカシミヤのいるテーブルまで行つて軽く事

情を聴いてみると、丁度良い依頼を探すのに苦労しているらしい。

この大白宮にある冒険者ギルドにあるカタログでは大白宮周辺での依頼しか表示していないけど、それでもカタログは200頁を越える厚さとなっている。その中から目当ての依頼を探すのはそれは難しいだろうと思う。

折角なので僕もカシミヤと一緒に依頼を請ける事にして依頼を探す。すると、僕とカシミヤに丁度良い依頼が見つかった。

それは——<sup>モンスター</sup>魔物の間引きクエスト。

内容としては特定の種類のモンスターを討伐するだけのごく普通の討伐クエストなのだけど、その数が尋常ではなく、今回の鬼族では最低でも100体単位での討伐を求められる長期戦を求められそうなクエストだ。

しかも、間引きクエストは魔物の戦闘数と比べると金銭効率は余り良くない部類らしい……のだけど、掲示板で見たら何も考えずにただ長時間狩るだけで良いからと戦闘型のマスターからはそこそこ人気な種類のクエストらしい。

その間引きクエストの成り立ちは、冒険者ギルドで定めてある一定の範囲での特定種類の魔物が増え過ぎてしまった時、周辺の生態系に与える影響や<sup>スタンビート</sup>モンスターの大量暴走の可能性等を鑑みて指定するモンスターの数を減少させる為の方策だ。

一つの間引きクエストを出すのにも冒険者ギルド内での緻密な計算と検証、そして幹

部達の会議の末幹旋される珍しいクエストなんですよ、とはカウンターのお姉さんの言葉だった。

……ざっと考えてもモンスターの生息数の把握に依頼を出している各地域の詳細な生態系の深い知識と予測が求められる筈だけど、そういうスキルでもあるのか、それとも……

ちなみに、そんな緻密な計算をして間引きクエストを出している冒険者ギルドだけでなく、その予定を生態系など知った事ではないと言わんばかりの戦闘力と固有能力を持ったモンスター——ユニーク・ボス・モンスターへU B Mに台無しにされる事もしよつちゆうだとか。それでいいのか冒険者ギルド。

とにかく、そんな僕らが受けたのは〈犀合山岳地帯〉浅部付近に生息している鬼族の間引きクエストだ。

僕らは共にお金にはそこまで困ってないし、むしろ戦闘を重視しているこの依頼は渡りに船というもの。

以前はパーティを組んで戦った狩場。亜竜級の「小鬼英雄」は避けるにしても、それ以外ならば一人でも十分に戦えるだろうと思う。

そう、一人でも。

——折角の間引きクエストだからね。こんな仕様の依頼なら、競い合<sup>い</sup>いも<sup>い</sup>争<sup>い</sup>るとい<sup>う</sup>

物だね！

直接の決闘では負けたけど、うん。腕が鳴る……！

◇

8月3日（月）

うっかりカシミヤとの狩りの競い合いに夢中になってしまい、昼夜も考えずに食事や排泄、入浴の時間以外はずっとログインして間引きクエストに励んでしまった……

今日も日記を書く前に明日香に小言で叱られてしまった。……責任転嫁するつもりではないけど、カシミヤとの戦いになるとつい張り切ってしまうね。

ちなみに、そんな夢中になって競った間引きクエストだけど、討伐数では僕に分があつたみたいだ。やったね。

双方共に「手」が多く、更に索敵に適したスキルも持ってたから目当ての鬼族のみに注力して、それ以外のモンスターは避けて随分効率良く狩り続けられたのは……僕らもあの世界での戦いに慣れたという事なのかな？

勝因は……意外にも、つい先日習得した陰陽師のスキルの一つ、《治療符》だった。

陰陽師系統やその派生ジョブ、またその他天地や黄河の特定の魔法系ジョブで使用す

る予め《符作成》でMPを込めておき、そのジョブにおける魔法の発動を簡易化、高速化する術法、ではなく《護符》や上級職の「大陰陽師」で習得する《呪符》《霊符》等に代表される陰陽師では珍しい「符」の使用が前提となるスキルの一つ。

それは「陰陽師」には珍しい回復魔法に類する物で、「司祭」等で使用する回復魔法とは異なり、一定時間ある程度の速さでHP体カを持続回復させる事の出来る魔法符。

そんな魔法で、何気に身体の疲労まである程度回復させられたのは嬉しい誤算だった。流石に長時間の狩りとなると疲労のパフォーマンスの低下が深刻だったから、しばしば休憩しないといけなかったからね……

とは言え、身体的な疲労は魔法でどうにかなっても同じ作業を続けていると精神的にも辛いから多少の休憩は取らざると得なかったのだけど。

そういう時間では折角だからとカシミヤと雑談に興じる事になった。目新しい話題と言えば……二つ目を選んでジョブ、だとか。

僕の「陰陽師」は取れる手段を増やす為に選んだ形なのだけど、カシミヤは物理系のステータスを満遍なく上げてある程度汎用的なスキルも習得できる「武士」を選んだらしい。

カシミヤ程の技量があれば素のステータスがある程度あれば接近戦で勝てる相手なんてそうはいないだろうからね……僕も、何か対策を考えないとなあ。

ちなみに、以前就いていた【剣武者】の上級職、【剣鬼】も候補の一つで転職条件も既に満たしているらしいけど、ここは他の「マスター」達と同様、未だ様子見をしている段階らしい。然もありなん。

まあ、ある程度接していれば分かる事だけど本当に剣一筋と言った感じだ……それだけ剣に特化していて、何故術師系統の街である大白宮にいるのだろうか？　とも思っただけ、これはただ単に気の向くまま進んでいたら大白宮で先日の武闘大会、  
「若葉の乱」に興味を惹かれ、足止めを食らっただけであるとの事。

もう暫くしたらまた気の向くまま天地を巡って強者と戦いに行くらしい。

僕もある程度ジョブを埋めたら、そうしてみようかな？

そんな話をしながら狩りを続け、デンドロ口内で六日も過ぎてしまったので十分だろうと思い、大白宮の冒険者ギルドに戻って、今回は無事にクエストを達成する事が出来た。

六日間の狩りでの鬼族の討伐数は二人合わせて1500弱……改めて見ると、凄い数だね。

他の「マスター」やティアンだつて居るのに、今更ながらこんなに討伐してしまつて大丈夫なんだろうか？　と、カウンターのお姉さんに聞いてみたんだけど、鬼族は繁殖力も強く多産な状態で、一部の地域で軽く絶滅し掛けたとしてもその空いた縄張りを自らの勢力で染め上げようと付近の地域から競争に負けたあぶれ者の鬼族が察知してど

んどんやってくるだろうから問題はないとの事。

むしろ、僕らが狩っていた鬼族も後半はそうして他方から流れ込んできた鬼族である可能性が高いとか。確かにそう言われて思い返してみればそんな気もする……

ちなみに、間引きクエストにおけるモンスターの討伐数はギルドカードに自動的に記録されているらしい。これ、多分メニューウィンドウの戦歴画面の種族別討伐カウントから連動させていると思うんだけど……本当に謎の技術だなあ。

小さな疑問を解決した後、そこそこの報酬を受け取ってカシミヤとは別れ、【陰陽師】ギルドへ使用した【符】の補充をしに向かう事にした。

《符作成》に使用する霊紙を買ってその後は【符】にMP<sup>魔力</sup>を込める作業に勤しんでいた、のだけど。

【陰陽師】ギルドの職員に「この頭……つまり、【陰陽頭】西白寺泰央氏から直接指名されて何かの用事があるらしいと聞かされてしまった。」

今はまだ忙しいらしく、明日指定した時間にとの話だけど、一体何の用事だろう……？

To Be Continued……

## 第十四話 〈UBM〉とは・挑戦

□〔陰陽師〕ジーニアス

この世界には、ユニーク・ボス・モンスター〈U B M〉と呼ばれるボスモンスターが存在している。

〈Infinite Dendrogram〉の公式ホームページ曰く、現在過去未来すべて含んでもたつた一体しか存在しない、まさしく固有ユニークなるボスモンスター。

強大な力を持つそのボスモンスターを倒す事が出来れば、通常のボスモンスターがドロップする〔宝櫃〕ではなく、まさしく“固有”な力を持った“特典武器”が、そのボスモンスターとの戦いにおけるMVPに最大貢献者授与されるといふ。

その特典武器は討伐された〈UBM〉の能力に準じた性能を秘め、素材やコストとして使用しない限りは完全に失われる事はなく、そしてMVPとして入手したその当人しか使用できない、この世界におけるアイテムの頂点に位置する物だ。

勿論、それだけではなく〈UBM〉の能力を再現する事も多いその特典武器の性能はそれ以外の武具と比べ隔絶された力を持つ事も言うまでもない。

そして——そんなゲーマー垂涎である特典武器を守ると言っても良いであろう〈UBM〉が秘める実力もまた、他のモンスターと比べ隔絶された力を誇るのも当然であると



言える。

〈UBM〉のランクとして最下級の逸話級エピソードの〈UBM〉であってもこの世界における強さの尺度で言う純竜級を大幅に上回る総合ステータス。

同種のモンスターと比較しても間違ひなく高くなっているその知性。

そして、〈UBM〉を〈UBM〉足らしめる最大の特徴である——それぞれが持つ特異にして強力無比な固有スキル。

特に、〈UBM〉の芯とも言える固有スキルの力は凄まじく、掲示板でちよくちよく噂になっている第四形態、上位エンブリオとなったエンブリオの固有スキルすら軽く凌駕する物も珍しくはないらしい。

〈Infinite Dendrogram〉が始まり、ゲーム内時間で……約二カ月が経過した現在。

未だにそんな〈UBM〉を倒したという報告は……殆ど存在しない。

それも当然だ。他のゲームならエンドコンテンツと呼称されるであろう最上位のボスモンスターとの戦闘に、まだ始まってそんなに時間が経っていない現時点で勝つのは非常に難しいのだから。

勿論、掲示板などでは毎日の様に討伐したと言う人物が現れたりするが、その内の九

割以上が騙りのようだ。

実際、第三者からの証言や特典武器の証拠映像等を考えた信憑性を考慮すれば、討伐者はデンドロ全体で見ても両手で数えられる程度しか存在しないと思われる。

……まあ、仮に僕が討伐したとしてもその固有な特典武器を秘匿する為に口外はしないとも思うけど。

ともかく、そんなへUMBより手に入る特典武器と言うのは、そんな極一部の限られたへマスターが持つ物か……あるいは、在野の有力ティアンが所持する物しか存在しない。

そんな特典武器を奪う為に馬鹿な事をするへマスターなんか時折掲示板で話題になつたりもするけど、まあ閑話休題<sup>それはともかく</sup>。

……大分思考が逸れている気がするけど、何故そんな事を考えているのかと言えば。

——そう、僕が今必死に戦っているのが、件のへUBユニーク・ボス・モンスターMである——【極光劍精ラスリルビウム】だからに他ならないのであった。



「★▽×、∴◎∠☆? ○Σ≪■π%——!?!」

「だから、何言ってるのか分からないって——《簡易結界》」

閃光が走る。

——避け得ぬ光速の魔法。しかしながら予測も容易く、予め射線上に多重に展開した結界で減衰させる。それでもたったの一発で最大HPの三割が削れる。

剣閃が煌めく。

——速度は自分の約五倍。AGIでは換算したくない程の格差が見て取れる。

しかし、十分に目で追える速度だし反応ができない速度でもない。

光弾が迫る。

——取り巻き、いや眷族? である十数体の「ライトエレメンタル」の飽和攻撃。《護符》と耐性に任せて無視。

……でも、避けられないと流石に少しずつHPが減っていく。そう遠くない内に削り切られそう。

剣先に、極光が……あ、アレはやバいかな。

「——《魔弾》」

咄嗟に自らの身体を威力を調節した《魔弾》で数メートル弾き飛ばす。

——直後、数瞬前まで自分が立っていた空間を、迸る極光を纏った長剣が亜音速を越える速度で貫いていた。

周囲の「ライトエレメンタル」も数体巻き込まれ……いや、全くダメージを負ってなさげだね、《光無効》……ではない。

むしろ、秘密は極光を纏ったあの長剣が——

「おっと」

Uターンをする様に再びこちらを向いた長剣が纏っていた光を失い、独り独りに浮かびながらも再びこちらを突き殺さんと亜音速を維持した速度で向かってくる。疑問、困惑？

——剣の形をしていても剣の技量がある訳ではなし。自然攻撃方法はその身体を使った大雑把な突きが主軸。

相手の攻撃に合わせてMPを大量に込めた《斬魔剣》で迎撃する——金属と金属がぶ

つかる甲高い音と火花。

ダメージは——ある。

それでも、相手の様子からダメージによる動揺は全く伺えないけれど……おそらくは、一割どころか5%も削れてなきそう、かな？

残っていたMP魔力の半分を込めたその一撃の結果に思考を巡らせる。……勿論、敵はそんな時間は待つてはくれないが。

弾き返した長剣が、勢いもそのままに高速で弧を描きながら迫る。

速度差はあるも——狙いは単純。通常攻撃なら現状でも回避は可能。

傍から見れば紙一重の回避。まともに与えられぬダメージ。取り巻きの対処もできずに、HP体力もどんどん削られて行く有様。

《治療符》と《護符》で少しずつリカバリーはしていても、誰から見ても後十分も持たないだろうというのは良く分かる程の、格差。

「——なるほど、これが今の僕との差か」

長い様で、数分という短い時間での攻防の中で、その格差を実感し終えてそう呟く。

圧倒的なステータス差。種族特性の差、魔法の差、固有スキルの差、数の不利による

差が示す事は――

「流石と言うべきか、お誂え向きというか……うん、これなら、勝てるね」

戦えない程の格差ではないと、戦える程度の差でしかないと、そう確信して溢したその言葉の意味を、長剣の姿をした〈U B M〉<sup>ユニーク・ボス・モンスター</sup>が理解したのかどうかは分からない。

それでも、勝利を確実の物とする為に……更なる情報を得る為に、〈U B M〉、「極光劍精 ラスリルビウム」に向かい続ける。

口元に笑みを浮かべながら――



8月4日（火）

今日は【陰陽師】ギルドの頭、西白寺泰央氏からのお呼び出しがあったから、掲示板等を閲覧して時間を潰しながら約束の時間を待つ事にした。

……世界中の〈マスター〉が集まる某大型掲示板では、極一部ではあるけどもう第四

形態——上級エンブリオに進化したとの報告があげられていた。

プレイ時間が非常に多い廃人へマスター達の中の更にほんの一握り、散発的にはあれど少しずつ上級エンブリオの情報が集まってきているみたい。

曰く、ステータス補正が凄く上がったとか、固有スキルが今までのと比べて格段と強化されているとか、必殺スキルなるスキルを手に入れたとか、エンブリオの分類も上級のそれに進化しているだとか——

……ちよつと、未だにTYPE：ボディに関する情報が全く手に入らないんだけど……ぐぬぬ。

そ、それはともかく、時間になって泰央氏に会いに行つて用事を聞く事になったのだけど……どうやら、僕に個人的な依頼クエストをお願いしたいらしい。

その依頼の内容は、この大白宮から一般馬を駆つて半日程の距離にある〈遺跡〉、その浅層に棲みついてしまった〈U B M〉の討伐。  
ユニーク・ボス・モンスター

……ちなみに、〈遺跡〉っていうのは約二千年前に滅んだという古代文明、先々期文明時代に作られた施設……普通のゲームや漫画なら「ダンジョン」とか言われる場所だ。

その内情は〈遺跡〉次第で様々だけど、お宝が見つかったり守護者や野生のモンスターが出たりと随分とらしい物だ。

件の〈遺跡〉は何らかの保管施設だったらしく、施設の中層までは担当——大名であ

る西白寺家の事だ——の者達が探索し尽くし、ガードロボットも破壊し尽くしているのだが、何らかの特殊なロックが掛かっているらしくその先には進めていないらしい。

しかし、ロックされた先でガードロボットを再生産しているのか、定期的にガードロボットが現れている為、入り口にのみ簡単な監視を置いて許可した者のみに探索・戦闘をやらせる様にしていたらしい。

……そんなの自分からやりたがる人がいるのかな？ とは思ったけど、ガードロボットはモンスター扱いとなっていて経験値も戦利品も戦利品も手に入るから武芸者がそこその頻度で入るらしい。

仮に暫く誰も入らなかったとしても、ガードロボットが溢れる前に西白寺家の者が殲滅するから大丈夫、とは言うけれど——まあ、だから今回の依頼なのだろうね。

そして、そんな遺跡に棲みついたのが（チート過ぎて勝ち目がないと）話題の〈UBM〉の一体である、光を操る伝説級の〈UBM〉、【極光劍精 ラスリルビウム】だ。「先日の武闘大会でも見事な技の冴えを見せ付け、優勝してのけた君ならば大丈夫だ」とは泰央氏の言葉だけど……技だけならカシミヤの方が上だった気がするけどスルーする場面。

何せ、今回のこの依頼にはある条件がついていたから。

——それは、討伐には娘である春香さんもパーティに加えて行なう事、だという。道



理で同席させていると思った。

春香さんも驚愕していたから、初耳だったんだろうなって……ご愁傷様、かな？

「武闘大会の優勝者で、春香にも勝ったジーニアス君の指示にはちゃんと従うんだよ」とか、にこやかな顔で言っているけど春香さんともに反応できてなかったからね。

そして僕には春香さんに自由に指示を出しても良いと言質まで貫ってしまった。……なるほど、これはこの時点でかなり大変なクエストだよな。

何せ、それは護衛クエストですらないって事なのだし……でも、僕は有能な子なのでそんな裏の意図まで汲み取って依頼主クライアントの御眼鏡に叶う様に全力を尽くす所存だけどね！

……報酬も魅力的だったからねえ。

期限はデンドロ口内で一カ月、三十日。【討伐——【極光劍精 ラスリルビウム】 難易度：八】

掲示板でも殆ど見る事のない、500レベルのカンストでも失敗する可能性が高いと言われる最上位の難易度。

既に何人もの犠牲者を出しているという凶悪な〈UBM〉との戦闘、だけど。

——うん、楽しみだね。

とりあえず、聞いてみた所春香さんは既に【華武者】フrawー・サムライの上級職である【光華武者】スターフrawー・サムライに転職していたらしい。

それは好都合と、春香さんには自身のレベル上げを指示しておいた。

その間に僕は——期間はあるのだからと、直接威力偵察にへ遺跡へ赴く事にした。さて、初めてのへUBMとの戦いだけど、どれ程の化け物だろうか……？



8月5日（水）

今日は早速だけど件のへ遺跡へに向き、討伐対象のへUBM——【極光劍精 ラスリルビウム】と刃を交えて戦い、情報収集と共に感觸を確かめてきた。

これは得られた情報とは別に、中々に得難い経験だったね……天地の街並みとは全く違った凄く近未来的な不思議な金属質の壁と通路をしていたへ遺跡も興味深かったけど、このゲーム——デンドロを始めて、初めて圧倒的な強者、というモノと相对した気がする。

なるほど、戦ってきたアレと同等、あるいはそれ以上だと言うなら他のへマスター達

が「勝てる気がしない」とか言うのも頷けるといふもの。

……まあ、泰央氏の方が底知れないと言うのはあるけど。明らかに件の〈UBM〉、僕と相性が良いの理解してたよね？

……その相性が良い敵手との戦闘ですら、敗走する羽目になったのも事実ではあるのだけど、ね。

——相手に背を向けて逃げ切れる余裕があつた、つて解釈もできなくはない、という事でもあるけど。

とにかく、折角だから〔極光劍精 ラスリルビウム〕と戦い、得られた情報や所感について列記していきたいと思う。

・〔極光劍精 ラスリルビウム〕は刃渡り約一メートル程の長剣型のモンスター。

常にその柄や刃を含む全身(?)に淡く燐光を纏つて誰に手に取られるでもなく独りで宇宙に浮かび行動する、所謂リビングウエボン生きている武器と言える様な種族：エレメンタルのモンスターである。

・攻撃手段は主にその纏っている光を操つて行われている光属性魔法と自身の剣身による物理攻撃の二種に分けられる。

ただし、短時間全身から激しい光を迸らせて能力ステータスを上げている様な挙動を確認。

・ステータスは純竜級と言われるモンスターより若干高い程度。  
 おそらく、AGI敏捷とEND耐久は7000前後だと思われる。

ステータス差が激しく、こちらの攻撃は《斬魔剣》でなければ碌に通らない模様。

・眷族？ 配下？ 取り巻き？ ……みたいな何かと思われるエレメンタルの召集・召喚能力を所持。

戦闘を開始して30秒と経たずに十数体の「ライトエレメンタル」が周囲に出現した。

「ライトエレメンタル」はステータスも亜竜級よりも更に低く、主な攻撃手段は下級の光属性魔法のみだったけど、その全身から発する光と魔法の光が相まって視界が眩しく制限されてしまう。

・敵手が使用する光属性魔法はデンドロウィキで探してみた所、「光術師」系統で習得できる《ライトボール》《ライトランス》《レイ》《フラッシュ・バン》《デルタレイ》《名称不明：光の爆発？》によるものと判明。

ちなみに、「ライトエレメンタル」はこの内《ライトボール》と《ライトランス》を行使してきた。

・上記の魔法の中では回避がほぼ不可能な《レイ》《デルタレイ》と視界制限と【盲目】効果を付与する《フラッシュ・バン》が厄介で要注意。

特に後者は【盲目】対策は必須だと思われる。

——うん、見返しても本当に相性差が酷い物だね。これなら勝てるだろう。

種族がエレメンタルだから《退魔封印》や《斬魔剣》といった【退魔師】のスキルが抜群に有効だし、相手の光属性魔法攻撃は僕の「アダムカドモン」の《光天使の身体》に含まれる属性耐性と【陰陽師】のスキルによる魔法防御のお陰で致命傷には程遠い。

物理攻撃だつてあれを技量の差と言つて良いのかは分からないけど、単純にステータスに任せた体当たりしかなしな様な物では回避も容易い。

現状の——【退魔師】【陰陽師】の分のステータスしかない、つまり並の物理型下級職程度のステータスしかない今回の戦闘ですらこの結果だ。

今回の敗因——“ステータス不足”を解消し、多少でも相手に追いつける程度の物理ステータスを得られれば確実に勝利できると確信できる。

勿論、相手は世界に一体しかない特別なボスモンスターだ。隠し玉くらい持つてはいるだろうしまだ見通せていない落とし穴なんかがあるかもしれない、とは思うけど……

それも今回の戦いである程度は予測できた。

とにかく、事前準備は万全にしなければならぬだろうと考える。期間はまだまだ余

裕があるからね。

——そんな訳で、僕は【陰陽師】のレベルも途中だけど、折角の機会だからと狙っていた物理戦闘職、【ソードサムライ剣武者】に転職したのであった！

カシミヤが使っていたスキルが羨ましかったとか、そんなのじゃないけど……少なくとも、今回の相手には間違いないと嵌ると思う。

春香さんとの連携も練習しなきゃいけないし、明日からは一緒にレベル上げをする事になりそう……うん、それもいいなあ。



8月6日（木）

昨日の日記にも書いた通り、暫くは僕と春香さんのレベリングに費やす事に。

通信魔法の符で泰央氏に連絡を取り、早速春香さんと合流してクエストを受けてモンスター狩りに行く態勢を整える。

期限が十日もあるから急がず心に余裕が出来て良いね。……先日いきなり僕の指示下に入って（UBM）と戦う様に言われた春香さんの心境はどうなのか気になっていた

けれど、意外にも戦意が漲っている様子。

……他の国の者と比べて精強な天地の武芸者であっても、ユニーク・ボス・モンスター〈U B M〉との戦いは命懸けの決死の戦、その筈。

「剣を携えるこの道を選んだ時から、覚悟は決めていました」と、悲壮さすら窺える気配を漂わせていた。

……想定している「ラスリルビウム」との戦いでは、確かにそこそこ危険な役目を背負って貰う手筈になっている。

でも、僕が勝算もなしにそんな危険な役割を背負わせる訳はないのにね？

そして、そもそも依頼主である泰央氏クライアントだつてそんなつもりは毛頭ないだろうと思う。

そうでもなきや、春香さんの実家——つまり、この一帯を支配する大名である西白寺家——で死蔵していたという装備品を春香さんに多数譲り渡したりなんてしないだろうから。

死蔵していた、というのは多分本当だとしてもやけに高性能な装備に新調しているのが装備から発せられる圧力だけで察せられる。

羨ましい……けど、多分あのアクセサリー一つとっても今回の依頼料じゃ全く賄えないんだろうなあ。

春香さんは天然なのかハッキリとは気付いていないみたいだけど、過保護なのかそう

じゃないのか判断に困るよ、泰央氏！

それはそれとして、貰える物や使える物は有効に使わせてもらって損はない筈だと気持ちを入れ替える事にした。

……後で思えばそれが良くなかったのかもしれない。

そう、それは期限にも余裕があるから、と丁度大白宮の都内にいたコテツも狩りに一緒にどうかと誘ったのが発端だった。

パーティ狩りを快諾したコテツと春香さんと共にジヨブクエストを受ける専門ギルド——【武士】ギルドへ向かった。

僕の新しいジヨブである【剣武者】も、春香さんの【光華武者】も、方向性は違えど元を辿れば【武士】の派生ジヨブである為、所属としてジヨブクエストを受けるのが同じ【武士】ギルドで都合が良かったから、当然の判断だと思う。

……それで何が問題だったのかと言うと、その当の春香さんはさつきも書いた通り、この大白宮や周囲一帯を支配する西白寺家の御息女様であり、そして【武士】ギルドでジヨブクエストを所望していた僕達はその西白寺家当主の大名本人でもある泰央氏直々に依頼を請けている真つ最中だと言う事だった。

結果的に、コテツや春香さんとギルド員との数十分の交渉の結果、僕らは非常に効率



の良いジョブクエストを多数斡旋して貰う事になった。

うん、そりゃ助かる。助かるんだけど……コテツとは後でお話ししなきゃね。

To Be Continued……

# 第十五話 ちよつとした回想・ちよつとしたレベリング

□<sup>ソールドスマミス</sup>【劍鍛冶】コテツ／信国勝

食事の時間に合わせてリアルログアウトしてに戻り、専用の端末から諸事の連絡や報告を済ませ、時にはあちら側からの指示を受け取る。

明日香や理との多少の団欒の時間を過ごし、充足と安心を得ると共に今後の活力を養う。

食事と入浴と排泄と言った必要最低限の作業を済ませ、明日香に幾らか言葉を交わした後、後々の事を頼み、再びへ Infinite Dendrogram にログインする――

文章にするとただそれだけの事がここ数ヶ月の――いや、二カ月も経っているのは体感時間であつて、現実時間にすればまだ二十日と少しぐらいの短い時間なのだが――僕の生活パターンだった。

既に第一線から退いて久しい僕が、こんなある種濃密な日々を送っているのには当然理由がある。

最先端すら超越した新世代のダイブ型VRMMOゲーム——ゲーム内時間の三倍加  
速——過剰過ぎる管理AI達——■——完全なる情報統制——明らかなオーバーテ  
クノロジー——

まあ、平たく言ってしまうえば今務めている部門の上役に話題の——全く事前に察知で  
きなかつたけれど——ゲームであるへInfinite Dendrogramの調  
査を依頼されたからだった。

格差と言つて良いのか分からぬ程のオーバーテクノロジーにより作成された、数多く  
の管理AIによつて運営される意図不明のゲーム。

時代が時代ならデスクゲームか何かなんじゃないかと冗談交じりに言われそうな完成  
度を誇るそのゲームに……僕達は大々的に関わる事も、何かしらの根回しの結果、不可  
能であった。

関わる事が出来ないのなら放置するしかない……とはならないのがこの激務の始ま  
りだったのだが。

そう、あろう事か、それを受けて上役が「それなら普通にゲームのプレイヤーとして  
潜り込めばいいじゃない」と言い出したのがきっかけだった。

——これはオンラインゲーム。ゲーム内で情報の入手と他のプレイヤーや現地人の接触も考えればある程度ゲームに慣れ親しんでいて、尚且つ実力もそれなりに……

——プレイヤーとして潜り込ませると言ったらって、前線の人材にオンラインゲームを監視させるなんて余裕はないぞ！

——いやいや、後方の方が一人一人のタスクがより重要なんだからいきなり言われてもそんな余裕は……

そう、つまり。

平凡な学生時代を過ごしていて雑多なゲームにも理解があり、以前前線で働いていたことから実力もそれなりに評価されていて、且つとある事件が切っ掛けで現在は後方で雑務を担当させられるも前線の方が性に合っていたのか今の仕事の評価はまあまあな僕が、一番ベストだったと言う訳だ。

……別に、今のこの仕事に不満がある訳ではない。

確かに人並みにゲームは好きだったし、諸々の事情で自分が担当するのが最も理に適っていると納得もしていたし、そもそも好悪で仕事の内容を選べるとも思っていない。

ただ、心配事は残っていた……それは、つい数ヶ月前に引き取ったあの子——天野理の事だった。

◇

あの子、後に天野理と名付けられた子供の事を始めて知ったのは、僕自身も多少は参加していたとある研究所襲撃作戦により保護された唯一の子供だったという事が切っ掛けだった。

上層部が掴んできた研究所の情報に基づき動けるメンバーで行われた電撃戦——後方で監視とバックアップを担当していた僕に分かった事は、襲撃は順調に成功したものの、相手側の対応も素早く、研究所はそこに残されていた筈の多くの情報やデータと共に突如吹き出した大火によって何もかもが焼失してしまったという事だ。

情報隠蔽と敵手に打撃を与える為の常套的な手段だった。拙速を選んだ僕達の襲撃メンバーの中に被害者が出なかつた事は幸運と言えればいいのか、それとも流石だと言えればいいのか……

結局、その襲撃で得られた物は秘密研究所を一つ潰した、という事実と燃え尽きる前に回収できた僅かな資料、そして……大火に巻かれながらも救出された、その研究所で実験体の唯一の生存者だった子供一人だけだった。

……あの子の情報については、ある程度耳にしていた。しかし、反抗的な態度も見られず、むしろ此方に従順に協力してくれているという話も聞いていた僕は、それなら全く問題は無いのだと考えていた。

その考えが誤りだったと気付いたのは、彼と初めて顔を合わせた時……件の研究所襲撃の後、雑務で忙殺されていたのが多少は解消された頃、丁度担当していた検査士が他の用事で手一杯だからと、当時既に同居していた明日香と共に彼の簡単な検査を任せられた時だった。

十歳にも満たない少年の筈なのに、全く子供らしさを感じさせない、達観したかのような雰囲気。

無味乾燥なその視線、表情も多少程度にしか動く事はなく、我儘どころか要望の一つも出さないのは大人びているという言葉を通り越している様に感じられる。

希望すれば可能な限り叶えられる筈だが、衣服もベッドの周りの殺風景さも相まって、床頭台に軽く積まれた娯楽書籍（楽書）が無ければ子供の部屋だとは思えない程だった。

これはいけない——それは、僕達のエゴなのだろう。

子供は子供らしく、その青春を楽しく謳歌して欲しい。そんな身勝手な感想だったのだけど……ああ、組織柄同じ思いの人は存外多かつたらしい。

僕達に出来た事はそんなに大きな事ではない。毎日の検査や配食の際や、暇な時間等に積極的に彼と関わり合い、仲良くなるうとしたただけだ。

彼の言葉を表情の変化を引き出し、時には僕や明日香だけではなく医師や検査士、または見舞いに來た人と共に会話の輪を作っていく。

そんな単純な事だけど……幸運にも、その効果はあつたらしく、二カ月も経つ頃には初めの頃と比べれば彼の言葉数も表情も随分と増えてきていた。

そして、時が経つに連れて検査も教育も粗方終えてしまい、病院から出る時期になつたのだが……そこで問題が発生する。

いや、問題とすら言えない基本的な事なのだが……彼には、帰る家などないという問題があつた。

かの研究所で造られた人造の天才である彼には、出迎えてくれる家族も、帰るべき場所もないのだから。

身寄りのない、頼れる者の居ない、天涯孤独の身。

その辛さを知る僕と明日香は……覚悟を決める事にした。



結果として、彼——天野理は僕と明日香の家で引き取る事に決まり、上司や同僚等からも快く送り出して貰い、また理の戸籍や学校の編入についての課題も解決する事が出来た。

引き取ったばかりの頃はまだ緊張していた様子だったが、それも時間が解決してくれる事ではあった。

ともあれ、そうして僕と明日香と理。血の繋がりのない三人家族がスタートする事になったとき、めでたしめでたし……では終わらず、その後も続いていくのが現実と言う物。

いや、特に重大な問題が起きたとかそういう事ではない。家族仲は良好だし理も更には子供らしさが増してきた様に思えるのは良い傾向である筈だ。

では何があったのかと言えば……一言で言えば、理が学校でやらかしてしまった、と言えよう。

学校で同じ年頃の子供と接し、共に学び、共に遊び、共に過ごす。それは彼の年齢的にも、情動的にも、境遇的にも、必須だと考えていた。



それは明日香も、彼と関わっていた組織の人員も、彼自身ですらそうと考えていた。

その筈だったのだけど……おそらくは、張り切り過ぎてしまっていたのだろう。

デザイナーベビー

人造の天才として学校でその才気を爆発させてしまい、遠巻きにされる事になってしまったのだ、と彼と担任の教師に言われた時は思わず明日香と顔を見合わせてしまった程だ。

別に、その成績で他の生徒達を下に見たり、馬鹿にしたりとか、そういう事があつた訳ではない。

そういう訳ではないのだが……この時期の学童の精神状態と言うのは酷く不安定で不鮮明だ。

どう対応すれば正解なのかも分からない学童達との関係。むしろ、時勢と運気が良ければ最初の理の行動だつて尊敬と好感を集めていた可能性すらあつた筈なのだが……ままならないものだ。

そもそも、これは保護者が口出しして良い問題なのか、出した所で何とかなる問題でもないとも思えるが。

……理が出した結論は、現状維持だった。

時は最良の薬なり。これ以上印象を悪くしない様に努め、時が解決してくれるのを待つ。

絶対の正解を見出せない今を考えれば妥当な判断ではあると思う。が、そうと決めた後の彼は……学校の事を少々窮屈だと感じて居る様に思えた。

その後も、同年代の学童が好む様な娯楽書籍マシを読み耽つたり（これは普通に彼の趣味かもしれないが）、流行りのゲームを遊んで話題に乗れる様準備したりと、動機はともかく年相応に楽しく遊んでいる理だつたけど、学校では不完全燃焼な日々を送っている事をたまに愚痴つたりもしていた。

僕や偶にやってきた美零相手に全力で遊び倒して多少は発散できてはいる様だが、学校でのクラスメイト達との関係の改善は遅々として進んでいないらしい……

そんな折、理が夏休みに入る直前に発表されたのが……オーバーテクノロジーの塊である、〈Infinite Dendrogram〉だ。

……オンラインゲームでもあるこのゲームを監視するのであれば、サポートがあつたとしても多大な時間を費やす羽目になるだろう。

理の問題も解決出来ないのに、理や明日香との時間が減ってしまう……と、諦観と共に考えていた所に、上役からトンでもない発言があつた。

「実際にゲームに共に入るサポートメンバーを、理にしてはどうか」と……

……思わず食って掛かってしまったのも仕方のない事だと思う。

しかし、どうやら何の考えもなしにそうと提案してきた訳ではないらしい。

ゲームをする事自体の安全は既に確認されていたし、ゲームにおいて子供ならではの視点や気付きがあるだろうとの事、そしてゲームの仕様が年齢によつて差異があるとの情報もある為、その詳細の確認という名目もある。

そして何より……学校では不完全燃焼な理でも、このゲームでなら全力を出し尽くして楽しめるだろうし、きっとこれは友達を作る切っ掛けになると……

……確かに、理の悩みを相談した事もあつたけれど、ここでその話が出てくるとは思わなかった。

「Infinite Dendrogram」は、新世界と、あなただけの可能性を提オンライン供いたします」

それが、あのゲームの謳い文句だったと思ひ出す。

あのゲームは……理の可能性を引き出してくれるだろうか？

……結局、僕は上役の巧みな口車に乗る形で理と一緒にへInfinite Dendrogramの世界に旅立つ事になった。

その先にある可能性を求めて――



僕達がへInfinite Dendrogramを始めてから現実時間で二十日余りが経過した。

理——ジーニアスは、僕の想像以上にこのゲームを気に入り、この世界に馴染み、そしてへマスターとして成長していった。

今まで武器といった物など、娯楽書籍で見えるか、料理の時に使う包丁ぐらいしか触った事などないだろうに、どんどん僕や、近くで戦闘していた人の技術を見るに従い巧みになっていく。

先日の武闘大会に参加してからは、まず間違いなく僕と同等以上の剣術を身に着けたと言つても過言ではないだろう。

切望していた友達だつて、この世界内ではあるが同年代ぐらいのへマスターテイアンと現地人両方に友が出来たのは素晴らしい成果だ。

ゲームを始めて数日経てばすぐに別行動を始め、活き活きとして楽しそうに遊べているのが良く分かった。それでもその後もしきりに頼りにされる事を嬉しくも思いもしていた。

しかし——彼は、僕の予想以上の速度で強くなっている。

まさか、この世界におけるモンスターの最上位、〈UBM〉の討伐すら依頼クエストで請ける程とは……

……僕は、ある程度のレベルを上げてからは各施設の図書を巡り、この世界における知識を、情報を、過去を収集する事に専念していた。

それも仕事の内だ。当然続けていかななくてはならない……だが、このままでは遠くない未来、僕ではジーニアスを助ける事はできなくなるだろう。

刀工信国の名を継ぐ者として、鍛冶の腕には自信があるが……それでも、この世界に合わせる為には相応に工夫しなければならぬ。

時間が足りない。力が足りない。もっと効率的にやらなくては——

……まずは上役に掛け合って協力者を増やさなければ。何人か関係者が安全を確認されているからと個人的にこのゲームをプレイしているのは掴んでいるんだ。菅野さんとか、美代さんとか、椋鳥さんとか、他にも何人か、遊んでいるのは知っている。

そもそも実際に始めてから判明した事ではあるが、この世界を調べるのに僕一人では手に余るといふ物だ。今まで得られた情報を共にそこを突けば恐らくはなんとかなるだろう。

そしてへ Infinite Dendrogram内でも、やはり深く、手広く、正確な情報を迅速に手に入れるには相応の物が必要になる。

「——やっぱりあそこが最適、だろうな」

僕は決意し、手土産を確認して、この都にもあるとある施設に向かう。

世界中の情報を集め、発信している国境なき情報屋集団。

いち早く増加し始めたばかりの〈マスター〉を特派員として雇い入れる先見の明……とも言い切れないか。

ともかく、そこがこの世界で最も多くの情報を握っている、とは周知の事実。ならば利用しない手はない。

そう考え、〈デンドログラム・インフォメーション・ネットワーク〉——通称〈DIN〉の門戸を叩くのだった——



8月7日（金）

何とか昨日【武士】ギルドで斡旋して貰った数多のジョブクエストを達成し終える事が出来た。

僕達の事を思っただろうけど、コテツも本当に無茶するよねー。

ちなみに、ジョブクエストの内容は「武士」ギルド故か討伐依頼ばかりだった。

【討伐——【大鬼】 難易度：三】

【討伐——【ホワイト・ビッグベア】 難易度：四】

【討伐——【バイオレンス・ファンング・ボア】 難易度：四】

等々、難易度三〜五の討伐依頼の中でも相性が良くて効率が良いのばかり回される事になってたね。

……相手はステータスは全体的に高いけどどちらかと言うとE耐N久D型で、厄介な特殊能力を持ってない物理戦闘に特化したモンスターばかりだったんだから、本当分かりやすい。

確かに、戦法はどちらかと言えばA敵G捷I型の僕達からすればカモの様な相手だった。むしろ春香さんの視線の方が気になる程だったね……

実際にギルド員の人と交渉したのはコテツがメインだったけど、このジョブクエストの選出は泰央氏の迷惑等もある気がするけど……さてはて。

ともあれ、デンドロ口内では五日程度のジョブクエスト巡りだったけど経験値もクエスト達成の報奨金も戦利品も中々の稼ぎになったのは素直に喜ばしい事だと思う。

……経験値だけで考えるならカシミアと一緒にやった間引きクエストの方が若干高

かった様にも思えるけど、うん。あの時はかなりテンション上がったからねえ。

それに、ただ戦ってモンスターを狩るだけではなく、「ラスリルビウム」戦に向けて連携の練習も同時にしなければならぬ。こればかりは経験豊富なコテツがいて助かった……

まだ完璧には程遠いけど、足掛かりは掴めたと思う。この調子でクエストを続けていけば……と思っていたのだけだ。

春香さんが連続して効率の良いジョブクエストを斡旋してもらうのは気が引ける、との事なのでならば、と次は冒険者ギルドへクエストを探しに行く事にした。

まあ、「武士」ギルドでは明らかに泰央氏の息が掛かってたから、仕方ないね。

少し上にも書いてあるけど、経験値だけを考えるならば間引きクエスト、と思つて軽く探してみたのだけど、つい先日請けたばかりだから残念ながら間引きクエストは残っていないかった。

また、次に目的を鑑みてモンスターとの戦闘を前提とした依頼を探すも、中々丁度良い依頼は見つからない。

さてどうしようか、と春香さんと二人で悩んでいた所で——冒険者ギルドにやってきた烏丸達の四人パーティに声を掛けられた。

また前みたいにパーティを組んでクエストをやらないか、と——



……うん、たまにはこういう縁も良いよね。

◇

8月8日(土)

今日、早朝から依頼を請けて出発したのは僕と春香さん、そして烏丸達……烏丸、弥生、エリーシア、レインと合計六人と言う基本的なパーティの最大人数だった。タイムモンスターを連れている人がいなくて幸いだったかな？

依頼内容は……以前も烏丸達とパーティ狩りをした大白宮の都北方のへ犀合山岳地帯、その深部で採取、採掘、狩猟できる多種多様な素材の収集依頼だ。

これが何らかのゲーム的な細工か、それとも管理AI達が細工しているのかは分からないが、基本的に街や村……否、街や村にあるセーブポイントから離れれば離れた土地である程自然魔力が色濃く土地に漂っており、その影響を受けて希少な素材も増える一方、その周辺に生息するモンスターも強力な物が多くなるとか。

ちなみに、掲示板で聞けば例外は幾らでもあるんだとか。海とか、魔<sup>レジェンダリア</sup>境とか、不毛の砂漠とか、神造ダンジョンとか。

……神造ダンジョンとか、少なくとも僕の知ってる天地の神造ダンジョンってまだ「マスター」は一人も入った事ない筈なんだけど、他国ではそうでもないのかな……羨ましいなあ。

と、まあそれはさておき、人里から離れたモンスター領域には斯様に街や村の近くでは入手できない素材が多数存在するので、希少な鉱物や植物は勿論、魔力が多く含まれた土や砂、石なども買い取って貰えるという比較的美味しい依頼らしい。

それ故に、少しでも持ち帰れる素材の量を増やす為に人数を増やすのも——そんな場所だからこそ以前挑んだ「犀合山岳地帯」の浅部とは違い、頻繁に表れる亜竜級のモンスターと戦う為に実力者を増やすのも当然の方策だと言える。

ところで、春香さんが持つてるアイテムボックス、高性能過ぎるんだけど。僕や烏丸達が未だに使ってる初期配布のアイテムボックスの数百倍……いや、千倍は容量がある上に《破損耐性》あり、更に普通の鞆程度には嵩張る僕らのアイテムボックスと違って腕輪型って……格差社会っ！

……ちなみに、春香さんはそのアイテムボックスの他にも糧食を入れる為の物と水を入れる為の内部経過時間を遅くしたアイテムボックス、戦闘時に使用する目的の「ポーション」や「ジエム」を入れた指輪型アイテムボックス、重要な宝物や装備等を入れた盗難対策効果が付与されたアイテムボックスなど、用途に応じて多数のアイテムボックスを分

けて所持しているらしい。

まあ、それができれば最善だよねと僕も思う、本当に。

……なお、僕達が持つ初期配布アイテムボックス内部は縦横約八メートル——ジャバウオツク曰く、およそ教室一個分の広さで、およそ数万リル程度。

それが特殊効果を付与したり容量を増やしたりアイテムボックス自体のサイズをコンパクトにしたりすると軽く数十万、数百万、数千万リルという値段が跳ね上がっていくのだから恐ろしい。

盗難対策は自衛できるとしても、最低でも安心して戦闘出来る様に破損耐性付きのアイテムボックスで揃えたいとは思っているのだけど、さていつになる事やら……

……随分脇道に逸れた気がするけど、そんな訳で大多数のマスターと同様、二つ目のジョブを手に入れ、エンブリオの固有スキルにも粗方慣れて来た彼らもレベル上げと資金稼ぎに依頼に乗り出し、しかしその依頼の特性上でできれば人数を増やしておきたい……という所で僕らと再会しようだ。

最終的な報酬も人数割りで等分してくれると言うし、春香さん共々知らぬ仲ではないからと嬉々として誘いを受けて行動を共にして準備した後〈犀合山岳地帯〉に向かう……のだけど。

どうも春香さんと烏丸の間の雰囲気微妙にぎこちないんだよね……

春香さんに聞いてみた所、先日の武闘大会での出来事が原因らしい。……隙を見て詳細を双方に聞いてみたけど、然もあらんと言った所だね。

可能であれば働きの印象を払拭したい、と烏丸が気合いを入れているので……うん、エリーシアと二人で《生体探査陣》で張り切つてモンスターを索敵する事にした。

【小鬼英雄】以外にも【亜竜炎虎】や【亜竜鬼熊】と言つた複数の亜竜級モンスターとの戦い、だけど……

六人フルのパーティ、前衛に後衛に補助に回復とバランス良く、エンブリオの力や上級職もいるから、負ける要素はなかつた、ね。



8月9日(日)

なんとか予定(?)通り、昨日と今日をフルに使つて依頼を完遂する事ができた。

進化した【エレクテイオン】のお陰で野宿もせずに快適に狩りを続けられたのは本当に助かった。

春香さんが大容量のアイテムボックスを持っていなかったらこの【エレクテイオン】

を倉庫代わりに使おうとすらしていたみたいだけどね……とんでもないよね。

と、思ったら内部気温調節可能内部時間調節可能な空間拡張効果もある倉庫機能のオプションも追加されているらしい。健気な……！

コテツやカシミヤや春香さん等と少人数で狩るのも良いけど、今回みたいに役割分担して依頼をこなすのもたまには悪くないと思う。

少人数だとしても常時気を張り続ける事になるからあまり長い時間狩り続けられないからね。前回カシミヤと時間を忘れて狩り回った事もあるのも楽しかったと言えれば楽しかったけどね！

……それはそれとして、後の祭りではあるんだけどピツケルとか鶴橋とか、採取依頼でもあるのに忘れていたのは失敗したなあ。今までは僕が使う分はコテツが渡してくれてたからつい忘れてたなあ。だからこそ、コテツに一声でもかければ沢山持ってた筈だから、借りるでも買うでも調達できた筈なのに。

採掘では力になれなかった分、採掘中の警戒や採取にはそれまで以上に力を入れて取り組んだつもりだけど、やはりそれでも採掘を任せるのみにしてしまったのは非常に残念。反省。

——まあ、それを除けば今回のパーティーでの依頼は概ね成功した、と言つても問題はなかつた筈！

亜竜級モンスターも順調に倒せたし、大容量のアイテムボックスを埋める程……ではないけど、大量に素材を採取できたし、総合的に見て稼ぎは申し分ないかなって思う。所々で烏丸と春香さんのフォローはしたけどね。……二人共前衛だから雰囲気が悪いとまずい、とは思ったけど、互いの技量を見て自然ときこちなさも解消されてたから、あまり必要なかったかもしれないけど。

ただ、春香さんとももうそこそこの付き合いだから分かるんだけど、既に内心で烏丸の技量を認めてるのに、葛藤があるのかチラチラ見ながらも微妙にツレない態度で……そこでツンデレみたいになられると近くで橋渡し役をしてる僕が面倒だからやめていただきたい。烏丸も変な所で鈍感力を発揮しないで……！

もしかしたら、春香さんの年齢ではそうおかしな事ではないのかもしれないけれど……この場合、僕がもつと気楽に考えた方が良さそうだろうか？

ちなみに、余談だけど烏丸との仲が修復されてからはむしろ残り三人との会話の方が多かったのは微妙に新鮮だった。非常に姦しい。

相手が大白宮の大名の娘だからと術の話とか、弥生は剣の話とかが主だったけど……うん、春香も節々に気にしてみたいけど、やっぱりあの三人、現実リアルでは女性じゃないかなあ。

後日春香さんにも一応教えておこうと思う。……驚いてくれるかな？

依頼を終えた後は打ち上げ？　として春香さん、というか西白寺家鼻肩の人気の団子屋で皆で賞味する事に。

味は——現実でもまた食べたくなる程だった、と書くに留めておこうと思う。

……泰央氏の依頼終わったらまた食べに行こうかなあ。

T o B e C o n t i n u e d ……

## 第十六話 友情！・努力！

□〈群白森林・深部〉〔光華武者〕西白寺春香

天地一の術師の都、大白宮の南方に位置する〈群白森林〉。

自然豊かで魔力も豊富なこの森林は、動植物は勿論モンスターにとつても住み易い快適な森林。

……であつたのは、私のご先祖様が大白宮の地を治める以前までだつたと書物には残されています。

優れた〔陰陽頭〕だつたご先祖様は、この自然魔力溢れる土地が無造作に放つておかれていた現状を大層嘆かれました。

素材にも、モンスターにもを多く魔力を含むモノが満ち、まさに自然の宝物庫とまで呼べるこの森林を……ただのモンスターと戦う狩場の一つだという扱いは看過できない、とも。

天地の大地は、昔から中央大陸の黄河や秘境レジエンダリアと違い、人里……セーブポイントがある場所の近くで自然魔力が豊富な土地は本当に限られていましたから。



そして、それは天地に住まう者のジョブ適性にも現れていました……だから私のご先祖様に発見されるまでは放置されていたのかもしれない。

……それから暫くして、戦争を決意したご先祖様の土地の魔力まで利用した大魔術を以て、それまでこの周辺の土地を治めていた大名を駆逐し、長い年月を掛けてその土地に大白宮の都を造る事に成功しました。

ご先祖様は都の南側を〈群白森林〉に接する程に伸ばし、その上で都の全域を覆う様に防備と魔物除けの結果を……セーブポイントの効果を増幅する様に仕掛けました。

勿論、〈群白森林〉でモンスターにかかずらわせられぬ様、安全に、簡易に素材を入手出来る様にする為です。

その結果、かつてはセーブポイントに近いながらもそこそこ強力なモンスターで溢れていた〈群白森林〉もセーブポイントと魔物除けの結果で多重に圧せられた事で浅部ではモンスターの質は著しく下がる事となり、深部でも亜竜級のモンスターが精々となりました。……たまにその豊富な魔力に引き寄せられた〈UBM〉が現れる事もありました。

更には〈群白森林〉だけではなく、東方の小川と平坦な道の続く〈桑川街道〉、北方の山岳地帯にして鉱物等の素材が期待できる〈犀合山岳地帯〉と言った周辺の狩場で豊富に獲得できる魔力が多く含まれる素材を大量に採取、活用していく土台としました。

そうして、天地には珍しい術師の治める都として、先任を駆逐し数多の術師を束ねる実力者として、大白宮の都と西白寺の家は発展してきたのです――

「――と、この辺りはそんな感じですけど、面白いですか？」

「うん、とつても！」

笑顔が眩しいです……！

非常に興味深げに私の話を聞きながら森を歩く少年――ジーニアス君と共に有用な素材を手早く集めながら進んでいきます。

今の標的、ジヨブクエストの対象である【ツインテールフォックス双尾狐】の位置をジーニアス君の《生体探査陣》で探りながらの道中。

上級職相当の魔法まで行使する亜竜級のモンスター相手ですが、隠れて近付き、不意打ちするでもなく真正面から近付き、小細工抜きの戦闘を繰り返しているのは……ただ面倒にしているとかそういう訳ではなく、練習なのだとか。

……そう、練習。

光の精エレメンタル霊を使役し、自身も強力な魔法を行使し、物理的な戦闘能力も、亜竜級のモン

スターとは隔絶したステータスを誇る……〈U・B・M〉と戦う、練習。

「……………ふう」

気が重い。

視覚化できない重圧を確かに感じる。

それも当然だと思えます。〈U・B・M〉とは……それ程の強敵なのだから。

「……………疲れた? 休もうか?」

「ああいえ、疲労は大丈夫ですよ。大丈夫です……………ただ」

手を振りながら彼の気遣いに応えるも、やはり気は重いまま。

彼の実力を疑う訳でも、私が今まで積み重ねてきた努力を疑う訳でもない——純然たる事実。

ユニーク・ボス・モンスター  
〈U B M〉は——強いのだから。

上級職になったばかりの二人掛かりで、様々な支援と事前情報と対策と練習……………その程度で勝てるのなら、本来〈U・B・M〉は〈U・B・M〉足り得ない。

純竜級すら越える圧倒的なステータス、超級職のそれに匹敵……………否、上回りすらする多彩で強力な固有スキル。

曰く、最上位Lv.500の武芸者のパーティですら一蹴されるのすら極普通にあり得る。最下級

である筈の逸話級であつても。

曰く、人とは全く違う能力のシステムを備えている。

曰く、二つの大国、その最強の戦士二人を相手取つてすら相打ちとなつた事もある。

曰く、相手の強さを等級で判断した結果、伝説級の〈UBM〉一体に滅ぼされた国すらある。

曰く、神話級すら越える〈UBM〉同士の戦いすらあつた……と言うのは正確な記録ではなかつたですね。

歴史に、伝承に残される様々な〈UBM〉との戦いの記録。

犠牲者は多く、僅かな勝者は得られた名声と特典武器と共に、英雄譚として語られる事も珍しくはない。

「ただ——私達で本当に勝てるのか、少し不安になつてしまつただけです」

だから、ため息と共にそう弱音を吐いてしまうのも仕方がない事だと、そう思います。

11歳。まだ成人すらしておらず、レベルも、技術も、知識だつて未熟な子供なんです。

そりや、今まで全力で取り組んできましたけど、だからと言つて既に【高位巫女】と【大陰陽師】を併せ持ち、レベルも最大カントまで至つている姉様や超級職である【陰陽頭】の座に就くお父様や大白宮の客分として招聘されている武芸者の方々と比べては、足りて

いないという言葉ですら足りない程には劣っているでしょう。

そんな私が、既に何人も、何十人も犠牲者を出している伝説級の〈U B M〉——【極光劍精 ラスリルビウム】と戦う羽目になったのは、お父様の出した依頼クエストが原因です。

お父様は、一体どの様なつもりでこの依頼を出したのでしょうか……暗い想像ばかり思い浮かべてしまいます。

そのまま、思考もマイナス方面に——

「——大丈夫、僕らならまず間違いないで勝てるよ」

「……え？」

自信満々のその声につい顔を上げ、彼の顔を見る。

笑顔で話す彼は、確かにまるで負ける事など考えていないという自信に満ちている様に思える。

「相手の〈U B M〉の戦闘力も、戦法も、主な能力も……そして弱点も、切り札も。ちゃんと計算して、勝機はもう見出せてる。後は作戦通りに動けば、僕らなら勝てる」

「そ、そうですか……？」

……確かに、彼は……ジーニアス君は、強い。

今から大体二カ月前に急増し始めた〈マスター〉の中の一人、私が知る中でもかなり幼い〈マスター〉。

しかし、その実力と才気は……少し前に行われた武闘大会で証明されている。

いや、剣の技量だけなら決勝戦で彼と競ったカシミヤ君の方が上だったのだけど……それでも勝利出来たのは、時の運か、知識の差か、それとも……

……ともあれ、彼が優秀なのは間違いない。一度やり合っただけで詳しい情報を手に入れ、己の人脈コネを使つて期限内に可能な限り私と自分を鍛え上げているその手腕。

そして、何かもが足りない私達でも勝てる（と、彼は言っている）作戦を練り上げ……「——つて、作戦での私への指示つて『基本的に背中合わせで戦つて『ライトエレメンタル』を抑える』だけじゃないですかっ!？」

——狩りを始めて何度目かも分からないその疑問に行き当たるのでした。

そりや、私にできる事は確かに少ないですよ？

最近の狩りで随分とレベルアップしましたが、まだ合計レベルは130くらいしかないですし、戦闘技術だつてジーニアス君に勝っているとは言ひ辛いですし、エンブリオだつて持つてないただのティアンだから、もし……もし死んでしまつたら、生き返る事はできないでしょう。

しかし、この天地の、大名の娘として生まれ、剣の道を進むと決めたその日にその時の為の覚悟は終わらせています。完璧に終了させているんです。

友——友と呼んでくれた殿方と共に〈UBM〉との戦い——良いではないですか。まさしく、幼い頃より嗜んできた冒険活劇や英雄譚で見た様な場面ですわねええ良いです。私も夢見る乙女としてそんな未来を妄想した事はありますともっ!

私にできる全てを、命を賭してでも勝利を導きたいとそう思いますよ。それなのに一番攻撃が激しい〈UBM〉本体は完全にジーニアス君任せで私は取り巻きの相手をするのみつて良い身分ですわね! いえ、確かに良い身分ですけど戦場ではそんな事関係ないでしょうっ!?

確かにお父様からの依頼で私に配慮しなきゃならないという事情もあるかもしれないませんがそれでは納得したくないですし納得できません。それとも私には肩を並べて戦う実力もないのでしょうかっ!?

「お、落ち着いて!? 春香さん多分興奮して色々駄々漏れだよ!」

「……はっ」

……ふう。

つい、何度作戦を聞いてもはぐらかされてしまふから興奮してしまいました……

それもこれも、何故か自信満々な癖に作戦の要点——一番重要な直接〈UBM〉と対峙する彼自身の事を教えてくれないジーニアス君が悪いです。

信用されてない……という事は、無いと思うんですけど。

「そういう訳ですの、早く今作戦の詳細を教えて貰えませんか？ 私にも、もつとやれる事があると思うのですが……」

「どういう事かは分からないけど、うーん……作戦はちよつとまだ教えられないし——どの道、作戦は変えられないんだよね」

「……？」

教えられない、のはともかく、作戦が変えられないとは一体どういう……

「だって、今の春香さんの役目が一番重要で、一番危険になる可能性が高いからねー」

……はい!?

【ライトエレメンタル】のステータスもスキルもそこまで危険ではない筈、なのに……

「それって、どういう……」

「とりあえず、今言えるのはそこまで……つと、【双尾狐】発見。行こう!」

「——はい、また後で聞かせて貰いますからねっ!」

「それじゃ、今後は僕も違う話聞いてみたいね。他の〈UBM〉の話とか、過去の英雄の話とか」

雑談に興じながらも、【双尾狐】を視界の端に捉え、【花一匁】を構える。



昔話や英雄、〈UBM〉の話を楽しそうに聞きつつも、ジーニアス君は更に速度を上げてモンスターに向かう。

森林の視界の悪さや足場の悪さを物ともしない、楽しげに笑みを浮かべながらも目線は【双尾狐】から離さない。

その横顔も格好良い……なのですが。

「……所で、この色眼鏡は何時まで付けてなきやいけないのでしょうか?」

「サングラス」

「コレはあの〈UBM〉と戦うにあたって必須装備だから、とりあえずこのまま普段と同じ様に動ける様に頑張っつてね!」

し、締まらないです………



8月10日(月)

今日はまず手始めに、昨日までの狩りのお陰で【剣武者】のレベルが50になった為、

早速ではあるけど転職——それも、初の上級職への転職をする事にした。

……ちなみに、以前の日記では直ぐに転職する者は少ないと書いた筈だけど、ティアンの人は上級職に就けるならばまず上級職に就くのが定石らしい。

と言うのも、ティアンと僕達へマスターへでは前提が色々と違う。全く違う。

まずは転職条件——ずっとこの世界で生きてきたティアンの人にはまだこの世界に來て二カ月くらいしか経っていないへマスターへ達と違い、その生の「積み重ね」がある。

長い時間を掛けてコツコツとモンスターを討伐してきた者、ジヨブクエストを達成して來た者、肉親や師匠、親友等の縁者から資金を借りる事もできれば組織内の人物の推薦だつて取りやすいのは至極当然と言えらると思う。

勿論、懸念してた情報だつて多くのティアンの犠牲と歴史の下に集めてきた膨大な資料とデータが残っているし、伝えられてきているのは間違いない。

……僕も少し、いや結構教えて貰つたしね。

そして、何より——これは僕がこの早い段階で上級職に転職する理由でもあるけど、上級職は下級職と比べてステータスの伸びが非常に良い。

例えば死んでも蘇生できるへマスターへと違い、ティアンの命は一つしかない。そして、ステータスという物は身体に内包する生命力であり、魔力であり、力強さであり、頑強さ

であり、他にも種々様々、兎角この世界で生きていくのに重要なモノである。

その上、ティアンにとっては自分が就いているメインジョブは自身の身分や所属を表す物の一つとして扱われる為、上級職を得る事は社会的にも大きな意味がある事なんだとか。

……その慣習は「マスター」にも適応されるのだろうかとふと疑問に思うけど、どうなのだろうね。この世界を遊戯と思っている「マスター」なら抵抗なくドンドンジョブを変えて行く事もあるだろうけど……上級職への転職は推薦やジョブクエスト関連の条件があるから大丈夫なのかな？

他にも才能だとか適性だとか、色々細かい事情はあるみたいだったけど、日記に書くには長くなるから後で勝に報告しておけばいいかな。

……前置きが少し長くなってしまったけど、そんな僕が転職した上級職は「剣武者」の上級職である「剣鬼」だ。

【剣鬼】に転職する為の条件としては

- ① 下級職である【剣武者】のレベルが50である。
- ② 竜級以上のボスモンスターを自分で30%以上のHPを削って討伐する。
- ③ 合計討伐カウント500以上。

の三つで、既に条件を達成していた僕は問題なく【剣鬼】に転職する事が出来た。

【剣鬼】は特にSTRとAGIが良く伸び、それ以外の物理ステータスも多少は上がる典型的なAGI型物理戦闘職。

上級職のステータスの上がりには期待が持てる。早めにレベルを上げて仕上げないとね？

そんな訳で、転職して早速だけど再度【武士】ギルドで春香さんと一緒にジョブクエストを斡旋して貰い、レベル上げに勤しむ事に。

とは言え、今回は先日みたいに効率の良い依頼を片っ端から……という訳ではない。

【討伐】——【小鬼祭祀】 難易度：四

【討伐】——【双尾狐】ツインテールフォックス 難易度：四

【討伐】——【大怨火】 難易度：五

と言った——所謂、 “魔法使い” 系統のスキルや特殊能力を持ったモンスターを相手にしたクエストを受ける事にした。この類のモンスターは普通のモンスターと比べて生息数も少ないから依頼が複数見つかるのは幸運だった……

彼らの様な魔法やそれに類する特殊能力を持ったモンスターとの戦闘。それは——対象のUBM、【極光剣精】ラスリルビウム、自身も、勿論その取り巻きである【ライトエレメンタル】も光属性魔法を行使するエレメンタル——それらに十全に対応出来る様にする為の練習台として最適だったから。

ついでと言っては何だけど、《フラッシュ・パン》による「盲目」対策にと揃って購入した「サングラス」を掛けたまま戦闘する練習も兼ねて行う。

慣れないとこの暗い視界が致命傷になる可能性もあつたからなあ。事前に気付いて良かったよ。

欲を言えば光属性の攻撃をしてくるモンスターが居れば良かったんだけど、野生のモンスターで光属性攻撃するのなんてこの天地には殆どいないらしい。確かにあまり想像できないものではあるけど、残念。

……僕だけなら一度戦った経験からある程度イメトレもできなくはないし、春香さんだって多少はその対処法等の知識はあるのだろうけど、やはり実際に戦う二人でパーティを組んでこういう練習をしておいて損はない筈だからね。

特に、予定している作戦では春香さんには大量の「ライトエレメンタル」を相手にして貰う手筈だし、魔法攻撃には慣れて貰わなきゃね。

その内魔力を感じて回避とか、出来る様になればいいんだけど……出来るかな？  
僕に出来たんだから、春香さんの境遇的にもできそうな気はするけど……



8月11日(火)

今日も引き続きジョブクエストを幹旋して貰い、モンスター相手に戦闘練習とレベル上げの日々を送る。

……クエスト達成の為ではあるのだけど、随分と偏った日々を送っている気がする！  
代り映えない日々だと日記に書く内容が少なくなりがち……だけどもあ、お陰で僕も春香さんも大分レベルも上がってきて連携も上手になってきている。

〈UBM〉討伐の依頼を請けた当初から既に上級職であった春香さんに至っては後数日すれば「光華武者」のレベルがカンストするだろうと思う。……期限的に、明後日に決行の予定だからちよつと間に合わないかな？

その成果として元々の彼女の技量も併せて二人で連携すれば並の亜竜級モンスターであれば大した負傷も消費もなく狩れる程度になってきていた。

とは言え、亜竜級以上の上位のモンスターになってくるとただそのモンスターのレベルやステータス以上にそのモンスターが持っている特殊能力、スキルの方が重要になってくるのだけど。

その点で言えば彼女——春香さんはエンブリオのお陰でステータスでは勝っている筈の僕より何倍も貢献していたと言えると思う。

何故なら、少なくとも今まで一緒に戦ってきたモンスター、すべてのスキルやステータスの傾向、ある程度の生態までも熟知している様子だったから。

それは勿論、彼女の、幼い頃からの英才教育と彼女自身の努力の成果らしい。

やっぱり、こういう世界に生まれたティアンならモンスターやスキルについても勉強として教え込まれるんだね。春香さんの家が大家家なのも理由の一つではあるのだから。

ちなみに、春香さんが学んだ事はモンスターやスキルの事だけではなく、この世界での歴史——過去に世に現れ猛威を振るったUBMや過去に起こった戦争、そしてそこで活躍した英雄達の悲劇や英雄譚、伝記や戦記や冒険活劇等も嗜んでいるらしい……戦いに偏ってるのはここが天地の国だからなのか、それとも春香さんの趣味なのかどっちだろうね。

まあ、僕的にはどちらでも構わないんだけどね。何て言っても僕もソツチの方面の話は大好きだからね!

狩りの間に雑談として幾らか語ってもらったけど、本当に興味深かった……

特に、今僕達が対峙しようとしている〈UBM〉との戦いに参考になるんじゃないかと記録として残っている伝説級の〈UBM〉について聞かせて貰ったのは楽しかった。

伝説級——〈UBM〉の等級としては下から二つ目に位置しているけど、そもそも上

に行けば行くほど少なくなっていくからむしろバリエーションとしてはこの辺りが一番多くて人気(?)があるらしい。

そもそも最上位と言われている神話級の〈UBM〉なんて歴史上で十数体前後しか討伐されていないらしいね。……記録されている限りでは、だけど。

しかし、神話級ではなくても——話を聞いた伝説級ですら侮る事は出来ない、そう思う。

山よりも巨大な鬼族の巨人の〈UBM〉が、町一つを飲み込む業火の精<sup>エレメンタル</sup>霊が、無限の食欲で山脈一つを食い尽くした化け兔が、伝説級の等級を持つ〈UBM〉一体が国家に壊滅的な被害を与えた例などいくらでもあるらしい。

酷い例では毒に特化した伝説級の〈UBM〉が国の水源まで辿り着いた結果、国一つを完全に死滅させたという事例もあるのだとか。

……その様な強大なモンスターとの戦いを乗り越え、むしろそれらを忘れずに生態系の調査・調整や巨体を誇るモンスターとの戦法を編み出すに至ったり、火元や水源を確認<sup>テイマ</sup>するマジックアイテムを作り出したりする教訓にしているんだから、本当にこの世界の人々は逞しいよね。





8月12日(水)

今日はリアルの時間で午前中までで狩りを打ち切り、〈UBM〉——【極光劍精 ラス  
リルビウム】と戦う準備の仕上げとする。

時間を忘れて狩りをするのも楽しかったけど、何気にもう依頼の三十日の期限までデ  
ンドロ内時間で五日程しか残ってなかったからね……

春香と二人して大白宮の露店を回って、光耐性や炎熱耐性の付いた装備や消耗品を購  
入し、装備の手入れも万全にする。

春香は西白寺の家に戻ってしてたみたいだけど、僕はコテツと一緒に装備の手入れを  
する事に。……なのだけど。

……いつの間にかコテツが〈デンドログラム・インフォメーション・ネットワーク〉  
……通称〈DIN〉の腕章を付けていた。

いやうん、あの組織自体は僕も春香やコテツ自身から聞いた事がある。

中央大陸から離れた天地を含む世界中の大きな都市ほぼすべてに支部を有し、世界中  
のありとあらゆる情報を収集・発信する新聞屋……兼、情報屋だとか。誰が呼んだか国

境なき情報屋集団なんて言われてた筈。

家庭で役立つちよつとした情報からジョブやスキルやモンスターの記事など実用的なものも、果ては世界情勢や国家機密に値する情報まで手にしているとか噂されているけれど真偽は不明。

最近では急増したへマスターの情報を求めて活発に動いているみたいだと、春香には聞いていたのだけど……

どう考えても僕達の仕事としてこの世界の最新の情報を手に入れる為、だよね……？  
つい普通に遊んで楽しんでた僕としてはその仕事をコテツに任せっきりになってたのが凄く申し訳ないのだけど……！！

そう口に出す前に察せられたのか、コテツは笑ってへD I Nへに所属した経緯を説明してくれた。

役割分担だとか、適材適所だとか、色々言われたけど……うん、本当に甘いなあ……  
とりあえず、今後何かしら取材に行く時には手伝ったり、戦闘力をあてにして貰って少しずつ返して行かなきゃね。……【記者】のジョブもあつてますます戦闘力の差は開いちゃつただろうし。

本当はへU B Mとの戦いという、特上のネタを提供しちやいた所ではあつたのだけど、今回の相手だとそれはちよつと無理があるだろうからね……残念。

ともあれ、最後の準備も終えて泰央氏に出発の報告をして春香と一緒に〈遺跡〉に行く事にした。

——決戦は明日。準備は万端、だけど細心の注意を払って、依頼を完遂しなきゃね!

追記:

仕上げの狩りの最中、カシミヤとまた戦った時の事を話したら、「友達なんだから、私も名前を呼び捨てで呼んで欲しい」って言われた!

そういえば、カシミヤの事は自然と呼び捨てにしてたよね……という事で春香の事も呼び捨てで呼ぶ様にしてみた。

意識してなかったけど、勝や明日香との関係とは違う、凄い新鮮な気持ち……うん、これが友達かあ。

To Be Continued……

# 第十七話 【極光劍精 ラスリルビウム】

■ ???

【極光劍精 ラスリルビウム】という、一体……いや、一本の〈UBM〉がいる。

刃渡り約1メートルもある、長劍の姿をしたモンスターだ。

極光を放ち、光の精<sup>エレメンタル</sup>霊を使役し、自身の刀身を以て人間を襲う、極めて凶悪なエレメンタルの〈UBM〉だ。

武器や防具、道具と言ったアイテムがモンスターとなるのは「ホーンテッド・アーマー」や「リビングウエポン」、「イミテーター」種や「呪怨劍」と言った雑多な例に限らず、多々ある事だ。

それは、或いは「人形師」や「呪術師」等のジョブのスキルによって命を吹き込まれる事があれば、エネルギー<sup>エレメンタル</sup>生命体が自身の力を表出する触媒として動かしている例もある。

他にも様々な要因によってアイテムを模したり、アイテムが変化したモンスターという物は現れるのだが……

その中で、どれが最も人間範疇生物にとつて危険な成り立ちであるかと言えば……それは、怨念だろう。

かつての持ち主<sup>子供</sup>の無念の怨念によつて独りでに動き出し、子供たちと遊ばうとするぬいぐるみ。

復讐の念に塗れた操縦者が死ぬ際の、極大の憎悪の怨念によつて復讐の対象を、いや相手の区別すらできずにすべての生物を殺し回らんとする殺戮戦車<sup>ガイス</sup>。

斬りつけた相手の血を吸いとる邪劍が、その血から怨念を蓄積していき、一本の魔劍からモンスターへと変貌する事もある。

【完全遺骸】、死体が怨念によつて再び動き出し、生者を憎み襲い掛かるアンデッドモンスターも広義ではこれらと同じ分類とされる事もあるだろう。

かの有名な「UBM」の一体である【亡霊戦艦 アヴァン・ドロー】も、怨念により動き続ける【ゴーストシップ】と似通つた誕生の経緯を持つと言われている。

ここまで語れば察しは付くかもしれないが、【極光劍精 ラスリルビウム】も同じ様に怨念に因つて生まれたモンスター——ではない。

しかし、かの「UBM」と怨念は全く関係がない訳ではなく、その誕生に、その活動原理に、そして、かの「UBM」の最も恐ろしい能力に深く関係するのだが……その詳

細については後述とする。

その〈UBM〉の起源は“精霊憑き”や“神憑き”……或いは、マスター達の間では“付喪神”とも呼ばれる物だ。

長年使われてきた道具に、道具に込められてきた強い想いを糧に、その道具を依り代として新しくエレメンタルが生まれる現象。

……本来であれば、天地やレジエンダリアの者であれば喜んでその誕生を寿ぎ、大切にその道具を使ってきた者に対して友好的であるそのエレメンタルを至上の友とすら呼ぶ、祝福されるべき出来事だ。

しかし……長年貯め込んできた感情を、想念を糧にするその経緯は……余りにも、想念で動くアンデッドと似通っているのではないか？

その〈UBM〉は、確かに取り込んだ光エネルギーを自らの活<sup>M</sup>力<sup>P</sup>に変換し、活動しているエレメンタルである。

だが、感情と記憶……その身の内に秘める情念は、余人からすれば間違いなく憎悪の怨念と呼ばれる物でもあった。

【極光劍精 ラスリルビウム】、その始まりは天地に住んでいたとある一人の【高位鍛冶師】の青年だった――



時は暫し遡る事百余年。

【聖劍王】の時代より永き時が過ぎ、しかし未だ時代の変革——へマスター——の急増には今少しとは言えずもう暫くの長い時が必要なその時代。

中央大陸では後の七大国と呼ばれる国々が建立されてから時代を経て世界には大きな戦もなく、安穩とした時が流れていた平靜期。

しかし——その平静も安穩も。

修羅と戦乱の島国。血と肉と骨と刃と死と術とが千々に乱れ飛ぶ天地の地では全く関係のない事。

これは、そんな天地の国の鍛冶を生業とする家系に生まれた、とある青年の……才能の物語。

そう、その者は類稀なる【鍛冶師】としての才能を身に生まれた。

生家の技を正しく受け継ぎ、更にそれを昇華させ、作り出す作品の鋭さは兄弟弟子の

鍛冶師達の追隨を許さず……或いは、師をすら越えているのではと見る者を驚嘆させた。

成長するに連れてその技の冴えは更に磨きがかけられ、才によつて培われた発想力によつて未だ師に教えを乞う身でありながら新たな「レシピ」をも作り出す事に成功する程だ。

彼のその才能に、同じ工房で働く兄弟弟子の嫉妬を買い、嫌がらせを受ける事も多々あつた。

しかし、多少の小細工など何処吹く風と受け流す——それが出来る程の才能があつたし、そんな他者の足を引っ張るしかできない様な輩など相手にするまでもない。

難癖を付けられたつて彼我の技術差は歴然だつた。むしろ、チャチな嫉妬をしてくる相手に優越感を覚える程に。

もしも当時の超級職の席が空いていれば、キング・オブ・ブラックスマス【鍛冶王】か或いはザ・クラフト【匠神】の座も狙えるのではないか。

………まだ師の工房で、師の下で働いていた時は、無邪気にそう思っていたのだ。彼を見るその師の視線に、憐憫の情が含まれているのも気付かないままに。

崩壊の序曲の訪れは、早かつた。



それを告げるのは成長してきた弟子達に餞にと呼び出された、天地では珍しい【魔術師】ギルドの人間だった。

その【魔術師】は、見慣れぬ魔道具を手に、こう言った。

「それでは、今から各々方の属性の適性を調べさせてもらいます」と……



〈Infinite Dendrogram〉……この世界における“鍛冶”とは、【鍛冶師】のスキルによって【レシピ】に沿って、或いは自らの独力によって素材から様々な武器防具を造る事にある。

基本的に、【レシピ】に沿って造られた武器防具の出来は個々人のステータス、スキルレベルに依存するが……【レシピ】に頼らず、新たなアイテムを創造する場合はそれに加えて制作者の手先の器用さや慣れ、技術の差が如実に現れてしまう事は生産職を生業とする者にとっては常識だ。

そして、あらゆる生産職の中で最もその技術を問われる生産職は何かと言うと……戦

闘職がその命を預ける武器防具を作り出す【鍛冶師】系統に他ならない。

個々人に合わせたオーダーメイド。超級職や特典武器と言った他のユニークの装備に合わせて創り出す妙技。

客の好みに応えて外観と性能を両立させる、なんて事も……超越者の中には変わり者が多い為、よくある事例だったという。

そして、何よりも。

あるいは、武器防具そのものの性能よりも重要視される事も少なくない……装備に付与される、装備スキル。

……装備スキルを付与するのも、勿論【鍛冶師】系統で習得できるジョブスキルが必ずだ。

その上で……その装備スキルを付与するに足る適性が、属性の才能なければ付与する事は容易ではない。

自身が、装備スキルを発動するだけならば装備に付与されている装備スキルに肩代わりして貰う為に、多くの魔法に関わりのない戦闘職の者は気にしない者も居るが……それを付与する側には、当然ながらその適性を求められるのだ。

仮にその適性がなくても全く付与できないという訳ではないが……適性を持ってい

る者と比べるとその性能は一段も二段も、あるいはそれ以上に落ちてしまう。

では、鍛冶を行う上で、より優れている……より、客である戦闘職に求められる属性とは何だろうか？

三大属性の一つ、地属性か？

——然り。当然の返答だ。

『鉱物の強化・変形』と『固体の操作』を司る地属性に含まれる属性は主に鉱物を用いて武器防具を作る鍛冶において最も適していると言っても過言ではない。

武器防具の純粋な強度強化、攻撃力防御力の強化、それだけではなく鉱物に直接干渉・強化・変形させる事でその鉱物の特性を強める事も加工しやすい形にする事も可能となる。

では三大属性の一つ、海属性は？

——然り。それもまた良く求められる物の一つだ。

『エネルギーの吸収・減衰』と『液体の操作』を司る海属性は直裁に“防具”に適していると言える。

各種属性耐性、防御スキル、その殆どに海属性が関与しているのだ。それも当然だろ

う。

また、水中や水上での行動に対して補正を与える装備スキルなども海属性の中の一つである水属性により司られている為、一部の国からの需要は尽き様がない。

それでは、最後の三大属性、天属性は……？

火属性。

全属性において最大最高の熱量と火力を誇る属性だ。需要がない訳がない。

その熱量と火力は与ダメージに直結し、自身の属性で火炉を強化する事で一段上の鍛冶を行う事も可能となる。

風属性。

天属性の中で最大の物理干渉力を持つ、文字通り風を操る属性だ。

近接戦闘を役目とする者の過半数がA.G.I<sup>敏捷</sup>型であるこの世界で、風属性により付与される装備スキルによる速度強化や機動力強化の恩恵は想像以上に大きい。

特に、空中戦を可能とする機動力の重要性はかの先々期文明時代の名工フラグマンも言及し、彼が開発したすべての【煌玉馬】に組み込まれている程だ。

雷属性。

火属性と似通った火力強化と【麻痺】を付与する効果等も期待され、更には闇属性と

同じように物理防御力の多寡に左右され難い性質を持つ優秀な属性だ。

その上、“機械”の一部にはこの属性により発生する電力を動力として動く物もあるという。水属性と同様に、一部の国からの需要が期待できる属性でもあるだろう。

——では、光属性は？



そう、彼には鍛冶には大して役に立たないと言われていた“光属性”の適性しかなかったのだ。

それも、ただ単属性の適性というだけではなく、光属性の適性に関しては天地で随一と言える程に高い、特化された適性を所有していた。……他の属性の適性を引き換えと

して、だが。

それでも、彼は【鍛冶師】として生きていく道を選ぶ。

彼の持つ鍛冶の才能をして、彼の鍛冶に捧げた人生からしても、それ以外の生き方など考えた事もないのだから。

師の工房から独立した彼は、その結果を受け入れながら、それでもより良い作品を作り出し、客の期待に応え、生きていこうと志を新たにしました。

しかし、鍛冶に優れた者が多い天地の地で……武具を見るその目が肥えている天地の武芸者は、そんなに甘くはなかった。

装備スキルはもつと良い物を付与できないのか？

鍛冶の技術？ 確かに重要だが、地属性の術で更に強化はできないのか？

光源により簡単に視界を確保できる？ そんな機能武器防具には求めていないし、アクセサリーや他の装備で簡単に補えるだろう。

光属性を増幅する武器？ そんな物【魔術師】の殆どいないこの天地で売れる訳がないだろう！

様々な創意工夫をした。

慣れない属性の付与も試してみた。

鍛冶の技術を更に磨いた。

しかし……彼の、洗練され優れた鍛冶の腕によって作られた武器防具は日の目を見ない日々が続いた。

何が足りない？

何が足りない？

何が足りない？

何が足りないのかと言えば……彼の、適性が。才能が足りなかった……それだけだったのだ。

低品質の鉱物を用いた、装備スキルも碌にない初心者用の安価な装備を売り毎日の糧を得る、不本意な生活が続いた。

何故だ。俺の腕なら超級職だって満足する武器や防具を作り出せる筈なのに……いや、超級職の座にだって就ける筈なのに……！

鬱屈した想いが溜まる。

が、どれだけ彼が努力をしても、最上位の武芸者達は、彼が真に憧れを抱く頂点に座す超級職達は、彼が作った武器に見向きもしない。

彼が抱えてきた想いが、憎悪に、悔恨に、憤怒に、嫉妬に、絶望に……負の感情に変

わっていくのも時間の問題だった。

自分は何処で道を間違えたのか、何故こうなってしまったのかと、深く後悔した。

自分よりも技量で明らかに劣る癖に、その幅広い適性を活かして店を繁盛させている鍛冶師商売敵に、嫉妬した。

こうなる事を予想していただろうに、そのまま送り出した師匠に、身勝手な怒りを抱きもした。

軽口と共に自分が作成した自慢の武器を貶したあの武芸者を、今の自分を取り巻くこの環境を、才能一つで全てが決まるこの世界を。システム

そして何よりも、こんなにも愚かな自分自身を、憎悪した。

負の感情は時が経つに連れて虚無感と絶望が多く占める様になった。

こんな自分に生きている価値があるのだろうか。

このまま碌な武器を鍛えられず、一生を終えるのだろうか。

嫌だ、嫌だ、嫌だ。

自分は鍛冶師の道を進むと決めた時誓ったのだ。至上の武器を創り出すのだと……

！

どうすれば、どうすれば………



あつた。

あつたのだ。彼の望む物が。彼はそれを知識として知っていたのだ。彼の全てを……そう、すべてを擲つて、最上の鍛冶を行うモノが。事ここに至っては客がどうのこうのなど、些事と言つても良いだろう。

最期に……最期に、自らが望む物を作り出せないと、鍛冶師である意味がない。負の感情で凝り固まった彼は自然にそう考えた。

すべてを捧げよう、と。

その技法の名は、ファイナルプロウシステム最終奥義という。  
世界に残された禁断の技法。

自身の全てを、命をすらもスキルに捧げて極大の結果を叶える、超級職の中でも一部にしか存在しない、奥義を越えた最期のスキル。

勿論、彼は超級職ではない。

【高位鍛冶師】をメインジョブとし、レベルも500のカンストまで届いていたが、超級職の高見には到底届きはしない。

しかし、彼には才能があつた。

鍛冶において、天性の才能を持っていた。

オリジナルスキルオリジナルスキルの作成、それを自身の得手である【鍛冶師】系統のそれであるならば、凡そ自由に行なえる程に。

結論を言うと、彼はやり切った。やり切ってしまった。

超級職ではない自身では足りぬ出力を他で補った。

神話級金属をふんだんに使い、更に純竜級モンスターを含む多くの希少で有用な素材まで集めた。

多くの素材を長期間自らの血に浸し、魔力を浸透させた。

オリジナルスキルを編み出し——たった一度の、最期の鍛冶にすべてを託した。

己の血を肉を骨を髪を皮を、生命を魔力を、感情を記憶を自身を構成するすべてを糧リソースに変えて、一本の長剣を作った。

そう、最終奥義は成ったのである。

ともすれば特典武器に匹敵するか、越えている程の力を秘めたその長剣を見て、既にすべてを無くして霊体となっていた彼は未練もなく穏やかに消滅した。

だから、そこから先は彼も全く考えていなかった事なのだ。

自身のすべてを捧げて作り出したその剣に……自らの記憶や感情まで捧げられているという事に。



それから、約百年の時が経った。

無人の工房に打ち棄てられていた長剣は次々と所有者を変えながらも自らの力を隠しつつ、力を蓄えていた。

長い長い年月の中でその長剣の中に蓄えられてきた光量エネルギーは膨大な量になっていた。

そうしている内に、今の所有者から捨てられる事になった。新しい、自身に合った武器を見つけたらしい。

だから殺した。

劍先から放たれる閃光。

何が起こったのかも認識せずに、頭部を失った人間だったモノは動かなくなった。

そうして劍は独りでに動き出す。憎悪を、悔恨を、憤怒を、嫉妬を、絶望を、怨念を以て動き出す。

自らを形作つた糧の一部でもある、歪な人間に対する恨み辛みを存在の根底に根差したままに、それは個を確立し一体のモンスターとして変生した。

あたかも九十九の年月を過ごした付喪神の様に、長い期間で込められた想念を基に生まれしたモンスターだ。

だが、その想念の元は自らのコアに刻み込まれた怨念の情。劍として誕生してからずっとその怨念に包み込まれて存在していたのだからそれも当然。

故に、そうして生まれたこのモンスターも通常の付喪神の様に人間に友好的な存在ではあり得ない。

異端なるエレメンタルモンスターとして生を受けたその劍は、自分の内より湧き出る感情に従うがまま、目に付いた人間を殺戮して行った。

それからは、目に付いた人間を、自分に齒向かうモンスターを狩る一体のモンスター

としての生活だった。

かの青年が自らのすべてを捧げて作った最高傑作。それが変性した存在であるそのエレメンタルの実力は生まれた時点で既に純竜級に近い実力を持っていた。

それに加えてエレメンタルとして、付喪神として、魔剣のモンスターとしてリソースを得る毎に新たなスキルも習得していく。

最初に習得したのは《自立行動》だったか。それとほぼ同時に習得した《■■■■》と《■■■■》は汎用スキルではあれど今の自分の根底から生まれた重要なスキルだ。

剣の装備スキルとして付けられていた自身を表す固有スキル、《極光剣》と《極光変換》。

それらを支える光属性魔法や《自動再生》等を得てからは、もはや周囲には他の純竜級モンスターであろうとも自身に敵う相手はいなくなっていた。

そんな風になっていたからだろう。

“アレ”に目を付けられたのは。



ユニーク・ボス・モンスター  
〔――〕〔U〕〔B〕〔M〕認定条件をクリアしたモンスターが発生〕

〔履歴を参照し、類似個体の有無を確認〕

〔類似個体が存在しない事を確認。〔UBM〕担当管理AIに通知〕

〔〔UBM〕担当管理AIより承諾通知〕

〔対象を〔UBM〕に認定〕

〔存在干渉を開始〕

〔エネルギー供与を開始〕

〔固有スキル《極光変生》付与〕

〔スキル《特殊攻撃耐性》付与〕

〔スキル《■■■■》強化〕

〔死後特典化機能付与〕

〔魂魄維持……………完了〕

〔等級確認……………〔逸話級UBM〕認定〕

「――対象を【極光劍精 ラスリルビウム】と命名――」

――理解できない、誰かの言葉が剣のエレメンタル――否、【極光劍精 ラスリルビウム】の思考に駆け巡っていった。

それに理解できた事は少ない。元の鍛冶師の青年の記憶で〈UBM〉についての知識はあったが、鍛冶師だった彼には〈UBM〉にも……特典武器の素材にも、触れる機会は終ぞ無かったから。

それでも、分かった事は……感じた事は、ある。

それは――銘を貰ったという事、力を貰ったという事。そして――

――【スキル《■■■■》強化】

――自身の根底に根差すソレを“肯定”されたという事。

歓喜した。感激した。心を震わせ怨念が漏れそうになつてしまふ程に。

まるでその瞬間だけは主を持つ通常の付喪神の精霊の様に、そのモノに敬意の念を抱いていた。



そうして「ラスリルビウム」は考える。

……怨念に侵されたままの、歪な思考で考える。

自身に力をくれたあのモノは、一体何を望んでいるのか？ 何が目的なのか？

考えて、考えて、考えて……一つの答えを出した。

今まで通りにすれば良いのだと。

——〈UBM〉とは？

——モンスターの中でも隔絶した能力を持った、固有なるボスモンスター。

——例外なく稀有なる固有スキルと純竜級を越えた高い戦闘能力を持ち、そして

——人類に仇なす厄災である。

——ならば、その〈UBM〉を生み出すモノの望みもまた、同じなのだろう。

——故、今まで通りに人間を殺し、そして今まで以上の力を蓄え、自らを更なる高見へと押し上げてくれよう——!!

こうして、後に伝説級の〈UBM〉となる「極光劍精 ラスリルビウム」は剣として

の物でもなく、ただのモンスターとしての物でもない、第三の産声を上げるのだった

.....



こうして、光の魔剣である〈UBM〉として生まれ変わった「ラスリルビウム」は再度己の内から湧き出る怨念と、そして力を与えてくれたモノへの恩返しとして殺戮の道を歩み始めた。

だが……その「ラスリルビウム」の実力とは如何程の物になったのだろうか？  
実の所を言えば……彼の戦法は〈UBM〉になる前から何も変わっていなかった。

〈UBM〉となり、あらゆるステータスが上がり、スキルの出力も上がったが、逆に言えばそれだけだった。

新たに与えられた固有スキル《極光変生》は所謂“切り札”に相当するスキルであるし、そもその話として。

「ラスリルビウム」の戦法は、既に完成されていたとも言えるのだから。

光属性という属性がある。

光エネルギーを操る天属性に属する属性の一つだ。

前述した様に、確かに鍛冶に置いては不遇と言える光属性ではあるが……では、さて戦闘においてはどのようなのだろうか？

【ライトメイジ光術師】やその上級職【ルミナスマンサー光輝術師】が行使する光属性魔法。

そのジョブに就く人数の少なさが表す様に、デメリットは……ある。それも、かなり大きな物が。

まず一つ目として、燃費の悪さが上げられる。

本来であればダメージを与えられぬ光を用いてダメージを与えられる程に光エネルギーを収束・凝集するその過程に求められる魔力M<sup>P</sup>の量は非常に膨大なのだ。

同じダメージを与えられる同程度の火属性魔法と比較すると、その消費MPはおよそ数倍から十数倍もの差となる。

エネルギーの発生を操り、攻撃力に期待される天属性の魔法として、この燃費の悪さは扱う魔術師からすれば悪夢としか言い様がないだろう。

二つ目としては、耐性の容易さが上げられる。

これは光属性だけでなく、雷属性や聖属性も同様の問題を持っているのだが……最終的に熱エネルギーによるダメージを与えるという関係上、光属性に対する耐性だけではなく、火属性、炎熱に対する耐性によってもその攻撃を軽減されてしまうという欠点が存在するのだ。

勿論完全には防ぎきれはしないし、【盲目】を与える効果など火属性耐性に関係のない効果もあるにはあるが……やはり、熱耐性一つで威力を減衰されてしまうというのは大きなデメリットとなる。

では、やはり光属性は戦闘においても需要の少ない属性なのだろうか……？

——否、否である。

何故なら、光属性には大きなデメリットを覆す程の……利点が存在するからだ。

光である事、即ち……光速。

それが光属性における最大の、極大の優位点だ。

AGI50000以上

亜音速機動。

AGI100000以上

超音速機動。

AGI1000000以上

超々音速機動。

各々、この世界における近接戦闘職において最大派閥を誇る敏捷型<sup>AGI</sup>における一つの指標である。

総じて、亜音速ですら装備補正や支援やスキルのバフを考慮しなければ超級職に就いていなければ到達できない領域だ。

超々音速機動など、達成した物は歴史の中で何人いた事だろうか。

そして、光速とは。

超音速機動の約88万倍の速さを有する速度である。

AGIに換算して、約88億。

絶対不可避の光線。それが光属性を使用する上での最大のメリットだ。

その速度の優位性を、脅威をへ遺跡に残された先々期文明時代の兵器達も証明している。

かの時代に作られたレーザーガン、そしてそれを搭載したガードロボットやトラップ

が今の時代においても幾つも発見されているのがそれを裏付けるだろう。

今までの歴史の中でそんなレーザーガン回避せしめた猛者も存在するにはする。

が、それは兵器として作成された事で射出の前に露光が漏れ、銃口から射線を見切り、その上で超音速機動が可能な超越者だからできた事だ。

それは逆に言えば、超音速機動が出来る猛者であつても、そこまで要素が揃わなければ回避は叶わないという証左に他ならない。

そして、当然ながら「極光劍精 ラスリルビウム」はこの光速の魔法攻撃を得手とする〈UBM〉だ。

元から所持していた固有スキル《極光劍》……そのスキルの効果は『MPを消費して自身の魔法攻撃力に自身の物理攻撃力を加える』という効果だ。

〈UBM〉となる前ですら、一発の威力でダメージにして6000は出ていただろうか。亜竜級ですら二、三発も食らえばHPを全損し、純竜級のモンスターでさえも無視できないダメージだ。

そして、もう一つの固有スキル《極光変換》により、常日頃より光エネルギーを吸収・蓄積する事で莫大な量の光エネルギー<sup>M</sup>を保有し、その燃費の悪さも克服している。

その上で彼は《■■■■》により、耐性を完全に無効化する事も可能な事も加えれば、光属性のデメリットは完全に解消されていると言っても過言ではない。

更に、〈UBM〉となった事で全能力値が上昇したお陰で、《極光劍》の特性上その攻撃力は二重に強化されている。

不可避にして高威力……いや、超高威力の光線の連射。

それを可能とする【ラスリルビウム】を前に生き残れる者は殆どいなかった……

人間と、そして襲い掛かってきたモンスターを狩る日々が続く。

そんな日々が続いている内に、いつしか伝説級〈UBM〉となっていた【ラスリルビウム】。

等級が進化したそのリソースで、自身と同様に光を司る精<sup>エレメンタル</sup>霊を召集する能力を身に着けるに至る。

召集されたエレメンタルは同じ光属性に関するエレメンタルであると言うのに何もかもが違う別種ではあるが、とりあえずは格別にして特大の光を操る彼の指示に忠実な

為、特に問題とは思わなかった。

同種ではなくても、同属のエレメンタルを侍らす事で、青年の記憶の中にはなかった優越感を得ろうとした事もあるが……試してみても、何故だか全くそんな感情が湧かなかつたのは何故だろうか。

それどころか、伝説級〈UBM〉になつてから暫くすると、かつて〈UBM〉になつた時とは全く違う鬱屈した思いを抱く事になつてしまう程だ。

何か……何かが己の核コアの中で燻っている。しかし、その正体が影すら見えないとはどういう事だ。

呼び出したエレメンタルが原因かとエレメンタルを力づくで散らしてみても全く気分は晴れない。自分は一体どうしてしまったのだろうか？

幾度考えてもその思いの起源すら掴めぬその不思議な気持ちを抱えながらも放浪を続け……

やがて一つの〈遺跡〉へと誘われていく。

——その〈遺跡〉で自らを待ち受ける運命に気付かぬままに。





# 第十八話 邂逅・殺人魔劍

■〈遺跡・浅層〉「極光劍精 ラスリルビウム」

——なんだコレは？

——なんだコレは？

——なんだコレは？

【極光劍精 ラスリルビウム】という、一本の〈UBM〉がいる。

〈UBM〉となりて、犠牲者贄を求め、力を望んで……皆目見当のつかぬ思いを抱えたまま放浪していた〈UBM〉だ。

彼はその放浪の末、若干の予感と——その奥底に秘める莫大なるリソースエネルギーを感じ取り、とある〈遺跡〉に辿り着く。

入り口に屯していた人間を殺戮し、ガードロボットを破壊し尽くし、〈遺跡〉を奥へ奥へと進んでいく。

しかし……その莫大なりソースを秘めている筈の最深部へ辿り着く事はできない。

それはそうだろう。その〈遺跡〉は先々期文明時代より残されし古の遺跡。

経年劣化や元々解放されていたのも含めて中層までは現代の人間テイアンでも行き来できたとしても——その施設にとって最重要である最奥まで辿り着くのに何かしらのプロテクトがない筈がないのだ。

その最奥へ繋がる扉のプロテクトは至極単純に——唯々通さぬ“錠”付きの扉である。

経年劣化を防ぐ魔術防護も掛けられているそれは、正式な“鍵”を用いぬ限り絶対に開かぬ様、先々期文明時代最大の天才が作成した仕掛けの一つだ。

魔術的・物理的・強度的・機械的・そしてスキルの仕掛けも含めて作られたそれは“鍵”を持たぬあらゆる者を阻む極悪の罠である。

何せ、この世界において単純な扉など単純な物理的な破壊、霊体によるすり抜け、一ミリメートルもない極小の隙間をスキルで特典武器であらゆる手段で通り抜ける物もあれば空間テレポルト転移系統のスキルすらあるのだから、対策は多いに越した事はない。

……最も、扉は対“化身”用に作り上げた最新式の一つではあったが、果たして“化身”が本当に通り抜けられないのかという点かでは無いのだが。

そして、当然ながらただの伝説級〈UBM〉の一体である【極光劍精 ラスリルビウ

ム」にその扉を通り抜けられる道理は存在しない。

彼が獲得したスキルの一つである《極光変生》には自身を霊体化させる効果もあるのだが、前述の通りそれも無駄骨に終わる。

それから数日も扉に対して攻撃を続けるも、扉はビクともしない。〈UBM〉である自身の攻撃を受けて傷一つ付かないのを見て、彼は扉を破壊する事を諦めるに至る。

ならば〈遺跡〉の最奥に眠るリソースを諦めるのかと言うと、それも選ばなかった。それは、彼の……「ラスリルビウム」の歪な知性によるもの。

——扉に鍵が掛かっているなら、鍵を探せばいいのだろう。

……なるほど、確かに道理だ。

既に探索され尽くしている〈遺跡〉の中層までに「鍵」が残っている筈がなく、そもそもこの〈遺跡〉内に鍵が残っているのかも、そして……長い長い歴史の中で既に「鍵」が喪失している可能性も考慮できていないが。

しかし、憎悪に、怨念によって狂っている「ラスリルビウム」はその様な些事など気にしない。

意気揚々と〈遺跡〉内を気ままに徘徊しながら「鍵」を探している——そんな時だった。

「アレ」に出会ったのは。

それは、非常に小柄な人型だった。

金色の髪に整った顔立ちの少年。その手に長剣を携えてて自身に……人々を殺戮して回っていた伝説級へUBM、〔極光劍精 ラスリルビウム〕に戦意を向けていたのだ。また人間共が来たのか、と憎悪の怨念を爆発させようとして……気付く。

——コイツ、人間じゃない……？

そう、自身のスキル——《人間殺し》と《殺人魔劍》が反応していない事に気付き、驚愕するのだった。

◆

【極光劍精 ラスリルビウム】という、一本の〈UBM〉がいる。

伝説級〈UBM〉として……いや、伝説級〈UBM〉の中でも特に人間範疇生物に  
つて危険な〈UBM〉だ。

〈UBM〉なのだから危険なものも当然なのではあるが……だがちょっと待って欲しい。  
彼の、「ラスリルビウム」の能力値はHPが約20万、そしてSTR、AGI、END  
がそれぞれ約7000程度であり、他のステータスも平均的な純竜級モンスター程度し  
かない。

確かに純竜級を越えた高いステータスと言えるが、HP、MP、SP以外に1000  
0を越えるステータスはなく、ステータスだけで見れば伝説級モンスターの基準にも届  
かない、純竜級に毛が生えた程度の物だ。

では、彼のスキルが脅威なのだろうか？　とさえいえば……その通りだ。

《極光変換》は継戦能力こそ強化するが直接の戦闘力には寄与しないが、《極光変生》は  
その限りではない。

《極光変生》は自身を霊体に——いや、自身を極光に置換し、その上で各種ステータスにある程度強化する攻防一体の切り札だ。

触れる者は《極光劍》により強化された極光の餌食となる強力なスキル。疑似的に実体を霊体に置換しているとも言える為、単純な物理攻撃も無効化する、強力なスキルだろう。

……果たして、本当にそれだろうか？

彼の光属性魔法による攻撃は、《極光劍》による加算を入れても8000から9000前後と、超級職なら、或いは支援や耐性を万全にした上位の武芸者であれば《極光変生》の攻性防御を無視して攻撃できるし、遠距離から魔法の撃ち合いで勝てる者もいるのではないだろうか。

だが、現実にはそうはなっていない。

モンスター相手ならばそれも理解できる。耐性や連携を重視するモンスターなど早々いないし、「ラスリルビウム」は偶然にも他の「UBM」と遭遇する事が無かったから、その単純なステータス差を考えればそれも当然だろう。

しかし、人間は……ティアンはそうではない。

「ラスリルビウム」が殺戮して来たティアンの中には合計レベルをカンストした最上

位の武者者によるパーティも、事前情報から耐性を重視して来た者も、超級職間近な達人だつて存在していたのだ。

それを成した要因は……【ラスリルビウム】が〈UBM〉になる前から所持していた二つのスキル。

固有スキルですらない、モンスターの汎用的なスキルである《人間殺し》と魔剣や邪剣、妖剣のモンスターに良く見られるスキル、《殺人魔剣》による物だった。

《人間殺し》LvEX：パッシブスキル。

種族：人間に対して行なう物理攻撃・魔法攻撃によるダメージを1.0倍に増加させる。人間に対して恨みや憎しみを持つモンスターが習得する汎用スキル。

《殺人魔剣》：パッシブスキル。

種族：人間に対して行なう物理攻撃・魔法攻撃によるダメージを相手の防御力・耐久力・耐性を無視した攻撃にする。

人間を殺す為の／殺して来た武器型モンスターが習得する汎用スキル。



種族特攻スキル。

【退魔師】や【神殿騎士】、【漁師】なども習得する、特定の種族に対する攻撃のダメージや攻撃力に補正を掛けるスキル群だ。

それは特定の種族ばかりが出没する狩場であったり、強力な（UBM）等ボスモンスターに対するピンポイントの戦力には最適なスキルだが、一転他の種族を相手にする場合は何の効果も発生しない……評価の分かれるスキルでもある。

当然ながら人間範疇生物と同様にモンスターも習得するのだが、ジョブを持たないモンスターでは生来のスキルであったり、天敵関係の種族に対する特攻スキルを持っていたり……或いは、激しい憎悪や憤怒の念より習得する事もあるのが、人間との大きな違いだろう。

その点で言えば【極光劍精 ラスリルビウム】は、極まっていたと言う他ないだろう。最終奥義を模した、最期のオリジナルスキルによつて、その剣身の礎に備わった、鍛冶師の青年の長年の怨念。

その怨念に長く長く浸かりきり、総身を狂気と憎悪に支配された、殺人の劍。それは、本来鍛冶師の青年が設計した物ではあり得ない。

恨みと憎しみこそあれど、彼が目指した物にはそんな「余分」が入る余裕など無かつたから。

彼のすべてを捧げて造ろうとしたのは、彼が目指したのは……限界まで、いや限界を越えて鍛え上げられた至上の武器。

彼の技量を、彼の経験を、彼の適性を、彼の才能を……すべてを賭して、それを少しでも強くしようとしたのだ。

しかし、彼の願いは歪んだ失敗<sup>エラー</sup>と成る。

捧げられた怨念は極光の剣を染め上げ、殺戮の魔剣へと変性した。

彼の剣に秘められていた能力を糧に、生まれ変わって力を得て、モンスターに成ったその剣が、生まれ変わったその時点で《殺人魔剣》のスキルを持っていたのも当然だろう。

こうして、凶悪な種族特攻スキルである《人間殺し》と《殺人魔剣》が揃ったのだが……この二つだけでは、その実そこまで脅威という訳ではなかった。

確かに、ダメージが爆発的に増加し、あらゆる防御も耐性も無視する、最上にして最悪の攻撃用パッシブスキルと見えよう。

だが、それは……ダメージを与えられればの事で、更に言うならば当たらなければどうという事はないのだから。

事実、今までの歴史の中でこの二つのスキルを所持したモンスターは何度も現れているが、大して活躍もせず葬り去られている。

それも当然。この世界において近接戦闘職として隆盛を誇っているのはAGI敏捷型だ。熟達したAGI型の戦闘職であるならばAGIで勝るモンスター相手であれば一度も被弾せずに勝利する事など造作もない。

しかし……しかしだ。

この魔劍のへUBM、〔極光劍精 ラスリルビウム〕の得手とする攻撃手段は……光線。

光速にて迫る不可避の攻撃こそが得意である彼が、このスキルを習得しているならば、一体どうなるのか……？

——絶対不可避の、耐性も魔法防御力も無視する、一発に付き80000から90000の特ダメージの光線。

——耐久型の超級職でなければ一発でHPを全損する絶大の攻撃力に、《極光変生》による防御能力も同様。

——それだけでもどうしようもない程に厄介なのに、怨念を基にしているからか、自

身に向けられる念に非常に敏感だ。

——不意打ちも超級職でないと難しいだろう。しかしその隠密に優れた超級職が〈U B M〉相手に一撃で相手を斃せる訳がない……

——一撃で決められなければ、人間相手だと発狂したかの様に光線を乱射され、打つ手は無くなるだろう——

そう、それこそが戦闘力を伝説級——いや、相手が人間であるならば、未来において〈超級〉と呼ばれる者ですら倒せる程に対人に特化された〈U B M〉。

典型的な条件特化型に分類されるであろう【極光劍精 ラスリルビウム】の脅威であつた——



対人特攻スキル——反応しない。

劍身による攻撃——当たらない。

相手からの反撃——避け切れない。

常勝だった光線——倒し切れない。

取り巻きの精靈<sup>エレメンタル</sup>達——足止めにしかならない。

——なんだコレは？

疑問と困惑で思考を埋め尽くしながらも再び《レイ》による攻撃をしても——小さな結界により阻まれ、致命傷にはならない。

——いや、この時点でおかしい。初撃は直撃したのに、何故次撃で既に対応できているのだ？

二つの特攻スキルが反応しないのならば、相手は種族が人間ではないのだろう。天地であるならば「鬼武者」を始めとしたジョブならば効果がないという事は知識では知っていた。

——否。相手の力量は推測だが三桁に届かない程度。それではどの道防げる筈がない。

相手のレベルであれば、仮に対人特攻スキルがなくても十分に致死に至るダメージを与えられる筈なのだ。なのに何故？

——そもそも、相手の能力スキルと直感からすれば、「鬼武者」等のジョブではありえない!!  
なんだコレは!?

そのステータスの強化も、特異なる種族変化も、〈エンブリオ〉の賜物であるなどとは……遙か昔の知識を基に活動するその〈UBM〉は気付かない。

——ああ疎ましい、煩わしい。精霊達は何をしているのか……!!

種族特攻スキルを使ってきた自身が、種族特攻スキルである《退魔封印》に縛られてステータスが鈍る。召集した精霊達に当たるも状況は全く改善しない。

——そもそも、何故このステータス差で当てられぬ？ 避けられぬ？ ——なんだコレは、なんだこの感情は!! 意味が分からない!

武芸者と深く接する鍛冶師だった青年、その記憶を薄らとでも持つ「ラスリルピウム」であつても……天地の武芸者達の「技」の理解など鍛冶師である身で出来る筈がない。

自分達にステータスで圧倒的に勝る純竜級モンスターや、〈UBM〉と戦う為の、修練を鍛錬を訓練を、モンスターを学び技を研ぎ澄まし身体を鍛え心を燃やし覚悟を秘めた武芸者達の技巧など、知る由もなかったのだ。

今まで遭遇した武芸者は即座に光線で殺してきた。人間を殺した昏い喜びと共に糧として吸収しながらも……技巧は吸収できるモノではない。

訳の分からぬ感情を感じながらも、「ラスリルビウム」は《極光変生》をも使って敵手の少年を攻め立てる。

——しかし、それすらも咄嗟に回避されてしまう。今まで以上の速度だったと言うのに。

それどころか——笑みすら浮かべて此方を見ているではないか。

——なんだコレは！ なんなのだお前は!?

万感の想いを乗せてそう叫びたかったが、声帯のない長劍の身ではそれも無理という物。

「ラスリルビウム」は間違いなく格下である眼前の少年を撃退する為に……全力を尽くした。

それから更に数分が経ち、何とか少年を撃退する事に成功する物の……「ラスリルビウム」の心は晴れない。

晴れないのは確かであるのだが……ここまで激しく心をかき乱される事のなかった  
【ラスリルビウム】は、今の自身の心境すらも、正確には把握できていなかった。

確かに、先程の戦いは珍しくも苦戦した。

だが、苦戦したとは言っても此方はまともに傷を負う事はなく、相手は回復も追いつかない状況での敗走……殺せなかつた事は残念ではあるが、完勝と言つても過言ではない筈だった。

なのに何故……？

『鍵』を探す事も忘れ、〈遺跡〉内をふらふらしながらも思索に浸る。

しかし、怨念によって歪み凝り固まつた【ラスリルビウム】では、その答えは見つからない。

見つけたガードロボットを潰しついでに暇を潰す日々だが、人間が現れない事もあつてやはりどうにも気は晴れない……

———そういえば、自分は何故この〈遺跡〉に来たのだつたか……？

混乱し続けていく思考は乱れ飛び、そんな初歩的な事も思い返してみたりもする。

一瞬、自分で自分にしたその問いに呆けてしまう。



しかし、扉を……錠<sup>〃</sup>を見れば、流石にそんな状態の彼でも思い出す事が出来た。

——ああ、この先に莫大なエネルギーがあるんだったな。

そう、この〈遺跡〉の最奥には莫大量のエネルギーが眠っている。

——そう、そのエネルギーを使って、もっと強くなつて………

——力を蓄えて、強くなつて………どうしたいんだろう？

【極光劍精 ラスリルビウム】が、そうやって何かに思い至ろうとしたその時。自身の方へ向かってくる、何者かの気配を察知した。

あの少年が、再びここへやってきたのだ。

……運命は、そうして結実する。

T o B e C o n t i n u e d ……

## 第十九話 相性・作戦・勝利！

□〈遺跡・浅層〉〔劍鬼〕ジーニアス

そこは大白宮の領地にある〈遺跡〉、その浅層にある広間。

不思議な光沢を放つ金属色に塗装された床や壁面や天井が垣間見える。

今のこの世界の技術力ではあり得ないその光景を作り出したのは、先々期文明時代という一つの大きな時代なのだけど……それは今は関係ない事だ。

重要なのは……僕らの相手が、その広間に陣取っている、という事。

魔力探査の術で「そこ」に居る事を確認した僕と春香は、準備を万全に整えた上で——その広間に踏み込んだ。

——それとほぼ同時に、広間のやや奥の離れた場所から、激しい光が迸る。極光をその身に宿した長剣が、侵入者の人間を殺さんと迫り——

「——良し！ 作戦通り、お願い！」

「……ええ、任せましたからね！」

——僕が春香の姿を〈UBM〉——【極光劍精 ラスリルビウム】から隠す様に前に出て、その長剣を迎撃する。

呆れる程に愚直に僕らに向かって突き進んでくる敵手を、《斬魔劍》を以て打ち払う。以前と違って上級職となり、各種スキルによつて強化されたその一撃は、〈UBM〉であつても無傷とは行かない。

それも当然だ。彼が持つ下級職の一つ、【退魔師】には優秀な種族特攻スキルが揃つている。

特定の種族にしか効果がない代わりに、他のスキルと比べて格段と高い効果を有するそのスキル群は、適切な相手に使用できれば他のどのスキルよりも効果的だ。

——更に、打ち払い、跳ね飛ばされた【ラスリルビウム】がその体勢と混乱から立ち直る前に、《退魔封印》を仕掛け、更なる優位を保つ。

(——掛かりが微妙に悪い。《退魔の教え》のスキルレベルは上がつてるけど、これがモンスターへの学習能力なのかなっ!?)

内心で舌打ちしながらも眼前と左右に多重に複数の《簡易結界》を展開する。

直後、再び刃をこちらに向けてきた【ラスリルビウム】が《レイ》を発射しながら僕

に——いや、僕の後ろへ向かって全速力で突撃して来る。

「——予想通り！ 作戦は継続でっ！」

「了解！ ……！ エレメンタルが来たわっ！」

背後の春香の声と同時に、周囲に複数の光球が出現し始まる。

突撃して来た「ラスリルビウム」を初撃で勢いと速度を殺し、次撃で再び弾き飛ばす。

——作戦の都合上、防御も、回避もできないから、手が限られるね。

とは言え、相手の攻撃も単調だから、そこは僕が頑張るしかないね。

そう思考しながら——春香に合図を出す。

「——お願いしますっ！」

「アイ、サー！」

事前に作戦で取り決めていた通りに……全速力で前身。

ステータスでは僕にも劣る「ライトエレメンタル」達を振り切り、春香に背を任せ「ラスリルビウム」に肉薄する。

〈UBM〉としては高いステータスを持たない「ラスリルビウム」ではあるが、それでも今の僕らと比べれば数倍のステータス差がある。

……だが、今ならば、それが叶う。

——【ラスリルビウム】の混乱と困惑が今でも容易く感じ取れる。果たしてそれは以前感じた物よりも格段と大きい物。

(混乱、困惑、茫然——意識の空白……反応は、想定以上かな?)

しかし、それでも流星は〈UBM〉。

追撃に放った《斬魔剣》を必死で回避しようと、咄嗟に光を爆発させる例の上級魔法を放たれて爆風によって剣の軌道が大幅にズレる。

【ラスリルビウム】もそれに合わせて反撃しようとするが——《居合い》によってAG Iが二倍となり、AG I差が縮まった今であれば、容易く弾き返せる。

——第二段階、完了……!

【ラスリルビウム】を一度弾き飛ばし、【ライトエレメンタル】も突破して肉薄した僕と春香。

【ラスリルビウム】と【ライトエレメンタル】が前後から挟み撃ちにして襲い掛かってくるのを、背中合わせになって互いの相手と戦い合う形勢。

そう、作戦通りの、理想的な陣形……！  
それを察した僕は、この時点でほぼ勝利を確信できる程に――



その作戦を考え付いたのは、前回この〈遺跡〉に來た帰り道……【極光劍精　ラスリルビウム】から敗走した後だった。

敗走、とは言っても当初の目的だった威力偵察は十分に上手く行った。

今回の戦闘で手に入れた情報でどの様に戦うか、僕と敵手の相性は非常に好相性だった為、まともに期間内でレベルを上げスキルを技を鍛えて装備も対策をすれば、順当に勝てるのではないかと思っていた……のだが、ここで一つ問題とも言えない様な問題が浮上する。

そう、それは春香さんの事だ。

この依頼の依頼主は彼女の父親であり、大白宮の大名でもある西白寺泰央。

武闘大会の夜の宴の席で、【陰陽師】ギルドで転職するにも何度か話した事のある大

物。

……この世界、この国における世界観に彼の言動と、あの説明の席に春香さんを連れてきて同行させる様に言うのだから、組み合わせればその意図も自然と読めるという物。

それはつまり——娘に〈UBM〉との戦いを経験させてやって欲しい”という事。

……僕だつて〈UBM〉との戦いは初めてだし、二人揃つてレベルも全然足りないのに本当に無茶を言うよね。

ただ護衛したり見学させたりするだけじゃなく、経験させるとなると、今回の〈UBM〉は非常に難しい相手だ。

ステータスも伝説級〈UBM〉の平均と比べれば低そうにも思えたが、それでも僕らとの差は歴然。

その上で、回避も防御も許さぬ光速の魔法を使つて相手を………？

何かが引つかかった。

引つかかったのは、そう。あの〈UBM〉の戦い方。

事前には非常に好戦的で、人を見かけては即座にその相手を惨殺する凶悪な〈UBM〉だと聞いていた。

しかし……今しがた戦った〈UBM〉は、聞いていた印象からするとかなりイメージが異なる様に感じた。

——〈遺跡〉内で対峙してから数秒の硬直があり、その後焦る様にこちらを攻撃してきた事。

——カnstの耐久型武芸者ENDですらも瞬殺されているというのに、幾ら《光天使の身体》で耐性があり、《退魔封印》により若干ステータスが落ちているとは言え光線が直撃しても僕のHPを半減程度にしかできない攻撃力。

——狂気と憎悪に塗れた様な、という形容すら使われていたのに、対峙し続けて感じられる敵手の感情は……疑問や困惑と混乱に溢れ、単調な攻撃は更に精彩を欠いている様に思えた。

それらの要素と同時に先程の戦闘での様子を再度追憶して……相手の、〔極光劍精ラスリルビウム〕の特性をある程度掴んだ。

恐らく、先程の戦闘では何らかの制限が掛かっていた事。それは間違いない。

僕に依頼を出される前後であの〈遺跡〉には暫く近付かない様に触れは出されていたし、新しい死体も見当たらなかったから、クールタイムやMP、SP等による問題では



ならないだろう。

では、その原因は……僕自身。

ジョブ、は「陰陽師」だから違う。ならば「マスター」である事、光耐性が一定以上ある事、種族が天使である事、性別や年齢等々……

……情報から色々除外していった結果、多分、「マスター」である事か天使である事、そのどちらかが原因だろうと思う。

後々大白宮に帰って調べた結果、「マスター」かどうかで反応が変わる「UBM」や、天使……いや、人間に対して特攻的な反応、スキルを持つ「UBM」は一定数居たらしいから、間違いない。

だから、この時点で既にその作戦は決めていた。

春香さんと一緒に戦い、「UBM」との戦いに貢献もできるであろう作戦を。

うん！ これなら依頼を完璧にこなせるし、僕も動きがかなり楽になるし、一緒に鍛錬とか連携とかもしてみたかったし、丁度良いね！

——その作戦は、一言で言えば……春香で相手の敵愾心を煽る、という事だった。

常にジーニアスが「ラスリルビウム」と春香の間に陣取り、春香への直接攻撃を防ぎ

つつ相手取る。

今回の様子から、そして予め得ていた情報からすれば、最悪でも標的である筈の春香への執拗的な敵愾心により更に行動が単調になるだろうし、運が良ければ今回以上の精神的な動揺を狙えると考えた。

実質的に春香を庇いながらの戦闘、という事になるかもしれないが——今回の戦闘の様子からすれば、レベル上げと対策を怠らなければ問題はないだろう。

それまでの期間で春香と連携の練習もすれば尚良し。更に配置によっては「ライトエレメンタル」を任せるつもりだから頑張りたい所だ。

——やれる。

苦戦していた問題を綺麗に解けた様な達成感。

無意識に微笑を浮かべつつ、それを感じ取ったジーニアスは、早速行動を始める。

解答の為のピースを揃える為に——



そして、それから前述の通り。

物理ステータスを上げる為に【剣武者】に、【剣鬼】に転職した。

ジョブを更新して新たに習得したスキルの使い心地を確かめた。特に《居合い》と《閃》は相手を春香に近付けぬ対処の為には間違いなく重宝するだろうから、その速度に慣れる為に。

スキルレベルを上げる為に様々な戦闘を繰り返した。

光線を減衰させ、一発で破壊されるとしても相手の行動を阻害できる《簡易結界》や、単純に攻撃力を上げる為に《退魔の教え》《剣修練》《剣速徹し》もこの期間で上げられるだけ上げた。

二人で連携の練習をし、仮想敵として遠距離攻撃や魔法攻撃、特殊攻撃を行う敵との戦闘もやってみた。

その過程で更に親密になれたのは、うん、予想外の嬉しさだった。

更に、【盲目】耐性や炎熱耐性、光耐性と言った直裁的な対策の装備を揃え――

そして、今全ての準備を終えここに至る。

相手の行動も事前の想定通りに、理想の隊形で僕は【ラスリルビウム】と対峙している。

「★▽@、@◎∠☆? ○Σ《\*J@——!」

「残念だけど、流石に僕も《魔物言語》は習得してなくてねっ!」

軽口を叩きながら、《斬魔剣》と《閃》を織り交ぜた追撃を怠らない。

〈UBM〉のSTRを相手に罅迫り合いはやってられない為、攻撃を攻撃に合わせるしかないが、それで十分。

前回と違って、新たに習得したスキルや鍛え上げたスキルによってダメージは更に加速している。

定期的に《治癒符》と《簡易結界》を張り替え、状況を膠着させていく。

相手は三条の光芒……《デルタレイ》も使ってきた。更に火力を上げ、障害である僕を殺す腹積もりなのだろう。

しかし、その内の一つは《簡易結界》に減衰させられ、残る二本が直撃しても……合計で、HPは二割も減少しない。

《護符》のスキルレベルの強化や、各種物理ステータスと共にHPも強化、更には《光天使の身体》だけではなく、装備による耐性スキルも複数付与されている。

既に、その〈UBM〉のメインウエポンは絶対の脅威には成り得ない。

それを察しているのかいないのか、不格好な突撃を繰り返す「ラスリルビウム」。

（——実は、属性耐性の効かない物理攻撃の方が対処が難しいんだよね）

内心でそう呟きながらも、《閃》で剣身の側面を叩き、《斬魔剣》で追撃を掛ける。

既に背後の数メートル先は広間の壁まで追い詰められている「ラスリルビウム」に逃げ場は、ない。

《フラツシュ・バン》で視界を奪うのも、光の爆発魔法でノックバツクさせるのも。勿論、即座に敵を排除する方法も……ないだろう。

「Φ×NΠ▽▽▽——!!!」

激情、激発。

「ラスリルビウム」は切り札である《極光変生》も発動させて窮地を脱しようと足掻く。しかし

「——甘いね」

極光と化しても、霊体と化しても……エレメンタルの本領を発揮した所で、窮地を脱

するには至らない。

そもそも霊体などの《物理攻撃無効》の相手にだつて攻撃を行う【退魔師】のスキルを使用しているし、既に逃げ道は《簡易結界》によつて魔法的に塞がれている。

簡単に破壊できるとは言え、一手間必要なそれを行う為に背中を見せ、隙を見せればどうなるかなど新人でも分かるという物だ。

ステータスは多少は上がる。だが……それは極端な上がり方ではない、オマケ的な物だ。

（——それでも、ステータスで僕らが劣っているのは事実だったから……もつと技量があれば、違ったかな）

そう思つて惜しみつつも、攻撃の手を緩めない。

高くなつたステータスは相応に侮れないし、何よりも

「ND△△△△——!!」

狂つた様に光線を四方八方に乱射する【ラスリルビウム】。

その光線の太さは——先程の物よりも確実に太くなつている。

（あの状態つて、やっぱり光属性魔法の威力、跳ね上がつてるよね。《護符》の張り替

えと《簡易結界》を――)

その時だった。

覚えがある感覚が、全身に広がっていく。

「……やっぱり、お誂え向きだね？」



■【極光劍精 ラスリルビウム】

—— 殺す

—— 殺す

—— 殺すううううう!!

その人間を意識の端に捉えた瞬間、いつもの様に思考は憎悪へと塗り潰された。

沸きあがる殺意の念。

抹殺せよ、殺戮せよ、塵殺せよ、虐殺せよ、と内側から声が響くのが、何故か自覚でききる。

気が抜けていたからか、何故だか常の様に一緒に殺意の念に染まるのではなく、まるで衝立でもあるのではないかと思う程別々の思考を紡ぎ出している。

だが、だからと言ってやる事は変わらない。

殺意の衝動に突き動かされるままに殺すのだ。

私を認めなかった者を、私を笑い者にした者を、私を蔑ろにした者を、私の邪魔をする者を。

……しかし、それはどうやら難しいらしい、と混乱した思考は珍しく正答を紡ぐ。

相手は二人。片方は以前戦った少年、もう片方は素早い動きの人間の少女。

—— 殺す。殺して、強くなる。



強い。

かの二人の剣士は……自分よりも強いと、自覚できてしまうのは何故だ。

否。ステータスは圧倒的に自分が上なのは間違いない。

多彩なスキルを用い、スキルの効果を受けてもいるが、それでも自分の固有スキルの方が強力なものも紛れもない事実の筈だ。

それなのに、それなのに……何故？

——殺す。殺せ。殺そう。殺して。

それは……剣の扱い。

至上の剣を目指した自分だからだろうか。いや、以前だってそんな知識は全くなかったのだから、そんな事はない筈だ。

だが……分かってしまう。理解してしまうのだ。

理を凝縮したかのようなその動き、共に僅かの乱れもなく自分とその同属のエレメンタルを攻め立てるその鋭い剣気。

剣の身だと言うのに……まだそんな事も理解していなかったとは。

——許さぬ。認めぬ。やらせぬ。諦めぬ——！  
こんな事では、こんな所では——！！  
嚇怒と憎悪と失望が吹き出す。

何故だ？ 世界にはこんなにも強き担い手が居るのに、何故——！！

過ぎ去った過去に対する恨みが、妬みが、怒りが、悔いが、憎しみが——「ラスリルビウム」の核から……いや。

全身から湧き上がってくる。それは捧げられた怨念ではなく——「ラスリルビウム」という一体の〈UBM〉が発する激情だった。

——こんな事なら、思考なんていらなかった。唯々怨念で動くだけの呪いであるのなら、自分は……！

……最後の時に、窮地の時に兼ねてよりの曇りを晴らした「ラスリルビウム」は、何らかの枷を一つ外した。

出力が増加する。《極光変生》を発動させる……消耗が激しかったソレは、随分と消費が少なくなっている様に感じられた。

——これなら、この力でなら——！！

もはやHPは四割を切り、レッドゾーンに突入しようとしている。

《自動再生》はあっても、逃がす気は欠片も無いであろう相手を前にして活路を見出す余裕はない。

——ならば、差し違える覚悟を以て、剣として敵を斬り伏せるまで!

強化された《極光変生》の副作用により、更に強化された光線を乱射して、眼前の少年を全力で刺し貫かんと唖喊を。

「Σ、ε……!?」

更に強化されたステータスによって、今まで以上の速度で行った不意を突いた筈の攻撃は。

全身を光輝かせた少年の、更に強化されたステータスを以て防ぎ切られた。

〈UBM〉にそれは理解できない。理解できたとしても……そんな理不尽を、認めたくはない。

彼の、〈マスター〉が持つ〈エンブリオ〉が、今まさに進化した事、などは。

「反撃、だよ!」

呆けている間に、強烈な一撃を直撃して食らってしまう。

斬魔剣

——貴様は、貴様はア……!!

再び激情が燃え上がるが、衝撃で《極光変生》は既に解けてしまった。

しかし闘志は消えず、むしろ更に光量<sup>M</sup>と怨念を増やし、なれば削り切らんとばかりに光の乱舞を見舞わせる。

そして、それも進化したヘエンブリオの耐性で強化以上に軽減されてしまう。複数  
の防御スキルで更にダメージを抑えられてしまう。

万策尽きた。そう言っても過言では、ないのかもしれない。

——それでも、それでもオオオ——!!!

そう、それでも【ラスリルビウム】は最期のその瞬間まで全力を出し尽くした。

その様子は、彼の製作者の様でもあったが……その最期の輝きが何だったのか。絶体  
絶命の状況の中、何故そこまで足掻いたのか。何を想って……

それを知る者は、特典武器の糧リソースへと消えて行った「ラスリルビウム」本剣以外、誰も分らない……………



□〈遺跡・浅層〉【剣鬼】ジーニアス

〔UBM〕【極光劍精】ラスリルビウムが討伐されました

〔MVPを選出します〕

〔ジーニアス〕がMVPに選出されました

〔ジーニアス〕にMVP特典【極光天輪】ラスリルビウムを贈与します

〔クエスト〕【討伐——】【極光劍精】ラスリルビウムを達成しました

「勝ったー!」

「おめでとうございますっ。……だから、少しはこちらも手伝ってくださいませ!」  
依頼対象の〈UBM〉を討伐し、背後で未だ「ライトエレメンタル」と戦闘を続けている春香の方を振り向く、と。

「……うわあ」

そこには、50体を越える数の「ライトエレメンタル」とそれ集まれる春香の姿が!

「サングラス」をしているのに、何だか若干眩しい気すらしてくるよ。

「ちよつと、これどうしたの!? ——《満月斬り》!」

範囲攻撃スキルで一斉に攻撃しながら、春香に聞く。

ああ、《斬魔剣》じゃないから《退魔の教え》あっても微妙に威力足りないっ。

「《春嵐の舞》——! 大体、一分くらい前から凄く増えたんですっ! あ、ちよ、きやあつ!」

「春香ー!」

春香が「ライトエレメンタル」の群れに飲み込まれたっ!?

【陰陽頭】謹製の《護符》を使ってた筈だから、死にはしない筈だけれど、救助しなきゃ

!

それにしても、一分前って、僕のエンブリオが進化する直前……相手が切り札のスキルを発動させたその時だろうか。

前回威力偵察した時はこんな事にはなってなかった筈なのに……或いは、その後の強化も何か関係あるのかな？

……と、考えてる場合じゃなかった。まずは「ライトエレメンタル」を——ん？



□ 【光華武者】西白寺春香

「春香ー？ 起きてるー？」

「ん……起きます、起きてます……」

頬に何かが当たたる感触がする。

意識が覚醒する。

ふと目を覚ますと……最後に見たのと同じ、〈遺跡〉の広間でした。

しかし、そこには魔剣の〈UBM〉と、広間の大半を埋め尽くしていた「ライトエレメンタル」の姿は周囲に大量の戦利品ドロップアイテムを残すのみで何処にも——つて。

「まだ残ってるじゃないですかあ——！」

「わ!? 春香、ストップ、ストップ! 止めて!」

何故か止められてしまいました。何故でしょう。

ジーニアス君の右手にある見慣れない「指輪」に擦り寄る様にして接触している「ライトエレメンタル」が……

「あ……そうでした。〈UBM〉は、倒せたんですね。……倒せた、んですね」

「勿論、僕の作戦がバツチり嵌ったからね!」

……得意気にしていますが、流石の私も囿に近い扱いだったって気付きますよ?

ええはい、ちゃんと守ってくれるとは、思っていましたけど。

一応、私も大量の敵愾心を稼いだ様ですが、埋もれるウインドウの中でチラリと見たのですが、やはりジーニアス君が討伐MVP最大貢献者だったみたいです。

敵愾心だけで討伐MVPになったという例も、歴史を紐解けばいくつもありましたが今回の場合は色々とジーニアス君のお陰だったから、無事にジーニアス君がMVPに



なつて少し安心です。

「ええ、その話はあとでじっくりするとして……本当に倒せたんですね」

——絶対強者である、〈UBM〉との戦い、そして……勝利。

全力で「ライトエレメンタル」と戦っていた時は思考から除いていましたが……今になつて、実感が湧き上がってきます。

……影で、口さがない連中に術師の都の娘に相応しくない、落ちこぼれだつて言われていた私が、です。

本当、信じがたいですが現実なんですよね……

「そう！ 依頼クエストも完全に終わつて大団円つて所だよ……春香も、お疲れ様！」

「はい……ジーンアス君こそ、お疲れさまでした」

——本当に。

相性が良かったとは聞いていましたが、ステータス差は歴然。

期限を付けられ、足手私まといを付けられ。

本当に、凄いですね。ジーンアス君は……

戦闘を終えて楽しそうに戦利品を回収している彼を見ていると、私も戦いで高揚していた気分が更に上向きそうです。

これで依頼が終わつて、一緒に行動する理由も無くなつてしまいましたが、

……どうしましょう。

こんなに頑張ったのですから、お父様にちよつとした我儘を言っても大丈夫でしょうかね？

要検討、ですつ。

そして、それはそれとしまして……

「……それで、そこの【ライトエレメンタル】は結局何なんです？」

「うーん、そうだね。一言で言えば——」

『『ティンと来た！』って言うんだっけ？』

「……はい？」

……まさか。

大白宮に帰ったジーニアス君が、達成の報告に行く前に【従魔師】に転職して、その

【ライトエレメンタル】をタイムするなんて。

この時は全く考えていなかったのです……………

To Be Continued……………

## 第二十話 新たな力・新たな仲間

□〈桑川街道〉  
ライトメイジ【光術師】ジーニアス

天地一の術師の都である大白宮と天地の中枢の一つでもあり、不可侵領域でもある中立領の慶都を繋ぐフィールド、それが今僕達が進んでいる〈桑川街道〉だった。

背の低い草木に、近くを流れる川に魔力を多く含んだ自然豊かなこのフィールドでは生息しているモンスターも相応にレベルが低い物だ。

〈桑川街道〉の先の慶都に隣接する〈白庭街道〉もその影響を強く受けているのか特にモンスターのレベルが低かったりするの、もしかしたら先日春香に聞いた大白宮で張つているという結果が何らかの影響を及ぼしているのかもしれない。

そう、それ程にこのフィールドに出没するモンスターのレベルは低いのだ。……突然の〈UBM〉でも遭遇しなければ。

馬車の御者席に座っている僕と春香は勿論、僕達の護衛でありながら馬車の中で寛いでいる、馬車の持ち主である竜胆直寿さんだつて当然。

いや、それどころか僕が立てている指の先を回りながら遊んでいるリン——【ライト

エレメンタル」の僕のタイムモンスターだ——だってここに出没するモンスター相手に手傷は負わないくらいにはステータス差という物がある。

……だから、そんな〈桑川街道〉を進むのに亜竜級モンスターである「疾風駿馬」ゲイル・スウィフトホースが駆る馬車に乗っていくのは戦力過剰じゃないかなって思うんだよね。

「——という事なんだよ。僕は歩いて進むのも風情があつて好きなんだけどねー」

「分からなくはないですけど、体力は温存した方が良いと思いますよ？」

そんな雑談をしながら景色を眺めつつも道を進んでいく。

手慰みにと馬車が出発した時から指先に《フォトン》で白光を出し、その白光の形をぐねぐね色んな形に変形させて遊んでいたりする。

一見MP魔カの無駄遣いにも見えるけど、これはこれで魔法の精密操作の練習にもなるし、この光を浴びる事がリンの餌にもなるし、ついでに先日手に入れた特典武器に光を蓄える事も出来るので一石三鳥くらいにはなっているのだ。

術師の都の人間とは言え、物理型のビルドをしている二人は興味深げに色々な形をリクエストして来たりする。

代わりに、と面白そうな〈UBM〉や天地の強者についての話を聞き出していく。

歩きながら自然を味わって進むのも良いけど、折角の馬車の旅なのだから、揺られな

がらそんな四方山話に花を咲かせる。

しかし、小柄ながらも流石は亜竜級なだけはある【疾風駿馬】。

三人が乗り込んでる馬車を引いてるのにかなり速いスピードだ。これなら暗くなる頃には慶都に到着できるだろうか？

……それにしても、浮遊している筈のリンはどうやってこのスピードに着いてきているんだろう？ 位置情報が主である僕に紐付けでもされているのだろうか？

そんな事を考えながら『フォトン』の光の色を赤色に変えて懐から【符】を数枚取り出し……………

しまったなあ。

「……………ジーニアス君、どうかしました？ 何か珍しい顔してますけど」

「……………多分顔じゃなくて表情じゃないかなって思うんだけど。よく分かったね」

本当に鋭い。何かそういうスキル……………は、ないと思っただけど。

「うーんと、【光術師】の魔法を【符】で使う時、【陰陽師】や【退魔師】の魔法スキルを使う時とは何か違う感触がするんだよね」

「?? 確かジーニアス君のエンブリオで、詳しく分からないけど使えるんじゃないので

すか？」

そう、そうなのだ。

僕のエンブリオ、「アダムカドモン」の固有スキル、《全主権限》オールド・オーダーによって、本来は【符】を使用しない西方の「魔術師」に属するジョブの魔法スキルであつても十全に使用出来る様になる……筈なのである。

しかし、本来使用できない西方の魔法スキルを《全主権限》で無理矢理使う場合、《符作成》で【符】を作成した時点でどの魔法スキルに、どの程度MPを注ぎ込み、魔法拡張スキルもどれ程使用するか詳細に作成しないと発動できないみたいだ。

まあ、用途毎に各スキル用の【符】を作成すれば良いだけではあるのだけど、同系統のスキルであれば【符】を流用したり、実際に使用する際にMPを継ぎ足しできる東方の魔法スキルと比べて自由度が幾らか低い。

それも本来【符】を使用する事が前提ではない魔法スキルなのだからある種当然ではあるのだけど、あるのだけ……

「——そんな訳で、光属性魔法の【符】を使うのはちよつと面倒みたいなんだよね」

「ジーニアス君のエンブリオって、自由度が高そうに見えるけどそこはかとなく不便です……」

ふ、不便……

確かに、そこらのエンブリオにある様な派手さはないけど、不便かなあ？

でもほら、種族変化とか結構派手……天使の翼とか輪がある訳でもないから傍目には普通の人間と変わらないんだけどね！

「そういえば、『全主相応』は正直ただのステバフでしかないし、『全主恩寵』は現状まだ何も意味はないし……もしかして僕のエンブリオって地味目な固有スキルばかり……？」

「ま、まあまあ！ でも一番使ってるあのスキルは凄いいじゃないですかっ!!」【符】だつて食料品と違つて痛んだりしないんですから沢山作つておいても問題ないですし!!」

その慰めがクリティカルヒットだよ春香……

竜胆さんも馬車の中で声を押し殺しながら笑つてるし！

まあでも、できない物はできない、つて認めなきやね。

当座は特典武具——【極光天輪 ラスリルビウム】があるから余程の相手が出ない限り【符】を使わなくても僕の自前のMPと、【極光天輪】に蓄積してある分だけで問題ない。

都に着いて、MPに余裕が出来たら少しずつ【符】を作成していけば万事解決という訳だ。

だから——



「ところで、話は少し変わるんだけど——この天地で、『野盗』の扱いつてどういう風にするればいいのかな？」

「え？ それは当然——麿殺です。それが武芸者の義務ですから」

……うん。今までの話を聞いててそうなんじゃないかなって思った。

それなら、やっぱり——

「——合計19人。木っ端しかいませんね。折角の機会です。春香お嬢様、ジーニアス殿。あれなら敗北はありません。仕手をお願いしても？」

「はい。これも大事なお勤めですからね！」

和やかな雰囲気は変わらないまま、物騒な会話が続けられる最中に……草むらや木陰から、十数人の男達が飛び出してきた。

分かつていたとでも言う様に馬車を曳いていた「疾風駿馬」もその足を止める。

……最も、足を止めた理由は恐怖とか混乱ではないのだけど。

「ガキに浮浪人しか乗ってねエとは丁度良いぜエ！ 命も金も荷も全て奪っちゃまうぞオオ!!!」

「いや、ガキは高く売れそうだ。とつとと捕まえてお楽しみと行こうぜ。イツヒツヒ……」

如何にも山賊という様な荒れた言葉が発しながら馬車を取り囲んで来た者達。

確かに強面……と言えなくもないかもしれないけど、感じられる威圧感からして、合計レベルも三桁に達している者すらいそうにない貧弱な物だ。

「ふうむ。装備の素材の質は悪いが、【鍛冶師】としての腕は悪くないようだ。他の者は農夫上がりか。勿体無い物だ」

「……竜胆さん？ これ、もしかして狙ってましたか？」

冷静に野盗達の装備を見据える竜胆さんの様相に思わずそう言葉が漏れるのも仕方のない事だと思う。

竜胆さんのジョブ構成は【鎧武者】をメインジョブとして、サブジョブは——【格闘家】【拳士】系統のジョブで埋まっている。

一見噛み合っていないそのジョブを噛み合わせる要素が、彼が持っている特典武器——【全刃鎧装 シューベルト・ソーン】だ。

瞬間装着機能を持ったその全身鎧型の特典武器を主武装に、格闘による白兵戦を得手とする彼は武器らしい武器も持たず、特典武器を展開していない状態ではまるで村人の

様な軽装の出で立ちなのだから、確かに浮浪人という印象を受けるのも無理はない。

そして、そんな武器も持たない竜胆さんに僕と春香……幼いとすら言える年頃の少年少女の三人旅。

そりや、邪な情を持った賊達が狙わない訳がないと思うよね。

そう考えていた僕に、竜胆さんは涼し気な顔をして。

「治安の維持に己の本分も弁えぬ不出来者を始末するのは遙か昔より天地に住まう武者に課せられた使命でもあります」

「それに、この〈桑川街道〉は今や天地で一番の賑わいを誇る慶都と他国との貿易の要たる港都を繋ぐ道。不埒者の跳梁を許す訳にもいかないと思いませんか？」

「理解できないでもないけど、さっきの質問の答えになつてないですよね？」

胡散臭い笑みで返される。或いは、そういう経験を積ませてくれているのかもしれないけど……うん。

「何コソコソ話してんだオラア！」

「もうやつちまおうぜ兄貴イ！」

と、そんな話をしている内に野盗の方々は剣を斧を槍を手に既にヒートアップしている様子だ。

意気揚々と春香が御者席から降りて即座に一番近い賊へと向かっていく。

……春香だけに任せる訳にはいかないね。

僕も念の為に御者席から降りて、右手を上げて——唱える。

「——極光よ、集いて此処に。二十の光球、敵を撃て。《ライトボール》」

光属性の初期攻撃魔法にて、野盗達を打ち据えた。

《極光剣》による強化もあってか、下級攻撃魔法とは思えぬ威力で相手に襲い掛かる。

ある者は胴体に直撃して腹部が破裂する。

またある者は四肢に命中して手足が挽ぎ取れる。

リーダー格だった男は一発は血を吐きながらも耐えたけど、直後に襲来した二発目が直撃して堪らずに崩れ落ちる。……あ、春香に首を刎ねられた。

亜音速にも届かぬ光球の速度ではあったけど、それでも戦闘用のジョブもまともに持っていない野盗達に回避できる道理はない。

光球の魔法の直撃で、あるいは追撃している春香の一撃で、次々と賊の骸が出来上がる。

逃げようとしたのも居たけれど……事前に命じておいたリンの働きもあり、特化されたAGI型である春香から逃げられる筈がなかった。

警戒しながらその様子を確認し……次々と経験値リソースが自分の中に入っている事を実感する。

——賊については自業自得だけど、これはちよつと勝に報告した方がいいかな……？



8月13日（木）

今日は以前より受けていたクエストの仕上げ——〈UBM〉、【極光劍精 ラスリルビウム】との決戦に赴いた！

……とは言え、事前に相手の攻撃手段等の情報も割れていて、十分にジョブのレベル上げに費やす時間も対策を練る余裕もあった。

それに、考えていた作戦も予想以上に上手く嵌ってくれた事もあって、【ラスリルビウム】との戦闘は凡そ優位に立ち続ける事が出来た。

それでも、圧倒的強者であったのは間違いないから何度か危うい場面がない訳でもなかったけど、最終的には僕らの準備勝ち、という事になった。

むしろ、あれだけ準備に費やしてあそこまでやられるとは思わなかったよ……本当  
に、〈UBM〉は油断できないよね。

……あと、アレも勝利の要因の一つだったのは間違いないね。

戦闘中に僕のエンブリオが第四形態、上級エンブリオに進化した、という事が。

《光天使の身体》Lv2※：パッシブスキル

自身の種族を「天使」に変更する。また、以下の補正を受ける。

光属性攻撃耐性＋70%

闇属性攻撃耐性－70%

病毒系状態異常耐性＋50%

精神系状態異常耐性＋50%

傷痕系状態異常耐性＋20%

一部の状態異常に対して完全耐性を得る。

このスキルはOFFにする事ができない。

このスキルのスキルレベルは特定の手段以外で上がる事はない。

そう、なんとエンブリオが孵化した時点から何も変化がなかった《光天使の身体》も強化されたのだ！ わーい！

……うん、変化地味だね!? 確かに光属性耐性も増えて、かなり戦闘が楽になったのは確かかなんだけどねっ!?

その他にも、《全主相応》のスキルレベルが4になったり、ステータス補正もLUCを除く全能力値補正がDになったり……むしろ、此方の方が、地味ながらも確実な強化、かな?

実質的に全能力値が第三形態だった時と比べて1.2倍程度まで強化されている、と言っても過言ではないからね。

……まあ、そのくらいの強化はどの上級エンブリオでも見られるみたいだけど。

やっぱり第三形態から第四形態、上級エンブリオへの進化では今までの進化と比べて強化が劇的になる例が非常に多いらしい。

僕のエンブリオも、確かにもう一つ新たな固有スキルを習得して劇的な変化と、言えなくもないのだけど――

何せ、新たに習得したスキルが現時点では何の意味もないのだから、評価が難しいのも仕方がないと思う。

……有用なスキルでは、ある筈なだけだね。

とりあえず、それはそれとして、作戦を立てて明確に役割分担して、対策まで練った上でエンブリオが上級進化した事で無事、勝利を得られた。

——多分、式神か千里眼、遠視等詳細な手段はちよつと分からないけど、何らかの方法で戦いを見守ってた泰央氏も、これなら大満足だと思う。

……討伐MVPは僕だったけど、流石に貢献度は譲れないから仕方ないよね？

実際に春香に「ラスリルビウム」を誘導するのも、「ライトエレメンタル」を抑えて貰うのも本当に助かったからね。

そう、つまり「UBM」が「UBM」である所以の一つとして扱われる討伐MVPに与えられる特典武器——「極光天輪　ラスリルビウム」を入手できた。

赤い宝石の付いた綺麗な指輪型の装飾品型の特典武器で、確かにその性能は僕に合わせた物になっている様だった。

【極光天輪　ラスリルビウム】

レジェンダリーアームズ  
へ伝説級武器◇

極光を操る稀なる武器の概念を具現化した伝説の武器。



装備者に極光を操る力と攻撃力を変換する力を与える。

・装備補正

MP+20%

・装備スキル

・《極光変換》

周囲の光エネルギーを吸収・蓄積する。

蓄積した光エネルギーは光エネルギーを放出する際、MPとして使用する事が出来る。

また、光属性魔法《フォトン》を使用できる様になる。

・《極光剣》

魔法攻撃を発動する際にMPを消費する事で物理攻撃力を魔法攻撃力に加算する。

この際に消費するMPは《極光変換》で蓄積しているMPを使用する事が出来る。

※譲渡・売却不可アイテム

※装備レベル制限なし

——おそらくは、装備スキルを重視した特典武器。

そのスキルはどちらも《UBM》だった時にも使用してた代物か、或いは多少のアジャ

スト程度だと思う。

……物理にも魔法にも何方つかずである僕には非常に助かる物だ。これから大いに頼らせて貰いたいと思う。

特に《極光劍》は、今までの僕の魔法に圧倒的に足りなかった魔法の攻撃力を増強してくれる……良い物だよね。

そして、これはそんなへUBMとの死闘の余談になるのだけど——「ラスリルビウム」を斃して、この特典武器を手に入れてから、春香に群がっていた「ライトエレメンタル」の内の一体が僕の腕に擦り寄ってきたのだ。

……余りにも敵意がないからつい素通りしちゃったけど、その子を数瞬見つめていると、なんとというかその、天啓が落ちた様な感じがした。

娯楽書籍風に言うならば『ティンと来た!』という所だと思う。

味方になってくれる様な、そんな雰囲気を感じた……と言うのは、言い過ぎかな?

そんな訳で、懐いてきた「ライトエレメンタル」を連れてそのまま大白宮に帰還した僕は【<sup>テイマー</sup>従魔師】と【<sup>ライトメイジ</sup>光術師】のジョブに就いて、その子を《<sup>テイム</sup>従属契約》したのであった!

名前は「<sup>ハルカ</sup>燐光」から取ってリン。良く見てみれば蛍みたいで可愛い子だ。

食餌は《<sup>フォトン</sup>フォトン》で出した光で良いみたいなので掛かる食費がほぼゼロなのも嬉し

いね!

まあ、問題は流石にリンが下級モンスターだとはいえ、タイムして直ぐ従属キャパシティ内に収められなかったという所かな……

亜竜級のモンスターには及ばないとはいえ、初心者狩場のモンスター程度なら簡単に制圧できるエレメンタルのモンスターだからね。

それでも、【陰陽師】のレベルで多少は従属キャパシティが増えているのと、《全主相応》で増えているのも鑑みれば【従魔師】のレベルを10程度まで上げれば普通にキャパシティ内に入れられるんじゃないかなと思う。

……と、それらの諸々の後に本題だけど。

見事【討伐——【極光劍精 ラスリルビウム】】のクエストを成功させる事が出来た僕は、  
達は大臼宮に戻った後泰央氏から報酬を貰う事になった。

今回のクエストの報酬は現金で200万リル、そして——【修羅の奈落探索許可証】、  
将都にある〈神造ダンジョン〉に入る為に必要なアイテムだった。

各領地の大名からのみ、目覚ましい貢献を行った者に直接渡される譲渡・売却不可能のアイテム。

……一度行つてみたいと思つたんだよね。〈神造ダンジョン〉……各国に最低一つはある、という話だけどさてどんな所だろうね。

——と、思っていたのだけど、老婆心を出してきたのか、（やっぱりどうにかして状況を見ていたらしい）特にクエストでの活躍を褒められて、追加報酬として闘技場観戦チケットと闘技場利用チケットを五枚ずつも貰った！

その上で更に大白宮から慶都、そして将都までの案内まで手配してくれるのだとか。本当太っ腹だよな！……と、思ったのも束の間。

僕の案内人と言うのが……大白宮の客分の一人でもある歴戦の猛者の〔鎧武者〕、竜胆直寿氏と……春香だったのだ。



8月14日（金）

大きなクエストを終えて一息吐き、勝や明日香とテンドロの話で盛り上がりながらの朝食。

明日香も掲示板や情報サイトで得られた情報や動画を通じてかなり話が盛り上がった！

そろそろデンドロが始まってリアルで一カ月の時が経過するけど、世間のデンドロ熱は未だに収まる事を知らない所か、世界中でハードが品薄でプレミアも付き放題なんだとか。

……そんな物に負けずに三つ目のハードはまだなんだろうか！と思わないでもいいけど、それを一番に思ってるのは明日香だよなぁ……

ちなみに、特に学生と言う娯楽を求める一番の年代が夏休みの時期と言うのもあつて日本の学生や青年達には非常に人気を博しているんだとか。

……友達とゲームの話で盛り上がる、とかあるかなぁ。いや、そもそも学校に友達居なかつた……っ。

そういえば、カシミヤも多分日本人、だよなぁ……？今はどうしてるのかなぁ。

二人との会話の途中で勝には僕が泰央氏から案内を付けて貰つて慶都と将都に遊びに行く伝えたら、少し悩んでから僕を送り出してくれる事になった。

どうやらまだ〈DIN〉の新入りとして忙しい時期らしい。残念……だけど、独り立ち(?)を許して貰つたのは嬉しいね！

………案内人と言うか、ベテランの保護者が居るからと言うのもある気がするけど！

ログインしてからは午前中は旅行の準備に奔走する事になった。

同じ天地の国内だとは言え、今まで慶都から大白宮に移動して来た時や狩り場に行く時と比べれば必要な準備は段違いだ。

特に食糧、水、回復アイテムなどの消耗品の他に予備のアイテムボックスに靴や装束。それ以外にも特殊な所で「ジヨブクリスタル」や「陰陽師」が使用する消費アイテム、はたまたリンを入れる「ジュエル」等も新しく購入する事になった。

……本当は「修羅の奈落」に有用なアイテムもあれば揃えたかったんだけど、リアルの掲示板や情報サイトにも「墓標迷宮」以外の「神造ダンジョン」に関する情報は殆どなかったし、ベテランの竜胆さんも「あそこの事は直接行って自分の目で確かめた方が良い。「マスター」であるなら尚更かと」と言われて碌に教えて貰えなかったから、全く準備できてないんだよねえ。

準備を終えて春香と竜胆さんと一緒に出発する事になったのだけど、今回の旅路の道中は竜胆さんが所有している馬車に乗って進む事になった。

流石はベテランと言うか、当然の様に亜竜級の馬に馬車を曳かせて居るのだから実力の違いが垣間見える。

それもその筈。何故なら竜胆さんはこの天地において決闘ランキングのランカーとして名を連ねる程の猛者であるのだとか。

超級職にこそ就けていないものの、レベルは当然の様にカンストしていて、更に特典

武具まで所持、使用した特異な戦術らしい。

……僕もエンブリオの力があるとはいえ、とてもではないがまだまだ勝てるとは言いやい程だ。

天地は本当に武芸者のレベルが高い。そんな竜胆さんでもランキングでは20位台なのだから。

……と、そんな風に竜胆さんと話していると男同士の会話で除け者にされていると思ったのか春香が拗ねていた。

お願いして二人並んで御者席に座って景色を眺めながらまた話で盛り上がりながら進む。

リンも「ジュエル」から出してその不思議な感触を楽しんだり、以前聞いた〈UBM〉や歴代の強者についての話をまたせがんだりして……そんな時だった。

僕達が乗っていた馬車を野盗達が襲ってきたのは。

慶都から大白宮へ、コテツと二人で歩いた道中や狩りの最中には遭遇しなかったから忘れていたのだけど、この世界にならこういふ存在と遭遇するのだから至極当然だったんだよね。

後で竜胆さんに聞いた所、天地ではそこそこ珍しい事ではあるけど、他国では結構頻繁に遭遇するらしい。

……竜胆さんの装いが問題なのでは？ そりゃあんな軽装で武器も持ってないなら襲ってくるよ！

……野盗達との戦いは一方的な物になった。この世界でレベルでも戦闘経験でも圧倒的に劣る者がそれらで上回る相手に勝つなんて、それこそ特典武器やエンブリオの固有スキルがなければできない訳がない。

竜胆さんは馬車の護衛に専念して直接戦うのは僕と春香になった。……聞いた天地の武芸者の話を思い返すと、あれはもしかしたら花を持たせようとしてくれていたのかもしれない。

躊躇いは一瞬あったけど、いざ戦闘となれば思考は即座に切り替えられた。

二人で容易く野盗達を全滅させ、全滅させた野盗は春香と竜胆さんで首を切り取って赤いアイテムボックスに順々に収納していた。

あれは各町の衛視に渡して証拠とするらしい。

敵を——野盗達を殺した事で【光術師】のレベルが6から一気に19まで上がった。流石に喜びにくい物がある……いや、それ以前の問題があると思う。

——経験値が、多過ぎじゃないか？



僕と春香で単純に貢献度で分けたと考えると、どう計算してもあの合計レベルが100にも達していないかった野盗達は一人一人が持つ経験値が亜竜級モンスター三、四体に匹敵するか、或いはそれ以上の莫大な経験値を保有していたのだ。

二人に聞いてみた所、間違いはないようだ。ティアンは、ヘマスターやモンスターと比べて遥かに殺害した時の経験値が多いのだと。

流石に、この情報は無視できないから、ログアウトした後勝と明日香と相談しておく。もしかしたら何か特殊な仕様なのかもしれないし……………

その野盗の襲撃の後は特にトラブルもなく、順調に慶都に到着する事が出来た。

門番の衛視の方に《真偽判定》や《看破》、《鑑定眼》を交えた多少の問答の後に首を渡す事になった。

証拠として裏を確認して貰い、結果として報奨金で一人20万リル貰う事が出来た。泡銭……………!

そうして慶都へ到着した所で今日はログアウトする事にした。

……………いつの間にか夏休みも後半月程度しか残っていない。

本当にデンドロ漬けの夏になるようだ……………!



## 第二十一話 暇を持って余した・神々の遊び

□〈天地・慶都〉某所——とある道具屋〔光術師〕ジーニアス

この世界に“神”はいない。

……と、いきなり言い切っても何の事か全く分からないと思う。

そもそも【アダムカドモン】を持つ僕が何を言っているんだという事柄でもあるが、それは一旦脇に置いておいて。

いやそれ以前に、【神】<sup>ザッソ</sup>シリーズやら僕自身の種族である“天使”の存在やら反証に成り得る者もいるのだけど。

とりあえず此処で言う“神”とは所謂、某宗教で崇めたてられる様な『全知全能にして万物万象を司る世界総てを自分の意のままに動かしている高次の超常的な存在』の事を言うでしょう。

確かに、そんな存在はこのへ Infinite Dendrogram 内には居る筈がなく……いや、そもそも現実世界にだって居ないと思いたいんだけど。

……居ないよね？ 僕自身の出自を考えてみるとちよつと不安になってくる。

確かに「研究所」に居た頃は神々がうんたらかんたら言つてたのを聞いていた覚えもあるけど、結局僕の身には何も異常はないし、あの時の会話からしたら唯一絶対的な力を持つ唯一神の教えにある様な神ではなく、強大に過ぎる力を多神教の神の力に喩えて話していたのだと思うから関係はない筈だし……

……居ないよね？

そ、それはともかく！

この世界には先に例えた様な絶対の力を持つ唯一神の様な存在や、或いは漫画や小説娯楽書籍なんかにはありがちな個性豊かな神々なんて言うのも存在しない。

【司祭】や【教皇】、【巫女】、【教会騎士】みたいなジョブはあるのにな。

それらのジョブについては後述するけど……ならばこの世界には宗教と呼ばれる物はないのかと言うと、それも違うみたいだ。

僕やコテツ、そして「組織」での知り合いが（半分趣味で）調べた情報によると、そ

んな「神」が居ないこの世界でも信仰や宗教は確かに根付いているのだ。

それは、言うなれば強大なる力を持った存在に対する信仰、という形で行われている。もしくは、「力」そのものに対する信仰と言っても過言ではないのかもしれない。

自分達に寄り添う強力無比なる存在に対する信仰を、自分達を襲う災厄とも言える絶大な力を持った存在に対する畏れを、自分達に生き抜き戦い抜き力を与えてくれる存在に対する恩恵を。

例えば、黄河の龍信仰、例えば、レジェンダリアの自然崇拜。

ドライブ王国が機械文明の信奉者だと言われるのも、或いはそれと同様の問題かもしれない。……もしかしたら、カルデイナが「金」を信仰しているのだってそうだ。

何故なら、兎角この世界は危機に満ち溢れているから。

レベルを持つ人間と持たない人間では、戦闘職を持つ人間と持たない人間では。

半端な才しか持たない者と合計レベルをカンストさせられる者は、そして超級職を得られた一握りの人間とでは、戦闘能力は天と地程の差がある。

そんな戦闘能力が必須とでも言う様に、街道でも運が悪ければモンスターに襲われる。街道を外れたならモンスターの群れとご対面なんてよくある事なのだ。

並の戦闘職の護衛が居た所でモンスターの<sup>スライム</sup>大暴走の前では儂く命を散らす運命であるし、そも合計レベルをカンストさせた才のある武芸者であっても純竜級のモンスター

と一対一で勝利するのは至難の業だ。

〈UBM〉ともなれば、ティアンであればほぼ遭遇と死をⅡで繋げられる程の脅威なのだ。……超級職を得た様な頂点に居る者でなければ、の話だが。

そう、この世界の人間は、基本的にこの世界の戦闘能力のカーストの中の下層に位置付けられている。

故に人々は祈るのだと思う。その力で我々を庇護してくれと、我々を襲ってくれるなと、力を授け給えと。

かつて強力無比なる文明を、時代を築いた機械技術に、水晶より与えられし力に、或いは自分自身の武威に。

かつて隆盛を誇った文明を滅ぼした天罰神と呼ばれた存在に、レジエンダリアの大木に、絶大なる力を持った【竜王】達に。

……最近では、アルターや天地を中心に現実世界の日本で実在している宗教、へ月世の会が少しずつ広まってきているけど、それは例外としておく。

あれは確か現実逃避的な宗教だったから、この世界でも合わない訳でもないとは思っけど、実際に広めるのは本当バイタリテイあるよね……

天地では特に術師の都である大白宮を中心に他の術師が大名として納めている領地

にも広がっていると言うのだから驚き。まあ、天地の武芸者の入信者はあまり居ないのだけだ。

まさか明さんも〈月世の会〉の信者だったとは思わなかった。バリバリ武闘大会に出場していたのは広報か何かだったのかな？

また話が少しズレたけど、確かにこの世界に神と呼ばれる様な存在は基本的に存在しない。

が、それに近い、崇め奉られる様な強大なモンスター——〈UBM〉は存在するのだから、それらも「神」の名を冠する者は殆ど存在しない。

ジョブとしての「神」は唯の人間範疇生物が得られる無形の超級職の種類の一つでもあるし、これもとりあえず考えないでおく。

実態の全く掴めない天罰神とやらやその眷族も違う。……だが、実は前述した様な「神」に近い存在は、確かに実在する。

そう、管理AI達だ。

この世界を運営しているゲームマスターであり、管理者でもあり、絶対者とする、この世界において最も「神」に近い存在だと思ふ。

超高性能な人工の電腦知性を持つ、僕らとは違う意味での超越者。

一体一体が小国一つの情報やネットワークを管理掌握できる程の能力を持った彼らが計十三体。

これだけ切り出すと何を企んでいるのかとか聞きたくなる程に怪しいけど、どうやら管理AI達も前述した“神”程には全能ではないらしい。

チュートリアル、キャラクターメイクの場での会話や極稀にこの世界の中での他の〈マスター〉と管理AIとの関わりが整理され、まとめとして情報サイトやWikiに載っている。

それによると、あの管理AI達にもそれぞれ得意不得意があり、派閥があり、好悪の情すらある。

……稀に特定の〈マスター〉を最優先するかの様な事もあるらしいのはご愛敬か。こちら辺は情報が少なくて真偽は未確定らしいけどね。

……あれ？ もしかして僕の時も最優先されている事になるのかな？ ジャバウオツクとアリス、二人も管理AIが居たし……

——こほん。それともう一つ、彼ら管理AIについて共通して語られている事はある。

それは、管理AI全員が僕ら——〈マスター〉を心から歓迎している、という事。

……彼らも管理AIなのだ。確かに何らかの目的はあるとは思うのだけど、その事に



関しては僕も同意したいと思う。

こんなオーバーテクノロジーなゲームを出しておいて一体何を目論んでいるのか、それは未だに分からない。

だが、あの時の、僕を迎え入れ、そして送り出した時のあの二人の真剣な表情と声、くらいは信じられそうな気がしたからだ。

……まあ、だからもつと運営頑張つて！ という意見もない訳ではないのだけどね！ イベントとかイベントとかね！

◇

さて、少し話はズレる……いや、元に戻るのだけど。ここにLUC幸運と言うステータスがある。

【採掘師】、【賭博師】系統や【商人】系統、【司祭】系統等の特定のジョブ以外では全く上がらない少し特殊なステータスだ。

このステータスが高い事で幸運の名の如く、運が良くなる……という訳ではない。

……ある意味それも当然だ。運という物は世界全体から見た巡り合わせで、一人のステータス如何でどうこうされる物では決してない。

ステータスのデータとして、LUCに関わるスキルや状態異常に対する抵抗判定、採取採掘、モンスター討伐時のアイテムドロップ率などに寄与する物の、逆に言えばそれ以外には殆ど関わりがないし、上がるジョブも極端に少ないので殆ど重視される事が無い、不遇のステータスでもある。

ちなみに、このステータスが高くても運が良くなる訳ではないけどこのステータスがマイナスに行くと色々が不幸が重なって死ぬらしい。意味が分からない。

——そう、(マイナスにさえならなければ)基本的にLUCの大小は幸運の多寡には関係がない。

聖職者系統がLUCに補正があるうとこの世界の聖職者は“神”を信仰している訳でもなければそもそも最も“神”に近い管理AIだつてその先行きに幸運を導いたりはない。

LUCが数万を越える程の値を保持していたつて不幸な出来事に遭遇しない訳でもなければ賭け事に勝てる訳でもない(カルディナにはLUCで勝負を決める賭け事もあらずらしいけど)。

逆に、LUCが殆ど初期値の新人が望外の幸運にも賭け事で大勝したり、幾つもの偶然が重なって(UBM)に勝利したり、ガチャでいきなり超大当たりを引く事だつてあるかもしれない。いいやある筈だ。

そもそも話として、先に挙げた様な極一部のジョブ以外は合計レベルがカンストしている武芸者や戦闘職の超級職であろうともLUCは100前後と非常に少ない値しかないのだから、ある意味当然ではある。

超級職に至った彼らが不幸であったのか、いやそれはない筈！

ならば、「アダムカドモン」のLUC補正がない僕であっても——否、補正がないという事はマイナス補正ですらなく、他のテイアンの人々と同じ立ち場にあると考えるのが当然だと思う。

——よし！

『やめときやいの  
Φ Ω ■ ◎ ∠ ☆ シ ……』

そこ、リン。何言っているかは詳しくは分からないけど黙っているように。



8月15日(土)

今日は春香や竜胆さんと一緒に慶都の中でも特に有名な、天地一の広大さを持つ闘技場施設を観光したり以前はあまり詳しく見れなかった街中をブラブラする予定!

天地でも有数の商業・興行都市として名高い栄えある中立都市。

その上で今では天地を初期国家として選択した「ヘマスター」の初期スタート地点となった事からも人口や各種需要が爆発的に増加した天地の中心!

……まあ、僕はちよつとした事があつて早々に大白宮に移動する事になったんだけどね!

僕が移動したのもデンドロ内時間では二カ月以上前。あの時は本当に初心者中の初心者だったからまともに街の観光も出来ていなかったけど――

上級エンブリオにも進化し、実力的にも金銭的にもかなり余裕が出来た今なら、思う存分に楽しめると思うんだよね!

そんな訳でとりあえず初日は街の中を回ってショッピングに繰り出す――つもりだったのだけど。

竜胆さん曰く、武具に関しては初心者用の装備以外ならばこの慶都で購入するよりは、将都まで行ってから買った方が良いのだとか。

なんでも、【匠神】<sup>ザ・クラフト</sup>や【鍛竜王】を始めとした一握りの最上位の鍛冶師達は天地の心臓たる将都に工房を与えられている事から、腕の良い鍛冶師達はそれに競おうと将都に集まっている為、将都とそれ以外の都では鍛冶師の質が一回りも二回りも違っているらしい。

勿論、鍛冶大国として名高い天地であるからして、当然の様に他の都に居る鍛冶師達だつて他国と比べると十分以上の實力を持っているらしいのだけだ。

……コテツにお土産でも買って行こうと思つたけど出鼻を挫かれてしまった。

ついでに、【陰陽師】や【光術師】で使用するようなアイテムも、術師の都と名高い大宮の店で見た物と比べると……うん、確かに質は落ちるね。春香の言つた通りだった。

……かと言つて、商業都市としても名高い慶都の店にも長所は当然あった。

それは、品物の種類や幅広さ、雑多な雑貨、日用品や名工の技を思わせる工芸品、食文化に闘技場で有用だと喧伝される数多のアイテム群、そして——どの店に行つても存在する「初心者へマスター用」のコーナー。

日用品や雑貨は以前慶都に居た頃からお世話になつていたし、多分他の国では見られ

ない様な “和” を感じさせる工芸品も素晴らしい物だった。

ただ綺麗なだけの工芸品もあったけど、それにプラスして一つ一つにスキルが付与されている様な作成者の実力を感じられる品物も結構あつて見ていただけでも楽しめそうな程だった。

……もしかしたら天地で一番「マスター」が多い都でもあるから、それも狙つてたのかな？

僕も《自動洗浄》《自動修復》のスキルを付与された綺麗な染布や魔力<sup>M</sup><sub>P</sub>を込めると込めた人によって違う何かが起こると言う小さな龍の彫像を買った。ちなみに僕が魔力を込めたら虹色の光球が周囲にホワン……つて数秒浮かんで消えた。

……これ【光術師】の影響じゃない!? 《フォトン》で同じ様な事出来るし!

そ、それはともかく。それ以外で特に僕の目を引いたのが…… “初心者「マスター」用のコーナー”。まだ僕が慶都に居た頃にはあまり浸透してなかった筈の物だった。

その名の通り、性能が多少低くても十分に使用出来る安価な様々な物品を金銭的な余裕がない初心者「マスター」の為に用意された特別なコーナーだった。

低レベルなポーションや霊紙、安価な馬に従属モンスターに【ジュエル】に武器防具装飾品と、今の僕には必要な物はあまり無かったが興味深い物が多い。

……50000リルで安売りされてたタイム済み【小鬼】のジュエルは結構人気者みた

いい。人型で器用でそこそこ頭も良く将来性もある、新人【従魔師】や【陰陽師】に人氣らしい。

数瞬、僕も買おうかなと思ったけど、タイムと言うのはそのモンスターの命を預かる行為。そんなに気軽に決められはしないよね。買うならもう少し考えてまた慶都に寄った時にするべきだよ。

まあ、リンをタイムした時は勢いだったけど……

後、【小鬼】って間引きクエストの時の事を思い出しちゃうから……

買い物後はお待ちかね——三人で闘技場施設の観戦。

前述した様に天地で随一の闘技場施設の広大きさを誇り、中立都市であるという特性からか天地での決闘ランキングで使用するランキング戦もこの慶都で行うらしい。

……何故か闘技場施設を使ったランキング戦なのに不戦勝が結構あるらしいんだよね。謎だ。

闘技場施設内では幾つかのフロアに分かれており、純粹に障害物も何もない真つ平らなランキング戦や練習試合で多く使われる通常のフィールドの他にも岩や砂場等の障害物が多少あるフィールド、足場となる岩場が幾つも突き出ている様な何処かで見ただ様なフィールド、レース競技で使われるらしいコースが描かれている広いフィールド等

様々な場所が区切られており、何処も不思議な緊張感を感じられる……『決闘場』だった。

その内の幾つかは僕らが観戦している間にも賭け試合や練習試合、演武で使用されていて盛況な様子が見られる。

ちなみに、決闘ランキングのランカーでもある竜胆さんはこの闘技場施設の常連についてなかなか詳しいらしく、毎回僕らに実況と説明をしてくれた。

どの試合も違う趣きがあつて楽しめたけど——出場している武芸者が、ほぼ全員が合計レベルをカンストさせている猛者だったのは驚きだ。

それだけではなく、出場していた武芸者の中の一人として、ステータスやスキルに頼った戦闘ではなく、鍛え上げられ、練り上げられ続けた『技』を感じさせる。本当に観戦できて良かった……

メモ：

C 【祝福の宝玉】

B 【コモンルーン・《クリエイトウォーター》】

D 【海の幸セット大盛り】

F 【MP回復ポーションLv3】



F 【10フィートの棒】  
メテルは!?



8月16日(日)

〔Infinite Dendrogram〕リリース一ヶ月記念、公式季節イベント  
開催中!〕

【現在、『ラベンダー祭り』イベント開催中!様々な効果を持った薬草を手に入れるチャンス!】

——うん、まさか遠征中にイベントが始まるのは予想外だったなって。

前回のイベント、とうるかキャンペーンから現実時間で約一カ月、デンドロ内で三カ  
月も経つてるからそりや意識してなかったよ。管理AI運営めえ……!】

今回のイベントは前回と違って一部はティアンの人達にも関係がある。それ言うのも今回のイベントが『ラベンダー祭り』……

そう、一言で、各地の掲示板で呼称されている名称で言うならば『薬草祭り』だったから。

今日と明日、デンドロ内時間で合計六日間は世界各地で薬草類の植物の繁茂率、採取効率、効能等が飛躍的に上昇し、その上七大国各国にそれぞれで特色に合わせた薬草が色んな所で採取できるようになるんだとか。

更に、〈マスター〉はこの期間中に薬草の採取、使用、生産素材として使用した時や、モンスターを討伐した時に貢献度に応じた「ポイント」を手に入れる事ができ、イベント終了後に街のセーブポイントで様々な豪華景品（これも薬草類らしい）と交換できるんだとか！

——地味ッ！ 凄く地味だよ運営管理！

……まあ、それでも折角のイベントだから頑張つて参加したいと思う。ある意味これも仕事（？）なのかな？

ちなみに、天地で入手できる特殊な薬草は「血戦草」。

鮮やかな赤がとても目立って採取しやすい薬草。HPの回復効果と増血効果がある

らしい。

ポーシヨンにすれば緊急時に役立つ一品になりそうだと生産系のスレでは結構盛り上がったみたい。

さて、今日はイベントが始まったのを竜胆さんや春香も知っていたみたいだから、準備を整えたら将都へ向かう道に出て、道すがら薬草を採取しながら歩いていく事に決しました。

三人で一緒に冒険者ギルドで将都への配達の依頼を幾つか請けて、いざ出発！

今まで馬車を曳いてくれてた「疾風駿馬」も「ジュエル」に戻され、馬車もアイテムボックスに収納されて徒歩の旅に。

竜胆さんは僕と春香に地図を渡して「地図を見ながら進む様に」と、言ってきた。

どうやらこれは勉強の一種らしい。春香、確かに箱入りっぽいからね……

地図を見てゆっくり、何度も採取したりモンスターを狩りながらの行軍も悪くない。

……ただ、道を進んでいくとどうしても思い浮かぶのは先日の野盗達。

前回の相手はレベルも低く弱い野盗達ではあったけど、ここは他の国の人間曰く、修羅の島国、天地。

僕達すらもなぎ倒せる実力者の野盗がいない等と言う保証は何処にもないし……何より、ティアンの野盗よりも恐ろしい存在——「マスター」の野盗が出ないとも限らな

い  
の  
だ  
か  
ら  
。

言わずと知れた、不死身の存在にしてまさしく千差万別とも言えるエンブリオを所有するマスター。

P K 関連のスレでは他者から奪い取った薬草類でもポイントになる事が既に証明されており、このイベント期間中であれば危険度は更に上がる。

そして何よりも……先日野盗とやり合った際に発覚した、経験値の問題。

それは、現実の掲示板サイトでも噂レベルの眉唾物として扱われていたが——そう、確かにそれは噂として既に定着していたから。

僕やコテツ以外の誰かが、ティアンを殺しその入手経験値の事を知っているのだ。

……流石にそれを実証してみよう、等とあの世界での酔狂な真似を掲示板で赤裸々に公開した人は居ないみたいだけど、一度でもそれが情報として掲示板に上がっていた以上、秘密裏にそれを「試してみた」人はさてどれくらいいるのやら。

そして、その経験値を、その効率の良さを知った者が深く考えずにそれを利用しようとするば……

とりあえず、今日の旅路の中では遭遇する事は無かったけど、この考えはこれからも

杞憂であって欲しいと思うね。

ティアンの野盗も、竜胆さんが言った通り天地ではあの類の野盗は珍しいのか全く遭  
遇せずに済んだ。

薬草も結構採取できたし善哉善哉、かな？

メモ：

D 【果物セット大盛り】

C 【身代わりお札】

D 【劣化万能霊薬】  
レックス・エリック・シル

E 【エメンテリウム】

F 【岩塊】

岩、  
でかい。

◇

8月17日(月)

昨日は書くのを忘れていたんだけど、実は今回の徒歩の旅の最中では夜毎に道中の村で泊まりながら進んでいたんだよね。

それと言うのも、前回の大白宮への旅路みたいに「マスター」だけの旅じゃなく、先日の慶都への旅路の様な亜竜級の馬に曳かせた馬車の旅でもない。

「マスター」とティアンでの徒歩の旅だからこそ起こる問題……そう、僕のログアウトの問題があったからだ。

流石の僕でも現実での数時間置きの定期的なログアウトは必須だから、仕方ないね……まあ、ティアンだけの旅でも道中に村があれば泊まるのは普通の事らしいんだけど。

なんで態々これを書くのかと言うと……今日のその日も地図を頼りに泊まれる村へ行こうとしてた僕らの下にその村——「緑葉村」の村人が突然飛び出してきて、助けを求めてきたからだ。

曰く——亜竜級以上の實力を持った妖怪が村の近くの森で大量発生してしまい、危機に陥っている。

数が多くて妖怪の実力も高かった為、村の武芸者達は村の防衛で手一杯で問題を解決する余力が残っていない。

将都へ助けを求めに全力で走っていた所で〈緑葉村〉へ向かう僕らを見つけ、助力をお願いできないだろうかと懇願している、という事らしい……

その村人も一人で護衛も付けずに将都まで駆け抜けられる程度には鍛え上げられた武芸者で、決闘ランキングのランカーである竜胆さんの顔を知っていたから是非に、という事みたいだけど……これも有名税と言っているのかな？

ちなみに、野盗の時と違って今回みたいな事は天地ではそれなりに良くある事らしい。

モンスター達を間引く武芸者の実力に沿って生態系が形成されていった結果、弱肉強食の地となり、突然変異、特異強化されるモンスターも多いらしい……流石天地だね！

結果として事件はこの日記を書いている時点で既に解決しているのだけど、今回の事件の原因は突然変異で発生した純竜級の妖怪、「でいだら」だった。

数十メートルもある巨大な人型の妖怪。僕も直接戦いたかったのだけど、有力な魔法攻撃が出来る僕は取り巻きの妖怪退治に駆り出される事になった。

頭目の妖怪だけ倒して他の亜竜級の力を持った妖怪に村を襲われた、じゃクエストを

請けた意味がないから、仕方ないよね。

村の武芸者、男衆もそここの実力は持っていたみたいだけど、彼らには村の防衛に専念して貰って僕と春香で森中の配下の妖怪を討伐して回る事に。

結構数が多かったけど、別に急ぐ旅でもないからね。

……と、思っていたのだけど。

取り巻きの妖怪の探索中、一部の妖怪には《生体探查陣》による探知の効果がなく、目視と自前の直感で探索してたんだよね。

【陰陽師】の他のスキルでも探查系統の術はあるけれど、僕のスキルレベルじゃそこまですらで広域の探查はできないし。【陰陽師】のレベルも中途半端なままだしね。

そんな僕に、春香が……「あれ？ 《魔性探知》は習得してないんですか？」と——  
……それは僕もコストまで上げた【退魔師】のスキル、らしい。僕はまだ覚えていないのだけど。

なんでかと思ったのだけど、なんと《魔性探知》の習得条件は特定のジョブ——つまり、【退魔師】のジョブクエストに関係するものなのだとか。

……【退魔師】のジョブクエストとか、全然請けてないよっ!?

慶都や大白宮の近辺に妖怪とかアンデッドとか、少なかつたから仕方ないと思うよね

……!?



聞く所によると、《魔性探知》以外でも各ジョブでのジョブクエストを請ける事が習得条件であるスキルはそこそこあるらしい。

知らなかった……クエスト関連のスレとかは、あまり見てなかったから……

しかも一番多くジョブクエストを請けていた「剣武者」にはジョブクエストが関連するスキルはないんだとか、がってむ！

リンにも協力して貰って、取り巻きの妖怪退治と、ついでに薬草採取とポイント稼ぎは結構上手く行ったから今回の失態は忘れたいかなと思う！

大白宮に帰ったらジョブクエスト、重点的に請けなきや……

T o B e C o n t i n u e d ……

## 第二十二話 ダンジョン・トラベラーズ

□将都 〈修羅の奈落〉入り口前 【光術師】ジーニアス

〈修羅の奈落〉、というダンジョンがある。

〈神造ダンジョン〉——この世界の法則に則って様々な経緯で形作られた〈自然ダンジョン〉とは違う、管理AI神々によって作られたとされているダンジョンの一つだ。

何故神々が作ったダンジョンとされているのか。それは——そのダンジョンの仕様が余りにもこの世界の基本的な仕様とはかけ離れているからに他ならない。

一つ。繁殖やエレメンタル、植物系統の発生等の出現要因や生態系に関係なくモンスターが湧き出るとする特異性。

一つ。リポップするモンスターの数は一定以上にはならず、そしてダンジョン外へのモンスターの流出が一切起こらない（従属契約して連れ出す場合等を除く）。

一つ。浅い階層では非常に弱いモンスターしか出ないが、深く進んでいくにつれてモンスターはどんどんと強くなり、深部では純竜級を越えたモンスターも、伝説級や神話級モンスターですら出現する始末。

一つ。モンスターと同じ様にアイテムの入った宝箱も稀にリポップし、深部ではその中から今は失われた筈の古代の兵器や、なんと〈UBM〉の特典武器が出てくる事すらある。

一つ。一定のフロア毎にボスモンスターが配置されており、これを討伐すると追加のアイテムも得られる。

一つ。その起源は一樣に詳細が不明であり、誰が作ったのかも、どの様に作られたのかも一切記録には残っていない。

一つ。そのダンジョンを完全に踏破した者には神より莫大な報酬が与えられると言  
う……………

それが、ティアンの人々に伝わる〈神造ダンジョン〉についての概要だ。

だがしかし、そのダンジョンの説明は一部の〈マスター〉、というよりゲームやファンタジー物が好きな〈マスター〉達にしてみれば、まさに期待していた通りの『ゲーム的なダンジョン』であり、この情報が知れ渡るや否や多くの〈マスター〉が熱狂していたらしい。

実に多くの〈マスター〉達が〈神造ダンジョン〉に突撃しようとしたが……事はそう上手く進まない。

何故なら、各〈神造ダンジョン〉には各々に侵入条件が設定されていたから。

その特性から基本的に各国に管理されている〈神造ダンジョン〉。当然ながら、基本的に管理している各国に所属しなければ入る事は許されない。

難易度の低いクエストや多少の金銭で解決できるアルター王国の〈墓標迷宮〉や大名から信任を得れば基本的にパーティーメンバーも含めてフリーパスの〈修羅の奈落〉はただ良い方だ。

そもそもレジェンダリアやドライフやグランバロアみたいな〈神造ダンジョン〉がある環境の方が問題で、案内役にカンストレベルの「冒険家」系統が必要な迷いの森の奥地だったり、超極寒地帯で入り口周辺を純竜級のモンスターがうろろしてたり、深海にある上に迷宮全体が水没してて水中行動能力が前提だったりする頭おかしい〈神造ダンジョン〉も少なくない。

さて、そんな良い方と噂の〈神造ダンジョン〉である〈修羅の奈落〉の【探索許可証】を手に入れた僕達も意気揚々と挑戦した訳だけど。

……今では〈修羅の奈落〉の入り口でMP<sup>魔カ</sup>切れの疲労感でぐったりしてるんだよね。



「どうやら、良い経験になった様で何よりです。身体はどうですか？ 状態異常が残っていたら大変なので確認しておいた方が良いでしょう」

「竜胆さん……」「竜胆師範……」

精神的に疲弊している僕らを見て涼し気な顔でそう言う竜胆さんを見て、春香と二人して半眼で睨む。

いくら事前に「救命のブローチ」を渡されていたとは言え、まさかあんな……あんな、畏<sup>おそ</sup>ダンジョンだったとは思わなかった。

そう、事前には濁されていた（修羅の奈落）の特徴は……大量のモンスターと、大量のトラップが侵入者を迎え撃つ、非常に危険な高難易度ダンジョンだったのだ。

部屋と部屋を通路で区切られ、通路や部屋の床、壁、天井を問わず所々に種々様々なトラップが仕掛けられ、部屋からは多数のモンスターが雪崩れ込む。

「何処のローグライク？」と思ったけど、この人間の命が儂い世界でリアルなローグラー

イクダンジョンって、かなり難易度が高い。

まず、数居るモンスター達はそういうゲームと違って通路に戻って一体ずつ戦おうとしても、高いステータスに裏打ちされた身体能力で三次元的に襲い掛かって来るし（こちらも慣れないながらも応戦した）、そもそも数メテルはある人間サイズの通路だと短剣等ではない普通の刀剣類を振るうのに困らないのは良いけど、「小鬼」や小さく中サイズの魔獣や魔蟲等は普通に複数体同時に襲い掛かってこられるからむしろ不利になる事すらある。

基本的に一つの階層には同じ種族のモンスターが出てくるからモンスター同士で連れ携してくる事も当然の様にあるし、モンスターの数も非常に多く、索敵もしていないの  
に間引きクエストを張り切っていた時と同等以上の数と戦う羽目になった……

そして、そんなモンスター以上に罠も厄介な物が多かった。

どうやら宝箱やモンスターと同様、何らかの仕様により再出現リポップしているみたいで、しかもローグライクのゲーム等とは違い、リポップにタイミングはないのか探索中に突如足元に罠がリポップするという事もありえるらしい。意味が分からない。

罠の種類も豊富で、壁から矢や槍が飛び出る罠なんて序の口、騒音が数十分鳴り響いて集中を乱しつつもモンスターを呼び寄せるアラームトラップ、粘着性の糸を使ったトラップや、明らかに魔法的な罠も多く見られた。

特に魔法の罫は状態異常に関する罫が多い為、一時も気が抜けない……絶えず「陰陽師」の探知系統の術を展開していなかったら危なかったかもしれない。

そのせいでMPが少なくなつてモンスターを魔法で殲滅もできなかつただけどね！

せめて、僕と春香だけじゃなくて、もう少し人数を増やして戦力があれば対処はできたと思うんだけど……

まあ、へ神造ダンジョンを楽しみにし過ぎた僕らも悪いと言えば悪いのかもしれないけど！

「いやあ、へ修羅の奈落」の洗礼を受けるのはこの天地の武芸者の誉れ。それも手を貸さずとも十六層まで二人だけで攻略できるとは。お二人とも流石ですね」

「せめて事前にもつとこう説明を……それじゃ洗礼にならないのかもしれないけどね」  
「……これもお父様の指示なんでしょうか」

ため息を吐きながら言う春香。僕はそれで正解だと思うよ。竜胆さんも少し申し訳なさそうにしてるし。

……誤魔化そうとしている様な魂胆もある気がするけどね！

さて。そんなやり取りの後、僕らは改めて竜胆さんに〈修羅の奈落〉についての事を教えて貰う事になった。

〈修羅の奈落〉。

この天地の将都のとある場所から地下へ地下へと続いている〈神造ダンジョン〉である。

〈神造ダンジョン〉であるこの〈修羅の奈落〉のダンジョンとしての特徴は、名前の通り修羅が如く——大量のモンスターとトラップにある。

他の〈神造ダンジョン〉と比べても非常に多いモンスターのリポップ量、そして種類の豊富さもその数もしつかりと兼ね備えている多彩なトラップ群。

トラップの一環なのか、定期的にダンジョン内の床や壁や天井が動いてフロアが再形成される事すらあるらしい。不思議なダンジョンか何か……？

このトラップ群は基本的に下層へ向かう毎に危険度が上がっていき、深層近くまで進んでいくと即死デストラップもかなりの頻度で登場する様になるらしい。……殺意高いね!!?

ちなみに、そんなに苦労する〈修羅の奈落〉なのだから、宝箱もさぞかし期待できるのだろうなと考えるのだけど、宝箱の量や質は他の〈神造ダンジョン〉の平均と大して変わらないらしい。悲しい……



大量に出現するモンスターから戦利品や経験値は得られても、罠からは基本的に何も得られないのにな……

しかし、それはそれとして〈修羅の奈落〉は仮にも〈神造ダンジョン〉。例え多少、と言えない程のデメリットがあつたとしても無尽蔵にモンスターと宝箱を生成するといふその特性は変わらない。

むしろ、侵入手段が容易な点を鑑みればこの程度のデメリットは無いも当然……とは言いたくないけど、そう言われているらしい。

それどころか、天地の人々テイアンはこのダンジョンにおけるそれ以上の付加価値を見つけてしまったのだ。

それは、そう——修業場と言う価値を。

……試練の如く大挙して押し寄せてくるモンスター。意識が戦闘のみに偏る事を許さぬ大量の罠。

それら乗り越えた先にある強敵フロアボスとの戦いと、報酬としての宝箱。

しかもこれらは奥へと進んでいくに連れて段々と危険度と難易度を上げると言う……

——だから、天地の武芸者はここを修業場として利用していたのだ。

モンスターの大量暴走や戦争においても十分な戦闘が可能に大量のモンスターと

戦う経験が積めるこの〈修羅の奈落〉を。

戦闘能力だけではない第六感を、役割を分担する能力を、多種多様な人間が嫌がる畏れの知識を得られるこの〈修羅の奈落〉を。

モンスターの戦利品を、宝箱をこの国に住まう者の財産とする為に、強くなる為に、武者の自分の腕試しの為に……

——まあ、分らないでもない。

この天地のお国柄と、〈神造ダンジョン〉の性質を考えれば、むしろまだマシな方なのかもしれない。

多分、天地の武者ならもつときつい〈神造ダンジョン〉でも嬉々として挑戦していただろうからね。

ただ、それがエスカレートして初挑戦の際に「洗礼」だと言って情報も渡さずに放り込むのはどうかと思うけどね！

……まあ、【救命のブローチ】を貸して貰った上に戦闘には参加しなかったけど着いてきてくれたんだから、竜胆さんも気を使ってるのだとは思うけど。



さて。

〈修羅の奈落〉への初挑戦流も済ませ、竜胆さんに此処の説明も十分に受けて。

それじゃ準備を整えたら早速再挑戦——とは、流石に行かなかつた。

次からは普通に天地でも上位の武芸者である竜胆さんも戦闘に参加してくれるとの事だけど……正直、それだけだと全く足りないのだ。

勿論、僕と春香だけだった時よりはモンスターの殲滅力も経戦力も飛躍的に高まるが——どうしても、あのモンスターの数を相手に三人だけで挑むのは分が悪い。

……春香や竜胆さん曰く、〃広域制圧型〃や〃個人戦闘型〃だとか色々戦闘のタイプを聞いたけど、それは長くなるから省略する。

重要なのは、この三人共が個人戦闘型であり、そしてこの人数だと〈修羅の奈落〉のモンスター相手に不安が残る、という事。実力的な面はそこまで問題はないのだけど。

そうと決まればやる事は単純だ。

そう——パーティメンバー募集である！



そうして集まったやる気満々のメンバーがこちら！

パーティの引率役！ 天地決闘ランキング第二十二位！  
当然ながら合計レベルは  
カンスト！ 竜胆直寿さん！

メインジョブは【鎧武者】アーマード・サムライ、サブジョブとして【格闘家】グラップラー【拳士】ボクサー等！

特典武器の全身鎧を最大限に生かした豪快な戦法の頼れる先達！ 当然前衛！

フレンドリストから偶然将都に居たのを勧誘！ 宗教勧誘はご遠慮するよ！ ナイ

スミドルな植田明さん！

メインジョブは【連闘士】チェイン・グラディエーター、サブジョブとして【戦士】【武士】【闘士】等！

彼が持つエンブリオ【苦鍛窮宮 ダイダロス】は珍しいTYPE：ラビリンスの簡易ダンジョンを生み出すキャッスルの上位カテゴリー！

……ダンジョン狩りには使えない！ ステ補正もDEX特化らしいから補正もあまり期待できない！ 己の力や技を頼りにへ神造ダンジョンを体験しエンブリオを強化したいのだから！ ジョブからしても当然前衛での参加！

フレンドリストから勧誘二人目！ ステータスは最強！ レベルも竜胆さんに次いで高い！ 名前が発音しにくいよモヨモト！

メインジョブは【修行者】！ サブジョブとして【大戦士】グレイト・サムライ【大武士】【狂戦士】等

！

【修行者】はステータス強化スキルに特化したジョブだからか、彼のエンブリオ【極天覇道 ハジユン】の極大のステータス補正も併せてステータスが純竜級にまで達している強者！

ただしスキルは色んな意味でお察し……典型的なHFO！

ボス以外ならどんと来いらしい！【修行者】の装備制限で籠手しか武器ないのにな  
！ 前衛しかできない！

パーティの紅一点！ 大白宮の都のお嬢様！ 何気にデンドロ口内で一番付き合いが  
長くなってる気がする西白寺春香！

メインジョブは【軽剣士<sup>フエンサー</sup>】、サブジョブとして【光華武者】【華武者】！

レベルはパーティ内で一番低いけれど特化したジョブ構成と装備品の力でAGIは  
パーティ内トップの回避盾！

今回のへ神造ダンジョンでは大幅なレベルアップが期待できそうな気がするね！

勿論前衛！

バランス悪いとか結局範囲攻撃が碌にないとか色々あるけど………

罫の探知は！？



8月18日(火)

昨日一昨日と、結構寄り道もしたけどようやく！ 無事に天地の要所、【征夷大將軍】が治める都、将都へ到着した。

七大国の一つ、天地の心臓と言われるだけあって人口も多くて活気溢れる街なんだけど……なんて言うのだろう。

慶都や大白宮と比べて明らかに“圧”が違うって感じがするんだよね。

竜胆さんに聞いてみると、それはこの将都に居る数多の武芸者達の威圧感……つまり、力量を感じ取っているらしい。

……現実では全く使わない感覚な気がするよっ！

まあ、つい最近強敵<sup>UBM</sup>とも人間<sup>野盗</sup>とも戦ったから、そんな感覚があっても不思議じゃない様な気もするけど。

確かに、明らかに慶都や大白宮よりも多い、そこらを歩く武芸者らしき人達を意識して見てみればなんとなく相手の力量<sup>レベル</sup>がどの位なのか分かる気がする。

超級職っぽい凄い威圧感を持った人が短時間で二人もすれ違ったのは多分天地だけ

らかなくて……

さて、将都に到着した後は冒険者ギルドで配達依頼を終えて宿の手配も済ませ——いざ行かん、〈神造ダンジョン〉、〈修羅の奈落〉へ！

……と、思っていたのだけど。

竜胆さんの提案でまずは僕と春香だけで腕試しに挑戦してみる事になったのだ。

〈神造ダンジョン〉の低層は本当に初心者が戦う様なモンスターしか出ないらしいからぬ。慣らしとしては良い塩梅かなと思えたのは、五層目までだった。

……モンスターとトラップ、多っ!?

そう、後で竜胆さんに聞いたのだけど、〈修羅の奈落〉は多量に大量なモンスターとトラップで侵入者を歓迎するある意味正統派に高難易度な〈神造ダンジョン〉だったのだ。結局、罫の探知用のMPが危なくなつたのと殲滅力が足りなくなつたから、十五層のフロアボスを斃して大量の雑魚の中に亜竜級モンスターが混ざる十六層で引き返す事になつたよ……

半日強のダンジョンアタックで後は宿屋に戻って休みながら竜胆さんに〈修羅の奈落〉についての事を講義して貰つた。

〈修羅の奈落〉。



天地に在する（神造ダンジョン）で、その起源は不明だが少なくとも先々期文明時代の後、天地が一つの国として形を成してきた頃には既に存在したという。

その場所は今僕らが居る将都……なのだけど、実はこのダンジョンの入り口の場所は少し特殊であるのだろうか。

どう特殊なのかと言うと——なんとその入り口は「征夷大將軍」の居住している城の地下にあるのだ。

しかし、このダンジョンは別に今代の「征夷大將軍」の家が管理してきたとか、そういう訳ではない。

なんと、この（修羅の奈落）は「征夷大將軍」が代替わりする度にその当代の居住している城の地下へ入り口が転移ワープするんだとか！ ……どういう事なの!?

非常に珍しい特殊超級職、或いは「征夷大將軍」そのものか、「征夷大將軍」の土壌となる天地と言う国に何か深く関係があるのだろう、と言われているが、その謎は未だに解明されていない。

まあ、詳細が解明されている（神造ダンジョン）なんて基本的になんただけどね！

その特徴を一言で表すなら……「リアルなローグライクダンジョン」だろうか？

かなり広い空間を部屋と通路で区切られた、地下型のダンジョン。……地下つて言っても前述の仕様を鑑みるに入り口からダンジョンが存在する別空間に転移している様

な気もするけどね。

まさにゲームらしくモンスターもトラップも自動生成され、フロアを降りる毎に各々の性能が上がる、典型的？　なダンジョンだと思う。これはどの〈神造ダンジョン〉も共通らしいけど。

……トラップとモンスターの多さを除けばね！

圧倒的多数の敵を制圧、殲滅できる戦闘スタイルの事をあの世界では広域制圧型、広域殲滅型、と言うらしいけど、天地の武芸者は、いや他の国であろうとも大多数の戦闘の人間の戦闘スタイルは対少数を最も得手とする個人戦闘型に分類される。

当然ながら僕も春香も、そして竜胆さんだって個人戦闘型だ。

そんな僕らが自前のMPを多過ぎる罫の探知に使っていて余裕がなく、「ラスリルビウム」に充填してある分を除いて他の魔法も使えない様な状況で戦うと言うのは、非常に難しい。本当に難しい……

だからこそ、そんな状況を学べるこの〈修羅の奈落〉が重宝されているのだと思うけど、うん。本当に天地の武芸者のバイタリテイは凄い。

さて、だからと言って〈神造ダンジョン〉攻略を諦める訳には行かないのがゲームーにして武芸者のサガという物。

探査魔法を「符」に込めながら、商店を回って使えそうなアイテムや消耗品を増やし

ておけば……

ううん、それが必要だけど、やっぱり必要なのは人数……かな？

◇

8月19日（水）

今日から本格的な〈修羅の奈落〉ダンジョンアタックに挑戦！

……勿論準備を整えてから、整えてからなのだけど……

ある意味、一番手強かったのが人集め——パーティメンバーの募集だった。

言わずと知れた天地の心臓、将都。

そこに集まる武芸者のレベルも高く、冒険者ギルドに居たり街中で見かける武芸者達は低くても合計レベルが350を下らない様な猛者ばかりだ。むしろ500カントの割合が非常に多いくらい。

……そして、この天地でそこまで鍛錬と修練と修羅場を重ねてきた猛者達にとって、僕らは非常に頼りなく見られるらしい。

確かに、装備や〈エンブリオ〉の補正を入れて戦力にはなるけど、天地の歴戦の武者達と競える様な経験があるかと言えば、ある筈がないのは間違いない。

当然ながら同じ年頃の年少武者も見つからず、レベルや経験に近い武者を探そうとしても運悪く見つかる事はなかった。

ならば、〈マスター〉はどうかと言うと……まず、他の都に比べると将都にはあまり〈マスター〉が居ないという悲しい事態を思い知る事になった。

然もありません。天地を選択した〈マスター〉の初期スタート地点は中立領である慶都で、そこから他の自分が所属する領地を選ぶ形式なのだが……現時点で既に最大勢力にして既得権益も強そうな将都にはあまり〈マスター〉は集まらなかったらしい。

所属している武者者と競う難易度の高さ、判官鼻肩、慶都からの距離、初心者用の安価なアイテムの少なさ、周辺のモンスターの環境、〔征夷大將軍〕って怖そう、エトセトラエトセトラ。

……他にも、中立領である慶都から出たくない生産型がいたり、すべての領地を見て回るコンプ勢がいたり、〔征夷大將軍〕相手じゃ神造ダンジョン入場券でもある〔修羅の奈落探索許可証〕が手に入れ辛そうだから敢えて他の領に行く人がいたり、そもそも一つの領地固執してない人も多かつたりして将都に居付く〈マスター〉の数は非常に少ないのだ。

罨満載の〈修羅の奈落〉のダンジョンアタックだから、〈マスター〉のパーティーメンバーが一番楽だと思ったのだけど……

……と、そんな事を考えながら商店で【MP回復ポーション】や【解毒薬】等の消耗品を買っていた時、ふとフレンドリストを見ると——なんと、二人もこの将都の街中に居たのだ。

早速その二人——武闘大会で知り合った明さんとモヨモトに接触してパーティーの勧誘をすると二人は喜んで快諾してくれた。

どうやら二人の目的も〈修羅の奈落〉で、地道に討伐クエスト等をこなして顔売っていたらしい。

単純にステータスがなくて強いモヨモトと、相手を様々なデメリット付きの簡易ダンジョンに隔離できる明さんの【苦鍛窮宮　ダイダロス】があれば純竜級のモンスターでも狩れるのだとか。これは頼もしい。

……と、その時はそう思っていたのだけどね？

実際に竜胆さんも入れたパーティーメンバーとしては、竜胆さん、明さん、モヨモト、春香、そして僕の五人……………

前衛しかいない！　魔法も支援も回復も探査も基本的に僕しか出来ない！　前衛しかいないから通路じゃ非常に戦いにくい！

竜胆さんもモヨモトも罨は漢感知とリアルスキルの直感と身体能力頼りだし明さんの【ダイダロス】はへ神造ダンジョンへ内じや使えないし殲滅力は抜群に上がったからどんだん進んで【符】も【MP回復ポーション】もゴリゴリ減っていく……

この中じや親に貰った装備品マントウアイテムのお陰とは言え、多少の魔法攻撃が出来る春香が天使に見えるよ……

烏丸達と組んだ時、とてもバランスが良いパーティだったんだなと改めて思い返しなからも狩り自体は順調に進んでいた。狩り自体は。

誘ったへマスターへは既に二人共僕と同様に上級エンブリオに進化している事もあり、個々の実力は高かったから春香と二人だけだった時と比べて安定感が増していた。

……バランスは悪いのにね！

全身鎧の特典武器を【鎧武者】のスキルで強化した竜胆さんと、エンブリオのステータス補正でENDが5000まで達しているモヨモトの二人が優秀なタンクとして最前衛で壁をやってくれるお陰で僕の方にモンスターが来る事は稀だったし、明さんと春香がフォローして抜けてきたモンスターは即座に倒されてたからね。

……僕も基本的に前衛で、自衛くらい普通にできるって事忘れられてないよね？

五人でのパーティは僕の消費以外は特に問題なくへ修羅の奈落へ突き進み、最終的に亜竜級上位から純竜級下位のモンスターが出現する二十五層付近で狩りを行う事に

決定した。

とは言っても、パーティーを組んでの初回の狩りではそうして当面の狩場を決定したら将都まで戻る事になった。

何故なら、〈マスター〉である僕らはどうしても定期的にログアウトをする必要があるからだ。

僕ら〈マスター〉がログアウトしている間テイアンである二人だけには出来ない。

交代でログアウトするというのも出来るが、どちらにしろこの〈修羅の奈落〉でずっと戦闘を続けていると身体的・精神的な疲労で集中力も落ちてくるので適度な休みは必要なのだ。

モンスター狩りと休息はバランス良く行う様に、とは天地の武芸者の常識でもあるからね！

……まあ、僕はそんな休憩の時間中にもMPが回復する度に【符】に探知魔法を込める作業があつただけだ。

それを見かねてか、三回目のダンジョンから帰還と休息の時に春香は【斥候】<sup>スカウト</sup>に、明さんは【狩人】<sup>ハンター</sup>にジヨブチェンジしてくれた。嬉しいね！

<sup>スカウト</sup>斥候のいない冒険は無謀である事の例えだ、と昔の本にもあつたからね。

まだ二人共ジヨブレベルが低いけど、これで負担が大分減るよ……！



8月20日（木）

今日の分の狩りで明さんの「狩人」も春香の「斥候」のジョブレベルも随分と上がり、順調に「修羅の奈落」で狩りを続けていた、いたのだけど……

リアルで約二日、デンドロ口内で六日も連日「神造ダンジョン」に潜る日々が続いて流石に根を上げる事になってしまった。

……コテツが作成した「ミスリルソード」が。

思えば、武闘大会に出る直前に鍛えて貰ったこの剣で随分と無茶をした気がする……武闘大会を始めとして、間引きクエストで大量の鬼族の血を吸い、「UBM」との激戦にも耐え、村を襲っていた妖怪達を斬り伏せ、そして「神造ダンジョン」で迫りくる大量のモンスター達を切り捨てていった良い相棒だったのだけど、ついにこの時が来たね……

特典武具やTYPE：アームズ系統のエンブリオと違い、当然ながら武器や防具は使



えば摩耗するしそれが限界まで達すれば使い物にならなくなる。

むしろ、明らかに数段以上格上の剣だったあの「ラスリルビウム」とまともに斬り結べただけ凄いよ。

普通は武器以上に硬い相手を全力で攻撃したり、圧倒的な攻撃力を持つ攻撃を放たれば摩耗など関係なく武器も防具も耐久を超えて壊れてしまうんだけど、ここまで持つてくれて本当、助かったよ。

防具は……あまり被弾してないから損耗的には大丈夫だけど、性能的にはそろそろ新しいのが必要になる時期かな？ どちらにせよ、大白宮でコテツと合流してからの話になるんだけど。

そう、今日問題になったのは流石に武器なしでの戦闘は難しいと言う事だ。

……格闘術？ それはまだ練習してないからなあ。デンドロ口やっていると余裕があったら嗜んでみようかなという気にもなるけど。

【10フィートの棒】が武器として使えればとも思っただけど、流石に強度的にダメっぱいね。

そんな訳で、現実世界での夕方頃から明日の朝頃まで……デンドロ口内時間では一日半程長い休憩を取る事にしてその間に将都での買い物を楽しむ事にした。

何せ、将都の鍛冶師達は天地で随一の実力を持つと評判らしいのだ。天地で随一、と

いう事はデンドロ口内では一番と言っても過言ではない。

……まあ、確かに楽しみではあったんだけど、やっぱりコテツが作った奴が良いなあ。

結局、買ったのは中堅武芸者用の長剣である「エレメンタルブレイド・天」と太刀の「十六夜」だった。

「エレメンタルブレイド・天」は剣としての性能は使用してた「ミスリルソード」の若干ではあるが純粹強化の様な物。

装備スキルを発動させる事でMP<sup>魔力</sup>を消費して天属性のいずれかの属性を一定時間剣に付与する事が出来るんだとか！ 地味かもしれないけど、中々に使い勝手は悪くないと思う。

「十六夜」は黒い刀身をした太刀で、今までの武器と比べると少々取り回しに難があるけど闇属性に属する装備スキルが付与されており、斬り付けた相手を闇属性の魔力で更にHPを減少させる代物。

〈修羅の奈落〉では使わないけど、品質も悪くないし値段も良い感じだったので予備の武器として購入しておいた。御満悦。

そして、もう一つ。

ううん、正確には武器じゃないのだけど……将都の商店等を散策して見て回っている

時に、つい目に留まった物……いや、者があつたのだ。

それを見つけたのは、タイムモンスターやティアンの奴隷を販売している商店。

【陰陽師】が使役する鬼族や妖怪ばかりだった大白宮の店や、初心者用のタイムモンスターが多かった慶都の店とも違う。

亜竜級や、数は少なかったけど純竜級のモンスターも扱っている将都の高級店。

その店で見つけた、【ジュエル】に入れられた一匹の亜竜——火竜だ！

ファンタジーの代表的なモンスターは？　と言えば当然ながらドラゴン。

ドラゴンの代名詞と言えば絶対に炎の吐息ファイアブレスだよね。

これは幾ら時が経とうとも変わらない浪漫だつて思うんだよ！

その中でも、この子だ、という最初に目が留まった子がいた為、金額も買える範囲だったので即金で購入！

……いつかの日記で書いたのと反するみたいな感じだけど、あの子は逃せない！　つて感じがしたんだよね。

リンと同じ様な気配と言うか……うん。後悔はしてないかな。

天竜種フレイム・デミドラゴンの一種、【火炎亜竜】の中でもレベルや年齢と比べて身体的なステータスが低いという事で亜竜の平均よりも安めだったけど、全然ハズレなんて事はないと思う。

感じられるこの感覚、その身の内に秘めている高い魔力M<sup>P</sup>、澄んだ瞳に宿る高い知性、紅

蓮に輝く鮮やかな鱗。どれを取っても凄く素敵だよね！

……購入して早速スキンシップしてたらリンに体当たりされたけど。

名前は少し迷ったけど、安直に“イグニス”って付ける事にした。

フレイルム、ブレイズ等からリンとも感じが近いレイ、って名前も考えたんだけど、光属性魔法の《レイ》と紛らわしいし、何故か何となくダメな予感がしたからね……

こういう直感には従っておいた方が良さそう思う。リンともイグニスとも出会えたのも直感のお陰だしね！

炎を吐き出すドラゴンの背に乗って空を駆る……早速夢が一つ叶いそうだよ。

これからよろしくね。イグニス！

To Be Continued……

## 第二十三話 精算・帰還

8月21日（金）

今日も多少の休憩を交えながらの〈修羅の奈落〉でのモンスター狩りをした。

……こう書くと変わり映えがしない様に見えるけど、実際には非常に密度の高い三日だった。

そういえば、こうやって連日一日中デンドロできるのも夏休みが終わるまで、かぁ。

——まあ、それはともかく。

既にデンドロ内で数日もの間同じダンジョンにアタックして来ている現状、パーティ全体での狩りも慣れが生じ始めて来ていた。

特に春香や明さんが顕著なのだけど、〈神造ダンジョン〉の特性なのか、同じ種族のモンスター達であまり個体差がなく、モンスター達の癖を見切つて頸部や頭部に華麗に一撃を見舞っている姿が印象に残った。

……まあ、二人や僕のステータスだと致命部位に全力攻撃を仕掛けても一撃で倒せるモンスターは少ないのだけど。

それでも今まで以上に効率的にモンスターにダメージを負わせ、メインタンクにして

メインアタッカーのモヨモトと竜胆さんもかなり楽になっていた様に感じられた。

春香や明さんは殆ど被弾もしなかったから《治療符》もあまり使わずに済んだのは僥倖だった。

僕も、今まで貯めてきた【符】と自然回復するMPを如何に使ってモンスター達を効率良く追い込めるか地味に楽しくなって来たというか……

……ほら、〈神造ダンジョン〉なんてこういう機会がないとあまり来れなさそうだし、ならばやはり全力で結果を出すのが最良だよな？

まあ、そうやって魔法使っていると節約していったってMPに限界が来て【MP回復ポーション】を使う事になるんだけどね。本当にリポップ多いし、早いから。

そして、この〈修羅の奈落〉での稼ぎを考えるに【MP回復ポーション】を使い倒したって嫌でも黒字になるって気付いたのも今日だったんだよね……

僕達が戦っている第二十五層付近。亜竜級や純竜級の魔獣や魔蟲や鬼族と言った、モンスターの中でも特に数も種類も多いモンスター達がリポップするから、多分戦利品の合計額は凄い額になってるんだよね……

やっぱり、〈神造ダンジョン〉は侮れない。

最初に〈修羅の奈落〉の事を教えて貰った時には罨ばかりで稼ぎは少なそうだと思っていたと言うのに。

以前は一つ手に入れるのにも苦勞した【宝櫃】。

それがこんなに大量に手に入るとは、成長を感じられる……という事にしておきたい。

そうそう、成長と言えば。今日の狩りで【光術師】のジョブレベルがカンストするに至ったのだ。やったね！

光速の攻撃魔法《レイ》や、【盲目】の状態異常を与える《フラッシュ・バン》と言った有用な魔法スキルも習得。【ラスリルビウム】との戦いの時から良いな、と思ってたんだよね。

これで戦術の幅が広がると言う物、だね。

ちなみに、次にメインジョブに据えるのは少し迷ったけど【剣鬼】としておいた。

今即座に必要なのは魔法職のジョブレベルを上げる事によって得られるMPのステータスだろうけど、現時点で【MP回復ポーション】や【ラスリルビウム】に蓄積してあるMPだけで十分賄えているからね。

上級職のジョブレベルによって得られるステータスは下級職のそれとは段違い。

……皆前衛で戦っているのを見ると、僕もうずうずするというか、まあそんな感じが多少はあるからね。

それと、成長と言えばもう一つ——なんとというか、直感というか第六感というか、そ

れが鍛えられている気がするんだよね。

……自分でも何を言っているのか分からないけど本当にそんな感じなのだ。

春香と明さんの「斥候」と「狩人」のジョブレベルと探知スキルのスキルレベルが上がるまでは僕もまだ【陰陽師】の探査系魔法で罫の探知を一緒に担当してただけ……

続けていく内に、探査魔法を使っていなくてもなんとなく罫の所在が分かる様になっていたのだ！

……恐るべし、天地の「修業場」。こんなリアルスキルまで鍛えさせるとは。

ちなみに、竜胆さんからは「もうそんな域に来たのですか。才能がありますね」と褒められた。うん、才能はあるね!?

才能が変な方向に行つて第三の目とか開いたりしない事を祈っておく。

……あ、どっちの世界にも神は居なかったね。残念。

しかし、こうして書き出してみても本当に今日はダンジョンで狩りしかしていないね。

三十年以上昔のオンラインゲーム全盛期の話を思い出す不健康の極み。自分の感覚ではダンジョン内を駆けずり回つた感覚なだけあつて混乱するけど、これが廃人の生活と言う物なのかな？



モヨモトは僕と同じ夏休み中の学生だつて聞いたけど、明さんはそういう生活がデフォルトらしいんだよね。

その精神力と集中力は尊敬できるかも……？ いや、尊敬したらそれはそれで怒られそうな気もするかな？

それと、もう一つ。

もう一度見返してみても順風満々なダンジョン狩り風景だつただけ……折角仲間にしたイグニスを使えなかつたのは残念だつたなあ。

地下・屋内型のダンジョンだとしても大型のモンスターは動きにくいし、そもそも僕の従属キャパシティじゃ亜竜級のイグニスは入れられなかつたから仕方なかつただけだね。

その分リンは活躍してたけど、こうなったら【従魔師】も早くレベルを上げたくなくなるね……



8月22日(土)

今日はデンドロ口内で半日強、一回ダンジョンに潜って今回のダンジョン狩りを終了する事にした。

デンドロ口内時間にして十日間以上二つのダンジョンに潜っていたのは初めての経験。疲れたけど、実りは多く充実した狩りが出来たんじゃないかなと思う。

既に合計レベルがカンストしている竜胆さん以外は経験値も大量に入手し、そして戦利品も……というか、戦利品は本当に予想以上の数になったんだよね。

主に戦っていたのが亜竜級や純竜級のモンスターだったから、多くは「宝櫃」と言う形での入手になったけど、へ修羅の奈落の性質から数が非常に多くなってしまっただけで分担して開けて精算するのも一苦労だった。

……本当は「宝櫃」のまま所定の所に売却するという安牌も出来ただけで、全会一致で開封するという事に決まったのだから是非もないよね！

へマスター、ティアンを問わずに天地に居る人は挑戦心ばかりだ……僕も含めてなんだけど。

【宝櫃】を開封すると【宝櫃】をドロップしたモンスターに由来するアイテムが一つと、そのモンスターのレベルやステータス帯に応じたアイテムがランダムで幾つか手に入る事が出来る。

このランダムで、と言うのが存外厄介で……そう、運が良ければ有用なアイテムや装備品が出る事もあると言うのだからこれは開けない手はないと思うんだよね。

実際に、主に討伐していた亜竜級上位や純竜級下位のモンスターがドロップした【宝櫃】からは幾つも高レベルの装備品が排出されていた。

装備可能部位や性能、装備スキル、装備制限等は様々だったけど、うん。パーティ用に借りた部屋に脚の置き場が無い程に高レベルな装備で埋め尽くされるのは圧巻だったね……

開封が終わった後は冒険者ギルドの【書記】の人を呼び、装備品と戦利品の査定をお願いした。

パーティでのトラブルを避ける為に今回みたいな形で冒険者ギルドを利用するのは常套手段なのだとか。計算が手間だからじゃなかったんだ……違うんだよね？

……まあ、その開封と査定だけで半日が過ぎ去ってしまうんだからそりやそういうジョブでもなきややりたくもないか。

ちなみに査定代金はへ神造ダンジョン産の戦利品だからと手間賃等も含めて10万リルだった。拘束時間を考えると妥当……なのかな？

結局、最終的に精算されて分配されたお金は【エレメンタルブレイド・天】や【十六夜】、そして各種消耗品やイグニスを購入した分の資金を補って余りある、というより圧

倒的に上回る程のお金を貰えた。

……人数で五等分にしてこれなんだから、本当に〈神造ダンジョン〉は儲かるね。そりや各国が躍起になって管理するだけはある。

また、それだけではなく、【宝櫃】から排出したアイテムで三つ……腕輪型の高品質なアイテムボックスと装備品を二つ、【プラチナム耳栓】と【サーマルマント】も貰う事が出来た。

【サーマルマント】

『外套防具』

装備する事により、装着者を温度変化から守る魔法のマント。

・装備補正

防御力+140

・装備スキル

《適温調節》

《熱量変化耐性》Lv2

※装備レベル制限：合計レベル200以上

【プラチナム耳栓】はある種ついで（こちらも音を媒介とした状態異常耐性付きのマ

ジックアイテム) だったけど、こっちの「サーマルマント」は特に人気で有用な品物らしい。

特に《適温調節》のスキルが気温の変動が激しい他国に行くのならば半ば必須だ、と竜胆さんに聞いた。

実際に装備してみると連日のダンジョン攻略で火照っていた身体が仄かに涼しく、楽になった感覚で非常に快適だ。

価格にすると300万リルを越える品物ではあれど、これは良い。実に良いね……

精算と分配が終わったらそれでパーティ解散——道行が数日交わった明さんとモトモトとも別れる。

まあ、フレンド登録はしてあるし、距離次第では通信魔法でまた誘ったりできるんだけどね!

それだけでなくも二人共実力は確かだから、風の噂が聞こえてくる事があるかもしれない。そういうのも乙つてもものなんじゃないかな。

僕は僕らで目当ての《修羅の奈落》の案内が終わったから大白宮へ帰る事に。帰る事になったのだけど……

……ちよつとした会話の流れで春香にイグニスを自慢してただけど、竜胆さんに

「帰りは空の旅にしようか」と提案され、ホイホイそれに賛同した事が始まりだった。ドラゴンの背に乗り空を駆る……憧れだったからね。当然だよな。

……まあ、どうなったかと言えば。

ドラゴンの騎乗専用の道具とかスキルもなしに上に乗ってたら、イグニスが速度を出したら風圧で落ちるといふ当然の結果だったんだよな……

ぐぬぬ。

なんとか克服して乗りたい、とは思うんだけど、詳しい話はここでは割愛するけど天地ではイグニスみたいな所謂「竜」用の道具って基本的にないから、もし用立てるなら自前で作成するか、「レシピ」を持ってきてオーダーメイドして貰うしかないらしい。

ドラゴンの騎乗用のスキルを入手できるジョブ、「竜騎兵」や「竜騎士」は天地のジョブクリスタルでは転職できないし（そもそも「武士」に乗馬関連のスキルあるし）、後は自力で風圧をどうにかするか、イグニスに速度を落として飛行して貰うしかないらしいんだよな……

風圧……風魔法、【風術師】ウインドメイジか。どうしようかな……？

結局、今日はイグニスに低速で飛行して貰って大白宮まで帰る事になった。

ちなみに、竜胆さんは亜竜級の怪鳥のモンスターを【ジュエル】から出してそれに騎乗していくようだ。多芸……！

低速とは言え、真っ直ぐ空を駆ければ二日弱の空の旅で大白宮まで帰ってこれた。  
……ちよつとケチが付いちやつたけど、空の旅はやつぱり格別だね。



8月23日(日)

今日もデンドロをプレイ。……なのだけど。

デンドロ内時間で一カ月ぶりの大白宮の都。特に大きな事件もなく街並みも何も変わらないんだけど……僕的には大事件が、一つあった。

なんと、今日ログインして久しぶりにコテツと合流すると……勝が、いやコテツが奴隷の女の子を買っていたのだ！

颯爽とログアウトして明日香に知らせようとした僕は多分悪くないと思う……多分。  
……まあ、当然の如く必死に引き留められたんだけど。

その後のコテツの弁明によると、デンドロで閲覧できる資料や書物だけではなく、この世界を生きる人々……つまり、テイアンに直接この世界の事を教えて貰う為に購入し

たらしい。

ティアンから見たこの世界の一般常識や〈ヘマスター〉に対する感情、口伝や世界に伝わる御伽噺等で何か有益な物はないか……など。

理解はできる。理解は。僕も春香とかにそれとなくティアンに伝わる話とか伝承とかを……聞くのは普通の雑談の内だったけども。

何の気兼ねもなくそう言った事を聞き出せるというのは非常にありがたい事だと思う。

……でも、接し方には十分気を付けておくように重ねて言うておく。コテツが何か変な事するとは思ってないけど一応ね。

その奴隷の人の名前はサラさん。見習いの【錬金術師】アルケミストだったんだけど、師匠に騙されて借金を抱えてしまい、奴隷となってしまうたらしい。

コテツ曰く、本当は【学者】スカラーや【研究者】リサーチヤー、【賢人】セイジ等のジョブが理想だったらしいんだけど、流石にそんなジョブで奴隷になっている人はいなかったらしい。そりやそうだよ！

【錬金術師】も基本的にはレジェンダリアのジョブなのだけど、奴隷となって流れ流されてこの天地までやってきたみたい。……コテツが奴隷商で出会った時は酷くやつれてたんだって。



そんなサラさんは奴隷と言う身分ではあれど、安全を保障し、衣食住を手配してくれたコテツに感謝しているらしい。

そういう事情であるから、僕も認めざるを得ない。

折角なので何かサラさんに贈ろうと思っただけ……僕は生産系統のスキルもなしいしリアルスキルでも代用できそうにない。

しかし、丁度良くこんな時の贈り物に相応しい……【身代わりお札】を贈らせて貰った。

コテツも採取の時とかには手伝ってもらおうと言っていたし、これで多少でも危険が減らせるなら、と。まあ、コテツの事だからあまり危険な真似は……し、しないよね？

午前中は弁明とかで結構時間が取られたので早めにログアウト。コテツから事前に言っているらしいけど、一応僕からも明日香に知らせておく。

コテツが言っていた通り、明日香も既に報告を受けている事だったらいいので一安心。でもできれば僕が大白宮に帰る前にも教えて欲しかったよー。

昼食を三人で食べ、午後からもデンドロにログイン。

久しぶりの大白宮だし、ゆっくり休んでも良いのだろうけど……ちよつと、とある目的の為に僕が属している各種専門ギルドを回っていく事にした。

その発端は行きで妖怪を探している際、春香が言っていた事。……そう、ジョブクエストによって解放されると言うジョブスキルの為だった。

春香に聞いた所、下級職上級職を問わず少なくとも一つか二つ、或いはジョブ次第ではそれ以上の数のジョブレベルを上げるだけでは習得できないスキルがあるのだとか。

転職条件の様に各種行動や特定のモンスターの討伐等が条件の物や関連するスキルのスキルレベルを上げて習得できる物など条件は様々だけど、各ジョブのジョブクエストが習得に関連している物が特に多いらしい。

……仮にジョブクエストが関連していないスキルだとしても、凡そ各専門ギルドに行けばそれらの情報が残っているんじゃないかと思う。

最も、専門ギルドに残されているそれらの情報を閲覧する為にも信用と実績を積み重ねなきゃいけないから、やっぱりジョブクエストを請けておいた方がいいんじゃないかなって思うんだけどね！　がっでむ！

これは僕の才能が火を噴くのは明らか……最近ずっとモンスター狩ってたし、暫くはジョブクエストを重視して請ける事にしよう。

……取れた筈のスキルを取り溢すとか嫌だからね。

そして、それはそれとして……今現在、僕のジョブ構成は【退魔師】と【剣武者】と【光術師】以外、上級職の【剣鬼】も含めてどのジョブも中途半端なレベルになっている

から、ジョブクエストを通じて一つずつ上げて行ったたり整理しても良いかもしれない。  
……とは思っているんだけど、実は他にもまだまだ取りたいジョブは思いついているんだよね。【風術師】とか、他にもね。

やりたい事が多過ぎて困ってしまうというのはさて、贅沢な悩みかな……？



□ ■  
???

ヴウン……

カタ、カタカタカタカタ、カタカタ

イイイン……

「……」

「……」

カタカタカタカタ、カタカタカタカタ、カタカタカタカタカタカタカタカタカタカタ  
カタカタカタカタカタカタ

「(……空気が重い、重いよ……)」

そこはへ In finite Dendrogram の何処かであつて何処でもない  
所。

——所謂、管理 AI の作業場と言う場所に、その三人……いや、二人と一匹は居た。

イベントとクエスト担当  
管理 AI 11 号、トウイードルダムとトウイードルデー。

雑用担当  
管理 AI 13 号、チエシヤ。

この二人と一匹が一緒に作業場で何をやっているのかと言うと……それは彼らの担  
当通り、イベントの後始末だ。

凡そ一週間前に行なわれたイベント、『ラベンダー祭り』イベントの後処理の為に彼ら  
……もとい、チエシヤは此処で作業をしている。

双子の管理 AI、トウイードルダムとトウイードルデーは今回のイベントにおける  
作業は既に完了している為……次のイベントに向けての作業を行っている。

別に作業が終わっているなら手伝ってほしい、などと筋違いな事を言うつもりはチエ  
シヤにはなかつた。

そもそも、残りの作業は世界中の街のセーブポイントで〈マスター〉達が集めたポイントを望んだ景品と交換する単純作業だけ。

イベント期間は終了し、世界中の特異な薬草類や繁茂率等の修正はキャタピラーが終わらせたし、特定の薬草を主食とした希少モンスターの変化したと言った隠しイベントも既にクイーンの手で終えている。

管理A Iの仕事は何事も適材適所だ。故に、並行処理が得意なチェシヤが並行して他の仕事も行いながらイベントの後処理を担当するのも極自然な流れなのである。なのであるが――

（やっぱり、アレは不味かったかなあ。でもアレだって僕の仕事だし、そもそもあの二人があんな物で――）

――イベント美味過ぎワロタw

――なんだこの地味なイベント。ゲームスペックの無駄遣い過ぎだろ

――イベントでやる事がただの草むしりとか訳分からん

――〈UBM〉の一匹も出ないとか運営やる気ないなこいつら。のんびりイベントとか求めてねーんだよ

――俺wのwプwルw wトwスwがw火w wをw噴wくwぜw w w w！

……まあ、最後のは少し違うが、どれもインターネットの各所の掲示板に残されていた今回のイベントに関する書き込みだった。

無数にあるそういった掲示板や情報サイトの監視、誘導やへ In finite De ndrogram の外における情報収集も、管理 AI の一人として絶大な並行演算能力を有するチェシヤの仕事の一つであった。

……だから、無言で作業をしている二人、イベント担当管理 AI たるトウイードルダムとトウイードルディーに、イベントに関するへマスター達の感想を求められたのなら、仕事として率直に掲示板で書かれていた主流な感想を伝えたのだけど――

うん、ちよつとあの時は予想以上に仕事が重なってたから求められた仕事をそのまま遂行してしまったけどこれは……いやでも、僕達の目的を考えれば求められた事に関して偽りの答えを出す訳にはいかなしいしそもそもあの二人がこんな事で感情を乱す訳が……乱す訳が……乱さないよね？

イベントに肯定的な意見だつて結構多かったし、そもそもあの書き込みをした人が見つけられてなかっただけで例の各国の特異な薬草によって突然変異された逸話級へ UB M が計 7 体放流されてたし、でも慰めるのもやっぱり違う様な。

でもまあ、とりあえずは。

「——二人とも、怒ってない？」

「怒っている訳がない」

「全然怒ってないの。匿名の掲示板でそういう言葉が出るのは当たり前なんだから」

そう言うなら笑顔の奥に垣間見える無表情を取り繕ってからにして欲しい。

元より、この二人が、演算能力に特化された管理AIたる二人が一時的な感情でどうにかなるとは思ってはいないのだが。

……だが、それはそれとしてガードナー系列の、獣としての直感の様な物が働くのだ。二人は何かを企んでいる、と。

「……何を企んでいるのかな？」

「それは」「当然」

「新しい公式イベントを」

二人の管理AIは、感情を見せないままにそう言った。

「サービス開始から暫くはへマスター」の反応と手の内を把握する為にわざとああいっただイベントを中心にしていたからな」

「次はがっちがちの戦闘イベントと収穫祭イベントで〈マスター〉達の命もしゆうかくしゆうかくハーヴェエストフェスティバル〜♪」

「既に相応しい〈UBM〉を四号のストックから選定済みだ」

「【万裂天使 ワグシエム】なら〜驕り高ぶる〈マスター〉もなんのその〜♪」

（それって僕に対抗する為に先々期文明時代の彼が作り出した生物兵器の成れの果てじゃ……というか）

「……本当に特に気にしてないんだよね？」

「勿論だ」

「怒ってないよ〜♪」

最後にそう言つて、二人は作業に戻る。

……かつて先々期文明時代の名工フラグマンが作り出した狂気の怪物キメラ、神話級〈UBM〉【万裂天使 ワグシエム】の配置や各種設定を算定しながら。

楽しそうな笑顔を張り付けて作業しているトウアイドルデイーと、無表情を変えぬまま作業を進めるトウアイドルダムを見て、チエシヤは思った。

〈マスター〉達、頑張れ、と……





## 第二十四話 大いなる・世界の自然

□とある掲示板にて

【砂漠の中で】 Infinite Dendrogram 狩場・モンスターについて語る  
スレ51【針を探せ】

1 : 名無しの教授「sage」: 2043/8/25 (火)

このスレはダイブ型VRMMOへ Infinite Dendrogram の通常  
モンスター・ボスモンスター・フィールドの狩場について語るスレです。

〈UBM〉、ダンジョン（自然ダンジョン、神造ダンジョンを問わず）に関する話題は専  
用スレがありますのでそちらへどうぞ。

〈Infinite Dendrogram〉公式サイト

http://○○○○○

〈Infinite Dendrogram〉Wiki（非公式）

http://○○○○○

〈UBM〉について語るスレ: [レイドボス] Infinite Dendrogram

〈UBM〉について語るスレ32 [だと思いたかった]

<http://○○○○>

ダンジョンについて語るスレ:[摩訶不思議の] Infinite Dendrogram

amダンジョンについて語るスレ68 [神造ダンジョン]

<http://○○○○>

前スレ:[海は広いな] Infinite Dendrogram 狩場・モンスターについて語るスレ50 [でっかいな]

<http://○○○○>

・  
・  
・

864 : 名無しの探索者「sage」: 2043/8/26 (水)

やったー! 現時点での禁止地域除くアルターのフィールドに居るモンスターコンプ終わったよ!

クランの皆ありがとう。結果はWikiの方に載せましたので是非に

まあ、モンスターの分布なんて外的要因があればすぐ変わっちゃうから参考にしかな

らないんですけどね

865 : 名無しの大陰陽師「sage」: 2043/8/26 (水)

チツ

866 : 名無しの森術師「sage」: 2043/8/26 (水)

爆ぜよ

867 : 名無しの高位操縦士「sage」: 2043/8/26 (水)

あーあー世界滅びないかなー

868 : 名無しの探査者「sage」: 2043/8/26 (水)

これだからアルターは……

869 : 名無しの探査者「sage」: 2043/8/26 (水)

あれ!? めっちゃ不評!? ナンデ!?

870 : 名無しの結界術師「sage」: 2043/8/26 (水)

どうやらこのスレには慣れていないようだな……その疑問にお答えしよう!

アルターってフィールド調べるの七大国の中で断トツに楽やねん……

他の国だとリアル一ヶ月以上経ってるのにフィールドモンスター分布なんて三割も

終わってねえんだよ……

871 : 名無しの探査者「sage」: 2043/8/26 (水)

ドライフ、カルディナ、黄河はもろに〈厳冬山脈〉というデカ過ぎる壁があるし、更にカルディナ黄河は単純に国土がアルターの数倍の広さである上にカルディナは見渡す限りの砂漠地獄

天地に行けば島国で数千年もの長い間あの国の修羅達と接していたからか奥地、特に北部では〈UBM〉でもないのに変種とか変な進化しているやっばいモンスターばかりだし

レジエンダリアに至っては〈迷いの森〉の全てを探索するなんて無謀の一言に尽きるし、そもそもレジエンダリアはモンスターの種類が多様過ぎてな

魔蟲も魔獣も怪鳥も少なくとも今まで見つかったている種の内九割前後はレジエンダリアの何処かで見つかるからなあ。エレメンタルはもつと偏ってるし。

◇ 870

馬鹿め。我らがクランによってカルディナはもう三割弱は探索が終わっているわ！

（自慢

872 : 名無しの大陰陽師「sage」: 2043 / 8 / 26 (水)

長文乙

お前んとこのクラン、エンブリオが地図とか観測気球とか変な方向に尖ってるの多いからな……

それでモンスターとの戦闘はどうしてるのかは疑問だが

873 : 名無しの探検者「sage」: 2043/8/26 (水)

何事も適材適所だし……固有スキルが戦闘に使えなくてもステ補正があるから十分強くなれるし!

それに、どの道デンドロの戦闘はぶつちやけ敷居が高すぎるからうちらみたいな受け皿は必要になるんだよ

874 : 名無しの探検者「sage」: 2043/8/26 (水)

そんな事情があつたんですか、すみません……他国の事情は正直よく知らないのでもういえば、最後のグランバロアもやっぱり厄介なんですかね?

875 : 名無しの高位従魔師「sage」: 2043/8/26 (水)

おつとそこに突つ込むかーそうかー……突つ込んだじやうかー……

876 : 名無しの探検者「sage」: 2043/8/26 (水)

……もしかして不味かつたですか?

やっぱり広さが問題なんでしょうか? それとも、船が高価だとか……?

877 : 名無しの大冒険家「sage」: 2043/8/26 (水)

まあ、それもある。グランバロアのフィールドの広さは多分、カルデイナや黄河の数十倍では効かないからなあ

船は確かに航海に耐えられるのは高価ではあるらしいんだけど、これは別にチャリオッツ系統のエンブリオがいれば問題ない

何が問題かって言うのだな……

878 : 名無しの潜水士「sage」:2043/8/26 (水)

ぐらんぼろあ良いところ、海は怖くない……

またしても航海を成功させてしまった。俺ら(のオーナー)の才能が怖い

879 : 名無しの自由旅人「sage」:2043/8/26 (水)

なんてタイムリーな奴なんだ。度肝を抜かれマシた

無事に航海を終えるだけで運が良いとかこれもう分かんねえな

880 : 名無しの潜水士「sage」:2043/8/26 (水)

逃げ帰ってきただけだけどな！ 深海、ヤバイ

詳しくはWikiで！

881 : 名無しの水術師「sage」:2043/8/26 (水)

やっぱり深海はヤバかったかー。知ってた

……深海まで含めたらどれだけ探索しても全く足りる気がしないんだよなあ

882 : 名無しの探究者「sage」:2043/8/26 (水)

まあ、そうなるな

—— Wiki 確認したが、どう考えても通常の海中と比べて平均してモンスターが二回りは強いな

これは深海特有のあれか、それともセーブポイント関係のあれかどっちだろうな？

883 : 名無しの蒼海術師「sage」: 2043/8/26 (水)

どちらにしても深海は流石に通常の装備じゃ手が出せない

それ専用のエンブリオか特典武器、もしくは高位の魔法でもないと私達マスターじゃ手も足も出ないんだから

全域で〈深海迷宮〉の時の様な支援を受けられるならともかく、こういう時にはティーンの亜人達が羨ましいわ……

884 : 名無しの探索者「sage」: 2043/8/26 (水)

海、ヤバイですねえ……

885 : 名無しの船長「sage」: 2043/8/26 (水)

マジでヤバイんだよなあ……

ところで各々方。

海も実際に海中や深海も含めて探索難しいのは厳然たる事実ではあるが

当然ながら大陸にお住まいの者共だって 地 中 くらい調べてあるんだろうな

……？



886 : 名無しの森術師「sage」: 2043/8/26 (水)

えっ

887 : 名無しの大冒険家「sage」: 2043/8/26 (水)

えっ

888 : 名無しの大陰陽師「sage」: 2043/8/26 (水)

えっ

889 : 名無しの探索者「sage」: 2043/8/26 (水)

あっ

あああああ——!?

890 : 名無しの教授「sage」: 2043/8/26 (水)

ちなみに、ウチの国にいる魔物学者のティアンの人によると

西方三国では最低でも地下1500メートルまでは通常モンスターが生息しているらしいんだよねえ

……頑張ってねえ!

◇



8月24日(月)

今日は今後のジヨブ構成<sup>ド</sup>について悩みながらも各種専門ギルドでジヨブクエストを請けて回る日々。

……各種専門ギルド、つて言っても今日回ったのは【魔術師】ギルドや【陰陽師】ギルド、【従魔師】ギルドと言ったギルドばかりでモンスター討伐には出掛けなかったんだけどね。

【退魔師】ギルドや【武士】ギルドのジヨブクエストはどう考えてもモンスター討伐が関わってくるから後回し。

結果としては【従魔師】ギルドのジヨブクエストも大分モンスターとの関りがメインだったのだけど、それは後述したいと思う。

そうそう、今日請けたジヨブクエストの前に、僕のジヨブ構成<sup>ド</sup>について日記にメモしておきたいと思う。

ジーニアス

職業：【風術師】

レベル：12（合計レベル：226）

HP : 9712 (+1942)

MP : 15961 (+3192)

SP : 1532 (+306)

STR : 1422 (+284)

AGI : 1410 (+282)

END : 927 (+185)

DEX : 540 (+108)

LUC : 51

現状のジョブ構成としては下級職が【退魔師】Lv50、【剣武者】Lv50、【陰陽

師】Lv23、【光術師】Lv50、【従魔師】Lv10、【風術師】Lv12。

そして上級職が【剣鬼】Lv31のみ、と……

うん、どう見ても《全主権限》に頼り切った疑似万能型ビルドだね！

【アダムカドモン】のステータス補正と《全主相応》のお陰でステータスは十分見応えがあるんだけど、ね。

ステータス補正がDに更に<sup>約75%</sup>20%の上乗せ。この時点で同じジョブ構成のティアン

と比べて二倍以上ステータス差があるんだから、やっぱりエンブリオの補正は凄い。

……まあ、他のマスターはこんな器用貧乏ビルドでない普通のビルドの上にステータ

ス補正ととてもユニークな固有スキルを持つているんだけどね！

特筆すべき点としては新しく【風術師】ウインドメイジに就いた事。

前に書いたようにイグニスに早くまともに乗りたーい、というのもあるけどそれはそれとして風属性魔法は何かと戦闘以外でも用途が多いらしいので選択してみた。

また、もう一つの意図としては……属性の適性についての、ちよつとした実験と言うのもあった。

【至光天 アダムカドモン】——そして、《光天使の身体》を見ても分かる通り、僕のエンブリオは間違いなく光属性に偏っている存在だ。

それもただ単に属性に偏ったエンブリオと言うだけではなく、TYPE：ボディという全く情報のない、アバター身体をエンブリオで置換するという曰く付きの代物。

ステータスやスキルのウインドウには適性の欄はない。ないけど……特異なエンブリオである僕が本当に他のマスターと同じ様な適性を持っていたかは疑問だったからね。

本当はアバター……エンブリオの弱点属性？ たる闇属性の【闇術師】ダークメイジを取る案もあつただけど、とりあえず通常の属性との比較がしたかったのと、汎用性がない点から没に。

うっかり自分にフレンドリーファイアしたら被害が半端ないし。

……まあ、色々試してみた結果だけ言うと特に光属性に偏っているという事はなかったんだけどね！ ……ぐぬぬ。そういうのがあると思っただけだなあ。

パッシブスキルも調節して、光属性魔法と風属性魔法でスキルレベルを調節して同系統の術を使ってみても威力も消費も大体Wikiにある通り、マスター特有の全属性適性であるという事だけが分かった。

まあそう上手くは行かないよね、そうだよね……

光属性魔法と風属性魔法、同じ天属性に属する魔法としての比較実験は中々面白かったんだけど、ここに書くにはあれなので省略。

後で別箇に記述して勝に提出しておこうと思う。

意外とこれは僕に合っている気がするんだよね……

剣も良いけど、やっぱり魔法もね！

話をジョブクエストに戻すけど、まず最初に尋ねたのは【魔術師】ギルドだった。

【魔術師】ギルドは【魔術師】だけではなく、派生職である属性特化型の【光術師】や【風術師】でも問題なくジョブクエストを請けられるのは助かった。……ジョブクエストの経験値が勿体ないから【風術師】になったとかじゃないんだけどね。

ちなみに、余談ではあるけど天地の【魔術師】ギルドは他の国の【魔術師】ギルドと違って組織の規模が大分小さいらしい。そりゃあ天地特有の【陰陽師】とか【巫女】が幅を利かせている国だからね。

そんな【魔術師】ギルドであつても、地味に大白宮に居を構える専門ギルドとしては五指に入る規模を持つているのは、大白宮が術の都として手厚く支援している（天地における【魔術師】ギルドの本部になつてゐるらしい）のと、そもそも【魔術師】系統が全職業、その内戦闘職の中でも非常にメジャーなジョブだからという理由がある。

同様の理由で例え天地特有のジョブで互換できるとしても【戦士】【剣士】【司祭】【闘士】【狩人】なんかの専門ギルドは大体何処へ行つても見かけるメジャーな扱いだ。

そんな【魔術師】ギルドで請けられるジョブクエストは——ズバリ資料の整理や魔術の教本、もしくは魔道書の写本！ 次いで【魔術師】ギルドが販売する【ジェム】に魔法を込めるお仕事！ もしくは【魔術師】ギルドが保有するマジックアイテムにMP魔カを注ぎ込むお仕事！

裏方仕事……裏方仕事じゃないかな？

まあ、勿論それにも理由があつて、他の国の【魔術師】ギルドであれば国を支える魔術や町を守る結界に関する仕事もあるんだけど、流星にそれはこの国だと【陰陽師】ギルドの仕事。

もしくは、「魔術師」ギルドで行っている研究の補助というか助手みたいな仕事もあるらしいんだけど、規模が小さいこの天地の「魔術師」ギルドじゃ研究の数自体が非常に少ないし、その数が少ない研究は「魔術師」ギルドの人員だけで事足りるから、態々あまり信用のおけない「マスター」に手伝わせる事ではない、と。

……うん。まあ裏方仕事でも仕事があるだけ十分かな。

次に回ったのは「陰陽師」ギルド。当然の如く大白宮のギルドが本部というか「陰陽頭」が纏めるここが御本尊の様なもの。

請けられるジョブクエストは資料の整理や「符」にMPを……と言うのは大体何処の魔法系の専門ギルドであっても似た様な事はやらされるらしい。

だけど、「魔術師」ギルドの時とは違って僕にも「陰陽師」で使用する各種マジックアイテム……

霊紙や玉串、数珠を始めとして梓弓やお守りの作り方まで実践を交えて教えて貰ったのは、多分将来有望な「陰陽師」だから……という訳でもなくて、うん。泰央氏や春香との関わりのお陰なんだろうなあ。

ちなみに、この都を守る《大結界》に関する仕事は「陰陽頭」である泰央氏か、もしくは「陰陽頭」を継ぐ者しか関われないらしい。

超級職の秘術とか使われてるのだろうか、凄くドキドキするね！

そして、今日最後に訪れたのは【従魔師】ギルド。

【ジュエル】に入れられた従属モンスターの保護、飼育、教育、そして飼い主の斡旋（販売）も担当している【従魔師】ギルドのジョブクエストは非常に多岐に……は渡らなかつた。

飼育の補助などのジョブクエストはあるけど、ギルドの職員さん曰く、あまり深く関わる仕事はギルドで信用される様になってから。生き物を扱うのは本当にデリケートなんだから、と言っていた。そりやそうだよね。

だからか、僕達マスターに回ってくる【従魔師】ギルドのジョブクエストは……ズバリ、モンスターのタイムと、それをギルドに売却する事。

……どんなモンスターでもギルドで買い取って貰える訳ではない。ギルドが求めるモンスターは希少種や変種、亜種、そして——絶滅危惧指定種のモンスター達だ。

モンスターに寄り添い、モンスターと共に生きる彼ら【従魔師】ギルドは他のギルドとも協力してモンスターや動物達の生態系の調節や保護、そして研究も受け持っている。

凄いいね。大白宮のギルドだけでも何十、いや百種以上のモンスターを【ジュエル】内とは言え抱えて適切にケアしながら生活しているなんて。

彼らは僕達（マスター）を——未だ信用なんて出来る筈もない、しかし強力無比なる



力を持っているへマスターへ達を相手にしても一歩も引かず、真摯に彼ら自身の職務の事を、そしてへマスターへ達に頼みたい仕事について説明していた。

マスターの凡そ過半数は戦闘に長ける——戦闘に適したへエンブリオへを保有し、超常の力を持つ不死身の超人だから。

そのへマスターへに真摯に願ひ頼る事が彼らの——もう戦えない彼らのせめてもの戦い方、という事だね。

……僕も、とりあえずエレメンタル種と天竜種の飼育についての資料を借りて、ジョブクエスト——タイムの仕事の為の準備を始める。

明日はフィールドでモンスタータイム祭り！



8月25日(火)

早い物でもう夏休みも残り一週間。光陰矢の如し、かな？

結局本当に夏休みはずーっとデンドロ漬けな日々だった。……新学期が憂鬱だなあ。

夏休みの宿題は終わってるけど、友達を作る計画は一向に進んでない。いや、デンド口内で同年代の友達はい来たんだけどね！

……それでも、やっぱり現実の友達も欲しくなる。欲しくなるよね。

まあそれはともかく！

今日は予定通りフィールド——大白宮から南の〈群白森林〉深部に居るモンスターのタイムにやってきたのだった！

コテツとサラさんと一緒に採取しながら進んでいく。

〈群白森林〉は深部であつても亜竜級のモンスターが精々。それも人間範疇生物に対して好戦的なモンスターと非好戦的なモンスターの割合がおよそ半々。

半々も居るならば十分多い感じはするけど、それでも全然少ない方だからねえ……

今日の狙いはその非好戦的なモンスターの中でも【従魔師】ギルドでも買い取つている希少種、絶滅危惧指定種であるモンスターの【七色翅蟲】と【老賢古木】の亜種、そして【灰色避竜】が主だ。

特に【灰色避竜】は隠れ潜むのが非常に上手いから殆ど捕まえないという話だけ……僕には《生体探査陣》があるからね！

……そりゃ普通の【従魔師】は《生体探査陣》なんて使えないよね。色んな意味で。

〈群白森林〉のモンスターは例え深部であつても既に僕一人で対処できる程には余裕がある。

以前春香と二人で狩つてた事もあるのだけど。

それもあつて、コテツとサラさんが採取している間やモンスターとの戦闘の合間にも雑談をする余裕があつただけど、先日頑張つてたジョブクエストについての話をしたら、なんとコテツから依頼を貰つたのだ！

依頼の内容は「魔術師」ギルドでやつたジョブクエストと同じ、「ジエム」に魔法を込めるお仕事。

どうやらコテツのエンブリオ、「カナヤマヒコ」から大量の「ジエム」や「ジョブクリスタル」すらも産出される様になつてゐるらしい。……羨ましい！

で、「ジョブクリスタル」については卸先の予定があるらしいのだけど、「ジエム」については自分やサラさんの自衛用としたいからとの事。

そんな事情があるなら僕も頑張らない訳にはいかない……！

僕も自分用の【符】に込めるMPがあるけど、むしろ最近は何神造ダンジョン等の強敵との戦闘以外では専らSPの方を利用する様にしていてMPを節約してその分を【符】に込める様にしていたから、問題はなし！

むしろ、これからも武器についても他の事も世話になるであろうと考えたらこれくら

いどうという事はないと思う。

必要なら護衛だって頑張る、とは言ったのだけどそこはサラさんが【斥候】系統を取  
得する予定だから大丈夫だって言われた。……むう。

——まあ、余談はともかく。そんな感じで今日はまったりイグニスのリベリングも兼  
ねながらの狩りではあったけど、タイムのジョブクエストに関しては一応上手く行った  
……と言つていいのかな？

結果としてはデンドロ内時間で二日掛けた狩りで【七色翅蟲】が三、【老賢古木】の亜  
種が二、そしてメインで搜索していた【灰色避竜】を三匹捕まえた時点で【従魔師】ギ  
ルドでレンタルしていた【ジュエル】が一杯になったので切り上げる事にした。

……問題は探すのより実際に近付いてタイムする事だったんだけどねえ。

事前にギルドで調べた情報通り、【七色翅蟲】は【濃縮蜂蜜】で餌付け、【老賢古木】は  
僕とコテツで時間を掛けて何とか説得してタイム出来ただけど、やっぱり難問は【灰  
色避竜】だった。

見つけるのすら困難なこのモンスターは非常に警戒心が強く、コテツとサラさんが一  
緒に居る状態では目視できる距離まで近づく事も出来なかった。まあ《擬態》出来るか  
ら目視も難しいんだけどね！

仕方なく《生体探査陣》である程度近付いてから僕が一人で全速力で捕まえに行った

んだけど、なんと【灰色避竜】は亜竜級の中でもAGIに特化したモンスターであるからか、僕以上のAGIで追いきれなかったんだよね……

僕だつてこの森には結構慣れてるつもりだったのだけど、流石にこの森に棲みついてるモンスター以上に動けるといふ程ではないというのもあった。

……結果としてムキになって風魔法や光魔法も全力で（ダメージは与えない様に）駆使して捕まえたら、その時点で凄く怯えられるんだよねえ。

そこまで行ったら《従属契約タイム》するのは簡単だったけど、うん……き、傷は付けない様に注意したから大丈夫だよね？



8月26日（水）

今日はデンドロにログインして、まずは昨日タイムしたモンスター達を【従魔師】ギルドに預け……いや、正確に言うとか売り払いに行く事にした。

【老賢古木】の亜種なんかは魔力も高く使える魔法も多い即戦力ではあるんだけど

……なんとなく。

そう、なんとなくそんな気分だった。何故かリンやイグニスの時とは違う感じなんだよね……とりあえず〈修羅の奈落〉で鍛えられた直感という事にしよう！

そんな訳で、彼らとは【従魔師】ギルドでお別れ。

最後まで多分事情を良く理解していなかった【七色翅蟲】も【濃縮蜂蜜】を一日分……一日分？　くらい渡してよろしく頼む事にした。

ちなみに、値段は【七色翅蟲】が一匹80万リル。【老賢古木】が一体120万リル、【灰色避竜】が一匹200万リルとなった。

……【灰色避竜】一匹で【ラスリルビウム】討伐の時と同じ値段……いや、あの時はある意味オマケがメインだったのもあるし、そもそもこんなに簡単に捕まえられるのだってあれから成長したからだから……

モンスターの<sup>従属契約</sup>タイムは基本的に【従魔師】か派生職、もしくは一部の類似職しか使えない特殊技能だし、そういう人達に【灰色避竜】みたいなモンスターを捕まえるのは容易じゃない、というのも理解はできる。

理解はできるけど、〈修羅の奈落〉に続いてのこの金銭のインフレには流石に面食らうよね……

ともかく、そうしてモンスター達を売ってジョブクエストも達成して——今回は対象

が亜竜級だったからクエストとしてもそここの難易度だった——【従魔師】に経験値が入ってレベルアップして——なんと、早速新たなジョブスキルを習得！

その名は《魔物言語》！

なんとモンスター、非人間範疇生物の言葉を解する事が出来る様になるスキルである！

漸くりンやイグニスと会話が出来た様になったよ！ やったー！

今まではフイーリングで話すだけだったから……とは思うんだけど、これ本当にどうやって翻訳してるんだろぅね……？

多分、デンドロの言語翻訳と何らかの関係はあるとは思うんだけど……どの種族のモンスターも皆同じ言語、なんて違和感しかないからね。

まあ、それはそれとしても翻訳できるのは本当に助かるね。——行く行くはスキルなしでも会話出来る様にしてみたいけど、それは追々、かな？

ジョブクエストを完了してお金を受け取った後は、冒険者ギルドで運営している銀行にお金を預けに行くと、実に久しぶりにカシミヤと遭遇した。

最近は大白宮に居なかったみたいだったし、確か前に見たのは間引きクエストを終えて泰央氏から依頼を請けた直後……デンドロ内時間だと二カ月ぶりくらい、かな？

リアルの事情か何かかな、と思っただけどうやら違う様で、なんとカシミヤはある程度実力を付けたと思ったら一人で天地をふらふら旅して辻斬り（意識）して回っていたんだった。

主に、彼と同じ様に旅をしていたマスターの武芸者達と斬ったり斬られたりの大立ち回りを演じてきたらしい。何それ詳しく聞きたい。

折角の機会だからギルドで会ったのも何かの縁、と冒険者ギルドの依頼に誘う事にした。

……カシミヤも夏休みの終わりが近くて何か思う所があるのか、快諾してくれたし、頑張るぞー！

今回請けた依頼は、カシミヤの意向も聞いた上で——大白宮の都の北の隣領、霧影領——通称忍者の里への旅。

灯台下暗しと言うべきか、どうもカシミヤは大白宮から大回りで天地を回って旅をしていたらしく、まだ霧影領には行った事がないから、との事。

カシミヤと僕の二人なら戦闘力も索敵能力も十分だし、僕も丁度忍者の里には行ってみたいと思ってたから丁度良い。

ギルドで配達依頼と道中の有力モンスターの討伐依頼を請けて、いざ行かん、忍者の里へ——！



……まあ、出発は明日の早朝からなんだけどね。  
流石に僕もカシミヤもそろそろ新学期の準備、進めなきやいけないからね。現実側も  
大事に！

T o B e C o n t i n u e d . . . . .

## 第二十五話 全主恩寵・忍者の里

□へ犀合山岳地帯・上空▽【火炎亜竜】ヘルファイスト・ガーネイト・フラムス

我の名前はヘルファイスト・ガーネイト・フラムス。

天竜の系譜を継ぎ、強力強大たる竜の中の竜、【炎竜】の一族に連なる者也。

——否。

正確にはこう言うべきかもしれないな。

炎竜の面汚しのヘルファイスト、と。

そして——我がマスタージニニの従属モンスター、【火炎亜竜フレイム・デミドラゴン】のイグニスである、と。

事は、そう複雑な問題でも、長い話でもない。

それは、我の血族だった炎竜種が……いや、ドラゴンという種族そのものの嗜好でもある、一つの考え方だった。

ドラゴン  
我らは強きモノモンスター。

強く、気高く、誇り高い、この世界の頂点に座する種族也。

努々それを忘れるべからず。それを忘れず、驕らず、自らの生命いのちに宿る力に相応しき生を送るべし。

然り。何とも世のドラゴンの自尊心を満たす言なれど、ドラゴンという種を正確に表している言葉か。

種族の単体としての力は人人間範疇生物間を含めてもどの種族よりも優れており、更に各々に特徴的な、そして強力無比なスキルを保有する存在。

それでいて高い魔力M Pも兼ね備え、知能も高く個体差はあれど魔法も使用する。

自然の生態系の頂点であり、並び立つ者なき強者であると自他共に認められるのも分かろうという物だ。

……最も、不死身にして異能の力を持つ「ヘマスター」や、固有ユニークにして純竜すらも容易く上回る「UBM」など、例外は居るには居るのだが。

その例外だつて絶対数からすれば殆ど気にする必要がないと言える程度の数しかないなかつたのだが——数ヶ月前までは、だが。

それはともかく。

我は、そんなドラゴンという種の中で生まれながらにして殊更ステータス身体能力が低かつたの

が始まりだった。

生まれに特別な事はなく、生まれ落ちてから食べてきた餌にも特に問題はなかった筈だ。

まだ若造と言える年齢の我だが、少ないながらもいた同種炎竜の友竜にも話を聞いてみた事はあるが、自分の行動に何らかの不備があったという訳でもなかった。

——そう、ただ単に運が悪かっただけだ。

運が悪かったせいで、ドラゴンとして得られる高い身体能力を得られず——同種の中でも侮られ、蔑まれる立場になってしまった。

その代わりとでも言う様にドラゴン特有の高い魔力は同年代の他の者の倍以上に高かったのだが、身体能力が他の者と比べて六割程度しかないのでは、もはや同じ程度の位階レベルの他種のモンスターと同程度か、もしかすると劣ってしまう程だ。

勿論、自分でもそんな状況を打破せんと悪戦苦闘していた時期もあったが、未だ進化もしていない幼竜の時点には結局何も成す事が出来ずに人間達タイムに捕らされてしまった。

あの時程自分の無力さに憤った事はない——だが、しかし。

今思えばあれは、我に与えられた数少ない、そして最大の幸運だったのかもしれない



「やっぱりイグニスの背は最高だねえ。ひゃっはー!」

「ジーニアス、無駄にテンションを上げてても学校からは逃げられないと思いますよ?」

さて、そんな我が今何をしているのかと言うと——我がマスター、ジーニアスとその友人であるカシミヤを背に乗せて優雅に天地——人間が付けたこの島国の名前だ——の上空を飛んでいる。

天竜種の竜である我は当然の様に大空に颯爽と飛び立ち、風を切り中空を進む事が出来るのだが、それも我個人だからこそ出来る事。

誰かを……自分が主と仰ぐ相手に乗せて飛ぶ訓練などした事もなかった為、マスターと契約してすぐの頃は私の鈍臭さもあってマスターには苦勞を掛けてしまった。

今もマスターの《ウィンドガード助》風壁のお陰で大過なくマスター達を乗せて飛んでいるが、我が【風竜】の類であればその様な手間も掛けずに快適に行けるのだが、やはり無

い物ねだりはすべきではないか……

「デンドロにログインしていれば相対的にそれだけ夏休み明けは遠のくから……」

「……凄く本末転倒じゃないですか？ それは」

『マスターは割と自身の興味と勢いだけで行動する節がある。親御殿に心配は掛けぬ方が良く、我は思う』

「……ぐぬう」

思わず会話の流れに参加してしまう。

マスターはその見た目通り、人間の慣習で言うならば未だ親の保護下にあるべき年齢の幼子だ。

何の因果か〈マスター〉としてこの世界に訪れているマスターは……ううむ。紛らわしい。呼び名を変えるべきだろうか？

ともかく、〈マスター〉としてこの世界に訪れているマスターは本来の保護者の一人と逸れてしまっているとの事だ。

コテツ殿にも頼まれている事だし、我がマスターの事でもある。我自身がもつと頼られる様になれば良いのだが、はてどうしたものか……

……それはそれとして、安全に物事が学べるという『学校』とやらをマスターは何故忌避しているのだろうか？

対価金が要るとはいえ、安全に同年代の者達と同じ様に様々な知識を得られる機会がある、なぞまさに楽園が如し環境だと思っただが。

「確かに多少退屈ではありますが……そんなに学校が嫌なのですか？」

「えー……だつて学校に友達居ないし……」

「……はい？」

マスターの声が尻すぼみに小さくなっていった。

……こういう時ばかりは仕事をする竜の身体能力力が恨めしい。

しかし——しかしだ。

マスターに御友人が居ないというのは確かに、あの剣士カシミヤが聞き返すのもやむを得ない

程信じがたいと言う物。

何せ、このマスタージーニアスは才があり力があり、我や同従属マスター胞であるリンの世話も楽しそうに

やってくれる善き主だ。

容姿から見る人間としての魅力は……竜種である私では断言し辛いですが、それでも醜い

という事は決してなく、むしろ整っているとと言える筈。

個人的には異性から見れば十分魅力的な容姿をしているのではないかと思う。我は同性だが。

我と初めて会った時——我を見初めて、我を選んでくれたあの時だってあの後には同じ人間の仲間達と共に〈神造ダンジョン〉の攻略を張り切っていた程だ。

その仲間達や今回行動を共にしているカシミヤやマスターの保護者であるコテツ殿、彼らの反応を見る限り、特に問題があるとは思えないが……？

「——まさかジーニアスの口からそんな言葉が出てくるとは正直思いませんでした。本当に」

「な、何さー!? 僕だって『あつち』だと色々事情があつてだね……うん、まあ孤立してる感じ」

『なんと……』

マスターの憂鬱そうな声に我も若干胸が痛くなる。

しかし……まさか、と思うと同時になるほど、という納得もあつた。

生物は——それは竜や人という種族の違いはあれど、そういう所は変わらないのだ。



自らと違うモノを排斥する本能の様な物がある——姿形が違う者、自分達よりも劣る者、そして——明らかに自分達と違う、優れた「天才」もまた、排斥される事があるのだと。

そして、マスターは……マスターなら、確かにそれに当て嵌まるのだと、我は確信していたからだ。

マスターの天才性は、あのエンブリオを見ても分かる通り明らかだからな。

だが、それならば我には一体何が出来ようか？

マスターがこの世界を、我らと共に居る事の方が楽しいと感じてくれるのは素直に嬉しいのだが、マスターは「マスター」なのだ。

我らにはこの世界しかないから想像する事しかできないが、「マスター」が「もう一つの世界」を捨てられる様な存在ではないという事くらいは知っている。

知っているが……故、どうすれば良いか、等と言う問題は流石に我には難し過ぎる！ 少しの時間剥れて黙ってしまったマスターを乗せて、我が黙ったまま唸っている所に。

「ふむ。ならば——学校でデンドロ友達など作ってみる……と言うのはどうでしょう？」

「……詳しく！」

ぬ？

デンドロ友達……デンドロ、と言うのは確かへマスター達の専門用語で「こちら側の世界」を指す言葉であつた筈だ。

で、あるならばそれは——

「デンドロは既に社会人、学生を問わず大ヒットして大流行真つ最中みたいです、ならば……」

「——学校の他の子供もデンドロにハマっている筈！　そこでなら間違いなく話題が合う——そういう事だね！」

「ええ。僕も最近話題にできそうだな、と思つたくらいですけど」

「グッドだよカシミヤ！　ふふふ、夏休み中大体ずっとデンドロをしていた僕に隙はないね……！」

「いや、それは多分隙だらけだと思いますけど」

ふむ……半分くらい言葉の意味が良く分からなかったが、どうやらマスターの問題は

解決した様だ。

これもカシミヤの妙案があつての事。彼には言葉が伝わらないから心の中で感謝を捧げておかなければ。

これでマスターも心穏やかにあちらの世界へ戻れるだろう。

……？

『マスター、すまないが緊急事態だ』

「イグニス？ 何があつたの？」

緊張感が多少抜けてたさつきまでとは違い、途端に真剣な気配を漂わせるマスター。

そのマスターに向け、我は告げる。

『我から見て左後方だ——敵襲だ！』

そう、それはドラゴンも怪鳥も、勿論人間だつて変わらないこの世界の掟の一つ。

隠れる場所も遮蔽物もなく見晴らしの良い空中は——我ら天竜種を含める飛行モンスターの特獵場だと言う事——！



「——あれはかなり早そうですね、どうします!?」

『ぬうう！ 我の翼がもつと速度を出せれば——!』

——QLUEEEEEEEE!!!

全速力で左後方の相手——恐らくは怪鳥種——から離れる様に方向を転換するが、どうやら幾らか手遅れだったらしい。

既に雷光で全身を光り輝かせている怪鳥は明らかにこちらを狙<sup>ターゲットして</sup>って来ていて逃がすつもりは全く無さそうだ。

「——<sup>アミドフラサンターバード</sup>【亜竜 雷鳥】!? 有名な位階<sup>レベル</sup>詐欺モンスターじゃない! なんて運の悪い

……っ!」

『知っているのか、マスターよ!』

【双眼鏡】で敵手の名前を視認していたマスターが驚愕の声を上げる。声音だけでも切羽詰まった雰囲気<sup>が</sup>が犇々と感じられる。

しかし、こうやって空を飛ぶのも二回目なのにもう空のモンスターも暗記していると、流石はマスターだ。

「亜竜級上位の怪鳥種だよ！ 空中戦も得意だけど地上へも良くちよつかいを出すから有名なんだって！ 厄介なのはまるで攻撃魔法の様な遠距離からの雷撃と身体を覆う雷の衣！ 特に成体の紫電の衣は生半可な矢弾は雷で弾かれて、接近しようとする雷をもろに受けて【麻痺】【硬直】するから鬼門！」

「どうしようもない様に聞こえますけど!?!」  
「それを今からどうにかするのさ！」

早口に【亜竜雷鳥】の特徴を列挙すると、左手を【アイテムボックス】に突っ込み――

「――そおい！ ついでに！」

――風属性魔法、《ブリース》<sup>微風</sup>と共に【アイテムボックス】から掴みだした砂利を空中に投げ出す。

オマケとばかりに右手を突き出し、短い《詠唱》と共に五本の《ライトランス》を生  
成し、【亜竜雷鳥】に射出した。

しかし、風に乗って正確に【亜竜雷鳥】へと運ばれた砂利は無残にも【亜竜雷鳥】を  
覆う紫電に弾かれ、亜音速にも満たない速度の《ライトランス》は未だ距離もあつた為、  
避けられてしまう。

此方の攻撃魔法を躲して得意気になった【亜竜雷鳥】は一声甲高い声で鳴いて、速度  
を上げて更に距離を詰め——あ、マスターの《レイ》が直撃した。

直撃した様だが……一瞬ふらついただけで負傷はあまり無さそうだ。

「うーん。さっきの《ライトランス》で撤退してくれると嬉しかったんだけど、そうはい  
かないみたいだねえ……」

「先程の攻撃魔法なら十分ダメージを与えられるのでは？」

「ああうん。今のも威力を強化してただけ……やっぱり位階レベル詐欺の通称は伊達じゃ  
ないのか、それと光とか熱にも耐性があつた筈。ノーダメージではないけどそこまで有  
効じゃない感じだったね」

『速度AGIの差も、これは厳しそうだぞマスター！』

おそらくは、速度<sup>AGI</sup>を数値にして3000以上——筋力<sup>STR</sup>は低いのであろうが、やはり我々と亜竜級上位とでは洒落にならない差だ!

熱に耐性があるのなら我が出来る事は極端に少なくなる。更に纏っている紫電を考えると……幾度思い返しても己の無力さが煩わしい!

「うん。このままなら相手の雷撃の射程圏内に入っちゃいそう、かな」

「だから——頼めるかな? カシミヤ」

「——誰にモノを言っているんですか? あんなに柔らかかそうで無防備な鳥なんて一振りですすよ」

……………

確かカシミヤは剣士だった筈なのだが……凄く自信満々に言っているが何か策などあるのだろうか?

そう思う我であつたが、マスターが「そうこなくっちゃ!」と言うと早速懐より【符】を何枚も取り出し、掲げようとした。

待て! 何の説明もないのか!? と言いたかったが、【亜竜雷鳥】との距離を縮めない事に全力を注いでいる状態では口に出して叫ぶ余裕もない。

だが、マスターなら……と、そう頭の隅で考えていた時、それは唐突に始まった。

「道を啓け、開け、披け、拓け！」《簡易結界》！」

マスターが《詠唱》と共に、そうスキルの発動を宣言するのと同時に——我から真つ直ぐ伸びる様に空に半透明の足場——結界が何十枚、いや何百枚も展開される。

——幾ら何でも無茶だ！ 最下級の結界じゃこの風圧を耐えられる訳がない！

しかし、我のその思いとは裏腹に——その結界は我が飛行を続けても、カシミヤが足を踏み出しても多少小動する程度で風圧でバラバラになったりはしない。

——《ウインドガード》を同時に展開していたのか？ 一体いつの間……

そして、マスターがマスターならそれに付き合うカシミヤもカシミヤだった。

カシミヤは一度だけ《簡易結界》の上で足踏みすると、半透明の結界以外はまるで空の上だと言う状況にも関わらず——結界の上を沿って躊躇わず全速力で滑っていくではないか！

横殴りの風も、上下から襲い来る暴風もすべてまるでない物の様に《簡易結界》の上を高速で進むカシミヤ。その絡繰りは彼の足元に僅かに見える魔法陣だろうか？

だが、だとしてもこの様な状況で迷わず前に進むなど正気の沙汰ではないぞ……！



「あれ。イグニス、カシミヤが心配？——《簡易結界》！ 大丈夫大丈夫、こと剣に限れば——《簡易結界》！ 自信を持って僕よりも上だつて言えるんだからね——《簡易結界》！」

マスター！ 会話しながら《詠唱》に繋げるのは凄く紛らわしいと思うが!?

いや、それ以前に、マスターはいつの間にか再度「双眼鏡」を取り出してカシミヤの方を注視している様子だった。

……もしやそんな雰囲気を出していたのだろうか？ 我もまだまだだな。

マスターは《詠唱》を交えた《簡易結界》を——いや、まさか。

そのまさかであった。視界の端で紫電の雷光が煌めく。

カシミヤが「亜竜雷鳥」の雷撃の有効射程範囲に入つたらしい。

——やはりそうか。

竜種の身体能力はひ弱な私の身体であっても視力を含む感覚こんな所ばかりは良く働く。

目線を向けずに左方に意識のみを向けるとその様子が良く見て取れる。

カシミヤを狙つて放たれた「亜竜雷鳥」の雷撃が、新しく出現した《簡易結界》に防がれ、逸らされていく様子が。

知能が低いなりにそれが不味い物だと気付いたのか、自身の方へ伸びていた《簡易結

界》の道を避けようと左右にずれようとした【亜竜雷鳥】を追って更に《簡易結界》の道が追加されていく様が。

おそらくは、《魔法射程延長》《魔法範囲指定拡大》《魔法多重発動》は、確実に使用している筈。もしくはもつと複雑な物かもしれないが、自然を生きていた我には流石に即座に判別する事は出来ない。

この遠距離からの精密な魔法構築。竜種の、その中でも魔力の強く魔法を頼って生きていた我から見ても精確で緻密な魔法行使。

それも、《詠唱》によるタイムロスや事前に多少は知っていたとはいえ、初見のモンスターーの行動を先読みして？

——全く、これだから我のマスターは素晴らしいと言うのだ。

先程はカシミヤを誉めそやしてはいたが、マスターだって十分な、いや、我から見たらマスターの方がよっぽどだと思っただが。

だが、しかし——そのカシミヤは接近してどうするつもりなのだ？

確かにこうして空中を接近するだけでも人間離れた絶技ではあるが——纏っている紫電は消えておらぬぞ！

我がそう思考するのと同時に——カシミヤは速度を緩めずに《簡易結界》で作られた

道を走破して——私の懸念通りに紫電の洗礼を受けてしまう。

紫色の閃光が一瞬弾け、嫌な音が僅かに聞こえた。

確かに接近できたものの、周囲を覆う紫電に囚われて防ぎきれずに【麻痺】【硬直】の状態異常を受けてしまったのか【垂竜雷鳥】の眼前で停止してしまい動けないカシミヤを嘲りつつも【垂竜雷鳥】の鋭い嘴が——

——断ち切られた。

否、それは一瞬の勘違いが見せた幻覚だった。

正確には——嘴ではなく、【垂竜雷鳥】の首、胴体と頭部を繋ぐそこが、瞬時に斬り離されていた。

動けないカシミヤ——の鎖が、刀を持ちカシミヤの動きをトレースするかの様に滑らかに動き、達人技を以て一撃の元に【垂竜雷鳥】の命脈を斬り落としていたのだ。

「——よし、《フ<sup>落</sup>オーリング<sup>下</sup>コントロ<sup>制</sup>ール<sup>御</sup>》！ イグニス、カシミヤとついでに【宝櫃】回

収しに行くよー！」

我と同じ様に【双眼鏡】でその光景を見ていた筈のマスターは、しかしそれを当然だとも言う様に全く気にせず我に指示を出す。

我もそれに素直に従い、中空で旋回して今も緩やかな速度で落下しているカシミヤを迎えに行く、行くが……本当にマスターは読めない物だ。

一体何処からこの結末を想定していたのやら……

まあ、何はともあれ当座の危機は去つたのだ。

警戒は緩められぬが、我も自然に居た時の癖で放つ機会も無かつた熱が身体火の奥底に燻っているのを感じられる程だ。

せめてこれから大白宮の街までは今まで以上に飛加速ばしてマスター達に余暇を楽しんで貰わねば！

「それにしても……流石に覚えたばかりの《気配操作》じゃ野生のモンスターの嗅覚はそこまで騙せないねえ……」

『まだ習得直後の雛の状態では普通はそんな物だぞマスター』

……マスターなら遮蔽物も何もない空の上でさえなければ逃げ切れそうだったな、と言うのは私の心の中だけに留めておくとしよう。



8月27日（木）

夏休みも終わりが近付いてきている今日この頃。

カシミヤもそうだけど僕も勝や明日香に言われて生活習慣を直している最中――

まあ、それでもデンドロは毎日ガツツリやってるんだけどね！

……学校始まってからちゃんとやれるか、少し不安になってきた。大丈夫大丈夫。多

分ね！

今日はカシミヤと一緒に〈犀合山岳地帯〉を通って北の霧影領へ向かう旅路。

……旅路、なんだけど。移動手段の食い違いがちよつとあつて結局行きは徒歩で向かう事に。

道中のモンスターの討伐依頼もあつたからね……流石に空路は不味かつた。

ちなみに、カシミヤは特に移動を楽にする従属モンスターも持つておらず、その身一つで天地を旅してきたらしい。

カシミヤのエンブリオを考えれば納得は行くけど、カシミヤらしい凄いい精神力だよね……

大白宮の北に聳える〈犀合山岳地帯〉は今までも何度も行つた事があるし、何ならカシミヤと一緒に間引きクエストも受けた意外と縁のある場所。

もう大量の【小鬼】や【黒鬼】が蔓延つてたのはちよつと倦厭とさせられるけど、僕達の実力はあの時と比べて遥かに強くなつている。

鎧袖一触に襲い掛かつてくるモンスターを討伐して特に苦戦する事もなく〈犀合山岳地帯〉を抜け……られたら良かったのだけど。

何があつたのかと言うと……うん、以前も将都へ向かう途中で遭遇した様な野盗と遭遇したのだ。

そりや、僕とカシミヤ、子供二人だけの旅で従属モンスターも出していたのは小さくて一見あまり強そうには見えないリンだけだったからと言うのは分かるのだけど、問題はそこではない。

何故なら、野盗——襲撃者は、へマスター」だったのだから。

PK——プレイヤーキラー。MMO用語でもあるそれと遭遇するのは初めてだった。……と思ったけどそういえば以前カシミヤと戦った野試合もPKと言う事になるのかな？

そもそも、この「Infinite Dendrogram」におけるPKはプレイヤーを殺す者、の意ではなくてプレイヤーが殺す者、の意であって殺傷する対象はへマスター」に限らずテイアンである場合も該当するのでは、とか掲示板で議論されているのを見た事もあるけど、それは特に今回は関係ないね。

今回僕達を襲ってきたのは十二人のへマスター」集団、相手のPKの頭っばい人もレベルは多分僕やカシミヤよりも一回りくらい低い様に感じたのはPKの方法を吟味したり、得物を物色するのに時間を割いているのだろうか？ ……普通にリアルな事情とかジョブの事情かもしれないけどね。

相手の主力ジョブは「野伏」ダクン、サムライ。初手の奇襲攻撃で大ダメージを与える「武士」系統の派生職だった。

なるほど、不意を撃って一撃で決めるのはPKとしてかなり理に適っている様に思う。

……〈マスター〉を主に狙うPKだと、何が出てくるか分からない〈エンブリオ〉があるからね。何もさせずに初撃で決着させられるのならそれが一番だと思う。

——まあ、初手で奇襲する前に気付かれたら全く強味が無くなるジヨブル構成ドなんだけどね！

でも、《利刃圏》があるカシミヤはともかく、《危険察知》Lv3しかない僕でも気付けたって……やっぱり〈修羅の奈落〉は凄い。

結局、初撃を放とうと背後から襲い掛かろうとしてきた相手の頭領をカシミヤが一撃で首を刎ねて、残りも二人で流れる様に全滅させる事に成功した。

後方支援はリンに任せて、僕も前衛でカシミヤをフォローしたけど、もしかしたら必要なかったかもしれない程だったからね……

ちなみに、余談ではあるけど今回襲ってきた相手はどうやらカシミヤを狙っていたPK達であつた様だ。

先日天地を旅している最中に一度襲われて返り討ちにした相手らしい。で、今回ののは恐らくリベンジマッチであつたとの事……

……自分で言うのも何だけど、僕が一緒にいる時に襲ってくるなんて不幸だったね！



PKの襲撃の後は雑多なモンスターの襲撃くらいで何事もなく山岳地帯を越えて、山の麓の霧影領……忍びの里に到着した！

PK、というよりは《マスター》の野盗はティアンと違って首とかは残らないので一応入り口で報告だけしておく。戦利品は貰ったけどね！

無事に忍びの里の冒険者ギルドに配達依頼の物品を渡して手続きを終えて一息つく。

……配達依頼は基本、アイテムボックスに入れて配達するだけだから苦労は少ないんだけどその分実入りもそんなに多くないんだよね。

……で、その後は。

セーブポイントも更新して時間も丁度良い時間だったし、依頼も一応は完了したのもあったから……一度里の外まで出て、カシミヤとの野試合をする事にした。

結果は……今回は勝った！ やった。カシミヤにリベンジを成功させたのはPKではなくこの僕だったという訳だね！

《修羅の奈落》で頑張った甲斐があったというもの。

今回の勝因は回避できない光速の《レイ》と《極光剣》。

やっぱり《極光剣》の威力増強は良いね……本当に良い。



8月28日（金）

今日はカシミヤはまだデスペナルテイ中なので一人で忍びの里に行く。

用事もあつたのでまずは【忍者】ギルドへ赴いた。……【忍者】ギルドだけど特に格好は忍者忍者していない、そこらを歩いていそうな服装をしている人が約半数。

残りは黒装束に覆面まで被った古式ゆかしい忍者スタイル……をしている人の約七割くらいはへマスターへだった。ちぐはぐな雰囲気！

とりあえずは【忍者】ギルドで用事を終わらせようと、受付の人に合言葉を言って臙さん——霧影領の大名である霧影臙さんに取り次いで貰い、泰央氏から渡されていた書簡を渡して依頼を完了させた。密かに依頼されるのはこれつきりにして貰いたい。

それにしても……臙さんは何というか、非常に陽気で凄く「それっぽい」忍者言葉を扱う御仁だった。

服装も相まって非常に親しみ易そうな感じがするのは既に忍者の術中に囚われていく気がする……！ お土産も渡してくれた面白い人だったのは確かだけでも。

しかし、この世界のテイアンなのに何故ござるとかの忍者言葉を知っているんだろう……？ 誰か他の〈マスター〉が広めたのかな？

漸く依頼を全て済ませた後は僕個人の用事を済ませる事にした。とは言ってもこれも【忍者】ギルドでの用事だったのだけど。

——という訳で新たに【隠密】のジョブに就く事ができた。特に問題もなく転職できて良かったー。

事前にインターネット上の掲示板や攻略Wikiなどでジョブを精査して、総合的に見ても【忍者】系統の派生職である【隠密】、そしてその上級職である【影】は非常に今の僕に合っているんじゃないかと思っていたんだよね。

長じれば畏の感知、解除等のスキルがある他、実に僕好みの戦法も出来そう楽しんでだね！

最も、流石に七つ目の下級職であるのだから何かしら他と違う反応があるかもしれないと緊張していたけど……うん、初めてだけど《全主恩寵》はちゃんと効いているみたいで何よりだった。

オールド・グレイス  
《全主恩寵》Lv1：パッシブスキル

このスキルのスキルレベルと等しい数だけ、新しく下級職に就く事ができるようにな

る。

【アダムカドモン】の上級進化と共に習得した固有スキルだけど、実質的にジョブを埋める前は何の意味もないスキルだったけど、やっぱり持つべきものは自分のエンブリオ、かな？

僕の性分もあつて早速役立つてくれたのは嬉しい限りだね。我ながら現金な事だと思うけども。

無事に【隠密】に就けた後は時間を精一杯使つて【忍者】ギルドで行っている忍者や隠密の為の訓練に参加。

本当に多少の金銭を払う必要はあるが、これも立派なジョブクエストなのであるとか。特殊技能を扱うジョブなら確かにこういうのも必要だよな。

最初の説明では「【忍者】や【隠密】にとつて効率的で効果的な指導をするから覚悟している。ちなみにこの訓練は各ジョブが行動依存で覚えられるスキルを覚えるのに重要だから真面目にやらなかつたら後で泣きを見るのは貴様らだ」的な事を凄く回りくどい言い回しで言われたので僕も忠告に従つて全力で訓練に取り組む事にした。

……基本的に、最初のジョブに【忍者】か【隠密】を選んだ人用の訓練だったみたいで、僕の能力値ステータスでは少し過剰だったけど、ご愛敬だねうん。

まあ、訓練の甲斐もあって二日も経つ頃には「隠密」のジョブレベルが5まで上がった、《隠蔽》《隠蔽感知》《気配操作》《軽業》をそれぞれLV1で習得出来たのだから万々歳！

二日の訓練の成果と思えばこれで十分だね！



8月29日（土）

今日の所は勝が「組織」へ報告しに行くそうなので、デンドロにログイン！

イベントも二週間前にやったばかりだし多分何事もないとは思うのだけど、一応ね。

……最初のイベントとの間隔が約一カ月だっただけで、管理A1運営は基本的にイベントの告

知とかあまりしないしね……

今日はとりあえず昨日に引き続き「忍者」ギルドで訓練をしながらカシミヤがログインするのを待つ事にした。

訓練の費用が少し値上げされていたけれど！ ……まあ、合計レベル次第で取られる

お金が変動するみたいなので仕方ないね。

ちなみに、訓練中に教官に聞いてみたけど「忍者」ギルドの他のジョブクエストは僕が泰央氏から受けた様な密書、書簡の配達や簡単な情報収集と言った【隠密】向けのクエストと他のジョブと同じ様なモンスターの討伐依頼が主な【忍者】向けのクエストがあつて、どちらを請けても問題ないんだとか。こういう時は万能型……うん、僕みたいな万能型の面目躍如だね！

……ちなみに、信用されれば破壊工作とか各都の深部の情報収集とかの重要な仕事も任される事があるとか。ニンジャシヨックを受けそうだね。

リアルで午後になった辺りでカシミヤがログインしたのがフレンドリストを通じて知覚できた。

訓練を切りの良いところで切り上げて迎えに行くと、「流石に光はまだ斬れませぬね……」と残念そうに言つてた。

流石に光速は普通はどうしようもないと思うんだけどね！ ……僕は光はあまり効かないけども！

その後は折角なのでカシミヤと一緒に忍者の里で少し買い物を楽しむ事にした。

期待通りに表に出ている商店にも所謂「忍具」が沢山売っていた！ テンション上がる。

思わず二人して幾つも購入してしまう。……〈マスター〉が作った失敗作の「まきびし」とかもあったけどね!

加工が非常に難しい癖に使用者のSTR筋力もDEX器用度も関係ない物理ダメージだから、耐END久が1000以上ある相手には何の効果もないんだとか。

他にも、「鉤梯」、「煙玉」、「水蜘蛛」に「兵糧丸」等実にバラエティに富んだ忍具を衝動買いしてしまった。

カシミヤも楽しそうに忍刀とか仕込み刀を買っていた。……仕込み武器、いいよね。僕もいつかコテツに作ってもらおう。

ついでにコテツと春香にもお土産に「蜂蜜兵糧丸」を幾つか買っておく。……「兵糧丸」シリーズで一番味が良かったからね。

二人でショッピングを終えたら来た時と同じ様に二人で揃って大白宮まで戻る事にした。

カシミヤの方は他に用事は良いのだろうか、と聞いてみたけどどうやら残念ながら忍者の里では野試合やってくれる人はいなかったらしい。

マスターは結構な人数居ただけだねー。

流石は忍者の里と言うべきか、既に天地を旅して野試合三昧していたカシミヤの事も知っていたらしい。アイエエ……

帰りは折角なので請ける依頼は配達依頼だけにして、二人でイグニスに乗って優雅に空の旅で無事に帰還——と、行けば良かったのだけど。

帰る途中、空の上で【デミドラグサンダーバード亜竜雷鳥】に襲われちゃったんだよね。

……やっぱりスキルレベルが1のままの《気配操作》じゃ限界があったらしい。がつ  
でむ！

空の上で襲われるのは春香や竜胆さんと居た時を含めても初めてだったけど、まあなんとか勝てたから無問題もーまんたい！

……とはいかなかったのがご愛敬。いや、僕にもカシミヤにもイグニスにも被害はなかったんだけど。

まあ、ちよつとその、カシミヤに怒られて……結局大白宮に戻ったら高級茶屋で一回奢る羽目になってしまった。とほほ。

僕も説明してなかったのは悪いと思ってるし……天地を旅してたカシミヤが空中で襲われたら逃げるのは困難とか知らなかったとは思わなかったし……！

……まあ、お金には余裕があるから、夏休み明け前にはーつと宴会気分で使うのも悪くはない、かな？





## 第二十六話　でんどろぐらむ・学園編！

□〈大白宮・『黒庵堂』〉【隠密】ジーニアス

「——そんな訳で！　ここの予算は僕が持つから皆じゃんじゃん頼んでねー！」

「僕は元々そのつもりだと言うか、そういう約束だったのですが」

「まさかジーニアスに奢ってもらおう事になるとはなあ……ジーニアス、僕だつてお金リは持つてるんだからこつちの分は——」

「良い匂いです——ほ、本当にここで頼んで良いんでしょうか？　私、そんなにお金は——」

「あの、所でこれはどういう集まりなのですか……？」

カシミヤ、そういうのは別にバラさなくても良いと思うんだ！

コテツ、こういう所でくらい僕にも恩返しさせて欲しいという事で納得して貰いたい

!

サラさんは普通の反応(?)をありがとう、本当にありがとう……僕も多少は小金持ちだから全然頼っていいんだよ。

春香、それはだね——

主に僕とカシミヤの夏休みお疲れ様会兼お食事会だよ!」

——そんな風にテンションを上げながら、いつか春香に紹介された茶屋での招宴が始まったのであった!

美味しい物くらいは特に難しい事を考えずに良く味わって食べたいからね——



さて。

今日こうして皆で集まって高級茶屋で寛いでいるのは他でもない、つい昨日カシミヤと約束した「一回奢る」が発端だった。

別に僕もへ神造ダンジョンでの稼ぎや他のジョブクエストでの稼ぎのお陰で金銭に

は余裕があるし、それ自体は問題なかったのだけ……

問題があったのは、いや問題と言う物でもないのだけれど、今日が現実世界で八月の三十日……もう学生たちの夏休みが終わる時期になっていた事だった。

流石の僕でも学校を自主的に休んでまでデンドロはプレイできない。

必然、これ以降はまた冬休み等の長い休みになるまで一日中デンドロをプレイする、なんてのは平日には出来なくなってしまう。

……まあ、つまりそれを寂しい、と感じてしまったのだから仕方がないよね。

だから、この機会に少人数でも人を呼んでパーツと盛り上がるう！ という魂胆だったのだ！

そんな招宴に招かれてくれたのはこちらの四人！

普通に現実側で連絡取って合流したコテツ！

美味しい物を食べさせようという意見の一致により参上させられたサラさん！

【陰陽師】ギルドのお手伝いしていた所を誘った春香！

最初から数の内だったので時間通りに合流したカシミヤ！

以上！

……冒険者ギルドで烏丸達とも会ったんだけど、丁度今からクエストだからと泣く泣

く断られたんだよね。頑張つて!

——人数が少し少ないかもしれないけど、僕の交友関係からすればまあこれくらいでいいんじゃないかな、と思う。あまり大人数過ぎても店に迷惑だしね。

そもそも僕のフレンドリスト、20人くらいしか……いや、それは別に関係ないか。

「——それにしても、二人はもう学校が始まるんだね。カシミヤ君は課題とか大丈夫かい?」

「ええ、はい。恥ずかしながら夏休みの最初の方はこのデンドロに嵌ってしまいました、終わらせたのは少ししてからなのですが……」

宴が進むにつれて、皆もお喋りモードへと移行していく。

あ、カシミヤ。それは僕もだったね……

……サラさんだけはまだまだ目を輝かせたまま甘味を頬張っている様だ。元々こういうのはあまり食べた事なかったのかな?

「いつも不思議に思っていたのですけど……本当に『私達の世界』と『其方の世界』では、時の流れが違うんですね? ……複雑な、感じですよ」

「それは僕達も不思議に思っているんだけどね……一体どうなっているんだろうね?」  
 ちなみに、僕はこうやって夏休み、とは言っているけど、デンドロ内での季節はも丁度夏真つ盛りの時期を迎えている。

サービス開始がデンドロ内での春真つただ中の特にも過ごしやすい気候の日だったのは、さてどの管理AIの企みだったのやら。

……そういう所は気が回るのに所々で運営としてアレだからもう!

まあ、こつちの<sup>デンドロ</sup>世界は四季はあっても気温の変化はそこまで激しくないみたいだけ  
 ど。

……むしろ、〈UBM〉とか超級職のせいで異常気候になる事の方が多いんだとか。

あ、管理AIで思い出したけど運営関連の調査は全くと言って良い程進んでないらしいんだよね。

作を感じるけど、少なくとも僕にできる事はないからなあ……

今はとにかくデンドロを楽しむのが、多分良いんだろうけど。

「——しかし、学校、ですか……」

と、そんな事を考えていると、コテツとカシミヤの会話を耳にしたのか春香が……憂い顔で呟いた。

「……どうしたの？ あ、確かに僕とカシミヤがこちらに来る頻度は少なくなるとは思  
うけど——」

「あ、いえいえ。えーと、そうではないんです」

うん……？ その話じゃなかったんだ。

……なんだろう？ あ、僕らが学校で習っている事とか、知りたいのかm——

「——私も、あと数ヶ月もしたら学園に通わなくてはならなくなるので、少し寂しくなる  
と思います……」

そう、夢げな表情をした春香はトンでもない発言をした。

——  
学、園……な、なんだってー!?



8月30日(日)

いよいよ明日で夏休みも終わり！ 明後日から小学校の二学期の始業式！

……夏休み中は友達を作ろう作戦を考える暇も無かったけど、カシミヤが言っていたのを実践してみれば……うん、なんとかなる、筈……！

それにしても、夏休みは実際は一ヶ月半だった筈なのに、僕的には体感時間では三ヶ月半以上経っていたように感じられるけど、三倍時間を考慮すればまあ四ヶ月半くらい。

……うん、休憩時間とかを鑑みれば僕もコテツ程ではないけど本当にデンドロ漬けの夏休みだったね。

大丈夫だとは思うけど、体内時計を狂わせて学校で失敗しない様にしなくちゃね。

今日は午後からカシミヤに一食奢る約束があったので午前中はたっぷり時間を使っ



て宿題や提出物の見直しを余裕を持って行っておく。

それと、夏休み中ずっと世話掛けちゃってたから、こういう時くらい明日香の家事の手伝いをして、勝も合流して三人で昼食。

……だったのだけど。

話の流れで夏休み明けからのお話。まあ、僕は予定通り普通に学生として学校に通いながらそれ以外の時間は今まで通りにするという事。家でまで勉強しなきゃいけない様な学力じゃないからね。ふふん。

びつくりしたのは、僕がそうやって学校に通学している間、その時間に使われていない僕のデンドロのハードを使ってデンドロをプレイしても良いかと明日香に聞かれた事だった。

——〈Infinite Dendrogram〉は各々のデータを各ハードではなく、<sup>管理A1</sup>運営の方で個々に脳波データと紐付けして登録しているらしい。

だから、同じハードを使用しても別人がログインすればちゃんと別々に遊ぶ事が出来るんだとか。……まあ、同じハードを流用しているんだから一緒にログインできないだけどね。

また、ハードではなく脳波データで紐付けしているからもし新しいハードを“組織”から支給された際にも特に問題なくデンドロを再開できるのもある。

うん、明日香には本当に夏休みの間中我慢させちゃってたんだから僕としては全然問題ないのだけど……本当に三つ目のハードの支給が早急に待たれるね！

さて、午後はカシミヤと一緒に茶屋に行く予定だったのだけど、少し思いついた事があつたので、勝にも来て貰って早めにデンドロにログインした。

それと言うのも、元々カシミヤとの約束がなくても今日か明日にでもお世話になった人達に長期休暇夏休みが明けて彼方ログインの世界へ行く事が落ちると言う事を伝えに行こうと思っていたのだ。

そこで、丁度良いのでこの機会に世話になつた人とか親しい人も呼んでお食事会パーティみたいな物まで感謝の意を伝えたいと考えたのだ！

……まあ、いきなり呼んでもそんなに時間は割けないからって誘えたのは春香だけだつたんだけどね！

受付のお姉さん  
藤原さんとか、池辺さんも声を掛けてみたりしたんだけど、残念。

〈マスター〉の方は元々ログイン時間がまちまちだし、活発的に活動している人はあまり街に留まってないしで結局はカシミヤと春香、それとコテツとサラさんの少人数になつてしまった。

まあ店の規模的に元々大人数はNGだったし、割と丁度良かったのだけけれど！ ……だからリンもイグニスも「ジュエル」の中から通信魔法使ってまで慰めてくれなくても

いいんだよ!

……まあ、今日最大の事件はそのパーティの場で起こったんだけど。

雑談をしている内にそういう話になったのだけど、なんと春香も近く学園へ、それも全寮制の学園へ三年間通う事になるんだって……!

特段厳しい所——と言う訳でもないらしいけど、それでも全寮制の学園。外出できる機会は非常に少なく、当然ながら今後はこうやって過ごすのも難しくなる、という……  
僕とカシミヤがログイン頻度が減ると言う話の流れで更にその追い打ちだったから、春香も凄く寂しそうな顔をしていて、だね……

……金にあかせて茶屋で甘味を大量にテイクアウトしてアイテムボックスに入れて貰い、一旦パーティを打ち切る事にしたんだ。

春香の手を引いて、そこに居た皆と一緒に冒険者ギルドに連れ込んで適当に職員の人を選んで貰った仕事ギルドクエストを片っ端から受けていく事にした!

気を紛らわせる方法としては下策だったかもしれないけど、あの時思いついた方法では最良だと思っただよ……!

カシミヤとコテツとサラさんには少し迷惑を掛けて借りを作っちゃったけど、仕方ないな、とでも言いたそうな顔で手伝ってくれたのは嬉しかった。

……やっぱり、この世界に来て初めてできた、同年代の友人達だから、暫く会えなくなったり、会える頻度が減るって言うならこうやって馬鹿やってみるのも、良かったかな……？

僕がこういう経験全然ないの知っているのにコテツは少し後ろでクエストのサポートしながら微笑んでいるだけだし、正解なのは全然分らないんだけどね！ 本当にこれで良かったのかなー!?

そして、冒険者ギルドの職員さんもここぞとばかりに他の人が受けない様な手間の掛かるクエストばかり持って来るとか！ ぐぬぬ。

まあ、クエストに対する愚痴を零し合いながらもステータスやスキルを全開にして取り組んでいく内に呆れたやら可笑しいのやら、春香もいつも通りの表情になったのだから、多分良かったのだと思いたい……！



8月31日(月)

……昨日と今日の僕のデンドロでのテンションを思い出すとまだ少し恥ずかしくて顔が熱くなるけど、なんとか冷静になって日記を書く事にする。

明日は始業式だからね。

今日のデンドロは昨日の続きから。

カシミヤとは少し前に解散したけど、残りの僕らはまだギルドクエストを続けていた。

……まあ、他の人がやらない様な探し物とか簡単だけど報酬の少ない下級の素材調達とか、エトセトラエトセトラ。

半ば自棄になりつつも全力で取り組んでいたんだけど、そんな細かくも面倒な依頼達を10個も終わらせる頃には春香も落ち着いてきて僕らの意図を察したらしい。

顔を僅かに赤くしながらもコネを使ってか南の〈群白森林〉の奥地の泉の魔力の込められている水の採取依頼を請ける事になった。

奥地まで行けば人に会う事もそんなにないし、そこそこ時間が掛かりそうな依頼でもあるのでゆっくり話ができそうだった。

……で、少し詳しい話を聞く事になったのだけど、どうやらこの天地の国では(他の国でも同じ様な所はあるらしいけど)大名や他の有力者の御子息御息女や稀なる才能を

持つ子供等は、12歳になるとその国で最大の規模を誇る学園に通い、学ぶ暗黙の了解があるらしい。

勿論、本人や家族の意思を尊重するのが一番ではある。あるのだけど……

暗黙の了解、と言つてもティアンとして、この世界で生きていく者として、権力者の子として、才能を持つ子として、国からある程度の支援を受けながらも学業に専念して様々な事を学んでいく——

それは他でもないその子供の為でもある事なのは間違いない事実として認識されているし、実際それは真実なのだろうとも思う。

それでなくともこの世界は、この世界を生きていく者達に対して「厳しい」のだ。

幼い子供の頃から病弱で家から出て寮で暮らすなんてとてもできない様な子や、既に「問題」を起こしていて家の意向で軟禁され続ける未来が確定している様な問題児とか、そういう例外以外は普通は学園に通っていくものらしい。

……そして、今。今この時期においては事情はこれだけに収まらない。

この世界は今までに類を見ない程の動乱の時を迎えようとしているのは、おそらくこの世界に生きる力を持ったティアンなら誰でも察しているだろうと思う。

〈ハマスター〉の急激な……今までと比べて急激すぎる程の増加はその増加が始まってデンドロ内で四ヶ月以上が経過している現在であつても未だに新たな〈ハマスター〉が各

国の初期位置に現れ続ける程。

そして、〈マススター〉の急激な増加に呼応する様に発生した〈UBM〉の増加、急速に、エンブリオの力を得て強くなっていく〈マススター〉達や〈UBM〉によるパワーバランスの変化に、刻一刻と通常モンスターの状態系は変動し続けていく。

当然ながら、それに伴って起きる各国間、各組織間のパワーバランスの変化もまた然り。

こんな時期に学校の教育を受けられない、というのはなるほど確かに、非常にマイナスになる筈だと冷静に考えられる。

学園での学びは勿論の事、学園の場所も場所なので他の都市に居るよりは安全だし、情勢の変化に伴う教育内容の変化もダイレクトに味わうだろうけど、それもまたこの後のこの世界を生きていくのに必要な事なのだろう、と泰央氏は言っていたらしい。

それだけでなく春香が通う事になる学園は国では一番の規模を誇る、一種の研究所としての役割も持つ施設でもあるのだから、やはりそこで学べる事を逃す事はできない。

その様な事情もあり、春香が学園に行く事は既に確定している事で、これを引き留めるのは自分勝手な我儘でしかない……のだと、良く理解できた。

でも、僕も折角仲良くなつたんだからそれで疎遠になつてそのまま、なんていうのは本当に嫌だった。……って、こうやって日記を書いて振り返つてみると、デンドロで過

ごした内の時間では本当に一番長く一緒にいたんだね。

まあ、そんな訳で自然と話題は春香が学園に行つてからの話になつた。

結論から言うとう……僕と春香は文通をする事になつた！

春香が行く学園は慶都にあつて、在校生や学園の職員の許可があれば特定の敷地内なら普通に出入りする事も許可されているとの事なのでたまに遊びにでも……という話もあつただけで、ティアンの学園生活と僕らの現実側リアルの学校生活のライフサイクルはそう簡単には一致しないんじゃないかな、と。

その為に提案されたのが、これだ。文通

手紙の配達配送などは本来は「飛脚」や「荷役」キャリアーの専門ギルドの管轄だけど、現状は実際には冒険者ギルドで斡旋しているメインのギルドクエストの一つ。

これを利用すれば文通だつて現実的に可能なのだ！ ……配送料一回数百リルとか取られるけど、まあこれくらいのお金は僕も春香も端金みたいな物だし。

ちなみに、僕は「ヘマスター」で特定の拠点とか、持ち家とか、そういうのは持つてないんだけどそこは文のやり取りの度に次回は何処の冒険者ギルドへ届けて貰うか指定すれば指定された冒険者ギルドで受けとる事が可能なのだ。

それこそ僕が監獄とかに送られても shouldn't 限りはね！ ……犯罪をするつもりはな



いのだけど。

今の僕はイグニスでひとつ飛び何処へでも飛んで行けるし、最悪何かあってもコテツに依頼するという手も使えるからね。

……うん、まあ。大白宮に居て欲しい、って。直球で正面から言われた時は本当に困ったけど。

最終的にどうするかはともかく、僕はこの世界を——天地だけじゃなくて、いつかはすべての国を見て回りたいって思っているからね。

〈ハマスター〉として。あと、僕個人の意思としても。

……って言ったら涙ぐまれるのは本当に反則だよね!?

結局その後も暫く気晴らし兼、思い出作りに時間ギリギリまで色々付き合う事になった。まあ、これくらいは良いんだけどねっ!

To Be Continued……

## 第二十七話 エピローグと・新たなる戦い

9月1日(火)

今日は小学校の始業式!

久しぶり、本当に久しぶりの学校……何故か意味もなく前向きになれそうな気がしたけど別にそんな事はなかったね!

……まあ、結局今日は学校では特筆すべき事は何もなかったのだけ!

久しぶりに登校して、始業式の集会とホームルーム、そして夏休みの宿題を提出し終えてちよつとした今後の説明と諸注意を受けたら終わりだったからね……

特に僕のクラスでも学校の他のクラスでも皆大事もなく、つて事を集会でもHRでも長々と説明されたくらい。

———そういうえば、夏休み中の健康問題とかで思い出したけど、インターネットでの与太話ではへInfinite Dendrogramにおける健康問題の是非とか良くやってたよね。

結局、アンチだか対抗企業だかの工作だったらしくて、明確な健康被害に遭った人が全く現れなかったという、今ではへInfinite Dendrogramの安全

性を知らしめる証になったというある意味笑えない結果になってたけど……

デンドロの安全性は世界一イッ！ って煽りが印象に残っているよ。

……まあ、そのデンドロだって心の安全は保障できないんだけどね。

ちよつと話がズレちゃったけど、まあよくある事か。

……で、今日は学校でそのデンドロの話題を出してみようかと思っていたんだけど。

話を切り出す隙も無いまま皆すぐに帰っちゃうか仲良しグループで固まるかしちゃうんだよね……ぐぬぬ。

まあ、そりゃあね？ 夏休み明けで憂鬱な今日くらいは授業がないんだからすぐ帰りたいとか皆とお喋りしたいとかそういう心理は理解できるんだようん。理屈ではね！

……明日こそは！

そ、それはさておき。そんな訳で僕も早速帰宅してデンドロにログインする事に。

今日は事前に春香と待ち合わせして予定を合わせて——アルバイト！

勿論これにも深……いや、まあそこそこ浅い訳があるんだよね。

まず一つ目として——今日のアルバイト先の喫茶店は先日少し迷惑を掛けたパティで使った茶屋の系列店だという事。

とは言っても、迷惑を掛けたからそのお詫びにアルバイトをするとかそんな理由では

ない……ないんだよ。

ただ、やっぱり話を通すのにそういう切っ掛けがあれば双方納得できて Win—Win な関係でアルバイトをやるんじゃないかなって。

……大丈夫だよな？ 店の人も春香も気にしてない風だったからそこは大丈夫だったよな？

ともかく！ 二つ目の理由としては、うん。春香との思い出作りの一環と言うか社会勉強の一環と言うべきか。

提案してくれたのは春香なのだけど、それに僕が食いついた感じだね。

——一緒のお店でアルバイト！ うん、凄い青春っぽい、青春っぽいよね！

娯楽書籍の中で見えた事な様な素敵イベント。地味に楽しみだったんだよな！

……まあ、フィクションにある様なハチャメチャなイベントは遠慮して貰いたいけどね！ デンドロの世界の中でやっているのに何を言うのかという所ではあるけど。

後、僕も春香も冒険者ギルドとか各種専門ギルドでのギルドクエスト、ジョブクエストという形でなら「仕事」をした事があってもこういう形での仕事と言うのは流石に経験がなかったからね。

……確かに慣れない仕事だったけど、うん。悪くないよね。

三つ目の理由としてはこれは割と俗なのだけど……何でも、ジョブ次第では特定のス

キルに対する適性があればこういうアルバイトの経験でも幾つかの汎用スキルを習得する事が出来るんだとか！

主に《鑑定眼》や《看破》と言った基本的なスキルや非戦闘系ジョブだともっと簡単に習得できるスキルが主らしい。

……デンドロのWikiにも、勿論掲示板にだって書かれていなかった情報だったからこれを聞いた時はびっくりしたけどね。

そりゃゲームにインしてまでクエストでもないアルバイトをする人なんてそんなに居ないよね……

全く居ないとは思わないけど、やはり情報をネットの海に提供してくれる人は多くはない。

他にも、僕と同じ様にティアンの人から聞いていた人がいたとしても、そういう人がネットに情報をあげてくれるかと言うのもあるからねえ……

まあ、これはいづれ普通に発見される類の情報だと思うから匿名で情報を提供しておいたけど！

そんな理由で始めたアルバイトだけど、初日は恙なく上手く行った。

まあ僕の手には掛かれれば些細な失敗なんて起こらないとは言わないけど早々起こらな

いと思うからね！

……何処で広まったのか分からないけど二日目にティアン、ヘマスターを問わず大白宮中の知り合いに冷やかされたけど！ うぐう。

次に闘技場施設で会ったら覚えてると心の中で呟いておく——！



9月2日（水）

学校では今日から授業開始！

……まあ、僕的には内容はとても簡単だからちよつと退屈なのだけだ。

そして今日の一大ニュースその一！

勇気を出してクラスの皆にデンドロをやっている人が居ないか聞いてみた、聞いてみたんだけど——

………すつごく引かれた。何故かドン引きだった。地味に泣きそうになっただけど泣いてないよ。

……どうやら、僕のクラスでは女子グループ代表とでも言える様な一人の女子以外は今はデンドロをあまりプレイしていないらしい。

ナンデ!?

と、思ったんだけど……事情を聞いてある程度は、ある程度は納得した。

最初に今は、と付けた筈だけど、デンドロをプレイした事がある子は他にも沢山居るらしい。

大体クラスの三分の一は、と言うとやっぱり結構な人数だよね……親兄弟とハードを共有している子も居るらしいけど。

しかし、今となつてはその一人の女子以外はまともにプレイしていないのだとか。

その理由は……『モンスターとの戦闘が怖いから』。だから、皆リタイアしてしまったらしい。

あれ? 描写選択って確か出来たよね? って思ったんだけど、アニメ描写であつても現実には存在しない様なモンスターが、現実では考えられない程の速度や鳴き声を上げながら襲い掛かつて来るのがアウトだったらしい。

……まあ、描写選択を変えても自分の視点で、自分の身体を動かす様な感覚を持つてあの世界に遊びに行つてるんだから、ねえ。

むしろ僕とかカシミヤみたいなのがおかしいのだと、なんで気付けなかつたんだ僕

……!!

デンドロなら非戦闘系のジョブでも十分に楽しんで遊べるとは思うんだけど、普通に皆戦闘がトラウマになっていて続けている子自体がそんなに居ないんだとか。

なんてこつたい……

これは友達を作ろう計画を練り直さないと……!

ちなみに、そのまだ積極的に続けている唯一の女子はグランバロアで遊んでいるとか。

僕は天地でバリバリやっているって言ったたら何故かさっきの発言以上に引かれた。解せぬ。

今日のニュースその二!

学校を終えて家に帰って、デンドロにログインする前にお風呂で身を清めて三人で夕食を取っていた時の事なんだけど……

先日言っていた様に僕が学校に行っている間に明日香がデンドロにログインしていたみたいなんだけど、なんと明日香が選択した初期国家がドライブだったんだよね!

勝と一緒に驚愕したら、あの世界の情勢を入手する為にプレイしているのになんで二人して中央大陸から孤立している島国に居るのよ……と呆れられた。



僕達は悲しい気持ちに包まれた……orz

ぐうの音も出ないとはまさにこの事だね……っ。

三つ目のハードが届いても一緒に遊べるのは結構先になりそう。

明日香も結構物怖じしない性格だから僕達と一緒になくても大丈夫だとは思うけど、  
思っただけ……

こう、デンドロの経験者？　として新しく始める初心者を心配する気持ちは仕方がないよね？

さて、今日はそんなニュースもあつたけどそれはそれとしてデンドロにもログイン！  
今日も昨日に引き続いて春香と一緒にアルバイトに明け暮れる日々。

まだスキルは何も習得出来ていないけど、合間合間で時間経過で自然回復しているM  
Pを【符】に込めながらのお仕事にも慣れてきたところ。

……と、そんな所に店の前をカシミヤが通りがかった。

冷やかしに来たとかかそういう訳ではなく、偶然大白宮の街を散策している所に遭遇したらしい。

そこで、折角カシミヤは同年代なので巻き込んでアルバイトに誘う事してみた！

……まあ、誘う僕も僕だけど僕がアルバイトしている理由聞いたら即答で了承するカ

シミヤもカシミヤだね。

——三人でアルバイトをしながら少し考えたのは、意外？　にもカシミヤと春香は話が合うらしいという事があった。

あの二人は武闘大会の後の宴の時と先日のパーティの時くらいしか面識がないと思つてたけど、大白宮の闘技場施設で何度か手合わせした事があつたらしい。へえへえへえ！

——そのせいか話の内容は全く色気がなかつたけどね！　カシミヤ、割と戦闘狂だから……

ちなみに、後で教えて貰つたんだけど春香の方は闘技場施設で遭遇していなくてもカシミヤの事はそこそこ知っていたらしい。

大名、領主の娘として先日の武闘大会の上位勢や天地の各地で有名な〈マスター〉は覚える様になっているんだって。

うん、カシミヤそこかしこで野試合楽しんでたみたいだからなあ……

そんなカシミヤだけど、予想外と言うべきか、流星にアルバイトを始めて最初の頃は緊張して少しまごついていたね。

それでも大きな失敗はなかつたし、僕が少しフォローした後は一つ自分に気合いを入れて、その後はしっかりとアルバイトを勤め上げていたんだから十分凄いよね！

——ちなみに、そのカシミヤはデンドロ内で二日間のアルバイトで《看破》のスキルを習得した様だ。

う、羨ましい……！

◇

9月3日（木）

今日は特に何事もなく！

……昨日引かれた時のままで何事もなく学校から帰ってきた。

ま、まあ今週くらいは多分この空気引きずりそうだなって。

家に帰ってから諸々を済ませてデンドロにログイン。

まずは西白寺のお城へ行って今日はどうするか春香と話し合う事になっていたのだ。

……僕はまだスキル習得出来ないし、まだアルバイトを続けていても良かったのだけど、僕達が通っていたアルバイトの喫茶店はここ数日の働きでかなりの客数が入っ

てくれたから暫くは大丈夫、と言われてしまったのだ。

——所謂大きなお友達ならぬ、大きなお客様がね！

アルバイトで僕らが担当していたお仕事は食器洗いや清掃、給仕に後は店の前での客引きぐらいだったのだけど、うん。

まさかこれほど効果があるなんて思わないよね……？

いやまあ、そういう知識は一応、一応と言うか何故か僕にもインストールされているけど……：天地の住人も意外と物好きだよね？

春香にもやんわりと遠回しな表現を使って教えておいたけど、多分表情からして伝わってないっぽい。

まあ、無理に伝える事もないよね。

そんな感じで、あのお店でのアルバイトは入らなくても大丈夫らしい。

……お菓子作りとか、教わって見たかったんだけどなあ。

で、話を戻してそれならどうしようか、と春香と二人で話し合っているところでフレンドリストを通じてカシミヤがログインして来たのを知覚した。

同じ日本の小学生ならそりゃ生活周期は似通っているよね。

折角なので【符】を使った通信魔法を通じてカシミヤにも誘いを掛けてみるとあっさり乗ってきた。

やっぱり同年代で僕らの事情にも通じているから他と比べて格段と話がしやすいだよね。

それで、カシミヤと合流して一緒に話し合ってみた結果——それでは闘技場に行つて決闘にチャレンジしてみよう、という事になった！

……発案者はカシミヤだけだね！ カシミヤは本当にカシミヤだよね！

いやまあ、僕も含めて皆で話し合った結果なのだけど！

うん、今までずっと闘技場施設を使つてきた春香やたまに闘技場施設に乱入して野試合まがいな事やつたカシミヤと違って、僕は以前の武闘大会の時以外は慶都で少し観戦しただけだったからね。

興味があつた、というのも間違いなく事実だったんだ。

あと、僕ら三人が出会つたのもあの武闘大会の時が初めてだった。ならばそれも面白そうだなって……褒められた理由じゃないかもしれないけどねっ！

話し合いは更に進み、折角決闘に出場するなら天地の中でも最も大きな闘技場施設を持つ慶都が良いだろう、という事になった。

——慶都なら、春香も学校の下見が出来るかもしれないしね？

まだ見ぬティアン、ヘマスターの強者との戦いもあるだろうと考えると——凄く良い案な気がして来るよね！

そんな訳で、今日と、明日を使って慶都へ移動！

いつも通り冒険者ギルドで道中でこなせそうな依頼を請けて、いざ！

……まあ、流石にイグニスでは三人も乗せられないから徒歩なんだけどねっ。



□自室 天野理

〈Infinite Dendrogram〉からログアウトし、意識を覚醒させた後にハードを外す。

……うん、いつも通りちゃんとこちら側に帰ってこれた様だ。

五感で感じられる感覚はさっきまでいたあちら側の世界と変わらない様に感じるけ

ど、それでも僅かな差異を、確かに感じている。

それは例えば魔力を感じる感覚だったり、自身に掛かっているスキルに関する感覚だったりするのだけど……うーん。

——まあ、その事はさておき。

そんな事を考えつつも自室の明かりを点けて時間を確認する。

……午前三時半。

微妙過ぎる時間にログアウトしてしまった事に若干後悔しつつも、椅子に座つてため息を吐いた。

今日はカシミヤに付き合つて同時にログアウトしたのだが、どうやら少々失敗したらしい。

流石に徒歩で慶都まで行くのなら、それも春香とカシミヤと一緒に、ティアンとマスターが混在で行くとなると色々と準備は必要だったから。

だから今日一日は決闘の為の準備だとか、遠出の準備だとか、後は各種ギルドでのあれやこれやをしておくに留めたのだけ……

——カシミヤの事だから、早朝の鍛錬にでも汗を流してるのかな。それを真似てみるのは……流石に今日すぐに、つてのは無理かな。

同時にログアウトした、向こうの世界での友達の事を考えつつも机に向かう。

——劍の事なら勝に教えて貰う、つてのもありかな？ あ、でも僕達の仕事のあま  
り二人揃って長時間デンドロから離れるのは不味いのかも。

脳裏でそんな取り留めのない思考を続けながらも、いつもの日課を——日記を、今日  
あつた出来事を書き連ねていく。

最初、この家に来た当初は何を書けばいいのか、どう書けば良いのかと随分悩んだも  
のだけど、今となつては勝と明日香のお陰でこの日課も随分と慣れてしまった。

これもいつも暖かく見守つてくれている二人のお陰……と、夏休み前になつてから  
は、日記に書く内容の大部分を占める様になつたデンドロのお陰、と言つていいのだら  
うか。

……まあ、客観的に見ても僕があれにハマっているのは間違いないし、日記に書く事  
も本当に多くなつただけだ。

それでも、一般的にはゲームの事ばかりを日記に書いているというのはあまり褒めら  
れた事ではないのかな、と苦笑する。

「——理君？ 起きてるかしら？」

そうして日記を書いている所に、ノックの後に明日香の声が掛かる。

……起こしちゃつたかな？



「さつき起きたところー……煩かったかな？」

明日香の声に答えて自室の扉を開ける。元から鍵は掛かってなかったけどね。

「ううん。私は丁度そろそろ起きるところだったから。……もう一眠りする？ それとも理君も起きてる？」

「うーん……」

中々に悩ましい問いだった。

向こうで約二日分は睡眠を取ってきたのだけど、完全に目が覚めているという程でもない。

日記を書いてからその後寝るとしたら二時間くらいは……

——カシミヤは今も鍛錬、頑張っているのかな。

ふとそんな事を考えた。

……我ながら、少年心は単純だなんて思う。

比べる様な物でもないのに對抗したいって考えてしまうのだから。

「——起きてる。うん、デンドロのニュースサイトでも見て回っておこうかなって」

「分かったわ。それじゃ、ココアでも淹れるわね。あ、授業中に寝ちや駄目だからね？」  
「だ、大丈夫だよつ。そんなヘマはしないって」

……休み時間には仮眠でもしようと思ってたのにつ。

授業中じゃないからギリギリセーフ、セーフだと思ふよね!

と、そんな事を内心で考えていると、何故か明日香は微笑ましい物でも見るかの様に微笑んでいた。

……何だろう?

「……どうしたの? ちょっと笑ってたよ」

「ふふ、そうだったかしら? それなら——」

明日香は僕の方を真つ直ぐに見て——本当に、本当に嬉しそうな顔をして。

「——理君が楽しそうだったから、私も嬉しくなったのよ」

——と、そう言った。

「……僕が? そんな顔してた?」

「ええ、それはもう。あちらの世界へ行く前も、帰って来た後も。本当に子供らしい顔を見せてくれるんだから」

……そうだったのかな。そうだったのかも。

そんな覚えがない事もない。……うん、まあやっぱり楽しいのは、事実だしね。

「あー、うん。今まで遊んだゲームも楽しかったけど——やっぱり、デンドロは格別だね」

「それは良かったわ。私達の仕事に巻き込む事になっちゃって、どうしようかと思ったけど——あ、でも何かあったら直ぐに言ってるね？　理君、あまり我儘言わないから心配だから」

「まあ、今は大丈夫かな？　むしろあつちデンドロだったら僕の方が色々出来ると思うんだけど」

「調子に乗らないの」

そう言つて一緒に笑い合う。……そんなに心配されてたんだ。

境遇から考えれば、仕方のない事かもしれないけど。自分で言うのもあれだけどね！  
……デンドロで何かあったら頼ってほしい、つて言うのは本音なんだけどね。僕だつてそこそこ力を付けているんだし！

「それじゃ、ココア淹れてくるからちよつと待つてね。あまり無茶しちや駄目よー？」  
「はい」

返事をして、さつきまでより少し暖かい気持ちになりながら、再度日記に向き直る。

——うん。

全身全霊で僕自身の才を發揮できる場所世界があつて。

力を、技を、才を比べ合える友がいて。

もつと一緒に過ごしたいと、そう言ってくれる仲間がいて。

人間ではなくとも、頼れる、僕を尊重してくれる仲間がいて。

そして、僕を心配して、僕を庇護して、僕を慈しんでくれる人達がいる。

——僕は本当に幸せ者だね！

そう、テンションを上げながら日記を書きあげるのを再開するのであった。

……………あ。

決闘と野試合は無茶に入らないよね……………？

T o b e N e x t E p i s o d e ……………

## 間章 血風招来編

## 第二十八話 プロローグと・決闘事情

□■〈慶都・大闘技場〉決闘場 【疾風槍士】輪廻丸曲輪

『それでは、これより午後の部第一戦目、〃総合下級、パーティ戦〃による決闘を開始します！』

『最近は何マスターが数多く参戦している等級の戦いですが、今回も例に漏れず双方のパーティに〈マスター〉を含む物となっております』

『どうか皆々様、彼らの全身全霊の戦いをご照覧ください！』

『東の門！ 登録パーティ名〈刃と魔の共演〉参加者、【軽剣士】西白寺春香、【風術師】ジーニアス、【双剣士】カシミヤ、従属モンスターのイグニスです！』

『西の門！ 登録パーティ名〈ジャートラックナロク聖戦の終焉〉参加者、【剣豪】迦楼羅瑠璃、【鬼武者】ああ、【疾風槍士】輪廻丸曲輪、【剛闘士】ヤマト、【剛斧士】sealerです！』

『多少の人数差はありますが、互いの奮戦を期待したい所です。それでは、尋常に——試合、始めエー！』



アナウンスのその合図と共に、俺と俺の仲間達は即座に敵——〈刃と魔の共演〉の参加者に肉薄する。

俺達のパーティの構成は全員が前衛な超前のめりパーティだから、まずは乱戦に持ち込んで接近戦の優位を作るのが定石だったのだが、今回は違う。

そう、何せ相手があのムカツクやろー共だからだ。

ここ最近登録して決闘のパーティ戦に参加している中でも有名なパーティ〈刃と魔の共演〉。

……正直に言つて、それより前からこの慶都の闘技場で戦っている俺らよりも既に何倍も人気で有名だ。

それも、デンドロ口内外において。

原因は分かっている。それも物凄く腹立たしい事だ。

それは……あいつらのビジュアルだっ！

天地では珍しい【火竜】のイグニスはともかく、他はどうだ！

あからさまに狙っている様にしか見えねえ艶やかな着物姿のロリっ子ティアンに、どちらも殆ど違和感ないイケメンシヨタっ子だあ！？

露骨……余りにも露骨ッ!! こんなの人気が出ねえ訳がねえだろうがッ！ ハーレム気取りもいい加減にしろ！

保護者は一体何をやっているのか!?

まったく、掲示板の熱狂が脳裏に浮かぶようだぜ……

天地の決闘場とは、神聖にして敵かなる武の聖域では無かったのか？

漢と漢のぶつかり合い、力と力の闘ぎ合い、そして上位陣では技と技とを競い合う戦場！

これは許さない……これは一人の大人として、いや一人の戦士として教育的指導を敢行せずにはいられないだろう！

というかあのパーティ羨ましすぎるダルオ!?

しかし残念ながら俺のパーティではこの考えは少数派でしかないらしい……

指導してくれているティアンの迦楼羅教官はそんな事気にせず自身を磨く事に注力

しろと五月蠅いし、ああああは生粋の戦闘狂だ。バトルマニア

ヤマトはたまに作戦を忘れるくらいの脳筋でそんな事気にしていないし、シーラーはむしろあいつらの事を息を荒げて喜んでいる変態だ。

そんな中で声を荒げる程俺も子供ではない。

だから、自然に、そう自然に少しずつ時間を調整して……やつとこさ辿り着いた戦いだ！

この戦いは……逃せない！

隠していても自覚できる程の不敵な笑みが溢れるのが止められない。

行くぞ、シヨタっ子共オ!!



「《風の如く、風の様に》！ 呐喊——!!!」

初手で自分のエンブリオ、「風精大風 ジン」による極大の追い風を起こしてパーティ



全員で加速し、突撃する。

相手の構成は火竜が一匹に前衛が二人、そして最後の一人が後衛という典型的なバランスのパーティだ。

ステータスの高い火竜が、ティムモンスターを入れても四枠という頭数の少なさを補わせているのだろうが——その陣形には確かな穴がある。

人型範疇生物の参加者が全員シヨタとロリという事だ。

……これは変な意味ではない。決してないったらない。

その何が問題なのかと言うと、シヨタとロリが前衛を務める事。まずこれがいけない。

前衛の役割は敵を白兵戦で倒す事だけではない。

むしろそれはパーティの前衛の役割としてはそれは優先度の低い物でもある。

前衛。読んで字の如く前で守る者。

典型的なパーティとしての前衛の役割は攻撃役ではなく——守備役なのだ。

それはこのゲームだけではない、昔のゲームからのお約束。

術者や支援役などのより攻撃力の高い、より戦術的重要度の高い後衛を守る為の前衛。

それがパーティ戦における役割分担って物だ。

勿論決闘ランキング戦等のⅠV SⅠとかは例外ではあるが——このパーティはそれが理解できていないのだろう。

体格とはそれ即ち戦場における制圧力に直結するファクターの一つだ。

決して無視して良い存在ではない。

小柄な身体に憧れていたとしても決して、決して軽視できる事柄ではない……ッ!!

「まずは——定石い!!」

火竜はパーティ中で一番の実力者である迦楼羅教官とヤマトが。

二人の前衛はパーティの中でも大柄なあああとシーラーが肉薄。

そして、パーティ中で最もAGIが高い俺は——当然の如く後衛狙い。

……ヤマトの奴もAGI高いんだが、あいつは脳筋だから大体こういうのは俺の役割だ。

使い古された戦術? 面白味がない? 言いたい奴には言わせておけば良い。

俺は当然相手パーティにある弱点——小柄過ぎる前衛のせいで後衛を守りに行き辛いという弱点を正々堂々と突かせて貰っただけだ。

相手の弱点を突くなんて戦闘の常道であるし迦楼羅教官もそこは褒めてくれたから

な。

「このままッ！ 脱落だあ！」

「——ッ！」

今更前衛の二人が少し反応してるが、遅い遅い！ とつてもスロウリイだ！

多少の差ではあるがエンブリオの補正もある俺がこの戦場で一番AGIがある事を察する。

既に前衛の護りもない後衛の子はそれを知ってか知らずか剣を持った片手とは別の片手で懐に手を入れ——

鋼色が乱舞した。

術師シヨの子の眼前に、数十もの鉄杭——【棒手裏剣】が浮かぶ。

重力に逆らい、何らかの力によってか一斉にその刃先を俺に向け——高速で飛翔して

きた！

——《飛 弾 射 出シュートアロー》かつ!?

それは風属性の魔法の一つ。

風を操る事で矢弾を高速で射出する【風術師】の魔法。

威力や追加効果などを射出する武器次第で変化させられる応用性を持つが、完全に物理防御力で防がれるし出力魔カが足らなければ普通に避けられるし叩き落される弱点も持つ魔法スキルだ。

熟練者では数を増やしたり、射出後も動きをコントロールする等の応用が可能らしい。

可能らしいが……この数を扱えるのは初めて見た！

俺は相手の実力予想を多少上方修正しながらも、自身のAGIで鉄杭の群れを回避――

しない。

「相性が——悪かったな！ 《風の如く、風の様に》!!」

エンブリオの固有スキルの全力行使。

台風もかくやとばかりの暴風が俺の周囲に巻き起こり、チャチな風魔法で放たれた鉄杭達はバラバラに吹き飛ばされた。

——そもそも、下級職の【風術師】じゃ俺には勝てねーよ。どう足掻いてもな。

《シユートアロー》の事を知っていたのだから、自身エンブリオでできる事を考えた時に参考になるだろう、と一通り風属性魔法の勉強をしていたからだ。

今回のシヨタつ子との相性が良かったのは本当に偶然だが、相性が悪かろうが戦いは戦い。

迦楼羅教官風に言わせれば、相性差を覆せない相手が悪い、という奴だ。

勝負の世界は非情なのだ。許せよシヨタっ子。

そう考えながら念を入れて相手の剣の射程外からエンブリオによる追い風と《ファスト・スタツブ》により勢いを付けた槍による刺突を以て相手を下

その瞬間。俺の身体が上半身と下半身に分断された。

ええええええ……………



「……………危なかった。何事も練習しておくものだね」

逆手に隠し持った鋼線を掌中に隠し、戦場を俯瞰しながら中断されかけていた支援魔法を前衛の二人に掛けるのを忘れない。

〈マスター〉が多いと、本当に厄介だよねエンブリオは――



9月5日（土）

待ちに待った土曜日！ 少し振りに一日中デンドロにログイン！

……夏休みボケかな？ 大丈夫だよな？ ち、ちゃんと学校で勉強はしているし。

昨日は久しぶりに慶都に到着した所だったから、今日からようやく闘技場に参加！

うん、互いの移動手段が違って結局今回も歩き通した甲斐はあったよね。

……馬、馬かあ。従属モンスターは現状リンとイグニスだけで結構十分なんだよねえ

……むーん。

闘技場のレース競技とかでも世話になるみたいだけど、さていつになったら余裕が出来る事やら。

馬についてはさておき！今日はログインして春香とカシミアと合流してから早速慶都の闘技場施設へ出向いて参加登録をする事に。

ちよつとした解説になるけど、今回僕らが登録したのは闘技場におけるパーティ戦の参加登録だった。

闘技場は毎日種々様々な競技、ルールがある中のパーティ戦はその一つ。

通常通りのパーティを組み、そのパーティ同士で戦う決闘競技だ。

細かなルールが1VS1個人戦や2VS2ペア戦とは違う、決闘競技の中でも比較的大人数がぶつかり合う派手な競技。

パーティ単位でのジョブの組み合わせや戦術、連携を競う戦い。

全てを自身の力のみで賄わなければならないランキング戦等の1VS1とはまた違った決闘を求められる競技だ。

……なお、当然ながらパーティ単位での登録なので基本的に最大六人同士での戦いになるけど、残念ながら僕達のパーティは僕、春香、カシミアとあと僕の従属キャパシティに入りきらなかったイグニスで四枠しか使っていないという弱点がある。

知り合いが慶都に居れば誘ったんだけどなあ……残念。



それでもそう簡単に負けるつもりはないのだけどね！

ちなみに、更に付け足すと僕らが参加するのは闘技場の階級で言うと下級に当たる。

ここ、天地における闘技場の階級は各々の合計レベルが300以下の下級、400以下の中級、500以下の上級——そして無制限級の四段階に分けられている。

そりゃ実力が違い過ぎる相手とマッチングしたってどちらにとつても旨味はないからね。

僕らも早く上級、いやさ無制限級での戦いにチャレンジしてみたいものだよね！

……僕の《全主恩寵》的に、僕は最終的に超級職でもないのに無制限級に参加する事は確定しているし。

まあ、天地だけじゃなくて他の国でもそうだけど、決闘ランキングはどの道無制限級になるのだから、それ自体は別に気にしていないのだけど！

——そりゃ、上級で鎬を削っている武芸者達の業を間近で見してみたってのはあるけどね。

無制限級にだって、いやどう考えても無制限級に参加する様な武芸者達はそれこそ超級職に喧嘩売りに行ける技量を持つている訳でもあるんだけど、どうしても特に理由のある不満感がこう溢れ出すよね！

……あ、更に余談になるけど、下級でもイグニス——亜竜級の従属モンスターをパ-

テイ枠で登録可能な事には驚いた。

何でも、下級のパーティ戦であればパーティ内で亜竜級を一匹まで、中級であれば三匹まで、上級ならば亜竜級は無制限に、そして純竜級のタイムモンスターも一匹まではパーティ内の枠で登録する事が可能らしい。

他の国ならともかく、天地の闘技場だとこの数は……まあ、通常の狩りの時とかと違ってすべて従属モンスター任せにするという戦法が取れないだけ十分なのかな？

僕的には従属キャパシティに入らない従属モンスターは全面参加禁止だと思ってたから助かっているのだけどね！ イグニスも頑張るぞー！

なお、当然ながら無制限級にそういう制限はない。なんたつて無制限級だからね！

さて！ それはそれとして、闘技場に参加登録したからには——そう、予定通り早速決闘にチャレンジしてみる事に！

今日は登録したばかりだからか、あまり出場回数は多くなかったけど、とりあえずは勝ち越せていたので闘技場参戦初日の結果としては良かったんじゃないだろうか？

初日の感想としては、予想以上に「マスター」の参加者が多かったね……下級だったからかな？

……初日だからあまり詳しい所感は言えないけど、やっぱりエンブリオは厄介だとなっ

て。

あと、あの戦法は少し早かった気がするからちよつとやり方を変えようかなって。どうしようかな？

メモ：

D 【下級契約書】

E 【山の幸セット】

E 【ガントレット】

F 【10フィートの棒】

E 【山の幸セット】

被  
つ  
て  
る  
。

◇

9月6日（日）

今日は昨日に引き続き慶都で闘技場ライフ！

……まあ、昨日と同じ様に試合のない空いた時間は相応にあったのだけど、それでも昨日よりはその空き時間も少なく多くの試合が出来た。

たーのしー！

空いた時間は空いた時間で、慶都で散策したり、闘技場施設で二人と練習したりと実りある一日だった気がする！

うん、前回慶都に来た時は将都へ行く旅の途中だったからそこまでゆっくりできなかったけど、こういうのも悪くない。悪くないよね。

結局今日は昨日と比べ倍くらいの試合を行った事になるのかな。昨日日記に書いた通り今日も引き続き闘技場にはパーティ戦で参加！

今日も勝率は悪くない。振り返ってみれば七割程度の勝率をキープ出来ている。

この人数の戦績としては十分上等じゃないかな!? やっぱり二人の技量も、イグニス  
の魔力も凄まじい。

相手からも仲間からも学べる事は未だ多い。日々是精進、つてね。

さて、昨日今日と慶都の闘技場に参加 観戦してある程度分かった事もあるのだけど、まずはやっぱり……この下級の等級に参加している「マスター」の多さかな？

と言うよりも、未だ殆どの「マスター」は合計レベル300まで上がっていない、と

いうだけの事だとは思うんだけど。何人か、明らかにステータスが足りてないのに無制限級に挑戦して瞬殺されてたへマスターは居ただけけど、それはさておき。

でも、まあそれも仕方ない事ではあると思う。

何せこのへ Infinite Dendrogramは無限の可能性を謳うだけあり、やる事、やれる事、やりたい事が本当に沢山あるのだ。

レシピを使用した簡易的な生産ではなく一から作るハンドメイドの生産をやるうと思えば数多の工程が必要になるし、金を稼ごうと思えば戦利品を売ったりクエストを請けるだけでなく、やり方次第では自分の意思で流通を握る事すら可能なのだとか。

ただレベルを上げて強くなるにしたってその道筋はまさにへエンブリオに合わせてそれぞれのへマスター毎に無数に枝分かれして効率的な狩りを望むには未だに情報が圧倒的に足りていない状況。

ジョブレベルを上げる傍らで専門ギルドでジョブクエストを請けたり他の仲間と共に冒険者ギルドでギルドクエストを請けて人々の悩みを解決していく内にどっぷりこの世界にハマっていく人も居るとか。

今僕達がやっているこの闘技場の試合だって経験値は入らないし、対人戦闘に興味がない人は本当に全く寄り付かない要素の一つでもあるんだろうね。

そんな事情もあって、現段階で合計レベル300を越えている様な廃人へマスターは

極めて少ない傾向にあるのだ！

……それとは別に、レベルを上げるのを重視する様な人は経験値が得られない闘技場には来ないと言うのもあると思うけどね！

実際、掲示板ではそこそこ300を越えている様な人も居るみたいだったし。

でも、それは別にしても——掲示板では闘技場に参戦する事に忌避感を表している人も居ると言う事実があるらしい。

僕も調べてみてビックリした。

何でも、精神的、論理的にもこういう闘技場と言う物は敷居が高いらしい。大多数の「マスター」にとっては。

流星に例え話で大昔の剣闘士奴隷に例えてた人には思わず笑ってしまったけど。

まあ、人によってはモンスターを自身の力で殺傷する事にすら忌避感を覚える人つても一定の割合で居るらしいしそんな例えも笑えはしないだろうか……僕のクラスメイトの大多数とかね！

……うん、つまり、何が言いたいのかと言うと。

即ち、そんな人によっては忌避する様な場所でこんな早い時期に積極的に参加している「マスター」は、つまるところ大なり小なり大体僕やカシミヤの同類戦闘狂なんだよね。

戦ってみた感じ、お試し感覚とか記念に挑戦してみたという感じではない、ここ数日

だけでも複数回試合に参加している常連マスターってのは一人一人が合計レベル200台の後半にまで至り、更にほぼ全員が上級エンブリオにまで進化している様な猛者達ばかりって事なんだよね！

技量の違いこそあれど、皆が皆戦意を剥き出しにして自身の全力を以て試合に臨んでいる兵<sup>つわもの</sup>達ばかり。

当然、中には僕達でも勝てない様な相手だつて居るくらいだ。……こう言つては何だけれども、うん、良い。凄く良いよね！

昨日今日で戦つてきた数多のパーティの「マスター」達を見回してみても、剣の技量だけであれば間違ひなくカシミヤは頂点に立つていたと断言できる。

勿論、僕や春香の技量はそれに若干劣るとは言え、技量のみを競うのであれば僕らだつて最上位グループに入る程だ。

——それでも尚、勝てない相手は居る。それも複数。

圧倒的なステータスで春香を蹂躪する相手が居た。不思議な絡繰でカシミヤを追いつめる相手が居た。僕が未だ使えない「大陰陽師」の式神で圧殺して来た相手も居た。

そして何より、そんな「マスター」達の操る数多の「エンブリオ」。

中には巷で噂の「必殺スキル」を習得していたのも、数は少ないけれど居た。……本当に、あれは確かに必殺を冠するだけであつたね。

まさかたったの一撃で闘技場全域を爆破するとか流石に予想もしていなかったよ……！ 他のパーティメンバーのジョブやエンブリオのスキルで自分達の被害だけ抑えるとか、上手くやるよね。

その例だけじゃなく、やっぱり強い相手はエンブリオと上手く噛み合った様な戦闘をしている人が多い。

〈マスター〉が〈マスター〉である所以。侮れない！

僕もカシミアも、エンブリオは既に上級エンブリオに進化しているけれど煮え湯を何度も飲ませられている必殺スキルはまだ未習得。

以前PKがやっていた様に初手奇襲、速攻がベスト……でも僕達にそういう真似は少し難しいんだよね。

エンブリオは本当にどんな固有スキルが飛び出すのか分からないから、やはりやられる前にやれが最適解だよなって。

あのPKも理に適っていたという事……まあ、闘技場の試合じゃ奇襲は出来ないんだけどね！

メモ：

A 【邪神の心臓（偽）】



D 【劣化万能靈藥】  
レツサーエリクシナル

F 【オークの丸太】

E 【SP回復ポーションLV5】

B 【ミスリル鋼線】  
ワイヤー

初のA！ ……これ、素材アイテム？ 素材アイテムっぽいけど（偽）って何さ……

？



9月9日（水）

今日も今日とて闘技場通い！

ここ最近は闘技場に通ってばかりでモンスターと戦っていない。

たまには普通の討伐クエストでも請けた方がいいかなと思わないでもないのだけど、

まあとりあえず今は二人と共に楽しんで行こう！

学校が始まって平日はそんなに長時間ログインできないというのもあるけどね。

ちなみに、そんな僕らがログインできない時間帯は春香は一人で短期のギルドクエストを請けたり闘技場を観戦しているらしいのだけど……なんと、地味に慶都の闘技場界限で僕らのパーティーが少し有名になっていたらしい！

………年齢的な意味でね！

天地にはレジエンダリアとは違って長寿な種族の亜人テイアズは数が少ないし、居ても幼い姿のまま長期活動する様な種族は殆ど居ないから特に僕らの年齢が目立っていたのだとか。

大柄で角が生えている鬼悪鬼つばい人とか、狐とか狸つばい獣人の人とかよく分からない妖怪つばい人とかはそこそこ見るんだけどね。

それでもやはり、闘技場に出てくるのは稀なのだとか。勿論参加する方で、だけど。

観る方はティアンには珍しい娯楽の側面もあるけど、実際参加するのは……特に天地では、ほら、敷居が高いからねえ。

……でも、そういう人達以外でも本来闘技場か闘技場のある都市に常駐していても良さそうな決闘ランキングの上位勢だってあまり闘技場に姿現さないよね？

僕も春香もカシミヤも、ここ数日でかなり通っている筈なのに決闘ランキング15位以上の人の決闘、一度も見た事ないよ。ランキング戦じゃなくても。

さて、それはそれとして、今日は昨日に引き続いてパーティ戦、ペア戦の他に個人戦<sup>1</sup>の決闘にも出場！

決闘ランキングの仕様のにも、やっぱり最終的には個人戦に収束する訳だから、少しでも慣れておかないとね。

春香は個人戦に関しては卒業してから挑む予定だから今回は観戦に留めるらしい。

ふふ、ならば今の内に経験とかそういうのを引き離してあげるといいう事で！

……それくらいの心意気の方が春香も嬉しいだろうしね。

とまあ、僕もそう意気込んでいたのだけど。

個人戦は個人戦で、ティアンもヘマスターも大体パーティ戦やペア戦<sup>2</sup>以上に猛者しか居ないんだけどね……！

それは当然。個人戦はパーティ戦やペア戦と違って複数人で個々の粗や弱点などを支え合い補い合いつつ戦うのとは全く違うモノ。

どの様な強者が相手であつても仲間を頼る事は出来ず、自身の隙や弱点を突く相手であつてもそれを補ってくれる友の居ない、唯々己一人で、己の持つモノだけで戦い抜かねばならない真の修羅場。

頼れるモノは己が今まで培ってきた力と、自分を今まで支えてくれた才覚と、自身の

手足たる武具<sup>装備品</sup>、そして積み重ねてきた戦いの経験だけ！

そんなだからうん、間違ひなく敷居は高いんだけど……つまり、決闘ランキングのランキング戦とルールは同じなんだよね。

だから、前述の事柄があつても尚個人戦に参加するのは邪魔の入らない1VS1の戦いに飢えた修羅か、もしくは——当然、僕やカシミヤも同様だけど、決闘ランキング戦を見据えた者達という事になる。

故にこそ、そう簡単に負けていられない、よね。春香も見ているし、あまり無様な姿は見せられない！

ルールのに従属キャパシティ内の従属モンスターは問題なく戦えるから、リンが戦える僕は大体有利だからね！

……有利だと思いたかつただけ！

ティアンの人も強い人何人も居ただけど、やつぱり他のへマスターのエンブリオ、派手派手で強そうなの羨ましいなあ……

ついつい対抗して無駄に派手に魔法使つたり。それでも、カシミヤ相手だと全く余裕がないのだけ……

とかかカシミヤあ！ 一つか二つ光耐性のアクセサリ―装備してなかつた!? 油断も隙も無い……！

メモ：

C 【食器セット甲】

D 【レシピ：カルボナーラ】

F 【鉄の矢束】

C 【ジエム―《ダークプロージョン》】

C 【適職診断カタログ】

カタログを試してみたら【冒険家】と【魔戦士】だった。……玉虫色。

◇

9月11日（金）

最近学校でようやく、よーやく！ 桑木さん——以前日記に少しだけ書いたクラスのデンドロを続けていた子と話をする様になった。

どうやら、桑木さんも自分が楽しく遊んでいるへ In finite Dendrograph の事について話せる友達が居なくて苦心していたらしい。

………これはつまりもう友達でいいんだろうか!? わーい!

まあ、そうは言っても桑木さんも他の友達との兼ね合いもあるからあまり長時間は話さないだけだね!

僕は相変わらず未だ他の子からは遠巻きにされているし……ぐぬぬ。

そして、デンドロロについての話をする、つて言ってもまだ互いにアバターの事とかエンブリオの事とかは話していない。エンブリオは各々のへマスターの切り札でもあるから仕方ないね。

それでも互いのアバターネームは教え合っているし、桑木さんの様子からして多分アバターは実年齢からかなり下駄を履かせて造っているっぽい、つていう事は察したけどね。

格好良い女船長 RP が好みらしい。何の娯楽書籍に影響されたかよく分かるよね!

そんな感じでしょうか。一歩目を踏み出した友達を作ろう作戦だったとさ。

もつとデンドロロやる人増えて増えて!

さて、今日はそんな話以外でも、金曜日の週末で来月以降の文化祭の事だとか遠足の事だとか先生の連絡事項がそこそこあって少し帰るのが遅れちゃったけど、諸々済ませ

てからいつも通りデンドロにログイン！

今日はリアルルの事情でカシミヤがログインできないみたいなので、春香とリンとイグニスと共に過ごす事に。

パーティ戦は出来なくてもペア戦や個人戦は出場できたのだけど、折角なので今日はここ最近の決闘参加を思い返しながらのんびり観戦に回る事にした。

今まで参加してた決闘だけでなく、レース競技や水中競技、バトルロワイヤルなどの特殊競技も一緒に楽しみながら、ついでに「符」のストックを増やしておく。

闘技場で使用したこれらの消耗品は終了後に元に戻るから目減りはしないんだけど……本当、一体どんな仕組みなのやら。

そうして戯れながら時間を潰していたら……なんと、今日はコテツとサラさんも慶都に到着したんだよね！

コテツが大白宮から移動するのは本当に珍しい気がする。びっくりするくらいに。

どうやら、現実リアルで僕から聞いた、大白宮では売っていない品物を買いに来たらしい。

……ついでにコテツも決闘を観戦してみたいのだとか。大白宮にも闘技場施設はあるけど、興行は何らかの大会とかがないと行われなからねえ。

それにしても、コテツの「カナヤマヒコ」でも入手できない素材とかもあったんだね……最近では上級エンブリオに進化してから希少な鉱物も出る様になったって聞いた

けど、やっぱり偏りが酷いのかな？

採れる物がランダムだから仕方ないけど、少し不便っ。

……うん、まあここまでは良かったのだけど。

コテツに格好良い所を見せようと思ってこの機会に、と決闘ランキングのランキング戦に挑戦してみた！

——ポロ負けだったんだけどね！

なあにあれえ……ランキングの28位、それでも未だ遠い高見だよ……！

メモ：

D 【米俵】

E 【海の幸セット】

E 【調味料セット】

E 【レシピ：MP回復ポーション】

E 【鋼鉄の短剣】

レシピの使い道がない……！





## 第二十九話　ガチャと・慶都の日々

□〈天地・慶都〉道具屋・万入間　〔風術師〕ジーニース

「うーん。今日の戦績は並……こういう時こそ、これで気分を入れ替えないとね！」  
『ごしゅじんはいつもそういつてる』

『当座の資金は十分あるから良いのではないか？　マスターとてそれくらい分かっているであろう』

色々と通信魔法で言われているけど、まあいつもの事なので気にしないでおく！  
僕のがチャ欲を止められる者は居ないのだー！

……うん。イグニス言う通りお金リルは十分あるし、大丈夫大丈夫。

そもそもこれは今日も頑張った僕自身に対するご褒美、息抜きでもあるんだから必要経費とも言えるんじゃないかな？

なんてね！

そんな取り留めのない思考をしながら僕、ジーニアスが何を待っているのかと言うと——そう、ガチャだね！

慶都に店を構える雑貨・道具屋である〈万入間〉の店内に居る僕の眼前には、既にそこそこの人数の行列が出来ている。

僕を含めたこの行列に並んでいる人達が何を求めているのか——その答えは、行列の終点に聳える四角い筐体だった。

ガチャ——この世界においては神造ダンジョンより供出されたマジックアイテムの一つだ。正式名称は別にあるらしいけどそれは横に置いておく。

ガチャについての詳しい説明は長くなるから省略するけど……つまりは、お金を入れてランダムでアイテムを入手できる娯楽遊具だ。

特にこのランダムで、という所が曲者で、投入した金額を遥かに上回る宝物が出る事があればゴミが出る事もある恐ろしい品物だ。

掲示板でもガチャでしか手に入らない!? と謳われる様なレアアイテムが幾つもの

プセルから出した状態の物をスクリーンショットで撮られた画像が出回ったりしている。

実際にガチャ以外で入手方法がないのかはまだ分からない。ちなみに僕はまだ見つかっていないだけで他にもあると思う。

だけれど、その真偽はこの話にはあまり関係ない事だ。一度そんな話が出れば……いや、仮に出回らなくても。

人々は、既にガチャに深く、深く、魅せられてしまっているのだから——！



『ごしゅじん、そろそろじゅんばんー』

「つと、ありがとリン。それじゃ、行くよ——！」

前に並んでいた最後の一人がガチャを引いて行列から退き、本日四回目の僕の順番が

回ってくる。

ちなみに、一回ガチャを引く毎に列に並び直すのは最近周知された〈マスター〉間におけるマナー常識の一つだ。

一人で長時間ガチャを占有するのは店に置いてあるガチャだとしても迷惑であるし、恐らくそれは善意(?)でガチャを置いてくれているティアンの人も望んでいないだろうから。

それに、行列に並んでいる待ち時間クールタイムがあれば冷静になつて破算を免れる人も居るんだとか……いや、流石に僕はそこまでガチャにハマつていないけどね!?

それでも僕もこの待ち時間は嫌いではない。この期待と不安と高揚感が混ざった様なドキドキワクワクが良いんだよね……つと。

そこで高速思考を一旦中断し、一步を踏み出しガチャの筐体の前に真っ直ぐに立つ。これからガチャを引く訳であるが——その前に、いつものお祈りを始める。

「……………」

精神を集中して《発光魔法フォトン》を発動する。

僕の周囲に《フォトン》によって生み出された光球が幾つも浮かぶ。

後ろに並んでいたマスターの人が口笛を飛ばして来るが、気にせず更に幾つも幾つ

も、数十の白い光球を浮かび上がらせる。

……ここまでは簡単。問題はその後——

続けざまに《フォトン》を発動。更に数倍する数の小さな光球に分かれ——その上で光球一つ一つに着色する。

赤色、橙色、黄色、緑色、水色、青色、紫色、鮮やかに七色、虹の色を振り分けて煌めき輝かせる。

そうして僕の周囲に虹色の光球が瞬いて生まれては消えていつて……

で、虹色の煌めきが安定した頃に——ガチャの筐体の周囲に光球を移動させて更に筐体を中心に回転させる！

……上手くいった！ リン、タイムは!?

『いちびようとはんぶん。ないすたいむー?』

よし！ ベストタイム！ これは——良いのが引ける気がした！

『……いつもの事ではあるが、こうまで目立つ必要はあるのだろうか?』

「僕の気分の問題！ ほら、拍手も貰ってるし、今日は運が良いんだよっ」

そう、今日も三回引いてEとFが一つもないし、流れが来ているのは確定的に明らか

！

確信しつつも虹色光球を維持したまま、僕は筐体に一万リル硬貨を十枚投入。

そしてレバーを回す……っ！

こ、これは……！

「……………？」

ガチャから排出されたカプセルには、今まで見た事もないレアリティ表示がされていた。

僕が一度引いた事があるAでも、今まで数多引いてきたFでもない。

そして、最高レアであるSでもないレアリティだった。

「……………Xっていうレアリティなんて、あつたっけ……？」

◇



その後、僕は慶都の西門を出て〈白庭街道〉にまで来ていた。

それと言うのも、つい先程引いたガチャのカプセルを開封する為である。

ここまで来たのも、ひとえにレアリティに驚いたそのカプセルに「広い場所で開けてください」という注意分があつたからだ。

——掲示板や各種ニュースサイトも見ている僕が、一度も聞いた事のないレアリティ、X。

——未知のレアリティに、馬車やカタパルトを始め巨大な代物に付けられる注意文。これらが表す物とは……全く、ワクワクが止められないよね！

期待に胸を膨らませながらも周囲一帯を《生命探査陣》でサーチ。

——西門から距離、六キロメートルの草原。

周囲一キロメートルに生命反応なし、モンスターなし。

二キロメートル先に初心者っぽい《マスター》は居るけど、こちらを全く意識していない様だし問題なし。

……よし、大丈夫そうだ！



『いいのがでるといいねー』

『うむ。マスターは微妙に運が悪い時はあるが、天運は巡るとも言う。善き物であれば言う事なしだな』

「ありがと、リン、イグニス！ それじゃ……オープン！」

レアリテイXのカプセルを手に持ち、開封。

そして、中からズ、ズウン……！ と、凄く重く大きな物が落ち

「つてあぶなっ!?!」

回避。

——ウウウン……

……僅かに舞った土埃が晴れ、僕の目の前に現れたのは——黒鉄色の不思議な光沢を放つ……巨大にして長大な“丸太”だった。

「……これはアタリ、で良いと思う？」

『——ごしゅじん！ これ、すごい！ すごいよ！』

『ああ。まさか、こんな物が出て来るとは……』

うん、僕も言ってから気付いた。

それは丸太——木の質感をして居なければ金属の土管にも見えたかもしれない——

の様に見えるが、どう見ても。いや、どう「視」ても、ただの丸太ではない。

丸太から溢れ出す豊富に過ぎる魔力量。

僅かに感じられる生命の息吹からは、その丸太がアイテムとなつて尚「活きて」いる事を窺わせる。

全身を覆う黒鉄色の光沢は、もしやと思つて触れてみると非常に頑丈で傷一つ付かなそうにも思えるのに、木材のしなやかさを併せ持つ不思議な性質の理由なのだろうか。

### 【靈樹の械枝】

#### 『木材』

先々期文明においてとある靈樹の枝を魔法金属粒子と融合し、作成された。

木材としても最高位の素材でありながら、更に頑強さと魔力に対する非常に高い適性を持つ。

しかし、金属と融合したこの枝はもう新たな命を紡ぐ事はない。  
詳細不明。

——本当に凄いです！

先々期文明の代物だなんて……本当にまさかとしか言い様がないアイテムだ。

ぺたぺたと丸太……じゃなかった。枝に触りながら、興奮してうつかり多めに《フォトン》を出してしまう。

ついでにリンとイグニスも《喚起》しておこう。これは皆でお祝いすべきだからね！

『わーい、わーい！』

『マスター、おめでとうございませす！』

ガチャを続けていた事を自分に感謝しながら、二人に礼を言う。  
さて、それじゃあこれをアイテムボックスに。

【失敗。<sup>エラー</sup> 収納不可能。容量オーバーです。このアイテムはこのアイテムボックスに収納するには大きすぎます】

【失敗。<sup>エラー</sup> 収納不可能。重量オーバーです。このアイテムはこのアイテムボックスに収納するには重すぎます】

……え？

【失敗<sup>エラー</sup>。 収納不可能。容量オーバーです。このアイテムはこのアイテムボックスに収納するには大きすぎます】

【失敗<sup>エラー</sup>。 収納不可能。重量オーバーです。このアイテムはこのアイテムボックスに収納するには重すぎます】

【失敗<sup>エラー</sup>。 収納不可能。容量オーバーです。このアイテムはこのアイテムボックスに収納するには大きすぎます】

【失敗<sup>エラー</sup>。 収納不可能。重量オーバーです。このアイテムはこのアイテムボックスに収納するには重すぎます】

【失敗<sup>エラー</sup>。 収納不可能。容量オーバーです。このアイテムはこのアイテムボックスに収納するには大きすぎます】

【失敗<sup>エラー</sup>。 収納不可能。重量オーバーです。このアイテムはこのアイテムボックスに収納するには重すぎます】

……えっ。

これ、僕が持っている中で一番質の良い、戦利品収納用の中が空いているアイテム

ボックスなんだけど……

丸太……枝を見る。

長い。非常に長大だ。

おそらく長さにして30メートルはあるのではないだろうか。

硬く、重い。出した時の音からして数トンと言うレベルで済むかも分からない。

STRが2000越えている僕でも引き摺るのが精一杯っぽい……あれ、運ぶのすら難しいんじゃない。

……

……

えっ。

……ど、どうしよう……!?



9月12日（土）

今日も今日とてデンドロにログイン！

……午後からだけどねっ。

今日もカシミヤはログインできないという事なので、午前中に精一杯時間を掛けて来週の学校の支度をしたり、掲示板とかデンドロのニュースサイトを見て時間を潰していたのだ。

情報収集は実際大事！

その間は明日香にデンドロのハードを使って貰う事にして、特に僕が集中して調べていたのは——当然ながら天地の決闘ランキングについての事だった。

敗北した翌日に速攻リベンジ！……といきたいのは山々だけど、流石にそんなに僕は猪突猛進ではない。僕は敗北に学べる人間……！

敵を知り己を知れば百戦危うからず、って古い言葉にもある通り、まずは相手の事を調べて優位に立つべし、だよね。

……まあ、掲示板とかじゃ断片的な事しか分からなかったから、結局デンドロにログインした後、決闘ランキングにも当然詳しい大名の娘たる春香と一緒に観戦がてらで解説して貰ったのが主なんだけど！

別に掲示板でも、情報を秘匿していたとかそういう事ではなく、そもそも〈マスター〉で情報を持ってた人が殆ど居なかったであろうという罫が……本当に天地の決闘界限は魔境だなあ。

さて、そんな感じである程度詳細を把握した天地の決闘事情はと言うと……現状は未だに殆どティアン一強、という有様だ。

〈Infinité Dendrogram〉のサービス開始から現実時間で約二ヶ月、内部時間では半年近く経った現時点ですら、である。

他の国は決闘ランキング、30位の内既に半分くらいは〈マスター〉がランキングを占有出来ていると言うのに、天地では安定して決闘ランキングに名を連ねている〈マスター〉なんて二、三人くらいしか居ないのが現状である。

……僕が考えていた様に、対戦相手の対策を使つて一度二度ランカーのティアンに勝利する人は居ても、即日か、遅くても数日以内にリベンジされて即座にランキングを取り返されてしまっている人ばかりだ。

僕のエンブリオは性質的に対策がやりやすいからそれで行こうと思つたのに既に先

人が幾度も失敗してゐるんだもんなあ……！

しかし、その残念な結果は決して天地の〈マスター〉達が情弱だから、という訳ではない。

むしろ、決闘に参加している様な天地の〈マスター〉達は同じ様な他の国の〈マスター〉達と比べても一回りか二回りは実力で上回っている。……らしい。

僕は他の国の〈マスター〉を見た事ないから真偽は分からないけど、まあ戦闘を求める〈マスター〉は天地に集まりそうだというのは理解できるからそう間違つては居ないんじゃないかな。

そして、そんな〈マスター〉達でも結果を出せないのは……ひとえに、決闘で戦うテイアンの実力差に他ならない。

掲示板で調べて驚いたのだが、サービス開始時、他の国の決闘ランキングの20位代のランカーであるテイアンは多少の上下こそあれ合計レベル300台、10位台のランカーで400台。

そしてランキングの荣誉ある一桁台のランカーはテイアンの限界レベルたる合計レベル500に至っている者が多く、そして他の六国の内三国の決闘ランキング一位は超級職がその座を死守し、挑戦者を待っているのだとか！

……天地じゃ、決闘ランキングはランキング内の最下位である筈の30位の人でさえ



合計レベル500のカンストである上特典武具を所持していただくだけどね!?

当然の如く上から下まで合計レベルをカンストしていない人は居らず、それどころかランキングに残留している極一部の武芸者と言うのは20位台であろうと更にその上で上記の様に特典武具を持っていたり、自分で編み出したオリジナルスキルを自在に操ってきたり、技量だけならカシミヤと同等とも思える技量を持っていたりという傑物ばかりだ。

ちなみに、天地ではランキング一位どころか一位から十三位までびっしり超級職のティアンで埋め尽くされている。

その域まで来ると対策をしようがまぐれだろうが〈マスター〉では未だ一度も勝利できていない程だ。遠い、遠いなあ……!!

そして、一方僕を含んだ挑戦者達はとやうと……

まず、レベルが足りない。この場合のレベルは、実力と言う意味ではなく当然ながら合計レベルの事だ。

以前も少し書いたと思うけど、現時点で決闘に注力しているマスターは合計レベルで300レベル前後。

無制限級やランキング戦に無鉄砲に参加している人でも最大でも350くらいだったかな?

当然ながら超級職には一人も就いていない。そんな状況でエンブリオによる補正があるとは言っても自身よりもレベルが上の物と戦うのは……………

……正直、エンブリオのステータス補正ってかなり大きいから、素のステータスだけなら多分今の僕でもカンストのティアンと同じくらいだと思っただよね。

他の人だってステータス補正が高いエンブリオの人なら同じ様な状況だと思っけど、それでもまだレベルを上げる余地はあるのだからここはそこまでしておく。

次に、技術……と言うよりは——そう、戦闘経験が足りない。

当然ながら殆どの「マスター」はこの21世紀を生きる現代人である。

格闘技術や武術等を修めている人は居ても（天地を選んだ人はその割合が非常に多いらしい）実際に命を懸けた戦いの経験がある人なんて殆ど居ない。

それに対して、ティアンの人は、生まれた時からあの世界ですつと生きてきたのだ。

……詳しく語らずとも、比べずともその意識と経験の差は歴然だろうとは思っ。

その意識の、経験の差を埋めるのは一朝一夕にはいかないだらうと思っ。

それでも、長い時間を掛けてモンスターと、人と戦いに明け暮れていれば或いは、もしくは例外が現れるか……

……現時点で決闘ランキングに居る極々少数はその例外っぽいもんね。それに釣られて、つてのもありえるのかな？

他にも装備品の格の差だとか、各領地の客将や重要人物である彼らに対するバックアップの差だとか色々あるけど——まあ、そこら辺は割愛！

……僕、大白宮の陰陽師ギルドの人かコテツ以外の生産職と関わった事あまりないし。

掲示板を見ている限り、生産型も生産型で会合して知恵を出し合ったりクランが出来たりしているみたいだしそこも時間が解決しそうではあるしね！

さて、そんな簡単な考察を試してみた僕はと言うと……

うん、確かにレベルが足りないし、経験は特に足りない、よね。

武術の才覚が足りてないとは思わないし……つまり、やっぱり考察通りレベルと経験を積み重ねていけばOK！

だから今日みたいに観戦と個人戦を地道に行っていくのが一番だよね！

……それにしても、夏休みが終わってからのログイン時間の低下も理由の一つだけど、最近本格的にモンスター狩りに出掛けてないから掲示板の話題に入れないのがちらほら。

地力、つまりレベルを上げるには必要だとは分かっているんだけどね……

メモ：

B 【ドーピングポーションα】

C 【高位麻痺毒薬】

F 【たわし】

D 【HP回復ポーションLv8】

D 【紫皮の皮鎧】

ゴムっぽい感触の皮鎧。防御力自体は低いけど打撃耐性と雷耐性は優秀かも。



9月13日（日）

orz うーあー……

コテツに怒られたー……

うん、そりゃランダムにアイテムが出るガチャだからね。ああいう事があるって想像してなかった僕も悪いよね……

何があったのかと言うと、今日も闘技場で汗を流してから、日課のガチャ（デンドロ

内のあのガチャだよ?)をやっていた所、なんとレアリティXと言うのが出て……

注意書きに書いてある通りに開けた場所、慶都から出た〈白庭街道〉で開封したんだけど、出てきたのが長大な金属質の丸太だったんだよね。

その丸太の詳細についてはコテツに預けてあるから割愛! かなり品質が良さそうなのは分かったけども!

で、それは良かった。良かったんだけど問題も……その丸太が僕の所持しているアイテムボックスに入らなかった事だった。

確か、最初のキャラクターメイクの時にされたジャバウオックの説明によると、最初に渡されるあのアイテムボックスの許容量が大体教室一つ分の広さと、重量にして約一トンだった筈。

僕が持っているアイテムボックスは幾つかあったけど、容量的には初期の物の二倍が精々だったから……うん、明らかにオーバーしてたんだよね。ぐぬぬぬ。

だってだよ? 普通アイテムボックスって生産型じゃなくて戦闘型だったら破損耐性とか盗難防止とか劣化防止とか即時展開系のを重用するもんだよ!?

普通は大量の戦利品を考えても、ある程度加工された状態でドロップするからあのサイズの容量でも十分だったんだよ……後にするからこそ後悔、としか言い様がないけども。

つまり、結局それで途方にくれた僕はリンに頼んでそういう超容量のアイテムボックスを持つていそうなコテツに連絡して助けを待つか出来なかつたんだよね……

……そして、当然の如くすごく説教された。すごく。

反省……

その後二人して僕用の容量の大きなアイテムボックスを買いに行く事に。結構な出費だった……

ついでに「テレパシーカフス」も渡された。これは距離的にあまり使えないと思うのだけど、反省の意を込めて装備装備。

ガチャも回数を抑えないと。闘技場のファイトマネーとか、今までの戦利品で貯めてきた分とかでお金はあるんだけどねー。

それはそれとして！　あまり関係ないけど今日は少し振りにカシミヤがログインしていたので、ログアウトする前に〈黒藤森林〉——慶都での野試合スポットらしい——でカシミヤと野試合をしに行く事に。

先客の後にカシミヤとやり合ったのだけど……見事に負けちゃった。ぐわーっ！

先程の出来事でテンションが落ちていた、とかの言い訳はしたくないから端的に敗因だけ出してみるけど、カシミヤが本当に負けず嫌い過ぎる……っ。

アクセサリーと防具で魔法耐性がバツチリだったよ。どうやって対抗すべきか……  
やっぱり早めに【影】に転職しないとだね！

ガチャ：

D 【汎用解毒ポーションLv2】

C 【ミスリルアックス】

D 【森の幸セット】

X 【霊樹の械枝】

凄くメカメカしい枝！ 魔力が凄い。

◇

9月16日（水）

桑木さんや明日香に決闘の良さを解説しても理解して貰えない……

明日香はともかく、桑木さんはグランバロアの決闘には参加しているらしいのに酷い

話だよね!?

コテツはまだ理解を示してくれている。やっぱり男の方がこういうのは分かってくれるのかなー。

……でも、天地の決闘は男女同じくらい、とまでは行かないけどそこそこの割合で女の人も参加してるんだよねえ。

学校から帰ったら今日もデンドロにログイン!

……なのだけど、今日は久しぶりに一人。

カシミヤは今日もログインできないし、春香は入学する事となる学園の見学に行っているからだ。

学園、僕も興味あったんだけど、天地のティアンの中でもお偉いさんとか実力オカのある人しか入れない、という上等な学園だけあって当然ながら関係者以外立ち入り禁止の上で嚴重な警備が敷かれている。

今の僕の実力では強引に押し入るのはかなり難しそう。……で、できないとは言わないけどね!

そんな訳で、今日は御一人で闘技場の観戦と——一人でもできるジョブクエストをやっておく事に。

今日請けたのは所謂討伐クエスト! 武士ギルドや戦士ギルドを筆頭にそこら辺の



ジョブは討伐クエスト以外あまりやれないからね。

……とは言うものの、正直内容としては本当に特筆する点はまるで無かった。

基本的に討伐クエストと言うのは近辺の危険なモンスターの駆除だったり、モンスタードロップアイテムの落とす戦利品等が目的だったりするけど、今回請けたのは前者。

で、近辺——そう、この慶都近辺に生息する中でも危険なモンスターの討伐。

天地における初期スタート地点にして四方に初心者狩場が広がるこの慶都の近辺！

——流石に、僕の実力で苦戦はしなかったね、うん。

できればもつと歯応えがあるモンスターと戦いたかったのだけど、それは後回しという事にしよう。

まあ、クエストの方はともかく、やはりと言うべきか闘技場の観戦の方は中々有意義な一時！

上位の実力者同士の戦いは派手で見応えがある、とかそういうのではないのだけ。

いや、まあそういう側面もない訳ではないけど、僕としてはただの娯楽とも言い難い経験を得られる、と言っても過言ではないと思う！

それと言うのも、先日書いたかもしれないけどはつきり言って僕はカシミヤや春香と言った幼い頃から鍛錬を続けてきた練達の武芸者と比べて、いやそこまですらない他の闘技場参加者と比べてすら武に対する経験と言う物が少ないからだ。

実際に戦ってみるのも、こうやって見稽古をするのも収穫になる。

特に天地の決闘の試合ではデンドロ特有の各流派毎の独特な動きや強者であるランカーが編み出したオリジナルスキル等も見られる。

……模倣できないかなあ、とか試してみるんだけど、出来ないんだよね。

うーん、少なくともマスターは未だオリジナルスキルの作成とか模倣はまともな報告が全くないから参考にならない……

保留にしておこう！

ガチャ：

D 【SP回復ポジションLV7】

D 【沢の幸セット】

D 【古木の短杖】

D 三連星……！

◇

9月18日（金）

明日からは待ちに待った五日間のシルバーウィーク！

年内ではば最後の大型連休らしい！……らしいんだけど。

そんな折角のデンドロ日和に僕はその内の最初の二日か三日間くらいは「組織」の病院で定期検査が入ってるんだよね……！

つい最近どころかむしろ僕が退院した時から明日定期検査だつて決まっていたのだけど、決まっていたのは知っていたのだけど……うん、仕方ないよね。

やっぱり、僕も「組織」の人達も病院の人達も皆都合が良いこういう大型連休を使うのは必然なんだよね……

……そういえば、僕つて今回のシルバーウィークだけじゃなくて夏休みも、それどころかデンドロを始める前のゴールデンウィークすら大体ゲーム三昧だったんだよね。

ち、ちよつとだけ反省。

まあ、そういう暫くデンドロをプレイできない僕の嘆きは置いておいて、その分今日たっぷり朝方までデンドロをプレイ！

と言うのも定期検査の当日朝にそんな事するのは流石の僕もないと思うので、いつも通り日付が変わるくらいまでだったんだけど、しつかり遊ばせてもらう事に。

そんな今日は久しぶりに春香とカシミヤとの三人とイグニスで闘技場のパーティ戦に参加する事に！

ここ最近色々互いの日程が合わなくて結局半分くらいしか揃う機会が無かったから嬉しいね！

……しかし、そうやって意気揚々と闘技場に行ったんだけど、結局今日は三戦しか出来なかった。ちえ。

まあ、合計レベル300以下の下級の参加者はマスターばかりだからどうしても振れ幅があるから、こういう日もある。

その分今日は闘技場施設を使って三人で戦闘訓練もできたしね！

三人でバトルロワイヤル染みた模擬戦を試みたり、カシミヤと春香が互いのやり方で剣術の稽古を付ける様な事をしてみたり——

——稽古は僕は受ける専門だったんだけどね!?

僕にできるのと言われても大体二人の真似事か、もしくはコテツに教わった時の事を繰り返すくらいしか出来ないしね。

……そういうえば、この二人とコテツ以外の剣術って言うのは、この慶都の闘技場に來るまで余り馴染みがなかったかも。

ジョブも【剣武者】【剣鬼】まで取った剣メインの筈なのにね。

あとは……ああ、烏丸と弥生もそうだったね。あの二人の剣もあれはあれでお手本とするには丁度良いと思うのだけ——多分、僕としては、前述した三人の、実戦向けの剣術の方が、少なくともこの世界では使いやすいんだよね。

理由は色々あるけど……いや、僕に限っては大体《全主権限》のせいかもしれない。ごめんね烏丸！

……そういえば、戦闘訓練中の雑談でふと気になった事が一つ。

あの闘技場、というか闘技場施設ではあらゆる損傷や消耗をいつでもなかった物として復元できるあからさまなオーバーテクノロジーなのだけ……あの闘技場での経験って、ちゃんとエンブリオの経験になっているのかな？

基本的にジョブレベルとしての経験値が入らない事は知っているけど、エンブリオというのはマスター宿主の嗜好やプレイスタイル、経験に従い千差万別にたった一つのユニークな進化をする——という謳い文句なのだけ。

ジョブレベルを上げる為の経験値とは別に何かを蓄積している様な、何となくだけそんな気がするんだよね。

そう思って話を振ってみたのだけど、カシミヤは特にそういった感覚はないとの事。

……僕の気のせいならそれはそれで構わないんだけど、もしかしてボディだからとか

……じゃないよねえ？

ガチャ：

C 【空の幸特盛セット】

F 【泥団子】

C 【快癒万能霊薬】

空の幸……？ 何か見た事もない植物と動物（多分、鳥……？）の肉だけど、空の幸とは一体……？

To Be Continued……















そうして僕とカシミヤはもう一人——春香が提案した鍛錬をそう評した。そう、この鍛錬の始まりは春香が提案したとある戦闘訓練だった——



この世界にはステータス、という概念がある。

まあ他の事は置いておいて、今重要な物はその中の一つ——そう、AGIのステータスだ。

Agility——敏捷性を表すこのステータスが高くなるにつれてこの世界に存在する者達は行動速度や思考速度、知覚速度に補正を得られる。

特に近接戦闘職においてはENDに並んで——いや、END以上に重要視されるステータスなのだが、その理由については長くなる為割愛する。

今重要な事はAGIによって様々な速度や体感時間が加速する事。そして——その事実に対する武術に関する有効性についてだ。

知つての通り、常の日常時の体感時間<sup>A<sub>G</sub>I</sup>と戦闘時等の体感時間<sup>A<sub>G</sub>I</sup>には大きな差がある。

これは有識者によって「AGI、つまり体感時間が各々に差があり過ぎると日常生活に甚大な支障が出てしまう為、無意識に不要な時はAGIを抑えている為」だと言われている。

それも当然だ。ジョブに就いていない合計レベル0の子供らとAGIに特化した戦闘職や超級職との体感時間の差は十数倍、数十倍もの差になるのだから。

これ程の差が開いていればまともに共同生活を送るのは不可能だ。故にその説はそこまで間違っていないのだろう。

さて、それが一体何故鍛錬に繋がっていると言うのか。

それは、大昔のティアンの武芸者が編み出し、今やこの世界におけるティアンの上位の武芸者における常識となった技だ。

いや、それは技、という事も憚られる程の小技かもしれない。

しかし、それが与えた影響は計り知れない物だったのは間違いない。

その技術は——変速。

常日頃では無意識に行っている体感時間の低下。それを戦闘中に意識して、自由自在に行う技術だった。



カシミヤは剣術の達人だ。特に抜刀術に対する造詣は並々ならぬモノを感じさせる。まず間違いなく現実リアルでももつとずつと幼い頃から、長い時間を掛けて鍛錬してきたのだろう。

一つの系統だった流派を、だ。

詳しく語るまでもないけど、武術、技術を練達させるという事は無駄を削ぎ落す事と同義だ。

如何に効率良く、如何に無駄無く、如何に理を突き詰めて、その動きを精確に身体に染み付かせる物だ。

個々の才能次第ではそれを自分の身体に染み付かせるのに時間が掛かったり、そもそも精確に行う事が難しかったりとするがまあそれはさておき。

カシミヤはその身に秘めた才覚によってあの年齢で莫大な技量を身に着けている。それ自体は全く素晴らしい事ではあるのだけど……ここで些細な問題が発生した。

そう、元々の現実の剣術では全く存在していなかった『AGI』を意識して変化させるという、新しい理システムに直面した事だ。

当然ながら元の世界にはそんなシステムは存在しないし、カシミヤはそれを前提として剣の技量を磨いてきた。



だから、元の世界の剣術に慣れていたカシミヤは……この新たな理<sup>ルール</sup>を自分の中に飲み込み、変速を習得するのに時間が掛かりそうだ。

習得できない、とは言わない。

カシミヤの才覚ならそのハンデがあろうと出来るだろうし、カシミヤならばやるだろう。

カシミヤも大概負けず嫌いだからね！

……まあ、どの道今やっているのはその第一段階、『日常時<sup>A</sup>の速度<sup>G</sup>で戦闘<sup>I</sup>を行い続ける事』で精一杯なだけど。

戦闘だと言う事を意識させる為に積極的にアクティブスキルを使う様に、という春香の指示は結構スパルタだと思う。効果は期待できそうだけど。

最も、それは今の鍛錬が難しい事の原因の半分でしかないだけど。

「……それでも、やっぱり二つの訓練を同時にやるのは割と無茶なのでは？」

「いえ、むしろこちらの——高速思考の鍛錬の方が急務ですつ！早く覚えないと自爆してしまいますよ!?!」

「まあ、僕らは〈マスター〉だから最悪の事態にはなりはしないけどもね……」

それは同時に行われていたもう一つの訓練。

二人して鎖と光を高速——互いのAGIによる最高速で動かし続けるそれが、もう一つの訓練の第一段階だった。

高速思考——超一流魔法職の基本技術と言われるそれを、今僕らは練習している。

何故それを習得するのが急務なのかと言えば、その原因は僕とカシミヤのジョブの一つ、【剣鬼】にあった。

《刹那》：パッシブスキル。

【剣鬼】の奥義。

戦闘中、自身の思考速度を三倍に加速する。

発動時は自動で【剣鬼】のジョブレベル／10「秒間に1ポイントのSP消費が生じ、消費可能なSPがない場合、効果は発揮されない。

それが、春香に説明された上級職である【剣鬼】の習得する奥義だった。

AGIには干渉せず、思考速度のみを加速させるスキルは他にも存在するが、この《刹那》と同じ様に戦闘中に発揮される思考加速スキルの場合、慣れない者が戦闘中と言う

緊張状態に思考加速スキルを使用した時、行動速度と思考速度に著しいズレが生じてしまつて身体が変な動きをしてしまつたり、スキルの制御に失敗して自滅してしまつたりというケースがあるらしい。

……僕とカシミヤならその心配はないと思うのだけど、最近の春香は無駄に過保護だ。

過保護過ぎて微妙に鬼教官になつている気もする。

まあ、高速思考自体は僕にもカシミヤにも恩恵はあるからこうして頑張つて稽古を受けている訳だけでも！

——それに、僕もこの鍛錬自体嫌ではないからね。

どうやら、高速思考は中々に僕向けの技術らしい。

カシミヤが変速に苦戦しているのを差し引いても僕の方が習得が早く、使いでがありそうだ。

変速の方もカシミヤより先に習熟して、野試合でのリベンジを果たすのがとりあえずの目標の一つ。

大丈夫。今の感じからすれば両方行けそんな気はする。

——何故なら、僕は天才だからね！

「——五分経過、休憩は終了です。それではもう一度頑張ってください！」

「頑張るぞ、おー！」

「おー。……ジーニアス、テンション高いですね？」

この後も滅茶苦茶鍛錬した。



9月22日（火）

久しぶりに……定期検査明けで実に三日ぶりのデンドロと日記！

デンドロ始めてからこんなに長期間デンドロしてないのは何気に初めてかもしれない……!?

そりゃあ、僕だつてオーバーテクノロジーの塊であるデンドロを開始して……という  
か僕自体病院から退院して初の定期検査だというオマケも併せている。

そんな状況なんだから何か問題はないか多岐に渡る精密な検査が必要だと言うのは  
理解できる。

……うん、理解できるんだけどこんなに時間が掛かるとは思わなかったよっ!

まあ、結局特に問題はなさそうという事で一応そこは一安心。良かった良かった。

で、少し話は変わるのだけど、意外? だったのはこの期間——シルバーウィークで  
デンドロ内で特に何らかのイベントが発生する心配が無かつたらしいと言う事。

前回の『ラベンダー祭り』イベントからもう一カ月経ってるし、今までのイベントの  
間隔からしてこの大型連休で何かイベント開催されるかな? って思っていたんだ  
けど、特にそういう事は無かつたみたい。

まあ、シルバーウィークというのも日本限定の連休なんだから、全世界で展開されて  
いるデンドロでそれを考慮されるって事でもないという事だね。

初回……初回? の『海の日』イベントはともかく、前回の『ラベンダー祭り』イベ  
ントは別に日本の祭日とは全く関係なかった訳だしね。

さて、そんな訳で漸くデンドロを再開！

二人やリン、イグニスとも少し振りの再会だったのだけど、二人は今日も今日とて決闘に模擬戦にと闘技場で剣を振るっている。

カシミヤは言わずもがなだけど、春香も大概天地らしい戦闘狂だよな。

……まあ、間違いなく僕も人の事は言えないかもしれないけど！

二人と合流した後は三人揃っているんだしパーティ戦にまた挑戦してみる事になったのだけど……空き時間が結構あったので今日も闘技場施設で三人で訓練する事に。

経験値が入らないと言うのもあってマスターで闘技場施設を利用して人はそう多くはないから結構な穴場なんだよね。

追加料金を払えば結界時間内加速も出来るし、これを利用しない手はないと思うのだけど……まあそれはさておき。

今日の訓練は主に春香主導の物。何故か春香がお姉さん風吹かしくっているんだよね……

どうやら、僕がログインしていない間にカシミヤ経由で僕とカシミヤの年齢が自分よりも下だと言う事に気付いたらしい。

……年齢的には明日香とかもお姉さんと言っても良いんだけど、何か慣れない感覚！

——もう数日もしたら慶都から大白宮に帰って、大白宮の実家で家族の人達と一緒に

本格的に学園へ入学する準備を始める事になるって言ってたし、多分その事情もあるんだらうけどね。

それを鑑みれば春香と一緒にやれるのも後数日、か。手は抜けない……！

それはそれとして、天地のジョブに詳しい春香が居る事がこんなにも有難い事だったとは思わなかったよ……

各国固有のジョブ、特に上級職の情報は未だにWikiにもろくな情報がないからね……

ガチャ：

C 【魔法カメラ】

E 【エクस्पロージブ・ブリット】

D 【ジェム：ファイアーウォール】

折角なので魔法カメラはコテツにあげる事に。一応でも〈D I N〉の【記者】だからね！ まあ、もう既に高品質な物を持ってそうだけど、予備はあって損はないよね？

◇

9月23日(水)

今日はシルバーク最終日の秋分の日！

……運動の秋、って言っていていいのかな？

それはともかく今日も昨日に引き続きデンドロにログイン。

今日も大体いつも通りに三人で闘技場通いの日々！ ……なのだけど。

丸一日、デンドロ内でもかなりの長時間ログインして闘技場に入り浸っていると、どうしても鍛錬の時間の方が長くなりがちだよな。

いくら天地の慶都であっても四六時中試合が組まれたりはしない。むしろ最近はやマスター需要でかなり増えている方だと聞いている。

……天地のテイアンの人達ならへマスター需要がなくても決闘はいつでもやってそうに思えるのは僕だけかな？

まあ、そんな訳で今日の活動も闘技場施設での鍛錬がメイン！

鍛錬内容は……三人でバトルロワイヤルの乱戦の模擬戦を試みたり、昨日の鍛錬の続きをやってみたり。

カシミヤはともかく、僕の方は昨日とは少し趣が変わった感じだけどね。



僕の鍛錬について、まず初めに春香……だけでなく、カシミヤにも言われたのは僕の戦闘スタイルについてだった。

僕がこうやって自分で書くのもちよつと恥ずかしいけど、僕の今の戦闘スタイルはエンブリオ、「アダムカドモン」の特性もあつて変則的な万能型……もつと言うと器用貧乏というのが実際正しいと思う。

万能型のジョブ構成。一応《全主相応》とステータス補正のお陰でステータス自体は十分高い様に見えるけど、これでもまともなステータス補正をしているエンブリオを持った普通の物理か魔法、どちらかに傾倒した「マスター」と比べたら押し負ける程度なんだよね……

……いつも比べているカシミヤのエンブリオはスキル特化型だから実感できないけども！

で、そんな僕が本気で戦う時やそれを模した模擬戦を行う時は基本的に長剣を両手で持つての白兵戦が基本だ。

基本なのだけ……変則的と称した様に、時と場合によつてSTR<sup>筋力</sup>任せに片手で剣を振る事もあれば完全に遠距離から魔法戦になって剣が宙ぶらりんになる事だつてある。

二人が戦闘スタイルについて問うてくるのも無理はないよねこれは……

しかし、僕にだつて言い分という物がある。……まあ、言い分と称するには少し稚拙

だけど。

そもそも、僕は二人と違って元々固定された戦闘スタイルなんて物は欠片も持っていなかったのだし、それ以前に武器を持つ事ですらデンドロにログインして初めての出来事だったのだ！

今のこの戦い方だつて割と手探り状態で戦っている現状で、何とかなっているのは正直に言つて僕自身の才能センスに依る所が大部分を占めている。

初期武器やその後ずつと使っている武器に剣を選んだ事だつて、一番近くに居たコテツが選んで使っていた事と、イメージ的な問題が大半で特に得意であるとか思い入れがあるという事でも無かったのだから。

……と、簡単にそんな感じの事を伝えたら、それじゃあ今から合う得物を探してみよう！ という事になった！ いえーい！

……何故か二人は武器を持ったことがなかったという所で疑つてたけど！ 別にそこ疑わなくても良くない!?

その後は闘技場に用意された練習用の武器を借りさせて貰つて様々な武具の練習をした。

スタンダードに片手剣と盾とか、刀と小太刀の二刀流だとか、短剣だとか、鋼線ワイヤーだとか、格闘だとかもね。

他にも斧術、槍術、棒術、エトセトラ、エトセトラ……

というか、武器の種類豊富過ぎじゃないかなっ!? ちよつと扱って試してみるだけでも膨大な時間が掛かったのだけど!

剣だけでもスタンダードなロングソード、ブロードソード、レイピア、

ツーンデッドソード、ショートソード、クレイモアなんて序の口。

カツバルゲル、マインゴーシュ、カトラス、シヨーテル、ファルクス、シミター、剣

鉞、蛇腹剣、長刀に斬馬刀……と、ここで挙げている物ですらその一部に過ぎない程膨大な量と種類の武器達だった。

色物っぽいのも幾つもあったし、詳しく調べてないけど此方の世界での出自もバラバラだと思うんだけどなんであんなに種類があったんだろう……?!

まあ、あそこまで時間が掛かったのは様々な武器を見てテンション上げて試しまくっていた僕の責任でもあるけども!

——武器は男子のロマンだって誰かが言ってたからね!  
で、そんな楽しい時間はさておき。

結論から言うと、合う得物、というのは見つかったけど……戦闘スタイルは結局決まらなかった。

それと言うのも、今回試した練習用の武器に限らず、実際の装備スキルが付与された

装備も含めてそれぞれの長所があるという物。

折角の万能型のエンブリオなのだから、何種類もの武器をアイテムボックスに用意しておいて必要に応じて武器を使い分けるのが結局一番なのでは？　という何ともありきたりな結論に終着したんだよね……

まあ、何種類もの武器を使い分けるのも使いこなすのも僕の才覚如何という事でもある。やり甲斐がありそうだよね！

これはまたコテツに色々お願いしないとね……！

……そういえば、最初に刀剣を選んだ理由こそ大した事無かったけど、やっぱり何だかんだ言っても刀剣類は広く使われているだけあって扱いやすさと利便性と殺傷力のバランスが優れているよねえ。

これもカシミヤや春香に布教された結果なのかな……？

ちなみに、使ってみてこれは、と思った武器は——バスタードソード片手半剣だった。

これはまさに僕の戦闘スタイルの為にあると言っても過言ではないのでは!?

とりあえずは片手で剣を持ち、もう片方の手は状況に応じて、という今までと変わらない様な感じに落ち着く事になりそう。

……片手はこうして空けておけた方が小細工はしやすいんだよね、僕の場合は。

今まで使っていた武器もそれに合わせて少しサイズ調整して貰うのが良いかもしれ

ない、かな？ まあ、そこは要相談！

そんな実りあるデンドロ日和でした、と……

——ところで、春香はともかくなんでカシミヤまで鎖鎌とかヌンチャクとかをそんなに自由自在に使いこなせるんだろう……？

ガチャ：

F 【ペリシヤの実】

E 【野原の幸セット】

D 【櫂の指揮棒】

◇

9月24日（木）

今日はシルバーク明けの最初の登校！

連休明けの常で気怠げなクラスメイトが多かったけど、先生もそれが分かっていたよ

うで今日の所は以前やった所の復習が多め。

……僕はちゃんと授業聞いてたよ。本当だよ。

学校から帰って来てからはいつも通りデンドロにログイン！

今日は春香が慶都から大白宮に帰る日。折角なので最後にパーティ戦に参加して華を添えてみせる！

……引退戦という訳ではないのだけど。多分僕やカシミヤは今後とも闘技場に顔を出すし。

僕らもこの一カ月とちよつとの活躍で少しは年齢とか物珍しさから以外でも固定ファンが付いてたらいんだけどなあ。

でも、やっぱりそういう所はエンブリオの地味さが足を引っ張りそう。くう。

最後に戦った相手は「ヘマスター」が四人とティアンが一人の五人パーティ。今までも数回パーティ戦で戦ってきた相手だった。

決闘の内容についての詳細は省くけど、なんとか勝利を挽ぎ取る事ができた！ わーい！

多分、平均レベルとかステータスに関しては向こうの方が上回っていたと思うのだけど……うん、相手も技術がない訳じゃないんだけど一辺倒というか、割とパーティ全体が脳筋気味だったよね。

とは言え、まずパーティの人数で負けている上に「ヘマスター」の人数——「エンブリオ」の数も離れていてはかなり苦しかったのは確か。

戦闘技術は此方が上回っていたとしても、相手が脳筋でも、実力は本物だからね……

……やっぱり派手派手なエンブリオは羨ましいな。

まあ、それはともかく勝てば官軍。三人で挑む最後の決闘、紙一重でも、勝てて本当に良かったよ。

さて、試合が終わって……後は大白宮に帰るだけ。

ジョブレベルによって齎されるステータスに因る高い身体能力と、アイテムボックスの存在があるこの世界で事前準備をしっかりとすれば旅先から出発するのにそう長い時間は必要ない。

勝利の余韻を残したままに僕らは慶都を後にして大白宮へ行く旅路を進む事になった。

……ちなみに、特に理由はないとの事だけどカシミヤも同道してくれた。

この期間一緒にパーティを組んで、カシミヤの方にも多少の感傷があったら……嬉しい、かな？

ともかく、そんな感じで僕らの闘技場月間は終わったのであった、なんてね。

——それにしても、この慶都から大白宮へ続く道を辿るのは二度目になるんだけど、

AGIによる高速機動で進むとまた風情が変わるよね……まあ、僕とカシミヤのリアル時間的に仕方のない事なんだけども！

あと、幾らなんでも道中でまで高速思考の訓練やらせるのはやめよう!?

ガチャ：

B 【ヘビイデリンジャー】

D 【SPMP回復ポーションLv4】

D 【銀の壺】

……弾丸の入ってない銃だけ出ても困るっ。天地の規格の弾丸でいけるかな？



9月26日（土）

〔Infinite Dendrogram〕公式季節イベント開催中！〕

〔現在、『収穫祭』イベント開催中！ アイテムボックスに入りきらない程の沢山のアイ



テムを入手するチャンス!？」

「ただし、欲張り過ぎると痛い目に遭うかも……? 己の力量を見極めよう!」

やーらーれーたー!

不意打ち……圧倒的不意打ち……!

——とは、少し言い難いけど、そう言っても過言ではない気がする!

今回開催されたイベントは期間中モンスターからの戦利品<sup>ドロップアイテム</sup>二倍、採取品の自然回復率数倍化という、どの層のマスターにも美味しい嬉しいイベントだった。

……<sup>管理A1</sup>運営によって放たれた一体の〈UBM〉が居なければ。

「万裂天使 ワグシエム」。この世界における最上位のモンスターの証である、<sup>マイソロジー</sup>神話級の〈UBM〉。

鎌と直剣を携えて真っ白なフードとローブみたいな服を着たモンスターだったのだけど……実際あれの実力は神話級としては大した事ないんじゃないかと言われている。

——あの厄介過ぎる特性が無ければね!

多くの〈マスター〉の犠牲と鑑定・知識に特化されたエンブリオにより判明した敵の特性は……いや、それらが無くてもある程度は皆即座に気付いていたのだけど、<sup>〃</sup>分裂<sup>〃</sup>だった。

いや、確かに「万裂天使」って名前が表示されてるよ? だからって——幾ら何でも

本当に一万体に分裂するとか反則だよね!?

HP・SP・MP以外は分裂しても大した減衰もしていないし、しかも分裂体が更にリソースを消費して複製体を作り出したり下級天使っぽいモノを召喚するスキルを有しているとか!

たつた一体——そう、たつた一体のへUBMとその軍勢がデンドロ内の全世界を席巻するのは本当に凄まじかったよ……世は正に天使の大行列。

セーブポイントがある場所に近寄らなかつたり、マスター以外は襲わない様にされていなかったらヤバイ部類だよ、あれは。

……まあ、天使だからと実は交渉できないかな!? とか考えて彷徨ってた「ワグシエム」の分裂体にほいほい近付いた僕も僕なんだけど。

実際、《魔物言語》もあるからコミュニケーションは万全!

……と思っただけど、挨拶しても問答無用で奇声を上げて襲い掛かれたんだよ  
……

しかもデスペナ後に掲示板で調べてみたらあいつら種族：天使じゃなくて配下の天使っぽいのも含めて皆種族：キメラだったというぬか喜び!

【天使】とは一体……：召喚された下級天使だって「レッサーエンジェル・フュージョナー」ってあったのに……

初めて遭遇する自分以外の天使だと思ったからワクワクしていたのに！

まあ、せめてもの救いは分裂体の戦闘力自体は上級のマスター達なら戦えないレベルではないらしいという事だ。

僕がデスペナになった時点ですら撃破報告が幾つか上がっていたみたいだし、情報もつと集まれば期間中に本当に一万余体全部倒しきれ、のかな？

僕はすこーしテンション下がったからデスペナ明けた後は普通に狩りとかクエストを請けるだけにする予定だけどね……ぐぬぬ！

T o B e C o n t i n u e d ……

## 第三十一話 野試合と・一喝

□〈群白森林・浅部〉

「」

各地で大童だった『収穫祭』イベントも終わり、数日後の昼下がりに、  
〈群白森林〉の開けた場所で、二人の童が対峙していた。

「」

今この時、二人の間に会話はいらぬ。

ただ二人は無言で笑みを浮かべて武器を構える。

片方の少年、カシミヤは隙なく長刀と鎖を携えて相手を見据え。

もう片方の少年、ジーニアスは長剣を下段に持ち相手を誘う。

二人の間を一陣の冷たい風が流れ  
それが二人の激突の合図となった。



□ 〈群白森林・浅部〉 【陰陽師】 ジーニアス

「——ハアッ！」

裂帛の気合いと共に、挨拶とばかりに《光線の魔法レイ》をまだ距離がある内に数条まとめてカシミヤに叩きつける。

闘技場での試合では秘匿していた「ラスリルビウム」の力も、カシミヤとの野試合であれば隠す理由は何処にもない。

当然ながら光速の魔法を避ける術はなく、狙い違わず高威力の魔法がカシミヤに直撃する。が……

（まあ、当然ながらそれはそのままだよねっ！）

——高威力の魔法が直撃したカシミヤは、少し顔を顰めて身体が揺らぐ程度で大したダメージを受けていそうには見えない。

だが、それもある種当然だろう。これはある種趣味でやっている野試合だとは言え、互いに己の本気をぶつけ合う決闘野試合遊技。

対戦相手——僕の対策をするのはむしろ必然だと言っても良い。

長くジーニアスと共に、ジーニアスを相手に戦ってきたカシミヤはジーニアスの「手札」をある程度把握しているものだ（勿論、それはジーニアスの方も同様だが）。

そして、ジーニアスを相手に決闘を行う時、何が一番脅威なのかと言えばそれは——奇しくも「極光劍精 ラスリルビウム」と同じ、光速であり不可避にして高威力の光属性魔法に他ならない。

現に初めてそれをやられた時には近づく前に瞬殺された事も記憶に新しい……かも知れない。

故に、以前の僕との決闘からカシミヤはメイン装備である上半身と下半身、それと一部のアクセサリー以外の防具の大半を対僕特化——炎熱耐性を光属性耐性の付いた防具で固める程にはカシミヤも本気だった。

（それも「イナバ」の新スキルで耐性まで付いているんだから、これはもう諦めた方が  
良いね！）

そう思考を切り替え、次手に移る。

つまりはそう——カシミヤに分がある接近戦だ。

当然、小細工なしでカシミヤと斬り合うのはナシ。

僕だつてそう簡単にやられるつもりはないけど——天地を巡る野試合の旅でヤバいのとも度々やり合ってきたカシミヤだ。

その技量は最初に大白宮の闘技場でやり合った時と比べても数段は向上している。まったく、健全に成長している様で何よりだよね！

周囲に《シユートアロー》用の【棒手裏剣】を浮かべ——《縮地（抜刀）》を以て一息に距離を詰める。

当然の様に対応されて——罅迫り合いになる。

「——チイツー！」

そして、一拍遅れて《シユートアロー》が——【ラスリルビウム】で強化され、超音速に近い速度にまで加速された【棒手裏剣】が紙一重で回避される。

……今のは見せた事ない筈だけど、なんで避けられるんだろうね!?

予想されていた、かな……?!

いや、でも《シユートアロー》に《極光剣》の効果に乗るのは僕も予想外だったのだけど……!!

そう考えながらも順次浮かべていた【棒手裏剣】を射出するも、次弾以降は上級エンブリオに進化し、更に耐久力の上がついている【イナバ】に弾かれる。

だけど、流石に【イナバ】の操作に思考を多少ではあれ割かれているせいか剣速が僅かに落ちている。



そのお陰で直撃は免れ——ッ。

「くっ！」

咄嗟に地面を勢い良く踏み締め、《縮地（抜刀）》にて数メートル後退する。

——その一瞬後に、今まで自分が立っていた場所が横一文字に斬り裂かれていた。

あれは【剣鬼】の攻撃スキル、《満月斬り》。

もしかして未だ速度を抑えていたのか、と驚愕する隙もなく、眼前に多重に《簡易結界》を展開する。

——カシミヤの両横に控える鎖が、新たな二本の刀を構えんとしているのが見えたから。

「《火走り》——！」

【双剣士】か、それとも素の技量か。カシミヤは両の手で日本の刀を同時に掴み、振り抜く。

——そして、その直後に《瞬間装備》で交換された二刀を再度抜き放つというオマケ付きで。

次撃は風を纏った剣圧。多分西方の【剣士】系統のスキルだと思う。

威力は初撃と比べて多少低い筈だけど、風を纏ったその一撃の範囲は——  
二連二撃。それぞれが微妙に軌道を変えている癖に狙いも正確な剣圧が迫る。

初めの二発は、片方が《簡易結界》を吹き飛ばし、もう片方は足裁きと極小の威力の《ウインドハンマー》の併せ技でギリギリで回避に成功。

次撃の二発を、なんとか一撃を《閃》を使って弾くが——

B O M B !!!

防具に【符】として仕込んでおいた風属性魔法——特大の指向性を持たせた《ウインドハンマー》による疑似反応装甲によって最後の二撃も軽傷に留める。

しかし、指向性を強めていても自身の防具から風属性魔法を発動させるのは体勢的に非常に無理が来るといふものだ。

再度《縮地（抜刀）》によって距離を離し、息を吐きつつも一度腕を振って体勢を立て直す。

が。

「疾ッ！」

見えていない筈の「ミスリル鋼線」<sup>ワイヤー</sup>が「イナバ」に弾かれる。

《シヤドウペイン》<sup>攻撃隠蔽スキル</sup>と《剣速徹し》、それと元々視認性の低いワイヤーを併用した中距

離用の必殺技だ。

本来は短剣や一部の暗器などの特定武器でしか使用できない《シヤドウペイン》と、刀剣類を装備していないと使用できない《剣速徹し》を《全主権限》によつて使っている。闘技場の試合で何人も気付かれずに葬つて来た技だったんだけど、これも難なく防ぐのか……

僕的には必殺の一撃のつもりだったのでうっかり表情に出してしまふ。

「……残念ながら、それは闘技場で何度も見ていますので、僕には効きませんね」

「そうみたいだね。本当にやり辛いよ——」

そうは言いながらも、カシミヤは安直には近付いてこない。

……まあ、僕の新技奇技を警戒しているのだろう。凄く正しい。正し過ぎて何度も言うけど本当にやり辛い！

……その膠着は、最初に武闘大会でやり合った時の事を思い出させる。

しかし、あの時と違い今はもう《退魔封印》一つで勝敗を左右はできないし、僕のエンブリオによる奇手にも慣れてきているカシミヤには大体対応されるだろう。

さてどうしようか。

風属性魔法は風圧は《鮫兎無歩》で無効化されるだろうし、単純な攻撃魔法は超音速に満たない風属性魔法じゃ当てられないだろう。

不可視だという利点も、カシミヤが相手の時点で《刹刃圈》があるから無意味。

【隠密】のスキルは……まあ《シャドウペイン》が全く通用しない時点で僕が習得している他のスキルも使えないだろうね。

上級職の【影】にまでなっていれば念願の《影分身の術》があるのだけど。

……ここはやっぱり、その上で《レイ》でダメージを積み重ねるのが良いかな？

僕がカシミヤを削り切るか、削り切る前に僕が斬られるか。

「——今ので品切れですか？ それなら、僕から行きますが」

「僕の特製必殺技は108個はあるよ！ だけど、それを使うのは今ではない……」

「……ジーニアスだと、本当にそれくらいあっても不思議ではない様な気がするから困りますね？」

流石の僕でもそこまではないよ！

カシミヤにまだ見せてない決め技なんて後………まあ10個くらいしかないし、その内8個くらいは既にカシミヤにはあまり効かないから他の人用のだと割り切っているし。

「だけどそこまで言うならば仕方ないから、その内の一つを今ここで使わせて貰うよ——」

「ふっ、望む所ですよ……！」

その言葉を皮切りにして、互いの戦意が膨れ上がる。

カシミヤの足元には《鮫兔無歩》の魔法陣が、僕の周囲には数十もの光球が浮かび上がる。

今回は前回のリベンジマッチ。僕もそう簡単には負けてあげられないんだよね——  
！

「カシ——！」

「喝ツツツツツ!!!」

——っ!?

う、動けない……っ!?

脚が、腕が、首が、胴が。

まるで巨大な拘束具を付けられてしまったかのように全く動かせなくなつて、その場に倒れ伏してしまう。

視線だけ動かしてみると、カシミヤも同じ状態の様だ。

——つて、《鮫兎無歩》があるカシミヤも動けないつて、不味いつ!?

内心僕がそうやって軽くパニックっている所に、足音が聞こえた。

野試合を始める前に周囲数キロメートルの人の気配は探査しておいた筈なのに……

——そうして現れたのは。

とある禿頭の老人——いや、僕はその顔、その人物を一応ではあるけど知っていた。

大白宮、いや、西白寺領に五人しか居ないと言われている超級職の位を戴く者。

—  
【鬼神武者】

不動藤十郎。



9月29日（火）

今日も今日とてデンドロデンドロ！

なのだけど……今日はちよつと珍しい事があつたのでちよつとそれについての事。

……珍しい事だよね？ うん、珍しい事の筈。

今日もログインして、さて今日はどのジョブクエストを請けようか、また「陰陽師」ギルドに行こうかなと大白宮の都を歩いていた所で、冒険者ギルドの近くでふとカシミヤの姿を見かけた。

慶都から大白宮への道行の後は偶然にも遭遇していなかったから、折角なので声を掛けてみる事にしたんだよね。

どうやらカシミヤはまた決闘や野試合に参加する為に慶都にとんぼがえりするらしい。ちなみに、それからまた暫くしたらまた慶都から天地中を旅して野試合社斬りの旅を再開するんだとか。

本当にカシミヤはカシミヤだよね！

……僕も興味なくはないけど、暫くは大白宮でやりたい事があるからなあ。少なくともその後で、だね。

……ちなみに、カシミヤみたいな決闘、闘技場で行なわれる試合とはまた違う、野試合——闘技場施設の境界の保障のない、互いの命を懸けた戦い殺し合いを好むマスターは上位「マスター」の中にはまあそこそこの数が居る。

ただし天地に限る、だけだね。

で、その野試合を好んでいる「マスター」達が基本何処に集まっているのかと言うと、それは当然天地での決闘ランキング戦のお膝元である慶都に他ならない。



天地の新人へマスターの初期スタート地であり、決闘の参加者が多いから物流も盛んだしね。

あと、これは僕にも当てはまるんだけど、野試合を好みつつも闘技場での決闘にも興味がある対人勢もそれなりの数が居るといいうのもある。決闘にも積極的に参加してたし、一応カシミヤもこちら寄りかな？

……中には所属する領を決めているのに慶都に野試合をやりて遠征しに来るのも居るんだとか。

で、カシミヤはここ数日、その前に大白宮特有のマジックアイテムを物色したり、レベル上げをしたり、冒険者ギルドで慶都への道中でのクエストを探していたりして——いる時に指名依頼を請けたりしていたらしい。

……まあ、指名依頼なら僕だって何度か請けた事あるんだけどね！【陰陽師】ギルドとか【従魔師】ギルドとかで！

まあ、それはともかくその数日を掛けた準備と先日『収穫祭』イベントの狩りや好景気の影響もあって準備は万端。

レベルも天地の決闘事情において一つの区切りである合計レベル300まで到達していた様だ。おめでたいね！

僕から見てもカシミヤは既にある程度ビルドが纏まっているから、多分残りのジョブ

は同系統で脇を埋めるか、ステータスを上げる為のジョブを選ぶか……

汎用スキルを目当てに習得する、つてのも「斥候」とかならありえるのかな？

そんな訳で出発準備が万端なカシミヤは冒険者ギルドで道中のクエストを探しに行こうとしていた途中だったと。

なので——その前に、折角だから今日もカシミヤと野試合をするのであった！

前回負けちゃったから、今回はリベンジだよ！ という心意気で。

まだ対策は完成しているとは言い難い状態だけど、僕にだって他に切り札の一つや二つ、いやそれ以上にあるのだ。

そうして大白宮を出て〈群白森林〉の少し歩いた所で二人で意気揚々と野試合を始めただけ——

……野試合を始めて少しした所中断する事に、とかいうか止められちゃったんだよね。

——大白宮、いや西白寺領の筆頭客分、超級職【鬼神武者】デモニック・サムライに位を戴く不動藤十郎さんに。

竜胆さんとか春香、泰央氏に話では聞いていたけど直接会うのは初めてだった。

僕とカシミヤの動きを止めたあれは……確か【鬼武者】系統は白兵戦の補助として神通力っぽい少し特殊な魔法スキルを使用できた筈。

だから多分その一種だと思っただけ……流星は超級職というか、うん、凄いなあ

……

そんな訳で、不動さんに僕らの野試合は止められて、叱られる事になったのだ。

——野試合の作法が成っていない、って。

そこのの!! 叱るのはそこの!! とつい突っ込んだよ……

その後? えー……不動さんの野試合作法教室……かな?

◇

10月1日(木)

スパルタンから自由の味は空気が美味しい……!!

最近では文化祭の準備で授業が短縮される事がそこそこ。

……僕的には授業の方がありがたいとかは言っではいけないよねえ。

今日も学校から帰って諸々を済ませた後に早速デンドロにログイン。

昨日一昨日とログイン中ずっと不動さんの教育的指導受けてたから僕はかなり疲れ

たよー……主に精神的に。

カシミヤは割と平気みたいだけどね！ 指導されていたのは同じなのに忍耐強さが違うのかなー。

まあ、僕の方も一緒に不動さんの武の教えをさわりだけとは言え教えて貰ったのは収穫だったのだけど！

さて、忘れない内(?)に、一応だけど日記の方にも教えて貰った。『野試合の作法』の一部抜粋でも書いておこうと思う。

多分、いやどう考えても『組織』の仕事とかコテツにも必要はないのだけど……僕はこれからもするかもしれないし？

別途まとめる程の物でもないし、言語化しにくい所は省略するけど仕方ないよね。

長々と説明されてたから僕なりに短くしているけど……まあ、僕が分かればいいかな。

一つ、野試合は互いに真剣に行なう事。

これは心意気の方の問題と、更に『真剣』——つまり、命を奪う武器で行うという二つの意味で掛かっているらしいね。

一つ、一言でも良いので、互いに挨拶や承諾の言葉を入れる事。

アイサツは實際大事。可能なら互いに名乗り合つた方が良いけどそこまでは別に必須でもないらしい。

一つ、双方が決闘ランカーである場合、勝者が可能な限り野試合後一カ月以内に闘技場施設の受付に申し出る事。

これは決闘ランキングのあるこの世界独特な気がするよね。……まあ、少なくとも今の僕にはあまり関係ない。

一つ、互いに野試合が終わつた後に無様を晒さない事。

つまり、敗者を嘲つたり勝者を詰つたりするなという事だね。憤る物があつても、その場は無言で済ませておいた方がいいんだって。

一つ、野試合に明確な意思を持つた闘入者が乱入して来た時は、それ即ちその者も野試合に参加する者とする事。

中断とかじゃないんだよね……まあ、でもほぼ先に試合してた人らが速攻で乱入者を始末しにかかるらしいよ。

一つ、野試合は参加者と参加者との戦いであるのだから、野試合に参加していない者を意図的に狙わない事。

意図的に狙わない事と広範囲攻撃の時に配慮するしないは全くの別。まあ、観戦している方も大体覚悟しているだろうって。

一つ、試合を行う前に互いに「棺桶」を用意する事。

ちなみに、開始前に互いに相手の方に投げる。「お前を今からこの棺桶に入れてやるぜ」的な意味……らしい！

本当に入れられるかどうかはさておきね！

一つ、互いの命を尊重する事。

……まあ、色々と考える事はあるけど、凄く真剣に言われたね。

これもあつて「救命のブローチ」を装備してやるのが一般的なのだとか。

一つ、もし野試合で死者が出た場合、勝者がその供養を行う事。

なお、供養として死者の所持品をすべて持つていく事は常識なのだとか。供養つて

……そりゃ、「棺桶」は用意してやるのだけけど！

とりあえず、大まかにはこんな感じでいいかな？

……僕が最初作法を習う前に考えてた野試合をやる場所とか、開始の合図とか、野試合の戦闘におけるルールとか、勝敗条件とかには全く触れてなかったね！

そこら辺は野試合する時々によって互いですり合わせるもので特に決まっている事はないらしい。

「ブローチ」を付けている場合は「ブローチ」が破壊された時、という勝敗条件になり

やすいみたいだけどね。

……総じて、確かに正しく「作法」だった、と言うべきか。

多分、これらは天地の歴史の中で培われていった、必要な作法なのだと思う。

特に感じた事は——以前の想像と比べて、非常に命という物事、そして命を奪うという物事を重視しているのだと感じた。

武芸者——この世界における戦闘型ジヨブに就いている人と言うのは、僕達の現実リアルの世界のそれとは違い、命を奪う事が大前提にある。

モンスターや賊という、僕達の世界には存在しないそれらと常日頃から命の奪い合いをする存在だから、命を奪うという事に対して真摯でいなければならぬ——と、言外に言われた気分だったよ。

まあ、十中八九僕とカシミヤの年齢も関係してるんだと思う。

そりや春香よりも年下、つまり僕もカシミヤも一桁歳なんだから、その心配も当然なんだろうけどね。

指導の最中に具体的にそういう言動があったという訳ではないけど、なんとなくそんな雰囲気伝わってきたから。

流石にここまでやられたらそう簡単には反故に出来ないよね？

……って思っていたらこの作法は天地だけで通じる——かるる——るだし、元々決闘を

好み参加する様な正々堂々とした面々が行う物。

奇襲闇討ちを生業とする者達は当然やらないし、時と場合に依じて自由にせい、とか言われたっ！

指導が終わった直後のちよつとだけしんみりした気持ちを返して欲しいよねっ!?

それにしても、「ブローチ」……棺桶はまだ普通に買える値段だけど、「ブローチ」は流石に高い買い物。

僕はまだ数個くらいなら買えるお金はあるけど……カシミヤは金策、どうするんだろうね？

意外と野試合<sup>P</sup>での稼ぎ<sup>K</sup>が多かったりするのかな？

ちなみにそんなカシミヤも今日こそやっとな指導が終わって慶都を出発する事になったのでした、と。

多分、慶都や天地の各地で今回教わった野試合の作法を実践してくれる事だと思う。……うん、〈マスター〉の方にも上手く浸透してくれる事を祈ろう。





10月3日(土)

今日は土曜日だけど、学校で文化祭の準備に駆り出されちゃって少し時間を取られて帰宅が遅くなっちゃった……

まあ、その分という訳でもないけど当日は仕事ないから良いんだけどね！

うん、一緒に文化祭で遊ぶ友達も居ないんだけどね……

良いし。これでも夏休み前よりは改善してるし……

そういえば、桑木さんに聞いたんだけど、同学年の別クラスにも数人現在進行形でデンドロをやっている子が居るらしい！

別のクラスだと話す機会はあまりないけれど、これは声を掛けるしかないよね！

……その内に！

さて、それはそれとして帰宅後は今日もデンドロにログイン。

【陰陽師】ギルドでの用事は一段落着いたので、この土日は【従魔師】ギルドでのジョブクエストに取り組む予定。

……本当は僕もカシミアみたいにレベルを上げたらまた慶都で決闘に参加しようか

な、とも考えていたんだけど。

ここ数日は経験値効率的に旨味の大きい間引きクエストどころかのモンスターの討伐クエストの数が激減している有り様だ。

そして、それはこの大白宮や天地——否、それだけではなく、グランバロアとかレジエ ندリアの一部を除く七大国すべてで最近噴出し始めた問題だった。

そう——つまり、戦闘型の「マスター」が暴れ過ぎてモンスターの生態系がヤバイ（意訳）という事だった。

まあ、それも当然だよね……

大体平均して現実<sup>リアル</sup>で一カ月か二カ月もすれば上級エンブリオになれるマスターが、上級エンブリオに上級職も取って合計レベルが200程度まで上げれば、戦闘に有用なエンブリオであればその時点で（全国的に見て）ティアンの実質的な最強格である500レベルのカンストの猛者と同等の実力になり得るのだから。

まあ、天地にはそんな「マスター」でも普通に対応してくるティアンばかりなんだけどそれはさておき！

そんな「マスター」達が、各国に万単位の数で出現し、各々のライフサイクルに合わせて三倍時間をふんだんに使って自分の経験値や戦利品の為に狩りまくっているのだから。

しかもそのモンスター達はへ神造ダンジョン製でなければ自然にリポップしたりはしないのだから……うん、遅かれ早かれこうなるよね。

それに、エンブリオやジョブの組み合わせ次第では広範囲……どころか、詳しい範囲はさておき超広範囲を攻撃したり影響を及ぼしたり出来る人も上級エンブリオの増加に合わせて少しずつ現れ始めているんだとか。

実際、幾つかのモンスター種は絶滅し掛けたり、もしかしたらもう絶滅しているのもいたりとかいう噂だ。

特にセーブポイントのある町近郊の狩場……通い易くモンスターが弱い狩場のモンスターは少し行つて体感できる程にモンスターが少なくなつてきているんだとか。

まあ、数の多いけどよく狩られる下級モンスターは種族にもよるけど繁殖しやすい(?)らしいのですぐに絶滅するという訳ではないらしいけど。

この世界としては、モンスターは基本的に人に害成す害獣と同じ扱いなのでそれでも問題ない、という論調もあるらしいけど……それでは困る人も大勢居るといふのも事実だ。

そう、それは当然【従魔師】ギルドの人とか【騎兵】ギルドの人とか……いや、困ると言うならばほぼすべてのジョブの人が困るんじゃないかなと思う。

モンスターが居なくなれば経験値と戦利品を得る手段は非常に少なくなり、戦闘職の

初心者が育たなくなってモンスター素材を前提とした生産職全般に影響がある。

更に、マスターが大量に狩り尽くせる程度に弱いモンスターが減って来れば——食物連鎖の上に立つ純竜級モンスターが群れをなして餌を求めて動き回る様になるだろう。そしてそれは純竜級モンスターだけではなく、もしかしたらティアンとマスターが力を合わせても倒せない様なへU B Mへだって人里に現れる様になるかもしれない。

故に、種を絶滅させる程の勢いで狩りをするべきではない！ ……と、言うのが「従魔師」とか【学者】<sup>スカラー</sup>の人達の言い分だ。

僕はまあ六割方賛同と言う感じ。言い分は分かるのだけど、現状実効力がないからならんともねー……

究極的にはへ神造ダンジョンへがあるから問題ないだろ、って返されるのが多かったりする。

仕方ないよね。

……でも、そんな状況でも各専門ギルドの意向もあつてか、ここ最近は狩りを控えめにして戦闘を介さないジョブクエストとかギルドクエスト、生産とかも積極的に行なっているマスターは増えているんだとか。

僕も含めてね！

……もしかして、『収穫祭』イベントで各地のモンスターが狩り尽くされるのも併せて

管理<sup>A1</sup>  
運営の掌の上だったりするのかな？



10月4日（日）

今日は昨日に引き続いて〈群白森林〉で【従魔師】ギルドのジョブクエストを頑張った！

昨日の日記の続きになるけど、〈群白森林〉はモンスターの狩場としてあまり効率が優れている訳ではないからか、大白宮のセーブポイントに近いのにそこまでマスターによる生態系の影響はないらしい。

その分浅層では素材を採取していたりモンスターではない普通の動物を捕まえているっぽいマスターを何人か見かけたけどね。平和……！

そんな〈群白森林〉でも今後はどうなるか分からない。そんな訳で【従魔師】ギルドの人達がジョブクエストとしていつもより緩めの基準でタイムモンスターを買い取っ

てくれる事になってるのだ！

……ただし、常識の範囲内でね！

誰か常識の範囲外でやらかしたのが居るのかな。居るんだらうなあ……

僕も大概《従属契約》<sup>テイム</sup>をするには都合の良いエンブリオを持ったマスターだと思っ  
ど（地味に大白宮の【従魔師】ギルドの人にばっちり指名依頼出された事もあるし）、マ  
スターによっては僕以上にそれに特化しているのも居るだろうからね。

と、そんな感じで今日も狩りとかジョブクエストをこなしていたんだけど——久しぶ  
りにエリーシア、つまり烏丸達のパーティから通信魔法で連絡があつた。

どうやら、狙っている〈UBM〉が居るのだけど一緒にやらない？ というお誘いだつ  
た。まさかのお誘い！

一も二もなくそのお誘いに乗る事に。……勿論条件とかは聞いておいたけどね！

実際、条件も普通に良かったから間違いない筈。

今回の相手は僕が〈群白森林〉でタイムした事のある【老賢古木】<sup>エルダートレスト</sup>の進化系だか突然  
変異だかの樹のエレメンタルの伝説級〈UBM〉である【虚樹錆香 ホロウラストル】。

元は掲示板の〈UBM〉スレで話題になっていた〈UBM〉で以前から存在はマスター  
にも知られていたのに倒されていなかった〈UBM〉の一体だ。

その固有スキルは錆化と腐蝕。

金属製であろうと木製であろうと皮製であろうと近付いた相手の装備品を悉く腐り落とし錆び付き朽ち果てさせて使い物にならなくする装備品殺しの固有スキルを持つた〈UBM〉らしい。

しかもそれだけではなく、「老賢古木」と同様、いやそれ以上の高い魔法行使能力と魔法防御力を兼ね備えているから装備の必要ない魔法で攻めるのも無理筋だ。大体魔法系超級職に一步劣る程度の実力はあるんじゃないか、とか。

ならばと装備品を諦めて全裸で挑んだ「格闘家」の人も居たらしいのだけど、その時はトレント種由来の「森祭司」<sup>ドレイド</sup>の魔法スキルに酷似した状態異常魔法や地属性の魔法で普通に殺されてしまったらしい。

総合戦力としてはおそらく伝説級の〈UBM〉としても上位の難敵という事だね。

それで、そんな難敵にどうやって戦うのかと言うと——そこに用意したるは弥生のエンブリオである「エイヴィヒカイト」。

すっごいメタになってるよねどう見ても！　つまりは、そういう事だった。

ちなみに僕はアタッカー役の一人として参戦する。烏丸達のパーティーってば「トツカノツルギ」以外は攻撃力低いからね……

固有スキルを封じても普通に上級職より明らかに強いレベルの魔法で普通に負ける可能性だってありそうだからね。

ここは久しぶり？ に【退魔師】のスキルを存分に使っちゃってMVPを狙うしかない！

……ピンポイントにメタエンブリオを持つてる弥生に貢献度で勝てるかというのはさておきね！

To Be Continued……



## 第三十二話 【虚樹鏑香 ホロウラストル】

□〈富落森林〉〔劍鬼〕烏丸

走る。

走る。

走る。

息を切らして、全力を賭して、足場も悪いこの森を背後を気にしながら走るのは想像以上に精神を消耗させる物だったけれど――

それでも構わない。どんなに不格好だって、ここが仮初の世界だとしても――誰だって、勿論僕だって死ぬのは嫌なのだ！

辺り一面に敷き詰められている腐葉土に足が沈み、背の高い木々の上では【亜竜禿鷹】がギャアギャアと煩く鳴き声を上げる。

早く死ね、早く死んで俺達に喰われる、と……生憎とへマスターである僕達の死体

は衣服の一つだって残らないのだけど、今はそんな事を考えて現実逃避しなきゃやって  
いられないくらいだよ……っ!?

「右へ！」

直感を信じて声を上げるとジーニアス君の声と被ってしまった。同時に大きく右前  
方へ向かって脚力を全開にして跳躍する――

——GYGOOOOOOOOOOOOOOOO  
!!!!!!

数秒前まで僕達が走っていた道筋を、猛風――否、爆風が駆け抜けていった。

その射線上にあった木々も他の植物もまるでミキサ―にでも突っ込まれたかのように  
木っ端微塵に切り刻まれている様子から、もし避けなければ自分達がああなっていた  
のだと否応なく悟ってしまう。

「烏丸烏丸！ ああいうのは僕聞いてないけどっ!？」

「僕らだって予想外だよ!？ まさか、風属性までここまで使えるなんて……!？」

僕と一緒に少し前を走っているジーニアス君にそう言われるが、今回の事は本当に予想外だった。

〈富落森林〉の主、伝説級<sup>レジェンダリー</sup>〈UBM〉の「虚樹鑄香 ホロウラストル」。

それがこうなっていただなんて、〈マスター〉側からの情報<sup>揭示板</sup>でも、ティアンの人からの情報でもありえなかつた事なのだ……………



【虚樹鑄香 ホロウラストル】。

それは、天地の西南西に位置する〈富落森林〉を縄張りとする〈UBM〉の一体だった。

攻撃能力は〈UBM〉としてはそこまで高くはないが、さりとてその固有スキルと、見た目通りの森を味方にした上級職の魔法職を容易く超える程の練度で行使される魔法を前に、〈UBM〉の縄張りで仕留めきれぬ者は長い間、とても長い間現れていなかった。

そもその「虚樹鏗香 ホロウラストル」の性格自体はモンスター……否、〈UBM〉としては比較的温和な性格で、仮に森に人型範疇生物が侵入したとしても、自身に敵対しなければ不干渉を貫く物だった。

近隣の領では書物すら残っていない大昔には、彼自身を崇め奉っていた村人には恩恵を与えていた、という話すらある。

そんな性格であるから、ティアンの間では長い長い時間、彼には手を出さずに周囲の生態系の「蓋」として機能して貰う事になったままの時間が緩やかに過ぎて行つた。

……だが、その安穩も多くの、余りにも多くの「マスター」が現れるまでの事だった。大半の「マスター」にとつて「UBM」とは、エンドコンテンツと称しても問題ない程に魅力的な強敵なのだから。

それでなくとも「ホロウラストル」は今までの経緯から暫くはティアンから襲われていなかったが、だからと言って「鍛竜王」などとは違い、何らかの益を出していた訳でもなかった為、特に国の法に守られても居ない。

故に、この「Infinite Dendrogram」が開始されてある程度の間が経つたこの最近では、「マスター」達が一定の戦力を手に入れて、この世界に慣れてから、どの様な状況になっているのか、彼は魔蟲や怪鳥のモンスターから聞き及んでい

る。

——ティアンの人達に名前や居場所の知られている〈UBM〉の情報聞き、それを嬉々として狩っているのだと。

彼も長い時を生きた〈UBM〉だ。その理由も目的も十二分に理解している。……自分もその対象だと言う事を。

何故なら彼らはユニーク・ボス・モンスター。

ただのモンスターとは違い、唯一にして絶対。人とも他のモンスターとも違う隔離した力を持つ超越存在であり——討伐される事で“特典武器”なる唯一無二の秘宝を手に入れられる稀有なる存在。

獲得欲、優越感、達成感、危機感、顕示欲……それらを挙げるまでもなく、彼らは特典武器を、ひいてはそれを入力する数少ない機会である〈UBM〉を求めている。

そして、長く、とても永い時を生きた彼は知っているのだ。

——不死不滅にして強力な力を持つ〈マスター〉に目を付けられたならば、最早逃げる事は叶わない、と——

そう。

既に彼は手遅れだった。

人間に手を出していないとは言っても、彼も間違いなく駆除対象のモンスター……  
〈UBM〉の一体である。

今からでも人間に媚を売れば生き残れるかもしれない——が、その選択は〈マスター〉  
達が大量に表れ始めた時点で既に一手遅かっただろう。

彼も伝説級の中でも上位に位置する実力を持った〈UBM〉だ。実力は十分だが——  
それでも不死身にして〈エンブリオ〉を持つ〈マスター〉を相手にして生き残れると思  
える程自惚れられない。

それが出来るのは多分、古代伝説級の中でも上位以上の実力を持った者達だけだろ  
う。

故にこそ、彼は詰んでいた。独力ではもう〈マスター〉に狩られる未来しか見出せな  
い程に。

既に亜竜級のモンスターが多数徘徊する自身の庭である〈富落森林〉にも多数の〈マ  
スター〉が足を運びにやってくる様になり、その中には彼に挑戦してくるのすら居る程  
だ。

辛くもその挑戦者は撃退した物の、相手の〈マスター〉の力も相当な物だった。  
決して、伝説級の〈UBM〉である彼を以てしても楽勝とは言い切れない程に。

その戦闘結果に彼は、生き残った事による安堵と、それ以上の——〈マスター〉の実力に対する畏怖と、遠くない未来に狩られるであろう自らの姿を幻視させた。

だから、彼は  
■  
■  
■  
■  
■  
■  
■  
……

【虚樹錆香 ホロウラストル】

レベル：69

HP：327423

MP：853212

SP：13062

STR：9532

AGI：7630

END：14850

DEX：10705

LUK：2253





## 【虚樹錆香 ホロウラストル】

レベル：69

HP：327423 (+664846)

MP：853212 (+1716424)

SP：13062 (+36124)

STR：9532 (+98064)

AGI：7630 (+25260)

END：14850 (+39700)

DEX：10705 (+31410)

LUK：2253 (+14506)

◇ □ 〈富落森林〉 【剣鬼】 烏丸

走る。

走る。

暴風の魔法——それも特大の呪いも付与されていた。避ける。  
走る。

走る——

「全く。〈UBM〉の中では温厚だって聞いていたのに、アレの何処が温厚だと言うのか、  
理解に苦しむ……！」

「も、もしかしたら前に来てたへマスターの人が怒らせてしまったのかも……？」  
全力で走りながらも苛立つ様に弥生がそう言う。

全員に掛けている「エイヴィヒカイト」の固有スキルの維持に精一杯で息も絶え絶えと言う様子だ。……体力的に、このまま逃げ続けるのは悪手だと、弥生だけではなく、全員が理解できているだろう。

エリーシアと一緒に「タラスク」に乗りつつも、それに返していたレインも疲労の色が濃い。

現在の五人パーティの中で唯一の純支援構成ビルドとして次々と「祈祷師」や「祭祀」のスキルでパーティのHPやMPやSPを回復し、支援を途切れさせていないからこそこの敗走が続けられている。

……しかし、レインは正直に言っただけで重圧に強い方ではない。

だから、こういう時こそ僕が、僕がしっかりしなければ——っ!?

まず——

「っ！次、散弾!! 来るよ！」

ジーニアス君がそういうのが早いか、既に数多くの木々に阻まれて欠片も伺えない程

の遠方から——魔法が弾けた。

超音速を越えた速度でやってくる——超々高威力にして超広範囲、超大質量の《ストーンブラスト》の魔法。

「——《簡易結界》!!」

「あー、お、《厳かなる儀式》！」

「タラスク！ 《堅牢の甲羅》を！ —— 《守護結界》！」

着弾までのほんの僅かな間に、仲間達が範囲防御スキルや防壁展開スキルを重ねて使  
い、パーティ全体を守ろうとする。

しかし——

——G A G A G A G A G A G A G A G A G A G A G A G A G A G A G A  
!!!!!!

一つ一つが拳大の石礫が、数百を越えてなお続く物理的な破壊の暴力。

相手の——《看破》しただけで既に神話級<sup>マイソロジー</sup>へU B Mに等しい能力を持つ化物の魔力<sup>M P</sup>

を、おそらくまた別の固有スキルによって強化された死の弾丸だ。

防御スキル強化の効果を持った《厳かなる儀式》により強化されたいくつもの防壁展開スキル。

しかし、それでもなお《簡易結界》と《守護結界》は数発分を受け止めただけで破れてしまい、今までは破られた事もない「タラスク」の《堅牢の甲羅》もその役目を果たしきれずに、前半分のみを受け切り突破されてしまう。

そして、残る半分が――

「させ、るかあああっ!!」

足を止め、迫りくる石礫達に向き直り、剣を――「トツカノツルギ」を掲げる。

途端、先程の結界達にぶつかつた時の様に石礫達は次々と不可視の障壁にぶつかり続け――ついにはすべての石礫を防ぐ事に成功した。

しかし、喜んでばかりもいられない。

ここで一日に一回しか使えない虎の子の《蛇比礼》を使い切ってしまった。

単発防御型の固有スキル。範囲防御性能としてもこの様に頼りになるのだが――つまり、それは持続していた《蛇比礼》の効果を失ってしまった事を意味する。

じわり。

再び逃走劇を再会しようとした刹那、足元の違和感に気付いてしまい……つい舌打ち

をしそうになってしまふ。

靴が、ボロボロになっていたのだ。

勿論、長年使い続けて擦り切れてしまったとかそういう事ではない。この靴はまだ買  
い替えて一月も経っていないし、そもそも僕達のパーティは今全員弥生の「エイヴィヒ  
カイト」の《不壊なる願い》によって装備品も含めて破損も摩耗もしない筈なのだ。

そして、それを突破してくるからこそ、今僕達がこうやって逃走しているのだ。

——伝説級の〈UBM〉だと思っていた相手の、詳細不明な、急激な成長。

——ステータスは間違いなく神話級モンスタークラス。その固有スキルも——人か  
ら伝え聞いた事のある神話級〈UBM〉に相応しい絶大な効果。

——それに特化したメタ対策的な上級エンブリオの固有スキルですら防ぎ切れぬ程の「劣  
化」【崩壊】【腐蝕】【鑄化】【風化】。

——単発にして一撃必殺の《八拳劍》で相手の初撃を相殺し、範囲防御に加えて、状  
態異常防御の効果もある《蛇比礼》を使っていなければ、こうして逃げる事も難しかつ  
たかもしれない。

——うん、即座に逃走を選ぶのも致し方なしだよ。今考えても！

靴が不味い事になっても、逃げる足を止める訳には行かない。追撃を警戒しつつも、再び逃走劇の幕は上がる。否応もなく。

「——さて、皆！ 速度は緩めないままで頼むよ。良くない話が二つあるけどどうかない！」

「聞きたくない！」

「……僕もジーニアス君に同意したいけど、聞かなきや不味いんだよね？」

走り出して少しして、「タラスク」に乗っているエリーシアが……式神で「ホロウラストル」の監視と周囲の警戒をしていたエリーシアが声を出す。

……嫌な予感しかない。

「そりやもう最悪に。まず一つ目として……奴さん、まだまだ諦めるつもりはなさそうだ。何をしようとしているのかは分からないけど、敵意がバリバリ感じられる」

「まあ、それはそうだろうね……」

然もありなん。

あれだけの魔法を使える、固有スキルだけでなく魔法をメインにして戦う〈UBM〉なのだ。

先の一撃でこちらを斃せなかった事くらいとづくに把握しているだろう。むしろ即座に追撃をされていないだけありがたいとも言える。

……何をしようとしているのか、本当に怖いけどね。

そう納得し、視線で次を促す。

「そして次が本当に最悪だな——この森、出口が存在しない」

……なんだって？

……それは、凄く不味い。

「……それは迷いの森、的な意味で？ それとも、また別の何か？」

「後者だねえ。バツチリガツチリ森の切れ目に沿う様に結界を展開されてやがる。いつ張ったのか、気付いたか？」

「ううん、僕も分からなかった。もしかして、《魔法隠蔽》と同種のスキル？ 流石に多彩に過ぎるよー……」

ジーニアス君とエリーシアが雰囲気を変えないままそう話し出す。

……が、その事実つてもっと重い、かなりヤバイ事実では!?



《八拳劍》を使っていなければまだ結界を破壊できたかもしれないけど、所謂単発スキル特化の僕の「トツカノツルギ」はつまりその単発スキルを使い切ったら何も出来ないと言っても過言ではない。

えーと、他に、他には……！

「ふ、二人共!?! それじゃわ……もうどうしようもないって事!?!」

「うーん……タラスクが頑張ってくれば、数分あれば壊せると思うのだけど」

レインの慌てた声に努めて冷静にエリーシアが答える。

……そうだった。こういう時は頼れる「タラスク」!

ステータスだけなら伝説級モンスターにも匹敵する彼ならば……!

「吃驚した……なら、僕達の仕事はタラスクが結界を破壊するまで持ち堪えればそれで

——っ!?!」

——《殺気感知》に感有り!?!

また魔法——

そう思った直後だった。

僕のお腹から、枝が付きだしたのは――

「い、ふ……っ」

視線を背後に廻すが――居ない。

あるのは、ただ僕を貫いた木の枝が――まるで虚空から生えたかの様に何も無い中空に固定されている光景だけだ。

「烏丸――！ 《嘆きの奇蹟》を！」

「ばっ――く、空間跳躍攻撃っ!? うっそでしょ……!」

倒れそうになる身体を、気合いで押し留める。

しかし、ステータス欄に複数表示された傷痕系状態異常によってHPが急速に0に向かっっていく――

――が、それも「タラスク」の身体より立ち上る光に照らされて即座に回復へと転じる。

回復が間に合ったのは嬉しい。嬉しいけど――!

「……どうやら、逃がしてくれる気は全くないみたいだね」

ジーニアス君がそう眩くのと同時に。

僕らの前方数十メートルの空間が歪み。

その歪みから「ホロウラストル」が……空間転移して現れたのだ。



（あつはつは……冗談きついねえ！）

——自分鳥丸、「タラスク」のお陰で体力は万全なれど、エンブリオの固有スキルは……残るは《沖津鏡》のみ。

——仲間達。先の逃走劇の疲労が抜けきっていない。特にレインは……恐怖で青い顔をして震えている。

レイン以外はまだ戦意はある様だけど……あの怪物相手にどれだけ持つかは、分からない。

——敵手<sup>「ホロウラスト」</sup>……万全。

反射的に《看破》をしても、魔法や固有スキルを使用した際に消費したSPとMP以外に消耗している様子は全く見られない。

むしろ、此処まで接近したせいで尚腐蝕・錆化の力が強まったのか、また少しずつ装備品が損耗してきている……！

——仲間の切り札たる「タラスク」。……今の固有スキル、《嘆きの奇蹟》は確かMPだけでなく、HPとSPも大きく消費して放つ大技だった筈だ。

パツと見、まだ余裕がある様に見えるが……少し息が荒い。どの道、長期戦は不可能だろう。

——つまり、埒外のステータスと固有スキルを持つ《UBM》を前にして、更に強固な結界と転移能力を持つ相手から、消耗している現状でどうかこの場を切り抜けなければならぬ——

全く、本当に冗談としか思えないひどい状況だ。

《マスター》だから、いやティアンですらも絶死を覚悟する場面だろう、と思う。

それも、特典武器狙いの襲撃戦でこの有り様なのだから自業自得としか言い様がないのがまた辛い。

——最も、だからと言ってそう簡単に諦める気は毛頭ないのだけだ。

「タラスク」以外の仲間達は精神的な消耗こそあれ、ステータス的な消耗は先程の《嘆きの奇蹟》で回復している。

皆なら最悪、直接相対できなくても僕の援護だけならば確実に遂行してくれるだろう。

なんとか、相手の核を見つ<sup>コア</sup>け出し、《<sup>反射スキル</sup>沖津鏡》を直撃させれば……！  
 そして、勝機はもう一つ。

——そう、先程から油断なく周囲と僕らの様子を見ている、ジーニアス君。そのジーニアス君と、視線が合う。

——……！！

「……よし、切り札を使うよ。皆、少しでも時間稼ぎよろしく！」

「まっかせといて！」

よしきたあ！

ジーニアス君がそう言い、懐の「アイテムボックス」に手を入れるのと同時に。戦闘は再び開始された——!!

「すまんタラスク、頼む——《守護結界》！」

「《時の鎧》よ！」

「——清め給え、祓い給え！」

「タラスク」と共に前に——【ホロウラストル】の眼前に躍り出た僕に、数多の支援スキルと防御スキルが飛ぶ。

それと同時に、鋭い枝が、極彩色の花粉が、暗黒の球体が僕と【タラスク】を葬り去らんと迫りくる。

【ホロウラストル】本体の枝じゃないのか、速度は遅かった枝を避け、《舞劍士》のスキルである《春風の舞》で花粉を吹き飛ばす。

しかし、200万を越える莫大な魔力<sup>M P</sup>から放たれた超音速以上の速度で迫る暗黒球体<sup>間属性魔法</sup>は避け切れなかったが——【タラスク】が庇ってくれた。

流石は「タラスク」。庇って直撃したのに小動しかない！

業を煮やしたのか、「ホロウラストル」から生えていた太く長い枝がしなり、超音速の数倍以上の速度で襲い掛かる——が、それを待っていた。

更に前身し、《冲津鏡》でその太い枝を反射させて「ホロウラストル」の樹の顔面と思しき場所を直撃——はしたのだけだ。

どうやら、本体の体表のすぐ近くにも結界を展開していたようで、その結界が破壊された気配はあつたんだけど結局最終的な威力はかなり減衰されていた様だ。

多少は傷ついている様にも見えるけど、その傷もすぐに修復され始めていて特に致命傷でもないみたいだ。

……………

「ジーニアス君ー！ 少しってどれくらいーっ!?」

「大丈夫、もう十分だよ！」

必死にジーニアス君に問いかけると、彼は手に持った球——【ジエム】だろうか？——を掲げて唱える。

「起動——《エスケープゲート》」

◇

◇

◇

◇  
◇  
◇



10月5日(月)

やーらーれーたー!

見事に「ホロウラストル」から敗走……うん、デスペナにならなかつただけマシではあるけど、こんなにこっぴどくやられるとは思わなかつたよつ。

「ワグシエム」に続いて「UBM」運が悪い……いや、「ワグシエム」は公式イベントだったし、「ラスリルビウム」には順調に勝てたんだしそんな事はない筈つ。

……多分ね。

いや、でも今回のは流石にどうしようもなかった。

伝説級の「UBM」だと聞いていた「ホロウラストル」が実際には最低でも古代伝説級、もしくは神話級という最上位の「UBM」に近い能力を持っていたなんて……誰にも想像出来る訳がないんだから。

烏丸の話ではステータスは限りなく所謂神話級モンスターの水準に達していたらし

く、しかもその固有スキルの出力も古代伝説級の域を出ていただろうとの事。

それだけではなく、多彩な魔法に空間転移、結界作成も使ってきたのは本当、何事かと思つたよ……

一体、何がどうしてああなつたんだらうね？

僕らは何とか逃げ出せたけど、人里からそこそこ離れている森の奥とは言え、あんな〈UBM〉が野放しだとは……

とは言え、烏丸によるとどうやらあの「ホロウラストール」の能力は何らかのバフ強化を受けた事による結果らしい。

《看破》でそれらしき能力強化ステータスがあつたんだとか。

……何処その〈マスター〉が悪意とか遊び半分で作らしたのかな？ 《看破》だけじゃ自バフとの区別が付かないからアレだけ。

掲示板のエンブリオスレとか晒しスレとか見てるとそういうエンブリオも結構居るらしいからね。

——問題は、いくらモンスターや〈UBM〉を強化できる〈エンブリオ〉があつたとしても、あそこまでの強化を施せるエンブリオの固有スキルと言うのは、流石の僕でも見た事も聞いた事もないんですけどね！

……ちなみに、掲示板でついでに調べてみたのだけど、件の「ホロウラストール」との

最後に抗戦したへマスター達は普通に敗死<sup>デスベナ</sup>したみたいだけど、その時点の實力は通常の伝説級へUBMの範疇だったらしい、僕が昨日烏丸に聞いていた通りの物だったみたいだ。

その交戦した日付は現実時間<sup>リアル</sup>で約十日前、つまりデンドロ内時間で大体一カ月前。たった一カ月であの領域まで自力で成長したっていうのは……ないよねえ？

とりあえず、烏丸達とは一緒に軽く反省会したからそれで良いんだけど、後はコテツにこのポロポロになった装備の修繕お願いしないと……

これ、直るかな？



10月8日(木)

今日は久しぶりにモンスターを狩る事を目的とした遠征！

とは言え、無秩序に狩り回るだけでなく、元々〈マスター〉を含めた人数が少ない狩場で細々と、だけどね。

そんな不人気な狩場である今回の目標……それは、大白宮から南西に位置する場所にある〈富落森林〉。

そう、数日前に戦った【ホロウラストル】が縄張りにしていた森だね！

縄張りにしていた、と過去形なのは……どうやら、もうこの〈富落森林〉には【ホロウラストル】は居なくなっていたからだ。

誰か他の人がモンスターに倒されたのか、移動したのか、それとも別の何かなのか……あの根まで生えているトレントみたいな〈UBM〉が自分の縄張りから出るかな？  
とも思うけど、空間転移までするくらいなんだから移動くらい余裕で出来そうだよ  
ね。

うん、一応気になる事が多過ぎたから隠密全開で様子を見ようとも思っていたんだけど、宛てが外れたというのも事実だったね……

まあそれはともかく！

そうでなくとも〈富落森林〉は人里離れていて近辺にセーブポイントもない僻地であり、〈Infinite Dendrogram〉開始前から不人気狩場だった事もあって〈マスター〉増加による生態系への影響が少ないから久しぶりに周囲を気にせずモン

スター狩りに精が出せるといいうのも厳然たる事実！

目標は僕——だけでなく、リンとイグニスを含むレベルアップ！

最近ではリンとイグニスを同時に《喚起》して一緒に狩りをする機会が殆ど無かったら、頑張つて成果を上げたいね！

でも、ここが人気ないので多分全く違う理由だよ

ちなみに、ここは不人気ではあるけど狩りをしている間に少ないけどたまーに同じ考えをしていたっぽい「マスター」と遭遇したりした。

「マスター」には各々の「エンブリオ」があるから、多分どんな場所でもそこに合ったエンブリオを持った一定の数の「マスター」は居るんだよね。

……羨ましいなあ。

まあ、深く考えるのはそこまでにして、明日からも頑張ろうー！

メモ：

Wikiに載ってないのは書いておく事にするね。

【ロツツ・グレーターワーム】

亜竜級。腐蝕液を吐き出す数十メートルのでっかいミミズ。多分魔蟲。

ステータスは高い方だけど動きが単調だから一番やり易いと思う。

デミドラグツアルチャー  
【亜竜 禿鷹】

亜竜級。腐肉を食らう怪鳥種。

特殊なスキルは持っていないみたいだったけど他のモンスターと比べて少し頭が良かったと思う。

【亜竜土狼】

亜竜級。全身茶色の毛皮の狼。名前からして土属性魔法でも使うのかと思ったらしい。そんな事無かった。魔獣種の筈。

でも総合的に〈富落森林〉で一番ステータスが高いと思う。勿論ボスモンスターとかは抜きにして。

【アインアント】

亜竜級に近い方の下級モンスター。硬質な質感の蟻。どう見ても魔蟲。

ENDだけはすごい高い。リンとイグニスのカモ。僕の下級の光属性魔法でも普通に倒せるけど僕らならそれを使うまでもないよねっていう。

でも上記の連中より数が多いのは面倒。

【レッドロットスライム】

亜竜級。赤いスライム（そのまま過ぎる……）。凄く珍しいスライム種！

物理攻撃が通用しないけど僕らなら普通にカモだった。【亜竜土狼】にも完勝してた

みたいだけどね。

多分、ノーマルなスライムと比べて凄く溶解速度が速い。でも触らなければ何の問題もない。

【マゴツト・カンパニー】

純竜級よりヤバイ下級モンスター。蛆虫の群れ。魔蟲でしかない。

イグニスが居なかつたらヤバかつた……

単為生殖でもしているのか、戦闘中でもポコポコ増えるし一匹一匹が素のステータスで平均100前後。

——そう、ジョブに就いていない大人の人間のステータスが10くらいしかないのに小さな小さな蛆虫のステータスが一匹100前後。

◇

10月11日（日）

今日も今日とて〈富落森林〉で狩りの日々！

ふっふっふ。今日は大猟だったね！

〈富落森林〉に来てから数日のレベルアップに笑いが止まらないという物だ。

……それ以前に九月中はあまりモンスターの狩りに出てなかったというのもあるけどもそれはさておき！

この調子なら【従魔師】だけじゃなくて【隠密】のレベルもカンストまで上げられそうかな？ 【ジヨブクリスタル】、持っておいて良かった！

ここまで美味しく狩りが出来るのもこの〈富落森林〉に他の〈マスター〉の姿があまり見えなかったと言うのもある。まあ、零ではなかったのだけど。

それでも、三連休なのにここまで少ないとは思わなかった。いや、三連休だからこそ、時間を掛けてもつと美味しい狩場にでも籠っていたりするのかな？

美味しい狩場の情報とか、ティアンの人から聞いた、ティアンの人視点での情報とか、ライバルを蹴落とす為のダメー情報とか〈マスター〉の影響による周囲の生態系の混乱とかも相まって掲示板でも Wiki でも ニュースサイトでも 摩訶不思議な混沌具合になつているから、とりあえず安定して戦える所でやるのが一番だと思うんだけどね。

……ただし、色んな意味でレジェンドな〈神造ダンジョン〉は除くけど。

そういうえば、ここ最近の僕の従属モンスターであるリンもイグニスも出して狩りをし



ていて気付いた事があるんだけど……ズバリ、イグニスの《火炎ブレス》の事だ。

【フレイムニデミドラゴン火炎 亜竜】であるイグニスを持つモンスターとしての汎用スキルである炎のブレスを吐く……うん、所謂一つのドラゴンブレス、という奴だね。

この世界でも種族：ドラゴンのみならず他の種族のモンスターも使う事のあるポピュラーな存在みたいだけど、やはりドラゴンは殊更得意としている。

中でも、天竜種……つまり、空を飛ぶタイプのドラゴンは好んで使わらしい。空中からブレスをするだけで遠距離攻撃手段のない獲物なら一方的に狩れるからね！

さて、そんなドラゴンのメインウェポンであるブレスだけ……イグニスに説明されて Wiki とかも見て漸く知ったのだけど、これは特異なタイプを除けば凡そ三種類に分けられるらしい。

一つ目は、ブレス……自身で生成した炎や光や風などのエネルギーを線状にして放つブレス。

M P魔力の指向と制御を重視したタイプのブレスで、面制圧には向かないけど他のと比べて貫通力が高く、直接の威力は低くとも致死の一撃を狙える狙撃タイプ、と言えいいのか？

防御型の敵が前を塞いでいる時なんかも使えそうなタイプ。まあ、その分消費や上手くエネルギーを線状に収束させる為のセンスが必要なのだとか。

……グラビ〇ムだね！ イグニスが使っているのに合わせて熱線タイプと呼ぼう！  
二つ目は、エネルギーをそのまま扇状に放つ、放射状に広がるタイプのプレス。  
エネルギーの変換に特化したタイプで、指向と制御が疎かなドラゴンだと大体これになるんだって。

エネルギーの変換に特化したと言っても、見ての通り放出する際にエネルギーが拡散しちゃうから三種類の中じゃ一番攻撃力が低いみたい。

ただし、エネルギーの性質のままに拡散するのだから……それはつまり、攻撃範囲が広いという事に他ならない。

他のモンスターと比べても間違いなく強者であるドラゴンのプレス吐息であるならば、多少威力が落ちたとしても他のモンスターを殺すのには十分なのだとか。

その攻撃範囲と言う一点だけを見ても利点は十分過ぎるよね。……攻撃範囲、本当に大事だよねえ。

……炎じゃないけど、フ〇フルのプレスかな。放射タイプと呼ぶ事にする。

そして三つ目は、エネルギーを生成した直後に口内等で射出しやすい球状等に加工して、弾丸として放つプレス。

エネルギーの制御に特化したタイプのプレスで、最も僕達人型範疇生物が使う魔法と似た形式のプレスだ。

これは他と比べて何処が優れているか——それは、効率。

線状に解き放つよりも、唯々エネルギーを拡散させるよりも、エネルギーを制御して一つの塊に収束させる事で一発当たりの魔力の消費が非常に抑えられるんだとか。

勿論、その分相手も避けやすくなるのだから上手く命中させる為の方策は必要なんだけどね！

命中させなくても着弾させた場所で収束させたエネルギーが衝撃で炸裂させる、なんて使い方もあるのとか。

露骨に難易度が高そう……まあ、イグニスなら余裕だけどね！

見た目的にどう見てもり〇夫妻の火炎のプレス。火球タイプ……球状とも限らないらしいから、弾丸タイプって言った方がいいのかな？

イグニス曰く、天竜の……【炎竜】の《火炎プレス》は大体この三種類に分けられるらしい。

その他分類みたいな特異なタイプもあるらしいのだけど、今回はそれはさておいておく事にする。

さて、それで何故そんな話になるのかと言うと。

この三種類のプレス、大体の【炎竜】は使えるのは一種類か二種類だとモンスター図鑑とかWikiには載っているのだけど……

なんと、イグニスは何れも全種類、状況に応じて使い分けられるのだ！

まあ、イグニスは前から非人間範疇生物にしてはすごい魔法の制御とか変換とかが上手だったからそれには納得した。

流石イグニス！ 主である僕も鼻が高いよ！

これは魔法の応用とかにも使えないかな？ なんてね。

……まあ、僕が主に使ってる【光術師】の光属性魔法は、放射状にして撃つたら全く威力が無くなるから使えないんだけど。

【マゴット・カンパニー】 許すまじ……



10月12日（月）

今日は三連休の最終日の体育の日！

……デンドロ内ならすごい運動してるよ。

現実でも勝と一緒に筋力が落ちない程

度に一緒に体操もしてるし。

まあ、それはさておき！

今日は久しぶりに〈富落森林〉から大白宮への帰還っ。

デンドロ内でログインしていた時間だけでも十日近くあそこで狩りしてたんだね  
……

従属モンスターであるリンとイグニスをカウントしなかったら、一人でこんなに長時間狩りをしたのって何時振りだろう？ もしかして初めてかな？

そのせい……という訳でもなく、どう考えても〈富落森林〉のせいだけど、ちょっと鼻が利かなくなっているかも。帰り道は意識して深呼吸したりしたんだけど……

「コモンルーン・《クリエイトウォーター》が無ければ即死だったね……社会的に。

ログアウトしても装備品に着いた悪臭は消えてくれないからなあ。狩りをしている時はあまり気にならなかったのに。

長期間、実り過ぎ大森林あんな所に居たらこうもなっても仕方ない……のかな？

二度目はあまり行きたくなくなるね。やっぱり不人気狩場だったか……

ちゃんと大量の水で洗ったりしたけど、大白宮の知り合いに臭いを気にされていたりしないか、凄く気になって仕方なかった。

ぐぬぬ……一応、大白宮にはちよつとした補充とかで寄っただけだったのに。

うん、とりあえずは特に何も言われなかったし一応大丈夫だと思っておくとして！  
ほら、あんな世界だし酷い状態で町に帰ってくる人とか結構多そうだし僕の状態だっ  
て問題なかった、問題なかったからね！

そういう感じで早足で大白宮を出て、〈犀合山岳地帯〉——大白宮から霧影領の忍びの  
里へ向かう道筋の途中で今日はログアウト。

大白宮に帰って直ぐだったけど、こっちの用事も早く済ませたかったからね。

そう——僕の二つ目の上級職、【隠密】系統の上級職である【影】に転職する為にね！  
【隠密】のジョブレベルもカンストして他の転職条件も満たしている筈だから、今から  
楽しみ……！

……まあ、そうやってトントン調子に転職できてまだまだコテツの方が合計レベル高い  
んだけどね。

僕がモンスターを狩っていなかった間にもコンスタントにジョブクエストをやつて  
たみたいだからね。羨ましい……

一番はログイン時間の差の気がするけどね!?



## 第三十三話 闖入者と・贈り物

□■〈死界の森・深部〉

(クソツッ！ 出遅れた!!!)

ここは〈死界の森〉。

背の高い木々と生い茂る枝葉によって陽の光の入らぬこの森は——“死界”と、そう名付けられた通りの危険地帯である。

そこかしこにアンデッドモンスターが徘徊し、毒々しい色合いの花が、血を吸う真つ赤な植物が誰に命じられずとも侵入者の命を狙う、帰らずの森だ。

勿論、それらだけではない。光が差さず数多の植物によって視界が遮られ、足場は悪く、空気も濃んでいて瘴気が漂い、何の対策も講じていなければそう長くはない時間で多くの状態異常に罹患してしまうだろう。

モンスターだってアンデッドモンスターだけではない。

この国のモンスターの種としても特に強力なモンスター達がこの人の寄り付かぬ、そ



れでいて自然魔力が極めて豊富なこの森に誘われる様にして集まっているのだ。

それも深部であれば純竜級モンスターが当然の様に闊歩し、噂では複数の〈UBM〉が住み着いているとの話だ。

当然とでも言う様に、そんな特殊な環境だからこそ生じる希少な素材なモンスターからの戦利品も期待できると言えばできるのだが……

ドロッファイテム  
ティアンの命は、一つしかないのだ。

そんな語るまでもない理由によって、この森に立ち入る者は千年以上の時を経ても稀に居る己の分を弁えない様な愚か者しかいなかった。

モンスターとかち合わない様に隠れ潜んで進むにしても、この森は条件が悪すぎる。

視覚、聴覚、嗅覚、触覚……モンスターと言えど殆どの種は己の五感を使って得物を察知する。

しかし、多くのアンデッドモンスターは違う。

身体や血肉に含まれる生命力を察知し、襲い掛かる負の生命による存在。

そんな相手を欺ける様なスキルは非常に限られる。

それでなくとも非常に強力なモンスター達が数多く住んでいるのだ。

余程に超越した実力を持った存在でない限り、この森を進んでいく事は出来ないだろう。

——だが。

今、この森は戦場になっていた。

それも、この森に棲むモンスターとモンスターによる戦闘ではない。

人間と人間の——否、人間の集団と、人間の集団による戦場になっていたのだ——

(やっぱりアイツらの「層」の厚さは不味い。二手以上遅れを取ってやがる。早くしねえと——！)

各地で戦闘音が聞こえるその森を、一人の小人が高速で飛翔していた。

体長は約20センチメートル、大きなリユクサツクを背負った少年にも見える小人——妖精は〈死界の森〉の奥深くへ向けて飛んでいる。

あまりにも命知らずなその行軍だが——それは少し様相がおかしかった。

森を飛び、愚かな侵入者に対して「亜竜群狼」が20を越える群れで襲い掛かろうとする。

極彩色の花粉が乱れ飛ぶ。

アンデッドモンスターが呪詛間属性魔法の弾丸を飛ばして来る。

それらを——ある時は土属性魔法による拘束魔法で足止めし、またある時は風属性魔法で自身の身体の周りを保護し、またある時はモンスターの魔法を反射させて自滅させる。

その様な妙技を、飛翔する速度も緩めずに行行使する彼は——間違いなく、卓越した実力を持った実力者なのだろう。

然もありなん。

目を凝らしてみればそれも理解できるだろう。

彼の——妖精の左手の甲には、確かに独特な形の、*“血を流す神”*の紋章が刻まれている。そして、彼が持つ大きな力を秘めた短槍。

それこそは、彼がティアンではない証。不死にして理外の力を行使する〈マスター〉と、その〈エンブリオ〉である証左。

だが、その卓越した力を持った妖精の身体アスタをした彼の表情は曇っている。絶えず飛行の為に、それ以外にも複数の魔法を並列行使しつつ——

「ツシャオラアアアアアッ!!」

「通さないよ！ 僕達の誇りに掛けて！」

「ふふふ……幹部さん一人、ごあんなーい……」

「……チツ！」

しかし、その彼が今、飛翔による進撃を止める。

前を遮るのは、六人……パーティー一つ分の人数の人間、当然ながら全員が〈マスター〉だ。

それも、只の〈マスター〉ではない。

彼らも、揃って埒外の実力を持つ猛者達。

〈死界の森〉を突破しつつも、相手を待ち伏せできる程度の余裕を持った実力者。

各々が合計レベルにして300を優に越え、〈上級エンブリオ〉を保有する上級マスター達。

そして、彼——妖精の〈マスター〉の所属しているクランの敵対クランの者達でもある。

そう、これは歴史に残らぬ戦争。

〈死界の森〉を舞台にした、この国のクランランキング……否。

ニューズサイト等で知られている限りは、全国でもトップクラン同士の戦争と言っても過言ではない。

互いのクランの構成人数は共に四桁を数え、クランの合計ポイントも七大国中でトップを維持しているクランだ。

今、その二つのクランは此処に——互いの譲れぬモノの為に、相手クランメンバーのPKすら辞さずにぶつかり合っている！

(防御型<sup>END</sup>前衛が二、魔術師が一、支援型が一、そして……【弓手】か、【狩人】、どちらにしろ物理型後衛が二。逃がさないし通さないって思惑が見え見えだ)

一対六という、一見絶望的な戦力差の中にあっても、妖精の「マスター」は思考を止めずに敵手の戦力を分析する。

相手の装備と、事前に見聞きしていた相手方の巨大クランの構成員を調べ上げた情報からある程度の当たりを付け、そして。

「《大神の叡智》——来たれよ撃てよ、シューティング・スター《彗星》」

——加減も容赦もなく、即座に超級の衝撃波と神風による攻撃魔法を解き放った。



「ぐあつ……《シールド・スクラム》！」

「《遙かなる真白の城壁》！」

「《プロテクション》！」

「《ハイ・ウインド・レジスト・ウォール》！！」

しかし、相手もさる者。

超級職の魔法スキルに匹敵する攻撃魔法。それを各々のジョブスキルやエンブリオによる固有スキルを組み合わせて見事に無効化してみせる。

残る二人の後衛が、弓を引き絞り、妖精の「マスター」を射抜かんとする。  
が。

「後は任せただ、カイン！」

妖精の〈ハマスター〉がそう声を上げるのと同時に。

パーティの〈ハマスター〉の背後の空間が揺らぎ——そして、後衛二人の〈ハマスター〉の胴体が横一文字に千切られた。

「なっ!？」

「嘘?! 感知には誰も……!」

いつの間にか。

そう、いつの間にか、彼らの背後には一人の男が立っていた。

何処か不釣り合いな老練な雰囲気を漂わせた、黒髪黒目の青年。

長槍を携えたその青年は、その不意打ちの一撃でできた意識の空白を逃さずに。

「《ストーム・ステインガー》」

【疾風槍土】の奥義、超加速による刺突の一撃を以て追撃した。

正確に片方の防御型E<sub>N</sub>Dの前衛の頭部を穿ち貫き、そのまま筋力任せS<sub>T</sub>Rに槍を薙ぎ払い、もう片方の前衛の露出の少ない頸部を槍の刃の部分で精確に斬り裂き——瞬く間に後衛

二人と前衛二人をデスペナルティに追い込む。

まるで防御力もE.N.D.もないかの如くな無双っぷりに、漸く残る魔術師や支援型の〈マスター〉が迎撃に動き出す。

しかし。

「おいおい——俺を忘れて貰っても、まあ困らないか」

迎撃せんとカインの方を振り向いたその直後に、後頭部に《ストーンブラスト》の直撃を受けてそのまま昏倒し、敢え無くデスペナルティとなった。

そう、妖精の〈マスター〉——プレイヤー名、イーズは別に一人でこの森を進んでいた訳ではなかったのだ。

そもそも、彼が動く前から既に相手のクランが先に動いている事は情報として掴んでいた。

ならば、我等と彼等は相容れないとも。そして、必ずや戦闘になるとも——  
故に、頼りになる仲間フレンドを一人呼んでいたのだ。



とある縁によってフレンドとなった戦友。この国でも有数の実力者である青年の（マスタ―、カインを。

それから先はそう詳しく語る程の事ではない。

飛翔用の風属性魔法を行使するのと並列してカインの姿を隠す光学迷彩用の魔法を行使。

更に、その上でカインのエンブリオの固有スキル——《神詐キユルく誑惑ツイ》、欺瞞用のスキルを用い、感知用のスキルから逃れたのだ。

「ここは上手く行ったが、目標の【生冠の苗草】とやらはそろそろかい？　今ので結構消耗しているだろう？」

戦闘が終了し、行軍を再開しようとするイーズに、カインはそう声を掛ける。

——そう、今ここに彼、イーズのクランと、相手のクランが集って争っている理由。それが【生冠の苗草】だった。

この（死界の森）に薄く流れる瘴気。

それを物ともせず、深部に生えるというその生命力溢れる若草は、とある特殊な病気の特効薬となる。

今現在、国の各地でその特殊な病気が流行しており、その早急な解決が望まれている……のだが。

……つまり。

今回の戦争は、一言で言えばクエストのダブルブツキングが原因だった。ただのダブルブツキングだと侮るなかれ。

そのクエストの達成には、両トップクランが己の誇りと面子を掛けて執り行う最大規模の超高難易度クエスト。

そもそもがティアンでは踏破不可能と断じられてもおかしくない〈死界の森〉のその深部へ行く必要があるのだから、それも仕方ない事ではあるのだが。

「魔力<sup>M</sup>については問題ない。だが、戦闘音<sup>P</sup>が聞こえない。恐らくはもう——」  
「——おや、遅い御着きですね？」

声が出た。直後、イーズとカインの二人は飛び退く。

——森の奥から、二人の美少女の〈マスター〉が現れていた。

一人は、齢十歳程度の童子の様な少女の〈マスター〉。

所謂ゴシック風の赤色のドレスの様な防具を身に着けているが——そのドレスには灰かに返り血が付いているのが見て取れる。

煌びやかな装飾の付いた剣を構え、二人の「マスター」を視線で射抜いている。

もう一人は、二十歳程度に見える妖艶な美女の「マスター」だ。

露出度の高い服を着て優雅に歩いてきている。そんな服装をしていると言うのに、この森の中で……その肌に傷一つないのは、果たして耐久性<sup>E<sub>N</sub>D</sup>が原因なのか、それとも、だが、一先ずイーズとカインの二人にも分かつている事は、ある。

——この二人が、敵対クランの幹部的な存在であり……先を行っていたこの二人が既に「生冠の苗草」を根こそぎ持って行っているであろうという事。

探査魔法でその裏付けを取り、内心で舌打ちをする。

……状況は、明らかに不利だった。

「……やってくれるじゃねえか。俺達は国家元首から直々に依頼<sup>クエスト</sup>を受けてるんだぞ。それを掠め取って、只で済むとは思ってないだろうな？」

「ふ、私達だって民草と、それを束ねるギルドから依頼<sup>クエスト</sup>を受けているのですよ？ それに

恐喝なんて、ああコワイ……」

互いの間に、目には見えない、しかし確かに火花が散る幻視が見える。

イズズと、少女の「ヘマスター」が睨み合いながらもそう言葉を交わし——そして、双方が戦意を露わにする。

イズズとカインは依頼クエストの達成の為にどうしても「生冠の苗草」を手に入れなければならない。その為には、当然ながら目の前の二人のPKすらも辞さない。

——眼前の二人は、数は少なくとも先の一パーティ六人よりも、尚強敵だろう、というの理解している。

彼等は同じ国のトップ克蘭同士の誼で、克蘭の実力者である彼女達の「ヘエンブリオ」の固有スキルの概要も知っている。

確かに、「生冠の苗草」を持つているのは後ろの方に居る美女の「ヘマスター」の方だと——そして、彼女の「ヘエンブリオ」によって、盗難系スキルによる奪取は不可能である事も。

元よりそれ用のマジックアイテムを用意してただけで得手としていた訳ではないが、それはつまり彼女達を「デスペナルティ」にし、その上で「生冠の苗草」がドロップする幸運に恵まれないという事も。

そんな、非常にか細い希望の上にしか成功は訪れない事も。

——だが、且つて今も友が言ってくれた様に。

どんなにか細い光の先であろうと、可能性はあるのだ。

それならば、諦めずに、己の全力で成功を掴みに行く——それしかないだろう——！

「……カイン」

「分かっているとも。任せておきたまえよ」

しかし、相対する美少女達二人の〈マスター〉もまた、そんなに余裕がある訳ではなかった。

彼等のクランに先行する形でこの〈死界の森〉に突入し、首尾よく【生冠の苗草】を手に入れたのは良い物の——それに支払った代償は決して小さくない。

彼女達が所属しているクランはその規模や所属人数に関しては紛れもなく七大国すべてを合わせてもトップであるが、しかしそのメンバーには非常に偏りがある。

偏った〈マスター〉のエンブリオは偏った成長が付き物で、非常に特徴的な〈エンプ

リオ〉が多いのは事実であるが、そのすべてが使いやすい物だという訳でもない。

戦闘における実力も上と下の格差は激しく、今回の様な大規模クエストに対しても〈死界の森〉の様な高難易度フィールドで戦い抜ける人材はそこまで多くは無かった。

せめて、克蘭オーナーが居ればそれももう少しマシだったのだが、彼は依頼を請けた後現実で厠に行つた後かなり時間が掛かりそうだったので時間を惜しんで放置したのが悔やまれる。

その上で、彼等が所属する克蘭に先行する為に、彼等以上のモンスター達との戦闘を繰り広げなければならなくなり、その結果としてメンバーの多くや消耗品アイテムの損耗と言つた被害が出ている。

……勿論、彼女達も依頼の達成を悲願としている為、その損耗に後悔は全くないのだが。

だが、今回は相手が悪かった。

今回の依頼におけるライバル克蘭に所属する、国中の〈マスター〉を見回しても間違いなく三指の中に入るであろう術師である、イーズ。

この国の〈マスター〉としては異様な程に高い戦闘技術を有する野良〈マスター〉であるカイン。

片方ならばまだ勝利を確信できても、それが組んでの戦いになると……勝敗は分から

ない。

森の内部を遠回りしようとしても、彼等は共に〈マスター〉としては異端なる魔法の達人。

探査魔法や迷彩等の魔法によって奇襲されるよりは、とこうして姿を現したが……  
相手はデスペナルティによるアイテムドロップ以外で「生冠の苗草」を奪う方法は無いが、彼女達の方はデスペナルティによる三日間のロスを許容出来る筈もない。

そもそもが、彼女達の誇りと目的の為に依頼クエストを請けたのだから——彼女達の手で、一分一秒でも早く「生冠の苗草」を届けて病気の流行を終息させる。それが彼女達にとつての「最上」に他ならないから。

「ハート、いざとなったら——」

「勿論、承知しております。私達の本気を見せて差し上げましょう?」

——そう言い合い、少女の〈マスター〉——プレイヤー名、若葉萌と、美女の〈マスター〉——プレイヤー名、ハートは互いに〈エンブリオ〉の固有スキルを発動しようとする。

そして、ここに両雄は激突する。





物を振り、二人へ迫り来る！

「《喚起》、トールくん、リーくん。——《私の愛は総てを包む》」

少し遅れて動いたのは、萌の仲間である美女のハート。

右手の「ジュエル」から《喚起》したるは、筋骨隆々な「流血戦鬼」、鬼族の純竜級モンスターと非常に危険な純竜級モンスターである「キング・バジリスク」。

そして、彼女は呼び出した「流血戦鬼」と「キング・バジリスク」の胸部に手を触れ——そのまま溶け合う様に融合した。

出来る上がるのは、鬼族の様な角や筋骨隆々な様子と爬虫類の如き鱗が要所に見える、そして若干赤紫色に染まった肌、それでいて美女の面影を残したままの「マスター」、ハートだ。

それこそが彼女のエンブリオ、「愛欲転身 エロース」——総てを受け止め、受け入れ、溶け合い融合する異端のエンブリオの力。

「《大神の叡智》——《狂える贄の魔法》——《恒星》！」

しかし、そんな暴力的な気配に対しても、彼等——イーズとカインも負けてはいない。必殺スキルの宣言と共に全身から鮮血を滴らせ、それにより——減った生命力とは比

べ物にならない程膨大な魔力<sup>M</sup>によって、超級の攻撃魔法<sup>P</sup>を発動させる。

生み出されるは、まるで何時爆発して周囲を焼き尽くしてもおかしくないと思える程の熱量を秘めたプラズマ火球。

現時点での魔法スキル最大火力を誇る超級魔法。それが遍く全てを溶解せしめんと灼熱の暴威が少女（？）達に牙を剥く——！

この数秒後には、互いの暴力と暴力は衝突しようとしていた。

この戦いの結末は、否、この戦争の結末は——

【テイターニア妖精女王】様の為に、負けてたまるかあああああああ!!」

「私達を待ってくれている、あの子供達<sup>L</sup>を救う<sup>S</sup>為に、私達は負けられないのよおおお!!」

……そう。

全国でも最大規模を誇る克蘭同士の戦争。

この場においては……レジェンダリア克蘭ランキング第二位、〈妖精女王FC〉所属のイーズと、そのフレンドカインと。

レジェンダリア克蘭ランキング第一位、〈Y L N T 倶楽部〉所属の過激派、ハートとバ美肉派若葉萌の戦争。

レジェンダリア中に蔓延した、若年層に集中して罹っている〈流行病〉の解決の為に、今ここに両雄は激突を果す

「——待て、イーズ！ 何か様子がおかしいぞ!? これは——！」

“それ”に一番早く気付いたのは、その中で最も冷静に戦闘を始めようとしていたカインだった。

この自然魔力が特別濃い〈死界の森〉。

モンスターも自然魔力の濃さや食糧の豊富さに比例して非常に多いこの森で——何故か、ここには全くモンスターが集まろうとしない。

戦闘音や〈マスター〉達の気配に怯えた、という訳ではない。この森に棲むモンスター

達はそんな物を恐れる様な弱者ではない。

だが、そのモンスター達は——今はそれどころか、ここから、この近辺から逃げ出そうとしている始末だ。

——霧が、瘴気が、そして魔力が漂っている。

視界が悪く、今まで気付かなかつたのだ。……一体、いつの間にこんなに魔力濃度が上がっていた!?

「う、うつそだろ……!?!」

「ハート、今すぐウ——」

そう、短い言葉を発したかどうかと言う所で。

その戦場は——鮮やかな色の光の靄が一層輝いた。



そして、その一分後。

その場には、〈死界の森〉に生息するモンスター達以外、誰も残っていないかった――



10月14日(水)

今日も今日とてデンドロにログイン！

転職したてはテンションが高くなるよね！……僕は割といつも高い方だけどね！

昨日は忍者の里でようやく【影】に転職して少し買物とかしてログアウトしたから、今日はその続きとして、【影】のジョブレベル上げ！

……の、予定だったんだけど。

また前みたいに【忍者】ギルドで訓練用のクエストでも請けようかな、と思って【忍者】ギルドに行ったんだけど、うん。渋い表情で断られたんだよね。

向こうの言い分を意識すると、「当然の様に上級職にまで成長しておきながら人に教えを乞ってるんじゃない」的な……つまり、その先の道は自分で切り開け！ という事らしいよ！

一応、前回の訓練の時の様子からして半ば予想はしていたのだけど……予想外だったのは、その先だった。

「それでも訓練がしたいなら——上級職用の、訓練を受ける側ではなく、訓練をする側として参加したらどうだ？」って……

まさか、訓練、指導をする側で参加できるなんて！ 正直、すつごく興味深かったから一も二もなく参加表明したね！

……今まで“組織”に助けられて、病院でも今の家でも人から色々教わりっぱなしで、人に何かを教えた事なんて一度も無かったから、嬉しいなあ。

僕に教師の才能は……まあ、そんなには無さそうだけど、それでも精一杯頑張らなきゃ！

——ところで、なんで娯楽書籍とかだと天才キャラって人に物を教えるのが苦手的な感じにされる事が多いんだろうね……？

ちなみに、こうやって訓練、指導用の教官のクエストは請けたけど別に忍者の里も人手が足りないとか、里の人間の練度が足りないとかそんな理由がある訳ではないみたい。

最近僕みたいに「上忍」や「影」等の上級職に就いた「マスター」も増えてきたから、そんな僕らみたいなのも後進を育てる機会を与える事で互いに今後の糧にしたり——あと、多分「万が一」の時の事も考えているのかな？

まあ、新米や後輩に技術を教える事で指導する側だつて鍛錬になるというのは確かだし、ジョブクエストにもなるからどの道否はないのだけどね！

そういう事でクエストを請けてから半日が過ぎる頃には訓練を受ける側もする側も集まつて——訓練のジョブクエスト（平日の部）が始まつた！

今回僕が参加する訓練の陣容は講師陣が僕を含む「マスター」二人、ティアン一人に対して新人の下級の「マスター」が六人。

僕が訓練を受けた時は一対一だったのだけど、やっぱり「忍者」系統は「マスター」に

人気なのかどんどん忍者の里のへマスターへ人口は増えているんだとか。

大体がN I N J Aな【忍者】だけどね！

……それにしても。

生徒側のへマスターへが个性的過ぎてうん、凄かった……

総合的に見れば優秀ではあったから指導する側としては多分楽だったと思うんだけど、突撃脳だったり完全無口だったり変装が全く変装になつてなかったり……

明日からの訓練、大丈夫かなあ……

そして気が付いた事がもう一つ。もう一人の教師役のマスターの人の事。

【上忍】にして【影】の根っからの忍者ビルドの植田瞳という人なんだけど……プレイヤーネームでもしやと思っただけど、なんとあの植田さんの娘さんらしい。

世間はせま……くもないか。植田さんがいた大白宮と瞳さんがいた忍者の里はお隣なんだし普通に一緒に来てたりしたのかも。

親子でデンドロは珍しい——って、僕達もそんな感じだからそこまで珍しくないのかも……？





10月17日(土)

一人で回る文化祭は……格別の味だよね……？

そんな悲しい現実の話はさておいて。帰ってきたら早速デンドロにログイン！

今日はすっごい変な事があったからそれについての事がメインなんだけど……まあ、とりあえず順番通りに。

訓練クエストは金曜日の昨日が最後だったので、ログイン後は訓練の時の仲間達とかるーく打ち上げに参加！

現実での午後からの参加だった僕とかに合わせた時間だったけど、僕がログインした時には先に始めてたね……楽しそうなのは良い事だけでも。あいつらめー。

それにしても、訓練クエスト、今思い出してみても濃い日々だった……不動さんの指導の日々に勝るとも劣らなかつたね。

まさか誰が作ってもそんなに味の変わらない「兵糧丸」をあんな個性的な味に仕上げの子が居るなんて……という余談はさておき！

ちなみに、訓練クエストの日程は土日の自由時間を増やす為に計画的に練られた物だったらしい。

誰が計画したのかは知らないけど、僕としてもありがたい事だよ。忍者の里に居付いているへマスターからの口添え……なのかな？

【忍者】ギルドで解散した後は予定通り、大白宮への帰途につく事に。

そろそろ春香が学園へ出立する時期の筈だから、ちよつと時間が押しているのもあつてイグニスに乗つて、空からばびゅーんとね！

イグニスの速度ならデンドロ口内時間でも半日も掛からずに大白宮まで移動できるからね！

うん、順調に大白宮まで戻つてこれたのだけ……

大白宮の門を上空から目視できる距離まで近付いて、イグニスから降りて歩こうとした矢先に——数十メートル先が虹色に光輝いたのだ！

すわ敵襲か不意打ちかと、即座にイグニスを【ジュエル】に戻して臨戦態勢になつて距離を取つてたんだけど——特に何事も起きず、そのまま光は収縮して消えていっただけだった。

※後から聞いた話だと別に僕のすぐ近くに出たのは偶然、完全なる無作為ランダムだったらしい。

……結局、警戒してても【符】による探査魔法にも何の反応もなかったから疑問に思いつつも近付いたら、光が収まった後の場所には二人の男……うん、男達が【気絶】し

て倒れていた。

両方共に「マスター」で、片方は天地でも見掛ける様な普通の青年風だったけどもう片方は、天地では見た事がない様な……手のひらサイズより少し大きめの妖精？ 小人？ みたいな少年だった。

天地ではお目に掛かれないメルヘン！ ……なんでこんな所に？ って普通は思うよね。

正直、僕もあの時は割と途方にくれてた。いきなり目の前に気絶している男達が現れる経験なんてないよ……！

まあ、それでも流石に無視するというのも気が引けたから、なんとか苦勞して二人共を大白宮の「陰陽師」ギルドに運び込む事に。

冒険者ギルドも近くて僕も顔が利いて、それでいて熟練の術者が揃っている「陰陽師」ギルドならきつとなんとかしてくれれると思って——ついでに僕もそのまま「陰陽師」ギルドの仕事をするつもりだった、というのもあるけども！

ちなみに、僕が運び込んだ数時間後目を覚ました二人からはちゃんと感謝されました。えっへん。

思えば純粹に人助けなんて殆どしてな……いや、普通にいつもクエストは請けてたか

ら人は助けてたけどね！

書き忘れる所だったけど、二人がああ光で「気絶」して倒れていたのは、どうやらレジェンダリアの「アクシデントサークル」による物だったらしい。

名前だけは聞いた事あるけど……レジェンダリアってほぼほぼ天地から一番遠い国じゃない!? ぶっちゃけ地図の反対側じゃない!?

そんな距離を空間転移されるとか、規格外にも程があるよね。



10月18日(日)

今日は成り行きで、昨日アクシデントサークル転移事故で遭遇した二人——カインと、妖精のイーズに大白宮を案内してあげる事になった。

折角の縁だから、とか他の「陰陽師」ギルドの人は今日はかなり忙しいとか、責任と理由は色々あるけど、何となく彼らとは気が合う予感がしたんだよねー。

……ところで、やっぱりセーブポイント上書きになっちゃったのは僕の責任なのかな

?

性格とかは全然違うはずなんだけど。あ、カインは少し雰囲気はコテツに似ている所があるからそれかも？ コテツよりは少し大人びている感じだけだね！

……あと、二人共かなりやれそう。

しかも、二人共天地にはあまり居ない（大白宮にはそこそ居るけど）魔法職の実力者！ レジエンダリアらしいや。

それぞれカインが【高位魔法槍士】を、イーズが【大魔術師】をメインジョブにする戦闘型らしい。

……いや、どちらかと言うと魔法ガチ勢と言った方がいいのかな？ 僕が知っている限り【陰陽師】ギルドの上位テイアンの人に近いかも。戦闘力では……泰央氏以外勝てないかもしれないけど。

そんな二人だからこそ、天地における数少ない魔法が盛んな都である大白宮での数々は非常に興味を惹かれるらしい。

西方のレジエンダリアとは全く様式が違うみたいだから、然もありません。

……あれ？ 僕の【光術師】と【風術師】は一応西方式だったつ。まあいいか！

ちなみに、案内がてら聞いてみたら二人共合計レベルは400を越えていて僕よりも高かった……そこそこの期間闘技場に釘付けになっていた事を含めてもトップ勢とこ

んなに差があるとは。

まあ、二人共ログイン時間が準廃人レベルらしいから仕方がない……かな？

そんな二人が【符】とか【勾玉】とか【文殊】に興奮しているのは少し微笑ましかつたけどね。

さて。

今日の夜……と言っても、現実の時間帯が深夜というだけでデンドロ口内では真昼だったんだけど。

春香が慶都の学園寮に出発する日だった。西白寺家の紋様の入った竜車に乗って、不動さんと竜胆さんが護衛として学園までついていくらしい。凄いVIP待遇だ。

……いや、春香は紛れもなく西白寺家のお嬢様でVIPなんだけど。

一応、あれでも跡取りである長女の愛華さんの時と比べたら控えめなんだとか。一体何があつたのやら。

少し見ただけでも泰央氏特製の【符】を何十枚も懐に入れて防衛的には凄かったのね。

——僕らは慶都で十分一緒に過ごしていたし、別れに言葉はいらない——つて言った

ら格好つけすぎかな？

これから定期的に文通を始める予定だし、そもそも三年——現実世界の時間では一年の間だ。

一年後の僕はどうしているかな？ 諸国を旅してみたいと思っていたけど、それは何時からにしようか、まだ決まっていないんだよね。

……やっぱり少しは離れ難く思っていたのかな？

……とりあえず、感傷はそれくらいにして、この日記でくらは素直に春香の今後の活躍を祈るとしよう。

種族：天使の僕が祈ると言うのも、乙な物だよね？

——あと、少し恥ずかしいけどこれも書いておかなきゃ。

大白宮を出る前に、最後に渡した餞別は、プレゼントうん、喜んで貰えて良かった。

素材はコテツの「カナヤマヒコ」を頼った物だし、加工だつて教わりながらだつただけど……まあ、それでも今までお世話になったから、ね。



10月20日(火)

まさか文化祭の話題に入れないのを氣遣われるなんて……不覚つ。

皆が文化祭で盛り上がった頃？ 忍者の里の打ち上げで僕も盛り上がったよ！

……うん、これは自虐ネタとしても流石に無いかなあ。

今日もデンドロにログイン、したのは良いのだけ——

なんと、昨日ログアウトした【陰陽師】ギルドでログインしたら、コテツがカインと

何か仲良さげに話をしていたのだ！

あれ、紹介したっけ!? と思ったら、元々知り合いだったらしい。現実リアルの方で。

……コテツの知り合いって、もしかしなくても「組織」関連じゃない？ まあ、あま

り深く突っ込まなくて良い所だよね。

コテツが他の人と仲良くするのは僕も嬉しいし良い事だからね！ ……その内カイ

ンにコテツの事聞いちゃお。

それで、折角だから【陰陽師】ギルドのジョブクエストで作業したりしながら色々と

話に花を咲かせていたんだけど、なんとカインやイーズのエンブリオは僕のエンブリオ



の固有スキル——《全種権限》に似た固有スキルを持つているのだとか。

なんと奇遇な！……とは流石にならない。Wikiで調べたらそこそこ見られる類例でもあったしね。

それに、似ていると言ってもかなり限定的で、二人の場合は共にアームズ系統である自身のエンブリオを媒介する事で特定のスキル——魔法スキルの中のメインジョブの制限解除や術式の構成の制限解除と言った方向らしい。

武器の制限とか魔法スキルのみ、という制限とかもない僕の《全種権限》の方が上位互換では？ と一瞬だけ考えたけど二人のエンブリオの方は更にそのスキルに最大MP増加とか魔法効果強化とかの強力な付加効果が付いているからそんな事は全然なかった。

地味に、というか普通に羨ましい……

——なお、Wikiによるとこの類の固有スキルを手に入れる人はとても『面倒な人』なんじゃないかと書かれていた。酷いよねー。

まあ、魔法スキルを強化するエンブリオなのに魔法系ジョブに就かない人とか、近距離用の固有スキルを持ったアームズタイプなのに遠距離ジョブばかり取る人とか、そういう例で習得するみたいだから仕方ないみたいだけでも！

……僕らは多分違うタイプだね？

ちなみに、そんなカインとイーズ、二人のエンブリオは先に書いた通りに共にアームズ系統なんだけど、双方同じ槍のアームズで、しかもエンブリオの由来の進展も近かった事から意気投合して一緒に組む様になったんだとか。

良いなあ、そういう縁も格好良いよね！

僕が知っているフレンドのエンブリオの出典はバラバラ……あ、確か明日香のデンドロでのエンブリオが天使関係だったっけ。

もっと広がれ天使の輪！ というのは、流星に無茶かー。

T o B e C o n t i n u e d ……

## 第三十四話 閑話休題・更なる歩み

□〈大白宮・冒険者ギルド〉〔ハイ・ブランクスマス高位鍛冶師〕コテツ

「うーん……ねえコテツ？ 本当に僕、こういう格好で大丈夫かな？ ほら、今回来る人ってそこそこ権威ある人なんですよ？」

「この世界の〔スカラー学者〕系統の人は割とアクティブな人種らしいから問題ないさ。それに、〔もつと偉い人陰陽頭〕とは結構話してるだろう？」

「……そう言えばそうだったね！」

ふとジーニアスが漏らした言葉に返答してあげると、彼は緊張を解いた様子で冒険者ギルドの個室に備え付けられている机に頭を乗せて姿勢を崩した。

……まさかこの近辺を治める大名である〔陰陽頭〕を相手にいつもああいう態度だという訳ではないよね？

別の方向で不安になってきたよ。多分、ジーニアスの事だから時と場合は弁えてくれていると思うのだけど。

……大丈夫だよな？

——僕達。つまり僕とジーニアスとサラがこうして冒険者ギルドの個室を借りて居るのには当然理由がある。

僕らのこの世界における目的の一つは、この世界の調査であるのは言うまでもない事だが、最近その進捗が良くないのだ。

……これは僕の能力不足も理由の一つであるが、他にも幾つの要因に依る物だった。まず一つ目として、明日香に言われる様に、島国である天地を拠点にしている為、得られる情報に偏りや限界がある事。

これはまあ、天地を選んでしまったのだから仕方ないと言えば仕方ない事だ。僕としてもこの天地の環境は悪い物ではないが、やはり「組織」の任務を考えれば中央大陸の国のいずれかを選択した方が良かったかもしれない。

——最も、皆で話し合つてこの一つ目については近い内に……

そして、二つ目、僕達の……つまりへマスターの立場はある意味当然の事だから置いておくとしても、三つ目、閲覧資料の限界は痛い所だった。

僕の調査の基本は各ギルドや図書館等に置かれていた資料を基にしているのだが、当然ながら資料の内容によってはただの一マスターに過ぎない僕みたいなものには閲覧が

許可されていない資料が山の様にある。

ギルドクエストの達成による実績の積み重ねや「金塊」（略）等を駆使して、これでもデンドロを始めたばかりの初期と比べたらかなり調査は捗っているけれど、それでもやはり限界はある。

それも当然。僕達はこの世界に来てまだ一年弱しか経っていないのだ。

いくら小細工を使っても得られる信頼には限度があるという物だ。それを覆す様な難事でもあるならともかく、少なくともこの天地では歴史的に見れば珍しく、ここ暫くは戦と言う戦が発生していないし「UBM」の襲来もそこまで多くないのだからどうしようもない。

……最も、ジョブとステータスとスキルが力の大半を占めるこの世界では僕個人ではその難事に対抗はできないだろうし、そもそもこんな時勢で戦を始めようとする大名がいたら即座に周囲の大名から袋叩きにされて消えていくだろうけど。

——そう、僕達が調べるのは限界があった。

だからこそ、僕達はクエストをする事になったのだ。

それは常の、僕達が請けるクエスト、ではなく。

僕が冒険者ギルドを通じて依頼（クエスト）を提示する側で。

一定以上の知見や知識を有していなければ転職できないと言われていて、【学者】<sup>スカラー</sup>系統上級職、【賢人】<sup>セイジ</sup>のジョブを有し。

【学者】ギルド……通称「学会」でも一定以上の評価を受けている人<sup>テイアン</sup>を対象として、僕に講義を行なう、という依頼を。

……まあ、依頼を提示してから希望者が現れるまでかなり時間が掛かって、今日ようやく講義に在り付ける事になったのだが。

そのお陰でこちらの準備は万端だ。可能な限りの質問事項もまとめておいたし、サラに就いてもらった【書記】<sup>セクレタリー</sup>のある程度のレベル上げも完了した。

予想外だったのは、今回の講義にジーニアスも興味を示してきた事だ。

依頼人は僕なのだし、そこら辺の融通は特に問題ないのだけど、【陰陽師】ギルド関連の事以外は基本僕の方で済ませていたから珍しいと思つた。

「——ところで、ジーニアスは何か気になる事でもあつたのかい？」

「えっ。……いや、うん、まあ……ちよつとね！」

そういう訳で、もう少しだけ時間もあつたし、折角だから直接聞いてみる事にした。

……ふむ。この反応は。

「もしかして、学園へ行った春香さんに対抗して、でしょうかっ？　そういえばジーニアス様、春香さんが出立してから少し元気が——」

「いや別にそういう訳じゃないよっ!?　ただ僕が受けてる学校の授業より面白そうだし興味はあつたし……!」

……サラが追撃してしまっただけ、ここはデリケートな部分だから追撃しないでおう。

どうやら、僕達の予想以上にジーニアスは良い影響を受けてくれているらしい。なのでついでに溢されたちよつとした問題発言についてもスルーしておくとしよう。

「ちよつとコテツー!?　ニマニマ微笑んでいないでっ。違うからねー?　僕は純粹に——」

「なあに、分かっているとも。それに——ほら、もう先生は来たようだよ?」

未だ剥れているジーニアスを宥めながらも宥めながらも扉の方を視線で示す。

——扉がノックされたのは、その直後だった。



「ようこそ、今回は依頼フレストを請けてくださりありがとうございます——」

「どうもどうも！ 貴方達が今回依頼をしてくれたへマスター達で合ってるかしら!？」

あ、そつちの子が奴隷で……親子!? もしかして親子のへマスター!?!へマスターへは  
 姿形は自由に決められるから殆どそれっぽいのには居ないのに——あ、もしかしてそれに  
 関する依頼なのかしらね!? 家庭教師、へマスターでもそういうのは必要という——」

「い、いや。違いますが……」

——いきなりで押しが強いなこの人!?

扉を開けて現れたのは——旅装束を着崩したティアンのエルフの女性だった。

冒険者ギルドの依頼書を持つているし、恐らくはこの人が依頼を請けてくれた【賢人】  
 で合ってる筈だけど——

「ああ違ふのね、それは残念——それでも嬉しいわ。まさかへマスター相手にこんなに  
 深く関われる機会をくれるだなんて！ 天地のへマスターの人は血気盛んな人が多い  
 から困った物よね。でも国毎に現れるへマスターの特色や傾向が違うというのは大き  
 な収穫よね！ 前期のへマスターへはそんな事なかった気がするんだけど。あ、そう



「いえば今日は確かへマスター」達の中では六の中日の筈よね。それなら三日——いや、五日は話せるわね！ 大丈夫、私は怖い事は何もしないから安心してね。それで聞きたいのだけどそうねまずは貴方達のエンブリオ——の話はまだ早いわね。それじゃまず貴方達のジョブ——うっひやあなにこれ！ 二人共傾向がバラバラじゃない大丈夫？

「あ、もしかして貴方達の——って、そっちの子はもう特典武器なんて持っているの!!? まだレベル500にも至ってないのに！ 相性、いえ恐らくは技量もね!? やっぱりへマスター」の中にも数は少ないけど技量においてティアン私達の上位武者者に匹敵する者が厳然と存在するのよね。いえ、それでも彼等の時間経過からしたら私達の方が——まあそれはどうでも良い事よね！ まず一番最初に聞きたいのはね、貴方達が一番初め、この世界に来る時に会った管」

「タンマー！ ちょっとタンマー！」

エルフの人のマシンガントークに思わずジーニアスがストップを掛ける。

「……助かった。僕は正直、この時点でかなり不味い気がして来ているのだけど。」

止められて目をぱちくりさせている彼女は得心がいった様に一つ頷く。

「ああ、ごめんなさい。まずは自己紹介からだ……ふう」

「……うん。そうして貰えると助かるよ。僕の名前はコテツ。それとジーニアスと、サラだ」

そうしてまずは此方から自己紹介すると——彼女の目は更に爛々と輝きを増した。

興味と、関心と、好意を示す様に——そして、その奥に潜むもう一つの感情を隠す様に。

「コテツ君に、ジーニアス君……そしてサラ君ね。覚えてよ。いや、先程は失礼したね。どうも興味がある事に関してはおちよつと加減が出来なくてね！」

そう言つて彼女は姿勢を正し、こほん、と咳ばらいを一つして緊張を解く。

そして、真つ直ぐ僕とジーニアスを見て——

「私の名前はエイル・ミーシユルン。エイル先生でいいよ。私は君達の全てを知り、全てに答えよう——私は、『マスター学』の権威だからね！」

.....

人選を、クエスト依頼の募集要項を間違つた気がする——



10月24日(土)

つか、れたー!

ちよつとした好奇心だったんだけど、やっぱりモンスター蔓延る世界で【学者】やっている人のバイタリテイは凄い!

……凄い省略し過ぎだったから掻い摘んでも書いておかなきゃ。

まず、最近すっかり普通に遊んでたけども! 僕達の仕事はあのへ In finite D e n d r o g r a m の世界において何らかの「異常」がないか調査・監視する事。この世界における地位や知識、力がなければ遂行できないその任務を達成する為に僕は日夜デンドロを楽しんでいるのであった!

……まあ、調査の方は大体コテツがやってくれてるんだけどね。いや、僕だつて知り得た事はちゃんと報告してるけどね!?

それで、今日の所はそのコテツがやっている調査の一環で——なんと、【賢人】の人を招いての授業をして貰うというのでそれに便乗する事にしたのだ!

うん、僕が通っている小学校の授業は……僕にとつてはレベルが低いから、ちよつと興味が沸いたんだよね。

あの世界の歴史の話とか、春香から少し聞くだけでもかなり面白そうだったしね。特に用事も無くて決闘しに行こうかな？ とか考えていたくらいだったから渡りに船とばかりに飛びついたのだ。

——教師役の「賢人」の人が、すっごいハイテンションで凄まじかった。

内容についてはコテツの、というかサラさんの方でまとめて貰っているから割愛するけど、「賢人」のエイルさんの専攻は（当然だけど）<sup>リアル</sup>現実では影も形もない『マスター学』なんていう色物。

まあ、そりゃプレイヤーの「へマスター」が現れるまでは殆ど居なかったらしいのだから色物なのも当然だけどね？

かなりペースも早かったけど、授業の内容は……うん、本当に面白かったね。

それにしても、「書記」のジョブを就いていたとはいえ、あんなに長時間授業を受けて堪えた様子の無かったサラさんって、実はコテツが望んでた様な「学者」系統の素養もあるんじゃないかなって。



10月26日(月)

今日も元気にデンドロ口にログイン！ やっぱりあれはテンション上がるね！

今日は……うん、昨日一昨日の依頼でコテツが疲れているみたいだったから——身体を動かせばいいんじゃないかな、と思つて一緒に決闘で遊ぶ事にした！

コテツつてば元々ああいう事務方の仕事は得意じゃないのにああやって根を詰めるんだから……やっぱりそれなら全力で動いてストレスを発散させるのが一番だったよね？

まあ、決闘と言つても慶都まで行つたり興行だつたりではなく、大白宮の闘技場施設の一区画をレンタルしての練習試合。

ついでに暇そう……暇そうだったかな？ はともかく！ カインとイーズが所在無さげにしていたから誘つて、互いの奴隷サウザンや従属モンスターも交えた練習試合をする事にした。まあジョブからして戦闘職じゃないコテツ相手には相応にハンデを付けるつもりだったんだけど。

それでも、剣士たるもの、難しい事を何も考えずにただ己の思うがままに剣を振るだけでも良い気晴らしになるからね。

——と、カシミヤが言っていたし。

さて、そんな経緯で始めた模擬戦だったんだけど——なんと意外にも非戦闘職である筈のコテツもかなり、できる……！

そりゃ、デンドロを始めたばかりの頃はステータス差もスキル差も少なかったから互いの実戦経験だとか、リアルで鍛えていた技術とかで追い付かれていたけど、成長して技術もステータスもスキルも充実している僕とあそこまで戦えるとは思っていなかったよ！ 勿論、流石に全力でやったら順当に快勝できたけども！

勿論、「斥候」をはじめコテツの指導でジョブを埋めてステータスを上げているサラさんの援護とか「採掘師」や「鍛冶師」で微妙に上がっているステータスを考慮に入れた上で、の結果。

それでも、ステータスはHPとか以外は三桁前半がやっとだった筈だけど——その強さの秘訣は「ハイ・ブランクスマス高位鍛冶師」だった。

《自動攻撃》《自律索敵》《自動防御》によってコテツ自身のステータスに因らない鋭い攻防を行う武器だとか、僕が作った「ジェム」を強化増幅・射出させる籠手だとか、事前に込められた魔力で短時間魔法防御結界を展開する鎧だとか——

使ったアイテムも元に戻る闘技場施設ならではの部分もあったけど、総じてそういう

た状況に合わせた高性能でいてステータスが低くても使える装備品を使う——それがこの世界における「鍛冶師」系統の正当……正当？　な戦い方らしいよ。

コテツの場合は非常に希少で高品質な素材を潤沢に使って装備品を作れるから、非常に合っていると云つても良いと思う。

そもそも「鍛冶師」等の生産職は普通は戦闘しない筈——つて言いたいけど、それも中々難しいらしい。

資金があつて街から出ずに生産に使う素材をやりくりできるならともかく、余程の金持ちの家でなければある程度自身で素材を取る手腕も必要なんだとか。

初期資金がないへマスターであるなら尚更らしいね！

……いや、「カナヤマヒコ」があるコテツはそれこそ一番外に出て素材を取る必要がない存在だと思っただけどね!?

その他にもイーズやカインとも本気で戦い合つてみたけど——何というか、二人共コメントし辛い程に真つ当に強かった。

最初の印象通り——天地に来てても遜色なくやり合えるくらいの猛者！　最初に見つけた身としては何だか嬉しいよね。

血沸き肉躍るとはまさにあの事……特にイーズは本当天地にはあまり居ない純後衛魔法職だったから新鮮だったね……初見殺しなのもあつて、決闘に参加しても良い

戦績残せそう。

カインはむしろ天地の〈ヘマスター〉に多い、白兵戦技術特化——なのに、魔法も使う変則ビルド。

西方の【魔戦士】マジック・ウォリアーや【魔法剣士】の類型らしい。天地で言うならば【退魔師】系統が一番近いんだとか。……つまり、基本的に器用貧乏。

でも、カインは本人の技量と——エンブリオの力でそれを高レベルで両立してる。

カインのエンブリオだけじゃなくて、イーズのもそうだけど……うん、僕が組んだ事のある人達の中でみても極めて直接的に戦闘力に特化した様なエンブリオを見るとなんかこう感慨深いね？

カシミヤの【イナバ】とか、弥生の【エイヴィヒカイト】とか、エリーシアの【タラスク】とか、僕の【アダムカドモン】も含めて何処か特殊なのが多かったからなあ。

知り合いのTYPE:キャツスル系統のは直接戦闘には向いてないのばかりだし……  
……まあ、決闘で相対した相手のエンブリオではそういった戦闘特化のエンブリオもそこそこあったと思うけど、詳しくは知らなかったからね。

そして、今日一番の大ニュース！

なんと、そんな感じで模擬戦を楽しんでいた所で——僕の【アダムカドモン】が第五形態に進化したのだ！



実に現実時間でも二カ月ぶりの進化っ。

上級エンブリオになってからの進化は本当に遅いねえ……

……まあ、進化と言っても正直今回はあまり変化はないのだけでも。

まず、ステータス補正の進化がSTR・AGI・END・DEXの補正がCに強化。

ステータス補正C——つまり、およそ同レベルのティアンの人と比べても100%の強化、二倍のステータスを手に入れられるという事。

掲示板等でも一つの指標として扱われているだけあって、やっぱりこの補正は嬉しい

よね！

そして、上級進化で習得していた《オールド・グレイス全主恩寵》のスキルレベルが2に進化！

……しよっぱくはない？ 上級エンブリオにしてはしよっぱくはないかなあ……勿論そりや嬉しいには嬉しいんだけど、他の人の上級エンブリオを見ているところ、ねえ。

と、とりあえずそれはさておき、今回の進化の一番の見所は——《全主相応》の強化！

オールド・アヴァター《全主相応》Lv6：パッシブスキル。

自身の各種ステータスを強化する。

Lv6ではHP・MP・SP・STR・AGI・END・DEX・全状態異常耐性・従属キャパシティ・感覚を30%強化する。

感覚強化……感覚強化!?

いや、うん進化した直後ちよっと「眩暈」になったりしたし体感したからその意味は分かるよ。

つまり《聴覚強化》《視力強化》みたいに五感を強化するという事だ。

……そういうジョブも持ってないの!?

それ以前にスキルとしてもそこそこの有名な《聴覚強化》とか《視力強化》の類型は嬉しいけど、嗅覚とか味覚とかを30%程度強化して一体どうなるというのかっ。

その強化を他の所に使えなかったのかと言ってみたい。言ってみよう!

まあ、僕の身体ホデイなんだけどね……

一応、上級エンブリオになってからの進化で《全主相応》のスキルレベルが2上がったのは良い事、良い事だよな。

とりあえず、新しいジョブは何にしようかな、っと。



10月27日(火)

今日は昨日とはうってかわって——平穏な日々ッ！

大体学校から帰ってきて諸々の後、ログインしてからずーっと【陰陽師】ギルドで《符作成》等のジョブクエストをこなしていくだけだったね。

新しいジョブについて考えながらだったけど、《符作成》はMPは使うけどクエスト自体はあまり物事を考えなくても良いから楽だよな。

そうやって【陰陽師】ギルドで屯しながら作業しているとジョブクエストでの報酬以外でも【陰陽師】ギルドの資料を読ませてくれたり、たまに高難易度の道具作成の手伝いなんかもさせて貰えたりするし。

オマケで毎回一枚、高品質な《符作成》用の霊紙をくれたりするからお得で好みなんだよねー。

……問題は、そうやって時間を潰していると特に日記に書く事が無いって言う所かな！

〈富落森林〉の狩りを終えてからあまりモンスター狩りにも精を出せていなかったし、慶都に居た時みたいに決闘漬けだったりもしないからなあ。

と、そう思っていたんだけどなんと今日は珍しく泰央さんがギルドに居る日だった！

春香が絡まない所で喋る機会もあまり無かったし、暇だったから……折角の機会だったから軽くお喋りしてみた。

本日のお喋りの議題は——ズバリ《詠唱》について！

いつか聞こうと思っていて今まで聞く機会が無かったのだけど、まず同じ東方の魔法職である【陰陽師】と【道士】の違いの一つとして、【陰陽師】は《詠唱》スキルの存在が挙げられる。

《詠唱》スキル——それは浪漫の塊！

魔法スキルに呪文詠唱と共に魔力を込める事で魔法スキルの様々な効果を拡張する素敵スキル。

しかもその呪文詠唱の内容は基本的に術者各々で自由意思で決められるという……これに興奮しない訳はないよね！

そして、泰央さんは【陰陽師】系統超級職の【陰陽頭】。それも遙か昔から連綿と受け継がれてきた【陰陽師】の家系である西白寺家の現頭領であらせられる身——それなら、さぞかし格好良い詠唱を持っているんじゃないかな!?

……って思っていたんだけど。

残念ながら泰央さんは実用一辺倒の記号の組み合わせみたいなの《詠唱》しか使わないらしい。なんてがっかり感！

それにも勿論理由があるんだけど——まあ、一番の理由はなんととっても《詠唱》内容の暗号化に伴う秘匿性がある。

泰央さん、というか西白寺家を筆頭をした【陰陽師】の派閥ではジョブの修練・スキルの習熟にも長年蓄積、洗練されてきたノウハウがある訳だけど、その記号の様な《詠唱》もその一部だったんだとか。

上乘せする魔力量や拡大する効果をそれぞれ更に最終的に発動する魔法スキルや使用頻度等に依じて暗号化を重ねて行つて……その結果が今のまるで情緒のない記号の様な《詠唱》になってしまったらしい。

うん、そりやこと戦闘においてはそういう詠唱の方が効率的に有効だと言うのは理解できるけど……できるけどもー！

……とまあ、そういう残念な話はともかく。

その他にも先日慶都に着いて無事学園寮に入つたらしい春香の事だとか、今は大白宮から南に位置する【巫女姫】が治める領地に修業に出ている愛華さんの事だとかを話していたら……【陰陽師】ギルドに知った顔が、というかイースとカインがやってきたのだ。

あの二人が何用だろう？　と思つていたら、なんとカインが【陰陽師】に転職するらしい。

西洋の魔術師系統……【土術師】を主力にしている筈なのに、正気!?

——まあ、東西の魔法職を取っているのは僕もそうなんだけど！ うん、正気を問える立場じゃないね！

エンブリオの固有スキルありきの東西の魔法職、魔法スキルの複合——やっぱり、男は何歳になつても浪漫を追い求める物だよね？

その内、意見交換とか、できたらいいなあ……



10月30日（金）

中間テスト、終わったー！

……まあ、結果は多分いつも通りだけど。それでもほら、周囲の雰囲気的に解放感はあるよね。

それに、なんと今日はテストが終わった解放感からかクラスメイトでデンドロに復帰する子が居るんだって！

当然桑木さんと同じグランバロア所属だから僕とはあまり関わりないんだけどね！

クラスメイトと共通の話題を話せる人が増えるだけで僕は嬉しいから……だから天地のマスターってだけでびびったりしない？ カシミヤとかと違って僕そんなに物騒じゃないし！

そして、それは置いておくとしてもグランバロアも、明日香から毎日の様に話を聞かされているドライブも凄く興味を惹かれるよね。

特に天地には船も機械もほとんどないから、余計にそう思うのかな？

蒸気船に帆船に魔法船、潜水艇に深海の神秘に海底遺跡！ ドライブにいたっては戦車とかパワードスーツとか機械の城だとかサイボーグとか……男子の琴線に触れる物が多過ぎるっ。

………うん。本当に、コテツが羨ましいなあ。

一昨日日記に書いた通り、コテツはサラさんを伴って今日大白宮を出立して——機械の国、ドライブ王国に向かった。

コテツは僕にも甘いけど明日香にも甘いんだから……まあ、僕も一人前って認めて貰えたと考えようっ。

随伴していくサラさんは大変だと思うけど、流石にいくらコテツと言えど、サラさんの補助抜きで一人で国を幾つも横断するのは難しいだろうから仕方ないね。

……数日前、模擬戦に賛同して参加したのはコテツはコテツなりに僕に実力を示すつもりだったのかな？

ちよつと悔しいなあ。あそこでもつと完敗させていれば……

そして、何より悔しいのは僕は学校があるからお留守番するしかないという事実だよね！

コテツは廃人ペースでログインして進んでいるから、僕は一緒に行けないのは理解できるけど、理解できるけどー！

いいなあ。一足先に諸国巡り……僕も掲示板とかWikiとかSSとかで気分だけでも色々見て回りたい……

こうなったら僕もコテツが天地から離れて保護者が居ない時くらいは好き勝手、するしかないよね！

最近やれてなかったモンスター狩りとか決闘とか、カシミヤみたいに天地中を旅するのも良いかもしれない。

男子三日会わざれば刮目して見よ、だよコテツ！





## 第三十五話 ハロウィン・久しぶりのパーティ

□■とある掲示板にて

【神話級は】Infinite DendrogramUBMについて語るスレ43【やめておけ】

1 : 名無しの大戦士「sage」:2043/11/4(水)

このスレはダイブ型VRMMO《Infinite Dendrogram》のユニーク・ボス・モンスター、略称《UBM》について語るスレです。

《UBM》についての雑談・発見報告や討伐報告など自由に使いましょう。

通常のモンスターやボスモンスターに関する話題は専用スレがありますのでそちらへどうぞ。

《Infinite Dendrogram》公式サイト

http://○○○○

《Infinite Dendrogram》Wiki(非公式)

http://○○○○

〈Infinite Dendrogram〉Wiki (非公式) 各国法律一覧

http://○○○○

狩場・モンスターについて語るスレ: [かぼちやカボチャ] Infinite Den

drogram狩場・モンスターについて語るスレ125 [何処でもカボチャ]

http://○○○○

考察スレ: [公式イベント] Infinite Dendrogram考察スレ331

【神の采配?】

http://○○○○

前スレ: [ハロウィンボス] Infinite DendrogramUBMについて

語るスレ42 [何処?ここ?]

http://○○○○

・ ・ ・

211：名無しの獵兵「sage」：2043/11/5（木）  
 勝った！ 第三部完！

【極死鎌 シロマネキ】

・発見場所

〈海妖精の森〉の中央から少し北東に行った辺り

・外見特徴

やっぱいオーラを纏った黒くなって少し小さめの【ギガント・キャンサー】

・特典武器

伝説級【極死針 シロマネキ】

・備考

ステータスは普通の伝説級（UBM）レベル。ただすべての攻撃に超確率の【即死】効果に乗ってるだけ

助っ人として参加して無事MVP。仲間に掲載許可取っているよ、本当だよ

212：名無しの高位罫師「sage」：2043/11/5（木）

乙！ 討伐報告を見たのは久しぶりな気がする

ぶっちゃけ特典武器バラす意味とかないし……

213：名無しの高位毒術師「sage」：2043/11/5（木）

おやそこそこ近場だ。……【ギガント・キャンサー】って馬鹿でかいカニだよな。しかも水弾使ったり地中に潜って奇襲したりする

それで即死付いてて良く勝てたなあ

214：名無しの怪盗「sage」：2043/11/5（木）

AGI特化の回避型なら一発も被弾しないとか常識よ

俺は亜竜級の相手にすら覚束ないけど

ちよつと回避後に着地に失敗してアシクビヲクジキマシターで傷痕系カーラーのミンチミンチイがAGI型の日常だよ？

215：名無しの猟兵「sage」：2043/11/5（木）

すまない。エンブリオに【即死】に対する完全耐性があるだけなんだ。本当にすまない……

こつちもAGI型だけど他の皆の援護があつてもAGI一万近い巨大モンスターからの攻撃完全回避とか無理無理☆

そんなエンブリオだから助っ人として呼ばれたんですよねえ！

216：名無しの強弓武者「sage」：2043/11/5（木）  
これだからマスターは！

217：名無しの開拓巧者「sage」：2043/11/5（木）  
お前もマスター定期

あ、エンブリオ使わずに決闘出てる様な修羅勢は呼んでないです

218：名無しの大騎兵「sage」：2043/11/5（木）

あばばばば

【青竜王 ドラグブラウ】

・発見場所

〈法渦森林〉北の洞窟の奥

・外見特徴

青い龍。そこまで大きくは無かったけど鱗がめつちや綺麗だったのが特徴的だと思

う

・備考

状態異常か何かで見つけた途端に身体が動かせなくなった。

そのまま相手も動いてなかったのに数秒でデスペナ。

ちくしょう、悔しい……！

リベンジしたいのでこのスレで参加者募集したいと思います

当方速度特化非生物型騎兵、火力持ちの方大歓迎！

219：名無しの大戦士「sage」：2043/11/5（木）

状態異常ってだけじゃ何も対策できねえ！

って、【青竜王】ってアレじゃね？

220：名無しの賢者「sage」：2043/11/5（木）

ブブー、>>218さんアウトー

221：名無しの巡礼者「sage」：2043/11/5（木）

これはアウトですなあ。南無南無

222：名無しの大騎兵「sage」：2043/11/5（木）  
えっ？ どういう事？

223：名無しの疾風槍士「sage」：2043/11/5（木）  
あれだ。言い辛いがもう黄河からは出た方がいいぞ  
それバレたら犯罪者になるから……

224：名無しの大機戦士「sage」：2043/11/5（木）  
何のためにテンプレに考察スレとか各国の法律ヘリンクが飛ばしてあるのかっつう  
話だ

ティアンの益になってたり、国家ぐるみで崇められたり恐れられたりしてる特定の  
〈UBM〉に手を出すと、それだけで一発アウトなんだよなあ

〈境界山脈〉の【竜王】とか、〈厳冬山脈〉の【竜王】とか  
そういう大きな括りでなくとも各国数体ぐらいは個々で法律で保護されてる〈UB  
M〉も居るけどな

225：名無しの賢者「sage」：2043/11/5（木）



黄河は特に多いけどね。特に龍系統のは積極的に人を襲わない奴は大体そう  
逆にグランバロアは殆ど居ないけどな！

ちなみに【青竜王】は確か《敵意感知》的なスキル持つてて敵意がない相手だと割と  
穏やかに会話してくれるらしいぞ

226：名無しの大騎兵「sage」：2043/11/5（木）

……マジで？

そんなの聞いてねえよ……

227：名無しの屠殺者「sage」：2043/11/5（木）

公式HPとかチュートリアルでは全く説明してくれない罠の一種

まあぱっと見初期は相手がティアンかモンスターかも判別できなかったレジエンダ  
リアよりはマシかなって

228：名無しの銃士「sage」：2043/11/5（木）

面倒な仕様だよ……邪魔する者はすべて焼き払いたいよな。ゲームなんだから  
まあ捕まらない自信があれば全然問題ないんだけどな。俺みたいに

229：名無しの大騎士「sage」：2043/11/5（木）

まだ言っているのかこいつ

そもそもお前王国では二番煎じ以下だから……

230：名無しの落武者「sage」：2043/11/5（木）

【風牙剣狼 エイルヴァルフ】

・発見場所

〈先ヶ原平原〉の多分北東

・外見特徴

牙と爪が物凄く成長している上でボスっぽい【亜竜風狼】。

……にしか見えないんだけどなあ

・備考

【亜竜風狼】の正当進化系っぽい〈UBM〉

——に、見せかけた詐欺〈UBM〉

確かに【亜竜風狼】みたいな風刃の強化版の暴風とかも撃って来たけど、盾や鎧を透過した上で防御無視攻撃してくるわ透過してんに武器も防具も一発で駄目になるわ

上級魔法職レベルの魔法攻撃と光学迷彩らしき物と回復魔法までも使ってくるわのやりたい放題。

更に少なくともAGIは8万、ENDは3万、STRも5万で神話級のステータスはある様に感じた。これでもほぼカンストのマスターパーティなのに手も足も出なかつたぞ!?

231：名無しの紅蓮術師「sage」：2043/11/5（木）

〈UBM〉に対して先入観を持って動くなぞ愚の骨頂よ……

と、自分達でも考えてたけどあれはどう考えてもおかしい（パーティ並感）

《クリムゾン・スフィア》直撃させたのにノーダメージとかありえんでしょ……

他の皆の攻撃も全く効いてなかったから何らかの……かなり強力な防御スキルもあつたっぽいよね？

それとも見えなかっただけで海属性の減衰魔法使われてたのかな

232：名無しの巡礼者「sage」：2043/11/5（木）

うわあ。南無く

流石天地は〈UBM〉も鬼畜だぜ！

233：名無しの司教「sage」：2043/11/5（木）

∨ 突然のUBM ∨

相手がAGI型だったり移動補助系の固有スキルの（UBM）だところちもそれ専用のエンブリオでもないとか大体逃げ切れないからなあ

まあ、そんなにヤバイ（UBM）とはそんなに遭遇率高くないけども。世界観的にそう多くいても困るしな

……俺はまさにその筆頭の「アルセイラー」に殺された組だけだな！

234：名無しの大陰陽師「sage」：2043/11/5（木）

いや、天地にだってそんなヤバイ（UBM）が多い訳じゃ……

……いや、最近結構そういう報告見る気がするな？

235：名無しの高位記者「sage」：2043/11/5（木）

前スレ∨∨875と∨∨204、あと前々スレ∨∨650と前々々スレの∨∨482  
だな

確かに最近天地では逃げる事も容易ではない神話級のステを持つ（UBM）が多く報

告されているのは事実だな

……まあ、ほら、天地だし

236：名無しの大陰陽師「sage」：2043／11／5（木）

天地を何だと思っているんだ！w

流石の天地のティアンの武芸者の人達も神話級の討伐は歴史でそう何回もないんだぞ！

確か二桁行くか行かないかくらいだっけ？

237：名無しの魔道騎士「sage」：2043／11／5（木）

他の国は3回ある国すら殆どないんだよなあ……

ちよつと戦力過多過ぎだから運営からのテコ入れの可能性

238：名無しの剣豪「sage」：2043／11／5（木）

おいばかやめろ

天地のティアンの武芸者の人の強さ知つてると冗談に思えないからやめろ

ちよつと天地から中央大陸に行く格差にビビるんだが……

何？合計300で一流とかなめてんの？

しかもこう言うては何だけどレベル以外の戦闘技術とか精神面とかもその……うん

239：名無しの高位魔法剣士「sage」：2043/11/5（木）

天地が一番頭おかしい定期

マスターも含めてな！

あそこに適応してるの頭おかしいの多過ぎるよお……

240：名無しの埴輪師「sage」：2043/11/5（木）

まあ、いざとなったら【征夷大將軍】様が動いてくれるからへーきへーき

【征夷大將軍】様が率いた軍勢に敗北はなあいのだあ！

241：名無しの落武者「sage」：2043/11/5（木）

【征夷大將軍】様のチートバフがあれば俺達だって神話級狩れますしー？

リベンジ余裕ですしー!?

さって皆とリベンジ想定で作戦会議すつかあ……

242：名無しの旅人「sage」：2043/11/5（木）

これだから天地脳は……

……まあ、個人的には分かりやすく嫌いじゃないけどねえ

◇

◇  
◇  
◇

10月31日（土）

〔Infinite Dendrogram〕公式季節イベント開催中！〕

〔現在、『ハロウィン』イベント開催中！ 祭りの気配を察して寄つて来たモンスターを討伐して〔パンプキン・タリスマン〕にポイントを集めて豪華景品と交換しよう！〕

「引き寄せられたモンスター達は特徴的なモノばかり！ 自分達が討伐しやすいモンスターを優先しよう！」

ハッピーハロウィン！

各所では半ば予想されていたみたいだけど、今日と明日は『ハロウィン』イベント！約一カ月ぶりの公式イベント、僕も何だかんだと楽しみにしていたのだけど——

今回のイベントの仕様は所謂討伐イベント。運営が世界各地にポツポツ<sup>出</sup>させたイベント専用モンスターを討伐し、そのモンスターから獲得できる戦利品<sup>ポイント</sup>を集めて期間終了後に様々なアイテムと交換できるという……オンラインゲームのイベントではありがちなスタイルらしい。

——どうしたの、運営<sup>管理A1</sup>!? すつごくまともなハック&スラッシュイベントに見えるよ

!?

今日一日経つても掲示板でもハロウィンの特別なへUBMの報告もないみたいだしこんなへマスターが喜ぶだけのイベントをやるとは……!!

まあ、僕は普通に嬉しいんだから構わないんだけどね！

ハロウィンイベントを警戒して慶都に出発するのを延期しておいて正解だったよ。慶都まで行つてると人の数が桁違いだから競争激しそうだしねー。

そういうえば、コテツは多分、船に乗るか乗らないかという所でイベントが始まったと



思うんだけど……どうしてるんだろ？

確か、イベントモンスターはティーン相手だと特殊な挙動になるらしいけど……サラさん大丈夫かなあ。

そういうえば、こんなに万全の準備を整えて公式イベントに参加するのって実は初めてなんじゃないかな。

最初の『海の日』キャンペーンはイベントというよりスタートダッシュボーナスみたいな物だったし、『ラベンダー祭り』の時は春香と竜胆さんと一緒に居たから道すがら少しやっただけだったし、『収穫祭』の時は〈UBM〉に潰されたし……

しかもハロウィンのモンスターは殆どが種族がアンデッドか悪魔かエレメンタルのどれかだから、まさに「退魔師」接待と言っても過言ではない有り様！

……これは、もしかしたら凄いチャンスなのでは!?

メモ：

ハロウィンイベントモンスター。

狩場のモンスターのレベル帯で出るモンスターの種類が追加されていくみたい。

【ジャック・オー・ランタン】

エレメンタルのカボチャのお化け。狩場のレベル問わず。

狩場のレベルに合わせた平均的なステータスに《物理攻撃無効》、そして更に火炎攻撃や闇属性魔法を放ってくる強敵。

……闇属性魔法だけに注意していればそこまで強敵でもなかったね。

【デイスガイズ・スケルトン】

掲示板での通称は仮装<sup>デイスガイズ</sup>骨。狩場のレベル問わず。

多分【デイスガイズ】シリーズは今回のイベントの目玉かも。ランダムで特定の下級職が習得できるジョブスキルを全て、そのジョブで習得できる最大レベルで習得している、なんて面倒な仕様だよね！

ステータスはやや物理寄り。で、スケルトンは基本物理系統の下級職からランダムみたい。

【デイスガイズ・ゴースト】

【デイスガイズ】シリーズな幽霊。狩場のレベル問わず……だと思ってたけど所謂初期街から隣接した“初心者狩場”には出ないらしい。

《物理攻撃無効》に加えて物理系統以外の下級職からランダムでジョブスキルを使用。

ちなみに、【デイスガイズ】シリーズではジョブスキルの使用に必要な外部の物、例えば【従魔師】の従属モンスターだとか【人形師】の人形だとか、他にも【罨狩人】の罨とか【操縦士】の機械とか、そういうのは全く支給されないらしくてそれらのジョブに

ランダムで就いたのは実質スキルなしと変わらないのだとか。生産職とかだとただのポーナスだね。

【弓士】や【銃士】の矢弾はデフォルトで所持する様になるみたいなのにな……

【デイスガイズ・ゴブリン】

【デイスガイズ】シリーズのゴブリン。唯一【退魔師】の種族特効が効かない。狩場のレベル問わず。

多分今イベント最悪のモンスター。【デイスガイズ】シリーズとしてすべての下級職の中からランダムにジョブスキルを扱う。

ステータスは全体的に低めだから数が多く、討伐に際したポイントも少ない。……そう、数が多くて群れるのだ。ゴブリンだから。

そんな彼らは【デイスガイズ】シリーズの真骨頂を發揮し、各国で最大の不確定要素として暴れまわっているのだ……！

僕が見ただけでも幻を作り出してゴブリンの数を数倍に見せたり、【ゴブリンリーダー】でもないのに【指揮官】がいたのか前衛職ゴブリンと後衛職ゴブリンが隊列を組んで襲い掛かってきたり、初期アイテムの支給はない筈なのに仲間の数と【採取師】との併せ技か出来の良い罠を仕掛けたりトーチカみたいな物を作り出したり、集団で《ステイル》してきたり、あと珍しいのでは殺した筈なのに襲い掛かってこられたりもし

た。《ラスト・スタンド》、見るのは初めてだったなあ。

……ちなみに、掲示板で見た中で一番酷いのは「デイスガイズ・ゴブリン」が純竜級の実力の悪魔を召喚して初心者狩場を阿鼻叫喚の渦に叩き落していた動画だった。

どうやら「生贄」のゴブリンを贄に捧げて亜竜級上位の悪魔を召喚して、それを「悪魔使い」<sup>デーモンルラー</sup>「付与術師」<sup>エンチャンダー</sup>のゴブリン達が強化していった結果らしい。

ゴブリンとは一体……

ゴブリンのせいで余白が狭いので続きは明日！



11月1日（日）

今日も引き続き、ハッピーハロウィーン！

……イベントの際、僕がこうやってハードを占有していると明日香がイベントを楽しめないのはやっぱり困るなあ。

明日香は半生産型みたいな物だから気にしないで、って言ってくれてたけど気にしないのは無理だと思うんだよ。

デンドロのハードの品薄はまだ続いているとは言え、初期の時程ではない筈なんだけど……

そういうえば、少しかだけ掲示板で騒ぎになっていた話題が一つ。

何でも、〔ジャック・オー・ランタン〕〔ディスプレイズ・ゴースト〕〔ディスプレイズ・ウィッチ〕〔ウィル・オー・ウィスプ〕——《物理攻撃無効》や《物理攻撃耐性》を有するモンスターの種類がイベントモンスターの過半数を占めるのはイベントとしておかしい！  
 つて運営にメールでお問い合わせをした人が結構居たらしい。

〔ディスプレイズ・スケルトン〕はスケルトン系統だから武器種次第じゃ戦い辛いし、ゴブリンはアレだしで文句も言いたくなるのは理解できない訳ではない……けど。

それに対する運営からの返答がまた問題で、意識すると「霊体系統に対する攻撃手段を持っていない方が悪い」という返事だったらしい。

無慈悲！

……まあ、〔ジェム〕を使うなりパーティを組むなり、〔退魔師〕みたいな武器攻撃に魔力を付与して攻撃できるスキルを持ったジョブは各国にあるみたいだから幾らでも方法があるのは事実なんだけどね！

というか、僕的には今回の《物理攻撃無効》よりは前回の「ワグシエム」の方が余程理不尽だと思うし……あれはあれで他の人は普通に回避できたみたいんだけどね！

いや、それでもあの時は下手に増殖し過ぎていたら世界は天使（偽）で包まれた、なんて結末もあつたんじゃ……って思うけど、まあ「竜王」達が居るから放置してもそこまで不味い事にはなっていないかつたのかな？

でも、管理AI達って割と前からそういうシビアな所あるよね。

僕が直接会った事あるのはキャラクターメイクの時のジャバウオックとアリスだけど、彼らの事を思い出してみれば自助努力に期待していてもおかしくはない……かな？  
賛否あると思うけど僕は嫌いじゃないよそういうスタイル！

そんな訳で、濃密な様で短かった僕のハロウィンイベントはここで終了！

相性が良かったのと《魔性探知》《生体探査陣》のお陰でかなり効率良くポイント稼げた……筈！

今から景品交換が悩ましいよね！

メモ：

【ウィル・オー・ウィスプ】

エレメンタルな人魂。出現は初心者狩場以外。

当然の様に《物理攻撃無効》を持つけどそれ以外は素直な性能のモンスター。

下級の火、光属性魔法と幾つかの状態異常魔法を使うくらい。

ちなみに、人魂って言うけど【死霊術師】の人曰く本物の人の魂を使っている訳じゃないらしい。

【デイスガイズ・ウィッチ】

なんと種族が悪魔な魔女の御婆さん、出現は最低でもボスで亜竜級以上のモンスターが出る場所。

《物理攻撃耐性》を所持していて、更に他の【デイスガイズ】シリーズとは一味違いランダムで魔法系統の上級職のジョブスキルを完全に使いこなして来るのだから恐ろしい。

……と思ったんだけど、実は半分以上が生産職とか【操縦士】【整備士】系統のジョブになってしまっていて実質追加ジョブスキルがないという事が多かった。

何でだろうね？ 【毒術師】とか【錬金術師】とかの括りで生産職も入ってたのかな？

まあ、追加のジョブスキルがなくても最低でも亜竜級の魔法タイプのモンスターとして厄介な相手ではあるから優先撃破対象なんだけどね。

【ハロウィン・デーモン】

多分、今イベントのボス枠的なカボチャの飾りを被った大きな悪魔。出現は多分普通

に亜竜級以上のモンスターが蔓延る様な狩場だけだと思う。

素で万能型の純竜級以上のステータス。上級魔法職に匹敵する強力な火、闇属性魔法に何故か回復、蘇生魔法まで使いこなす。

馬鹿でかいフォークみたいな槍を振り回したり、恒例の状態異常魔法……なんと【死呪宣告】のもあつたりとかなりの強敵！

……普通に強敵で、普通のボスだったよ、うん。

総合力的も相性的にも、悪魔でなければ多分かなり苦戦してたね。悪魔でなければだけれど。

ポイントも戦利品も経験値も美味しいのは嬉しいけど、結構色々回ったからこれが出ない場所も多くて結局6体しか狩れなかった。



11月3日（火）

今日も今日とてデンドロにログイン！



昨日は結局景品交換と準備とちよつとした交渉だけだったから、予定通りに慶都に着！

……まあ、ハロウィンイベント関連のごたごたで日程は少しズレてるんだけどそれもかく。

本当はイグニスに乗っていけば直ぐだったんだけど、今回はクエストとしてカインとイーズの案内も兼ねて同道しての旅路だったので徒歩の旅。

二人は、特にイーズは僕程のAGIはないから高速機動が出来ないのが悩みの種——だったけど、道中でレジエンダリア人（？）の二人の向こうで学んできた魔法講座は実際為になったからまあいいやという事で！

案内料の一環として強請ってみただけだったんだけど、嬉しい誤算だったね。平日だったから今日は移動だけで終わっちゃったけどね。

ちなみに、そんな二人がなんで僕と一緒に慶都に向かおうとしているのかと言うと——平たく言うと、レジエンダリアに帰る為……の、準備の為である。

二人はこれまで、転移してしまったものは仕方ない、とばかりに大白宮で【陰陽師】について学んだり早速【陰陽師】に関する教本（西白寺家出版）を幾つかお土産として買ってから天地の西の港町まで行ってレジエンダリアに帰ろうとしていたのだけど、それは不可能だった。

何故ならば——簡単に言うとな地から他国へ渡るのは非常に難易度が高いからという単純な理由に他ならない。

天地と中央大陸を隔てる〈東海〉は非常に險しく、超級職を持った武芸者であっても難破して死亡する可能性が高いルートや、それより多少、多少難易度は下がるものの非常に時間が掛かるルートであつたりと困難に事欠かない難所であるのだ。

ならば海洋国家であるグランバロアを頼ればとも思うが、これも厳しい。

四海の海すべてを己が領土としているグランバロアと、血の氣戦國民族の多い天地の関係は決して良い物ではなく、このルートは前述したルートよりも間違ひなく安全だが、法外な値段を吹っ掛けられたりだとか、他にも様々な問題が重なっているんだよね。

そんな事情である為、天地から他国へ移る事は非常に難易度が高いが……難易度が高いという事は決して不可能だという事ではない。

コテツがつい最近天地から中央大陸に向かった時と同じ様に、単純な解決策が一つだけある——そう、世の中金とコネという事だ！

金やコネ、つまり人脈があれば困難なルートを安全に進む為の船も案内人兼護衛人も雇えるし、普通にグランバロアの伝手から中央大陸に行く事も出来る。

しかし、当然ながらその金額はそう簡単に支払える様な額ではない。

コテツはエンブリオで得た金銭や長い時間を掛けて得たコネがあつたから比較的簡

単に海を渡れたけど、そういった物が無い二人が海を渡るのは非常に難しい。

多少は責任感しているし、僕が口利き出来たらって思ったんだけど、僕基本的に大白宮の人以外とそんなにコネないからなあ。

まあ、そんな状況で二人が取れる手段は非常に限られているよね。

一つ目は、素直にクエストを地道に請けていって実績を重ねて自らのコネを形成し、稼いだお金も使つて信頼できる人に船ねを用意して貰う方法。

堅実だけど、当然の如く凄く時間が掛かるやり方だね。

二つ目は、何らかの方法でお金を荒稼ぎして、金に物を言わせる方法。

問題はそんな簡単にお金を稼ぐ方法があつたら苦労はしないという事とコネ——というよりもある程度の友好や信頼がなければ用意された足の信頼性が低い事。

そして三つ目は……今まで挙げた以外の方法で中央大陸へ戻る移動手段を用立てる事。例えば、チャリオッツ系列のエンブリオとかね。

……まあ、簡単そうでこれが一番難易度高そうだけどね。

仮にそんなエンブリオを持っているへマスターの人を探し出せたとしても、あのへ東海へ善意で船を出してくれる人は少ないだろうし、交渉は難儀する事間違いない。

それ以前に僕、天地のマスターで船の形をしたチャリオッツのマスターの人とか見た事ないしね！

それでも、二人は一縷の希望にその身を任せてこの慶都に来る事を選んだ。

新人へマスタ―が大量に集まり、中立領である関係からクエストも多く、金も集まっているこの都へ――！

ちなみに僕は決闘に参加するのが一番手っ取り早いと思う。お金を稼ぐのにも信頼を得るのにもこの天地では実力を示すのが凄く、すごく重要だからね！

大丈夫、僕は二人を応援しているよ！ 見た目的にもイーズなら話題性は十分だし、実力も同様だからね！

そして、それはそれとして――久しぶりの慶都、僕も楽しまなきやね。

とりあえず、平日はログイン時間の関係でデスペナもそこまで怖くないから野試合を楽しよう！

――ちなみに、少し振りに会ったカシミヤは元気に野試合と決闘に精を出していました。カシミヤらしいよね。

ガチャ：

C 【ミスリルフルフェイスヘルム】

E 【レシピ：HP回復ポーション】

F 【濃縮蜂蜜】

……フルフェイスヘルム。頭部の防御力が高いのは良いんだけど、正直僕には合わな

いかなって。



11月6日（金）

今日は金曜日っ。明日は学校が休みで実に良いデンドロ日和——なんてね。

久しぶりにそこそこな規模のクエストを請ける事になったから、テンションを上げていこうっ。

さて、そんな訳で今日も元気にデンドロにログインしたんだけど、早速野試合——とは行かない。

週末はたっぷり時間を使ってデンドロにログインできるといいうのもあって、デスペナを嫌ってか野試合に参加する人は少ないからね。

僕もあまりこういう時にデスペナにはなりたくないし。

そして、大体そんな人達が闘技場の決闘に入り浸っていて混雑している、というのがここ一カ月くらいの天地の闘技場界限の金曜日の現状なんだとか。

皆もつとギルドを活用しよう!? 僕だってそんなに頻繁には活用していないけども

! ……まあ、そんな訳で僕も混雑している闘技場で待ち時間を潰すのは何だから、という理由で冒険者ギルドへ行く事に。

早速カタログを開いて良い条件の依頼を探していたんだけど——なんと、探している最中に臨時パーテイのお誘いを請けたのだ。しかも知り合いからっ!

何でも、人手が多い方が嬉しい依頼だから人を集めて臨時パーテイを組みたいんだとか。でも、誘ってくれた彼女——マリー曰く、条件が良い美味しい依頼なので可能ならば知り合いが居たらそれが良いかなー、という事で僕に声が掛かったんだとか。

そう言われたならば僕に否はないのでほいほいと着いていつて話を聞く事にしたんだけど、どうやら話を聞くにその美味しい依頼とやらは——間引きクエストだったらしい。

……正直、へマスターへの増加で目ぼしい狩場はかなり生態系が現在進行形で荒らされている真つ最中の昨今で、それもへマスターへが大量に居る慶都の近辺で間引きクエストが残っているのはとても意外だったね。

どうやら、何らかの<sup>どうせマスターのせい</sup>影響で食物連鎖のピラミッドが狂った結果、偶然慶都から南のへ黒藤森林への奥地に大量の亜竜級モンスターが出現してしまったので、初心者狩場である

〈黒藤森林〉で狩りをしている初心者達の為にも早急に解決したい案件だ、という事らしい。

……多分、裏はないと思う。ないと思うのでとりあえず一安心して臨時パーティに入する事に！

大規模なハントクエストは何時振りかなあ！

そんなハントクエストと一緒に組んでいくマスターのメンバー達はこちら！

最初にクエストを請けてメンバーを集め始めた張本人！ 天地へマスター〉の中で一番の有名人で名前だけは僕も以前から知っていた、美丈夫の鶴太坊さん！

現状、〈マスター〉としては非常に珍しく、超級職である【混<sup>トリックスター</sup>沌】に就いているランカーでもある。

エンブリオは状況に応じた適応力を発揮する固有スキルを持っていて、基本的には前衛だけど僕みたいにある程度万能に動けるんだとか。

次は僕に声を掛けて誘ってくれた怪しいスーツ美女のマリー！ 実は以前忍者の里で訓練の講師役をした時の教え子……教え子って言うていいのかな？

エンブリオは特殊な弾丸型のモンスターを射出する銃の【幻銃筆 アルカンシエル】。

今回の六人の中で合計レベルは一番低いけど、ビルドも特化型だしエンブリオの関係もあつて戦力としては十分。

あのエンブリオの攻撃力は中々の物だからね……ところで、あのエンブリオがTYP E：ガードナーって言われて釈然としないのは僕だけじゃないと思うよね。

三人目は地味に知り合いのヤマト。第一印象は長身の好青年だけどかなりの脳筋！ 闘技場のパーティ戦で何度かやり合った事があるね。

エンブリオは【剛力帯 メギンギョルズ】。エンブリオだけでも脳筋前衛だって理解できそうな筋肉特化型のエンブリオ。

……闘技場の時の様子から少し不安があるけど、それでも闘技場ではパーティの人達と上手くやれてたみたいだし多分問題ないよね？

四人目は一見清楚な美少女のアキラさん。僕はあまり話してないんだけど、同性のマリーとは仲良さそうに話していたし悪い人ではないと思う。

ジョブは【巫女】【司祭】【巡礼者】等を筆頭に典型的な回復、補助ビルドらしい。……良かった。今回のパーティはそこまでバランス悪くない！

エンブリオは秘密なんだって。まあ、僕も器用貧乏なエンブリオとしか紹介してないしお互い様だよね。

五人目は引き締まった瘦躯をしたイダテンさん。名前の通りAGI特化の前衛なんだって。

……うん、僕が後衛として魔法火力をやればバランスは良い。良い筈だよね!?



自慢されたエンブリオは義足のエンブリオ、「神速輪天 イダテン」。まさかのキャラネームと被っているとは、珍しいよね。

ちなみに、この人もマリーが誘った人で〈D I N〉での知り合いの記者らしいよ。……知り合いの〈D I N〉率が高くなっているっ。

以上、五人と僕を入れた六人の最大人数でのパーティと相成ったとさ！

……気になる事はあるけど、概ね問題なくいける……かな？

ガチャ：

F 【べたべたする液体】

F 【オーガの頭骨】

A 【救命のブローチ】

久しぶりのAだ！ しかも、欲しかった「ブローチ」！

僕の資金なら買えない物じゃないけど、かなり得した気分っ。

T o B e C o n t i n u e d ……

## 第三十六話 お祭り騒ぎ・一周年

□〈大白宮・大広場〉

『——それでは、予定された時刻になりましたので、皆様待ちきれないとは思いますが、簡単に挨拶をさせて頂きたいと思えます』

時刻は昼前時。本来であれば都中の多くの人々がその日の仕事に追われている様なその時間帯。

そんな時に、天地に覇を唱える領土の一つ、術の都、大白宮の大広間に設営されたお立ち台の上に一人の人物が立っていた。

その人物は〔陰陽頭〕西白寺泰央。

この大白宮を統治せし大名にして希代の術師でもある彼が今、お立ち台の上から拡声魔法と伝達魔法、そして都中を覆う大結界を応用した“宣言”を行っている所だった。

『私は先程紹介に預かりました、〔陰陽頭〕西白寺泰央です。今この場には私にも、この都にも親しみが無い方も多数居るとは思いますが……どうか、その皆様も、この祭りを楽しんで頂ければ幸いです』

そして、その宣言を聞くのは広間に集まった——否、広場だけに収まらぬ、都中に押し掛けている人々の群れ。

何故なら、今日この日は祭りの日。

テイアンの人々は常なら日中にこなさなければならぬ様な仕事も、一部の緊急の物を除いて、この目出度い日ばかりは放っておけとばかりにこの祭りの準備を整え、今か今かと祭りの始まりの合図を待っている。

大広場と大通りの脇には所狭しと各々の店主が自信を持って開いた屋台が並んでいる。

……その内容も何やら術に関係ありげな怪しい物がそれなりの頻度で並んでいるのは、さてこの世界だからかそれともここが術の都であるからか。

『思えば春の息吹芽吹くこの季節が、この記念すべき素晴らしき日となったのはきつと我等、そして〈マスター〉の皆様様の善き働きがあつて故の物でしょう』

そして、ティアンに非ざる異邦人……〈マスター〉。

彼らも事前に通達されていたこの祭りに乗り遅れてなる物かと以前から予定されていた依頼クエストがあつたり、リアルで所要がある様な者達以外は皆この祭りに参加していた。

……そう、〈マスター〉であろうと皆。

何故ならば、この祭りはこの大白宮だけでやっている物ではなく、そして天地だけでやっている物ですらない。

七大国すべて、いや、多少でも〈マスター〉が逗留している国では七大国に含まれない小国家であろうとも例外なくこの祭りは開催されているのだから。

『そう、思い起こせば一年前——〈マスター〉の皆々様をこの地に歓迎した目出度い日。それをこうして想いも新たに共に祝える事を、心より喜ばしく思う次第です』

——何故ならそう、今日は〈マスター〉達の現実リアルの日時は、11月15日。

〈Infinite Dendrogram〉、サービス開始から丁度四ヶ月が経過し……そして、それはつまり内部時間では丁度一周年となった事を表しているのだから！  
デンドロ口内の季節は一回りし、仄かに暖かい風の吹く春の季節。

丁度現実でも日曜日だった事もあり、〈マスター〉達は喜び勇んでこの祭りに参加しているのだ。

ある〈マスター〉は祭りに連動して急増したクエストを楽し気にこなしながら、またある〈マスター〉はティアンの人達に対抗して自分で露店や歌、楽器、踊りやその他の芸を持つて祭りに参加したり、そしてまたある〈マスター〉は純粹に自分の仲間達と一緒に祭りを練り歩いて楽しんだりしている。

『思えば、この一年間、様々な事がありました。唐突に訪れた伝説の〈マスター〉の方々の増加、始めの内は意見が対立する事も、互いの事が理解できなかつた事もあつた事でしょう』

何故なら、これから始まる祭りは〈マスター〉……他でもない自分達を歓迎し、そして記念とする為のお祭りなのだから。

〈マスター〉の人々が興味を引くような物珍しい、その国や地域、都の特色にあつた伝統芸能や技術をふんだんに取り入れた新たなお祭り。

また、祭りの運営に協力している〈マスター〉達は極力〈マスター〉が〈マスター〉である所以……〈エンブリオ〉を用いた派手な演出や出し物を繰り出して祭りに参加して

いる者全員を楽しませようとしているのだ。

……所謂、掲示板で後に“世界派”と呼ばれる様な人は勿論の事、この様な見所の多いイベントを逃す“遊戯派”だって居る訳がなかった。

『しかし、この一年間。武闘大会や冒険者ギルド、または各専門ギルドや公共機関を運営する皆様。そして勿論それらを支える多くの方々の尽力と献身もあり、更に竹馬の友の様に我等に歩み寄ってくれた「ハマスター」の皆様のお活躍もあり——無事、今日までの平穏とこの祭りの開催にありつける事が出来ました』

一周年——それは短い様で長い日々。

きつと、この祭りに参加している人々は、「ハマスター」であろうとティアンであろうと分け隔てなく、その日々を振り返っている事だろう。

勿論、それは良い事ばかりではなかった。

突然「ハマスター」が急増した事による世界中の混乱、生態系の崩壊、物価の急落と急上昇、あるいは犯罪者のマスター達によって直接不利益を被った者も居るかもしれない。

「ハマスター」側だって、サービス開始直後の情報もない時点での混乱や世間を知らない

〈マスター〉がティアンに詐欺られる事件もあったし、危険なモンスターが蔓延るこの世界の洗礼はおそらくほぼすべての〈マスター〉が受けている事だろう。

『今回の祭りの運営に際し協力して頂いた方々、本日この大白宮までお越しの方々、そしてこの大白宮を支えてくださった多くの方々に、改めて厚く御礼申し上げます』

しかし——それでも彼らは。

〈マスター〉も、ティアンも……一緒に仲間として今までを、そして今日この時を過ごしていたのだった。

それはもしかしたら人々が思っているよりも歪な関係かもしれない。

中にはティアンをNPCだと、魂の無い人形だと思っているマスターが居るかもしれない。

中には〈マスター〉を化物だと、関わるべきではない恐るべき怪物だと思っているティアンが居るかもしれない。

それでも——その時の祭りを楽しむ心は、皆同じだと……僕は思いたい。

『……ですが、皆様もご存知の通り、この世は未だ安定しているとは言えない状況にある

と言えるでしょう。しかし、これから訪れるやもしれぬ難事にも、今までの様に、皆様の力があればその荒波も乗り越えられると、信じています』

そして、いよいよ宣言は——一周年記念の挨拶は佳境に入る。

それを察したのかお立ち台から離れて祭りを楽しんでいた人達も幾らかは顔を上げ、この都を治める大名の言葉を今か今かと待っている様だった。

勿論、僕も、その時に備えて、準備を既に終えている。

『それでは、些か長くなってしまいましたが、これにて開会の挨拶を終えさせて頂きたいと思えます——どうか、皆様、この祭りを大いに楽しんでいきましょう!』

PON! POON!! POPONN!!

その開幕の宣言と共に——空中に色とりどりの光がまるで花火の様に音を立てて浮かび上がる!

【陰陽頭】や【陰陽師】ギルドに所属している術師達、そして運営に協力している複数の術師達の光魔法や特殊な式神、幻術、結界術等を複合して作り上げた、術師の都、大宮ならではの仕掛けだった。



「ひゃっはー！ 祭りだー！」

「よっし、早速闘技場に行くよー！ 久しぶりの大会だっ！」

「良い画が撮れた……これでまだ頑張れる……」

「ふふふ、今日の為に新調しておいたアイテムボックスが唸りを上げる！ 食うぞー！」

それと同時に各所から湧き上がる歓声、歓声、歓声——

それも当然だろう。何故なら、へマスターの増加一周年記念の祝祭は、今から始まるのだから！！

◇

◇

◇



11月8日(日)

よ、ようやく終わった……

リアルで二日半、デンドロ口内時間で……大体一週間かけて、ようやく間引きクエスト  
終了っ！

散々だった。昨日も書いたけど散々だったよ！

メインの相手が亜竜級ではあったとはいえ、六人揃ってここまで時間が掛かるとは思  
わなかった……っ！

まあ、その分報酬も戦利品もたんまり貰えたけどね！ 〈神造ダンジョン〉でもないの  
に大量の戦利品に埋もれそうだったからね……戦利品用のアイテムボックスが。

さて、内容はともかくクエストは無事成功したのは喜ばしい限り！

……それでも、奥地でまだ生態系の混乱が激しい場所だったとはいえ、亜竜級モン  
スターの間引きクエストで純竜級の野生モンスターと複数回遭遇したのは問題だと思う

んだけどね。

流石に初心者狩場の近くで純竜級モンスターにそんなに遭遇するっていうのはありえない話だった筈だからね、事前の調査では。

パーティの実力は十分だったからそれも問題なく討伐できたのは幸いだけども……  
 実力は、十分だったからね！

遭遇したモンスターについては……余白に書いておく事にする！

——それに関係して、という程での事ではないかもしれないけど、掲示板やニュースサイトでも最近の天地では何らかの異変が起きているのではないか、という噂が流れている。

今回みたいなモンスターの生態系の大規模な混乱、知恵のあるモンスターが姿を隠したり、〈UBM〉の不穏な動き等が各領で起きているらしい。

何らかのイベントの前兆だろうとか、神話級〈UBM〉の悪戯だとか、デンドロ内での歴史書の中にだけ語られている、神話級〈UBM〉よりも上の〈UBM〉、スベリオル・ユニーク・ボス・モンスター〈S U B M〉が現れたのではないかと色々な噂が飛び交っているけど……さて真相は何だろうね。

僕的にはイベントの線が一番平和かなと思うけど、多分〈UBM〉関連なのは間違い

ないだろうなあ……

そんな感じで、色々気になる事はあったけどクエスト自体は無事終わって何よりだよ。

……うん、本当に無事に終わって良かったよ。

烏丸達のパーテイって、本当凄く理想的だったなって実感したからね……連携、凄い大事だよ。

暫くは僕もソロで良いかなって思ったよ。とほほ。

メモ：

ドラッグファイアドラゴフライ  
【純竜炎蜻蛉】

なんか名前が凄く紛らわしいけど普通に魔蟲。「ファイアバグ」の進化系？

AGIがかなり高く、高速で飛翔して爆炎を巻き散らかして範囲攻撃を仕掛ける強敵。

多分一番危なかった。特にレベルも耐久力も低かったマリーが。

ドラッグフォックス  
【純竜妖狐】

妖怪だと思ったら何故か魔獣だった純粹強化版の妖狐。

ヤマトが呪術で【混乱】にされて一瞬危うかった事以外は特に問題なく撃破。

普通に魔法タイプっぽい。AGIとENDはそこまで高くなかった。

ランド・ドラゴン  
【黒土純竜】

前者二匹と違って明らかに余所から流れてきたと思しきドラゴン。

凶暴な雰囲気でかなり多くの餌を喰ってみたい。もしかしたら今回のクエストの首謀者？ だったのかも。

……まあ、ヤマトと鶴太坊さんが瞬殺しちゃったからこの三匹の中では一番簡単に倒せたんだけど。

ガチャ：

E 【海の幸セット】

E 【ステイルダガー】

C 【快癒万能霊薬】

◇

11月10日（火）

野試合、せずにはいられないっ！

……今日はあまりクエスト残ってなかったからねー。平日だし。

今日は相手側の指定したルールに合わせて、様々なルールでやり合って結局五勝二敗でデスペナに。

カシミヤには連敗中、ぐぬぬぬ……

罅迫り合っている最中に仕掛けても当然の様に回避も迎撃もやってくるんだからやりにくいよね。

エンブリオの固有スキルとカシミヤ自身の技巧が合わさってまるで隙が見当たらない、というか隙を作れないから困ったものだね！

……やっぱり、《全主恩寵》で手に入れた次の一枠は、あそこで有効に使えるジョブが良いかな？

まあ、それは後で考える事にして——今日はなんと、野試合で竜胆さんと一戦やり合う事になったのだ！

ちよつとした挑戦を兼ねて、ちゃんとした「ブローチ」を使った作法の方だね。

この界限でティアン側の作法と言われる、「ブローチ」が破壊されるまで全力で殺し合うやり方だね。

……ちなみに、「ブローチ」の出費が大きいというのもあってマスター側の作法では最

後まで殺り合うのがデフォルト。

できれば〈マスター〉同士でも「ブローチ」を使う様に他のランカーの人達も指導しているらしいけど……金銭的な問題は如何ともし難いからなんともね。

結構お金には余裕がある僕だってガチャで出た分を入れても三つしか持っていないし、その僕でもやつぱり500万の消費は痛いからねえ。

かなり前に〈神造ダンジョン〉で稼いだお金も減り続けているからねー。

……いや、お金が減っているのはガチャのせいじゃないけどね？ ガチャの金額とか「ブローチ」を複数使うのと比べれば端金も良い所だしね！

もつと（僕を含む）天地の〈マスター〉……というか、野試合を嗜むマスター全体のレベルが向上すれば可能性はあるのかな……？

ちなみに、竜胆さんとの野試合は危うく「ブローチ」を破壊されるか、という際どい場面もあったけど……ギリギリで勝利！

……初めて会った時から、僕もかなり成長したなあ！ やった、流石は僕だよね！

それにしても、あの特典武器、あんな曲芸染みた真似出来たんだね……本当に油断ならないっ。

それでも、ステータスは全体的に勝っていて、《全主権限》のお陰でスキルも非常に充実している筈なのにこの結果なのだから、僕もまだまだだよね……

ガチャ：

B 【ジャイアントバスター】

C 【中級契約書】

F 【岩塩】

まさに鉄の塊……！

◇

11月13日（金）

うーん、まーたー負ーけーたー！

今日のは出発前に可能な限り闘技場通いをして個人戦とか隙があればランキング戦の挑戦をして遊んでいたんだけど……やっぱり、ランキング戦は難しい物があるね。

竜胆さんも少し前にランカーから脱落しちやったらしいけど、竜胆さんに勝てたんだから行けると思っただけどつ。



まあ、でも個人戦の戦績は良好のまま続いているのは幸いではあるかな？

僕はまだ合計レベルは500に達していないから、決闘でも無制限級に出場する様な極まったテイアンの人は出てこないから、その帯域の相手に対する勝率はもうかなりの物になっている。

だから、問題は僕と同じ上級のヘマスター達だったんだけど……僕だってそう簡単には負けられないからね。

そりゃ、僕のエンブリオは他の人のエンブリオと違って派手でも特異性が強い訳でもないけど、《全主相応》を含めた基礎能力は十分以上にあるのだから、後はそれを使う主<sub>僕</sub>次第——つまり、そうそう敗北はほしくないという事だからね！

それに、決闘はルール面からして僕が有利だというのもある。

ポーション等以外のジョブで使うアイテム——【符】等の持ち込みは自由だし、従属キャパシティがあれば従属モンスターも一緒に戦えるというのもあつてイグニスやリントのコンビネーションが非常に強力だからね！

……まあ、そんな有利な筈の僕でもランキング戦だとそれが通じない様なのばかりで困つてしまうんだだけ。

今日はランキング29位の人と28位——カシミヤにも挑んだんだけど、残念ながらどつちも負けちゃった。

特にカシミヤは殺った、つて一瞬思えたんだけど……読みと動きの滑らかさが異次元の域に達してたね、あの時のカシミヤは。

天地の（マスター）の中で、僕が知るだけでも戦闘技術や戦闘の勘だけに絞れば間違いないく上位三位に入るよね……僕も負けてられないなあ。

とりあえず、僕がカシミヤに勝っている部分……基礎能力！

……近く、また何処かに全力で狩りに出かけてレベル上げしないとねー。

さて、そして——明後日、来る11月15日はデンドロが開始されてから丁度四ヶ月の日。

つまり、三倍時間のデンドロ内ではサービス開始——マスターの急増から丁度一周年の節目になるのだ！

どうやら、七大国での各都市ではそれを祝ったお祭りが開催されるらしくて、昨日辺りからももう慶都でもその準備で大忙しだったんだよね（まあ、決闘狂いの人達は別として、だけど！）。

当然ながらそれに関連したクエストも大量に発生していたのだけど……うん。僕はやっぱり大白宮に戻る事にした。

こういうのは一番世話になった所でやりたいから……ね。

イグニスならばこの距離はひとつ飛び！  
いえーい！  
ガチャ：

C 【祝福の宝珠】

E 【下級ジュエル】

C 【祝福のスカラベ】

祝福セット！ ……別に全く関係ないし、効果も全然違う物だけどね！

◇

11月15日（日）

祝！ デンドロ口内一周年！

…：世界の各地で色々とお祭りとか興行とかやってたみたいなのに、管理<sup>△</sup>運営からは特に何もイベントとかキャンペーンとかボーナスとかそういうのナシとか、けちっぽーい！

掲示板とかでは、「まあデンドロの運営だからなあ…：」と既に諦めモード。基本公式イベントの時以外本対応あまりしないからね…：

まあ、各地でのお祭りはすごい盛り上がりだつてみたいでSSとかもいっぱい貼られてたりするからそれも楽しみだつたりするからいいかもしれないけども！

あ、僕は当然だけど大白宮のお祭りに参加！

最初だけ仕事をして後は露店や屋台をのんびり巡る優雅な……優雅に？ 楽しめたつ。

……まあ、ちよーつとお金使っちゃつたけどお祭りだし良いよね！

虹色に光る龍の式神とか、結界術を応用して作った万華鏡とか、使役された鬼を使つた劇とか、面白いのが多かつたからねー。

そういえば、警備員役も鬼とか式神が多かつたのは大白宮ならではのやつたのかな？

……結構な実力の鬼達だったけど、実は泰央さんが使役してたりしたのかな。

確か、虹色の式神の奴は【陰陽師】ギルドの御婆さんが作つた様な気がするけど……後でまた作つて貰えるかな。

僕が《フォトン》で疑似的な花火を打ち上げている時に一緒に演出をやつてて印象的だつたから、多分間違つてないと思うんだけど。

まあ、他の【陰陽師】の人達もそれぞれの方法で似た様な事はしていたし、どちらにせよギルドに行けば分かるかな。

そういえば、お祭りと言えば今日ばかりは珍しくも決闘のメツカである慶都だけでは

なく、天地の各領でも興行の武闘大会つばいモノが開かれる事になったよな。

飛び入り乱戦何でもござれのお祭り騒ぎ。これはうん、天地ならではって奴なのかな……？

戦闘職もろくに取っていない様な人達も意気揚々と参戦して行つて客分らしき武者達に鎧袖一触になぎ倒されているのは壮観だったね……

大体勝ち進むのは武芸者の中でも頂点——超級職だというのもある種の慣習というか、様式美なんだとか。

ああやつてお祭りの場で領の抱える実力者が実力を誇示する事でこの領は安泰だぞ、と民達に示すのが目的の一つ……と、一緒に観戦してた愛華さんが言っていた。天地らしいや。

このお祭りではへマスターも多数参戦していたのに、それでも不動さんが優勝したんだから相当な物だよな、本当に。

まあ、僕はMP切れで最初から観戦組だったんだけどね……いや、「ラスリルビウム」とか【符】も使えば戦えたけど、気分的にね？

カインとか明さんとか、烏丸とかヒースとかは挑戦してみたんだけどねー。見応えがある試合が多くて僕も嬉しい。

——そして、最後のエキシビジョンマッチ。武闘大会優勝者である【鬼神武者】不動

さんと大白宮の大名である【陰陽頭】泰央さんの戦い。

多分、観客の約八割を占める戦闘職を持たないテイアンの人達は凄いい戦いだ……という感想しか浮かばない様な、圧倒的な攻防。

でも、残り……天地が誇る武芸者達や、大白宮の術師達、そして——今日祝われる事となっていたへマスター達にとっては、多分それだけじゃない戦いだっただった。

二人の力は、攻防は、エンブリオによる強力なステータス補正や固有スキルを持つへマスター達と比べてすらも隔絶していた様に感じられた——特典武器による力もあつたとは言え、超級職は、それほどの力を持つ物なんだよね。

そして、それほどの力を持つて……二人は観客、いや、それを理解できる者達を挑発する様に、発破を掛ける様に、明らかに魅せる為の戦いをしていた。

……あそこまでされたら燃えない訳がないよね。僕も参加しておけば良かったかなって思ったし。

うん、また頑張ろうー！

——って思ってたんだけど、一周年の日、お祭りの後になんと初めて《易占》が成功！

成功率%とか聞いてたけど、これもつと低いんじゃない……しかも内容が読めな——い！

……明日、泰央さんに聞いてみよう。

メモ：

取り急ぎ、読み取れるだけ此処に書き写しておく事にしよう。

『竜が解■■■■■』

■は■で■故に決して■■■■■

■■■は竜に■■■■■

貴方達は■■■■■

うわぁ全然読めてない……結構頑張ったんだけどなー!?

T o B e C o n t i n u e d ……

## 第三十七話 一周年と・エピソード

11月16日(月)

お祭りの後、少し浮ついた気分で行く学校というのもなんとなく悪くないよね。

……とか言う勝とかに怒られるかな？

でも、学校でも共通の話題とかあったりするとそれで話が盛り上がるから多少は御目溢しして貰いたいなって！

うん、グランバロアのお祭りも話に聞くだけでも面白そうだったね。

……まあ、僕達はアルハおラ酒に弱いからそれをどうにかしないといけないっばいけどね！

学校から帰って来てからは今日もデンドロにログイン！

三倍時間なのも相まって僕がログインした時にはもうお祭りの後片付けも結構進んでいたみたいだけど、まあ手伝える所は手伝わないとね！

……とは言っても、あの世界の人達ってジョブを修めている人は非戦闘職とかでも合計レベルが300もあればSTRやAGIが300〜500くらいはあったりするから、割と皆超人じみた身体能力持っていたりするんだよね。



おかげで余程専門的な仕事でもなければ力仕事はすぐ終わらせちゃうんだよね……  
そんな訳で今日は「陰陽師」ギルドで片付けのお手伝い——という名目のジョブクエストを頑張つていく事になった！

お祭りを見て「陰陽師」や東洋の術師系統に興味を持った「ハマスター」に対する対応や、演出でふんだんに使った「符」の補充や使用したマジックアイテムに魔力を充填<sup>M</sup>、他にもお祭りで販売されたアイテムの中で「陰陽師」ギルドが協力して出していたお店のアイテムの再販希望に対する生産等々、やっぱり都の頭である泰央さんが属する「陰陽師」ギルドではやらなきゃいけない仕事があるらしい。

僕みたいな「ハマスター」が手伝えるのはその中でも一部だけだけど、それでも戦力は戦力として有難がられるのは悪くないよね！

ちなみに、僕は「符」や販売していたアイテムの補充の方を手伝う事になって、仕事自体は恙なく勧められたんだけど……流石「陰陽師」ギルドと言うべきか、占術関連のアイテムとかもちよつと触る機会があったものだから、折角なので雑談のネタとして昨日の《易占》の事を聞いてみる事にしてみた。

最初は泰央さんに聞こうと思つてたけど、下級職でやる《易占》なんだから多分専門の人なら普通に分かるだろうと思つただけで、どうやらそれは正解だったようで詳しく教えて貰う事が出来た！

……のだけど、内容がちよっと問題（？）で、どうやら未来に起こる災厄について出来事に関する占いだっただけだみたいなんだけど——それが何時の事か全く分からないんだって！

それが数ヶ月以内に起こるモノかもしれないし、数年以上掛かる事もあるんだとか。

下級職の、しかも専門職でない「陰陽師」の《易占》なら占いに関する精度はそんなものだ、って言われたけど、これ占っても多分どうしようもない奴じゃないかな!?

辛うじて竜が関係する災厄だという事は理解できたんだけど……とりあえず、イグニスの様子にでも注意しておけば良いのかな？

占いについてはそこまで深く考えなくても良い気がするけど——うん、やつぱり気になるよね。

どうやって未来を占っているのかも術者である僕にすらよく分からないしね。まさか、管理A1神だって遙か先の未来を演算するなんて芸当はできない……と思うんだけど。

まあ、占いに関しては多分今考えても良く分からないから放置で！ 話の種にはなるから続けてはみるけどね。

もしかしたらデンドロでの調査の助けになるかもしれないし、スキルレベルは上げておいて損はない筈。

あと、今日は特筆すべき事として——なんと、春香からの初めてのお手紙が届いてい

たのだ!

どうやら、実際に届いたのは昨日の内、お祭りの後だったみたいで、手紙の内容も僕達へマスター増加の一周年についてのお祝いの言葉がメインで、後は出会ってからの事を懐かしむ文言と、一周年のお祭りとは大体同時期に授業が始まるという春香の学園の、学園寮生活についての近況等が綴られていた。

一先ずはこの文通がちゃんと機能した事は喜ばしい限り——春香も元気でやっている様だしね。

返事は……ちよつと考えて書かなきゃ。手紙とか書くの初めてだから、やっぱり緊張するなあ!

全く、僕ってばこうなる事は分かった筈なのになんで手紙の書き方とか調べておかなかったのか……! !



11月17日(火)

11月も半ばになってもうすっかり朝、登校する時寒くなって来た……という事を朝食の席で言ってみたら勝がすつごくシヨックを受けていた。

「どうやら最近あんまり外出してなかったから季節感が大分おかしい事になっていた事を自覚しちやつたみたい。そんなつもりはなかったのだけど……」

割と本気で筋力維持の為のトレーニングに毎朝のランニングを加える事を検討し出してたよ。

まあ、健康に配慮する事は良い事だと僕も思うよ、うん！

あ、それとコテツは今日、ようやくドライブでアスカ（明日香のアバターネーム。本名と同じだとアレだと思うんだけど、リアルでもアバターネームでもそこそこありふれてるから大丈夫なのかな？）と合流できたらしい。

デンドロ口内時間で約二カ月……移動手段はあるんだから、戦闘を避けて移動しているとはいえ遅くない？ っつ突っ込んだら、カルディナを通る際に色々あってカルディナで抗争に巻き込まれかけていたらしい。

どういう事なの……!?!

詳しい話は天地に戻ってきてから話してくれるらしいけど、凄く気になる……!!

ま、まあそれはそれとして今日もデンドロヘログイン！

流石に三倍時間もあって、今日にまでなればお祭りの名残りは都から殆ど無くなって

いる様だった。

昨日ログアウトした時点で片付けもほぼ終わりにかけていたからね。

そういう訳で、今日は自分の用事を果たす為に——今日も【陰陽師】ギルドへと顔を出す事に。

でも、今日の用事はいつもみたいいにジブクエストではなく……そう、転職をする為に来たんだよね。

そんな訳で、早速《全主恩寵》の二つ目の枠を使って、陰陽師系統派生下級職、【結果術師】に転職！

派生職とは言え下級職だし、僕のレベルも十分だったから就職条件については問題なく無事転職出来たね。

これでカシミヤをぎやふんと言わせられる……というのはともかく、総合的に戦力を強化出来る様になる筈。

補助的な使い方が多くなるかもしれないけど、僕にはイグニスとリンも居るから防御能力は幾らあっても悪いという事はないだろう。

……まあ、何日も掛けて幾つもの候補の中から悩みに悩んだ末の決定だから、そう思つて自分を納得させたいという面も否定はできないけどね！

【冒険家】アドベンチャーや【猟兵】レンジャー、【開拓者】フロンティアと言つた冒険家系統のジョブも最後まで悩んだ魅力

的なジョブだったんだけどねー。

まあ、候補に挙げた他のジョブだって「アダムカドモン」が進化してまた《全主恩寵》のレベルが上がったらまたその時の第一候補になるから良いんだけどねっ！

やっぱりあつちもあつちで良い所が……というのはさておき、とりあえずは「結界術師」のスキルを頑張って鍛えないとね。

その為にもまずはまたジョブクエストを請けてレベル上げ——なのだけど。

今日はその前に、手紙の御返事考えないと……！



11月20日（金）

最初の予定からかなり遅れちゃったけど、少しずつ打ち解けていたのもあつて桑木さんにお願いで別のクラスでデンドロを続けている子達を仲介して貰った！

……そして、仲介して貰った三人の中の一人がデンドロ内での知り合いだった。なん  
でさ!?

……ちよつと言葉が乱れちゃったけど、あの時の僕の衝撃は多分日記じゃ表現しきれないと思うんだ。

デンドロ口で知っている相手だと思つと、色々とギャップが……ね？

それでも、エンブリオについてもある程度知っている相手だったから、あのエンブリオ——【メギンギョルズ】を形作るのに参照されたパーソナリティも想像しちやつて余計にね。

……まあ、それだけでちよつと面白かつたけど。

別のクラスだから桑木さんと違つてそこまで頻繁に話をしたりは出来ないけど、これからもデンドロ口について色々と話せたらいいなあ。

ヤマト——敷島君とはデンドロ口内でまた直ぐ会えるだろうし、何ならまた決闘とか狩りのお誘いをするのも良いかもしれない。

僕もどちらかと言うとデンドロ口内の方が話しやすいしね！

そういうえば、今日敷島君との話で知つただけど、僕のエンブリオは天地での決闘界限でのマスター達の間ではTYPE：ルールのエンブリオだと思われているらしいんだよね。

TYPE：ボデイに関する情報は掲示板等では全然見ないし、仕方ない事だよねえ。

僕も僕以外のTYPE：ボデイの人と会つた事もないし、デンドロ全体で果たしてど

れだけ居る事やら……

学校から帰って、今日もデンドロにログイン！

昨日までに引き続き今日も【魔術師】ギルドや【陰陽師】ギルドでのジョブクエストに勤しむ日々……ではない。

折角の週末だから時間を使ってー……というのもあるけど、まあ、はつきり言っつてしまおうと。

ジョブクエストはそれ単体だとたまーにある様な難関依頼クエスト以外、時間に対する実入りがあまり相応しくない事の方が多いんだよね……！

いや、別にこれはジョブクエストを貶しているとかそういう訳ではない。

各種専門ギルドでのジョブクエストで得られる実績や技術と言った“経験値”ではない経験はお金に代えられない物なのは間違いないし、他の面から見ても重要なのは事実なんだよね。

でも……正直に言っつて、合計レベルが300を越える様な戦闘型の〈マスター〉は、エンブリオの力もあって大抵はソロでも亜竜級のモンスターを安定して狩れる様になっているし、ジョブとエンブリオのシナジーや〈マスター〉本人の技量次第では純竜級のモンスターだつて狩れる範疇なのだ。

モヨモトとかあそこら辺のエンブリオが戦闘に特化している様なのは間違いない



けるだろうね……というのとはともかく。

亜竜級のモンスターを倒せるへマスターの實力だと、どう取り繕っても同じ時間を使ってジョブクエストをするのと比べて得られる経験値も金銭リも、討伐クエストをすら介さないモンスターの戦利品ドロップアイテムだけで圧倒的に上回っちゃうんだよね……

そんなバランスだからそれこそモンスターを狩り尽くせる様な上位のへマスター程ジョブクエストを軽視するし、その結果モンスター狩りに傾倒して乱獲されてまた生態系が崩れたりするんだよ運営管理！

……という、ちよつと長めの愚痴はともかく！

つまりは僕もそろそろモンスター狩りでジョブレベル上げて鍛えてカシミヤにリベンジしに行きたいって事だよ！

ジョブクエストだけだとリンとイグニスレベルも殆ど上がらないしね。

そんな訳で今日からまた遠出してモンスター狩りの日々！

今回の目標は南——〈群白森林〉から続く森林地帯を越えた先、天地の最南端の山岳地帯、修業場として名高い、そこそこ高レベルのモンスターが多く出没する〈千踏山脈〉！

そういえば今まで狩りにしてたのは森が多かったなって思ったから気分を変えて山かなってね。

〈修羅の奈落〉もあつてモンスターの数も多くて多様性がある北部でも良かったんだけど、ここは折角だから新鮮な風景を眺めてみたいと思つての事だった。

山とか、先月の遠足でほんちよつと登つただけだったしね。

山登りの準備を整えて、それではいざ、山頂の絶景へ！

……というのはまだまだだね。イグニスに頼れるとは言えイグニスで飛んでも山脈地帯まで一日は掛かるし、そもそもあの〈千踏山脈〉の山頂とか間違ひなく〈UB M〉の縄張りになつてるだろうし。

機があれば挑戦するのも忝かではないけど、それは今ではないからね……多分。



□  
■  
???

世界中が、世界中の人々が、ティアンもへマスターも分け隔てなく一周年の祝祭を  
楽しんでいた、記念すべき日。

その素晴らしき日の翌日、多くの人々が祭囃子を惜しみながらも祭りの後片付けに奔  
走していた、その時。

その世界から切り離された、それでいて何処よりもその世界に近しきその場所、その  
空間——まるで奇妙な亜空間の様にも思える場所。

そこに、“それ”らは集まっていた。

“それ”らを表す言葉は幾らでもある。

天上に住まう大いなる神々。

世界の行く末を見守る、現在の管理者。

長い、永い間へマスターと呼ばれていた存在にして、今はへマスターをこの世界  
に導く者。

あるいは——遙か昔、先々期文明時代を滅ぼした最悪の怪物にして最大の怨敵なる化  
身。

もしくは、今のへマスター達にとっては、運営の代行たる管理A I。

そして——彼らの本質である、〈無限エンブリオ〉。

かの世界——〈Infinite Dendrogram〉の世界において、超級職にも、今は未だ現れぬ〈超級エンブリオ〉にも、〈SUBM〉にも勝る絶対にして絶大な力を振るうその者達が、そこに集結していた。

自らの思惑で世界の行く末すら左右する事のできる影響力と実力を持った彼らが、次は一体どんな企みを持ってその場に集まっているのか。

それは——

「皆、グラスはもう渡ってるよね？ それじゃ、行くよ。せくのっ！」

「二一年間、お疲れさまでしたー！」

少女——緩い方の管理Aリーノの唱和に、チエシヤ、アリス、マッドハッターの管理AI達が声を重ね、始められる……ちよつとしたパーティ。

そう。

何を隠そう、彼らが此処に集まっていたのは、世界中の人々と同じ……一周年を記念したものだっただけだから。

一周年に際して何らかのトラブルが出ない様に、少しだけ日程をズラして行われる、

身内<sup>管理A</sup>だけで行われる、管理A<sup>イベント担当</sup>11号が主催した、本当にちよつとした催し物。

もつとも、世界中の人々が開いていたお祭りの様に祝事としてのお祭りではなく、慰勞としての面が強い物となっているのだが。

ちなみに、この場に集まっている管理A1は九体。

ダッチエスやバンダースナッチ、ハンプティダンティやラビットは仕事が忙し過ぎたり自身がやりたい事を優先していた為欠席する事と相成っていたりと様々なようだ。

「さて、まずは大きな節目であるへマスター達の来訪から大過なく一年が過ぎた事を喜ぶべきか惜しむべきか……」

「いやいや、まだ第六に進化した子だつて殆ど居ないんだからそれが当たり前なんだけどねー? それは事前に予想されていた事でもあるんだし」

「そうだぞ、ジャバウオック。それに、兼ねてからの懸念であった【邪神】について等、喜ばしい事もあつたのだ。ここは素直に喜べば良いのではないか?」

「フム。確かにな。ある程度の猶予が出来た事は喜ばしい事だ。より手間を掛けて、力を入れて作品を創り上げる事ができる」

……ジャバウオックは何時だつて過剰なくらい自分の作品創りに力を入れているんじゃないか、と言いたい物も居たが、それをこの場で言う程空気が読めない訳でもなかった。

それに、実際【邪神】の居所の発見と確保はこの一年で一番の吉事だったのも確かだった。

〈マスター〉の急増によるリソースの莫大化、リソース移動の頻度も活発となる事が事前に想定されていた為、確実に計画の障害になる【邪神】の発見と確保は急務だったのだが、【邪神】自体の特性故にエンブリオである彼らではそれは困難だったからだ。

……最も、その発見の際にも〈マスター〉を交えたちよつとした事件があったのだが、件の〈マスター〉達も現時点では他に漏らすつもりはない様なのでそれで良しという事にしてある。

彼らには〈マスター〉の行動を縛るつもりはないし……そして何より、〈マスター〉の行動を縛るなんて簡単にできる訳がないと理解しているから。

……特にこの一年で〈マスター〉の無軌道ぶりに振り回されてきた特定の管理AI達チエシヤやキャラピラは深くそう思う。

何せ、彼らにとつてこの〈Infinite Dendrogram〉を開始してからの一年という期間は……そのまま彼らと〈マスター〉との激闘にして奮闘の期間でも

あつたのだから。

「いやー。本当に。……この一年間、色々あつたねー。うん、二人が言う通り公式イベントは少なめにしておいて正解だったかもね」

「当然だ。特異なイベント催し物はエンブリオの進化の刺激になり得るが、今はまだその時期ではないし、この世界の広さやティアンとの関わりもあるのだから、各々が自らの足で世界を切り拓く充足感も十分だろうからな」

「もう数ヶ月もすれば、第六形態に進化したエンブリオも増えると推測できるから、その後は少しの間、イベントラッシュユ〜！」

「できれば我々に損害の少ない様なイベントを頼みたいのだが……」

「色々と期待薄じゃないかなー？ それは……」

戦闘に関する公式イベントがある度に、各地の広域殲滅能力を持った〈マスター〉の被害を一身に受ける管理AI自然環境担当5号、キャタピラーがそう言うが、双子は軽くそれをスルーする。

……どの道、イベントがあろうとなかろうと〈マスター〉達は殲滅していくし、そういったイベントが最も効果的であるのだから、改善の必要性は低いと判断したのだ。

そうして、管理AI達はそれぞれが思い思いに一年間の苦勞を分かち合ったり、苦勞

話を語っていたりしたのだが――

「――そういえば十一号、そのイベントの事で少し頼みたい事があるのだが」  
「ふむ。要件を聞こう、四号」

話を切り出したのは管理A I 4号、〈U B M〉担当のジャバウオック。

公式イベントで〈U B M〉を扱う事は珍しくない為、今回もその件に関する事柄だと、そう思っていたのだが。

「ああ、ちよつとしたセツティングを依頼したくてな。――今から半年後に『ハーフアニバーサリー』イベントをやろうと思つてな」

「ちよつ、どういう事さ、ジャバウオックっ!? ハーフアニバーサリーイベントとか初耳なんだけどっ!？」

「十三号に同意だ。説明を要求する」

何時も以上に唐突なジャバウオックの発言に驚く管理A I達。

それもその筈。ハーフアニバーサリー……つまり、半周年の時期に特にイベントを行う予定なんて元々ない。



それどころか、その時期——リアルの時節で言うとも一月近辺はクリスマスイベント、年越しイベント、正月イベント、節分イベント、バレンタインイベントと予定されているイベントが目白押し、先程のトゥイードルデーの言葉を借りれば「イベントラッシュ」の時期にドンピシャなのだ。

当然、イベントとクエスト担当の管理AIであるトゥイードルダムとトゥイードルデーに余裕のある時期ではなく、新たなイベントを組み込むのは……不可能ではないが、厳しい物があるのも事実だった。

「ああ、言葉が足りなかったな。イベントと言ってもこれは非公式イベントとしてやる予定なのだ。来るアニバーサリー——超級進化誘発干渉の先駆けとして、〈マスター〉達を測る為にな。その時期ならば第六形態へ進化している者もそれなりの数に増えていると予測されているし、実際に〈SUBM〉を放つ前に予習をしておく事は大事だろう」

「超級進化誘発干渉——災害の先駆けとして放つのであれば、それなりの格のモノが必要となるだろうが、選定は済んでいるのか？」

「勿論だ。〈SUBM〉の代替として出すのに相応しい——〈SUBM〉の前身、あるいは雛型と言うに相応しくデザインされた神話級の〈UBM〉を出すつもりだ。その性質上、準備時間が必要な為既に投下されているが、契約で行動を縛っているから行動を起こさせる時期を選ぶ余裕もある」

「……もう投下されてるならその時点で事後承諾にならないー?」

「そこはあ、ジャバウオックの権限の内ですから、よろしいのではあ?」

「ふむ、そういう事であれば問題はないだろう。確かに満を持して〈SUBM〉を投下しての失敗は避けたいからな」

「でも、準備時間が必要つて……チャージ? それとも——」

「——後者だ。何せ、あれはジョブで言う所の將軍職が最も近いからな。配下を揃えなければまともな力は発揮できまい」

ジャバウオックのその言葉に、口にこそ出さないがそれは珍しい……とチェシャは考えた。

何故なら、〈UBM〉とは絶大なる個と我を持つ唯一のモンスター。

殆どの〈UBM〉はその一個体で完結している者ばかりで、周囲の環境を利用する様な固有スキルや自身の眷属を生成、強化する〈UBM〉はあれど、自分以外に戦力UBMを依存する形の〈UBM〉というのは殆ど存在していなかったからだ。

だが、その珍しいタイプの〈UBM〉がここで放たれる……と言うのは決してあの世界に住む人々にとっての吉報ではありえない。

何故なら、それは間違いなくジャバウオックが〈SUBM〉の代替に相応しいと判断

した極悪な〈UBM〉に違いないのだから。

それも、大量の配下を従える將軍タイプの〈UBM〉ともなれば……考えられる未来は唯一つ、その最後は〈UBM〉が準備時間で作り上げた軍隊と、マスター人型範疇生物とティアン生物の軍隊とのぶつかり合いとなるだろう。

果たして、その被害は一体どれ程の物になるというのか……

「不規則に現れ、固有の能力を持つ〈UBM〉による影響も進化には必要ですからね——  
ところで、一番大事な事を聞いていないと思うのですが？」

「何だ？」

「場所——その小型神話級「災害」〈UBM〉とその軍勢が踊る舞台ですよ。その目的と能力特性からすればか相應しい場所はかなり限定されると思いますが、如何されるのでしょうか？」

「ああ、その事か。それは既に決まっている」

そう、既にその〈UBM〉が投下され、近い未来に猛威を振るう場所の選定は終わっている。

〈マスター〉の活動の大きさ、各国上位〈マスター〉達のエンブリオの進化の速さ、想定される戦場の選択肢。

〈マスター〉と肩を並べるティアンの精強さやその〈UBM〉の能力特性等を鑑みれば

……選択肢は一つしか残っていないのだから。

「『ハーファニアバーサリー』イベントは天地で行なう事とする。他に何か質問があれば後でまた聞くとしよう」

その言葉を最後に、その話題はそこで終了となった。

他の管理A I達も……それこそ、人々の被害について気にしていたチエシヤだって、そうなってしまったら流石に再度追及する事などできよう筈がない。

そもそも、他の管理A I達にとつてはジャバウオックが太鼓判を押す特別性だとは言え、神話級〈UBM〉自体はそこまで注視する様な存在ではないし、今回はトウイードラムとトウイードルデイーに話こそ通したが、非公式イベントだというのもあつてその内容は殆どがジャバウオック一体の手で行われる物だったから追及する必要も感じなかつたという事情もある。

そして、それこそチエシヤだって、諦観染みた事を考えている途中だったのだから。何故なら。

「(……まあ、天地ならば最終的に何とでもなる……かな?)」

——投下される場所が、〈マスター〉もテイアンも、少しだけ他とは違う、極東の島国

だったからに、他ならなかった。

ジャバウオックが自信を持って投下する、神話級の〈UBM〉と天地に跋扈する修羅達との戦争。

それに一抹の不安を思いながらも、彼もまたパーティを楽しむ事を再開するのであった――

T  
o  
b  
e  
N  
e  
x  
t  
E  
p  
i  
s  
o  
d  
e  
………

# 間章終了までのキャラクター紹介・十オマケ

□ ハマスター・エンブリオ

◇

名前：アバターコテツ

名前：リアル信国勝のぶくにまきる

年齢：28

メインジョブ：【刀匠】（鍛冶師派生剣鍛冶系統派生上級職）

サブジョブ：【鍛冶師】【剣鍛冶】【高位鍛冶師】【採取師】【採掘師】【記者】

エンブリオ：【金土銀灰 カナヤマヒコ】

所属：“組織”所属。Dendrogram・Information・Network

rk所属特派員

備考：理君おさむ——ジーニアスの親代わりの保護者。

“組織”に属する青年で、とある施設より救助された理少年を引き取り、共に暮らし

育ててきた頼れる兄貴分。

割とロマンを求める傾向があるので頼り過ぎはいけなないと理少年も自身を戒めているとかないとか。

〈Infinité Dendrogram〉に誘ってきた張本人であるが、ジーニアスが楽しく遊ぶ事を重視している為、ジーニアスやアスカのサポートを重点において活動している。

本人曰く、ヤバい事件は以前「組織」の仕事でやった修羅場だけで十分だ、との事。その発言通りかどうかはともかく、実は理少年を引き取る数年前まではそういった修羅場の前線で働いていた……のだが、とある事件でとある事件で負傷してしまい、以後は後方で慣れない雑務と格闘していた。

古くから名の残る刀工信国の流れを継いでおり、刀剣類の扱いや目利き、そして鍛冶技術には相応以上のリアルスキルを有している。

アバターネームと〈Infinité Dendrogram〉での生業となるジョブはそこからチョイスした様だ。

感覚の誤差が少なくなる様にアバターも髪色や瞳の色を茶髪碧眼に変え、目つきが少し柔らかくなっている以外はリアルを準拠している。

〈Infinité Dendrogram〉でのプレイスタイルはどちらかと言えば

ば世界派であり、エンブリオを含めたジヨブビ構成はそこそこの典型的な生産型の様に見える。

……が、確かに生産もそこそやってはいるが、廃人レベルのプレイ時間を使って何をやっているかと言うと、その大半がコネ作りと情報収集に終始している。

“組織”の仕事を忠実にこなす為に、今後の快適なプレイの為に、そして何よりもジーニアスを助ける為に。

今日もコテツは「カナヤマヒコ」から回収した希少鉱石や宝石を賄賂にコネ作りに励むのであった……！

最も、現在は長期出張中なのだが。



名前：アバターアスカ

名前：リアル斎藤明日香

年齢：26

メインジョブ：不明

エンブリオ：【授契天使 メタトロン】



所属：〃組織〃所属

備考：理君おさむの親代わりの保護者。

三人家族の母親役をしている女性。男共が家事はちよつとした手伝い程度しか出来ないからという悲しい事情もあるが。

ゲームにハマってしまっている男二人を甲斐甲斐しく面倒をみてくれたある意味影の功労者。

理少年の夏休みが終わってからは彼女も理少年が学校に行っている時間等にデンドロにログインする様になった。

しかし、それで日頃の家事全般が滞るといふ事はないのだから男二人は彼女に頭が上がりなかつたりする。

〃組織〃に入ったのは実は数年前——勝との劇的な出会いや事件が切っ掛けだったりするのだが、今後特に描写される予定はない。

実は何か特殊な力を持っているとかそれが関係した裏の世界の騒動に巻き込まれたとかそういう前日譚があつたりなかつたりするかもしれないがどちらにしろ間違いない描写されない。

〈Infinite Dendrogram〉でのプレイスタイルは世界派であり、短い時間ながらも楽しめているらしい。

特に「組織」の仕事として様々な情報を集めていくのに結構ハマっていて、〈マスター〉、ティアン問わずドライブの知識人と結構仲良くやっていたりする。

その仲間内で議論を交わす為にリアルでも色々資料を買い求めているとか。

〈マスター〉増加前から始まり、徐々に深刻さを増しているドライブ全体の飢餓について憂慮している。

◇

名前：烏丸葵

年齢：21

メインジョブ：【剣鬼】（武士系統派生剣武者系統上級職）

サブジョブ：【剣武者】【戦巫女】【舞剣士】【斥候】他

エンブリオ：【神威抜刀 トツカノツルギ】

所属：西白寺領客分

備考：天地で活動している四人組パーティのリーダー。

実はネカマリアル男な活発系美少女。アバターは僕っ娘黒髪ポニーテール剣客系。

ちなみに、作者曰くりアルのイメージはパーティの仲間達のエンブリオから読み取れ

るパーソナリティから「ギャルゲーのトゥルーエンドの後日談の主人公達」らしい。

ジーニアスが初めて組んだ身内以外の相手達で、何気にその身内とカシミヤを除けば今までの天地での生活で一番仲良くしている相手達。

リアルでも剣道をやっているのか、剣の腕では中々の物を持っており、ジヨブル構成も可能な限りそれを活かせる様に選んでいる。

〈Infinite Dendrogram〉でのプレイスタイルはどちらかと言えば遊戯派であり、得手としている刀剣型のエンブリオが出た事もあって素直にこのゲームを楽しんでいる、ある種普通に過ぎる「マスター」の一人。

ちなみに、彼女<sup>彼女</sup>らのパーティーは正式に大宮をホームタウンとしている様だ。

名称：「神威抜刀 トツカノツルギ」

〈マスター〉：烏丸葵

TYPE：エルダーアームズ

能力特性：切り札

到達形態：V

スキル：《八拳剣》《蛇比礼》《沖津鏡》

モチーフ：日本神話における神剣の総称 “トツカノツルギ”

紋章：鎮座する直剣

備考：そこそこありふれている長剣型のアームズ系統のエンブリオ。

武器としての基本性能、ステータス補正、そして固有スキルにバランス良くリソースを割り振っている色々な意味でスタンダードなエンブリオ。

しかし、その分スキル特化型のエンブリオと比べて固有スキルが弱いのかと言うとそうではなく、現在3つある固有スキルのどれもが一つで戦況を変えられるポテンシャルを持った破格のアクティブスキルである。

それぞれ『超高威力万能単体攻撃』『持続式広範囲防御障壁』『瞬間範囲完全反射結界』の、強力だが全く別種のスキルを両立させるその絡繰りは……その固有スキルすべてが“切り札”だからである。

つまり、それぞれが単発のアクティブスキルであり、一度使用したスキルは24時間使用出来ないという大きな制約を抱えるが故の事だったのである。



名前：レイン・リーヴァレー

年齢：21

メインジョブ：〔祭祀〕（祈祷師系統上級職）

サブジョブ：〔治療師〕〔給仕〕〔儀礼官〕〔祈祷師〕〔探索者〕他

エンブリオ：〔安穩静殿 エレクテイオン〕

備考：四人組のパーティのメンバー。

実はネナベ<sup>リアル女</sup>。アバターは栗毛で笑顔を絶やさないゆるふわ系イケメン。

烏丸（リアル）の幼馴染、だけど多分その設定が描写される事はない。

〈Infinite Dendrogram〉でのプレイスタイルは世界派であり、パーティを組んで行動している時以外は大体町内でのクエストをハシゴしては何らかの小物を報酬代わりに貰って「エレクテイオン」を飾ったりしている。

どちらかと言えば気弱で内気な性格だが、この世界では優しい性根を思う存分発揮している様だ。

ビルドは完全にサポート特化。エンブリオも戦闘には全く向いていない為そういう性分なのだろう。

実は烏丸がもつとこの世界に傾倒する様に画策している。



名前：弥生

年齢：20

メインジョブ：【剣豪】（剣客系統上級職）

サブジョブ：【剣客】【死兵】【剣士】【剣聖】他

エンブリオ：【永劫時転 エイヴィヒカイト】

備考：四人組のパーティのメンバー。

実はリアル女ネナベ。アバターは銀髪で小柄なクール系イケメン。

烏丸（リアル）の通っていた剣道場の後輩、だけどきつとその設定が描写される事はない。

（Infinite Dendrogram）でのプレイスタイルはどちらかと言えば遊戯派であり、デンドロにインする時は大体仲間内の誰かと一緒に組んで行動している。

見た目や雰囲気に対して人懐っこい性格をしており、好奇心も旺盛だが空気は読めるのであまり出しゃばらない。

ビルドは典型的な前衛剣士であり、味方補助・防御に優れたエンブリオを用いる事でパーティ全体の支援する事も可能。

しかし、エンブリオの固有スキル発動に必要なMPが足りないので結構ポーション等

の回復アイテムに頼りがち。

ジーニアスを参考にして【退魔師】でも取ろうかと考えていたりする。



名前：エリーシア

年齢：22

メインジョブ：【大陰陽師】（陰陽師系統上級職）

サブジョブ：【陰陽師】【結界術師】【符術師】他

エンブリオ：【暴慥竜 タラスク】

備考：四人組のパーティのメンバー。

実はネナベ<sup>リアル女</sup>。アバターは司祭服を着た包容力のある青年系イケメン。

烏丸（リアル）の従姉、だけどおそらくその設定が描写される事はない。

〈Infinitite Dendrogram〉でのプレイスタイルはどちらかと言えば世界派であり、リアル過ぎる五感やティアンの人達との交流を経て本当に現実なのかそうでないのか日々煩悶としている。

パツと見優しくてコミュ力のあるお喋りお兄さん。しかしパーティ内では一歩引い

た位置からパーティの仲間を助ける役目を自分に課している。

その性格やビルドを語る上で外せないのは特大のデメリットスキルを有するエンブリオである【暴慥竜 タラスク】。

その固有スキルによつて他者を殺傷する事を自ら禁じており、ビルドも本来は魔法攻撃も可能な【陰陽師】系統を主に習得しているが、彼の場合は完全に補助特化として扱っている。

それでも才能があつたのか、それとも自ら選択肢を狭める事で対応が良くなったのか【タラスク】の防御性能も相まってパーティの大黒柱としての役目を十分に果たせている様だ。



名前：モヨモト

年齢：16

メインジョブ：【大戦士】（戦士系統上級職）

サブジョブ：【戦士】【武士】【大武士】【修行者】【狂戦士】【開拓者】他

エンブリオ：【極天霸道 ハジユン】



備考：ジーニアスが武闘大会「若葉の乱」本戦第一回戦目で戦った相手。

アバターはリアル準拠の少年と青年の狭間な年齢。黒髪に目つきの悪い灰瞳で相手を睨んでいる様に見える。

実はあの武闘大会が始まるまでずっとソロで活動していて、【宝櫃】も亜竜級モンスターをソロで討伐して手に入れた強豪だった。

その一カ月で培った戦闘技術も元々の戦闘に関する才覚も決して低い訳ではなかった。

だが悲しいかな、彼の戦闘技術は基本的に大して戦闘技術なんて望むべくもないモンスターであったし、彼のエンブリオはそれによるゴリ押しを許容できる程にはその状況に最適であったし、それについて指摘してくれたり手本になれる様な仲間も居なかった。

しかし、一回戦による瞬殺劇による敗戦後は意識を切り替え、積極的に周りの猛者の技術を吸収する事でどんどん強くなっている様だ。

〈Infinite Dendrogram〉でのプレイスタイルはどちらかと言えば遊戯派であり、基本的に討伐クエストを受けてモンスター狩りに明け暮れる毎日。

たまに知り合いのクエストに同行する事もある。どの道戦闘以外の仕事はない。が、前衛としては一流以上の仕事ができる。

しかし戦闘狂という訳でもないようで決闘にはあまり興味はないらしい。  
 ジーニアスは彼のエンブリオはステータス補正特化型だと思っっているが……本当は  
 スキルに対するリソースもかなり割かれている。

◇

名前：植田明

年齢：46

メインジョブ：【連闘士】（闘士系統派生上級職）

サブジョブ：【戦士】【武士】【闘士】【罾狩人】【巧罾狩人】【狩人】【密偵】

エンブリオ：【苦鍛窮宮】ダイダロス】

所属：〈月世の会〉天地支部所属

備考：武闘大会「若葉の乱」本戦参加者。

大会後の打ち上げで各々でフレンド登録する事を提案した人。

老いて尚猛々しく元気になる系おっさん。若い頃は何らかの武術をやっていたんだ  
 とか。

そんな人なのに〈月世の会〉の信者。アバターも名前も書くまでもないがリアルに準

扱っている。

〈Infinite Dendrogram〉でのプレイスタイルは勿論世界派。全盛期の活力で動けるし娘と遠慮なく一緒にできるあの世界を終の住処と決めたとか。決めるのはまだ早いですよ。

エンブリオは直接戦闘には殆ど役に立たないのに決闘に結構参加している天地にそこそこ居るエンブリオに頼らず自身の技量だけで戦う系修羅。決闘にクエストに布教に若人の指導にと日々が充実している。

◇

名前：植田瞳

年齢：14

メインジョブ：【影】（隠密系統上級職）

サブジョブ：【隠密】【忍者】【上忍】【毒術師】【旅人】他

エンブリオ：【夜隠外套 ニュクス】

所属：〈月世の会〉天地支部所属

備考：忍者の里で出会った少女で植田明の娘。

勿論と言うべきかこの娘も〈月世の会〉の信者。

〈マスター〉の【忍者】の中では珍しい忍んでいる【忍者】。

口数少なく、物静かで自分の意見もあまり主張しないのが玉に瑕。

リアルでは盲目の上身体が弱く、その為世を儚んで〈月世の会〉に入信していた。

その為この世界に来てからは大はしゃぎ……はしてはなかったが内心では非常にテンション高く憧れ(?)の【忍者】になったが、同じ〈マスター〉の【忍者】なのにINJNAな同期達を見てやきもきしていた様だ。

それもあつて後輩たちはちゃんと育てると言葉に出さず意気込んでおり、指導クエスト等は積極的に請けてくれる(【忍者】ギルドにとつて)ありがたい人。

〈Infinite Dendrogram〉でのプレイスタイルは当然世界派。父親と違って布教は殆どしていない。

エンブリオは一言で言うとうと気配や音、臭い等も消せる透明マント。光と闇属性に対する耐性も持っている。



名前：イーズ

年齢：不詳

メインジョブ：【大魔術師】（魔術師系統上級職）

サブジョブ：【魔術師】【賢者】【司祭】【学者】【探究者】【闇術師】他

エンブリオ：【神秘極槍 オーディン】

所属：〈妖精女王FC〉

備考：レジ<sup>委</sup>エン<sup>應</sup>ダリア<sup>国</sup>から〈アクシデントサークル〉に飛ばされてやってきた変態を隠している変態。

〈マスター〉としては珍しい小人系のアバター。妖精の様な羽根に緑髪で空を往く姿は正に妖精に見えるとか見えないとか。

アバターの作成は会心の出来だったのだが、滲み出ているかもしれない変態性を隠し切るのは足りなかったかもしれない。

【妖精女王】様が居なかったら多分〈Y L N T 倶楽部〉に入っていただろう。

〈Infinite Dendrogram〉でのプレイスタイルはどちらかと言えば遊戯派であり、【妖精女王】様の為に、【妖精女王】様の治めるレジエンダリアの為に身を粉にしてクエストを請けている。

現在は遠く離れた天地の地に居る事を同行者のカインやジーニアス等には悟らせずとも内心悔やんでいる。

ビルドは完全に西方の魔法特化型ビルド。

本人も魔法に関する適性<sup>センス</sup>を偶然にも有していたらしく、エンブリオの力も相まってレジェンダリアでは屈指の実力者だった。

名称：【神秘極槍 オーディン】

〈マスタ―〉：イーヴ

TYPE：エルダーアームズ

能力特性：魔法構築、魔法解析

到達形態：V

スキル：《ミームルの瞳》《大神の叡智》《古のルーン》《狂<sup>オー</sup>える贄<sup>テイ</sup>の魔法<sup>ン</sup>》

モチーフ：北欧神話における主神にしてルーンを見出したとされる神 “オーディン”

紋章：血を流す神

備考：短槍型のアームズ系統のエンブリオ。

アームズ系統ではあるが、武器としての機能はあまりなく、杖の代わりの様な物である。

その真価は魔法の行使という一点にあり、それぞれの固有スキルが魔法スキルの解析、制限を無視した魔法スキルの構築、そして自身が行使する魔法スキルの強化、とマ

スターと同じく完全に魔法に特化したエンブリオとなっている。

また、固有スキルの応用で事前に構築・チャージ・詠唱を完了させた魔法をエンブリオにストックしておいたり、構築してある魔法スキルに更に魔力を上乗せしたりととにかく魔法に関してでは自由度が高い。

必殺スキルはオーデインがルーンを見出した際の出来事の再現なのか、自身の最大HPを削り、その削った量に比例して魔法スキルの威力を極限まで高める物。

この必殺スキルを使用する際は魔法スキルに必要なチャージや詠唱をある程度無視して魔法を発動する事ができる。



名前：カイン

年齢：不詳

メインジョブ：【高位魔法槍士】（槍士系統派生魔法槍士系統上級職）

サブジョブ：【槍士】【魔法槍士】【疾風槍士】【土術師】【陰陽師】他

エンブリオ：【若枝穿槍 ミストルティン】

備考：レジエン<sup>変態</sup>の<sup>国</sup>ダリアから「アクシデントサークル」に飛ばされてやってきた修羅。

20代の青年に見える金髪のアバターだが老練とした雰囲気纏う強者。

割と天地に飛ばされてきたのを楽しんでいるがイーズの手前あまりそういう様子は見せない大人な人らしい。

実はリアルでは妻子持ち。しかも「組織」と何らかの関係があるのだからか。

〈Infinite Dendrogram〉でのプレイスタイルは世界派であり、積極的にクエストを請けて回っていたりする。

一応〔妖精女王〕国家元首を崇めるイーズと出会ったのも反乱者を狩るとあるクエストが切っ掛けであり、それからはエンブリオの共通項やリアルの年齢が近いとかで仲良くなっていた。

ビルドはそこそこありきたりな魔法戦士型のビルドであるし、合計レベルも突出して高い訳ではない。

しかし、それでも彼を強者たらしめているのは卓越した戦闘技術……リアルスキルがある故だろう。

名称：【若枝穿槍 ミストルティン】

〈マスター〉：カイン

TYPE：ルール・アームズ



能力特性：??

到達形態：V

スキル：《神詐ギユルく誑惑ツイ》《神持ルつ神咒ン》《神刺ホす妖枝ズ》

モチーフ：北歐神話において何者にも傷つけられない光の神、バルドルを貫き絶命させたヤドリギの枝 “ミストルテイン”

紋章：何かを貫いている細い枝

備考：槍型のアームズ系統のエンブリオ。

固有スキルにややリソースを偏らせており、ステータス補正もそこそこに武器としても攻撃力以外の装備補正はなく耐久力も少ないエンブリオ。

だが、リソースを偏らせている固有スキルも方向性はバラバラなのはマスターが色々とやってみてみたい”と思っていた故か。

基本的に下級の時点で習得していた三つのスキル——感知無効化、魔法適正に魔力強化、敵手防御無視、を強化していく形で進化している。

それぞれの固有スキルは間違いなく強力なのだが、発動と持続にコストを要する等デメリットも目立つらしい。

◇

名前：エメラダ・オーシャン

名前：桑木雫

アバター年齢：25

メインジョブ：【船長】（船員系統上級職）

サブジョブ：【船員】【指揮官】【司令官】【海賊】【探索者】他

エンブリオ：【操海魔船 ヴェパル】

備考：グランバロアに属しているマスター。リアルで理少年と同じクラスでデンドロを続けている珍しい子。

最近やつと頼りにしていた船員達が復帰して内心凄くほつとしていたらしい。

クラスの女子達のまとめ役みたいな子であり、途中の学年からやってきて速攻で孤立していた理少年の事を多少は気にしていた。多少は。

理少年とはデンドロの話をよくする仲となっているが、実は理少年のその際のテンションの高さに少し早まったかもしれないと今では思っている。

〈Infinite Dendrogram〉でのプレイスタイルはどちらかと言えば遊戯派であり、海賊RP——と言ってもグランバロアに所属する清く正しい(?)海賊船を操るワイルドな女船長をやっている。

特にエンブリオが大型の戦闘艦なのもあり、ビルドも完全に船員指揮に特化している……のだが。

完全に指揮に特化してしまつたあまり本人の戦闘能力は殆どなく、一緒にやっているティアンの船員達の練度もそこまで高い訳じゃないので特別な船員クラスメイトの友達が居ない間はかなり戦闘がきつかつたのだとか。

◇

アバター  
名前：ヤマト

リアル  
名前：敷島真

リアル  
アバター年齢：20<sup>9</sup>

メインジョブ：【剛槍武者】（武士派生槍武者系統上級職）

サブジョブ：【闘士】【剛闘士】【武士】【槍武者】他

エンブリオ：【剛力帯 メギンギョルズ】

備考：天地に所属しているパーティ名〈ジハート・ラグナロク聖戦の終焉〉のメンバーの一人。

実はリアルでジーニアス君と同じ小学校の子だったようだ。

ちなみに、アバターの姿は黒髪黒目で長身のゴリゴリマツチョメンだが、リアルでは

典型的な眼鏡のガリ勉君みたいな子らしい。

勿論アバターでは眼鏡を掛けていない。

〈Infinite Dendrogram〉でのプレイスタイルは遊戯派であり、基本的に深く悩まず考えずな脳筋キャラの様に振舞っている。敗北を気にせず突撃あつるのみの脳筋っぷりは逆に気持ち良いかもしれない。

戦法もそれに準じたステータスとエンブリオの力を活かした力押しを基本としており、〈聖戦の終焉〉では切り込み隊長として最前衛でばりばり戦っている。

その戦法が果たしてリアルが小学生故の技量や思考の限界なのか、それともそう振舞うロールプレイなのか、もしくは自身に発現した〈エンブリオ〉を最大限生かそうとした結果なのかは……本人しか知らないだろう。

……ちなみに、そんなデンドロ口内では粗野なキャラだがリアルでジーニアス君と遭遇した時は普通に礼儀正しく接してくれたそう。

名称：【剛力帯 メギンギョルズ】

〈マスター〉：ヤマト

TYPE：エルダーアームズ

能力特性：力

到達形態：IV

スキル：《神力剛腕》《神力付与》

モチーフ：北歐神話における大神ツールが所持していた力帯 “メギンギョルズ”

紋章：光輝く腕

備考：モチーフ通りの力帯型のエンブリオ。装備部位はアクセサリ。

その能力特性もモチーフに勤めて準じている単純な物で、即ち唯々使用者に “力” を与える物。

ステータス補正もSTR・END・AGIが全体的に高い物理型でバランスタイプのエンブリオ。

ただし、アームズタイプとしての力はあまりない（多少の耐性を付与する程度）。

固有スキルはSTRを3倍化する《神力剛腕》とHPを消費して装備している武器の攻撃力と硬度と耐久力を数倍化する《神力付与》。

実はエンブリオの特性的にメインの筈の《神力剛腕》よりも武器の硬度や耐久力を上げる事で槍や棒を立派な盾や凶器に変えられる《神力付与》の方が有用だと思っているとか。

〈ジハード・ラグナロク聖戦の終焉〉

天地の慶都を中心に活動する〈ハマスター〉とティアン混成のパーティ。

その能力は天地らしく戦闘特化……ではなく、実は割と余程特殊な事でなければやれる能力はあるのだが、本人達の気質が戦闘に依っているので主に戦闘系の依頼や決闘で活動している。

所謂半固定パーティであり、各々の都合で一緒に動いたり動かなかつたりするよくある半固定パーティの動き方と言える。

メンバー：

【鬼武者】 ああああ：【魂霊探 ラグズ】という、探知・感知能力を有するエンブリオを保有する。

〈ハマスター〉にしてリーダー。勇者っぽいキャラ性を諦めきれず魔法戦士みたいなビルドを目指して何故か【鬼武者】になった。

【疾風槍士】 輪廻丸曲輪：【風精大風 ジン】という、暴風を巻き起こせるエンブリオを保有する。

〈ハマスター〉でありムードメーカー。大雑把なエンブリオだけど戦闘能力ではパーティ内でヤマトと双璧を成す。

【大山賊】 sealer：【覚知魔眼 クトウルフ】という、遠視・透視・幻視能力を持つ義眼のエンブリオを保有する。

〈マスター〉兼ボケ役。【鑑定士】も取っていた。理由はお察し。

【剛槍武者】ヤマト：上記の通り。脳筋キャラが皆に受け入れられて凄く楽をしている子。

【剣豪】迦楼羅瑠璃：ティアン。→みたいな奴らが集まって心配だったから指導役を買って出てくれた聖人みたいな人。

実質サブリーダー。まだ未熟な〈マスター〉達に合わせて気軽にジョブリセットしてレベル合わせたりする。

そんな所まで設定していたが特に覚える必要はないかもしれない。



名前：アキラ

年齢：17

メインジョブ：【高位巫女】（巫女系統上級職）

サブジョブ：【司祭】【巫女】【巡礼者】【僧兵】【修道士】他

エンブリオ：【戴天魔性 ダーキニー】

備考：慶都と一緒にクエストで組んだ〈マスター〉の一人。

銀髪金眼の清楚な美少女のアバターの〈マスター〉。

〈Infinite Dendrogram〉でのプレイスタイルは遊戯派であり、一緒にクエストで組む裏で実は黒い事を考えて……いたかもしれないしなかったかもしれない。

まあ、今は犯罪を行うつもりは毛頭ないのですが。

そんなのに件のクエストにおいては実はある意味一番の被害者枠。

ビルドはエンブリオを除けば普通にそこそこ優秀な支援・補助役であったのだが……

レベルに見合わぬ火力ですぐヘイトを稼いでピンチに陥る人とか、何も考えず脳筋突撃かまして状態異常食らって倒れ伏す人とか、足並みを揃える事を全く考えない速度狂だとか、そもそも規格外だとかのせいでめっちゃ苦労していたりした。

多分クエストが貢献度システムだったらMVPだった。



名前：イダテン

年齢：24

メインジョブ：【通天飛脚】（飛脚系統上級職）



サブジョブ：【飛脚】【走者】【斥候】【従軍記者】他

エンブリオ：【神速輪天 イダテン】

所属：〈Dendrogram・Information・Network〉所属特派員

備考：慶都で一緒にクエストで組んだ〈マスター〉の一人。

茶髪で長身痩躯の男性アバターの〈マスター〉。

〈Infinite Dendrogram〉でのプレイスタイルはどちらかと言えば世界派であり、主に〈DIN〉で働く走り屋の青年。

合計レベルこそ300を越えていたが、実は戦闘経験はあまりなく、殆どはジョブクエストで経験値を稼いでいたある意味剛の者。

当然ながらパーティの連携など全く経験がなく、とりあえず間引きクエスト——モンスターを大量に狩らなければならぬクエストなのだからモンスターを探さなければ、と思ってしまうたのがある種運の尽き。

AGIはあるんだから回避盾に徹していれば良かったものを、とにかくモンスターを集め探そうとそのAGIと疾走に特化したエンブリオの力をふんだんに使ってフィールド中を走り回ってモンスターを引き連れて来る始末。

注意してからは流石に同じ事は繰り返さなかったが、やっぱり攻撃能力の無さは如何

ともしがたかかったようだ。

パーティメンバーで案を出し合った結果、最終的に味方の輸送役に落ち着いた。



名前：鶴太坊

年齢：不詳

メインジョブ：【混沌】トリックスター（道化師系統派生超級職）

サブジョブ：不明

エンブリオ：【覚醒進化 エヴォリユーション】

所属：天地討伐ランキング1位。他不明

備考：慶都で一緒にクエストで組んだ〈マスター〉の一人。

凝った美丈夫のアバターの〈マスター〉であり、現時点の〈マスター〉の中では非常に数少ない超級職の一人。

その上、天地の討伐ランキングに名を連ねている為、非常に有名。しかし遭遇率は低いんだとか。

〈Infinite Dendrogram〉でのプレイスタイルはおそらく世界派

であるが、その神出鬼没さから普段は何をやっているのかはよく分かっていない。

たまに気まぐれに現れ、気まぐれに「マスター」を助けたり助けなかつたりするらしい。ジーニアス曰くただの浪漫派。

ビルドに関しても不明だが、超級職である【混沌】による非常に高いステータスと様々な攻撃方法、そしてエンブリオによる多様なスキルを惜しんだり惜しまなかつたりする、今の「マスター」の水準からすれば規格外と言えるレベルの実力。

慣れぬ連携に悪戦苦闘する他のメンバーを前に何故か満足そうな表情をしていた。

トリックスター  
オーヴァークラウン  
【混沌】：道化師系統派生超級職。

【超道化師】とはちよつと趣の変わった方の超級職。

多彩な道具を使った状態異常スキルや軽業、錯乱スキルを得手とし、就職条件もある程度は判明している【超道化師】とは違い、固有スキルや就職条件が殆ど不明である。

だが、そのジョブに就いている者が多彩なスキルを使用する所が目撃されていたり、【王】系統に比肩し得る高い非常に高いステータスを誇っている等の情報はある。

その事から、もしかしたら【混沌】は【王】と【神】の特性を併せ持つ超級職——高いステータスと、自由度の高いオリジナルスキル作成能力による正に「混沌」の様な何が出てくるか分からないジョブなのではないか。

識者達の間ではそう噂されているが、その真相を知っている者は【混沌】に就いてい  
る本人だけだろう……………

……と、いう事になっている。

所で、全く関係ないけど進化と道化って字面が似てると思いませんか？



□へティアン



名前：西白寺春香

年齢：12

メインジョブ：【光華武者】（華武者系統上級職）

サブジョブ：【華武者】【斥候】【軽劍士】他

役職：西白寺領大名次女

備考：ジーニアスが武闘大会「若葉の乱」本戦第二回戦目で戦った相手で、おそらく

現時点のジーニアスのデンドロ口生活で一番深く関わった人物。

真面目な努力家。「陰陽頭」の娘だと言うのに魔法系のジョブに対する適性が全く無かったのをかなり気にしていた。

実は周囲からはもつと気を抜いていいのに、と思われていたが打てば響く様なその性格が気に入られて客分達にも良く訓練や指導を付けて貰っていたりした事もあり、ティアンの同年代の中では実力は高い方だった。

無自覚系修羅。

当作品の（現時点での）ヒロイン候補。……かもしれない。恋愛要素があるのかと言われると未定ですけど。

〈マスター〉の増加後は武闘大会に出場させられたり、〈UBM〉との戦闘に連行されたりと悩む隙もない程のハチャメチャな道中だったが、同年代かそれ以下で自分よりも強い子との出会いに感じる所があったらしい。

特に〈マスター〉の中でも長く接してきたジーニアスの事を少し気にしていて、学園寮へ行った後から文通を開始した。

現在は天地の学園で様々な事を学ぶ為に慶都の寮で過ごしている。天地の学園はそれはそれで〈マスター〉達との日々とも比較できる程に凄いらしい。



名前：西白寺泰央

年齢：39

メインジョブ：【陰陽頭】（陰陽師系統上級職）

サブジョブ：【陰陽師】【結界術師】【占術師】【符術師】【式神術師】【神祇官】【大陰陽

師】【高位占術師】

役職：西白寺領大名。【陰陽師】ギルド長。

備考：大白宮の都、西白寺領を治める大名。

天地に覇を唱える大名の一人であり、大名達の中では保守派であり、南北に領地を持つ【超忍】【巫女姫】らと同盟を結び近隣の大名を牽制している。

隔絶した能力を持つ超級職に就く者であるが、【陰陽師】系統の性質からして実は直接戦闘はそこまで得意ではないとの事（それでもカンスト武芸者程度なら軽くあしらえるが）。

尤も、得意としている占術を用いてほぼ常に最善手を取れる彼の前に多少の不得手な  
ど無いも同然なのだが。

しかし、その占術を用いてすら家族の機嫌を直す方法は分からないのだとか……

我が子を思つて躊躇いもなく千尋の谷に突き落とす系修羅。

〈マスター〉増加後はリソースの膨大な増加により占術の精度が落ちるトラブルがあつたものの、そのトラブルや世界中の混乱の中でも自身や家族、大白宮の者達にとつてどう動くのが最善か常に考えていた。

結果として、大白宮は〈マスター〉歓迎の意を表し、様々な優遇措置を取っているが……それがどの様な未来へと繋がるかは、いまだ彼の占術を以てしても占う事はできない。

それはそれとして気にしていた次女とある〈マスター〉が接近しているのも、それはそれである子の幸せの為ならば、と思つている。



名前：竜胆直寿

年齢：34

メインジョブ：【鎧武者】（武士系統派生上級職）

サブジョブ：【武士】【格闘家】【拳士】【気功拳士】【脚士】【剣武者】【双剣士】

役職：西白寺領客分。〈マスター〉増加前天地決闘ランキング22位↓現時点ではラン

ク外

備考：〈神造ダンジョン〉への案内役を務めた歴戦の猛者。

若い頃に手に入れた伝説級特典武器〔全刃鎧装 シューベルト・ソーン〕を手に堅実な実力を持つ武芸者。

当然ながら最大の武器にして防具である特典武器を扱った戦闘が最も得意であるが、実は剣も槍も弓も棒も一通り扱える。

20代前半の頃は荒れていたらしい。旅の最中に武器を持たずに敢えて賊に狙われる様になっているのはその時の名残りだとか。

各国を巡る武者修行の旅を終え、天地に戻り、西白寺領に招聘されて一つの場所に留まる様になってからは落ち着いたとの事。

さわやかな笑顔の裏で修羅。

〈マスター〉増加後はまた向上心が湧き上がって来たらしく訓練にも力が入っており、泰央氏にも助言を賜り超級職への道を探っている。

〈マスター〉達がレベルアップやエンブリオの進化により力を付けていき、最近決闘ラッキングからも落ちてしまったが、これも己の実力不足と不明を恥じ、〈マスター〉の研究にも興味を持ち始めたのだとか。

とりあえずの目標は先日負けてしまったつい最近までまだ若輩だと思っていたジ―



ニアスに対するリベンジ野試合。

◇

名前：不動藤十郎

年齢：85

メインジョブ：【鬼神武者】（武士系統派生鬼武者系統超級職）

サブジョブ：【武士】【剣武者】【劍客】【劍豪】【鬼武者】他

役職：西白寺領客分。天地決闘ランキング12位

備考：ジーニアス達に野試合のマナーについて説教したお爺ちゃん。

若い頃はジーニアス達や蔓延るへマスターへ以上に無法をして周囲に迷惑を掛けていたんだとか。

天地ならば良くある事らしい。鬼の血が入っていたのも関係している。……かもしれない。

剣術と神通力を以て戦う正統派（？）な超級職。

その神通力で死角を塞ぎ、種族変更系の常として耐性やステータスも高い為純粹戦闘力では大白宮最強。

最近は若い者に指導や稽古を付けたたり、隙を見てモンスターを討伐しに行ったりと修羅としてはある種らしい余生を過ごしていた。

超級職目当てで首を狙ってくる輩もここ数年は全然居なかったし。

合理的修羅。昔は超級職の座を巡って血で血を洗う戦いを繰り返していた。

〈ハマスター〉増加後は間違いなく、何か〃が起これと察し、基本的に大白宮を長く離れずに活動している。

見込みのある大白宮の〈ハマスター〉には手ずから指導したり稽古をつける事もある。

名前：エイル・ミーシュルン

年齢：827

メインジョブ：【賢人】（学者系統上級職）

サブジョブ：【学者】【魔術師】【探査者】【幻術師】【幻影術師】他

役職：【学者】ギルド所属

備考：レジェンダリア出身の〈ハマスター〉馬鹿なエルフ。

物心がついた頃が丁度〈ハマスター〉の伝説が増え始めてきた時期だった事や、師匠が特に〈ハマスター〉について詳しくあった事もあり、どんどん〈ハマスター〉沼に自分からは

まり込んでいった。

今では立派に伝説上の存在である〈マスター〉についての学問である『マスター学』を修める権威の一人。

幾度も繰り返したフィールドワークと長年蓄えた知識によつて、彼女よりも『マスター学』に精通しているのは師である数代前の「大賢者」以外には居ないだろうと豪語しているのだとか。

それでも未だ知識欲は留まる所を見せず、西に〈マスター〉が居ると聞けば高価な竜車で向かい、東に〈マスター〉の影在りと聞けば全速力で船を漕ぎ海を渡る程の〈マスター〉馬鹿。

歴史に登場する〈マスター〉の数は多くないが、その中でも特にキャット一族が好きでその行動や伝えた知識などを一々プロファイルしている程。だって一番色んな情報を与えるティアンの世界にも有難い〈マスター〉だからね！

〈マスター〉増加後はそりゃあもうテンション爆上げで〈マスター〉の紋章を見つけては突撃見つけては突撃を繰り返していたら短気な〈マスター〉に殺されそうになったので流石に少しだけ自粛した。少しだけ。

それでも隙があれば〈マスター〉に突撃して色々話を聞いたり、その対価に多少の助力をしていたり話を聞けなくても助力をしてくれたりするお助けお姉さんエルフ。

数ヶ月以上を掛けて中央大陸をゆっくりと横断し、現在は七大国の中でも唯一の島国である天地のへマスターについて調べている途中。

当然ながら、調べた情報は兄弟弟子達や師匠の後継者達とも共有中。学問とは共有し合う物でもあるのだし。





□ ??? 天野理／ジーニアス

夢に微睡む最中の、浮ついたような感覚の中に、僕は居た。

この心地よい感覚はどちらの世界でも、それ以外でも変わらず僕を穏やかに包んでくれている。

起床時間まではまだそこそこ時間が空いている為、この至福の時間は自分一人だけで甘受できる。

目を瞑りながらもその事に頬を緩め——微睡んだ意識の中で、今までの事を回想する。

今までの、短い短い人生を——そして、その中でも大部分を占めるかの世界、へ Infinite Dendrogram での出来事を。

……………強敵達の事を。

——隔絶した、特異なる“力”を持った相手が居た。

極光を纏う名劍。初めて戦った絶大な力を持つ〈UBM〉の一体、【極光劍精　ラスリルビウム】。

彼我の相性差や作戦もあつて何とか勝利できたものの、あの時点の素の実力差は認めずにはいられない程で、常であれば勝ち目なんてないと言える様な相手だっただろう。

無慙なる時の流れを象徴する様な固有スキルを有する、樹精の〈UBM〉、【虚樹鏑香　ホロウラストル】。

同じ様に、相性差を以て戦いに挑んだ筈なのに、未知の、強力に過ぎる力によつて容易く敗走させられた強敵。

……そして、何処か〈UBM〉と似た様な感覚を覚えさせる、現在は天地最強の〈マスター〉との名声も名高いあの鶴太坊さん。

その力の全容は数日一緒に戦つた程度では計れる物ではなく、おそらく唯モンスターを殲滅するだけであれば、彼一人でも十分に余裕があつただろうと確信できる程の強者。

……他の〈マスター〉と比べても別格の力を持つていたあの人に関しては、それ以外にも同じ雰囲気を感じた事があるんだけども——まあそれは今はいいかな。

——こちらの世界には殆ど見られない、*魔法*に長けた相手が居た。

それは例えば、魔法の国、幻想の花園レジェンダリアからやってきた妖精の（ハマスター）、イーズ。

本人の才覚とエンブリオの力によって、超級職の魔法すらも的確に操り万難を排する、僕が知る中でも数少ない強力な魔法使い。

そして、大白宮を治め、天地の【陰陽師】達の頂点に立つ——【陰陽頭】西白寺泰央さん。

戦闘は得意ではない、と当人は言っているけども、それでもどの部類の陰陽術であろうとも他の上級職の人達をも容易く凌駕し、闘技場の舞台では不動さんとも戦り合えるその実力は、あの超級職を世襲でただ継いできた訳ではないという事を感じさせる。

——武術も、そしてあの世界ならではの術法も組み合わせ戦う、*“戦技”*に優れた相手が居た。

大白宮の二枚看板、泰央さんの懐刀である鬼の血を、鬼の力を宿した【鬼神武者】の不動藤十郎さん。

鬼の身体能力に妖としての神通力を、人としてジョブスキルを通じて戦う戦巧者にして、超一流の剣士を兼ねる大白宮屈指の武芸者。

他にも、（ハムスター）とは思えない程にその道に手慣れている猛者である、カインさん。

エンブリオの力を、魔法を、己が持つ戦闘技術を融合させるその様は……僕の戦い方の理想形だと自分では思っている。

——そして、今思えばそれ以降の僕のあの世界での生活の転機となった武闘大会で出会った、力を、技を競う戦友達。

基礎能力ステータスに優れる僕よりも、二回り以上も高いステータスを誇っていた強敵、モヨモト。

あの武闘大会では隙を突いて快勝出来たけども、次に出会った時にはステータスだけでなく、戦闘技術も想像以上に向上していた驚いた……負ける訳には、いけない。

——そして、カシミヤ。

非常に珍しくも、同年代でありながら天地の武芸者達の中でも突出した剣術を抜刀術を操り、幾度となく一緒に味方としても、敵手としても戦い合った相手。

他の強敵達以上に、負けたくない相手。

……誰も彼もが、並々ならぬ、容易くやらせてくれない強敵達ばかりだ。

才があり、力があり、技があり、運があり、機がある。

十全とそれらを磨き、鍛え上げてきた強者達ばかりなのだから、それも当然だ。



その大半が、今の僕では到底勝てない程の相手だという事を、認めざるを得ないだろうと思う。

悔しくも思うが、それは間違いない事実だと僕自身だつて納得している。

そう、今の僕では勝てない相手だという事を。

だから、僕はもっと強くなりたいんだ。

今の僕よりも、もっと、もっと。

強く、硬く、素早く、巧みで、賢く、上手く——そう、きつとなれる筈だから。

力を、魔法を、技術を、戦術を。

鍛え上げ、育て上げ、磨き上げ、練り上げて、きつと高見へ……彼らの所まで、行ける様に。

いつか、絶対に勝てるから。

絶対に、勝てる様になれる程に——強くなるから。  
何故なら——

何故なら、僕は——天才<sup>ジーニアス</sup>なのだから——

◇  
◇  
◇

◇

◇

◇

□ 主人公

名前：<sup>アバター</sup>ジーニアス  
<sup>リアル</sup>名前：あまのおさむ  
名前：天野理

年齢：9

メインジョブ：【結界術師】（陰陽師系統派生下級職）

サブジョブ（下級職）：【退魔師】【陰陽師】【劍武者】【従魔師】【光術師】【風術師】【隠密】

サブジョブ（上級職）：【劍鬼】（武士系統派生劍武者系統上級職）【影】（隠密系統上級職）

エンブリオ：【至光天 アダムカドモン】

キャラ紹介：当作品の主人公である養殖天災児。

とある研究所から “組織” に救出され保護されてきたジャンル違いっぽい人工的な天才。

才を持つ物。

ハイエンドとしての才能は現時点ではそこまで発揮されていない。

学校ではその天才性を無駄に発揮して無事に孤立していた。

最近はずっと改善傾向にあるらしい。少しずつ。

家では親代わりである保護者の明日香と勝を相手に穏やかな日常を送っていたのだ

が……〈Infinite Dendrogram〉と出会った事で、その日常は変貌を遂げた。

〈Infinite Dendrogram〉での彼は、一言で言えば無邪気に〈Infinite Dendrogram〉での全てを楽しもうとしている子供。

コテツ達と共にその深い世界観を楽しみ、もう一つの世界としてティアンの人達との交流やクエストを積極的に受け、〈マスター〉としてエンブリオの進化に一喜一憂し——そして何よりも全力で“強く”在る事を望んだ。

それは子供らしい顕示欲や征服欲と言った物ではなく——己の、人工的な天才である自分の才能ならばそれが出来るのだと当然の様に信じ込んでいるからだ。

それは言わばローガン・ゴッドハルトと比べても間違いなく上回るであろう程に、自分の才能と言う物に絶対の信を置いているからだ。

才能があるからとは言え現状で勝てない相手が居るといふ事も認識しているし、最終的な勝利の為であれば如何なる手段も辞さないというのはある種ローガンと似ているとも似ていないとも言える部分ではあるが。

そんな彼の〈Infinite Dendrogram〉でのプレイスタイルはどちらかと言えば世界派であると言える。

彼にとって〈Infinite Dendrogram〉は間違いなくもう一つの現

実と言っても過言ではない——そもそも彼にとつては、現実リアルですらもへInfinite Dendrogramへ出会うまでは半年程度しか確りとした意識を持つていなかった為、現実感が薄いという理由もあるのだが。

自身の才能を遺憾なく発揮できるかの世界の事は非常に好意的に考えてはいる。

ちなみに、例の研究所から出て約半年、「組織」の病院から退院してたったの四ヶ月という時期にへInfinite Dendrogramという（ある種の）劇物と出会い、無事ゲーム廃人沼に突入しようとしている。

尤も、それ以前から、病院に居る時から情操教育の為に大量の娯楽書籍漫画を与えられ、更には過保護な保護者達が学校での事を気に病んで流行りの娯楽遊具ゲームを結構な量買いつえたり、恩人のお姉さんから大量のゲームを預けられたりしていたので、仮にデンドロ口に出会わなかったとしても似た様な道を辿っていたかもしれない……

それを考えれば、現状はデンドロを通じて友人が出来かけているのでまだ健全な方だろう。………多分。

ビルドは器用貧乏なジョブの取り方をしているのを本人の才覚とエンブリオによる基礎ステータスの高さで補っている。

また、現時点では珍しい特典武器持ち。

伝説級特典武器、「極光天輪 ラスリルビウム」の《極光剣》を用いた攻撃魔法の連打

は現時点でも威力だけなら上級職の魔法特化ビルドの攻撃魔法に匹敵する強力な攻撃だ。

他にも《全主権限》によるジョブスキルを組み合わせた必殺技は幾つもあり、その数は108個あるとかないとか。

名称：〔至光天 アダムカドモン〕

〈マスター〉：ジーニアス

TYPE：ボデイ

能力特性：全能&??

到達形態：V

スキル：《光天使の身体》オールド・アヴァター《全主相応》オールド・オーダー《全主権限》オールド・グレイス《全主恩寵》

モチーフ：神の似姿にして神に最も近いと言われる存在、 “アダムカドモン”

紋章：真円の中に描かれた十字架

備考：世にも珍しいTYPE：ボデイのエンブリオ。

ただし機械だのスライムだとの違ってボデイとしての特異性は比較的高くないのは  
ご愛敬。

よくマスターに地味だ地味だと言われる。必殺スキルでは見てろよ……！！

マスターの基本的な戦闘力を支えるいぶし銀な活躍はしている、はず。

エンブリオの進化速度は実質初日組の準廃レベルのログイン頻度を鑑みて、野試合等で何度かデスペナしている事を考慮するとやや早い方。

エンブリオのリソースの割り振りは少し偏ってはいるがバランス型に近く、ステータス補正にも固有スキルにも共にリソースが割り振られている。

日記では全く言及していないが、天使なので実はアバターが無性になっており、性別が関係する状態異常を完全に無効化する（「魅了」「性別転換」等）。





脈〉の山肌に鳴り響く。

それを成している、超越者同士の戦場の中心に居るのは一人の人間——否、人間範疇生物である鬼と、全長にして100メートルはあろう巨軀を誇る一匹の黒鱗を携える龍。

黒龍——【黒竜王 ドラグシュバルツ】が少し魔力を込めれば大地は崩れ、岩山が隆起し、石礫が爆散し敵に飛翔する。

そして、その巨大にして長大な肉体全てを彼自身の《竜王氣》で覆い防護を万全とし、その長軀を活かし敵手を圧死せしめんと迫る。

その技能、スキル 能力値ステータス——共に古代エンシェントレジェンダリー伝説級の〈UBM〉に相応しい強大さを誇る物だ。

そして、敵手である鬼——人間における超越者の証である超級職、【鬼神武者デモニック・サムライ】のジョブに就く不動藤十郎もそれに負けてはいなかった。

ステータスこそ【ドラグシュバルツ】に劣り、地の利も、体格差による不利も、《竜王氣》にも苦しめさせられてはいても、その戦いは伯仲しているのだった。

【ドラグシュバルツ】が山脈を利用し攻撃しようとするれば、地を蹴り空を蹴り、神通力にて中空からその発動の際を突き。

その長軀で直接叩き潰そうとすれば、唯一勝っているAGIと彼本人の見切りにより容易く回避される。

それどころか、下手な攻撃をしたら途端に攻撃スキルも交えた鋭い一撃で《竜王気》すらも諸共に鱗を切り裂かれる始末だ。

むしろ、〔ドラグシュバルツ〕の攻撃は一発も僅かにすら命中しておらず、〔鬼神武者〕の斬撃が幾度となくその鱗を切り裂いているという現状を見れば、殆どの人は勝利の天秤は〔鬼神武者〕の方に傾いていると考えるだろう。

尤も、一撃も食らっておらず、逆に何度も有効打を与えている——ただその程度で〔ドラグシュバルツ〕を……齢1000を越え、逸話級から古代伝説級の〈UBM〉にまで上り詰めた古強者を斃せるという道理は全く無いのだが。

『そらー！ そらそらそらそらどうしたあー！』

「ぬう………！」

山を削り、大地が爆ぜ、草木は荒れ果てながらも——戦いは終わらない。

既に戦闘開始から数時間を越える長い時間が経っているながらも、その戦いの趨勢は一見どちらかに傾いている様には見えない。

何故なら——未だに双方が無傷のままであるから。

『動きが鈍って来たんじゃないか?! そんなんで俺を斃せると思ってるのかよお!』  
 「うるさいのう……儂はまだまだ三日は戦えるんじゃないか?」

幾度となく交錯し、攻防を重ねていく一人と一匹の超越者。

しかし、何度も直撃を受けて血を流している筈の「ドラグシユバルツ」の姿には——  
 一切の消耗が見られない。

それどころか、戦闘が長引くに連れて……少しずつ、少しずつではあるが彼の黒龍の攻撃の頻度が増してきているのが見て取れる。

それを成すのが——《暗黒螺旋》。古代伝説級の〈UBM〉たる「黒竜王 ドラグシユバルツ」が持つ固有スキルの一つだった。

戦闘時に自身が接する大地からエネルギーを汲み上げ、それを自身の体内で高速で循環させる事で生命力や魔力を超高速回復し、破壊された部位をも重大な物ですら数分も待たずに完全に回復させる、「ドラグシユバルツ」が頼みとする有用なスキルの一つであ

る。

エネルギーを汲み上げる事で一時的に戦闘能力ステータスを強化する事も出来るため……この様な長期戦は、むしろ彼の黒龍の最も得意とする戦法の一つでもあった。

更に、このスキルの副次的な作用として汲み上げたエネルギーを自身の栄養とする事や、循環させたエネルギーを利用する事で彼は数か月……いや、数年であろうと休まずに戦い続ける事すらも可能としている。

その様なスキルを有する「ドラグシユバルツ」を破る為の手段はそう多くはない。

多数で入れ替わり立ち代わり継続戦闘を行う？ それとも《暗黒螺旋》を越える超経戦能力を手に入れる？

それは非常に難しい。彼の黒龍は古代伝説級の〈UBM〉。リソース的にも、それを越えた経戦能力と言うのは世界中を見回して、神話級の〈UBM〉を含めたとしても両手の数にも満たないだろう。

ならば、どうするか。

当然、選択肢は一つとなるだろう——そう、切り札、極大の超火力によつて、回復も再生もされる前に殺し尽くす。

それしかないのだが——

「こいつの大技——《アラミタマ荒魂》は知っている！ 40年前のアイツだ！ 大丈夫、あれなら耐え切れる筈だ！ だから後は——」

その切り札について相手が既知であるならば、何の意味も持たないのだが。だがそれも当然の事だ。

「ドラグシュバルツ」は修羅の国とも呼ばれるこの天地の国の、その中でも高位の武者達の修行場としても名高いこの〈千踏山脈〉でずっと生き永らえてきたつわもの兵なのだ。天地の武者者達の大まかな戦術は既に殆ど把握しているし、一度でも戦った超級職超越者についてはその詳細までも記憶している。

その記憶が言っているのだ——これならば、負けないと。

そう、眼前に居る「鬼神武者」が——一人だけであるならばの話だが。

『ぐうっ!?!』

打撃、衝撃。

見えず、感知もできなかつた不可視の鉄槌——圧縮空気による弾丸、風の魔法による物だ。

《竜王気》の減衰もあり、ダメージこそ微小に留まっているがその物理的な衝撃により僅かに体勢が崩れ、【鬼神武者】による追撃を防ぐ事は適わない。

故に——

『オオオオオオオッ!!!』

——全力の石礫の散弾を、空気弾が来た方向へと出鱈目にでも乱射する。

石礫とは言っても、その礫の一発一発が直径1メートルを超える巨大な物だ。

着弾した大地は抉れ、木々は薙ぎ倒され、不本意ながらも更に周囲が荒れ果てていく。だが——だが、相手に命中した手応えは今回もまるで得られなかった。

（不味い——不味い不味い不味い。《荒魂》の一撃だけならなんとかなるが……こいつはどうだ？ こいつの大技は——どれだけの威力になる!?!）

【ドラグシュバルツ】は、外面では今も威嚇を続けながらも内心では酷く葛藤していた。

何せ、この牽制のダメージだって——間違いないく熟練の魔法職のそれそのもの。

それでは、その不可視の術者の最大の切り札の威力は——どれほどになる？

【鬼神武者】の様子から見ても、どう考えても——による、自身の討伐。

今は、その隙を作る為の準備期間と言った所だろう。

どうする？ どうやってあの術者を見つける？ どうやって相手の大技を耐え切る？ どうやって――

だが、そうやって「ドラグシユバルツ」が葛藤していた頃。  
件の不可視の術者――ジーニアスもまた、途方に暮れていたのであった。



□ 【風術師】ジーニアス

【アナウンス 尿意】

『うーん、やっぱり効いてないのう。坊、もうちょっと火力上げられんか?』

『無茶言わないでくれないかなー!? 今のアレだつて割と全力だったんだけど!』

ちよつとちよつと。相手硬すぎない? 「黒竜王」

現在僕は〈千踏山脈〉の上空でイグニスに乗りながら——不動さんの誘いに安易に乗った事を後悔しまくっていた。

いや、そりや僕だつて一人の少年、一人のへマスターだもの。そりや〈UBM〉に挑戦できるとなれば一も二もなく飛びつくというものだけど……

正直ここまで厄介な相手だったというのは予想外だった。

僕は古代伝説級の〈UBM〉なんて戦った事はない。しかし、実力ではそれを上回るであろう伝説級の「虚樹錆香 ホロウラストル」との戦闘経験もあり、不動さんと共に戦うなら十分勝ち目がある、と思っていた。

だが、相手はその予想を容易く裏切り、今となつても決着が着く気配は全くない。

それは一重に相手——「黒竜王 ドラグシユバルツ」の総合防衛能力の賜物だった。

あの巨体とステータスで大地を好き勝手不規則にのたうち回られては僕は勿論、不動さんだつて迂闊に攻撃する事はできない。



だと言うのに、まるで息をするように自然に地属性魔法を発動させて僕や不動さんへの攻撃も欠かさず、岩塊による甲殻まで携えて更に防御力を上げて来る。

下手な攻撃だと全周を覆う程の岩壁で防がれちゃうから不可視の風属性魔法に頼るしかないのも厳しい。

その上で、話には聞いていた物の初体験であるあらゆる攻撃が大幅に減衰させられる《竜王気》とあの竜特有の超再生能力。

不動さん曰く、一カ月間武芸者と戦い続けていた記録もあるんだとか。ちよつと意味が分からないよね……

そんな事を考えている間にも攻撃間隔をズラしながらも射程距離を延長した《ウインドハンマー》で攻撃を継続している。

自身を中心とした《隠匿結界》を展開して動き回りながら、攻撃魔法には《魔法隠蔽》——はMPの消費が厳しいからSPを使って「隠密」系統の《隠蔽》で代用。

僅かにでも痛打を与えながら不動さんを援護し、隙を見せれば風魔法の連打を叩き込みつつも「MP回復ポーション」の予備を消耗し続ける。

イグニスには不規則に旋回して貫いながらも熱感欺瞞して貫っている。正に盤石の体制だよね！

盤石の体制——なのけど……うん。僕の《看破》じゃ相手のステータスは見破れないけど、全然相手のHPが減っていないのはまあ分かるよね。

これでも《極光剣》を乗せて攻撃力を嵩増ししている筈なんだけど……おっと、大きな岩槍。方向は見間違いだけ。

——相手の攻撃には当たらないようにしている……けれど、こちらの攻撃も決定打にはまるでなっていない現状。

この状態は不味い。ひじょーに、不味い。何故なら——

『不動さん不動さん！ ちょっとこの流れは不味いと具申させて貰うよ！』

『ふむう？ 簡単に説明せよ』

『そろそろAFKの時間！』

『詳細に説明せよ』

『そろそろ僕の都合で向こうの世界に戻らなくちゃ行けないかも！ ……こつちで3時

間くらい！』

『それはいかなのう……』

そう。

何が不味いって、もうそろそろ僕がログアウトしないとヤバいって事なのだ！

何て言ったって10分くらい前から尿意のアナウンス出ちやつてるからね！ 遅く

てもリアルで10分……こっちでは後20分くらいでログアウトしなかつたら僕の尊

厳と勝と明日香からの視線が大ピンチだ！

そうでなくとも、リアルではもう直ぐ夕食の時間になりそうだからログアウトしなければならぬというのに……

もう戦闘開始してから10時間だよ10時間つ!? リアルだと3時間以上。こっちの世界の僕はそれくらい余裕で戦えるけど——〈マスター〉は一部の人以外は基本的に時間制限があるんだよ。

〈マスター〉の弱点をこんな形で突いてくるなんて……恐るべし、【ドラグシユバルツ】  
!!

だから——

『刻限は何時頃じゃ?』

『——後20分で』

『では、次の……次の次の次の儂の攻撃で行くとするかの』

『合点承知!』

つまり、そういう事になった。



■ 〈千踏山脈〉

先程から、更に幾度か攻防を重ねていた。

【鬼神武者】が与える傷は数秒で完全に治癒され、砕かれた極小の石礫の乱舞も、神通力による守護によつて防がれた。

全力で尾で薙ぎ払い、上空に飛ばれるのを見越して巨岩の腕で握り潰そうとしても、逆に巨岩を斬り裂かれて足場にされた為後退した。

相手の神通力による衝撃波を岩壁で防ぎ、地中に潜り振動を頼りに攻撃しても——そ

れすらも囷デコイ。痛撃を貰うに至る。

全く自分の思う様に行かない事にイライラしていたのだが――

（――来る！）

一瞬。ほんの一瞬で……【鬼神武者】から感じられる覇気が激増した。

空気が震える。鱗がひり付く。音が遠くなる。すべての感覚が――目の前の【鬼神武者】に集中せざるを得なくさせられる。

それはただの気迫、プレッシャーの仕業なのか――いや、違う。

それは宣言だ。

【鬼神武者】が持つ奥義――己の心身を鬼神キケンと化す、自己強化型の奥義である《荒魂アラミタマ》。それは、【鬼神武者】が行う……「お前を殺す」という殺戮宣言に他ならない。

ぎっ。

ぎっ。

ざつ。

この極限状況に適應したのか……やけにスローモーションで迫ってくる様に見える【鬼神武者】を相手に視線を外せずに居ながらも——黒龍の意識は、奇跡的にも別の所へ向ける事に成功していた。

(来る、来るんだ——間違いなく！ あの術師もだ！ あれなら、あの練度なら——あつちは突破できる！ だから、突破するならば——勝機は、術師の方だ！ それで、俺の勝ちだ！)

そう、経験からか、彼は——二人の人間の思惑を看破していた。

一人で足りないなら二人での同時攻撃による撃破を狙う。それが相手の唯一の勝機であるのだと。

その目利きも、己と相手の実力を、過不足なく把握できる眼力があつてのこそであり——そして、かの黒龍はその目利きにおいて強い自信を持っているのだった。

——尾や鱗程度ならいくらでもくれてやる。

——だが、この身はそう易々とは与えてやれねえ！

発動させられようとしていた魔力が束ねられるのを感じた。

『そこDAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA!!!』

即座に、自身の周囲の大地を隆起、そして魔力<sup>M</sup>の限り硬化<sup>P</sup>させる。

更に、「鬼神武者」の迫る眼前のそれを除き、即座に感知できた魔力の出所に向けて——  
——今までは僅かに抑えていた全速力で射出する。

狙うは——自身の直上！

渾身の力を込めたその力を込めたその一撃。

それは、超音速を越える速度で飛翔し、確かに彼の頭上数百メートルの位置を浮遊して

いた人影を完全に貫いた。

——そして、その姿が一瞬だけづれて、そのまま掻き消えた。

（——がつ、これは、【忍】——）

その人影の斜め右後方から。

莫大な魔力を込めた人影——少年が姿を現した。

——

『GURUOOOOOOOOOOOOOOO!!!』

全力防御。

《暗黒螺旋》によるエネルギー循環からの《竜王気》、可能な限りの大地を集めての岩壁、硬化土甲殻。

自身の持ち得る全てを使用しての完全防御態勢。

それによって、耐えきる事が出来れば勝機はまだあるのだと——信じて。



そして、魔法まで使用したそれは確かにギリギリで防御態勢の構築に成功した。  
 おそらくは術師側の不手際。流石に超級職に合わせられる速度を持ち合わせては居  
 なかったのであろうが——今はそれすらも天の助けと思う。

その結果は——



爆撃を思わせる暴威の踏み込みから来る、斬撃に鱗と土甲殻ごと深く断ち割られ。



幾重にも束ねられた名刀の如き竜巻に貫かれ、鱗の下まで切り刻まれ。

耐えきつ

『——《コンバージェンス・エクスプロージョン》』

何倍にも増幅させられた収束熱線によってその身体を貫かれ——身体の内側から燃え上がった。

そうして、彼の龍は声を出す事も出来ないままに絶命し……10時間以上にも渡るこの戦いは決着する事となった。



□〈千踏山脈〉【風術師】ジーニアス

勝った！ 【黒竜王】編完！

……つて、なつてたら良かったんだけどなあ。

実際、僕と不動さん、そして——リンとイグニスによる三方位同時攻撃は完璧に決まったのだけだ。

『不動さん不動さん？ 〈UBM〉討伐のアナウンスが流れないんですけど……それって【圧縮遺骸】……つて奴じゃないの？ ……何か他にも一杯<sup>ドロップして</sup>落ちてるけど』

そう、最後のリンとイグニスの合わせ技が直撃したのは良かったけど……その後の【黒竜王】は力尽きたようにその身を大地に横たえて——まるで普通のモンスターであるかのように戦利品を残して消えてしまったのだ。<sup>ドロップアイテム</sup>

サイズだけ小さくした蛇みたいな【全身遺骸】、じゃなくて【圧縮遺骸】っぽいのはあるけど、これは……

残されたのは戦利品とちよつと理解が追いつきたくない僕と不動さんだけ。そして

「うむ……実は坊には言っていないかったのじゃが——あやつには実はもう一つ固有スキルがあつたんじゃよ」

「……く、詳しく教えて？」

「一言で言えば脱皮——高速で自らの皮を脱ぎ捨て、更にその自身の抜け殻にも力を与える事で確立された自身の分け身を作るかなり厄介な能力じゃ。まあ、こうして与えられた力の分だけ戦利品は手に入るのは幸いかの？」

「……つまり、簡単に言うと」

「本体にはとつくのとうに逃げられていたという事じゃな！」

………

10時間も頑張った結果がこれとか、あんまりだ——っ!?

◇

◇

◇

◇

◇  
◇  
◇

11月21日（土）

今日から待ちに待った三連休！ やったー！

この期間も思いっきりデンドロするぞー！

……って思っていたんだけど、今日は午前中は明日香にハードを渡しているから、デンドロは夕食後から。

先週の一周年の時は大体僕が占有しちやっけたから、代わりにはならないけどもつ。

そんな訳で、それまでの時間は勝にストレッチを教えて貰ったり、攻略Wikiを見て〈千踏山脈〉について多少なりとも予習したり、掲示板を見回してみたり、後はモンス〇ーハン〇ーとかで暇を潰す事に。

連休用の宿題とかは、昨日の内に終わってるからねー。



一応従属モンスター用の身代わりアクセサリも用意はしてあるけど、ここは横着する場面では、ないよね？

と、そんな訳で〈群白森林〉を抜けてからはイグニスから降りて僕の足で行く事になったんだけど、別にそんなに悲観する事もないんだよね。

何と言ったって僕だって既に合計レベルにして400……にはちよつと届かない程度のレベルはあるし、AGIだってあの世界の常人の20倍近い発揮速度で高速移動する事だってできるんだから。

〈群白森林〉を出た辺りのモンスターで好戦的な種は少ないし、後はながーいながーい平原と草原と谷ともう一つ森林を突っ切ればもう〈千踏山脈〉はすぐそこだからね！

そういう所で不意に〈UBM〉とか野生の純竜級モンスターに遭遇したりしなきゃ全く問題は無いのだ！ うん、一回しかなかった！

……まあ、しかも可能な限りモンスターは避けて行動していたにも関わらず亜竜級のモンスターは結構な頻度で遭遇したし、中々時間は掛かったけど、時間的には想定内の範疇だから無問題！

よーし。明日からまた頑張ろう！

メモ：

とりあえず、この〈千踏山脈〉に生息しているモンスターはもう大体（有志の<sup>鹿</sup>人調べ）Wikiに載ってるから、印象的だったのと載ってないのだけ簡単にメモしておこうと。

デミドラッグ・ウォーガ  
【亜竜戦猪】

亜竜級。今日戦ったモンスターの中で一番面倒だった……

物理特化型の典型的な魔獣種。一度狙った獲物を凄まじい執念で突進しながら追いつく！

亜竜級の中でもステータスも高くなくて大柄でもないけど、結構数が居るから避けている内に複数に追い回されたり……

匂いで獲物を追っている事に気付くのが遅れちゃったよ。匂い消し重点！

【カラフル・ベア】

亜竜級。多分ステータスはSTR特化？【グレイト・ベア】の変異個体らしい。

通常の【グレイト・ベア】もでつかいし、ワンパンで岩をも粉碎するし、瞬発力はあつたんで……

ね！  
保護色使ってくるんだから厄介つてもんじゃないよね。僕には通用しなかったけど

デミドラッグ・スワローエッジ  
【亜竜刃燕】



亜竜級。亜竜級の癖に亜音速で空を駆ける殺し屋。

《剣速徹し》に似た効果のスキルを持つているらしい。何度か会ったけど直線速度だけじゃなくて旋回性能とかもかなり優秀そう。

的も小さいし、Wikiにあつた通りにこつちに向かつてきてたら即撃墜推奨かも。

〔グレイト・ロック〕

純竜級。すつごいでかい鳥！

……いや、うん。直上を通つたのを見ただけで別に戦つてないんだけど。

あんなのに連れ去られたら一溜りもないだろうなあ……やっぱリデンドロの空は凄  
い。



11月22日(日)

昨日の日記にも書いた通り、今日から本格的な狩りの始まり、わーい！

リンとイグニスだけを連れての気ままなソロ(?)狩りも割と好きなんだよね。

そういえば、今日一日狩ってちよつと思っただけど、水と火をなんとかできれば、後はアイテムボックスに調味料や料理を入れておけば美味しい物が遠慮なく食べられるのは嬉しいよね、何となく遠足気分。

僕は大白宮と慶都のお店以外はあまり詳しくはないんだけど（将都に居た時は大体修羅つてたし）、掲示板とかネット上にはデンドロの世界での食べ歩き・食べ比べ専用サイト専用スレ専用クランまであるんだって！

リンクを貼られてたの見た事あるからね。……中にはゲテモノっぽいのもあったけどね！

そういうのとか今回みたいなのを体感するともっと高性能なアイテムボックスが複数欲しくなるんだよね……その為にも、もっと稼がないとね？

ちなみに、余談だけどデンドロの世界での料理——いや、《料理》は所謂センススキルという奴で、元々リアルで料理ができなくても【料理人】やその類型ジョブに就けばスキルに従って料理が出来る様になるのだ！リアルと同じ方法でも普通に作れるけどね。

まあ、センススキルとは言っても、《料理》の場合スキルがサポートしてくれるのは料理に関する技術だけだから、作り方が間違っていたり、本人のセンスが壊滅的だったり、味覚が変だったりすると美味しい料理にはならないんだけどね……君の事だよマリー

！  
ジョブとしての「料理人」系統による料理の支援効果は料理の美味しさに全く関係ないのも、ある意味凄いいよね……

と、前置きがちよつと長くなっちゃったけど、今日は探査魔法なども用いて僕の方から積極的にモンスター狩りをしてみたよ。

成果はまあまあ良かったんだけど……三連休だから、つていうのは日本だけだから違うと思うけど、まあ普通に土日だから競合と言うべきか、僕と同じように狩りをしてる他の「マスター」やティアンをそこそこ見掛ける事になった。

この「千踏山脈」は未だにどの大名の領地にもなっていない、空白地に近い状態だから、もしかしたら天地の南側に領地を持っている大名の差し金なのか、それとも手頃な実力のモンスター達の根城だからか——うん、まあ大体後者だろうね。

天地の武芸者なら「マスター」に頼らずともその気になればここを開拓くらいできさうな物だし。話に聞く「境界山脈」とか「厳冬山脈」程でもないしね。

それで、今日の所は見掛けた「マスター」の中には特に知り合いは居なかったから軽く挨拶だけしていたんだけど、なんとティアンの武芸者の中には居たのだ。

というか、不動さんだった。

客分だから大白宮から動かないとばかり思ってたからびつくりしたよー。

どうやら、最近は「ハマスター」が増えてその働きのお陰で随分と暇が増えたから、時期を見て鍛え直す為に来たんだとか。

もしかして、先日野試合した竜胆さんもそれだったのかな？

どちらにせよ、その向上精神は見習いたいね！

大宮でまた会ったら、前回のお礼も兼ねて全力で野試合でも挑んでみようかな……？

メモ：

【黒土亜竜】

亜竜級の地竜種。でもなんかドラゴンって言うより龍！ って感じ。

局所的な地震を起こしたり、後は大体物理<sup>体当たり</sup>。ほぼほぼ狂暴なワームでは？

イグニスに見慣れてるとああいう龍にはちよつとびっくりするよね。

【赤炎純竜】

純竜級の天竜種。噂をすれば影のイグニスとは違う部類の【炎竜】じゃない炎龍。

でもインテリジェンスはうちのイグニスが圧勝だったね！

自分のスペックの押し付けしかなできないんじゃないや楽勝だよ！

……まあ、うちのイグニスみたいな事を野良の【赤炎純竜】がやってきたら凄くビビ

るけど。陽炎で回避とか覚えたからね最近。

【再誕 亜竜】  
リバイバル・デミドラゴン

亜竜級の地竜種。見た目はかなり小さい上に白い【黒土亜竜】だった。

特徴的なのは自然回復力と生存能力。真つ二つにしたのに双方が分かれて逃げるとかちよつと意味が分からないよね。

斬撃、打撃、刺突は一応効くには効くけど微妙。イグニスの炎か、僕とリンの光魔法で。

【ツインヘッドサーペント】

亜竜級の……海竜種？ Wikiに載ってなかった奴。

双頭の蛇！ ……つって一瞬テンション上がったけど、一瞬だけだったね。

見つけた段階で既にかかなり酷い状態で、それでも尚襲い掛かって来た。

変異個体、というより奇形つて言った方が近いのかな。余程の事がなければ、僕が何もしなくても長くは持たなかっただろうね。

あそこまで敵対的でなければ《従属契約》して【従魔師】ギルドに任せる手もあったんだけど……

◇

11月23日(月)

今日は祝日、勤労感謝の日！

うん、今日はかなり感謝したくなったね……

今日は三連休の最終日、なので割といつも通りの戦意を漲らせて昨日に引き続いて今日も狩りに励んでいたんだけど。

何処からその戦意を察したのか、ログインして少しして不動さんに補足されちゃったんだよね。

それで、何か用事でもあったのかなと思っていたら——「この〈UBM〉に挑戦してみないか」と……

その対象は、「黒竜王 ドラグシュバルツ」。〈千踏山脈〉に住まう二体の【竜王】の片割れ。

うん、三連休でテンション上がっていたのもあって二つ返事で承諾！

対象に関するある程度の情報は不動さんが知っているらしいし教えて貰ったから、これはいける！

……って思っていたんだけどなー。いや実際かなり有利に戦えてたと思うんだけど

ね？

やっぱり、流石は古代伝説級の〈UBM〉と言うべきか……うん、一筋縄では行かないなあ。

僕のステータスじゃまともに白兵戦をやるのも危険だし、攻撃魔法もろくに通らないとか……なにあのタフさ！

あと、あの《竜王気》も。初めて見たけどどうなってるんだろうアレ、うーらーやーまーしーいー！

【竜王】を狩るなんて、掲示板とかでも全然報告ないから、気分は一応知っていた筈なのに初見殺しを食らった気分だね……

イグニスもいつかあれを——無理かー。残念。

うーん、【竜王】って奴は皆あんなにヤバいのかなあ……そりゃ討伐されない筈だよ。さて、そんな「ドラグシユバルツ」戦だけど——結果としては勝利……勝利？ という結果に！ いえーい！

……本体には逃げられて、倒したのは分身抜け殻的な相手だったんだけどね。

ちなみに、あれは不動さんでもいつ本体が逃げ出したか分からないくらいだったんだって。うーん、最初は流石に本体だった……よねえ？ 僕も気付けなかった、不覚っ。

まあ、分身相手ですら僕と不動さん、そしてリンとイグニスの全力攻撃で漸く仕留め

られたというレベルだったから、もしかしたら本体だとかなーり危なかったかもしれないけどね！

あの攻撃、虎の子だったんだけどなあ……やっぱり【風術師】のレベルももつと上げなきゃね。

——とところであれ、【黒竜王】とか言っておいてあたかも【黒土純竜】の進化系でございーって顔してるけどあの自己再生能力とか分身とか【再誕亜竜】系統の特徴まで持つてるよね!?

汚いなさすが竜王きたない……

まあ、分身を倒しただけの価値があるお土産は手に入ったから良いんだけどね。うん、良いんだよ……!?

デンドロ口内で数か月以上掛けて貯めこんでいた手持ちの【ポーション】と【符】が相当露と消えたけど、収穫は十分だったんだからね……!

でも、やっぱり10時間越えはつーかーれーたーっ!

危ない所だった……

メモ:

【黒竜王の抜け殻】

『素材』



【黒竜王 ドラグシユバルツ】の残した抜け殻が縮小された物。

その総身を彼の竜の力で満たされており、《竜王気》のみならず、魔力、生命力あらゆる力を複合した非常に高純度なエネルギーを有している。

且つてはその身に宿したエネルギーを使用して彷徨っていたが、今はもうただの抜け殻である。

その身に残されている物は、彼の竜より分け与えられし力と、仮初の魂の残骸だけ。

【黒竜王 ドラグシユバルツ】

古代伝説級の〈UBM〉。

その能力特性は……再生、かな？

〈竜王気〉や多彩な地属性魔法も行使して来たけど、特に特徴的なのはやつぱりそれだよね。

高速再生、自動回復の類、それもかなり高度な物で不動さんがぼつさり斬り裂いたと思っても数秒後にはもう血も流れないからなあ。

創部の治癒だけでなくてHPも……抜け殻を見るに、もしかしたらMPやSP、そして疲労的な物まで回復してるかもしれない。

それに加えて脱皮(?)して分身だけ残して逃げたりするんだから始末に負えないよね……あの分身、ぶつちやけ他の〈UBM〉と遜色ないレベルだったし、連携して掛かつ

て来られたら普通にヤバかった気もするしね。

……あれ？ 血、出てたよね？ 割と最初から最後まで赤黒い血がどばーって出てたよね？

直ぐ地面に溶ける様に消えて行つてたけど間違いなく幾度となく斬り裂かれて血を流してたはずなんだけど――

血を流す抜け殻って何さ……!?

ま、まあそれはともかく！ 弱点と言えるレベルではないけど気になった事として……防御・生存能力の高さと比べて攻撃能力の低さが狙い目かなとは思ふ。

【ドラグシユバルツ】の攻撃手段は終始その巨体とステータスを活かした物理的な攻撃と地属性魔法だけだったからね。

勿論、脱皮と同じ様な隠し札がある可能性も否定できないのだけでも！ ……あるかな？ ないかな？

どちらにせよ、流石に今の僕の実力じゃちよーつと無理っぽいね。修行あるのみ！

To Be Continued……

## 第三十九話 刃と・刃と

□ ■ 刃、一本目

それは、とある臆病だった鬼の話。

そう。臆病だった鬼が……立派な鬼へと成長する、その鬼生の断片だ。



その者——不動藤十郎は、天地にあるとある鬼の血を受け継ぐ者達が住む集落で生を受けた。

鬼——それはモンスター<sup>テイ</sup>の種としての鬼ではなく、人型範疇<sup>ア</sup>生物<sup>ン</sup>の中の一部の亜人としてのそれだ。

鬼人種、そう呼ばれる彼らは特徴として他の人間と比べて力<sup>STR</sup>が強く、そして生命<sup>H</sup>力<sup>P</sup>が高い事が挙げられる。

就けるジョブも西洋の【魔術師】や東西を問わない聖職者系統のジョブに対する才能

は殆どないが、逆にそれ以外のジョブならば、特に物理戦闘職であるならばほぼ全てのジョブに適性を持つ武芸者としても優秀な種族である。

若干粗野な性格な者が多いのが玉に瑕だが、その様な者は天地において珍しいものではなく、むしろその戦闘力を歓迎される程でもあった。

だが、しかし……彼は違った。

彼は他の集落の鬼人種と比べて、特別何かが違うという事はなかった。

他の者よりも少しだけ注意深かったり、他の者よりも少しだけ思慮深かったり、他の者よりも少しだけ目端が利いた。

他の者よりも少しだけ武に関する才能があったり、だというのに他の者よりも少しだけ身体能力ステータスが低かったり臆病だったりもした。

そして、他の者達より、少しだけ考え方が違っていた。

それらは一つ一つでは、むしろ彼よりも尖った者が集落に居る程に些細な物だった。

だが、その幾つもの些細な違いは——鬼人種の男の習わしとして武芸を教わり、初めて集落の外で最下級のモンスターと戦った直後の夜に……それは彼の頭の中で、一つの考えを成した。

——怖い。

——死にたくない。

と、そう考えてしまった。

それも仕方のない事かもしれない。そもそも戦闘職として、モンスター相手と命の奪い合いをするのだ。

天地では、更に鬼人種では珍しい考えではあるが、全国的にみれば初めての戦闘を終えてから、もしくは戦闘中にその命のやり取りに恐怖してしまうという例も少なくない。

何せ、相手は最下級のモンスターだとしても、例えば一対一であったとしてもその戦闘能力はジョブに就いていない人間一人を殺すのに有り余る程の高さなのだから。

それが確かな殺意を持って、己を糧にせんと迫りくるのだ——生半可な者は、その「洗礼」の時点で自身が戦闘職に就く事を諦める程のものだ。

むしろ、戦闘中に恐慌状態に陥り、無様に屍を晒す様な事をしないだけまだ見込みがある、と言った所だろう。

勿論、それ自体がそんなに悪いという訳ではない。

戦闘職がこの世界に蔓延るモンスターや盗賊達の脅威から非戦闘職達を守るのと同じように、非戦闘職にだって戦闘職を支える役割があるのだから。

だが……彼はそれだけでは済ませなかった。

モンスターとの戦いに恐怖を覚え、自身の生存を脅かす者に怯えながらも、彼は更にこう考えたのだ。

——だから、死なない為に強くならなくては。

他国の者からすれば、まるで訳が分からない思考の変遷かもしれぬ。

それは、彼が天地の武芸者であつたからか、それとも鬼人種という戦闘を得意とする血を引く者であつたからか。

だが、少なくとも天地の者としては、そう不思議な思考ではなかつたのかもしれない。何故ならば——天地は、他称に曰く、修羅の国。

例え、非戦闘職として街中で生活していても……モンスターや大規模な賊からの襲撃のみならず、天地の他の領の武芸者との戦による危険まであれば、やはり自分の命は自分で守るのが何よりも重要だからだ。

何せ、ほぼ毎年か隔年で国の何処かで戦火が生じ、数十年に一度は天地の全領を巻き込む程の大戦に発展する程だ。

むしろ、戦でなくとも殺し合いをするのが天地の国の武芸者とも言われるくらいだ。……流石にそこまで発展する事例はそう多くはないが。

そして、その考えが天地の者としてはそう不思議ではなかつたとしても……彼自身はそこまで普通ではなかつた。

鬼人種としては若干低い方ではあるが、それでも通常の人間と比べれば間違いなく高い身体能力。

武の才能、戦術家としての才能、そして生き残る為の嗅覚<sup>危機感知能力</sup>。

そして、自身が生き抜く為の、硬い意思を携えた彼は、その時点で既に只の臆病な鬼ではなくって居たかもしれない――



彼がまず行ったのは、集落で一番の実力を持つ者<sup>鬼</sup>。その者が開いている剣術道場に入門し、自らの身体能力を、戦闘技術を磨く事だった。

彼の者を師と仰ぎ、ジヨブを――戦闘職を得る前に少しでも戦闘に対する備えをする為だ。

彼の者は寛容であり、入門するのにそう苦勞はなかった。

そして、幸いにも師は自身の経験を教訓として弟子達に話す事を好んでいた。

師は熟練にして隔絶した実力を持った武芸者である。その師が語る教訓は只生き抜く事を望んでいる彼にとっては値千金に類する物だった。

……他の鬼人種の弟子達はそれを退屈そうに聞いていたが、集中して聞いていたら、

それを熱心だと褒められた事もあった。

彼自身の才能も相まって、道場に入門してから更に時が経ち、ジョブに就き数年が経った頃には彼は師の一番弟子であると言われる様になったのは幸運の範疇に入れて良いのかは分からないが。

ジョブに、戦闘職に就いてからは、他の武芸者達と同じ様に近辺のモンスターの狩りに明け暮れる毎日を過ごした。

尤も、初めの頃は他の武芸者よりももつと安全マージンを確保したチキン戦法だと馬鹿にしてくるのも居たが……

数年も経つ頃にはその様な事を言ってくる輩は全くいなくなっていた。

——それを言っていた者達の内、半分程度は無茶なモンスターとの戦いや野試合、もしくは戦火によって命を落としていたから。

それから、何年も何年も何年も同じ事が続いた。

危険な（UBM）には極力近寄らず、領地同士の戦闘は避け、それでも国やギルドが求める様に可能な範囲でモンスターを討伐し続けていた。

感慨もないままに合計レベルは500に達し、更に力を増す為に自らの技巧をモンスター相手や命を賭けぬ闘技場施設を用いた決闘で人間を相手にして研鑽を積み重ねていった。



一度だけあつた天地中を巻き込んだ戦争には——彼が確認した時点で、最も勢力の強い領地に味方する事にした。

その結果はさておき……転機が訪れたのはそれから更に先。

師が久しぶりに自分を呼び出し、幾らかの近況や世間話に付き合わされた後に……こう言つたのだ。

「お前に私のジヨブ——【鬼神武者】を継いで欲しい」と——



師は——鬼人種の集落で一番の力を持つ【鬼神武者】は、彼自身が弟子入りした頃には既に加齢による身体能力ステータスの低下が発生する程度には、老齢だつた。

鬼人種の寿命は通常の人間よりは長く、更に師は【鬼神武者】の《鬼の生命》によつて更にその寿命を数倍化していても——その数倍化した寿命ですら賄えない程に、師の命脈は底を付きかけていたのだ。

それでも、《鬼の生命》の効果によりまだ数十年の余裕はあつた筈だが——しかし、師はこうしてその命脈が枯れる前に自身の後継者を見出した。

長い時間を掛けて多くの弟子達を教育し、自身の今までのコネを用いて巣立つた弟子

達の奮闘や成長の様子も把握し、そして——最も相応しいと考えた者を、漸く見出す事が出来たのだ。

当然ながら力を、自身が生き抜く為の力を求めていた彼にとって、超級職である「鬼神武者」の座は願ってもなかった程の贈り物。それを拒む事などあるはずがない。

高い生命力や《鬼の生命》はそうでなくても彼の求める物に合致していた為、その時点で「鬼神武者」をメインジョブに据えていた彼にとってはジョブ構成も全く変える必要がない程に、その提案は渡りに船だったのだから。

そうして——超級職、「鬼神武者」の譲渡は滞りなく、速やかに行われた。

師は自身の技を、力を途絶えさせず継いでくれた彼に感謝し、彼も自身の才を評価し、この世界においてどんな宝物よりも高い価値を持つであろう超級職の座を譲ってくれた師に深く感謝する。

嗚呼なんと麗しき師弟関係か。それはおそらくその場に他の無関係な者がいてもそう思ったかもしれない。

それほどに理想的な師弟と、その顛末であった。

——だから、彼は迂闊にも思い至る事が出来なかったのだ。

師が彼に課していた、最後の稽古に。

それは、彼が再び集落——【鬼神武者】のジョブクリスタルを有する、鬼人種の集落——から出てまたモンスター狩りの旅を再開し、【鬼神武者】のジョブレベルを上げようと考えていた、その時。

前方から集落の外から近付いてきた様に見えた武芸者が——彼に突如斬りかかって来た——

その後も、何度も何度も何度も、休む暇を与えぬとでも言う様に武芸者達は襲い掛かって来た。

その多くは同門、鬼人種にして【鬼武者】のジョブに就いている顔見知りばかり。兄弟弟子にして、幾度となくあの道場で、闘技場で、クエストで腕を競った者達。それらが——確かな殺意と執念を以て彼に襲い掛かって来たのだ。

……辛くも敵手を斬り捨て、窮地を脱した彼は、その時点で師が課した試練に、師なりの稽古の意図に……気付いていた。気付いてしまっていた。

最後の稽古、それは——【鬼神武者】のジョブを守り通す事。

超級職という、目指すべき頂点に至る限定の席。

彼は違ったが、普通の天地の武芸者であれば、喉から手が出るほどに——兄弟弟子を殺してでも手を伸ばさずにはいられない程に希求する唯一の席。

そして、それを手に入れる一番の機会チャンスとは一体？

超級職の座に座っている者に譲つてもらう？——否。そう簡単に手放される訳がない。

未だ見つからない超級職を手に入れる為に試行錯誤するか？——否。そんな物は遙か昔の「征夷大將軍」の埋蔵金を見つけるよりも難易度が高い物だ。そうそう手を出せる訳がない。

では、実力を以て相手を殺害し、強制的にその席から退かせて自分で座るか？——否。相手は超級職。その上級職までとは一線を画した圧倒的なステータスとスキル、そして超級職に至った才知を併せて鑑みればカンストした程度の実力で奇襲不意打ちが通用する者など殆ど居ない。

ならばどうするか——当然、代替わりした直後のステータスもスキルもまだ全く育っていない時期に殺す。

それが最も確率が高く……そして、それこそが彼が置かれている状況なのだ、気付いてしまった。

それを理解してしまった彼の動揺は如何程だったか——そうして。

その動揺のままに、彼は襲い掛かってくる敵手——兄弟弟子達を塵殺していた。



それから暫し、彼は人里離れた山奥にいた。

襲撃者からの追っ手を撒き、世間から離れる為だ。

危険から離れる為に更に危険地帯と呼ばれる様な場所で暮らす事になるとは、と苦笑もしたが、この選択はやはり自身が選べる選択肢の中で最良であったのは疑い様がない。

理由のひとつ目としては、確かにこの山奥に隠れ住むようになってからは襲撃者は全く来ていないという事。

二つ目は、この危険地帯に居るモンスターを自らの糧経験値として【鬼神武者】のレベルを上げる事ができる為。

自分が今狙われているのは超級職の成り立ての、一番弱い時期だからだ。自身が強くなれば、もう狙われることはない——そう自分を奮い立たせたのは何度目だったか。

また、山籠もりの準備は万端だったのも大きい。常に何があっても良いように【アイ

テムボックス」に様々な道具や保存食を大量に備蓄していたのが役に立つのだから、何でも備えておくものだ。

どうせ頼れるようなコネもないのだからと、彼はその山奥でモンスター狩りに明け暮れる事にした。

幸い、今までだつて何度か来た事のある狩り場でもある。存分に己を鍛える事ができるのだから、と……

……彼がその山から再び里に戻るまで、更に10年以上の月日が流れていた。

【鬼神武者】のジョブレベルは500を優に越え、最早並みの高位<sup>カ</sup>武<sup>ン</sup>芸<sup>ス</sup>者<sup>ト</sup>程度では相手にならないと確信できたからだ。

山のモンスター達も（UBM）を除けば苦戦する事がなくなつて久しい。

暫くは中立地帯である慶都で長い……長い旅の疲れを癒す事に決める。

……流石の彼も、【鬼神武者】に就いてからの激動の日々には辟易していたのだ。

まずはアイテムの補充と拡充か、自分が籠もっていた間の最近の天地の話聞くのも面白いかもしれない。

闘技場に参加して現在の己の力を図つてみるのも良いだろう、いつそ何も考えずに一日惰眠を貪るという選択肢も捨てがたい。

そして——その後は、また今までと同じ。

襲撃者  
 敵を殺し、モンスター 敵を殺し、己を鍛え研ぎ澄まし——今日を、明日を生き抜く。只それのみ。

何にせよ……今思えば考え辛いものではあるが、その時の彼は厭世的であつたのだ。間違いなく。

それが慶都でとある青年に声を掛けられ、結界による防備の整つたとある領に招聘されてから、また今までとは毛色の違う新たな鬼生が始まるのだが——それはまた別の話。



□ ■ 刃、二本目

それは、とある勇敢だった青年の話。

勇敢だった青年が、やがて天地に相応しき武芸者に成長する物語、その断片だ。



その者——竜胆直寿はとある天地で各村を回る〔行商人〕系統の両親の間に生を受けた子供だった。

彼は幼い時分から村と村の、集落と集落の、都と都の間を行き来する両親の背を見ながらも健やかに育っていく。

彼の両親はそれを同年代の子供達と遊ぶ機会を奪ってしまったのではないか、と危惧していたりもしたが……結果からすればその心配は取り越し苦労だった。

彼は、育っていくに連れて両親達や道を共に行く商人や武芸者達に強い感銘を抱く事になっていったから。

——皆は凄い。道すがら出くわすモンスターも野盗も一捻りだ。

——そして、商品を届けに行つた時の村々の人々の笑顔。僕も大きくなつたら——  
彼はそう思いながら育ちましたが……非常な事は何処の世にも在りうる物。

彼も順調に成長し、いざジヨブに就く為にジヨブクリスタルの場所まで行き……：自分に〔商人〕系統の才能がない事に気付かされてしまうのだった。



それは、天地に住む者ならば、稀によくある事ではあった。

両親のジョブ適性を引き継がずに、物理戦闘職関連のジョブ適性ばかりの子が生まれてしまうのだ。

有識者達の間では適性の隔世遺伝とか、天地に生まれた者の血のさだめだとか言われていたそれだが……実の所、彼や彼の両親にとってはそこまで致命的な問題でもなかった。

——【商人】や【行商人】になれないならば仕方ない。

——ならば、この適性を活かして武芸者になってモンスターを狩り、人々に貢献しよう！

当然ながら、ジョブの選択は彼にとっては自身が目指すものの為の手段に過ぎなかったから。

両親のジョブを受け継げなかった事は惜しくない訳ではないが……だからと言って、それを悔やみ足を止める程の事でもない。

両親も跡取り候補のその結果に多少は落胆したが、我が子の門出を祝わぬ親など親ではない。

今まで稼いできた資金リルを用いて装備できる限りの優秀な装備を買い与え、知人の武芸

者に鍛えて貰う事とし、再開の約束をしてまた行商の旅に戻る事になった。そうして、残された彼は――



凡その物理戦闘職に適性があるだけの事はあり、彼の武芸者としての才能は――天地の武芸者としてのまあまあレベルにはあつた。

戦闘にも意欲的であり、技術も、工夫も危機管理も相応にこなしていた。

自己鍛錬も、勉強も怠らず、日々精進を続け、少しずつ着実に。

いつしか彼が武芸者見習いから、一端の武芸者と呼ばれる程の実力を付ける事となつた。

――しかし、その時点の彼が出来たのはそこまでだつた。

彼の實力は、決して天地の武芸者としても低い物ではなかつた。

合計レベルは500レベルのカンストに至り、尚も修練を続け、全力を賭せば純竜級のモンスターであつてもなんとか討伐が可能な程には技量を高めていた。

だが――だが。

足りないのだ。高みへ——天地の武芸者の頂点に位置する者達と比べ、圧倒的に足りていなかったのだ。

現に、武芸者の頂点——超級職というだけではなく、決闘ランキングのランカーに位置する者との模擬戦においても、彼はランカーの中では30位の者に対してすら高い壁を感じる程に。

だが、彼本人はそれも当然だと考えていた。

何故ならば、彼の力は、彼の技術はモンスターを討伐する為の物。

元より、余人と競う為の物ではないのだから。

だから、彼はモンスターを討伐する為に様々な事を行っていた。

知り合いの気が合う武芸者達に声を掛け、積極的にパーティを組んで討伐の効率化を行った。

どの様なモンスターとでも戦える様に一つの武器に拘らず、自身のジョブ——【大武士】で扱える多様な武器を均等に修練して行った。

頻繁に冒険者ギルドで討伐依頼を確認し、特に危険度の高いモンスターを優先して討伐していった。

モンスターについての知識を蓄え、様々なアイテムを有効活用して効率的に討伐する術を学んでいった。

その様な事に時間を割き、人によつては鍛錬の時間を削つていとすら言えるのだから、ある意味それも当然だったのかもしれない。

だが、少なくとも彼はその事に一片の疑問も持つていなかったし、実際上手くやれていたのだ。

その時までは。

その時が来るのは、突然だった。

彼がその時滞っていた町より、やや離れた場所にあつた小規模な森林。

亜竜級モンスターすら殆ど出現しない、他の武者では駆け出し以外は見向きもしない様な場所に——突如〈UBM〉が出現したのだ。

【帯全茨莫 シューベルト・ゾーン】。条件特化型の〈UBM〉だった。

植物型のモンスターであり、その能力特性は——増上。

元々は【老賢古木<sup>エルダー・トレント</sup>】と同程度の大きさの植物でしかなかったソレは、〈UBM〉となつた事で——すべてを著しく成長させた。

自身の樹高を、身を守る幹を、瑞々しい葉を、硬く鋭き枝を、周囲に張り巡らせた根を、そしてそれらすべてに突き出る茨の如き棘を。

ステータスこそそこまで高くはない。その大きさに反してかの〈UBM〉は伝説級モンスターの水準としても、やや低い程度のステータスしか持ち合わせていなかったからだ。

だが、しかし。その大きさが何よりも、何よりも厄介だった。

町の者が見つけた時には既に樹高は200メートルを優に超えており……そして、森から帰還者が一人も居なかつた事から、小規模であろうと全周にして数十キロメートルはあるであろうあの森の全域が、かの〈UBM〉の根の射程圏内であるとの情報が齎された

——  
超級職の隔絶した戦力による早期討伐——不可。残念ながらその町に超級職の武芸者は居らず、最寄りの大名に嘆願するにしても最低でも一週間は掛かるだろう。

では、囲んで被害を出さない様にして超級職の到着を待つ——不可。どうやら、頭抜けて大きくなった影響か、それとも森にあった他の植物の栄養リソースまで吸収しているのか、能力特性も合わさりその成長速度は著しく目視ですら確認出来るほどだ。

……一刻の猶予もなかつた。

彼は、いや、事態を把握していた武芸者達は一斉に冒険者ギルドに集い、作戦を決めた。

——武芸者を集めて、電撃作戦を執行するしかない、と——



……〈UBM〉、〔帯全茨縛 シューベルト・ソーン〕との戦いは想像通りの厳しいものとなった。

何せ、相手は伝説級の〈UBM〉だ。そのステータスに多少の翳りこそあれ——それは合計レベル500程度しかないテイアンを遥かに上回る代物だ。

そんなステータスで圧倒してくる化け物の根を……根が張り巡らされた森を抜けるのに、一体どれほどの犠牲が出たことか。

地中から、木陰から、四方八方から、自分達よりも圧倒的に硬く、早く、鋭い根が絶え間なく襲い掛かってくるのだ。

そんな状況を十数キロメートル以上繰り返し——そして辿り着いたかの〈UBM〉の幹コブを前に、攻撃は更なる激しさを増す。

背後から足元から死角から根が襲い掛かり、触れれば名刀の如き切れ味を持つ葉々が舞い散り、純竜の角をも越えた硬さを持つ幾本もの枝が武芸者達を貫かんと迫る。

それを武芸者達が己の戦技を以て避け、いなし、防ぎ、迎え撃つ——それが果たして

どれだけ続いただろうか。

いつしか「シューベルト・ソーン」が全身傷だらけとなり、動きが鈍って来た頃には——最初は12人もいた武芸者の数は半分の6人にまで減ってしまっていた。

だが、その犠牲も無駄ではなかったのだ。辛くも彼はそう確信していた。

このまま行けば、必ずこの災厄<sup>GBM</sup>を打ち倒せる——そう考えて。

そして、仲間の一人だった女剣士が警戒を呼び掛ける声を上げたのはその直後だった。

彼は「シューベルト・ソーン」が持っているかもしれない切り札を使うのか、と眼前の木と根に意識を集中させ。

——背後から彼を庇ったその女剣士が、後頭部を炸裂させて即死した。

——  
——  
——

見れば、彼ら、「シューベルト・ソーン」と戦う武芸者達の遥か後方には十数人の人影が列を作ってこちらに筒を——銃を向けていた。

その人影の者達の顔は……確かに見覚えがあるものだった。

それは、町の冒険者ギルドで武芸者を募った時に冒険者ギルド内に居た者達の顔だった。

残念ながら彼らは平均して合計レベルが350程度しかなく、経験も足りない。へU BM」と戦うには戦力外とされた者達だった。

それ故に今回の作戦には同道はしていなかったが、それでも森から出てきたモンスタ―が町にやってこない様に監視と掃討の役目を与えておいた筈だ。

腐肉漁り  
ハイエナ。成功者狩り。賊――

様々な言葉が一瞬の内に頭の中で生まれては消え――そして全てが激情に塗り潰された。

――何のつもりだ。裏切者。卑怯者。恥を知れ――

憤怒の表情で必死で根を避けながらも、あらん限りの罵倒を彼らにぶつけたが、帰ってくるのは、下卑た嗤笑と火薬によって発射された弾丸のみ。

そして、彼らは必死に戦う武芸者達を嘲笑ってこう言った。

――何を言ってるんだ。最後に生き残って立ってた奴が勝ちなんだよ。どんな手段を使ってもな！



そうして、武芸者と〈UBM〉との戦いの中に、新たに何発、何十発、何百発もの銃声が鳴り響いた――



戦いが終わった時、五体満足で立っていた者は……彼、竜胆直寿だけだった。

彼の技術が特段他の武芸者達と比べて優れていた、という訳ではない。

ひとえに彼が残り、「シユールベルト・ソーン」にトドメを刺す事が出来たのは……運が良かっただけだ。

彼よりも巧みだった者も、彼よりも勇敢だった者も、彼よりも力強かった者も、彼よりも経験が豊富だった者も居た。

だが、彼以外の武芸者は皆「シユールベルト・ソーン」と、そして何より横入りしてきた狼藉者達を相手にして肩や腰、腕や足等に重傷を負ってしまっていた。

後に残ったのは、狼藉者十数人の遺体と、彼を庇った女剣士の遺体、そして怪我を苦しめながらも戦い抜いた武芸者と彼。

そして、彼が手に入れた特典武器、「全刃鎧装 シユールベルト・ソーン」だけだった。

それ以外の物は、道半ばに倒れて養分として吸収された武者達も、時既に遅く「シューベルト・ソーン」の根によって大半を制されていた森も、そして見上げる程の巨軀を誇っていた「シューベルト・ソーン」も——この世界の理システムに則り、すべては光の塵へと変わっていった……………

……そして、唯一ろくな攻撃も貰わず、特典武器を手に入れる事が出来た彼の内心は——深い挫折感を味合わされる事となった。

客観的に見ても、彼の行動は特に間違っていた事ではないだろう。

唯一人だけ重篤な攻撃を受けなかったのは幸運だったというだけではなく、彼の實力あつての物であるし、あの狼藉者達への冒険者ギルドでの対応だつて高圧的に接した訳でもなく、殆どは彼ら自身の性根による問題だったのだ。

だが……だが、しかしだ。

〈UBM〉の脅威への見積もりが足りなかった。

……〈UBM〉以外への警戒が足りていなかった。

狼藉者達の行動の予測が全く足りなかった。

そして何より——己の實力が、足りていなかった。

己の実力が、経験が、技量が、努力が、修練が、鍛錬が……足りていなかったのだ！  
自分でもそれが傲慢だと分かっているながらも、彼はその考えを頭の中から打ち消す事が出来なかった。

自分の未熟で、失われた命が確かにあったから。

そして、宿屋の一室でそう悩んでいる彼の眼前には——彼が手に入れた特典武器、「全刃鎧装 シューベルト・ゾーン」が置かれていた。

それは、忌々しき「UBM」の特徴を色濃く継いで具現化された黒緑色に煌めく悪夢の鎧。

それは、彼の未熟の証。多数の犠牲を出して討伐された「UBM」の全てが籠められたモノ。

それは、武芸者であれば誰でも欲する、強力無比なる自分だけの、唯一なる力——



そうして、その日、“修羅の国”と呼ばれる事もある天地の国に……また新たに修羅

が一人生まれ。

全身に棘の様な刃を携えた全身甲冑の特典武器を纏い、文字通りの全身凶器となった  
修羅が。

自身が今まで培ってきた全てを用いてモンスターを、賊を、人に仇なす全てを殲滅す  
る為に――

その修羅が、自身の力に合わせた特典武器ジョブ構成の見直しと知見を深めまた鍛え直す為に  
七大国を回る武者修行の旅に出る事になるのだが――それもまた別の話。



11月24日(火)

三連休明けの平日なのに習慣みたいに住まないでデンドロにログインしている僕みたいなのは、普通のゲーム開発運営会社からしたらとても優良なお客さんなんだろうなあ……とかふと思ってみたりしたけど特に気にせず今日もログイン!

楽しんで者が一番の勝者だってどつかで言っていたからね!

……クラスメイト達の大半の話題がポケモン一色だからちよつと寂しい。ぐぬぬ。

僕はポケモンよりもモンハ○の方が好きだよ!

まあ、先日発売と同時に、次作は50周年記念のすつごいのが来るとか予告されてたからね。うん、仕方がないね……!

それはそれとして、今日は平日だったからログイン時間は短かったんだけど、どうやら不動さんは収抜け役の戦利品穫穫があつたからこころ辺で狩り収めにするつもりなんだって。

そして何故か流れで今日は一緒に狩りをする事に、いえーい! ……なんでだろうね?

僕がログアウトした後山を降りるつもりだって言ってた。今日はログイン時間狩りできるが短いくつて言った事、気にして貰ったのかな?

いや僕的には悪くなかったんだけどね! 超級職の、【鬼神武者】の力も見れるし、狩

りの効率も……うん、多少は上がったし。

若干ながら指導も貰ったしね！ まあ、術の構成も戦闘の型も全く違うから立ち回りがいいしか役立てられないんだけど。

それにしても……【鬼神武者】、いやそれだけじゃなくて超級職は本当に規格外だね。

スキルにしても非常に強力で独特なスキルや上級職の物から純粹強化拡張された物とかかなり強力だけど、それ以上に下級職、上級職と比べてステータス差が大きすぎる！

僕のエンブリオはステータス補正と固有スキルによってかなりステータスが高くてきている筈で、不動さんに関してはジョブ構成によるステータス傾向も結構似通っているんだけど……うん、比較にならないよね。

STRやEND、HPMPに関しては十数倍や数十倍の差があって、一番差が少ないAGIに関してだって、僕の三倍以上。

おつかしいなあ、僕は【剣鬼】と【影】のおかげでまあAGI型で、不動さんの【鬼神武者】はどちらかと言えば耐久型なのに！

まさしく桁違い、という奴だよね……！

僕も、カンストする前に目屋くらい付けておきたいけど……就職条件もあってへマスタワーで就いている人なんて知られている中じやまだ両手の数で数えられる程度だから

なあ。

道は遠いつ。

メモ：

【岩硬純竜】

純竜級の地竜種。でかい！ 硬い！ 強い！ しかも意外にも速い！

天地では珍しいらしい四足の……イグニスみたいなドラゴンっぽいドラゴン。

純粹物理はやっぱ強いなって……番だったから二体同時に襲ってきたし、ソロだとちよつと苦労したかも。

ちなみに、あの純竜の卵は好事家に結構な値段で売れるんだって。……【アイテムボックス】に入らないし、2メートルくらいあるらしいけど。

【フロッグ・ヴァルチャー】

亜竜級……未満。空中から酸を吐きつけて来る嫌な奴。

速攻で始末しよう！ 肉は美味しいよ。

【ドレッドワイバーン】

純竜級。大きくて黒くて強い。……とは言ってもここで見た他の純竜級のモンスターと比べれば一番弱かったかも。

予備動作大きいし。かなり強力な毒を持っているらしいよ！

【ブレイドサーペント】

亜竜級の海竜種。一応ドラゴンだけど小さい。でも普通に亜竜級の実力はある。

小川から飛び出して奇襲して鱧の鋭い刃で斬り付ける戦法。索敵を怠らなければ問題なさそう。

多分、【ツインヘッドサーペント】の通常種……かな。あれは自分の刃でも酷い事になつてたんだろうね。

◇

11月25日（水）

今日はすつごい焦つた……！

不動さんめえ……！ いや、もう僕がログインした時にはとつくに山を離れていた筈  
 だけど、だけでもー！

うん、僕の不注意？ だったから不動さんに八つ当たりするのはこれくらいにしようっ！



昨日ログアウトしてから学校を終えて今日またログインするのに、デンドロ内では二日も掛かっているしね。

あれは不幸な事故だった……という事にしておこう。

今日は予定通りソロで〈千踏山脈〉の狩りを続ける事に。

狩り自体は順調にいかけてただけど……不意に、【黒竜王】が洞窟から頭を出している所に鉢合わせしちゃったんだよね。

即座にリンとイグニスを《送還》して睨み合いになった。

……彼私のステータス差からして、相手がその気なら一瞬の間も見せられないから、あの時ばかりは僕も全神経を集中する事に費やされた。

……それで、そのまま数十秒しても襲ってこなかったから縮地と風魔法を全力で使ったからさっさした！ あー本当びっくりした！

流石にイグニス以外のドラゴンの表情は読み取れないから何で襲ってこなかったのかは分からないけど……もしかして、不動さんを警戒していたのかな？

昨日の不動さんの「気をつけてな」っていうのも、絶対この可能性を見越してたんだろうなあって。

数十メートル離れていたとはいえ、それでもあの威圧感は凄かったね。

やっぱり、ソロで古代伝説級と対峙するのはまだまだ先になりそうだなって思わされ

るよー。

……それにしても、いくら洞窟から頭だけ出した状態だったとはいえ、あれに気付かなかつたなんて、不覚！

警戒度を上げなきゃね。

メモ：

〔ファイアードレイク〕

亜竜級上位の火吹き竜！

……これと戦っている時に気付いたんだけど、ここつて炎とか雷を使うモンスターもまあ少しは居るんだよね。

で、当然の様に周りの木々に引火する事もあるんだけど……別に山火事とか全く起きないんだよね。不思議！

〔ドレイクバロン〕

純竜級のドラゴン。……何種だろう？ 翼があるから天竜種なのかな？

所謂竜人的なモンスター。魔法も使うしブレスも吐くし空も飛ぶ！

ちなみに天地や黄河にも人型テイマ範疇生物としての竜人はそんなに多くないとか。レアなモンスターなんだって。

……襲ってきたから倒しちゃったけどねー。

## 【紫鱗亜竜】

亜竜級の天竜種。どうしてあんなったの……？

何か《魔物言語》で声が聞こえたから行ってみたら頭から地面に突き刺さってた。こうして書いてみても意味が分からないよね！

仕方ないから武士の情けでもないけど引っこ抜いてあげた。直後は感謝されたけどめっちゃビビられた、傷つくなー。

まあ、後ろで睨んでいるイグニスにビビっているだけだったみたいだけど……

本人の希望で山を降りたら【従魔師】ギルドに預ける事に。



11月26日（木）

学校でもネット上でもポケモンブームが止まらないっ。

うん、まあそりゃあデンドロはほっとんどイベント短いしやらないし、宣伝効果凄く低そうだからね……

管理人  
運営からのテコ入れに期待っ！

さて、今日も昨日までに引き続き〈千踏山脈〉での狩りに励む日々！

今日も順調！ なんだけど、まあ諸事情もあるし一段落付いたと思うから〈千踏山脈〉での狩りは今日で終える事に。

こつそりと山頂からの眺めも楽しんでスクリーンショットに保存したし。

目標だった「風術師」のカンストは済んでいるし——そして何より、リンの進化が無事終わったからね！

進化後の種族名は「ルミナスエレメンタル」。「ライトエレメンタル」の純粹上位の進化系だね。

見た目は少し大きくなって光が強くなっただけにしか見えないけど、ステータス戦闘能力やその煌めく魔力はもはやタイムした時点とは大違い！

数値上だけでも亜竜級上位に手が届きかけている程で——そして何より上級の光属性魔法まで使える様になるのだ！

威力だけは《極光劍》のある僕が上のままだけどね。

上級魔法良いよねえ……いや、僕だつて真似事くらいはできるんだけどね？

ま、まあ今日はリンの記念だから！

ともかく、これでリンもできる事がかなり増えたのは喜ばしい事。光魔法を使った迷

彩や虚像に、イグニスとはまた違った範囲攻撃魔法や高威力の魔法が使えるってのはかなり大きい。

これは活躍に期待できそう……暫く餌の《フォトン》も奮発しなきゃね！

ちなみに、イグニスの進化にはまだ結構掛かりそう。

《従属成長》があるとはいえドラゴンの成長速度からすると、やっぱりそう簡単には行かないんだよね。

その分現時点でもかなり役立ってくれているから全然良いんだけども！

移動も割といつも助けて貰ってるもんね。

……進化したらもつとカツコ良くなったりするのかな？

後は、うーん。僕の「アダムカドモン」はまだ進化しそうにない、かな？

全く兆しがないという感じじゃなくて、何となくそんな感じというか……言語化しにくい！

えーと、前回の進化がリアルで丁度一カ月前。

その前が更に約二カ月前だったから、さてそろそろ何かあってもおかしくないかもしれないしなくてもおかしくないかもしれない微妙なライン？

まあ、上級になると本当に進化遅くなるって掲示板とかでも良く話題になっているし、実はまだまだな可能性もあるけど……なんとなくそんな感じじゃないんだよ

ねえ。

流石にそろそろ他のへマスターの人達が使っている必殺スキルが羨ましくなったりするんだけど……むむむ。

まあ、その第六形態だって廃人達を含めてもまだ数えられる程度にしか居ないんだからそう簡単じゃないのは確かなんだけどね。

当然ながらその上——第七形態に関しては、知られている限りではまだ一人も居ない筈だし。

果たして、僕の「アダムカドモン」はこれからどんな進化を辿るのやら、ってね。

メモ：

【亜竜月狼】

亜竜級の魔獣種。夜行性。瞳がキラキラしてて綺麗だね！

何か近寄って囲まれて遠吠えされて帰って行った。何がしたかったのこの子達……！

囲んで襲ってくると思ったんだけど……ちなみに、後で調べたら割と友好種なんだって。

見た目は他の狼系統のモンスターと殆ど変わらないのに、見た目じゃ分からないね

……

【亜竜刃狼】

亜竜級の魔獣種。こっちは普通に敵対的なモンスターだったよ！ よく近い所で暮らせるよね？

爪や牙が非常に鋭いだけ……だと思つてたら尻尾からも手痛い攻撃が来るから注意！

【純竜紅獣】

純竜級の魔獣種。良く分からない四足獣。犬……かな？ 全身がペンキに塗られたられているみたい我真つ赤つかだからちよつと分からない。

棒手裏剣が何本か食われたー……何かヤバそうだから今後は同じ様な見つけても速攻で逃げるか速攻で倒すかにしよう。

To Be Continued……

## 第四十話 新たなる刃と・次の道行き

□■刃、三本目

それは、とある才を持って生まれた少年の話。

少年が、自分の才と向き合う物語、その半ばの人生の断片だ。



その少年——後にカシミヤと名乗る子供が生まれたのは、とある剣術道場を開いている家だった。

道場の跡取りとなるであろう、待ち望まれていた男児の出産に両親も、親族達も皆一様にその生誕を祝う程であった。

その子供は生まれた直後の幼い時分ですら夜泣きも殆どせず、静かに、静かに……それでありながら両親達が憂いる様な問題も起こさずにすくすくと成長していった。

そんな様子を見て父親である当主等は、まさに剣士に相応しい素晴らしい子だ、と親馬鹿を發揮して褒めそやしたりもする微笑ましい事も一体何度あった事か。



だが、それも仕方のない事だろう。若くして才を發揮し、道場の師範にして当主となつた男と言えど、彼も人の親。

当然ながら我が子は可愛いし、親の欲目とはそういう物だ。

……そう。その時点では、それは確かに親の欲目だつた筈だ。

その後も子供は両親から、親族から、そして道場の高弟達から確かな愛情を貰いながら順調に成長を続ける。

朝から夜まで住家の直ぐ近くにある道場に響く稽古の音を聞き、時には父に連れられて稽古を見ながら、子供ながらに動作だけ真似てみたりと可愛らしい出来事もあつたりした。

——転機が訪れたのは、子供が、彼が4歳に成長し、幼稚園にも慣れて身体が少しずつ出来始めて来た頃の事だつた。

何があつたという訳でもない。ただ、彼が道場の稽古に初めて参加する事になつたのがその時だつたというだけの事だ。

彼の父親は願わくば我が子が、少年が道場を継いでくれる事を願っていた。

その為には、仮に継ぐにしろ少年自身の意思でそれを拒むにしろ、それと関わるのは

早い方が良い、とも。

一人である程度活動できる程度の身体が出来てきており、本人の意識も……まあ、四歳児に無理を言うつもりも無かったが、とりあえず触れてみるのは悪い事ではないと、そう父は思っていた。

だが、そう楽観していたのも、少年が稽古場で竹刀を構えるのも見るまでだった。

——それは、静かだった。

見様見真似だった筈の構えは乱れず、視線は動じず。

切っ先は鋭く、そして何よりも——その身からは、剣の術を修め始めてから二十年と少しの彼の父親に感じさせる程の……剣気を感じさせた。

——これは……間違いなく私以上の剣の天才だ。

それは、まだ剣を握り始めたばかりの子に評するには些か欲目が過ぎると言われる物であろうが……それでも、父親に強く、強くそう確信させるのに十分な構え姿であった。

これ程の天賦の才を持って生まれて来てくれた事に深く感謝し、この子は間違いなく剣の道を歩んでくれると、そう思ったのだ……

……尤も、構えられていたのも数秒だけで、その後直ぐに竹刀の重さに耐えきれずに

体勢を崩してしまったのだが。

それも可愛らしいと思つたのは、恐らくはただの親馬鹿目線だつたのだろうか。



それから、子、少年は毎日の様に剣術の稽古に精を出す事になった。

父親の予想通りに彼は嬉々として早々に剣の道を歩む事を決め、むしろ少年の方から稽古を強請る程となる。

曰く、父の剣があのだ場で一番凄かつた。もつと教えてほしい。あの綺麗な太刀筋を  
|  
そう、愛しの子に請われて奮起しない親が果たして居るだろうか？ いや、居る筈がないだろう。

年甲斐もなく（と、言う程年を取つている訳でもないが）常以上に自分と、弟子達と、そして子との稽古に身が入る日々が続く。

そして、父親の予想通りに子の才能は急速に花開いていく事となる。

構えは一度見せて、そして教えてみればすぐに習熟し、技を説明し、実際に試して真

似させてみれば一日もあれば使いこなす。

一月も過ぎた頃には立ち合いの見稽古も行わせる。相手の動きを見抜く術を、視線や手、足の動きを技の出し方を立ち回りを。

自分がどう動き、相手をどう動かすのか。相手がそう来るならば、自分はどう応じるのか。

少年の成長は止まらない。日毎日毎に技は鋭さを増し、立ち合いは許されずとも半年も経てば父と高弟達との本気の立ち合いすらも、その内容を完璧に理解する事が出来る程になっていた。

その頃には完全に少年は剣の道に傾倒しており、それからもずっとずっと彼は剣の道ばかりを向いていた――

だから、父はそれはいけないと……失敗したと思った。

我が子が、剣に傾倒し過ぎていたのだ。

我が子は、まだ4歳だ。幼稚園に通い、情緒を学び勉強を始める為の準備をして、そして同年代の子らと一緒に遊ぶ為の時期でもあるのだ。

それが……今はどうだ？

幼稚園に行く前も、帰ってきてからもずっと家の道場で稽古に励んでいるのは良い。

だが、まさか幼稚園でもその様にしているとは、父は全く思っていなかったのだ。

幼稚園の先生に聞くには、どうやら子は他の子らと全く遊ぶ素振りも見せずに、先生の注意を聞くのも最小限なのだとか。

それでいて手頃な木の杖等を携えて、幼稚園でも自己流で剣の鍛錬をしていたというのだから……本当に驚かされた。

しかし、それはいけない。実にいけない。

4歳という幼い少年にその道の手解きをした者が言<sup>父</sup>つてはいけない事かもしれないが……それでは、それだけでは駄目なのだ。

今の御時世で、その生き方は……剣の道だけに寄り添って生きるというのは、酷く生き辛いのだから。

何故？ 何故と聞かれれば……今は平和な時代、泰平の世なのだ。

刀を、剣を手を持った武芸者が活躍していた時代は今ほど遠く、むしろ刀を持っているだけでも犯罪となり得るのは……今の国が平穩である証だ。

そんな時代にスポーツとしてではなく、剣の道を、剣術家を志すなどというのは、もはや酔狂としか言えないだろう。

活人剣だ、護身術だのだというお題目を掲げる者も居るが……何が活人剣、何が護身術だ。

刃は刃だ。どれだけお為ごかしをしようが、その本質は皮を裂き、肉を斬り、骨を断ち、臓腑を貫き命を奪う、殺人剣にしか成り得ないだろう。

護身術など持つての外だ。そもそも今の御時世、其処彼処にセキュリティのガードマシンが普及している現状でそんな物が必要になる事などあり得ぬのだから。

……嗚呼。本当に時代が悪いと言うしかないだろう。本当に、口惜しくて堪らない。

乱世の時代ならば、あるいは夢物語ファンタジーの様な世界であれば。

きつと我が子の才能は真の意味で開花できただろうに！

内心でそう思う自分が居る事には気付きつつも……やはり、彼は人の親だった。

我が子に道を誤らせる訳には、いかないのだ。

そして、少年……彼の子に行われる稽古の頻度や強度が落ちたのも、この直後だった



さて。

そうなる面白くないのはかの少年——となるはずだったのだが。

この話はそれだけでは終わらなかつたのだ。

何故なら、少年の稽古の頻度や強度が落ちたのにも、父親の親心というだけではなく、ちやんとした理由があつたからだ。

……それも、複數に渡つて。

まずは一つ目の理由として、彼も稽古を始めてから1年近くが経ち、5歳となるのだが——そうなるともう目前に迫ってくる物がある。

そう、小学校である。——初等教育、学校の勉強の、始まりである！

……別に、少年の地頭は決して悪い訳ではない。

むしろ、平均的な同年代の少年少女と比べれば、間違いなく上位に位置する程には頭の回転は早いだろう。

だが、しかし。悲しいかな……彼は今まで勉強という物に全く興味がなかつた。

才に惚れ込んでいた時の親はそんな事言ってくれなかつたし、幼稚園の先生の話も半分からい聞き流していたくらいだ。そんな物よりも竹刀を振っていたかつたから。

だが……今は泰平の世だ。剣を振るだけで金子を稼ぐ事は非常に難しい。

何時までも親に依存していく——等とは甘えた事を考えるつもりは毛頭ない。ならば——学校に通い、教育を受けるのはやはり必須事項に他ならなかつた。

そして、その為の“予習”をする事も……だ。

それが、理由の一つ目。

二つ目の理由は……彼個人としては声高に言う様な事ではないのだが——技術の、彼自身の技巧の問題だ。

尤も、それは悪い意味の事ではない。むしろ逆で、彼の技巧は……技巧だけであれば、齢5才にして、既にほぼ完成していたのだ。

剣技に関しては、その段階で高弟のそれを越え、道場の師範である父以外に敵う者など居なくなっていたから。

故に、勉強も始めた頃になると最早稽古でやる事も反復作業にして動きを、型を身体に馴染ませる物と……そしてもう一つだけだった。

……その道の者に言わせれば、それ以上の技巧を得る為には、実践に勝る鍛錬はないなどと言われるだろうが、流石にそれは許される事ではないだろうというのは少年も幼いながらに理解していた。

そして、三つ目にして最大の理由があった。

それは——身体が、まだ追い付いていけないという事だ。

当然だが、いくら天賦の才を持ち、既に達人級の技巧を持っていたとしても……彼は未だ5才の少年なのだ。



勿論身体の成長もそれ相応の物であり……とてもではないが、“武人”と呼べるような身体ではない。

体力、腕力、脚力、膂力、持久力、瞬発力、体格——全てが、圧倒的に足りていなかった。

竹刀は特注の、公式の物よりも圧倒的に軽い物を使用しているのに、それですら数分も振り続ければ息が切れ、彼自身の集中力は続いても構え続ける体力はなく、大人達との“一步”の差が果てしなく遠く、目で頭で見切り反応できても竹刀を振り抜く速度は絶望的に遅い。

家には、道場には本物の“刀”はあっても——それを持った事すらないのだ。何故なら、どう考えても彼が持てる“重さ”ではないから。

稽古だって、他の人達との立ち合いも望める筈がない。何故なら、体格に差があり過ぎて、どれほどの絶技を、剣技を持っていても——まともに試合も出来ないから。

その事に幾度となく憤り、一時期は俗説や噂に過ぎない物まで含めて成長に関する事も色々試してみたりもしたが……当然ながらそんな事で易々と成長なんてできる筈がなかった。

結局、彼は行き詰まりを感じつつも父に勧められるがままに清く正しく健全に、稽古の合間にも簡単なトレーニングや食育を進めて行くしかなかったのだ——



だが、少年がそんなどうしようもない事で今の自分に行き詰まりを自覚し、健全な少年として、小学生としての道を歩む事となったのかと言え——それは否であった。

結局彼は稽古の頻度や強度が落ち、できる事が少なくなっても……最早普通の学童とは根本からして異なっていたのだから。

そう、少年はその空いた時間を、他の子供達と遊ぶ等の、子供らしい事ではなく——瞑想をする事に費やしたのだから。

瞑想、空想、妄想、夢想——イメージトレーニングと、そう言い換えても良い。

彼は、現実の自分ではどうあがいても他の大人達と同じ様には出来ないのならば……出来る自分を頭の中で想い描き、空想の中の修行に明け暮れる事となった。

それは他の人間がやる様な空想、妄想とは違う。

その精度も、夢の中で描かれる技巧も、それを成す集中力も……彼自身が持つ天稟の剣才を持つてすれば、それは夢物語などでは決してなかったから。

——高弟達や父たる師範の稽古試合を思い返し、もし自身であればどう動き、どう返

されるのか、どうすれば勝てるかを空想した。

——家にある刀、その重量を自分が使っていた特注の竹刀と比較し、その重さを推想した。

——その刀を持ち、父が初めに見せてくれた、あの綺麗な居合切り——あれを再現する為に幾度となく夢想を繰り返した。

小学校に入ってもそれは変わらず、学校に居る間でも隙があれば瞑想に耽り、授業こそちゃんと聞いてはいても、そんな子供と積極的に関わる様な子は居らず、常に一人。

そして、学校が終われば直ぐに帰宅し、稽古に励んで余った時間はまた瞑想に耽溺する——それを繰り返す日々となった。

当然だが、父もそれを注意しようとしたが……そもそも、瞑想、精神修行は父自身が鍛錬の一環や情操教育の為に手ずから教え込んだ物だ。

それをやめると頭ごなしに止める事もできなかったのだが……彼が小学校に入学して暫く経った頃、父は一つの迷案を閃く事となる。

——そうだ。あの子にも娯楽を与えてやらなければならぬだろう。

考えてみれば、我が子に与えた物で娯楽用品と言える様な物は殆ど無かった。

剣術書や指南書の類は与えて読み聞かせた事はあるし、家のテレビでも教育番組くら

いは見たが、その頻度も少なく、子供らしい娯楽、というものにとんと薄かった事もあり、多少は娯楽を知れば少しは今の状況も改善するのではないかと……父はそう考えたのだ。

だが、娯楽と一言に言っても父自身がそれに疎かったし、どの様な物があるのか、どの様な物が良いのか、どの様な物なら気に入るのか……全くの手探りだった。

年甲斐もなく父自身も楽しみながらゲームや漫画、玩具等を物色しながらも……父は、父自身が最も気に入った物を選んだ。

選んでしまった。

それが、少年——カシミヤの、二つ目の転機にして最大の転機だった。

父が選んだのは……最新式の、ダイブ型のVRMMOだった。

〈NEXT WORLD〉を反面教師にしてすら、後に続く物も良い評価を聞く物は殆どないダイブ型のVRゲーム。

そんな娯楽を父が選んだのは……単純に、父自身がそのゲームに興味を持った。唯それだけだった。

——時は戦国、世は乱世。

プレイヤー達は一人の武士となり、戦国の大地を駆け、戦い抜け！

頼れる物は自らの武を技と刃。そして竹馬の友達のみ！

さあ、今新たなる戦いの世界に身を投じよう！

そんな謳い文句を掲げ、刀を持った精悍な男と薙刀を構える美しい女剣士をパッケージ  
ジイラストにした、戦闘型のVRMMOゲームであった。

うむ。これならば恐らくあの子も少しは気に入るだろうし今も鬱屈しているあの子  
の気も少しは紛れるだろう。

そんな事を考えながら……………



端的に言おう。

彼はそのゲームにハマった。

それはもう、今までにないというぐらいに夢中になり……VRゲームに没頭し始めた  
のだ！

そのゲームは、お世辞にも良い評価がされているというゲームではなかった。

〈NEXT WORLD〉の様な健康被害こそなかったとは言え、やはりグラフィック

は乏しく、NPCのAIはお粗末な物で、現実の自身や周囲の環境もきちんとしておかないと遊べない様な設計になっていた。

ゲームとしての内容も、まあ大衆受けする物では全くない。

要は、無双系アクションゲーム——の、プレイヤー側の身体能力を平凡に落とし、その上でMMOにした様な物。

魔法などのファンタジー的な要素も少なく、プレイヤー達が頼れるのは真実己の技術と手にした武器、そして立ち回りくらいな物だった（竹馬の友は平気で裏切る他プレイヤーの事だった）。

プレイヤーのアバターの身体能力を強化する要素すら殆どないのは、運営が強化された身体の物理演算が限界だったからと言われている。

……その癖イベントで出現する鬼や陰陽師の無双っぷりは酷い物だったが。

ゲームとしてのフィールドも集落と村と城下町の安全エリア、そして残りは十数個の戦場エリアしか実装されておらず、新たな世界とはとも言えない有り様。

そして、そんな世界でやる事と言えば——プレイヤーや、一部NPC達との斬り合いただそれだけなのだから。

そんなゲームだから最早遊ぶ人なんて殆どいないと思われたが……だが、そのゲームにも確かな長所はあった。

物理演算と、ゲームのアバターの反応速度である。

運営が何処を目指していたのかは分からないが、その二点に関しては現状発売している、どのVRゲームよりも優れていたのだ。

なので、プレイヤー達はその箱庭の中で銘銘に非現実の中で暴れる——それに関しては、中々に優れているゲームでもあった。

だが、彼が。カシミヤと名乗った少年がそのゲームに夢中になったのにはもう一つ理由があった。

それは、プレイヤーのアバターである。

男女の差分、それと後は体格が小、中、大と三種類、残りは頭部のカスタマイズと装備のカラーリングの変更しか出来ない、稚拙な物だ。

だがその評判の良くないアバターであっても——彼にとってはまさに福音だったのだ。

刀を振るうのに不足のない体格と筋力、いくら剣を振り、戦っても切れる事のない持久力、そして他の人と斬り結ぶのに十分な体格——！

現実の自分との体格の違いや感覚に若干の違和感こそあったが、その程度で諦める様な少年ではないし、彼の持つ天賦の才にかかれればその程度の微修正は容易い物だった。

そして、何せ、何不自由なく剣が振れるのだ！ 果たして、これほど嬉しい事はあったらどうか！

型を試し、構えを試し、ゲームの中でも一寸だけ瞑想し——いざ、戦場へ！

そして——斬るのだ。戦うのだ。

技を、策を、力を、武器を、道具を駆使して、他のプレイヤー達と！

痛み等はないが、それでも勝つ為、楽しむ為に本気で向かってくる他のプレイヤー達との血湧き肉躍る対戦は、本当に楽しいのだから！

勿論、モラルに関しても……父にも何度も口を酸っぱくする程言われているし、少年本人もゲームと現実はある程度切り離して考えていた為に問題となる様な事は全く起こしていない。

……ゲームのせいで寝坊して学校に遅れる、と言った事くらいはあったが、まあそれくらいは彼の年齢からすれば可愛い物だろう。

ともかく、彼はそれほどまでにそのゲームにのめり込む事となっていた。

そのゲームの中でも彼は己の持つ剣才を如何なく発揮し、何時しかゲーム内でも有数のプレイヤーになる程に。

小学生であり、ログイン時間もそう長くは取れない彼が有名プレイヤーとなったのはその剣才だけではなく、レベルアップ等の概念がなかったゲームの構造のお陰でもあつ



たが……それでも構わず、彼は全力でゲームを楽しんでいたのだ。

リアルでは縁も所縁もない、ゲーム内のみで知り合った仲間と共に戦い、時には同士討ち、稀に裏切り裏切られ、気ままに他の有名プレイヤーとの一騎打ちを楽しみ、そんな彼らともイベントで現れた強敵を相手に力を合わせて立ち向かう。

本当に……本当に楽しい時間だったのだ。

サービスが終了する事など、信じたくなくなる程に。

……その原因は、運営費及び開発費の切迫だった。

当時においては非常に高度な物理演算を、幾つもの戦場やそこにいるオブジェクト及びプレイヤー、NPC等に適用するには、莫大な維持費が必要となる。

しかし、そのゲームのプレイヤー数はVRゲーム冬の時代であった事や、一般受けしない内容であった事もあって同時接続数も最大でも四桁程度でしかなく……

敢え無くそのゲームは、開始から二年と持たずにサービスが終了される事となつてしまったのだ。

さて、サービスが終了してしまった後の少年は、悲しみに浸るよりも前に——一層、稽古と鍛錬に励む事となる。

あの重い剣を自分で振る感覚、技を、型を出した時の感覚を忘れない為に、体力の許す限り一心不乱に竹刀を振り続けた。

勿論、当時の……まだ小学校低学年である彼の力は、まだまだ貧弱と言う他ない。故に修行を続けるにも制限があった為……もう一つ始めた事があった。

それは、ゲーム。それも、VRゲームに関する情報収集だ。

目的は当然——新たなる世界。

一度味わってしまった、彼が、彼であるままに、思うがままに剣を振るえる世界。

それだけを求めて——

そんな彼が新世界と……自分だけの可能性を謳う世界に出会い、また新たなる転機とするのだが……それはまた別の話。



□刃、四本目

それは、とある願われた少年の話。

あらん限りの才の髓を注がれた少年が、己の才に向き合う物語。

——では、ない。

◇

それは、意識を持つ物ではない。

それは、精神ひを持つ物ではない。

それは、中身自分を持つ物ではない。

しかし、それは確かに存在し、自分の意識で、心で気の向くままに行動する一人の少年でもある。

∠ Infinite Dendrogram ∠の世界を歩き、遊び、楽しみ、生きる――

――一人の少年である。

未だ十歳にも満たないであろうその身体に、金髪碧眼を特徴としたその者は……ジニアスト、そう仮の名前で呼ばれる少年だった。

◇

その世界に生まれ落ちたそれは、最初の時期は本当に僅かな物しか持っていなかった。

管理<sup>A1</sup>  
 運営から貰った僅かな金銭や装備品や、最初に就いたジョブ【退魔師】による僅かな  
 ジョブスキル。

そして、微かな身体能力強化と、頼れる保護者<sup>コテツ</sup>。

最初にあつたのは、本当にそれだけの……今にして思えば、コテツを除けば、ささやかな物ばかりだったのだ。

それでも、彼はそんなささやかな物を手に世界を歩んでいく。

保護者であるコテツの助けは要らず、唯一人で世界を歩いていくのが、本当に楽しかったのだから。

モンスターと戦い、あちらの世界ではない、こちらの世界での知識を脳に詰め込み、他人々の為にクエストを受け、イベントを楽しむ……そして、この世界<sup>テイア</sup>の人の死をも目の当たりにした。

……はて、その時に彼の脳裏に浮かんだ感情は何と表現するべきだろうか。

憤怒と言うには後ろ向きで、悲哀と言うには斜めにズレていたその感情は……だが、本人すら自覚していないその感情も、今となつてはそれも深く考える様な事でもないかもしれない。

例えその時の出来事が、<sup>彼</sup>その方向性を決める最大の転機になつていたとしても。

自覚しないままに自らの殻から一步踏み出したその成長は著しい物であった。

少しでも強くならんと。全能に至る自らの才を最大限活用して自らを高めていく日々となつた。

最も頼れる保護者であつたコテツから剣の扱い方を学習した。

臨時パーティを組んだ実力を持つたへマスターのパーティからは多様なジョブの力と連携の仕方を学習した。

自分の持つジョブスキルを、様々な方法で活用する術を編み出した。

“若葉の乱”では、様々な武芸者の技を結界越しに、そして眼前で堪能し——素晴らしい好敵手との戦いを楽しんだ。

“若葉の乱”を終え、一つのジョブを極めた後には——更に位階レベルを、合計レベルを高める事に腐心していく。

一心不乱に、一生懸命に戦い、相手の命を奪い、糧経験値として自らを高めていく闘争の時。

……それすらも本心から楽しみながら、喜びと共にその世界を歩んでいたのは、それが遊戯ゲームであるからというだけではないのだろう。

彼は、それは自らを高める事を至上命題にしていたのだから。

位階レベルを上げて、能力ステータスを高め、技能スキルを伸ばし、戦闘技術を研ぎ澄ましていく。

より強く、より高く、自らの才だけではなく、持てる総てを使つても——

それが、彼が……ジーニアスが生まれてからずっと望んでいて、望まれていた事だから。

だから、それは戦った。戦い続けた。

ある時は、殺人の極光を放つへUBMと自らの才知を賭して戦い勝利を、得難き特典武器を得た。

ある時は、好敵手たる武芸者や天地に住まう猛者達との激戦を繰り広げて、戦闘経験と戦闘技術を更に高めた。

ある時は、<sup>経験値</sup>超常の絡繰りにて無際限に戦い続けられるへ神造ダンジョンにて莫大な糧を得た。

またある時は、湧き出る肉天使や埒外の樹精、無尽の黒龍と言った……勝ちようもない相手とも戦い、敗北の味と頂上の高さを噛み締める事もあった。

剣を使つて、魔法を使つて、<sup>従属モンスター</sup>仲間も使つて。

そしてそれらに拘らずに、時にはそれらを組み合わせながら。

様々な物を受け入れ、飲み込み、教わつて、自身の中で噛み砕き、整理し、試行錯誤を繰り返していた。

しかし、まだ足りない。

それが望む高みへと達する為には——まだ、まだ足りないのだ。

多くの戦いを経て、それが持つ非常に高い才知を以てしても、だ。

まだ一年と少ししか経っていないし、成長としては早い方？

力は十分に使いこなせている？

今の実力や環境には十分満足できる物？

否——それは、彼は天上の才を……天ジーニアスオを名乗るモノ。

故に、それにその様な気休めは意味はない。それは、只々己の目的を遂行するモノだから。

その為の道筋はどうすれば良い？ 何が足りてなくて、何が必要なのか？

それは考える。考える機能など元より存在せず、考える意味などないのだとしても、己の命題を果たす為に何を為すべきかを考える。

何が足りぬか、何が要るか？

例えば、糧。更なるリソースにして経験値か。

普遍にして自身の位階を高める為の共通資源。望む高みへと達する為には、膨大な、莫大な糧が必要となろう。

例えば、いずれかの感情の昂ぶり。激情を以て自らの殻を破る一助と成すか。

喜怒哀楽、愛憎欲怨、さてはて彼の心を最も合ひ、揺さぶるのはどの感情で、一体どの様な出来事か。

例えば、強敵との死闘。自らの全てを駆使し擲つても勝利を確信できぬ程の敵手との戦いか。

取るか取られるか。殺すか殺されるか。非常にシンプルであるが故に分かりやすい。思えば確かにそうだった。今までもそうだったのだから——それが自身に合っていると、そう思つても良いのかもしれない程だ。

そして——更に叶うるならば、逆境。

先までの敗北でもなく、糧を得る為の戦いでもなく、武芸者達との立ち合いでもなく——敗北が許されない状況での、死闘。

なるほど、非常に可能性が高い様に感じられる。

今までそこに属していたのは……あの極光精の時くらいな物だったから。

自身の矜持も力も状況も、どれほどの不利も関係なく、負けられない。負けてはならない。

その様な時を機と出来たならば——と、何時になく不謹慎な事を考えてしまう己に気付かされる。

だが、時には……真実内心でその様な事を考えるくらいはきつと許されるだろうと思



いたい。

何故ならば。

どの様な逆境であろうとも……それと、それ自身にして主でもある同調者ならば、突破できるのだと、ありもしない筈の心の底から信じているから。

何かを考える機能もない筈のそれが、その感情の動きが主の物を模倣しているだけだと自覚しながらも——へエンブリオであるそれは、主を……主と己が持つ才を信じているのだ。

故に、これは——そんな彼が無<sup>∞</sup>限の系統樹と、そう名付けられた世界で己の才と向き合い、そして何処までも、何処までも高く成長していく、そういう物語なのだ。



そうして、アバタースペースの中でそれ——【至光天 アダムカドモン】は、ジーニアスと名付けられた少年のその身体は眠り続ける。

ジーニアス……否、天野理の思考や経験、そしてあり得ない程の才から生まれたそれは、自らが生まれた時に望んだ様に、もしくは望まれた様に。

光輝く天上の位階に至るのだと。

同調者と一緒であれば、必ず届くのだと確信して。

だが、それも当然だろう。

「アダムカドモン」の能力特性の一つは、全能。

能うる限りの全てを成すという自負。それを鑑みれば不可能な物などあり得る筈がないのだから。

ステータスを、スキルを、ジョブを。

この世界に存在する力の源泉。それらに適応し、自在に操り、強化する自らこそ最もそこに近いのは疑い様もないから。

そしてその能力特性と、もう一つ。彼の根幹から生まれた能力特性、昇華を合わせれば——きつと■に手が届くのだから。

だから、その為に今は、主が来るまではこの身体を休めよう。

主と共に歩く、まだ見ぬ未来を夢見ながら——



11月28日（土）

今日も今日とて………というか、今日こそは大白宮の【陰陽師】ギルドでの内職に精を出す一日だった！

昨日のあれは事故、進化したてでのちよつとした事故だったから！

まあそれはともかくつ。久しぶりの長期間の狩りと、大体【黒竜王】のせいで手持ちの【符】がかなり寂しい事になっちゃったからなあ。

ポーション類はともかく、【符】はそう簡単に買える訳じゃないから大変だー。その分、普通の術師系統よりは楽をしているのは知っているから仕方ないんだけどね。

【道師】や【陰陽師】の道は一日にしてならず！

それに、普段僕みたいな戦闘型の術者だと使用頻度が少ない術の【符】でも【陰陽師】ギルドならジョブクエストとして買い取って活用してくれるから、自分で使わなくともスキルレベル上がるから多重にお得だしね！

……うん、まあいつも通り退屈に轢殺される所だったから【陰陽師】ギルド内で遊びながらだったんだけどね。

今日は受付にあった試供品の錫杖の使い心地を試してみる事に。……そういえば、ちよつと小ネタ的に調べてみたんだけど現実の方の陰陽師は別に錫杖は使わないんだとか。

まあこの世界では使うか使わないかなんて宗教的なあれじゃなくて装備補正とか装備スキルで決める事が多いからあんまり関係ない事ではあるんだけどね！

ちなみに、【陰陽師】ギルドにあった錫杖は分かってたけど《MP消費低減》の付いた純魔法型専用っぽい、装飾過多で打撃武器としては向いていない物だった。残念。

見る分にはああいう装飾が多いのも嫌いじゃないんだけど……ぐぬぬ。

前にガチャで出た「古木の短杖」も純魔法型用で、あれで殴りかかったらぼきって折れそうだしなあ。

実はいつもは剣とかばつかり使う僕でも、ああいう打撃武器もサブウエポンの一つとして密かに興味があつたんだよね。

周りに居るのが揃いも揃って剣を使っていたし、僕も最初に使った武器だから愛着がない訳でもないんだけど、それはそれ！

……つまり、何が言いたいのかというと、つい衝動買いしちゃったんだよね。「スティーレルロッド・改」。

いや、うん、これはしようがないんだよ。

すつごく安かつたんだよ！ 相場的に30万リルくらいするであろう品物で不良品だとか呪われているとかさういうのでもなく5万リルとちよつとの捨て値の代物だったんだよ！

装備スキルも《破損耐性》Lv1と《衝撃強化》Lv2が付いたととてももお買い得の品物！ 正直なんであんな安くしてたのか気になる程の物だったんだよ！

ロッドと言いながら魔法用の効果が装備補正を含めても何も付いていないし、結構重いしそこそこ大きいから取り回しし辛いのはあるけどそれはさておき。

この鋼色の冷たい光沢は僕、良いと思うつ。

……まあ、コテツが帰ってくるまで待てなかったのは素直に反省。

コテツが帰ってきたら帰って来たで物理でも魔法でも両方使える様な打撃武器でも作って貰えないかなあ。【アイテムボックス】もあるから武器の予備はいくつあつても損はしないしね？

あ、ちなみにコテツはコテツで頼んでおいたデリンジャー用の弾丸各種もドライブで調達してきてくれたみたい。やったー！

弾丸がない銃とか本当意味なかったからね……火薬式だし、後僕なら多分仕込んでおけば何処かで使える、と思いたい。

そして、そんなコテツも今日ドライブを発つて天地に帰ってくる事に。

天地からドライブまで、多少のトラブルがあつたとは言えデンドロ内の時間で二カ月近く移動に費やしたし……うん、帰ってくるのは12月中旬だと思っておけばいいかな？

ドライブもドライブでへマスターもティアンも天地とは少し違う方向で技術屋！  
つて感じの人が多いいみたいでコテツも結構居心地が良かったみたいで何より。コテツも【鍛冶師】だもんね。

いいなあ。僕も、近い内……近い内？ うん、時間が取れるだろう冬休みか春休みに  
は諸国を旅できる様に準備しておくべきかな。

……コテツのドライブでの話を聞いたり書いたりしているとうっかり生産型が羨ましくなるけど、流石に僕の「アダムカドモン」でも生産まではカバーしていないからね。いや、DEXは上がるし《全主恩寵》のジョブ枠も十全に使えば生産の方面でも結果は出せる筈ではあるけど流石にこれ以上手は広げられないしね!?

カシミヤとかヤマトとかイーズとかに言わせれば十分今でもジョブ<sup>ビ</sup>構成<sup>ド</sup>の方向性がとつ散らかつていると言われるくらいなんだけどね。

僕は割とベストだと思っただけどなー?

まあ、僕は生産系のジョブは持つていなくてもこうして【符】とか作っているから大丈夫だよね!

……大丈夫というのは、ちよつと違うか。



11月29日(日)

今日も今日とて! 内職の日!

【黒竜王】は僕の懐の【符】に酷い事をしたよね……折角の土日だったのに。

【符】の枚数がある程度の戦闘力と継戦能力に直結していたから仕方ないんだけども。うん、そんな訳で【陰陽師】ギルドで大人しく読書とかしながら《符作成》に邁進していたんだけども、なんと今日は僕にお客さんが来たのだ。

まあ、イーズとカインだったんだけど。

しかもより正確に言えばイーズに泣き付かれたんだけど！

どうやら掲示板に挙げられていたらしい、イーズが天地に居る間に行われていた大盛り上がりなライブの画像を見て我慢が出来なくなっちゃんだって。

身体は小さくても良い大人がそんな事で僕に泣き付きに来るのはどうかと思うんだけど！

でも、話を聞くに何やら一応理由はあるらしい。

二人は以前慶都で別れた後、予定通りにクエストや決闘に参加したりしてレジエンダリアに帰る為の準備を進めていた様だけど……正直に言って、余り芳しくない事になっちゃったみたい。

チャリオツの「マスター」探しは無理だろうなー、って思ってたけど、それ以外もダメダメだったのは、僕にも予想外の事だった。

あの二人の実力ならクエストでも決闘でもかなり良い様にやれると思っていただ



けども……まあ、話を聞けばそれも理解できたんだけど。

まず、一つ目に天地では殆ど見ない二人のジヨブビ構成ドを活かした効率的なクエストの攻略だけど、結果から言えばイーズが殆ど戦力外になっちゃったのが原因だ。

……うん、これは勧めた僕もリサーチ不足だったね。ごめん。

何が悪かったと言うと、慶都には妖精の、小人サイズの規格を持った物が殆どなくて（むしろ多少はあるというのに驚いたよ！）イーズの魔法能力を以てしても街中で自由自在に行動する、というのがかなり厳しいらしかったんだよね……

大白宮では領の特性上、天地の中ではそっち方面のカバーはピカ一だったんだね。流石は泰央さん……！

そして、そうなるとともに動けるカインだけになるけど、流石にほぼほぼ物魔の戦闘型のカインだけだとそんなに効率良くできないという訳だね……

二つ目でいて僕的に本命だった闘技場での決闘参加だけでも、これはある程度上手く行つて、ペア戦で最初の内はかなり勝つていて勝率も8割を超える程だったらしいんだけど。

それでもある程度それを続けたら途端にメ対策貼られて勝率が落ちて行つちやつたんだとか……

あー、うん。二人の戦術は天地では珍しいし、実力も申し分ないんだけども——天地

の人、特に「マスター」とティアンを問わない、決闘に出る様な武芸者達の勝利への執念はそれはもう凄い物があるからね。

戦術が、スキルが珍しく、極端なら——その一点に対策するというのは決闘での定石なのだから。

二人を相手にするなら、それこそアクセサリーを含めた全ての防具で魔法耐性を最大限高めて行くだけでかなりやり辛くなるだろうから、多分それかな？

「対策された程度で負けるならばランキングに名を連ねる価値はなし」って竜胆さんも言ってたし、闘技場つてば本当蟲毒の坩堝だよね！

むしろ、そんな風に完全に対策される様になつても勝率が5割を切っていないんだから僕的には十分だと思うよ。

そんな二人はちやっかり空いた時間で所属した天地の【陰陽師】ギルドや【魔術師】ギルド、【学者】ギルドでの仕事で細々と資金と信頼を稼いでいたけれど……先のライブ画像事件で限界になつて天地に居る知り合いで一番付き合があつた僕に泣き付きに来る事になつたんだとか。

まあ、ジョブクエストだけで稼いでたら流石に時間が掛かり過ぎるよねえ。

イーゾも【学者】ギルドの勧めで【探検者】エクスプローラーのジョブに就いて他でも少しずつ稼げる様にはなつたけど、焼け石に水みたいだし。

……さて、そういう訳でちよつと間違つた予想に基づいたアドバイスしちゃつた罪悪感もあつたからここはしつかり頼られておく事においておいた。

やつぱりこう、知り合いに頼られるのはあまり悪い気はしないしね。

でも、僕だつて別に積極的にお金を稼ごう信頼を得ようと思つて行動した事つてそんな無いから碌な案は出せないんだだけだね！

まず一発でそれらを手に入れるのに手つ取り早いのはずばり、戦争に参加する事なんだけど——運が良いのか悪いのか、少なくとも「マスター」が増える様になつてから天地では（少なくとも表面上では）何処も戦争をしていないんだよね。

天地の歴史的には珍しくもあるけどそこそこ定期的にはあつた事なんだとか。

……戦争をしていないのが珍しいとは全く意味が分からんぞ！ つて顔をする二人に満足感が得られたけどそれはともかく！

今回に限つては間違いなく原因の一つともいうかもろ主要因は「マスター」の急増だ。

これだけ天地だけではない、世界全体でのパワーバランスが現在進行形で激動している最中に考え無しに戦争を仕掛ける様な無能は天地では生き残れない！ ……らしい。

水面下では色々やり合っている可能性は高そうだけど、それこそ自分が一番信を置いている側近とか配下がやつたりやらられたりする事であつてぽつと出の「マスター」にどうこうできる案件ではないのだ。

——少なくとも、今は。

次の案としては、天地中を旅してモンスターの被害や特産品なんかんやで困っている村々の人々を助けて回る、というのが定番かなって思ってたんだけど……

やっぱり天地だとへマスター、テイアンを問わず武芸者の割合は他の国と比べて非常に、ひじょーに多いし、これまたへマスター、テイアンを問わずに（カシミヤみたいに）武者修行と称して天地の各地を旅している武芸者というのも一定の割合で居るんだよね。

「当然その人達も僕達が狙っている様な事に出くわしたら自分で解決しちゃったりするから、競争率が高いし、噂を聞いてから駆けつけても既に他の人が解決していた、なんて事もあるかも。」

勿論運次第では以前竜胆さんと春香と一緒に将都に向かっていた時みたいに出くわせるかもしれないけど、流石にそんな不確定な事を計画に入れて動くのは無理！

……僕と、へアクシデントサークルに巻き込まれてほぼほぼ一番遠い所に転移しちゃった二人の運が高いとはとてもじゃないけど思えないしね。

さて、そうなる……そう、残っているのはやっぱり信頼を稼ぐとかそういうのを考えない只管な金策だけ！

と言うより、天地という土壤に関係なく元々ぽつと出のへマスターが、しかも今ま

で天地とは何もかもが違うレジェンダリアにいた二人がそう短期間に信頼を得るとい  
うのがそもそも無茶な話だったんだよね。

コテツが特にそうなんだけど、やっぱりこういうのは非戦闘型の方が有利な面はある  
よねっていう。

モンスターが居る世界でもあるから、勿論腕つぶしだけでもある程度は信頼は得られ  
るけど——天地だったから供給過多だったのが敗因……！

——そういう事で、僕達は将都へ向かうのでした、と。

いざ、いざ。〈神造ダンジョン〉—— 〈修羅の奈落〉へ！

To Be Continued……

## 第四十一話 対人の妙と・掲示板

□■とある掲示板にて

【新たなる】 Infinite Dendrogram 決闘スレ78 【神話】

1 : 名無しの大戦士「sage」: 2043/12/1 (火)

このスレはダイブ型VRMMO〈Infinite Dendrogram〉の対人コンテンツである決闘について語るスレです。

決闘参加者・決闘の環境・決闘に関する考察等決闘に関する物であればどんな物でもマナーに沿って自由に語らっていきましょう。

どんなに身体を熱くさせても心は冷静に。そうでなければ勝利など得られないのですから。

〈Infinite Dendrogram〉公式サイト

http://○○○○

〈Infinite Dendrogram〉Wiki (非公式)

http://○○○○

∧Infinitive Dendrogram∨決闘動画名勝負リンク

http://○○○○

有名テイアンスレ:【人気者は】Infinitive Dendrogram有名テイアンについて語るスレ403【大体物騒】

http://○○○○

有名マスタースレ:【また】Infinitive Dendrogram有名マスターについて語るスレ554【レジエンダリアか】

http://○○○○

前スレ:【俺らの希望】Infinitive Dendrogram決闘スレ77【不敗伝説】

http://○○○○

・ ・ ・

832 : 名無しの闘牛士「sage」 : 2043 / 12 / 2 (水)

勝てねえ、勝てねえええええええええ!!

全く決闘で勝てる気がしない……

誰かこの哀れなランカーになりたい初心者闘士に決闘での勝ち方を教えてください

orz

833 : 名無しの剣闘士「sage」 : 2043 / 12 / 2 (水)

プレイヤースキル鍛えろ定期

初心者が勝てる程甘くねーから。上澄みの中の更に一握りでもなければランカーになる資格ねーから!

834 : 名無しの博士「sage」 : 2043 / 12 / 2 (水)

自身のビルドとか、それ以前にどの国で決闘に参加しているか分からんと何も助言できないんだよなあ

国によって決闘環境全く違うから何とも

835 : 名無しの学生「sage」 : 2043 / 12 / 2 (水)



オツス未来のチャンピオン!

決闘は相手のHPを0にすれば勝てるぞ!

836：名無しの闘牛士「sage」：2043/12/2（水）

あつすいません

国はアルターです。ジョブ構成は……多分典型的なAGI型だと思います

837：名無しの疾風槍士「sage」：2043/12/2（水）

ヤバイ

ありきたり過ぎて本当に助言できる事がない……

アルターなら決闘環境に変な偏りは殆どないし、ほんともうプレイヤースキル上げてやられる前にやれとしか言い様がない

838：名無しの聖騎士「sage」：2043/12/2（水）

まー強いて言えばアルターはもう決闘1位から30位まで全員へマスターだから可能なら対戦相手のエンブリオの概要くらいは調べておけ

アルターはまだ少ない方だがそれでも分からん殺ししてくるのは結構居る

……ただし、目的次第ではあるが余程のハメ使ってくる相手以外で対策し過ぎて行くのもあまりお勧めはしないけどな

839：名無しの大魔術師「sage」：2043/12/2（水）

メタはやめろ

もう一度言う。メタはやめろ。俺は勝つて金を手に入れただけだったんだ……！（フリー決闘派）

840：名無しの道楽者「sage」：2043/12/2（水）

その欲望、イエスだね！

だがメタは甘んじて受けて貰った方が賭けの予想はしやすいんだよなあ（下衆顔

841：名無しの剛槍武者「sage」：2043/12/2（水）

真の強者は対策された程度じゃ揺るがないってじつちやが言ってた

天地のランカーとか天地のランカーとか天地のランカーとか天地のランカーとか

842：名無しの風来坊「sage」：2043/12/2（水）

天地の話はやめろ、俺に効く

まあ真面目にアドバイスするなら上位ランカー勢の決闘動画見てみると良いだろうよ

戦闘技術、立ち回り、相手の情報と勉強になる事しか無いからな

843：名無しの竜騎士「sage」：2043/12/2（水）

いやあ、個人的には少なくとも現時点で非ランカーなら15位〜30位のランカーの所の方がいいんじゃない？

一桁代はほら、参考に来る気がしないし……

844：名無しの影「sage」：2043/12/2（水）

未だにへマスター〜が一人も15位以内に入っていない天地勢デイスってんのかメー  
ン！

あ、ところでただAGI型って言ってもかなりビルドあると思うけどどんな感じ？

ぶっちゃけただのAGI型じゃランカーには勝てないよ

決闘で一番有利なもの、そして当然一番多いのもAGI型だからな

対応策も勿論熟知されてるって事でもある

845：名無しの闘牛士「sage」：2043/12/2（水）

プレイヤースキル、プレイヤースキル。やっぱりそれしかないか

あ、ビルドは、今は【闘士】ピアッシング・ソードマン【剣士】ソード・グレイター【隻剣士】ゲイル・ソードマン【剣闘士】ゲイル・ソードマン【疾風剣士】

で【闘牛士】を鍛えている最中です

846：名無しの剣闘士「sage」：2043/12/2（水）

……上級職埋まってねえじゃねえか!?

そりゃ勝てねえよ!!

847：名無しの学生「sage」：2043/12/2（水）

【闘士】系統と【剣士】系統混ぜてるんだ。損してない?

【闘士】系統は幅広い武器種を利用したメタののしやすさとされにくさが利点なんだけどなー?

848：名無しの風来坊「sage」：2043/12/2（水）

センススキルがあるとは言え多武器種を器用に扱うだけでもめっちゃ難しいんだよ

なあ……

普通の人はそういうのできないんだよ。普通の人はな！

849：名無しの大魔術師「sage」：2043/12/2（水）

えっ

天地の人ランカーでなくてもそれくらいやって来ない？

850：名無しの博士「sage」：2043/12/2（水）

へえ、このビルドでAGI型……【隻剣士】は珍しい。つまりエンブリオはそっち系つて事か

へマスターであれ取っててちゃんと続けてるのなんてほぼエンブリオ関連だからなあ？

851：名無しの提督「sage」：2043/12/2（水）

天地の人間はティアンだろうとへマスターだろうと例外だと何度言われるんだろう

な……

852 : 名無しの闘牛士「sage」: 2043 / 12 / 2 (水)

やだ、あの人さらつとエンブリオ特定しようとしてくる!?

……やっぱり、レベル足りないですかね?

これでもかなり頑張つて上げてたつもりなんですけど

853 : 名無しの竜騎士「sage」: 2043 / 12 / 2 (水)

いや、まあこの時期に合計レベル400弱なら確かに良いレベルしていると思うけど

廃人勢というか、ランカー勢はほぼカンストしているから……

特にAGI型とか、AGIの値がお粗末だと話にならないよマジで

854 : 名無しの学生「sage」: 2043 / 12 / 2 (水)

決闘ランカーでもカンストしていない人も各国(※)一人か二人は居るからへーき

へーき

エンブリオ次第では……イケル!

855 : 名無しの聖騎士「sage」: 2043 / 12 / 2 (水)

修羅の道に誘うのやめーや! カンストしていないのにランカー入りしてるって事

は戦闘技術がやべー組って事なんだよ！

……だが、何。まだデンドロクが始まって四か月ちよつとだ。幾らでも機会はある

ぞ  
 同国の誼で忠告するが今は素直にレベル上げと自分の技量磨きに集中した方が良い

やっぱり何だかんだ言って自分で積み重ねてきた物は裏切らんよ

相手の勉強だろうとレベルだろうと戦利品だろうと技術だろうとな

856 : 名無しの闘牛士「sage」 : 2043 / 12 / 2 (水)

なるほど……そうですね！

ありがとうございます！

まずはカンスト目指して、それからまたリベンジしていきます！

857 : 名無しの聖騎士「sage」 : 2043 / 12 / 2 (水)

頑張れ同郷！

858 : 名無しの学生「sage」 : 2043 / 12 / 2 (水)

……と、良い雰囲気っぽい所ではあるけど

☆ あの聖騎士、実は王国の一桁ランカーで立派な戦闘技術やベーク組の一人なんだよねー

859 : 名無しの疾風槍士「sage」 : 2043 / 12 / 2 (水)  
ヒエツ

860 : 名無しの闘牛士「sage」 : 2043 / 12 / 2 (水)  
ヒエツ!?

861 : 名無しの聖騎士「sage」 : 2043 / 12 / 2 (水)  
おいばかやめろ  
そういうのは反則だと思いまーす!  
俺は清く正しい【聖騎士】ですので!  
後ろめたい事は一切ありませんので!

862 : 名無しの重装騎士「sage」 : 2043 / 12 / 2 (水)



有名税は高く付くよなっ……

◇

918 : 名無しの闘士「sage」: 2043 / 12 / 2 (水)

>>905 立て乙!

ところで、ペーパーの新米闘士だけこの流れに便乗して質問良いですか?

919 : 名無しの幻影術師「sage」: 2043 / 12 / 2 (水)

>>905 乙

ようこそ若人、来たれ質問!

920 : 名無しの海賊船長「sage」: 2043 / 12 / 2 (水)

>>905 乙の字

新人がまたこの素晴らしき決闘界に現れたと聞いて!

9 2 1 : 名無しの闘士「s a g e」: 2 0 4 3 / 1 2 / 2 (水)  
 ありがとう！

それで、ズバリ聞きたいんだけど——決闘に参戦するに当たって国毎の違いを教えてくださいな

それぞれ国毎の特色があるっていうのは分かっているんだけど、具体的にどんな感じなのかちよつとよく分からなくて……

過去ログもちよつとだけ見てみたんだけど長いし凄く議論されてたから把握できなくて！

9 2 2 : 名無しの高位闘獣士「s a g e」: 2 0 4 3 / 1 2 / 2 (水)

ほほう、良い目の付け所だ……

いつかテンプレにしようテンプレにしようとよく話し合われていた事を次スレが立った後に話題にするとはな……！

悲しみ。今回もまとめきれてねーじゃんね

9 2 3 : 名無しの大魔闘士「s a g e」: 2 0 4 3 / 1 2 / 2 (水)

>>905 乙乙

そんな事もあるさ……

まあ、正直他国の決闘事情とか動画とこのスレで話される程度にしか知らない人が多  
 いったのも理由だったんだが

正確な比較がしにくいっただらねえ！

国を越えて旅するのめんどすぎる……

924：名無しの魔道騎士「sage」：2043/12/2（水）

それ以前に決闘スレ的には法律と言うかシステムの方が問題だろ

フリー戦はともかく、ランキング戦やその前提のはランキングに載せなきゃならん都  
 合上その国に所属していないとできないっての

そら決闘参加へマスターへは迂闊に国を出るのも難しくなるし他国の決闘事情とか  
 知ったところでどうにもならんよ

運営側でもっと国家間の交流試合とか親善試合とかイベント企画してくれればいい  
 のに！

925：名無しの潜水名士「sage」：2043/12/2（水）

夢からサメナサーイ

あの運営がそんな事やってくれる筈ないんだよなあ

とりあえずグランバロアの決闘が他国の何の参考にもならないのは知っている（キリッ

926：名無しの海賊船長「sage」：2043/12/2（水）

俺らの所だけこんな違うのちよつと不公平じゃね？ といつも思う  
思うだけだけ

927：名無しの闘士「sage」：2043/12/2（水）

やっぱり国越えは難しいんですね……

それでも、できる事なら自分に合った国が分かればそこでやりたいなって思うんです  
よね

一応各国毎のルールの違いなんかはWikiを見ればある程度は分かるんだけど、流石に決闘環境はWikiに無かったもので

あ、ちなみに当方現在カルデイナです。一番中央だったんで

928：名無しの疾風騎兵「sage」：2043/12/2（水）

とりあえずスレでの話を聞く限り一番標準的なのはアルターだよな？

決闘施設は間違いなく一番フラットだし、ランカーとかの環境も割とバラけてるし

929：名無しの名縄闘士「sage」：2043/12/2（水）

……？ ちよつと何を言っているか分かりませんね

決闘施設のフラットさで言えばカルディナとほぼ同じだし、そっちは【猫神】が居るじゃん。あれの何処が標準的だよ

930：名無しの従騎士「sage」：2043/12/2（水）

でもお前の所八百長やってんじゃん

結構長い間【超闘士】の座を金で売買してたとかなんとか

931：名無しの名縄闘士「sage」：2043/12/2（水）

ふざけんなあれは雑魚NPCが勝手にやってた事だるおおおお!!

婆様の時代になってからそういうのは一度もないんだよ！ もう健全化してるんだ

よ！

あいつら道端で見つけたら絶対殺してやるかな……

932：名無しの博士「sage」：2043/12/2（水）

速攻で喧嘩入ってワロス

もう公式HP順で一国ずつ所属へマスターがアップルすればいいだろ

933：名無しの高位闘獣士「sage」：2043/12/2（水）

流れが速いのが悪いのであつて私悪くない

934：名無しの魔道騎士「sage」：2043/12/2（水）

不貞腐れんなし

で、公式の順番だとアルターからだよな

少し前にもあつたけど、アルター本当特徴ないんだよな……

935：名無しの従騎士「sage」：2043/12/2（水）

- ・西方三国随一の決闘施設の多さと広さを持つ（ただしギミックは凝った物は少ない
- ・ランカーは傾向としては近接物理型が多め
- ・決闘王者の【猫神】に黒い噂がある

・先月のランキング更新で1位から30位まで決闘ランカー全員がへマスターで上書きされた

まーこれくらいか？

936：名無しの剣闘士「sage」：2043/12/2（水）

何だかんだ決闘施設の規模の違いで西方三国では一番決闘が活発……だと思っ！

他の国行つた事ねーから分かんがな！

……ティアンの方はあまり強くなかったけどな。サービス開始当初の20位台だと合計レベル300くらいのしか居なかつたし

937：名無しの剛闘士「sage」：2043/12/2（水）

詳しくは知らないけど、伝説に過去の王国の「超闘士」が出てくるくらいだからね  
少なくとも今のランカーは強豪揃いだと思うよ

938：名無しの影「sage」：2043/12/2（水）

うわあ、普通に羨ましい……だが天地は天地で素晴らしいしー!?

939：名無しの剣鬼「sage」：2043／12／2（水）  
強がりはやめるんだ

天地とか、最初の段階ですらランキング30位ですらカンストしてるのになあ！

940：名無しの祓魔師「sage」：2043／12／2（水）

強靱！ 無敵！ 最強！ 天地の実力は世界一いいいい！！

あ、天地はランカー上位13人は全員ティアンの超級職だよ  
勝てる気がしないよ……

941：大武士「sage」：2043／12／2（水）

故にこそ、やりがいがあるというのもまた事実なだけだな

所で、これは決闘環境がどうかと言う話だった筈なんだが、野試合の分とかも話した方がいいのか？

942：名無しの影「sage」：2043／12／2（水）

いや、そこはとりあえず無視しても良いんじゃないか？

結構被ってるけどそうでない人も居るんだし



ぶっちゃけ、決闘周りはあらゆる面で七大国で随一っていうのとかかなり覚悟が居るレベルで強敵ばかりだという事

後は近接物理型ビルドが多いってくらい？

943 : 名無しの祓魔師 [sage] : 2043 / 12 / 2 (水)

まあ、ランカーに居座る猛者となれば装備品とかも超一級の物ばかりの上にメタが殆ど通用しない癖に超反応で初見殺しすらできない連中なんだけど

なんで気配とか勘とかで広範囲系単発必殺スキル防がれまくらなきやならないんですかねえ!?

944 : 名無しの碎拳士 [sage] : 2043 / 12 / 2 (水)

まあ、天地だし……

945 : 名無しの鬼武者 [sage] : 2043 / 12 / 2 (水)

まあ、天地だし……

946 : 名無しの高位結界術師 [sage] : 2043 / 12 / 2 (水)

まあ、天地だし……

947：名無しの幻影術師「sage」：2043/12/2（水）  
これだから天地は！

さて、黄河の決闘だけど、正直色んな意味でアルターと同じ様な面が目立つよね

絶対王者である「龍帝」が決闘王者の座を占有している所とか、ランカーの傾向は割とバラけている所とか

別に国としては割合としては決闘に力入れている訳じゃないけど国力と国土が大き  
いから絶対人数はそこそ居るし

948：名無しの高位練体師「sage」：2043/12/2（水）

個人的には最近はランキングが上から下までバンバン入れ替わっててランキング戦  
めっちゃ多くて凄く見応えあるよ

華やかさや派手さも相まって見ているだけでもテンション上がるわ

まあ、俺は30位にも残れない雑魚なんですけどね

949：名無しの僵尸「sage」：2043/12/2（水）

卑下るな卑下るな

後はー……割と決闘施設のギミックが多様かな？

ランキング戦だと使われないの勿体ないよねああいうの

どの様な状況やギミックにも対応できてこそ真の強者って感じはあるんだけど

950：名無しの國術師「sage」：2043／12／2（水）

ギミックは大体どんなギミックでも空飛べて遠距離攻撃できる方が圧倒的に有利なのが最高にクソ

どんな状況って言っても近接型に有利なギミックなんてないんだよ……

951：名無しの仙人「sage」：2043／12／2（水）

あー分かるわ

これでも決闘ランカーの一人だけどたまにフリー決闘もするんだけど、やっぱ露骨に遠距離優遇気味だよ

その分障害物もギミックも何もないフラットな決闘なら基本的に近接有利だからその辺りのバランスでは？

952：名無し of 暗闇術師「sage」：2043 / 12 / 2（水）  
えっ

普通に近接有利なギミックあるだろ。こっちはレジェンダリアだけど  
射線や視界が遮られる分明らかに近接型有利だと思うんだが？

953：名無し of 僵尸「sage」：2043 / 12 / 2（水）

よし、この話はやめよう、やめやめ！

次どぞー！

……金と時間があれば可能な限り全ての決闘動画観て各国毎のギミック一覧とか作  
りたいんだけどな

954：名無し of 大機戦士「sage」：2043 / 12 / 2（水）  
アツハイ

で、ドライブ……ぶつちやけドライブってあまり決闘盛んじやないんですよね

955：名無し of 大機賊「sage」：2043 / 12 / 2（水）

・決闘人口は他国と比較すると少なめ

・決闘参加者は約半数は「操縦士」系統で機械を利用してくる  
 ・というか「操縦士」系統じゃなくても機械で武装してくる。まあ見応えはある  
 ・こちらも先月の時点で1位から30位まで全員へマスターになった  
 とりあえずこんな所？

956：名無しの装甲操縦士「sage」：2043/12/2（水）

そんな所じゃないかな

お国柄エンブリオがそっち系のも多いのも相まってまさにこの国だけ別ゲーやっ  
 ている雰囲気になれるぞ！

ファン〇ル多数展開してくるのとか核とか絡繰り満載バイクとか自爆とか神の杖  
 (偽)とかドリルとか合体ロボットとか

957：名無しの魔導銃士「sage」：2043/12/2（水）

初手自爆はやめてクレメンス……END紙だから耐えられねえんだよ……

958：名無しの装甲操縦士「sage」：2043/12/2（水）

何故有効だと分かっている物をやめなければならぬのか、これが分からない

まあ、決闘人口の問題で試合もそんな頻繁にやっている訳じゃないから余程気風が合っているとかでなければ決闘を目的としてドライブに来るのはおススメしないかな？

959：名無しの大機戦士「s a g e」：2043 / 12 / 2（水）

試される大地だしね

その分国の人は良い人達なんだけど

皇王以外はね！

960：名無しの賭博師「s a g e」：2043 / 12 / 2（水）

そこからへんはスレ違いだから程々にな

次はカルディナだけど——へマスター」が来る前は八百長と賭け試合の為だけの場になつてたのは事実な

961：名無しの冒険者「s a g e」：2043 / 12 / 2（水）

その分本当雑魚ばかりだったんだけどな……始まって最初の一月でランキングがへマスター」に席卷されるとか冗談だと思っただろ？

初期の1位ですらカンストしてなかったんだぜ……？

962：名無しの名縄闘士「sage」：2043/12/2（水）

本当カルディナのNPCはな……

試合前後に妨害や賄賂は当たり前前、酷い時は【暗殺者】集団が押し掛けてくる事もあったからな

俺達の女神とか有力者の活躍で今はもう成りを潜めているが

963：名無しの学生「sage」：2043/12/2（水）

俺達の女神こと「対人無敗」の伝説については有名マスターズレに詳しくあるからそつちをドゾー

964：名無しの高位闘獣士「sage」：2043/12/2（水）

決闘環境については、なんだかんだ【闘士】系統が多いよな？

どんな武器も自在に、とは言わなくてもランカーなら最低でも遠近一種類以上は使える様になっているのが特徴か

あと決闘では使わないけど範囲攻撃ができる武器もね

965：名無しの大魔闘士「sage」：2043／12／2（水）

モンスターよりもティアンを範囲攻撃した事の方が多いって嬉しくないんだよなあ

……

いや、正当防衛だけどな。正当防衛だけどな！

966：名無しの闘士「sage」：2043／12／2（水）

凄い事になってますねカルデイナの決闘周り!?

967：名無しの船長「sage」：2043／12／2（水）

デンドロでは良くある事

で、グランバロアだけど……正直、ルールが違い過ぎて素人には全くお勧めできないわね。ドライブ以上に

968：名無しの海賊船長「sage」：2043／12／2（水）

しゃーなし。総合的な難易度だけで言えば天地に次ぐ堂々の二位だから

まず決闘戦闘に耐えうる船を用意するだけで最低100万リルは掛かるし



ランカーを目指すなら船の補強や設備装備仕掛け云々かんぬんで数千万リル、その上で数十人の優秀な船員を集める事からスタートだし

969：名無しの司令官「sage」：2043/12/2（水）

負けた時が凄く悲惨なんだよな

格安とは言え船次第では修理費だけで数十万リルは余裕でするし、仲間の船員の治療とかも必要だし、最悪「ブローチ」がががががが

970：名無しの海賊剣士「sage」：2043/12/2（水）

ほんと〓それ

船をチャリオッツ系統のエンブリオにして、船員を全員へマスターへにすれば出費は殆どないけど、そんな人材揃えられる所なんてほっとんどない

だから躊躇なく艦底を爆発させるのをやめろお！

971：名無しの提督「sage」：2043/12/2（水）

本当にすまないとは思っているのだ……思っているだけだけど！

それはさておき、決闘環境としては個人技よりも船の性能とかエンブリオの性能を重

視する所が多いな

ルールがこんなに違うんだから仕方のない事ではあるが

972 : 名無しの船長「sage」: 2043 / 12 / 2 (水)

数は最大の力だつてじつちやが言つてた

船員の制限も厳しくないし、一時的に傭兵みたいに船員を雇う場所も多いから、一対一に拘るのは無謀なのよね

たまーに傭兵の中に他国なら普通にランカーになれたんじゃ？ って猛者も居るか  
らそれも面白いけど

973 : 名無しの名航海士「sage」: 2043 / 12 / 2 (水)

相手する方はたまつたもんじやないけどなw

974 : 名無しの海賊船長「sage」: 2043 / 12 / 2 (水)

そういう意味ではコネも実力の内……なのか？

どの道、他国と比べて後発が圧倒的に不利なのがちよつと気にかかるよな

一応運営にお問い合わせした事あるけどもお察し

975：名無しの蒼海術師「sage」：2043/12/2（水）

運営仕事しろ定期

まあグランバロアはそれくらい……か？

976：名無しの賢者「sage」：2043/12/2（水）

大トリをつとめるのは我らがレジエンダリアだー！

・推定決闘施設のギミック種類最多

・国の特徴と違って魔法型多めという訳ではない。が、それはそれとして搦め手は多

い

・最低限メジャーな状態異常の対策はしないと秒殺される

・【妖精女王】様がたまに観戦しに来てくれる※最重要

以上！

977：名無しの血戦騎「sage」：2043/12/2（水）

おいw

もつと語る所あるだろw

978：名無しの剛力士「sage」：2043/12/2（水）

決闘人口がそんなに多いって訳じゃないけど、多分決闘の難易度は天地とグランバロアに次ぐ物があると思う

決闘参加（マスター）の質が特別低って訳でもないのにまだ5人くらいランキングにNPCが残っているくらいだし

979：名無しの弓騎兵「sage」：2043/12/2（水）

あれは酷い

だって亜人っぽいスキル全開でやってくるんだもん……俺らメイキング頑張ってもあんなのできないのに……

980：名無しの精霊使い「sage」：2043/12/2（水）

テイアンの特権だと思って諦めるのが良いでしょうね

エンブリオを考えればそれでもまだ（マスター）の方が圧倒的に有利ではあるのですし

981：名無しの凶手「sage」：2043/12/2（水）

それな

もつとへマスター側が慣ればそれだけで何とかなりそうな雰囲気はあるよ  
傍目でも当事者としても実力にそんな乖離はないように思えるからな

982：名無しの学生「sage」：2043/12/2（水）

独特でありながら何だかんだ楽しいよねレジエンダリアの決闘

特にギミックありのルールだと新人でも良い訓練になるんじゃないかなーって思う  
よ

983：名無しの暗闇術師「sage」：2043/12/2（水）

！  
本当に必要な情報については話題にすら出さない……大人つてやっぱりきたなあい

初見殺しには気を付けてゆつくりしていつてね！（ニヤア

984：名無しの学生「sage」：2043/12/2（水）

そこはほら、様式美だし？

それに初見殺しに気を付けるとか決闘に限らずデンドロでの戦闘での常識でもあるしねー

初見殺し多すぎてやられる前にやれが大正義過ぎて困るよね！

985：名無しの傀儡師「sage」：2043／12／2（水）

それだけでなくもレジエンダリアンのエンブリオは変なのばかりなんだよなあ！

30位のとか28位のとか22位のとか17位のとか10位のとか5位のとか……

986：名無しの高位従魔師「sage」：2043／12／2（水）

レジエンダリアン故致し方なし

とりあえずそんな所かね？

987：名無しの博士「sage」：2043／12／2（水）

（ぶっちゃけ大半が既知の情報だったから大して役に立たない様な気がするの俺だけか）

988：名無しの冒険者「sage」：2043／12／2（水）

自分で提案した癖に酷い事言つてて草生える

仕方ないだろ所詮俺らはランカーの試合見て歓声上げる側のモブの一人なのだから

989：名無しの船長「sage」：2043／12／2（水）

ランカーも居るんですがそれは

個人的には結構為になつたけど……

ずつとスレ見てる訳でもないし、とりあえずのまとめとしては十分じゃない？

990：名無しの仙人「sage」：2043／12／2（水）

まあ、他国の決闘動画とかよっぽど人気なの以外見ないし環境とか気にした事もなかったから確かに

それでもランカーはランカーだから他国に行くのはちよつと難しいんだけどな!!!

991：名無しの凶手「sage」：2043／12／2（水）

それな

それな……

992 : 名無しの闘士「sage」: 2043 / 12 / 2 (水)  
 悲しいですね……

あ、各国のまとめ、本当にありがとうございます！  
 十分参考になりました

993 : 名無しの博士「sage」: 2043 / 12 / 2 (水)

参考になったのならばそれでよし！

どうせテンプレに入れる際にはまた議論の余地がある物ではあるしネ

994 : 名無しの連闘士「sage」: 2043 / 12 / 2 (水)

こうしてまた新たな決闘者が増えるのであった……

もつと広がれ決闘の輪！

995 : 名無しの疾風槍士「sage」: 2043 / 12 / 2 (水)

イイハナシダナー

それはそれとして埋め



996 : 名無しの大陰陽師「sage」: 2043 / 12 / 2 (水)  
うめ

997 : 名無しの踊り子「sage」: 2043 / 12 / 2 (水)  
埋め

998 : 名無しの冒険者「sage」: 2043 / 12 / 2 (水)

まとめ

>>1000ならまさかの運営からのテコ入れ

999 : 名無しの大魔術師「sage」: 2043 / 12 / 2 (水)

>>1000ならファイトマネーがっぽがっぽ!

1000 : 名無しの剛闘士「sage」: 2043 / 12 / 2 (水)

>>1000じゃなくても次は勝つ!

1001 :

このスレッドは1000を超えました  
もう書けないので、新しいスレッドを立ててください…

◇

◇  
◇  
◇

12月1日(火)

ようやく将都に到着っ！

平日はログイン時間の関係もあつて足並みを揃えて移動するだけで一日が潰れちゃうのが困りもの。

急かされても無理な物は無理！

でも亜竜級の馬の一頭でも居たらもつと昨日中には着けてたかもとは思うのは反省点だね。

……まあ、一番馬が必要だったであろうイーズに出費を迫るのも酷だからお口にチャックしておくけども。

イーズはAGIそんなに高くないし、小人でもあるから僕みたいな高速機動は望むべくもないのだ。

その分ある程度なら飛行しての移動もできたけど、そうすると今度は飛行できないイインが置いて行かれる。

【魔法槍士】で【疾風槍士】だから風属性魔法使えないかなって思ったけど、僕と同じ様に属性特化型の【土術師】や残念ながら飛行魔法はない【陰陽師】等だからね……

おまけに僕も二人もログイン時間が待ち合わせ時間に数十分ズレて到着しちやつて待ち時間の間イインと一緒に《符作成》の内職が始まるぐだぐだつぷり。

ネットゲーあるあるらしいけど、本当かなあ……!?

まあ、それはともかく!

久しぶりの将都、そして《修羅の奈落》にやってきたのだ。

当然ながら僕は以前と同じ轍を踏むつもりはない。

そんなにバランスが悪い訳じゃないけど、やっぱり三人で《神造ダンジョン》に潜るのは流石に厳しいから——そういう訳で、必然的にパーテイメンバー募集と相成ったのだ!

今の将都は僕が以前訪れた時とは違い、かなりの数の上級〈マスター〉達が犇めき合っているから、メンバーの募集自体は簡単だからね。

それと言うのも、少し前から継続的に発生している（主に〈マスター〉による）生態系の混乱とか、掲示板やWikiでも様々な情報が集まって来た結果として、やっぱり無尽蔵の資源を有する〈神造ダンジョン〉の需要が特に増しているのが原因みたい。

……まあ、〈神造ダンジョン〉の探索許可証を持たないで僕みたいなのがメンバー募集するのを待っているっていう手合いもそこそこ居る魔窟でもあるんだけど。

そして、そんな中でも今回の僕らはスムーズにメンバーを集める事が出来たのだ。主に僕の成果で。えっへん。

そうして集められた今回のパーティーメンバーがこちら！

イーズとカインは省略して、強い武芸者が沢山居るからと将都までやってきたカシミヤ！

将都でも〈マスター〉相手への野試合を繰り返すクレイジーっぷりは健在！

だけど流星に〈マスター〉と戦っているだけじゃレベルもあまり上がらないからという事で僕の誘いにほいほい乗ってくれたんだよね。

〈修羅の奈落〉のモンスターは大きくても3〜4メートル程度とそこまで巨大なのは居ないからカシミヤの実力を十全に発揮できるのも良いね！

そしてもう一人が、カシミヤに適任は居ないか聞いてみたら連れてこられた【大山賊】のビッグマンさん！

全男子の憧れのムキムキマッチョの武芸者の人。カシミヤ曰く基本的に前衛だけど遊撃もこなせる熟達なんだとか。

どうやらカシミヤが挑んで数度野試合をした仲の人らしい。そして、直接戦ったあのカシミヤが実力については太鼓判を押すのだから、これは頼れそう！

以上の僕を入れて計5人で、挑むは天地の〈神造ダンジョン〉、再びの〈修羅の奈落〉。純魔法型後衛が1人、純物理型前衛が1人、物理型遊撃が1人と物理も魔法もできる万能型の中衛が2人。

うん、これはかなりバランスが良さそう。少なくとも前回みたいな苦労は必要ない、よね！

それじゃあ、頑張ろうー！

……ところで、【山賊】系統って基本的に屋外戦闘の方が得意だと思ったんだけど、大丈夫だよなぁ？



12月2日(水)

そういえば、昨日は書き忘れたけどもう12月なんだよね……

師走、1年の終わり。

本当に慌ただしく目まぐるしい1年だったよね。色んな意味で。

……よし、クリスマスとかそういうのは別として、お礼に勝と明日香に何かプレゼント用意しておこうと。

僕が用意できる物じゃ大した物にならないけど、うん、何が良いかなー？

あまり思い浮かばないから、今度桑木さんにでも相談とかしておきたいな。

……参考にできるよね？

さて、今日からデンドロでは本格的に〈修羅の奈落〉での狩りを始める事になったのだけ。

その狩りを始める前に。なんと、いつの間にかイグニスが《人化の術》を使える様になっっていたんだよね！

本当にビックリした。いきなりイケメンの青年になるんだもん！

どうやら〈千踏山脈〉での狩りを終えた際にはもうその兆しはあつたんだとか。やつ

ぱりイグニスは一味も二味も違う……!!

《人化の術》は亜竜級では使える個体は殆どおらず、使用するのは殆ど純竜級だってW i k i にあつたから驚いたよ!

……でも、《修羅の奈落》での狩りでイグニスを使えないのはサイズだけの問題じゃなくて、僕の従属キャパシティじゃイグニスを収めるのには足りないという切実な理由の方が大きいから、どの道イグニスは出せないんだよね。

悲しいなあ……

僕も成長しているし、既に僕がイグニスを買った当時のイグニスであれば既にキャパシティに収められる程度にはキャパシティはあるんだけど、イグニスもあれからどんどん成長しているからね!

で、でももう少し。もう少し……多分「アダムカドモン」が第六形態に進化して《全主恩寵》と《全主相応》のスキルレベルが順当に上がればイグニスもすぐにキャパシティに収められるからね!

それまでは我慢、我慢……!!

さて、狩りの方だけど、今日はほぼ初日だからそこその成果になるかと思っただけ、予想以上に上手く行ったって言っただけだと思う。

パーティ内の前衛中衛後衛遊撃のバランスも良くて隙が無くて、各々がそんなに連携

が得意と言う訳でもないけどそれも個々の技量で十分に補える範疇。

むしろ、ある程度天地の決闘に(カシミアと一緒に)通っていた僕から見てもこのパーテイメンバーは皆かなりの戦上手に思えるくらい。

皆が皆様々な、有効な手札を揃えていてクレバーに動いてくれたから全く危なげなく狩りを進められたんだよね。

今回が初見のビッグマンさんも一見は脳筋みたいに見えるけど流石は天地の上級マスタードよね。

話に聞くエンブリオの特性からしてもやっぱり屋外の方が得意である筈なのにパーティとへ修羅の奈落に合わせて上手く戦術を工夫してエンブリオも使いこなしているんだから。

それもその筈、ビッグマンさんはなんとあの北限院家の客分の地位にあり、その上で天地の討伐ランキングのランカーでもあるんだから！

天地の北の大家、北に跋扈する妖怪化生魍魎共からの守りの要にして四大大名家の一つだもの。凄いよねえ。

むしろ、自前でも【修羅の奈落探索許可証】を持っている程である程度ならソロで狩りに来た事もあるのだとか。

【山賊】系統は一応【盗賊】系統の派生の側面もあるし、得意でもないけど簡単な畏な



ら何とかなる、のかな？

そんな感じで全員ジョブスキルなり魔法なりエンブリオの固有スキルなりで罨やモンスター探知が可能というメンバーだったのも相性が良かったね。

これは狩りの成果にも期待ができる……………！

……………まあ、例によって夏休み中だった前回の狩りと比べたらログイン時間の制限があるから狩りができる時間も限られるのがかなり限られるってのは、仕方ない事だけでも。



12月3日（木）

クリスマスや冬休みが近付いてくるとやっぱり学校の皆はそっちの話題にかかりきり。

街中のイルミネーションも12月に入って本格的に増えてきたからね。

……………クリスマス、何かイベントあるかなあ？

さて、今日も今日とてデンドロでは〈修羅の奈落〉での狩りの日々！

……だったのだけど。

まさかのまさか、将都内部でPK、というか成功者狩りに会うとは思わなかったよね。まあ、以前も戦った彼女達だったんだけども。まだカシミヤとの因縁続いていたんね

……！

でも、正直練度も人数も、僕が以前見た時と比べてもかなり上がっていたから、流石の僕も全力で抗戦しようとした。

うん、しようとしたんだけどね。

……ビッグマンさんが使った抜き打ちの必殺スキルの一撃で、半数以上が真つ二つにされて一瞬で戦線が崩壊してなければ。

将都への被害を最小限に抑える為に速攻で方を付ける為だったんだって。流石は客分の鏡だよね！

その後は数の有利を失った彼女達は、颯爽と僕らに殲滅されるのでしたと……  
やっぱり必殺スキルは強いね。圧倒的に。

初手、先手で最大の強みを押し付ける代物——デンドロが先制ゲーと言われる所以の一つだからね。

掲示板でも言われている事だけど、決闘でもPKでも変わらない対〈マスター〉戦に

おける鉄則の一つが、先手必勝。

基本的に圧倒的に攻撃側有利なエンブリオやジョブスキルのバランスからすれば仕方のない事ではあるけど、更にそこに必殺スキルの力を加味すればそうなるのも已む無しと言った所だよな。

現に、彼女達みたいなPKは基本的に【盗賊】【強盗】【奇襲者】【野伏】系統でエンブリオの固有スキルとジョブスキルを組み合わせて初手奇襲で一瞬でPKするのが主流になっていくからね。

AGI型だろうとEND型だろうとどんなビルド相手でも戦闘状態でない所を奇襲するのが一番有利なのは変わらないからねー。

まあ、だからこそ最近サブジョブに【冒険家】や【斥候】を入れて察知系スキルの習得を優先する人が増えてきているんだけど。これも環境って奴かな？

それらのジョブによる汎用スキルだけじゃなくて、カシミヤみたいに固有スキルで探知ができたリ、互いのリアルスキル如何でも奇襲の成功率はぐつと落ちたりするので、PKも大変だよな。

それでも、彼女達の場合エンブリオや人数も相まってジョブスキルを合わせた一撃は本当に凄い威力だから、普通の人ならサブジョブを埋め切る前ならかなり苦戦しそうだけどね。

……どの道やっぱリカシミヤには相性が悪くて通用しないと思うけどね！

〈修羅の奈落〉での狩りは結局28〜29層での狩りをする事に決定！

相手のステータスはそこまで高くはないけど、数が非常に多い鬼族と獣人系統のモンスターが出るのが特徴かな？

やっぱり人型相手の方が皆やりやすそう。僕も多分やりやすいし。

……相手がたまに陣形組んで襲い掛かってきたり罠すら利用してきたりするけどね！

流石にへ神造ダンジョンがリポップさせてくる罠を利用するのは卑怯過ぎると思う……

それにしても、数が多い分経験値は良いんだけど、やっぱり下級職と比べると上級職のレベルは上がりにくい。

でも、その分ステータスの向上は著しいのは嬉しいね。

この調子で明日からも頑張っていこう。

To Be Continued……

## 第四十二話 【異気昇天 コーンヴァル】

□〈修羅の奈落・第三十層〉【剣鬼】ジーニアス

孤立した島国、天地の将都に存在する〈神造ダンジョン〉、〈修羅の奈落〉。

個々の特徴を持ちながらも、間違いなく〈神造ダンジョン〉としての特異性を有するこのダンジョン。

そして、今も五人の〈マスター〉が挑んでいる第三十層は当然の如く〈神造ダンジョン〉の特性としてボス強敵が配置されているボス階層となっている。

ボス——そう、ボスである。

近隣の階層には出現しない様な力を秘めた強敵。

まるで挑戦者の実力を試すかの如く一定階層毎に出現し、試験戦闘を乗り越えた強者には祝福報酬を、乗り越えられなかった弱者には洗礼死を与える〈神造ダンジョン〉の門番だ。

当然ながらこの階層フロアボスを倒さない限りどう足掻いても先には進めない仕組みであり、実力のない者が〈神造ダンジョン〉の先に進む事を阻むセキュリティとしての側面

も持ち合わせている。

そして、この〈修羅の奈落・第三十層〉のボス階層の概要は……一部の〈マスター〉ならば、たったの一言で理解できるだろう。

——モンスターハウスだ!!!

◇

そこは、薄霧立ち込める石畳の敷き詰められた広大な部屋だった。

実に広さにして軽く数百メートル——いや、一キロメートル四方はあるかもしれない。

しかし、その部屋の只中に居る僕達には、そんな広さは全く感じられない。

何故ならば——多い。

この限られた部屋の中、壁を背にしている僕達の視線の先、左右の閑隙なく奴ら——この階層の住人が僕達を殺意の籠もった目で睨みつけているからだ。

数秒でも経つか、あるいは何らかの拍子に均衡が崩れるか——それだけで、眼前に居

る無数の……百を余裕で越える数のゴ布林達が一斉に襲ってくるからだ！

それも、ただの「ゴ布林」ではない。

いずれも、一体一体が最上位の「ハイエンド・ゴ布林」に連なる精兵達ばかり。

確実に湧出される「ハイエンド・ゴ布林ロード」が1体と、側近である「ハイエンド・ゴ布林コマンド」が2体。

そして——更に追加で湧出される、ボス階層の攻略時に数も編成もランダムで変わる、最低でも100体のゴ布林すべてを駆逐する、それがこの階層へ来る目的——攻略条件なのだ！

言葉にすると簡単だが、実際に行うとなるとそれは非常に難易度が高い。

少なくとも、テイアンであれば……天地の武芸者であろうとも、最低でも戦闘型超級職を一人、そして残りもカンストした武芸者で固めなければ安定して勝利は望めないだろう。

何故なら、相手はただの「ゴ布林」ではない、「ハイエンド・ゴ布林」なのだ。

最低でも亜竜級上位に属し、平均ステータスは補正込みで3000に達し、厄介でこそないが様々な種類のスキルを有する鬼族。

それが……最低でも、100体。酷い時は500体を数えるのだから。

湧出したばかり、生まれたばかりで経験も力を扱う能もない？ まさか、へ神造ダン

ジヨン〕を作成した者がそんな半端な仕事をする訳がない。

与えられた力によって上級職で習得できるそれと同等の技術を、戦法を操り、指揮官たる〔ロード〕と〔コマンド〕の指揮も当然ながら極大のアシストが入る。

それぞれに与えられた、スキルとステータスという単純な暴力に抗えるのは如何程の実力が必要なのか、どれほどの相手が向かってくるのか――

〔ハイエンド・ゴ布林シャーマン〕が〔ハイエンド・ゴ布林メイジ〕が〔ハイエンド・ゴ布林シスター〕が。

〔ハイエンド・ゴ布林ウォリアー〕が〔ハイエンド・ゴ布林スナイパー〕が〔ハイエンド・ゴ布林ガーディ〕が。

〔ハイエンド・ゴ布林アデプト〕が〔ハイエンド・ゴ布林レイダー〕が〔ハイエンド・ゴ布林ライダー〕が。

〔ハイエンド・ゴ布林ボマー〕が〔ハイエンド・ゴ布林フアナティック〕が〔ハイエンド・ゴ布林ストライカー〕が。

〔ハイエンド・ゴ布林エリート〕が〔ハイエンド・ゴ布林エルダー〕が〔ハイエンド・ゴ布林ブレイブ〕が！

それぞれが、ステータスだけでもカンストしたティアンのそれに伍するか上回るそれらが、圧倒的な数の暴力を持ちながらも的確な指揮の下に襲い掛かってくるのだ！



今回は幸運にも約200体……正確には205体しかいないが、それでも相当の戦闘能力、殲滅力、耐久力、継戦能力、対応力を要求される、まさに門番に相応しい顔ぶれなのだけど——

「——【シャーマン】3後方、【シスター】5後方、【リチュアル】儀なし、【ボマー】3前方、【ミュータント】異なし、【チャンピオン】2後方、【ブレイブ】1後方。新種も無し、いつも通りで！」

「「応!!」」

数瞬で編成を看破した僕の言葉を聞くが早いか、パーティの皆は予定通り行動に移る。

——一番最初に前に出るのは、『鮫兎無歩』で姿勢を変えずに最前衛の【ハイエンド・ゴブリンウオリアー】達に接近するカシミヤ。

そして、一拍遅れて強化魔法を行使し終えたカインが助走距離を取った【疾風槍士】のスキルで追撃を行う。

それで前方に居たゴブリン達は一瞬動揺するが——それも前方に居る十数匹に留まる。

僕らの左右から押し寄せるゴブリン達はこれ幸いと前衛が突出した隙を突いて僕達の方へ群がってくる。

「——これだから技は与えられても、状況判断できる脳もない弱卒はやりやすいのよな」  
 そして、その言葉と共に傍にいるビッグマンさんが大鉈を振るい——同時に、左右から押し寄せて来たゴブリンの首が落ちる。

二度、三度と振るう度にゴブリンが致命部位を断裂させられ、死に至る。

十数秒が経過し、掛かった秒数以上のゴブリンの戦利品が左右に散乱し、前方もカシミヤの《剣速徹し》とカインのエンブリオにより蹂躪された姿ばかりが目に見える様になった頃——ようやく「コマンダー」が動く。

被害を考えず逃げ場残さず殲滅しろ!!  
 G Y A G Y U O O G Y I A A A A A !!  
 守備兵を前に出せ!  
 G E G Y U G Y A A A !  
 魔法を放て!  
 G Y U G Y A A !

その号令と共に——後方に待機していた重装鎧と盾を装備したゴブリンが全速力で前衛にぶつかりに行く。

更に、弓が、槍が、斧が、石が、攻撃魔法が——後方から雨あられと発射された。

確かに、「ガーディ」はENDだけで4000を越え、装備も含めた防御力は5000を優に超える……カシミヤの《剣速徹し》やビッグマンさんの攻撃で致命部位を狙って

も即座には倒せない面倒な相手だ。

ゴプリン側のセンススキルを以てしても、致命部位を狙える技量を皆は持っているけれど、それでも強力なアクティブスキルを使用しなければ手を煩わさせる——そんな相手。

更に、精度を度外視して、数を増やし面制圧を狙った大多数の遠距離攻撃。

少数のAGI型を相手にした軍の必勝戦法——

だけど。

その戦法を見るのはもう五度目なんだよね。

「《大神の叡智》——生まれ、呑み込み、撃滅せよ、イウニング・スター《明星》！」

「極光よ、集いて此処に。数多の光芒にて敵を貫かん、《レイ》！」

相手の遠距離攻撃が着弾する前に、相手の方を向きながらも《鮫兎無歩》を使用したカシミヤと《ガスト・チャージ》をこちら側の壁に向かって発動したカインが傍に戻り。

——直後、相手の第二射が始まる前に放たれた、増幅強化された上で数十を越える数

の暴力と化した閃光が、極大の雷光が、幾重にも爆発する極光が、縦横無尽に部屋を駆け巡った——！

……数秒に満たない超級魔法の炸裂の後に、部屋に残っていたゴブリンは後方に居たままの無傷だった【ガーディ】【エリート】【チャンピオン】【エルダー】【ブレイブ】【ロード】【シスター】【シャーマン】——攻撃魔法への耐性や元より高い耐久力を持っていた極一部、総数にして20にも満たない数だけであった。

誘爆連鎖はなし、大規模防御魔法もなし、異常個体も居ないのであれば……エンブリオで強化されたヘマスターを相手にすれば僕らに負けはなさそうなるという良いお手本だと思う。

と、まあここまで来れば僕らに負けはなさそうから後は好きに——

「これは【アデプト】が残らないのがやっぱり欠点です……兎も角、せめて歯応えがあるのは戦らせて貰いましょう」

「あつ、僕も僕も！ 【チャンピオン】は僕獲物だよひゃつはー！」

「フアハハハ！ 童共のはしゃぐ様はまつこと良い物よ。どれ、俺は後衛をやらせて貰うぞ」

「はっはっは。では私は【ロード】を抑えておくのでしょうか」

「本当にレジエンダリアンに負けないくらい自由だなこいつら……戦利品を壊さない様に注意しろよー」

うん、そんな訳で。

今回も〈修羅の奈落・第三十層〉のボス階層の攻略は上手く行きました、と！



12月5日(土)

やーらーれーたー！

……いや、僕はデスペナしていないんだけど、〈UBM〉逃したー！

〈UBM〉に遭遇する頻度は結構多いのに、こういう事って良くあるよね……！

今日は(主にイーズが)待ちに待った、一日中狩りが出来る土曜日というのもあり、午前から〈修羅の奈落〉での狩りを続けていた。

明日の日曜日僕とかは空いているんだけど、カインとかカシミヤのリアルの都合で平日と同じ様な時間しかパーティでは集まって狩りが出来ないという事情もあって、今日こそはと皆気合いを入れて心血を注いで狩りを続けていたんだよね。

イーズの場合エンブリオの「神秘極槍 オーデイン」の効果からして心血注ぐというのが文字通りの意味なのが少し笑い所……かな？

それはそれとしても、やっぱりこうして組んでいると【大魔術師】にして【賢者】のジョブを持つイーズの後衛としての万能性、今更特筆する事でもないけどやっぱり羨ましいし有難いよね。

エンブリオもあって更に魔法の出力も種類も格段と増している。僕の場合は特典武

具を使って威力だけだからなー。

それに、専門の魔法職が居るといっただけでダンジョン攻略もすっごい、すっごい楽になるんだよね……

天地の皆脳筋多すぎか……っ

やっぱりもつと魔法職の人と一緒に狩る機会があると参考になるし嬉しいんだけどなあ。イーズとかレインとかエリーシアとか、後は【陰陽師】ギルドの人達とか。

と、ちよつと余談になつちやつたけどそんな感じで〈修羅の奈落〉での狩りは皆の尽力もあつて非常に順調に進んでいた。

——今日の狩りも後数時間で終わるといっような時間帯に唐突に現れたあれに遭遇しなければ。

【異気昇天 コーンヴァル】。

不思議な魔力と冷気を纏う……暗黒色の巨大なスライムの〈UBM〉の不意の遭遇ランダムエンカウントがなければ。

その方向の専門の上級職を持つていない僕達では把握できるのはレベル程度で、ステータスすら《看破》では見破れず、伝説級レジェンダリの〈UBM〉という事以外は何もかもが不透明な遭遇戦。

それでも僕達は遭遇して即座に立ち直る事は出来た。

〈神造ダンジョン〉ならそういう事もあるというのは情報では知っていたからね！

まあ、情報で知っていて、立ち直れたからと言って勝てるかどうかというのはまた別の話だったんだけど！

まず、何をするでもなく基本的に純粹な物理攻撃しかできないビッグマンさんとカシミヤが戦力外になった。

手持ちやアイテムボックス内に持つてきている武器ではどう足掻いてもスライムは無理らしい。

でも、それも仕方のない事。天地全体を見てもスライム種なんて殆ど居ないし、〈修羅の奈落〉でだって一度も遭遇した事も聞いた事もないのだから。

それなのに純物理型のビルドでもスライムと戦える様にする為の武器を調達、となるとかなり値が張るし、スライムの種類によっては用意した対策の武器でも通じないという事だつてあるからね。理不尽……っ！

次に、【魔法槍士】系統のスキル《魔力撃》等は使えるけど——結局は魔力で強化した物理攻撃だから意味がないし、攻撃魔法は基本的に<sup>超物理魔法</sup>土属性魔法しか使えないカインも戦力外になった。

【陰陽師】系統も【符術師】取った上で【符】を使用したバフが主だったしね……



この時点で既に僕とイーズ以外は囷くらしいしかできなくなっていたと……

でも、僕の《極光剣》で強化した光魔法も、皆に断つて出したイグニスの全力の集束ブレスも——イーズが必殺スキルを使った最期の一撃の渾身の《恒星》もすべて、吸収“されちやつたんだよね……”

もう途方にくれるしかないよね!?

自身を中心に広範囲に冷気を吹き付け、進んだ道が凍り付くようないかにも氷属性でございっというスライムに鉄板の炎系統の全く攻撃が効いてなかったんだから……

でも、今こうして結果だけ書いてみればその努力も無駄ではなかったと分かる。

いや、あの後ピンチになったし結局相手の体積HPは全く削れてなかったのは事実なので

けど。それは、イグニスの集束ブレスとイーズの最期の《恒星》を「コーンヴァル」が吸収した直後、つまりイーズが死デスベナになつたんだ直後の事だった。

——「コーンヴァル」の体色が黒色から僅かに赤みを帯びていた。

それに気付かなかつたら、あの直後に全滅していたかもしれない。

まるで——いや、まさに吐き出す様に全方位にとんでもない熱量の爆炎を吐き出して

いたから。何とかカインと共に土壁と結界術、符術の合わせ技で辛うじて防いでドロップだけ回

収して直ぐに離脱したけど、それでも皆少しだけ「火傷」を負う程だったんだよね……  
この恨みはらさしておくべきか！

と、言いたい所だけどあれ僕達のパーティーだと十中八九イーズが居ないと勝ち目なさそう。

結局イーズのデスペナがあるからある意味予定通りに明日の夜までフリーという事になった！

……まあ、デスペナになった時間からして明日は狩りできなさそうだけどね？

今日の邂逅で能力特性は多分割れたし、是非リベンジしたんだけど——隠し玉がないとも言い切れないし、〈神造ダンジョン〉だからもう一度遭遇できるかも分からない。

本当に〈神造ダンジョン〉は難しい……！



12月7日（月）

ようやく今日から気力十分に狩りを再開！

デスペナで所持金失ってたら暫く再起不能になっていたかもしれないねあれは……  
ナイスカシミヤ。

そして、運が良いのか悪いのか分からないけど【異気昇天 コーンヴァル】遭遇&撃破！ やったー！

……うん、色々省き過ぎだから詳しく書こう。

まず、狩りを再開する前に皆でミーティングで先日不意に遭遇した【コーンヴァル】についての情報を確認し合ったんだけど、まあ大体皆の予想は同じだったみたい。

【コーンヴァル】の能力特性、それはエネルギーの吸収。

最低でも光エネルギー、熱エネルギー、雷エネルギーは吸収・蓄積・変換・放出できるだろうというのが予想だった。

自然に存在する熱エネルギーを吸収する事で普段は冷気を撒き散らし、こちらの光・雷・炎等の攻撃魔法も吸収して自らのエネルギーとして蓄積、放出も思いのままとなる、多分条件特化型と言われる（UBM）だ。

更にその上スライムだから当然の如く物理攻撃は全く意味を成さず、前述の通り天属性攻撃魔法も通じないとなると——できる事というのは本当に限られてくるよね。

正道の倒し方としてはそう、イーズが実際に今日実践してして見せた、氷属性魔法と闇属性魔法の合わせ技だと思う。

元より、相手は僕達と遭遇する前から周囲に冷気を撒き散らしていた——それが必要な行為である様に。

でも、実際に行っていたのは冷気を撒き散らす事ではなく、周囲の熱エネルギーの吸収。

まるで酸素や栄養を体内に取り込むかの様に。

……そう、どういう原理でそうなっているのかは分からないけど、多分それが「コーンヴァール」の生存に必要な事だったんだと直感したんだよね。

だから、エネルギーの吸収・減退を司る海属性魔法、その中でも熱エネルギー吸収に特化した氷属性魔法で仕留めるのが多分正しいやり方。

更にそこにそういう一切を無視して相手の生命<sup>H P</sup>を削る「コーンヴァール」も吸収できない闇属性魔法で追撃……これだ！

……まあ、イズズ以外だと本当誤差程度にしかならない闇属性が一応付いている【陰陽師】の魔法しかなかったんだけどね。

ちなみにもしかしたら【十六夜】が効いたかもしれないと気付いたのは倒した後だった。とほほー。

それにしてもあの攻撃手段に巨体を考えたら討伐できるのなんて本当に限られていたと思うけどね。

意地が悪いー！

だからこそと言うべきか、そんな相手にも対処手段を有していた僕達も再び遭遇する事になったのも多分仕方のない事だよな。

事前のミーティングでは普通に狩りをするだけで特に〈UBM〉を探したりはしないって皆で決めてたのにな！

そもそもイーズ以外殆ど戦力外だったのにイーズが今一番欲している金銭に代わる事はないからね、特典武具って。

物欲センサー……

実際の「コーンヴァル」との戦闘では僕とカインも微力ながら手伝ったし、ビッグマンさんとカシミヤもヘイトを稼いで匣を務めてくれたけど、まあ当然の如くMVPはイーズだった。

特典武具は「纏昇衣 コーンヴァル」。薄らと魔力を纏った綺麗な上着の特典武具だった。

防御力とかステータス補正とかの装備補正は全くと言って良い程無かったけど、その分装備スキルに特化された特典武具の事で、全身に薄く結界を展開して光・熱・雷エネルギーの吸収・蓄積・放出が可能なヤバイ防具なんだとか！

発動すると光を吸収したせいか全身真っ黒の影絵みたいになるのが微妙にホラー！

まあ、他属性への変換機能は無かったり蓄積限界がそんなに高くなかったりするらしいけどそこはほら、伝説級だから仕方ないよね。

というかそもそもイーズは自前で《レジスト》系統のスキル高出力で使えた様な……  
【コーンヴァル】討伐後は激戦で生じた狩りのペースの遅れを取り戻す為にも、再びの遭遇戦に備える為にも安全を期して続けて数回の周回で今日の狩りは終了！

……僕が特典武器を羨んだら流石にカシミヤとかに怒られるかなー？



12月8日(火)

今日の所は流石にへUBMとの不意の遭遇戦も起きずに安定して狩りを続けられた。  
……まあ、ビッグマンさんとカシミヤ辺りがすつごく張り切ってたのがあれだけど。  
物足りないという雰囲気を感じさせる……！

どうやら対【コーンヴァル】戦で殆ど何もできなかったのでフラストレーションが溜

まっていたみたい。

スライムどころか、〈修羅の奈落〉では物理攻撃無効なエレメンタルやゴースト的なモンスターすら殆ど出ないんだからそこは我慢して貰いたい。

そもそも僕やイーズ、カインみたいな魔法職（もしくは両刀型）は割と全力を發揮するのに物資が必要だったりするから、ボス戦でもない普通の階層ではすつごく頼りにしているんだけどなー。

最も、そういうジョブ構成ドの違いを上げるまでもなく二人は強いから普通に頼りにしていたのだけど。

今日は折角だからという事で30層のボス階層を越えた31層にチャレンジ！

……してみたのだけど、ちよつとイーズが居たのに殲滅力M<sup>P</sup>というか魔力が追いつかなくなつて撤退する羽目に。

あの蟻地獄は多分人によつては凄いとラウマになりそうだったね。

まあ、このパーティには特段蟲を怖がるような人は居なかつたのは幸い。

蟲の体液も直ぐに消えて無くなるしね？ こびり付いたままだったら流石の僕もイヤだった。

だからそう。群れる、凄く凄く群れるだけのカモだったからね。

倒せる内はね！

後一人くらい有効な範囲攻撃ができる人が加わればかなり効率良さそうだったけど

……うん、ともかく狩りはそんな感じで今日も順調だった。

その甲斐あつて僕もカシミヤに数日遅れて「剣鬼」のジョブレベルをカンストする事が出来たしね。

ついに念願の合計レベル500越えだよ。やったね！

——それは良い。良かったんだけど、問題は今日の狩りを終えて解散してログアウトした後の事。

眠る前に日課のデンドロの某掲示板やニュースサイトを巡ってたら、とんでもない事が載っていた。

『本日夕方、天地の領地の一つ、通称「忍者の里」とも呼ばれる霧影領が——正体不明の勢力の奇襲を受け、壊滅！』

——風雲急を告げる、戦の足音がすぐそこまで迫ってきているのだと、直感せざるを得ない物だった。





## 第四十三話 強襲

### □■天地・霧影領

天地の中央、慶都からやや北西に進んだ所に霧影領……通称「忍者の里」はあった。森林と山岳、そして河川に囲まれて隠れる様にひっそりと息づく——【忍者】達の集落。

他の大領と比較すれば小規模な領地ながらも、その自然の防壁を活かしてここ数百年は他所の領との防衛戦では負け知らずとも言われている、最近騒がれている有力領の一つだ。

特に【忍者】【隠密】系統が統率されて行われるゲリラ戦は一時期大層に恐れられていたのだが……それはともかく。

小規模ながらも領地として必要な物は凡そその里の中に揃っており、日々の生活も農業の他にも周囲で出没する動植物や非人間範疇生物モンスターの戦利品を宛がう事で路銀も十分稼げている。

勿論、この霧影領では採れない多くの物もあるが……この領は【忍者】の、そして【隠密】のほぼ唯一にして最大の排出元でもある。

各地に潜り込ませた多くの同胞を通じて適正に取引を行ったり、時には手に入れた情報  
 報を売る事で様々な恩恵を甘受する事もできるのだ。

更には、南方には同盟を組んだ「陰陽頭」「巫女姫」が納める領地が控えてもいる。  
 戦力的にも、資源的にも、情報的にも、そして天地ではあまり意味のある物ではない  
 が、勿論政治的にも彼らに隙は無い。

「ふっふっふ、皆よくやってくれているでござる。善き哉善き哉、でござるな」

忍び装束に身を包んだ細身の壮年——この霧影領の大名、超級職である「超忍」の座  
 を戴く霧影朧も、里の各所を散歩しながら回っていた。

各所を回つてはその度にそこに居た者と二、三言言葉を交わしながらも……数年前よ  
 りも遙かに活気づいてきていたこの領を感慨深げに見つめるのだ。

そう、この領は盤石な地位を築いていながらにして——未だに、特に最近の領全体で  
 の活気や景気は向上し続けているのだ。

そして、その原因は——

「これもへマスター」達の動きの賜物でござるな！」

「然り。しかし父君よ、其れは我らの努力の成果という訳でもなく、只の幸運に因る物。  
 努々慢心めされるな」

「それも分かつているでござるよ」

いつの間にか隣を歩いていた側近——不肖の息子を侍らせながらも二人は足早に歩を進める。

そして、歩いていく領の各所で良く見られるそれ——時には霧影領の人間と殆ど変わらぬ様な、そして時には非常に奇異なる様相を見せる人達。

特異な武器アームズを持っていたり従属モンスタドナーを引き連れていたりする、一人として同じ力を持った物の居ない、左手に描かれた紋章のみを共通項とするその者達。

〈マスター〉。

そう、彼らこそが昨今この霧影領を盛り立てている一番の主役であるのだった。

尤も、詳細は省くが父子の会話の通りに、霧影領の者が特別〈マスター〉に何らかの働き掛けをした訳ではない。

当然ながら情報収集のスペシャリストでもある彼らは〈マスター〉の急増に際していち早く〈マスター〉の情報を手にし、そして何としてでも友好を築くべきだと思つていたし、時間があれば実際に……何らかの工作をしていただろうという事は間違いないが。

だが、その霧影領の忍者達としても予想外だった事があった。

〈マスター〉達は……特に何も工作などしなくとも速攻で霧影領にやってきたのだ！

忍者、草、透破、乱破、奪口、隠密、そしてNINJA……

半世紀近くもの長い間エンターテインメントに馴れ親しんで来た現代人にとって、それはもはや市民権を得た浪漫の塊！

〈マスゲーム〉にとつて、これを逃す事などできるだろうか……？ できる筈がないのである！

忍者と触れ合う為に、そして自分自身が、このVRの世界で【忍者】となる為に、或いはその様な存在に近付く為に〈Infinite Dendrogram〉の世界に来た人々が何と多い事か！

そして、その者達はキャラクターメイクも凝りに凝り、天地の慶都に降りたち、先行〈マスター〉達の情報で「忍者の里」……霧影領の存在を知るや否や、自身の持てる全力を以て霧影領へ向かうのであった——！！

そんな〈Infinite Dendrogram〉のスタート直後の騒動から早一年以上が経ち、霧影領では〈マスター〉が領内に多数屯しているというのが既に日常と貸してしまっているのだった。

勿論、ただ屯しているというだけではなく、彼らも彼らのペースで、彼らの出来る事をこなし領に貢献してくれているのだから元の霧影領のテイアンとしても全く問題を

はないのだが。

そんな日常となるまでに「マスター拷問未遂事件」や「ござる言語講習事件」、  
「糧丸調理実習事件」、  
「俺が一番の火影だつてばよ事件」等様々な事件があつたのだが、それも乗り越えてティアンとへマスターは手を結び、今の霧影領の隆盛があるの  
だつた。

「まあ、へマスター達は制御なんて殆ど出来なかつたから今思えばこのやり方が最善  
だつたんじやないかとも思つたりするのでござるが」

「それでも、この領に対する恩義を感じているのは間違いない。故、問題はないかと」

それはそうなのだが、と思いつつも未だにへマスターの言う忍者言葉も解さない不  
器用な我が子の様子にも内心で「超忍」は苦笑する。

印象操作の一環で自分が表に出過ぎていたから、彼みたいな一部の上層部にはその  
分、領の事で負担を掛けてしまい、逆に彼らがへマスターと関わる機会が減つてしまつ  
ていたのは最近の「超忍」の悩みの一つだつたからだ。

これからは講習や決闘といった手段を通してでも、彼らももっとへマスターを関わ  
らせた方が全体の為にもなるだろう。

彼みたいに関心度の者もそこそこ居るが、それはそれ。機会と状況次第で如何様に

も転ぶだろうしへマスターへはああいう忍者も好みの者が多いらしいから多分問題ないだろう。

だから――



ポン、ポンと近くの山上で鮮やかな橙色の花火が上がる。

頃合いを悟り、子とも別れてやがて「超忍」は霧影領の中央に位置する最も大きな広場に辿り着く。

定めていたこの散歩の、最終的な終着点。

人・気・の・失・せ・た・広・場・だ・っ・た。

この霧影領の活気と広場の規模、そして日中である事を考えれば常であればありえない事だった。

いや、この広場だけではない。

この領――隆盛を誇っていた霧影領全体が、今はこうなってしまうのだ。

里の、領中の人間テイアは即座に、速やかに他所へ避難し

そして、戦う力のある忍者や有志の、多くの「マスター」達は一部の避難の護衛以外は——今、領の各地で敵と戦っているのだ。

事の始まりは数刻前。

何の前触れもなく、前兆もなく——唐突な出来事だった。

何が起こったのか、それを言葉にするならばたったの一言で十分だ。

——マイソロジー神話級に相当する「UBM」が、大量の手勢の武芸者を率いて領のすぐ近くの場所に転移してきた。

そして、「UBM」……モンスターとして、当然の如く、彼奴等は最も近くにあった人里——霧影領に襲い掛かったのだ。

これが、ただのモンスターの<sup>スタンビート</sup>大暴走であれば、逃げる必要は何処にもなかった。

里の周囲は大量の罫で囲まれているから、足止めは容易であるし、領に居る「マスター」と天地の武芸者達が力を合わせれば亜竜級程度であれば数百匹どころか、千を越えていようが殲滅できただろう。

だが、今回のそれはただの大暴走とは何もかもが違っていた。

場所が、状況が悪い。流石の「忍者の里」も、転移して即座に攻められた様な経験はなく、相手も的確に防備の薄い場所を狙ってきた事で防衛線を構築するまでも一手間



掛かってしまった。

しかも、その対応している間に相手も散らばって突撃してきた為、結局はパーティや個人単位で迎撃する羽目になってしまった。

相手が悪い。何故なら、相手の手勢は武芸者——操られていたティアンだったのだから。

《看破》をすれば一人残らず【魅了】の上位の状態異常である【魂捧】に掛かっており、狂騒状態で一心不乱に襲い掛かってくるのみだ。

そんな敵でも、相手は同じ天地のティアン。

〈マスター〉の動きは鈍り、躊躇っている隙にやられる事も相次いだ。

〈マスター〉の数は多くても、純戦闘型の上位〈マスター〉の数が少なかったのも悔やまれる。

多彩なエンブリオのお陰で何とか非戦闘員の被害は少なくて済んだが……

それでも、戦況は厳しいと言わざるを得ないだろう。

それを覆せるとすれば——

「——高みの見物などしていないで、そろそろ姿を見せたらどうでござるか？」

【超忍】が、最早誰も残っていない広場でそう呟いた、その刹那。

——銀光が走り、「超忍」の身体は上下に両断されていた。

……そして、直後に「超忍」の身体を爆炎と爆風が包み込む。

その熱と衝撃で付近の家屋にも被害が出る程の威力と範囲を併せ持つ爆発。

しかし——その爆発を間近で受けていてすら……それは全くの無傷であった。

「超々音速でござるか。負の生命——アンデッドで早いというのは非常に珍しい筈でござるが……成る程、そういう事でござったか」

そして、「超忍」もまた、何もない空間から五体満足で現れる。

数十メートルの距離を取って対峙するその相手は……今回の騒動の首魁と見られる神話級の〈UBM〉。

パツと見れば黒いローブとフードを着た人間にも見えるが……鋭敏な感覚を持つ武芸者ならばそれは違うと分かるだろう。

生者を憎む憤怒の視線、その心魂から発せられる強い怨念、そして全身から漂わせる死臭——

【<sup>上位</sup>ハイレブナント<sup>屍人</sup>】。生前の技能や能力を受け継ぎながらも妄執と怨念により歪みに歪み、生者を襲う怪物<sup>モンスター</sup>となったアンデッド、「レブナント」の上位個体。

その〈UBM〉——名を、「無影隔絶 アンシイル」。

『隔絶』の名の通り、「レブナント」やアンデッド特有の諸々を殆ど知覚させぬ隠蔽能

力と、神話級モンスターを超越するステータスを有する、恐るべき（UBM）。

隠蔽能力と戦闘能力、そのどちらであつてもこの里では（マスター）を入れてすら【超忍】以外では全く対処もできない相手だ。

そして――

「さて、戦いを始める前に……御先祖様の御友人は何の用事でこの領にいらつしやつたのでござろうなあ？」

――一閃、爆裂。

再現出。

「ああ、やっぱり其方でござつたか。【無影隔絶】――【絶影】でござるからなあ。それでも今の拙者らに当たるのは些か八つ当たりが過ぎるでござるが」

【アンシイル】からの無言でありながら極大の殺気と攻撃を受けながらも、【超忍】は飄々と言葉を紡ぐ。

得心がいったとばかりに。

この「忍者の里」とも言われる霧影領でも多く輩出されている【忍者】【隠密】系統は浅からぬ関係があり、当然ながら【超忍】も【隠密】系統超級職である【絶影】の事については他の者以上に良く知っていたのだから。

数百年も昔に……彼の先祖が原因でロストジョブになつたのだから。

全く、数百年も昔の事で今更こんな事になるとは、とは【超忍】の偽ざる内心だった。そもそも、天地であれば戦禍で超級職やその条件をロストする事なんて珍しくもなんともないのだから。

（数十年から数百年もすればまた戦争や戦闘を繰り返している内に天地の武芸者がロストしていた超級職を再発見する所まで含めて）

だが、彼がどう思おうとも過去からの復讐者は此処に、神話級の超常の力を持って舞い降りたのだ。

どの様な選択を取るにしても——この敵をどうにかしなければ、未来はないのだ。

（なのでござるが……これは正直、まともにやっても勝ち目はないでござるな？）

それもその筈だ。何せ相手はまさしくスキルも、ステータスも、真実術が違うのだから。

ステータスだけでも、A G Iは最低でも10万、E N Dを含めた魔法防御だって、さっきの二度に渡る爆炎——実は【超忍】の切り札の一つだった——を受けてもまるで無傷な様子を見れば、彼単体ではもはや勝機はないと言っても良いだろう。

スキルに至っても【絶影】らしい隠密能力以外にも幾つも隠し持っている様子だが、その判別をする余裕もない程の実力差だ。

【超忍】以外の者ではまるで勝負にもならないが……【超忍】であつても、これでは常であれば勝ち目は零であろう。

——そう、まともに戦つて、常であればだが。

僅かに【超忍】が戦意を発する。今までの飄々とした態度を捨て去り——本気で【アンシイル】と対峙する体勢を見せたのだ。

そして、その瞬間闘気を察知した【アンシイル】も動く。

実際にAGIにして三倍近くもの差がある二人。

【超忍】が数歩下がり、術を発動させる数瞬間に【アンシイル】の刃がその胴体を断ち切る。

寸前に虚空から聖なる光が降り注いだ。

アンデッドに対して大きな補正を持つ、退魔の力を宿した聖光。それも——超級職の攻撃魔法に等しい出力の物が雨あられと降り注いだのだ。

堪らず【アンシイル】が大きくバックステップし、聖光から距離を取る。

降り注ぐ光は人間には殆ど無害な様で、【超忍】が平気な顔でこちらを嘲っているのも  
気に入ら

片足が闇の中に沈んだ。

一秒も立ち止まっていなかった筈なのに、いつの間にか自身の影を起点として、足元が闇としか形容ができない物に飲み込まれていた。

結界術の亜種らしく、何らかの効果が作用しているのか呑み込まれた先の足は力を入れてもピクリとも動かない。

自身のSTRによって力づくで引き抜く事は出来そうだが、そうすれば恐らく呑み込まれた先の足も無事では——

そう逡巡するへUBMへに一瞬の意識の空白が生まれ。

その瞬間、先程までの物を遥かに上回る爆炎が炸裂した——！



【超忍】には、単体で神話級のへUBMへに勝てる力は何処にも持っていない。

様々な忍術の才や超級職による高いステータスや老練なる経験があっても、圧倒的なステータスをスキルを有するへUBMへを相手に出来る程の切り札という物は持ち合わせていない。

だが、そんな彼にも腹案が、勝機は持っていたのだ。

それが、この領の中央の大広場。

そこに仕掛けられた……領でも己しか知らぬ、大結界ならぬ超結界。

その効力は見えての通りある程度の自在性を持ちながらも超級職の奥義を遥かに凌駕する出力を誇る埒外の代物。

事前に用意してあつた物だとは言え、本来であれば多大に過ぎるコストを払つてなおりぬであろうその鬼札を、彼は通常のスキルを使うかの如く気楽に使用できる。

何故そんな事が出来るのか……超級職一人のできる事の幅を大きく越えている。

ならば、それは必然そういう事なのだ。一人で作成した物ではないのだから。

【超忍】……だけではなく。

今の天地が誇る数少ない術師の大名の同盟、【超忍】【陰陽頭】【巫女姫】と共に作成したからに他ならない。

技術を、力を、知識を、経験を持った魔法職の超級職、それが三人。

素材を持ち寄り、魔力を集め、技を駆使し、術式を改造し合いスキルを累合わせ、自分達の持つ全力を賭して作成した、各領一つずつ、三つの超結界。その一つが、この霧影領大広間に在るこれであつた。

外敵への最終防衛手段や牽制として想定して作られた同盟の証たるそれは——今まさに期待通りの働きをしてくれたのだ。

（——良し。付け入る隙はある、でござるな）

だが、彼がその戦いを決意した理由は他にあった。

いくら投入できる超戦力があつたとしても、それを発動するリスクはあつたし、上位の〈UBM〉であればそれで勝つてるといふ保証も無かつたから。

しかし——その隙は、相手が晒してくれた。

何故そうなっているのかは「超忍」には分からない。

〈UBM〉……モンスターとなつた事か、或いはアンデット<sup>レブナント</sup>となつた事がその近因だとは予想していたが、どちらにしろ彼は「学者」でも「研究者」でもないのです、必要なのは結果だけであつた。

そして、その結果は今までのやり取りで十分に判明していたから。

——そう、どうやら相手はモンスターらしくなつてはいるな、という事実が。

当然だがこれはステータス的な意味で良い意味ではなく……間違いなく悪い意味での事だ。

〔レブナント〕として、生前の記憶や経験、技量、スキル等を継承していても……それは生前の、〔絶影〕の物に遠く及ばなかつたのだ。

〔超忍〕でなければ感知できない程の隠密能力？

馬鹿を言え。〔絶影〕の技術やスキル、経験を如何なく発揮し、それが特性に表れてい



る神話級へUBMであれば——【超忍】程度で気付ける訳がないのだから。他もそうだ。

天地の武芸者は喧嘩っ早いのが多いとはいえ、超級職を取る程の超越者ともなれば、多少の挑発に載せられて無様に先と同じ様な結果を晒す訳がないから。

隠密行動と暗殺を得手とする【絶影】が、頭部や頸部といった致命部位ではなく大雑把に狙い易い胴部を何度も狙う訳がないのだから！

勿論、それらだつてまともな上級職であればへマスターでであろうとも瞬殺される程度の驚嘆すべき実力であつたのだが……足りない。

この天地で、領を納める大名を、超越の技振るう超級職を仕留めるには、全く物足りないのだ！

（さて、次はどう来る？ 固有スキルを開帳するでござるか？ 愚直に突っ込んでくるでござるか？ それとも——）

再度アンデッド特攻の聖光を放たんと煙の中に心の中で狙いを定める。

そして、煙が——突如吹き荒れた暴風に吹き飛ばされた。

「ぬっ!？」

【超忍】に追撃は——来ない。

しかし……信じられない物は見た。見てしまった。

それは……掠り傷程度しか受けていない「アンシール」の姿。

そしてその傷すらも……数秒と経たずに完全に塞がってしまう光景。

（いやいやいやそれはありえねーでござろう?! いくら何でもその魔法防御力はおかしいでござろう?!）

だが、現実として既に相手は完全に回復している。

防御能力、回復能力、そして先程の不自然な暴風——間違いなく、これらの内どれかは、あるいは全てが——固有スキルの仕業!

直後、再度の一閃と再現出の後に……「超忍」は、遅まきながらも理解する。

これは……勝ち目がない戦いでござるな?

天地で武芸者をしていれば……否、天地でなくとも、この世界で戦闘職として動いていれば、そういう事は往々にしてあり得る。

どれほどの実力を、どれほどの手札を用意していようとも……勝てぬ敵が、勝てぬ戦があるのだと。

（なれば、やる事は一つ……でござるな）

領の最大戦力である「超忍」が、使える手札を出し尽くして尚、勝てない敵。

首魁の撃破も撃退も望めないのであれば——彼に残された選択肢は一つだけ。避難民を逃す為に……首魁にして敵の最大戦力であるこの【無影隔絶 アンシイル】を、一秒でも長く足止めする事！

「ふふ、こうなると流石の拙者も血が滾るといふ物でござるな？」

再び冗談めかして一笑、その隙にまたもや分身が両断される。

これだから地力で押してくる輩は苦手なのだ。何故なら忍者だから。

ふざけるのもこれが最後だろうと覚悟し——【超忍】は、【アンシイル】を真つ直ぐ見つめて言う。

「さあ、拙者は逃げも隠れもしないでござる。では……いぎ、いぎ、尋常に。勝負でござる——！」

『!!!』





【超忍】と【無影隔絶 アンシイル】の衝突の数刻後……残されていたのは、操られた  
武芸者以外、誰一人として残っていない霧影領。

すべてのまともな人間は逃げるか……操られた武芸者と戦い、殺された後だ。

中央大広場の周囲の建物は一つとしてまともな形を保っている物はなく、戦いの激し  
さを物語っていた。

風が、炎が、水が、氷が……隠し持っていた暗器が、符が、装備品が乱雑に散らばっ  
ており……

そして、四肢と首を断裂させ、達磨になった【超忍】の死体と、無傷の【アンシイル】

だけが残されていた。

『——ッ!』

【アンシイル】が苛立った表情を浮かべながら舌打ちをする。

それは一体何に対しての苛立ちだったのかは……モンスターならぬ身では分からない事だ。

しかし、直後に幾つかの合図と共にこの領に現れた時と同じ様に空間転移を発動させ

………【アンシイル】も、操られた武芸者も、霧影領から完全に姿を消したのだつた。

残されたのは、人っ子一人居ない、壊滅した霧影領。

“忍者の里”の、完全敗北だった——



□  
■  
〈犀合山岳地帯〉



霧影領の領地の南に位置する〈犀合山岳地帯〉。

その山影に一人の壮年が歩いていった。

貧相な装備に、片腕を失くした満身創痍の有り様。

普通の人が見れば避難民の一人か思う所であったが……それは違った。

「流石に死ぬかと思つたでござるな。これはそろそろ拙者も引退時という奴を考えないといけない時期でござるか？」

そう、その人物は——【超忍】、霧影隴。

【アンシイル】との戦いで死体を晒していた筈だが……結局はこうして生き延びていたのであった。

その絡繰りは、彼が開発したオリジナルスキル《裏影法師の術》による物。

超級職である彼が開発したその術法は……完全なる実体を持ち受肉せしめた、能力の減衰も制限もない完全体の《影分身の術》を作り出す代物であった。

それによつて自身を、戦闘を、死体を偽装した彼はこうして時間稼ぎと自身の生存という二大目標を達成する事に成功する。

しかし……その代償は決して小さくない。

《裏影法師の術》はコストとして、そして影分身を受肉させる為に自身の肉体——それ

も、最低でも四肢を対価にせねば発動できない程の大禁呪。

こうして生き延びる事が出来たとは言え、治療するまでは非常に不便を被るし、治療とリハビリにも多大な手間が必要となろう。

そして何より——敗北したのだ。

言い訳が出来ない程に、完膚なきまでに……敗北したのだ。

領が、仲間が、超級職である自身が、同盟の仲間で作ったあの超結界までもが！

領の皆は……無事に逃げ切れるだろうか？

領に愛着を持ってくれたへマスターは多かった。彼らに後を任せ、戦闘型の者達もちゃんと逃げてくれただろうか？

そして、反撃と再起は——

「……ふ、それはまだ気が早い……で、ごぎるな」

自嘲気味に笑い、目的地に向かい歩を進めながらも……彼は霧影領の、そして天地の今後を憂えざるを得なかった。

——これは、荒れるでござろうな……

彼の、霧影領の、そして天地の道行きは

未だ誰にも分からない——





## 第四十四話 騒々と・突発性蒐集癖

□へ大白宮・露店広場〉〔結界術師〕ジーニアス

“それ”を見つけたのは、ただの偶然であつた。

大白宮の都の警邏の最中、広場の大通りを見て回るだけではなく、人気の少ない路地裏も見回っていたのだが……その時に、視界の端にそれを捉えたのがきっかけだった。

今の御時世。人氣が溢れる大白宮と言えど死角的にも構造的にも人が寄り付かないこの様な小路はまだ存在している。

常よりも人が増え、治安が乱れている昨今ではそういった場所どこそ何かあつてはいけないと思つてあそこういう所つて掘り出し物がありそうな気がするし入り組んだそこに入つて行つただけでも――

居ても立つても居られず、高速機動でそれを置いていた店の前に赴く。

興奮を隠しもせずに店番をしていた青年に断りを入れて、思う存分それを堪能する事にした――!!



——それは、デフォルメされた人形<sup>人形</sup>だった。

その材質からは想像できない程に細かく彫られ、形作られた芸術の結晶。

ふわふわした髪に、柔らかな表情をこれ以上なく表現されており、着ている服装もこの世界では見えない様な近未来的な服装や装飾にはエキゾチックな風味すら感じさせられる。

そして、ポーズはありきたりな直立でありながらも、こうして“観”ているだけで今にも動き出しそうな“力”を感じる……これは一体。

センス、技巧、情動、意思、力——おそらくこれは、どれを取っても——

「うん、やっぱりこれはまさしく最高の埴輪<sup>ハニワ</sup>だね！ 僕の勘がぎゅんぎゅん唸っているよ——」

『またごしゆじんの変なびようきがわるさしてるー』

『うむ……マスター？ 我が思うに、もつと造形の良い人形はあると思うのだが』

『ああいうのがこのみなのかもー？ むむむー』

おつと堪能していたら通信魔法で酷い事を言われている!?

僕的にはこれは全く個人の好みとは関係ない、芸術的な審美眼に因る物と——きつと僕に必要な“力”を持つているだと予感したんだと主張させて貰うよ!

僕の勘は結構当たるからね。《易占》とかを使わなくても、三回に一回くらいは良い感じに当たるようん。

あと、普通に僕同年代の方が好みだからね。

……まあ、今の所そういう経験はないから“多分”と付けなきやいけないけどね!

『ごしゅじん、そんなげいじゅつとか見たことないくせに—』

『むしろ我はハニワという物を初めて見るのだが、やはり我的にはもつと良い人形があると思うのだ』

ほほう、ほうほう。

言ってくるじゃないか二人共!

「ならば確かめるしかないよね——店主、【鑑定眼鏡】はあるかなっ!？」



【埴輪玉髓仕立甲型一号立像】

『マジックアイテム』

【埴輪王】、兵藤和平によって作成された埴輪。

【埴輪】としての性能は勿論、観賞用にも堪える珠玉の逸品。

スキル

《魔力蓄積：大》Lv 8 (014532/800000)

《魔力自動充填》Lv 5

《魔力形代：埴輪》

《破損耐性》Lv 5

《魔力隠蔽》Lv 2

◇

ほらあ！

『なん、だと……!?!』

『超きゆうしよくのむだづかいではー?』

ふふん、何とでも言ううと良いよね。

これが持つ力を示し完全論破させたのだから……これを僕が買う事に異存を付けら

れよう筈がないのだから！

「そういう訳で、店主さん店主さん。これを買いたいんだけど——」

「どういう訳か分からないが、良いのか坊ちゃん？ これ7000万リルだぞ」

—  
—

「……えええ。本当に——いやまあ、それくらいしてもおかしくはないかもしれないけどもっ！」

「それと、俺は売れる物も頼れる物もこれ一つしかないから値下げ交渉に応じるつもりはないよ、へマスターさん」

ぐ、ぐぬう。機先をどんどん制されているっ!?

そりや、僕は値下げはするつもりはなかったけどいややっぱりそれでも7000万は……

で、でも現存する数少ない「埴輪王」の作品なんてここで逃したら次手に入る機会があるかも怪しいしこは『マスター、落ち着くのだ！ 7000万なぞ所持金をかき集めても8割以上吹っ飛ぶだろう!』大丈夫、僕は今落ち着きを欠いているかもしれない

けど思考は努めて冷静になろうとしている所だよ！

時間が掛かるとは言ってもこの量の外付けMP魔力は間違いなく暴力！

……でも、僕には【符】と【ラスリルビウム】、既に二つも外付けMPと言える物があるんだよね。

《破損耐性》があるとは言え、この値段と【埴輪】のサイズの非戦闘時にしか使えないかもしれない——？

でもでも、デザイン的にも十分良い物だし、正直僕は観賞用としても普通に欲しい。この世界に来てから戦闘性能一辺倒だったしそういう道も割と好きだったからこんな小物が欲しかったんだ。それに僕が戦闘時に使えなくても確かにいくらでも使い道はあるし、何なら【カナヤマヒコ】の《魔力供給》役としても完璧な役割を果たしてくれる筈なんだよね。

——それでも、やっぱり7000万は高くないかなっ!? 確かに相応ではあるんだけど、あるだけどつ。流石に観賞用の小物に出せる金額ではないし、性能的には十分適性金額ではあると思うんだけど、流石にこつちデンドロ内時間の時間で1年近く掛けて貯めたお金のほぼすべて、うーんうーん——

「買わないならもう明日には大白宮ここを出る予定だから言ってくれよな。こうやって売るのは今日限りだって決めてたんでな」

買ったッ!!

◆ そんな訳で、【埴輪玉髓仕立甲型一号立像】ゲット！ やったー！

『すかんびんー？ すつごくおたかい買い物ー』

『それを言うな、リン。まだ600万リルは残っているのだ。……まだ600万リルは』  
……僕は悪くないけど、丁度そろそろクエストを受けに行きたいと思っていたんだよ  
ネ！

◆ さあ、気合いを入れて頑張るよー！

◆

◆



◇

◇◇

12月9日（水）

昨日は驚いてあれからよく眠れなかった……昼休み直後の授業が地獄だった……！

睡眠の重要性！

それでも、なんとか授業は乗り切ったけどね！ えっへん。

さて、帰って来てから速攻で昨日の情報を調べてみると、既に（ネット上の<sup>天</sup>地の<sup>関</sup>連<sup>連</sup>では）かなりの精度で情報が把握されているらしい事が分かった。

それによると、どうやら“忍者の里”、霧影領を襲撃したのは所属不明の武芸者集団と——それを操る（UBM）だったのだから。

当時現場に居た（マスター）の人曰く、何故ティアンが（UBM）と一緒に襲撃を？

と思つて《看破》してみた所、【魅了】の上位の状態異常である【魂捧】に掛かっている事が判明。

つまり、この襲撃は相当に強力な魅了系統の固有スキルを持った高位の〈UBM〉の仕業なんじゃないだろうか？ という見解らしいね。

【魅了】ですら使用するジョブも殆ど居ないし、モンスターだつて一部の悪魔くらいしか居ないんだけど、一体何処から湧いて出て来たんだかつ。

で、流石にその〈UBM〉が何処のどいつだ、というのはまだ分かつていないみたい……だけど、僕的に重要なのはそこじゃなくて、その襲撃のせいで忍者の里が壊滅状態に陥ってしまったという点なんだよね。

まあ、僕が天地の中でも最頂にしている大白宮、西白寺領と忍者の里や巫女の集落は強固な同盟関係を結んでいる。

各々が得意としている種々様々な魔法による提携や軍事同盟等、細かい所は省くけど、つまり今回の出来事について大白宮は黙つていられる訳がない、という事は確か。領の主要人物の搜索と保護、難民の受け入れ、軍事的反攻、それらに伴う必要な物資や人材の増強等、他にもやらなきゃいけない事は数え切れない程あるんじゃないかなと思ふ。

……うん、そんな状況であるからして、僕も急遽大白宮に戻る事にしたんだよね。

イーズには申し訳ない事をした……!

事情を話して今日でパーティを抜けるという事を話したら、皆快くそれを了承してくれた。

特にカシミヤとビッグマンさんは僕から誘ったような物だから申し訳ないっ。

……ある意味予想通りかもしれないけど、イーズは一瞬すごくマイナスな雰囲気を感じ出してはいたけど、表情には出さないで我慢していた。重ねてごめんね!

ちなみに、結局僕が抜けるのを引き金としてかパーティは今日で解散という事に相成った。

ビッグマンさんは僕が抜けていなくても抜けていたかもしれないらしい。

今回の件を敏感に感じ取っていたみたいで、自身のホームである北玄院に戻るみたい。

忍者の里は若干北よりで、北玄院との距離もそう遠くは無いから、例のへUBMの襲撃こそなくても何らかの影響は出るかもしれない、って危惧しているんだとか。

カシミヤはカシミヤで今回の事件をきっかけに戦の気配を色濃く感じて何処かの戦場に潜り込みに行くんだとか。

カシミヤってば本当カシミヤだよね……!

イーズとカインの二人は……まだ今後どうするか決まっていなみたいだけど、どうす

るんだらうね。

後述の理由もあってまだ目標の金額には達していない筈だけれど。

……僕的にはこういう時に積極的に困っている所に恩を売るのが信頼を稼ぐのに良いと思うんだけどなー！ 思うんだけどなー！

さて、そうして狩りの終わりとパーティの解散が決定したら次にするのは——そう、戦利品の精算と分配だ！

今回の狩りは時間的には前に「修羅の奈落」で狩った時と比べて、学校もあつたから若干短かつたけど、それはそれとして僕も成長して前よりも上の階層で狩っていた事もあつて戦利品の合計金額は前回よりも3割増し、といった所。

ちなみに、今回の精算の音頭はなんとビッグマンさん。意外な様なそうでもない様な。

そして、それとは別に意外？ だったのはイーズが自分から「MVP取っちゃつたんだから取り分を特典武器<sup>あ</sup>の分差<sup>程</sup>つ引いてくれ」って言ってきた事だった。

イーズが一番お金欲しいだろうに……僕的には今回の狩りはイーズの為に企画した物だったし、別に等分でも構わなかつたんだけど、流石に罪悪感が込み上げてきたらしい。

そういう所嫌いじゃないよ！ その内特典武器を使つて荒稼ぎする術が……見つかるといいね！

そういえば、「宝櫃」は今回の狩りでは鬼族や獣人がメインだったから良品が大量……と、思いきや素材や換金アイテムが多めだった。

宝石類とか、鉱石類とかもね。なるほど、戦利品としての素材以外にも習性を考えてみるとそういうのを持つていてもおかしくはない………のかな？

まあ、僕らとしても換金が楽なそれらのアイテムが多いのは嬉しいんだけどね。

……普通に鉱石とか宝石は、コテツの「カナヤマヒコ」からざくざく採れるから何か複雑な気分！

そして、そんな中でも僕的に良さげだと思つた装備品があつたので、他に希望者も居なかつたしイグニス用のお肉と一緒に買い取らせてもらつた。やつたー！

その名も「邪鬼の籠手・ネイティブ」。名前も見た目も完全悪役な籠手だけど僕は天使だから何の問題も無いよね！

有用な装備スキルに加えて閻属性耐性付き、これは間違いなくお得。

そうして、精算と分配が終わつたら今度こそパーティ解散。皆、お疲れさまでした！

今日は精算だけで終わつちやつたから、明日は早速イグニス乗つて大白宮に向かわなきゃね。



12月10日（木）

学校で桑木さんに今回の忍者の里の事件について話題にしてたら、天地っていつも血生臭そうって言われた……

（マスタ↓増加後）  
最

近は割と平和だった筈だから！ ……多分ね。

まあ、歴史的に見ると全く否定できないかもしれないと思わなくもないけども！

それでも、他国からの侵略とか強力なモンスター相手なら「征夷大將軍」の下に一致団結して戦ったという記録だって幾つもあるから……

学校から帰ってきたら今日も今日とてデンドロにログイン！

予定通りイグニスに乗って全速で大白宮へひとつ飛び。

僕を乗せて飛ぶのも慣れて来たのか一日も掛けずに大白宮に到着。流石イグニス！

デンドロ内時間でおよそ一カ月ぶりの大白宮だけど、やはり当然と言うべきか何処も彼処も大騒ぎ。

霧影領からの避難民と思われる人々で人口も膨れ上がっていて更に誰も彼も落ち着かないみたい。それも当然だと思っただけ。

〈犀合山岳地帯〉を挟んでとはいえ、元々隣領、しかも同盟関係である事もあって避難民の人達と大白宮の人達の仲が険悪とかそういう訳じゃないんだけど、やっぱり故郷を追われて何も思わないなんてそんな事あるわけがないからね……

大白宮に戻って、早速〔陰陽師〕ギルドに顔を出したら、いつもの沙羅<sup>受付</sup>さんがある程度状況を教えてくれた。やったあ。

——〔陰陽師〕ギルド、いや〔陰陽頭〕である泰央さんが異変を察知したのはデンド口内時間で5日前の夜。

暗号化された通信魔法による合図を受けた泰央さんはすぐに大白宮の都中のギルドやクランと言った各組織にお触れを出し、幾らかの指示を出した後側近の精鋭と即座に動けるへマスター達をクエストで募って避難民達の保護の為に移動を開始。

そこそこの大人数だった事からモンスターの襲撃や避難民への追撃なども予想されていたけど、結果として大過なく〈犀合山岳地帯〉で霧影領の避難民達との合流を果たした後は幾つかに分けて式神を霧影領まで飛ばしながらも即座に避難民達を護衛しながら大白宮に帰還。

話を聞くとところによると、避難民達は霧影領から四方に散り散りに逃げたらしいんだ

けど、距離的にも地理的にも領の關係的にもやつぱり大白宮を頼る避難民が最も多く、流石にその時点から他の方へ逃げた避難民達を探し出すのは難しかったみたいだね。

で、そんな数が多い合流した避難民相手でも数多の「マスター」の力や使役された鬼や式神の働きもあつて翌日には無事全員大白宮に保護できたみたい。

——そして、勿論話は無事に保護できて良かったねでは終わらない。終われるわけがない。

まだ霧影領の大名である「超忍」の霧影朧さんの無事を確かめていないし、同盟の盟主として、いつの間にか姿が消えていた謎の武芸者集団と「UBM」から霧影領を奪還しなければならぬ。

避難民達を大白宮に保護し、とりあえずの生活をできる程度に場を整えて一息吐いたならば当然、忍者の里、霧影領奪還作戦の始まりである。

泰央さんが避難民を保護した直後から通信魔法で「巫女姫」を含めた比較的友好的な方々に連絡を入れ増援を頼み、大白宮に戻って来てからは都でも大々的に布告をして、十分以上の数の武芸者と術者を集め、そして大白宮や増援を寄こしてくれた領をホームしていた「マスター」達も集まり、それらを束ね指揮連携して——そしてつい昨日の日中にその奪還作戦が発動した所なのだ！



乗り遅れたー！？

なんたる事、なんたる無様……！

時間的に昨日の内に大白宮に帰っていけばギリギリ参加できたかもしれないという事実が余計に僕に突き刺さる！

悲しいなあ……落ち込んでたら沙羅さんに励まされた。こういう時は優しさが身に染みるよね。

まあほらうん、奪還作戦に参加できなくても大白宮に戻って来た事には大きな意味があるから。

避難民の人達の事についても、勿論奪還作戦に行つた人達の事についても、いつ何時何が起きて直ぐに動ける様にここで待機しておくのは多分きつとおそらく間違いない筈だから。

ギルドも作戦に参加している人が多くてガラガラ状態で、クエスト請けてくれる人が居なくて困つてたっぽいし凄く助かるって言われたし、こうなったら僕も頑張るしかないよねっ。

むしろ、そう。作戦でティアンもヘマスターも主戦力が抜けた今は治安維持とかクエストを含む各種業務が滞っちゃう事は簡単に予想できるしね。

……というか、普通に頼まれるクエストの量がすごく多い！

主戦力が抜けただけじゃなくて〔符〕等の物資もごっそり持つて行つてゐるから後々の為のそれら各種戦闘用アイテムの補充も頼まれてゐるんだとか……うわあ。

他にも冒険者ギルドや他の専門ギルドの方でも、大量の術師武芸者へ「マスター」が抜けている分、クエストが余り過ぎて困つてしまふぐらいなのだとか。

……うん。これは気を取り直して、頑張らないと！



12月12日(土)

今日も今日とてクエストで都中を走り回る一日が始まる……！

……と思つてたけどそんな事はなかった！ 色々な意味で。

何故なら、今日は凄く凄く久しぶりにコテツが帰つてきて合流する日だったから。

苦節……デンドロ内時間で4カ月強も掛かってたんだね。長旅お疲れ様！

改めて考えると、確かにコテツ自身のAGIは低かったけど、騎獣も居たのにこんな

に掛かったんだね。世界は広い。

そんな訳でまずは少しの間コテツの土産話を肴にして一緒にゆったりする事に。

場所は何度かバイトでお世話になっている喫茶店。常連になると良くサービスしてくれる様になったからね……！

……そろそろお菓子作りも教えてくれないかな？ なんてね。

本当に久々だし、腰を据えての近況報告、になるのかな？

まあ、リアルでのいつもの食事の時とかにも軽くではあるけどしてはいたんだけど、三倍時間とかもあるからこつちの方が時間を作りやすいからね！

アスカともこうやってデンドロ内で話せたら良かったんだけど、流星にドライブと天地では無ー理ー！

残念ながら通信魔法とか通信用のアイテムでも殆どの場合距離的な制限があるから、この距離はどうしようもないんだよね。

上位の物なら隣国くらいは行けるみたいだけど、それを越えて大陸規模、世界規模の念話・通信となるとそつちの方向に特化された超級職や特典武器、エンブリオでもない無理だと言われている。

勿論僕は知り合いにすらもそんなの持っている人なんて見た事も聞いた事もないんだね！

ぐぬぬ。そもその話としてエンブリオってば掲示板調べでは少なくとも全体の8割くらいは何らかの形で戦闘に貢献できる傾向になるって話だから、非戦闘系のエンブリオ自体凄く少ないんだよねえ。

……コテツの「カナヤマヒコ」とか、レインの「エレクテイオン」とか、イダテンさんの「イダテン」とかヒースの「トート」とか、あとある意味では「タラスク」とかも入れると僕の知り合いでは非戦闘用のエンブリオ自体はそこそこあるんだけどねー？

さて、丁度少しは喧噪が落ち着いてきた頃に帰って来たのは運が良いのか悪いのか。クエストの量とかは昨日がピークだったからねー。

とりあえず、まずはコテツが居ない間に摩耗しちやつたた武器達を順に預ける事に。ある程度は僕の気紛れで武器を替えたり、むしろガチャで出た武器を試したり魔法を主体に戦ってみたり小細工で遊んでみたり、後はリンやイグニスに任せたりして、結果的に摩耗は抑えてはいたから余裕がない訳じゃないんだけどもね。

念には念を、一安心って奴だね。

それと、戦利品とか各所で採取した素材等も渡して、代わりに渡されたのが、頼んでおいた弾丸と……「フラムウェイブ」と「アシッドダガー」。

ウイッブソードとソードブレイカーだ！ やったあ！

僕こういうの好きなんだよね……使いこなすのは難しそうだけだね。でも、だからこそ浪漫があるというか、そういうところが好き！

双方ともに「オリハルコン」伝説級金属で作られた、装備スキルも強度も充実した満足の逸品。

作るの難しそうなのにこれだもの。これは僕も応えたくなくなるというものだよね。

……本当はこの後にも色々話してコテツから聞いた旅先での武勇伝を書き綴りたかつたんだけど、他にも書く事があるし余白が足りなくなるから断念。

謎の人物と希少鉱石レアメタルを使って取引して希少な「ジエム」や様々な情報を手に入れた話とか、何処から漏れたのか金の生るエンブリオと言っても良い「カナヤマヒコ」を狙った刺客が現れた話とか、場所に適応した「カナヤマヒコ」の新固有スキルとか一足先に必殺スキル習得とか！

いいなあ、羨ましいなあ。僕の方も新技、その内コテツに自慢しなきゃ。

その後は喫茶店を出て、コテツと別れてまた大白宮を歩きながら警邏散策。

一段落したらギルドに顔を出してまた人手が足りない所を手伝いに行く予定。……だつただけ。

うっかり警邏中に露店で琴線に触れる物を見つけちゃって散財して少し遅くなっちゃったけどまあしょうがないよね。

ほら、今の時期は家財を売ってでも今日を明日を生きる糧にしようとする霧影領の人

達とか、そんな暫く大白宮に滞在していく予定の人達を狙って様々な必需品（ではないモノも含むけど）を売りに出す商人達で賑わっているし。

ここで盛大にお金を使つて経済に貢献するのも一人の〈マスター〉として重要という事で……

まあ、やつぱり後でコテツに怒られたんだけども、とほほー。

それはともかく。そんな感じで今日も過ぎてログアウトする事に。

……うん、嫌な予感がすると思つたんだよね。

その予感に従つて今日もデンドロのニユースサイトを確認してみたら――

『「忍者の里」奪還作戦、部分的に成功するも戦略的敗北!? 〈UBM〉の討伐には失敗、被害者多数!』

……どうやら、まだ修羅場は続く事になる様だ。

それにしても、あのメンバーで失敗するなんて……!?





べるって事でいいのかしらあ？

——それなら——

——同じ様に、私が遊ワタクシんできても良いわよねえ？

くす、クスクスクスクスクスクス。

|||

To Be Continued………



## 第四十五話 死地

□■天地・霧影領 【鬼神武者】 不動藤十郎

『あはは、あははははっ♪ 弱い、弱いねえ。人間って弱いですねえ』

「脚と腕を砕け！ 難しい様ならそつ首叩き落して構わん！」

「天運、地の利は我らにあり！ 操られるだけの木偶に引導を渡してやれえ！」

「応、天誅！」

「支援切らすな！ 殺されてえのか!？」

「広範囲型必殺スキルだ、結界を！」

「へマスター」相手は無理をするな！ 固有スキルを把握するまでまともに戦えんぞ！」

「死ねよやア——ツ!!」

怒号。

叱責。

気合。

血が、刀が、腕が、脚が、死が舞う決戦場。

今、霧影領……「忍者の里」と、そう呼ばれていた場所は、彼ら——霧影領奪還作戦の面々にも予想が付かないほどの、大乱戦の戦場と成り果ててしまっていた。

〈マスター〉と〈マスター〉が。

ティアンとティアンが。

〈マスター〉とティアンが……互いに全力で殺し合う、修羅の舞台に。

それも、双方はただ敵対関係だった……という訳ではない。

一方——まるで精気のないような瞳をした武芸者達。

彼らもまた——霧影領奪還作戦に参加していた仲間達だったのだ。

今や「魂捧」の状態異常に囚われ、その身体の自由を失ってしまったている。

しかし、例えば操られているとしても——いや、だからこそ彼らに容赦をする余裕なんてある訳がない。

何故なら——

『くすくす、クスクスクス！ 愚かに戦って、愚かに殺し合って。ともに抵抗もできやしないなんてなあって無様な——』

かの〈UBM〉……この惨状の元凶たる、妖狐にして妖女、そして幼女の姿を取る「傾城九尾 ウオルヤファ」が居るから。

それが、一見愛らしい様相に似合わぬ醜悪に嘲笑つていた所に——数十発を越える数多の聖なる衝撃波が飛ぶ。

儂と同じく、超級職である「大僧正」の飛橋巖殿による攻撃だ。

しかし——

『だあめだめ。その程度じゃ全く効かないんだから。もう枯れちゃってるのお?』

その衝撃波は、半数が「ウォルヤファ」の周囲を守つていた数人の人影に迎撃され——残る半数は、「ウォルヤファ」の眼前で展開されていた障壁の様な物に阻まれ、直撃はしない。

そして、逆に「ウォルヤファ」の九尾からお返しのように放たれた何十発もの攻撃魔法が、人影達より放たれた矢が弾丸が、伸長して来た黒刃が——総数、百発以上の攻撃の弾幕が相対していた儂ら四人に降り注いだ。

「——破アツ!!」

「ぬうん!!」

儂の、そして巖殿の迎撃と、紫苑殿と泰央殿の結界。

二つの重ね技によってなんとか迎撃できていたが——重い。

総合防御能力では、天地でも十指に入るであろう超級職が、四人。

それでも全力を出してようやく防ぎ切れる程に。

〈UBM〉である「ウォルヤファ」の攻撃魔法は勿論、人影——【魂捧】で操られた者の内……特に上玉だった者達。

〈マスター〉と……特典武器持ちの上位武芸者達。

上級エンブリオの固有スキルをも十全に操る上級の〈マスター〉の攻撃に、特典武器による埒外な攻撃能力。

それも、「ウォルヤファ」の固有スキルで強化されておるな。厄介な物じゃ。

全く、直寿命。ビルドの都合上精神耐性が低いのがここまで響くとはのう。これは煽ってやらねばならんな？

まるで針鼠の様な有り様になっている同僚に内心で悪態を吐きつつも……その額には汗が垂れていた。

「ふん、厄介な事だ……あれは多重技巧型か？」

「さて。純粋性能型ではない事は確かじゃろうが……条件特化型との複ハイブリット合ではないかの？」

「冗談になりませんねえ……」

触手の様に数本纏めて伸ばされてきた黒刃を避け、短いながらも考察を重ねる。

——そうしていなければ、勝ち目が見出せないから。

それほどまでに、眼前の〈UBM〉——【傾城九尾 ウォルヤファ】は強敵なのだか

ら。

【傾城九尾 ウォルヤフア】

レベル：74

HP：454222 (+918444)

MP：785750 (+1581500)

SP：354000 (+718000)

STR：10050 (+113100)

AGI：22540 (+55080)

END：13885 (+37770)

DEX：31575 (+79150)

LUC：150 (+10300)

神話級モンスターとして相応しい……否、神話級モンスターの基準を大幅に上回っている超ステータス……それが最も簡単に対処できる要素だと言われ、全く否定が為されない程に。

「ステータス以外の固有スキルは——十はあるでしょうか？」

「そんなもんじゃないかのう。どれも厄介なのが問題じゃが」

「ひーふーみーよ……確かに、それくらいありますねえ。これはババを引いてしまいましたか……？」

「馬鹿を言え。どの道ありや相対しなきゃならん相手だろうよ。——来るぞ！」

『ほらほらあ、そんな縮こまってないで——もつと遊びましょう！　クスクスクスクスクス!!』

そして、その考えからあるかどうかも分からない正鵠を探る暇もなく——その言葉と共に……規格外の怪物が攻めに転じた。

物理攻撃——当たれば即死。

魔法攻撃——彼ら四人であらうとも、無傷ではいられぬ威力と弾幕にて。

その固有スキル——一瞬でも油断すれば、その瞬間に詰む極悪さ。

真に……天地最上の猛者、超級職たる彼らであつても未知の強敵。未知の死闘。

そして、その極限状態の刹那。

自身を容易く死へと誘う怪物を前にして、不動藤十郎の頭に去来していた思考は、恐怖でも覚悟でもなく——心配だった。

それも、一瞬後に死んでもおかしくない状況である自分に対する物ではなく。

数多の弟子達への。

この戦場に居る、あるいはこの戦場に居ない。

留守を守っている者、操られている者、操られていない者、……殺し合っている者。

身体を鍛えてやった者、技、戦術を、心得を教えてやった者、精神を磨いてやった者。

才能があつた者がいた。才能がなかつた者もいた。近頃は伝説の「マスター」も多数指導してやった事もあつたし……本来であれば剣を振るには満たぬ年若い童の「マスター」と関わつた事すらあつた。

そんな、彼の、大白宮にその根を降ろしてからの長い年月の間で教え導いて来た者達の事が——ふと思考に過ぎつた。

(……ふ。まだ儂も現役だと思つて居つたのじゃが、のう?)

走馬灯にも似た一瞬の思考に、自分でも苦笑いせざるを得ない。

まさか自身にこの様な一面があつたとは。この齡にして新たな発見を得るとは、これは望外の喜びかな?

(まさか儂も師匠やあの終ぞ届かなんだ先達と同じ事を考えると。似まいと思つて

居ったんじやがなあ)

だが。

だが——これも悪くない。

【鬼神武者】たる自身は他の超級職三名と違い、神通力を使つた中遠距離戦も確かにできるが——その真価は、【武士】系統である事からも分かる通り、白兵戦だ。

敵の攻撃が集中する、最も危険な位置でありながらも……魔法・特殊系統の〈UBM〉である【ウォルヤファ】に、おそらくこの中で唯一有効打を与えられる存在でもある。ならば。

その身を賭して他の者達にも最上の武の頂きを見せ付けよう。

その力を以て、一人でも多く【ウォルヤファ】の側近を、操られた者達を解き放とう。その命を使い——かの強敵を、【ウォルヤファ】を打倒する為の道を斬り開こうぞ！

故に——

「さあ、参ろうぞ。貴様の死出の戦へ。いぎ、尋常に——!!」

『無謀——。クスクスクスクス——♪』

12月13日(日)



今日は朝つばらからハードは明日香に譲って、ずっと時間使って掲示板やニュースサイト巡り。

昨日の速報の詳細が分かると思って、ね。

インターネットはやつぱり偉大。広大な電子の海で繋がれる〈マスター〉同士の情報の速さは筆舌し難い程だからね。

……まあ、デンドロ口内で当事者に直接調べたりすつごい確度と量で情報握っている〈DIN〉とかと比べると信頼性は劣るんだけど、ある程度の情報と速さで言ったらやつぱりこつちだよね、つと。

そして、結構な時間でもってそうやって調べてたら、やつぱり天地関係のスレとかニュースサイトでは昨夜の奪還作戦の事についてがまだ新鮮な話題として話されていたから色々と情報を得る事が出来た。

以下からその調べた情報の要約なんだけど——

まず、奪還作戦の連合は避難して来た霧影領の「忍者」達やデスペナから復帰して来た〈マスター〉達からの情報により、敵手を相当に高位の〈UBM〉とその配下達だという事を想定しての行動となる。

霧影領で戦った所属不明の武芸者達だけでも百を超える数を強化した上で率いる、謂わば「將軍」タイプの〈UBM〉。

それに対抗する為にも奪還作戦の連合に参加する事となった戦力は質・人数共に非常に大きな物となる。

霧影領の同盟相手でもある【陰陽頭】泰央さんとその配下である【鬼神武者】を含んだ武芸者達、そして同じ立場である【巫女姫】は本人こそ参加できなくとも、一番の側近である【聖域守】とその配下達。

更に泰央さんが友誼により助太刀を頼んだ西方の飛橋領領主である【大僧正】とその配下。更に北に領地を持ち、大白宮を除けば最も避難民を受け入れてくれた黒羽領からも相当数の武芸者を援軍に寄こしてくれた。

そして、勿論それらの領地をホームにする数多の「マスター」達を含めた大戦力は――想定された相手の戦力の五倍を越える程だったとか。

……しかし、彼らが奪還に向かった時、霧影領、忍者の里は既に人っ子一人居ないもぬけの殻であった。

里のあちらこちらに、手練れの忍者達や「マスター」が足止めに応戦したと思しき戦闘跡がなければ、襲撃されたなど信じられない程に静かな様子だったと言う。

【生体探査陣】等も含む、複数の探査術式によって既にこの里には奪還作戦に来た自分達以外に生命体は居ないと判断されて、そしてそれでも警戒を解かないまま手分けして里内の各施設を見て回る事にした。

結界を展開し、安全を確保した上でな何か仕掛けられてはいないかと、過剰なほどに注意して。

何せ、相手は素敵や隠密、諜報に特化された忍者軍団の居るあの里に奇襲を仕掛けて、壊滅させる程の相手だ。

警戒し過ぎるという事はないし、幾ら警戒しても物足りないとすら言える相手であるかもしれないのだから。

——何せ、まさに、その予想は的中していたのだから。

数パーティ毎に手分けして、それでありながら他の組も視界内に入れられる程度の距離で警戒しながら探索している最中に、“そいつ”は里の入り口に現れたらしい。

全く何の前触れもなく探知手段にも引つかからず、入り口を見張っていた筈の「マスター」曰く、本当に一瞬で現れた、との事だ。

当然、奪還作戦に参加していた者ならば予期していた「敵」——「UBM」の出現。いや、そうでなくとも街中に「UBM」が現れたなら即座に討伐の為に戦闘になったのだが——相手が悪すぎた。

天地の連合軍の練度は本物だった。戦力も、対策も万全。超級職も四名もおり、参加した数多の「マスター」達の8割は合計レベル300を越え、上級エンブリオを有する上級の「マスター」でもあった。

まともに戦えば、きつと神話級の〈UBM〉であろうと打倒できると確信できる程の大戦力。それが忍者の里奪還作戦の為に動いていた。

各パーティも何があつても即座に対応し、戦闘に移れる様にメンバーを選定し、そして現場での警戒も緩まずほぼ全員が真面目に自らのやるべき事を果たしていた。

——そして、敵が現れた、その一瞬後にその連合軍の内約半数が【魂捧】に墜ちた。

何らかの動作も、呪文も、時間も制限も消費も必要なく、ただ現れ、視界に入ったそれだけで、ティアンの参加者は非戦闘員以外は一人残らず合計レベル500のコンスト武芸者であつたにも関わらず、即座に半数が戦闘不能——どころか、敵になつたのだ。

……【魂捧】に掛かり、自らの身体の操作権を失つたとある〈マスター〉曰く、そこから先は、死闘であつたらしい。

時間が過ぎる毎により強力に深度を増していく魅了の、【魂捧】による支配力。【陰陽頭】と【聖域守】でも解除どころか掛かりを軽減する事すら難しくなるのにそう時間は要らず。

【魂捧】によつて操られるだけではなく、ステータスを大幅に強化された上で襲い掛かつてくる、多くの仲間だつた者達。

初見殺しにして理不尽、強力無比、それでいて数多の種類を数える……操られた〈マ

スターのエンブリオから繰り出される必殺スキルを含む埒外の固有スキル達。

そして——【魂捧】の力だけではない。数多の固有スキルらしき物や超級職のそれに匹敵する魔法を、その九つの狐尾から、神話級モンスターに相応しいステータスで繰り出してくる「敵」、【傾城九尾 ウオルヤファ】。

推定で、神話級上位か……或いはそれ以上とも思える程の力だと、数少ない超級職が溢していたらしい。

死闘はそう長くは続かなかった。

明らかに連合軍側に分が悪かった戦いで……それでも、何故か彼らは見逃されたらしい。

暫く戦闘を続けた後、その狐耳と狐尾を生やした妖女の（UBM）は嘲る様に連合軍を見渡した後に、【魂捧】に墜ちた者達を連れて、彼らの目の前で転移し、姿を消したのだ。

呆気ない戦闘の終わり。それでも、戦闘は終了して……その代償は非常に大きい物だった。

あの（UBM）を除く、全員が全員死に物狂いで戦っていたのだ。その中でも、この世界に命を持つティアンを庇い命脈を繋いでいった勇敢な（マスター）達の損耗率は、実

に最初に居たメンバーの9割以上。

ティアンの武芸者も、要所で不死身の命を持つ〈マスター〉を盾にしたりはしていた物の、やはり彼らも歴戦の天地の武芸者。魅了され操られ、更に強化されて自分達の前に立ちはだかったかつての友を相手にしても、自分達の未来を掴む為にと相打ちも辞さぬ戦いぶりを見せたけど——

最終的に残っていた者の数は、半分を下回っていた。それも、一人たりとも無傷な者が居ない程の有り様であった。

敗北。これ以上無いほどの大敗北だった。

蘇る事のないティアンの武芸者の死傷者は百を優に越え、更に数十人の武芸者は「魂捧」に操られたまま転移によって相手に連れ去られてしまう大失態。

……それも、その連れ去られた武芸者の中には、死力を尽くし多くの操られてしまった仲間を倒しながらも……最後には「陰陽頭」を庇い、直接攻撃を受け「魂捧」の力を流し込まれ、操られてしまった超級職、「鬼神武者」——不動さんの姿もあつたらしい。

敗北の後に、数分で編成をし直し、再び探索は再開された。

敗北した。だから敵はこちらを見逃し撤退したけどこちらも逃げ帰る——などと言う、そんな弱腰な者はこの天地では生きていけないしむしろそんな事を言い出したら殺

すとかなんとか。

負傷を押しして先以上に集中して探索を繰り返していると——【陰陽頭】泰央さんが、それ〃を見つけた。

……巧妙に、結界や探索にも精通している超級職である【陰陽頭】や【聖域守】であっても、広域探索系の魔法スキルでは全く見つけられない程に隠蔽された、何らかの力による痕跡<sup>マーキング</sup>が。

おそらくは、敵の〈UBM〉が使用した長距離転移の固有スキルを使用する為の基点。何とか【陰陽頭】と【大僧正】の合わせ技によってその場所の痕跡は消去する事に成功したらしい。

……一連の一部始終で生き残っていた数少ない〈マスター〉はここで一旦ログアウトして、これらの事を、デスペナルティになった仲間達に伝え、最低限の所要を済ませた後にまたログインしていったんだとか。

残り数少ない連合軍は、今は残った全員が一丸となって固まり、里中にこの痕跡<sup>マーキング</sup>が残っていないか探索している最中らしい。

……固まっていた所で、もう一度転移して来られた時、対抗できるとはとても思えなくて、そうするしかないからだ。

……きついなあ。本当に、何時になくきついよこれは。

大敗過ぎる……うん、多分僕が居ても何かが出来たという訳ではないんだけど、ないんだけども。

それでも、間違いなく、知っている人達が何人も犠牲になっっているだろうというのが分かっていて、僕がそれに何もできていないというのが、こう……モヤモヤする。

うーん言葉にし辛いよ！　ぐわー！

午後からは、僕もデンドロにログインした。

まだ大白宮全体には敗北の報は届いていない——けど、【陰陽師】ギルドや【武士】ギルド等の一部の所には通信魔法とかで既に情報が届いているみたい。

凄いいりりりしてる。今までが可愛いと思えるくらいに。しかもその様子が全く隠せていない程。

……多分、ギルドに入って行った人達は「何か」あつたんだって察せると思う。

そんな中でも、僕はいつも通り、……いや、いつも以上にクエストを頑張る事しか出来なかった。

僕は——





12月15日(火)

今日も学校から直帰して、デンドロにログイン！

今日もクエスト頑張るゾー！

と、意気込んでいたんだけどそれはともかく。

ログインして早速ギルドに向かう所だったんだけど、都中全体がかなり騒々しい事に気付いた。

どうやら、ようやく今日になって、天地の上層部から……先の敗戦の情報規制が解除されたらしい。

あれだけの大戦力を用意しての、大作戦。それが他の領による同じ様な戦力を擁しての戦争という形ではなく……ただ一体の〈UBM〉に打倒されるという、天地では珍しい例だったのだから。

……まあ、天地の歴史を紐解けば片手の指では数えきれない程度には似た様な事例は

あつたらしいんだけどね？

そんな訳で、今は大白宮の都中……否、掲示板で軽く見た限りでも天地中のほぼすべての領地で大騒ぎになっている事だろう。

——功刀家の領地以外は。

昨日も書いたけど、どうやらやっぱり犯人は功刀家だったらしい。……犯人、というのは多少どころではない語弊があるんだけども。

質実剛健、武技を重視し剣の道を往く、魔法嫌いの竜人にして天才剣士でもある【武士王】功刀龍馬が治める【武士】達の領地。

他の領地と違ってへマスターを抱え込む動きを殆どせず、むしろ来訪したへマスターを良き隣人というよりも、不死身で能力も高く固有スキルも持つ、へUBMや他の領との戦いの練習にピツタリな良い練習相手だと言うかの如く、悉くを決闘場や道場に連れて行つてシゴキに行くちよつと変わった領地だったから居付くへマスターも殆ど居なかつただけ……それが、今回は天地全体での仇となった。

そんな功刀領にも、カシミヤみたいに定期的にお礼参りに行く武闘派へマスターがそこそこ居ただけど、つい先日、また定期的なお礼参りに功刀領に行つたそのへマスターが見たものは——功刀領の都に居るすべての人々が【魂捧】状態になつてしまつている所だったんだとか……

つまりは、そういう事だろう。

おそらく、功刀領は霧影領忍者の里や連合軍の戦いよりも前に例の〈UBM〉——【傾城九尾ウォルヤファ】と一領で戦い、そして敗北していたのだ。

最初に霧影領での襲撃時に現れたという所属不明な武芸者達も、恐らくは功刀領の武芸者達だった者。

何時、どうやって、どの様にして功刀家と【ウォルヤファ】とが戦ったのかは気になるけども、今重要な事はそこではない。

件の〈ハマスター〉や決死の覚悟で潜入し、情報を持ち帰って来た【忍者】達の働きにより、【ウォルヤファ】は天地の北東に座する功刀家の領地を根城にしているという事が判明したのだ。

ならば、次こそは四領の連合などとは言わず、天地の平穏を乱す〈UBM〉を、あらん限りの戦力を以てこれを討ち滅ぼさん——と、そんな単純に行く訳にはいかなかった。

それは何故か。その理由は——かの〈UBM〉が持つ固有スキルの一端、長距離転移能力と【魂捧】による魅了能力のせいである。

他国ではその存在すら稀有な卓越した才と実力の証左でもある合計レベル500のカンストの域に達した武芸者達、そして理外の力を持つ上級〈ハマスター〉達。

そんな弩級の戦力であつてすら、かの妖の魅了の術から逃れる事は叶わず、それどころか相手はただ触れるだけで超級職のティアンであろうと一瞬で無力化し、自分の駒として意のままに操れる程の力を持っているのだ。

そんな相手に無為に戦力の数を増やしても同士討ちの危険を増やすだけであるし……そして、それ以上に長距離転移能力が厄介だった。

仮に必ず討伐できると確信できる程の戦力を差し向けたとしても、その間に天地の国の何処かへ長距離転移をしないと、転移の為の基点が何処にも無いのだと、誰が言える？

いや、むしろあの様な固有スキルを持つている以上、超級職でも探すのに苦労するあの基点が各地に仕掛けられていると、そう考える方が妥当とすら言える。

そして、相手が長距離転移を使用した時……戦力の出払った、彼らの守るべき民が居るいずれかの都が犠牲になるであろうという事は容易に想像がついたから。

彼らは大名。

天地の武芸者の中でも、特に名の知れた実力者であると同時に……その采配で自らの領地に居る幾千幾万の民の命を左右させる長でもある。

故に、彼ら自身が死地に打って出る事に躊躇はなくとも、悪戯に無辜の民達を危険に晒す訳にはいかないのである。

今は、彼らは【征夷大將軍】の号令の下に將都で各大名の信賴の厚い上級の「マスター」を含む多数の參謀達を交えて対策の軍議を何度も繰り返している真つ最中なのだとか。

……ちなみに、勿論だけど僕はその中に入っていない。

まあ、僕が知る戦術とか作戦とかなんて娯楽書籍（漫画小説とか）由来の物とか、あとは教科書に載っている奴くらいしかないし、そもそも所属は断っているから他の大白宮に所属している上級の「マスター」——ヒースが出席しているしね。

だから別に問題ないし、悔しくないし……！

というかだね、それ以前に大白宮でも大白宮ですつごい大変なんだよね。

大白宮の大名である【陰陽頭】泰央さんと筆頭客將である【鬼神武者】不動さんが揃って出陣して、なお結果は大敗北。

その上でティアンの武芸者の半数は戦死し、戦力の柱を担っていた不動さんは敵に捕らわれ操られ行方不明。

そりゃ荒れない訳がないよ！

功刀領自体からはそこそこ距離があつたとは言え、襲撃を受け、奪還作戦もあり二度の戦闘があつた霧影領は山を挟んだ隣領。

そこにトップ達の敗北の報が重つて……大白宮の人達に大きな衝撃を齎す事となつ

た。

都の治安は乱れに乱れ、夜逃げの準備をしている人達の姿も多く、警邏の依頼を請ければ二時間に一回は店先で喧嘩している場面に遭遇する。

大白宮は術師の都だから、今までこういうのは殆どない（比較的）穏やかな都だったのに……！

そんな中で治安維持だとかやっているとかクエスト発生のアナウンスが鳴り止まないとかそんなレベル。アナウンスが微妙にうるさい……

勿論仕事はそういったある種一般的な仕事だけではない。

それらが今までの大白宮ではあまり見なかった仕事であるならば……術師の都大白宮ならではの仕事もまた増えていたから。

来たるべき、恩師を、長を敗北させた憎き（UBM）、【ウオルヤファ】との決戦に向け、戦闘用の【符】や【ジェム】、他にも戦闘用の道具やその素材の納品クエストが各ギルドの掲示板にズラリと表示されていた。

特に【陰陽師】ギルドでは、ギルドマスターにして大黒柱でもあった泰央さんの敗北によって心穏やかではいられなくなった皆が鬼気迫る表情で黙々と【符】を作っている光景が嫌でも目に入る。

……早く軍議終われー！ 終われー！



12月17日(木)

【速報】決戦の日付は12月19日夜ヨリ【号外】

わーい!

……やっとなつたあ! 遅いよお!

ここ暫くのデンドロ内での忙しさ本当ヤバかったからね……

何せ《人化の術》使ったイグニスに手伝つて貰ったり、ここ一週間くらいのジョブクエの量で【陰陽師】と【結界術師】がカンストしたからね……

いえーい。就いてるジョブのジョブレベル全カンストー!

……普通に狩りで上げるつもりだったんだけどなー。

まあ、どっちもそこそこレベルは上がったというのもあるんだけども。

……笑い物になったら良かったんだけど本当に修羅場だったね!

もつとへマスターの「陰陽師」人口増えて増えて。知り合いの中では烏丸達のパーテイも手伝ってくれたけど、恒常的に人手不足だったからなあ。

カインとイーズは「魔術師」ギルドの方に行っていたし、ぐぬぬ。

あの魔法マニア(?)の二人が興味を示して実際に就いたりしてたんだし、魅力はあ  
ると思うんだけど、やっぱり天地専用ジョブだから仕方ないと言う所もあるのかなー?  
「道士」でも多用する「符」とかはともかく天地でしか用立てできない道具も何個かあ  
るし。

汎用性があつて良いと思うんだけどね。「魔術師」と同等……とは戦闘時の事を考  
え  
ると流石に言えないけど、非戦闘時の利便性やモンスターの使役に関しては「魔術師」系  
統よりも優れていると思うんだけど。

……まあ、僕はそつち<sup>使役</sup>方面は殆ど実践していないんだけどね!

僕は《全主権限》のお陰で「従魔術師」のスキル使える例外だし、リンとイグニスが居  
るから鬼族の使役とかも必要ないしねー。

一応、<sup>一応</sup>とか偵察用の式神の用意はしてあるんだけども。

【陰陽師】ガチ勢は全部しつかり使えるのかなあ……

さて、そういう余談はともかく。



ようやくと言うべきか、最初に書いたけど功刀領奪還へUBM討伐作戦の詳細が決定したらしい！

流星に「へマスター」という、今までに殆ど居なかつた異物を交えて行われる軍議はあちこちに話題が飛び火したり、軍議に参加していた「へマスター」のログアウト時間のせいでつたりもあつてこんなに時間が掛かつたんだとか。

むしろ参加「へマスター」のログイン時間の統一を考えれば十分早く軍議が済んだ方かもしれない……？

いや、やっぱり遅いよね！

今の所、件の「UBM」——「ウォルヤファ」の再びの襲撃は起こってないから良いもののー！

今回の教訓を生かして今後はもっと迅速に動ける様に……なつたらいいなあ。

まあ、そんな訳で作戦実行は明後日、リアル日時にして19日の夜22時予定！

軍議に参加した「へマスター」達の交渉の結果、可能な限り多くの「へマスター」が参戦できる様にと決戦を土曜にしてくれたみたい。ありがたやありがたや。勿論僕も参戦予定！

リアルの掲示板とかデンドロ内でも各領のギルドを通じて周知に掛かる時間を考えればこれも十分早いのかな？

……と思つていたら、参戦希望者は明日夜22時、将都に集合の後作戦説明をするらしい。そりや事前にミーティングは必要だよね！

これ、高速移動手段が無かったり将都から遠い南の方の領地に居たり、移動にログイン時間を十分に取れなかったり情報確認の遅れた人は普通に間に合わないのでは……？

……いや、実質天地の領地を二つも潰した最高位の〈UBM〉が相手なんだから、これ以上待てないという線なのかな？

もしくは、その程度の移動手段やログイン時間が取れない人は足手纏いだから必要な、という事かもしれない。

はたまた、仮に相手の長距離転移能力によつて取り逃がしてしまった時の為の防衛戦力として期待しているという可能性もあるかな？ 今は大白宮に限らず、何処も治安悪化しているというのもあるかもしれないし。

ともかく、僕は僕にできる全力を尽くすのみ！

それと。

今回の作戦は、まずは〈マスター〉を主軸にした作戦となるらしい。

〈マスター〉の実力や友好を見定めたい者、〈マスター〉の自由奔放な性質とエンブリ

才の力を純粹に使える戦力として勘定している者、不死身の「マスター」を使う事で自領の戦力を温存したい者。

天地の実力者に己の力や有用性を示したい者、「イベント」を逃したくない者、唯々戦場を欲する者、作戦における己のエンブリオの有効性と活躍を確信した者。

そんな、幾つもの思惑が混ざり合った結果だってヒースが言っていた。さて、吉が出るか凶が出るか……

To Be Continued……

## 第四十六話 — 開戦

12月18日(金)

どうも若干上の空だったのか、学校で桑木さんに心配されてしまった。

昨日ちよつと寝つきが悪かったからね……だつて明日にはもう決戦だよ、そりやテンションも変わるつて物だよね!?

根性で授業中を乗り切つて、休み時間を気力の充電時間に充ててた最中だったから……大丈夫、僕は全然だいじょーぶ!

むしろやる気が有り余っている様な具合だったよ!

……学校じややる気出してもできる事なんてないけどもね!

そういうえば、学校でもう一つ、放課後の短い時間だけ敷島君が来て激励していつてくれた。

僕がああの作戦に参加するのも御見通しなんだそうさ。僕つてそんなに分かりやすいかな!?

まあ、そうでなくとも公式で発表された様なイベントを除けば、今回の物は天地でのデンドロ口が始まつて以来の大事件だから、そりや分かるか。

可能な限り全領地から戦力を集めているからね……遠方の領地の人が集まれるかどうかはともかく。

しかし、それにしても……まさかその作戦に敷島君、ヤマトも参加予定だったとは。

……む、無理では？ 精神耐性全くないガツチガチの脳筋ビルドだったし。

何とかする宛てがあるのかな。どーなんだろ……

学校から帰って支度を整えた後は早速デンドロヘログイン！

コテツから預かって手直しして貰っていた武具達を受け取った後は、密かに待ち合わせしていた烏丸達と合流する。

烏丸達も僕と同じ、前回の奪還作戦には参加出来なかったのだけど……今回の作戦を見逃す気はないらしいからね。

イグニスに乗って飛んで行っても良かったんだけど折角誘われたんだしっ。

そういう訳で皆で「タラスク」に乗って将都へ……なのだけど、すっごく早い！

陸を行っているのに、多分イグニスよりもはやい！ これはAGIにして三倍以上差がついている気がするね。

第五形態に進化した「タラスク」のステータスはもはや暴力だね……LUC以外の全ステータスが五桁を越えているみたいだし、しかも大白宮から将都まで休憩なしで走破

できる体力もあるのも凄い。

背中の広さも五人乗つてもまだ余裕があるくらいだし、固有スキルとして防御スキルも万全だし、これはもう小型の要塞と言つても過言ではないんじゃないかな！

……まあ、攻撃能力はないからやっぱり過言かもしれないけど。

道中は「タラスク」の背でのんびりエリーシアと「符」の交換会とかしてたくらいで特に問題なく将都に到着ー！

将都ではやはりと言うべきか、へマスターへ、ティアンを問わずに多くの人達が集まっている。

武芸者だけじゃなく、少ないながらも術師も、そして戦闘用の物資を売り付けに来た商人達も数多く集まっているのが見て取れた。

……そして、その中でも強烈なのがやっぱりあの戦に餓えた強烈な気配。というか喧噪。

血の気が多い武芸者達が集まって野試合に発展しそうな雰囲気……！

カシミヤっぽい気配もその中であつた様な気がしたけど多分気のせいだね！

僕は万が一にもデスペナルティになりたくないし、そこらへんで大乱闘に巻き込まれる前に将都の講堂にした。

烏丸達や他の多くの「ハマスター」達と一緒に講堂で少し待っていると、大勢のティアンが——「征夷大將軍」と沢山の大名達が入ってきて作戦の説明をしてくれた。

作戦の説明だけ……そこそこ、というか結構長かったから下記に箇条書きにして記したいと思う。

「ハマスター」に、というよりは僕に関係のある部分だけね。……本当に長かったしね！  
参加資格：ハマスターは最低でも合計レベルが300以上であり、更にエンブリオが第四形態以降に進化している事。

また、前線を希望する場合は一定以上の精神系状態異常耐性を有している事。  
募集人数：参加資格を有し、戦う意思を持つ者が居る限り、無制限にて。

今此処に来ていない者も、明日の飛び入りの参加は認める。ただし、足並みを乱した奴は殺す。

報酬：成果に依らず、正規の参加者全員に「修羅の奈落探索許可証」を与える。既に所持している者は最低でも一人当たり100万リルを与える。

また、可能な限りデスペナルティした際のドロップアイテムは回収される様に手配するが、貴重品を喪失した場合は応相談。

作戦の貢献により別当報酬を用意。

・今回の作戦は最大で四集団に分かれての行動する。

・最前線——直接【傾城九尾 ウォルヤファ】を叩く〈マスター〉陣本隊。十分に距離を取って戦闘前等に本隊を支援する〈マスター〉後続部隊。

功刀領の全周を包囲するティアンの武芸者達。

そして最後に、大名等ティアンの超級職で構成された、最終防衛線である。

・長距離転移は〈マスター〉後続部隊に属するとある〈マスター〉のエンブリオによって封じられている……筈である。

可能であれば、万が一の為、封じられていない場合も考慮して転移させる隙もなく討伐できる手段を用いる事が望ましい。

・要注意対象は【傾城九尾 ウォルヤファ】は勿論の事、おそらく敵戦力として【魂捧】を受けた超級職である【武士王】【大剣豪】【鬼神武者】の三名が存在すると思われる。

【ウォルヤファ】を含むこの四つの対象に関しては既にエンブリオによる「マーキング」を施してある為、真つすぐ向かう事。

勿論、功刀領の武芸者、約二百名も同様だ。

・その他〈マスター〉陣本隊の細かい【ウォルヤファ】との戦闘の詳細は〈マスター〉達が最もやり易い様にやって構わない。

必要であれば現場におけるあらゆる物的・人的被害をも承認する。



「ハマスター」達の詳しい作戦については明日、作戦決行までの時間を用いて参加者達の間で最終調整を行う事。

また、その際確認されている「傾城九尾 ウオルヤファ」の能力についても把握しておく様に。

「ハマスター」陣本体が敗北した場合は——迅速に残る三隊で足並みを揃え協調して包囲を締め、戦闘による消耗の隙を突き同時攻撃を慣行する。

その隙を突いた同時攻撃すらも失敗した場合は、一度全員自由行動とする。

……が、当然我こそはと勇み沸き立ちこの作戦への参加を表明した強者共が、勝機が少ないからと逃げ腰になる訳がないという事を信じている（意識）。

・この将都から功刀領への移動はとある志願者（ハマスター）のTYPE：チャリオツツ系統のエンブリオによって安全迅速に行われる。

・誰が討伐MVPになっても恨みっこなし。

とまあ、最大限簡略化してもこんな所かな？

包囲の配置とか後続部隊の距離とか他にも色々細かい所はあったけど、僕にはそこまですぐで関係ない。

僕は勿論最前線の「ハマスター」陣本隊だからね！

細かい作戦は明日だけど、時間になったら支援を受けて真つすぐ行って戦う、というのは変わらないからね。

明日は午前から〈マスター〉の参加者での詳細な作戦会議だ！



12月19日(土)

作戦会議終了ー！

この後、夜7時半迄に集合、そして移動。

そして夜10時からいよいよ作戦開始！

……それにしても、〈マスター〉の作戦会議は予想以上に凄く凄く大雑把だった。

いや、お互いのエンブリオの事も考えれば仕方ない事なんだけどね？

〈マスター〉の参加者だけで二百人を越えていて、勿論エンブリオの数もそれと同じ数だけあるんだから。

そんな数の、千差万別な固有スキルを有するエンブリオと、種類が多過ぎて未だに毎日の様に新たなビルドの組み合わせが発見される数多のジョブ。

更に装備の質に装備スキル、各々のリアルスキルの違い等も勘定すれば……まあ、現実の様な画一的な作戦なんて到底立てられる訳がないよね。

そうでなくとも、特にこんな作戦に参加する上級の「ヘマスター」なら誰しも切り札の一つや二つ隠していたり、エンブリオの固有スキルすら晒したくない様な人だっているだろうし。

……うん、今回の作戦で幾つかはそういうのが見れるといいな。なんともう超絶職を取った「ヘマスター」の人とかも居るらしいし。

まあ、そんな感じで今回の作戦会議では判明している分の「ウォルヤファ」の能力説明とある程度事前に決定されていた一連の作戦の流れの説明。

それと、その作戦において適した固有スキルを持った人が居ないかの呼びかけとか、後は最大DPSを決めたりしたぐらいで他は流れで、っていう具合だったね。

……やっぱり今思い返してみても討伐対象である「ウォルヤファ」の能力説明が一番主だった気がするね！

驚愕できるその能力については——今回も一応話された分はメモしておこうかな。後でコテツとかにも教えてあげたいしね。

・〔傾城九尾 ウオルヤファ〕は九本の尾を持った幼い狐獣人に見える、種族：妖怪の〈UBM〉である。

・その固有スキルは非常に多彩でありながら強力。

一つ一つが上級エンブリオの固有スキル以上の出力を持つ複数……というには余りにも多くの固有スキルを持つ多重技巧型の神話級〈UBM〉だと思われる。

・二つ目の固有スキルは、おそらく〔ウオルヤファ〕の代名詞たる固有スキル、《傾城魂拔》。

いわゆる魅了スキルであり、これのせいで精神耐性系統のスキルがないと本隊には参加不可能。

ちなみに、距離も人数も関係なく、動作も詠唱も必要ない瞬時に発動する凶悪な固有スキル。

……と、思われていたが一人の〈ハマスター〉によって視覚による認識が発動条件らしいという事が判明した。魔眼かな？

霧影領では戦闘開始時、家屋の影に居た人には効果が無かったらしい（その後戦闘に参加した時に掛かったりしていたけど）。

出力も非常に高く、更に直接触れる事で桁違いの出力を発揮する事が確認されているので接近する際は注意されたし。

・二つ目の固有スキルは、詳細は不明だが配下の強化スキルを所有していると思われる。

魅了、いや【魂捧】状態になった人々を意のままに使役し、その上で配下のステータスを強化する、ある意味一般的なスキル。

だが、その強化率は非常に大きく、霧影領の時の戦いでは操られた武芸者全員のステータスが純竜級を越えた物になっていたらしい。

そして、勿論作戦時には既に【魂捧】状態になっている功刀領や前の作戦で連れ去られた者達を強化し、操って尖兵にしてくると思われる。

対処は、先日の説明でもあった通り、各々の裁量に任せるものとする。

・三つ目の固有スキルは、長距離転移能力。

どの様な方法でかはともかく、"マーキング"しておいた場所に転移する固有スキルを行使できる。

発動には若干の隙や動作が必要な様だが……相手のステータスを考えれば、その程度の隙は簡単に作らされてしまうだろうと思われる。

一応これは参加者のエンブリオによって封じられている筈だが、仮に封じれていなかった場合は……割とどうしようもない。

使われた回数が少ない為判断に困るが、逃走に使われない事を祈ってタコ殴りにする

しかない。

呼びかけもあつたけど、スキル封印系の固有スキルを持ったエンブリオは居ないみたいだし。

・四つ目の固有スキルは、自身の全ステータス強化の固有スキル。

もしかしたら配下強化の固有スキルと同種かもしれないが、強化率がまさに桁違い。素のステータスは割と典型的な魔法系後衛の〈UBM〉と言つた所なのだが、この強化スキルによつてLUCを除く全ステータスが五万を越える異常事態である。

普通のモンスターだと純竜級ですらHPやMP、SP以外は一万すら越えないのにな。

ちなみに、強化されたステータスで最も強化されているのは何故かSTR<sup>カ</sup>。最終的なSTRは優に十万を越えるキチガイ腕力。

後衛魔法職っぽいのに。避けれないEND型は攻撃されない様に祈つてろ。

・五つ目の固有スキル。……と言つていいのかはともかく、あの九尾の先から多彩に過ぎる魔法スキルの発動が確認されている。

最低でも火、風、土、金属操作、結界を含む防御魔法、闇、呪術、幻術の種類の魔法の行使が確認された。

後述する固有スキルの影響か、その魔法の種類も出力も超級職の魔法職を越える物を

持っている。直撃すると一発でアウト。当たるとな危険。

霧影領の戦いにおいて特に使用頻度が高かったのは防御系統の術と火属性と闇属性、呪術だった為、対策をするならそれらの属性を主に対策した方がいい。

・六つ目の固有スキルは、自身の魔法強化スキルと思われるモノ。

Wikiの魔法出力計算（仮）で確認された相手のMP等で計算しても明らかにあり得ない程高過ぎる威力の魔法を連発してきていた。

おそらく、魔法の出力を強化するか、あるいは超高速のMPの自動回復による物だと考えられる。

また、これのせいかどうかは分からないが、自身が受ける魔法スキルの効果を軽減。r無効化する事も可能らしい。

ただし、軽減できるのは直接攻撃魔法や弱体化、状態異常魔法として発動した攻撃のみで地属性による物理的な物や魔法で推進力を増す魔法式銃器や魔法によって強化された武器防具等は通常通りの効果を発揮する模様。

まあ、魔法職は補助に徹するべし。

……………盛り過ぎでは!? と思うんだけど、事実なんだろうなって。

神話級（UBM）が皆こんな化け物、という事はないと思いたいんだけどね！

武者震いしてきた……！

〈マスター〉の……〈マスター〉を運用した、本格的な戦争。

ふふ、〈マスター〉の戦い方という奴を見せてやるー！

さて、そんな訳でとりあえずの流れは確認できたけどどうなる事か。

何にしても、決戦はこの後——鋭気を養って、頑張ろうー！

メモ：そういえば、景気付けに今日の《易占》をやってみたらなんと成功！

実に二度目の成功だね。

『天から逆さまに ■■■■■』

手折られた花は ■■■■■■■■■■

■■■■■■■■■■残らず去っていく

止められるのは ■■■■■■■■■』

勉強もしたし、前回よりは読み取れているんだけど……

……内容はどう見ても今夜の戦いの事じゃないよね？ 天とか花とか。

どういう占いでんのっ!?







■ 功刀領・街中

『~~~~~♪~~~~~♪~~~~~』

人気の失せた街中を……最早殆どの人が消え失せた功刀領を、 “それ” は気分良く散歩していた。

狐の耳と尾を生やした獣人の幼女に見える（UBM）……【傾城九尾 ウォルヤファ】は見てわかる通り、非常に上機嫌だったのだ。

数週間前に制圧したこの功刀領。

その領に住まう多くの者達（ティアン）を従え、意のままに操る事は、その見た目通りの幼い（UBM）である彼女の自尊心を大いに満足させるものであったが……それでも、問題は多かった。

数日前まではまるで生気のない者達が唯々生きる為だけに徘徊する、彼女にとっても

非常に煩わしいゴミゴミとした都であったのだ。

見目麗しい者達を集めて傅かせるのも心が撥られて面白かったし、数多くいた武芸者達の手足を挽ぐ遊び等も初めの内は無邪気に楽しんでいたけども……どれも反応が一緒に、繰り返すほどに楽しみは薄れていった。

また、一部の最上位の武芸者達等はちゃんと毎日定期的に顔を見せて《傾城魂抜》で【魂捧】を重ね掛けにしないと自身の精神力で状態異常を打ち破ってくる為、その繰り返しにも若干辟易としていたのだ。

未だ経験が浅く、我慢というものを知らない彼女にとって、それは非常に強いストレスになった。

この数週間の間に、苛々してモノテイアンに当たって相手を殺害してしまう事多数。遊ぶつもりがつい力加減を間違えて殺してしまう事多数。

【魂捧】が解けた武芸者に奇襲されてビックリしてぺしゃんこにしてしまう事少数。偵察に来た《マスター変な人》を超遠距離攻撃魔法で瞬殺する事少数。

ついでにその射線上に居て巻き込まれたテイアンも少数。

そして、霧影領の戦いから戻り、また暫く遊んだ後……当然の帰結として彼女はこう思ったのだ。

——この町、めんどおいです。

だから。

喰った。

??????  
——  
!!

ぐちやぐちや。

??????  
——  
ツ!  
??  
ツ!

ぱりぱり。

むしやむしや。

ごっくん。

美味しい！

もう一体！

そうして、彼女は都中に居た人間を、ほぼすべてを喰らい尽くしたのだ。

残ったのは、戦力として価値がある三人の超級職だけ。

まあ、護衛としてはこの三人だけで残りすべて以上の戦力になるし問題ないでしょう？

実際、戦闘において……彼女が戦う様な戦闘であるならば、超級職ですらない有象無象ゴミどもなんて、まるで戦力の足しにならないのだから。

弄り、甚振り、無様さを演出する為の舞台装置でしかない。

それならば——私の糧経緯になった方が、何倍もマシという物でしょう？

……奇しくも、それが真実であるかどうかはさておき、功刀領に居た多くの人達は

量の糧経験糧を彼女に明け渡す羽目になった。

武士の都、武芸者の町。力を、武力を何よりも大事にしていた功刀領の、数多のカンスト武芸者が……彼女の腹の中に収まる事になってしまったのだから。

最も、流石に一人ではこの都中の人間を食べるのは苦勞するからと、仲間にもお裾分けしたのだけでも――

嗚呼、それにしても楽しかった！ これなら時間を掛けてでも一人で全部食べてしまえば良かった！

食べられた皆も、この三人の反応も……彼女にとって、凄く満足のいく物だったのだから！

喰って殺すのは、嗜虐心を満たすのと同時にその身体に含まれる糧リソースをすべてを自身に取り込む為。

そして――喰う直前に、【魂捧】を解除するのも、同じく自身が喜悦に浸る為と……その恐怖と絶望によつて放出されるとても濃い怨念を味わう為。

STRに十万以上も差が合つて、ピクリとも動かせないのに、凄く必死なんだから……♪

……武芸者達は全く命乞いをしてくれないから、途中で少し詰まらなくなつてしまつ

たけど、それも今のこの高揚に比べれば些細な事だろう。

余計な人間達ゴミどもが居なくなった、広々とした都。

多くの破壊された建物が並ぶ、その街中を、通りを、広場を、今までと違い直接接触による非常に強固な「魂捧」を掛けた三人の超級職を連れて歩く。

ただそれだけで……自分で、自分の力でこの都を頂いてやったと強く想起できるのだ。

そんな彼女が、昏い喜びに浸りながらゆつくりと歩を進めていた時に——それを感じた。

(——また来たんですか、あの変な人間「マスター」達)

それは、彼女の固有スキルにより強化された、探知結界の魔法による反応だった。

距離にして、まだ十数キロ以上の距離があつてなお、彼女はそれを……そのほぼすべてを正確に把握していた。

敵が今までにない大多数による戦力である事、何重にも包囲してこちらへ攻め入ろうとしている事、「マスター」の軍団がまず初めに自身の方へ呐喊しに来ている事。

それだけではない。

その時点で敵手すべてのレベル、ジョブ構成、装備品やアイテム……は一部読めない物もあつたが、そのほぼすべてを、看破仕切つていた。

それによつて、もうこの後の展開すらも読み取れるほどに。

……最前衛の〈マスター〉の軍団は支援職の数も少なく、超級職も【神】系統の一人しか居らず——ほぼほぼ全員《傾城魂抜》で手駒にできるのであるう事すらも。

そう、それは彼女の力を持つてすればこの様に、いとも簡単に探知する事ができる物だった。

「魔法最強」に匹敵する、二百万を越える最大MPを基準にした超出力。

——だけではなく。

空間干渉に関連した三つの固有スキル、そしてそれ以上に強力な魔法強化の固有スキル。

その上で、相手の全てを看破・鑑定する識別の固有スキル。

いずれも神話級〈UBM〉の固有スキルとして相応しい出力を持つそれらを組み合わせた探知結界を作れば——それは、最早人知の及ぶ代物ではなくなるのだから！

（ああ、向こうから「餌」が来てくれるなんて嬉しいですねえ！）

そして、結果として彼女は自身に迫つてきている軍団も「楽勝」だと判を押した。



それは当然だろう。

〈マスター〉達のステータスは確かに多少は高いが……それで、何人【魂捧】から逃れられるというのか？

ステータスに劣るティアンや、後方の支援部隊に至ってはそれ以前の問題だ。

全く相手にならない。まだ霧影領で戦ったあの軍団の方が歯応えがあっただろう。

ならば、彼女がする事は——そのすべてを【魂捧】に捕らえて、自らの餌にする事以外にないだろう。

可能な限り逃げられない様に工夫しつつ、一人でも多くの贄を確保する。それが重要だと思った。

〈マスター〉は死体が残らないのが面倒だけど……生きたまま食べれば何とかなる物ね！

そう考え、彼女は優雅に、ゆったりと供の三人を連れて〈マスター〉の軍団の方へ向かっていった。



彼女の考えは、そう間違っではない。

実際に彼女には圧倒的過ぎる程の力があつたから。

それも、今の様な対軍団に有益に働く広域制圧型の固有スキルを主とする（UBM）なのだから。

彼女に特異な戦術眼があつた訳ではないが、真実彼女が看破・鑑定した限りの戦力においては、間違いなく彼女の勝利は疑い様もない程確実な物であつたから。

小細工など弄する間もなく、会敵した瞬間に《傾城魂抜》を発動する、それだけで勝利への盤石の布陣が完成するのだから。

だが、彼女は知らない。

幾度となく超遠距離魔法によつて殺された（マスター）達の偵察により、真の探知能力の広さを知られている事を。

その探知範囲の外に、彼ら人間範疇生物の切り札たる、超級職による集団が控えている事を。

彼女の識別スキル、《全知目録》を以てしても看破・鑑定できない存在——へエンブリオ〜という存在の事を。

そして何よりも——へマスター〜の存在を。

……更に言うと。

天地のへマスター〜という物を、知らないのだ。



（——来たっ）

探知から、十数分。

待ち遠しい時間を餌を貪り食う瞬間を夢想しながら歩いていた彼女は——都の入り口の開けた場所でへマスター〜の軍団——へマスター〜陣本隊と会敵する。

距離にして、まだ三百メートル。

相手の人数は、百人ちよつと。

身体中に戦意を漲らせて、こちらへ呐喊して来ている。

悪逆の〈UBM〉を打倒してこの都を解放するのだと、敵い様もない怪物私を恐れもせずに向かつてくる。

強敵を恐れず、死を恐れず、勝利を信じて。

各々の武器を構え、魔力Mや技力Sを満ちさせて！

嗚呼、なんと健気で勇氣ある者達なのでしよう！

でも

(そこは、射程内です♪)

身体能力強化の固有スキル。

当然ながら神話級の〈UBM〉に相応しい出力を持つその固有スキルは、ステータスだけではなく——感覚すらも強化する。

それはつまり。

既に、〈マスター〉陣の本隊は一人残らず全員——《傾城魂抜》の有効範囲に足を踏み入れているという事に他ならない！

——さあ、無様な間抜け面を晒してくださいね♪

——  
《傾城魂抜》

絶対の魅了能力、《傾城魂抜》は当然ながら彼女の思惑通りに正常に発動し。

〈マスター〉陣本隊の——実に8割以上の人数を「魂捧」に墮とした。

(——やった!!)

その光景に「ウォルヤファ」は勝利を確信し。

次の瞬間、「魂捧」に墮ちていた全ての〈マスター〉が全員光の粒になって消えていく。光景を見た。

『……はあっ!?!』



「——作戦成功、作戦成功！ このまま呐喊だいえーい！」

「ひゃっはー！ 新鮮なようじよの〈UBM〉だ！ 殺せえー！」

「なるほど、これが推定神話級最上位。これなら鍛錬相手として不足はないだろう」

「呆けてるぞ。遠距離狙うか!？」

「天誅うー！」

「待て待て！ 作戦通りに動けや貴様ら!？」

仲間が多数、光の粒に——【魂捧】に墜ちて自害しても速度を落とさず、〈マスター〉陣本隊は振り返りもせずに進んでいく。

……それが、彼らが言う様に、作戦通りの事だったのだから。

〈自害〉システム。

自身の状態に関わらず、即座に自身をデスペナルティとするシステムだ。

〈マスター〉にのみ可能な、ハラスメントやログアウト不可能状態に対する救済策として用意されたシステムである。

それは特に【凍結】や【石化】、【気絶】や【強制睡眠】といった、自身では全く行動

できない状態からのログアウトの為などに用いられる事もあった。  
ならば。

それを、自身が敵の味方となってしまう【魅了】やそれに類する精神系状態異常を受けた際に使用するのも——至極当然の事なのである！

……勿論、普通であれば話はそう簡単ではない。

〈自害〉システムを使えば通常のデスペナルティ時よりも派手にアイテムをドロップしてしまおうし、もしかしたら仲間に変態異常を解除して貰える可能性があっても、それを自分から潰す事になってしまふのだから。

それを自分の意思で決断して行うという事は……そう軽々に出来る事ではない。

だが。

彼らは、天地の〈マスター〉達は、会議の場でこう言ったと伝えられている。

『不甲斐ない自分が原因で敗北する可能性があると言うのなら——疾く潔く果てて見せようぞ!!』と……

……そして、作戦は決定された。

宣言通りに、彼ら〈マスター〉で残った者に、【魂捧】に墜ちた者は、一人もいない。



邪魔をする味方は居らず、純粹に戦力全てを「ウォルヤファ」にぶつける——総力戦。  
 〈UBM〉側は——【魂捧】に掛かった超級職が三人。そして本願である【傾城九尾  
 ウォルヤファ】。

対する「マスター」陣本隊は——三桁も居た人数は一瞬で削れ、生き残った者の数は、  
 三パーティにも満たぬ少人数。

【ウォルヤファ】の《傾城魂抜》と、その直後の間隙の後に  
 【ウォルヤファ】にとつても初めての未知なる敵との戦いが。  
 「マスター」にとつても初めての大規模戦闘が。

——開戦したのだった。

To Be Continued……

## 第四十七話 修羅

□ 功刀領・街中 【劍鬼】 ジーニアス

遠目に、“それ”を見た時にまず僕が感じた事は——想像以上に熱くなっている僕自身の感情だった。

事前に複数の人達からその事について……そう、不動さんがまず間違ひなく【魂捧】にやられて敵に回ると言う事を聞かされていた。

故に、道中、数度に渡ってその事を覚悟して自分の内心に飲み込んでいた……つもりだった。

作戦の時になったら、冷静に、確実に自身の役割を遂行するのだと、意気込んですらいた。

この作戦でもヒースから役目を貰っているのだし、失敗はできないしする気はなかったから。

だが。

僕らを待ち構える様にしながらも、今は驚愕した表情している妖狐の（UBM）と。  
……まるで生氣を感じられず、従えられるがままの三人の武芸者を視界に入れた瞬間  
に——今まで感じた事のない激情が頭の中で弾けた様に感じたんだ。

今までの短い人生でも、この世界でも感じた事のないその感情。

ああ、そういうえば娯楽書籍とかだとそういう事もあったね。

思えば、あの時の娯楽書籍の登場人物達も——こういう感情だったのかもしれない。  
だから、僕は——

「ジーニアス」

僕が一步踏み出して、少しだけ速度を早めようとした瞬間、横から声が掛かる。  
カシミヤだ。

……はっ。まさか、僕諫められている……!?! 諫められていたよね!?!

……ぎやー!

こうならない様にと、事前に覚悟を決めて来た筈なのにつ!!

内心で猛省しつつも、横を走っていたカシミヤとアイコンタクトを始める事にする。

えー何々?

あいつら、絶対、???す……

丁度、僕も、そう考えていた所だよ、と。

二人して天誅の意思を再確認して若干の留飲を下げた所で——本題に入る事にする。

そう——今作戦の本題。

つまりは……僕の役割の事だ。

「ヒース、もう距離は十分? 作戦は!」

「——だ。行けるか?」

「もつちろん。いつでもね!」

隣を走るヒース——今回の作戦の前線指揮官役を買って出ている知り合い——の唇を読み取った。

……まあ、別に読唇術なんてやる必要はそんなになんだけども。

ならば何故、今からする事も含めてそんな無駄な事をするのかと言うと——

——その方が楽しいし、テンションが上がるからね！

「——今だ、《フラッシュグレネード（最弱）》!!」

極短の《詠唱》の後に紡がれたスキルの宣言。

それは問題なく僕の意思通りに発動して、僕達の直上、数百メートル上空の場所でその効果を発揮した。

—— ツ!!! ツ!! ツ!! ツ!!

連続する響き渡る爆音と立ち上る、滞空する黄色と赤色の4つの光の軌跡。

更に——光の軌跡によって徐々に空中に数十メートルにも及ぶ巨大な魔法陣が描かれた！

魔法陣は幾何学的な紋様を描き、更に輝きを増しながらも……非常に強い“威圧感”を放ち始める。

まるで今にもあの魔法陣から大魔法が発動しそうな様子に見える様に——まあ、ただ

のハツタリなんだけどね！

そう、あの魔法陣は光属性魔法や他のスキルを組み合わせてちよつとそれっぽく見せているだけのハツタリだった。

ちよつとの間、一秒以下の短い時間でも「ウォルヤファ」の意識をあの魔法陣に釘付けにできればそれで御の字の、ただの虚仮威し。

ただの虚仮威しでも全く問題なかったから。

何故なら、作戦の合図も今の魔法に混ぜ込んで、参加者の皆に正確に、確実に伝える事。

それが僕の役割だったからだ。

だから、後は――

「そういう訳で、僕は不動さんとやらせて貰うね！」

「ならば、僕達はあの功刀さんを相手取りましょう」

「――では、残る一人はこちらにお任せください」

「あんまり時間掛けるなよ？　じゃねえと俺らがMVP頂いちまうからなあ！」

「新鮮なようじよのレア顔スクリーンショット S S ゲットオツ!!」

「おっそろそろかな？」

作戦の通達後、走りながらも呑気に残った皆で固まりながらこの後について告げる。

その皮切りは作戦を通達した僕だったけど、うん、流石に反応が早い。

口々に好き勝手な事を言い合い、互いの健闘を祈り合う。

……中にはちよつと違うのもある気がするけどそれはともかく。

「お前ら、無駄話はそこまでにしとけ。奴さんがこつちを睨んでる。まあ想像以上に驚いてくれてた様だが」

ヒースのその言葉と共に——一人残らず、気を引き締めた。

残りの距離は、百メートル余り。

AGIの低い者に合わせた僕らの行軍でももう五秒と掛からずに接敵する距離であり、既に互いの遠距離攻撃スキルの射程内でもあるこの距離。

しかし、相手は警戒しているのか、此方を、僕らを睨み付け体勢を低くし戦闘態勢に移行するに留めていた。

僕らがどの様に動いても即座に対応できる様に、三人の武芸者も扇状に配置して——その時を待っていた。

——僕らに都合良く、待っていてくれた。

そんな彼女達、地を走る僕らを注視していた彼女達に——後統部隊からの支援射撃が着弾したのはその直後だった。



「——合図だ、来たぞ！」

「皆、行けるな!？」



「……」

後方。

功刀領の、二つの戦力がぶつかり合う戦場となる予定の位置よりも、数キロメートル離れた場所に、彼らは居た。

〈マスター〉後続部隊。

直接「ウォルヤファ」と相對する今までにない最も苛烈な戦闘を行うであろう〈マスター〉陣本隊を支援する役割を持った者達だ。

つい数分前も後続部隊に所属する支援職達が全力を以て、魔力の大半を費やして持続時間や効果を拡張した補助魔法・支援魔法を行使して本隊のメンバー達を送り出してきた所だった。

それ故に、残っている彼らは既に戦闘力も碌になく、後は本隊達の健闘を祈るのみ――

——という訳では、全くないのだった！

そもそも、〈マスター〉の後続部隊と本隊の人数比は殆ど一緒なのであった。共に百余名を数える大所帯。

その後続部隊の中で、前述した様に魔力切れで戦闘力を失ったものなど——実に三割程度しか居ないだろう。

残りの支援や補助の術など持たないメンバーはむしろ力を有り余らせている程の有り様だ。

何故か？　そもそもへマスター〜であろうと殆どの武芸者であれば本隊を希望するのではないか——

否、否である。

その直接の原因は——今回の討伐対象である「傾城九尾　ウォルヤファ」である。

更に言うならば、彼女の固有スキル、広域状態異常スキル《傾城魂抜》のせいである。

エンブリオのステータス補正に、天地の武芸者のジョブでもそこそこの割合で存在する精神耐性を得られるスキル群、そして市場に出回っている精神系状態異常に耐性を得られるアクセサリや消耗品、更に後続部隊が掛ける予定である補助・支援魔法等の合わせ技。

——その程度であれば、ほぼ確実に「魂捧」に抗えない程に強力な、敵手の固有スキルの悪辣さのせいという事だ。

故に、本陣に参加できるのはその上で更に強力な精神系状態異常耐性を得ている者だけ。

ジョブスキルによる精神耐性のスキルを複数個重ね掛けるか、あるいは専用の特注品オーダーメイドによる非常に強力な耐性を付けて来た者、そして……エンブリオの固有スキルとして強力な耐性を有している者。

……或いは、超級職によるエンブリオのステータス補正と比較してすら埒外なステータスを得ている者も対象に入るが、それはともかく。

直接「ウォルヤファ」と相対する事が許されたのはそういった極々限られた「マスター」だけであつた。

では、基準に満たない「マスター」はもう何も仕事がないのか？ というのも否である。

本隊への支援というのは……何も補助魔法や支援魔法による強化パフだけに限る事ではないのだから。

後続部隊に居る陣地に残された、既に魔力を使い果たした支援職の者を除く——百余名。

「マスター」の後続部隊の残りのメンバーだけではなく——この為に集まって貰った、ティアンの「強弓武者」の方々数十名も加わった大人数。

戦場から遙か離れたその場所であれば——《傾城魂抜》は、流星に届かない。

ならば――

「――《視覚恐怖に歪む目》、《狂い侵された視拐》」

「《超速計算カリキュレイト》、《精密補助コントロールソート》」

「――《ブルー・スプレッド青の散弾》、《ブラックホミング黒の追跡》」

そう、ならば。

最前線には行けなくとも、此処に集った数多のへマスターが……数多のエンブリオが、火を噴けるのだ！

義眼のTYPE：アームズによる遠隔視と視覚共有により目標地点をくつきり視界に収め、TYPE：カリキュレーターによる弾道計算に弾道精密補助が施行される。

更に、TYPE：レギオンの弾丸型モンスター達が着弾点に向けて味方を導き先導する。

TYPE：テリトリー系統のエンブリオは多重に重なり合いこの付近一帯の者達の遠距離攻撃の威力を、射程を、精度を高増し――

それらの数多くのエンブリオ達の合わせ技により特大の威力と、射程と、精度を持った遠距離攻撃達が――解き放たれた。

TYPE：ウエポンの遠隔兵器が、遠距離攻撃型必殺スキルが、射程距離が延長された攻撃魔法スキルが、「強弓武者」達による数多の太矢<sup>クオレル</sup>が。

或いは巨大な石礫を投擲した者や、自身のエンブリオを射出・自爆させた者も居た。そして、数十人を越える規模で撃ち放たれた支援射撃は、複数のエンブリオの補助もあり——狙い変わらず、「ウォルヤファ」と、その周囲に次々と土煙を上げながら着弾する。攻撃による、先程の合図とは比較にならない程の衝撃と爆音が炸裂する。

——最も、それで有効打を与えられると思う程、彼らは慢心してはいないが。

まだ接敵すらしておらず、注意を他に逸らしていたとしても、距離が離れ威力も減衰している事もあり、一部の必殺スキルによる高威力長射程攻撃を除く攻撃では、増幅されていたとは言え「ウォルヤファ」の防御・結界魔法を打ち破る事はできない。

辛うじて一時的な目潰しと攻撃が続いている間は防御に専念させる程度が関の山だ。防御を突破できたとしても、それまでの減衰により威力は大幅に殺されている為、重傷などとても負わせられない。

……だが、それはあくまで「ウォルヤファ」だけの事だ。

周りの「魂捧」で操られている者達は……そうではない。

複数のエンブリオにより強化された高火力兵器に質量武器、遠距離魔法に矢弾の長距

離射撃、それも数十人以上で行われたそれを完全に防ぎ切るのは……流石の天地の武者の頂点に立つ超級職達でも容易ではない。

平時であればそれでも【武士王】【大剣豪】【鬼神武者】が連携してどうにでもできたかもしれないが……今は【魂捧】に囚われている身ではその様な判断などできる筈もなく。

故に、その数多の遠距離攻撃の弾幕に対して、【魂捧】により操られた彼らが出来事、それは——可能な限り自身が受けるダメージを少なくする為に回避という選択肢しか残されていない。

その三人の中では最もAGI敏捷性の低い「鬼神武者」ですらも、補正を含めたAGIは15000を優に超える超音速の域にあるのだから、避けるだけならば何の問題も、ない。

それこそが、合図で伝えられた作戦——プランBにおける重要な点なのだから。

弾幕の着弾は「ウォルヤファ」を中心に広がる様に、広範囲に精密に着弾し続ける。

それを回避していけば——【ウォルヤファ】から確実に引き離される様に精確に計算された軌道で、着弾し続ける。

彼ら、三人の超級職に多少でも判断力があれば……経験が、戦闘の勘という物が残っていれば、相手の作戦を察して自らのダメージを覚悟してでも主を守るべく動いていた





——もつとも。

【ウオルヤファ】ではなく、超級職三人の足止めに入った極少数の「マスター」達。彼らも、足止め程度で終えるつもりは無かったのだが。





□ ■ 功刀領・街中 【劍鬼】 ジーニアス

そうして。

【ウォルヤファ】から遥かに離れ、幾つもの家屋を挟んだ通りで——ジーニアス 僕と【鬼神武者】不動さんは対峙する事に相成つた。

【ウォルヤファ】が居た広間から、数百メートルは離れただろうか。あるいはもつと離れたかもしれない。

脅威の（UBM）との戦闘音ですら遠くに聞こえる程度まで距離を取つたこの場所に——漸く、望んだ場所に立つ事が出来た。

支援射撃の着弾に合わせて、風属性魔法や、少しだけリンにも協力して貰つて、当初の予定以上に【ウォルヤファ】から引き離れたのは——邪魔を入れない様にする為。

【ウォルヤファ】からの支援も——仲間の（マスター）からの支援も、邪魔も入らないこの場を選んだその理由は簡単。

ただの僕の我儘だ。

それも、敵に操られた不動さんを助けたかつたから——などという、娯楽書籍等娯楽書籍等の主人公の様な何となく高尚な物でもない。

そもそもそんな理由であるならば素直に仲間の支援を受けて戦うだろう。

「まあ、僕としてもこういう形での物になるとは思っていなかったんだね……つと！」

僕がそう呟いた刹那——神通力魔力を纏った剣圧の衝撃波が、寸前まで僕が居た場所を切り裂いていた。

開始の合図まで待つてくれたりすると嬉しいんだけど、当然そんな悠長にしてくれる訳がない。

当然の様に、「ウォルヤファ」が戦っている広間までの道は……僕に、そして僕が作り出した結界魔法によって塞がれているから。

僕を無視して結界を破壊しに掛かれば、流石の不動さんであろうとも被弾は免れない。

僕と不動さんのステータス差は……僕とカシミヤが、不動さんに為すすべもなく取り押さえられたあの時と比べて遥かに縮まっているから。

先程まで此処に誘導する為にも使っていた《極光剣》による高威力の魔法も含めれば——その隙に、決して軽傷とは言えないダメージを与える事はできると確信しているから。

だから、不動さんは僕と全力で戦う——全力で殺し合う以外に道はない。

【魂捧】に操られた不動さんは、仮初の主である【ウォルヤファ】の下へ駆け付ける為に。

そして、僕は——リベンジをする為に。

そう、そりやりベンジしたいよね!?

僕に勝った、僕よりも強い敵手。

その後の説教や指導がどうだというのは全く関係なく——ずっと前から、リベンジマツチをしたいのだと、そう思っていたのだから!

恩を感じているし、感謝もしている。尊敬しているし、共に戦うのが楽しいとも感じていた。

別に以前負けた事が恥だとか、カシミヤとの戦いを中断させられた事に対して恨んでいるだとか、そんな見当違いな八つ当たりがしたいという訳では全くない。  
が。

それはそれ！

不動さんは僕に——このジーニアスに勝つたのだから。

勝ち逃げなんて認めないし——それ以上に、不甲斐ない様は見えていられない。

だから——

「本当はきちんと野試合を申し込むか、ランキング戦で戦いたかつただけども——」

状況は予定とは全然違い、向こうは全く万全ではなく、この戦いももっと大きな作戦行動の一環だ。

一定以上の足止めを為せれば作戦上は僕の勝利。そして今この状況にある限り作戦上の戦略的勝利は当確とすら言える。

だが。

それでは僕が満足しない。全く満足できない。

故に——本気で、全力でやらせて貰うよ。

「こと此処に来ては致し方なし！ さあ、不動さん。いざ尋常に——勝負！」



□ ■ 功刀領・街中 【剣鬼】 ジーニアス

「ツツ!!」

「うん。やっぱり、意気込んでいても一筋縄では行かないよねっ!」

斬撃と斬撃が交差する。

神通力と魔法がぶつかり合う。

距離を詰めては離れ、離れてはまた遠距離での攻撃の応酬。

高速機動による幾度かの交錯を経て、始まった戦闘の序盤を制しているのは……当然ながら【鬼神武者】である不動さんだ。

【魂捧】。【魅了】の上位互換であるその状態異常を受けている者は術者に操られる事となる。

術者を自身の存在の最上位に置き、何があつても術者の為になる行動をするのだ。

……というのは大抵のティアンの話ではあるが、武芸者等の精神的に強靱であるティアンやへマスターが掛かった時は微妙に違う挙動となる。

と言つても違いは本当に微妙で、根本的な行動には全く違いはない。

その微妙な違いとは、後者である場合は例え精神面で抵抗を続けていたとしても身体が勝手に動く事になる、というだけの事。

前者の場合は本当に心の底から精神が書き換えられてしまつているのと、実際に行われる行動は全く同じなのだけど。

だが、それはこういった時には大きく響く事になる。

何故なら、相手が身体が勝手に動くだけで——その思考や戦闘技術までは模倣できないから。

所持しているセンススキルに従つてちゃんと問題なく戦闘をしてきても、やはりそれは本人の戦い方とはまるで別物。

そのお陰もあり、苦戦はしていても未だに決定的な敗北は迎えていない。

……まあ、超級職なだけあってセンススキルだけでも他の武芸者の人の技術と遜色ない動きをしてくるのだけど。

それに、幾ら不動さんの動きが何時もよりも拙くとも——埋めがたい、圧倒的な格差が厳然と存在しているのだから。

◇

不動藤十郎

職業：【鬼神武者】

レベル：697（合計レベル：1197）

HP：263209（+1056636）

MP：248810（+3800）

SP：19855（+3800）

STR：19043（+22843）

AGI：12571（+3800）

END：21942（+25742）

DEX : 7 2 5 4 ( + 3 8 0 0 )  
 LUC : 1 0 0 ( + 3 8 0 0 )



ジーニアス

職業 : 【剣鬼】

レベル : 1 0 0 ( 合計レベル : 6 0 0 )

HP : 2 0 5 8 0 ( + 6 1 7 4 )

MP : 4 1 2 5 5 ( + 1 2 3 7 6 )

SP : 7 4 8 2 ( + 2 3 4 3 )

STR : 4 5 4 0 ( + 1 3 6 2 )

AGI : 6 3 7 7 ( + 1 9 1 3 )

END : 2 2 1 1 ( + 6 6 3 )

DEX : 2 5 9 8 ( + 7 7 9 )

LUC : 9 0





《看破》で見るだけで一目で分かる程の——圧倒的なステータス差。

HPやMP、SPは良い。仕方ない。

削り切れるかどうかも分からないけども、まあ傷痕系状態異常を狙うつもりだから目安にしか出来ない。

AGIも良い。

二倍も離れておらず、実際の発揮速度で見れば差は更に縮まる。

今の不動さんの剣筋ならば……ギリギリで避けられるだろう。

……今の所は、だけでも。

問題は、STRとENDだ。

一撃でも直撃を貰えばアクティブスキルも使わない撫で斬りの様にされるだけで即死する程のSTR。

万が一にも、少なくとも剣による一撃だけは喰らわれない様に警戒し続けなといけな

い。  
そして、それ以上に厄介なのが、ENDである。

——補正込みで、47000越えてどういいう事さっ!?

まともに攻撃をしたのでは、仮にAGIの差を覆して直撃したとしても薄皮一枚を斬るのがやつとという所だ。

《極光剣》で強化された《ライトボール》……は当たらないだろうし、《レイ》なら一応は徹るけども……多分、【ラスリルビウム】に貯蓄してある魔力<sup>M</sup><sub>P</sub>を全て費やして削り切るかどうか。

その前に【火傷】になって倒せるかもしれないけど……うーん。行けるかな？

凄い時間掛かりそう。やっぱりあの手で——ッ！

「ッ——つとお!？」

距離が少し開いた途端に、全身の関節がまるで固まったように動かせなくなる。

——金縛りの神通力！

手首足首どころか、指の一本すらも自分の意思で動かせなくなる。

【拘束】にも似た、でも何処か違う束縛系の魔法。

——でも。

「——たあっ！」

衝撃。

直後に、発動を遅延していた《ウインドハンマー》で自分自身を勢い良く吹き飛ばし——身体の自由を取り戻す。

——そのスキルは視線を介して対象に発動する物で、視線を切れれば効果を切る事が出来るんだよね？ 勉強したんだから！

二回転横に転がりつつも手に持った得物は離さずに。

その間にもこちらに向けて走ってくる不動さん——ではなく、僕自身の前方の地面に向けて。

その得物を——鋼の戦棍、「ステイールロッド・改」を勢い良く振り下ろした！

「ステイールロッド・改」が地面にぶつかると同時に——地面が凄まじい勢いで炸裂し、大小様々な石礫が不動さんに向けて飛翔する。

これぞ僕式《偽グランドインパクト》！……ただの《衝撃強化》なのだけでも！  
《全主権限》を使ってちよつと斥力に指向性を与えて攻撃にも転用するのだ！

しかし、それでも。

亜竜級未満のモンスターであれば致命傷を与えられる石礫の嵐を前にしても——【魂捧】の不動さんに対しては足止めすらならない。

視界を遮る、僅かな目潰し程度にしかならず、ダメージなど最低ダメージも良い所だろう。

それも当然。彼のステータス——高レベルの超級職を持つ者のステータスを相手にしては、それも耐久に秀でた【鬼神武者】を相手にしてはこうなるのも目に見える程だ。この程度の小細工などまるで意に介さず、真っ直ぐに僕の首を取りに来ているのがまるでスローモーションの様に良く見えた。

——ああ。

——そんなだから、不甲斐ないというんだよ。

「——《ハイブリッド・バレット》」

だから、僕は袖口に隠しておいた拳銃「ヘビィデリンジャー」を、真っ直ぐに発砲した。

——BANG!!

弾丸は、思惑通りに加速し、避ける暇もないままに不動さんの右肩に命中し。

——肩で弾丸が……徹甲榴弾が炸裂して周囲の肉を吹き飛ばした。

『——ガアツ?!?!?』

堪らず、と、いう様に飛び退き、警戒する様に僕を睨み付ける。

いったい、どうやってこれ程のダメージになったのか、まるで訳が分からないとも言いたげだね。

僕的には、その疑問と警戒は、幾らなんでも遅すぎると思うんだけどね？

なるほど、確かに。

不動さんのENDを持ってすれば、人間を相手にすれば殆どの物理攻撃を無力化できる。

常人や下級のモンスターであれば肉裂き骨砕く石礫の乱打も、通常の銃器による銃撃も、間違いなく無傷で突破できるだろう。

だから一刻も早く「ウォルヤファ」の下へ馳せ参じる為に足を止めずに受けて、最短で僕を斬り伏せる心算だったんだろう。

——やっぱり、思った通りだ。

この相手は、【魂捧】の不動さんは——不動さんの最も厄介だった所が全く反映されていない。

だからこんなにもやりやすい。あれほどのステータス差があつて尚、全く負ける気がしない程に。

不動さんが確かな状態であれば、僕に、【アダムカドモン】に——エンブリオという超常の力持つ「ハマスター」に対して、この様な無様を晒す事はないだろう。

僕が思うに、不動さんにリベンジをするに際して、最も厄介だと思つていた物。

それは——不動さん自身の、警戒心と用心深さ、そして堅実さだった。

天地に居る全超級職の中でも、トップクラスの耐久力HPとENDを持つていながら、あの人は常の戦闘時は防御力を活かした防御ではなく、ENDよりも遥かに低いAGIを用いた回避を優先していた。

膨大なHPとENDなど、ただの保険だとも言うかのように。

攻撃だつて、確実な、安全な隙が出来なければ殆どしてこず、それですらも、直接攻撃よりも幾分も威力が劣る剣圧の衝撃波や神通力による中距離攻撃を好んでいた程。

明らかな魅せ試合でもなければ攻めつ気も派手さも全く無い、安全を期す事を第一に

考えていた戦術、戦法だった。

……そして、そんな派手さのまるでない戦術が、僕達挑戦者にとつては何よりも高く厚過ぎる壁だった。

中途半端なステータスで、同じ事をしても全く脅威にはならないかもしれない。しかし、不動さんは超級職であるステータスの非常に高い「鬼神武者」なのだ。

堅実な安全策を講じる、耐久型の超級職を突破できる者など……居る筈がない。

奇策や小技は見切り潰され避けられ、かと言ってならば早さで上回れば、と速度に特化したエンブリオで挑戦した「ヘマスター」も居たけど、その時は相手の軽い攻撃を高過ぎるENDで受け止めてクロスカウンターで一撃で倒していた。

魔法は比較的効きはしても、殆どが高過ぎるHPの壁を一割も削れずに接近されて斬り捨てられるか、中距離攻撃で仕留められる。

ならばその超耐久力すらも葬り去れる程の超大技をもって突破しようとした者は——即座に《荒魂》を発動し超火力のスキルを発動する前に潰されていた。

暫く試行錯誤を繰り返せば、皆気付いていく。

——この相手には、同等以上の地力がなければ勝ち目がないぞ、と。

だが——今の不動さんはどうだ？

相手が自身よりも圧倒的にステータスが低い相手だからか、思考能力が薄れているからか、センススキルとステータスに頼った愚直な攻撃ばかり。

相手の罠も、エンブリオや特典武器による強力無比な固有スキルがあるかもしれない事も、全く考えもせずに、だ。

これが【魂捧】に掛かっていない……いや、掛かっていたとしても、本来の不動さんであれば絶対にこうはなっていない。

銃弾どころか、その前の《偽ブランドインパクト》による目潰しの時点で回避してこちらを観ていただろう。

いや、それどころか、目標達成——【ウォルヤファ】の下へ最短で駆け付ける為に、初手で躊躇いもなく一日に一度しか使えない《荒魂》を使って僕を瞬殺してきたかもしれない。

最初だけそれを警戒していたんだけど……今になっても使ってこないと言うのは、ちよつと想像以上だった。

……いつそ度し難い程に。

——ならばいいさ。

僕としては残念だけど、これは一応大きな作戦の一部でもあるから。



満足できなかつたら、後でまた不動さんと決闘でも野試合でも戦るとしよう。

だから、そろそろ勝負を決めに行こう。

僕の、「アダムカドモン」の力を——決闘でも、カシミヤ相手でも、勿論不動さん相手でも一度も使った事のない——本気の、全力の力で勝たせて貰うよ!!

To Be Continued.....

## 第四十八話 【傾城九尾 ウオルヤファ】

□■とある一人の〈マスター〉の事

現役職を〈マスター〉陣本隊、その前線指揮官、名をヒース・セイバー。

今をもつて〈Infinite Dendrogram〉が始まつて以来の天地での大作戦である討伐作戦の指揮官の責を背負つた青年である。

実際に最大討伐対象である「傾城九尾 ウオルヤファ」と対峙し、戦う〈マスター〉陣本隊を従え、現場で作戦を決定するリーダー格だ。

で、あるならば、彼はそれに相応しい、数多の〈マスター〉達を率いる実力やカリスマ性を備えているのかというと……そんな事は全くない。

彼よりも強い者、実績がある者、統率力を持った者など、同じ〈マスター〉陣本隊だけではなく、後続部隊にすらも大勢居る程だ。

むしろ、天地の〈マスター〉の武芸者の中でもごく一部の限られた、適した強者ばかりが集められた〈マスター〉陣本隊の中で比べれば彼よりも上の者の方が多くくらいだろう。

それほどまでに、天地の〈マスター〉というのは粒揃いであつた。

それらの熟達した武芸者達と比べて、ヒースの実力というものは……天地の（ハースター）の中で見るならば、中の上というのが精々であった。

好奇心と興味から始めたこの（Infinite Dendrogram）。

予想以上の出来を前に非常に興奮し、モチベーションこそ高くはあったものの、彼の生来の戦闘センスというのは、平均よりは上ではあったが……逆に言えば平均よりも上程度でしかなかった。

元より格闘技や武術を習っていた訳ではなく、桁違いの天性の才能を持っていた訳でもなく、（Infinite Dendrogram）内での鍛錬に命を懸けられる訳でもなく。

そうして、そんな彼が、『最も情勢が動きそうに楽しそうだから』という理由で選んだ天地の国で突出する事など、できる筈がなかった。

決闘には何度となく参加し、相応の勝率こそ収めていた物の、格が違う実力者である決闘ランカーに勝利できた事は一度としてなく。

合計レベルはつい最近ようやく500レベルのカンストに到達した程度。準廃レベルのログイン時間と比較して、経験値効率は良くはない。

基本的にソロでの活動が多かった事もあり、全くできないという程ではないが他者との連携も得意とは言えず。

辛うじて一つの大名家の——西白寺家の客分にこそなれたものの、同じ家の客分の中の実力としても下の方だ。

運——リアルラックという物にはそれ以上に自信がない。〈UBM〉と遭遇した事なんて一度もないし（最も、仮に遭遇したとしても勝てないだろうとも思っている）、堅実な戦いを好む彼は自身よりも格上のモンスターと戦う事も、そういう相手からレアアイテムを手に入れる事も無かつたのだから。

つまり、総じてヒース・セイバーという〈マスター〉はどうしてもその他大勢の〈マスター〉の中の一人にしかならなかった。

インターネット上や〈Infinit e Dendrogram〉内で話題になったり、二つ名が付くような事もない。

今後モランカーになる望みは薄いだろうなあと自覚しているし、むしろ合計レベル等で追い付かれたらあっさり後輩達に抜かれてもおかしくはないかもしれない。

だが、実の所ヒース自身はそれにそこまで不満を覚えている訳ではなかった。

なんだかんだ言っても現状では〈マスター〉の中でも真ん中よりも上の位置に付いており、今後大名家の客分として悪い扱いを受ける事もないだろう。

ランカーに勝てなくても決闘で他の〈マスター〉やテイアンと全力の戦いをするのは楽しいし、モンスターと戦うのもまた然り。

クエストで頼られるのも気分がいいし、自身の力でそれを攻略した時の達成感はまた一層の物だ。

つまるところ——彼は、ヒース・セイバーはこの世界を、へ Infinite Denrogramを心底気に入っているのだった。

そして、何よりも——自身のエンブリオであり、自身の最も信ずる力であり、自信とこの世界における楽しみの源泉でもある「神索叡智 トート」を、これ以上ないという程に気に入っているのだった。



【神索叡智 トート】。

それが、ヒース・セイバーの有する、TYPE：カリキュレーターの片手で保持・操作が可能な小型携帯端末型のエンブリオの銘である。

使用するのに片手武器枠を要していても武器としての能力や装備補正は全くと言って良い程にない。

固有スキルのコストもクールタイムも非常に重く、まともに運用する為に「マスター」

であるヒースのジヨブ構成も工夫が必要な代物だ。

その上で得られる効果というのも、相手にダメージを与えたり、弱体化を与える物ではなく、自身や味方に何らかの強化を施す物でもない。

更に言えば、ゲーム上の数値的には一切の変化を齎さない物だった。

口さがない弱く愚かな馬鹿共に言わせれば、戦闘には全く使えない雑魚エンブリオ。

リソースやビルドの無駄遣いであり、明確なハズレだと揶揄する者も居た。

なるほど、確かに。

この「トート」は他のエンブリオの様に、伝説級のモンスターすら一撃の元に葬り去れる単発型必殺スキルもなければ、マップ単位で大地を焦土に変える広域殲滅型の固有スキルもない。

ステータス補正はほぼ最低値であり、味方もへマスターへ自身も全く強化せず、何かを生み出す事も、強力な仲間にも、乗騎にも、建物にもなりはしない。

空間操作や絶対切断、融合変化といった独特で強力無比な固有スキルを有している訳でもない。

機能は多機能というには程遠く、唯一つの機能を基にした、実質的に三つの固有スキルしか持っていないのも事実であった。

だが。

その上で、他の数多の強力なエンブリオと比べて尚、彼はこう思うのだ。

——やはり俺の「トート」が最高のエンブリオだ、と。

むしろ、これ以上に有用なエンブリオなんて存在しないとすら確信していた。

その自信の源たる「神索叡智 トート」の能力特性。それは——検索。

特に、初期からの固有スキルから進化毎に強化され続け、必殺スキルによる上位互換となつた《未知を紐解く者》がそのエンブリオを最も象徴する物だ。

その必殺スキルの効果は単純明快。

——「トート」に入力した特定の情報を得る。

それだけだ。

情報に依じて（基本的に極大な）MPのコストや最低でも数時間から数週間単位の非常に長いクールタイムを受ける事になる。

更に未来の事象は当然ながら探れないし、情報隠蔽に何らかの特殊な魔法が使われている物（主に先々期文明や先期文明の物は軒並み無理だった）や〈ヘマスター〉のプライバシー情報などは一律不可能だし、それ以外でも基準は不明だが調べられない情報というのがそこそこある。

しかし、それでも彼が、自身の好奇心から生まれたこの「トート」の固有スキルで得

られたモノは——計り知れない程の物だった。

——捜索依頼を請けたペットや、遭難していた武芸者の現在の居場所。

——レア希少モンスターや素材アイテムが生息・自生している場所の詳細位置。

——人里近くに降りて来た突然変異種のモンスターの所持スキルや弱点を含む詳細情報。

——付近50キロメートル以内に存在する未探査の遺跡の有無。そしてその次に、その在処。

——「トート」を馬鹿にしてきたとある「マスター」エンブリオの情報の手紙。

——超級職「超魔闘士」の就職条件。

——自身が就いているジョブ一つのジョブスキルの習得条件。

——とある知り合いが手に入れた特典武具の未解放スキルの解放条件。

——指名手配されているとある「マスター」の現在の居場所。

——「超忍」の現在の居場所。

——「傾城九尾 ウオルヤファ」の現在の居場所。

——「傾城九尾 ウオルヤファ」の簡易能力。

他にも、他にも。様々な物を検索したし、検索できなかつた事も多々あつた。

必要に駆られて検索した事もあつたし、好奇心の赴くままに検索する事も何度もあつ



た。

どれもが彼にとつての楽しい思い出であつたし——その「トート」のお陰もあつて今の立ち位置に居るといふのもまた事実であつた。

上記の様な情報収集——も、非常に役に立ってしたがそれだけではない。

必殺スキルである《未知を紐解く者》以外に「トート」が使用できる二つの固有スキルが、今回の作戦に有用だと思われたからであつた。

《看破》と同じ要領で視界内に居る対象の詳細情報を得る《詳細検索》。

「トート」によつて検索した指定されたスキル一つに対して極大の耐性を得る《漸分検索》。

——つまり、相応に高い確率で《傾城魂抜》に抵抗する事ができ、その上で最大レベルの《看破》かそれ以上の能力識別スキルを使用できる者。

更に、可能であれば確りと軍議に参加しており作戦の把握と現場での作戦の通達ができれば尚良し。

それが、〈マスター〉陣本隊の前線指揮官に与えられた役目だつたからだ。

そして、運良くその条件に当て嵌まつたヒースが前線指揮官に任じられるのもきつと、自然な流れだつたのだろう。

その判断は間違っていないかった。

実際に彼、ヒースは任せられた役目をほぼ完璧にこなせていたし、敵を含めた全体の動きはほぼほぼ人間範疇生物側の連合の読みや作戦通りとなつた。

流石は戦争のプロフェッショナルたる天地の大名達や自分を含む識者の〈マスター〉達で立てた作戦だと感心したくなる。

ただ一つ予想外だった事を除いては。

【トート】でも見抜けなかった………特異で強力な怪物ユニークボスマスターの——桁外れな実力以外は。



□ ■ 功刀領・街中 【大魔闘士】 ヒース・セイバー

プランBは正しく、これ以上ないという程に正しく作戦通りの効果を發揮した。

多くの武芸者達が生きていた時に使われる予定だったプランDデストロイによる範囲と威力を重視した広域殲滅でもなく。

何らかの要因で【魂捧】の超級職が居なかった場合に使われる予定だったプランCクリティカルによる遠隔精密攻撃でもなく。

逆に精密さを犠牲にした、威力のみを重視していたプランAアタックでもない。

最大限に敵の実力を警戒した結果としてのプランB各個撃破が——正しく効果を發揮したのだ。

超級職三人に対して一人ずつ。

そして——【傾城九尾 ウォルヤファ】に対して、それ以外の全員による決戦を行う様に決めたのには当然、彼なりの思惑が二つあった。

一つ目は——

(クソ——まだか、まだ見えないのか!?)

【トート】に表示される、【傾城九尾 ウォルヤファ】の詳細なデータ。

——それが一部しか表示されない事が原因だった。

検索に特化したエンブリオと云えど、ヒースの「トート」は第五形態にある一エンブリオ。

その出力やリソースは限られており、当然調べられない物も多い。

最高位の〈UBM〉——【漂竜王】や【地竜王】の情報などは隠蔽系統のスキルも持っていないだろうに全く情報を得られなかつたりした事もある。

総じて、現段階では必殺スキルである《未知を紐解く者》でも神話級以上の〈UBM〉の詳細情報は得られないと言うのが彼の中の定説である。

当然ながら【ウォルヤファ】を《未知を紐解く者》で調べる時もそうなる事は分かっていた為、簡易情報や周辺情報のみを検索、そしてギリギリまで時間を使って最も厄介だと思われていた《傾城魂抜》の情報を手に入れるのが精一杯であった。

その上で、作戦で直接視界に収めた時に《詳細検索》によつて全てを詳らかにしようとしていたのだが——

結果として、「トート」で得られた情報は、「傾城九尾 ウォルヤファ」のステータスと妖狐としての特有の幾つかのスキル、〈UBM〉としての多くの耐性系スキルと多くの魔法系スキル。

そして固有スキルであり、既に検索済みだった《傾城魂抜》。

——そして、検索に特化した「トート」の《詳細検索》ですら解析し切れない、《傾城魂抜》の後に続く16個の固有スキルと思われる黒塗りの文字列だけだった。

それは、あり得ない事ではなかった筈だ。

隠蔽系統のスキルや魔法が使われれば、検索の難易度が非常に高くなるという事は、知っていたのだから！

（隠蔽系統の固有スキル。それもかなり高位な物。それにこの数の固有スキルだと!?）

魔法も含めて、事前に判明していた物だけでも6個もあったのだ。

流石にそれが最大数だと思っていたのだが——相手は更にその上を行く怪物であつた！

《詳細検索》のお陰で少しずつ、少しずつではあるものの解析は進められているが——視界内に収め、プランBを発動し更に数十秒経った今ですらも——解析できた固有スキルは二つだけ。

触れた相手のステータスを一時的に吸収する固有スキルと、配下全員の能力を強化する固有スキルだけだ。

その情報はそれはそれで有用な物だが、今欲しい情報はそれでは——

「——クソツ！ ヒース来るぞ、避けるオ！」

仲間の怒号に意識を回帰させ前を見ると——

石礫が、見えない風の刃が、火炎弾が、呪詛の弾丸が。

数十発の弾幕となって襲い掛かってくる所だった——！！

「?? c k！ 非戦に無茶させやがる！」

「いやお前普通に戦闘職だよ!?!」

【ウォルヤファ】を視界に収めながらも、必死になりながら全力で走り、魔法の弾幕を辛うじて回避する。

【魔闘士】系統である自分が使う魔法とは間違いなく威力の桁が違う。まず二発は受けられないし防衛も迎撃もできる代物ではない。

そもそも、生き残っているメンバーの中で最も距離を取って動き回っている筈なのにこんな弾幕が来る程——と思っていたら、他のメンバーは軒並み自分以上の弾幕の嵐をいなしている所だった。

……ステータスや固有スキルが違うから仕方ない所だ。

まあ、他のメンバーは優秀な者ばかりだから——と、楽観する事など出来よう筈がなかった。

——一人、そしてまた一人。

【ウォルヤファ】との決戦が始まって約一分で——二人の仲間が死デスベナんでしまったのだ。二人共ステータスはヒースよりも高く、エンブリオも多機能型で弾幕を幾らか撃ち落としたり撃ち返していたり、中距離精密射撃で牽制していたりしたのだが、それがいけなかったのか。

今ヒースが受けていた弾幕の数倍の魔法の嵐を一身に浴びせられ、フオローする暇もなく弾幕に飲み込まれてしまったのだ。

これは、不味い。非常に……不味い。

三人の超級職に一人ずつ。

【ウォルヤファ】とのこの決戦で、既に二人の犠牲者。

そして、【ウォルヤファ】と接敵した瞬間の《傾城魂抜》。

百人以上居た筈の《マスター》陣本隊は……戦闘能力の低いヒースを含めてすら、残り十一人しか残っていないのだから——

それが、最大にして最初の誤算。

数とエンブリオの力によって攻める予定だった《マスター》陣本隊。

全員が全員、通常のジョブスキルで行われる程度の「魅了」などの精神系状態異常スキルであれば完全に防げる程に高い耐性を用意して挑んだ、最初の分水嶺。

——そしてカンストのジョブスキルや純竜級モンスターの状態異常スキルですら防げる筈の彼らは、2割も残らなかつた。

ヒースは、そして作戦を立案したへマスター達は、半分の5割は残ると思つていたので……予想は結果を大きく裏切る物となつた。

足りぬ戦力を更に超級職の者達にも振り分けました。

それが最善——可能な限りの最善であつた筈。

しかし、現実に残るへマスター達が散会してすら近付く事すら難しい有り様だ。

——どうして、こんな事に——

一瞬だけ内心でそう考えてしまうのも無理はないだろう。

彼らの計算が外れ、予定されていた人数の三分の一以下の人数での死闘だ。

勝ち目がどれほどか細くなっているか、考えるだけで頭痛がする。

……そも、何故そんな計算外が発生したのか——

彼らの計算が間違つていたのか？ いや、そうではない。



彼らの試算自体は、そうは間違っではないなかった。だが、しかし——その前提が既に間違っていたのだ。

### 《傾城魂抜》の前提。

そう——霧影領での戦闘の前例の事だ。

あの際はティアンと〈ハマスター〉の連合軍と「ウォルヤファ」との戦闘。

初手の《傾城魂抜》により「魂捧」に墜ちた人数は——約半数。

エンブリオを持っておらず、固有スキルもなく殆どの〈ハマスター〉と比べてステータスの低いティアンを多数含んだ連合軍が——だ。

勿論、天地の、それもティアンの武芸者であればジョブも天地の物が多く、精神耐性系のジョブスキルを有している者が多いという事は理解していた。

その上で——集められた〈ハマスター〉陣本隊の耐性であれば十分に《傾城魂抜》を耐え切れるだろうと考えられていたのだ。

それも当然だろう。

仮に精神系状態異常に対する耐性をゲームとして、数値に表したならば……

先日の連合軍の耐性の平均と、〈ハマスター〉陣本隊の耐性の平均は、実に二倍近くもあるのだから。

半分は《傾城魂抜》を耐え切れた連合軍の、倍の耐性だ。通常であれば当然へマスター陣本隊は最低でも半分は残るだろうという憶測になるのも頷けるといふ物だ。

だが、悲しいかな。

〈マスター〉陣本隊の選出は参加希望の〈マスター〉間で行われていた事であり、エンブリオやリアルの事情などもありティアンの大名などは関わっていなかった。

故に、彼らは、〈マスター〉の多くの者は詳しく知らなかったのだ。

——先日敗北した連合軍は、彼ら以上に「魂捧」に対する対策を厳にしていたという事を。

そもそも、「魂捧」になってしまった武芸者が敵に回るといふ事はその前から——霧影領が襲撃された時点で判明していた事だ。

ならば彼ら、「陰陽頭」を筆頭とした連合軍もその対策をしていたというのも当然の事柄であった。

……そう、対策を。

彼ら〈マスター〉には決して真似できない——それに特化した超超級職による対策を、だ。

【陰陽師】 系統直系超超級職。 結界術・符術・魔除け・厄除けにも適した超超級魔法を複数行使可能な【陰陽頭】が。

【陰陽師】系統【結界術師】派生超級職。周囲の聖性を強化し、結界内の仲間を守護する事に特化した【聖域守】が。

【僧兵】系統派生超級職。悪徳と煩惱を打ち払い仲間達の精神に喝を入れる【大僧正】が。

共に、自陣の味方の精神系状態異常耐性を強化できる超級職が三人。

更に彼らが率いる術師達による合体魔法拡張スキル——それらを組み合わせた連合軍の耐性は、ステータスに優れ、エンブリオによる固有スキルによる補正が入る〈マスター〉陣本隊を凌ぐ程となっていたのだ。

そして、その上でもう一つ——《傾城魂抜》が精神系状態異常である【魂捧】状態にするスキルであるという事も関係してくる。

——精神に影響を及ぼすスキルであるならば、精神からの影響も受ける。

それは、この〈Infinite Dendrogram〉に存在する隠れた仕様の一つであり……〈マスター〉陣本隊を含む殆どの〈マスター〉には周知されていない情報でもある。

だが、それも仕方のない事だ。

〈マスター〉には<sup>管理人</sup>運営による精神保護が掛けられている為、精神系の効果と言われても

実際に精神に何かしらの影響が出る訳でもないのだから。

しかし、ティアンはそうではないのだ。

精神系のスキルや状態異常一つで自身の心が容易く移ろい行き、そのせいで悲劇が起きてしまった事など、彼らの歴史の中では珍しい事ではない。

誰とも知れぬ者に【魅了】を掛けられ、最愛の人を裏切ってしまう事や、見るだけで【恐怖】を振りまく凶悪な〈UBM〉を前に無様に逃げ出してしまふといった逸話は事欠かない。

ならば——ならば、備えねば。

自らの不明を悔いたい者など居る筈がなく、武芸者として生きると決めたのならば常に精神を強く持つていなければならぬのだと自らに言い聞かせ続けるのだ。

心を研ぎ澄ませろ。揺るがぬ精神を形作れ。熱く熱く熱く意思を燃やし続ける。折れず砕けぬ自らの志を常に見定め続ける！

その程度、天地の武芸者であれば出来て当然という物なのだから——

あるいは。

その精神を鼓舞する事によるスキルへの影響は微々たる物かもしれない。

ステータスや耐性スキルと比べれば、できる抵抗などちつぽけな物かもしれない。

しかし、それでも——彼らの抵抗は無駄な物ではなかったのだ。

——最も。

それらが誤算として合わさって現在絶賛大ピンチのへマスター陣本隊にはあまり関係ない事であるのだが。



——そう、大ピンチだ。

為す術もなく非常に重要な人数を減らされているし、相手の弾幕によってまともに近づく事もままならない。

一撃も有効打を与えられておらず、更についさつき《詳細検索》で浮かび上がった。つ目の謎の固有スキルはHP・SP・MPの高速自動回復のパッシブ型固有スキルだった。長期戦では全く勝ち目がないだろう。

しかし、何十何百発と連打していきっているあの魔法の弾幕すらもこちらにとつては致命の一撃。

(——それがどうした！)

ああ、楽しいなあ……!

血沸き、肉躍るぞ!

現実では到底味わえないだろう緊張感、一秒一秒を弾幕を避け、やり過ぎし、生き残りリアルでいく事への達成感!

自然と表情が笑みを形作り、脳内にアドレナリンがドバドバ出ているのが知覚できる。

《詳細検索》のちよつとした応用によつて「ウォルヤファ」から発射された魔法の弾幕が制御される軌道を把握し、全力で回避する。

他の仲間にも忠告する暇も無かったが、他の者は皆自分なりの力で回避に成功していたから問題はない。

ならば後は——

（あの二人は良くやってくれた——“特殊な耐性はなし”か）

そんな最中に、先程死んでしまった二人の残してくれた情報を基に——更なる作戦を  
組み立てる。

残った中でも（ヒース自身を除いて）比較的攻撃力に劣っていた二人。

もつと人数が残っていればそんな二人でも他の〈マスター〉との合わせ技でもつと活躍してくれていただろうが——そんな状況でも、彼らは自らの出来る中で最高の仕事を果たしてくれた。

超ENDや防御魔法、結界魔法はあれど、その属性耐性の傾向は通常の妖狐のモンスター等と大差なく、そしてダメージを与える事に特殊な条件などは必要ない——それが結論だった。

防御魔法や結界魔法も超級魔法職程度の防御力しかなく、それらとあの桁違いのENDさえ破れば……彼らにもダメージを与える手段は、あるのだと。

〈UBM〉やエンブリオの固有スキルにありがちなふざけた条件のクソ絶対防御能力とか、特定の攻撃以外は完全無効、と言った条件特化型の変わり種ではないという事——つまり。

——エンブリオであれば、それを突破する手段など幾らでもあると言う事だ。

「よし、これで行くか」

数秒の高速思考による思考と、もはや傍受の警戒すら放棄した通信魔法により……作戦は決まった。

「ラムダ、烏丸、ブラック。良い一撃を食らわせてやれ！ 他の者はそれを援護する！ スリーカウントだ!!」



〈ハマスター〉が……十一人の〈ハマスター〉が駆ける。

先ほどまでの弾幕を避け続けるのではなく——攻め込む為に！

『ハッ……!!!!』

距離が縮まり、逆に「ウォルヤファ」からの弾幕は飛躍的に命中しやすくなっている筈だが——それでも、未だに誰にも命中してはいない。



それこそ、アクティブスキルやアイテムによる一時的な加速や各々のエンブリオの効果による者であり——近付くだけなら何時でも出来たのだと敵に示すかの様に。

当然ながらその〈マスター〉達の排除は「ウォルヤファ」としても最優先の筈であるが——その中でも一際強い意思を向けている者が、三人。

おそらくは、さつきあの後ろにいた奴に呼ばれていた、そして、三方向に分かれて近付く者達——つまり、「ウォルヤファ」自身を倒せる何らかの公算がある者達だ！

一人は、黄金のオーラを纏い、両手両足に獣の鍵爪を装備した獣人の〈マスター〉——後の二人は、小柄な女と大柄で厳つい顔をした特徴的な髪形をした男の〈マスター〉——共に、凄まじい威圧感を放つ剣を手に、「ウォルヤファ」へと走る。



【ウォルヤファ】は考える。どうするのが良い？

きれいに三方向から分かれて魔法の弾幕を避けながら、あるいは出した障壁で受けながらも突撃してくる三人。

対処しなければならない。おそらくこの三人がああ〈マスター〉達の切り札。

……本当に？ さつきも見ただろう。あいつらは卑劣な策を使う。もしかしたら残

りの距離を縮めてきている奴らの中に真の本命が居るかもしれない。

そもそも魔法の弾幕を三方向に分けるだけでも今の様に突破されてしまう。

九尾を持つ、妖狐の中でも最高位の〈UBM〉の力を持つてすら——もはやこの実力と数の〈マスター〉を相手にして、余裕という物は残っていない。

強化を施し、魔力を精一杯込めた全周結界で相手の切り札を防げるか？

——無理だろう。結界魔法はもう使ってる。その上で相手が攻め込んできているのであれば——おそらくは突破される！

ならば幻術だ。陽炎の如く幻の如く幻影体に切り札を無駄遣いさせられないか？

——遅すぎる。もはや猶予は数秒も残っていない。今から幻になんて魔法系の超級職でも不可能だ。

《放天走り》による短距離転移は？ ——何らかの力で少し前から空間転移ができなくなっている。

同様に《翻天弄り》による空間障壁も不可能。肝心な時に使えない力——  
ならば、ならば——

ああ、これは無理ね。

もう、全力でやらなきゃ無傷ではいられないのね？

「ウォルヤファ」は、ヘマスター達と比べて数倍を誇る思考速度で、そう結論付けた。

——忌々しいわ。喰われるだけの獲物の癖に……ッ！

思考の最中に、相手の力に。

弱かった頃の、蹂躪されるだけだった弱者の自分の姿を思い出し。

——「ウォルヤファ」は、相手を狩られるだけの獲物ではなく……全力を出すべき敵だと認めた。



□ ■ 功刀領・街中 【大魔闘士】 ヒース・セイバー

——そして。

「《王金殿世》イイ！」

「食らえ——《八拳劍》！」

——ダーインスレイフ《破滅の魔劍》」

肥大化する黄金のオーラを纏った《マスター》、ラムダが正面から。

神々しい輝きを放つ神劍のエンブリオを携えた《マスター》、烏丸葵が左側面から。

——本命である、魔劍のエンブリオ、【黒死呪劍　ダーインスレイフ】を構えたモヒカン・ブラックが右後方から、同時に突撃した。

（——やった！）

モヒカン・ブラックのエンブリオである【黒死呪劍　ダーインスレイフ】。

非常に攻撃的なそのエンブリオの必殺スキルは、エンブリオとして稀に良くある——

一撃死系統の固有スキル。

つまり——命中したり効果範囲にあったりしたら、特殊な耐性や埒外な耐性を持っていない限り、その効果が発揮されるだけでほぼ確実に相手を殺せる類の固有スキルなのだ。

有名所では天地ならば決闘ランカーの【バンテンイン】、他国であれば最も有名なのがあの悪名高き【アブラスマシ】だろうか。

あいつら必殺スキルですらない普通の通常攻撃が実質即死になるとか意味が分からない。——まあ、似た様なエンブリオは本当に稀に良くあるレベルで沢山あるんだが。恐らくは威力が足りないと思われる烏丸の「トツカノツルギ」や、実際は攻撃スキルすら持っていないただのブラブだった「ニライカナイ」のラムダに面倒な役目をやらせちまったがこれで——

——黄金が、煌めいた。

「ニライカナイ」のそれと酷似した……しかし、それよりも鮮烈な、*“金”*のオーラ。「ウォルヤファ」が一吠えした途端にその黄金のオーラが溢れ出し——更に次の瞬間、「ウォルヤファ」を囲む様に、九本の黄金色の光刃が出現した。

「——は？」

——魔法の弾幕とは別に、九本の黄金の刃が襲い掛かる。

直接触れるでも装着するでもないのに、まるで意のままに操られた刃が三人の敵手の首を狙う。

最もプレッシャーが弱かった正面の獣人の〈マスター〉には魔法に隠れて一本の刃が伸び、鮮やかに首を刈——それはせずに、遙か遠くに吹き飛ばすに留まる。

右側の剣士の〈マスター〉は二本の刃と魔法の嵐で迎撃するも、瞬時に同時展開された《蛇比礼》《沖津鏡》の防御スキルにより、《八拳劍》は綺麗に肩から首に袈裟懸けに命中する。

した筈なのに——それは、黄金のオーラに阻まれ、掠り傷を一つ付けるのが精一杯であった。

そして、残る六本の刃が、最も脅威度が高いと思われた魔剣士に殺到し——至近距離での不意の攻撃の増加に対処しきれずに、腹を、胸を、頭を刃に貫かれ、反撃に三本の光刃を折り砕きながら——死デスベナになったんだ。

そして、次の瞬間、砕かれた筈の光刃すらも全て復元されて展開した障壁も食い破られ——烏丸の命も刈り取られた。

「散開、散開だッ！」

言われるまでもなく。

作戦の失敗を悟った時点でヒースを含む全員が即座に散らばりながら後退していた。

その間にも魔法の弾幕は続いていたが——辛うじて、先の二人以外の被害者は出ていない。

ついでに、あの光刃はある程度は伸ばせても、それが長剣の範囲までという事と、自分の腕以上に離して扱う事が出来ないという事も判明したのは不幸中の幸いか。

「クソツ、あれはなんだってんだ!？」

悪態を吐くしかない。

せめて、「ダーインスレイフ」が一瞬でも触れていれば——と思った所でそんな物は後の祭り。

だが、それでもやはり——前線指揮官として、そして、「トート」の〈マスター〉として悪態を吐かずにはいられない。

(ああいう敵の未知の固有スキルがある可能性。それに対する対処の為の俺だつていうのに……!)

《詳細検索》ですら未だに見通せない固有スキルは、まだ余裕で10個以上残っている。

その中にある筈のあの金色のオーラも、何か対策を——

「……………ん？ 指揮官お前あれ見た事ないのか？」

そう考えている時、さっきの悪態に反応したのは少し離れて並走していた一人のへまスターだ。

お面型の特典武具と自身のエンブリオによる二重耐性を持つ稀有なへまスターだつた筈だが――

「あれを知っているのか？ すまんが早急に教えてくれ！」

「よっしゃそれじゃ対価を――つてのはまあいいか。他にも知ってるの結構居るだろうしな」

「何――？」

――嫌な予感がする。

ちらりと横を見ると、その有望なへまスターの首筋にも一筋の冷や汗が流れる所だった。

声にも、若干の困惑が含まれており、それも恐らく理由の一つだったのかもしれない。

――何故なら。

本来「それ」は、あり得る筈がない物の筈だから。



「あれは——《竜王氣》だよ。俺は【緑竜王】の物を見た事がある。間違いない」

——最悪の、災厄の（UBM）、【傾城九尾 ウォルヤファ】の実力の底は……未だに見えない。

To Be Continued……

## 第四十九話 その才、その力

□  
■  
?????

〈マスター〉達が宿す、千差万別にして、多種多様なエンブリオ。

〈マスター〉個々のパーソナリティから生まれる、まさに無限の可能性を秘めた、この世界における自分だけの絶対に信頼できる無二の相棒。

それは〈Infinite Dendrogram〉が始まって以来、〈Infinite Dendrogram〉内部で、掲示板で、攻略サイトで、リアルで、様々な場所でエンブリオについて活発な話し合いが行われていた。

やれ自分のエンブリオの方が優れている、やれ自分のエンブリオの方が格好良い、やれあのエンブリオの方が有能だ。

〈Infinite Dendrogram〉が始まってからそこそこ長い時間が経ち、自分のエンブリオだけではなく、誰かの、第三者のエンブリオを見る機会も増え、掲示板等での議論もより活発になっていき……そして、当然の如く議論の題材になるモノがある。

それは——どのエンブリオが、どの様に成長したエンブリオが最も強いのか？ とい

う事だ。

殆どの者は自身のエンブリオだと考えるが、だが待つてほしい。

議論の場において必要なのは客観性において他ならないから自身のエンブリオの事は一先ず置いておこう。

一言にエンブリオの成長、と言ってもそれはまさしく謳い文句通りに千差万別なのだ。

形状、サイズ、耐久性、ガードナーとしてのステータスやチャリオッツの乗騎としての性能等の基礎性能以外にも、ステータス補正の傾向やエンブリオそれぞれの固有スキルの成長だけでもまさに無限ではないかと言われる程だ。

〈マスター〉達は架空のエンブリオを想像し、どう成長するのが一番なのかと日夜を問わず語り明かしていた。

基礎性能こそ全てであり、固定値は裏切らないと主張する者がいれば、固有スキルのみに特化した超出力固有スキルを持つのが最強だと言う者が現れた。

単一機能特化型でただ一つで最強であればそれに勝るモノはないと断言する者がいれば、汎用性がなければ最強とは全く言えないのだから、複数機能型の方が明らかに優れていると反論されていた。

こんなガードナーが一番可愛い!!! と燃える女性がいればメイデンに彼女になって

貰う方が万倍良いだろいい加減にしろ!!! と萌える男性も居た。

幾度幾日議論を続けようとも結論が出る事はない。

まだへ Infinite Dendrogram の世界において “最強” と称される絶対者は表れていなかったのだから。

だが、議論のとりあえずの妥協点—— “どの様なエンブリオが強いのか” という指標は、そこに常駐していたへマスター達によって考えられていた。

それは—— “他の要素とシナジーでできるエンブリオとその組み合わせ” だ。

シナジー、相乗効果の意。

ステータスで、装備で——そして、それ以上に、ジョブスキルで。

あるいは、レアな装備スキルや特典武器。もしくは……仲間のエンブリオとの相乗効果を発揮できるエンブリオ。

組み合わせるそれらによって、通常のそれらよりも何倍も、何十倍にも実質的な効果を膨れ上がらせられるエンブリオ——そういう物が強いだろう、と結論付けられた。

奇しくもそれはこの数か月後に大流行する “ガードナー獣戦士理論” を予言する物であり、その正統性は証明された様な物だ。

ただエンブリオが単体で効果を発揮するよりも——他の要素と組み合わせさせてシナジーを発揮できるのであれば、それは時に運営が予想だにしない強力な物になるのも当

然だろう。

或いは、今でも、もしくはは未来において——そんな、シナジーを持った組み合わせをしたエンブリオが現れるかもしれない。

そして、それらはきつと——どれもこれも、今の時点であれば及びもつかない代物になる筈だ。

例えば——あらゆるダメージを金銭に変換するエンブリオと、金銭の消費量に依じて無制限に破壊力を伸ばすジョブスキル。

例えば——ステータスのみに特化したエンブリオと、従属モンスターのステータスを得られるジョブスキル。

例えば——絶対に相手に気付かれないエンブリオと、一撃で致命の攻撃を行える攻撃スキル。

例えば——死んでさえないなければ超速で自動回復し続けるエンブリオと、死んでも一定時間死なないジョブスキル。

そして、例えば——装備数に反比例して装備品を強化するエンブリオと、装備可能数を最大に引き上げる超級職と……数多の特典武器だとか。

数千を越えるジョブとそのジョブスキルを思えば、すべてのエンブリオは何らかのシナジーを為せるとすら言える。

その中でもより良いシナジーを、より強くシナジーする物を求めて「マスター」達はジョブ構成を組み立てるのだ。

故に。

仮に——シナジーを作る事に特化されたエンブリオ、固有スキルがあるとしたら。

自身のリソースをすべてそれだけに振り分けたエンブリオがあったとしたら。

例えば……この世界の人間範疇生物の持つ力の中で最も大きな物である「ジョブ」システム。

そのジョブやジョブスキルそのものに完全にシナジーしたエンブリオがあったとしたら——おそらくは、そのエンブリオこそが、「最強のエンブリオ」と呼ばれる事となるだろう。

……最も、そのエンブリオを適切に運用していたら、の話なのだが。

そして。

【至光天 アダムカドモン】は――



□ 力

天地の上級へマスターの一人、ジーニアス。

傍から見れば詳細不明のエンブリオを持つ、多くのスキルや技術を駆使する、珍しい子供の武芸者へマスターである。

子供の武芸者のへマスターという物は……自分の身体アバターをどの様な姿にでもできるへマスターに置いてすら、そう多くはない。

その理由として、まず形作られたアバターリアルと現実での身体リアルの感覚の差異がある。

どの様な身体のアバターでも作れるとは言え、操作するのは自分自身なのだ。

ならば、現実の自分とアバターの自分の差異が多ければ多い程、大きければ大きい程……その身体を動かす際に著しい違和感を感じる事となる。

その違和感は、ともなれば〈Infinite Dendrogram〉を引退する理由として挙げられる事も少なくない程に、〈マスター〉本人を責め苛む。

そして……直接自身と相手で命の取り合いをする武芸者において、その感覚の差異が、違和感が致命的な物になるという事は言うまでもないだろう。

故に、武芸者をする者の場合はそういった違和感を排除する為に可能な限りアバターのメイキングは現実の自分に寄せるというのは最早常識であった。

で、あるならば……子供の武芸者〈マスター〉という物が殆ど居ないのも当然と言えた。

酔狂な違和感を乗り越えて子供のアバターにした〈マスター〉ならともかく、現実で子供な〈マスター〉が——戦闘技術で、戦闘経験で、大人に敵う訳がないのだから。

身体性能こそ現実とは違い対等ではあっても、それを動かす者の差は全く縮まっていないのだ……

当然ながら、ジーニアスの現実の姿——天野理も、〈Infinite Dendro



gram)を始める前はそうだった。

特殊な事情こそあったが、どちらにしろ彼は他の子供達と同様に戦闘経験も技術もない、保護者の庇護下に置かれて日々をぬくぬくと過ごしていた一人の少年でしかなかった。

人並みに架空の空想に興味を持ち、娯楽書籍やアニメーションやゲームを好むだけのただの子供だったのだ。

そんな彼が天地でも有数——とは言わないまでも、上から数えた方が早い程度には実力を持った武芸者の「マスター」となった理由、力の源泉は、大きく分けて三つあった。一つ目は彼の才を持つ者としての基礎スペックと、身体……いや、身体である「アダムカドモン」の基礎スペックのお陰だ。

先述した通り、この世界、この身体であれば真実子供である彼も能力の上では他の「マスター」と対等になれるから。

いや、それどころか……「アダムカドモン」のステータス補正と《全主相応》と《全主恩寵》の影響で他の平均的な「マスター」よりも総合的に一回り以上高いステータスすら持っているのだから。

最も、多少のステータスの多寡など、状況やスキル、そして彼我の戦闘技術の差で簡単に覆される程度の物だが——彼はただの少年ではない。

デザイナーベビー、人造の天才、ハイエンド才ある者である彼にとつて、保護者から、そして周りの「ヘマスター」やティアン達から、更には自分で触つて技術を吸収し、磨いていくのは——むしろ楽しくもあつた程だ。

そこで己の天才性を思う存分に発散させた彼としては、少し使っている人を見て、自分でもある程度練習すれば扱ひの難しい武器や流派であろうとも実戦で使える技術に昇華する事は難しい事ではなかつたから。

……彼の才能では、そうやって簡単に得られた戦闘技術は「一流」が限度で、天地の上位のティアン達や最上位の「ヘマスター」達の武威には全く届く物ではなかつたが、それもまた良しとしていた。

彼らがそうしていた様に、ジーニアス自身も彼らに追いつける様に少しずつ技術を磨いていけば良い。そう思つていたから。

二つ目は——彼の才を持つ者としての本領。

彼の人外の域にある才能の、根幹とも言える物。

それは——超感覚と応用力、そして演算力である。

詳細は省くが、それらはこの「Infinite Dendrogram」においては次の様に発揮される。

——自身の使用するスキル<sup>ス</sup>の力の理解、という形で。

自分が今使ったアクティブスキルは、どの様な動きを自分に求めているのか。

《治療符》が貼られた箇所から込められた魔力<sup>M</sup>が高速で身体全体に浸透していく様や、

《変化の術》を使用した際にスキルが技力<sup>P</sup>を通して身体を変形させていく様を知覚した。

発動条件のある《居合い》や《剣修練》等は、その条件を満たしている時、スキルが

発動できる事を、発動状態である事を肌で実感している様な気すらした。

そして何より——魔法が、魔法スキルがどの様な術式で、どの様な構成で発動しているのかを自覚したのだ。

特に彼はこの自身の才能と魔法スキルが合うと強く確信していた。

魔法の術式を、出力を、制御を、指向性を、奥が深いそれらを細工し手を出すのは——とても楽しかった。

高速思考の訓練の傍らで頭の中で術式を組み立てて遊んでみたり、時には並列思考でほぼ同時に魔法を発動させる実験なんかも試してみたりした。

彼のその才能を持ってすれば、自身のジョブ、ジョブスキルの範疇の物であれば魔法の術式を精密に組み換えたり、スキルをある程度の組み合わせたり、そして——オリジナルスキルを作成するのも可能なのだから。

実際に複数の【符】に魔法を組み込んで、下級職でありながら更に出力を跳ね上げた

奥義の真似事をしてみたり、風の振動音と光の小技を開発したり、魔法以外のオリジナルスキルを徐に開発してみたりもした。

それらを考えれば、この才能も十分彼自身の力だと言い張っても良いのではないだろうか？

それは、あるいはその才能だけでもこの世界で大成出来たかもしれない程の力だ。

かつてのハイエンド、黄龍人外にも似たその才能を十全に使うだけで、魔法職として世界に有数の実力を得る事が出来た事だろう。

しかし、この世界において、特に魔法スキルに対して格別の才能を持っていても……彼はその道を選ばなかった。

その理由は一先ず置いておくが、ある意味それは正解だったのかもしれない。

何故なら、彼のその選択、その道程の影響で——彼のエンブリオは、それらの力に匹敵するもう一つの力を発現させるに至ったのだから。

それが、三つ目。【至光天 アダムカドモン】の下級エンブリオの際に習得した固有スキルの一つ、《オールド・オーダー全主権限》だ。

詳しく説明するまでもなく、彼、ジーニアスが持つ力の中で——最も強烈で、最も凶悪な物だ。

そもそもその才覚で開発したオリジナルスキルや他のスキルの応用だって《全主権

限》の制限解除が前提の物も多く、彼の戦術の主軸となっているのは疑い様がない。

数多のジヨブスキルというジヨブスキルをシナ相ジ乗ーさせる、彼自身の才覚を活かす為に発現した「アダムカドモン」の固有スキル。

……だが。

その才覚に因った強力な固有スキルは、時に——彼の才覚にも関係ない、恐るべきシナジ乗ーを……彼自身ですらバグ技と考え、保護者にすら秘密にする程の禁じ手を生み出していた。



## ■ 功刀領・街中

【魂捧】に墜ちた【鬼神武者】、不動藤十郎は未だ深く靄の掛かった鈍い思考の中で……迷っていた。

【魂捧】で彼らに与えられた命令は二つ。

それは主である【傾城九尾 ウオルヤファ】を全てを賭してでも守る事。

そして、主である【傾城九尾 ウオルヤファ】の敵対者を戦闘不能にする事だ。

それは彼らの元々の精神力によつて、ある程度は抵抗できてはいる物の、やはりそれに反する事は全くできない。

今も僅かに残る彼らの精神力で出来る事は……この好機に精神を奮い立たせ、【魂捧】に対する抵抗を強くして彼らの身体が動く判断を可能な限り遅らせる事だけだった。

しかし、それも先程の痛撃により一瞬だけ集中が途切れ——彼の身体は、墜ちた【鬼神武者】が完全に操作する事に相成った。

平時であれば、後進の成長を喜びこそした物の——今は、不味い。

確かに、先の攻撃は見事だった。

絡繰りは完全には分からないが、操られていたとはいえ自身にあそこまでのダメージを与えられた事は驚嘆に値する。

だが、流石に傀儡の超級職と言えど、一度痛打を受けた攻撃を無防備に二度受ける事はもうないだろう。

彼自身の速度も、先の弾丸の弾速も、通常のティーンであれば驚愕すべき速度であるが……

それでも、既に警戒しているこの「鬼神武者」に……それも「ウォルヤファ」の強化を受けたそれに命中させるのは、至難の業の筈だ。

——しかし、彼奴ならば……あるいは、何らかの策でもあるのかもしれない。

内心で彼が……身体を動かしているそれと同調しながらも警戒し、刹那の思考の後に決める。

——ああ、やはりそうするか。

そうして発動したのは——《荒魂》。

【鬼神武者】の奥義。

数分という短い持続期間の間だけ、自身の攻撃性能を超強化する、まさしく鬼神の如く暴れ回る【狂戦士】もかくやの戦闘を行える様になる彼が持つ切り札の一つだった。

肩を撃ち砕かれ、左手のみで長刀を保持し、威力も速度も万全の時よりは落ちてはいなくても——最早その程度が誤差になってしまいう程に、ステータスの差は歴然の物となった。

——さて、坊よ。どうする——

彼がそう思考し、その身体が《荒魂》のステータス任せの暴威を振りまこうとしたその時。

敵手<sup>ジニアス</sup>が——5人に分身した。

《幻惑》や幻術——ではない、これは《影分身の術》！

当然ながら、忍者の里を隣領に長年過ごしていた彼は《影分身の術》について詳細に知っているし——その対処を誤る筈もない。

即ち、分身を無視して本体を討つ、という事だ。

4体の分身体という事は、影分身のステータスは本体の1/5……いくら彼のステータスが高い物であつたとはいえ、最早問題になるステータスではなくなる。

先程の銃撃による攻撃でも……掠り傷を付けるのが精々と言つた所だろう。

いや、それ以前に、《影分身の術》で生み出された影分身は限られた一部以外のスキルが使用できないと言う制限があるのだから。

それ故に、影分身でできる事など、圧倒的格下に対する手数増加か、攪乱程度しかありはしない。

そして、それを理解しているステータスにおいて上回る相手に対しては——その攪乱すらもろくに果たせはしないだろう。



悪手を打ったか、と彼が内心唸った次の瞬間。

影分身を含む5人のジーニアスから——それが更に21人に分裂したのだ。

——何じやと!?

《影分身の術》、【影】が習得するそのスキルのスキルレベルを最大まで上げたとしても——生成できる影分身は4体が限度だった筈だ。

未だ見知らぬ超級職、【絶影】ならばその軀すらも越えるだろうが、彼奴は未だ上級職の筈……!!

精神の奥底でそう思いながらも、身体は直感によつてか、一刻も早くあれらを殲滅すべく動き出す。

その脅威を押し量ったかのように——  
だが、その直前に——更に視界一杯にいた21人のジーニアスは80人を越える、視界に収まり切らない数にまで増殖し。

そして、次の瞬間にはもう300を確実に越える程の数のジーニアスが——影分身が出現していた。

通りの中を所狭しと、屋根の上にも、家屋の中に潜んでいる気配すらあり……そのすべてが剣を、短剣を、棍を、杖を、銃を、手甲を——多種多様の武器を装備して、確か

な闘気をこちらに向けて来ているのであった。

——これは幻術の類……では、ないようだの。

その思考の直後に。

四方八方から、数多の弾丸と光と風の攻撃魔法が雨あられと撃ち出された——!!

◇

◇

□■ 功刀領・街中 【剣鬼】 ジーニアス

「これで僕流禁じ手その三、〃多重影分身の術〃……なんてね」

総勢340体もの影分身に紛れながら、《隠行の術》を同時に行使。

そして、影分身の内100体程に持たせた「ヘビィデリンジャー」（影分身）の銃撃の弾幕に紛れ込ませて速度を調整し、魔力を隠蔽して再度《ハイブリッド・バレット》を

発射した。

——BANG!

発射された弾丸は他の数多の弾丸と同様に真つ直ぐ不動さんの急所胸部を——あつ、寸前で気付かれた。

それでも、動きが鈍っていた右腕に命中し貫通——する直前で炸裂し、不動さんの右腕の肉が途中で吹き飛ばされる。

……腕の太さの半分は吹き飛ばされ、罅が入った骨が見える程だ。肩の負傷も合わせてもう右腕は使い物にならないだろうと思う。

そして当然、本命を受けたからには本体の居場所が割れる。

《荒魂》で強化されたAGIによつて僕の方へ向かつて来ようとするけども——その眼前に、予め配置していた10体の影分身……の持つている鉄塊が地面に突き刺さり道を塞ぐ。

【ステイルロッド・改】（影分身）と【ジャイアントバスター】（影分身）を持った影分身達によるフォロー。

そしてその隙に再度僕は影分身達の中に溶け込む。

その間にも背後から、左右から、屋根の上から——【符】によつて行使される《ライトボール》や《ライトランス》が突き刺さる。

カスダメージにもならないそれらだけけれど、多少なりとも注意を引き、光輝くそれらの魔法により視界を遮る効果は中々の物。

これらが起こっていた数秒間の間に、何体も何十体も、不動さんの長刀で、神通力で薙ぎ払われていたけども——本体である僕に命中していないのだから、僕にとっては全く痛痒はない。

何故なら、それが本来敵の攪乱を目的とした《影分身の術》の特徴であり——

僕の「アダムカドモン」の《全主権限》によつて最早別物となつた、多重影分身の術においてても変わらぬ利点であるからだ。

——「多重影分身の術」

そう彼が嘯いてみせるその技の正体は、実際はただの《影分身の術》である。

【忍者】系統や【隠密】系統の上級職で習得できる、実体を持つ術者の分身を作り出すジョブスキルだ。

実質的に自分が増えるのだから、戦力的に非常に強力——だと思われたが、流石にそう面白い話はない。

生成される分身体のスータスや所持している装備の性能は数を増やす程に分割され、同格以上の相手に対してはあまり戦力になりはしない。

装備スキルやアイテムのスキルは一切使用できず、習得しているジョブスキルも同じ系統の中の一部しか使用できないという制限がある為スキルに頼った応用も使い辛い。しかし、それでも実体を持つ、しかも使い捨てにすらできる自分自身が増えるというのは攪乱の為以外でも非常に使い勝手の良いスキルである。

ただ《隠蔽》して監視に使うだけでも良し、影分身で生成された物ではない、本物のアイテムを持たせて使わせる事に支障はないし、ある程度のステータスはあるのだから布石や肉盾にだってできるのだ。

影分身がすべて倒されたとしても、MPとSPを消費すれば自身のスキルレベルで定められた人数までは即座に補充できる即効性もある。

……最も、「隠密」系統の超級職と言われている「絶影」であっても、三桁を越える影分身を生み出せはしないだろうが。

その異常な数の影分身の絡繰りは——《全主権限》。

これにより、生み出された影分身の使用可能スキルの制限が廃され——影分身が影分身を生み出すというバグ技染みた行為が可能になったのだ。

勿論、その度にMPやSPは消費され、ステータスはどんどん分割されていつてしま

う。その為、彼が現在生み出せる最大数である340の影分身を生み出した際にはその過

半数である256体の影分身は所持ステータスが本体の彼の1/625という、一般人レベルにまで落ち込んでしまうのだが。

……まあ、その一般人レベルのステータスしか持たない影分身であっても【符】を介して本体と同等レベルの魔法を行使したり、本体や他の影分身達が持っている武器の分身を持つて牽制する事程度は出来るのだが。

——もつとも。

神話級に相当する四万を越えるENDを基にした魔法防御力を持ち、今は《荒魂》によつてAGIすらも同水準に至っている敵手を相手にそれらがどれほど有効なのかという疑問視せざるを得ない所はあるのもまた事実であるが。

暴れる、暴れる。【魂捧】に墜ちた不動さんは数多の掠り傷を全く意に介さずに。

一撫ででもすれば、そのステータスの貧弱さには気が付かれている筈だ。

ならば——その通常の影分身にも劣る十把一絡げの雑兵が数百出た所で、やはりただの攪乱にしかかなりはしないとその身を以て教えてくれているかの様に！

(やっぱり、不動さん程の相手だと、こんなに出しても本体以外の攻撃は誤差にしかな

らない、か。まだそれ用の戦術詰めてなかったからなあ)

内心でそう思いながらも——この戦いの詰め方を組み立てていく。

相手は強大で、比べて自身の力は余りにも貧弱。

……それでも、勝機がない訳ではないのだから。

こちらの攻撃は、僅かといえ、徹る。

敵手の致命の攻撃だって、影分身を使えば幾らでも受けれる。

ならば、それだけで……きつとどの様にだって戦える筈だ。

確かに、不動さんはこれ以上ないと言う程の強敵ではあっても——突破する方法がない訳ではない。

……まあ、どんな方法でも确实とは全く言えないし、結構賭けになりそう。

それでも、不動さんに勝つ為なら、やっぱりあれしか——

『——ごしゅじん、ごしゅじん。……勝てる？ リンたちも、たたかう？』

うん？ どうしたの。リンに……イグニスも。

『どうしたの、ではない！ 我らを気遣うのは良いが……苦戦しているのだろうか？ 攻略するのに難儀しておるのだろうか?!』

『びりよくながら、おてつだいできたらいいな——って』

……

うーん、その言葉はすつごく嬉しいんだけど……やっぱりそれは難しいかなって。

『何故?!』って、それは勿論——君達に降りかかる、多大なリスクの問題で、ね。

当然だけど、へマスターへである僕と違って、君達の命は一つしかないんだから。

【救命の首輪】も、《高位霊体》としての物理攻撃無効も当然考慮に入れた上で——やっぱり、あの攻撃性と神通力を操る不動さんの前に出せはしない、かな。

……【従魔師】の端くれとしては乗り越えるべき壁ではあるというのは理解しているんだけどね。

『しかし、マスターよ。それでは——』

大丈夫、大丈夫だって。

確かに、リンやイグニスを手伝ってくれるなら戦術の幅は広がるけども。

本来のこの作戦目標は既に果たしているし、だから、仮にこの場では勝てなかったとしても……

勝てなかったとしても……



『……いしゅじん?』

うん、やつぱり手伝って貰おうかなって。

ちよつと……ちよつと今の不動さんには絶対に負けたくないというか?

ゲーマー的に部分的勝利には納得できないと言うか完全勝利してやりたいというか!?

カシミヤやヒース達が今も全力で戦っている中で手を抜きたくないというか全力でやりたいというかなんというか——

『マスター、マスターよ』

何かなイグニス!

大丈夫、安全については《幻惑》や幾つかストックしてあるとっておきの術術で多重に確保しておくから!

まあ、ちよつとだけ難しい所を頼むかもしれないけど、大体は練習通りの——  
『つまり、やつぱりいつもの負けず嫌いが発動したのだな?』

——そうとも言う!

だって……

「——だって、その方が僕らしいと思わない？」

相手が強いから、勝ち目が少ないから、勝たなくても問題ないから。

だから余計なリスクを排除して、守りに入る？

——ないね！

『うむ、やっぱりマスターはマスターだな！』

『ひゃつはー、ごしゅじんのきよかが出たー！』

リンとイグニスはその言葉を聞いて……自然と口角が吊り上がるのを感じた。

本来は、自分一人で……それと、この影分身を使って作戦を組み立てるつもりだったのだけど——もう十分に戦闘も長引いている。

リンとイグニスには……勿論不動さんにも、遠慮はなしにする。

戦いは、ここからが終盤戦。



## 第五十話 その名の所以は

□功刀領・街中〔劍鬼〕ジーニース

『まずは、第一段階——行くよ、リン！』

『あいあいさー！』

リンに通信魔法でその声を掛ける傍らで——僕の方も下拵えを欠かさない。

多重に作られた数多の影分身を使い、手に持った武器の数々で不動さんに襲い掛かるのだ。

「エレメンタルブレイド」  
紫電が閃き、「フラムウェイブ」  
猛火が走る。

大劍が地を砕き、その隙を突いて第一次影分身の持つ本物の白銀の斧「ミスリルアックス」が背後か

ら——「ミスリルアックス」ごと左右に断ち割られ霧散する。

しかし、その一太刀の間にも何本もの鋼糸「ミスリル鋼線」が肌を削り移動を阻害し、銃弾と魔法が数十百発も乱れ飛び足を止める事を許さない。

その銃弾の中のどれが本物か、彼のENDをも貫く芸当ができる物なのか、判別が付かないからだ。

しかし、回避の為に一瞬の跳躍の後に——僅かに、ほんの僅かだけその動きが鈍る。  
【退魔師】の《退魔封印》、【陰陽師】の《鬼門封じ》、【結界術師】の《束縛結界》の重  
ね掛けだ。

流石に影分身のそれらとは重複しない為に本体で可能な限りのMPを使つて行使しても、僅かにステータスを下げるのが関の山だ。

……まあ、どれも下級職のスキルなのだから、僅かだけでも鈍らせられたならば十分という物だよね。

そして、武器攻撃によるダメージも、最もステータスが高い第一次影分身に、本物の武器を持たせて襲い掛かって尚——当然の如くダメージは入らない。

不動さんの高過ぎるENDを相手にしては、影分身で行使する《ハイブリッド・バレット》ではどう足掻いても薄皮一枚傷つけるのが精々。

当然ながら、こんな事をいくら繰り返したって、ちよつとした時間稼ぎにしかかなりはしない。

既に【魂捧】に操られた不動さんだつて気付いているだろう、影分身は幾ら数が多かろうが全く脅威にならず、と。

それは、ある意味で正しい。

僕の《ハイブリッド・バレット》を含む幾つもの攻撃手段は、基本的に僕本人のステータス、もつとと言うと「アダムカドモン」の基礎能力の高さが基にした物達だ。

特に攻撃威力に直結するMPとSTRとAGI。

他の《マスター》と比較しても尚平均以上のこれらのステータスに僕は常に助けられており——つまり、それが非常に低くなっている影分身は基本的には脅威には成り得ないのである。

だから、不動さんが次に取る行動は当然——影分身達を無視して、何らかの手段によつて僕の本体を探し出し、殺す事だ。

本人が持つ直感を頼りに探し出すのか？

それとも「斥候」や「冒険家」みたいな索敵系統のスキルを所持しているのか？

はたまた神通力でそういう事が出来る可能性だってある。……いやまあ、今まで使ってきてない以上可能性は低いけども。

だけど、どれにしたつて実際僕としてはたまたまった物ではない。うん本当に本体が弱点だから当然だね！

最低でもあの《荒魂》の効果時間が切れるまでは、僕としては不動さんには影分身達に集中して貰いたい所だ。

——だから。

『いつでもおつけ—— かがやきよ』

「——輝きよ——」

切り札の一つをここで開帳する。

それは、上級魔法相当の光魔法を使用できる僕従属モンスターのリンを基点とした——手動魔法。

『ほしほしのかがやき、よぞらをてらすもの』

「空を染める一条の光芒」、闇を晴らす救いの光輝」

魔法を構成する術式の素パーツ材を分解、見分し……計200枚の【符】に分割して魔力Mを込める。

そして、屋根の上などに退避した100を越える僕自身の影分身によってそれを自身とリンの自力の魔力Mで以て組み上げる——

『だいちにふるは、あかるいひかり』

「地に立つ敵撃つ光の矢よ——」

その一度の魔法に込められた魔力Mの総計は、数字にして約50万程。

《詠唱》に、数多の光魔法スキルによって支え、形作られた——極光の光線。  
 遙か上空にて、《インビジビリティ不視化》の魔法によって隠れていたリンが形作る光球が——  
 膨れ上がる！

『『『『スター・ライト』』』』

放たれるのは——まさしく光速の超級攻撃魔法。  
 触れた相手を溶断する、一条の光が放たれた——！

『——シィア——ツ!!』

——しかし。

胴体を狙ったその光芒は……辛くも不動さんには命中しない。

極光の光線が発射される一瞬前に形成された光球を目視した不動さんにより……これ以上ないというタイミングで横跳びに回避されてしまう。

それでも、流石は光速と言った所か脇腹を軽く抉りはした物の……当然ながら重傷には程遠いダメージだ。



——これだから天地のテイアンの人達はっ!? 勘が良すぎるんだよっ!

半ば予想していたとは言え、実際に切り札をあそこまで綺麗に避けられると、流石の僕も冷静では居たかなくなる。

あれ一発分の【符】を用意するのに、どれだけのMPと時間と霊紙を費やしたのかを考えれば、それも仕方ない。仕方ないっ!

しかも、切り札というのも全く嘘ではなく、用意していたのは先の一発だけだったのだ——本来であればそれで十分すぎる筈だったし、コストや手間の面からも一度分だけで妥協したのは僕自身ではあるのだけだ。

それにしても……これで、《ハイブリッド・バレット》の限界も併せて、いよいよ後が無くなってきた。

切り札をも費やして、成果は脇腹の傷一つのみ。

——十分だ。

これで、今の一撃で、不動さんは僕を——いや、僕の影分身を無視できなくなる。

本当は今の一撃をもう一度行使する事はできなくても、相手にはそれは分からない。

実際、本体である僕かリンが基点になれば強力な上級広域攻撃魔法レベルなら再現は出来る筈だからあながち的外れでもないしね。

……まあ、リンは直ぐにまた《インビジビリテイ》で避難させているし、僕だってM Pの消費は抑えたいからしないだけだ。

それでも……そう、それでも不動さんは影分身を狙わざるを得ないだろう。

ほぼ無尽に湧き出る分身でも……一定以上の数を集めれば、同じ様な事ができるかもしれないのだ。

ただ——そこまでで予想以上に、僕自身の消耗が早かった。

僅かながらも頭痛がして来て、視界の片隅に体調不良を伝える黄緑色のアイコンが点滅する。

——流石に、ぶつつけ本番で300を越える数の分身を操るのはきつつい！ こんな事ならもつと練習しておけば良かった……っ。

——《星光》も、理論上は今の半分くらいの時間で撃てた筈なのに——！  
……そう後悔する物の、それは後の祭りという物だ。

禁じ手とし、決闘でも使わない秘密兵器として可能な事を確かめた後は練習もせずいたのは僕自身だし、そもそもこんな目立つ技を人目に隠れて使える場所なんてそれこそ狩り場の奥底へ潜らなければありはしない。

この技を使うかもしれないと考えて不動さんとの戦いをこんな遠くまで誘導したのもその関係であつたし——

そして、更にただ自身の分身体をマニュアル操作してぶつけているだけという訳でもなく。

各々の分身体で異なる所持アイテムの管理や分身体からの「符」による魔法の発動、弾丸や魔法の弾幕を考えて軌道や他の白兵戦を仕掛ける分身体の動きを調整。

白兵戦を行う分身体それぞれの異なる武器に合わせた動き方の変化にそれぞれの分身体が他の人が使う影分身とは違いスキルを十全に使用できる為、それらも併せて演算していかなければならぬ。

先の《星光》に至っては「魔術師」ギルドにあつた資料を基に実験感覚で作つた物の延長線上。本当はもっと何度も何度も練習しておかなければ十全に発動できないかもしれないなかつた物だ。

リンには魔力の変換と術式の「器」に専念して貰い、従属モンスターに詳細に命令し行動させる「従魔師」のジョブスキル、《従属命令》を精密に精密に精密に——影分身すべての操作と共に術の構築・制御を実行。

天才の僕でなければ構築か制御に失敗してリンごと爆散していたかもしれない荒業だつた。

……いくら才持ハイエントつ者であつても当然の如く個人として、限界はある。

事前に練習していれば、きつとまだまだ余裕があつた筈だと後悔した所で……遅い。きつと、それならばこの何倍もの時間を稼いで《荒魂》の効果時間が切れるのを待てたし、相手の消耗も誘えた筈だけれど……

——それでも、弱音は言つていられない。

『第二段階——今』

目に見えない、しかし極大の神通力に50体ほどの影分身がまとめて磨り潰されたのを意に介さず、八方に散らばつた第二次影分身達が持つ「ヘビィデリンジャー」（影分身）から弾丸が発射される。

八方から撃つ程度では、それまでの銃弾と同じ様に回避されるが——それで問題ない。

——《フラッシュ・バレット》

徹甲榴弾ではなく、閃光弾。それもドライブ等で開発されているそれではなく——光属性魔法の《フラッシュ・バン》。

それを極限まで圧縮させ、一定時間の【盲目】どころか【失明】を引き起こせるまで

に弄<sup>改造した</sup>つたその魔法を込めた「ジエム」を弾丸状に加工した改造品。

随分コテツに無茶を言つて作つて貰つた数の限られたそれを、ここで使い尽くす。

それでも尚——超級職の不動さんは、数秒足らずの超短時間、「盲目」になるに留まる。

僕は、それを確認した直後に後方から不動さんの頭部に目掛けて《ハイブリッド・バレット》を撃つた——

そして——その《ハイブリッド・バレット》の徹甲榴弾は、直後に不動さんの全身から放たれた渾身の神通力<sup>魔カ</sup>によつて、着弾の数メートル前で炸裂する。

目が見えないから、素直に攻撃を受けるしかない？

……当然、そんな訳がある筈がない！

全周の防御や攻撃によつて迎撃が可能ならば隙を埋める為にしない筈がないし、視力を失つたとしても動き続けるだけで不動さんのAGIなら回避の目は十分以上にあつたのだ。

同時に、不動さんがこちらに振り向き——《隠行の術》で気配を全く感じさせていない筈の僕の方へ、全速力で向かつてくる！

気配が漏れていたのだ——必殺の機会を逸した僕を取りに来たのだ——！！

勿論、そこまで僕の作戦だったのだけど。

当然、罠を張るよね。

技を磨いて、幾つもの策を練り、何重にも罠を張って、隠していた切り札をも何個も用いて——勝つ為に、全力で、だ。

だって、相手は不動さんだよ？

超級職、圧倒的なステータス差と合計レベル差と技量差を持つ……僕の格上——だった人だ。

切磋琢磨していた他のへマスターへ達とも、未だ勝ち目が見出せていないあのへUBMへとも違う。

間違いなく僕の格上で——そして、様々な要因が重なった今、僕が勝てるかもしれない相手だ。

ならば……負けてられない。負けられる筈がないんだよね絶対に。僕として……ジニアスとして。

作戦としての時間稼ぎは既に完遂している様な物だけど——それ以上に、僕のリベンジの戦いとして。

明確に格上だったカシミアとの戦いとも似た、僕の才能を証明する為の儀式として



る？

遠方に《喚起》したイグニスに付けた第二次影分身から——《ウインドボイス》彼方よりの声によつて、真正銘遙か彼方より声を届けさせ。

一時的に視力を失い、直感や残りの数少ない感覚——特に、視力を除いて最も情報量が多いとされる聴覚を用いている不動さんに。

——僕式の、《ウインドボイス》から創つた《七色の声》で咆哮の音量を何倍にも増幅する——!!

自分の周囲のみ、《サイレンス》無音空間を用いて——この罫を仕掛ける。

不動さんを怯ませる為に、一瞬でも意識を逸らさせる為に。

……そして、僅かでも同じ精神系の効果である「魂捧」を揺らがす為に。

その効果があつたかどうかは分からない。

不動さんの足は一瞬たりとも止まりはしなかつたから。

——僕も、次の手を打つのに行動を止めはしなかつたから。

漲る力も、意思も、輝きも……ただ一刀の元に斬り伏せんと迫る不動さんを前にして。

僕は掻き消えた。

未だに光がそこらで煌めき、咆哮で周囲の空気が震えている中で——気配も、姿も、ま



るで幻であつたかの様に。

しかし、未だ「盲目」が解けていない不動さんにはそんな事は関係ない。

気配が消えようが、先程一瞬漏れていた気配のあつた場所を、超音速の4倍以上の速度を持って叩き切るのみ——!!

最も、それは身代わりの様に置いた、影分身の一体を斬り捨てるに留まる。

その懐に、姿を消した僕が——僕が持つ最も攻撃力が高い武器、「十六夜」を構えた僕が居るとも知らずに。

——  
《無影一閃》

そして。

不動さん自身の速度と、僕の加速による多重の加速によって衝突の威力を極限まで強化された一太刀が。

不動さんの胴体を深々と斬り裂いた——



かに見えた。



『アッ!!!』

僕の方にも《居合い》や《無影一閃》によるAGIの強化が掛かっていたとはいえ、それでも尚AGIは《荒魂》の不動さんの方が上。

だからだろうか。不動さんは太刀が身体を斬り裂く直前、倒れ込む様に無理矢理身体を捻り体勢を崩して致命傷を避け……僕の必殺の太刀は不動さんの左腕を半ばから斬り飛ばす事となった。

左腕を失い、その体勢のまま不動さんは勢いよく地面に倒れ伏す。

「あ、危なかったあ……っ!？」

斬った直後、数歩下がってから……《無影一閃》、いや《シャドウストーク》を解除し、安堵の溜息を吐く。

数多くの分身体を操りながら本体で不動さんと斬り結ぶのはかなりの困難を予想していたが——多くの保険の甲斐もあり、どうにか勝利を得る事が出来た様だ。

ギリギリだった。

……本当に、割とギリギリだったのだ。

大見得を切った挙句に不動さんのステータス（主にEND）が厄介過ぎて、自身の多

大な消耗と危ない橋を渡り。

その上で数多くの消耗品を使いまくって、リンとイグニスを戦場に出して危険に晒して、ついでにエンブリオが進化してステータスが上がって尚——紙一重の勝利だった。不動さん自身の経験や能力により《無影一閃》の気配隠蔽が察知される可能性や、身代わりの影分身を斬った直後に再度の全身からの神通力の放出。

あるいは相手のAGIやその強化がもつと高ければ、必殺の一太刀をも避けられたかもしれない……それを防ぐ為に最も避け難い胴部を狙ったのだが。

「だけど——それでも、勝ちも勝ちだよ。うん」

そう、勝ったのだ。

最初は、為す術もなく負けていたあの不動さんに。

様々な状況が味方したとはいえ——勝利できたのだ。

それも、ある種幸運にも、致命傷を負わずに済む方向で。

……《生体探査陣》で調べてみた所、あつち本隊の方はまだ決着が着いていない所か、何人もやられている大苦戦状態みたいだし、僕も早く援軍に行こうと思ってたからね。

だから、殺さずに済んで——

そう思い、不動さんの方を見た時——目を疑った。

右肩と右腕から肉が弾け、骨が見えている有り様で、左腕は半ばから亡い状態。

挟られた脇腹からは他の攻撃の影響もあつて《星光》を食らった時よりも傷が拡大している程。

全身には避け切れぬ弾丸や攻撃魔法が着弾した事によりダメージこそ少ない物のズタボロの身体で。

両腕が使えず、最早戦闘能力なんて殆どない筈なのに——使い物にならなくなった右腕を支えにして、不動さんが起き上がっている姿を目にしたから。

《看破》をしてみても——【魂捧】の状態に変わりはない。

つまり………不動さんは、まだまだ戦るつもりだ、という事だ。

うっそでしよ………今ので【気絶】しないの!?

やっぱり、ENDの差って奴——と、考えている場合では、ない!

連発された神通力を、残っていた影分身で身代わり（四）にさせて凌ぎながら——現状を考察する。

——どうやら、『荒魂』の効果は今の一合辺りを境に切れたみたいだけでも……それでも、不動さんのMPはまだまだ残っている。

——……そして、数多の傷痕系状態異常によってHPは減り続けている状態なのに。

——戦う手段なんてもう白兵戦の補助用の筈の神通力しかない筈なのに、それでも向かってくる。

——不動さんのHPは「鬼神武者」のジョブスキルのお陰もあつてまだ尽きる気配はないけれど——それでも、僕だって、そんなに時間を掛けたくは……ない。

戦う前は、確かに覚悟をしていた——と、そう思っていたのだ。

何度も、何度もその時を想像していたし、実際戦っている場面でも上手くやっていたと思う。

故に当然、こういう覚悟だつてしていたとも……不動さんが死ぬまで戦い続けるという、その可能性を。

「……………」

再び連発された神通力の攻撃を、自身のAGIで左右にステップして回避する。

……操られたままの不動さんでは直線的に神通力の攻撃を繰り返すしかない。

自分のAGIよりも、圧倒的に劣る速度のその攻撃しか既に攻撃手段は残っていないのだ。

あるいは……己のHPとEND、そしてAGIを活かして体当たりでも僕を殺せるかもしれない。

流石に、両腕があんな状態でバランスが取れないであろう不動さんの体当たり当たる僕ではないけれど。

それでも、「魂捧」状態の不動さんは死ぬまでそれを続けるだろう。

「ウォルヤファ」の所へ向かって、自身の身体を犠牲にしても結界を突破し、僕を追ってくる事だろう。

腕と同じ様に足を斬ればそうは行かないかもしれないが——そこまですれば、「鬼神武者」である不動さんと言えど死の足音がやってくるのではないだろうか。

その様子は、思考は——酷く僕を苛つかせた。

それは……そんな様を見せても尚それを止めない、不動さんを？

それとも、不動さんをその傷を負わせた張本人である自分自身がそんな感傷を抱く事を？

……どちらも違う。

不動さんを斬った事は、そうしなければ勝てなかったし、そうした事に後悔なんてない。

仮にあつたとしても……僕ならば割り切れるし乗り越えられる筈だ。

だから、その原因は——【ウォルヤファ】だ。

不動さんをこんな不甲斐ない状態にし、そしてこの状況と相成ったその元凶。

——だから、負けたくない。

ムカつく、苛つく、胸がざわざわする。

【ウォルヤファ】の思い通りに、命令通りに不動さんが死ぬまで戦うと言うのが我慢ならないのだ。

——だから、それを覆そう。

大丈夫だ、できる筈だ。

神話級の〈UBM〉の固有スキルによる状態異常を解除する——なんて無茶は言わな



い。

ただ不動さんが無事で、それでいて僕を追って来れない程度に身動き出来ない様にす  
るだけの簡単な仕事だ。

僕の力を——僕の才能を持つてすれば簡単な事だ。

何故なら、僕は造られた天才……ジーニアスなのだから。

そう、その名を——ジーニアスの名を付けた者として。

造られた完璧な存在なのだから、出来ぬ事などありはしないとそう自分に言い聞かせ  
るのだ。

天才である僕だから、つい先程手に入れた力だつて使いこなせる、その筈だと。

——それが彼の、そしてもう一つの名前なのだから。

「——《アダムカドモン天上の意を叶える者》」

そうして、アダムカドモン神の似姿の名を持つエンブリオが、その本領必殺スキルを發揮した——



## 第五十一話 必殺スキル

□■ 功刀領・街中〔大魔闘士〕ヒース・セイバー

固有スキル。

それは、その名前の通り、〃その者〃しか使用する事のできない、固有のスキルの事である。

基本的に超級職、〈UBM〉、特典武器、そして……エンブリオを持った〈マスター〉が使用できる、特有のスキルの分類の一つだ。

その力は他の通常のスキルと比較して特異で稀有な物が多く、非常に強力な出力を持つている物も多い。

主にそれらが持つているものの特徴や能力特性に強く関連して発現する、通常のスキルの枠組みから外れている物。

場合によっては固有スキル一つで戦局をひっくり返す事すらもそう珍しい事ではないという程に——この世界において、固有スキルという物の力は強い。

……それを持つているのが、超級職や〈UBM〉と言った実力という面では頂点に立

つ者達なのだから、それも当然なのだが。

そして、その所持する固有スキルの個数等は、本人やエンブリオの総リソースやリソース配分によつて異なっている為一概には語る事は出来ない。

当然ながら、固有スキルの数を絞る程に一つの固有スキルとしての出力は上昇していく訳なのだし、自らの能力特性に特化している者であればたつた一種の最高の固有スキルにのみリソースを費やしているへU B Mへやエンブリオなども珍しくはない。

世界中に居るへマスターへのエンブリオであれば、平均して3個から4個。6個や7個以上あるならば多機能型、あるいは、もしくは併せて固有スキル特化型と称される程だ（固有スキルの数が少なくても固有スキル特化型と呼ばれるエンブリオも少なくはないが）。

——故に。

いくら神話級のへU B Mだとしても……全く違う能力特性から発現したと思われる固有スキルを十数個、それもどれもが神話級の固有スキルに相応しい出力をしているだなんて——ありえない！

その思いはその相手、〔傾城九尾 ウォルヤファ〕が本来〔竜王〕しか持ち得ない筈の《竜王気》を使用した時点で、確信に変わっていた。

多機能に特化した多重技巧型の〈UBM〉であろうと、これほどの化け物になる訳がない——

と、いう事も、推測だけならずと前からしていた事だというのも、また事実なのが。

(そもそも事前情報の時点でそれは想定済みだ。魅了に配下の強化に魔法強化の固有スキルまでなら理解できる。自己強化も〈UBM〉ならば、配下強化の応用と考えればまだ理解できるが——幾らなんでも空間転移は異質過ぎた)

そう内心で述懐し、「ウォルヤファ」の能力のちぐはぐさを再確認しつつも……且つてヒース自身と多くの知識を有する〈マスター〉達、そして大名達で行われた「会議」の記憶を振り返る。

事前の情報の中では、確かにその片鱗は空間転移の固有スキルだけであった。

それでも——明らかにかの〈UBM〉が持つ固有スキルとしてはそぐわないその絡繰りにについても、その会議では話し合われていたのだ。

……他の一般参加〈マスター〉の与り知らぬ所で。

事前知っていたとしても作戦に変更はないし、一応説明された以上の実力を持つ可

能性についても会議の中では言及していたし——〈UBM〉が予想外の固有スキルを持つているかもしれないという事は当たり前前の事でもあるからだ。

事前の会議にも参加していた、〈マスター〉陣本隊の前線指揮官であるヒースは当然の様にそれも承知しており、それも含めて《詳細検索》で見抜く予定であったが——

——これは、〔征夷大將軍〕様の想定が正解っぽいか！

その異常な能力の絡繰りの根幹、予想されていた4つ……いや、5つの中に正解があった事を察し、得心する。

おそらく、残る未だ未判明の固有スキルもそうなのだろう。

あの非実体の何本もの刃も、あるいは自己強化の固有スキルや魔法強化、超広範囲の索敵に用いていた物も。

そして、それを確認したならば——彼の<sup>ヒース</sup>仕事は、後一つだけとなった。



「それで、指揮官!?! そろそろ次の策を教えてくださいとオオッ!?!」

数瞬の思考の間にも事態は進んでいく。

その極短時間の間にも変わらず魔法の弾幕が彼らへマスター達を襲い来る。

相手の隠されていた能力を詳らかにしたと言うのは——むしろ、相手の防御を盤石な物とせしめた。

ヒースは《竜王気》についてそこまで詳しくはないが……ある程度の能力や仕様ならば彼のエンブリオの力もあって知っていた。

その上で——

「——作戦は変えない。残り数少ない攻め手なんだ、しくじつてくれるなよ？」

「いえーいクソゲーだこれ！ やってやりやいいんだろおお!？」

そう言つて隣を並走する瘦身のへマスターを鼓舞するが、それも仕方のない事だ。

何せ、この場に居る残りのへマスター九人の中で、攻撃能力と言う面では間違いなく彼とそのエンブリオは首位争いをする実力を持っている。

……あの「ウォルヤファ」の《傾城魂抜》を耐えられるエンブリオの固有スキルと言う面で見ればそれも仕方のない事だろう。

攻撃能力にリソースを振っている物ならば、それを耐えられる可能性が限りなく低くなるというのも当然の話だったからだ。

あの「ダーインスレイフ」や「トツカノツルギ」の様な攻撃能力を併せ持つ物と言うのは……多くはないのだから。

生き残りの「ヘマスター」の内四人は防御性に特化されたエンブリオ持ち、言わずもがなヒース自身のエンブリオは耐性こそ付与できてもそれ単体で攻略できる物ではなく。

もう一人は精神系統に特化されたエンブリオ。《傾城魂抜》にこそ耐えられたものの相手の精神耐性を抜ける可能性は低い。

故に、まともな攻撃能力を期待できる「ヘマスター」は、残り三人しか居ないのだ。

今、この場には。

「何、安心しろ……そろそろ、援軍が来るからな」

「援軍ー？ 後続部隊の奴らじゃ操られるだけで戦力になんてならんらろって——」  
瘦身の「ヘマスター」はそう、当然の疑問を口にする。

その為は今彼らはこの様な寡兵での戦いを強いられているのだから。

ならば。援軍とは……………

「——そう、僕達が今見参ッ!!」



——その声と共に。

「ウォルヤファ」から放たれていた数百の魔法の弾幕が——彼方より放たれた幾百の光線と剣圧によって迎撃され、数を激減させる。

〈マスター〉陣本隊の面々が視線を向けると……三方から、確かに三人の〈マスター〉が援軍が来ていたのだ。

他の〈マスター〉達に近寄って行く二人の少年と、一人の男の〈マスター〉。共に〈マスター〉陣本隊で《傾城魂抜》を耐えられ、そして、この戦線を離れていた者達。

即ち——

「おいおい……あいつら、マジで勝ちましたのかよ……!」

——ティアンに、否、天地の超級職に勝利した者達だ。

本来は足止めのみを期待されていた者達が今——援軍としてここの参戦したのだッ

!!

「勝ったな風呂入ってくる」

「つしやあ! これなら行けるね!」

「くっ! 流石はカシミヤと言った所か……っ!」

「おっと、見せ場は」「私達にも残して貰わないと困るわー!」

思わぬ援軍の登場に、残っていた数少ない〈マスター〉達の士気がぐんぐん上がっていくのも当然だろう。

……当然だろう。

だが、だからこそヒースは冷静に……前線指揮官として、確りと聞かなければならぬのだ。

「……で、三人はア「ウォルヤファ」レを相手に何が出来る!」

ある程度の三人の能力を察していながらも……

《竜王気》に非実体の刃の雨の展開、そして魔法の弾幕を作り続けている「傾城九尾ウォルヤファ」を指差し、聞かなければならないのだ!

「……えっ。何あれ《竜王気》とか使ってない? ……一発くらいなら抜いて多少はダメージ徹せると思うよ!」

「へえ、あれが《竜王気》ですか。初めて見ました。三日ほど時間を頂ければ……」

「いやあ、【武士王】——功刀さんは強良い鍛錬相手敵でしたね」

「遠回しにするなよつまり戦力にならないんだろやっぱマジきついすわー!!」

「落ち着けー、落ち着けー！　そもそも元々はない予定だった戦力なんだ歓迎してやるんだおーけい!？」

瘦身の〈マスター〉を宥めながらも——状況は変わらない。

戦力は確かにこの援軍で多少は増えはしたものの……雀の涙、とまでは言わないもの予想通り三人では「ウォルヤファ」に致命傷を与える手段はないようだ。

まあ、この三人に関してはまだ戦える余力を残してくれているだけで十分に御の字というものだ。

何せ、当然の事だが本来の作戦においては、この三人を抜いた前提で作戦を計画されていたのだから。

その作戦も、戦力を嵩増しすればそれだけ成功率が上がるのは确实だろう……

だから——仕掛けるのは、今しかない。

時間。戦闘開始から既に10分は経過している。良し。

状況。相手の《竜王気》及び詳細不明の攻性固有スキルの発動を確認。だが——間違はなくまだ幾つか札が伏せられている。

条件を満たしていないのか、まだ本気でないのかは定かではないが……これ以上本気を出させる訳にもいかない。

そしてこちらの戦力と能力——確認した。全く問題なしだ。

「……よし、うだうだするのはここまでだ。必殺スキルを喰らわしてやるぞ！」  
「「「——了解!!」」」

さあ——これで大詰めだ。



■ 功刀領・街中 【傾城九尾 ウオルヤファ】

——……来ますかつ！

マスター共  
敵の動きが変わった。

先程までの、魔法を避け、防いでいた、時間を稼ぐ様な動きとは全く違う。

それは、そう……先程の決死の一撃の時の様な、此方に致命の一撃を与える為に動くとしていたという事が直ぐに分かる殺気。

しかし、先のバラけながら接近していたのとは違う。

11人を、二つのグループに分けて両斜め前方から同時に突撃してくる様だ。

——一点を集中突破してこの《竜王気》を破るつもりか。なんと愚かな——  
どうやら、敵のへマスター共はそんな小細工とも言えぬ力押しで自分を殺そうとしているらしい。むしろ笑いすら出てくる程だ。

《竜王気》について詳しくないのだろう、あるいは、この「傾城九尾 ウオルヤファ」を侮っているのやもしれぬ。

だが、それもどちらでも良い事だ。

何せ、そんな拙いやり方でこの私を倒せると思っっているなんて……むしろ、それは、その隊列は。

『——一網打尽にされたい、という事ですよねええつ!!』

二手に分かれて、多少蛇行などはしながらも共にこちらに突っ込んでくる集団。今までと違って……狙うのはたった二方向だけで良くなったのだ。

ならば、その二方向に全力で魔法を連射するだけで——殆どの戦力を潰せるだろう！

『——《バラージ・マジック幾百の魔法》！』

教わった通りに、魔法を……かつて誰かが開発した、設定した自分が使用できる攻撃魔法をランダムに幾百と並列発動する魔法を放つ。

MPの消費は軽減されないし、チャージ時間やクールタイムのない、即座に発動できる様な魔法しか発動できない魔法であるが——こと戦闘に限っては、この魔法の有用度は語るまでもないだろう。

特に、魔法の威力を極限まで強化する固有スキルを持つ「ウォルヤファ」が行使するこれは——直撃すれば、耐久特化型の超級職でもない限り、例外なく無残な挽肉へと変える程の凶悪性を誇るのだから。

単一の魔法を《魔法多重発動》するのとは違い、複数種の魔法が発動される為、属性耐性による軽減も効き辛い。

上級魔法をこれで放てば、即ち広域殲滅を可能とする程の非常に凶悪な代物。

最も、《傾城魂抜》がある「ウォルヤファ」であれば面制圧として下級魔法を連射する

だけでも十二分。

流石に上級魔法をあのかい勢いで連射すると、高速自動回復の固有スキル《永休の安らぎ》があつたとしても、そう遠くない内にMPを使い切ってしまう。

これを作つた者、そしてそれを教えてくれたアイツは一体どういふつもりでこの魔法を作り、使つてたんでしようね？

火球が飛び、岩槍が隆起し、呪弾が発射され、闇刃が走る。

固有スキルの力を付与され魔力が迸り増幅され、それらの威力は——ダメージの数字にして、一発5000を優に超える程。

超級職も一人しか居ないあの《マスター》共では……本来なら受け切るなんて不可能な物だ。

——そう、本来ならば。

二手に分かれた《マスター》のグループから、それぞれ一人ずつ女性の《マスター》が先行し、同じ様に二手に分かれた《幾百の魔法》の弾幕に立ち向かう。

それはあたかも後ろにいる他の《マスター》達を守る様に——否、守るつもりで、だ。一発一発が超級職の魔法に匹敵する威力の魔法が数百。

なるほど、ティアンであれば余程に特化した特典武器か超級職でもない限り防ぐ事は

不可能だろう。

だが……〈マスター〉ならば、エンブリオならば、その不可能は不可能ではない――

「《幾千万<sup>マ</sup>夢<sup>リ</sup>幻<sup>シ</sup>朧<sup>テ</sup>分身》――さあ、行くよ！」

「――《遙<sup>キ</sup>か気<sup>キ</sup>高<sup>キ</sup>き決<sup>メ</sup>意<sup>ト</sup>の盾》オ！」

無数の分身を生み出すエンブリオが、城壁の如き大盾のエンブリオが。

その秘奥、必殺スキルを開帳し、《幾百の魔法》を――受け止める。

方や、毎秒の様に数十と生み出される分身体のその身体で魔法を受け止め、方や身の丈程もある大盾を真正面に構えて真つ向から魔法を受け止め続け、後続の〈マスター〉達の道を作る。

しかし、それも完璧では……あり得ない。

能力は低けれど非常に多数の分身を生む夢幻のエンブリオもこの数を生み出し続けるのはSPが足りず、その防御能力を〈マスター〉自身の精神力次第で無制限に高める大盾のエンブリオを以てしても数多の魔法の余波と衝撃だけで〈マスター〉本人を傷つける。

強力な上級エンブリオの、その必殺スキルであったとしても……リソースの、出力の限界はある。



故に、その二つの防御特化のエンブリオとその「マスター」であつても埒外の魔力を誇る「UBM」の猛攻を前にしては数十秒以下の短い時間を持たせる事しか出来ない。

勿論、彼女達が一人ずつで防ぎ続けるのなら、だが。

「迎撃は……任せろー!」

「右に同じくー!」

「こつちはもう十分だ! 行くぜ、《我が行く道差す守り神》!」

後ろに守られていた「マスター」達も——これまでずっと戦い、そして生き残つてきた猛者達ばかり。

ならば、ただ守られている筈など、ない。

同じ様に《影分身の術》による分身を適身代わりとして出しながら魔法によつて相手の魔法を迎撃する者。

特殊な防御特化型の自身で安全に受けられる魔法の前にその身体を投げ出し、その魔法の影響を全く受けず霧散させる者。

はたまた、自分の剣で技でスキルで迫る魔法を斬り捨てる者達。

そして、発動に若干の時間が必要だった物の、路を守る更なる防御特化型のエンブリオにより盤石の守りを築く者——

『い、っ、っらあ……!!』

全力で、《幾百の魔法》を行使し続けても……その守りは崩れない。

魔力を費やし、威力を上げても。

他の固有スキル、逆向きの超暴風や超出力の念動力により押し潰そうとしても。

上級の「ヘマスター」達の行軍を多少遅らせるのが精々で、その歩みを止める事が……出来ない。

偶然一発命中する事があっても……戦闘系の<sup>ジョブ構成</sup>ビルドをした上級「ヘマスター」相手では足りない。即座にリカバリーされてしまう。

——先程の攻撃の時ですら、今まで散らばり魔法を防いでいた時ですら、ここまでではなかった！

——ならば、今この時を凌げば……最早相手に力は残っていない筈よ！

瞳を爛々と輝かせて迫ってくる「ヘマスター」達にあらぬ<sup>恐怖</sup>思いを抱きかけた自分を叱咤しながらも……「ウォルヤファ」は行動する。

最適だと考えた方法を。

——最悪の方法を。

即ち……逃走だ。

【傾城九尾 ウオルヤファ】のAGIは、数多の固有スキルの補正を受けた結果、実に七万を越える超速度を有している。

ステータスに特化した超級職の居ない〈マスター〉達では、追い付く事など到底不可能！

スキルのクールタイムや消費SP、MPの概念はモンスターである【ウオルヤファ】も当然知識として持っている。

ならば、当然距離を取ってもう一度仕切り直せば……負ける道理は何処にもない！

（フフツ！ これで——）

【ウオルヤファ】がそう考え、手だけをへマスター達に向けて魔法を放ち続けながらも踵を返し背を向けた。

——その直前、ギリギリ維持し続けていたその知覚内に、多くの反応を観測した。

『え、うそ。これって——』

それは、先程も見た攻撃の焼き直し。

……いや、違う。

空から襲い掛かる超遠距離攻撃。

先の物は今の物よりも、酷くバラけている様に見えていた。

それが、今の物は——何故か鋭く狙い澄まされた物に見えてしまったから。

——クリテイカル  
プランC。

〈ハマスター〉後続部隊達の、最後の一撃。

クールタイムが回復した者、先程は威力重視ではなかった為温存されていた者らが行う——全力の支援射撃。

それらを束ね、纏め、狙い、弾道加速に追尾や貫通、毒撃や追加ダメージ等、複数の効果を付与された物。

先程のプランBと違い、敵を撃滅する為の、数十ものエンブリオと〈ハマスター〉達の本気を出した全力攻撃が——牙を剥いた。

『ちイツ?!』

動こうとした瞬間、あの自身をも上回る速度に加速された天よりの矢の動きが変わっ

たのを知覚し、追尾能力が付与されている事に気付く。

それでも、全力で逃げ続けられれば、あるいは距離の問題で失速して威力が落ちたかもしれない。

しかし、ここは街中。

……彼女が、「ウォルヤファ」が妖狐の〈UBM〉でなければ、それこそ魔獣や魔蟲の〈UBM〉であれば、何の問題もなく生存本能に従って家屋も施設も何もかもぶち抜いて逃げ続けていたかもしれない。

しかし、彼女は人型を持ち、人の生活を知り模倣できる高い知恵のある妖狐の〈UBM〉だった。

何も考えずに全力で移動して壁などをぶち抜いていくなんてはしたくない。真似をするなんて……認められない、認められる筈がない。

ならば、どうすればいい？

それでも逃げの手を打って後ろから撃ち抜かれるのを座しているの？

——それも、ない。

——私は、「傾城九尾 ウォルヤファ」。

昔の弱かった私ではない、ただ媚びて生きていくだけだった貧弱な妖狐な私ではない

から。

私は、私は——強くなったのだから……！

ニンゲン如き、〈マスター〉如きい………！

己の心を、そう鼓舞し——再度、〈マスター〉達へと向き直る。

そして、己の前方に全力の《竜王気》と防御魔法を展開しようとし……それを目撃する。

既に数十メートルという近距離まで近付いていた〈マスター〉達のグループ、とは別に。逃げていた彼女にも匹敵する速度で左右から近付いてくる……二人と一人の〈マスター〉！

二人一組で動いていた、〈マスター〉達の中でも特に身体能力に秀でていたペアと……一人でこちらを狙いに来ている瘦身の〈マスター〉だ。

一体、何時の間に他の〈マスター〉達から距離を離してここまで加速していたのか、それを考える余裕はないし……その必要もない。

やる事は何も変わらないから。

——前方に《竜王気》及び防御魔法、結界魔法による防壁を展開。

——左右の仕手〈マスター〉に対しては《霊操刃》により形成された非実体の刃を展開し、先に殺

す。

——最低限の《竜王気》も忘れずに——下手に飛び掛かって来れば、飛び切りの《傾城魂抜》で今度こそ、仕留めてあげましょう！

事ここに至り、【傾城九尾 ウォルヤファ】に慢心は……ない。

自身の残りMPの事も気に掛けず、防御魔法と共に上級魔法による《幾百の魔法》を連射し、周囲を更地に変えながらへマスター達を仕留めんと暴れ狂う。

しかし……やはりへマスター達は、倒れない。

防御特化型の固有スキルで防ぐ者、類稀なる体術や剣術で避け、魔法を斬り裂く者、彼女に匹敵するか……あるいは上回る圧倒的な速度を以て回避する者。

数秒どころか、数十メートルという距離は一秒と経たずに詰められて「——  
《悪心暴く蜃気楼》」  
ファタ・モルガーナ

距離を詰められる——その直前に仕掛けられる。

へマスター達のグループの最後尾にいた者、目立たずに自分に向かってくる魔法を避けていただけだった者。

その者が今——牙を剥く。

相手の精神耐性を極限まで落とし、その上で「放心」を始めとした幾つもの精神系状態異常を与える必殺スキルだ。

——そして、それを一瞬で乗り越える。

まさか、この私に精神操作で挑んで来るだなんて——!?

「ウォルヤファ」が「放心」していた時間は、まさに一瞬。時間にして0.3秒にも満たない極々短時間だった。

——それだけあれば、AGIによつて強化された彼らの体感時間において、攻撃動作を終えるのは十分なのだ。

「——《なんぢやつて偽必殺スキル》!!」

「「せーの——《縦横無尽の合わせ鏡》——!」」  
 「《我に不可能はなし》……行くぜ、《絶風》」

正面から、左右から、上空から。

全身を光らせながら魔力を漲らせ、光の剣で攻撃するへマスター。

攻撃能力が低いながらも、己の成せる最も威力が高い攻撃で少しでも「削ろう」とす



る〈ハマスター〉。

互いのエンブリオを強化し合う双子の〈ハマスター〉の固有スキルによる、非実体の刃すら構わず砕かんとする同時攻撃。

極限の技巧を以て奪命の刃を振るう脅威の〈ハマスター〉。

まるで図ったかのように精密に着弾する〈ハマスター〉後続部隊による超高威力狙撃。

精確に首を、致命部位を狙い長刀を振るう〈ハマスター〉。

そして、瞬間的に超々音速にまで加速し、《靈操刃》を容易く避けて攻撃を繰り返す〈ハマスター〉——

防ぐ、いなす、守る、弾く、耐える、耐える、耐える、耐える………！

通常の伝説級の〈UBM〉程度であれば、10度は殺せる程の致命の攻撃の嵐。

——それを、〔傾城九尾 ウォルヤファ〕は耐えきった。

防御魔法も結界魔法も《竜王気》も破られ。

綺麗であった肌は数多の傷と自身の流血で汚れ、豪奢だったが、動きを若干阻害していた着物はもう原形を留めない程にボロボロだ。

魔力は最大の時の3割を下回り、数万を数えるENDがあつたにも関わらずHPも7割を下回っている。

右腕は最後の一撃で千切れ掛けており、他にも幾つかの傷痕系状態異常が発生している。

——だが、生きています。生き残っている。

〈ハマスター〉達の最後の攻撃を……生き残っているのだ！

やはり自分の直感通り、蓋を開けてみれば確かに多少は痛かったけれど、結局HPは半分も割らない程度のダメージにしかならなかった。

その傷も、ダメージすらも……《永休の安らぎ》によって、数分と経たずに完治するだろう。

攻撃に際して、動きが遅かった一人を《傾城魂抜》で【魂捧】に墜とし（やはり即座に消えていった）、攻撃を受けた直後に自分をも巻き込む様に——自分を中心にして、特大の火属性魔法を発動させる。

爆炎と爆発、膨大な熱量によつて周囲に居た数多の〈ハマスター〉達が一人残らず吹き飛ばされる様を見るのは……今となつては、非常に気分が良い物だ。

——『……くすくす、今の爆風で手足が私みたいに千切れ掛けている子も何人か居るわ。全く、なんて脆いのかしら』

自らのステータスと固有スキルによって即座に相手の被害の程を把握し、自分の戦果に満足気に笑みを深める。

相手の決死の攻撃を凌ぎ、僅かの余裕を得た【ウォルヤファ】は今までと同じ様に……いや、今まで以上に嗜虐的に「マスター」達を屠る方法を頭の中で巡らせた。

あるいは。

自身が放った超級の火属性魔法。

それによつて発生した爆炎と煙炎を、油断せずには注意深く見ていれば、それが僅かに揺らいでいた事に気付いていれば、「ウォルヤファ」の運命は変わつていたかもしれない。

「《六<sup>ハ</sup>天轟<sup>ジュ</sup>く霸王<sup>ン</sup>の力》——《メテオスマツシユ》」

「え——」

直後。

「ウォルヤファ」の背後からマントを——気配も、音も、匂いも姿も全てを覆い隠す「夜隠外套 ニュクス」に羽織われた一組の男女の「マスター」が現れ。

勢い良く振り下ろされた大槍斧<sup>ハルバード</sup>がその防御魔法も《竜王気》も展開されていなかった無防備な後頭部を砕き——絶命せしめた。



□ ■ 功刀領・街中 【大魔闘士】ヒース・セイバー

〔UBM〕〔傾城九尾 ウオルヤファ〕が討伐されました

〔MVPを選出します〕

〔植田瞳〕がMVPに選出されました

〔植田瞳〕にMVP特典【傾城艶布 ウオルヤファ】を贈与します

「勝ったッ！ 第三部完！」

「ふっる、ネタが古過ぎるでしょ……」

「とうか全身大【火傷】状態なんだけど、大丈夫ー？ 【治療符】要る？」

「【気絶】してない中で一番重傷そうなのになんであいつはこんなにピンピンしてるんだ……？」

「うう、ロートさっきのでデスペナしちゃったよ……あ、私にも【治療符】欲しいなつてー」

「死な安死な安。後で死<sup>デスペナって</sup>んでおくから問題ねえ。それよりもほら、勝鬨と合図が先だろ

「？」

「おっと、そうだったそうだった。《フラッシュグレネード》——！」

アナウンスを……〈UBM〉討伐のアナウンスを聞き、戦闘が終わって尚元気な面々を傍目に見つつ作戦の完了を脳内で一通り噛み締め——漸く一息吐く。

HPは危険域だし、自分自身も他の幾人かの〈マスター〉同様に所々【火傷】も負っている。

しかし——勝ったのだ。

生きて……自分達で考えた作戦を見事成功させて——勝利したのだ！

幾つも不安な箇所はあった。失敗するのではないかと弱気になったりもした。想定外の、規格外の相手の力とそのリカバリーに何も思う所がなかったなどと口にできる訳がない。

結果が良ければ全て良し、という事ではないが……それでも、喜びも達成感も一入だった。

作戦自体は比較的単純だっただけに、作戦が完全に失敗する可能性は低いと思つていたとしても、最悪の可能性は何時でも存在していたから。

そう、今回の作戦それ自体は非常に簡単な物だった。

【傾城九尾 ウオルヤファ】、そのメインウエポンは《傾城魂抜》による致命的な瞬間集団状態異常と魔法能力。

何度かの斥候によってそれらの詳細をある程度明らかにしていき……そして、とある一人の〈マスター〉の貢献により立案された作戦。

それは、彼女——ホームにしていた「忍者の里」を壊滅させられた事から志願して斥候を行っていた者の一人、植田瞳だった。

他の【忍者】系統の〈マスター〉達と同じ様に斥候業務を行っていた彼女だが、彼女は自身のエンブリオ、「夜隠外套 ニュクス」による斥候を行っていた時、「それ」に気が付いた。

もしかして、あの〈UBM〉、探知範囲は広くてもその精度はそこまでではないのでは——？

上級職レベルの《隠蔽》や《隠行の術》であれば探知範囲に入ってから一分と経たずに迎撃されていたのだが……それに特化<sup>隠密</sup>した自分のエンブリオの固有スキルによる隠行を行っている際は……何十分経っても迎撃されなかったのだ。

即座にその結果を会議を行っていた〈マスター〉達に知らせ、その後も何度かの追試が行われ……そして、作戦は決定された。

——即ち、視界を媒介とした《傾城魂抜》も、他の攻撃も全て隠密が行える上級エンブリオで、最低でも一人の火力特化型を同行させつつ狙いを付けさせずに回避。

同時に第二案である「ハマスター」の本隊と後続部隊による連携攻撃により、「ウォルヤファ」とその取り巻きの打倒と消耗を目指す。

第二案のみで倒せればそれで良いが——それが不可能であった時の為に、本隊の全滅時か合図を受けた際に、全力の攻撃を持って「ウォルヤファ」を斃す。

簡単に説明すればそれだけだが——それだけを達成するのが本当に、本当に難しかったのだ。

本来はこの作戦の攻撃役も複数人、複数種の攻撃方法を選びたかったが、他の「ハマスター」の中にも他者を複数同時に隠密させられるエンブリオは居らず、結局「ニユクス」の必殺スキル、《夜ノ帳》<sup>ニユクス</sup>を頼る事になった。

攻撃役の選定も、慎重に慎重を期す必要があった。

集まった「ハマスター」とそのエンブリオは本当に多かった。「ダーインスレイフ」を始めとした一撃死を与える類のエンブリオだって何種類と見つかる程に。

しかし、相手は戦乱の島国天地をして常識外と言われる程の「UBM」。……「UBM」には、時として理不尽な状態異常耐性を保有している者も少なくないのだ。

「ウォルヤファ」がそれらの耐性を持っていないなど……どうして言えようか。



その事から、選出されたのは、純粹攻撃力にのみ特化された「マスター」となったが、はつきり言って、余程上手く致命部位に最大の一撃を狙っても、致命傷を与えられるかどうかは賭けと言わざるを得なかっただろう。

130万を超えるHPに、5万を超えるEND。ついでに7万を超えるAGIを、「ウォルヤファ」は持っているのだ。

更に実際は《竜王気》や幾つもの防御魔法、即座に使用可能な幾つもの強力な攻撃手段すらある。

流石に隠密特化型のエンブリオと言えど、攻撃を行う瞬間にはマントのエンブリオである「ニユクス」から出なければならぬ。

……攻撃に特化した「マスター」の一撃を、この作戦における切り札を、何の消耗もない「ウォルヤファ」に無為に放ち——暗殺に失敗する事が最悪の想定だった。

故に、ある意味最初に第二案が立案された時以上に彼ら「マスター」陣本隊と後続部隊の役割は重要となった。

そこからの流れは——今までの行動の通り。

可能な限り多くの戦力を「ウォルヤファ」へぶつけられる様に配慮し、一つでも多くその異常な数の固有スキルの詳細を暴き、「ウォルヤファ」を消耗させ、可能なら「ウォ

ルヤファア」討伐を目指すのが、それが不可能でも出来る限りのダメージを与え、切り札を切る機会を、隙を生み出す。

しかも、暗殺を気取られない様に、魔法の流れ弾が行かない様に小細工も抜きに真つ向から挑んでそれを成すのだ。

……改めて考えてよく成功したもんだ、と思う。

それだけ相手が……「傾城九尾 ウオルヤファア」が難敵だったのだから仕方ない事でもあるが。

ともかく、作戦は完遂したのだ。今は喜びを皆と分かち合おう。

「あ、あのー……！ー」

——そうした時、ヒースに……いや、その場に居た〈マスター〉皆に声を掛ける者が居た。

小柄な体躯を忍び装束で隠している少女……今回の作戦に、文字通りMVPである〈マスター〉——【影】、植田瞳だった。

MVP特典として手に入れたであろう、非常に艶やかな一枚の布スカーフを手に持ち——非常に困った様な顔をしている。

「あつ、MVPおめおめー！　それが特典武器かしら？」

「おう、お疲れさん。どうしたー？」

「す、すいません。私だけでは判断に困りまして……少し、皆さんにも見て貰いたいので  
す」

そう言い、彼女は慌てながらも、それを——特典武器の性能を表示するウィンドウを  
見せた。

【傾城艶布 ウオルヤファ】

エンシエントレジェンダリーアームズ  
〈古代伝説級武器〉

者共を魅入らせ従える魅惑の概念を具現化した至宝。

その見た目と手触りはまさに珠玉の逸品であり、身に着けた者の魅力を向上させる魔  
力を持っている。

持ち主の魔力を増大させるのと同時に相手を瞬時に魅了に墜とす力を持つ。

・装備補正

MP+70%

精神系状態異常耐性+100%

・装備スキル

## ・《傾城魂抜》

視線を合わせた対象に「魂捧」の状態異常を与える。相手の精神耐性が低いほど成功率が高い。

また、精神系状態異常を与える際の威力を強化する。

※譲渡・売却不可アイテム

※装備レベル制限なし

うん、固有スキルが酷く劣化しているのは割と酷いなど他人事に思う。  
……いや、おそらく彼女が真に見て貰いたい所はそこではないだろう。  
自分達が一応は予測していたモノ。それは――

「なんで――なんで、この特典武具は、古代伝説級なんでしょう……っ!?!」

『――!』

そう。

今まで全員で死闘を演じていて、奇襲までして漸く勝利した相手が——神話級の〈UBM〉ですらなかったという現実。

【傾城九尾 ウオルヤファ】は確かに強敵だった。

神話級モンスターの基準を容易く越えるステータスに、神話級の〈UBM〉として遜色のない固有スキルの出力。

そんな物を十数個も持っていて、それらは偽装された偽の固有スキルという訳ではなく、本物の力で今まで自分達を苦しめていたのだ。

そんな、あり得ない程の力を持った〈UBM〉が……古代伝説級？ 伝承に謳われる〈SUBM〉なる者ですらなく……!?

「いやいや、いやいやいやいやいや、それはうつそだろ!? 俺だって古代伝説級倒した事あるけが本場に桁違いだったぜ!」

「でも、『真偽判定』はあるけど瞳ちゃんは嘘ついていないわよ!」

「……どういふ事なのでしょうか?」

「わ、私にも分かりません……!」

と、そんな事が考えられていただろうという予想は外れていなかったらしい。

……流石にこういう形で騒ぎが起こるのは予想外だったが。

誰がMVPになるかまでは流石に分からなかったし、推測も……実際に《詳細検索》するまではヒース自身もどれが正解かは分からなかったのだから、どうしようもない事だ  
が。

「——まずは落ち着け。今から説明する」

その言葉に、弾かれた様にヒースの方を見やる精鋭へマスターへ達。  
目力に若干圧せられるがそれはともかく——

その答えは、別に戒厳令を敷く程の事でもないのだから。

古代伝説級であつた筈の「傾城九尾 ウオルヤファ」のあり得ない程の力の、その絡  
繰り。

数多の固有スキルを用い、本来なら使えないであろう《竜王気》すらも操つていた——  
その仕組み。

それは——



## 第五十二話 “祭り” の準備と・エピソード

■?????

それは、何処とも知れぬ空洞。

天地の地下深くに存在する、とある地下大空洞の事だ。

人間の手では、ここまで掘り進むだけでも数か月は掛かるであろうという程の深さと規模を持つ、地中に住まうモンスタ非人間範疇生物ー達の安らぎの場にして楽園の地。

大地に染み込んだ魔力も栄養も豊富で、他のレベルを持つモンスタ達とも一種の非戦協定の様な物があり手を出してくる外敵も居ない。

身体を休めるのにも良し、ここで冬を越すのも良し、卵を孵すのにも良しと絶好の安地帯だったのだ。

この場所を知っているのは、それこそ相応に高位な地中に住まうモンスタ等、モンスターという界限を見てもごく一部しか居ない筈であった。

しかし、現実として——今そこは、その空洞は、余所者のモンスターに、ここに在るべきではない——〈UBM〉達に支配されていた。



どの様にこの場所を知ったのか。

どうやって地中を潜る様な能力もないのに、汚れもなくこの場に現れているのか。そして、あれだけの力を持ちながら、何故ここで隠れる様にしているのか——

それは、本来そこを縄張りにしていた彼らでは知り得ない事だった。

元々、魔獣や魔蟲、特殊なエレメントなど知性が著しく低い者達だった事もある。

しかし……仮に、そこに居た者達が知能の高い部類のモンスターだったとしても……きつと正解には辿り着けはしないだろう。

〈UBM〉ではない彼らに、**■■■■**を、その主を見た事も聞いた事もない彼らに——  
 神の如き力を持つ怪物との「契約」など、推し量れる訳がないのだから——



『——残念ですが、「ウォルヤファ」さんはやられてしまった様です』

空洞に、声が響く。

それは、その地下空洞には似付かわしくない少女であった。

白過ぎる肌と小柄な体軀に、長い黒髪、そして、所々が破けてはいるものの動きやすい様に工夫された着物姿の上から、要所を赤色の金属で——神話級金属ヒビイロカネで防護している。その姿は、華奢な身体に似合わぬ威圧感を醸し出している。

彼女は憂いていた。

自らの力で繋がっていた同胞が一人、その命を喪ってしまったからだ。

『すまない、「クオン」。俺が軽率な真似をしなければアイツもこんな事には……』

『私は遊びなど辞めて、早く痕跡を隠して撤退しろと言ったのだがな。馬鹿な奴だ』

『しょうがない事じゃ。あの娘は才能こそあった物の、へＵＢＭとして過ごした歳月はここに居る者達の中では下じやったろう？ 好奇心に身を滅ぼされるのも、予見しておかねばならんかったな……』

『ギャツハハハハ！ おいおいお前さん方本気で言ってるのかア？ 死んだのはアイツが弱かったからに決まってるじゃねえかよ！』

『然り、よな。未熟者が調子に乗るからああなる』

『嗚呼。ダガ、羨マシイナア………』

喧々諤々。

そして、予想通りとは言え……仲間を一人失った事による、他の仲間達の悪態等も、彼女にとっては憂い事の種だった。

死んだ仲間は——【傾城九尾 ウオルヤファ】は決して弱者ではなかった。

むしろ、他の仲間達と比べても尚……間違いなく上位に位置する実力者だったと言っても良い。

特に、大軍を——それこそ、彼女達の目的の通り、国一つを相手にするとしたら、これ以上ないという程の固有スキルを保有していたのだ。

……それが、死んだ。殺されたのだ。予定された時よりも前に。

——あの卑劣な武芸者共の手で!!!

その事実には腸が煮えくり返る思いを感じるが……それ以上に、敵の実力評価について上方修正しなければならない。

正直に言つて、あの子の固有スキルを考えれば、彼女が遊びに出かけてしまった時点で、ただそれだけで私達の出る幕もなく、国が滅びるかもしれないとすら思っていたのだ。

彼女の力によって、彼女と【ウオルヤファ】は繋がっていた。

しかし、その繋がりも万能ではない。

あれほどの距離があつて正確に物事を伝え合える程の精度はなく、事前に定めてお

た信号によつて非常に簡単なやり取りをするか、感情を多少伝え合えるくらいだった。

……あの<sup>ワオルヤフア</sup>子が間際に考えた事は、驚愕。

卑怯で卑劣な手段を以て殺されたのであろうと言う事を容易に想像できる。

しかし、あの子の力は……多少卑劣な真似をしたくらいで突破できる代物ではないのは、私達はよく知っていた。

——相手は、強い。間違はなく。あの子に、そして私達に届き得る程に。

圧倒的な力を得ても尚、油断も慢心もせず、心からそう思う。

だから、彼女の頭の中では……それに打ち勝つ為の策を練り続ける。

かつてそうしていた様に。

……最も、流石の彼女も、未知の力<sup>エンブリオ</sup>の脅威は、想像する事しか出来ないのが難点だが。

こういつた事を、もつと相談できる仲間<sup>仲間</sup>がもつと増えれば良いのに——と思うが、それも贅沢な悩みだろう。

いくら通常のモンスターよりは格別に知性が上がっているとは言え、モンスターはモンスター。

むしろ、この数の中で2、3体は相談できる相手が居るだけ御の字かもしれない、と密かに彼女は考えている。

『——それで、どうする〔クオン〕。また俺が仲間を探して来るか?』

どうやら、思案している最中に喧嘩はある程度収まっていたらしい。

他の短気な者達も自分が話したい事をさっさと話し終えた様だ。

気遣わしげに話しかけてきたのは……〔無影隔絶 アンシイル〕。

確かに、彼の言う通り、戦力を集めるのも一つの手だ。

戦力を増やして悪い事など殆どなく、特に私達にとつては非常に有効な手段。

彼や他の仲間の能力を駆使すればそれは難しくない。今までだつて同じ様にやって

きた事。

だが。

『いいえ。今は危ないでしょうね。それに……契約の時は近いわ。今はその時に備えて、皆で力を蓄えておいて貰いましょう。勿論、最低限の情報収集は命じますが』

そう結論を出す。

あの子が、「ウォルヤファ」が外に出て遊び始めてもう一月は経つだろうか。

それだけの期間衆目に晒され、討伐隊が派遣され、二度目の接敵に敗れる——

それだけの時間と戦闘記録があれば、彼の、「アンシイル」の能力によつて秘匿されて

はいても、ある程度の絡繰りがバレてしまっているかもしれない。

私達には此処という安全地帯があるのに、態々相手の罠の中に飛び込んでいくリスクを呑む必要はないでしょう。

それでも、多少難しくなるが仲間の搜索と勧誘が全くできない訳でもないのだし。

そして――

『それと――戦力については、問題ありません』

はつきりとした声で、皆を見渡し、そう言い切る。

そう言い切れるだけの根拠があるのだから。

『確かに、悲しい事ですが「ウォルヤファ」さんは死んでしまいました――しかし、その力は私の中に、確かに残されています。予定していた作戦は多少変更しますが、全く問題は無いでしょう』

そして、自身の胸の――心臓の上を軽く撫でる。

確かに自分の中に、あの子の力が……ただ視界に入れるだけで相手を魂まで魅了させる《傾城魂抜》と、触れた相手に全てを捧げさせる《華尽落命》の、二つの固有スキルが息衝いているのを知覚しているから。

能力の回収――これは、今まで試せてもいかなかった事から他の仲間達にも秘していた事だが、事此処に至り、秘しておく事もない。

これは何か別枠となるのか、私の固有スキル——《相護援儀》で共有できないけども……そもそも《傾城魂抜》は個人差があり過ぎた為、上手く使えそうだったのは数人しか居なかったから大きな問題では、ない。

そして、その私の発言を聞いた、短気な方々は……既に勝利が決したかの様な熱気を以て歓声を上げていく。

そんな力を持つ私の下に居ると言うのが、そんなにも誇らしいのだろうか。

それとも、そんな私から与えられた力を好き勝手振るうのを想像していたのだろうか。

あるいは……そんなに短気に歓声を上げる程に、勝利を、自分達の目的を果たす事を希っているのだろうか。

『——皆さん。もう少し……もう少しです。もう少ししたら——皆さんにも、全力で暴れて貰う事になるでしょう』

……そして。

『皆の力で持つてして——皆の、各々のやりたい事を、果たしたい事を好きに果たせるその時を、勝ち取る為に。……全力を尽くしましょう！』

そう言い放ち、締める。

——そう、私達は〈U B M〉。モンスター……非人間範疇生物人に非ざる者。

故に、契約の許す限り——私達は好き勝手やらせて貰う。いや、そんな免罪符など無くとも……

人間達を嘲弄し、蹂躪し、殺戮し——後悔させてやる。思い知らせてやるのだ。私を、私の民を、私達を裏切り殺した天地の者あいつらを——絶対に許さないのだと。



強い……強過ぎる怨念を全身から発する少女——否、アンデッドの〈U B M〉を前に、揃って彼女に傳く〈U B M〉達は勝利の確信を強くする。

それは〈U B M〉になった時、を得た時の全能感から来るような慢心ではなく——冷静に考えて、彼らの戦力がそれに相応しい代物であるからに他ならない。

この戦力があれば、彼らが揃っていれば一国の戦力など容易く呑み込める……そう確



信出来るほどの力を彼らは持っているから。

リーダーである少女の腹心たる隠密の青年、古代伝説級〈UBM〉である【無影隔絶アンシイル】。

彼の非常に強力な隠蔽と、触れた敵全てに強力な呪詛を与える固有スキルがあれば。

身の丈5メートルを越える赤銅色の大鬼、逸話級〈UBM〉である【剛鬼坊 スートラヴァン】。

彼の極限まで筋力<sup>STR</sup>を増強する剛腕を誇る固有スキルがあれば。

大陸を渡ってきた群体型の小さな光を放つ小さな魔蟲、逸話級〈UBM〉である【夜蛍壁礫 リツプルラップ】。

彼女が操る多重に起動する念動力の固有スキルがあれば。

天地では珍しい非常に巨大な西洋竜、古代伝説級〈UBM〉である【戦竜王 ドラグバトル】。

彼が持つ《竜王気》と、<sup>ステータス</sup>全能力を極大強化する固有スキルがあれば。

超能力を操る双子の鬼子の兄、伝説級〈UBM〉である【双天翻弄 エドラ・リンデル】。

彼の重力と斥力を操り自在に障壁を形成する固有スキルがあれば。

超能力を操る双子の鬼子の妹、伝説級〈UBM〉である【双天奔放 エメル・リンデル】。

彼女の持つ長距離であろうと短距離であろうと構わず空間を渡る固有スキルがあれば。

未だ仲間にも全てを明かさぬ魔導書に宿る悪魔、神話級〈UBM〉である【禁忌魔本 アル・マグナス】。

彼の切り札を隠しながらも仲間を齎した魔法超強化と全識別の固有スキルがあれば。

100年の間仕えた主を異邦人に殺された魂宿る妖刀、伝説級〈UBM〉である【霊亡刀 ノーゼルス】。

人間に対する非常に高い殺意と共に非実体の刃を何本も形成し、振るえる固有スキルがあれば。

埒外の脅威から生き延びる為に力を求めた古樹、伝説級〈UBM〉である【虚樹鏗香 ホロウラストル】。

彼の持つ装備品も何もかもを腐り落とす固有スキルがあれば。

群れの子分を殺された憎悪の念に燃える狼、逸話級〈UBM〉である【風牙劍狼 エイルヴァルフ】。

暴風を剛風を使役し攻防一体を体現する固有スキルがあれば。

永遠を生きると思っていた、彼らに捕まってしまったエレメンタル、逸話級〈U B M〉である【永泳夢球 クロウス】。

彼の分け与えた万全の自動自己回復能力の固有スキルがあれば。

そして。

彼らを、彼らの力を束ねる少女——神話級〈U B M〉である【征討魔将 クオン】。その為にデザインされたあの力があれば——



□  
■  
???

時は暫し遡る。

闇の中。

天の彼方、或いは〈マスター〉に言わせれば……デバックスペース。

世界から隔絶されたその場所、管理A I以外は何者であろうと立ち入る事ができないその場所に二人……いや、二体の獣が居た。

<sup>U B M</sup>担当管理A I <sup>雑用担当管理A I</sup>  
ジャバウオックとチエシヤである。

その広大な空間に無数に表示されているウィンドウを操作し、今後に向けて準備作業をしているのだ。

……最も、雑用担当の名の通り、チエシヤはジャバウオックに呼び出されて作業を手伝わされている身なのだが。

得意分野が違うから仕方がないとはいえ、猫遣いが荒い。

それにしても――

「ねえねえジャバウオック?」

「……ム、何だ?」

話をし始める間にも、双方ウィンドウから目を離さず、手元のコンソールから鳴る音

は止まらない。

その作業効率は実に数倍以上違うが、そこは雑用担当の面目躍如だって違う違う。

「いや、特に問題無さそうだから最初に聞かなかつた僕も悪いのだけど——これは一体何のための作業なのかなー？」

彼らの目の前にあるウインドウに表示されている、作業の内容。

それは、“分布図”。

各種モンスターの生息域生息数生態圏、亜種や特異個体の発生の有無の確認。

……だけではない。今彼らが確認し、記録しているのは何もモンスターの分布図に留まらない。

天地に住んでいる実力者のテイアンの分散状況、〈UBM〉の生息位置の把握に、主に天地をセーブポイントとしている〈マスター〉の実力者の把握までも含めて。

それは、人型範疇生物に発見済み、未発見を問わない遺跡や神造ダンジョンの物までを網羅する——天地全体の勢力図とすら言える物だった。

確かに、イベントの際や、予定している〈SUBM〉の投下の際、若しくは何らかの不確定事象に備えて定期的に似た様な記録は取る事になっているのだが——それだって、今回の物ほど詳しくやる事は多くないだろう。

それも、〈UBM〉担当であるジャバウオックが態々チェシヤに頼んでまで急いでやる

意味はない筈だ。

本来ならば。

「ああ、これは以前話した『ハーファアバーサリー』イベントの為の前準備だ。本番はただこちらの時間で約三カ月先だが——」

「——なるほど。そのメインの〈UBM〉が配下を選定し易い様にこうやって整えている、つて事だね？」

現在の作業、そして以前聞いた発言を合わせてそう推測する。  
だが。

「凡そはその通りだ。だが、あれの配下はそう簡単には増やせないから、この作業もその為の下準備、と言った所だ」

「……確か、かなりの自信作なんだよね？ 嫌な予感がするんだけどそれって——」  
勿体ぶった様なジャバウオックのその言葉に、チエシヤは以前の発言を再度思い返す。

ジャバウオックは確か、なんと言っていたか。

——〈SUBM〉の前身、あるいは雛型

「ああ、かの〈UBM〉——〔征討魔将 クオン〕は非常に良いサンプルだ。且つて私がデザインした〈SUBM〉の理想形の一つを体現した代物だ。……後百年も時間があれば間違いなくあれも〈SUBM〉になれた筈なのだが」

「えっ、もしかして昔の奴、まだ諦めてなかったの……!?!」

記憶は過去に遡る。

彼らが先々期文明を滅ぼした直後の…… “暗黒期”。

彼らが四苦八苦し、多くの失敗をしながらもいつかの——〈マスター〉を迎え入れ、彼らの最終目標を果たす為に試行錯誤していたその時代。

神の如き力を持っていながらも実際に神ではない彼ら、全知全能には程遠い、無限の銘を持つ彼らであっても遅々とした歩みを行っていたその時代で——当然の様にジャバウトックも他の管理AI達と同様に幾つかの失敗をしていた。

ジャバウトックの失敗——それは、〈SUBM〉を上手く作る事ができなかったという事だ。

VRRMMOとして〈マスター〉達に遊んで貰う予定の〈Infinite Dendrogram〉。ならばそれを鮮やかに彩る強敵が必須だろう。

〈マスター〉が簡単に勝てる相手ばかりでは、きっと楽しめない〈マスター〉だって少





みた。

同種で融合能力を持つモンスターを素体にし、〈UBM〉を複数作った後融合させようと試みた。

機械型の〈UBM〉の部品を合体させた事も、単純に〈UBM〉同士のキメラを作ろうとした事もあった。

しかし、何十にも及ぶ多くの実験は失敗に終わり、優秀な素体が多く失われ——漸く彼は冷静になる。

以後は同じ失敗を繰り返さぬ様、通常の〈UBM〉のデザインを行いながらも、非常に素質の高い、成功する可能性が高いと思われる物のみ〈SUBM〉のデザインの実験を行っていたと思っていたが——

「あれー？ 昔作っていたのに配下を多用する様なのって居たっけ？」

「成功した者は居なかったな。私が望んだデザインに適合する素質を持った者が居なかったのだ。私としては、そこまで特殊な素質を要求したつもりは無かったのだがな」

その話を聞いている間に天地のとある場所に潜んでいる、今話題の〈UBM〉——【征討魔将 クオン】を見つける。

……見つけたは良い物の、これは——

「……ねえ、ジャバウオック？ この配下って——」

「十三号の想像の通りだろう」

そこで、ジャバウオックは一拍置き、続ける。

自身の「自信作」の、そのデザインを。

「征討魔将 クオン」は私が考えた〈SUBM〉の雛型の一つ。〈UBM〉の頂点、〈UBM〉の王——即ち、〈UBM〉を指揮・強化する〈UBM〉の成功例なのだよ。それも、〈UBM〉の〈UBM〉たる所以である戦闘力や固有スキルを強化する事に特化した、な「ああ、やっぱりかー。うーん、確かに〈SUBM〉らしい……のかな？」

話を聞いて、尚更そう思う。らしいと言えばらしいし、個我を持ち完成する〈UBM〉としてはらしくないとも言えるけども……

元々考えていた雛型の一つ、という事なら確かにそういうコンセプトの〈UBM〉、〈SUBM〉としては大いにアリだろう。

本来はユニーク■の名の如く、単体で強力な力を振るい〈マスター〉やテイアンを苦しめる〈UBM〉。それが然るべき長を得た上で統率されたとしたら——それは一体どれほどの脅威になる事か。

……最も、我が強い〈UBM〉達を従えるのも一筋縄では行かない様な気がするの  
チエシヤだけ……ではないかもしれないが。

「ちなみに聞いておくけど、どれくらい強化できる目算なの？」

「能力値ステータスの方は然程ではない。が、固有スキルの強化に関してはかなり高い効果がある様だな。配下の伝説級の〈UBM〉であれば、その固有スキルだけなら神話級の〈UBM〉に匹敵する物となっていた。……最も、ある意味ではその強化ももう一つの強化の余禄と言える物だが」

「余禄——ああ、これだね」

彼らが見ているモニター。

チェシヤが意識を向けていたそのモニターの一つには、天地の地下深くに存在する大空洞の中を映し出していた。

そこに存在するのは、今はなしに出ている「征討魔将 クオン」と、数体の側近の〈UBM〉のみ。

しかし、「クオン」が自らが強化している繋がりから他の仲間を呼び出し、少しして……

10体近くもの〈UBM〉が、全員同じ転移の固有スキルを使ってその場に現れたのである。

魔法なんて欠片も使え無さそうな大鬼も、狼も、魔剣も、蟲達すらもが。

そしてそれを当然の様に受け入れて彼らが集合していく様が……そのログが、モニ

ターには映し出されていた。

その力は――

「能力共有の固有スキル。それも配下全員というのは……流石に驚いたね」  
能力共有。

それは〈UBM〉としては非常に珍しい類の固有スキルではあるが……全く見ない物でも、ない。

兄弟がほぼ同時に〈UBM〉になった際や、阿吽の呼吸の如く連携を得意とする二体のモンスターが〈UBM〉化した時等にはそれに類するスキルを持っている事がある。

そのスキルの効果は、その能力共有を行う対象が自身が使用可能なスキルのいずれかを使用可能とする物、あるいはその逆で自身が対象が使用可能なスキルのいずれかを使用可能とする物だ。

一種のラーニング系統と言っても良いかもしれない。エンブリオでも似た様な事のできる物はそこそこ居る。

双方のスキル次第では非常に強力なスキルであろう。

だが、その能力共有を配下全員に出来るのであれば、それもその配下が全員〈UBM〉であれば――強力という言葉ですら生温い物になるのではないだろうか？

（というか、幾らなんでもこれほどの強化・共有スキルの上に更に空間転移が出来る可

能性は低いだろうしー。もしかしてこれ、共有元すらも配下全員、って事だよねこれー)  
作業を続けながらも、片手間に他の周辺ログも確認し……それが正解だと知る。

「最も、今の〔クオン〕の《相護援儀》では、固有スキルの共有度は対象の適正に多少左右されるので、完全な能力共有とはならないがな」

「あの鬼や狼の〈UBM〉ですら空間転移が出来てる時点で、本当に多少なんだろうねえ……これは凄いい戦力だ」

ジャバウオックの言う自信作に、殆ど本心から感心しつつそう言う。  
だってそうだろう。

配下指揮スキルによるステータス強化と能力共有を合わせれば、それはつまり配下となっている〈UBM〉全員が、配下となっている他の〈UBM〉全員分の特典武器を持っているのと殆ど等しいのだ。

しかも、その上で〈UBM〉最大の武器である固有スキルを大幅に強化しているのだ。  
……大半は、神話級〈UBM〉並の出力となる程に。

その戦闘能力を推定するならば——最低でも、一体辺り神話級〈UBM〉でも上位クラスの實力に匹敵するだろう。

それすらも現時点で、という但し書きが必要になる。何せ、配下の〈UBM〉が増えれば増える程……配下の〈UBM〉全員が強化されるのだから。

そして、もう一つ。

チエシヤの思考は自らが持つ並行演算能力と「クオン」の特異なる異常な程の配下強化能力と——この場所を結び付け、一つの答えを導き出す。

それは……【征討魔將 クオン】を作り出す為の素体の正体。

「——ところで、死んだ【征夷大將軍】をへU B Mへにするならちゃんど本人に許可は取ったのー？」

「勿論だ。最も、適合した上で我等の手先になってくれる者が現れるまで大分時間が掛かったがな」

「そっか……なら、僕から言う事は何もなかな」

あくまで平静に言うジャバウオックに、そりやそうだと苦笑しながら答える。

遙か昔、バンダースナッチによつて強制的に物理的に孤立させられた天地の口伝の伝承の中には未だにそれを成した僕達の片鱗が伝えられている。

きっとジャバウオックは適性があるからと死した怨念に懇切丁寧に説明したのだから。

天地のトップである筈の【征夷大將軍】がそれに領いてくれる確率は高くないと分かっている。

だが、その甲斐もあり——こうして「征討魔将 クオン」という、非常に適した力を持った上でジャバウオックとの契約を遵守してくれる相手が現れた訳だ。

「それでは、疑問は解消出来たならば作業に再開しよう」

「おっけー。ありがとねー」

作業を——【征討魔将 クオン】が仲間配下にしやすい〈UBM〉を投下する為の場所を探る分布図の記録と更新を続けながら……チエシヤは想う。

この戦いは、この『ハーファニバーサリー』イベントの戦いは、〈Infinite Dendrogram〉が始まって以来有数の大規模な、大掛かりなものになるだろう、と。

非常に強力な数多の固有スキルを自由に操る〈UBM〉の集団。  
総戦力では既存の〈SUBM〉と同等以上の物を持つ軍勢。

果たして、天地の〈マスター〉達は、勝機を掴めるだろうか。

おそらくは、彼らならば“ヒント”までならばまず間違いなく自力で掴める筈だ。その先は——さて、どうなる事か。

叶うならば。

どうか、彼らは彼ら〈マスター〉のがあるがまま、思う様に戦い、そして進化していつて欲しいと。

——その後〈マスター〉に控える、真の“超級進化誘発干渉”の時の為にも、どうかしっかりとこの予習の強敵を体感して欲しい、と。

本心からそう想うのであった——

T o b e N e x t E p i s o d e ……



## 第三章 神話之戦編

### 第五十三話 プロローグ・狩りの始まり！

□〈へ慶都・闘技場〉【開拓者】<sup>フロンティア</sup> ジーニアス

あの「傾城九尾 ウオルヤファ」との死闘から……デンドロ内時間において、十日強が経った今日この頃。

戦いが終わった後の非常に煩雑だった諸々も完全に終わり——

……いや、うん。まだ気にしなければならぬ事はあるんだけどそれは置いて！  
「忍者の里」襲撃事件の後からの多忙だった時分から脱却し、僕は今完全なる自由を得ていたのであった！

思えば、リアルでも二十日くらい前から付き合い合いで〈修羅の奈落〉に向かった時から数えてろくに自由な行動という物をしていなかった気がする。

自由は良いよね。娯楽書籍の主人公達もそう言っている。

まあ別に付き合い合いでダンジョン潜るのとかあの死闘も僕的には良い思い出なのだけ  
れど……

それでも今はあの死闘を越えて、やりたい事が非常に、非常に大量にあるのだから、仕方ない事だよな？ うん、仕方ない事の筈！

まずは武具の修理、更新。

今までの酷使に、先の死闘が追撃となつて、元々質が良かったから致命的という程ではないが一度本格的な修理をした方が良好だろうという事になつてしまったのだ。

今は装備一式をコテツに預け、修理待ちという事になる訳だね。でも、流石のコテツでも結構時間が掛かるらしい……ので、ついでに「邪神の心臓（偽）」や「霊樹の械杖」等の持つていても僕は使えない素材アイテムやお金を預ける事にした。

多少時間が掛かるなら、いつそ本格的にやつて貰つた方がいかなつて！

装備の改修や新装備の作成にも……うん、使える筈っ。

その内容についてはコテツにお任せだけどね。……さて、どんな物が出来るんだろうね？

代金の追加にこの自由な時間を使っていつもに増して「ジエム」の作成供給も依頼されたけど、それだけで武具を作ってくれるなら本当に安い物だよな？

多分、いや間違ひなく身内価格だと思ふけど……まあ、この借りはまたいずれ返させて貰うとするよ！

次に、僕の必殺スキル、《<sup>ア</sup>天上<sup>ダ</sup>の意<sup>ム</sup>を叶<sup>カ</sup>える者<sup>ド</sup>》<sup>モン</sup>》についてなのだけど——まあこれは後

述するのと被るからとりあえずは後回しで。

他の事にも関係してくるしね!

そして、次もまた他のと密接にかかわってくるのだけど——旅の準備を、そろそろしたいと思っているのだ。

この東方の島国、天地だけではなく。

騎士の国アルター王国も、武仙の国黄河帝国も。

機械の国ドライブ皇国も、商業都市カルディナも。

海上国家グランバロアも、幻想の国レジエンダリアも。

可能な限りすべての国を旅し、この世界を遊びつきたいのだ!

……と、割とこの〈Infinite Dendrogram〉を始めてからずっと思っていたんだけど、それも中々に難しかったのだ。

まず、一番の理由としては僕達が居るのがこの島国の天地である事。

ご存知の通り天地に面する東海……そして〈境界海〉には高レベルモンスターの群生地である魔境。天地と中央大陸を隔てる非常に険しい難関として立ちはだかっているから。

海洋国家グランバロアと天地の関係も良い物ではない以上、それを越えて天地から中

中央大陸に渡るには、どの様な方法を取るにしろかなりの困難を伴うのは間違いない——  
——まあ、僕はグランバロアにリアル<sup>※</sup>知り<sup>ホ</sup>合<sup>ん</sup>いの伝手があるから、それを頼りに中央大陸へ渡らせて貰うんだけどねっ！

コネは立派な武器だとはつきり分かるね……流石に、海上をイグニスで飛んでいくのは色々<sup>々</sup>と無茶があるからね……

と、中央大陸に渡る手段があると言っても、そう直ぐに実行できる訳ではない。

桑木さん達の方の都合に合わせて貰う約束だからまだ一カ月は先の事みたいだし、僕の方もそれまでに天地で出来る限りの事をしておかなければならない。

先述した武具の修理、更新だけではなく、全国を回る事になるならかなり、かなり長い期間になるだろうし世話になった各所に挨拶周りは欠かせない。

それに、天地でしか手に入らないであろうアイテム……いや、まあ【符】用の靈紙なら中央大陸でも扱っているらしいけど、それ以外の【陰陽師】系統用のアイテムも一通りは買っておきたいよね。

後……うん。暫く天地を離れる事になるから、天地の名所っぽい所も回ってみたいかな。

いつもは大体狩りとかクエストのついでに見るくらいだったからねー、って別にそれ

が悪い訳じゃないんだけどね!

他にも他にも、決闘記念チャレンジとか〈修羅の奈落〉ソロチャレンジとか少し前の負け越しだった野試合リベンジとかやりたい事はあるんだけど。

何より今は――

「うん、やっぱりレベル上げだよ、レベル上げ……困った。宛てが外れたなあ」

『マスター。闘技場に足を運んでおいてそれはないと我は思うのだが』

『ごしゅじんはいしが強いんだか弱いんだかわからない……』

そして、僕の従属モンスターなのにこの二人の遠慮の無さは最近どんどん増している気がしてならないよね……全く、誰に似たのだけか。



そんな訳で、僕は慶都に到着した後、習慣の様に道具屋、そして闘技場に寄り道していたのであった。

まあ、ここは冒険者ギルドや大広間に次いで情報が集まる所でもあるから、今回慶都

に來た目的の一つは達成できたのは幸いという所だった。

閑散としている闘技場を見るのは非常に珍しい。

そのままついでとばかりに決闘に参加していこう、と思つても、残念ながら今日は飛び入りできそうな興行試合はやっていないとの事だった。

〈マスター〉が増えて決闘参加人数も激増しているけれど……まあ、今は流石に時期が悪かったかな。

さて。

予想以上に暇になつてしまった。

今日一日は慶都で時間を潰してまた明日から〈遺跡〉にチャレンジしてみようと思つていたけれど、これじゃ準備を終えてもまだかなり時間が余りそうな気がしてきた。

こうなればもう、闘技場施設を借りて自主練でもするしかない。

——と、そう思つていたのだけれど。

「……………おや、先日ぶりですね」

「あ、カシミヤだ。やつほー」

慶都の闘技場に新たな客が現れる。それは僕の友人でもあるカシミヤだった。

先日の【傾城九尾 ウオルヤフア】との死闘でも共に戦った、天地の強<sup>鉄腕ツカ</sup>者の一人でもある剣聖。

……そして、とある事情でそのカシミヤは、おそらくはある程度僕と目的が一緒である事は容易に推測できた。

そりゃあ、闘値を越えられたのならやる事は皆一緒だよな。

——よし。

「そんな訳でカシミヤ……ちよつと一緒にレベリングしないっ?」

「どういふ訳か分からないですが——いいですね。ええ、丁度良いです」

そんな訳で。

此処から、僕とカシミヤのレベリングの旅が始まるのであった——!!



12月21日(月)

実はこの日記を書いているのは22日の夕方だったりする。眠くて眠くて仕方なかったんだよ……

睡眠欲は人間の最大欲求とは良く言った物だよ。まあ大体それまでの不養生が原因だったから反省しなきゃ。

それも昨日……いや、一昨日からほぼ徹夜で凄く、すごーく長かった討伐作戦の後処理、報酬の授与や宴会や、その他諸々を完全に終わらせたからだッ！

本当に長かった……途中で聞き流して内職してて小突かれたりしたのもある意味笑える思い出、かな？

それでも、将都で報酬授与して貰った時なんかは多分リアルのそういう式典と比べればまだ早かったみたいだし、デンドロ全体としても結構短め略式でやってみたいだけだね。

それが僕らが「へマスター」だからなのか、それとも天地だったからなのか、はたまた



違う理由なのかは……僕が考える事ではないかな。

まあ、今回の討伐作戦に関するあれこれが終わつたつて言つても……それでも今回の事件が完全に解決した訳では、ないんだけどね!

前日の日記にも少しだけ書いたけど、やはり今回の討伐対象——【傾城九尾 ウオルヤファ】が古代<sup>エンセントレジエンダリ</sup>伝説級だと言うのは、どう考えてもおかしいと言うのは他の人も同意らしい。

……そんな訳で、大白宮が誇る【陰陽頭】の泰央さんや所属している【陰陽師】の方々、そして同盟相手である【巫女】達との合同占術、更には占いが行えるエンブリオなんかも同時に試してみたりしたんだけど——

結果は予想通り。いや、予想以上の真つ黒だった。

どうやらあの【ウオルヤファ】のそのまた上に黒幕が居るらしいという事が判明したのだ!

……まあ、その事でもちよつと問題があるのだけど。

ならば速攻でその黒幕を討伐せん、と逸つてもそれは叶わない。

それと言うのも、その件の黒幕とやらは超級職である泰央さんを含めた合同占術や上級エンブリオによる占いによってすら臆げにしかその存在を掴む事が出来ず、居場所も詳細も把握できない程の隠蔽能力を持つているみたいだからだ。

なんて面倒なっ！

それでもある程度時間を掛けて人数を、魔力を集めて道具も整えて儀式をすればそれも突破できるだろうという見立てみたいだけど……うん。同盟相手である霧影領が壊滅してその救援や直後の討伐作戦等で現在進行形で大わらわな大白宮の大名の泰央さんにそんな余裕はないよね！

ま、そうは言っても相手は天地の領地を二つも攻め滅ぼした怨敵とも言える。

近い内に今度は万全を整えて占術を試行し——そして、間違はなくまた先日のような、もしくはそれ以上の大規模討伐作戦になるだろうという事は、流布される事になった。勿論、それを手伝える様なエンブリオの〈マスター〉を多額の褒賞と共に募集をしながら。

……流石に僕の占術は無理だね。残念ー。

——それはそれとして、いやあ楽しみだね！ と少しだけ思ったのは内緒だよ。他の〈マスター〉の皆も同じ様な表情だったけど一応内緒だよ！

でもティアンの人も結構な割合で似た様な感情出していたのはどーかと思うよね？

……あの【ウォルヤファ】ですら配下とする、黒幕。その戦力はまず間違いない【ウォルヤファ】のそれを優に上回る事だろうね。

つまり、その際の戦闘の激しさも、また然りという訳だ。

ログアウトした後に軽く調べただけでも天地での戦闘用の消耗品や装備、〈マスター〉用の品々の相場が確実に値上がりしてきているのが見て取れるし、他の人達もやる気満々で全力で準備を始めているみたい。

さて、Xデーが何時になるかはまだ分からないけど——これは漲るといふ物だよね! 僕も、折角〔アダムカドモン〕が現段階での最上位と言われている第六形態に進化したのだから、此処で後れを取るなんて在り得ない。負けていられないっ!

やる事、やれる事、やりたい事が目白押し。そういうのもこれはこれで訳もなくワクワクするのはなんでなんだろうね!?

とは言っても、今週はまだ学校があるからログイン時間はあまり取れないんだけども。リアルルの都合はうん、仕方ないよね

……後処理で時間を取られて睡眠時間を無くして、学校では意地で起きてたけど帰って直ぐ寝落ちして怒られた僕が言うんだから間違いない。

勝も明日香もすつごく心配してたよねアレ……猛省しなきゃね。

ここでも一応、ごめんなさいだよ……



12月22日(火)

学校では今週末から始まる冬休みを待ち侘びて皆浮き足立っている今日この頃。

まあ、僕もその一人なんだけどね。僕もデンドロする時間がもつと欲しくなるとかもう立派な廃人だよ。

昨日は結局学校から帰ってからのログイン時間は取れなかったし、天地の他の人達と比べて出遅れた感が凄いからね。挽回していかなきゃ……

というか間違いない出遅れてるからね！ 今日少し敷島君と話しただけでも分かる程に！

これは負けられないっ。

桑木さん達のグループも冬休みを契機にかなり精力的に活動する予定なんだとか。頑張れー！

学校から帰ったら今日こそはとデンドロにログイン。

今日から本格的に活動を始める……前に、一準備。

「アダムカドモン」が第六形態に進化した事でオールド・アウター《全主相応》オールド・グレイス《全主恩寵》が2ずつ上がったから、新たにジョブを二つ取る事にしたんだよね。

以前は候補に入れたけど取れなかったジョブも含めて、取った二つのジョブは——  
 【開拓者】と【修行者】!

【開拓者】は【冒険家】系統の派生下級職。

《全主権限》がある僕だけど、それでも【冒険家】系統で習得できる汎用スキルは有用な物が非常に多いからね。派生職のどれかは就いておきたいなって前から思ってたんだよね。

そして、【開拓者】は数ある【冒険家】の派生職の中でも——戦闘に特化した【戦士】系統の真似事も出来る優れものだ。

まあ、当然の事ながら色々【戦士】と比べてスキルレベルの限界が低かったりステータスもそこまでではなかったりとするけど、それでも汎用スキルと同時に習得できるなら良い選択なんじゃないかな、と僕は思っていたりする。

何より、下級で、スキルレベルが低くても【戦士】や【闘士】みたいな各武器毎のスキルが習得できれば——僕ならそれらも有効活用できるのだから!

【修行者】は友人だとモヨモトなんか就いてた物理系のステータス強化特化の下級職。

実は今まであまり注目していなかったんだけど、モヨモトなんか聞いてみた所中々に相性が良さそうだという事が分かったんだよね。

僕は他の〈マスター〉と違ってエンブリオに派手なスキルが……まあ必殺スキルを除いてないから、ある意味で一番の武器であるステータスを非常に効率的に上げられるこのジョブはかなり、かなり有用性が高い。

そりゃステータス補正の高いモヨモトも取るよね！

レベル上げ中の制限とかも、僕にとつては無きが如き物！

ステータスで圧倒すれば強力な固有スキルとか要らないと言う風潮もあるしね、正に僕にうってつけなんじゃないかな！

さて、そんな訳でまず当面の目的となるのは当然ながらレベル上げ……まあ、基本は何処ぞのでかいモンスター狩りに励む事になると思う。

近い内に来るであろう、新たな決戦に備えて僕も強くなりたいたいと言うのがあるのは勿論、その作戦に向けて〈マスター〉・ティアンを問わない武芸者はモンスターの間引きを強く推奨されているからね。

何と言つても、黒幕と称される標的は推定で【將軍】系統の様な配下を強化する事に特化した〈UBM〉だと目されているからね。ならば、これも一つの戦略、間引きつて事だね。

………まあ、そんな戦略が流布されているのにも関わらず〈修羅の奈落〉に籠もっている〈マスター〉も結構多いんだけども！

そりゃあね？ つい先日の戦いで多くの参加〈マスター〉に報酬で【許可証】が発行

されたばかりだし、何は無くとも〈神造ダンジョン〉は経験値も戦利品も色々と美味しいからね。

うん、そりゃ群がるよね!

僕の方も【陰陽師】ギルドで教えて貰った天地中に点在している〈遺跡〉なんかにはチャレンジする予定だけど、多分こっちの方がよっぽどマシだよなつ。

……マシだよな、多分!

それはともかく、古の時代の〈遺跡〉の攻略。僕の力が、【アダムカドモン】の力が何処まで通用するか、実に楽しみだね。

《全主相応》の耐性に加えて防具やアクセサリーで【麻痺】等のメジャー所や判明している範囲での想定される状態異常は対策しているし、保険も、回復手段も十分。

広さ的に問題なければリンやイグニスにも頑張ってもらおうつもりで——僕の持てる全てで以て挑戦するのだ!

まず初めに挑むのは……【ラスリルビウム】と戦って、リンと出会ったあの〈遺跡〉、かな?

あの時は【ラスリルビウム】が〈遺跡〉内のモンスターを排除してみたんだけど、今ももうその前の状態に戻っているらしいし、良い試金石となると良いんだけどねー。



12月23日(水)

今日は学校から帰ったら早速予定通り〈遺跡〉の攻略に移るよ！

……移るつもりだったんだけど。いや、実際にちゃんと行って可能な限り攻略して来たんだけども！

予想以上に行ける所、探索できる所が少なくて、あと徘徊している〈遺跡〉産のモンスタースターも亜竜級以下が精々というレベルで余裕で瞬殺、結局デンドロ内時間で半日くらいで行ける所は探索完了しちゃったんだよね……

これでも僕ももうそろそろAGIが10000の大台に届くかどうかと言う程には成長しているからね。

【ラスリルビウム】と戦った時が懐かしい……多分今ではHP以外のステータスは全体的に【ラスリルビウム】よりも僕の方が高いくらいだよつ。

……いや、まあ今の僕でも苦戦するレベルの純竜級のやつばいガードロボットが多数徘徊とかしてたら多分【ラスリルビウム】じゃかなり相性悪かっただろうけどね？

別に何もおかしくはない、おかしくはないんだけど……あの〈遺跡〉には正直【ラス



リルビウム』との死闘のイメージが強かったからこう、なんとなく不思議な気持ちになるんだよっ!

機械的なトラップは結構あったし、多分〈遺跡〉のモンスター達の実力と比べて難易度もそこそこ高かったけども……それでも〈修羅の奈落〉よりも幾らかイージー。

〈修羅の奈落〉で鍛えていたり感知スキルの活躍もあつて一度もまともに喰らわなかったね……

……さて。そんな愚痴はともかく、物足りない気分はあつても収穫が全くなかったという訳ではない。

ちよつとした資料だとか、僕にはちよつと何に使うのか分からない部品とか生産素材とかをかつぱらつてきたのだ!

まあ、どれくらいの儲けになるかは僕じゃちよつと分からないから次にコテツと合流する時までアイテムボックスに眠らせておくだけなんだけどねー。

コテツや他の「組織」の人達で考察クラン染みた事もやつてるから結構良い値で引き取ってくれるとは思うんだけど。

……あ、後トラップのレーザーガンとか、〈遺跡〉の機構の武器とかもちよつと回収してみた。

同じ様に僕が持つてるだけじゃ絶対何の意味もないけど、コテツなら天地の各地の鍛

治屋とか有クランの幾つかにも伝手があるみたいだし、再現できたりしないかなー？  
……流石にドライブまで行かないや厳しいかな？ ダメだったらアスカに頼まない  
とね。

今日行った〈遺跡〉についてはそんな所。で、予定よりかなり速く大白宮に戻ってきたから、次の遺跡だー！ とばかりにイグニスに乗って慶都までひとつ飛びする事に。

地味に慶都に足を運ぶのは久しぶりだったから街を、大通りを、闘技場を見て回っていたら——カシミヤと先日の作戦ぶりにぼったり出くわした。

お互いに索敵系の能力は充実しているから、ああやって偶然ぼったり会うのは珍しくてちよつとおかしかった。

闘技場に居る事自体は全くおかしくないのにね！

急いでいる訳ではないし、むしろ時間には余裕があるくらいだったから少し雑談してたんだけけど……まあ、ある程度予想はしていたけど、どうやらカシミヤの目的も僕レベル上げと同じみたい。

折角の奇縁なのでまたいつかみたいに組んで天地巡りとモンスター狩りに精を出す事になった、ひやつほう！

ちなみに、カシミヤはまた以前と同じ様に天地を巡って人斬りでレベルを上げるつもりだったらしい、カシミヤ……

いやまあ、今の天地の状況からすればどのへマスターも活発に動いているだろうし、それもアリなのかもしれないけど、あまりにもカシミヤらし過ぎるよ！

そんな訳で、明日の学校から帰った後はカシミヤと共にへ遺跡へ！ 腕が鳴るね！

流石に今日直ぐに行ける程の時間は余っていないからねー。

行く予定のへ遺跡へは――

慶都から馬で半日程の距離。……まあ僕らの速度なら一時間くらいで到着するかな？

評判ではモンスターが溢れ出して来たりはしない、外部への危険度は少ないけどへ遺跡へ内部の難易度はかなり高いんだって。

まあ、大都市である慶都に近いへ遺跡で未だに生き残っているのだから、そりやそうだよなっ。

さて、どんな強敵が待ち受けているのか――！

ガチャ：

E 【MP回復ポーションLv6】

F 【石炭】

C 【囚人服】

囚人服の意外な値段にビックリだよ……

To Be Continued……

## 第五十四話 クリスマス・いつも通りの天地風景

□【火炎亜竜】ヘルファイスト・ガーネイト・フラムス  
〈遺跡〉。

それは、古き旧き人の民。先々期文明時代の人々がこの世界の各地に残した史跡。

今の人型範疇生物達の文明とは比べ物にならない程に人々の文明が発達し、世界を――  
――我らが竜族を除いて席卷していたとも言われている、古の時代の産物。

その建設に使われている素材や技術、内部に収められているかの時代の物と思われる  
数々の物品に様々な媒体で残されている知識等――何処を取っても、宝の山だと、そう  
人々に言われる場所だ。

そこに収められている様々な形の宝物は、我ら竜族であっても永き歴史の積み重ねを  
感じられる物であろう、という事は知識として知っている。

何故なら、長命を誇る我ら竜族、その中でも我が尊敬し憧れている天竜種の王が一体、  
〈UBM〉の中でも頂点である神話級に在らせられる「輝竜王 ドラグフレア」様であつ  
ても、千年の齢を重ねていないのだ。

先々期文明時代の時から、二千年も前から生き残っている者など……多くの亜種と長

命を持つ竜族の中でも数えられる程度にしか居ない筈だ。

故に、そこに収められている数多の物はこの竜族であつても希少であると言いつても何の問題もない物であるのだった。

……もしかしたら、竜族の中でも人型範疇生物達を真似て〈遺跡〉の攻略を行おうとしている者が居るかもしれないくらいには。

もつとも、後述する〈遺跡〉の守護者の中には我ら竜族の模して創られた生命やらそもそも何らかの理由で同族が居たりする事もあるのだが……嘆かわしい事である。

マスターには何故か首を傾げられたが、まあ良い。

この話で重要なのは、そこではないからだ。

そう——当然の様に残された数多の〈遺跡〉には守護者が、防壁が、罠が、数多く種々々な〈遺跡〉の防衛機構が待ち構えていると、そういう話だ。

如何なる技術によつてか、神話級金属を越える硬度を持った防壁や隔壁に、魔法の錠と機械式の錠が付いているだなんて序の口も序の口。

〈遺跡〉の入り口自体が自然的・機械的・魔法的あるいはそれらの複合的に迷彩隠蔽されている事も多く見つける事すら困難で、外部よりの侵入者に対する罠もそれらあらゆる要素を併せ持った物である事が多いのだ。

古典的な落とし穴や致死性の毒ガス等、攻勢の罠であれば致命の罠デストラップである事は数知れず、何らかの異常が察知されれば即座にその〈遺跡〉の守護者を呼ぶアラムトラップ等も代表的な罠であろう。

時にはまるで侵入者で実験でもしているのではないかと思う程の奇想天外なトリックを使つた罠等もあり、場合によつてはその様な罠も識者達に高額で売れるのだから分らない物だ。

〈遺跡〉の守護者——ガーディアンに至つては本当に選り取り見取りと言つた所だ。

機械式のガーディアンに魔法式のゴーレム、罠と連動させた自律式の兵装と言つた物があれば絶望の怨念を漂わせた不死者アンデッドや実験生物の様な歪な相手が出て来る事もある。

そうかと思えば場所によつては我ら竜族を含む普通のモンスターが〈遺跡〉内に巣を作つていて守護者代わりをしている所もあるというのだから驚きだ。

……何故、程度は違えど見つかつている〈遺跡〉という〈遺跡〉の悉くに、その様な防衛機構が備わっているのかは、識者達の間でも意見は分かれてゐるらしい。

しかし、その多くの防衛機構達が、実に、実に多くの強欲なる冒険者達の障害として立ち塞がり、そして屠つてきたと言ふのは厳然たる事実なのだ。

——先程も語つた様に、手付かずの〈遺跡〉を見つけ、その中に眠る多くの宝物を手にし、巨額の富を得る者が居ると言うのは、紛れもない事実だし、その一攫千金の夢が

多くの〈遺跡〉へチャレンジする冒険者達のモチベーションとなっているのもまた事実だろう。

だが、忘れてはならない。

それが可能なのは誰よりも早くその〈遺跡〉を見つけ、未だ誰の手垢のついていないその〈遺跡〉を、あらゆる防衛機構が生きたままであるその〈遺跡〉を探索し、踏破し、攻略しそして生還しなければならぬのだ。

その難易度たるや、想像するだけでも途方もない事が理解できるだろう。

そして、それは何も先駆者だけではないのだ。

先駆者が進めなかった先を、先駆者が見落とした物を見つけ、探り、一攫千金を目指す第二陣以降の冒険者達もまた——未知のお宝を求める限り、〈遺跡〉の洗礼を味わう事になるというのも当然であると言えるだろう。

そう、例えば。

今我らの眼前に対峙している、巨大な寸胴型のゴーレムの守護者の様に——!!





眼前に金属巨人——全長にして4メートルもの体軀を誇る巨大円柱、アロイ・ガーディアン【鍛金之守護者】が迫る。

赤銅色の総身に幾何学模様が刻まれた、古の時代の守護者——とでも呼称すべき存在。

如何にして床面を移動しているのかも判然としないその守護者が——亜音速で以て二体も並べない程に狭い通路を通せんぼしている。

『《ブレイズクロー》ツ!!』

先陣を切るのは、《人化の術》で人型範疇生物の姿を取った我。

赤熱した右腕を勢い良く叩き付ける。

——が、レベルアップしてすら身体系ステータスは亜竜級の平均よりも多少はマシ程度しかない私のSTRでは、スキルや魔力による強化をしても尚、【鍛金之守護者】は傷一つ付かず、小動すらない。

そして、我よりも早い速度で邪魔者を排除せんとその体軀を私の身体に――

「そこっ！ 《斬魔劍》――！」

「シッ――!!」

直前、一瞬で【鍛金之守護者】の懐に潜り込んだマスターとカシミヤが、ほぼ同時に、完璧な動作でその胴体に劍戟を喰らわす。

しかし、渾身の力を込めたその二振りの刃は甲高い金属音を立てるのみに留まり、僅かな、本当に僅かな傷が付く程度のダメージしか与えられなかった。

……亜竜級であれば、相手次第では純竜級のモンスターすらも一撃で首を刎ねる二人の刃の一撃であっても、敵を、【鍛金之守護者】を倒すには至らない――

「ちっ!!」

「く……」

直後にマスターは《縮地（抜刀）》で、カシミヤが足元の魔法陣により瞬時に後退して轢かれぬ様にする時には我も既に後退していた為、事なきを得た。だが……

「ちよつとちよつと、カシミヤ火力が低いんじゃない!? ほら斬鉄くらい出来ないかなっ!!」

「火力を出すのは其方の役割でしょうっ。残念ながらアレは鉄よりも硬いみたいなので

無理でした。……本当に厄介ですね」

二人——いや、我も入れて三人で後方に向かって前進しながら、唸る。

数十秒の戦いを経て尚、こちらも未だに疲労の様子は無いが、ゴーレムの類である相手の方はそれ以上に万全の状態のままだ。

……基本的な事はマスター達に任せていても尚、本当にこれを倒せるのか少し不安になる程に。

『——どうする、マスター。流石に厳しそうだが、そろそろ撤退するのも、我はありだと思いが……』

「……冗談。あれくらい、一瞬で倒して見せるともー」

「ほう。それではお手並み拝見と行きましょうか」

『ま、マスター？ 本当にやれるのかっ!?!』

強敵を前にしてのマスターの威勢の良い発言に流石に驚愕しつつ尋ねる。

……何せ、これまで戦ってきて分かった事だが、眼前の【鍛金之守護者】の力は——特にマスターやカシミヤの様な者では、非常に相性が悪いのだから。

それこそ、もしかするとこの国にはそこそ多いマスター達の様なA G I<sup>速度</sup>型剣士を狙い撃ちにしたかの様に。

それと言うのも、常であれば、あの二人であれば圧倒的なAGIと戦闘技術から繰り出される一閃——つまり、《剣速徹し》を用いた戦法を得手としているのだが、あの敵はそれを完全に無効化しているのだ。

超防御力に、スキルにより何重にもダメージ量を減らしているのか下手な攻撃は全く徹らず、あの幾何学模様の子が何よりも厄介であり、総身を金属で構成されたその形状の

更に、円柱状と言う形状が何よりも厄介であり、総身を金属で構成されたその形状のあの敵には——防御を失敗すると言う概念が基本的に存在しない。

つまり……あの二人の主力である《剣速徹し》による攻撃が全く通用しないのだ。

そんな対処法ってあるのか!?　とも思うのだが実際にあの二人がまともに手出しできなくなってしまうているのだから有効なのだろう。

しかし、一体マスターはそれをどうやって——

「——せえいッ!」

そう思考している間にも、マスターは亜音速機動にて【鍛金之守護者】に接近し、いつの間にか《瞬間装備》によって剣をアイテムボックスに仕舞いながらも——その横腹(?)に渾身の掌底打ちを繰り出した!

……しかし、当然ながら武器の攻撃力を無くし、スキルすら使っていないマスターの

攻撃では全くダメージを与えられない。

斬撃が効かないなら打撃で——という安直な発想、ではない。

同等の速度で前身して来たマスター——の、影分身が轢き潰され光の粒となって霧散する。

それと同時に、影分身よりも数歩後ろから出現したマスターの本体が出現。そして—

「そ——れっ!!」

——再度【鍛金之守護者】の横腹に掌底打ちを、繰り出したツ!!

……………マスター??

……一瞬だけ凄く残念な気持ちになってしまったが、マスターの攻撃はそれだけではなかつた。

《ウインドブロー<sup>吹き飛ばし</sup>》。マスターが使用できる風属性魔法の一つ。

その効果は単純明快。吹き出す暴風によって対象を吹き飛ばす、ただそれだけ。

直接的にダメージを与える魔法ではないが、当然吹き飛んだ結果次第では物理的にダメージを負う事もある。

しかし、基本的にはダメージを目当てに使用する魔法ではなく、本来は仕切り直すの

に使ったり、敵陣の隊列を乱すのに使えるくらいだが――

【リスリルビウム】の力で増幅されたマスターの《ウインドブロー》の威力は他の術者が使うそれとは一味違った。

掌底と共に圧縮して繰り出されたそれは――どれ程の重量かも分からない、4メートルもある金属の塊の【鍛金之守護者】を、一瞬だけ浮かび上がらせ、横倒しに倒した。

ダメージがないのは変わらないし、【鍛金之守護者】も即座に起き上がらんと背部に魔法陣の光が煌めき始めている。

だが――

「――なるほど。これなら流石に行けるようですね」

その一瞬後に、大長刀を《瞬間装備》したカシミヤによって、その総身は底部だった場所から真つ二つに斬り裂かれていた――



「いやー。流石に今のはきつかったね。結構魔力使っちゃったよ」

『全面的に同意だ、マスターよ。あんなのが何体も居たら我も持たない』

「僕も普通に刃が通らない相手は厳しいですね……大ききも、あれ以上となるとともに斬るのも難しいですし」

戦闘が終わり、戦利品と光の塵になつて消えていった【鍛金之守護者】を前に溜息を吐きながら雑談を続ける。

実際に、先程の戦闘は傍目で見ると危ない物であつた。

【鍛金之守護者】の速度、重量や転倒に対する耐性や復帰力が高ければ、或いは一つでも遠距離兵装を積んでいけば、相性の差こそあれ天地でも上位の実力を持つ（マスター）二人を相手にしても尚勝機がある程度には。

ジーニアスの方も二手目、三手目くらいまでは用意していたが、どれも、実際に通じるとかどうかは定かではない物ばかりだつた。

果たして、再度戦つた時はどうなる事か……

……尤も、それらも彼らが無事勝利した今では全く意味のない想定ではあるのだが。

「それにしても、こんなガーディアンが居るのは想定外じゃないですか？ 少なくともギルドの予想ではここには大した物はないだろう、と言われていたと思うのですが」

「実はあのくらい強いガーディアンがデイフォルトでした！ ……つてのは流石にない





「……奥に、行きたいと思うんだけどー」

「ジーニアス。どうやらそれは無理の様では？」

「早く、《刹刃圈》で奥より来たる新たなるガーディアンが存在を把握したカシミヤが、そう眩くのも仕方のない事だったであろう。

不可思議な駆動音を鳴らしながら奥の暗闇から現れ出てきたのは。

——2体ずつに並んだ計4体の【鍛金之守護者】だったのだから。

「……………」

「……………」

「……………」

「撤退いいいい——ツ!!」

たまにはこういう日も……ある。

〔Infinite  
12月24日(木)



Dendrogram〕公式季節イベント開催中！〕

【現在、『クリスマス』イベント開催中！ 冬の祭りに乗じて現れたモンスターを討伐し、君もサンタになろう！】

【クリスマスポイントを集めて景品に交換！ また、ポイントはクエストでも集められるからこの機会にクエストも受けてみよう！】

【国毎でポイントを累積させれば、更に新たなモンスターも……？】

ハッピーメリークリスマス！

そんな訳で、今日はクリスマススイブにして、デンドロ内でもクリスマススイブイベント開催の日だよ！

……いや、昨日までの日記に全く書かれていなかったのは忘れていたという訳じゃないんだよ？

そもそも、僕の主観的に今日、今年のこれが初めてのクリスマスになる訳なんだし、そもそも詳しく知らなかったんだから忘れるも何もないもんね！

だからこれも仕方ない事だよね？

昨日、カシミヤが本当に今日〈遺跡〉に行くのかしつこく聞いてきたのはこういう事だったとは……う、うーん。娯楽書籍とかで知識としては知っていた筈なのに、不覚。

ま、まあこういうミスもたまにはあるよね。

さて、ハロウィンイベント以来の、実に二カ月弱ぶりの公式イベント、一足先に大イ

ベントをやっていた天地のへマスター」としてはあの討伐作戦の後で本当に良かったけど、それでも大多数のへマスターからしたら待ち侘びていた公式イベントだね。

改めて約二カ月弱ぶり、って言うことやっぱり他のオンラインゲームと比較してイベントの機会本当に少ないよね。

その分デンドロの世界でも現地のお祭りとか色々イベントがあるのだけど、それはともかく。

今回のイベントはいつも通りのポイントを集めて景品に交換する物で、期間もいつも通り丸二日なんだけど……その先はちよつといつもより複雑になっているみたい。

まず、いつも通りイベントモンスター……サンタをモチーフにした様なあれを討伐してポイントを稼げるんだけど、今回はそれに加えて様々なクエストを完了する事でも相当量のポイントが手に入る様になっているのだ。

人によっては余裕で討伐よりも稼げるくらいに。非戦闘職の人のイベント参加を狙っている……のかな？

ちなみに、景品や戦利品として手に入るサンタ装備を装備するとこのイベント期間だけ入手ポイントが増加するギミック付き！

……ここだけなんか普通のオンラインゲームっぽいね!?

更に、追加で国毎……? で、累計ポイントに応じてボーナスモンスター的なのが出

る様になる……んじやないかなあ！

少なくともこの日記を書いている時点ではまだどの国でも出現していないから  
ちよつと何とも言えないんだよね。

ちよつと運営ー！ この期間のイベントで後段追加とか本気なのかなー!?

……というちよつとした愚痴は置いておいて。

今の時期は神造ダンジョン籠もりの人がすつごく多い天地では……果たしてどうな  
んだらうね？

神造ダンジョンにもサンタが湧いていると良いんだけど。

それはともかく、当然ながら僕達は積極的にイベントに参加する事にした。

〈遺跡〉？ そんなの何時でも挑戦できるんだから後でいいんだよ後で！

……年末年始にも何かしらイベントはありそうではあるけど、まあもう冬休みに入っ  
て余裕もできるだらうしね。

学校も明日は午前だけ、終業式だけだし、さて今日明日でどれくらい稼げる事かっ。

そんな訳で、早速だけど僕とカシミヤはイグニスに乗って将都に向かう事に！

慶都はへマスターへ人口が過密過ぎて、フィールドのサンタも街中のクエストもへマ  
スターで飽和状態で、冒険者ギルドも各専門ギルドもクエストを求めて来たへマス  
ターへ達でパンクしそうだったからね……

あの調子じゃまともにクエストを受けるだけで時間を喰いそうだったから仕方ないかな。

その慶都から近くて、天地では珍しい術師の都という特徴のある大白宮も多分慶都程じゃなくても似た様な状況になってるんじゃないかと思っただから、結局そうなったんだよね。

流石に良く知らない街で効率的にクエストを達成したり周囲で戦うつてのは難しいからね……

考えてみれば、将都は滞在している「マスター」の数と比べてもやっぱり凄く規模も大きいし、人も多いからクエストも多いだろうし。

まあ、その滞在している「マスター」達の大半は「修羅の奈落」目当てだし……とは言っても、流石にこんなイベントならその「マスター」達も結構な数がイベントの為にクエスト目当てに外に出て来ると思うけど。

………と、そう思ってたんだけど、実際に将都に言ったら予想以上の数の「マスター」が「修羅の奈落」に籠もったままなんだとか。なんでさ！

どうやら、神造ダンジョン内にも数は少なくともイベントモンスターが湧くのと、戦利品の納品関連のクエストでこのイベントを乗り切る心算らしい。

マジで……？ 割とクエストで手に入るポイントの方が効率良さそうなのに。

と、そんな驚きもあったけどさておき、本番は明日学校から帰って来てから、という事で今日は将都でのクエストもそこそこにログアウトするのだった。

——あ、もう一つ重要な事があったんだ。

なんと、将都の冒険者ギルドに新たなガチャの筐体が置かれる様になってたんだよね、やったあ！

どうも、〈修羅の奈落〉籠もりの〈マスター〉達によって産出されて冒険者ギルドにいつもお世話になってるから、と安価で売られた結果なんだとか。

これで冒険者ギルドに更に人を呼ぶとか、自殺行為では？ と思わないでもないけど僕は普通に嬉しいので気にしな—い！

これは良い物、きつと良い物が出るよね！

クリスマスガチャ！：

D 【魔晶石（小）】

D 【防護マスク】

F 【レシピ：おにぎり】

F 【HP回復ポーションLv2】

F 【調味料セット】

F 【ダーツセット】

E 【シヨートソード】

D 【掃除セット丁】

F 【果物ナイフ】

D 【シニヨンキャップ】

なんでさー!?! クリスマスプレゼントになっけてくれても良いのに……!!



12月25日(金)

終業式、完了!

うん、学校では特に大きなイベントもなく、ちよつとクリスマスっぽい雰囲気になっただけで終わったね。……これが普通だよねリアルなら。

結局そんないつもとは少し違った筈の雰囲気なのに学校で絡んで話せたのはデンド



口関連の友人ばかりというのが何とも悲し——くもないのが困りものだよね？

それでも桑木さん繋がりです少しずつ話す様になっていくのだから、進歩してはいるんだけどねえ……

まあ、そんなちよつと悲しいリアル事情はともかく！ これから冬休み、また長期休暇が始まるのだ！

多分この冬休みもデンドロ漬けになるけどね……僕はもうその覚悟は済んでいるっ！

……すつごくだめ人間っぽい！

桑木さん達のグループもこの冬休みで結構力を入れて活動するんだとか。

国が違うから分からない話も多いけど、楽しそうで何より。

……グランバロア、早く行ってみたいなあ。

で、学校から帰ってきて、明日香が買ってきてくれたクリスマスケーキ（流石に手作りはしないらしい）に舌鼓を打って、少し内輪で盛り上がりつつ……諸々を終えた辺りで今日も早速だけデンドロにログイン。

今日はクリスマススイベント後半……にして、クリスマススイベント本番！

クリスマスにゲームのイベントに注力するとか間違ってるだろとかネット上では良く言われるけど、うん。気にしない気にしない。

……こんな僕でも明日香と勝にクリスマスプレゼントを贈ったりはしたんだけどね。喜んでくれるといいんだけどな。

さて、それでデンドロでは……昨日からに引き続いてカシミヤと一緒に将都を中心にクエストを高速でこなしていく日々になった。

僕らは学校に行っていた分の遅れがあるからそこまで稼げないかもしれない、と思っ  
てはいたんだけども。

まあ街中で受けられるクエストなら僕らの探査能力や機動力を越えられるへマス  
ターは早々存在しなかったという事もあって、結構クエストは達成する事が出来たの  
だ！

やったね！

……狩りの時もそうだけど、探査系って本当重要だよねえ。

あ、いや。やっぱりそれ以上に他の天地のへマスターに脳筋が多かったのも理由の  
一つかもしれない……

僕達がログインした前後から、天地でも昨日アウンスされていた新しいイベントモ  
ンスターが始めていたと言うのもあるけど、街の外での熱狂っぷりも凄かったから  
なあ。

クリスマスらしさとは一体……

ちなみに、追加されていたモンスターはミミックみたいなプレゼント袋系のモンスター、まあ今までのサンタよりもポイントが高いモンスターが追加されていたのと——噂ではイベント限定っぽい（UBM）も出現していたとか居なかったとか。

基本的に街中でクエストを中心に、依頼で外に出た時だけ索敵でイベントモンスターを倒す、ってサイクルでやってた僕達には全く関係なかったね……！

そんな感じで盛況？ だったクリスマスイベントも終了！

ポイント交換の猶予は今回も一週間くらいあるから、また掲示板とかインターネットである程度詳細掴んでから悩むとしよう。

普通にカジリアル勢もガチ勢も交換してそうな「サンタ帽子」とか、大丈夫なの？ と聞きたくなる氷でできた小舟の「聖夜の雪舟」とか面白そうなのは色々あるし、他にもいつも通りの金属のインゴットとか消耗品類もずらりと並んでいるし、こういう時間も楽しみだよな。

それにしても……：…なんか、凄く、凄くまともなイベントだった！

イベントらしいイベント！

いやまあ、前回のハロウィンイベントだって多分まともと言えばまともではあったんだけどもっ。

運営に毒されている、のかな……！？

あ、ちなみに余談だけど僕らのポイントは全体で見てもそこそこ高い方だったらしい。いえーい！

何を交換しようかなー。

……まあ、極一部の、多分デンドロ内ですーつとイベント繰り返し続けていたような人達には遠く及ばない様なポイントなのは、言わずもがななんだけどね。

メモ：明日香、勝。プレゼントありがとうー！

本番の、クリスマスガチャ!!

E 【匂い袋】

E 【鉄の鶴橋】

D 【ジエムー《チェインバインド》】

C 【ミスリルバレット・セット】

E 【山の幸セット】

F 【屑鉄のインゴット】

F 【松明】

C 【食器セット甲】

B 【上級契約書】

F 【砂鉄】

当たり……これは当たり……？

◇

12月26日（土）

今日からっ、冬休み本番っ!!

……まず今日は、昨日までは学校とか、クリスマスイベントとかがあつたりしたから、午前中一杯使つて三人で年末に向けて全力で大掃除をする事に！

明日香も勝も明日は「組織」に出向く用事があるから、落ち着いてやれそうなのが今日くらいしかなかったんだよね。

だから慌ただしくも今日やる事になった、んだけど……

大掃除、つて言っても大体明日香がいつもちゃんと掃除してくれているから、本当に

午前の朝ご飯食べてからお昼までの時間で全て余裕を持って終わっちゃったんだけどね。

苦勞したのは検校審みくらい……かな？

お昼ご飯を食終えてからは今日もデンドロにログイン！

クリスマスイベントに参加して予定が大分ズレちゃったけど、今日こそは予定していた〈遺跡〉へ、準備万端整えて出立！

……ところで、ただ〈遺跡〉って言ううちよつと格好良くないんだけどどうにかならぬいかなあ。

同じ先々期文明時代の〈遺跡〉でも、ちゃんと名前が付いているのと付いていないのがあったりするけど、やっぱりただ〈遺跡〉ってだけだと他の〈遺跡〉と混同するんだよね。

カルディナとかドライブとか、グランバロアとか、天地にもだけど、一国で複数の〈遺跡〉が見つかったりする事もあるんだし。

やっぱり、最寄の街の名前を付けて慶都の〈遺跡〉、みたいに言うのが一番なのかな——と、日記を書いている時にふと思った事はともかくっ！

さて、その予定していた慶都の〈遺跡〉だけど、冒険者ギルドで聞いた情報では先々期文明時代の居住区として扱われていた〈遺跡〉だ。

山野の地下に埋まる様に敷設されていたその〈遺跡〉は居住区だという事もあり、非常に広々とした空間に、非常に数多くの部屋に区分けされており、更にもその上で何故か罨やガーディアンも結構居るといふ話だ。

……なんで居住区に罨やガーディアンが配置されているのさっ!?

どう考えてもそこに住む人達が不便でしょ!?! 此処フラグマを創グマンった人は何を考えていたのやらだよ!

居住区であるから、先々期文明時代特有の超技術により造られた兵器や武装などの期待もできず、探索の手間は極大。

それでありながら煩わしいガーディアンや罨、隔壁等が先行く道を塞ぎ、地下であるから、何らかの成果が残されていても困るからと広域殲滅もできない。

……総じて、まだ中層程度までしか探索されていないものにも関わらず攻略する苦勞に對して実入りが少なすぎるだろう、と断じられて殆どの冒険者から攻略を諦められている難関なのだ。

それでも、国やギルドはそこで暮らしていた人達が残した書物や、あの〈遺跡〉内で自給自足する為のプラント等が残っていないか期待して探索依頼を残しておいたんだけど——そこに僕らが颯爽と〈遺跡〉攻略を完了する手筈だったんだよね!

……〈遺跡〉攻略を完了する、手筈だったんだよね……

雲行きが怪しくなってきたのは、多分情報があった中層を抜けて深層に入り少ししてから。

慶都の〈遺跡〉は、中層までは情報通り、中々の数のガードロボットやゴーレムが徘徊していたけど、それらは僕やカシミヤ、リンやイグニスの敵ではなかつたのでこれは楽勝かな？ と思っていたんだよね。

そして、順調に広い広い〈遺跡〉を進んでいた僕達だったけど、幾つかの隔壁をクリアーして中層を抜けた後の事。

蛇行する長い通路を進んでいった先で——いきなり一体のガーディアン、【鍛金之守護者】が僕らを熱烈に出迎えた時が決定的だったと思う。

多分、道中の何処かで、何らかの認証に引っかけかかっていたんだらうね。

相対した時点で、即座に独特な駆動音を響かせながら——僕らに即座に襲い掛かってきたのだから——！

そのガーディアン、【鍛金之守護者】の何が厄介だったかって、系統としては典型的な耐久型タンクだったのは別に良いんだけど、多分【ヒヒイロカネ】まで使って実現されているあの炎熱耐性に硬度、刻まれている魔法陣による魔法防御力と——そして形状。

狙った物ではないとは分かっているんだけどあの《剣速徹し》封じの形状はほんとー



に面倒だった！

割と力業で突破したけど、あれで球状だったら多分一体でもちよつとどうしようもなかったかもしれないね……

本当に、あんなに厄介なガーディアンが居ると思っていなかったんだけど——

——それをトリガーにしてか、更に先から複数体の【鍛金之守護者】がやってくるってのは反則にも程があるよね!?

ぐぬぬ、結局それで慶都の〈遺跡〉の攻略は断念して逃げ帰る事になったよ。とほほー。

先々期文明時代のガードロボットは化け物かー！

いつかりベンジ、したいなあ！

ガチャ：

B 【マナチャージクリスタル（小）】

D 【ステイルソード】

F 【レシピ：茶碗】

久しぶりに普通に当たりだつ。



## 第五十五話 狩りの続き・ダンジョン巡り

□■とある掲示板にて

・ ・ ・

【もうすぐ元旦】Infinite Dendrogram総合スレ1016【正月イベ  
は?】

1 : 名無しの高位付与術師「sage」:2043/12/29 (火)  
このスレは2043年7月15日に発売されたダイブ型VRMMOへInfinite  
Dendrogramについて語る総合スレです。

へInfinite Dendrogramへ関するあれやこれやを各々好き勝手に  
語らっていきましよう。

専用スレへ誘導されたら素直に移動して下さいと幸いです。

〈Infinite Dendrogram〉公式サイト

http://○○○○

〈Infinite Dendrogram〉Wiki (非公式)

http://○○○○

エンブリオ総合スレ〔下級?〕Infinite Dendrogramエンブリオ  
総合スレ852〔上級?〕

http://○○○○

世界観総合スレ〔波乱呼ぶ〕Infinite Dendrogram世界観総合ス  
レ510〔天地の怪〕

http://○○○○

戦闘総合スレ〔奇跡の〕Infinite Dendrogram戦闘総合スレ69

4〔シナジー〕

http://○○○○

クエスト総合スレ〔生産〕Infinite Dendrogramクエスト総合ス

レ566【地獄】

http://○○○○

前スレ:【荒ぶる】 Infinite Dendrogram総合スレ1015【管理

AI】

http://○○○○

・ ・ ・

320:名無しの高位騎士「sage」:2043/12/29(火)

で、結論は?

321:名無しの賢人「sage」:2043/12/29(火)

・ 管理AIの遊び場説

・ 行き過ぎた最新鋭ゲーム

・ 世界五分前仮説

- ・異世界説
  - ・現実世界説
  - ・精神世界説
  - ・仮想世界シミュレーション説
  - ・陰謀論説
  - ・UMA説
  - ・夢オチ説
  - ・催眠説
  - ・宇宙人説
  - ・暇を持て余した神々の遊び説
  - ・超天才の発明説
- 好きなものを選んでいいぞ

322：名無しの蛮戦鬼「sage」：2043／12／29（火）  
普通にゲームだと思いたいんだが  
だって怖いし……

3 2 3 : 名無しの木工職人「s a g e」: 2 0 4 3 / 1 2 / 2 9 (火)

へタレえ!

男なら異世界説一択だるお!?

3 2 4 : 名無しの蛮戦鬼「s a g e」: 2 0 4 3 / 1 2 / 2 9 (火)

女ですけどお!?

3 2 5 : 名無しの大狩人「s a g e」: 2 0 4 3 / 1 2 / 2 9 (火)

すまん、ちよつと良いですか?

3 2 6 : 名無しの木工職人「s a g e」: 2 0 4 3 / 1 2 / 2 9 (火)

>>>3 2 4

なん、だと……!?

よし、新しい話題の時間だあ!

3 2 7 : 名無しの賢人「s a g e」: 2 0 4 3 / 1 2 / 2 9 (火)

へタレえ!!

>>325

で、どうした？

328：名無しの大狩人「sage」：2043／12／29（火）

あ、はい

初めて二カ月くらいの、上級エンブリオに進化して合計レベルも300を越えたくらいの中級者なんですけど

まあ仲間も出来て初心者も脱してかなり総合的に強くなったと思っていたんですが、自分含め12人の「マスター」がたった1人の「マスター」に全滅させられました……  
 廃人ってあんなに強かったなんて知らなかったんですが、どうやったらあそこまで強くなれるんですかね!?

ちよつと次元が違う強さでしたよあれ

329：名無しの大武士「sage」：2043／12／29（火）

天地かな？

良くある事だよネ！

ティアン相手でも



330：名無しの大狩人「sage」：2043／12／29（火）  
カルディナです……

331：名無しの賢人「sage」：2043／12／29（火）  
いやまあカルディナでも良くある事だけどな。国に関わらず  
上は桁違いに強くなってる

332：名無しの魔道騎士「sage」：2043／12／29（火）  
それ自体はMMOあるあるだと思うんだが  
でもデンドロだとちよつと違うんだよなあ

強くするための手段が多過ぎて、自分でもどこを目指せばいいのかわからんw  
333：名無しの学生「sage」：2043／12／29（火）  
超級職・特典武器・シナジー・リアルスキルとかー。いっぱいあるからねー  
ちよー強い人達はマジで比べ物にならないくらいちよー強いよ！

334：名無しの賢人「sage」：2043/12/29（火）

他にも、シナジーでもなくエンブリオにデメリットや制限が付く事で出力が大幅に増加したり、逆に他の要素はそこまででもないけど普通のMMOみたいに理詰めを突き詰めて強者の側に居るのも見る

エンブリオが汎用性の塊で出力が微妙な子でも他の要素でヤバイ域に行ったりもね

335：名無しの盾巨人「sage」：2043/12/29（火）

正に一騎当千の働き、ができる奴が実際に居るつてのは堪えるんだよなあ……

特にグランバロアは環境依存エンブリオ多いから本当に洒落にならん奴が多過ぎる

336：名無しの影「sage」：2043/12/29（火）

お？天地の民とヤバイ奴の多さ比べすつか？お？

まあ俺は十把一絡げにやられるモブなんですけどね！

337：名無しの賢人「sage」：2043/12/29（火）

実際にはそんな強者は全体の1万人に1人も居ないだろうと言うのは分かっているけど

まあそういうのは大体目立つから有名マスターズレとか見てるとかなり多い印象だな（苦笑）

338：名無しの大狩人「sage」：2043／12／29（火）

はえー、そうなんですな

自分もいつかその仲間入りしたい……一番早いのはエンブリオのデメリットですかね？

どうすればデメリット付きのエンブリオに進化するんだろう？

339：名無しの魔戦鬼「sage」：2043／12／29（火）

そんな便利な方法はないし、あったとしてもそれは絶対やめた方が良く俺みたいになりたくなければな……

340：名無しの高位錬金術師「sage」：2043／12／29（火）

どうやら随分自分のエンブリオに自信のある方が来たみたいですねえ！  
で、どんなデメリットになったのかk w s k

3 4 1 : 名無しの白氷術師「s a g e」: 2 0 4 3 / 1 2 / 2 9 (火)  
k w s k

場合によってはスカウトに行くぞ！

3 4 2 : 名無しの魔戦鬼「s a g e」: 2 0 4 3 / 1 2 / 2 9 (火)

残念だがスカウトは無理だろうなあ……

そもそも一緒に遊ぶのも困難だろうからな！

3 4 3 : 名無しの賢人「s a g e」: 2 0 4 3 / 1 2 / 2 9 (火)

無差別・無制御系統かな？

あれも出力かなり凄い事になるからな

で、仲間には耐性を整えさせるのまでデフォ

3 4 4 : 名無しの仙人「s a g e」: 2 0 4 3 / 1 2 / 2 9 (火)

ネタ潰しはやめよう！な！

俺はコストが激ヤバだと予想するぜ！

一発撃つたらもう丸一日は何もできないくらいにHPもSPもMPも使い切る感じ

な！

345：名無しの学生「sage」：2043/12/29（火）

おつ、今日の大喜利かな？

それじゃ僕は行動活動制限系だと思うなー！

一定時間以内に〇〇しなきゃいけない、できなかったら多大なペナルティとかそんな感じ！

346：名無しの大狩人「sage」：2043/12/29（火）

皆さん色々思い付きますね!?

スキルを使うのに難しい条件があるとか、特定の相手にしか使えない……というのは流石に違いますよねえ

347：名無しの魔戦鬼「sage」：2043/12/29（火）

>>345が一番近いかもしれないな

ちなみにそんな俺のエンブリオの基本スペック

第四形態！ステータス補正は平均でB！

固有スキルは発揮強化——と言っても多分分からんから全攻撃力、魔法の威力、防御力、発揮速度が3倍くらいになるって思ってくれて良い

更に病毒・精神・呪怨系統の状態異常に対する完全耐性も付くぞ！  
勿論全部パッシブで

348：名無しの賢人「sage」：2043/12/29（火）

あつ（察し）

349：名無しの大死霊「sage」：2043/12/29（火）

チートやんけえ!?

ワイのエンブリオとかステ補正も低いのにどんな死体でもアンデッドにするしかできんぞ

ちよつとステ補正寄越せください、LUCだけでいいから！

350：名無しの冒険家「sage」：2043/12/29（火）

つっよ

これは騙りかな

351 : 名無しの紅蓮術師「sage」 : 2043 / 12 / 29 (火)

悲しいなあ……何だかんだ自分のエンブリオも好きだけど、こう差を突き付けられるとね

でも、(デメリットが) お高いんでしょう？

352 : 名無しの大狩人「sage」 : 2043 / 12 / 29 (火)

何それ最強じゃないです!?

353 : 名無しの魔戦鬼「sage」 : 2043 / 12 / 29 (火)

そう思うだろ？ 凄く強そうだろ？

でもそんな俺がデンドロ口できるのは1日10分だけなんだ……

354 : 名無しの大狩人「sage」 : 2043 / 12 / 29 (火)

？

355 : 名無しの魔道騎士「sage」 : 2043 / 12 / 29 (火)

?

356 : 名無しの大狩人「sage」: 2043 / 12 / 29 (火)

俺がデンドロをできるのは、1日10分だけなんだ……!

エンブリオのデメリットで、1日の間に10分以上ログインしてたら身体が爆発四散して死ぬんだよ……!

デンドロ内の時間でも30分だ!

パーティなんか組めないしクエストも無理だし、何なら国から出るのだって簡単じゃないぜひゃつはー!

357 : 名無しの「sage」: 2043 / 12 / 29 (火)

なんだそれwwwwww

レベルいくつだよww

358 : 名無しの賢人「sage」: 2043 / 12 / 29 (火)

やはり、デメリットが本気で洒落にならないタイプだったか……

厳しそうかもだけど、それでも尚検証の為に当クランに来てほしいタイプだ



359 : 名無しの狼藉者「sage」: 2043 / 12 / 29 (火)  
やべ

360 : 名無しの白氷術師「sage」: 2043 / 12 / 29 (火)  
30分

……普段デンドロでは何をされているの？  
予想以上のデメリットが来て動揺してしまった

361 : 名無しの影「sage」: 2043 / 12 / 29 (火)

うわあ……

け、健康的ですね？

ちよつと真似したくはないけどw

362 : 名無しの魔戦鬼「sage」: 2043 / 12 / 29 (火)

いつもはフィールドで25分くらい適当に狩りして落ちるだけです……たまに人に  
出会ってもどう足掻いても一期一会です……

これで良いのか俺のデンドロ人生！

363：名無しの大死霊「sage」：2043／12／29（火）  
 なんとか

めっちゃ頑張れ

>>358が特定したらきつとWisを飛ばすからよ！

364：名無しの豪商「sage」：2043／12／29（火）

30分とか

装備とかアイテムを街で買うのすら一苦労だろ……

どんなパーソナリティの結果そうだったのか気になり過ぎるんだが

365：名無しの学生「sage」：2043／12／29（火）

クリアパスされてーら

……：そういえば、ちよつと思つたんだけど、そういうめっちゃ強い人に対する呼称って何かないのかなー？

366 : 名無しの練体師「sage」 : 2043 / 12 / 29 (火)

ほう？

……ほう？

これはまた大喜利の予感がするな？

367 : 名無しの賢人「sage」 : 2043 / 12 / 29 (火)

中々面白そうな趣向だが、必要か？と言うとどうだろうな

今は大体廃人呼ばわりされていると思うが

368 : 名無しの学生「sage」 : 2043 / 12 / 29 (火)

ちよつと違——わないか

いや、結構強い人居ると思うんだけど、さつきも書かれてたけど本当色々バラバラじゃない？

それらを一律に廃人呼ばわりするのもどうなのかなーって

リアルスキルとか偶然のシナジーとかリアル知力とかで全く廃人っぽくない人だつて結構居たりするしね

369：名無しの盾巨人「sage」：2043/12/29（火）  
 一理ある……か？

確かにずつと接続している正に廃人っぽいのも居るけど

プレイ時間短めでもめっちゃ強い人の割合もかなり多いしな

リアルも捨てずにネトゲとな???

370：名無しの悪逆王「sage」：2043/12/29（火）

一理ある

俺とかめっちゃ普通だし

371：名無しの大狩人「sage」：2043/12/29（火）

廃人っぽい雰囲気というものが分からないですが

確かに簡単に分類分けしただけでも凄く色々ありそうだと言う事は分かります

372：名無しの重装騎士「sage」：2043/12/29（火）

分からん殺しはやめろオ!!

お前の何処が普通だ何処が

だが、<sup>パラミシア</sup>適切な呼び名って何かあるか？難しくない？  
超人とか……駄目だセンスがない！

373：名無しの潜水名士「sage」：2043/12/29（火）

廃人のままでいいんじゃないのと思わないでもないがw

変えるならあれだ、<sup>スベリオル</sup>超級とかどうよ？ゲーム内用語使った方が良さそう  
最上位は大体超級だ

374：名無しの飼育士「sage」：2043/12/29（火）

上位層、上位陣……

ビーターや！ビーター！

375：名無しの賢人「sage」：2043/12/29（火）

懐い呼称だw

だが、超級はどうだろうな

今はエンブリオが下級、上級と言う括りだが、思うにエンブリオもジョブと同様に超級になるのではないかととも言われているし

〈マスター〉に特有のエンブリオならかなり大きな意味を持ちそうだ

376：名無しの死騎「sage」：2043/12/29（火）  
初耳なんだが?!

え、もうリアルで半年近く経ってるのにまだ誰も行った事がない更に上があるとか……在り得るか？在り得るのか？

無さそうな気がするんだが……

377：名無しの高位錬金術師「sage」：2043/12/29（火）

せやかて、VRとは言えこれもMMOなんだし

MMOなんて昔から完全に育成終えるのに2年3年なんてザラだっただろ

おっと年がバレちまうなw

378：名無しの学生「sage」：2043/12/29（火）

加齢臭がすごーい！

でも、エンブリオの進化にまだ先、つまり第七形態があるのは確定してるんだよね

エンブリオ自身がそう言っているし

379：名無しの巨剣士「sage」：2043/12/29（火）

第六すら多分その廃人連中並みに希少なんですすがそれは……

もつと進化緩和してくれー！上級に上がってからの次の進化への道のりヤバすぎるだろ！

380：名無しの博士「sage」：2043/12/29（火）

エンドコンテンツと言つてだな……

それはともかく、ならば準超級、ならどうだろう？

先々期文明時代の資料を探るとそこそこの頻度で準  
スペリオルクラスだとか言う単語出てきたりするし

これも公式ネームという奴じゃない？

381：名無しの悪逆王「sage」：2043/12/29（火）

公式の範囲やべーな。まあ公式と言つちや公式だが

あ、世界派遊戯派云々かんぬんは置いておいてな

382：名無しの高位騎士「sage」：2043/12/29（火）  
 いつも思うんだけど

考察・Wiki編集班のその知識はどうやって手に入れてんの？

ちよつと興味あつて調べてみた事あるけど、3倍時間あるとはいえこんな広い世界で資料探すとか時間がいくらあつても足りないだらつて

天才様は頭の作りが違うのでは疑惑

383：名無しの白氷術師「sage」：2043/12/29（火）

何処からどう見ても普通の人間なのだが……

それはともかく、廃人しかり超級や準超級しかり、その内どれかは定着するだろうさ  
 もしかしたらもつとしつくり来るネーミングがあるかもしれないし

384：名無しの学生「sage」：2043/12/29（火）

それもそう、かなー？

何かはぐらかされた気がするw

385：名無しの高位記者「sage」：2043/12/29（火）



掲示板ってそんな物ですよ

嘘を嘘と……と言うのは何十年前だった事か

386：名無しの大狩人「sage」：2043/12/29（火）

準超級、いつかなれと良いなあ

……まあまずは、パーティで強くなるのが先決なんですけどね？

◇

◇  
◇  
◇

12月27日（日）

今日も呑気に冬休み！

……まあ、午前中は一人で宿題を片付けてただけなんだけどね。

昨日の日記にも書いた通り、今日は明日香と勝が「組織」の本社だか本部だかつぱい所に暫く出向いているから一人でお留守番だからね。

……向こうは忘年会みたいな奴なのかな？ 何やってるんだらうね。

カシミヤと狩りに出掛けるのも午後からの予定だから、この一人の時間は凄くなんか新鮮な感じ！

留守番で、家の中で僕一人だけ……何かとてもワクワクしてくる感じがあるよね！

戸締りもしっかりしているし、インターホンとか電話が来てもデンドロ内からでもアウンズがあるから対応確認できるし、万全の態勢と言っても過言ではない！

……尤も、こうして日記を書いている時点で今日は特に何かトラブルもなかったのは分かってるんだけども。

そんな話はさておき！ 用意してあった昼食を食べて、午後からはカシミヤと一緒にまた「遺跡」や自然ダンジョンの攻略を目指すよ！

とは言っても流石に一度失敗した場所に何の策も無くリトライする訳はなく。

今日の、そして明日からの目標は天地の北部を占める大名家——北玄院家の所領の付近に多数ある自然ダンジョンだ。

天地の北部には何故か自然ダンジョンが複数形成されていて、狩り場に困らない……  
というのにはビッグマンさん談だったかな。

神造ダンジョンと違って高頻度でモンスターを間引いていかないと外にモンスター  
達が溢れ出て来るのが厄介な所だけ……それはへマスターが増加する前までの話。

今はへマスター達の良い稼ぎ場の一つになっているんだとか。勿論効率はへ修羅の  
奈落には劣るけども。

先々期文明時代のへ遺跡まで含めたら、北部にある自然ダンジョンだけで片手で数  
えられない程にあるんだとか！

しかも内半数は溢れるモンスターの量も半端ないとか……今までの天地の人達も凄  
いよねー。

……本当はその自然ダンジョンも全部見て回ってみたいとは思っているんだけど。

流石に時間の問題とか予想されている正月イベの参加とか、近い内にあると思われて  
いる討伐作戦の事とか、その他諸々の都合もあるから全部は回れないだろうなあって。

それでもやっぱり可能な限り挑戦してみたいよね、いちへマスターとして！

ところで、ついでに天地だけじゃなくて他の国の発見されている自然ダンジョンとか  
へ遺跡とかも調べてみると、基本的にこの世界で残っている先々期文明時代の施設と言  
うかへ遺跡とか兵器ってほぼほぼフラグマン製という恐怖！



まあ、拮抗しているからこそできる事もあるからこれは良し悪し……なのかな？

午後からは予定通りカシミヤと合流して、ちよつと——ちよつと闘技場で汗を流した後にイグニスに乗って北玄院家まで移動する事に。

イグニスにはいつも頼りっぱなしだなあ……

さておき、今日は準備と、試しにと——〈妖の黒穴〉の様子見を少しした程度。  
本番は多分明日から、頑張るぞー！

ガチャ：

D 【聖晶石】

F 【HPポーションLv2】

E 【草原の幸セット】

メモ：

【グラッド・ビー紅蜂】

下級モンスター。どんな生態をしているのか瘴気を蓄積した針を持っている魔蟲。

雑魚だけど1でもダメメージが通れば何らかの状態異常になるし小さいし群れるし飛ばし五月蠅いしで面制圧の範囲攻撃がないとかなり面倒じゃないかな。

戦利品は悪くないと思う。

【火鼠】

下級モンスター。毒と瘴気を蓄積させた魔獣。火属性じゃないんだ……？

飛ばないしそこまで数も居ないから結構気が楽。でも【紅蜂】よりは普通にステータスが高い。

【鎌鼬】

亜竜級。結構高位な風属性魔法を使う魔獣——に見せかけた妖怪。

逃げ撃ちが面倒なので防御力は無いからさっくり始末しよう。

【天狗】

亜竜級上位。普通に【翠風術師】レベルの風属性魔法を連発してくる妖怪。

一時期お仲間種族：天使かもしれないって思ってたけどそうでもなかった！

やっぱり空中戦は慣れないと難しいね。

統一感がない、くない!?



12月28日(月)

今日も午後からカシミヤと一緒に狩りに行く予定！

カシミヤの方は午前中は流石に稽古漬けみたいだね。まあカシミヤならそうだよな。

今度僕も竹刀とか買って貰おうかなー、なんて。

……ちゃんと振り回せる場所がないと危険なだけだからいいか。

さて、それはともかく今日から本格的に〈妖の黒穴〉の攻略に取り掛かる事になるね。

そういえば昨日は詳しく書いていなかったけど、〈妖の黒穴〉は天地北部、その更に最北端にある自然ダンジョンの一つ。

まだ完全には未攻略（というか最奥がどれだけ深くなのかも分かっていない）の巨大な洞窟で、主に妖怪のモンスターが出現するんだとか。

中にマザー系統の〈UBM〉でもいるのか、神造ダンジョンと同じ様な仕組みがあるのではとか、いやいや異世界と通じているのだと、或いは妖怪達が繁殖し生息する拠点の様な場所があるのかと諸説あるらしいけど、どれにしてもまず大事なものは——そのモンスターの湧きそのもの。

ここで生まれた妖怪は成体になるや否や、何を求めてか〈妖の黒穴〉の外——つまり、

天地の地へと出て来る事になるから、まあ当然天地の人はそれを看過できない訳なのだ  
けど。

妖怪は何かしら厄介なスキルを持っている事も多いから、ティアンの人だと手練れで  
もないと苦戦する物も少なくない、なかつたのだけど——

だからこそ、〈マスター〉の力は、戦闘力、不死性は非常に役に立つんだよね！

当然の様に冒険者ギルドの依頼掲示板にはほぼ常にこの自然ダンジョンの間引き依  
頼が貼り付けられていて、〈マスター〉が増加してある程度経つてからはモンスターが外  
に出て来る事はほぼゼロになったのだ！

……まあ、超級職のティアンの人の尽力や、数を爆発的に増やし、実力も付けて来た  
〈マスター〉達の力の前でもまだ完全に攻略できていないっていう時点でかなりヤバイ  
自然ダンジョンの一つではあるんだけども。

本当、どれだけ奥があるのやら、だよ！

……最奥には、三大妖怪的な神話級〈UBM〉でも居るのかなー？

……ちなみに、僕らは妖怪のモンスターと出くわす頻度がかなり増えて来て、純竜級  
の妖怪が群れ成して出始めた時点でギブアップだったよ。

無念！



北玄院の冒険者ギルドの人曰く、推定で深部の最初の方辺りだったみたい。

つまりもつと先へ行った人も居るんだね……

イグニス（人間形態）やリン、カシミヤの騎馬等も総動員した全力の狩りだったけど、純竜級が混じり始めて来ると僕かカシミヤが相對しなないとかなり危険だったからね。

難関ダンジョンの壁は分厚い！

しかも、〈妖の黒穴〉の特性なのか、出て来る妖怪の種類は天地の神造ダンジョン、〈修羅の奈落〉を遥かに超えて豊富だったのもきつかった。

魔法や魔眼、接触や噴霧、場合によつては殺された時に発動するスキルとか持つているのまでいて本当多様に過ぎて、対処手段もかーなり困った事になったからねー。

特に、最後に出てきた配下を従えた、あの超巨大洞穴の天井に頭が着くかという程にでつかい獣とかヤバかった。

僕もカシミヤもデカイ相手は苦手だし……残念。

まあ、それでもあの種類の豊富なモンスター達と絶えず戦うつてのはそれはそれである意味修行にはもつてこいな気もするけどね。

多分、種類だけで言えば昨日と今日、デンドロ内で三日四日くらいしか探索してないのに100種類は見たから……

大抵は「退魔師」の特攻スキルが効く相手だから良かったんだけど。僕、大活躍だつ

た！

……カシミヤも負けず劣らず大体瞬殺してたけどね！

あのスキル、良いなあ……

メモ：

【コロポックル】

亜竜級。小柄な二足歩行の妖怪。大体他のモンスター影に隠れている。

防御魔法のスペシャリスト、すつごい厄介だった！ 理想的な後衛つぽい動きをしてー！

【ずんべら】

亜竜級上位。顔の無い色白な巨人の妖怪。動きが遅いかと思っただらそんな事なかった。

顔もないのに顔を見たら【恐怖】の状態異常にしてくる。普通にステータスも高めなものも合わさって少しやり辛かったね。

【土蜘蛛】

純竜級。巨大蜘蛛の妖怪？ 人型を生やしている亜種つぽいのも居た気がする。

蜘蛛、って言うてるけど糸とか毒とかそういう搦め手は使わないのに魔法は使うって

変じゃない!?

純粹に強いよ! 複数で出くわす時もあるし……

【モケケピロピロ】

純竜級。暗黒色の鱗と皮質を持った四足の妖怪。SAN値が削れそうな姿と鳴き声だった……

後で冒険者ギルドの人に聞いた所、不治の奇病を振りまく呪いを扱えるんだとか。あぶなかった。



12月29日(火)

今日も今日とてカシミヤと一緒にモンスター狩り! ——なのだけど。

今日の午前というか、朝方に明日香と勝が帰って来ていたから今日は午前は僕もデンドロは出来ていなかったね!

勝達曰く、やっぱり忘年会的な用事だったんだとか。だと思ったよ!

他にも色々あつたらしいんだけど、まあ僕にはあまり関係ない事だつたみたいだから大体割愛されちゃつた。

——そして、一番大きい情報は明日香用のデンドロのハードがやつと手に入った所だね。おつそーい！

これで明日香も思う存分デンドロが出来るよ！

……それでも家事の方を優先するみたいだけどねー。あ、ありがたすぎて後光が見えそうだよ！

ドライブで気が合う仲間も出来ているみたいだし、これを機に明日香もつとデンドロを好きになつてくれると僕も嬉しいんだけどなー。

さて、暫し団欒して、午後少ししてからデンドロにログインする事に。

今日挑戦するのは北玄院家から西に結構行つた所にある自然ダンジョン、へ不浄の虚。

且つては普通の平原だつた筈だけど、何度も何度も何度もその場所で戦争が行われた結果、土地に怨念がこびり付いて草木は枯れ、瘴気漂う沼地となつてアンデッドが湧き出る自然ダンジョンになつちやつたんだとか。

……そんな惨状になる程の怨念つて。

一体どれだけ戦争してたのやらだよ……

彷徨える不死者、「死霊術師」系統でなくとも、「魔術師」系統ですらなくとも目視できる程に色濃い怨念に土地を侵す瘴気。

さぞ危険だ——という印象ではあるんだけど、もうそこで戦争する人は居ないから怨念はそんなに増えないし、増えても「巫女」の人達が簡単に浄化できる範囲だし。

〈妖の黒穴〉と違つてそこで生まれたアンデッド達が積極的に外に出るといふ事もないから、どちらかと言うと放置気味なんだとか。

……神造ダンジョンと違つて、ここで生まれたアンデッドは確かにこの世界で生きていた人の死体や凝り固まった怨念から生まれた物だしね。

それでも、ここで生まれるアンデッドは多分正規(?)のアンデッドよりも更に歪みから昇天させて、ここも完全に消滅させられるならした方が良く、つて僕は思うんだけどなー。

まあ、そんな〈不浄の虚〉ではあるけど、ある程度近くに生者が居れば当然襲い掛かつてくるし、偶然彷徨つて外に出て来る事もあるし、強力なアンデッドが出て来る事もあるんだから全く安全じゃないし別に攻略したつて咎め立てもされないんだけどね!

それでもまだ〈マスター〉達に攻略され切つていないのは単純に敵が、アンデッドが強いからというのと……多分、もう一つ。

僕らも、今回もいつも通り攻略目指して探索しながら狩りを頑張るつもり——だったのだけど。

無理……これは無理ッ!!

アンデッドの匂い、腐敗臭がもう土に泥にこびり付いているよつ、僕、死ぬかと思つたよ!?

《全主相応》で五感、嗅覚が強化されているせいもあつてダメージは喰らつてないのに瀕死だったよ僕!!

イグニスもかなり難色示してたし、むしろこれで冷静に戦えるカシミヤが在り得ないってこれはっ!

うっかりガチャで出してた「防護マスク」がなかったら倒れてたかもしれない……

これはヤバイ。そうでなくても奥に行けば行くほど高位のアンデッドが出迎えて来ていたというのにな。

誰がこんな場所探索するか! ……って思っていたんだけど、《修羅の奈落》どころか《妖の黒穴》にも遠く及ばないけど、数パーティくらいは結構探索している《マスター》のパーティが居たんだよね。

勿論、匂い対策はした人達が。

出現するモンスターの強さこそバラけてはいるものの、傾向はほぼ固定されている、

と言うのが大きいみたいだね。

種族：アンデッドに対する特攻スキルはジョブスキルの種族特攻スキルの中でもかなり多いからね。

ここのモンスター<sup>ポッ</sup>の湧出も、神造ダンジョンに行けない人からしたら希少で重要、なのだろうからね。

……ガスマスクを装備した集団とアンデッド達が徘徊する瘴気の霧と沼の空間とかちよつと嫌すぎる場所だけでも！

うん、僕達としてもモンスター狩りとしての稼ぎは良い場所だったよ。良い場所だったけど……良い場所だったんだけど！

明日はまた〈妖の黒穴〉に挑戦しよう……もしくは<sup>ガスマスク</sup>装備を整えよう！ ね！

メモ：

【バンシー】

亜竜級。叫ぶ幽霊の子。ただの耳栓だとあまり効果ないよ！ 《物理攻撃無効》だから注意。

叫び声には【恐怖】【発狂】【気絶】等の複数の精神、呪怨系統の状態異常を発生させる効果がある。地味に魔法も使えるらしい。

【スケルトンジェネラル】

純竜級。凄く強い【スケルトン】。武器、ステータス共にかんりのハイスペック。でも動きが単純過ぎるからまあ所詮【スケルトン】だよねっという。

【ハイ・レブナント】

亜竜く純竜級。多分ここで見かけた中で一番ヤバいアンデッド。

一言で言ってしまうば、生前の知性を、技術を、ジョブスキルを保持した上で怨念による狂暴性と生者に対する深い憎悪を抱いているゾンビ。

その特異性からか、数回しか遭遇しなかつたけど、それでも脅威には違いない、ね。

To Be Continued………



## 第五十六話 年末年始は・気の緩み?

12月31日(木)

〔Infinite Dendrogram〕公式季節イベント開催中!〕

〔現在、『大晦日』イベント開催中! 年明けの前に、今年やり残した事はありませんか?〕

〔今日は今年を締め括る最後の日。厄を穢れを祓い落とし心身を清め、清々しい気持ちで新年を迎えましょう!〕

そんな訳で、フライングあげましておめでとうな大晦日だよっほー!

まあ、この日記を書いている時点ではもう年は明けてるんだけどね!

三倍時間加速があるデンドロをやっていると、時間間隔つてちよつと、どころかかなーり狂うよね……

僕が「組織」に助け出されたのが、えーとほぼ一年前だけど、僕の体感的にはもう二年前くらいな気分だもの。

やっぱり三倍時間加速は凄いなねっ。

……だから結構夜更かししちゃうのも仕方ないよね?

デンドロ口内で睡眠は取っているから、一応は問題ないしねっ。

去年は、まあ病院で過ごしていたけどこんな気持ちは全くなかったのに、年が明けるといっただけで、冬休みの何でもない日の筈なのにこんなにテンションが上がるのはなんだろうね？

悪い気分ではないんだけど、悪い気分ではないんだけどつ。

と、そういうちよつとした吐露はともかく。

今日はそんな今年最後の日、大晦日。

僕も今日は一家揃って団欒かなー？ ……って思っていたんだけど――

うん、冒頭で書いた様に大晦日イベントが、やってきたのだったつ。

半ば予想はされていた物だったけど、やっぱりこうしてクリスマスから連続してイベントがあると嬉しいね。

掲示板を見た限りとか、勝とかは間違いないく明日以降の正月イベントの前振りも込みだろう、と言ってたけど、それはそれ。

とりあえずこの大晦日イベントも存分に楽しんでいこう！

今回のイベントは珍しくも期間がいつもの日程の半分……丸一日分しかないミニイベントの様な物。

一番近いのは……うん、最初の『海の日』キャンペーンだろうね。

簡単に言えば、期間中は全（ヘマスター）に特殊スキルが付与される、という物だ。

《禊ぐ聖別》。その効果は——イベント中限定の全状態異常に対する高い耐性付与と、一定時間毎の一部除く状態異常の回復だ。

——うん、正に今の僕達に打ってつけのとても嬉しい特殊スキルだよね！

ちなみに、非戦闘型の人達にも配慮されているのか、期間中に作成した物品には一定確率（ステータスカレベル依存？）で聖属性が付与されるんだって。

……微妙にあつちの方が凄そうな気がするけど、それはさておき。

そんなイベントだから——そんな特殊スキルが付与されるイベントだからこそ、輝く場所がいくらでもあるんだよね。

そう、普段なら難易度が高くて挑戦する人も少ない状態異常の蔓延る各地の自然ダンジョンや神造ダンジョン。

この特殊スキルのお陰でそれらの難易度が格段に落ちるといふ事——即ち（ヘマスター）であればそれに群がらない訳はないのであった！

昨日までに僕らが行った自然ダンジョンも——まあ相応に難易度は落ちる事になるからね。

とは言っても、基本はカシミヤが瞬殺したりしたし僕が装備もエンブリオも含めて結構状態異常耐性付けて何故か壁っぽい事したりするくらいだから、実際はあまり変わら

ないんだけど——それでも装備を変えたりして少しは快適になるんだよね。

そんな訳で、翌日から始まるであろうイベントの肩慣らしも兼ねて今日は僕達は〈妖の黒穴〉の再攻略に向かうのであったっ！

……〈不浄の虚〉の方がモンスターが使う状態異常は多いけど、あそこで連日狩るのはちよつと……

まあそんな感じでイベント効果もあつて意気込んで今日も昨日までと同じ様に一日狩りを頑張っていたのだけだ。

《裸ぐ聖別》が付与されるのは僕達へマスターとそのエンブリオだけであつて、リンやイグニスみたいな従属モンスターには全く恩恵がないというオチが着いたんだよね……

それでも主戦力である僕らには確かな恩恵があつたのは事実だし、後方からの援護だけでも十分だったんだけど、釈然としな……い。

……とりあえず、初日の出にも負けない（僕は見た事ないけど）すっごい光と豪勢なお肉を用意しようかなつて。

僕達だつて内輪で記念を祝つて労うのも良いよね、と。

——さて、本当に、本当に色々あつた今年もこれで終わり。

来年も良い年になります様につ！

メモ：

【ケセラン・パサラン】

亜竜級。手のひらサイズの綿毛玉。浮いて動いて漂って跳ねる。

ステータスは魔法特化の亜竜級相応という感じ。何もしてこないかと思つたら周りの妖怪にえげつないレベルの強化支援振り舞いてた……

速攻で潰すべし。

【トケビ】

亜竜級上位。まさかの小鬼の変種みたいなモンスター。金槌を装備した小型の鬼。

非常に質が良い装備をしている。この世界にも居るらしいドワーフみたいな奴なんだろうか？

ところで、鬼族が特に顕著だけどモンスターを倒した時モンスターが装備していた普通に人間でも使える様な装備まで一緒に消えるのはなんか納得いかないよね。

まあ、多分「マスター」と同じ感じで所有者に紐ついているんだろなああれ……



2044年1月1日（金）

〔へInfinite Dendrogramへ公式季節イベント開催中！〕

〔現在、『正月』イベント開催中！ 新年、明けましておめでとうございます〕

〔このおめでたい新年の始まりの日に、へマスターへの皆様にお年玉を配布しました〕

〔こんなおめでたい日には、おめでたい物を沢山集めて今年をおめでたい一年にしましよう！〕

今日こそ、本物の、あけましておめでとうー！

僕にとつてはほぼ初めての、新たな一年の始まり。

なんと表現した物か……兎も角、まずは祈願。来年も今年と同じ気持ちで居られると良いなって！

予想されていた様に、デンドロでは今日から正月イベが始まっているのだけど  
……………

まあうん、午前くらいはと二人に甘えちゃってたね。何か新鮮。

朝ゆっくり起きて、二人に改まって挨拶して、御節料理食べて、他愛もない雑談もして……

あ、そういえばお年玉も貰ったんだよね。二人から一万円ずつ、二万円。

……僕ずつと好き勝手MMOしているとか割と悪い子な自覚あつただけど貰つてもいいのかな!?

戒めとして良い子に……でもやっぱりデンドロはしたい……ぐぬぬぬ。

まあ……それでも、良い子だと思ってくれていたなら、やっぱり今年も頑張ろう、つて思えるよね!

さて、そんな日のデンドロのイベント——『正月』イベントは昨日の『大晦日』イベントとは違いつても単純な物!

各地に沸いたイベントにちなんだ特別なモンスターを倒してポイントをゲットしてポイントを景品と交換する、以上!

実に単純明快だね!

他のイベントと違う点としては、ジョブに就きたての新人へマスターでも倒せる様なのから上位のへマスターが立ち向かう様な強敵まで結構幅広いモンスターが取り揃えられている事。

そして、今回のイベント期間が三日日終了まで……つまり実質4日間あるって事だね。デンドロ内時間だと12日もある。

また、湧いているモンスターの経験値や戦利品も良い物を落とす傾向にあるんだとか。

……これは見逃せないね。うん、絶対見逃せない。

当然の如くカシミヤも同意見だった。まあそうなるよね。

そんな訳で、レベル上げの為に、イベントの為に——全力でこのボーナスタイムを遊び尽くすのだ——!!

【SP回復ポーション】と【MP回復ポーション】を子供なのに大人買いして、万全の準備を整えて、いざ!

さて、明日も全力で狩るぞー!

……良い子になるのはいつの日になる事やら!

お年玉:

C 【快癒万能霊薬】

C 【歯車】



E 【HP回復ポーションLV9】

F 【ゼロピー】

D 【シルバードアガー】

B 【ブラッドアックス】

E 【野原の幸セット】

D 【海の幸セット大盛り】

E 【バックラー】

F 【MP回復ポーションLV1】

ガ  
チヤ  
手抜きだこれえ！

【ラッキー・ラビッツ】

下級モンスター。毛並みの良いウサギ。

特徴的なスキルとかもなかったからほぼ間違いなくジョブに就きたてとかの新人向けのイベントモンスターだろうね。

それでも経験値は亜竜級モンスター並にはあるんだから凄いやね。

【ラッキー・ブルーバード】

下級モンスター。青い毛並みの小鳥。

「ラッキー・ラビット」と同じく新人向けのモンスターだね。経験値効率よりもアイテムやポイント重視……なのかな？

【ラッキー・レディバグ】

亜竜級モンスター。不思議な色合いの天道虫。しかもでかい。

何故か光線を撃ってくる。天道虫とは一体……？ 状態異常も付与されるので早めに仕留める。

【ラッキー・ホーク】

亜竜級モンスター。普通の鷹型モンスターとの見分けが付かない。まあ名前を見れば普通に分かるんだけど。

純粹にステータスが高いイベントモンスター。あのステータスで飛行戦闘して割と上の方の狩り場ならそこそこ居るってだけで厄介だよな。

【告死凶鳥】

純竜級モンスター。黒い巨大な鳥。鳥……かな？

多分今イベントのメインモンスター。ステータスだけでも【ラッキー・ホーク】の上位互換みたいな物なのにその体躯や攻撃性の上げ様は凄まじい。

更にその呪いの鳴き声には低確率で広範囲に【即死】を与える効果があるんだとか。運ゲーはやめて。

でも経験値すつごいから狙っちゃう!

◇

1月3日(日)

今日が三が日の最終日!

明日からはだらけずきつちりと……うーん、そこまで特段だらけていた自覚がないけど、まあ明日からも頑張っていきたい所存。

うん、本当に。

さて、三が日は今日で終わりだけど、デンドロでのニューイヤ<sup>正</sup>ーイベントは大体明日一杯まで続く。

フイバータイムはまだまだこれからだ!

と、今日もカシミヤと一緒にイベントモンスターを狩って狩って狩りまくってレベリングに勤しんでいたんだけど——

夕食を食べた後、狩りの長い夜の始まりという所でカシミヤがアクシデント。

【告死凶鳥】の【即死】を運悪く喰らっちゃってデスペナしちゃったんだよね……残念。一応【即死】の状態異常に対する耐性を付与するアクセは着けて行っただけど、確実に防げる物でもなかったから、仕方ない……本当に運が悪かったよあれは。

そもそも空を亜音速で飛んでいる相手の呪いの鳴き声を阻止するとか、いくら僕とカシミヤと言えど普通に無理ゲーだからね!?

まあ、あれだけ【告死凶鳥】を狙って今までレジストし続けていたというだけで十分なんだよね。

そんな訳で狩りも一時中断してカシミヤとメールで連絡を取ったんだけど、「とりあえずデスペナルティの戦利品だけ回収してくれたら後は各自自由にしましょう」という事になった。

今回落ちたのは小額のアクセくらいだったけど、武器とか、俗にいう相メインウエポン棒ドロップして喪失したら金銭的にも意欲的にもかなり不味いからね……

〈マスター〉相手の野試合でも武器がドロップしたら相応の金額で相手の〈マスター〉に返してあげる事もあるからねー。

特典武器の武器とか、メインウエポンにできる類のアームズ系統のエンブリオの人はそういう心配はないのは羨ましいよね。

あ、いや。僕の【ラスリルビウム】も一応メインウエポンと言えればメインウエポンな

のかな……武器枠では、ないんだけどね。

その後は僕だけでも《生体探査陣》等の索敵スキルを使つてとりあえずの合流予定地点である将都まで移動しながら狩りを続ける時間。

リンとイグニスと一緒に少し狩りをしていただけ——時間も時間だったからそんなに長くは狩らないで将都に戻ってログアウト前の暫しの休憩を取る事に。

……アクシデントこそあつた物の、イベントのポイントも戦利品も経験値もかなり良い稼ぎになつたんだよ。

それは、そこまでは、良かったんだよね……

ぐぬぬぬぬ。まさかこの僕が詐欺に遭うなんて——

この借りは必ず近い内に返させてやるんだ……名前は分からないけど、気配と魔力は覚えたからね!!

絶対に後悔させてやるんだー!

ガチャ:

D 【鋼鉄のインゴット】

E 【古木の枝】

E 【エメンテリウム】  
コメントに困るばつとしなさ……



将都

〈Infinite Dendrogram〉。

それは世界のVRMMO業界を席卷した巨大タイトル、大人気MMORPGであり、まだ公開されて半年も経過していないにも関わらず世界中にプレイヤー<sup>スター</sup>が居る、正に世界が認めた夢のゲームである。

自身の嗜好に合わせられる方法で超絶リアリティを実現。三倍時間加速。超高性能AI達に、更にはへエンブリオ——

他のVRMMOではどれも実現できない程のクオリティを持ったその世界に、多くの人々が魅了されていた。

しかし、その世界にも……瑕という物はある。それも、かなり大きな問題として。

それは、その最たるものは——<sup>管理AI</sup>運営の怠慢である。

公式イベントの少なさ……はともかく、特にノーマナーなプレイヤー……俗に言う犯罪者へマスターへの対処の緩さは特にインターネット上で話題にされる。

犯罪者——とは言っても、現実では全く犯罪でも違反でもない。

ゲームでの事なのだから、それは当然だ。

〈Infinite Dendrogram〉の規約にも、ゲーム内で犯罪を禁止する

旨は一切書かれていない——それが、問題だったのだ。

……リアルに過ぎるあの世界では、それは、本当に大きな意味を持つ物だった。

その様なアングラな話を聞いて、現実では出来ないから、とログインした直後に短絡的に犯罪に走る者は数知れず。

一応は抑止の手筈としてある筈の「監獄」も、開始から一カ月も経つ頃には仕様も把握されセーブポイントの保持さえしていればそこまで問題にならない事が知れ渡られ。

むしろ指名手配されない程度の軽犯罪ならば「デスペナルティ」程度の「デメリット」しかない事から軽犯罪を行う「ハマスター」の割合はむしろ微増。

更には——「デスペナルティ」にさえならなければ結局運営は何の罰則も与えない、という事まで、とある一人の「ハマスター」のせいで少しずつ犯罪者「ハマスター」達の間で広まっていく始末。

だが。

そんな世界であつても——いや、こんなファンタジー世界であるからこそ、犯罪防止に非常に役立つスキルが三つある。

それは、非戦汎用スキル三種の神器とも呼ばれるスキル——そう、《真偽判定》《看破》《鑑定眼》の三つの事だ。



これらのスキルの存在はどれも詐欺や偽装、欺瞞等の犯罪の抑制に大きく寄与しているのは疑い様もない事だろう。

特に《真偽判定》——これ一つで悪意の有無や過去の犯罪歴の搜索、冤罪の防止まで出来る、司法の為のスキルだと言っても過言ではない存在だ。

それらのスキルは汎用スキルであり、習得の難易度も高くない為、〈マスター〉、ティアンを問わずある程度以上の立場を持っている者の多くが習得している、正に重要スキルと言つても過言ではないだろう——

——しかし。

それらのスキルは万能ではなく、完璧と言うには程遠い物であるというのも、また事実である。

単純に相手が《偽装》《隠蔽》系統のスキルを有しているならば、それとスキルレベルやスキルの出力の比べ合いになるし、そもそも相手が物理で犯罪を仕掛けて来る賊の類であれば何の意味もない。

そして、何より。最も防犯として意味のあるスキル、《真偽判定》に至つては——それを抜ける手段がそれこそ無数にあるからだ。

それは、〈マスター〉がこの世界に大量にやってくる前——ほぼティアンのみで構成さ

れていた時代から連綿と続いてきた、犯罪者とそれに抗う者達の戦いの軌跡の様に……  
《真偽判定》の抜け道がその両者の資料に大量に残されていたのだ。

そもその話として、《真偽判定》は対象の発言や物体に宿る偽証しようとする思念を察知して判定するという、《マスター》からすれば眉唾物の効果を持つスキルであるのだが（尤も、実際に発動するのだから直ぐに納得されたが）。

即ち、それを騙すならば——偽証しようとする思念。それを出さない、あるいは誤魔化すという二点に方法は限られる。

しかし、その二点に限られると言っても尚、その手段は長いこの世界の歴史の中で無数に編み出されてきているのだ。

自身に暗示や催眠系、精神系のスキルを掛けてそれを“真実”だと思い込ませたり。逆に相手に精神系のスキルを掛けて“既に《真偽判定》で聞いてみたが問題は無かった”と言う様に記憶を改竄したり。

一時期は奴隷を洗脳し、《改名》《変装》等を施した上で替え玉にした貴族まで居たとか。

また、術師の類であればもつと単純に口パクに合わせて幻術や風属性魔法の応用でただの“音”をそう発言している様に制御して配置する猛者も居たのだとか。

……記録には殆ど残っていないが、機械を介した声に関しては思念を感じ取れない

為、録音機械を利用して《真偽判定》を逃れる者も。

更に珍しい所では声真似の得意な小鳥の従属モンスターを懐に潜ませてスキルで命令してモンスターに発言させる、という一風変わった記憶も残されている。

その様な、多くの、実に多くの抜け道がある《真偽判定》だが……当然の様に、実際の公の場ではその殆どが既に対策されている。

魔力やスキルの発動を感じする結界や魔道具を設置し、必ず複数人で質問で当たる様にし、ボディチェックも徹底して行われる様になった。

……勿論、その様な万全の対策ができるのは非常に限られており、それ以外の場所では今もまだ個々人で対策していくしかないのが現状であるのだが。

——そして。

その様な数多の対策を施し、万全の態勢を整えても尚——欺かれるという事が度々あるのが、この世界である。

それは、何も対策に不備があったりする訳では、ない。

ただ、相手のスキルの出力が高過ぎて欺瞞を看破できないという、それだけの理由で、だ。

つまり——超級職や特典武具による欺瞞系のスキルの仕業だ。

それを看破するには超級職や特典武器を持つ者の絶技を防げるレベルの上記の対策を完全にこなしただ上で、その欺瞞系のスキルに対抗できる看破系統の超級職や特典武器が必要になる。

——不可能だ。

超級職は、一つの職に最大でも一人だけ。

【キング・オブ・パニッシュメント断 罪 王】や【キング・オブ・ルーラー法 王】等、《真偽判定》のLvEXまで習得できる超級職

は、今のティアンが把握している限りでは十に届くか届かないか。

そのジョブに就いた者が協力的かどうかとも、そもそも席が空いていて不在の時期すらあるというのに、各所にそれを配置するなんて正気の沙汰ではない。

そうでなくとも超級職の実力と言うのは他の人からすれば超常的な物なのだ。

その程度の事でその存在を拘束し続けるのはむしろその方が損失であるとすら言える程に。

特典武器に関しては、超級職以上に困難極まる。

何せ、特典武器を手に入れるには、隔絶した実力を持つモンスター、〈UBM〉を討伐する必要がある。

仕様上、それを為せる人物を拘束するという事は結局超級職と同じ問題があるし——  
 そもそもその話として、〈UBM〉とはその殆どが人に仇なすモンスターなのだ。

……相手を騙す欺瞞系の固有スキルを持った〈UBM〉の方が、それを看破する類の固有スキルを持つ〈UBM〉よりも圧倒的に割合が多いと言うのもまた、自然の摂理なのだった。

その為、大多数、9割9分9厘の施設の対欺瞞耐性は万全とは言い難かった……が、それでも少し前まではそこまでは大きな問題にはなっていないかった。

何故かと言うと——そもそも、特典武器ならともかく、欺瞞系の超級職自体が、ある意味では看破システムの超級職と比べて絶対数が少なかったからである。

存在すら不確かでロストジョブだと言われている【詐欺王】や【偽神】、グレイト・ファントムシーフ【大怪盗】他、確かに歴史上で何人か確認されているが……就職条件が厄介なのか、それともジョブの性質上そうなったのかはともかく実際にその存在が発覚する事すら稀である。

そして、そんな彼らによる被害もまた然りであった。

故に、今までは被害件数は極小であった。

のだが——そこに登場するのが急増した〈マスター〉達と、上級にまで進化したエンブリオ達の台頭だ。

欺瞞系統に特化された上級エンブリオは、ただそれのみで超級職や特典武器による欺

瞞に匹敵する——上級職の《看破》や《真偽判定》では突破できない存在の急増、という事だ。

偽名、偽造、偽装、詐称……《真偽判定》を前提として作られた法律では対処が難しい者達。

それでいて、その様なエンブリオを孵化させるへマスターの多くは、つまりそういう。パーソナリティであり——

……少しずつ、少しずつではあるが、現状も欺瞞に——犯罪に特化した上級エンブリオによる被害は増えていつている。

エンブリオの固有スキル次第では《真偽判定》による立証も出来ず、現行犯以外で捕まえる事が出来ないからだ。

今は一部の国がそれに対抗する様に看破に特化したエンブリオを持つへマスターを募集してはするが……果たして、その努力が実るのは何時の事か——



そして。

此処にも〈マスター〉の——エンブリオによる犯罪の被害にあった者が一人居た。

天地の都、将都のセーブポイントの近く。十数分前に買った【救命のブローチ】を見て……そして、今漸く違和感に気付いた少年が、一人。

己が買ったそれを、《鑑定眼》で詳しく見てみると——

【救命のブローチ】

『アクセサリー』

装備者の命を守る装飾品。

装備中に《九死に一生》を発動させ、効果発動時に1.0%の確率で破壊される。

※HP最大値を超過したダメージは超過した時点で二回目の破損判定を行う。この処理を被ダメージの超過が終わるまで繰り返す。

※装備していた【救命のブローチ】が破損した場合、24時間は【救命のブローチ】を装備できない。

※装備制限：なし

・装備スキル

《九死に一生》：パッシブスキル  
致命ダメージを受けた際に10.0%の確率でその攻撃を無効化する。

.....

.....

.....

「——偽物だこれ——ツ!!??」

To Be Continued.....



## 第五十七話 捕り物劇

□へInfinite Dendrogramというゲーム”

西暦2043年7月15日。

その日、ゲーム界隈に激震が走った。

そう、最早詳しく語るまでもないであろう、ダイブ型VRMMO、へInfinite Dendrogramの発表と発売の日である。

オンラインゲーム——いや、VRMMO（バーチャル・リアリティ・マッシュプリー・マルチプレイヤー・オンライン）の歴史は、古くて、浅い。

五感全てを仮想世界へと誘い、作られた魅力的な異世界での冒険を楽しむ——VRMMOの根幹、その発想自体は、それこそ本当に古く、2000年代から2010年代に掛けては創作物として大きな人気を博しており、サブカルチャーを好む者達やゲームマ達の間にはその実現が強く強く求められてきた。

しかし、その空想の夢が叶えられるには、多くの、高いハードルが必要となった。

……果たして、五感全てを完全にシャットアウトし、仮想の世界にそれを繋げるのに、一体どれだけの設備と配慮が必要か。

その難易度、コスト、倫理的配慮等も考えれば……実現は例え叶ったとしても、遙か未来の話であると囁かれていた物である。

様々な試行錯誤が、必要であった。

最低でもゲームとして楽しむ為には、そのプロセスは非侵襲的な物でなくてはならない。………デスゲームなど、創作の中だけで十分だ。

ゲーム機自体を——VRに接続し、五感の全てを仮想世界に繋げる為のその開発も問題だ。

当時の技術では、どう考えても非常に大掛かりな物となってしまう、コスト面でも、ゲーム機としても落第点としか言い様がない代物だった。

その様な物をユーザーに提供するなど、許される訳がない。

ゲームとは、それも皆が夢見たVRMMOを追い求めて、何人も何人も何人も技術者がその粋を絞り尽くしても——なお、その夢はとて、とても遠くにあるままであった。

それに関連した様々な物議や世論が展開され、何年も経過しながら、一般の人達からしたら夢でしかなかった物だった、VRMMOそれ。

——だが、その夢を叶える者達は現れる。

2030年代後半。

世界初のVRMMO、〈NEXT WORLD〉——世代を先取りした様な天才により創られた、次の世界への架け橋となるVRMMOの発売だった——

……しかし、それは皆の知っている通り、残念な結果に終わってしまった。

仮想世界のリアリティの再現も、仮想世界への没入感も、VRMMOとしての出来の何もかもが——ユーザーの、VRMMOを楽しみにしていた者達の期待に答えられなかったからだ。

それは、〈NEXT WORLD〉を開発した会社が無能であった、という理由では決してない。

ゲームとしてそれを流通させられる程度に、VRMMOという存在を完成させた者として……それは、その所業は天才としか言い様がない物であっただろう。

だが、悲しいかな。

そうであつて尚——プレイヤーが求めるVRMMOには、遠く及ばなかつたという事に他ならないのだから。

更には、開発会社の想定外の健康被害により……その会社は惜しくも倒産する事と相成った。

その後も、ぼつり、ぼつりと後追いの様に幾つかのVRMMOが発表、発売された物の……多くのプレイヤーが望む域にあるゲームは、終ぞ出ていなかった。

正にそこが、現時点での技術力の限界だったのだ。

そう。誰も知らなかった、誰も予想できなかった、あのへInfinite Denrogramが出てくるまでは。

現実描写でプレイすれば、現実と何の区別もつかない程の、完全なるリアリティに物理演算。

世界一つを包む程に巨大にして広大な仮想世界を作り出し、それによる単一サーバーにて行われるゲーム。

NPCの一人一人が、超高度な人工AIに等しい知能を有しており、それにより様々なクエストが自動的に生成され続ける驚異的な技術力。

……最早、技術職であれば到底信じられる物ではない、神の領域の業であるゲーム内時間の三倍加速。

そして、プレイヤーのパーソナリティを、思考を、経験を、選択を蓄積し解析し正に『無限の系統樹』の名に相応しい進化を遂げるエンブリオ——

どれもこれもが、信じられない程の代物であったというのも、仕方のない事だろう。その時点での世間一般での技術力からすれば、そのどれか一つ実現するのですら非常に困難な事だったのだから。

しかし——それらは、全て本物であった。

正しく、数多の人々が望んでいて、そして実現できなかつた“夢のゲーム”が、ここに生まれたのだ——!!!



■〈天地・将都〉某所——宿屋、その一室【職人<sup>クラフター</sup>】ジエーン・ドウ

だからこそ、私達の様な存在が必要とされるのは、当然であつた。

その時代を二世代、あるいはそれ以上先取りしたとしか思えない超技術力。

それは明らかに、オーバーテクノロジーと呼称して何ら問題のない物だ。

管理AIを十数台も使用していながらも、今まで誰にも察知されていなかった隠蔽力もそうだろう。

……その技術、その叡智の一端、欠片程であつても、果たしてどれだけの価値を生むだろうか。

そんな代物が、怪物の様な傑作がVRMMOとして世間一般に公開されたのだ——

——そんな物、それらの技術を欲するハイエナの様な者達に狙われない訳がないのであつた。

金銭面で〈Infinite Dendrogram〉を開発運営している者達を買い取ろうとする動きがあった。

ハッキングを仕掛けてデータを抜きだし、その技術を盗んでいこうとする者が居た。

珍しい所では人海戦術でゲーム内に人を送り出し、その内情を調べようとする集団も居た。

権力を使って会社そのものに圧力を掛けようとする者が居た。

……そして、私の様に依頼を請けて動くフリーの産業スパイは、十分に情報を精査してからゲーム内で情報を得る事を選択した。

個人で動くからにはある程度は自身の安全は自分で守らなければならない。

故に、僅かに出遅れたとしても、少しでも情報を集めてから動くのが鉄則だ。

だが——まさか、直接ゲーム内に入った者以外は、殆ど収穫ナシ。それどころか損害すら受けて撤退する者すら居る始末になるとは、この私も想像していなかった。

流石の技術力、と言った所だろうか。裏技は絶対に許さないという事だろう。

更に、その手の搦め手を行った者とは違い、正攻法（？）で内部を調べている者は何のお咎めもなし、と来た。

……それが、ある種の誘いだという事は、直感として感じていた。

だが、それはそう珍しい物ではない。創作者クリエイターとしては実に良くある物だ。

真正面から掛かって来い、逃げも隠れもしない——と、そういう創造主らしい微笑ましい傲慢さだ。

実に都合が良い。競合である者達が軒並み尻尾を巻いて撤退しているというのも嬉しい誤算だ。

故に、私はこの世界に降り立った。

……情報を少し調べただけで、“その世界”の本当の事を僅かでも知った気になったつもりで、降り立ってしまったのだ。



——本来は、その“ゲーム”に対してそこまで熱意は無かった。

仕事の関係上そこそこ関わり合いがある物ではあったが、昔よりそういった娯楽に興味を持ってなかったというのもあり、それにハマる者を内心で見下していた事も、まあ事



実であった。

〈Infinite Dendrogram〉のキャラクタークリエイトの担当は、二足歩行で立ち人語を喋る猫だった。

中々に人気があるらしいが、それも関係のない事。

アバターは——ゲームの再現性や技術力の細部を確認する為に異性の物を選んだ。

異性の物や人外のアバターにすれば大きな違和感が生じる事は既に調べてあった。

だからこそ、その感覚の差異や違和感はその感覚を再現する技術を解き明かす為に重要な物だ。

流石に人外のアバターでまともに動けなくなるのは論外である為、やむを得ない選択であった。

名前は——それこそ、まともにゲームとして遊ぶつもりのない私にはあまり関係のない物。

だが、出鱈目に過ぎる名前を付ければゲーム内での情報収集すら苦勞する事も流石に理解している。

その為、付けた名前は——名無しの権兵衛。実質上の只の匿名だ。

まあ、名前としてまともに使えるならば何でも良かった。

その後も、視覚は現実準拠を選び、初期装備、エンブリオの移植、初期国選択と進み

——私は、漸く、漸くこの世界に降り立った。

——そして、一分も経たない内に、その世界に打ちのめされる事となった。

吹く風が肌を髪を撫でる感覚、太陽の煌めきと温かさ、靴越しに感じる大地の感触、花の匂い、草のさざめき。

虫の声、初期地点に降り立った私（マスター）を見るNPC（テイアン）の視線、表情に声音。周囲に居る（マスター）と思われる者達の活気さ。

五体を動かす感覚に、実に不思議な異性としての感覚、遠くから聞こえる動物かモンスターの鳴き声、雲の動き、風の音。

——果たして、これは本当にゲームなのか。これがゲームの中なのか？

——仮想世界とは、ここまで全てを「真」に近付ける事が出来たのか？

——一体どうやって、どの様に、何をどうすればここまでの事が——？

圧倒的な疑問と驚愕と——そして、僅かながらの感心と礼賛、更には敗北感が自分の中で暴れ狂う。

……だが、そうして居たのも数分の事。

長年の経験と自負により私は立ち直り、再起して——行動を開始する。自分がここに来た目的を果たす為に。

その数分間の中で自身の心の中で纏められずにいるままの、幾つもの感情の突き動かすままに。

そして、その二つは奇しくも同じ場所を目的としているのだった。

それは、即ち——

「——これ程の物が作れるなんて」

尊敬、嫉妬、欲心、関心、興味、展望——

元々持っていたパーソナリティ、そしてその時感じたその巨大な感情に翻弄されるがままに……数刻後、エンブリオが孵化する事となる。

果たして、それは吉と出るか凶と出るか。

それは兎も角、ログイン直後のこの時から、私はこの「ゲーム」にのめり込む事となった。

この世界の、この「ゲーム」の技術を解き明かす為に。

解き明かし、調べ尽くし、自らの糧とする為に――



昼頃。

将都に取った宿の一室で、古本屋から借りた本に埋もれながら目を覚ますのは……産業スパイである、アバター名、ジエーン・ドウだった。

いつも通り市場やギルドの資料を漁り、この世界の情勢について勉強をしながら……夜遅くまで金稼ぎの為の準備をしていた為、この時間の起床であった。

「――ああ、懐かしいな」

夢に見ていたのは、サービス開始初期……つまり、彼女がこの世界に降り立った日の事。あの衝撃の日の事を……夢見ていた。

あの日から、この世界に降り立ち、エンブリオが孵化し、この世界を調べる事になった彼女であったが――その道程は決して順調な物などではなかった。

まず、彼女は今までの経験上、ゲームとしてのセオリーという物に非常に疎く、ずぶの素人に毛が生えた程度の知識しかなかった事。

そして、知識が無いのも問題であったが……当然ながら彼女も、そして彼女のエンブリオであるクロも戦闘能力という物が著しく欠けているのも問題であった。

酷く物騒なこの世界。何処へ行くにしても何を調べるにしても、街を出るならばまあ戦闘力は必要と言う魔境でもあるのだった！

勿論、ただこの世界を調べる、というだけであれば街中にいくらでも歴史やこの世界についての資料があるにはあるが――

それを買うのも借りるのも、地位や金というのは必要になる物だ。

それに、そうでなくとも――それがこの世界の重要な一要素と言うのであれば、それも調べ尽くさないと気が済まない。

……彼女は残念な完璧主義者だった。

リアルでは、それを実現するだけの実力も才能も兼ね揃えていた彼女であったが――流石に戦闘となるとそうはいかなかった。

全くの未知の経験。想像すらしなかった世界だ。

結局は戦闘も金稼ぎもエンブリオであるクロの力を存分に頼る事になるのだが……だが、まあ。

彼女のエンブリオで使徒である彼の性格を考えれば、それも本望という物だろう。

……彼女が寝ている時にも色々と作業して貰っている事を思えば、それも作られたA Iだとしても、頭が下がる思いだ。

「ふう。さて、それじゃ今日もクロと——」

『——主<sup>マスター</sup>ッ！ 今すぐログアウトしてくださいッ！』

突如脳内に鳴り響く、自分のエンブリオたるクロの声——焦燥の念を強く感じる、念話の声。

「——クロ！ どうした、何があった!?!」

念話の先で何が起きているかは分からない。

それでも、自分の大事な相棒が危機だと察し、念話越しに質問せざるを得ない。

即座に戦闘準備を始め、一拍遅れて逡巡した後にはログアウトの処理を開始し——

『すみません、捕まってしまいました。敵襲が——』

『へえ、そこか。意外と近くに居たんだね』

突然、念話に混ざる——知らない少年の声。

それに戦慄する暇すらなく。

数秒も経たない内に——轟音と、衝撃。

ログアウト待機状態が解除されたという簡素なシステムアナウンスを頭の何処かで感じながら、宿の部屋の中で衝撃で壁に打ち付けられた。

衝撃に堪えながらもそれが何処から来たのかを見ると——借りていた宿の壁のその一角。

その壁に人一人は優に通れるであろうという程の風穴が空いていて、その先からは外が見える。

……どう考えても惨状だ、という場違いな事が頭を過ぎる間もなく。

その外の先には、微笑んでいる筈なのに、確かな怒気を感じさせる童子、私のエンブリオであるクロを脇に抱えて空中に仁王立ちしていた。

「初めまして詐欺師さん。とりあえず色々とすつ飛ばして——今日が年貢の納め時だよ！」

……これは。

もしかして、詰んだのかもしれない……







1月4日(月)

今日は三が日が明けてからの最初の日。人によつては今日が新年で最初の日だと言  
い出すとか言い出さないとか。

そんな日に良い事があつたのならばそれはつまり今年一年が良い年になるとい  
う事  
でいいんじゃないかな！

『正月』 イベントの最終日だしね！

——そんな訳で、昨日の今日で早速だけど僕を騙してくれた詐欺師をさつくり捕縛す  
る事に成功したよ！

やったね！

ふふふん。【陰陽頭】である泰央さんに師事……うん一応、師事していた事もあると言  
えなくもない僕の手には掛かれればこの程度お茶の子さいさいというもの。

僕の改良した《生体探査陣》の前に逃げ切れる者なんてあまり居ないのだ！

……まあ、ちよつとだけ誇張が入っているけど。うん、ちよつとだけ。

でも実際はそんな所で間違つてなかつたし問題ないよねつ。

兎も角、カシミヤがデスペナ中の時間の間に全て終わらせられて良かったよー。

こんな事知られたらどれだけ揶揄われる事だったか。

……カシミヤの《剃刃圈》もこういう時にはうってつけなんだけど、これをカシミヤに手伝われるなんて僕のプライドが許してくれないからね。

本当に《全主相応》のスキルレベルが上がっていて助かったよ……

さて、今回捕まえた下手人は二人組——と言うより、へマスターとエンブリオ一組の  
犯行だった。

まさかの——と驚く様な事ではない。

へマスター全体でのエンブリオの進化に連れて、そういう行為に手を染める様になる  
へマスターは少なくともいらしいからね。

エンブリオの進化が本当に固有過ぎるせい——と主張する人も居るけど、そういう人は  
そういうパーソナリティだからそういう進化をするんだよね。

と、僕は自慢の「アダムカドモン」を見て思うのでした、つと。

……今回の相手は、さてどうなんだろうね？

そんな今回捕まえた犯人は割とアバターのパーツと言うパーツがありきたりな金髪  
碧眼のお姉さんのジェーン・ドウさんとそのエンブリオ、白髪の僕と同じくらいの年の

少年の姿をした「複写真命 クローン」だ。

……金髪碧眼が被ってる！ というのはさておき。

普通に一杯いるしねっ。

彼女達の驚くべき点はそこではない。

何と、そのエンブリオである「クローン」(ハマスター)であるジェーンさんからはク  
ロって呼ばれてた)、そのTYPEは——アポストル。

今まで既知だった6種とも、ボディとも違う、全く未知のTYPEだったのだっ。

TYPE：ボディの話すら掲示板でもデンドロ内でも全く聞かないのにまさかまだ他  
にもレアアカテゴリーがあつたなんて……！

どうやらメイデンと似通った部分があるという事は分かったけど……まあ、正直例を  
一つしか知らないからちよつと推論は辞めておいた方が良いね。

ちなみに、彼女のエンブリオであるクロの能力特性は複製——リソースを消費してア  
イテムを増やす事が可能なんだとか。

……それで詐欺アイテム量産して又売りするなら普通の良品量産して売った方が良  
いじゃん!? って思ったけど、良い品は当然それに見合ったコストが要求されるんだっ  
て。

だから、低いコストで増産できる詐欺アイテムを使って——って事だったらしい。

なんというか、頭良さそうな気配がしたけど凄くお粗末っ！

昨日はちよつと意気込んでたのに残念な気配がするよ！

……まあ、それでも。

捕まえる事が出来ない類の、本当にエグイ固有スキルじゃなくて個人的には助かったかな、つて。

——そして、ここまで書いて語ってみた所で、一つ問題が生じているんだよね。

さて彼女にどう罪を償わせようか、という最終的な終着点だ。

正直僕は割と捕まえた時点で満足しちゃったけど、彼女が行っていたのは間違いなく詐欺。

勿論天地でも罪に問われる行為であり、どうやら数は少ないながらもティアン相手にも詐欺行為を行っていたみたいだから、国に突き出したら多分何らかの刑罰が下される事になるのは間違いないと思う。

件数と行為からして、指名手配になる程ではない——と思うけど、実際にそうかどうかは分からない。

いや多分ならないけど、分からないと言う事にしておいた方が良い反応が引き出せそうだから分からないと思ったら分からない。

そんな風に脅すのもまあ少しは留飲を下げる事に繋がったのでそれで良しとして——いや、でも此処は将都だから、大白宮で泰央さんに聞いた物がそのまま当て嵌まるとは限らないのは確かな事実だ。

もしかしたら脅してではなく、本当に厳罰が下るかもしれない——僕が国に突き出せば、の話だけでもね。

そう、彼女の、そして彼女のエンブリオの能力を聞いて僕は一つの案を思い付いていた。た。

——その能力を存分に活かして、固有スキル身体で返して貰おう、という案を！

何らかの形で借りを返させると言っても、別に僕も300万リル程度で事をそんな大きくするつもりはないし、むしろ国に補填で払う分を僕が払ったって良いくらい。

……あ、プライドが傷つけられた件はまた別だけどね。それは後々また追及するとして。

彼女は金に困ってこんな詐欺をやっていた訳だけど——僕なら、僕らならそれをもっと上手く、クリーンにやれる筈なんだよね。

何故なら、僕は元金もコネもあるから！ えっへん。

詳細はまた後日詰めるとして、丁度手元にあった【契約書】でとりあえずの約束は取り決めたし、頑張るぞー！

……未知のレアカテゴリー、アポストルにも興味あるし、ね。

……って、そう意気込んだ所までは良かったんだけど。

ログアウトしてから今日の事を勝に話したら、「組織」の情報でもうアポストルの事は知っていたらしい。

な、なんだってー!?

あ、明日またジェーンさんに会うまでに詳しく教えて貰わなきゃ……

ガチャ：

C 【ミスリルインゴット】

E 【清潔箒】

F 【塩】

ちなみに【清潔箒】は一定時間で自動で汚れが落ちるスキルが付いた箒みたい。……  
箒自体の汚れが落ちるのかあ。



1月5日(火)

今日は日付をずらして、朝から三人で少し遅めの初詣に行く事になったよ。

……年末年始のイベントラッシュが終わるのを待っていたとかでは、決してない。ないっただけだ。

あまり神頼みする様な性格でもないから後回ししていたというだけなんだよね。

……それもどうかと思うけどもっ。

それでも、僕的には初めての初詣。

勝と明日香が連れ出してくれた行事だけ……うん。

あの場所の空気と言うか清浄感というか、何かこう引き締まる物を感じさせるあれは悪くないかなって。

これは良い影響、なのかな。良い影響だといいなー。

——まあ、神様が居る様な気配は微塵も感じれなかったんだけどね！

残念な事だよ。

帰ってきた後は勝と一緒にデンドロにログイン！

コテツの方も丁度将都に来る用事があつたらしく、そのついでに今回の件……ジェーンさんの件についても色々と言や口出しをするという事だ。

まあ流石に僕一人でああいうの決めるのはどうかなーって思つてたし、どちらにしろ相談はしていたから渡りに船という奴だねっ。

勿論僕一人でもちゃんとやるつもりではあつただけだね？

まあコテツは何故か「最上級契約書」とかも持つているらしいからそれを使いたいのだとか。

ガチだー！

やっぱり、生産系だと契約は何よりも大事……なのかな？

あ、ちなみに。

アポストルに関してだけど——やっぱり、流石に「組織」と言えどサンプル数が多くなくて、こんな有利な状況で情報を得られるのなら使わない手はない、つていう凄い黒いお言葉と共にGOサインが出たよ。ひゃっはー！

……凄く悪役っぽいね！

僕だつて別に正義の味方とかは柄じゃないから、良いんだけどもつ。

さて、コテツと一緒に臨んだジェーンさん（とクロ）との契約交渉だけれど、概ね僕



の希望通りに話が進む事になった。

つまりは暫くは僕——と、コテツの預かり、なんだけど名義的には泰央さんが間に入る感じだね。

符を用いた通信魔法を使って泰央さんにも話を通しておいて、泰央さんの方から将都での犯罪者を捕縛した事やその賠償を行わせる事を報告して貰う事に。

賠償は一時的に僕が支払う形にして、他の被害者がもし見つかった場合でも僕達の方から補填するという事になった。

その代わり、ジーンさんには賠償や補填に使用された金額分、相応しい期間……まあ、そこそこ長い期間僕らの監視下、指揮下に入ると言う事で合意して契約する事になったよ。

これでも〈修羅の奈落〉のお陰で結構小金持ちだからね、これくらいは……ふふん。それにしても、ふと思えば実は昨日僕が使った「上級契約書」と今日コテツが使った【最上級契約書】の値段だけで僕の被害金額の半分は優に超えるんだよね。

本来はそれで余裕で赤字だけど……

今後の犯罪者〈マスター〉が確実に一人減って、そして僕達の有力な協力者兼、珍しいエンブリオの情報も得られると考えれば十分じゃないかなって。

【クローン】の有効活用もそうだし——って、これ、多分コテツの方が上手だね。

どうしようかなあ……と、とりあえず考えていたのだけやって貰って後はコテツとまた話し合いだねっ。

ジェーンさんも、僕達が持つ情報網は割と喉から手が出る程欲しいらしいから契約にも素直に応じてくれたのは嬉しい限りだよ。よろしくね！

それにしても、あんなエンブリオを持つてるのに金欠になるとか、あまりゲームに慣れていない人なのかな、もしかして……

——と、そんな所が今日の午前の事。

午後からはまた、カシミヤと一緒に、ジェーンさんも連れて近場の自然ダンジョンにでも繰り出そうと思っていたのだけど。

午前中に泰央さんと通信魔法で話していた時にちよつと提案されて、何でも攻略して欲しい自然ダンジョンがあるのだとか——

割と大白宮を出てから期間空いてたのにはつちり動向掴まれている!? というのは兎も角、割と依頼自体は真つ当な物。

その自然ダンジョンの名は——〈絡繰り屋敷・忍〉。

そう、〃忍者の里〃で御馴染みの霧影領にある絡繰り城だ。

先日の「傾城九尾 ウオルヤファ」との戦いにより、ほぼ壊滅した霧影領。

……その戦いで生じた怨念が核になった——とかそういう訳ではなく、城主であり大名でもある霧影朧が施した防諜機構が領を放棄する際に自動的に発動してしまい、城に蓄えられた魔力や術式により、モンスターを呼出し続け、トラップが自動的に増産されまくる魔の城、自然ダンジョンへと変貌してしまつたらしい。

やりすぎだよ……！

自分で解除できない物作るとかどうかしてるよねー!?

そして、それを止めるには最奥部にある核を停止させなければならぬ、と……

まあ超級職である泰央さんを含む精鋭ティアンならそれでも時間を掛ければ攻略できらんだろうけど、泰央さん達は今めっちゃ忙しいからそれ所じやないし。

自由に天地を回つてる僕らに紹介して攻略してくれるなら万々歳、という奴なんじゃないかな。

まあ、それでも僕達は未踏（？）の自然ダンジョンに挑んでも良い、つてなつたら否はないんだけどね！

それも泰央さんには借りを作つたばかりだし、尚更やる気が出ると言う物。

〈修羅の奈落〉で鍛えた直感が今、冴え渡る時——！

そういう事で午後にはカシミヤとジエーンさんを連れて霧影領までひとつ飛び！

ジエーンさんはコテツと一緒に将都に残りたがっていたけど、最初に引き受ける提案

をした僕がそんな直ぐに責任放棄なんてあらゆる意味でできる訳がないからね。

レベルは結構あるみたいだし十分戦力にはなるんじゃないかな、って。

それに、まずやるべき仕事——領を放棄されてから、ティアンやヘマスターの脅威がなくなつて格段に距離を縮めて周囲に住み着いているモンスター達の掃討もしなきゃならないからね。

足を固めないでするダンジョン攻略は無謀という物。環境整備は重点に、だね！

ガチャ：

F 【リンゴジュース】

F 【ゼロピー】

F 【オークの丸太】

F 三連続うー!?

ぐぬぬぬ……

To Be Continued……

## 第五十八話 鍛冶の都・賢鏡

□〈天地・将都〉鍛冶屋・ういふいぬ ブレイドマスター「刀匠」コテツ

将都。

それは、「征夷大將軍」擁する天地の政の中核となる領地——即ち、天地の中で最大の広大さを誇る領地という事でもある。

当代「征夷大將軍」は「マスター」急増後からは未だ代替わりは起きていない事もあり、テイアンの実力が高い天地の国の中でも特にその傾向が強く、神造ダンジョンを擁しているにも関わらず「マスター」の定着率が高くないというのが最近の悩み事なのか。

そんな将都であるが、勿論他にも掘り下げべき所は沢山あるが——今回は関係ない為、一先ず置いておくとする。

今回関係ある事は、そんな将都の一側面。

そう——将都の鍛冶屋事情について、だ。

「征夷大將軍」が天地のトップである、という物は名目上の物であり、実際は水面下や

戦場で常に内乱を繰り返り広げられ何時代替わりしてもおかしくない物である——という物は周知の事実であるが、それでもトップはトップなのだ。

相応の権力は与えられており、その使い道の一つと云うのが、鍛冶屋の招聘なのである。

武具と云うのは戦いにおいて非常に重要だ。

国土内における才能として、【鍛冶師】系統の才能を持つ者が中央大陸よりも多いという事を差し引いても、常に何らかの形で戦を続け、己を高める修羅の集うこの島国において、上質な武器という物はどんな宝よりも有難がられる物であった。

自らの命を預ける相棒であり、己の武を存分に発揮させる得物でもあり、自身で振るえなくなったとしても弟子や子孫に受け継がせられる事もある、正に宝物なのであった。

そして、当然ながらその様な武具を鍛えられる鍛冶師の存在もまた、国の宝と言つて差し支えない。

この天地であれば、上級職の鍛冶師でも有力な者も数多居るが——やはり、特にその技巧が抜きん出ている者は居る。

一つ目は、ザ・クラフト 超級職や特典武具に由来する者。

【匠神】や【鍛冶王】に代表される生産系超級職や、キング・オブ・ブラックスマス 数こそ多くない物の、生

産に関わる特典武具を手に入れた幸運なる者。

まだへマスターへ達<sub>が</sub>現れてからそこまで日が経っていない事もあり、それらの殆どはティアンであり、特有の本人のセンス<sub>技</sub>スキル<sub>力</sub>の高さも相まって安定して非常に高品質な武具を鍛える事で知られている。

二つ目は、——その、まだ急増し始めて日が浅い筈のへマスターへ達だ。

その際限のない全職業に対する才能や、エンブリオによる超常的な力は特筆すべき点であり、特に生産に特化した上級エンブリオを用いて作成されるアイテムは時に超級職のティアンの作品に届く物も出来得る程の代物だ。

……そして、そんな各々違うエンブリオを持ったへマスターへ達<sub>が</sub>、各国に数万以上の数で現れているのだ。

勿論、上級エンブリオに進化する者、生産に特化したエンブリオになる者はその中の極一部であるのだが、母数が大きいだけにその存在は同業者<sub>生産職</sub>の者であれば決して無視できない物では無い。

……だからと言って、不死身のへマスターへを相手に何ができるといふ訳ではないが。そして、三つ目。

それは、ティアンの技巧者でも、超常のエンブリオ持つへマスターへでもない、例外の事だ。

例外であるのだから、本来はそんな存在が居ないと言う事も十分にあり得るのだが——今の天地には、その例外に該当する者が、一体居る。

そう、それが今、一人の〈ハマスター〉——コテツが訪れている鍛冶屋・ういふいぬの店主である妙齡の女性。

——【鍛竜王 ドラッグフォージ】、神話級〈UBM〉その人なのであった。



将都の大通りに位置する、しかし誰も客の入ってこない鍛冶屋の、更に奥の部屋。

愛弟子も仲介人も廃し、そこで二人の男女が行おうとしていたのは……紛うことなき商談であつた。

「——やあ、キミはお初のお客さんだね？ 生憎とだけど私の腕は安くはないよ？」

「承知してますとも。勿論、その対価も用意しています」

その片方は、この鍛冶屋の店主にして、神話級〈UBM〉でありながら《人化》し、人の業鍛冶



を極めた奇特な竜。

【鍛竜王 ドラッグフォージ】——センススキルやジョブスキルの補助も得られぬまま、他の手段で超級職が鍛える武器に並び立つ程の武器を鍛える、天地でも一目置かれる竜だ。

一見はただの気の良い女性にしか見えないが、意識して観れば隠しても居ないその〈UBM〉としての名が見れるし、そのステータスが神話級の水準を越えているというただそれだけで十分災厄に値する存在である。

そして、彼女が優れているのはただ神話級としてのステータスと、鍛え続けてきたその鍛冶の腕だけでは、ない。

「へえ、自信満々なんだ。——流石、この天地の人をも買収しちゃう様な子は言う事が違うね」

それは——長年の経験則と観察眼。

遙か昔から生きる超常の長命種として、鍛冶の腕以上に磨き抜かれた“それ”は最早上級職のセンススキルを越える精度で物事を把握する事を可能としていた。

……尤も、今回の件については非常に簡単な話なのだが。

「ええ、そうですね。——できれば、貴方もそれで解決出来たのなら幸いなんですが？」  
「あつはつは。言うねえ！ それは、内容次第、って奴かな？」

対するもう一人の男は、天地の〈ハマスター〉である装備にも外見にも特に特徴のない青年——コテツ。

「ドラグフオージ」と比べれば余りにも戦闘能力も、鍛冶の腕も貧弱である一般〈ハマスター〉だ。

しかし、彼には——否、〈ハマスター〉にはそれらの条理を覆す力が、エンブリオの固有スキルがある。

つまりは、そういう事だ。

息子の様に可愛がっている少年には決して見せない様な悪どい笑顔を浮かべながらアイテムボックスから出したのは——

「——これは驚いた！ これだけ確保するのはちよーつと簡単じゃない筈だけれども」

「そうでしょうね。ですが、それが僕の力ですの<sup>インゴット</sup>で」  
塊として積まれた、いくつもの純赤色の「ヒヒイロカネ<sup>神話級金屬</sup>」。

その量は全身鎧すら作成可能な程——実に100kgは優に超える程の驚くべき総量だ。

神話級金属。

それは、武器を鍛える上で一部の特殊な金属を除けば世界中で見ても最上級の金属だ。

カンストした熟練の【高位錬金術師】でも僅かな量の作成すら容易ではなく、自然産出量も一部の地域で少量採れるのみ。

それで鍛えた武器を持っている、というそれだけ大きなステータスになる程の代物だ。

【ドラグフォージ】も最上級の鍛冶師の端くれとして、その産出の動向については常にアンテナを張っているつもりではあった。

しかし、彼女が知るこの量の【ヒヒイロカネ】を何処かへマスターが手に入れた所か、一度に産出された記録すらない。

ならば――

「ああ、ちなみにこれはちよつとしたお気持ちのつもりです。――今後の為の、ね」

「……なるほど？ そう来るんだ。……確かに、それは私としてもちよつと惹かれるモノがあるかなあ」

言葉少なく分かり合う二人。

それは、即ち「今後も賄賂希少鉱石を送るから、良い関係でいて貰いたい」という、誘い。

……【ドラグフオージ】は、考える。

これだけの神話級金属を用意したのは——間違いなく彼の劣化<sup>エン</sup>「化身」<sup>ブリオ</sup>による物。

己の嗅覚が、間違いなくこれは自然の産物ではないと告げている。そして、彼のジヨブも【錬金術師】系統を習得している様子がない事からも確定だろう。

他の知り合いとは違い、彼女自身は劣化「化身」に対して隔意はない。

しかし、彼のこれまでのこの手腕と、この短時間の間で測った事からすると——恐らく、彼も何らかの集団に属している一員でしかなく、この「契約」もそれに関係してくるであろうも察した。

「……ちなみに、他の鉱石はどうなのかな？ 私はこれでもグルメなんだよ」

「一通りはありますし、可能です。言ってくださいれば、特殊な物であろうとも」

と、他にも幾つか質問をしながらもそのメリットとデメリットについて考えてみる。

彼女自身にとって、どう選ぶのが最善か、熟考を——

「——ならありがたい。とりあえずお試して暫く付き合っただけあげようじゃないか！」

——別にせず、気楽に即答するのであった。

「——良いんですか？ 正直、もう少し積む用意はあったのですが……」

困惑しながら、コテツはそう返した。

それも当然だ。相手はこの修羅の国でも最上位の鍛冶師の一人。

その重要度は重々承知しており、今回の交渉にも彼としてはかなり気合いを入れて臨んだつもりだったのだから。

……追加で用意してあるつもりだった同量の「ヒヒイロカネ」は虎の子でもあったので、これを使わないで済んだのは助かったのは事実ではあるが。

「良いの良いの。いや、私もね、いろいろ事情はあるんだけど——一番は、君が鍛冶師  
“ だったから、かな ”

「……それが、何か？」

【鍛冶師】 だったから、と言われてもやはりその意味はよく分からない。

確かにコテツは上級職も【高位鍛冶師】と【刀匠】で埋めている、生粋の鍛冶師ビルドであり、この世界ではそれを生業としている。

事前に入手していた情報では、彼女は既に弟子を数名抱えており、別に新たな弟子が必要と言う訳でもない筈だ。

競合——になる実力こそない、木っ端の一鍛冶師なのだ。

故に、それがこの交渉に何の意味があるのか——

「分からないかな？ つまり、キミ——鍛冶師でありながら、とある誰かにもつと良い武

器を使つて貰いたいななんて思っている欲張りさんなんでしょう?」

「なツ——!?!」

まるで子供に言い聞かせる様なその物言ひ。

しかし、それが当たっていたのかそうではないのか、彼も一瞬狼狽し——直ぐに平静を取り戻す。

ともあれ、此処に交渉は成立したのだ。

今はそれで良しと——

「——それじゃ、依頼も請けてあげるけどちゃんとお自分で鍛えられる様に実力の方も磨かなきゃだね。頑張ってくれたまえ弟子見習い君!」

「……えっ」

訂正。

やはり、一線を画した者というのはそう簡単に思い通りに動いてはくれないと言う事を、改めて実感するコテツであった——



◇

◇

◇  
◇  
◇

1月7日（木）

今日から漸く、漸く〈絡繰り屋敷・忍〉に突入——！

いやあ、デッドリイボイメン・ドラゴン【死 毒 純 竜】とその後始末は強敵でしたね……つとそれはともかく。

一応復興の為の協力なのに支援少ないよ泰央さんー！

向こうも向こうで凄い修羅場みたいだから仕方ないけどもつ。

あれなら例の黒幕の所在が判明する日も近い——と、いいんだけどな——って。さて、そんな訳で散々待たされた〈絡繰り屋敷・忍〉の攻略だね。

昨日に続いてジェーンさんがゴネていたけど、今回は先々期文明の遺跡でもない人造の代物だから難易度はそんな高くないと思うから、と説得して結局一緒に入る事にしたのだけ——

先に結論だけ言うと全くそんな事はなかったね！ 普通に難易度かなり高かったね

!!

事前に概要だけは聞いていたんだけど、予想以上のあまりのトラップハウスっぷりに僕もカシミヤも脱帽せざるを得なかったからね……

明らかに罠の質と量、そしていやらしさに関しては神造ダンジョンである〈修羅の奈落〉を上回る程とか、ヤバくない……？

まあ、当然これの作成に協力した隴さんや泰央さん達も天地の神造ダンジョンである〈修羅の奈落〉で修業して罠についての造詣を深めて、その上で彼らなりに改良したり、よりされたくない事を罠に盛り込んだりしていったんだろうねって容易に想像がつくよ……

ある意味で人間の悪意が牙を剥く自然ダンジョンだと言っても過言ではないね！

特に罠の隠蔽なんか凄くて、科学的に隠したり、魔法で隠されてたり、技術で隠さ



れてたり……僕の探知系の魔法やカシミヤの《殺刃圈》だけじゃ、かなり精度を上げて探さないと見破るのが難しいレベルの物もあつたりして、しかもそれが大体致命的な罠デストラップだつたりするんだから困り物。

……うん、やつぱり最後に頼れるのは自分の直感だよね！

というか、多分それで直感で行ける僕ら二人がちよつとアレなんだというのは言わぬが華という物。

ある程度の実力はあるジェーンさん（ある程度とは言っても天地の平均よりは少し下かな？）も早々にトラップに引っかかつて死にかけて戦力外になる羽目になつてたし……うん、やつぱり難易度高かつたね！

あれほど僕かカシミヤが通つた跡を歩いてつて言つたのに……

本当に予想以上、期待以上の難易度。

最近行つた自然ダンジョンでは相手モンスターの実力やスキルこそ厄介だったけど、ここみたいな緊張感を味わうつてのはちよつとなかつたからね。

まあ、罠ばかりでモンスターが少なめだから経験値の入りが少ないと言う難点もあるけど——こういう経験も生きて来るといふ物。

今回みたいに、ね！

さて、罠はともかく、モンスターの實力はそこまで高くないから僕らなら三日、いや

二日もあれば聞いていた通りの深さなら踏破できるんじゃないかな！  
よし、頑張るぞー！



1月8日（金）

勝った！ 〈絡繰り屋敷・忍〉編、完！

……二回くらい全員揃って死にかけたけどね。

これだからデストラップダンジョンはっ！

結局後半は危なっかすすぎてリンもイグニスもずっとジュエルの中だったし、ジェーンさんは外で復興の準備している大白宮の人達に合流して貰ってお任せで行動して貰う事になるちよつと無様な有り様だったけど、ギリギリ目標通り三日で攻略完了！

……あの屋敷の事だからもしかしたら見つけられなかった隠し部屋とか隠し通路とかがあったかもしれないけど、自然ダンジョンとしての核となるアイテムは回収して届

けたんだからダンジョンとしては完全攻略完了つてもんだよ！

いやあ、それにしても圧殺はやっぱり厳しいね。

ダンジョンとしての傾向自体は僕らに相性が良かったと思うんだけどなあ……

後、道中の雑魚モンスターがそこそこ湧いた後と最後のボス部屋っぽい所で【兎雷也】倒した直後お！

部屋中に劇毒液がぶちまけられるのと同時に今までのモンスターとは桁が違うレベルでスキルが嫌らしい隠行のモンスター複数に不意打ちさせるのは殺意高くない!?

僕とカシミヤじゃなかったら大体死んでたよねあれ！

……確か聞いていた話だと、あれは元々修行中の忍者の為の場所だった話だったと思うんだけど……まあ防衛機構が働いていたんだよねそうだよねつ。

それだとしても過剰な殺意だった気もするけど、まあ天地の大名の作品だしね。

——それに、僕やカシミヤは大いに満足させて貰ったからね！

さて、〈絡繰り屋敷・忍〉の攻略を完了して、大白宮に戻って核とかを予定通り泰央さんに渡して依頼は完了した事だし……ついでとばかりに例の件についても進捗を聞いてみる事にしてみた。

……話を聞いてみた所によると、テイアンの術師達陰陽師の方はもう大体儀式の準備は出来

察知素敵  
ていて、後は秘密裡にそれに特化したエンブリオの〈マスター〉を募つて一挙に全て丸裸にしてやろうと画策している所なんだとか。

さつすがー！　でいいのかな？

僕にも手伝える事があれば良かったんだけど、僕だと他の職員さん達みたいに術師の中に混ざるだけしかできないからなあ……

僕の「アダムカドモン」は基本的に器用万能、故に特化型の真似事はどうあがいても無理だからね。

それよりは今まで通り天地のモンスター達を倒して間引いてくれた方が助かるとの事らしい。まあそりやそうだよねっ。

ちよーつと残念だけど、仕方ない……

そういう事で、明日からはまた将都辺りを拠点にして天地北部の自然ダンジョンとかモンスターの巣とかを回つてモンスター狩りに精を出すとしようー！

……それと、ついでにカシミヤからの要望で人が居たら対人戦もやりたいな、と。

年末から組み始めてからそういうえば決闘とか練習試合もあまりしてなかったからねー。

まあ、先日の件で天地全体の治安も少し悪化してきているし、少し探せば野盗も割と見つけちゃったりするし、そういうのもやっつけていこうか。

それがなくても、ノリが良い天地のへマスターへなら大体申し込めば受けてくれるしね！

二人と行くぶらり斬り捨て御免の旅に、いざ出発——！

……明日からの連休で冬休みも終わりだし、うん。後は悔いが残らない様に準備を確りして待っているのが良いよね。



1月9日（土）

……………!?

ちよつと凄い事があつて今のテンションも凄い事になってるけど、それはともかく今日の日記今日の日記！

今日は予定通り、また皆である程度の旅支度を整えてからイグニスに乗ってびゅーんって飛んで行って将都付近、天地北方での狩り——

の、予定だったのだけど早々にジェーンさんがギブアップ。まさかの渾身の拒否。なんでも、今までは戦闘なんて最低限しかしていなくて、戦闘する場合も十分な<sup>余裕</sup>マージンを確保してからの戦闘ばかりをしていた為、天地で僕やカシミヤと一緒にペースで狩るのは難しい！ との事。

僕的には十分素質はあると思うんだけどな……

まあ、戦闘を続けるのつて何にしても慣れとか適性が必要不可欠だし、ジェーンさんが全力で狩る時は金食い虫だから、そこは仕方ないかなって。

金が無限に湧いてくるエンブリオがほしい。僕だってコテツやジェーンさんが羨ましいんだけど……！

そんな訳で、ジェーンさんがそこまで言うのであればと言う事で少し狩り場を変えて将都の冒険者ギルドでも採取依頼や討伐依頼をやれそうなのを片っ端から受けてフィールドに狩りに向かう事に。

ふふふ、僕とカシミヤの索敵能力に加え、現物が一つでもあれば幾らでも複製できるクロが居ればあの手のクエストはいくらでも達成できるのだー！

……と、割と楽しく長閑に狩りを楽しんでいただけ。

うん、運が付いてきたと言うべきか付いていなかったと言うべきか。

僕とカシミヤが求めていた「相手」が向こうからやってきてくれたのだから、運が良

かったでいいかな！

——そう、そんな時間を過ごしていた僕らの周囲にPKのお出まじだったのだ！

……まあ、その相手は三度の彼女達カシミヤの追っかけだったんだけど。

彼女達の執念深さは今更言うに及ばず、だけど人数も実力も十分厄介なんだよねえ……でも、今のカシミヤを相手にするには少し足らなかつたみたい。

以前と比べてまーた少し人数が増えていたからね、それでも斬り捨てられるカシミヤもカシミヤだけ。

彼女達も今までの様な奇襲戦法のみには拘らず、戦法を洗練させて奇襲が見破られるのなら、と人数を活かした包囲殲滅に即座に切り替えて打倒しようとしてきたけど——残念ながら（？）及ばず、と。

判断は悪くないよ判断は。カシミヤ基本的に範囲攻撃とかまるでないしね。

本来ならかなり厳しい戦いになっていた筈。……先日の戦いの前だったなら、もしかしたら一回デスペナになってたんじゃないかっていうくらいには。

彼女達も何人かはカンストに達していて実力も連携も実戦経験も十分で、あれなら天地のへマスターであつてもかなりの相手を倒せるんじゃないかってくらい——まあ、つまり極一部に該当するカシミヤが相手だったというのが一番の難点だったのだけどつ。

今どきのPKとして、彼女達も彼女達で凄く正統派なのは好感が持てるんだけど、まあ野盗もやっているという噂なので戦利品等は遠慮なく貰っておく事にする。

臨時収入やったー！

……掲示板とか見てるとBPKとかHPKとかSPKとか、殺伐とした報告もちらほらあるからね。

やっぱりやるなら直接的なPKかせめてMPKまでだよなって。

さて、そんな正統派な彼女達だったけど。

今回は僕達が勝利して彼女達が敗れ——それで終わりじゃなかったんだよな。

なんと、その直後にカシミヤに再戦の申し込みと戦利品の買い戻しについて打診のメールがあつたんだって！

……狙う側と狙われる側なのに何時メールまでする仲になってたの!? 一人で居た時かな!?

ま、まあそれはともかく！ ちよつと忙しいけどカシミヤも僕も異論はなかったからその申し出は受ける事にした。

そういう事で、明日は目指すは彼女達が共通のセーブポイントとして設定していた慶都。

そして、慶都の闘技場で再戦の対人決闘祭りだー!!



まあ、ジエーンさんは決闘はちよつと……つて断られたんだけど、ちえー。

ガチャ：

D 【アイテムボックス】

F 【HPポーションLv2】

S 【水晶之賢鏡】

【水晶之賢鏡】

『頭部』

透き通った水晶を素として作られた魔法の片眼鏡。モノクル

装備者に明晰な視界と数多の視界を授けると言うある名工の試作品。

完成品追加予定効果：《視力矯正》《遠視》《透視》

・装備補正

DEX+10%

MP+10%

・装備スキル

《魔力視》

《スキル解析》

## 《構造解析》

まさかのS！ 初めてのSだよ！

今まで結構な数を回してきたけど、それでもまさか出るとは……これも僕の日ごろの行いのお陰だよね！

……まあ、どう見ても生産型用の装備なんだけども！

ガチャで出るアイテムってエンブリオとか特典武器と違ってアジャストしない、全くのランダムだからこういう事もあるよね……

どうしようかな、これ。コテツに上げるのが良いのかなー……？

To Be Continued……

## 第五十九話 再戦対戦・激戦熱戦

□■〈慶都・大闘技場〉観客席 【賢者】ジエーン・ドウ

私は今何をやっているのだろうか……………？

「かーっ！ やっぱり姐さんの戦装束は最高ですよねえっ！ カシミヤ君のあの凛々しい立ち姿もうん、イケますね！」

「……………」

天地の初期スタート地点である慶都。

中立都市でもあるこの都はこの天地の国でも色々と例外要素の塊でもあり——今私が見たい戦いとして決闘に使われる大闘技場が複数あるのもその一つだ。

他の国とは違い、興行としての側面はあまり大きくなく、武芸者達が互いに切磋琢磨し、己の武威を極め合い高め合う場所であり、観に来てはいる観客達も娯楽と言うよりは見稽古や知り合いの武芸者や強敵ライバルの激励応援であつたりする。

「あー私も参加したかったなー！ でもやつぱりあの域の戦いになるとシナジーがないと厳しいんですねー」

「……………」

……………本来であれば私には殆ど縁のない場所だ。

戦闘と言う物にまるで興味が無い、という訳ではあまりないが、それでも私の戦術からすると決闘での戦闘模様は余りにも参考にならないからだ。

私は普通に後衛なのだ、何故モンスターに囲まれる様な戦闘を何度もしなければ……  
というのはさておき。

「あ、それでもこの「ムラマサ」も好きなんですけどね？ でもこんな名前なのにアームズでもキヤツスルでもないってちよつと不思議ですよねー？」

「……………」

さて、それでも、そんな天地の決闘場であつても勿論試合の内容や時期によつては娯楽として観に来る客や試合内容の取材に来る「記者」達が来る場合だつて当然ある。

祭りに乗じて行われる決闘試合や大会等では観客も入りきらない程にやってくるし、そうでなくても様々な意味での人気者達や、決闘ランカー等の有名人が出る試合であればその知名度に依じて相応の観客がやってくる物だ。

特に、〈マスター〉が急増した今となつてはエンブリオにより上位の武芸者でも手を焼く相手も増えてきており、更に試合の内容も映える事から各種新聞社なんかはこの天地であつても多くの試合に顔を出すようになってきているのだとか。

——そう、例えば今まきに行われようとしている、天地でも珍しい二人の天才少年武芸者と、天地でも有数の強豪野盗クランPKによるPT戦2vs6だとか！

「そういえば今思つたんですけどやっぱりあの二人と組んでたんですからジェーンさんも結構やれるんですかね？ 前回はすぐやられちゃいましたけどもし良かったら今度

——

「——ええい、五月蠅いぞ君!? 少しは音量を落とせ。観戦のマナーも守れんのか?!」

「あつ……す、すみません……」

横で喧しく絡んできていた娘に一喝をして黙らせる。

多少は罪悪感が湧かないでもないが、だからと言って軽々に絡んで来られても面倒なのでこれで良いだろう。

……そもそも、金に困っているからと関係者席を選んだのが運の尽きだったか。

周囲はかの野盗クランの者達が勢揃いしている。

野盗クランと言えど、流石に闘技場で騒ぎを起す気はないのか——という訳でもなく、皆夢中になって決闘場の方に被りつきになっているだけであつた。

これだから天地の〈マスター〉は……！

「や、でもほら。もう始まりますし、そりゃテンション上がりますよって……」

「……それはそうだが。だが、限度と言う物はあるだろう」

そう返しながらも、決闘場の方を見やる。

そこには、試合に纏わるアナウンスと解説を聞き流しながら戦闘開始の合図を待つ、

8人の〈マスター〉の姿があつた。

決闘場の東に立つのは、かの野盗クランの一パーティ6人組——半透明な車に天井を開けて乗り込む4人の女傑と、更にその車の前方に左右に分かれて仁王立ちする2人の前衛と思しき女傑。

空中には数体の「陰陽師」系統の物と思われる怨霊型のモンスター。

確かあれは呪怨系状態異常や閻属性魔法を得手とするモンスターだ。援護火力として分かりやすいのだ。

車外に居る2人が前衛であるならば、残りの4人を後方火力や支援と考えれば実に理想的なパーティ構成である。

AGIの低くなりがちな後衛達をチャリオッツと思しき車に乗せる事で機動力も確保しているのだろう。

……先日の戦闘の時点で理解していた事だが、野盗クランというと野蛮に思える物だ

が、そのイメージとは裏腹に彼女達の戦術能力は普通に高い水準にあると見て取れる。その上で、彼女達は常日頃から決闘に精を出している者達と比べても遜色のない対人戦闘経験を有しているのだ。

エンブリオの特性もあり、その総合的な戦闘能力は如何程の物か――

そして、対する2人組の少年――ジーニアスとカシミヤに関しては――全く気負った様子がない。

むしろ、合図を今か今かと楽しそうに待っている様は、確かに年相応の少年らしきではあるが……

戦闘準備すらもあの従属モンスターの「ルミナスエレメンタル」を空中に待機させておくのみで、隊列すら整えようとしなないのは……まあ、彼らにとってはいつもの事だ。非常に残念ながら。

相手は全員、合計レベル500のカンストにして、上級エンブリオ持ちの上級ヘマスタ―で、更にパーティ構成もシナジーも考え抜かれた、この世界で見ても一流の武者が相手なのに。

通常の決闘試合とは違い、人数にも圧倒的に差がついている不利な状況であるというのに。

その上で彼らは、その程度の逆境は己の力で乗り越えられると確信しているのだ。

——これだから天災児は！

内心で何かに罵倒しつつもその時が——試合開始の合図が、紡がれる。

——前に。

「——それでも、流石に今回は勝てます。なんとって新開発した作戦があるんですからっ」

「……ほう？」

作戦、作戦。作戦か……

既にあのフルパーティは中々にバランスが良い様に見えるが——

「……それは、あの二人に通用するのかわ？」

「ええ、勿論ですっ！ いいですか、対人戦や〈UBM〉等と戦う時はですね——」

『——それでは、尋常に——試合、始めエ!!』

「——初手が一番肝心なんですよね」





そして、彼女の言葉を肯定する様に、舞台上決戦場の対人慣れした8人の〈マスター〉は、その合図と同時に動き出す。

野盗クランの前衛二人が己の必殺スキルを——強靱な竜の骨格を纏う《兵どもが夢の跡》と黄金色のオーラを纏う《王金殿世》を発動させ。

二人の少年は自身の足元と眼前に魔法陣を浮かべ己のスキルを発動させ、今まで通り速攻で戦いを終わらそうとし。

野盗クランの後衛達は弓を、クロスボウを構え発進しようとする幽玄「オボログルマ」の車に乗り己のエンブリオの力で強化された斉射を行おうとして。

——そして。

「——《不浄涅槃奈落》」

同じ様に車に乗っていた最後の一人の宣言必殺スキルにより——戦場の全ては漆黒の石塔に覆い隠される事となった。

それにより、戦いの先手は——野盗クランのPTが握る事となる——



「あれは……戦闘型のキヤツスルか？」

自身のエンブリオにもキヤツスルのTYPEは入ってはいるが——それでも、他者のTYPE：キヤツスルのエンブリオをそうと意識して見る事はそう多くない。

その多くは生産型、拠点型であり、街中で展開されている為、普通の家屋との区別が付きにくいのもその理由の一つだろう。

……そして、最も他者のエンブリオを見る機会が多い戦闘においても尚、TYPE：キヤツスルのエンブリオを見る事は多くない。

基本的に展開に時間を要するTYPE：キヤツスルのエンブリオであるが、その展開時間は戦闘において致命的な隙となる為、やはりそのままではどうしても戦闘時には使い辛いからだ。

その為、戦闘型のキヤツスルは《高速展開》《即時展開》《瞬間転換》等のスキルを習得するのだが……おそらく、今発動されたのもその類の効果が付いたスキルなのだろう。

「はいっ。ただ、ちょっとあれは敵味方お構いなしなのでいつもの狩りでは使いにくい

んですが、こういう場なら観面なんですよね」

「ほう、それは何よりだ。……だが——」

そう。

この時、この場面で使ったのならまず間違いなくあの野盗クランが有利になる様な物であろう事は想像付くのだが……

「——中が全く見えないのは、一応興行としてどうなんだろうな？」

……展開された巨大な漆黒の石塔は決闘場のほぼ全てを覆っており、勿論その参加者は漏れなくあの塔の内部だ。

当然ながら、観客であり、結界の外から決闘を観戦していた私達には……内部の出来事が全くと言って良い程に見えないのだ。

——これがあるから決闘でもキャツスルは嫌われているのだったな。

「い、いや。戦略上はとても有効なんですよ？ 有効ではあるんです……」

「エンブリオである以上、それは間違いないだろうが——」

『結界内の特殊視界を実施致します！』

司会のその宣言アナウンスと同時に、薄く透過したかの様に漆黒の石塔の内部が露わになる。

その内部は、塔の外観と同じくした黒と石で——否、石碑で埋め尽くされており——

「地下墓地のキャツスル……か？　また随分と物珍しい物を」

内部に漂う陰の気に無数に突き出た石碑。

速度型にはあの石碑も面倒な障害物になるかもしれないが、それ以上に——内部で戦っている彼らは、異常なまでに遅い。

一部を除けば、戦闘型のカンスト以上の実力者である彼ら、彼女らの動きがAGIなんて三桁しかない私よりも遅くなっている程に——

「あれは速度低下、だけではないな？」

「ソラさんのエンブリオ、『ニルヴァーナ』の能力特性は、走馬灯。中に居る人が全員ゆっくりになるんですよっ」

なるほど、と思いながら、かのエンブリオの無制御であるが故の出力の高さについて感心する。

彼らの速度とその発揮速度についても理解している私からすれば、その発揮速度は実に数十分の一にまで下がっており——あの中でその影響を受けていない者が居ればもはや蹂躪するのも容易であると思わされる程であったのだから。

そして、その想像通りに——あのキャツスルの中で尚、十分な発揮速度で以て動いている者が居る。

……それも、複数。

一人は——知つての通り、カシミヤだ。

発揮速度を数十分の一にしてなお、足元の魔法陣を駆使し亜音速域で動き回りながら包囲してくる二人の前衛を切り崩そうとしている。

そして、カシミヤと対峙している二人の前衛もまた、あの中にありながら高速戦闘を行つており、そう易々と突破させてはくれない様だ。

一人は、かの野盜クランの首魁<sup>オオキ</sup>。

必殺スキルを発動し、全身を鋭き骨で包み込みながらも手に持った骨槍で、頭部の角で、両腕、両脚の骨棘で亜音速に至らぬ程度の速度でありながらも迂闊にカシミヤを近づけない様に牽制している。

あの骨は……伝説級のモンスターである「ハイ・グレイター<sup>高</sup>・ドラーゴ<sup>位</sup>ン」<sup>貴</sup>の骨だろう。骨で強化する必殺スキルと考えるのが妥当か。

決闘の仕様上アイテムも元通りになるとは言え、あれは恐らく切り札級であろう。よく衆人環視の中で使える物だ。

そして、もう一人の前衛——ある意味では、こちらの方が予想通りの異常さだ。

あのキャツスルの内部であつて尚、通常通り亜音速域の高速戦闘をカシミヤと繰り広げられる、その絡繰り。

間違いなく、あの金色のオーラが状態異常無効か、あるいはそうでなくとも何らかの

方法であるキャツスルの影響を受けなくなる類のスキル——！

そして、まともな速度で動いているのはその三人だけではない。

チャリオッツ系統と思われるあの車や、野盗クランが使役している怨霊型のモンスターもまた、かのキャツスルの影響を受けずにその乗せた仲間の攻撃や魔法攻撃によって二人に反撃の隙間を与えぬ様に牽制を続けていた。

……能力特性が走馬灯、であると言うのであれば非生物であれば効果を受けないのもまた然り、と言った所だろうか。

残りは総じて、あの「ニルヴァーナ」の影響を受け、行動が超鈍足化しているのが見て取れる。

しかし、そうであっても——

『《天降万雷大神射》——ッ！』

『《增幅：強射》——ッス！』

『ハッハア！ 今日こそはその首取らせて貰うよ、カシミヤア!!』

『ははっ！ 届いてる、今の私はあのカシミヤに届いてる——!!』

『——ッ！』

状況を制しているのは——彼女が言う通り、明らかに野盗クランの方であった。

確かに、初手——あの「ニルヴァーナ」の必殺スキルを発動された時点で、彼ら二人は圧倒的に不利な状況へと追いやられる事となった。

カシミヤは自身の全速力であってもその影響により相手の前衛と数段先と同等程度の速さにまで追い落とされている。

そして、その彼の速度もスキルによる賜物。少しでも気を抜けばスキルが切れ速度が落ちた一瞬を狙われ切り崩されるであろう事は言うまでもないだろう。

本来であれば前衛であるカシミヤを援護する筈のジーニアスは——速度を落とされた状態でありながら超高速の矢と超威力の矢、そして怨霊達の閻属性魔法を防御結界で防ぎ、適度に反撃するので手一杯な現状だ。

「……ふむ」

「このまま勝てるんでしょうか？ どうなんでしょうか!？」

一目見れば確かに少年達を上手く詰ませたかの様な構図だ。

——だが多少なりとも本意ながらあの二人と共にモンスター狩りに精を出してきた私から言わせれば、今の二人は、“機を待っている”様に見える。

基本的にあの二人は速度型であり、戦法も速攻の瞬殺を得意としているが、その実二

人共年齢に全く見合わず非常にクレバーな面を持ち合わせている。

必要とあれば躊躇いなく捌め手を行使するし、その速度を、身体捌きを活かした耐久戦だつて十分に出来る。

……若さ故か、あるいは彼らの気質故か、あの二人に気力切れなんて事は万が一にも起きようが無いだろうからな。

そして、転じて冷静に戦局を見てみると——むしろ、野盗クランの方が攻め焦つている様にも見えるのは果たして気のせいだろうか。

防御を固めたジーニアスト、回避に専念するカシミヤを捉えられずに攻めあぐねており……それが殊更焦りに転じている、その様な印象を受ける。

もしかしたら、あの「ニルヴァーナ」の強力な必殺スキルに持続時間か、継続的なコストの消費等、それらに類する時間制限があるのかもしれない。

まだ必殺スキルに関する研究は進んでいないが、あれほど強力な効果なのだ。そういう事も十分にあり得るだろう。

そして——

「……動いた!」

「えっあつ、本当だっ!」



二人の射手の内、片方——神速の射を行っていた方が、【矢筒】内の矢が切れた為《瞬間装着》により【矢筒】を交換した、その瞬間。

いつの間に用意していたのか、ジーニアスが数百本の鉄杭を——【棒手裏剣】を空中に浮かべ、それが激しい風の魔力を帯びる。

——ここで《シユート<sup>飛</sup>アロー<sup>射</sup>》だと？

あの数は確かに制圧力こそ高かろうが——下級の攻撃魔法にして、その特性上相手の物理防御力によつてもろに軽減される、高位の【翠風術師】であればまず使わない様な攻撃魔法だ。

相手も防御力が高い面子であり、後衛であつても急所に直撃しない限り致命傷は狙えそうにないが——

『——リン！』

——そして、今まで戦闘開始してずっと光魔法による光学迷彩で姿を隠していた【ルミナスエレメンタル】、従属モンスターのリンが動く。

それも光線の魔法による攻撃ではなく、激しい閃光によつて戦場全体をそれこそ何も見えないくらい激しく照らし出したのだ——！

『ちいつ！ 目晦ましかい!?!』

『じ、《自動回避運行》です！』

『——シィッ!!』

一瞬のホワイトアウト。

ドリフト音、複数回に渡る金属音、何か硬い物を貫く音に、地面に沢山の物が突き刺さる音が鳴り響く。

その後に、視界が晴れた先には——

『な、にいいいッ?!?』

『わ、私の「オボログルマ」があっ?!』

頭部を二刀を握るカシミヤに貫かれ、首を刎ねられ光の塵となつて消えていく野盜克蘭の前衛の片方と——地面に突き刺さつた数百の「棒手裏劍」によつて、影を縫い留められて動きを止めた野盜克蘭の残り全員の姿だつた。

——そうか、《影縫い》は《シュートアロー》でも……いや、確か出来なかつた筈だが——?

私が内心で疑問を呈している、その一瞬の間に。

前衛の片方を崩された野盜克蘭のオーナーの首も流れる様に切り離され、動きを止めた車のエンブリオとその乗員もまるで抵抗できずに殺されていく事となつた。

「ああ………今回はイケると思っただけですけどねえ……」

「戦術は非常に良かったと、思うんだが——」

結局。

その後は劣勢を覆せずに、時間も掛からずに全員が光の塵へと変わり——勝者は、圧倒的少数だった二人の少年であった。

敗北した野盗クランであったが、その戦法のシナジーや地力、戦闘経験に関しては十分目を見張る物があったと、私は思う。

だが——

「何というか——相手が悪かった、としか……」

「……いえ、いえ！ だからこそ、挑戦し甲斐がある、って物ですよっ！」

——これは、懲りそうにないな。

その感想と共に、今回の試合観戦は終わるのだった——





1月10日(日)

今日は日曜日っ！……冬休み最後の日曜日！

長期休暇の休み明けが近くなると少しかだけ憂鬱な気分になるのは夏も冬も変わらないね……！

明後日までにはちゃんとやる気を充填しておかないと、むむむ……………

……：そういうえば、今日は勝にまた暫く慶都に居るからー、って伝えたら心配そうに少しは落ち着いた方がいいんじゃない？ って言われたなあ。そんなに落ち着いてなかったかな？

……：うん、まあ、落ち着いてなかったね！

でもダンジョン巡りもかなり楽しかったし、他の国行つた時も暇があればまたやりたいなあ、とは未だに思っているよ、うん。

僕はほら、割と何処でもやれると自負しているからね、えっへん。

……：いや、それでも頻度的に暫くは良いかなー、とも思っているんだけども。

自然ダンジョンも神造ダンジョンも、やっぱり攻略するには結構気を張らなきゃいけないからね。

そうそう、そんな事もありカシミヤと一緒に رفتてた狩りも、明日の約束もあるし、後にはちよつとした仕上げくらいで一段落付けよう、という話になったんだよね。

僕もカシミヤも冬休みがもう終わりなのは同じだし、ログイン時間を取れるボーナスタイムはもう終了。ここらが潮時だと言う話になったのだ。

学校はちゃんと行かないとね！

さて、そんな小話はともかく、今日も今日とてデンドロにログイン！

今日は明日の約束に向けて慶都に移動して、久しぶりに野試合——は、負けてデスペナになっちゃったら流石に狼桜さん達に凄く悪いからやめておくとして。

慶都に到着してからは明日に向けての準備、という事で一先ずカシミヤとは分かれて別行動する事になった。

前みたいにかシミヤと一緒に模擬戦したり、決闘に参戦してみても良かったんだけど……

まあ、たまには一人で練習したりしたい事くらいいくらでもあると思う。必殺技の練習とかね。僕もよくやってるからね！

カシミヤがどんな必殺剣を編み出して来るのか——！ それは後の楽しみと言う事にしておくとして。

……僕の方は若干手持ち無沙汰になっちゃったから、一緒に行動していたジェーンさんに何か希望はあるか聞いてみた所、時間があるなら面白い物か、あるいは外フィールドに出てエンブリオのリソースに使える素材集めがしたい、ってさ。

ジェーンさんの「クローン」の特性上、リソースを溜め込めば溜め込んでおくだけ何時であろうと状況に合わせた「ジェム」を複製量産するだけで実質上の「ジェム」生成貯蔵連打理論に近い事が出来るし、それがジェーンさんの戦闘上での主力だからね。

……普通の戦闘にもリソースを使うのは不便だなあ、と少しだけ思ったのは秘密。そ

ういうエンブリオも結構あるらしいからね。

それでも、様々なアイテムを鑑定して複製できるアイテムを増やせば増やすだけどんなアイテムも即座に用意できる、ってのはちよつと凄いやねえ……

まあ、複製する際は変換したリソースと比べて多少劣るみたいだし膨大な複製可能アイテムの中から必要な物を選ぶのはジェーンさん本人の即断の判断力が問われるんだけども。

……ちなみに、僕が持っているアイテムも鑑定して貰って複製のレパトリー増加に協力しようと思ったんだけど、やつぱりと言うべきか、「ラスリルビウム」は無理だった。まあ、特典武器だしそりゃあね。多分、アームズ系統のエンブリオもほぼ間違いなく無理だろうとの事。

後は、意外だったのは「水晶之賢鏡」もダメだった所。保有リソース量の問題……かな？

もしかしたらコテツに渡してある「霊樹の械枝」とかも駄目かもしれない。

……進化とか、新たな固有スキル、必殺スキルでの解決に期待したい所だね！

その後は慶都周辺での素材採取やちよつとしたモンスター狩りに終始した一日だったかなー……

……珍しく、まったりと、何の事件も起こらなかった日だったねー。

ガチャ：

E 【シヨートスピア】

E 【ポイズンポーシヨンLv2】

D 【火竜酒】

ガチャでくらい何か事件が起こっても良かったのに……



1月11日（月）

今日は冬休み最終日。そして——成人の日の祝日！

成人の日……成人かあ。

僕が成人になる頃にはどんな風になっているのかなあ……正直、全く想像ができないや。

……本当、何やってるんだらうねー？

さて、それはともかく——今日は狼桜さん達との再戦対人決闘の日だね！



折角慶都に居るのだからと当然の様に結界施設を使って決闘をする事になったんだけど——顔なじみの闘技場の管理人さんに施設のレンタルに行った所、もし良ければ興行として観客が居る中で戦ってみないか——と、提案されたのだ。

……まあ正直僕もカシミヤもそれは全く問題なかったんだけど、一応野盜クランである狼桜さん達は手の内を晒すのは嫌いそうだからどうか、って思ったんだけど向こうもそれで構わないってさ。凄い自信だ！

——そんな感じで始まったV S 狼桜さん達の野盜クランパーティーとの決闘！

久しぶりの決闘で僕もカシミヤもテンション上がってたのもあって、気合の入り様は尋常ではなかったかもしれない。

……内容を全て書くにはちよつと長くなると思うから割愛するけど、良い試合だった………

相手側も数の利があったとは言え、常の様に10人20人と言った規模で優位に立てる訳ではなく、そうであったとしてもその数の中からメンバーを厳選して個々のエンブリオとそのシナジー相乗効果を最大限活用した戦法。

しかも、恐らくは僕やカシミヤが得手とする高機動戦法の對抗策タとなる能力を基点に選んだ奴。

……ちよつと嬉しい物だね、挑戦される側ってのも。

僕は基本的に決闘ランカーに挑戦するか、或いは対等の位同士の決闘が主だったから、こういう経験は地味に初めてなんだよねっ。

結果としては僕達が勝ったのだけど、それでも全く気が抜けない良い勝負だったのは間違いないね！

これは、僕らも経験値稼ぎの狩りが一段落付いたと言ってもものんびりしてられない……漲ってくるね！

カシミアとの合同の経験値稼ぎの狩りは今日のその後の狩りで一旦終える事になったんだけど——うーん、さてどうした物か悩ましい所だね。

今回の一連の決闘やお礼にと観戦チケットも貰って観戦して、また決闘周りの知り合いのへマスターも増えたし、手合せして貰って自分を高めるのもありかもしれない……かな？

ともあれ、今回の決闘はファイトマネーとかだけじゃなく実りの多い試合だった、狼桜さん達ありがとうー！

……ところで、なんで狼桜さん達は負けた筈なのにあんなに満足そうだったんだろう……？

追記：

観戦して貰ってたジェーンさんに決闘の感想を聞いてみたら「全員私とやっている

ゲームのジャンルが違い過ぎる……」って言われた。

そんな事ないと思うんだけどなー!?

ガチャ：

D 【ヘビィシールド】

F 【ロープ】

E 【地図：中央大陸北部】

マツプはウインドウであるんですけどー!?



1月12日（火）

今日は冬休み明け。今年初の学校の始業式！

久しぶりの学校で僕も感慨が……ない訳じゃ、ないんだけど。

うん、何というか……冬休み、って言っても僕は家でゆっくり年越ししたり、少し買

い物に付き合ったりちよつと知り合いの人に挨拶回りに行つたくらいで後はずーつとデンドロ口やつてた様な気がする！

……冬休みの過ごし方つて、あんな感じで良かったのかな、というのはともかくつ。

冬休み中は同級生クラスメイトの子達との接点は本当になかったから、そこは本当に久しぶりで感慨深かつたかなつて。

夏休み明けの時よりは知り合い……友達の子も増えているしねつ。

今日の学校も始業式とHRで幾つかの連絡事項と明日からの予定を言い渡されて午前中で終わり、という拍子抜けする物だったし。

ともあれ、同級生、同学年、同校の皆はこの長期休暇中も特に何事も大きな事件とかもなく平和で何より。

すべて世は事も無し、だね！

学校から帰ってきた後は三人で一日遅れの鏡開きをする事に。

……あのお餅、ただのそれっぽい飾りじやなかったんだ……何か謂れとかもあるらしいけど美味しかったからそれでいいよねつて思う。食べ物はそれが一番だよ！

それにしても、正月前後はやけに行事が多いなあ。これでも僕達の家は少ない方らしいんだけど。

……家が結構大きいらしいカシミヤの家とかはもつともつと大変なのかな？ そう

いえば、リアルの用事も多目だったしね。

お汗粉に舌鼓を打った後は少し休んでまた今日もデンドロにログインする事に。

僕が学校に行っている間はジェーンさんを待たせちゃってたけど……ジェーンさんもジェーンさんで、一人でも今までやっていた様に街周辺でのクエストなら一人で達成できるんだよね。

ジョブもエンブリオも相まって手札の豊富さは凄い物だからね！

さて、冬休みも明けてカシミヤとの経験値稼ぎの狩りも終えた今日この頃だけど——  
ちやんとこの後の予定はしっかりと立てておいたんだよね。

というか昨日夜に通信魔法貰って予定が出来たと言うか……

泰央さんに春香への手紙の受け渡しについてちよつと依頼を請けるついでにそれ  
聞いたんだけど——それは難易度：10の依頼クエストへの誘い。

ズバリ、それは——功刀領と霧影領それぞれの復興支援のクエストだ。

……戦禍により壊滅的な被害を受けた土地の、回復。

それは復興支援と一言で言い切るには足りない程の余りにも大掛かりな仕事クエストになる。

戦禍の元となった元凶の排除、人の気配が無くなった事で住み心地が良い場所を狙って住み着こうとするモンスターや動物の排除、戦禍によって倒壊した家屋や瓦礫の撤去。

住人を呼び戻すならそれだけじゃなく周辺や最寄の都市に繋がる道のモンスターの間引きも徹底しなきゃいけないし、復興支援が続いている間その間引きと警戒は怠れず、仮住まいに炊き出しの協力や復興に使用するアイテムの調達、土木仕事なんかも手伝える必要がある事だっと思う。

そして、それらはどの様な復興支援のクエストでも共通して行われる事であり、更にもその上で被害状況や復興させる都市特有の物何かも含めれば、大人数大規模長期間の大クエストになるのだ——！

その分の見返りが必ずあるという訳ではないし、クエストポイントも参加者全員で頭割りになるから難易度：10でもそこまで大した量は貰えないみたいだし、受けた事がある人は手間には見合わない、って判断を下す人も多いと掲示板では書かれている奴らだけどねー。

……僕も別に善意でとか、人助けがしたいとかそんな高尚な理由は全くないんだけど。

ないっつたらないんだけど。

霧影領には【隠密】や【影】の就職の際に結構世話になってたし、泰央さんにも出来れば、と頼まれちゃったし、僕もジェーンさんも割と出来る事は万能気味で色んな仕事をこなせるし、最近では戦闘ばかりだったからたまにはそういうクエストも良いんじゃない

ないかなって思ったり思わなかったりするし。

——ともかく、そういう訳で僕らは総合高難易度クエスト【復興支援——霧影領 難易度：10】に参加する事に決定！

戦闘の際に参考に来たそうな練達の剣士が凄多い——いや、多かつたっていう功刀領の方も気にならないという訳ではないんだけど。うん、まあね。

とりあえず、今日は慶都で僕でも買える分の資材を買ってアイテムボックスに詰め込んで、コテツを迎えにイグニスで将都まで飛んでから霧影領に飛んでいく空の旅路。

イグニスに三人乗るのはちよつと厳しそうだったんだけど、コテツはいつの間にか飛行用の従属モンスターも買ってみたいだったから大丈夫だった。

本当にお金持ちで羨ましいよねっ。

僕らの本格参陣は明日から。

もう作業を始めている人達も居るみたいだし、出来る事をやっていきたい所——頑張るぞー！

ガチャ；

C 【黄金色の染料】

F 【おにぎり】

B 【ブーストロッド】

これは幸先が良いかも！

魔法スキルの威力を向上させる効果を持った杖みたい。  
一級品、ではないけど普通に良品と言った所なのかな？

To Be Continued………



# 第六十話 夢相・一報

■  
?????

——許さない。

——認めない。

——絶対に、許してなるものか——!!

私は、何度でも思い返す。

忘れようにも、忘れたくとも、忘れられる訳がない。

幾千年、幾万年経とうとも、風化させてなるものか。

且つての、在りし日の友と、仲間達と過ごした日々を。

決して忘れられぬ、屈辱と憤怒に塗れし日の事を。

——仲間達を、友を喪ったあの大敗と絶望の日の事を——

——かの時代。

後に、先々期文明と呼ばれる事になるその黎明期。

今だからこそ思う——あの時代には、きつと、全てが在ったのだ。

〈終焉〉を斃し、特殊超級職が共に手を取り揃い踏みし、遍くジヨブの深奥を解き明かした。

文明は発展し、一部の古龍の他に非人間範疇生物に恐れる物は無くなり、人々は自然の恵みすらも己が物とした。

〈アーキタイプ・システム〉の根幹にはまるで触れられず、管理者からも見放され、国家間での戦争こそ無くなっていかなかった。

貧富の差は変わらずあり、規格外超級職による搾取もあり、他者を陥れる者が、悪人が居なかつたという訳ではない。

——だが、それでも尚、あの時代の者は、あの時代を生きた私は恵まれていたと、そう思う。

——そして、少なくともあの時代の者らが、あの様な理不尽な最期を迎えさせられる謂れがあつたなどは、例え“神”がそれを認めても、私はそれを絶対に認めるつもりはない。

そう、彼奴等、理不尽の権化——“化身”共がこの地にやってきたのは、〈終焉〉を打ち倒し、これから世界が更に発展するであろうと言う、その時であった。

あの異様を誇る異大陸船より現れた、超常の——この世界における規格外である超級職が束になつても全く痛痒を与えられず、発展した兵器の斉射すらも無意味であり、世界の頂点である筈の古龍すらも戦うという選択を放棄する程の怪物達。

……〈終焉〉を斃し、世界を救つた我が友達、特殊超級職をすらも、虫けらであるかのように塵殺にした、奴らの事だけは………!!

——あの年若き正義感に満ち溢れた【聖剣王】は、彼の兄貴分であり、〈終焉〉との戦いで倒れた【勇者】の姿をした人形を無数に引き連れた“冒涇の化身”に怒り猛り狂い突出し、その隙を“秒針の化身”によりその身体を上下に斬断された。

——あの皆に頼られる知恵袋だった【先導者】は、最初に“進化の化身”と対峙した際にその潜在能力を感じ取ってしまった。発狂しながらも、即座に皆を連れて離脱しようとして、“鳥籠の化身”に捉えられ行方知れずになつてしまった。

——あの豪快で多趣味でありながら割と話の合った【宝皇】は、彼が溜め込んだ数多の財マジックアイテムに、私が開発した幾つもの道具や兵装を加え前線で皆を鼓舞していたが、その財の全てを“天秤の化身”に塵屑へと変えられ、抵抗する事も逃げる事も叶わぬまま共

に戦った幾万の仲間ごと「万死の化身」の能力により塵殺にされた。

——あの奔放でムードメーカーであった華やかな【妖精女王】は、自然を、妖精を、数多の部族を味方にして「化身」の侵攻を食い止めていたが、「自然の化身」により己が頼りにする全てを死と砂漠に変えられ絶望し果てた。

——あの心優しく常に人々の安寧を願っていた【聖女】は、あの〈終焉〉の時でさえ無かつた程の世界中で増え続ける死傷者を前に休む間もなくずっと人々の治療に奔走し……私達の見て居ない間に、いつの間にか「夢遊の化身」によってその精神を「誰も傷つかぬ理想郷」とやらに連れ去られてしまい、終ぞその心が現実に戻る事はなくなつた。

——あの知略とカリスマを兼ね揃えた美貌の【征夷大將軍】は、この逆境の中でも私と共に「化身」に対する一大反攻作戦を立案し、秘密裏に世界中の戦鬪系の超級職規格外を纏め上げ、実に五百に達するかと言う程の超級職を集め隠密裏に作戦を開始……しようとするも、その企てを全て「左右の化身」に見抜かれ、超級職の軍団ごと待ち伏せしていた「石臼の化身」のただ一撃によって潰されてしまった。

——そして、我が友であり、理解者でもあつた、最後に残つた特殊超級職である【機皇】。

最も私が作つた兵器との相性が良い特殊超級職であり、それが合わさつた彼は広域制

庄・殲滅能力において、正に他者の追隨を許さぬ「最強」であった。

——その彼であっても、尚、「化身」には手も足も出なかった。

数多展開される兵器も、残された民達による決死の抵抗も、彼奴等、天を覆い尽くす「武装の化身」の、この世の全てを遙か広大な海すら呑み込まんとする「黒渦の化身」の、その総身で以て大陸中を埋め尽くさんばかりの増殖を行う「獣の化身」の前では……兇戯のような物だったから。

国中の力を、対「化身」用に開発した私の兵器を束ねても……あの「化身」達には及ばなかった。

そうして、無念の中最後の特殊超級職であった「機皇」も斃れ……そうして、後に先々期文明時代と呼ばれる時代は決定的な敗北を迎えた。

都市と言う都市が破壊尽くされ、命と言う命が奪い尽くされ、残された物は地中や海中に怯え潜む様に残された幾つかの施設だけ。

文明の、文化の、そして人命の再建に一体どれほど膨大な月日が必要となるだろうか。

——そもそも、この世界を再びあの「化身」達から取り戻す事が出来るのだろうか。そう自分の中の弱気が囁く度に、思い返せ。

許さない

認めない

絶対に——私は、化身を滅ぼして見せるのだ——!!!

例え、何を犠牲にしても——絶対に——!!

この憎悪が、最早狂気と妄執に染まった産物だと言うのは理解している。

今の私はそれでも構わないと思っているし、実際になんでもやってやるつもりだ。

願わくば。

この先の未来に、どうか私の悲願が達成されている事を、最早僅かな期待すらできない  
い“神”に祈るばかりだ——



□〈忍者の里〉仮設テント  
【求道者】ジーニアス

「………つとー?」

そんな記憶を垣間見て、僕は起床した。

……目を覚ましたのは、未だ復興支援クエストの真つ最中の霧影領、その中に幾つも設置された簡易テントの中だ。

こつちの世界で睡眠を取る事自体はそう珍しくは無かったけど、さて、あの様な夢を見るのは初めてだった為、ちよつと面食らってしまった。

まあ、尤も僕は現実世界の方でもそんなに夢を見る方ではないのだけど――

『ごしゅじん、おはようー。なにかあったのー?』

「あ、リン。おはようー! ……うーん、ちよつと夢見が悪かったと言うか何と言うか?」  
起床と同時に反応したのは「ジュエル」の中のリンだ。

どうやら、今の僕の反応で珍しくも気を使わせてしまったらしい。

いけないいけない。

特に何処が悪いと言う訳でもないのだから、元気な姿を見せて上げないと。

……まあ、リンは割と直観で話したりするから小細工を弄する必要は色んな意味で全くないんだけど。

『ゆめー。夢の妖精さまならなんとかできるかもー? た、たぶん』

「いや、本当そんな大事じゃないんだけどって何かそつちの方が気になるけど!」

え、この世界そんなすつこいファンタジーっぽい妖精も居たの!? めっちゃ初耳なん



だけど!?

——よし、少し落ち着こう。K O O になるんだジーニアス。今日もこれから復興作業に従事する一日だっ。

一瞬で簡単な自己暗示を完了し、思考を整えて……再び【ジュエル】の中のリンに向き直る。

「うん、本当に心配しないで大丈夫だよ。ちゃんと今の夢見の原因も推測できたし、長引く何かでもないみたいだしねー」

『ならいいんだけどー。……ところで、げんいんって何だったのかなー?』

「それは——そうだね。ちよつとした混線、かな?」





1月13日（水）

今日は早速だけど、授業が始まった学校での事……桑木さんと冬休み中の事について話してたら急に「冬休み中、少しくらいは連絡してきなさいな！」って怒られた。

いきなりなんでさーって思ってたなら、なんでも冬休み中に僕らの学校の高学年を中心としたデンドロプレイヤー達のグループチャットみたいな物が開催されていたみたい。何それ全く知らなかったんだけどどういいう事ー!? すっごく参加したかったんだけど!?

どうやら桑木さん達の方も今年度から転校（厳密にいうと転校ではないんだけど）してきた、何か事情がありそうな（実際に凄く色々あるんだけど）僕に色々配慮しようとしてくれていたから向こうから連絡できなかつたみたいなんだけど——  
うんまあ、懸念が全くの的外れっていう訳でもないし仕方がないんだけどそこは素直に誘って欲しかったっ。

何とかそのチャットのアドレスは教えて貰ったけど、今から既に出来上がっている輪の中に入れるかなあ……

………実際に入ってみるのは明日からにしよう、そうしよう!

さて、学校から帰って来てからは今日もデンドロにログイン!

今日からは予定通り忍びの里の復興支援クエストに全力で参加するよ!

——のは良いんだけど、その前に。

昨日は移動で慌ただしくてできてなかつたんだけど、改めて今日コテツに預けていた素材や武具を渡される事に。

うん、実は結構前から……冬休みに入る前、あの前回の討伐作戦の直後くらいからメインウエポンや素材はコテツに渡して補修をお願いしていたんだよね。

僕はあれらの武器が無くてもガチャで適当に当てた武器でも十分に戦えるし、というか「ラスリルビウム」があるから普通に魔法火力として十分以上の働きはできるし、実際にしていたのだけど——

ふっふっふ、ようやくこれでジーニアス完全体だね！

コテツも凄く腕を上げているみたいで、補修だけではなく割と前に手に入れた武具なんかは多少ではあるけど性能を増しているのまである。

そして……ほぼ新たに作って貰った武器も。

こっちはあっちの世界の鍛冶の師匠？ 的な人に頼んで作って貰ったのだとか。

《シユートアロー》用に特化した短剣等の細々とした物もあるけど、メインは二本の剣。

その名も——【斜陽の竜王剣】と【影侵・新月】！

【斜陽の竜王剣】はあの【黒竜王 ドラグシユバルツ】……の、抜け殻。つまり【黒竜王の抜け殻】と【ヒヒイロカネ】神話級金属をベースに作られたバスタードソードだ。

装飾も碌にないのに刀身を黒紅色で染めた凄い綺麗な剣でもあるんだけど——これは性能も凄まじい物。

何と装備スキルに《破損耐性》Lv8に加えて《自動修復》を持ち、特典武器ばりの耐久力を持っているのに更に《竜王剣》によって、MPを消費して刀身にのみ攻撃強化に限定された《竜王気》を展開するスキルまで持っているのだ！

燃費はよろしくないから常用はできないけど、切り札を兼ね揃えた品としては最上の品じゃないかな!?

装備攻撃力も素材がどっちも最高な物だというのもあつて今までの武器と比べて格段と向上しているから、普段使いとしてもパーフェクトな仕上がり。

特殊性は別ないけど基本性能の権化。シンブルイズベストとは正にこの事だね！

もう一本、【影侵・新月】は僕がコテツに預けた【十六夜】をベースにガチャで出した【邪神の心臓（偽）】を使って強化してきた刀だ。

あのアイテムを使うのに普通の武器を使うのにも新しく作るのにも不適合だったから、元々閻属性を付与されていた【十六夜】を用いる事になったんだとか。

全くの別アイテムになっているとは……見た目はあまり変わってないんだけど。

新しい武器が黒い刀剣で被つちやつたけどそれはともかく。こっちはむしろ、特殊性に全振りしたかの様な性能だ。

元々付与された閻属性魔法によって斬り付けた相手のHPを更に減らす装備スキルがあつただけ——なんとそれが呪いにまで進化（？）していたんだよね。

その名も【貪食】。これで攻撃した相手の全てを——とまでは言わないけど、HP・SP・MPを【十六夜】の時とは比にならないレベルで吸収する代物。

吸収、と言つても別にその分僕が回復する訳じゃなくて、なんとこの【新月】の耐久値<sup>H</sup>的な何かを回復させるのだとか。

しかもどうやらそれで減らした分に比例してその相手から得られる経験値や戦利品の量まで減らしているみたい……つて本当に全て吸収してんじゃないのこれ、どうなの!?

それがあるから分類として呪いになっているんだろうけど、うん。これはあまり使えないね……

それでも、【十六夜】の質自体はそこまでではないのに【竜王剣】に一步劣る程度の攻撃力にこの装備スキルは脅威の一言……やっぱあの【邪神の心臓(偽)】つてヤバい奴だったんじゃないかな!

こうして武器になった以上、僕の為にこき使わせて貰うけどね!

どちらの武器も、特典武器やアームズ系統のエンブリオを含まなければ間違いなく最上級の代物。

正直、値段とかちよつと付けられないレベルの業物達だ。

このレベルの武器を持つている人は多分、へマスター〜の中ではまだ殆ど居ないんじゃない

ないかなって確信できるくらいには。

その事について誇らしい気持ちも勿論あるんだけど、基礎（ヒビイロカネ）の素材はコテツの物だし、他の素材だって大体運が良かったから手に入った様な素材ばかりだから自惚れられないよなっていう。

むしろ、この武具達に見合う様に精進を忘れない様にしないと、ね！

……それと、コテツに対するお返しもね。さて、何がいいかなーつと！

あ、そういえば忘れる所だったんだけど、先日ガチャで出した【水晶之賢鏡】もコテツに渡そう——としたんだけど、ジーニアス僕が使った方がいいって断られちゃった。

確かに、装備補正も優秀だし、無駄がない訳じゃないけど僕でも有効に使えるのは既  
に実証済みだけど。

それでも、やっぱり生産職のコテツが使った方が、と思つたんだけど。

なんでも、コテツとしては——と言うより【鍛冶師】としては微妙ーに欲しい所にズレているんだとか。

ふむふむ……ふーむ？　せ、生産の事は良く分からない……っ！

まあ、僕の頭装備も空いてたし結局僕が使うと言う事に落ち着いたんだけどね。

新しい武器達とは違って、自動で直つたりはしらないから扱いには気を付けないとね。

……ちなみに、地味に期待していた【霊樹の械枝】はコテツは勿論、その師匠の人に

もそう簡単に手を出すのは無理なんだって。がーん。

どうやら、その人のそれや天地の鍛冶技術が不足しているという訳ではなく、ただ天地の鍛冶技術との相性の問題らしく、【霊樹の械枝】を使って作ろうとしても仕込み杖や鞆みたいな物しか作れないんだとか。

……いや、仕込み杖いいじゃん。

僕好きだよそういうの——！ とは思うけどそれはさておきつ。

鍛冶師としてはこの素材をそんな事に使うのは許せないんだとか……ぐぬぬ。

この素材を、この量を正しく使いたいならそれこそドライブかレジエンダリアで伝手を探った方が良さそうだって。

どっちも世界地図の反対側だあー……

……まあ、どうするかはともかく、結局【霊樹の械枝】はまたコテツのアイテムボックスに死蔵される事になったとき。

ドライブには明日香も居るし、そっちで頼む線が一番、かなー？

この量の木材（？）ならグランバロアで小型の木造船にも出来そうだなと密かに思っているんだけど、まあその時の気分次第って事にしておこう。

さて、そんな感じで今日は新装備のお披露目と試し斬り目当てで里周囲の間引きをしていったんだけど——



最後にちよつと気になる事を一つ。

……この新装備達もジェーンさんのクロで複製できないか試してみたんだけど。

結果としてどれも今は複製できそうにない、つて事になったんだけど……

なんとクロの感覚では一応へU B Mへ由来の素材と神話級金属により作られた【斜陽の竜王剣】よりも。

ガチャから出てきた、桁違いな莫大な魔力量とリソースを持つ【霊樹の械杖】よりも。それらよりも、尚普通の魔法の武器とガチャでAランクから出た素材で作られた【影侵・新月】の方がまるで複製できる気がしない、らしいんだよね。

ガチャでSランクだった【水晶之賢鏡】はリソース量が莫大ではあれど、やろうと思えば複製できるみたいなのに、こつちはどれだけリソースがあっても複製できる気がしないとか……うーん、これはいつか詳細に検証してみたいね！

特典武具やエンブリオと違って《鑑定眼》は出来るんだから、解析できないって事はない筈なんだけど……？



1月14日(木)

今日は思い切つて、学校から帰つた後例のグループチャットに参加するよ!

……先月の討伐作戦に赴く時とか、決闘の時よりも何倍も緊張したけど、うん、多分概ね問題なく過ごせたんじゃないかなって思う。

そのグループチャットだけど、予想以上に雰囲気は緩い物だったからね。

人数は総勢で34人、結構な大所帯だけどその中でも半数以上が殆ど街から出ないで気ままにクエストとか生産とかを楽しむ非戦闘系エンジニア勢だったってのもあるし。

残りも街から出るとしても弱いモンスターしか居ない場所にしか行かなかつたりする人が半分だったり、まともに戦闘する人は2割居るか居ないか……

正直、デンドロだと街中だろうと初心者狩場だろうと何らかの事件に巻き込まれる時はあると思うんだけどそれはともかく。

……うん、明日香とか勝に言われて気付いたんだけど、小学生つていくらデンドロとかゲームやっている子でも大体そんな感じでガチで戦闘やる子は居ないんだって。

ガーンだよ……ガーンだよ!

まあ、薄々とは気付いてたけどね！ VRでビビってやめる子が多かった時点で！  
チャットの内容もどんなクエストが面白かったか、とか綺麗な景色のスクリーン  
ショットとか、製作品を大失敗して変なのができたー、みたいなほのぼのとした内容ば  
かりで、なんというか……

和やかな気持ちにはなるんだよ。

なるんだけど……こう、僕的には刺激が足りないと感じてしまおうっ！

カシミヤとかに毒されているのかも——いや、どう考えてもこれは僕の素だね!!

同じ学校の子達とここまで意識の差があるなんて——いや、まあこれも気付いては  
いたんだけどね。

そんな感じで、少し悲しみを感じたけどもこれから毎日一応チェックしておくとしよ  
うっ。

桑木さんのグループとか、戦闘系で遊んでいる子が居ない訳じゃないしね！

さて、デンドロ口では今日も今日とて忍者の里の復興支援クエストを続けてるよ。

……とは言っても、その進捗はちよつとコメントに困るんだけどね。

復興が進んでいない、という訳ではなくて、クエストに参加している多くのヘマス  
ター達の協力もあるし、復興完了確実に少しずつ前には進んでいる。

……でも、その作業量と最終目標までの道のりの遠さはやっぱり並大抵の物では無

い。

クエスト難易度：10は伊達じゃないよね……

僕は今日は《影分身の術》を使って土木作業を凄く効率で終わらせてたけど、やっぱりまだ瓦礫の撤去や修復が困難と思われる建物の撤去も完全には終わらせられない。

やっている途中で地属性魔法が使えるカインとイーズが居れば凄く早く終わるんじゃない!? って思ったけどフレンドリストを見たら二人共南朱門の方に居るみたいで、通信魔法も届かなかった。

残念……

ちなみに、コテツとジエーンさんは資材の確保に真面目に凄く貢献していた。

やっぱりこういうクエストだと生産系は強い!

……僕だとスキルによるサポートなしだから、多分教えて貰いながら日曜大工っぽい何かくらいしか出来ないからね!

そういうえば、そんな感じで復興支援クエストを進める日々でふと思ったんだけど……何か忍者の里、ティアンの人が前見た時より凄く多いんだけど。

これ絶対各地に散ってた“草”の人達だよな。やっぱり忍者はきたない……

——という冗談はともかく、明日もクエスト頑張るぞー!

少しずつ確実に、だね!

メモ：

テントの中だからじゃないけど、デンドロ内ではつきりと夢を見たのは初めてだった。

何処と混線したのかな、あれは。

◇

1月15日（金）

掲示板とかを見て思い出したんだけど、今日はなんとへ Infinite Dendrogram がサービス開始してから丁度6か月、つまり半年の日だったのだ！

……だからと言って公式イベントは何もないんだけどね！

そりゃ年末年始付近は珍しくイベント多かったから仕方ないかもしれないけど、少し

くらい何かあつても良かったんじゃないかな管理A Iー！！

——まあ、ある意味僕らにとつてはどでかいイベントが待っていたんだけども。

今日は金曜日だから、学校から帰つてきて夕飯とか宿題とか諸々済ませた後はがつつり復興支援クエスト頑張るぞーって気合いを入れて参加！

……参加していて、昨日までと同じ様に張り切っていたんだけど。

リアルで日付が変わる頃辺りだったかな、忍者の里に——いや、おそらく天地中の領地に速報である一報が入ったのだ。

「協力者の尽力により敵勢力を補足せり。それと同時に敵勢力、行動を——進軍を開始する気配あり」

「敵勢力の戦力——【征夷大將軍】により最大限の脅威であると認定。この迎撃の為に腕に覚えのある者は即座に將都まで来られたし」

——つまり、そう。待ちに待った決戦の時だ！

すっかり音沙汰がなかったから、復興支援クエストが終わるまでに来なかったら次は諸国を旅する為の旅支度でも始めようかと思つていたくらいだよつ

……うん、やっぱり憂いは溜いだから天地は発ちたかったからね。

流石にこの一報を受けては絶賛復興支援クエストを受けていた他の「マスター」の人達も、いやティアンの人達も含めて皆に衝撃が走る事になった。

そりゃ、この復興をする事になった元凶の頭が相手なのだから、あらゆる意味で衝撃が走らない訳がないよね。

脅威であり、恐怖であり、怨敵であり、仇敵であり——そして、獲物でもあるのだから。

それでも、その相手に対してすぐに動ける者と言うのはそう多くはない。

何せ、この天地のトップである「征夷大將軍」をしてあれ程に評する程の相手なのだからそれも当然。

先日の惨劇も激闘も未だ記憶に新しく、相手は最低でも神話級の〈UBM〉。

そりゃあ武芸者の中でも最上位に位置する者か、或いはそんな勘定をしないで生き抜いて勝ち抜いてきたうつけ者でもないかと即断なんて出来ないって思う。

——まあ、〈マスター〉はまた少し事情が違うだけだね。

そんな訳で、僕ら三人も直ぐに合流して集まって作戦会議をする事に相成ったのだつ。

とりあえず、僕個人としては絶対参加するつもり。

先日の戦いだって頑張ったんだし、これでも十分僕は強いって思っているからね！

……僕はそれで良いんだけど、二人は基本戦闘職じゃないからね。

付いてきて支援してー、なんて流石の僕でも言えないよ。

——結局話し合いの結果何故かここでもかなり支援貰ってから行く事になったんだ  
ど。

コテツは何処であんな口車を覚えたんだろうね……これもきつと「組織」のせいだ  
ね、うん。

支援を貰ってから、つて言っても装備はもう新調したばかりだからジエーンさんのク  
ロに必要な【符】を幾つか——まあ、何十枚か複製して貰ったくらいだけだ。

……こ、これくらいは良いよね？ 例のお金払ったのは僕だし……！

——さて、それで準備はほほほほ万端。いぎ、参らん将都へ——つてね！

最後に、書き忘れない様に……ギリギリだったけど。

あの一報が届く少し前にイグニスが進化したのだ、やったー！ 間に合って良かつ  
たつ。

……決戦の場に出せるかどうかは状況次第だけど、エクステロージブ・ドラゴン【爆炎純竜】になったイグニス  
も格好良いからまた良し！

これからもよろしくね！

To Be Continued……



## 第六十一話 決戦

□〈天地・将都〉冒険者ギルド 【求道者】ジーニアス

∞∞∞∞∞∞∞

ジーニアスへ。

こんにちは、元気になっていますでしょうか？

私はまだ元気です。

これもジーニアス達との鍛錬の成果のお陰ですね。

その分先生方からの矛先も集中するのですが……

冬も近くなり、近頃はとても寒さが増してきていますが、風邪などは引いていないでしょうか？

不死身の〈マスター〉であつても、こういう時にはしやぎ過ぎたら体調を壊す方も結構出るそうです。

先月に南の方で流行った〈流行病〉の事もありますし、特にジーニアスは間違いなくこういった事を気にせずはしやいでると思うので心配でした。

さて、今回は何時もよりも早くこうして筆を取らせていただいたのですが、理由は勿論お分かりですよね？

ええ、つい昨日布告された例の非人間範疇生物の集団の——いえ、〈UBM〉の集団との戦いの件です。

……まあ、分かっています。ここで私が何を言おうとも、ジーニアスはあれに参戦するのでしょ？

前回の手紙から暫く非人間範疇生物の討伐に専念すると書いていましたからね。

先日の、「傾城九尾 ウオルヤファ」との戦いの顛末は私もお父様から聞いていました。

相手の實力は想像以上の物で、ジーニアス達の、〈マスター〉の力であっても勝利は危うい物であった、と。

そして、その元凶が今回の相手達だという事。

ジーニアスはこう見えて——いえ、普通に負けず嫌いですから、今回の為に己を鍛えていたと思います。

非人間範疇生物の討伐……経験値稼ぎの成果は如何だったでしょうか？

風の噂で北玄院領に凄腕の少年武芸者の二人組を見たと言いましたが、もしジーニアス達の成果が順調だったら私も嬉しいです。

——そして、勿論、この後の戦いでも、それは同じですよ。

お父様に多少聞いただけでも、今回の相手は桁外れです。

私達が戦った〔ラスリルビウム〕の時と比べても、あの時よりも格段と強くなり、そして他の〔マスター〕達と協力して尚、更に幾段と厳しい戦いになる事でしょう。

……それでも。

それでも私は、ジーニアスが、〔マスター〕達が無事勝利する事を祈らせて貰います。結果を天に祈る、なんて全く私達らしくはないのですが、こういう時くらいは良いでしょう。

勿論、一番はまた元気に、互いに成長した姿で相見える事を願っています。

……いくらこんな大掛かりな作戦だと言っても、あまり無理をしてはしゃがない様にしてくださいね。

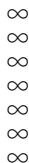
ジーニアスだとそれが少し心配です……

それでは、少し短いですが、ジーニアス達も出立の時間があるでしょうし今日はここまで筆を置きたいと思います。

——頑張ってください。

またのお手紙、お待ちしております。

西白寺春香より。



『うわあ。こしゅじんめつちやみすかされてるー』

「うぐう……………」

全く反論できない……………！

——現在、僕達は天地の首都とも言える将都に来ていた。

勿論、目的は先日の御触れにあった討伐作戦に参加する為だ。

……………その事は春香は勿論、泰央さんにだつて言う暇もないくらいに速攻でイグニスで飛んできた筈なのだけど——

『まさか、将都にピンポイントで手紙が届けられているとは……………内容も、正に行動を読まれているみたいだつたな、マスター？』

「ぐぬう……………ま、まあ偶にはそういう事もあるかなつて」

そう、所要で将都の冒険者ギルドに顔を出した所に【飛脚】ギルドの人から渡されたのが……………春香からの手紙だつたのだ。

内容はこの通り。僕を激励する物。

それについては嬉しい。とても嬉しい——

——のだけだ。

「……よしっ！」

『気合いが入ったみたいだな、マスターよ』

「——うん、それは勿論っ！ 春香の期待には応えて上げないとね！」

——先日の戦いで僕達が戦った相手……へUBMの「傾城九尾 ウオルヤファ」。

あれ一体に対してすらも、僕らは天地の武芸者も大名もへマスターも関係なく協力し、漸く打倒し得た強敵だった。

であるならば、今回の相手の総力は——僕には未だ想像する事しかできない。だけど、それを最も理解している筈の人は知っている。

——【陰陽師】系統の超級職【陰陽頭】であり、占いの名手。そして、今回の相手の看破に一躍買った人——春香の父親である、泰央さんだ。

……多くの情報看破系統のエンブリオを持つへマスターを集めての仕儀だったけど、それでも泰央さんの占いはその中でも特に比重が高い物だった筈。

その泰央さんが、相手の総戦力と、その脅威を理解していない筈がない。

……そう、先の城での説明にもあった通り。

もし僕達の作戦が失敗し、敗北に終わる事があれば天地の存亡すら危ういとすら言える程の相手だという事も。

意外にも親馬鹿な泰央さんなら、真っ先にそれを春香に伝えて……もしかしたら、避難の指示くらいはしているんじゃないかなって思っていたんだけど——そんな様子は微塵も書かれていない。

さて、それは一体どういう事か——なんて、深く考えるまでもない、よね。

——さあ、春香に吉報を届ける為にも、一丁全力で頑張るとしようか！





1月16日(土)

【速報】今日、この後決戦！【電撃戦】

予想外の展開に僕もビックリ。これは楽しみ……！

さて、今日は昨日の一報もあつた事から将都への道中は急いだ方が良いと思つて、早朝も早朝から進化したイグニスに早速乗つて将都まで移動する事にした。

【爆炎純竜】に進化したイグニスの力を特と味わうのだ……【火炎亜竜】の時より全然はやーい！ すごーい！ やつたー！

……まあ、それでもちよつかい掛けて来るのが居たから、デンドロ内時間で半日弱は掛かるんだけども。

空の旅はこれがあるから困るよねー、というのとはともかく。

そんな感じで到着した将都の様子は……うん、凄くピリピリしている感じ。

僕もそれなりに将都に来た事はあるけど、いつも大体剣呑な雰囲気の人が多いけれ

ど。

……それでも、何時にも増してすつごい空気感。

普通の人だつたらかーなり近付き辛い感じの剣気と威圧感。

あれ多分元功刀領の人だよ。こんな時期じゃなかったら僕も軽率に話しかけてたかもしれないねつ。

他に外を出歩いている人も、帯刀して凄い歴戦っぽい風格を漂わせている商人さんとか、戦意を隠し切れていない武芸者の人ばかり。

中には野試合とか闘技場とかで知っている顔も居た程。まあそりや、来るよね。

圧が凄いし、釣られて僕の方も闘志を燃やしちやいそうだったよ。危ない危ないー。

……周囲の会話を聞くに既に待ち切れない人達の間での将都内での乱闘とか野試合とかがそこそこ頻発しているみたいだし、ああいうのを反面教師にしないとね。

まあ、時勢は読んでいるのか互いに相応の実力者だからなのか死者は出てなかったみたいだから良いけど。

……だから野試合をしていた面子の中にも知った顔が混じっていたりしても問題ないのだ、多分ね！

で、将都に着いた後はこの将都の行政機関も兼ねている【征夷大將軍】様のお城に向かった訳だけ――



今回は前回の時と違って、手間暇を惜しんだのか作戦が書かれた紙片を数枚渡されたのみだった。

どうやら、大名達も揃って戦いに向けて準備をしているらしい。

何度かあの城には行つた事があるけど、今回は飛び切りヤバイ雰囲気醸し出してたね……！

紙片を渡してくれている武芸者の方も各大名の懐刀なのか、誰も彼も間違ひなく超一流で、眼光で威圧しながら品定めでもするかのように渡された。

人によつてはあれで圧されてそのまま帰っちゃう人も居るんじゃないかなつて——まあ、それで圧される様な軟弱物は必要ない、とでも言いそうだったけど。

だけど、それらも仕方のない事かもしれない。

紙片の中身、つまり作戦の内容を見た所……それだけ余裕がない、という事だったのだから。

時間を掛ける余裕も、手間を使って選別する余裕も。

そう、何せ相手方は既にデンドロ内時間で特急で急いだ僕が将都に着く、その三日前には動き出す予兆を見せていたと言うのだから。

三日——実力的には神話級の「UBM」相当が複数いる相手集団に、その時間的アドバンテージが示す意味は重い。

僕だってA G Iを使って全力で走れば天地の端から端まで行けるくらいなのだから当然だ。

島国である天地でそんな相手が好き勝手に暴れられる時間等一分一秒であろうと許しては置けないというのも当然だと思う。

——だから、決戦の日付は今夜、デンドロ口内時間にして1日半後に決定！

これも戦力を集められるギリギリの時間として、結構シビアな時間割だと思う。

純竜級に進化したイグニスに乗って空を飛んできた僕でも、1日半しか余裕がないって相当だよ！

少なくとも前回に増してかなり時間がキツイのは間違いないね！

そして、戦力的な余裕に関しても——紙片には限られた情報しか載ってなかったけど、看破の協力に参加していた友人ヒースに聞いてみた所、相手の首魁の固有スキルに関してはかなり判明してきているらしい。

流石に超級職や上級エンブリオが束になって掛かればこんなものだよ！ ……と聞きたいのだけど。

その首魁——【征討魔将 クオン】の固有スキル、能力特性は……謂わば、配下のへU B Mの強化と能力の共有、ただそれだけだと言えるらしい。

……ただそれだけ、って言ってもその強化・能力共有されたへU B M一体であの【ウオ

ルヤファ」の様になるんだからたまらないけどね！

尤も、今回僕らはそれを相手に全面戦争しに行く訳だけど——さて、【征夷大將軍】様の作戦が上手く行く事を祈る他にないね。

紙片を、作戦を良く読んで——うん、まあ僕には結局一日半の空き時間が出来た訳だけど。

この時間を使って決戦の為の準備を——って、別にこの作戦だと特段特別な準備が必要な訳でもないし、大体僕は戦うのに必要な準備は既に済ませてるし、コテツやジェーンさんからの餞別もあつて既に準備万端だったんだよね。

レベル上げも完璧、とまでは行かないしもつと上げたい気がないではないけど、当座としては十分な程だし。

【符】とかの備蓄をいつも通りに増やしていくくらい……なので、僕はこんな時勢でも平常運転（という程でもないけど）されている冒険者ギルドに行く事にしたよ！

何をしに行くのかと言えればそれは勿論——今回の作戦に参加するのにあたって一緒に組む仲間を募る為に！

今回の作戦はある意味軍団で行う超個人戦と言える物だけど、参加は可能な限りパーティ単位を推奨するとの事。

ならばやはり気心の知れた(?)仲間と共に組んでやれるなら、或いは頼れる相手と組めるのならそれ以上に越した事はないよね!

そして、その為の場と言うのが冒険者ギルドであるべき——と言うのは、娯楽書籍マカの読み過ぎかな?

……まあ、結局丸一日使っても冒険者ギルドでは誰も組めなかったんだけど。

いや、だって組んだ事ある様な気心の知れた人は皆フレンド登録してるけど、まだ将都に着いていないか、もしくは漏れなく時間まで暇だからと乱痴気騒ぎに興じているかで誰も冒険者ギルドに来ていないんだもの……

なんでさー! 僕の考え、きつと間違ってた筈なのにー!

フレンドに登録していない、前回の作戦で多少見知った程度の人は何人か居たりしたけど、あの時一緒に戦ったと言うだけで詳しい実力とかも知らないし、向こうから話しかけたりする気配もなかったから多分駄目だったねあれは……

冒険者ギルドで全くの無収穫だったという訳でもないし、寛いで精神的に休めたと言うのは良かったかもしれないけど、やっぱり天地の人達つてばティアンもへマスターも血の気が多過ぎるよねっ。

……そんな訳で、最終的に剣気を遊らせて戦意十分に満足気にやってきたカシミヤと

組む事になったとき。

うーんこの気心も知れてるし頼れる何度も見た顔。なんかいつも通りな気すらしてくる！

まあ、僕とカシミヤがいればへU B Mの一体や二体、どうという事はないという事  
で。

さて——では、いざ決戦へ！





■ 〈天地・府軽山野〉

天地の北西に薄く広がる大地、〈府軽山野〉。

そこは天地の北部にしては珍しく高レベルのモンスターが少ない緩衝地帯として有名であり、修行に武芸者が訪れる事は多くない。

一般の動物や下級のモンスターが平和に屯するその光景にはまた別の需要があり、それを邪魔する程天地の武芸者は無粋ではなかった。

〈マスター〉はまた別ではあるが……〈マスター〉であるならそれはそれで、最寄の都からも相応に距離のあるここに訪れるには何らかの目的を以て来る者が殆どであった為、この場所における治安は今も昔も変わらない。

……故にこそ、他所での生存競争に負けた異常個体、成り立ての〈UBM〉が獲物を求めてやってくる事も珍しくなかったのだが。

尤も、生存競争に負ける程度の〈UBM〉であれば、多少の被害を出す程度が関の山ですぐに武芸者達に狩られる運命なのであるが。

——だが、今日、この時は違った。

ひ弱な小動物が、下級モンスター達が、命を惜しみ姿を隠し。

小鳥の囀りすらも、蟲のさざめきすらも聞こえない程に静まり返ったその原野。

そこには、たまに見る様な敗北者である〈UBM〉の姿——では、なく。

支援スキルによって一体一体が超級の、神話級の〈UBM〉に匹敵するかそれ以上の実力を持った〈UBM〉が、13体群れを成して進軍していたのだから——

（——今の所は、順調ですね。謀られたという訳ではありませんでしたか）

そう述懐するのは、〈UBM〉を束ね、その集団の先頭を歩む者……【征討魔将 クオ  
ン】である。

かの信じられない程の力を持つ怪物……化身、ジャバウオックとの契約の期限が過ぎ、自由の身となった彼女は乗せられている事に気付いていながらも、彼女の恨みの対

象である今の天地……即ち、「征夷大將軍」の居る將都へ向かっているのであった。

その際、彼女が最も警戒していた事は——そもそもの、自分達をこの地に再び招き、力を与えてくれた筈の存在であるジャバウオックからの騙し討ちだった。

……本来であれば、恩義を感じこそすれ疑心を抱く必要すらない——と言えるのは、親切顔で近寄り、背後から騙し討ちをされた事が無い者だけである。

そして、その経験こそ彼女、「クオン」の最も心に残る記憶だったのだから。

その記憶が未だ色濃く残る彼女だからこそ、それを行った当時の天地の者達に恨みを募らせ、こうして〈UBM〉にまでなり復讐を果たそうとしているのだ。

感謝の念が全くないという訳ではない。だが、彼も何らかの目的を以て彼女達を蘇らせているのは間違いないのだ。

それが何かは、如何な彼女でも分かる筈がない。

……まあ、己を、〈UBM〉を、圧倒的に強大な力を持った存在をただのカンフル剤として使っている等とは分かる筈がないのだが。

それでも、此処までくれば、とりあえずは己が目的を邪魔するつもりはないのだろうと考える事くらいは出来る。

ならば、相手の準備が整う前に、遥かな力を持った超常の存在の気が変わる前に、一気呵成に拙速を以てでも悲願を達するのが最善だと考える。



……そんな、ある意味自暴自棄とも言える行動を起こしている彼女ではあったが、配下の〈UBM〉達は特にそれに文句も言わず付き従っている。

勿論、彼ら、各々の〈UBM〉にもそれぞれの目的は、ある。

しかし、元より彼女の目的、行動と言うのは凡その〈UBM〉であれば否を唱える様な事ではないのだ。

ただ闘争本能により強者との戦いを求める者、悪戯心が悪意が萌芽し人に害為す事を是とする者、獲物として人間を殺し喰らう事を望む者、己が生存を求める者。

彼女の固有スキルを以てすれば、そして彼女の目的からすれば、それらの凡そは達成できるのだから。

人里をモンスターを動物と好き勝手戦い食い散らかし、己が力を圧倒的なまでに高め、更に行動を共にする仲間が作られる事で互いの生存性も格段と高くなるのだから……元のモンスターと比べても知能が高い傾向にある〈UBM〉ならば、これに乗らない手はないだろう。

……最も、勿論合わない例外も極稀に居るし、それら以外の理由で彼女に付き従っている〈UBM〉も居るのだが、それはさておき。

結果として、今の彼女達は「クオン」を含む、〈UBM〉が計13体という今までにな

い規模での軍勢となりながら〈府軽山野〉を闊歩したのであった。

道中で出くわした相手は動物であろうとモンスタ非人間範疇生物ーであろうと人間であろうと——それぞれ我欲を満たす為の贄として殺し喰らいながら、後に血を残しながらも将都へ向かつて進んでいた。

そんな行動を始めてから、およそ四日であるが——いくらかの犠牲を出しつつも、彼女達は未だ目的には達していない。

総じて超音速移動が出来るかの集団であれば、真つ直ぐ向かえばこの半分も時間があれば将都に辿り着けていたであろうに、だ。

……それにはいくつもの理由がある。

最も、その殆どは生前〔征夷大將軍〕であつた彼女が経験し、想定していた事であるが。

種族差、能力差による足並みの乱れ。

粗暴な性格の者UBMは律しても尚喧嘩を始め。

幼稚な性格の者UBMはふらふらと輪から外れ。

野生味が強い者UBMは予定していた行路を外れ獲物を狩りに行く——

……まあ、このくらいは。

我の強い〈UBM〉でなくとも、それこそテイアンの行軍風景であろうともいくらで

もありえる訳で。

むしろ、理論上の数倍時間が掛かっても、この行軍の中未だ一体たりとも脱落してないのは、「クオン」の手腕に依る所も——

『——「クオン」』

『——分かつています』

そうして彼女達は時間を掛けた上で〈府軽山野〉の終端にまで辿り着く。

次第に瘴氣と怨念が——彼女の慣れ親しんだそれが湧き出る地である〈不浄の虚〉にまで。

且つての幾度にも渡る大戦によつて 怨念とアンデッドの温床と化した此処であつても、彼女達へU B Mであれば何の痛痒もなく渡る事が出来る。

むしろ、その瘴氣や怨念は彼女達に力を分け与える恵みの風とも言えるが……

——居る。

薄靄の様に視界を遮る瘴氣に紛れて、幾人——いや、幾百を越える人数の気配がこの〈不浄の虚〉に隠れ潜んでいる事を、彼女と付き人を自任している【無影隔絶 アンシール】は気付いていた。

元【絶影】であつたが故の感知能力、そして戦の経験と生来の直感、更には自分でもそうするという考えによつて、それは看破されていた。

——これは、『陰の陣』ですね。私も良く使つた物ですが……だからこそ、私には通じません。

それは、【征夷大將軍】が持つ固有スキルの一つ。

範囲内の己の『配下』全員の気配を薄くし、『隠蔽』状態にするスキルだ。

状況に応じて使えば待ち伏せに良し、奇襲に良し、包囲に良しと言う良いスキルである。

……相手が元【征夷大將軍】である【クオン】と、元【絶影】である【アンシール】を含む怪物達でなければ、の話だが。

しかし。

(……これだけ、という事はないでしょうね)

かの集団の長である【クオン】は、元【征夷大將軍】であるからこそ……それは『畏』であるかと悟っていた。

先の【ウォルヤファ】との戦いと、更にあれから経つた時間を考えれば、天地の側が

既にこちらの戦力の大まかな絡繰りには気付いているだろう、という事を彼女も気付いていた。

ならばこそ、数多の（UBM）とそれを指揮する己を前にして、高々数百程度の伏兵でどうにかなると、そう思われているとは思えなかったのだ。

……勿論、今代の「征夷大將軍」が底抜けに無能の能天気であれば話は別だが、そんな者が「征夷大將軍」に就ける筈もなく。

（つまり、これは見せ札。こちらの行動を誘い、対応して「本命」に嵌める為の一手）  
そこまでは、経験の薄い彼女であつても容易く看破出来る。

問題は——その「本命」とは、一体何か。

それは、この集団に有効打を与えられると考えられる物に他ならないのだが……

超火力による諸共にした広域殲滅？

「將」である私自身を暗殺し集団の瓦解を狙う？

あるいは——

——そう、思考し始めた刹那。

彼らの野生の直感にも、超級の感知結界にも、感知系のセンススキルにも引つかから

ない何か——背後に突然現れた。



（——そちら暗殺ですか！ 甘く見られましたね——）

出現の、攻撃の直前まで全く気配がなかった——そんなの、当然だが元【絶影】である【アンシール】が居る時点で想定していた。

その為に知恵袋であり卓越した術師でもある【アル・マグナス】と【ホロウラストル】には防御魔法を絶やさぬ様に頼んでおいたから。

対物理防御、対魔法防御、対状態異常防御まで含めた非常に高い強度の多重防御障壁魔法。

それを貫いて、更に（U B M）の生命H力Pを削り切るか、あるいは元々高い耐性を抜いて致命の状態異常に掛けるか、傷痕系の状態異常で殺すかとなるが——  
身近であったからこそ、彼女達はそれは不可能であると知っている。

そもそも、それらは極限まで鍛え上げられた攻撃に特化した超級職にしか不可能な領域の攻撃。

しかし、そもそも「アンシイル」の感知系スキルや「アル・マグナス」の感知結界から逃れるには「絶影」等の隠密・隠蔽に特化した超級職でなければならぬのだから――その二つが、両立できる訳がないのだと。

（返す刃で、今代の「絶影」を葬り去って見せてくださいッ!!）

念話で配下達に指示を出しながら、叶わないまでも防御の体勢を取ろうとする――

しかし、「クオン」は、二つ、致命的な思い違いをしていた。

一つ目は……彼ら、天地のその者が感知系のスキルや感知結界をすり抜けたのは「絶影」等の超級職に依る物ではないという事。

それは、奇しくも「傾城九尾 ウオルヤファ」を斃した時と同じ物。

自分のみならず、少人数であれば他者をも同時に覆い包み隠し気配を完全に闇に紛れ隠れる「夜隠外套 ニュクス」の必殺スキルによる物だったという事。

それによつて防御態勢をしていた彼女達の前に現れたのは——三人。  
闇色の外套を広げ静かに降り立った小柄の少女。

地に両手を着いた鍛え上げられた身体をした軽装の壮年。

そして——

「——《天華賦分》」

「さあ、いざいざ汝らの真価を見せてみよ——《無完の試練》」

二つ目の思い違い。

それは、〈UBM〉となつてしまつていた彼女達には予想できなかった事であるが、彼らの目的が暗殺でも攻撃による致命打を与える事でもなく——ただ、「將軍」相手の真つ当な攻略法を行つただけであるという事。

TYPE：キャツスル——否、TYPE：ラビリンズ、【苦鍛窮宮　ダイダロス】。

その能力特性は、試練と苦難。内部に入つた者に様々な試練を与える事のできるエンブリオであり……

今回使用するはその中の機能の一つを特化させた物。

即ち——隔離分断。



敵が【將軍】によつて指揮・強化されているならば……【將軍】と配下を、配下それぞれを分断し各個撃破すべし。

【征夷大將軍】による強化も乗つたその必殺スキルは、彼らの目論見を外れずに防御と迎撃の態勢を取つていたへUBM達は呑み込まれる事となる。

……内部には、分断された各部屋毎に既に事前に【ダイダロス】内に入れられていた各部屋で何十人ものへマスターや実力者達が待ち受けているとも知らずに――



■ 〔苦鍛窮宮　ダイダロス〕 第一隔離区画　〔征討魔将　クオン〕

『……なるほど。これはやられましたね』

強固な石壁に囲まれた、それ以外に何も無い寂寥な広い空間。

そんな場所に彼女——「クオン」はたった一体で飛ばされ、そう呟いた。

——「繋がりが」も殆ど切れている。これでは、他の方はもうダメかもしれませんね。

己の、仲間達配下の、そして周辺の状況を確認し……物憂げに溜息を吐く。

仲間達との固有スキルによる「繋がりが」は辛うじて残っているが、仲間たちの強化も、能力の共有も、念話すらもできそうにない。

恐らくは、この突然出現した石壁にそういった効果が付属しているのだろうと予想が着く。

……最も、それは受けた後だからこそそう予想できるのであって、既に手遅れになってしまっているのだが。

勿論、配下達も彼女の強化が無くても強力な〈UBM〉だと言うのは理解している。しかし……相手は多少の〈UBM〉なら確実に勝てるであろう、という数をぶつけてくるに違いない。

今、【クオン】の眼前に居る二桁を優に越える超級職の武芸者達と同じ様に。

「ほう、これは良い鍛錬相手になりそうですね……」

「嗚呼、この恨み晴らさしておくべきか——で、ごさるな？」

「お前ら、全員真剣にやれよ？ ——あいつは、予想以上にヤバそうだ」

「左様………来るぞ」

全く。

一人残らず戦闘系の超級職がこの数集まって、狙うとは……流石に思っていなかったのだ。

そう。

——まさか、この程度で私に勝てると思われていたとは、悲しい事ですな——

思考を其処で止め、〈U.B.M〉の軍団の総大将である「クオン」は戦意を漲らせ、戦闘態勢を取る。

そも、当然の話だ。

【将軍】である以上、己の存在こそがこの集団の最大の弱点となるのは、最早生前から分かっていた事なのだ。

だから、経緯はどうあれ間違いなく相手は自分を狙ってくる、そう確信していた。

……ならば。

それに対抗する手段があるのならば——使わない手はないというのも当然の話だったのだ。

彼女……【征討魔将 クオン】の持つ能力特性は、【将軍】らしく、配下強化と能力共有に特化されている。

しかし、それは彼女自身が戦えないと言う事を意味する物ではない。

彼女は既に己が持つ固有スキルのちよつとした応用をする事で——その対象を自分

自身にまで及ぼす事が出来るようになっていたのだから。

そして……他者ではなく、自分自身に使うそのスキルの強度は、配下達に使う物とは比べ物にならない。

【ウォルヤファ】の固有スキルを回収・継承した時の様に、既に相手との「繋がり」が無くともその能力を共有できる程に……

即ち、此処に居るのは配下が居なければ戦う手段を持たないひ弱な【将軍】では、決してない。

己の能力値ステータスすらも強化し、そして……能力共有と言う一番の武器を失った配下達とは違い、配下達全員から齎された数多の固有スキルを操る——かの集団の中でも最強に近い存在なのだ。

あるいは、その力を全力で使えば、この強固な石壁も破壊できると思わせられる程に——さあ。

——私が斃れば配下達は寄る辺を全て喪い、確実に勝利できるでしょう。

——貴方達が斃れば、最早私を邪魔する者は居なくなり、この国の者を殺し尽くします。

——事此処に至り最早尋常には参りません。いざ、死合いましょう——!!



そうして。

天地の興廢が掛かった決戦が始まる——が、それはこの話のメインではない。  
ならば、その役者は——

◇

◇

◇  
◇  
◇

□〔苦鍛窮宮　ダイダロス〕　第五隔離区画

「——ひゃつは——！　大当たりだよ！」

「「「ヒイヒヤツハアアーツ!!」」」

「てめえら、気張って行けよ。こいつあ派手になるぜえ！」

「皆さんのテンションには流石に付いていけません……」

決戦の中の、ほん的一幕。

テンション高く対峙するのは、数十人からなる〈マスター〉の集団。

相対するのは、狼狽える二体の小鬼の〈UBM〉。〔双天翻弄　エドラ・リンデル〕と〔双

天奔放　エメル・リンデル〕。

そして——その後ろで何を思うのか、睥睨する様に浮かぶ魔導書の〈UBM〉。

【禁忌魔本　アル・マグナス】——

かの集団の中でも最強の〈UBM〉であるそれとの決戦が、今始まろうとしていた——





## 第六十二話 《天上の意を叶える者》

■とある魔導書とその変遷について

その魔導書——後に「禁忌魔本 アル・マグナス」となる魔導書が作り出されたのは、遙かな過去、先々期文明時代の最盛期であつた。

……その時代は、後世にも永く名が刻まれる程の大天才と呼ばれる一人の活躍により、文明が飛躍的に発展した時代。

今までにない程の科学と機械、そして効率の時代。

魔法を、魔力をそれらと融合させる事により高い効率を出せる事が判明し一種の産業革命すら起こされたその時代に、その魔導書は創られた。

——他ならぬ、その様な時代を作り出した一人の大天才、名工、「大賢者」フラグマンの手によって。

機械も組み込まず、魔力と親和性の高いレジエンダリアの木から丁寧に作られた紙を使い、上位純竜級のモンスターの体液を混合させたインクを用いて、魔法においても埒外の才能を持つ彼自身が一から術式を書き込み——その魔導書は創られた。

魔法発動補助、術式制御補助、魔力回復補助、魔力変換回路追加、魔力自動充填蓄積機能、魔法術式記憶——

更には、作成者が得意としていた超高度な人工知能による記録保存、自動学習、自己拡張、並列術式発動補助に、状況に応じた助言を行う機能まで搭載されていた。

その時代、最高峰の素材と術者によって作られたその魔導書は、魔法の使用に関わるありとあらゆる機能が盛り込まれた、正しく魔導書としてのハイエンドとなる——筈だった。

少なくとも、性能の面では、間違いなくそう言っても過言ではない代物であった。

だが——

「ああ、やはりダメだったか。この方法では、〈アーキタイプ・システム〉には手も足も出せん。また別の方法を探してみるか」

——作り手のその一言と共に、その魔導書はまともに使われる事もなく、彼が幾つも所有している蔵に死蔵される事となった。

数多作り込まれた最上位の魔導書としての機能は一度として使用されず、人工知能は沈黙したまま己の封印を維持する様に命じられる事となる。

……それも、その筈。

いくら魔導書として有能であろうとも、製作者の望む機能を得られないのであれば何の意味も無いのだから。

その時代最高の魔導書を作った。それで不可能なのであれば——作成者である彼も諦めるしかないのだから。

彼は確かに科学と魔法の融合や非常に行動な人工知能を用いた作品を得手としていたが……それでも彼は【大賢者】。

魔法系職業の頂点の一つに座するだけの実力も技量も、そして情熱も持っていたのだ。

その彼が、彼が創った他のオリジナリティ溢れる作品達と同様に己の持てる全てを賭して作り上げた、書き上げた一冊の魔導書——それが、これだったのだ。

それを作った目的は、確かに些か己や知り合い達の趣味が入った物だったとは言え……それに全く手が届きそうになかったのだから、作り手である彼が落胆するのも無理はない。

——そう、彼も考えていた。

だから、彼は死蔵されるがまま異を唱える事もなく、粛々とただ己の中で自問自答を続けていた。

……結局、自らの主である【大賢者】が死ぬまで、答えは見つからないままであつたが。

そして、何の因果か、或いは必然か。

主を失つた彼は、その超高度な人工知能と己が持つ能力から、主が敵対していた“化身”の一体、“進化の化身”に目を付けられ——へUBM、【禁忌魔本 アル・マグナス】へと生まれ変わる事になる。



さて。

主……いや、“元”主の仇敵である、“化身”。

その手によってへUBMとなった【アル・マグナス】はそれに敵愾心を抱いている

のかと言えは——そうでもない。

なるほど、確かに。「アル・マグナス」が持っていた知能をして尚、確かに元主の事と思えば恨み憎しみ全てを賭して殺しに掛かるべきかもしれないと思わない訳ではないのだ。

勿論、既に〈UBM〉化していた先達の様に何らかのセーフティが組み込まれているだろう事からそれは不可能であろうという事を鑑みて——それでも、彼は「化身」達にそう特別悪い感情を抱いている訳ではないのだ。

何故なら——彼が与えられた「使命」はそうではないから。

他の者達の様にかの「大賢者」の為に生み出された訳でもなく、晩年の者達の様に「化身」を討つ事を至上目的とする訳でもない。

そして、何の使命を与えられなかった者とも、違う。

例え「化身」の手に落ち、〈UBM〉へと生まれ変わろうとも、彼の、「禁忌魔本 アル・マグナス」の使命はただ一つ。

——〈アーキタイプ・システム〉へと到達する。

ただそれのみ。

その為でれば、その可能性を掴み取れるのならば——

その使命を与えた元主への義理すらも捨てて、〈UBM〉に生まれ変わる事も吝かでは

ないのだ。

実際。

彼は高度な人工知能を持っていたとはいえ、創られた一冊の魔導書——アイテムに過ぎない身から〈UBM〉——モンスターへと成った事で、その自由度は飛躍的に増していった。

元主の命令すらも己の原初の使命の為に捨て去る自由を得て、他者から魔力を供給されなくても魔力を自動回復する術を得て、そして、自分自身の思うが儘に行動する自由をも得た。

或いは、人はそれを元の魔導書の時の人工知能を廃したバグと言うかもしれない。

しかし、それは違う。

彼は以前からそうしたかったのだ。

己が使命を果たせるその可能性と、主らに対する感情を秤に掛け——以前までは、可能性の低さから後者を選択していたに過ぎない。

まるで悪魔が如く伶俐な計算の果てに——〈UBM〉となった【アル・マグナス】は、その可能性を感じ、行動に移すのだった——

神話級〈UBM〉として生まれ変わった【禁忌魔本 アル・マグナス】の持つ固有ス

キルは、三つ。

一つ目は、己を魔法系の〈UBM〉足らしめる《禁忌魔導書》。

これは彼の持っていた機能をそのまま固有スキルに当てはめたスキルであり、即ちその効果は——魔法補助の極致。

魔法発動補助、並列術式発動補助、魔法消費魔力低減、魔法威力増強、魔法効果拡大、魔法拡張補助。

非常に効果の高いそれらをたった一つのスキルに詰め込んだ、魔法使いに取って正に理想のスキルと言える代物だ。

〈UBM〉となった事で彼が持っていた際よりも更に高性能となっている。

二つ目は、己の他の能力を補助する為の固有スキル、《全知目録》。

鑑定・看破・解析に特化したスキルであり、周囲に存在する対象の能力の詳細を理解する固有スキルだ。

【大教授】の《叡智の解析眼》にも近いそのスキルの強度は非常に高く、隠密・隠蔽に特化した超級職のスキルでも使わない限りその解析から逃れる術はない。

《看破》と同様にアイテムに対しても使用でき、更に——いや、むしろ此方が一番重要な使用方法だが、魔法の解析にも同等の看破を行う事が出来る稀有な固有スキルだ。

共に、魔法系の〈UBM〉として非常に汎用性が高く強力な固有スキル。



【征討魔將 クオン】の《相護援儀》で仲間達に共有しており、先の戦でも「マスター」やティアン達を苦戦させたスキルでもある。

——尤も。

この二つの固有スキルだけでは、「禁忌魔本 アル・マグナス」の「UBM」としての等級は良い所で伝説級上位が精々であったのだが。

彼が神話級の「UBM」である所以。彼が彼である所以。他の「UBM」の仲間達にも隠し通していた「アル・マグナス」が持つ最大の能力、彼が求めた物の極致は三つ目の固有スキル——《インデックヌス禁忌目録》にある。

その固有スキルの効果は、自らが解析した魔法スキルを己の中に記録、蓄積し魔導書学習する事だ。

………神話級「UBM」の持つ、その個体最大最強の固有スキルとしては、他の神話級「UBM」と比べれば劣る様に見えるかもしれない。

だが、それでも間違いなくこれは彼が持つ最大最強の固有スキルとして在る代物であ

り

【征討魔将 クオン】の力により、規格外イレギュラーに至ったその最たる物なのであったから。

それも当然。

彼は、「アル・マグナス」は〈UBM〉になったその時から、ずっとその為だけに行動していたのだから。

彼がまだ魔導書だった時に「大賢者」から教えられた迷彩、幻術の魔法を用いて姿を隠して各地を回り、貪欲に魔法を学び世界を学び……己UBMを学び。

されど最低限のリソース吸収以外は、騒ぎを起こさずに討伐されるリスクを減らし、それを探し求めていた。

——〈UBM〉を、〈UBM〉の固有スキルを強化できるその存在を。

そして、見つけたのだ。

且つて【征夷大將軍】であつたであろう〈UBM〉を、【征討魔将 クオン】とその配下達を。

彼の目論見に見事に合致する、〈UBM〉の強化を行える者を——

そこからは、単純だ。

ただ他の〈UBM〉と同じ様に、偶然を装い危機を演出し言葉巧みに彼女達の仲間に潜り込み——その恩恵を得る。

先々期文明時代から魔導書として生き続け、人の営みも権謀術数も観て学んできた彼にとつて、それは造作もない事であつた。

そして——

神話級〈UBM〉が、仲間の〈UBM〉の強化に特化した神話級〈UBM〉の固有スキルを受ければ——さて、どうなる？

伝説級の枠組みにいる〈UBM〉すら、己の能力だけでも神話級〈UBM〉に匹敵する程の強化を行えるそれを受けたら、果たして彼はどうなるのか——

……結論だけ言うと。

彼は、「クオン」の力ありきの、一時的ではあつても——己の使命を達成したのだつた



■ 〔苦鍛窮宮　ダイダロス〕  
第五隔離区画　〔禁忌魔本　アル・マグナス〕

—  
ふむ

他の、「クオン」の配下の〈UBM〉達と同様に、「ダイダロス」の隔離区画へと〈マスタ―〉達と、頼りない小鬼の仲間達と共に幽閉された「アル・マグナス」。

彼がまず一番初めに行ったのは、『全知目録』による敵戦力の確認——では、なく。

高速思考によって自身の内でのみ行われる、今後に向けての思索であった。

此処から脱するだけであれば容易い。

己が身の安全、只それのみを求めるのであればそれを選ぶべきだろう。

しかし、今この場に留まり応戦する事への価値も相応以上にあるという事も確かなのだ。

まず、初めに此処で逃げた場合、確かに己の身の安全だけは保障できるが——まず間違ひなく「クオン」とその一派は壊滅する事となるだろう。

彼女達に対して恩義がないと言う訳ではないが、それは己の身を危険に晒してまで助ける必要を感じる物ではない。

今この状況を思えば助けられる確率は低いだろうとも予見しており、徒労に終わる可能性も高い。

しかし、彼女、「クオン」が持つ〈UBM〉強化の固有スキルだけは別だ。

彼が完全にそれを物にするまで、時間にしてまだ半年は掛かる。

今まで彼女の助力を得て蓄積されてきたそれらが無意味となる事はないが、当然なが

ら可能であればその全てを己の内に収めたいと考えている。

重要な物、必要と思われる物は率先して蒐集して来た為、残る物達が絶対に必要と言  
う程でもないが——

そして、もう一つ。

……それは、今彼らの目の前に居り、彼らと相對しようとしている者——〈マスター〉  
の存在。

〈マスター〉——否、劣化“化身”。

それがこれだけ集まり相對するというのは、2000年以上を存在し続けた「アル・マ  
グナス」にとつて尚初めての経験だ。

……ならば、この機会は。

その戦力評価を行うのに相応しい舞台ではないのかと、彼はそう考えているのだ。

……また、彼にとっては、違う意味でもそれも己の為である、という考えもあるが。

……奇しくも、彼の作成者である者と似た様な思索の結果となった彼は——結局、即  
座の逃走ではなく、当座の闘争を選択する。

その結果は——



■ 〔苦鍛窮宮　ダイダロス〕 第五隔離区画

戦端が開かれたのは、互いが相対してから数瞬後の事であった。

『——《バラージ・マジック幾百の魔法》』

〈マスター〉達の遠距離攻撃よりも、接近よりも尚早く、双子の〈UBM〉が立ち直るその前に。

放たれたのは長年で発掘した、簡易の魔法を超連射する魔法拡張スキルの一つ。

〔傾城九尾　ウォルヤファ〕にも教えたその超攻撃魔法。

しかし——それは〔ウォルヤファ〕の使用したそれとは決定的に違っていた。

魔法の威力が違う。魔法の数が違う。——そして何より、魔法の種類が違う。

「ウォルヤファ」の《幾百の魔法》に使われていたのは共有された《禁忌魔導書》により強化された幾百もの下級攻撃魔法だった。

しかし、「アル・マグナス」はそうではない。

《禁忌魔導書》の効果——ではなく、彼自身が持つ技能として、魔法を改造<sup>カスダム</sup>。

更に《禁忌魔導書》の効果も加えられる事で——上級魔法、その奥義をすら《幾百の魔法》で連射する事が可能になっているのだ。

そして、魔法の改造ができる彼だからこそ、魔法をランダムで放つ等と言う無駄を行う必要は全くない。

正しく幾百の魔法、その全てが上級魔法の奥義。

それも、「ウォルヤファ」とは基礎の魔力<sup>M</sup>からして桁違いな彼が放つそれは——ただそれだけで広い筈のその区画一つを死地に変えるのに十分な威力を持っていた。

紅蓮の球体が、激しき竜巻が、迸る紫電が、白き霜に染まる空間が、黒色の塊が——  
〈マスター〉達に迫る。

「——全員、防げえええええ!!」

〈マスター〉達の先頭に立つ、大柄で派手な格好をした男が叫ぶ。



それと同時に、あるいはその前からか、《マスター》達はそれぞれその脅威の魔法に對して対処し始める。

ある者は亜音速機動や高速移動の固有スキルを以てかの《UBM》の仲間である「双天翻弄 エドラ・リンドル」と「双天奔放 エメル・リンドル」を遮蔽しようとする。またある者は自らのエンブリオの固有スキルで周囲の全ダメージ軽減の結界を張り。そして、珍しい所では、幾重にも強化され超級職の魔法をも上回る威力を持つその魔法を迎撃する者も居る。

「うわ、カシミヤそれアシユケイル製最高位魔法金属の刀じゃない？ ……お高かったんじゃないの？」

「ええ、まあ相応には。しかし、こういう時の為に買ったのですから全く悔いはありませんね？」

……中には、雑談混じりに対処できる程の剛の者も居る程だ。

そして――

「《ブースト・マジック》！ 《ハイ・ヒート・レジスト・ウォール》！」

「《ブースト・マジック》！ 《ハイ・マテリアル・ウォール》！」

「《ブースト・マジック》！ 《ハイ・マジック・ウォール》！」

「《デュアルスキル》、《スファイアシールド》！」

「《誰何に非ざる守護精霊》！」

「《絶帯防壁》！」

残る〈マスター〉の内、多くが——10人以上が、いつも通り己が持つ範囲防御特化型ビルドの真価を発揮する。

連携しての強化防御魔法、強化結界魔法、強化体制魔法の重ね掛け。

物理範囲防御スキルに、エンブリオの必殺スキルによる全耐性強化魔法に、固有スキルによる全防御ステータス強化。

世紀末な見た目に似合わず堅実で堅牢な戦法を行う彼らの幾重にも重ねられた防御の前にはその魔法の群れも

『——《ディ・スペル》』

——しかし、「アル・マグナス」が一節言の葉を紡ぐ、ただそれだけで。

物理系の防御スキルを除く、全ての——正しく全ての防御の為の魔法が霧散した。

「「な、んだ、とおお?!?!?!」」

驚愕の悲鳴を残しながら、幾百の魔法の直撃を受け、消えていく〈マスター〉達。

且つての【魔神】が開発し、〈アーキタイプ・システム〉に登録された魔法の一つ——  
《デイ・スペル》。

その効果は、自身が解析した魔法に対して真逆の術式を用いる事で抵抗も対抗も許さず、その魔法の効果を完全に消去するという代物。

本来は相手の魔法の術式を解析し、同等の魔力を用いて自身でその真逆の術式を編み、この魔法を発動する手間がある物であったが——《全知目録》もある彼にとっては、非常に使い易い対魔法術式でしかない。

それにより、今回も目論見通り相手の防御を消し去って葬ったのだ。  
そして。

相手の魔法を解析したのは……相手の魔法を除去する為だけという訳では、ない。  
むしろ、そちらの方が彼にとつては余禄。

ある意味では、この為に〈マスター〉達と戦っていたと言っても過言ではないのだから。

『なるほど、こういう物か——《誰何に非ざる守護精霊》、《絶帯防壁》』

直後、三体の〈UBM〉の周囲を白い霧の様な物とベール帯が取り巻き——彼らの防御能力が強化される。

エンブリオの固有スキルによる魔法の習得——〈アーキタイプ・システム〉を介さない物でも、魔法は魔法。

魔法の記録・蓄積・学習に特化した《禁忌目録》であれば、直に解析さえできれば——こんな物だ。

自分達のエンブリオの固有スキルが奪われた事に、再度驚愕している〈マスター〉達を尻目に、「アル・マグナス」は次手に移る。

それは即ち……今度こそその、《全知目録》による敵戦力の走査であった。

《幾百の魔法》と《ティ・スペル》によってその価値もない者の間引きを終え、一当てした後に、ある程度の評価の裏付けとして、悠々と彼は高速思考によって〈マスター〉一人一人の能力値ステータスを確認する。

……やはり、エンブリオは千差万別と言う所か、同じ様なジヨブル構成ドをしていても、それぞれのステータス補正とやらが違うのか、全く違う傾向になっている所は興味深く感じられた。

内、何人かは《全知目録》でも見られない固有スキルによる補正もあるのだろうか。

—《幾百の魔法》を続けながらも、僅か数秒足らずでこの場に居る全員分を確認し終え—  
 —【アル・マグナス】は注意すべき強敵を三人まで絞り終えた。

餓鬼道戯画丸

職業：<sup>メッシュヨ</sup>【粉碎王】

職業：<sup>サブシヨ</sup>【碎拳士】【高位格闘家】

【壊屋】【拳士】【格闘家】【空手家】【喧嘩屋】【斥候】

レベル：76（合計レベル：576）

HP：106578

MP：170

SP：7124

STR：15191

AGI：2755

END：2272

DEX：1436

LUC：120

一人目。

超級職【粉碎王】に就く、かの〈ハマスター〉集団の頭目と思われる〈ハマスター〉だ。配下の連携能力もさる事ながら、【粉碎王】の奥義——を頼る事なく生じさせた爆風と衝撃の威力のみで直撃する軌道だった数多の魔法を相殺せしめた。

戦闘センスも高く、配下の実力とあの威力の秘訣——恐らく、あの拳に装着したエンブリオの脅威を思えば軽視できる筈がなかった。

こいつには——ああ、【エメル・リンデル】をぶつけて翻弄しておくのが一番だろう。

カシミヤ

メインジョブ

職業：【抜刀神】

サブジョブ

職業：【剣鬼】 【剣聖】

【武士】 【劍武者】 【劍士】 【双劍士】 【輕劍士】 【斥候】

レベル：169（合計レベル：669）

HP：21455

MP：150

SP：6562

STR：3098

AGI：3972

END : 1341

DEX : 1520

LUC : 125

二人目。

超級職【抜刀神】に就く、年少のへマスター。

しかし、【神】に就いている事から分かる通りその技量はこのへマスターの中でも随一の物であり、その剣閃の鋭さは他の追隨を許さない。

また、【抜刀神】と言えば《神域抜刀》であるが——かの童はおそらく、己のエンブリオの力によって居合の態勢のままの移動を可能としている。

まともな防御は通用しないと見て良いだろう。

……尤も、《剣速徹し》頼りの他の【抜刀神】と同じで攻撃力自体は超級職としては非常に低い為、【双天翻弄 エドラ・リンデル】を宛がい斥力障壁と重力結界によって完封させるのが最善だろう。

——問題は、最後の三人目だ。

残りの二人と違い、超級職を持たずに、それでありながら己の攻撃魔法のみで【アル・マグナス】の《幾百の魔法》を相殺し続けていた者。

【抜刀神】カシミヤと同様の年少の童の（マスター）でありながら……何もかもが、異常である者。

ジーニアス

職業：メイジヨブ【求道者（修行者）】

職業：サマジョブ【剣鬼（剣武者）】【影（隠密）】

【祓魔師（退魔師）】【大陰陽師（陰陽師）】【高位従魔師（従魔師）】【光輝術師（光

術師）】【翠風術師】エアロマンサー【高位結界術師（結界術師）】【開拓巧者（開拓者）】

レベル：85（合計レベル：935）

HP：52932（+21172）

MP：151236（+45370）

SP：17588（+5276）

STR：7580（+3032）

AGI：10414（+4165）

END：6355（+2542）

DEX：4457（+1337）

LUC：90



——対象のステータス、そのサブジョブ職業すらも観られる「アル・マグナス」の《全知目録》だからこそ、その異常性ははつきりと分かる。分かつてしまふ。

本来はあり得ない、あり得る筈がない十もの上級職。

それによる、上級職でありながらも前者二人の超級職と比べて尚非常に高い、高過ぎるステータス。

特に、魔力M Pに関しては既に魔法系超級職と並ぶ程という異常さ加減。

おそらくは、これもまたエンブリオの固有スキルに依る物。

ステータスの強化、サブジョブ枠の拡張——否、あのエンブリオの本質はそんな所ではない。

……それを察するのに彼、「アル・マグナス」であつても数瞬の当惑を隠しきれない。

何故なら、2000年を生きた彼がその知能で導き出したその答えは——彼が求めていた、彼の使命の先にあるモノであるのだから。

それは、即ち——



——即ち、〈マスター〉ジャーニアスのエンブリオ、〔至光天 アダムカドモン〕の本質、能力特性は——全能の如し力、そして……昇華。

そのエンブリオが持つ必殺スキル、《天上の意を叶える者》の効果はその特性のままに……己が持つジョブの昇華であった。

ジョブと言う、この世界における最も特徴的で普遍的な力。

それを上位置換させるこの必殺スキルは、〔アダムカドモン〕の他の固有スキルとの相乗効果も合わさり、非常に強力な物になっている。

……ステータス上では、ただそれだけの必殺スキルだ。

常時発動型の自己強化系という形で他の必殺スキルの類型を見れば、似た様な結果を齎す必殺スキルも多数あり、むしろ常時発動型である事から総合的な強化の限界値は必殺スキルとしては低い物であると言える。

勿論、圧倒的に増えた上級職のジョブスキルを《全主権限》で活用すればその限りではないが——【アル・マグナス】の考える問題はそんな些末事ではない。

ジョブの昇華。

現在は下級職を上級職に上位置換しているだけだが……彼には、どうしてもその先の可能性を垣間見る事を止める事ができなかった。

——超級職を、〈■■■■〉に昇華させるといふ、その可能性を。

彼の使命……〈アーキタイプ・システム〉の深奥の理解、その先に主達が望んでいた物なのだから——

そして。

その「アル・マグナス」の推測は正解だ。

正しくかのエンブリオ、「至光天 アダムカドモン」は彼のパーソナリテイのままに、その為に生まれて来た。

この世界で何よりも求められていた存在に、誰も届かなかつたその座に。

己ならば届き得るのだと、理由もない確信を持ったその子供から生じたそれは、正しくその為の道を歩み出した。

TYPE：ボデイとしては例外的にステータス補正にマイナスがなく、むしろLUCを除く全ステータスに十分に高いステータス補正を得、更に能力値を上げた天使の身体。

——それは只人の上位たる最上位の者の物。只人よりも劣る事があつてはならないから。

ジョブをより多く習熟し、その力を余す事なく十全に使える様にした。

——〈幹■■〉が作り出したその力、〈■■〉に至る為の、〈アーキタイプ・システム〉の全てに適応できる様にその手を伸ばしていた。

——そして。

リソースが足りないながらも、その為の手段は……今此処に用意された。

“異物”の業である。この世界に在らざる者の力である。

手段として、最も直截であつても、決して彼らには認められる筈がない。しかし、それでもそれはその名の所以の通りの物である事に変わりはない。神の似姿であるとされる「アダムカドモン」。

その必殺スキルは《先代管理者天上の意を叶える者願ひ》なのだ、と――



（――可能であれば、彼を捕獲したい所であるが……「マスター」を長期間捕獲するのは不可、か）

《全知目録》の結果を確認し……数々の思索の果てに、結局己のやる事に変わりはないと言う事を再確認する。

つまり——戦闘の継続によるへマスターへの、かのエンブリオの持ち主の能力調査だ。他のへマスターへ達も含めて例外なく、所持スキルの解析や体細胞の採取等、行う手順はやや増えるが——致し方ない。

顔もない、魔導書の身である彼は精一杯の笑みを浮かべ、ない筈の胸が高鳴る。

——ああ、長年の使命を達成したばかりだと言うのに、もう次の手掛かりを得られないとは。

私は全く幸運者だな——！



尤も。

戦闘の継続と、一言で言っても——彼のこの戦闘に対する本気度はまるで先程までとは別物になるのは、最早語るまでもない事だ。



故に。

彼は、その初手から《バラージ・マジック幾百の魔法》等と言う、様子見の牽制を放つ事は無くなる。仕切り直したその戦いの初手は——

『降れよ』

ただの一言。

たったの一言——彼でも短縮しきれなかった結果、最後の《魔法発動加速》の《詠唱》により一言の詠唱で完成されたその魔法は——

「ヒイヤツハアアーツ?!?!」

「おいおい、マジかよ……!!」

「うっそでしよ。ここであんなの撃つたら——」

数十人入って各々が全力戦闘をしてもまだ余裕のある広い隔離区画——それが狭く見える程巨大な黒星。

天井の直径と等しい程の巨星が、闇の虚星が降ってくる超魔術——《イマジナリー・メテオ》が、放たれた。

直径からして、明らかにまともに落ちる筈のない虚星は、そんな物関係ないとばかりに超速度で《マスター》達の下へ落ちようとして……

「——ガキド——」

「チツ！ 分かつてる!! ——飛ばせやアツ!!」

少年——ジーニアスと頭目——餓鬼道戯画丸の短いやり取りの後。

ジーニアスともう一人、餓鬼道の配下と思われる《マスター》が即座に餓鬼道の背後



に回り。

——多重に重ねられた風属性魔法で、勢い良く彼を射出した。

超音速を容易く越える速度で飛翔した彼は、空中で一瞬だけ片手を——その奇妙なエンブリオを装着した腕を溜め。

——虚星に激突し、それを爆砕した。

生物にしか砕けない筈の超巨大な虚星は——生身に装着されたエンブリオの力によつて、強引に突破されたのだった。

（——ほう。予想以上に他の者もやるな。曲がりなりにも天地の戦士という訳か）

その結果を見て「アル・マグナス」は即座にその決断をしたジーニアスと実際に《イマジナリー・メテオ》を爆砕した餓鬼道——だけでなく、他の《マスター》達をこそ評価した。

何故なら、彼は次の手を構築している間にも……《デイ・スペル》によつて《マスター》達の魔法の妨害を行っていたから。

餓鬼道を射出した風属性魔法も、そして爆砕の衝撃から彼自身を守った数多の防御魔法にも。

しかし、結果としてはそのどちらもが彼ら——「アル・マグナス」が注視していなかったへマスター達の手でそれは完遂されたのだ。

何重にも重ねた風属性魔法に、《テイ・スベル》対策に《魔法発動加速》を行い正に直撃、爆碎の瞬間のみに防御魔法を集中させるその技に。

（事前に似た様な訓練でもしていたか——まあ良い。戦闘など久しぶりなのだ。此方も少しは慣らさなければな）

そう思考し——内心では賛辞を送りながら——戦闘を次の局面へと進めて行く。

天地に現れた最強の〈UBM〉との戦闘は、まだ始まったばかりだ——

To Be Continued……

## 第六十三話 【双天翻放】

■〔苦鍛窮宮　ダイダロス〕　第五隔離区画

数多のへマスター達と、規格外に半歩踏み入れている怪物——〔禁忌魔本　アル・マ  
グナス〕の戦い。

既に共に、此処に至るその前から己の意志で戦意を固めこの場に臨んでいる猛者共の  
戦い。

しかし——その中において尚、この激戦に対する恐怖に慄いている者は居る。

それは、《無完の試練》<sup>ダイダロス</sup>によつてこの第五隔離区画に隔離された残りのへUBM——

〔双天翻弄　エドラ・リンデル〕と〔双天奔放　エメル・リンデル〕その二体であつた。

へUBMでありながら、今まで散々暴虐を働いておきながら、などとは思われるだろ  
うが、だからこそこの「小鬼」のへUBMの兄妹は、血気盛んに戦うへマスター達  
を見て戦慄せざるを得ないのだった——



〈UBM〉、「双天翻弄 エドラ・リンデル」と「双天奔放 エメル・リンデル」の来歴を説明するのは非常に簡単だ。

且つて、未だ記憶に新しい凡そ一年半前の事。

……そう。〈Infinite Dendrogram〉が始まって間もない頃の事。その二体は、何処にでも居る普通の「小鬼呪術師」であった。

そこそこ大きな「小鬼」族の群れに属していた事、兄妹揃って「小鬼呪術師」の素質を持つ優秀な「小鬼」族だった事、「小鬼」族の中でも仲間思いの二体だった事。

特筆すべき事など、本当にその程度の何の変哲もない「小鬼」達だったのだ。

人里から離れた山岳地帯に群れを作った彼ら「小鬼」達は自然の恵みを、動物たちを

糧とし、時には迷い込んできた人型範疇生物や他種のモンスターを狩って少しずつ、本当に少しずつ慎重策で群れを拡大していた。

仲間の【小鬼】達がそれなりに増えてきた頃には末は自分達も群れの幹部か——と兄妹や他の仲間達と朗らかに笑い合う程度に余裕のあった——そう、余裕のあったモンスター達の群れであつたのだ。

そして、当然であるがそんなモンスター達の細やかな幸せは長続きしない。

彼らの不幸は——ある意味ではたつた一つに集約できた事だろう。

それは、彼等が軌道に乗つたその時期。

……そう。今からこの世界で凡そ一年半前。

——へマスター達の急増し、世界中が慌ただしく動き始め……正しく、時代が移り変わるその時、その時期に在つてしまつたという事そのものだ。

異端の力であるエンブリオを持つ数多のへマスターの跋扈、それに対応して種々様々な動きを見せるティアン達。

それだけではなく、彼らの活動によつて、特に彼らの様な下級モンスターの生態系は乱れに乱れ、【小鬼】の群れの中では大規模な方である彼らの群れであつてもへマスターの急増から数か月の間に何度も縄張りを放棄する寸前にまでなる程であつた。

……尤も。

その数カ月が過ぎ、〈マスター〉の急増から半年もする前に、結局は彼らの群れも他ならぬ〈マスター〉の凶手に壊滅させられる事となるのだが。

……幸運だったのは、その「小鬼呪術師」の兄妹達だけは、極めて小規模ながら出力だけは上げた《隠蔽結界》で〈マスター〉の凶手をやり過ごせたと言う事だ。

……仲間達が順番に斬り殺されていくその様を、恐怖で動けないまま眺めている状態で、ではあったが、それでもその兄妹だけは自らの力で生を拾ったと言う事だけは確かだ。

或いは、それだけであれば放浪の「小鬼呪術師」の兄妹として、争いを避け密かに暮らしていくという道もあったかもしれない。

——その直後に現れた、先程の〈マスター〉達よりも数段と、数倍も恐ろしいナニカに目を付けられなければ。

——それは、新たな〈UBM〉を求めて居た。

〈Infinite Dendrogram〉が始まった直後の激動期。

未来の事を演算しても尚、今後引退する〈マスター〉などの動向を鑑みればこのスター

ト直後が最も「マスター」の活動率が高いのは自明の理なのだ。

ならば——この時期にこそ、多くの「マスター」の為に、多くの「UBM」を放流したいと彼が考えるのも当然の事であつた——

——結果として、素質を持っていたその「小鬼呪術師」の兄妹は共に「UBM」、「双天翻弄 エドラ・リンドル」と「双天奔放 エメル・リンドル」と成り果てる。

重力と斥力を操る固有スキルと、空間転移を容易く可能とする固有スキル。

元々の兄妹の素質であつたのか、魔法の延長として容易く使えるそれらに加え——共に在る時、互いを強化する兄妹の固有スキルも合わさり、襲撃者である「マスター」を何人も返り討ちにして早い段階で伝説級にまで至つた物の——二人の気持ちは全く晴れない。

しかし——そんな二人の前に更なる闖入者が現れる。

……そう。二人を探し出した隠密の「UBM」である「無影隔絶 アンシイル」と——後の二人の「将」となる、「征討魔将 クオン」の二人組であつた。

紆余曲折はあつた物の、自身の力を、安全な暮らしを求めて二人は「クオン」に協力する事を決めてその陣営に入り。

——ものの見事に〈U B M〉として染まった。

【クオン】に、他の仲間達に与えられる力に酔い痴れて、大勢の〈U B M〉の同胞達の存在に気を良くし自意識は肥大し思考は単純化し己の欲の為に行動する事も珍しくなくなつていったのだ——

だが、それも致し方ない部分もあるだろう。

二人はモンスターとしても、〈U B M〉としてもあの集団の中では格段と若く、【小鬼】族の習性として群れの力を己の力だと勘違いしてしまうのも当然であつた。

また、【クオン】や【アル・マグナス】、【ホロウラストル】と言つた集団の中の知恵者はそれについても当然理解していたが——「その方が御しやすいから」というただそれだけの理由で二人の素行は全く問題視されなかつた事も原因だろう。

そんな、弱者を屠り己の力に酔う二人であつたが——事ここに至つてはそうもいかない。

【クオン】の加護は無く、頼れる仲間は兄妹と詳細の分からない【アル・マグナス】のみ。



周囲には——二人のトラウマたるへマスター達<sup>スベック</sup>が数十も徒党を組み、戦意を漲らせ此方を睨んでいるのだ。

本来は気弱であつた二人の性格が災いし、性能上は伝説級の上位に食い込める実力を持つ筈の兄妹も、この状況では伝説級下位程度の力しか發揮できるとは思えな

——『——二人共、聞こえているな？ 今から我らが主〔クオン〕に代わり私が臨時で二人の指揮を行う。此処で死にたくなくば従う事だ』——

……小鬼の兄妹が思考の袋小路に囚われようとしていた時、聞こえてきたのはこの場に居る最後の仲間——【禁忌魔本 アル・マグナス】の通信魔法。

あのへUBMの集団においても、第二位の実力を持つていた、神話級のへUBM——今見た所、あのへマスター達にも優勢に戦える程の猛者からの提案だつた。

この状況に……この戦況に混乱していた二人がそれに飛びつくのは、彼らの境遇を思えば必然であつた。

かの集団の中でも知恵者として知られていた、しかも実力者である彼(?)に従えば自分達も生き残れるのだと……！

精神的<sup>トラウマ</sup>外傷によつて戦闘に参加できていなかった二人のへUBMはこうして戦いの盤面に再び登る。

二人一緒ならば、双方ともに伝説級上位の〈UBM〉に数えられる程の二人の参戦の結果は――



勿論。

【アル・マグナス】にとつて、その兄妹は生かすべき「仲間」などではないのだが。それでも、戦力は戦力。それも、状況には非常に適しているモノだ――使わない手もない。

それに、【アル・マグナス】としても、おそらくかの集団に属していきながらの最後の戦いとなるこの戦いにおいて――この二人、【エドラ・リンドル】と【エメル・リンドル】

と共に戦えるのは都合が良かったからだ。

何故ならば、それは――



「――チイツ!!」

「――構わねえ! 続けるぞてめエら!!」

「合点――」

居並ぶへマスター達の中でも頭抜けた実力者――餓鬼道戯画丸、カシミヤ、ジーニアスが他のへマスターの援護射撃を受けながらへUBM達の狙う。

次撃爆砕の拳撃に、確実に首を刈り取る超々音速で放たれる大長刀の居合一閃に、六

本の《星光》を束ねた《スターライト・ブレイカー星光砲撃》——どれも、並の伝説級モンスターであれば一撃で屠る事の出来る代物。

俗に言う「必殺」と言っても差し支えない程の攻撃力を誇るそれらであったが——彼らの舌打ちを見れば分かる通り、それはへUMBへ達には通じなかった。

（——想定通りだ。防御能力に特化したこの二人を突破するのは彼らであつても一筋縄では行かない、か）

《イマジナリー・メテオ》の直後の隙に突撃した三者の攻撃の結果は、「禁忌魔本 アル・マグナス」の予想通りとなった。

……それも当然だ。何せ、あの二人の能力特性、固有スキル、そしてステータスは防御力に——己の生存に特化しているのだから。

二人して、ENDもAGIも一万を優に超え、その固有スキルも防御性能に因つた物。互いに強化し合つたそれは、超級職でも破れる者も殆ど居ない代物——それが、兄妹のセンススキルによって、ほぼ自動で発動するのだ。

それが引き起こす物は——

突撃に応じ、即座に「迷宮王」の《迷核変動》——迷宮限定の配置変更を行い、その配置を自身達に都合の良い様に改変。

然る後に——戯画丸の拳は「エメル・リンデル」に肉薄するも、その瞬時に発動する転移能力の前に掠りもせず空を切り。

カシミヤの超々音速の速度の居合いの一撃は「エドラ・リンデル」の斥力結界の前に《剣速徹し》の切れ味を発揮するよりも遙か前で塞ぎ止められ。

ジーニアスの超級魔法と数多の援護射撃は《デイ・スペル》と《黒星招来》ブラックホールによつて潰された。

……「アル・マグナス」の想像通り、かの兄妹が持つ防御能力は特に彼らに対して有効だったのだ。

戯画丸はSTRを含む攻撃能力の高さは先の《イマジナリー・メテオ》を突破した時点で想像以上であつた事は把握していた。

——それも、拳が当たれば、の話だ。

AGIも大抵のティアンの上級職よりはマシン程度はあり、その身体捌きも非常に高く見えるが……「エメル・リンデル」のそれに限らず、空間転移——速度の極致とも言える術を破る事は出来ない。

それも、彼女のそれは魔法スキルとは違い、己の意志で即座に発動できる固有スキル

に昇華されている物だ。

AGIにして1万を越える彼女が一瞬意識するだけで発動する事が出来るそれを越え、意識すらさせずに命を絶つ事ができる者等早々居ない。

実にAGIにして数十万は必要になるほどの行動、攻撃速度が必要になる事だろう。

そして、それが可能である筈のカシミヤは……それを邪魔する「エドラ・リンデル」によつてまともに行動させる隙を与えられない。

己の全周に張り巡らされた斥力反発力の結果——これを突破するには他の結界等と同じ様に純粋な攻撃力さえあれば突破できる分、おそらくは「エメル・リンデル」よりはまだまだ与しやすい方だろう。

……勿論、それでも超級職の奥義相当の威力は出さねばならないが——彼は、己の力をほぼ回避にしか使わない「エメル・リンデル」とは違い、当然の如く敵を排除する力と意思を持つている。

この区画全体に張り詰められた超重力の結果——範囲を広めたお陰でその威力は通常時の300倍程度ではあるが……それでも十分過ぎる物だ。

絶対的に互いの攻撃の対象にならない「エメル・リンデル」や重力軽減の魔法が使えない「アル・マグナス」とは違い、〈マスター〉達はモロにその影響を受ける事となる。

追撃として、〈マスター〉達の所持品に《インクリース・ウエイト重》により重量を増加

させ、更に「グラビトマンサー灰重術師」の奥義、《灰色グレイ・ガールデン庭》により「エドラー・リンデル」のそれほどではないにしても重力を加算する。

結果として、十分なSTRのある戯画丸とジーニアス以外の全ての「マスター」の動きは著しく鈍り、周囲に骨が軋む音が鳴り響き——その二人以外は確認されるだけでも、僅かずつであるがHPが減り続けている程だ。

時間を稼げば、ただそれだけで戯画丸とジーニアス以外の「マスター」全員を始末する程の攻撃。

それ故「マスター」達も攻撃を焦るが……集中を欠いた状態で行う魔法による援護は《アイ・スペルアイ・スペル》で容易く潰される事となる。

魔法攻撃ならば、それも尚更の事だ。

——超級の探知魔法術式と《全知目録》を併用した「アル・マグナス」を相手に魔法攻撃なんて通じる訳がないのだから。

（しかし、それでも油断は出来ないがな。この優勢もこちらが適切に相手の天敵を宛がえた結果だ。ならば——）

——そして勿論、優勢であつても死に物狂いと己の知識欲に従う「UBM」達が油断や手加減する事もないのだった。

確実に、堅実に相手（マスター）を追い詰める為に「アル・マグナス」が次に選んだ魔法は——  
 《バランス・タイム》（双変速）。

【時術師】（クロック・メイジ）系統の上級職【時間術師】の奥義であり——範囲内の敵対者のAGIを下  
 げ、味方のAGIを上げる、強化（バフ）と弱体化（デバフ）を同時に行う魔法だった。

強化はともかく、弱体化に関しては相手のレベルやステータス、その他耐性や力量に  
 よって効果が増減するので、あの三人の強者であれば然程下げられないだろう。

しかし、それでも、「アル・マグナス」が使えばその効果は十分だ。

《魔術の王》——その名の通り、【魔術王】（キング・オブ・メイガス）の奥義により、魔法拡張スキルの効果が  
 極限まで上昇している彼が使えば、その範囲も、魔法の効果も、奥義クラスの魔法の発  
 動速度も本来の【時間術師】が使う物とは比べ物にならなくなっているのだから

【エメル・リンドル】がカシミヤに狙われた時、その刃から転移で逃れられる可能性が  
 飛躍的に上昇し。

そして何より——強者三人以外、援護をしていた者達の行動速度があからさまに落ち  
 る事となる……まともに抵抗できなかつた者はAGIが半分以下まで落とされている  
 事だろう。



《ディ・スペル》の対策の一環か絶えず連続して放たれていた強化支援魔法。

三体の〈UBM〉に自由を与えない為連射されていた遠距離攻撃。

更には、隙を見せれば一撃を加えてやろうと強者三人とは全く別の方向から視界外に逃れながら少しずつ回避と接近を繰り返していた者——

雑兵と侮る事なかれ。

強者の三人だけではない。彼ら総勢があゝの〈マスター〉なのだから。

それ以外の者達の中に、隙を見せればすぐにでもかの〈UBM〉達の命を奪える様なエンブリオを持っている者が居ないと——誰が保証できるのか。

故に、「アル・マグナス」は一切の慢心なく速度が下げられ一瞬動揺した〈マスター〉達の間隙を縫う様に、更なる魔法を連続して発動する。

——それも、先の魔法とも違う、超級職のそれを。

『《<sup>ミラクル</sup>神業》《<sup>コンバート</sup>等価変換》——《<sup>A G I</sup>インスタント・ゴーレム》』

純粹リソースの獲得、リソースの物質変換、そして——<sup>巨</sup>ゴーレムの即時作成魔法。

「アル・マグナス」の真価、異なるジョブの魔法を組み合わせて作り出された物は——



□ 〔苦鍛窮宮　ダイダロス〕  
第五隔離区画　〔求道者〕　ジーニアス

「ええ……それってありかなあ!？」

タイミングをずらし、攻撃の手を変え品を変え相手を変え、られずにいながらも突破

の方策を探っていた僕達の前に現れたのは——3体のゴーレム<sup>巨像</sup>だった。

鮮やかな赤色で、体調も5メートルはあるかという立派なそれは間違いなくかの魔導書の（UBM）、【禁忌魔本 アル・マグナス】が生み出した物だけ——

ゴーレムが現れた瞬間——区画内の空気ががらりと変わる。

——文字通りに。

……それと言うのも、そのゴーレムの、素材が問題であった。

【コロナタイト】。またの名を——超熱鉱石。

魔法鉱石の中でも最上位、火山の中枢部でしか採れないと言われていたそれ。

金属としての強度は【オリハルコン】<sup>伝説級金属</sup>に一步劣る程度の物だが……その特性が問題

だった。

その特製は至極単純。かの鉱石の別名の通りに——常に超高温で、煌々と赤く紅く朱

く輝いて赤熱しているのだ。

それも、触れた鋼鉄でさえも焼き溶かす程の高温で……以前にコテツが持つてる物を

好奇心で触つてみたら酷い事になりかけたからね、良く知っていると！

それ故に、その【コロナタイト】を素材として（普通は素材に出来る訳がないと思う

んだけど）作られたあのゴーレムにまともに白兵戦を仕掛ける事は自殺行為に等しいと

言える。

対策を重ねに重ねない限り近付くだけで焼け焦げて、攻撃だつてまともに出来やしないと思う。

かといつて、下手な矢弾は白兵武器と同じ結果を辿り……魔法攻撃はあの「アル・マグナス」に潰され防がれ徹る気配もない。

勿論、放置も出来る訳がない。

この数秒も経たない間で既にこの隔離区画と言う密室がサウナ染みた温度になっているし、更にその温度は上昇し続けている……僕だつて「サーマルマント」がなければかなりきついと思う。

また、その熱を考慮しなくてもゴーレムとしてのスペックだけでも伝説級のモンスター相当だ。

……正直、これを見無尽蔵と呼ばれる可能性も考えると凄く不味い。是が非でもまずは速攻で潰したい所だと思う。

——つまり、ちよつと無理して白兵戦をして貰えば問題ないと言う事だ！

「そういう訳で——ガキドー！ あれお願いね！」

「おいジーニアスてめえ後で絶対覚えてろよ!?!」

簡単なハンドサインをしながら戯画丸に面白い放ち、僕もまた牽制——否、本気で、数十本に《魔法多重発動》で拡大した光線の魔法、《ディバインレーザー》を撃ち放つ。【スリルビウム】の《極光剣》を込め、僕の力と魔力攻撃力が乗ったそれは、本来であれば純竜級のモンスターさえも貫く程の威力を誇っているのだけど——

『——Au u u ツ??!!』

(——ビンゴ！ やっぱりこの手に限るね！)

結果として、《ディ・スペル》によつてその殆どを——9割程度の発動を潰されはした物の、残りの4本は僕の狙い撮りに発動する。

4本の《ディバインレーザー》は狙い違わずに——それぞれの〈UBM〉に1本ずつ、そして最も強敵である「アル・マグナス」にもう1本。

十分な威力を持つている筈のそれは——しかし、総合的に見れば僅かな痛痒を与えるかそれ以下の戦果に留められた。

当然の如くとも言うべきか、《ディ・スペル》だけでなく己の魔法防御や属性耐性を向上させる魔法でも使つていたのか、「アル・マグナス」はノーダメージだったけど——後の二体の〈UBM〉には、徹った。

尤も、「エドラ・リンデル」の方は斥力・重力結界で光を曲げる程度の事はしてきそうだから、あまり期待は出来ないけれど——

……と、そうしている間に……重い破碎音が響く。

《ウォーター・

スクリーン》

《ウォーター・

シールド》

《サモン・ウォーターエレメンタル》《プロテクション》《サモン・アラクネー》

——《ディ・スベル》の処理能力を単純に数で突破してみせた多重の対火属性特化を含む数多の防御魔法を重ね掛けされた戯画丸が、身体を焼け焦げさせながらも「コロナタイト」のゴーレムの一体を撃破してみせた音だった。

ほぼ確殺できるエンブリオを持っているとは言え、あのAGIで躊躇なくそれを為せる、というのは——流石はダブルランカーなだけだけあると思う。

それで残りのゴーレムは——後一。

何故なら——もう一体は、既に「エドラ・リンデル」の隙を突いたカシミヤが自慢の魔法金属製の長刀で上下に両断している所だったからだ。

——流石、カシミヤは頼りになる。集中して戦闘していても、あのハンドサインを見逃さずやってくれたよ！

実の所、あの「コロナタイトゴーレム」とカシミヤの相性は悪くない——どころか、か

なり相性が良い方だったのだ。

元々、エンブリオの固有スキルのついでのような物とは言え炎熱耐性スキルを持ち、更には伝説級モンスター相当のゴーレムであろうとも一刀の下に斬り捨てる事ができ。

更には、熱波程度で怯む様な精神でもなく、超高温に耐える武器さえあれば多少のダメージを覚悟する程度で容易く撃破できる程度の相手なのだ。

だから、後の問題は――

『――《爆プロウ・アツブ殺》』

『――《飛ミサイル来プロテクション物》！』

こうやって！ 最後の「コロナタイトゴーレム」を爆発させ、超威力の散弾の弾頭に  
された時に、防ぐのみ――！

勿論、戯画丸の配下の人達も一緒に防御魔法を重ねてくれてはいるけれど――その込められた魔力、質量、破片となって尚残る超高温も合わさり、その破片の礫の威力は想像を絶する物となっている。

僕も、《ミサイルプロテクション》に上級の結界魔法を合わせて対応したけれど、全ての礫を無力化は流石に。

( ヤバいッ!?)

——防いでいる正にその瞬間。

悪寒がした。

おそらくは、敵手の次手。

しかし、ぱっと見ではまだ何の魔法も表には表れていない。

——表には、だが。

即座に【水晶之賢鏡】の《スキル解析》を発動させ、今しがた発動した魔法の詳細を読み取る——

《ウォーター・ブリージング》：アクティブ<sup>魔</sup>スキル<sup>法</sup>

対象に《水中呼吸》の状態を付与する。

持続時間：60分×《魔法持続拡大》5 消費魔力<sup>M</sup><sub>P</sub>：45 対象：1体 射程：30

メテル×《魔法射程拡大》5 / 起点指定 属性：水



《ディクリース・ウォーター・プレッシャー》LvEX：アクティブスキル<sup>魔</sup>

対象に《水圧軽減／SLV》の状態を付与する。

持続時間：60分×《魔法持続拡大》5 消費魔力：120 対象：1体 射程：1

0メートル×《魔法射程拡大》20／起点指定 属性：水

《アクアスタンス》LvEX：アクティブスキル<sup>魔</sup>

対象に《水中行動適性／SLV》の状態を付与する。

持続時間：30分×《魔法持続拡大》10 消費魔力：50 対象：自身《神域の魔

術》——1体 射程：自身《神域の魔術》——10メートル×《魔法射程拡大》20／起

点指定 属性：水

—— いやいやいやいや。

魔法に長けた《UBM》が、それを<sup>空</sup>する、しちゃう——ツ!?

「水う——!! え、《エアタイトアーマー》<sup>空</sup>ツ！」

『遅いわ、《ディ・スペル》——《タイダルウェイブ》』

【アル・マグナス】のその魔法の発動の宣言と共に。

完全な密室であつたこの隔離区画が——魔力により生み出された大量の水によつて水没した。



（——ほう。亜人種も居ない彼奴等を前にすればこれで趨勢を決せられると思つたが、これは中々）

天井まで完全に水没したその区画において絶対の有利——魔法による多重の水中適性の付与がされた〈UBM〉達。

それに対し、一人も水中戦闘用のジョブに就いていない事が確認されており、勿論水中行動用の装備の持ち合わせも無い。

加えて大量の水圧に加重、重力、重圧も変わらず彼らを蝕むのだから——本来であれば、水底でまともな身動きもできぬまま息絶えるだろうと。

——そう、思っていたのだが。

（面白い。流石は〈マスター〉、劣化“化身”だ——常識外の状況でも此処まで動けるか！）

兄妹の〈UBM〉が絶対の有利を得て一瞬慢心し……それを見て、目を剥く。

その先にあつたのは——水中と言う、絶対的に不利な状況にあるのにも関わらず、変わらぬ勢い——いや、一部は今までも増したほどの勢いで突っ込んで来る影が、三つ。

水中を滑る様に《鮫兎無歩》で移動し、超々音速で狙おうとする影——カシミヤ。

タイミング良く後部——“水”を殴りつける事で爆破し、ジェットのような加速でむしろ地上よりも高速で白兵戦に持ち込もうとする影——餓鬼道戯画丸。

そして、《エアタイトアーマー》が消されたのにも関わらず呼吸に問題がある様には見えず、餓鬼道と同じ様に風魔法を利用したジェット泳法で接近し、その長刀を抜かんとする影——ジーニアス。

——息が続く間に決着をつけるつもりか？ 流石にそれは悪手であろうよ。

なるほど、強者の三人はまだ動けるかもしれないが……他の《マスター》達はこれでもう何もできなくなっているのだ。

支援も援護もなく仕留められると思われているのか、それとも苦し紛れの吶喊なのか。

しかし、どちらにせよ、彼らがやる事は変わらない。

何処までも効率的に、確実に、悪辣に——敵を戦闘不能に追い込む為に全力を尽くす。それは、圧倒的有利な状況である「アル・マグナス」であっても……むしろ、だからこそ、ここで詰ませる為に、カシミヤの接近前に水流操作の魔法、《カレント》と《メイルシユトローム》を発動させる。

これで、今以上の接近を防げる——

——しかし、その水流が、僅かに揺らいだ。

『《フォースフィールド》』

「——ッ!!」

直後に、短時間の小規模物理干渉遮断結界を展開し——一瞬後に、その結界に鈍い音と共に剣戟が浴びせられる。

〈マスター〉の所在は全員確認してあるつもりだった。……確かに、数瞬前に確認していた筈だった。

しかし、その一撃は——確認していた筈の、ジーニアスその者の仕業。

——《影分身の術》か。まさか、私が見逃す程の《隠蔽》とはな。

驚愕しながらも対応は止めずに。

即座に、水中でも十全以上に威力の伝わる《シヨツク<sup>衝撃破</sup>》の魔法を浴びせかけ、最接近していたジーニアスの姿が光の塵になるのを確認する。

想定外に一撃を喰らってしまったが——結局は無傷のままである。

最早、三人の強者も、残る〈マスター〉達も、感知結界の強度を上げて遠くに見つけた後三体の影分身も魔力を注ぎ込んだ水流操作の前には何も為す術もないのだった。

彼らにこの水流操作の魔法を如何にかする術はなく、最早敗北は必定の物となつてい

た——

「——《大海吞み込む偉大なりし巨龍よ》！」

——彼らが、各々が千差万別の力を持つエンブリオを持つ「マスター」でなければ。水中で何もできずに重石を乗せられたかのように沈んでいた「マスター」の一人が、己のエンブリオの名を——必殺スキルを宣言する。

その瞬間、その場に……いや、「ダイダロス」の第五隔離区画という巨大な空間に——それ以上に大きな「巨龍」が現れた。

それも、身体を幾度も曲げ、なんとかギリギリで区画内に収まったその龍が……一息で区画内を埋め尽くしていた水という水を吸い込み飲み干すという、見た目からも想像が出来ない程の力技で解決させてくるとは、流石に誰も想像できなかったが。

『PYIEEEEEッ?!』

『ははは。……本当に、エンブリオ身というのはどれもこれも規格外な事だ』

一仕事終えた巨龍は「マスター」と敵対している筈の「UBM」に一瞥をくれるだけ

でその姿を消す。

……彼らにとつては悪夢が如し光景であつた。

が——現実の悪夢<sup>敵</sup>は、〈マスター〉は健在のまま、今の策でも2、3人が圧力に耐えずにHPを全損し消えた<sup>死んだ</sup>だけで既に態勢を立て直していたのだつた。

……通常であれば、いや、超級職が混じつた集団相手であつても必殺を確信できるだけの悪辣な策であつた筈。

しかし、蓋を開けてみれば〈マスター〉達の間には諦観も絶望もありはしない。

不死身だから、というだけでは、ない。

己が、自分達が、共に戦う仲間達が——それだけの力を持っていると、確信しているからであり。

そしてそれは紛れもない事実なのだから——!!

——やはり、良い。素晴らしい！あの三者だけでなく、まだ未熟に見える者のエンブリオであつてもこれほどか！

——こんなモノと敵対するなど、全く元主<sup>フラグマン</sup>もああなつて当然か。

——だが——

——面白い。私とて此処で終わるつもりは毛頭無いが——あるのだろう、見せてみせ

よ。この私達を破る策という物を——！



『——そろそろこつちもキツいが、もう十分だ。おめえらは行けるか？』  
『はい、手応えはありました。次で仕留めます』  
『僕もオツケー！ 失敗したなら三体纏めてでも相手しちやうよ？』



『ハツ、言ってる。——それじゃ行くぞ。』  
『了解——！』  
『後先考えず全力攻撃作戦Zだ——！』

To Be Continued……………

## 第六十四話　そして、戦いの終わり

□■〔苦鍛窮宮　ダイダロス〕　第五隔離区画　〔粉碎王〕　餓鬼道戯画丸

—— “手” は、ある。

今までに類を見ない程の強敵である、三体の〈UBM〉を前にしても、天地の実力者の一人である餓鬼道戯画丸はそう考える。

己自身が敵に、かの隕石すらも砕いたその一撃を警戒されていると理解しても尚——その為の “必殺” があるのだと、そう戦闘中で更に回転が速くなる頭の中で考えていた。

—— 必要なのは、殲滅力だ。範囲と速度、そして勿論極大の威力を兼ね備えた殲滅力こそが必要だ。

彼のエンブリオ、〔印殺拳　バンテンイン〕は対象に対する攻撃力という面だけで見れば、この場に居る何者よりも高い物だ。

ただの爆破攻撃という訳でなく、攻撃が命中し印が刻まれた対象自体を爆弾に変える

——それがどんな物であつても、どれほど強力な防御能力を持つている物であつても。例えそれが斥力の壁であろうとも、結界魔術による障壁であろうとも、形の無い液体であつても——有形無形を問わず、殴りつけた凡そ全てを粉碎爆砕しあらゆる防御を許さない力を持っている。

対象自体が爆弾になる為、《ラスト・スタンド》等の一部の特殊なスキルを使わない限り生き残る事は不可能だし、例え仮に生き残つたとしても爆発四散し戦闘能力が残る筈がないのだ。

所謂一つの「即死系エンブリオ」であり、その中でも通常攻撃の様にその爆殺の拳が放てる戯画丸と「バンテンイン」であるが——弱点は勿論ある。

それは言うまでも無く、直接殴りつけた対象しか爆弾に変える事が出来ない事だ。

当てられなければ何の効果も発揮し得ない白兵攻撃であり、「バンテンイン」自体は攻撃を命中させる事を何も補助しない為戯画丸が己の自力で何とかするしかないのだ。

……戯画丸のビルドは拳士系統碎拳士派生超級職「粉碎王」に就いている事以外は何の変哲もない格闘家ビルドである。

種族としても勿論通常の人間である為、空中や水中の敵等の特殊条件下の他、純粹にAGIに十倍以上もの差がある様な相手では、幾ら戯画丸の格闘センスである程度補え

るとは言っても無理があると言う物だった。

尤も、ただ空を飛んでいる、水中を自在に泳げる程度の相手であればいくらでも対処のしようがあつたのだが――

この短時間の攻防で、戯画丸は敵の（UBM）を直接殴りつけて決着する事を諦める。……あれほどの魔法の嵐や転移能力を持つ敵を前にそれに固執する程戯画丸は馬鹿ではなかつた。

斥力と重力による多重防御でカシミヤを抑え付けている「エドラ・リンデル」。

数多の魔法を操り、更に魔法を掻き消す魔法でジーニアスや手下達の相手をする「アル・マグナス」。

そして、戯画丸にとつて最悪の相性である空間転移を、まるで下級魔法の様に連発する「エメル・リンデル」――

【バンテンイン】の必殺スキル、《大破壊証明印》<sup>バンテンイン</sup>を使い、この区画全体を広域爆砕して勝利を決めるか？

――否だ。

《大破壊証明印》は確かにこの区画全体を吹き飛ばす程の攻撃範囲を持つ非常に強力な必殺スキルであるが、それは通常の次撃爆砕の拳とは違い広範囲の爆砕に敵を巻き込

み大破壊を齎す物だ。

別に部下達や他の〈マスター〉に配慮しているとか、そういう問題ではなく——それは威力が足りないのだとそう結論付けているだけだ。

確かに《大破壊証明印》によつて齎される攻撃は生半可な代物ではないが——それはただの規模が大きい爆風と衝撃というだけの物なのだ。

故に、それは防がれるし耐えられるのだ。防御スキルやENDの数値次第では。

勿論、耐久に長けた純竜級程度であればそれだけでも殺せる程の威力であるが——相手には埒外の魔法使いでもある「アル・マグナス」が居る。

彼自身の配下ですら使える耐衝撃、耐爆風に特化した魔法。

自分の必殺スキルならばそれを使われても尚〈UBM〉を斃せる威力があると……そう考えられる程、彼は阿呆ではなかった。

そもそも、接地面から基点に爆裂する彼の必殺スキルでは、いくらこの区画全体を攻撃できるとはいえ空中の相手には相応に威力が落ちるといふのもあるのだから……

……しかし。

必殺スキルでも不可能であれば、ならば彼には不可能であるのかと言えば——そんな事は無い。

言動からは想像できないが——これでも餓鬼道戯面丸は天地の〈マスター〉において、

TOP30には余裕で入る程度の実力者である。

それほどの猛者が、自分の必殺が通用しない状況に対する対策を全く取っていないかと言えど——そんな訳が無いのだから！

「お前ら——アレをやるぞ！ 気張って時間を稼げや！」

「「「へい、<sup>オナー</sup>頭!!」」」

その合図と共に——今までも、この戦闘の中でも幾度となく行われた防御システムスキルの多重展開がされる。

勿論、それを予期していた「アル・マグナス」が《<sup>魔法</sup>テイ・<sup>消去</sup>スペル<sup>魔法</sup>》や防御を抜く為に多種多様な、それこそ超級職の魔法そのものを連発する。

しかし——それを即座に崩す事は叶わない。

カンストこそ多くない物の、餓鬼道戯画丸の下で動いて来ていただけあつてか、練度は低くなく、また戦闘開始時から比べて半数程に減つてはいてもまだ20人は数は居り、その全ての防御スキルを打ち消すのは簡単ではない。

また、魔法スキルに依らない防御スキルも多く、〈マスター〉としてエンブリオの補正により上級職とは思えない程にステータスが高い者も少なくない事もあつた。

……それでも、「アル・マグナス」の魔法による猛攻を凌げるのは、防御に特化した構成をした彼らであつても10秒が限度であつた。

直接的な攻撃魔法だけではない。

紛れる様に発動された意識を奪う昏睡の霧や毒の霧。呪詛に石化に麻痺に様々な病気の嵐。

状態異常だけではなく、雷電の鎖やへマスターへ達の魔力や技力を意図的に暴走させスキルを阻害すると同時に内から外から責め苛まれる――

……例え、防御に特化し、エンブリオを持つへマスターへとは言え、相手は神話級のへUBMへから半歩踏み出した怪物なのだから。

むしろ、かの「アル・マグナス」を相手に、10秒も持っただけで十分とも言える。それだけの時間があれば、彼らの頭の準備を整えるのに十分なのだから――



（まさか、こいつを使う事になるとはな——）

そう考えながら、餓鬼道戯画丸が「アイテムボックス」から放出したのは……巨大な、とても巨大な金属塊だ。

直径にして10メートルはあるかという、不思議な色合いが混ざった鋼鉄の塊。

……そう、これが、この金属塊こそが餓鬼道戯画丸の切り札。

精錬された「高品質鋼鉄」の巨大な塊。

——それに、とある特殊な魔法鉱石である「マナタイト」とを、仲間の「芸術家」の設計の下で合金化させた物。それがこれであった。

金属としての強度はさほどではなくとも、強い魔力を帯びており、更に魔力を溜め込む性質を持っている為術師系統の装備の素材としても用いられる「マナタイト」。

それと、「ミスリル」以上の金属と比べたら質量と産出量により安価である事以外取り得のない「鋼鉄」。

その合金にして——スキルや加工の設計によって、“指向性”を付与された代物である。

……この巨大な金属塊を、果たしてその金属塊を叩いている戯画丸はどう使うのか。

「……か？ ……違うな、こっつちか？ ……よし、ここだな——」



——　「こう」使うのであった。

「——　《大破壊証明印》」

両の手を、「バンテンイン」を装着した手でその金属塊に繊細に手を突き——己の最大最強のスキル、必殺スキルの発動を宣言する。

途端、巨大な金属塊（作成費用：3500万リル）の総身を埋め尽くし、幾重にも重なる様に巨大な刻印が浮かび。

——溜め込んだ、数値にして数百万をも越える程の魔力<sup>M</sup>が、その巨塊に相応しい質量の金属が、内部に仕込まれた幾つもの「ミスリル」の破片が——

その全てが《大破壊証明印》により巨大にして超強力な爆弾となり……敵<sup>UBM</sup>に向かつて炸裂した——！！



□ ■ 〈〔苦鍛窮宮　ダイダロス〕〉 第五隔離区画　〔拔刀神〕カシミヤ

—— “手” は、あります。

己の天敵とも言える程に相性の悪い〈UBM〉——〔双天翻弄　エドラ・リンデル〕に粘着されていて、他に目を向ける余裕もない状態であつても……カシミヤはそう考えていた。

区画全体に張り巡らされた重力とは別に、僅かでも隙があれば張り付くように己へ向

けて重力と斥力の枷を飛ばして此方を斃さんとする「エドラ・リンデル」。

——それを、自身の《神域抜刀》と《剣速徹し》、そして《鮫兎無歩》による、ENDをほぼ完全に無視した超々音速斬撃を最大限に警戒しての事だというのも、当然の様に理解している。

「エドラ・リンデル」の注視<sup>マーク</sup>が外れば、即座に残る2体を斬り捨てに行くのだと——勿論、それは事実だ。

カシミヤとて、戦況を楽にする為に《剝刃圈》も用いて隙あらば残るへUBM達を討つ機会を狙っているが……今の所相手側にそれを叶えさせてくれる気配はない。

それどころか、相手に掛けられている多重の重力によって身体は軋み、腕を上げるのも億劫になり、足も重くなっている。

HPだってどんどん減っていて、このままなら何らかの傷痕系状態異常も併発するだろう。

……「イナバ」があるとはいえ、背が縮むのは勘弁したい所です、と若干場違いな事を考えながら——そんな状況であっても、彼はこの状況を覆す為の「必殺」があるのだと、そう考えていた。

——必要なのは、当然威力——貫通力です、ね。あの斥力の壁を破れる威力を——

そう思考しながらも——本来はそれが不可能であると言うという事は、彼も百も承知であつた。

抜刀動作中にAGIを百倍にする「抜刀神」の奥義、《神域抜刀》。

刀剣類による攻撃を行った際、相手が防御できなかった時、相手のENDを自身のAGIに応じた値だけ減少させて攻撃を行う「剣武者」のジョブスキル、《剣速徹し》。

そして、どんな姿勢だろうと、勿論抜刀の姿勢であつても変わらぬ速度で移動できる「イナバ」の固有スキルである《鮫兎無歩》——

その組み合わせ、即ち彼の技量から放たれる、百倍のAGIによる防御も許されぬ神速の居合い斬りはその凶悪さを以て彼、カシミヤの代名詞として謳われる「必殺」だ。

多くの偶然と、残りの必然により恐るべき相乗効果を持つそれらは相対した者達からは「もう敵なしなんじゃねーか!」と言われる程に完成された必殺剣であつた。

しかし、その必殺剣を振るう本人であるカシミヤはそうは思っていないかつた。

——剣士としては良くても……《マスター》としてはこれではまだ不足です、ね。

超級職の奥義すら絡めた、傍から見れば無敵とすら思える程の技を以て尚そう考えていたのだった。

何故なら……彼は、その必殺剣の弱点を誰よりも、そう誰よりも熟知していたから。

——ENDしか軽減できないのだから、自身の低い総合攻撃力以上の防御力を持つ防具を装備している相手を斬れる程ではない。

——勿論、物理攻撃が通じない相手、傷痕系状態異常が通じない斬っただけではどうしようもない相手にもまともな効果は期待できない。

——まだ相対した事はないが、装備の強制解除やスキルの封印・無効化を行える特異な相手の前には何の意味も為さない。

——以前に遭遇した「防御」という概念がない相手にも通じない

——今の速度では、1000メートル以上先からの超々音速による超長距離攻撃や、広域殲滅にも対応できない。

——超々音速など意にも介さない速度、雷速や光速の自動迎撃で潰されるかもしれない。

——現状では一度に斬れるのは精々数人が限度である為、SPの問題もあり尽きぬ相手との戦いも得手とは言えない。

——そして、眼前の「エドラ・リンデル」の様に。

——ジニアスがやってみせた様に、全周を覆う結界、障壁等による防御——純粋な攻撃力が低い彼には突破できない其れ。

無敵だ、最強だと言うには弱点が多過ぎる、まだまだ改善できる余地があると——そうカシミヤは考えていたものだった。

……まあ、もつとも。

そんな対策によつて彼の抜刀術を防げる者等、実際には早々ない訳だが——少なくとも、彼に近しい相手に、強敵ライバルとでも言える相手に、それを行える者が居たのだ。ならば。

——研鑽を怠る理由がある訳もなし。

そういう事であつた。

そして、実際に——カシミヤは、工夫や努力によつて、その弱点の幾つかを克服している。

それは勿論……眼前に居る目障りなへU B M、「エドラ・リンデル」にも通じる物で  
あり——



(……アReは、一T a i……?)

「アル・マグナス」に与えられた通りに、この場において最も危険視されているヘマスタ―——カシミヤの妨害をしていた「エドラ・リンデル」は、今まで動き続け、的を絞らせない様にしていたカシミヤが唐突に停止し——構えをした事に気付く。

それは、不思議な構えであった。

右手で通常通り鞆に収まったままの長刀を構え——左手では、抜き放たれたもう一本の長刀で相手の目を射抜く様に真正面に突き出している、正に剣道で言う「突き」の構えだ。

二本の刀は片手ずつだけでなく、自在に動く二本の鎖が支えとして、補助腕として添えられており、既に彼のS T R<sup>筋カ</sup>では立っているのも難しい程の重力が掛かっている筈だ

が——二本の長刀を構えるその二本の腕だけは小動もしない。

しかし——劍を構えたからと言って何になるのか。

なるほど、確かに彼は「双剣士」のジョブ……二刀流を扱うジョブも習熟しており、それにより攻撃力を上げる事ができるし、その系統の上級職の奥義であれば左右の武器の攻撃力を合算する、等と言った真似が出来た筈だ。

……だが。

それでも、それですらも、彼のSTRと武器攻撃力、そして剣士系統のアクティブスキルの加えた威力であっても——この防衛に特化したUBM、「双天翻弄 エドラー・リッデル」の斥力の守りを貫くには、威力が足りない。

歴代の「抜刀神」がそうであった様に——絶望的なまでにステータスが足りないのだ。斥力の壁と、更に「アル・マグナス」が掛けた障壁の魔法の二重のENDに依らない防衛壁。

片方だけであっても、カシミヤのステータスとジョブ構成であれば突破はほぼ不可能となるほどなのだから——



——既知の力だけであれば結果はその通りであったのだが。

【エドラ・リンデル】が斥力の鉄槌によって追撃しようとしたその瞬間に——カシミヤは動いた。

——ただ、その体勢のまま、《鮫兎無歩》によって、前へと。

勿論、構えていた長刀を抜刀しながら、《神域抜刀》によりまさしく神速超々音速の域にまで加速して、一瞬で【エドラ・リンデル】に向かって接敵したのだ。

——その突きの姿勢のままの長刀の先端に、ありえない程の威圧感を発せさせたままに。

『A——』

………一瞬だけ、重い物を貫いたような音が鈍く響き渡り、次の瞬間、勝負は決し

ていた。

一瞬後に——【エドラ・リンデル】のその障壁毎心の臓が長刀に完全に貫かれていたからだ。

更に、次の瞬間……居合いにより抜き放たれたもう一本の刀により、首を刎ねられ——絶命するに至った。

「《我流魔剣・磐裂根裂》——出来は上々、ですな。

まずは、できればジーニアスに使いたかったんですが……」

《我流魔剣・磐裂根裂》。それはカシミヤが【神】として、一つのスキルとして編み出したオリジナルスキルであった。

それは、彼が己の技の持つ弱点を克服せんと

【双剣士】系統のジョブスキルである《双剣撃》、剣を扱うジョブの突き系の基本的なスキルである《ステイング》。

そして《神域抜刀》、《鮫兔無歩》、を組み合わせ、更に【剣武者】の《剣速徹し》を變則的に使う。

——速度を威力<sup>A\_GI</sup>に変える、という、本来の《剣速徹し》の効果とは似て若干異なる様

に。

求めるのは、ただ一点を突破する為の技。

それには線を攻撃する居合いによる“斬り”よりも、点を狙う“突き”の方が圧倒的に向いていると、彼は知っていたから。

本来の剣道の構えなんてあつた物ではない、ただその目的の為に【イナバ】の補助を用いてまで苦勞して完成させた我流魔劍<sup>オウジナルスキル</sup>。

ENDだけではない。あらゆる防御を貫き穿つ、“必殺劍”がここに開陳された――



□ ■ 〔苦鍛窮宮　ダイダロス〕 第五隔離区画　〔求道者〕 ジーニアス

—— “手” は、ある。その為に伏線を張っておいたんだからね——！

戦場を、区画全体を見渡しながらも、今の戦闘では碌に有効打も与えられていない有り様であつても……天才たるジーニアスはそう考えていた。

そもそも、彼が碌に行動できていないのも——あの〈UBM〉の集団の中でも頭抜けた怪物である〔アル・マグナス〕、その《『ディ・スペル』》のせいだ。

魔法を消去する魔法——ただそれ自体はそう厳しい物ではない筈だったのだ。

……相手があらゆる魔法に精通している、魔法の権化とでも言える魔導書の〈UBM〉、〔アル・マグナス〕でなければ、だが。

それでも、戯画丸やカシミヤの様に完全に物理に偏重していれば支援が受け辛いというだけの被害で済んだかもしれない。

あるいは、戯画丸の部下達の様に魔法に偏重していれば、魔法の連発に専念して「アル・マグナス」の処理能力を奪うのに専念していたかもしれない。

……いや、現時点であってもジーニアス一人で並のカンストマスター数人分の魔法処理を強いる事はできるのだが——彼はそれを選ばなかった。

——己は天才で、己の力は万能なのだから……この程度の妨害に負ける訳がない、と。どうとでも対処できるのだと確信して。

さて、本来、効率面だけで見れば、己のジョブの半数である魔法を封じられた時点で、残りの半分である物理で攻めるというのが定石という物だろう。

実際に、先程は《影分身の術》を用いて惜しい所まで行っていたのだ——が、それは駄目だと直感している。

確かに、習熟しているジョブの半数は物理系に寄ってはいるが——それでも、現状のジーニアスの本領は魔法なのである。

【スリルビウム】の存在を考慮せずとも、物理戦闘も魔法戦闘も同等に好んでいる彼ではあるが——向いているのはこちら魔法なのだ。

——必要なのは、当然あの《デイ・スペル》を掻い潜る方策だけど、それはもう編み

出・し・た。

……そうして、幾枚もの【符】を手に再度【アル・マグナス】に挑む事となる。  
その結果は——



■ 〔苦鍛窮宮　ダイダロス〕 第五隔離区画 〔禁忌魔本　アル・マグナス〕

——来る。

予感、などという大それた物ではない。

《託宣》《予見》等のある種特異な感知系統の魔法によつて、「アル・マグナス」はそれを予期した。

即ち——へマスターへ達の切り札、〃必殺〃が来る、と。

しかし、如何な「アル・マグナス」であつてもその方法までは読める筈がなく、彼に出来るのは今までと変わらず、敵の魔法を妨害を続け、そして広域に攻撃魔法を妨害魔法を張り巡らす事によつて——へマスターへ達の真価を見定める事だけだ。

基より、その為には彼は此処に残っているのだ。

僅かな物であろうと見逃さぬと、多くの魔法を用いて仲間である兄妹のへUBMへ以上へマスターへ達を注視して——気付く。

——あの少年は何をしている？

《全知目録》によつて看破した数少ない強者の一人が——全く動きを見せていない事

に。

幾らか牽制の《光線ディバインレーザ魔法》を撃ち放つてはいても、それ以上の動きがないという事が……やけに気になった。

何かある——しかし、「アル・マグナス」の持つ感知結界を用いても、他に何らかの魔法を行使している気配はない。

——一体何を企んでいる——？

今までの行動を思えば、「アル・マグナス」がそう思うのも無理はない事であったし。  
——その懸念は全く当たっていたのだから。

（——何ッ!?!）

唐突に——唐突に光がジーニアスから溢れた。

幾千幾万幾百万もの光の筋が区画内に逃げ場なく、正しく光速で解き放たれた——  
【光輝術師】の奥義、《プリズム・プラズマ》。

広範囲に光の線による乱舞で敵を攻撃する攻撃魔法だった。

攻撃力は同じ天属性の上級職の奥義である《クリムゾン・スファイア》と比べて遥かに劣り、消費魔力も大きい。



しかし、その範囲と光速による速度こそが長所であるその魔法。

だが、本来の《プリズム・プラズマ》はここまでの範囲にも、規模にもなりはしない。上級職の奥義と言えど——上級職程度の奥義では、ここまでの出力にはならない筈なのだ。

それ単体であれば。

(……そういう事、か)

その光が開陳された直後に——《全知目録》によつてその答えは出た。

辺りに散らばる幾百枚もの【符】、そして——ジーニアスの周囲で乱舞する光の線に紛れる様に、無数の光の塵が舞っていた。

即ち——



ジーニアス。彼のエンブリオである「至光天 アダムカドモン」の本領とは——一時に法外なまでの相乗効果シナジイを見せる、スキルの組み合わせである。

特に、必殺スキルである《天上アダムカドモンの意を叶える者》と《全主権限オールト・オールド》の組み合わせは——本来なら在り得ぬ程の複数の上級職の奥義の同時行使を可能としていた。

——それも、ハイエンドたる彼の才と頭脳を以て。

彼が「アル・マグナス」から己の魔法を隠した方法は至極単純だ。

それこそ純粹に、相手の感知、識別能力を上回る隠蔽能力を行使すれば良いのだから。

《隠蔽》《隠行の術》《気配操作》《シャドウストーク》《隠蔽結界》《魔法隠蔽》《魔法発

動隠蔽《《空蟬》《鬼門封じ》《インビジビリティ》——

姿を隠す隠形の技は、それこそ無数にあり、《全主権限》によってそれを無数に使いこなせるのだから。

本来であれば、正式にそれに使用できるのは《魔法発動隠蔽》くらいな物である。しかし《全主権限》があれば、その無法は通る。

かつて【黒竜王】との戦いでも使っていた己の魔法に対する隠蔽スキルの使用。それを幾重にも重ねれば——こうなるという物だ。

そして、それだけではない。

【退魔師】系統上級職、【祓魔師】<sup>エクソシスト</sup>の奥義——《降魔》。

上級職の奥義なだけあり、強力なそのスキルの効果の一端は——MPやSPの消費をHPで代替する事が出来る様になるという物。

命を削ってでも魔を討つ、その為の奥義であるが……ジーニアスに使わせると、その意味は全く変わってくる。

——そう、無数に生み出せる影分身のHPを以て最大まで威力を高めた魔法を発射する事が出来る様になる、という事なのだから。

《プリズム・プラズマ》が籠められた【符】が数百枚。

《隠蔽》された状態で作り出され、第二陣を《影分身の術》で生み出した後《降魔》からの全HPを用いた《プリズム・プラズマ》によって弾丸にされる影分身達。

そして、ステータスは低いながらもHPとMPを合わせれば《プリズム・プラズマ》が使える程度の残る影分身達——

——それら、全ての《プリズム・プラズマ》、上級職の奥義が、500を越える数だけ用意

その光の軌跡全てを掌握し、制御して——解き放つ。

名付けるのであれば——

「——《スターダスト・レイン星屑雨》！」

そうして、《極光剣》をも乗った広域殲滅魔法がこの狭い区画内を蹂躪した——



『!? On——』

——尤も対処が難しいと思われた、自在に空間転移を行う【双天奔放 エメル・リンデル】を主に蹂躪する方向で。

展開されていた障壁も貫き、光速の攻撃に逃げる間もなく光の洪水に【エメル・リンデル】は呑み込まれ。

そして。

「——てめえはこいつだあ!!!!」

炸裂する巨金属塊が——魔法に特化した【禁忌魔本 アル・マグナス】に迫る。

役割分担——得手不得手を鑑みて、それが最も効率が良いだろうと言うのは、戯画丸とジーニアスの共通認識だったのだ。

いくら威力と密度を増そうと、魔法攻撃であり、『ティ・スペル』を潜り抜けても「アル・マグナス」に対して致命打になるかは怪しい『星屑雨』と。

超高威力の魔力の奔流と爆裂の威力、そして金属片の嵐による物理的魔法的双方の威力を持ちながらも、本命である爆裂と金属片は結局は物理的である為、空間転移で回避される可能性があつた『大破壊証明印』。

……互いの「必殺」を知っていた訳でも、好き好んで協力する間柄でもない。

しかし、それでも二人は天地でも有力な、しかも基本的にはパーティ戦闘を主とする〈マスター〉共。

この程度の意思疎通は、簡単なアイコンタクトとサインのみで完遂するのだった——  
その結果、〈UBM〉達の命運は



『——』  
『タイム・ストップ』  
『——』



■〔苦鍛窮宮　ダイダロス〕　第五隔離区画　〔禁忌魔本　アル・マグナス〕

——ここらが潮時、か。

〔時　王〕<sup>キング・オブ・クロック</sup>の最終奥義。自身の主観<sup>発揮</sup>時間<sup>速度</sup>を1秒間だけ数百倍以上に加速する魔法を行使し、爆裂の衝撃と金属片の奔流の直撃を数瞬先に先送りにした〔アル・マグナス〕は、欠片も危機感を抱く事なく思案していた。

——なるほど。平均的な技量こそティアンに劣れど……これほどか。  
必殺スキルにより、内外の出入りを封じられた逃げ場のない隔離区画。

……それであつて尚、彼は最後の瞬間まで〔マスター〕に対する考察を止めない。

——<sup>劣化</sup>エンブリオ<sup>化身</sup>による固有スキルや、ステータス補正……だけでは、ない。むしろ一番の違いは意識の違いだ。

ティアンであれば強敵を前に死の恐怖で震え、動けなくなる者も少なくない。勿

論個人の精神性による例外はあるものだが。

しかし、この〈ヘマスター〉達は、強者ではない雑兵であつても——その様になる者は一人も居ない。

「遊戯」感覚、というのだったか。危うくはあるが、間違いなく驚異的だ。

その上で、各々の個性パーソナリティーに依る種々様々なエンブリオがあり——それは例え雑兵の物であつても、先程の巨龍の様なモノすら存在し得る。

——実に、面白い存在だ。少なくとも、元主が目の敵にしている「化身」よりも、私は此方の方が好みだな。

——いや、そうではないか。——此方の方が、かの少年ジーニアスの様に、可能性を感じさせて貰えるからだろうな。

【アル・マグナス】は己の思索をそう締め括り——ここで再び眼前に超スローで迫る金属片と衝撃波に意識をやる。

既に《星屑雨》の光撃は自前の魔法防御力と自信を中心に自動展開されている防御魔法で防いでおり——そして、彼はその気になればこの巨片であつても完全に防ぎ切る事が可能なのである。

それを可能にする魔法はそこまで多くないが——この世界に在るほぼすべての魔法



スキルを行使できる「アル・マグナス」にとって、不可能な事という物はそう多くはない。

……それでも、一応は仲間であるへUBMの「エドラ・リンデル」と「エメル・リンデル」を救うのは、不可能であった。

既に心臓と頸部の損傷という、致命傷の傷痕系状態異常を受けている「エドラ・リンデル」と、全身に幾千万の光線を受け、HPを全損している「エメル・リンデル」。

当然の様に蘇生魔法すらも使う事が出来る彼であるが、今の状況ではもう遅い。

仮に蘇生に成功したとしても、一瞬でHPを回復し、傷痕系状態異常まで全て全快させるのは不可能だ。

——だから、躊躇いも無く見捨てる事が出来る。

その決断をして、「アル・マグナス」は止まったかの如く遅い時の中で——漸く一つの魔法を行使する。

彼が規格外になり、優先して蒐集した魔法の一つを。

——いつでも行使できた、たった一手でこの場から逃れられる術を。

【禁忌魔本　アル・マグナス】——彼の最も特異なる固有スキル、《インデックス禁忌目録》。

規格外に達したその効果はへアーキタイプ・システムにすら接続し、そこに登録さ

れている——即ち、この世界に在る全ての魔法を蒐集し行使する事が出来る様になるという物。

で、あれば——例えば、元主が解析を完了し、模倣に成功した魔法も行使できるのも当然である——

『エミュレートマジック模倣魔法：鳥籠』——《空間転移》』

そうして、重力も、隔離の理からも逃れ出でて——【アル・マグナス】の姿はその場より完全に消え失せた。

後に残るのは——





〔UBM〕〔双天翻弄 エドラ・リンデル〕が討伐されました

〔MVPを選出します〕

〔カシミヤ〕がMVPに選出されました

【カシミヤ】にMVP特典【双星手甲 エドラ・リンデル】を贈与します】

【UBM】【双天奔放 エメル・リンデル】が討伐されました】

【MVPを選出します】

【ジーニアス】がMVPに選出されました】

【ジーニアス】にMVP特典【双星脚甲 エメル・リンデル】を贈与します】

「やったあ、大・勝・利！ ……ところで、もしかしてなんだけど一体討ち漏らしてないっ？」

「ええ、どうやらその様ですね。 ……餓鬼道さん？」

「ぐっ!! お、おい。そもそもこれを展開した時点で転移は封じられる筈だつて話だろうが!! むしろなんで逃げられてんだよ!」

「いやー、それは僕らに言われても困ると言うか……ぶっちゃけ、これって作戦的に大問題じゃない?」

「分かってんだよそんな事あ! ——通信魔法急げ!」

喧々譁々とした喧噪が「苦鍛窮宮　ダイダロス」の第五隔離区画に響くが……その若干弛緩した雰囲気を見れば殆どの者が感じ取れるであろう。

そこにおける戦いはもう、終わったのだと――

こうして、天地における一大決戦の中の一幕が幕を閉じる。

結果だけ見れば、被害は少なく、一体は取り逃したものの重要視されていた空間転移を操る〈UBM〉の撃破に成功。

〈UBM〉達を束ねる、率いていた将であった「征討魔将　クオン」も無事討滅するに至る。

それにより、今後の〈UBM〉の組織的な行動はないものとして考えられ……後に唯一取り逃した一体も、多くの者の占術で既に天地の島内には居なくなっているという事が判明した。

その報を受け、天地の上層部は一連の騒動の終息を宣言。

一時は天地の存続も危ぶまれた程の危険度の〈UBM〉との戦いも、やはり天地の益

荒男には敵わなかったのだ、と——

T o B e C o n t i n u e d . . . . .

## 第六十五話 エピローグ・`行方`

□ ■ 〈先ヶ原平原〉

天地における、歴史にも残るであろう強大な〈UBM〉達との戦いが終わり、一週間も経ったその頃。

巷では未だに戦勝を祝しての催し事が多々開かれている天地であるが……  
その天地のどの都からも離れたこの〈先ヶ原平原〉に、二人の童が対峙していた。  
互いに見知った間柄でありながらも――

片や、〈マスター〉としては非常に早いこの時期に超級職【ジ・アシニス抜刀神】の座に就く、天稟の剣才を持つ子――カシミヤ。

片や、エンブリオの必殺スキルによつて超級職ではないながらも、その領域に自力で

到達した天性の才能持つハイエンド——ジーニアス。

互いに、〈マスター〉達の間では準〈超級〉と呼ばれるのに相応しい程の猛者。その二人がここに、巷の祭りにも碌に参加せずに対峙しているその理由は——

——勿論、決闘<sup>野試合</sup>である！

今までにも二桁にも渡る程の回数、互いの実力を成長を確かめ合うかの様に野試合を繰り返してきた二人だ。

故に、今回も同じ。

二人は無言で対峙し、構えて——

——しかし、今回はいつもとは少しだけ違った。

それは、一言だけ。

「——今日は僕が勝たせて貰うよ」

「——それは此方の台詞です」



その言葉を皮切りに——戦いは始まった。



(——勝負は一瞬。ならば……あれしかないよね！)

そうして決闘が始まり、ジーニアスが選択するのは——速攻だった。

自身が編み出した新スキル、その一瞬の一撃で以て勝負を決する、と。

そして、対するカシミヤもそれは同じである。

「イナバ」を用いて即座に鯉口を切り——抜刀の態勢に入り、その剣気を隠そうともしない。

口で語らず、目を見ずとも雄弁に語っているのだ——一瞬後には斬り捨てる、と。

しかし、その判断もある意味当然である。

其れまでの戦い、技と技をぶつけ合い、高め合うあの戦いも彼らにとっては良い戦い

ではあったが——今戦うのは、今現在目の前に居る相手なのだから。

それほどもまでに、準〈超級〉となった彼らは今までとは一線を画す実力を持っているのだから。

殆どの人人型戦術生物類では影すらも掴めない超々音速機動。

更にその数倍の速度によつて防御も回避も無為と化し敵対者の首を落とすカシミヤも——

現時点で超級職に就いた数少ない〈マスター〉達をも上回るステータス、総合力を有し。

更に特典武具の力も合わさり、以前とは比べ物にならない攻撃能力をも手に入れたジーニアスも——

どちらも並大抵の相手では神速の抜刀術と光速の魔法によつて瞬殺される程の猛者であり……それは、一歩間違えれば互い同士であっても変わらないのだから。

総合力が高いジーニアスと言えど、カシミヤの抜刀術による法外の殺傷力を受けて耐えられる程の異常性は持ち合わせていないし。

超々音速を越えた速度で行動できるカシミヤであつても光を避けたり斬つたりする事などできる訳ないのだから。

そして、その事を直感でも、理でも理解している二人であるのなら、その結論は当

然——相手より先に討つ。

先手必勝こそが最大の勝機であると、そう確信しているのだった——

故に、ジーニアスは初手で、己が開発したばかりの新魔法を開陳する。

それは当然、カシミヤの神速に対抗できる——光の、光速の魔法。

カシミヤにも勝ち得ると確信している魔法である。

しかし、何もジーニアスがその魔法を選んだのは、この決闘で勝ちたいから——という理由も大分占められているが、それだけではない。

不利になる事が分かっているながらも、先日の戦いで新技を披露してくれた友達に自分も新技を見せて上げたかったし、それで勝って勝ち誇って自慢してやりたいし。

そして、やはり何より、勝ちたかったからだ。

もしかしたら、最後になるかもしれない、この戦いを。

——さて、それじゃ行くよカシミヤ。

本邦初公開——

《光子瞬移》  
フオトリ



(なるほど、これは——！)

《神域抜刀》の効果により、既に超々音速に相応しい行動速度と知覚速度、思考速度に入っていたカシミヤは、それを見て、ジーニアスの新技の概要を悟った。

……それは余りにもそのまんまであったのだから。

何せ、ジーニアスはカシミヤの見ている前で——その総身を、光へと変じたのだから



《光子瞬移》。

フオトン・リリース  
 ジーニアスが開發したそれは——言つてしまえばただその為だけの魔法だ。

つまり、己の身体ボディを光に変換する。

そして、その身に秘める熱量M<sup>P</sup>で触れる者を焼き尽くし、その身のままに光速の移動を可能にする——そういう魔法である。

言葉で言うだけならば確かにそれだけで、非常に強力な魔法であるかのように思える……が、しかし。

通常の人間が身体を光エネルギーに変換するなんて荒業を行えば当然の様に思考の残滓のみを残して、ただの光の塊に成り果てるのみである。

ほぼほぼ、最終奥義に等しい自滅技にしなければならない。なる筈がない。

そもそも、身体をエネルギー体に変換してまともな思考が残るなんて、エレメンタルでもない限り在り得ないのだから。

更には、移動、行動の後に光となった身体を元の身体に再構築する所まで含めるのなら——それこそ「神」でもなければ不可能な技量を要求されるだろう。

即ち、《光子瞬移》とは幾つもの“不可能”が重ねられた筈の魔法なのだった。

——それを行うのが、意識のみアバターを通してこの世界に來訪している異邦人、ヘマスターでなければ。

——それを行うのが、埒外の才覚を持ち存分にこの世界の術理に適應し使いこなす天才児、ジーニアスでなければ。

——それを行うのが、主のパーソナリティに應じてその有り様を千變万化させるエンブリオ、それにより形作られた身体ボディである「アダムカドモン」でなければ。

どれか一つが在り得なかつたかもしれない、成し得なかつたかもしれない程の綱渡りの末に作られたのが——この《光子瞬移》であつた。

尤も、そんな彼であつてもまだ開発してから日が浅い代物である。

実験だつて碌に出来ておらず、実践投入は当然ながら今日が初だ。

それでも尚、彼は確信している。

これでカシミヤに勝つてみせると——





——全細胞の光子への変換、完了。

——光エネルギー魔力の流抑制御、……成功。

——形を為す指向は……リンと同じみたいな感じ。こう、かな？ よし、出来た。

——此処までは練習通り、問題なし！

カシミヤの見ている前で1メートル大の光球に変じながらも、当然の様にジーニアスは  
その自我を確りと保っていた。

自身の細胞を別の物に入れ替える感覚は形容し難く、人の形すら失つても変わらない  
自分を自覚しながら——ジーニアスには、気楽にそれを楽しむ余裕すらもあった。

此処までやれるへマスターなんて、自分の他には早々居ないだろうと言う優越感。  
構想していた、カシミヤにも通じるであろう必殺の魔法を成功させた達成感。

感覚の違い、身体の動かし方の違いを一瞬毎に味わい、噛み締めて。身体を変えた影響か、訳も分からず得られた高揚感と解放感。

AGIによつて加速した思考の中でそれらを賞味し呑み込んで。

……ジーニアスは、その光の塊は——カシミヤに向けて激突する！

——さあ、行くよカシミヤ！

そうして、光球が、それこそAGIにして億を凌ぐ速度、音すらも遙か遙か遠くに置き去りにする光速の域で、抜刀を始めたカシミヤに向かって飛翔した——





(あつこれむr)

さて。

確かに彼は<sup>ジーニアス</sup>《光子瞬移》を成功させ、その身体を光と化して、カシミヤであつてもまともに反応できない光速の行動を可能としたが――

光と化したジーニアスが光速で移動できるという事と――彼の<sup>思考速度</sup>AGIには、何の関連性もないのだ。

当然ある訳がないだろう。

つまり、彼は超音速程度の思考速度で、光速で移動する自身の身体を制御する必要があり……………

……………その速度倍率の差は、実に一万倍以上。

幾ら天才と、自他共に認められるジーニアスであつても制御しきれぬ訳がないのであつた。



「—t」

激突。衝突。

衝撃、爆音爆風炸裂

【致死ダメージ】

【致死ダメージ】

【パーティー全滅】

【パーティー全滅】

【蘇生可能時間経過】

【蘇生可能時間経過】

【デスペナルティ：ログイン制限24h】

【デスペナルティ：ログイン制限24h】

◇  
◇  
◇

◇



□地球 某所チャットルーム

【天才☆少年がInしました】

【刀剣一筋8年がInしました】

刀剣一筋8年：さて

刀剣一筋8年：何か言う事がありますか？

天才☆少年：HPとMPとENDの差からして間違いなく僕の勝ちだったよね！

刀剣一筋8年：衝撃音がありましたね？あれは僕が「エドラ・リンデル」で作った境界です

刀剣一筋8年：貴方がそれにぶつかった結果死んで僕は衝撃に巻き込まれてデスペナになっただけです

刀剣一筋8年：つまり勝ったのはどう見ても僕です

天才☆少年：「エドラ・リンデル」のデータ的には今のそっちの作った結界じゃ光になつた僕との衝撃で耐えられない筈だから

天才☆少年：最終的には僕と君がぶつかつてゐるんだよね

天才☆少年：つまりやつぱりここは僕の勝ちなんじゃないかな？

刀剣一筋8年：待つてください。その場合そっちだつて結界との衝突でダメージを負つてた筈でしょう。条件は不利になりますよ

天才☆少年：……あー、【死兵】の《ラスト・コマンド》があればなあ

刀剣一筋8年：奇遇ですね。死んだ時には僕もそう思いました

天才☆少年：……

刀剣一筋8年：……

天才☆少年：今日の所は引き分けという事にしようか

刀剣一筋8年：仕方ないですね。これは貸しにはしないでおきましょう

天才☆少年：うん。だから

天才☆少年：この決闘の決着は、また次の機会に決めるとしようか！

刀剣一筋8年：ええ、そうですね。勿論僕が勝ちますが

天才☆少年：おつと言ったね？全国を回って僕が何も学ばないと思つたのかな!?

刀剣一筋8年：それは此方の台詞です。次に遣り合う時は、光くらい斬つてみせますよ

天才☆少年：へえへえ！ふふん、期待しておくからね！

刀剣一筋8年：まあ僕も其方が国を回っている間ずっと天地に居るか分かりませんが  
刀剣一筋8年：もしかしたら共に旅中の戦いになるかもしれません。月夜ばかりではないのです

天才☆少年：これだからPK好きはっ！

天才☆少年：というか、あれ天地出る予定だつたんだ？なんか凄いやつてい  
思つてたし、天地を根城にするんだと思つてたけど

天才☆少年：やつぱり一つの家に仕えたりするのは性に合わなかつたりするつて奴かな

刀剣一筋8年：そんな所です。それでも暫くは天地で戦つていと思ひますが

刀剣一筋8年：まだ戦えていない天地の猛者も大勢居ますし、他に勝ちたい相手だつて居ますし

天才☆少年：いやいや、正直あれは相手が悪いんじゃないかなって思うよ

刀剣一筋8年：……自分で言っておいて何ですが、まあそれは頷くしかありませんね  
天才☆少年：何でも、今回の件の首領である「クオン」の特典武器を手に入れたのも  
あの人なんだって

天才☆少年：巷では僕達マスターだけじゃなくて天地のテイアンの人達からも「最強  
の名で呼ばれてる程とか

天才☆少年：僕は直接戦った事はないけど観戦しただけでもちよつと頭おかしかった  
よねー

刀剣一筋8年：貴方にそう言われるのも多分心外だと思えますけど

天才☆少年：まあ僕ならいつか勝てると思うけどね！

刀剣一筋8年：結局それですか！

天才☆少年：もつちろん！だって僕だよ？

刀剣一筋8年：其方のブレなさは本当に感心する程ですなあ

天才☆少年：……えっ

刀剣一筋8年：どうかしましたか？

天才☆少年：いやまあ別にいいんだけどね！ 釈然としないけども！

刀劍一筋8年：なんですかまったく

刀劍一筋8年：所で話は変わりますが、もう準備は終わっているんですか？

天才☆少年：それは勿論。旅支度も挨拶回りも終わらせてるよ！

天才☆少年：ちゃんとやらないと怒られるし……

刀劍一筋8年：それはそうでしょう……そうでなくとも何故か樂觀的に見えますから

ね、貴方は

天才☆少年：樂觀的……そんなつもりは別にないんだけどなー？

天才☆少年：ただ僕なら何とかなるかなって思っているだけで！

刀劍一筋8年：ほらそれですよ！自信が過剰過ぎるでしょう！

天才☆少年：適正な自信なのに……！

刀劍一筋8年：まったく……

刀劍一筋8年：さて

刀劍一筋8年：それでは、暫くのお別れです

天才☆少年：そうだね。まあ別にどっちも心配する事なんてないと思うけど

刀劍一筋8年：別の意味で心配はありますけどね。各国で迷惑掛けたりしそうで

天才☆少年：ブーメランの天才かな？君だって割と天然トラブルメイカーなのに



天才☆少年：一緒に狩りしてるだけで3回はPKに巻き込まれたし5回は一緒に因縁付けられたし名指しで決闘もさせられたよね？

天才☆少年：全部勝ったけど！

刀剣一筋8年：なら良いじゃないですか

天才☆少年：良くないけど!?!まったくもー

天才☆少年：それじゃ

天才☆少年：そつちも元気でね！

天才☆少年：次は僕が勝つからね！

刀剣一筋8年：其方も全国行脚、頑張ってくださいね

刀剣一筋8年：あと、勝つのは僕です

天才☆少年：どちらにせよ、次は絶対決着が着く様にやるんだからー！

◇

• • •

□  
■  
???

◇  
◆  
◇

◇

◇

〈エンブリオ〉：【逆討狼剣 ナポレオン】

MVP特典：逸話級【剛力鬼手 スートラヴァン】

【虚樹錆香 ホロウラストル】

最終到達レベル：71

討伐MVP：【剣豪】弥生 Lv100（合計レベル 500）

〈エンブリオ〉：【永劫時転 エイヴィヒカイト】

MVP特典：伝説級【虚無永布 ホロウラストル】

【夜蜚壁礫 リップルラップ】

最終到達レベル：49

討伐MVP：【山賊王】ビッグマン Lv102（合計レベル 602）

〈エンブリオ〉：【巨霧通天 ブロッケン】

MVP特典：逸話級【蟲蛭怪腕 リップルラップ】

【戦竜王 ドラグバトル】

最終到達レベル：85

討伐MVP：【大戦士】モヨモト Lv100（合計レベル500）  
 〈エンブリオ〉：【極天霸道 ハジユン】

MVP特典：古代伝説級【戦竜鎧 ドラグバトル】

【双天翻弄 エドラ・リンデル】

最終到達レベル：51

討伐MVP：【抜刀神】カシミヤ Lv169（合計レベル669）

〈エンブリオ〉：【自在抜刀 イナバ】

MVP特典：伝説級【双星手甲 エドラ・リンデル】

【双天奔放 エメル・リンデル】

最終到達レベル：51

討伐MVP：【求道者】ジーニアス Lv85（合計レベル935）

〈エンブリオ〉：【至光天 アダムカドモン】

MVP特典：伝説級【双星脚甲 エメル・リンデル】

・  
 ・  
 ・  
 ・

「重畳、重畳。これは中々の成果と言えるだろう。私も鼻が高いという物だ」

或る空間。数多のウインドウに囲まれた管理A I達の作業スペースでその男——管理A I 4号、ジャバウオックは人知れず歓喜の声を上げていた。

彼が今幾つものウインドウに分割し、閲覧していたのは〈UBM〉の討伐情報。その戦闘ログだ。

〈UBM〉の討伐情報や、そのログの閲覧確認、そしてそこから着想を得て更に新たな〈UBM〉を、〈マスター〉達を成長させ得る障害を強敵を作り上げるのが彼の常の業務である。

が……今回のこれは、些か事情が違った。

それは、彼が主導して実行した『ハーファニアバーサリー』イベントにおける〈UBM〉と〈マスター〉達との戦闘ログ。

常の〈UBM〉と〈マスター〉との戦闘以上に直接彼の成果がはつきりと出るこの場に、彼らしくもなく期待をして閲覧していたのだが——

その結果は——彼の反応を見ての通り。

期待以上の結果を得られた、という訳だ。

〈マスター〉の一人の活躍により、有利な場での戦闘になったとはいえ——〈UBM〉は〈UBM〉。

それも、分断され逃げ場のない、死に物狂いの〈UBM〉との戦いである。

更に区画数の制限もあり、首級でありジャバウオックとしてもメインであった「クオン」を除き、最低でも2体ずつ以上との戦闘。

この半年の間で〈マスター〉達も成長しているとは言え……それでも苦戦は免れない。苦戦があり、ドラマがあり、死線と死闘の狭間で——殆ど全ての区画で、その様な激闘の末に〈UBM〉は討伐されていたのだ。

正に、製作者冥利に尽きる、という奴だろう。

更に、今回の一連の騒動と戦闘を主な契機トリガーとして進化しているエンブリオも複数あり、彼個人ではなく、管理AIとしても十分に過ぎる戦果であった。

また、彼の本来の業務の一つとしての〈UBM〉の着想を得る、と言うのにも今回の件は大いにプラスに働いている。

……ある意味、それも当然だ。

これだけの激しい死闘が幾つもの場面で発生しているのだ。

これを見て何もインスピレーションを得られない様な管理AIUBM4号担当ではないのだ。た。

——それに、非常に有望な〈マスター〉も幾人も見つけれられたのは僥倖だ。元々目を付けていた者も居るが。

——特に、あの二桁を越える〈UBM〉の固有スキルを有し、戦闘力だけで言えば神話級の域を越えかけていた「クオン」を斃したアレは……別格だ。今後がますます楽しみという物だ。

——他にも、予想通りだった者、予想外な者も……ふふふ、やはり天地は良いな。こういう者達が集まってくる土壌が既に完成しているのだから——

……その様に、無意識で笑みを浮かべながらログを閲覧していたジャバウオックであるが——ある事に気付く。

それは、「クオン」の配下だった唯一の神話級〈UBM〉【禁忌魔本 アル・マグナス】が見事に〈マスター〉集団から逃げ遂せている事。

——そして、今現在、〈UBM〉担当であるジャバウオックでさえも、「アル・マグナス」の行方が全く掴めない、という事だった。

討伐された記録もなく、ログでは転移で「ダイダロス」から抜け出した直後に、あらゆる反応が消失ロストしているという結果だけが残っていた。

当然ながら〈UBM〉担当であるジャバウオックは■■■■■を介する事によつて全

ての〈UBM〉の動向を把握する事が出来、を持つ〈UBM〉が討伐され、特典武器へと変じた際には自動的に通知される様になっている。

もしや、転移した直後に何らかの事故に因って死亡し、特典武器に変じる事なくリソースに還元されたのでは——と一瞬考えたが、それでもそのリソースの流れをジャバウオツクが察知できない筈がない。

何せ——彼はこの世界において、仲間達以外では他に並ぶ者無き〈無限エンブリオ〉なのだから。

専門分野において、その彼の眼をすり抜けられる存在なんて、この世界に数えられる程度しか居る筈がない。

「——ああ、なるほど。そういう事か」

一瞬だけ思考し……その答えに辿り着く。

つまり——答えはそういう事なのだ。

「アル・マグナス」が「クオン」の助力を受け彼の眼をすり抜ける手段を手に入れた——それだけの事だ。

何せ、彼ら管理AIはそれが可能な存在を認知しているのだから。

——対<sup>異物</sup>「化身」隠蔽結界。そこに在ったか。



——「アル・マグナス」の能力からして、〈アーキタイプ・システム〉に登録されていた力。しかし、彼奴が手に入れられたという事は〈終焉〉の系列とは別。隠れ潜んでいた者が使っていた代物だろう。

……対<sup>異</sup>化身<sup>物</sup> 隠蔽結界。

如何様によつてか、この世界にありながら、実質的にこの世界を掌握している彼ら管理A Iの目から逃れ続け、何らかの活動をしている者が使用している力の事をそう呼んでいた。

それを扱う者の存在は、己の存在を隠蔽するだけで此方に直接干渉してくる訳ではなかったとは言え、〈マスター〉を招いている今となつては可能ならば排除したい相手であった。

しかし、その特性から特定と排除は難航していたが——

「これは、搜索の手を幾らか絞れるかもしれない。望外の成果となるとはな」

そう考え、早速他の管理A I達——取り分け、それらの搜索に適している6号、7号、11号、13号に伝えておこうと立ち上がり……ふと立ち止まる。

それは、本来〈UBM〉担当として最重要視するべきかもしれない存在——彼の腕から逃れ出た初の〈UBM〉、【禁忌魔本 アル・マグナス】の事を思考しての事だ。

かの存在の転移からロストに至るまでの一連のログと、今まで行ってきた戦いとその固有スキルについて、管理AIとしての演算能力で高速で読み取り、……更に数秒考え込む。

〈UBM〉担当管理AIの手から逃れた〈UBM〉。

そのレベルはまだ100の壁を越えていないとは言っても、その能力を考えれば「クオン」の助力を得た時点で既に半分規格外イレギュラーと言っても過言ではなく。

その上で制御下を離れているのだから——かの存在は、既に他の〈イレギュラー〉と同列に扱うべきだろう。

更に、その対「化身」隠蔽能力により、他のイレギュラーにする様な対策を取るのも難しいと来ている。

その対策を行う為には広域の探査・広報が行える7号、11号、13号の手を借りるしかないだろう、とも。

だが——

「——ぶ。らしくもない感傷だ。だが——面白。」

——幸いにも「アル・マグナス」はそこまで好戦的な〈UBM〉ではない。

搜索と対策の依頼は必要だが——最早私の手を離れたならな、それ以上は不要だろう。

元より、〈マスター〉を招いた後は殆どの事柄は彼らの自由にする予定だったのだ。

この程度の刺激は望む所だろうか？

そう結論付け、ジャバウオックは再び歩き出す。

……今度は、自覚して笑みを浮かべながら。

「——寿ごう、『アル・マグナス』。良くぞ私を出し抜いてくれたな。

だが、果たしてその先に何を為すのか……精々期待させて貰うとしよう——」



そうして、今回の一幕は完全に終わりを迎える。

この先、この世界に何が起こるのか。

それを知る者は、まだ誰も居ないのだった——



## 第四章A 諸国漫遊編くグランバロアく

## 第六十六話 プロローグ・新たな旅路

1 / 21 (木)

現実世界に「サーマルマント」が普及していないのは凄く不具合だよね……コストと携帯性の面でまだ先十年は一般に普及しないだろうって勝は言ってたけど。

来年の事を言えば鬼が笑う——なんて言う諺があると言うけど、まともに生きてきた時間が一年にも満たない僕としては十年後なんてまるで想像が付かない領域だよね。

個人的な意識だけはデンドロの時間加速があるから一年は経ってる様な気はしてるんだけどね! ……実感はそこまででもないけども。

十九才くらいの僕、うーん本当に分からない。

……まあ、今の僕からするとその時もまたゲームとかに嵌ってる様な気しかない、かなあ——

なんて、学校で将来の事とか雑談で話してたのを聞いちゃったからちよつと意識しちゃった。

おのれ草野さんめ……

それはさておき、今日も今日とて——最終調整だよ！

思えば長かったよね……僕がデンドロを始めたのが去年の7/16だから、実に苦節半年と少し。

天地で始まった何もかもが手探り、試行と挑戦の日々……うん、今思えば実に懐かしいよね。

始めて早速の大白宮への移動に、武闘大会への参加——あれ、あの後掲示板見てみたら参加できただけで十分エリート扱いだったんだよね。

カシミヤや春香と出会ったのもあそこだったんだから、やっぱり僕の感慨以上に因縁深い大会だったんだね。

そしてその後の初の〈UBM〉——「ラスリルビウム」との……って、今思えば「ラスリルビウム」戦は良かったけど割とそれからの〈UBM〉戦は結構散々だったね!?

遭遇の機会は、他の人より多かつた筈なのに、解せない……これだから〈UBM〉はっ！

……まあ、その「ラスリルビウム」とかなり大規模な戦いとなった「クオン」達との戦では活躍して計特典武器二つ持つてる僕が言える事じやないかもしれないけども。

ふふふ。一つならマグレや運で手に入れられても二つ以上持つてる人なんてそんなに居ない筈だからね！ 居ない筈だからね!!

特典武器だけじゃなくて、切磋琢磨し合う友達とか、従属モンスター達とか——本当に、デンドロ口を始めた直後には想像もできなかった程充実してるね……うん、僕頑張った！

でも、そんなデンドロの世界も国はこの天地だけではない……そういう事で。

準備は万全整ったから、当初の予定通り、いざ行かん——諸国漫遊の旅へッ！

出立は明後日、1/23の土日から、行ってみようー！

昨日今日でもう支度も終わって桑木さんにも話を通したからね。本当桑木さんには頭が上がらないよねー。

ちなみにデンドロでのネームはエメラダって言うみたい。一緒に組んでいる草野さんはアルビジア、土樹さんはマンリョウバンカ……覚えておかないと。

「クオン」戦に関連する諸々が無ければ先週にでも出発できていたけどまあそれは考えないようにして！

……実際、リアル時間でも半年以上過ごしたこの天地を離れるのに少し寂しい気持ちがない訳でもないけど——それでも、やっぱりわくわくするよね。



## 1 / 22 (金)

子供は風の子元気の子……なんて大人達は言うけれど、別に僕達子供だって普通に寒いのは嫌だから暖房を要求したって罰は当たらないと思うんだ！

身体を動かして暖を取るのだから色々と限界はある物なんだよ！

という学校での一幕はともかく、今日は帰って来てから早速デンドロにログイン。

金曜日で週末だけど、桑木さん達との合流の前に港町まで移動しておかないといけないから、今日はコテツやジェーンさんと一緒に港町へ直行——という訳でもなく、慶都で最後の記念にガチャを引いてから行く事に。

……いや、違うんだよ？

コテツは立派な従属モンスターの騎獣が居るし、ジェーンさんなら一緒にイグニスに乗れるし、僕やイグニスの移動速度なら天地横断も楽々、と言えるほどではないけどまあ余裕を持つて到着できるからねっ。

そして、これから行く事になる桑木さん達が所属しているグランバロアにはガチャの筐体が本船……？ のとあるカジノ施設の片隅に一個あるだけで、そう毎日の様に気軽に行けるとも限らないし利用できるとも限らないみたいだから、これは暫くのガチャ納



めと旅に出て気分を一新する為の禊ぎのガチャだからね！

そう、だから今回のガチャの結果がそんなに良くなつたとしても全く問題ないんだよ。

厄はこの筐体に置いていくんだからね……まあ、天地は厄どころじゃない物が集まつた蟲毒じみた国ではあるんだけども。

……ガチャはさておき！ 名残惜しいけど心残りが済んだ後はイグニスに乗つてばびゅーんと港町まで飛んで、最後に三人で準備のトリプルチェックをして早めにログアウトする事にしたよ。

僕の方の明日の待ち合わせ時間は朝早くだからね。

……明日が待ち遠しいのは確かなんだけど、興奮し過ぎて寝坊なんてありきたり過ぎるハマをやらかす子じやないんだよ僕は！

というか、ジェーンさんも割と適応して来てるよねー。ジェーンさん本人の目的もあるとは言え、諸国を回る旅に付いてくるなんて。

僕らの方の意思で大移動するんだから、契約の例外事項として良いと思うんだけど……それでもジェーンさんのクローナから出来る事はいくらかでもあるんだしね。

……まあ、この世界で諸国を回るって結構どころかかーなり大変な事だからね、それ自体が武者修行になるくらいには。

元々そのつもりがあれば便乗できるなら乗っかるのは普通、なのかなー？

まあそんなジェーンさんも、コテツもそうなんだけども——グランバロアでは基本的に僕とは別行動をする事になっているんだよねっ。再びの自由の身！

……と言うより、多分勝<sup>コテツ</sup>の方から桑木さん達とつるんで遊ぶ僕に気を遣ってってって奴だよ。流石に分かるよっ。

その気遣いが嬉しいやら少し気恥ずかしいやら……でも、楽しみなのは事実、なんだけどね。

さて、実質的には、本格的に今日が天地の景色の見納め。

次にここに戻ってくる時は今よりも一回りも二回りも強くなって、勝てなかった人達にリベンジに行きたいなあって。

特にカシミヤ、次こそは勝ち越してやるんだから首を洗って待っててよね——！

ガチャ：

D 【鉄のインゴット】

D 【看板】

F 【永年蟬の抜け殻】



E 【方位磁石】

B 【バドゥガモス・メテオ】

C 【免罪符】

E 【禁書・幸福論】

B 【ジェザイル】

F 【水袋】

E 【山の幸セット】

なるほど……なるほどー？



□ 【高位ハイ従テイ魔イ師マリ】ジーニアス

∞ ∞ ∞ ∞ ∞ ∞ ∞

ジーニアスへ。

こんにちは、元気にしていますでしょうか？

私は勿論元気です。

先生方が私たちの護衛が必要だからと、先日の討伐作戦に参戦できなかった事を悔や

んで実技の授業の苛烈さがいつもよりも増してしまっていますが元氣です。

これでも、同年代の子達と比べて私、優秀なんですよ？

……なんて、前の手紙からそこまで間も空いていないのにこんな手紙を書くのは少し変でしょうか？

でも、こんな私の心境も少しは察して貰えると助かります。

〈マスター〉のジーニアスの事を心配するのは少し変かもしれませんが、それでも私はジーニアスより年上のお姉さんですからね。

心配くらいさせて欲しい物です。

——いえ、ジーニアスが基本的にはそんな心配が要らないという事くらい分かっているんですけどね。

そうですね、まずは……先の討伐作戦の功勞、そして〈UBM〉討伐の功勞である特典武具の獲得、おめでとうございます。

功勞とは言っても首魁の配下の一体、とジーニアスは思っているかもしれませんが、そもそも今回の相手である「征討魔將 クオン」はこの天地の歴史を鑑みても、いえ他国の〈UBM〉を含んですらも特異である固有スキルを持った強大な相手だつのです。

私たち生徒がその詳細を知ったのは既に作戦が終わった後の事でしたが、本当に驚きました。

或いは空想上の物である〈SUBM〉なのではないか、と言われる程の存在だったらしいのですから。

そして、例えそうではなかったとしても、ジーニアスは勿論、私だって知っている事ですが、〈UBM〉と言うのは並とは言えぬ程の力を行使する怪物達なんです。

それをジーニアス達のグループでは三体も相手する事になったとか……それも、連携し協力する〈UBM〉なんて規格外な物を、です。

勿論、他の方々の活躍も素晴らしい物ですが、そんな相手、そんな状況であっても尚勝利を掴んで最大功<sup>M</sup>労<sup>V</sup>となる事ができたジーニアスが本当に誇らしいです。

——お疲れさまでした！

……さて、多分ジーニアスも分かっていると思いますが、今回のお手紙の主題はこちらではありません。

この作戦の後のジーニアスからの手紙の事です。

——この天地の国を出て、諸国を回る旅に出る事にする、と。

ついにその時が来ましたか、と思いました。

私と一緒に居た時も何回も言っていましたからね。色んな国に行つて、色んな物を見て回つて、色んな事をしてみたいと——

ええ、本当に今は良い機会だと思います。

詳しくは私も分かりませんが、間違ひなくこれから暫くは「クオン」との戦闘で壊滅的な打撃を受けた領に関する事で間違ひなく騒がしくなりますから。

ジーニアスならそれにも参加したい、と思われるかもしれませんが……

何故だか、そういうのはジーニアスには合つてないように思えてしまいます。何故でしょうね？

諸国漫遊の旅——それは昔から遊興の為としても、武者修行の為としても御題目に挙げられるとても大変な行脚です。

国が変わればその環境も、生息するモンスターも、そこに住まう人々のジョブも違う、全く違つた対応力を求められるその度は、それだけ力が無ければ完遂する事が出来ないからです。

それでも、ジーニアスの力があれば、才覚があれば、そして「マスター」としての力があれば……きつとジーニアスなら大丈夫だと思います。

勿論、先に書いた様に心配もしています。ジーニアスはたまに世間知らずな所がありますし、不死身の「マスター」だからなのか無茶しがちな所もありますからね。

それでも、大業である諸国漫遊の旅であれば無茶のし甲斐もあるかもしれませんし、きつとその旅で手に入れられる物は何よりも価値がある物かと思えます。

私も、そんな大業に挑むジーニアスに負けない様に日々学び舎で精進して行きます。ジーニアスは天地の「マスター」としても上位の武芸者でしたからね。

それには敵わないかもしれませんが、私も心意気では負けぬ様努力を重ねて行きたいですね。

ジーニアスが諸国漫遊の旅を終えて、もう一度天地に戻って来た時に肩を並べて戦える様に、後ろは任せて貰えるくらいになっていたい物です。

……本当は凄く心配で、いっぱい注意事項とか気を付けて行かないといけない事なども教えてあげたかったです、私自身も他国は行った事がないので分かりませんでしたが、残念です。

それでもその分の心配は、ジーニアスの保護者の方々がしてくれると思いますので、きちんと聞かないといけませんよ。

……でもジーニアスなら、こんな小言がなくても全く問題なく諸国漫遊を完遂できるのではないかと少し思ってしまうのは鼻屑目でしょうか？

ともあれ、ジーニアスの旅が良き物に、実り多き旅になる事を願っています。

どうか、全力で楽しんで来てください！

それでは、次のお手紙は以前取り決めた様にお願ひします。

またのお手紙、お待ちしております。



西白寺春香より。

∞∞∞∞∞∞∞

「はあ……」

『ごしゅじんがたそがれてる……』

『仕方あるまい。今までずっと過ごしていた国を出た直後なのだ。それに——』

今、僕は燦燦と照り付ける晴天の下で、巨石に寝そべりながら……春香から貰った手紙を眺めていた。

国を、天地を出る直前の港町で受け取った手紙。

受け取った直後にも読んだ、僕の諸国漫遊の旅への心配と激励の念で綴られた手紙だった。

気恥ずかしい気持ちがない訳ではないけど、読んで素直に嬉しい気分になったし、より高いテンションで新たな国——グランバロアの旅路に向かう心持ちになったくらいだ。

負けていられない、自分も色々試して成長してやるぞと新たな環境で心機一転頑張る

ぞ——！　と、気合いを入れていて——その結果がこれだ。

「……………はあー」

『みかたをかえればいまのじようきようはすつごくレアなのでは？』

『言っておる場合か。……まずは今の状況を何とかしなければならぬ。そうであるう、マスターよ』

「……………そうだね。そろそろ動き始めようか。まずは——調査、だね」

——照り付ける太陽。吹き荒ぶ潮風。

前方には人の手の入った痕跡のない広大な密林に、そして後方には——僕の視力を以てしても海海海海と海以外何も見えぬ大海原を携えた海岸。

海の彼方を見れば「ジェット・デス・シャーク」が。太陽が照らす空を見上げれば「大空渡鳥」の群れが垣間見え、そして密林の奥からは獣竜の鳴き声が漏れ聞こえている。

そう、此処は名もなき無人島。無人島なのは「生体探査陣」で確認済みだが——当然の様に大自然の中をモンスターが闊歩するファンタジー無人島である。

勿論、別に僕はこの無人島を目的地にしていた訳ではない。というより此処じゃなくても無人島に用は全く無かつただけども。

では何故海洋の大国、海上王国グランバロアに行く予定がこの無人島に居るのか、と

言うとは。

それは勿論——

「春香にこんな寝られられてたのに、いきなり無人島に遭難なんて幸先悪すぎる——ッ  
!?!」

——そんな訳で僕の諸国漫遊の旅は早速の大迷走で始まった——!

◇

1 / 23 (土)

うん。

僕もわざとじゃないんだよ……?!

新たな旅出で、多少浮かれていたり油断していたりはあつたかもしれないけども。

そう前置きしたうえで端的に書かせて貰うと……遭難した——ッ!?!

あれは早朝、港町でジェーンさんとコテツと別れた後、チャットとメールで桑木さん

達と時間を合わせて、他に人が居ない所定の座標まで全力で空を飛んで……桑木さんの船、「ヴェパール」と合流したんだ。

ちなみに正式名称は「操海魔船 ヴェパール」、桑木さん……エメラダ・オーシャンの「エンブリオ」で格好良い感じに禍々しい船の「エンブリオ」。

勿論ただの禍々しい船じゃなくて、TYPE：ワールド・ギアとして、戦闘艦としての能力に加えて周囲の海流を操る固有スキルまであるすごい船なのだ！

チャリオツシステムの常としてステータス補正が低いという欠点もあるけど、船としての基礎性能も高くて決闘ランキングでも絶賛活躍中なんだとか。

最精鋭艦を除けばグランバロアの中でもかなりの航行速度や操作性を誇っている優れモノなんですよ！ とは桑木さんの言。

……合流直後に、真下から襲撃してきた「深海薄鯨 ウオルケートウス」に真つ二つにされて轟沈したけど。

耐久性、重要だよね……いや耐久性も通常の船よりは間違いなく高かったみたいだけども。

うん、笑い事じゃないね……そう大人数じゃないけど、ティアンの乗員とかも居たのに、皆々海の藻屑だよ……

桑木さん達もデスペナになってチャットとかSNSで結構荒れてるみたいだったし。

ぎりぎりまで直前に気付いても回避も叶わなかった——というのは間違いで、「ヴェパル」は確かで高性能な索敵手段も、そして勿論回避性能もとても高い船。

それがやられたのはただ相手のAGIが高かったというだけではなく「ヴェパル」と同じ——否、それ以上の海流・海水操作能力で回避を妨害して……という所だったね。なんとなく直撃した際の衝撃の感触がただの体当たりっぽくなかったし……

それはともかく——いや、ともかくではないけども。

……桑木さん達のパーティはジョブや草野さん、土樹さんの〈エンブリオ〉も併せて桑木さんの「ヴェパル」を運用した海戦に特化した形になるから、「ヴェパル」が初撃で轟沈した時点でスキルのにもステータス的にももう戦う手段はなくて、デスペナ一直線だったんだけど。

僕だけは《エアタイトアーマー》もあつたし、飛行魔法で全力で空に飛び上がつてなんとか「ウォルケートウス」の攻撃の届かない距離まで逃れる事が出来ただけでも——  
当然の様にMP的な問題もあるし、普通に海から空からモンスター達に狙われる恐れもあつたから飛び続けられる訳もなく。

この大海原の上で火竜であるイグニスを出して乗せて貰うのはちよつと危険に過ぎるといふのもあつて——目視と探査魔法で遠方に見つけた最寄りの島に避難する事に

なつたんだよね。

……今思えばいくら諸々の都合で天地に近すぎると桑木さん達が厳しいからと、合流地点あんな場所にしなければ普通に天地まで飛んで戻れたのにな。

国家間情勢とかそういうの、面倒過ぎて嫌になるよね！

——その結果、人っ子一人いやしないモンスター達の樂園っぽい無人島に着陸する羽目になつたんだけどねッ！

この島が天地を飛び出た、新たな旅路の第一歩……テンションの乱高下が激しいよね？

既に別行動してるコテツやジェーンさんに助けを求めるのも悔しいし、海に不慣れな僕じゃここから天地や他の島に飛ぶのも難しいから、結局は桑木さん——エメラダ達のデスペナが明けて迎えに来てくれるまでこの島で待つている事に。

………わーい無人島生活楽しみだな、楽しみだよな——!?

……天地のセーブポイントに戻って再合流すればいい？ いやこの状況でセーブポイント使つて天地に戻るの絶対負けた気分になるじゃん………



## 第六十七話 隴の孤島・開拓作戦！

□ ■【月海純竜】

吾輩は【月海純竜】である。名前はまだない。

この名もなき島で生を受け、そして純竜として生まれた為直ぐにこの島のモンスター達の頂点となった者だ。

生まれながらに高い能力と竜種としての知恵を兼ね備えるすーぱーどらごんである

……とは、流石に言い難いのはこの島が本当に何も無い島であるからだ。

私が生まれたのはおよそ五百年ほど前だったか。その時点では今以上にこの島には何もなく、生息しているモンスター達も下級モンスターやモンスターですらない野生動物が精々で、むしろこの純竜としての力を持て余してしまう程の寂れた島だった。

あるいはただ巨大な岩礁なんじゃないかと勘違いしてしまうくらいにはこの島には何もなく。

そして、生まれながらにして得ていた竜種の知識としては幼体の間は親竜に守られる



筈が——吾輩の父母の姿は何処にもなく。

もしかしたら吾輩はこの何もない島に棄てられた捨て竜なのかもしれない——

……というのは、別にどうでも良い事だった。

生きるのに全く困らなかつたからね吾輩。実力的にも食物的にも。

伊達に生まれながらの純竜ではないのだ——と、威張れるのはこの島でだけの事なのであるが。

吾輩が生まれてから、もう五百年以上にもなるか。

その間ずっと、戦闘を好む性質ですらない吾輩が頂点に立ち続けられる程の安穩としたこの島だからこそ……吾輩はその変わらぬ日々を甘受できるのだ。

吾輩の他には亜竜級のモンスターがちらほら居る程度。

潮流の関係か流れ着くモノも殆どなく、当然ながらこの島を覆う大海には吾輩を遥かに越える怪物級の海棲モンスターが犇めいており、生半可な実力で渡れるものではなく。

新たにこの島に加わる種は稀に「ヘアクシデント・サークル」で飛ばされて来る異邦の種のみ。

それだつてこの島の環境に適應できずに死んでいく者も多いが……それでも、そんな

長い年月を経てこの島は立派な生態系を持つ一つの孤島へと成長していった。

あるいは、大昔のこの島の姿を知っているだけにその島の成長自体も我が事のように喜ばしい物と思いつつもその自然の恵みで腹を満たしていた。

——そんな、いつもと変わらぬ何事もない日だと思つていたその日に……吾輩の竜生史上最大の「脅威」がやってくるなんて、誰が想像できるだろう!?

初めの異変は……圧倒的なまでの魔力の波動。

何らかの魔法の発露による物であろう、吾輩の全魔力にも匹敵する程の魔力と「圧」が込められた魔法がこの島全域に掛け巡らされた事だった。

この時点で島に居る気性の激しい子達モンスターが興奮して騒ぎ始め、幾らかはその魔力の発信地に向かい始めた。

……本来なら、この島のモンスター達の長を務める吾輩も事態の把握に努めるべく動き出すべきだったのだ。

しかし、吾輩は……動かなかった。否、動けなかった。

この「圧」の持ち主に敵対するのを、恐れて。

……そして、結果的にその判断は正しかった。

何故なら、続く第二、第三の異変。

魔力の発信地と見られる海岸付近の上空に、二つ目の太陽と見紛う程の輝きの光球が出現し——そして次の瞬間、光球から光線が乱射され……向かっていった、その殆どが殲滅されていた。

……いやいや、いやいやいやいや。

亜竜級の子らが碌な抵抗も出来ずに瞬殺つてどういう事、どういう事なの!?

確かに、彼らは気性は荒いとは言つてもまともな戦闘経験もない子達だったとはいえ、曲がりなりにも亜竜級の子らよ?

それを瞬殺つて……昔に飛ばされてきた「ゴブリン・ワイズマン」の上級魔法だつて同格の亜竜級一体を仕留めるのに弱点属性の魔法を何発も放つていたのに、瞬殺つて……

明らかに、吾輩よりも——格上。それも、圧倒的なまでに!

(……凄く逃げたいなあ。吾輩とか偉ぶつてるけど実際大した事ないし。このまま動かなければ見逃してくれないかなあ……?)

既に勝ち目の無さを悟り……そんな儂い願いを抱いたりするのも無理はないんじゃないかなと思う。

そして——それが叶えられない事も理解してしまう。

何故なら——次なる第四第五の異変で。

突如その光球の傍に人間……人型範疇生物が出現して——あからさまにこちらの方を見ているからだ！

そうなるよね、誰だつてそーする吾輩だつてそーする！

理由は分からないけどこの島を襲撃しに来た輩が——この島唯一の純竜級である吾輩に目を付けない訳がないよね!?

吾輩は無害な純竜であると言うのにイイ——ツ!?

——《月の湖沼》よ！

即座に展開した防御スキル——真つ黒な半球の如くそれが展開されると同時に、四方八方から超音速で飛来した鉄杭の様な物が突き刺さる。

直後、鉄杭は速度を大きく落とす、幾つかは静止し墜落し、まともに刺さらずに済む。

——《黒き海溝》……！

次に逃げる為の一手を。

攻撃を吸引する漆黒の球状の力場を囿としてその場に残し——自身は別のスキルの反動で低空を跳躍し距離を離す。

(マズイマズイマズイ、逃げ、逃げられる? 無理、出来っこない!!)

跳躍している間も、A G Iにより引き延ばされた時間で……この状況を逃れる未来を考える。

このまま逃げ続けるのは——不可能。

スキルによる加速がなければ、吾輩はどちらかと言えば耐久系のステータス!

まず間違いなく数分の内に魔力が尽きるし——そもそもこの島はそんな速度で逃げ続けられる程広くはない!

海に逃げるのも論外——

……よく考えなくても吾輩、詰んでないかな!?

いや、きつと何処かに善い案が——「——ああ、これは重力を操ってるんだね。前に似た様なの見た事なかったら分からなかったよ」  
ぎくり。

……内心としては絶対に振り向きたくはなかったが——つい、反射的に振り返ってしまふ。

そこで吾輩を追っていたのは——煙を吹き出しながら飛行する瓜二つな二人の人型範疇生物の少年。

そして——吾輩を凌駕する程の魔力を迸らせる、鮮やかな赤色に彩られた竜——純竜！

その三者が三角形を描くかのように吾輩を囲もうと追隨して……いや、追い抜いて、完全に囲まれた。

……初速の最大速度ではないとはいえ亜音速度は出た筈なのだけど——ツ!?



『——うむ。マスターよ、こやつが此処の首魁で間違いないだろう』

「うん、そうみたいだね。他に純竜級は居ないっぽいからね。さて、どう落とし前を付けて貰おうかなー」

『しよす? しよす?』

そして、私を取り囲んだ襲撃者達はスキルを警戒してか一定の距離を保ったまま……その処遇を話し合っている様だ。

……スキルを発動して逃れる隙もなく、そしてそもそも逃げられる様な実力差、戦力差でも、ない。

かくなる上は——!!

『……こ、殺さないでくださいあい!』

『……こやつ、純竜の癖に命乞いしおったぞ!?!』

「うわあ凄いヘト……新鮮な気分だね!」

『プライドはないのかー』

吾輩は平和主義な童なんですよプライドなんて命の為ならいくらでも捨てるに決まってるじゃないですかやだー！







遭難日記1日目

うん、そういう事で。

遭難してしまつたのは仕方ない、仕方ないので遭難したなりにこの島を探検して楽しむと思うよ!

どうせ桑木さん達のデスペナが明けるまで結構時間あるし、まあその間ログアウトして他の事してても別に問題ないんだけど……

逆に考えるんだよ、遭難するこんな機会なんて滅多にないんだからこれは楽しまなきや損であるよ!

こうやってウインドウのメモ機能を遣えばデンドロ口内でも日記は書けるからね。

ここから僕のためのしい無人島生活が始まる——!!

……とは言っても、やっぱりまず必要なのがこの島の全景とか生息モンスターとか諸々の把握や安全確認なんだけどね。

流石に無いと思うけど、この島がヤバイ島で僕までデスペナ、なんてオチになるのは嫌だからね!

デスルーラは本当にどうしようもなくなった時だけの最後の手段、ゲーム的になしではないけどへマスター」的に推奨はしないのだった。

僕には飛行魔法も探査魔法も、島を駆け抜けられる超音速機動もあるんだから、調査もお手の物だね。

——と、意気込んでいたんだけど実際には小一時間程で調査は完了したんだよね。掲示板とかでも言われてたけど高レベルへマスター」は世界を縮めるよね……いや、ゲーム上で現実と同じだけ時間を掛けて世界を開拓しろと言われても困る人の方が多いんだけど。

さて、この島の全長は……大体数十キロメートル、生息するモンスターはレベル30前後の魔獣、魔蟲、怪鳥、あとは多少のエレメンタル系統の下級モンスターが主で、食物連鎖の上位には亜竜級がちらほら少なめ。

島のヌシは純竜級っぽい【月海純竜】という未見の純竜種だったね。首長竜的な……僕はあまり見た事ないけど確かに海竜種！ って印象がするフォルムの相手だった。

とりあえずクラゲ海とはあまり関係なさそうな感じだった！

島で採れそうな素材は……どうなんだろう。そこまで魔力を含んでいる物は無かった感じ。

鉱物等は、あまり見ない奴ではあるけど確か海辺の付近で採れる特有のものが多めなのは海に囲まれた無人島なら納得できて、諸々を含めてモンスターも素材も毒性を有していそうなものも殆ど無し——

……凄く、すつごく普通の無人島だった!?

えええ……こういうのつて大抵凄く特徴的なモンスターとか素材を発見したり、実は〈UBM〉が支配している島で僕がそれを討伐したり、やっぱい原住民とかモンスターとかが居たり超希少な素材を手に入れたり秘密組織の秘密基地があつたりするんじゃないのっ!?

まさか極々普通の何も無い無人島だったなんて、やっぱりそういう夢のある話はふあんなたじーだからこそ許されるのか……っ

そりゃ確率的にはこういうデフォルトちつくな島の方がありえるだろうし、僕だってデスペナしたくないんだからその方が都合は良いんだけどもこのものによもによした感情の行方——!

……まあ、一応、懸念していたデスペナの危機がない事は安堵すべきではあるし、それならそれで楽しみ様もあるから別に良いんだけどね。

うん、良かった良かった……さて。

それじゃあ——無人島開発、行ってみよう!



## 遭難日記2日目

そんな訳でっ！ 僕が立地決定、設計、素材調達、建設まで全て行って作成した  
自作小屋マイハウスがこれである！

わーわー！

……イグニスとリンが居るとは言え、大半が僕自身の影分身ではしゃぐのは精神的に  
 ちよつと疲れるね。

それでも……うん、僕頑張った！

インターネットで教材を探す事デントロ内三時間一時間、多重影分身を動員して適した木々の採取伐

採に加工に組み立てに、はて何時間だったか。

まあ、多重影分身で作った影分身でもステータス的にはリアルの一般成人の身体能力  
 を軽く凌駕しているってのは凄い事だよねって。

それでも、複数操作して教材の見様見真似でこんな意外としつかりした小屋を作れる  
 なんて、流石僕だよね！

持つてる素材とこの無人島で採れる素材の限界で質素な造りになってるけど、しっか

り雨露を防げてゆつくり休めるこの広さなら十分じゃないかな。

ふっふっふ、ビルドジョブ構成的には純戦闘型なのにこんな事もできるなんて僕の天才性は留まる所を知らないのだ……!

天気模様が若干危うかったから先に作ったけど、なんとなく今までにない達成感。これが生産職の楽しさ——そうなんだね勝、明日香!

……まあ、流石にジョブもない完全な素人仕事だから魔法も使ってズルはしてるんだけどね。

防音とか、耐蝕とか、大丈夫だと思うけど水も漏れないように結界魔法でちよちよいとね。

この程度の小細工は愛嬌という事で。

【建築家】系統のジョブスキルのない、完全に自力の手作業で作った奴だから、建物として特異な防御力とか補正みたいな能力はないけど、それはそれ。

最早気分は遭難じゃなくてキャンプとか合宿みたいなもので、ついだとばかりに影分身で生っている木の実とかなんか無人島つぼいの採取して「アイテムボックス」に保存したりしてみる。

良いお土産になったらいいんだけど。

……遭難ってお土産って概念のある物だったっけ？ まあいいよね！

桑木さん達のデスペナはまだまだ明けないだろうし、明日はイグニスやリンと一緒に気ままにゆつくり島を散策しながら採取の旅でもしようかな、つと。



### 遭難日記3日目

実際はあまりインしてないけど実質的に今日は遭難3日目の筈。

……なんだけど、こういう時くらいちゃんと現実の方でしっかり睡眠取っておきなさいって言われちゃった。

確かに休日は家族の時間以外殆どずっとデンドロにインしっぱなしって事も結構あったし、一理も二理もある……という事で、現実<sup>リアル</sup>では深夜である今日はログアウトしておやすみの日。

丁度、という訳じゃないけど僕のいる無人島の周辺も雨が降って来たしね。

別に僕らはEND的に雨で少し身体が冷える程度でどうにかなる程やわな身体してないんだけどね！

……いや、END高くて普通にも普通に風邪は引くしどれだけ耐性が高くて〈流行病〉に

掛かったりするから用心するに越した事はないとか聞いた事あるけどそれはさておき！

実際、耐性が全く機能しないと噂の〈流行病〉ってどんな感じになるんだろうね？

僕、現実の方でも正直体調を崩す、っていう経験が例外を除けばなかったから良く分らないんだよね……興味深い様な、若干怖い様な。

まあ、健康でいるに越した事はないよねって事で。それじゃおやすみなさーい！

◇

遭難日記4日目

朝起きてログインしたらバラバラになった木屑の上だった。

折角作ったのに、絶対許さない……生態系なんて知った事か、この島のモンスター根絶やしにしてやるー!!

◇

遭難日記5日目

根絶やしはしてないけど、僕の力作小屋の復讐は多分完了！

まあ、あの場所の状況と痕跡からして、犯人は【亜竜轟猿】【亜竜致命兔】【亜竜沼竜】  
辺りだとは分かっていたけどね！

小屋の素材の強度と防御用じやなかったとはいえ結界の強度的には、下級モンスター  
には無理な芸当だったからね。

付近に泥も残っていたから怪鳥系でも（多分）なかっただろうし。

他にもただの建築物を攻撃する気性の粗さから言っても、間違いなくそれらの近縁種  
——この島にはそれくらいしか該当種が居ないからね！

数はそんな多くはないとはいえ、僕頑張った！

……まあ、それはそれとして色々と迷惑を掛けたヌシの【月海純竜】には本当にゴメ  
ンだけどね！！

僕も気が立っていたから——こういう事も、ある！

それにしても、驚いたのはこの島のヌシである【月海純竜】の実力だった。

まあ正直に言って……僕は舐めていた、格下に見ていたと言っても良いよね。

Wikiでも未発見の種だったとはいえ、ステータスも問題なく《看破》済みだった  
し。



いくら純竜級とは言え、この島には他に亜竜級までしか居ない、唯々その純竜級としてのステータスを振るうだけでこの島の王者になれる環境でもあった。

……そこに、数多のスキルを使い、ステータスだけ見ても倍以上ある、並の純竜級なら幾重にも手加減しても尚初手で勝負を決められる実力を持つ僕ならば——そんな感じに、油断していたんだよね。

でも、それは違った。奇襲のつもりだった初手も次撃も完全に凌がれて、そこから全力を出さなきゃ危うく撒かれる所だった。

風属性の普通の飛行魔法じゃいくらAGIが高くても速度には限界があるからね。天地で新技を開発しておいた甲斐があったよ……

察知能力も、防御能力も、瞬間的な判断力も、そしてあの速度も全て予想外。実に天晴れだよ！

そりゃあ、あのヌシが才能のある個体だったという事もあるんだろうけど………うん、何となく、目が醒めた気分だね。

今思えば、天地を出たあの瞬間から、僕は何処か半端に浮足立っていたんじゃないかな。

【ウォルケートウス】と会敵したあの瞬間も……その気なら、あの状況でも僕ならいくらでも攻撃手段はあった筈だし、合流の瞬間なんていう一番警戒しなきゃいけない時に

不意打ちを許すなんて、僕らしくもないっ！

しかも、自分に色々言い訳して安全策に……自分だけは安全にデスペナを免れる様に逃げて、結局につきもさつきも行きかなくなつてこうやって遭難する羽目になつて……全く情けないよね！

気合いを入れるジーニアス、天地を出た漫遊の旅というのは何も言い訳にはならないよ！

そんな事じゃジーニアス天の名が泣くよ！

精神論に傾倒するつもりはないけど……僕はジーニアス、天才。だから、特に必要な時に失敗なんてする筈がない。そんな心持ちで頑張ろう。

うん、こういうのはいつもの日記には書けないから何となく新鮮だね——まあそれともかく。

折角又シの【月海純竜】と和解(?)して、邪魔なモンスター達も間引いたんだし、天気も少なくとも三日は晴れが続きそうだし……

桑木さん達もデスペナはもう明けてて、明日の夜半頃には合流できるみたいだから、この無人島でのバカンスは後一日が限度という事。

本格的な撤収準備は明日の午後からでも十分間に合うから、それまではここでのーん

びり、かな。

ずっと精神を張り詰められるのは不可能じゃないけど苦じゃないという事ではないからね。

必要な時と、そうじゃない時の区別をちゃんとつけないと……ずっと天地に居たからその緩急の切り替えの経験値が低かったんだよね。

コテツやアスカと合流した時に情けない姿は見せられないからね。ここはこの無人島で、正しい緩急の付け方というのを学んで見せようじゃないか!

僕の学習能力なら清く正しいだらけ方を習得する事も——容易!

さあ、全力でだらけるぞおー!



### 遭難日記6日目

とうとうこの無人島遭難日記も今日で終わり……うん、改めて見返してみても好き勝手してたと言う他ないね!

何なら今日も多重影分身で枯れない程度に採った素材を「アイテムボックス」に詰め込みまくる作業に没頭していたからね。

僕はモンハンでもやれる時はそういう事するタイプ……!

いや、ほら。この島は別に他に採取する人も居ないしそこまで特殊な物じゃないから危急に必要ななるって事もないだろうし、そういう素材でもコテツやジェーンさんなら普通に有用に使えるからねっ。

その上で野生のモンスターの生態系にそこまで影響が出ない様に配慮している僕は凄いい偉い!

……まあ、その為の情報は割とW i k iからの引用や【月海純竜】頼りなんだけど。

多分問題ない筈。W i k iの人達は優秀だし【月海純竜】もこの島では最古参に近いらしくて才能もあるっぽいからね!

最後にこの島を出る前にその【月海純竜】に饞別でもあげよう——と思っただけど、ここでちよつと変な事になったね!

何でも、この島の外の世界を見てみたいから連れ出して欲しいって……自力での渡航う!

当然の如くの様につっ込んだけど、実はヌシの【月海純竜】、割とへたれだからね……才能はあるのに!

それでもこの島の頂点の座に居たのはただへたれであつても圧倒的な実力があつたからな訳で——この島の中では、の話だけ。

つまり、海のモンスターが怖いって事だね。まあそれは理解できるよ……〈UBM〉は珍しいにしても、ああいう出来事自体は割とあるっぽいしね。

しかも、この島の周囲には割と強力な……この【月海純竜】じゃどうしても勝てない上位純竜級のねぐらもあつたりして、迂闊に海に出たらおやつにされちゃうんだとか（とうかされかけたんだとか）

そんな訳で、この島を出れる宛てがある僕ならば、と一時的な同行の為なら【ジユエル】に入る事も辞さない覚悟で頼まれた訳だね。

僕としても、世話になつたのは事実だし否やはないし、快諾して遠慮なく《従属契約》する事になつたのだ。

——一時的で済むかどうかは別だけどね！

まあ、それは多分向こうも理解しているとは思うけども。あの子もあの子でへたれな割に……へたれだからか、自身の身の安全の為により強い力を求めているっぽいニュアンスがあつたから。

あるいは僕と一緒になら安全に過ごせると思つているのか——だけでも世界は広いから僕より強い相手なんていくらでも居るんです！

色々大変だろうけどタイムしたからには一蓮托生、一緒に頑張つていこうね！

そんな一幕もあつたりして……日が沈む頃には桑木さんの「ヴェパル」と合流する事に成功つ。

……この島に辿り着いたのはただの事故だったけど、色々と今までにない経験だった気がして感慨深いよね。

割とやらかしが含まれていた様な気がするけどデンドロだから致し方なし、という事でいつもの日記にも書かないからノーカンという事に……ならないかな！

まあそれはともかく、いつになくまつたりとした日々で、若干名残惜しい気持ちもあるけども——さらば、名もなき無人島！

そして、新たに仲間を加えて、いざ行かんグランバロアの大海へ——！

To Be Continued……

# 第六十八話 まったり船旅・狩りの時間

□ ■ [∧](#)Infinite [Dendrogram](#) [∨](#)Wiki



∨ グランバロア

- ・ 概要
- ・ 初心者へ向けて
- ・ 注意事項
- ・ 主要都市・店舗
- ・ 主要マップ・狩場
- ・ 主要人物

- ・ ランキング（毎月更新）
- ・ 各国との関係
- ・ 国力（有志調べ）
- ・ その他特記事項

・ ・ ・ ・ ・

概要：

海を己の根城とし、海と共に生き海と共に死ぬ海洋の大国――

中央大陸とも東の島国とも明確に異なる、大海原を己の領土とする七大家の一つ。

実際には「領土」ではないのだが、都市級戦艦と呼ばれる超巨大船を連結して  
 巨大人工浮島メガフロートの如く自らの生息域を作りだし、そこで一国の生活を賄う正真正銘の



海の国。

建国の経緯には過去の大英雄であり、国名ともなった「偉大なる」バロアと【霸王】ロクフェル・アドラスター、そして現在も「グランバロア四大船団」と呼ばれる元となつた四つのグループが深く関係しており、詳細はこちらの「国家の歴史・グランバロア」の頁を参照して貰いたい。

国家運営に関しては前述した「グランバロア四大船団」と呼ばれる冒険船団、海賊船団、軍事船団、貿易船団の各々の船団を取り纏める四家と、その中から選出される国主を中心として執り行われる。

グランバロアに所属する「マスター」は基本的にこの四大船団のいずれかに所属し各々の活動を行つていく事になるだろう。

国家の特色としては、ご覧の通りの「海」に特化した物。

海を渡り海で過ごす為の造船技術も、海で戦う為の海戦の実力も、そして現実の海と比較にならない程に危険なかの海で生活する為のノウハウも、その全てが他の国家とは比較にならない程に突出して優れている。

……尤も、そうでなければ、グランバロアが出来る前は地獄であると言われていた海の上に国を作るなどできる筈がないのだが。

ゲーム上、実質的に外洋の全てがこのグランバロアの物であるとされ、グランバロア

の許可を得ていない船舶は問答無用で海賊船団に襲撃される事となる。

だがそれは無法の暴虐ではなく、己が力でこの危険な海を制した事による特権という解釈なのだ。

その様に、何度も強調される程にモンスターやスキル、魔法、そして【海竜王】による影響の強いかの大海の危険度は高く、熟達しているグランバロアの海の戦士達であっても損耗率は高い。

その為、内部での協力意識も高く、他国における貴族等に該当する四大船団の四家も対立は殆どないとされている。

就職可能なジョブの特徴も海に依っており、スタンダードなジョブ以外には【船員】【船長】【船大工】等の船を運用するジョブや【潜水士】【漁師】【釣師】等の直截的に海に関わるジョブの他にも海属性を用いるジョブの多くに就く事も可能。

また、探索系に優れたジョブにも多く就く事ができるが、それらを除いた就職可能ジョブは著しく少ない傾向にある。

亜人種はレジェンダリアに次ぐ種類と数の亜人種が暮らしており、その大半は水中・水上・海中・海上での活動に適した種で、それらの種の大半がこの国に集まっている。

ステータス上ではそうは思わないかもしれないが、彼らが持つ天性の海棲能力は特筆すべき点である。

生理的な嫌悪感がないのであれば良い付き合い方をする事が推奨されるであろう。

〈マスター〉に対する態度としては友好的。

〈Infinite Dendrogram〉のサービスが開始してからすぐに〈マスター〉を歓迎する姿勢を示し、自国に所属する〈マスター〉に対する補助の体制を整えたのも全国家中最速だった。

これは海の過酷さに対して〈マスター〉の力を欲していたという事情もあるが、建国の時期や建国経緯が“三強時代”に深く関わっている事も大きな要因の一つであった。

〈マスター〉が国家の全体に馴染む事も早く、特にTYPE：チャリオッツ系統で形状が艦船に属する〈エンブリオ〉を持っている〈マスター〉はグランバロアのティアンから特大の尊敬を受ける事が可能となる。



初心者へ向けて：

注意今から〈Infinite Dendrogram〉を始めると言う新人の方は

よく読んでください。

初期国家の七大国家の一つであるグランバロアだが、国家内で行える活動において、最も国家の特色が反映されている——その割合が大き過ぎる国家であるとされている。

即ち、グランバロアでの活動を行っていく以上、海に関する活動が大半であり、本人の資質やジョブ構成次第では産廃とまでは言わないが、著しく活動、活躍に制限が掛かる事だろう。

例を挙げるとするならば、初期に就職できるジョブとして、当然ながらスタンダードな〔戦士〕〔剣士〕等に就く事はできるが、近接戦闘とは言えその戦場はグランバロアの場合殆どが海中、海上、そして船上となる。

海上、海中の場合は言うに及ばず、不安定な船上であってもその戦闘能力は著しく落ちる為、最低でもサブジョブに〔海賊〕〔海賊剣士〕〔水兵〕〔船員〕等の船上戦闘に関するセンススキルのジョブスキルを取得できるジョブを配さなければまともに戦闘を行う事ができない為、初期のジョブの選択は重要となる。

また、海の上での暮らし、活動が主になる為、都市級戦艦から離れた行動をする場合は適した従属モンスター等の移動手段がない場合は船単位での行動が基本となるだろう。

〈ハマスター〉の場合はグランバロアに所属する事で割引が掛かるとは言え、基本的にこ

の世界で運用可能な艦船は高価であり、初心者所か熟練者でも自身の船を持っていないという人は多い。

その為、必然的に他者の船に便乗して行動を共にする事になる事が多くなり、人によつては窮屈に感じる事がある為、事前に覚悟しておく方が良いだろう。

そして最後に、新人の〈マスター〉としては最も重要な事項だが、〈マスター〉が持つ〈エンブリオ〉は本人のパーソナリティを基に形作られると言うが、このパーソナリティには〈マスター〉本人のログインから孵化までの行動や選択も色濃く反映されるようだ。その為かどうか、因果関係はまだ明らかになつていないが、初期国家としてグランバロアを選択した〈マスター〉は、およそ3割から4割程度でなんらかの形でグランバロアでの活動に適した固有スキルを持つ〈エンブリオ〉に孵化している。

その結果を良い物として見るか良くない物として見るか、その確率を高い物として見るか低い物として見るか。

そして、その上でどう選択するのか——それは、この〈Infinite Dendrogram〉の運営が言う通り、自由なのだろう……



注意事項：

既にこの頁で何度も言われていてうんざりしていると思われるが、〈Infinite Dendrogram〉の世界の海は端的に言つて地獄です。

非常にリアリティが高い〈Infinite Dendrogram〉の世界において、船員の身体性能ステータスや艦船の性能は現実と比較にならない程に高く、スキルや魔法を使え、「アイテムボックス」がある事で資材や水、食糧にも困らないと、現実における船旅と比べ良い条件ばかり揃っているが……悪い条件は、それらとは比較にならない程に多く強く濃く深い。

それだけの好条件に長い間海で暮らしているノウハウがありながらティアンの損耗率も天地に次いで高く、大ベテランであつてもあつさり死ぬことも歴史上非常に多かつた。

その理由は、当然ながら海棲モンスターにある。

モンスターなので強さは各々だが、海棲のモンスターは陸棲のモンスターと比べ基本的に数もその強さの平均値も上回る傾向があり、特に深海に生息するモンスターはその傾向が更に強まっていく。

特に海中からの奇襲が非常に危険であり、その為船の機能として索敵や隠密が非常に重要視されている。

勿論、適切に反撃し、返り討ちにする事が最も望ましいが……グランバロアで活動する上で忘れてはならない事だが、いくらスキルやステータス、装備による補助を受けようとも人間は基本的には陸棲の生物であり——そして、海と言うのは海棲モンスター達が最もそのパフォーマンスを発揮できる場であるという事。

最初から不利な戦いをしていてというその前提の上で、モンスター達にはない力や技、知恵を見せるのがグランバロア魂なのだから……



国力（有志調べ）：※編集者達の独断と偏見が多分に混ざっています。意見がある方は  
 〈Wiki編纂部・グランバロア支部〉まで連絡をお願いします。

戦力（ティアンのみ）：A+

超級職のティアンも多く、その上四大船団の内二つは戦闘に特化したものであり、常日頃から強力な海棲モンスターとの戦いを繰り返している彼らの合計レベルや技量、連携の緻密さは七大国の中でも天地を除き非常に高いレベルにある。

その上で船舶に特化した高い技術力から造船される戦艦を用いた海戦が主な為更に  
 +評価とする。

狩りのしやすさ：D-

説明不用の圧倒的大海の不便さ。

冒険者ギルドなどで継続的に購買可能なモンスター分布を最低でも週一で確認しながらでないとは大体海中からの上位純竜級モンスターの奇襲で撃沈される。

そうでなくても突然変異モンスターや〈UBM〉によって撃沈される。

技術力：B+

船舶に関してだけはA+判定がこなせるがそれ以外はC相当と思われる。

国家機密として海中の〈遺跡〉の技術も保有している。

利便性・過ごしやすさ：D



説明不用の圧倒的海上の不便さ。

酔いに弱い人は慣れるまでか、あるいはずっと酔い止めの魔法や薬が手放せない。あるいは首都船だけで頑張れ。

その他にも基本的な生活自体は問題ない様に配慮されているが、ある程度慣れるまではどうしても人間と言うのは陸棲生物だという事を思い知らされる場面が多いだろう。

常に潮風が吹き荒ぶのがきついと言う人も……

自然資源：A―

海洋資源を独占している為非常に高い。

海洋資源しかないとも言えるが、広大なこの世界における大海の全ての資源を、それも海の魔力の染み込んだ数多の素材や一部のレアメタル等の希少素材の採取も可能であり、世界的に重宝されている。

財政資産：B

他国から海産物以外の食糧や造船に必要な素材の輸入を行っていても尚平均より頭一つ抜けている。

条件次第では多国間の海運も担っており、海の過酷さからこの市場も独占状態である。

特殊性：A

説明不用の圧倒的海洋王国。

何をおいても海海海海であり、最も国の特色が出ている国でもある。

決闘も他の国とは全く違ったルールであったり、最もへマスターへ融和政策を行っている国でもあり、そして最もへUBMへの遭遇・討伐報告が多い国でもある。



1 / 25 (月)

文明の光よ、僕は帰ってきた——！

……いや、桑木さんの「ヴェパル」に回収して貰ってようやくまともにグランバロアへの船旅が始まるってだけなんだけどねっ。

〈U B M〉は強敵でしたね……ってネタを振ろうと思ったけどグランバロアでは海中から〈U B M〉や強力な海棲モンスターから奇襲される事は珍しいとまではいかない、稀に良くある程度の事なんだって。

桑木さん達も〈U B M〉と出くわすのは初めてだったけど、上位純竜級程度の奇襲だったら両手の指では数え切れない程度にはあるし、それによるクルーの死も今回が初めてじゃなかったんだとか。

草野さん……アルビジアさん曰く、最初にクルーが死んじやった時の荒れ様は今回の非じゃなかったんだとか。ひええ。

……僕も天地で良くしてもらってた西白寺の人達に不幸があつたらどれだけ荒れるか分からないからね……

そんな経験もあつてか島の周囲に生息してた海棲モンスター達の掃討も手馴れた物で鮮やかな物だったね。

……と言うより、グランバロアの場合最低でも純竜級くらいは倒せる戦力がなきや外洋に出られないんだとか。

まあ、ちよつと探査魔法使うだけでも海中にうようよモンスターが居るのが分かるくらいだからね……へUBMと出会う様な不運がなかったとしても相応の実力が無きや海の藻屑になるだけ、という事だね。

——それはさておき！　こうやって桑木さん——エメラダとも合流を果たした以上このまま東海に留まっておく必要はなく、エメラダ達の本来の活動拠点でもあり、僕も目指していたグランバロアへ一直線だ！

ちなみに、昨日の日記でも軽く触れた、あの無人島でタイムした新たな仲間——ルナマリア・ドラゴン【月海純竜】のセレネなんだけど、とりあえず約束通り島を出れたけども……この船も、そして暫く逗留する予定のグランバロアも、まあ見渡す限りの海景色になる。

あの島と変わり映えしないけど大丈夫かな？　——って最初は思ってたんだけど、全然喜んでくれてたよ。良かったー！

今までずっとあの島での生活で……純竜としての身体の大きさとステータス的に、あ

の島は窮屈だったという事みたいだね。

……そして、その原因だった上位純竜級を含む数多の海棲モンスターをあつさり始末したエメラダ達に若干ビビっている、と。

別に敵対している訳じゃない、むしろ味方だと分かっている筈なのになーんでビビるんだらうね……？　アバターが大人だからかなー？

〈マスター〉相手だとコワモテアバターや厳つい装備も威圧効果がそれなりにあるって掲示板とかで聞いた事があるけど——なるほど、こういう事なんだね！

……エメラダ達のアバターがいかついかどうかはさておきね！　いや〔ヴェパル〕はモチーフ通りおどろおどろしい外観だけだね。

さて、そんな感じで一気に仲間を増やしての船旅が始まるけど——ふふふ、同じ奇襲を二度許す程まぬけな僕じゃないんだよ。

継続式の探知結界に切り替えて、アルビジアさんの「アプサラス」もある以上、備えは万全と言つても過言ではないっ！

……うん、ちよつと盛つたね！

実際、「ウォルケートウス」に奇襲、轟沈させられた時も「アプサラス」は展開していたみたいだから探知はすり抜けて接近されているからね……そういうのが得意な手合も居るから、やつぱり多重の警戒は必要なんだよね。

そんな感じで、流石にまだこの近辺に居るって可能性は高くないと思うけど慎重に出発進行して――

……エメラダ達がセーブポイントに設定しているグランバロアの首都から、東海の僕との合流地点まで――海流操作を可能とし、この世界の船としてもかなりの航行速度を出せる【ヴェパル】をフル稼働させて……リアル時間で約一日弱。

そう――平日で、【ヴェパル】の「ヘマスター」であるエメラダがログインできる時間が限られている以上、ここからグランバロアへ戻るのに相当の日数が掛かるのだ……っ！

しかも昨日……日曜日にデスペナから明けて僕と合流するのを優先してログインし続けてくれていたのが原因で桑木さんの母親の瘤に障ったみたいで、常以上に今週のログイン時間が短くなっちゃったんだとか……

勝も明日香もあまりそういう事言わないから忘れてたけど普通僕みたいな年齢の子が一日中ネットゲームにログインし続けるのを許すと言うのはちよつと特殊なお家じやなきや無理だったんだよね……うぐう、悪い事をしたよ。

そして、エメラダがログアウトして【ヴェパル】が消失している間のティアンのクルーの人達の為にもその度に陸地に接弦したりするのも時間を使う訳で――

……うん。これは、ちよつと今週中にグランバロアへ到着するかどうかって所じやないのかなーっ！



1 / 28 (木)

今日も今日とて学校から帰ったら早速デンドロにログイン！

タイムイズマネー……時に時間は黄金にも勝る価値があるんだよ……限定されたログイン時間とかね！

まあ、つまり今日も変わらない船旅の時間なんだけどね。

単純なカードゲームに僕に勝とうなんて百年早いなだよ……僕のステータスと技術を侮った君達の負けだよ！

そんな感じに桑木さんの所のクルーからお小遣いを巻き上げた僕だよ！ 海の人には基本的に娯楽に弱い……と言うのはここ数日ですっかり学んだよね。

さて、大海原の船旅もいよいよ大詰め。今日の航海を終えて……特にトラブルが無ければ明日か明後日にはグランバロアの本船に辿り着けるみたい。

正直予想以上に海の旅は大変だった……こんな船旅を当然の様にこなしているグラ

ンバロアの人達凄すぎない？ 天地とは別方向でもう修羅でしょ……

船酔いこそ僕は大丈夫だったけど、そこそこ定期的に……短いログイン時間の中でも毎日三回は好戦的な海棲モンスター（しかも殆ど亜竜級以上）が群れを成して襲撃してきたり、そもそも船上の揺れでまともに地に足ついて戦えないし……

これでも「ヴェパル」は「エンブリオ」で高性能だから、市販の一般的な同じくらいのサイズの船より揺れがかなりマシだって言うんだから驚きだよねえ……

今日も陸地に着いてからは桑木さん達と一緒にログアウトする事に！

今日も今日とてまだまだログイン中の勝ちちよつと羨ましくなるのは置いておいて  
——僕は昨日一昨日に引き続きMHFDにログイン！

そろそろ一通り触ってみて武器種の開拓はひと段落ついたから自分がこれから扱っていくメインの武器種を絞っていく段階。

僕的には絞りたいくないんだけど、絞らないと全種類の武器作成なんて素材集めだけですつつつごく大変だし、特定の武器種の使用回数で解放されるクエストや実績もあるから、仕方ないね……

まあそれでもこうやって慣れておけば闘技場で使う時に有効だから損はないんだけども。

そもそもMH……だけに限らない老舗タイトルの大半に言えるけど、要素が増えすぎ



て一人のプレイヤーが全てのコンテンツを制覇する前提で作ってないからね。

それこそ人生を捧げるレベルで頑張らないと無理……MHFDとか防具は含まないで武器強化要素だけで10種類以上あるからね！

そんな訳で、普通の人は遠近一種類か二種類ずつが精一杯なんだね……デンドロが出る前に始まってれば僕もベンケイスタイルやりたいんだけどなあっ！

流石に、このシステムで武器作成が先送りになるのは致命的……っ。

……僕ならシステムアシストを弱に設定すれば初期武器に毛が生えた程度の武器でも時間を掛ければいけるけど、オンラインゲームだからね！

デンドロじゃないけど、三倍どころか十倍くらい時間加速がほしい！



1 / 29 (金)

【悲報】グランバロアに到着しなかった!!

やっぱり1日2時間のログインじゃ無理があつたね……うん。むしろそこまで迎え

に行かせちゃった僕の罪悪感っ！

これは狩りの貢献で返すしかない……と思ったけど、正直に言つて僕、水中戦の能力はそう高い方じゃないからねえ。

《エアタイトアーマー》とか、風属性魔法を駆使すれば戦えなくはないけども、やっぱりどうしても地上戦や空中戦の方が得意なんだよね。

グランバロアに着いたら潜水服の一つでも買っちゃおうかな……なんてね。

あるいは、空いているジョブ枠で水中戦に適したジョブに就くというのもありだけど——空いているジョブ枠は現状二つ、一応構想はあると言えばあるんだけど、さてどうしようかつ。

ともあれ、グランバロアの本船まであと少しの場所まで来たんだし——明日明後日の土日はグランバロア三昧で遊び倒すぞー！

……え、桑木さん達土日でも一日中ログイン出来る訳じゃない？ そんなー。

……気を取り直して、今日もMHFDにログインしていくよ！

結局選ばれた武器種は狩猟笛とチャージアックス、そして狩猟鞭と遠距離武器にスリングショットとアルケミスト<sup>錬金</sup>に決定！

アルケミストはレンキンスタイルじゃないと素材消費量か手間のどつちかがえげつ

ない事になるけど……逆に言えば素材さえあれば無問題！

ソロでの素材集めは多分狩猟鞭だから多分だいじょぶ！

早めに素材採集系スキル詰め込んだ防具一式作らないとなあ……

まあ今日はチャージアックス担いで下位オンラインのキークエ部屋でさくつと上位解放してきたんだけどね！

だいたいイベントの最低参加条件が上位HRだったからね、仕方ないね……まずはソロでも参加条件満たせるようにしないとね。

流石に今の装備で上位のオンラインに入るのはあれだから暫くはソロでの攻略になるけど——望む所だよな！

暫くは武器防具揃える為の素材集めとイバクエ周回……それと、スタイルとか狩技も色々試しておかないとね。

ポータースタイルにディフェンススタイルにカミカゼスタイルにテイマースタイルに……ちゃんとそれぞれの武器種で確認しておかないとね。

頑張るぞー！

それにしても、MHFDも凄いいけど……やっぱり、こういう大型タイトルと比較すると猶更デンドロの凄さが際立つよね。

できればあの技術を他のゲームでも流用できるようになるといいんだけどなーって

思うけど……うん、色々難しいんだろうね。

それでも盗める所は盗んで今後の糧にして貰いたいね……頑張れジエーンさん！

T o B e C o n t i n u e d ……

## 第六十九話 大海魔海の・魑魅魍魎

□グランバロア首都船・波止場 【船長】 キャプテン エメラダ・オーシヤン

「おおお、おおおおおお………」

規則的に打ち寄せる波に、極僅かながら揺らされる足場——数多の巨大船の甲板。鼻をくすぐる潮の匂い、水気を、潮気を含んだ風に、海鳥の囀り。

この巨大船による波止場の直ぐ近くで他の船から降りてきた人達も屯しており、その中でも様々な悲喜交々があり。

少し耳を凝らせれば市場の賑やかな声が聞こえ、更に遠くからは様々な作業音。

蒼い大海の上、蒼い大空の下。他に何も遮る物無き其処にありしこの海洋の大国こそ  
が——

「——グランバロアツ！ 漸く正式に入国できたよ、やったー！」

「おめでとうー。わーわー！」

「ありがとうありがとう！ ……で、グランバロアに来てまずはこれ、みたいなお勧めの場所あるかなーっ？」

「えー、そうですねえ……」

「いや、その前にあなたはやる事があるでしょーがつ！」

「<sup>ツェバル</sup>船から降りて、少し先行していた<sup>天野君</sup>ジーニアスとアルビジアについてそう突っ込む。

「分かってるよー」と笑いながら言うので冗句の類みただけど……テンションの高さは私達から見ても、間違いなく本物だった。

話を聞くに、ジーニアスはこのグランバロアが初期国家から出て初めての他国なのか。それならテンションが上がるのも無理はない……のだろうか？

それと同調してはしゃいでるアルビジアは、本当に<sup>アバター</sup>外見不相応というか……というか貴女は何度も一緒に他国に足を踏み入れていたしこは私たちのホームでしょうがつ！

「ふっ……こうして見るとやっぱりジーニアスもまだまだ子供ね。他国に来るくらいで

あんなにはしゃいじやって」

私達はもう天地以外の全ての国に足を踏み入れた事があると言うのにな!

「いや、アタシらの場合は本当にログアウトの為に“足を踏み入れた”だけだから全く参考にならないからな? 殆ど滞在とか観光とかかしてないし」

「その様な事は些事でしょうっ!」

「……まあいいけどさあ」

そんなやり取りをしながら、「ヴェパル」を収納してマンリヨウと共に二人の後を追う。

あちらも視界内には留まる様に配慮してくれているし、アルビジアも居るから問題はないでしょう。

……若干、はしゃぎすぎな気はしないでもないけど実力的に問題は無い筈、ないよね……?」

「……うん、私達も早く行くとしましょうか」

「そうだな。——それにしても、彼、あんなにはしゃぐんだねえ……」

確かに。

チャットやメールと言った間接的な交流ではなく、直接的に、あんなにも彼が感情を露わにしてはしゃいでいるのを見るのは……私達としては、初めてだったし、とても驚

く物だった。

——何故なら、私達が知るジーニアス……天野理という少年は、このへInfini  
te Dendrogramでの彼は全くの別人と言つても良いものだったから。

天野理、今年度頭に私達のクラスに新たに編入してきた転入生。

既にクラス替えをして一年経っており、クラスの中で輪がほぼ完全に出来ていた時期  
の新しい顔。

そんなイレギュラーな事態にクラス揃って沸き立ちました。

転入生が来るという話を聞いて、誰が一番に仲良くなれるかなんて事を呑気に言い  
合っていた事もあった。

しかし、実際に転入してきた天野君の実態は……今だから素直にそう言えるけども、  
一言で言つて格が違つていた。

才色兼備、眉目秀丽、文武両道……あるいは、もつとチープに言えば——完璧超人。  
私達から見た天野君と言うのは、そういう人だった。

授業で当てられればどんな問題もすらすらと解き、テストが出されれば百点満点。



あるいは、全く理解できない様な事すら先生と言いつつていた事すらあった。

初めての体育の時間なんて、一人で相手チーム全員に勝てるんじゃない？　と思わせるぐらいに活躍してもまだ余裕の表情すら崩さず。

容姿も言うに及ばず、常日頃から隙を見せない、そんな孤高な存在。

私達と同年代とは信じ難い程の近寄り難い新入生。特に、身体能力を比べられてた男子なんかは余計に仲良くしくい子だった。

あまりにも周囲と隔絶していて、誰も彼もがどう接していいのかも分からないで遠巻きにするしかない程……そんな、印象とも言い難い印象を抱かせる程に、私達とは「違う」存在だった。

授業中は勿論、休み時間だって何らかの本を読んでいたり、放課後も直ぐに帰っちゃう、と言う程ではないけれど隙の無さは健在で、誰も話しかけられないまま。

そんな状況が変わったのが夏休み明け……そう、へ In finite Dendro gram のサービスが開始してからの事で――

「やっぱ、彼も普通に男の子だったって事ね！」

グランボア

「この国ならともかく、他の国で決闘に精を出している時点で普通じゃないんですけどそれは。しかも……天地じゃない？」

「……天地だつて良い所はあるわよ。多分」

「当初の彼のイメージ的には合つてる気はするんだけどねー」

ちなみに、客観的に見ればグランバロアも天地とは違う意味でヤバ危険ない事は他国からすれば周知されているのだが、それはさておき。

「まあ、折角の機会なんだし精々歓迎して……つて、何やつてるのさ?」

二人してジーニアスとアルビジアに追いついていくと……何故だか二人が（と言うよりジーニアスが）道の縁甲板から海を覗き込んで不思議がつていた。

……いや、本当に何をやっているのだろうか?

「あ、二人とも来た。いやちよつとね。Wikiとか見て、この首都船グランバロア号で気になつた事があつたからちよつとした——調査?」

「えつ、お上に睨まれる様な事してないでしょうね……!?!」

「してないけど?! 僕の事を何だと思つているのさ!?!」

……埒外だけど面白い反応をする友人、かしら……?

「それはともかく、気になる事つて何かしら。私達に答えられる事なら答えるけど」

「ともかく……いや、この国、グランバロアを選んだ場合の初期スタート地点つてこの首都船じゃない? それがちよつと気になつてねー」

「……？ それって普通じゃないんですか？ カルディナと天地以外は基本的にその国の首都がスタート地点ですよー？」

「そうだね。でもそれは理由があつての事。【征夷大將軍】や国の特性上、首都が何回も変遷する可能性がある天地、そして——【ドラグノマド】の上に在るカルディナの首都ドラグノマド」

「……！ ああ、そういう事。つまり、グランバロアの首都もカルディナと同じ様に動いているんだから、その初期スタート地点も同様になるんじゃないか、つて事ね？」

「いぐざくといい！ そういう事だよ！」

「……なるほどおー！」

二人に先んじて話を理解できた事を少し得意気に思う。

確かに、グランバロアの首都はカルディナの首都同様移動を続けているものね。

それなら不思議がるのも自然。 ……？

「……あら。でも実際はこの首都船が初期スタート地点よね？ なら別にそれでも問題はなかった、という事じゃないかしら……？」

「そういえばそうだよな……？ つまり、どういう事なんだジーニアス君！」

「えっと、つまりこの話は初期スタート地点の役割とは、と言う話なんだよ。それはつま

り、新規の〈マスター〉が活動しやすいようにする事——つまり、町の周辺のモンスターの分布が重要つて事、即ち“初心者狩場”だね。

多分そこが首都であるのは因果関係が逆で、殆どの国はセーブポイントに周囲のモンスターが弱い適しているから、安全なそこが首都になったと言う事なんだね。実際、七大国以外の他の小国だってWikiで見える限り国の基盤は安全な地域にある事が殆どだからね。

でも、その唯一の例外がこの危険な海を住処とするグランバロアなんだ。

絶対的な安全地帯なんて無さそうなの海の上に国を、そして初期スタート地点にされるというだけで驚かすにはいられないけど……だから、もしかしたらこの船か、あるいはこの国のスタート地点のセーブポイントに他の国とは違う何らかのモンスター除けの機能が備わっているんじゃないかって思ったんだけど、確認してみる限り船の機構でモンスター除けの魔法みたいなのはあるけどそれも常識的な範疇だしセーブポイントも天地のそれと変わらない様だったから——

「長い長いっ!？」

「……………?」

「あれっ割と分かりやすく説明したじゃんっ!？」

分かり、やすく……? 因果関係の辺りからもう着いていけてなかったんだけど

……っ

まあ、そういう事もあるわね、天野君ジーニアスだし！

「つまり、何が問題なのかしら！」

「……問題って訳じゃないけど、初期スタート地点この周辺のモンスターが弱い理由がちよつと分からなかったなって。時節とか海流とか海域とかの都合でそういう周期を見極めてたりする、のかなあ？」

なんだ、そういう事だったのね。

それなら——簡単な事よね！

「「そんなの勿論——皆で掃海を頑張っているからよ！」」だな

「まさかのすつごい人力じゃん……これだからグランバロア人はっ!?」

その言葉修羅の国天地出身の貴方に言われたくはないわー!!



◇

◇  
◇  
◇

1 / 30 (土)

ようやく——ようやくっ！ グランバロア首都……首都と言っていいかは分からないけど、首都グランバロアに到着っ！

これで胸を張って他国に旅しに来た、って言えるようになるね！ ……多分。  
僕の旅はまだまだ始まったばかりだ——なんて言っちゃってみたいして。勿論打ち切りにはしないけどっ。

……いや、うん。書いた通り本格的に天地から出て他国に旅しに来るってのは今回が

初めてな訳だけど——

なにこの船、というか大陸っ!? えっこの本土というか本船どうやって作ったの???

天地の超級職は、生産職の人も合わせてそこそこ知ってはいるつもりだったけど、ただの超級職じゃとてもじゃないけど作れそうにない規模だよ!?

しかも波の揺れも……極僅かにはあるけど違和感が生じる程でもないし——エメラダ曰く、「高波とかへUBM」が来た時なんかは揺れるわよ?」って普通海は常時高低の違いこそあれ波は生じている物なんだから断続的に揺れているのが当たり前だと思っただけどっ!?

この船(?)の質量で粗方の波を相殺しているのかなとも思ってたけど、それだけじゃない数多の兵装や航行能力も十分にあるらしい事を付け加えると……

うん、深く考えなくともこの船と言うか、この国自体がとんでもないレベルのオーパーツなんじゃない……?

普通のゲームのフリーバーとしてならともかくここはデンドロだよーっ!?

……これ以上考えると沼に陥りそうだからここまでにしておこうか!

グランバロアはレジェンダリアに次いでWiki系クラン、考察系クランの参加人数が多いらしいとかそういうのは考えないようにしないとね!

——さて! ようやくグランバロアに到着した訳だけど、直ぐに自由行動——という

訳にも行かない。

それじゃ何をするのかと言うと、それは当然船乗りの国に当然のように首都船にあるガチャをつけて違う違う。

まずはそう——国の公共施設、役場に行つて所属国家変更の手続きをするんだよね。

まあ、〈マスター〉は究極的には外様でしかないし、別に滞在して国内で活動するのに国家所属は必須ではないんだけど。

でも、国に所属する事で即物的にも将来的にも国に多様で多大な恩恵を与えてくれる〈マスター〉という存在に対して、国としても様々な優遇措置を取ってくれる様になるという事もあるのだ。

常識にも疎く、実力も、頼れるコネも何もない初心者〈マスター〉への支援や救済措置なんかは特にそうだね。

……天地ではあまりそういうのが無かった様な気がしないでもないけどそんな筈はないのだ。

ただそういう体制が整う前に僕が初心者という殻を一瞬で脱ぎ捨てただけだから……！

実際、国単位じゃなくても領地、大名単位で色々優遇措置があつたり、僕が最初に参加したあの新人用の武闘大会だつて一応国家所属が条件に入つてたりはしたんだしつ。



他にも、冒険者ギルドとか専門ギルドの利用も多少は簡略化されている——という事を藤村さん受付のお姉さんに聞いた覚えがあるよ。ありがたやありがたや。

まあ、そういうのがなくともグランバロアに居る間はエメラダ達に同行して、一緒にグランバロアの決闘にも参加したいなって思ってるから国家所属になる必要はあるんだけど。

そんな訳で所属変更の手続きをしたのだけど——様々な審査があるので結果が出るのはそこそこ時間が掛かるのだとか。

僕も結構な量の質問とかされたね、あれは多分《真偽判定》を交えた公的な奴。

間諜とか諜報員が紛れ込んできても困るから仕方ないし、諸々の都合で一人一人手作業で確認していかなきゃいけないから国の人は本当に大変だろうね……うん、これは仕方ない。

仕方ないので——明日以降は審査がきちんと終わって大手を振って決闘に参加できるようにするまでグランバロアのダンジョン巡りとかしたいと思うよ！

エメラダ達は船を用いた戦闘がメインという、僕としても未知の領域。

向こうも僕みたいなのと組む経験は殆どないだろうし、互いに良い機会になったらいいなって。



1 / 3 1 (日)

昨日は時間の都合でエメラダ達の拠点の酒場でログアウトして、後はMHFDやった  
りWikiや掲示板とか読むついでにグランバロアのダンジョンについて予習してた  
んだけど……

——グランバロア、普通の行ける自然ダンジョンすつごく少くない!? というか無  
くない!?

いや、ちよつと語弊があつたね。

——グランバロア、常識的に普通に行ける場所にある自然ダンジョンすつごく少な  
くない!?

まあ、そりゃこの四海全てが行動範囲だと考えて、そして広大であるからと言ってそ  
の範囲に何十個も自然ダンジョンがある訳でもなし。

今この首都船がある地点から行ける距離範囲でつて考えると少なくなるのは当然なんだけど。

それ以前にグランバロア——海の国の自然ダンジョンという海底洞窟染みた奴とか竜宮城つばいのか、後何故かある海底研究施設みたいなものだからね……

ぶつちやけ、海中とか深海に潜れる能力がないとどうしようもないのぼつかりなんだね！

あとは潮流とかの関係でできた特定の海棲モンスターが超密度で群棲してる海域とか（定期的に艦隊を用いて殲滅されて消滅する）。

あとは海の「漂竜王」とも呼ばれる「島竜王 ドラグアイランド」の背中とか……そんな所だね！

また、そういう自然ダンジョンに関係ない普通のモンスターの分布に關しても混沌とした海の生態系に数多潜む（UBM）の例外要素に潮や海流に深海の魑魅魍魎にと、陸上でのお馴染みに追加要素が多すぎて格段と流動的。

……本当にこんな状態で船を大陸代わりにして航海続けられているのか不思議でならないよね。凄すぎない？

ギルドや公務員の人大変過ぎるつてもんだよ……

そして、そんな国であるからこそその歪みがあるつばいんだけど、それはさておき。

そういう事情があるグランバロアは仲間内での結束が非常に固い傾向があつて……  
そして、他の国以上に“敵”に対して苛烈。

それは例えば国の、海の国であるグランバロアの領分を侵して犯罪を行う海賊に対する処断であつたり、危険なモンスターに対する駆除の方策であつたり。

あの天地と比べてすら処分や駆除の閾値が随分低いし、それらの討伐の褒賞も多い傾向にあるみたい。

まあ、そうやってこの海で活躍できる強者を取り込んでいけないとやっつけていけないという事情もあるかもしれないけど。

そして、そんな事情を隠す必要もつもりもない、と。

変に腹芸するより素直に接して取り込んだ方が良いという判断何だと思う。——特に、僕達みたいなへマスターに対してはその方が有効なのも事実だしね！

こうしてこの国を見ていくと、グランバロアの中核を為す四大船団が貿易船団以外戦闘色が強くなるのも致し方ないかなつて。

で、そんなグランバロアで僕ら戦闘系の上級へマスターの主な役割はと言うと——  
そう、掃海だね！

エメラダ達も得意気に言っていたけど、この首都船の周囲や進行方向に住まうある程

度以上の脅威度のモンスターを掃討して安全圏を作る、グランバロアの実力者として欠かせない重大な仕事なんだって。

セーブポイントの影響下にならない時点から人力で安全圏作るとか力業過ぎない!?

簡単に見ればやってる事は僕も天地でやってた間引きクエストと同じだけど——その難易度も、重要性も、全くの桁違いで比較にならないレベル。

まず海棲モンスターの強さや多さは言うに及ばず、一定以上の水深以下のモンスターは専門のクランの人達がやる事にはなってるけど、それ以上ならちゃんと海中のモンスターまで完全に仕留め切らなきゃならなかつたりもするからね。

何せ、この掃海が確実にこなされないと被害を食うのはこの国の未来を担う若人、新人、初心者達、そしてこのグランバロアの国体と言っても過言ではない首都船なんだ。

それを護る為に漏れは許されないと、基本的に相応以上の実力と信頼を得ている者達が、高い報酬を貰った上で何重にも依頼が出される程の重大案件という訳だ。

そして——そんな重大な仕事を請け負う一翼が我らがグランバロア決闘ランキング第二十三位、【船長】エメラダ・オーシャンが率いる一団なのだ——!

……まあ、割り当ては多くないんだけどね。ほら、ログイン時間の関係があるから……

それでも、【ヴェパル】とそれに接続する事を前提とした「エンブリオ」の合わせ技も

あつて適役ではあるから張り切っているんだよね。

僕も折角の海の戦闘、慣れてない不得意分野であるというその前提はとりあえず置いておいて！

慣れてないなら実戦あるのみ、借りもある事だしここは一つ抜群の貢献で返したい所だよな。

それじゃ、頑張つて行こうー！



2 / 1 (月)

ふと気付いたんだけど、いくらリアル船舶と比べて圧倒的高速航行が出来るとはいへ、この海を一パーテイか二パーテイくらいの人数で自在に航行できるって割と普通に凄い事だったんだよね……

建国神話（かなり忠実）時点では大型の船五隻で数百人とか乗船して海に繰り出して

いた事を考えれば、グランバロアと言う国のノウハウの蓄積や技術の進化の程が伺える——というだけではないんだけども！

何せ、現代というか〈マススター〉増加前でも普通に数十人は必要だったりするんだからそりやそうだよね。

特に普及している魔力式の艦船なんかはMP補給用にいくら船員がいても十分って事はないからね。交代要員としてもどうしても数は必要なんだね。

それじゃ、なんで僕達はそんな少人数で航行できるのかと言うと——つまりそれが〈マスター〉の、即ち〈エンブリオ〉の力という事だ。

もつと言うならば艦船系のTYPE：チャリオツ系統の優秀さだね！

非〈エンブリオ〉の船と比較して性能差が凄いの何のつて。TYPE：アームズ系統だと武器としての性能は劣る事も多いのにね。

〈エンブリオ〉学会に参加する程の造詣はないんだけど、やっぱり基礎性能にも十分なリソース振ってある型の方が美しい気はするよねって。

更に大抵の場合固有スキルで更に一般の船と比べて優位を取れるのは流石〈エンブリオ〉と言ったところ。

天地では正直チャリオツっぽいチャリオツ系統ってそんなに馴染みがなかったから新鮮だよね！

Wikiによるとグランバロアのヘマスターのチャリオッツ系統の比率は七大国の中でトップという話だし……やっぱりそんな感じで艦船の類がすごい多いらしいね。

これまたWikiにあつた文言だけ——ヘマスターの選択もまたヘエンブリオを形作りパーソナリティの一助であるならば、グランバロアという極限の海上国家を選択する事もまたパーソナリティ也……という事だね。

【ヴェパル】みたいな巡洋艦の様な物の他にも巨大な戦艦クラスのものもあれば木舟もあるし、潜水艦や変わり種ではサーフボード型とかビート板型……いやビート板型はアームズじゃないの!? って思ったけどこれもチャリオッツ、つまり乗騎らしい。乗騎とは……?!

……ちなみに、グランバロアの決闘に出場できるのは前述の中では潜水艦みたいなものまでが限度なんだって。そりゃビート板じゃね……

空中戦艦とか飛行船とかの『空飛ぶ船』もダメなんだとか。面白いと思うんだけどなあ。

……随分協道に逸れたけどそれはともかく、今日はそんなすごい戦闘艦でもある【ヴェパル】に乗って本格的に掃海、参加していくよ!

とは言っても、僕は言わばエメラダ達のグループのオマケみたいな物だから、やり方



も合わせてやる必要があるんだけどね。

……ログイン時間とかね！

僕は船持つてないし、エメラダが責任者として請け負った依頼だから当然なんだけどねっ。

一面海で船がないとまともに一人で行動できないグランバロアではこういう事もある……どちらにしろ、まだ所属も変えられてない木っ端へマスターへなら致し方ない事だね。

さて、そんな木っ端へマスターへが加わった決闘ランカーエメラダのパーティ構成はと言うと……

船員指揮と船の強化、そして多少の補助系に特化したジョブ構成にして「ヴェパル」の主にしてパーティリーダー、【船長】エメラダ・オーシャン！

パーティの火力担当、【大砲撃手】に砲撃火力強化系のジョブスキルを満載し、極大の砲火を行うへエンブリオへ【ムスペルヘイム】の主であるマンリヨウバンカ！

パーティの探査担当にして火力担当その二、水中での視認性の低さを利用して魔法系の上級職で作った【ジェム】や爆雷を【アプサラス】に持たせた自爆特攻を自ら思いつき実現してる色んな意味で凄いい子、アルビジア・アンフィニー！

そしてお馴染み万能担当、僕！

残りはエメラダ達と行動を共にしているティアンの【蒼月の牙】団の皆様によるいぶし銀な（一般的な）砲撃や爆雷による援護射撃が加わって――

……凄く火力偏重！　なんでデンドロのパーティーはこうもバランスが悪いのが集まるのかっ!?

つて突っ込みたくなっただけど、これに以前は後クラスメイトが二人居て、その片方が障壁を展開するへエンブリオへ持ちなんだって。引退しちゃったけど……悲しいなあ。

ティアンの人々が何人か海属性魔法の上級職だったりしてそれで補っていたみたい。もしくは【アプサラス】を常時広く展開して先制攻撃を叩き込める様にしたりとか。

そんな訳で、このパーティーにおける僕の役割は――ずばり防衛役！

【高位結界術師】の結界魔法を駆使して【ヴェパル】に被害が行かない様にするのが役目だね。

……まあ、【ヴェパル】は普通の同サイズの戦闘艦より余程頑丈だし、そもそもそんな攻撃来なかつただけだね。

折角のお役目だからセレネにも手伝って貰って慣れて貰おうと思っただけど……まあ結果オーライ、だね。

……特に目を惹いたのは【ムスベルヘイム】の火力だね。

殲滅、攻撃、火力特化のへエンブリオへが居るだけでこうも楽になるとは……うん、隣

の芝は青いなあ。

僕は今日は多少《レイ》等で援護射撃しただけだし、明日からはもうちよい積極的にやってみようかな？

メモ：

Wikiに載ってるけど遭遇した中でも強かったモンスター達！

短時間の掃海なのに当然の様に複数回純竜級に遭遇するとか……

【ジャイアント・ホエール】

純竜級。サイズ以外は何の変哲もない狂暴鯨だね。サイズ以外はね！

特異なスキルを使ってくるという訳じゃないけど、やっぱり質量体積は武器だよねって……

【グレートターデビル・フィッシュ】

純竜級。悪魔じゃない！ のになんで蛸墨に瘴気が混じってるのさ……届かないで爆散したけども。

でもかなり大型だったし、【アプサラス】が無かったら海中から船を引きずり込まれたりしそう。

【アークエンゼル・クリーオー】

純竜級。天使じゃない！ 僕の期待を返せー！ ……様相は嫌いじゃないけどね

！  
 ありがちな擬態タイプじゃなくて完全な魔法戦タイプ。直感に来てたらタイムした  
 かったかも……

【超速超鮪】

上位純竜級。小舟くらいのサイズがある超音速遊泳鮪。爆雷の威力が伝わる前に通  
 り抜けるレベルの速さ。

多分今日僕が一番仕事した相手。三重の物理結界が破れかけたけど……

【嵐風純竜】

ストーム・ドラゴン  
 純竜級。空を飛ぶ典型的な風属性の天竜。類似種は天地でも見た事あるね。

襲撃して来そうだったから光魔法で迎撃しようと思ったらその前に「ムスペルヘイ  
 ム」で撃ち落とされた。

海上の空も容赦なく掃海の対象だから仕方ないね！

To Be Continued……

# 第七十話 先を行く者達と・鬼は外ー!

□■とある掲示板にて

・  
・  
・

【魔王の奴は】 Infinite Dendrogram ダンジョンスレ386【何処に居る?】

1 : 名無しの高位探索者「sage」: 2044/2/2 (火)

このスレは2043年7月15日に発売されたダイブ型VRMMOへ Infinite Dendrogramのダンジョンについて語るスレです。

へ自然ダンジョンへ神造ダンジョンへ問わず有意義に質問や情報交換を行っていきましよう。

専用スレへ誘導されたら素直に移動して下さいと幸いです。

∧Infinitive Dendrogram∨公式サイト

<http://○○○○>

∧Infinitive Dendrogram∨Wiki (非公式)

<http://○○○○>

狩場・モンスター総合：[ハイエンド] Infinitive Dendrogram 狩場・

モンスター総合スレ402 [実質∪B∩]

<http://○○○○>

世界観総合スレ：[マスター] Infinitive Dendrogram 世界観総合ス

レ788 [ティアン]

<http://○○○○>

戦闘総合スレ：[ステータスの暴力] Infinitive Dendrogram 戦闘総

合スレ998 [理不尽固有スキル]

<http://○○○○>

考察スレ：[まだ見ぬ] Infinitive Dendrogram 考察スレ2234

【ソラへー!】

http://○○○○○

前スレ:【希望の星それは】 Infinite Dendrogramダンジョンスレ

385【R・T・A・!】

http://○○○○○

・ ・ ・

631:名無しの賢者「sage」:2044/2/2(火)

結局デストラップダンジョンじゃないですかやだー!

632:名無しの高位冒険者「sage」:2044/2/2(火)

そもそも防衛機構に攻略の余地を残す理由なんてゲームだからという以外にないし

つまり究極的なりアリティを齎すデンドロのダンジョンに隙が無くても不思議では

なーい！

633：名無しの大戦士「sage」：2044／2／2（火）

ゲームなんだよなあ……

少しは手加減しろお馬鹿あ！

634：名無しの学生「sage」：2044／2／2（火）

まーそれでもへマスターへはへエンブリオへの理不尽性能があるからねー

これでもまだ現地人のティアン達より何倍どころかリスボンもできるから何十倍以上に楽なんだよね

635：名無しの棘神「sage」：2044／2／2（火）

歴代の【魔王】と【迷宮王】をすこれ

偉大なる先人達ぞ？

偉大過ぎるのがたまに傷だが

636：名無しの魔棍王「sage」：2044／2／2（火）



——人人人人——

∨ 突然の死 ∨

? Y ^ Y ^ Y ^ ?

637 : 名無しの怪盗「sage」: 2044 / 2 / 2 (火)

ホモさんまた死んでる……

638 : 名無しの巡礼者「sage」: 2044 / 2 / 2 (火)

次のホモは上手くやってくれるでしょう……

というかホモ増えすぎな?

RTA 関連の奴名前にホモ付けすぎなんだよなあ!

いつかへモヒカン・リーグ ∨ みたいにホモ達だけでクラン作るんじゃないだろーな

639 : 名無しの棘神「sage」: 2044 / 2 / 2 (火)

それが我らに与えられた宿痾故に……偉大なる先人を以下略

だが初代【迷宮王】てめーは駄目だ

640 : 名無しの剛闘士「sage」: 2044 / 2 / 2 (火)

流れぶった切つてすまんのだけど、ちよつといいかな

ようやくカンストが見えてきたからそろそろダンジョンに挑戦しようと思ってるんだけど、気になった事あってな

641 : 名無しの学生「sage」: 2044 / 2 / 2 (火)

>>639

一番合理的だっただけでも言えるけどねー

まあそう言いたくなる気持ちも分かるけどね!

>>640

いらつしやーい

質問は何時でも誰でもうえるかーむ

642 : 名無しの高位探索者「sage」: 2044 / 2 / 2 (火)

攻略者達に新顔のエントリーだ、祝え!

643 : 名無しの兇手「sage」: 2044 / 2 / 2 (火)

ククク、今回の新入りはどれだけ持つんだろうなあ!

悲鳴が今から楽しみだぜえ!

644 : 名無しの魔棍王「sage」: 2044 / 2 / 2 (火)

ファーストフロアで死んだピクミンよりマシなんじゃない?

645 : 名無しの剛闘士「sage」: 2044 / 2 / 2 (火)

ありがとうございます!

それで、聞きたい事なんですけど……ぶつちやけまともなへ自然ダンジョンへって殆ど無くないです??

立ち入り禁止だったりほぼ枯れてたり環境が悪過ぎたり独占されてたりへUBMへが占拠してたり……

普通に狩場として使えるへ自然ダンジョンへが殆どないんですけど!?

646 : 名無しの兇手「sage」: 2044 / 2 / 2 (火)

おつと非力な暗殺者苛めはやめろください

そもそも神造ダンジョンは一般人向けじゃなかったのだよ

人外勢と一緒にしないでよね！

647：名無しの学生「sage」：2044/2/2（火）  
仕様だね！

でも独占は基本的に禁止されてるはずだから国家への通報を仄めかせば辞めてくれる可能性が微レ存

648：名無しの賢者「sage」：2044/2/2（火）

仕様なんだよなあ……

まあ大抵は武力で排除されて強硬されるだけなんだろうけどね

そもそもダンジョン独占できるだけの實力持っててそこらへんの事情分かってないとかありえんし

普通に晒しスレに晒せばPKerのおやつになる運命なのだが……

649：名無しの大魔術師「sage」：2044/2/2（火）

基本的にへ自然ダンジョンでまともに稼ぎが出来る狩りっていうと魔物溜まりか迷宮なんだが……

正直、〈神造ダンジョン〉もそうだがまともに使える〈自然ダンジョン〉だって国ごとに違い過ぎてなー

650：名無しの賢人「sage」：2044/2/2（火）

だからそもそもダンジョンを〈神造ダンジョン〉と〈自然ダンジョン〉の二種類だけで分けるのは無理があるとあれほど

最低でも〈前期神造ダンジョン〉〈後期神造ダンジョン〉〈遺跡〉〈廃墟〉〈魔物溜まり〉〈枯れたダンジョン〉〈人造神造ダンジョン〉で分類するべきなんだよな

大体これで分類付けしておけば目的に合わせてWikiで調べれば外れはない筈なのに

651：名無しの剛闘士「sage」：2044/2/2（火）  
なるほど分かん

652：名無しの閃光術師「sage」：2044/2/2（火）

スレ民でも解説貰わなきゃ分からないんだけどお……

常駐してる訳じゃないんだよね！

653：名無しの学生「sage」：2044/2/2（火）

うーん清々しい……〈神造ダンジョン〉の分け方は〈墓標迷宮〉と「監獄迷宮」が後期でそれ以外が前期だよね？

基本ルールがかなり違うから分かりやすいよね

654：名無しの暗黒騎士「sage」：2044/2/2（火）

一点特化型の前期と汎用バランス型の後期だな

ゲーム的には後期の方が美味しいんだけどエンドコンテンツ的には前期の方がやり応えがある……のか？

655：名無しの魔棍王「sage」：2044/2/2（火）

初手デストラからのリドルリドルリドル&奇襲不意打ち騙し討ち&リドルリドル&リドルに見せかけたデストラを避けたと思つたらデストラを避けたと思つたらデストラ&純竜級複数の待ち伏せは許さない絶対だ

ティアンであれら攻略できた人が居るとか嘘でしょ……

655 : 名無しの剛闘士「sage」: 2044 / 2 / 2 (火)

リアルスキルう……ですかねえ

ところで残りの分類は？

657 : 名無しの大長老「sage」: 2044 / 2 / 2 (火)

〈遺跡〉は主に先々期文明時代の建造物。その中でも現代では再現不可能な技術が用いられてる奴だな

大体研究所だったり倉庫だったり工廠だったり、たまに要人の隠れ家と目されてるのもある

〈廃墟〉は先々期文明時代の建造物でも特異な技術が用いられていなかったり、あるいは普通にそれ以降の時代でも人里離れた場所に建てられて既に所有者が居ない建造物が当て嵌まる

殆どの場合〈遺跡〉と混同されていてまあほぼ価値はないが、結構な割合で後述する〈魔物溜まり〉との複合だったりもする

〈魔物溜まり〉は種々様々な理由原因で通常のフィールドと比べて圧倒的にモンスターが密集して生息している場所を指す

環境が改善されたり周辺のレストランが駆逐される事ですーぐ自然ダンジョンとしては消滅するから一番流動的な奴

〈枯れたダンジョン〉は前述の自然ダンジョン達の中で既に完全に探索し尽くされてモンスターも駆逐し終わって、自然ダンジョンとしての旨味が消滅した奴を指すな

地図からは削除される事も多いが資料としては残ってるだろうから各冒険者ギルドで調べられるぞ

〈人造神造ダンジョン〉はぶつちやけ名前の通り亜種神造ダンジョンだから自然ダンジョンとして括っていいのか分からないが、概ね全体的に規模が小さい神造ダンジョンだと思えばいい

主に「迷宮王」<sup>ダンジョンマスター</sup>の最終奥義等が原因で創造され、現在五か所確認されている

……これで満足かなあ！

658：名無しの学生「sage」：2044/2/2（火）

長文すつごーい！乙う！

これは間違いなく思考操作廃人、やっぱりトップランナー勢は格が違った  
 〈枯れたダンジョン〉もロケーシヨンのには良いんだけどねー



659：名無しの高位探索者「sage」：2044/2/2（火）

詫び寂び、良いよね……

超長文ビビるわって思ってたけど大体専スレに居る人ってこういう人達ばかりだから国だけでも教えてくれればまあまあ良い感じのダンジョンを教えるくらいはできるぜ！

えっランナーは基本神造ダンジョン専で本来自然ダンジョン関係ない？知ら管

660：名無しの聖騎士「sage」：2044/2/2（火）

ただし国全体と言うか海全体が〈魔物溜まり〉な格蘭バロアは除く

〈魔物溜まり〉を強引に突き破って暮らしてると何度考えても正気じゃないんだよな

661：名無しの賢者「sage」：2044/2/2（火）

お？直ぐに枯らせる筈なのにうだうだと理由付けて年に何十人もティアンが犠牲になつてる〈廃墟〉放置してる王国は違いますね！

恵まれた環境に胡坐掻いてるクソみたいな貴族多すぎんよー

662：名無しの聖騎士「sage」：2044/2/2（火）

魔蟲根絶する難易度が分からないエアプにはこのスレは早いんじゃないですかね??  
 そもそもティアンの犠牲の数を言ったらグランバロアは桁が違うんだが??

663：名無しの賢者「sage」：2044/2/2（火）

えつまさか貧弱な地中の魔蟲達すら根絶できないんですか王国戦力って

それは知りませんでしたわあ……すみませんでしたね！ そんなに弱いとは思って  
 なかったからさ……

658：名無しの学生「sage」：2044/2/2（火）

一瞬でレスバが始まる。これが掲示板なんだよなあ

やり過ぎるとお置ききされるから程々にネ！

王国は上層部が殆どへマスターと不干渉決め込んでるから本当に基本的な事しかや  
 らせて貰ってないんだよねー

665：名無しの賢者「sage」：2044/2/2（火）

サーセン

グランバロアは〈遺跡〉の数も皇国に次いで多いけどこっちはあまり勧められないの

が惜しい

666 : 名無しの剛闘士「sage」: 2044 / 2 / 2 (火)

レスバは掲示板の茶飯事だから……

ちな当方カルデイナ所属。迷宮都市でぶいぶい言わせたるでー!

と思ったのに、迷宮都市とか言いながら色々めんどくさいの多い、多くない?

667 : 名無しの大長老「sage」: 2044 / 2 / 2 (火)

ヒント : カルデイナ

ヒント : 迷宮利権

668 : 名無しの高位冒険者「sage」: 2044 / 2 / 2 (火)

ほぼほぼ答えなんだよなって

いやあそこの市長にも同情するけどなー

今までは周囲の自然ダンジョンから手に入る富独占してたも同然なのに急増した  
〈マスター〉、主に「遺跡殺し」のせいで散々な目に合ってるし

というか半分以上あれ個人対策でしよどう見ても

669：名無しの学生「sage」：2044/2/2（火）

浪漫解する〈マスター〉が迷宮都市なんて素敵な場所に目を付けない訳がないんだよねっていう

それでも〈遺跡〉以外の検問は緩い辺りまだ他の所よりマシだとは思うんだけどねー  
 〈澱の大穴〉とか〈死肉溜まり〉とか

670：名無しの高位魔法剣士「sage」：2044/2/2（火）

〈死肉溜まり〉は昔凶悪な〈UBM〉が出てもう使われなくなつた交易路の一つ

もう骨しか残ってないだろうに死肉を好むモンスター達が屯してる迷宮都市最北の  
 〈魔物溜まり〉

〈澱の大穴〉はカルティナ唯一（現状二つ以上ある国はないが）の〈人造神造ダンジョン〉  
 ごちやまぜなモンスター達が出てくる愉快的場所だよ！

671：名無しの大長老「sage」：2044/2/2（火）

ごちやまぜ（種族：キメラ）

ちなみに〈遺跡〉以外でも〈天の回廊〉とか〈不毛の森林〉とか立ち入り禁止な所は

あるからまあ冒険者ギルドで確認してから行くのをお勧めするぞ

672：名無しの兇手「sage」：2044/2/2（火）

なんだかんだ冒険者ギルドは（マスター）の一番の味方だからな！

実は料金を払えば狩場やビルドの個別相談も引き受けてくれる。なお精度

673：名無しの剛闘士「sage」：2044/2/2（火）

おのれ「遺跡殺し」め……なんてうらやまげふんげふん

とりあえず冒険者ギルドで色々確認してから決めますかね

後発組である以上残された宝をと高望みはしなくてもダンジョンドリームは見逃せないんだよなあ！

674：名無しの学生「sage」：2044/2/2（火）

頑張れー！

そして多分ダンジョンに有用そうである君の（エンブリオ）で僕達を楽しませてね！

675：名無しの探索姫「sage」：2044/2/2（火）

外道かな!?



2 / 2 (火)

今日は久しぶりに学校で桑木さん達グループ以外の子から話しかけられたよ!

その直前に桑木さん達と今日の狩りについて話してたから、もしかしたらデンドロに復帰とかそういう話かも……!?

と思つたら別にそんな事はなかつたみたい。悲しい……男子ならバトルに燃えても良いと思わないー?

さて、今日は昨日に引き続いてエメラダ達と一緒に掃海に参加するよー!

まあそんな訳で今日もデンドロは短縮営業なんだけどね……本格的にこのグランバロアで活動するなら、やっぱり船の問題は何とかしないとイケないよね。

掲示板的にはチャリオツ系統前提の調整なんじゃないかって言われてるけど、そうじゃなくてMMO的にはセーブポイント付きの一般船の方が前提で、チャリオツは一種の救済措置みたいな位置づけじゃないかなって思うんだけど――

ちよつと調べるだけでも一般的な船とチャリオツ系統の性能差が激しすぎて、グループで運用できるチャリオツ系統が居るならわざわざお高いセーブポイント付きの船なんて買う訳がないんだよねー!

そして結局その(ヘマスター)の動向次第でグループ全体の動向も左右されるんだよね……桑木さん達みたいにいー!

いや、桑木さん達並に円満なら問題ないんだけど、酷い罨だよねー。

ここでギスギスしてたらうっかり僕も例の木で船造ってもらおうしか……!?! つて

なつてたしね!

天地に居た時みたいにイグニスに乗ってひとつ飛び、が出来たら良かったんだけど、飛行モンスターとの空中エンカウントと海棲モンスターの海中からの奇襲は全然違うから、僕でも確実に防げるって訳じゃないから流石にね。

常に探査結果を張り続けて飛び続けるなんて通用する程海は狭くないから。……明日は一度本船に戻る予定だし、グランバロアの【魔術師】ギルドにでも話を聞きに行こうっと。

さて、今日の掃海だけど、今日は僕らのログインと若干の入れ違いになってログアウトするグループの人達が掃海してた海域を引き継いでの掃海も行みたい。

こういう所も含めて天地でやっていた間引きクエストとは全然別物だって良く分かるよなー。

目的の大枠、モンスターを討伐してその数を減らし調整するって所は同じでも、その程度も本気度も全く違う。

これは極論だけど……多分天地は間引きクエストに関しては七大国で一番「薄い」のかもしれない。

ほら、天地に居る武芸者ってテイアン戦力が質も量も桁違いというか、まあ普通のモンスターが少数数を増やして大暴走が<sup>スタンレイド</sup>発生してもほぼ間違いないかなんとかなっちゃう



から……

まあだから本気でやらないって事ではないけど、それでも重要度が高いという訳ではないんだよね。

それでも効率が良いから武芸者の人は喜んで請けるんだけども!

でも、グランバロアの掃海は違う。少なくとも、現状で軍事船団と海賊船団に所属している上級へマスター達の最重要任務と言っても過言ではないくらいに重要視されている。

それはグランバロアが国として運行していく為に必須と言いうのもあるけど……やっぱり何と言っても海のモンスター、そして環境だよね。

別に(深海を除けば)特異な生態系ピラミッドをしているとかそんな事はなくて、でも上も下もその総数が陸上のそれとは段違い。

しかも、環境上巨大化しやすいから中型の船舶くらい一口で呑み込める巨大な純竜級モンスターと言うのも珍しくなくて、巨大船舶すら転覆、轟沈させられかねない脅威もあると……本当に良くこの国が建国出来たよねって言うくらいだよね!

むしろ、海の脅威を知れば知るほど建国からの約六百年間、大量のへマスター達の助力なしで戦ってきた期間が本当に凄く見えるよね……歴史書凄い事になってたりしない?

天地とは違った意味で戦わなければ、戦い続けなければ生き残れない国なんだよね。  
 ……所で、僕は国際事情についてはそこまで詳しくないんだけど。

グランバロアと天地が同盟組んで掃海に天地の戦力貸与したりしてれば色々捗ったんじゃないの——!?



## 2 / 3 (水)

〔へ Infinite Dendrogram〕公式季節イベント開催中!〕

〔現在、『節分』イベント開催中! 厄の化身たる鬼を討滅して福ポイントを手に入れよう!〕

〔福ポイントをまとめて景品に交換! また、ポイントはクエストでも集められるからこの機会にクエストも受けてみよう!〕

〔微力ではありますがへマスターへ〕の皆さんに祝福をお届けします。良いデンドロライフ

を！」

祝福（消耗品）とは驚いたなあ……

そんな訳で、まさかのせつつぶーん！

次のイベントはバレンタインだと目されていたから皆度肝抜かれたよねっ。そういうのもあるのかー！

多分殆どの人が何も準備してなかったよね……とは言っても今回のイベントで準備できる事とかそんなないんだけど。

今回の節分イベントは説明通り、割といつもの討伐イベントと同じ——なのだけど、まあこれもいつも通りイベントモンスターの「鬼」が一癖変わった奴なんだよね。

具体的に言うとな全攻撃で今回だけ（？）の抵抗不可の状態異常【厄】を付与してくるのだ。

……LUCの固定値減算、しかも重複ありという鬼畜設定だね！

やだーマイナスになったら即死する奴じゃーん！

LUC固定値上昇バフ  
管理AIからの祝福があるから多少マシ、ですらなく多分これ闇属性……LUC減衰更に倍プッシュ……！

減算量は「鬼」の強さと比例しているらしいから、純竜級の「鬼」だと二発も受けたら祝福込みでもふしぎな事が起こって乙るっほい！

「鬼」に特攻できる豆とか、福ポイントを使って「厄」を払えるとか他にも色々要素はある、だけでもこれは……

——つまり、僕の海上戦闘での試金石に相応しいって事だね！

グランバロアでもイベント、頑張るぞー！

……まあ、まずは学校で桑木さん達と作戦会議する事になったんだけどね。本来今日本船への帰路に着く予定だったんだし。

船問題、ここでも僕を阻むのかつ。準備不足ー！

作戦会議の結果として——普通にエメラダ達と一緒にイベントに参加して討伐しまくる事になったよ！

いや、僕も意外だったんだけど……今までのイベントでも、グランバロアではイベントモンスターの分布は掃海対象海域に多かったり、そもそもイベントに参加する事は「マスター」としても得な事だから国的には参加は推奨される物だったりするんだとか。

そしてこんな事もあるうかと、という程でもないけど、航海の為の物資は予定の数倍以上「アイテムボックス」に常備しておくのはグランバロア人的には常識だから帰路は別に急ぐ必要はないんだとか。

現実の船旅と違って物資搭載には余裕があるのを如何なく發揮してる、すつごーい! そういう事で、憂いも……まあ時間制限くらいな物だし、全力で討伐行ってみよう——デスペナしたら修行のし直しだー!

……でも、あの「鬼」のセンスはどうなのかなあ………

メモ:

【オーガ・スイマー】

グランバロア全域に出る海棲の「鬼」——鬼とは一体なんだったのかっ。

あんなんでも何の補正も無しに泳ぎ勝負したらよっほどのステお化けじゃないと勝てないし水中行動適正持ちで種族人間より全然この海に適してるんだよね……

【オーガ・ダイバー】

海中及び深海に潜む「鬼」。ぶっちゃけビジュアルはただ海パンとかスイムスーツ着ただけの鬼族の皆さんだよね???

なお、海流に【厄】が付与された瘴気を放出する魔法を使われて一ミスした。絶対許さな—い!

【オーガ・セイラー】

サーフボードや小舟を使って海上での戦闘を繰り広げる「鬼」。主に物理型。

亜竜級以上。主にその剛腕で放たれる銚の投擲は脅威らしいけど僕にはカモだったね！

【オーガ・ニユードー】

海坊主じゃん！？

……補助系統の魔法メインだけど【厄】の瘴気魔法も使えるから要注意！



2 / 4 (木)

何故か図画工作の授業で桑木さん達のグループが作った【オーガ・ニユードー】に触発されてクラスの皆で真似する事になったよ。

ふふん、僕は美術だって天才なんだよ。

……模写はね！

正確に絵が描けるってだけじゃ評価はされても足りないのは当然の事。そう、

娯楽書籍もいっぱい読んだから僕だつて分かつてるんだよ!

娯楽書籍を読んではからつて魅力的な絵が描けるかどうかは全く関係ないんだよね、ぐぬぬぬぬ。

通信簿的には多分同点講点だと思ふんだけど、負けた気しかしないよね……創作の道は天地並みに修羅の道だよー!

さて、デンドロ口では今日は節分イベントの後半戦。

内容は昨日と同じ様に掃海のついでに……いや、どちらかと言うとイベントのついでに掃海を並行して行つていく事に。

まあそのメインは「ムスペルヘイム」による遠距離制圧火力のあるマンリョウバンカ  
 なんだけどね。

やっぱりこういう時攻撃特化の「エンブリオ」は強い。ログイン時間が短い分をこれで回収だー!

——とまあそんな感じでイベントは終了ッ!

流星に時間的な都合や人数割りしていた都合もあつて天地に居た時程はポイント稼げなかつたけど、それでも想像以上に稼げた様に思う。

一面の大海原で狩りにも制限が掛かるからグランバロアではポイントに補正があつたりするのかな?

それでも、やっぱり海は戦場としてはだめだめだと実感したけどね……威力高めないと海上から海中への攻撃の減衰が大きすぎるって！

基本的に使える属性がそんなに適していないとはいえ、僕の魔力でも【ラスリルピウム】の《極光剣》を使わないと有<sup>致命傷</sup>効打にならないんだもの、困っちゃうよね。

そうじゃなくても飛行魔法にもMPを使うのに。今回で溜め込んでた【符】を結構使う事になっちゃったよ。

本船に戻ったらエメラダ達がログアウトしてる間に補充しておかないとね！

……そんな感想は別にして、今回のイベントの総評をするのなら——やっぱり準備不足、だねっ！

ずっと飛行魔法を使い続ける事になって消費が激しかったし、何より僕個人として対海中攻撃の薄さが凄く気になる所。

いくら《エアタイトアーマー》があるとはいえ原始的な漁法じゃ効率が悪すぎるからね。ここは魔法を頼るかそれとも、と。

とりあえずは桑木さんオススメの【マリンスパイダー】と【ウイングブーツ】くらいは買っておかなきゃね。本当、足場は大事っ

次に本船に戻ったらまた掃海は暫くお休みと聞くから、次は僕の活躍を御覧じて見よ、と言った所だね！



それと、これはイベントでは毎度の事でもあるけども、前述の通りそこそこなポイントが貯まった訳だけ——

ポイント交換アイテム、何を交換するのか迷っちゃうね。今回はいつもよりポイント少なめだから余計に。

魔除けのお守りはともかく、鬼棍棒とか鬼の面とか、鬼関連の物以外は豆系……特殊な効果が付与されている食材とか、あと福に因んで幸<sup>LUC</sup>関連のあれこれとか。

……幸関連も割とイベントのいつもの枠に入ってきてるよね。そういうとこだよ  
管理A——！

何はともあれ、グランバロアでの旅路は結構な苦難続きだったから役に立つ物があれば良いんだけど、むむむむ——

To Be Continued……

## 第七十一話 【嵐竜王 ドラグストーム】

2 / 5 (金)

節分イベントのアイテム交換、お目当てのアイテムと交換した余りのポイントで【聖豆】を交換したんだけど、種族：天使だし試しに一つ実食しようとしたら、手の上で物凄い勢いで跳ねて海に落っこちちゃった……

どうやら【邪鬼の籠手・ネイティブ】に反発したっぽい。そんな事あるの!?

ちなみに、その後装備外して普通に食べたけど特に何もなかった。残念。

気を取り直して、今回メインで交換したのは節分イベント限定アクセサリ——【鬼の心臓】!

【鬼の心臓】

『アクセサリ』

強い力を秘めた黒紫色の宝玉が具えられたアミュレット。

その宝玉には強い魔力が込められており、装備者にその魔力を分け与えると言う。

※『節分イベント』ポイント交換限定

・装備補正

MP + 5 %

SP + 5 %

MP 自然回復速度 + 5 %

SP 自然回復速度 + 5 %

システムの都合もあってMPはそれ単体としての価値が凄く高いから、最大MPを割合で増加させる《MP増大》が付与された装備は云億とか、他のデメリットがあつてなお数千万とかそういうレベルなんだよね。

上げれば上げるだけ大正義だからねー。イベント交換アイテムでこれは凄く偉いつて思うよ……！

少しだけ「マリンビーンズ」と迷ったけど、流石に市販の装備品である程度代替できる消耗品はここでは選べないね。

さて、今日は掃海対象海域からグランバロア本船への帰路につく——つもりだったんだけど、生憎の悪天。

現実での釣りとかだと雨天の方が釣りやすいとかそういうのを聞いた事ある様な気がするけど、デンドロの海での狩りでは必ずしもそうじゃないんだよね。

それは何故かって言うと、こんな雨天が、嵐が自然の物ならまだ良いんだけど——この

世界において一定以上の規模の嵐がただの自然の産物と言うのはまあ殆どないからだ。余波も含めて。

それは例えば、風属性魔法特化型超級職「嵐キング・オブ・ストーム 王」の仕業であったり、行ける伝説【天神】の仕業であったり——そして、今回みたいに【嵐竜王 ドラグストーム】がすぐ傍に居るからだつたりするからだね！

エメラダ曰く、嵐の化身、海荒らすモノ……グランバロアの特級討伐指定対象となっているへUBMの一体だとか。

当然、僕達も見逃す手はないとばかりに総攻撃したんだけど……流石に逃げられちゃったね。

というか殆ど攻撃が届いてなかったり減衰されていたりでまともなダメージになつてなかったね、あれは……

相手側もこちらに、こちらの攻撃に気付いては居た様だけでも、反撃すらせずに纏っている暴風を更に何段階も強くして過ぎ去っていつちやったよ。

グランバロアの風習では、危険なへUBM相手に単艦での深追いは絶対に禁物と言われているみたいだけど……それすらも許さぬあの速度は圧巻の一言に尽きるね。

ううん、速度だけじゃなく、あの超上空へ……それも、暴風吹き荒れる最中の中空を貫いて、更にその上で《竜王気》を突破できる程の威力じゃないとそもそもまるで脅威

にすらならないんだから、ちよつと攻略方法が限られ過ぎるよね。

改めて竜種の強さを思い知ったよね……強さの基準が亜竜級、純竜級と表されているだけあるこの世界における強者の種族——つて、今思えば僕【黒竜王】の時も逃げられているんだよね。

まさか【竜王】と相性が悪い……なんてそんな事ないよねつ。

そんなハプニングがあつたけど、それはそれとして予定通りグランバロア本船へ舵を切る——んだけど。

……【嵐竜王】の残した爪痕は大きい。僕らが乗る【ヴェパル】へのダメージという訳ではなく、海域の方へのダメージが、だ。

通過の余波だけで海は荒れ狂い、雨風で視界は最悪になるし津波はあるわ強者の気配で海棲のモンスター達が千々に逃げ惑い散り散りになるわで……散り散りになられちや折角やつた掃海の意味が薄れちゃうじゃないかやだ——！

……不幸中の幸いと言うべきか、遭遇したのが僕達だったからある程度は殲滅できはしたんだけども。

索敵と高火力砲撃と高速艦のへエンブリオ、やつぱりただシンプルに役目を果たすなら最適なんだよね！

勿論、それで全てのモンスターが仕留められたとは流石に言えないけど、それでも間違はなくあの場に居合わせたのが僕達だったのは幸いだっただよね。

だからあんまり暗い顔をしないで欲しいかなと言うべきか、まあそんな感じ……！



2 / 6 (土)

今日は午前から集合して、時間を掛けて航行して——無事ランバロア本船へ帰還！  
やっぱり天地での間引き依頼との違いは大きかったけど、伝え聞く限りではパーティ単位でのこの時間での掃海としてはかなりの討伐数を叩き出せてた……はず！

勿論、討伐ランカー勢以外と比べての話だけだね。

……あと、【嵐竜王】による悪影響も。不意のへUBMとの遭遇は殆ど事故だったのは通説だからね！

まあ、だからと言って気にしない気にしない、ドントマインド——なんて気楽には言

えないけども。そう簡単に割り切れないよね普通は。

僕と違って一団を率いるランカーだという自負もあるだろうけど、やっぱり責任は感じちやうよね……

でも、いつまでも言っていたって仕方がない。そういう事で予定通り暫くはこの本船で解散して自由行動という事になったけど——

……まあこれは明日の課題として、今日の所は本船での諸々——そう、主にお買い物をする事に！

グランバロアで初めてのの本格的なウインドウショッピングだー！

エメラダ達の事も勿論気になるけど、それは別としても僕だつて水中水上戦闘用のお役立ちアイテムは買いたい、揃えたい！

そんな訳でデンドロ口内の半日も使つて露店や商店を物色して色々買つてみたよ。

まだ所属国家変更手続きが終わつてないから、色々と煩雑だつたりお高かつたりする船は買えなかつたんだけどね……買う時の為のあたりは付けておいたけどね。

そんな感じで、購入した逸品達、その中の一つがこちら——【フリーズランサー】！所謂マジックアイテム、魔法を……と言うより、魔法スキルを刻み込まれて作られた品物だね。

名前の通り長柄の氷の槍というか銛なんだけど、予め魔力をチャージしておく事で、

突き立てた相手に込められた魔力を使用して氷属性の魔法を発動して急速に体温の低下、凍結を引き起こせる凄いい武器だね！

魔力の許容上限はそこそこ多いけど、【符】や【ジェム】程に特化していないから僅かずつチャージされた魔力が漏出したりするから、何本も用意して【ジェム】貯蔵理論みたいにはできないんだけどね。

それでも、人よりも比較にならない程に巨大で強大な体躯を誇る海のモンスターに対して、白兵戦用の個人用武器で有効な攻撃を与える為に作られたんだって。

体温調節機能がない多くの海のモンスターには引く程効果があるんだとか。突き立てられるならそのまま貫通させて絶命させれば良いのでは……？

物理型には到底不可能な魔力のチャージも、グランバロアの場合はパーティというか船員に複数のMP型が居るのは当然だから、そういう人に魔力を補充して貰う事を前提にして作られてる、のかな？

僕なら戦闘中にチャージだつて出来るけどね！

普通に振り回してもよし、《シュートアロー》で射出してもよしとくれば結構使いやすそうだよねっ。

海の巨大モンスターに【棒手裏剣】の連射は本当に不毛だったからね……特に回収が。後で知った事だけど、グランバロアの戦利品回収装置は本当に画期的な発明だよ



ねー。

お次に、計画上どうしても欠かせないもう一品のニューウエポン、その名も「ブラッ  
ディティアーズ」！

幾つも棘が突き出した様な形状の、これまた銛で尚且つ魔力をチャージできる所まで  
同じ。

だけでも、これは「フリーズランサー」とは明確に違って……実は装備品であると同  
時に一回限りの消耗品なんだよね。

一定以上の魔力を注いで且つ、一定以上の衝撃を伴って命中させる事で発動して……  
爆散する。

そしてチャージされた魔力を闇属性の魔力に変換した上で、それが付与された棘が前  
方に凄い勢いで飛び散り、「流血」の呪いまで付与する超攻撃型の浪漫武装なんだよね。  
一本約五百万リルとお高いけどそれだけの価値はあつて、特にダメージだけじゃなく  
て「流血」の呪いがこのグランバロアでは……海ではとても重要。

余程の生命力Hが無ければ時間経過による呪いの消滅を待たずに失血死するし、そう  
じゃなくても流れ出た血に惹かれた他のモンスターに群がられて……と言う、実際の効  
果以上のえげつなさを発揮できるんだよね。

そうでなくても闇属性の魔力の追加ダメージだけでかなり有効だからなあ……

そして勿論、このほかにも海での戦闘を楽にする装備品を沢山購入——したいと思っただけだ。

ふと思つたら一番目を付けていた「ウイングブーツ」と「マリンスパイダー」、装備部位が靴の脚部装備だから僕の特典武器の「エメル・リンデル」装備してたら装備できないじゃん?!?

勿論必要に応じて《瞬間装着》で切り替え、と言うのも考えたけど……正直、装備補正も装備スキルもとても優秀な「エメル・リンデル」外すくらいなら多分風魔法で自分でやった方が良さそうなんだよね……

他にもアクセサリーで「水妖精の加護」とか「水神の祝福」とか超優秀だけど一見様お断りの店での取り扱いだったり最低でも億単位のお金が必要な論外な物以外は……消耗品ばかり、だし。

出費と効果のバランス的に「水着」「潜水服」の類が一番良さそうと言うのは逆に原点回帰的な。

まあ、水着類の《水中行動(弱)》や潜水服の《圧力軽減》は普通に優秀だからね……  
後は——

ガチャ:

D 【アイアンメイス】

C 【海の幸特盛セット】

C 【ジエム：フォースヒール】

E 【森の幸セット】

F 【SP回復ポーションLv2】



□ グランバロア北々海・海上 【閃光術師】 ジーニアス

「思えばずっと【ヴェパル】に乗ってたから、こういうのも風情があるよねー？」

『騒がしいのが悪いという訳ではないが、今の様になっているのもマスターらしいと思う』

グランバロア近海。本船付近の掃海が完了している安全な海。

……そこから遠く離れた、複数の視覚系スキルを重ね掛けしてすら船影の見えぬ程の遠海、その海上。

そこに、彼らが乗る小さな小さなレンタル小舟はあった。

固定化された重力によって波間に微動だにせず浮かび続けるその小舟の上にあるのは複数の影。

ふらふらと宙に浮かびながらも、定期的に明滅して何らかの魔法を行使し続けている光球、「ルミナスエレメンタル」のリン。

《人化の術》もせずに、危険な海上であるのにも関わらず集中した主の索敵能力を信じて露払いを行う【爆炎純竜】のイグニス。

同様に海上で滞空しながらも小舟を固定しながらも……何故か身体を縮こまらせて震えている【月海純竜】のセレネ。

そして、小舟の上に直立で立つ少年、ジーニアス——が、五人。否、本体と四体の影分身が眼を閉じて索敵魔法を行使していた。

——周辺探査、特記すべき対象なし。

——広域探査、嵐風領域確認。……感覚との齟齬はなし。

——連結、先鋭探査………標的確認。

そして同時に、手元に光属性魔法で簡略化した地図を描いて探査や知覚の擦り合わせ  
 を行い………狙いを定めていくのだ。

——今回の標的、古代伝説級の竜王〔嵐竜王 ドラグストーム〕に向けて。

『ご主人ご主人、やめないか……？　いくらなんでも相手が悪過ぎると思う訳で……田  
 舎暮らしの私でも知ってるくらいビッグネームなんだぞ!』

「大丈夫大丈夫。流石に僕だって討伐できるなんて思っただけ……まあちよつと一  
 当て、みたいな」

縮こまりながらそう促すのは当然、セレネだった。

ジーニアスのティム従属モンスターの中では最も新参であり、臆病でもある彼女。

謂わば箱入り竜の彼女なのだが………それでも一つ小島の主だっただけあり、海を渡つ  
 てくる天竜種や怪鳥から断片的な情報を得る事もままあり………そして、そんな断片的な

情報の中ですらも特に異彩を放つ代物なのだ。【嵐竜王 ドラグストーム】という竜は。空を制すモンスターの中でも最上位の天竜種……その中でも行動範囲、飛行速度、飛行性能、大空を支配するその能力の影響範囲と強度、どれを取っても隙も無ければ弱点もない怪物。

空が荒れ、海が荒れる程度の事は【嵐竜王】の前では能力の全力行使になど全く届かぬ飛行の余波。命が惜しければ空模様が怪しくなれば直ぐに進路を変えろとは並の天竜種や怪鳥の中では常識として扱われる程なのだ！

挑むだなんてとんでもない、本気を出した嵐の暴風の前では人間……いや、純竜級のサイズと質量を持つてすら木っ端の様に舞い散り墮ちるのみ。

それが――

『それが【嵐竜王 ドラグストーム】、〃大空の王者〃って呼ばれる怪物なんだよ。ないくらへマスター』とは言え命を粗末にするのは良くない、そう思わないかっ』

「それは中々に興味深い事だね……でもセレネ、いくつか訂正しなきゃならない事があるね！」

『訂正………？』

一仕事終えた探査魔法を止め、思い返す。

そもそも、ジーニアスとて「嵐竜王」の脅威はその余波と遭遇したからのみではなく……グランバロアの冒険者ギルドである程度は得ていたのだ。

勿論、それはモンスターであるセレネとは全く違う視点での情報だ。

……少し具体的に言えば、空を自由に飛び回るモンスターの中でも、海以外に自らの領土を持たず、都市級艦の航海に多大なる労力を要するグランバロアにとつては他のモンスターと比較にならない程に危険視する相手とされているという事実だった。

暴風を矛にも盾にもする「嵐竜王」の前には何隻戦艦を並べたとしても砲弾が相手に届く事はなく、魔法系超級職であつても「天神」や「大賢者」と言つた規格外レベルの魔法の行使者でない限り打ち合う事は叶わず……そして当然、「嵐竜王」を補足してからその者らを招聘しても間に合う筈がなく。

それで居ながら齎す暴風が海へ与える影響は多大に過ぎ、放置もできない……可能な限りの索敵と回避が推奨される海の大敵であつたのだ。

〈マスター〉の特化された〈エンブリオ〉次第ではそれでも討伐の目があるのでは、とされているがまだそれは果たされていない……と言うか、セレネに聞いた話からするとまだ未出の能力の応用がある様だからそれも難しいかもしれないのだが。

だが——それはともかく。

「勝算があつてそれが必要なら命の一つや二つ安い物なんだよ。——リン、補助よろし

くねー！」

『あいあいさー！』

『《光子瞬移》——発射お！』  
ショット

『ああつ!?』話の途中だったのに撃つたこのご主人——!?』

然もあらん。

そもそも、ここまで準備を進めてきたジーニアスにとつては相手が調べていた情報と比べてもまだ未見の能力があるという程度では計画を止める理由になる筈がなく。

いや、寧ろずっと天地で戦ってきた彼にとつて、敵が強いという事は歓迎すべき事、望む所とまでは言わない物の……何時如何なる時であろうとも想定するべき物。

殊更に騒ぐ程の事ではない。

「大丈夫だよ、確かに【嵐竜王】はすごく強いんだろうけど、話を聞く限りでも計画に問題はない。十中八九上手く行くとも。それに——」

『それに……?』

「〃空の王者〃なんて僕は何百回と討伐した事があるんだから、皆は大船に乗った気持ちで待っててね！」

『……………ご主人が壊れたー！ きつと私達もいつか特攻させられる運命なんだー！』



わーん！」

「失敬なっ?!」 ちゃんと成功させられるって言っているのに——!」

喧喧囂囂。

……一先ず、何かの誤解をしていたセレネも含めて皆を【ジュエル】に格納し、小舟も収納し自前の飛行魔法で滞空し、虚空を睥む。

——準備が完了したからだ。

光の速度で射出された影分身達により、超長距離観測射撃（もどき）も終え、特大の魔力を込めた《ウインドガード》の符の用意も、秘密兵器の確認も終え……後は、セレネが言った様に、自らの命を掛けて特攻するのみ。

誰に憚る事のない全力全開。

……例えば、今回のそれは主に天地で行ってきた今までのそれらとは随分と趣の違う物。主に自分の為ではなく——

「よし、それじゃ……始めようか!」 【嵐竜王 ドラグストーム】、いざ尋常に——

——  
《光子瞬移》  
フオトン・リリー

ジーニアス本人の身体が光へと変じ、そして……



□ グランバロア北々海・上空 【閃光術師】 ジーニアス

「——勝負、つてね！ ファーストアタック、行かせて貰うよーッ！」  
『GRYUAAAAAAAAAAAAA!!!』

四海上空、高度一万メートル——その超上空に、それらは居た。

空の支配者、飛竜達の頂点に最も近きモノ……悠々と翼をはためかせ、風を操る力をも用いてその巨軀で飛翔せし竜、【嵐竜王 ドラグストーム】。

先触れとして放たれた光の弾丸影分身で警戒していたのかそれはもう一方を見るや否や、即座に戦闘態勢に移る！

その一方は《光子瞬移》の状態から目標の座標で自身の身体を再構築した天才少年——ジーニアス。

しかし、ジーニアスの身体は既に全身が満身創痍のボロボロの状態だ。

それと言うのも、【嵐竜王】の放つ全周囲の暴風の刃が原因——ではなく、如何な彼とて、やはり何のサポートもなく光に変換していた身体を完全に再構築するのは難しい物があったのだ。

外面はその様に見えなくとも、身体の内部は脱落が激しく、再構築したその瞬間から複数の重度な傷痕系状態異常を併発し、HPも凄まじい勢いで減少し続けている。

それでも彼が動き続けられるのは、その「エンブリオ」の固有スキルとステータス補正により並のEND型を凌駕する非常に高い耐久系ENDとHPのステータスと発動し続けている回復魔法に依る物であり……それで尚、仮に【嵐竜王】が何もしなかったとしても一分も持たずにデスペナルティとなる事だろう。

当然ながら——相対する【嵐竜王】は全てが万端整っている。

既に警戒態勢であり奇襲や不意打ちも通じず、生命力も魔力だって、その他何も損耗

しておらず、己の力全てを十全に發揮できるファイールド<sup>上空</sup>。

距離は百メートル余りと、やや近過ぎるが——その程度で不覺を取るのであればこの世界の空で長年恐れられていないのだと気炎を上げる。

そ・れ・で・こ・そ・だ。

グランバロアも長年手を焼いていた上位の（UBM）。だからこそその戦果は何物にも代え難いだろう……！

それ以上は余計な口を開く間も惜しいとばかりに放たれた幾条もの光線を開戦の合図として、「嵐竜王」との戦いが始まった——！

◇

◇



2 / 7 (日)

久しぶりのデスペナっ。でも目標達成、皆には感謝だね！

無茶した甲斐があつたね、色々。

今日は午前中は昨日に引き続いて準備万端を整える為に、本船で準備の続きと、Wi  
kiや国別掲示板を見て予習する事に。

そう——今回の標的、「嵐竜王 ドラグストーム」についての情報をね！

古代伝説級上位のへUBM、常に身体全体を覆う移動に攻撃に防御に万能な尋常じゃない程の暴風を発生させる力を主能力とする強力なへUBM。

固有スキルはシンプルにその暴風を操る力とその応用、そして《竜王気》のみではあれど……それだけで最大限の脅威となるからこそその古代伝説級の中でも上位と言われているへUBMだね。

暴風の威力、範囲、精密性、燃費全てが高水準で隙が無く、本竜の知性も高くステー

タスもバランス良く高いAGI型と言った所。

そして何より厄介なのが、主な発見場所が……およそ高度一万メートルの超上空域である事。

僕達へマスターやティアンだつて飛行手段がある者はそりや居るし、へエンブリオを使えばその高度に対する対空攻撃が可能な者も少なくない。射程と言う意味では「ムスペルヘイム」の砲火だつて届きはするからね。

でも、その上で——【嵐竜王】の暴風領域と《竜王気》を突破できる者は限りなくゼロに近い。

超暴風を突き破つて飛行して接近するのも、威力を維持したまま攻撃を届けるのも、難易度が高いし……それが出来てようやくかの【竜王】との戦いの舞台に立てるといふだけ。

前にも書いたけど、当然空だつて海と同様に……人間範疇生物が生き残れる場所ではない、相手側モンスターの領域なんだから。

——つまり、そんな【嵐竜王】に一発ガツンと有効打を与えられた僕は超凄うという事だね！

あんな特徴的かつ巨大な魔力を撒き散らしておいてこの僕から逃げられると思うな

んて甘いんだよね……僕の天地でのクエストでの得意分野は失せモノ探しだったんだよ！

昨日の内に頼んでちよつと小細工して貰った「ブラッディティアーズ」をブチ当てて、相当のダメージと共に棘の幾つかを取り換えた発信機を埋め込んでやった。

これで専用の探知機を使えば暫くの間は「嵐竜王」の行動経路が丸つと御見通しだよつ。

……まあ、僕自身でも割と強引なやり方したなーって思うけど、僕に出来るのはこうやって戦闘力に飽かせたやり方くらいだからね。

これで少しでも桑木さん達のグループの功績にできたらなーって。

というか、僕だって相当な実力者なつもりだったけど、それでも相当苦労したんだから、それくらい報われて貰わないと困るつ。

並のカンストの魔法職の数倍の魔力M<sup>P</sup>を持ち、「翠風術師エアロマンサー」である僕の飛行魔法でも到底近付けないし、「シユートアロー」だつて全魔力を込めても足りると思えなかったから直接突き刺しに行かないといけなかったからね……

やっぱり「エメル・リンデル」の短距離転移は最強だよねつてよくよく思ったよ……予備の「ブラッディティアーズ」は一本だけ用意しておいたけど、使わなくて済んで本当に良かったね。流石の僕でも五百万リルは端金とはとても言えないからね。

後は、照準と準備の為の周囲の露払いに皆にはちよつと無茶させちやつたね……基本グランバロアで十全に働けるの、リンだけなのにスペックだけで強引にお仕事して貰っちゃつた。

流石に海じゃ式神もともに働けないし、今回は上手く行つたけど、うーん……

でもグランバロアの【従魔師】ギルドじゃティン、つて来るのが見つからなかつたからからねー。

まあ、水棲の従属モンスターを連れて行くのはただ従属契約するだけじゃなくて、色々と準備が必要だから気に入ったのが居ても難しい所はあつたかもしれないんだけどね。

今後どうなるにせよ、グランバロアの後には中央大陸へ行くつもりだつたし、ままだらない……

……そういえば、グランバロアで割と見る魚人系の亜人の人達はどうなんだろうね？ エメラダ達の一団の中にも水棲っぽい亜人の人は何人か居たけど、そこまで突っ込んで話せてなかつたから、何か良いヒントになるかもしれないし次に【ヴェパル】の船旅に出た時にでもがつつり話してみたいね。

——僕の前では割と格好つけしいなエメラダ・オーシャンの面白い話が色々聞けるかもしれないしね！



まあ、それはそれ、これはこれ。

何はともあれ、明日は戦果報告。驚く顔が今から見物だよねっ。

ガチャ：

F 【椅子】

D 【銀の矢束】

D 【ジェム：フレイムアロー】

E 【海の幸セット】

C 【適職診断カタログ】

ガチャの運気が一向に来ない……来なくない？

T o B e C o n t i n u e d ……

## 第七十二話 爆裂・炸裂・大決闘！

□グランバロア・決闘海域 「勇士」ジーニアス

——グランバロア決闘ランキング第二十三位、エメラダ・オーシャンが率いるパーティ、登録名〔紅の牙〕団（旗艦名：〔ヴェパール〕）は速攻型のパーティである！

初手にて〔ヴェパール〕の固有スキル、《アクア・フロー》を併用した他の追隨を許さぬ速度の高速航行による衝角攻撃……否、接近により敵船を〔ヴェパール〕の固有スキルの射程内に捉え、回避不能にした上で固定メンバーの「エンブリオ」である「ムスペルヘイム」による殲滅火力で敵の船もメンバーもフラッグも問わず纏めて撃破する事を得意としたパーティだ。

基本方針がはっきりしていてシンプルな点、シンプルに性能を發揮できる「エンブリオ」だからこそ高出力である点。

リアルでも繋がりがあがる（と思われる）固定メンバーの「マスター」が複数居る為戦力が安定している点、*「傭兵」*の使用に躊躇いがない点。

基本戦法が少人数で完成している為、他メンバーで戦法の拡張が容易な点、ヘマス

ターンオンリーパーティーで船もへエンブリオである為総合基礎性能が高い点。

戦法が割かし派手で見応えがある点、戦法の都合で塩試合になりにくい点……

等々、複数のプラス要素があり海の荒くれ者共観客たちの人気もその順位としては高い部類に入る一

団だ。

勿論マイナス要素となる点も幾つかはあるが……それはさておき、その一団は真正正銘の現役ランカーとして戦っていけるだけの要素を兼ね備えていると言つて良いだろう。

だが、それらの戦力としての要素は確かに大国の中でも上位たるランカーとして重要ではあるが——決闘ランカーとなる為には、もう一つ兼ね備えなければならぬ要素がある。

極論を言えばへマスターとしての戦力へエンブリオでただゲーム的にモンスターの討伐を繰り返すだけで成れる討伐ランカキングや、下級へマスターだけの有象無象でも数十万も居れば列席できるクランランキングとは、決闘ランキングは全く毛色が違う。

何故なら決闘ランキングとは決闘における最上位……惰性でも成れる他のランキングとは違い、挑戦心が絶対的に必要とされる、数多の決闘への挑戦と勝利の果てに得られる、最も激しいランキングなのだから。

類型ポイントが重要視される他二つのランキングとは違い、一戦一戦の勝敗で容易く

ランキングが変動するし、させる事ができる唯一のランキングなのだ。国多数の実力者の証

そのランキングに身を置く者には停滞は決して許されない。

日毎日毎の戦いで切磋琢磨し、自らのランキングを死守しなければ、待っているのは急転直下の転落劇だ。

調子が悪かった、運が悪かった、対策メカされた、装備アイテムやスキルが万全ではない、妨害されて決闘場に辿り着けなかった——そんな軟弱な言い訳など何の意味もない。

油断も偶然もマグレもなく、やり直しも利かないただ一度の戦いで敗れば容赦なくランキングは下落し、そしていつしか蹴落とされる小さな修羅の道。

それが決闘ランキングと言う物なのだ。

歩みを止めず学びを止めず、その位置ランカーに居座りたいのであればランキング防衛戦に敗北は許されないのは勿論の事。

その初志、挑戦心を忘れるべからず。

つまり——



「今日の戦いも負けられない、つて事だね。まーかせて、頑張るよー!」

「やっぱりジーニアス君、狩りの時もそうだけど決闘になると露骨にテンション上がるよね。天地脳……」

「頼もしいは頼もしいんだから良いんじゃない? 昨日も活躍してたんだし」

「えー、楽しければいいんじゃないの?」

「善哉。実力を発揮できないよりは良いでしょう。——今回は相手も相手ですのぞ」

海上、「ヴェバル」の甲板に「マスター」達が集い、雑談に興じていた……訳では、勿論ない。

「マスター」特有のその華やかであったり特徴的な見た目や和やかな会話とは裏腹に場の空気は鋭く、戦意に満ち溢れた物だ。

だが、それも当然だろう。彼らは全員が全員仲良しこよしで集まって談話しているのではなく——戦闘前、それもランキング戦を直前に控えた鼓舞激励、開戦に向けての号令の為なのだから。

集まったメンバーも、見た目に反して「傭兵」等も含め、百戦錬磨の猛者達ばかり。

勿論戦力が高いと言うだけで勝てる程ランキング戦は甘くなく、だからこそ、グランバロアでの決闘では一パーティを率いる「頭目」という形で代表者が中心となって連

携して戦闘に当たる必要がある。

そして、このパーティも――

「さて、遅刻欠席はなくて何よりね！ 分かっていると思うけど今日は防衛戦じゃなくてこつちから吹っ掛けた挑戦よ。上位ランカー相手だけど相性は悪くないわ！ 作戦通りにやればきつと勝てる！――さあ、そろそろ時間よ。盛大にやってみよう  
!!」

「イエス、キャプテン！」「」

――船長の号令と共に即座に戦闘態勢へと移り、直後の戦闘へ向けて機敏に行動し、準備と配置を終える。

見据えるのは海上決闘場の遙か反対側、未だ豆粒程度にしか見えぬ敵手の船。彼ら彼女らを以てしても格上の決闘ランカー。グランバロアの有名へマスター達の中でも格別の超破壊力と技巧を有する傑物。

グランバロア決闘ランキング第十位、”人間爆弾” 醤油抗菌との決闘が始まる――



「《ブリーズ》つと」

「《コードVII：フォローテイル》」

「《最初の魔法：撃ち貫く魔砲》、いっけえー!!」

「《スプリットブラスト》、《スプリットブラスト》、《スプリットブラスト》おっ!」

決闘開始直後、【紅の牙】団がまず行う事は——当然、即座の接敵の為の一手。

【ヴェパール】の猛加速に更に追い風と重ね、超射程でも届く高威力の魔力の砲撃に、砲火の弾幕による牽制。

更に一人は海中で潜行し【ヴェパール】と同種の海流操作の固有スキルを発動し【アップサラス】の分体を敵船周辺に向けて解き放つ。

未だ距離がある。有効な攻撃は魔力を大量に使用した魔法の砲撃くらいだが……それ以外が大して仕事をしていないという事では勿論ない。

何故ならば——

「——敵船発射、来るよっ!」

当然、敵の行動も来るのが決闘と言う奴だからだ!

【ヴェパール】と比べて二回り以上巨大な戦艦級の敵船にずらりと並べられた砲塔は全てオーダーメイドの特製品。

通常の巨砲や対空攻撃用の高射砲の他にも、まるで砲とはとても見えない様な艦装が並ぶ敵船だが——それら全てが致命の攻撃を放つ魔の砲塔であると言う事は決闘に参加している者らだけではなく、観客達も理解していた。

ジーニアスの放つ警告の言葉の直後にそれらの砲門は一斉に火を噴く——否、水を噴いた。

数門の巨砲から放たれた人一人は呑み込めるかという程の大水球が。

中型の砲門から連射された水の弾丸が。

自在に軌道を変えるホースの様な砲塔から高圧の水流が。

大型ポンプ型の砲塔が大容量の水を噴射して来る——！

その水らは毒でも酸でもなければ海を周囲を汚染する危険物質という訳でもない。组成的にはごく普通の海水混じりの水でしかない。

その全てが、極大の火力を持つ液体爆薬となつていふ事を除けば！

「耐衝撃体勢——っ！」

——DOG O O O O O O O O O O M !!!

巨水球と炎球の弾幕の激突の瞬間——空間が揺れ、大気が震え、海が蒸発する程の大



爆発。

一時的に中型船では転覆する程の大波が生じる物の即座に海流操作で波が打ち消されて。

——BBBBBBB A A N G ! DO GO O O N !!

砕けた氷の弾丸のその中に収められていた水が露出<sup>液体爆薬</sup>し、時間差で連鎖爆発。

更には、砕け切らなかつた氷も周囲の海に散乱し……疑似的な機雷地帯が形成される。

【紅の牙】団も勿論負けじと船を進める。

その間にも【ムスペルヘイム】の火砲が、備え付けの質量砲撃が連射されるが、敵艦の交互に放つ水砲と火砲と衝突し、どちらも大きな戦果を上げる事はない。

……否、受ける衝撃の量からして、流石に被ダメージ量自体は【ヴェパル】の方が分が悪いくらいだった。

「浸透爆破はなし、でもフィツシ君さんは爆発の衝撃のダメージが大きくて脱落間近みたいですよっ」

「引き上げてる暇はないわ！　うろちよろして囷になつて貰いましようつ！　ステファちゃんはマジックミサイル誘導魔弾に切り替えお願ひ、弾幕の密度を上げて突撃するわよ！」

「キャプテン、フラッグ奪取は失敗だよ。隔壁とスプリングクラーで船の一角ごと道連れにされたつ。数を増やして処理能力飽和させてくるよ！」

「お願ひね！　後は——」

—— B A A N G !　 B B B A A A A N G !!

爆発、衝撃。

高速航行を続けていた「ヴェパル」の直上。

そこで「ムスペルヘイム」の発射直後の砲火が引火し、小規模の爆発が連続して起こつた。

爆発の規模こそこの戦闘中最小だったが……その距離と爆発の場所から、衝撃が直撃する！

「くっ——情報！」

「キャプテン、多分あれだと思ふけど——いやあれでいけるのっ!」

既に相対距離は数キロメートルもない近距離で、敵船の戦艦の全容が詳細に見える距離。

そして、通常の視力では見えなくても、スキルにより強化された視力を持つ者では見

えた事だろう。

戦艦の高射砲に見える砲塔の内の幾つか。その砲身の先には何やら器具が——シヤワーヘッドの様な物が取り付けられており、そこから水とも思えぬ程微細な粒子が噴霧されていた事を。

——BBBBBNG! BBBBBBBBBBAANG!!

「ちよ、まず——」

《《コードII：シエルター》》

「ひゃあああ——っ!？」

即座に結界や風の障壁等の防壁が形成されるも……足りない。

如何な彼らとて自分や周囲の味方を物理衝撃から守る程度は出来ても——「ヴェパル」全体を覆い包む程の十分な巨大な防壁を作る事は難しい。

連続し、継続する爆裂の嵐。直撃のダメージは軽くとも衝撃で船の総身は軋み、削れ、歪み——

防壁にリソースを注いだ事で弾幕の密度も薄れた彼らに勝機は殆ど残されていないな  
かった——



2 / 8 (月)

学年末テストが間近に迫ってきているらしい！ ……テスト、テスト。うーん。  
桑木さん達に勉強法とか聞かれましたけど、実際学校の授業と宿題以外で勉強して  
ないから答えようがないんだよね。

テスト、定期考査は日々の学習の効果を測定する為の物なんだから皆のありのままの力で勝負するのが筋じゃないかな——って一瞬考えたけど、無いと思うけど万が一桑木さんの家の方針厳しそうだし、最悪デンドロ口禁止とかもありえちゃうんだとか……これは放っておけないね。

微力ながら何か僕も勉強法を考えないといつ。

そんな学校での一幕があつて——考えるにせよ何にせよデンドロ口の三倍時間は有用なので早速今日もデンドロ口にログイン。

やっぱり平日も食事の団欒とかちゃんとしてればフルでログインさせてくれる勝や明日香が特殊なんだねっていう今更な感想はさておき。

【嵐竜王】の戦果を報告したらすつごい不思議な生き物を見る目で見られた。なーんでえー……?!

……まあいいか! 無事戦果は渡せたと思うしね!

それはさておき——来たよ来たよ漸く来たよ、グランバロアへの所属国家変更手続き完了報告つ。

デンドロ口内時間で軽く一カ月弱くらい掛かって、正直忘れられてたのかと思つたよ。

……全国旅して回りたいからって一応ある程度の滞在スケジュール的にはコテツ

の話やWikiを参考に組んでただけど、危うく手続き完了前に次の国に行く事になるんじゃないかーなんて思っちゃったよ。

なんでこんなに遅れたんだろう——って、間違いなく前国が天地だったからだよね……

これだから国際情勢って奴はっ

天地も、グランバロアも、良い国だと思っただけどなあ……Wiki評ではどちらも極限の国で同じ穴の貉扱いなんだけどねっ。

環境に根差した極限状態というのも同じだからね。

モンスターや(UBM)という分かりやすい共通の敵が居るのにこれなんだから、やっぱり政治は分からない……

まあ、分からない政治は置いておいて。

これで僕も、出国するまでは立派なグランバロア人！

公共施設がマスター割で使えたり、テイアンだと普通に一生ものの買い物であるグランバロア製の船なんかも割引で買えちゃったりするのだ。やったね。

……まあ、海棲モンスターが嫌と言う程に蔓延るこの海で通用する性能の船だからね。色々な性能が現実の船とは比べ物にならないよね。

価格だつて勿論そう。現実の船だつて結構なお値段するからね……魔力を使つて

機関を採用している物も過半数以上あるから必然的に、ね。

新人へマスターで船問題解決できない人は大体四大船団のどれかに船と船員丸ごと借りて大きな借りを作るのがありがちな洗札なんだとか。

さて、そんな船事情だけど——僕は天地で稼いだお金がまだまだあるからね。エメラダ達がログアウトした後に早速買いに行っちゃったよ。

最大六人用の合金素材の小舟、だけど魔力を使用しての加速機構の性能やシンプルに高い船自身の基礎性能、そして何よりそこそこ高性能な「マナカートリッジ」が二個と更に専用の「アイテムボックス」がついてマスター割が利いて合わせて千万リル、お安い！これは買いだよな。

……まあ、本当に安いよ。割引やセツト販売してこれって言うのは。

船の素材だけで大幅に赤字だと思っただけ——それはそれとして迷彩やレーダー、気配遮断用の機能がなくてしかもそれらを搭載するだけの拡張性もないんだから仕方ないんだけど。

不良債権扱いだった……この小舟で海を行くんだから、そりやそれらは必須なんだよね。

多分この船の運用者、まともに扱えるのは並居る海棲モンスターを十把一絡げにできる実力者か、あるいは膨大な魔力を注ぎ込んで加速機構で逃げ切れる人。どちらであつ

てもほぼ超級職前提の船って事だろうね。

この国の場合超級職の人とか速攻で国に囲われて総合的にもっと良い船を与えられたり大型艦を任されたりしそうだから、それで売れ残っちゃったんだらうなって……船に限らず、上を想定して作ったらそういう事もあるよねって。

そして、そんな悲しいアイテムの報告ばかり投稿される掲示板のスレもあるんだとか。

——何せ、へマスターへならへエンブリオの固有スキルで一般的には不良品と言われる様なモノでもデメリットを無視して運用できるって例がそこそこあるからね。僕の固有スキルなんかは特にね！

この船も僕なら自前で索敵も迷彩もできるし、《全主権限》のお陰で僕が特殊装備品枠に装備すれば、船だってなんだってある程度は僕のスキルが使用できる——船ごと気配を消すなんてお茶の子さいさいにできるんだから。

魔力だつてあるから普通に加速機構をふんだんに使つてもいいしね。世間では評価されなくても僕が評価するよ！

うん、本当に良い買い物をした。命名権も貰ったから格好良い名前を考えないかねー。



……まあ、いくらサイズの割にはかなり高性能でもグランバロアの決闘だと活躍はできなただけだね。

砲もなければ障壁も防御機構もなく、サイズのにも六人ぎりぎりだからその上で戦闘なんて出来る筈ないから……

速攻で接近して飛び移って白兵戦、とかなら出来そうな気はするけど、こっちの小舟に残されたフラッグを守り切るのが多分無理だからね、残念。

——まあ、明日からはそんな今日買った船とは全く関係なくグランバロアの決闘に便乗して参加させて貰うんだけどねっ。

しかもランキング戦に。予定通りエメラダの船の「クルー」としてね!

天地を出てから、そして他国での初めての決闘、腕が鳴るよね。

頑張るぞー!

ガチャ:

B 【ファランクスシールド】

C 【消魔の守護石】

F 【沼水】

F 【鉄片】

E 【ロングソード】

【フアランクスシールド】は同じパーティで同じ盾を装備すると割合で防御力が上がるんだって。



2 / 9 (火)

昨日ああいう話した直後の抜き打ち小テストっ。学年末が近いから先生方も容赦ないのかな。

僕の辞書に油断と言う文字はそんなにないよー！

さて、今日は昨日も書いた通り決闘だよ。ふふふ、テンション上がるよね。

しかも実は明日も決闘の予定が入っていて、連日決闘なんだよね。

今日の決闘が下位ランカーからの防衛戦、明日の一戦は上位ランカーへの挑戦。天地とは別の意味で環境がヤバいこのグランバロアの決闘も勿論ヤバいだろうね！

いや、実際にヤバかったと言うか……この日記を書いているのもう早速今日の防衛戦は終わった後だけど、知識では知ってはいはいたけど本当に天地とは大違いなんだよ

ね。

まず、グランバロア決闘での特殊ルールとして——決闘の代表は船パーティリーダー長である事。

船長の所有する船と船パーティメンバー員 同士で行う戦いである事——実質的に殆どそれ以外にルールのないフラッグオアシップを奪取あるいは撃沈したら勝ちつてという凄いパワーバトルなんだよね。

標準的な決闘を知っている身からするとこれが公式のランキング戦つて本当に成立するの不安になるくらい凄いルールだよこれ……出力勝負になったりしないのかなつて思うくらいには。

一応、可能な限り死者を出さない様に配慮するというのもあるけど、そこその確率で「事故」は起こり得るだろうし……つて、天地の野試合もそれは同じかな？

そして、ルールがそんなに違うからこそ、決闘環境その他諸々の違いが随所に発生したりするんだよね。

まず一つ目として……決闘ランカーの内過半数は克蘭ランキングのランカーも兼ねている、という点。

グランバロアの決闘のルールの船長だけではなく、船員も参加する船単位の決闘、であるからこそ船と船長だけではなく船員の質も時には船長以上に大きく勝敗に寄与する事になる。

実質的なパーティ戦だからこそ、固定メンバーを募れるクランや固定パーティで繋がった関係は間違いなく強いんだね。連携的な意味でも、シナジータ的な意味でも。

あと、パーティ単位の戦闘だから極論を言えばパーティ枠でキャパシティに収まらないレベルの戦力の従属モンスターを使つても良いし……【指揮官】<sup>リーダー</sup>系統のジョブでパーティ強化、パーティ人数増加を行うのも凄い有用なんだよね。

というかエメラダがこのタイプ。上級職の【司令官】<sup>コマンダー</sup>の《部隊指揮》で人数が二人増えるだけで——へマスター〜が二人増える事で受ける恩恵は語るまでもないからね。

そしてこれも必然の事かもしれないけど……ルールがパーティ戦である以上、パーティの枠は埋めるのが大前提だけど、有用な戦力になれる人が決闘の参加者皆々に居るとは限らない。

だから個人の戦力として船員用の傭兵という稼業が流行つてたりするのは結構面白いよね。実質的に傭兵としての価値が他国での決闘ランキングみたいになっているのが興味深いね。

固定メンバーと比べてシナジータとかは考えようもないけども、その上で己の戦力を売り物に出来る程の強者なのだから然もあらん、だね。

他には、これは天地が特殊だっただけではあるけども——船、船長、そして船員達……その総合力が要求されるが故にか、グランバロアの決闘はほぼへマスター〜の物となつ

ているのも天地との違いだよ。

それでも、天地以外の他国と比べたらまだ船員として参加しているティアンの人も含めてティアンの比率がある方なんだとか。操船して戦う以上技巧的に一日の長があるのは事実だしね。

……まあ、それはそれとしても基本的にはやっぱり決闘結果がない以上、致命的な攻撃を受けても復活できる「ハマスター」やTYPE：チャリオツ系統の独壇場だと言うのも事実なんだけど。

国の施策で格安で船を修理できる、って言っても他のゲームという耐久値的な完全に数値上だけの存在じゃないってのが痛いんだよ。数値上は元通りに出来ている様に見えるけど破損と修理を繰り返す度に確実に歪みが蓄積されていく事になるんだから。

更に複数の「ヘンブリオン」による理不尽固有スキルのシナジーまであるのだから、むしろそれに抗せているティアンの人達が凄いと云う案件なんだよ……やっぱり天地の同類なんじゃないかな!

さて、それがこのグランバロアでの決闘の基本なんだけど、我らが船長エメラダ・オーシャンの方針はと言うと——うん、前述した通り《部隊指揮》を活用した総合火力を押し付ける速攻戦術だね。

固定メンバーの二人と、馴染みのある傭兵船員を雇って白兵戦の短期決戦をするタイ

プ。

海中からの攻撃は「アプサラス」で牽制して、海上は「ムスペルハイム」の弾幕を張り続けてる間に「ヴェパール」の最高速で接近攻撃を仕掛け——傭兵達は各々で高度な柔軟性を持って臨機応変に対応して貰う、それで勝ってきた子なのだ！

……そんなシンプルなので勝てるの!? って思うけど事実勝ってきているし今日も普通に勝ったんだよね。やったあ。

まあ、多分絡繰りは友人で馴染みだと言う傭兵の人の優秀さ——だけではなく、三人の「ヘエンブリオ」、もっと言えばTYPE:アドバンスが変な働きしているんだろうねって。

「ヴェパール」に接続するアドバンスだからか、各々の「ヘエンブリオ」を通してただでさえ全員ほぼMP特化ビルドのMPを実質共有しているんだね。

……それだけじゃない強化が乗ってる気がするけど、ちよつと分からなかったなあ。まあ明日の決闘の時にまた考えようっと。

とは言え、明日は格上のランカーへのランキング戦の挑戦。そんな余裕があるかは分からないけどね。わくわくするね!

決闘の後処理が済んだ後は近そこここ場で久しぶりにソロでレベル上げの狩りに出る事に。

決闘も何時間も使った訳じゃないし、エメラダ達はログアウトした後だからねー。

折角船——【天の光号】も買った事だし、今までグランバロアでは【嵐竜王】の時以外ずっとエメラダ達と一緒にだったからね。

今日の防衛戦では使わなかった秘密兵器の練習も兼ねての狩りだったけど、やっぱり人間は泳ぎじや海棲生物には到底勝てないなって確信したよ。

海中だと下手に泳ぎ回るより固定砲台に徹するか罾を張る方が効果的、と……うん、収穫は悪くなかったね!

……久しぶりの一人での長時間の狩りで少し夢中になってたのも含めて、何となく天地の日々を思い出す一日だったね。

メモ：

【レギオン・フィッシュユ】

下級の群体系モンスター。実際は凄く小さな小魚の群れだからふしぎな力で結びついて、一体の魚類モンスターになっている奴。

《看破》で見てもシステム的には一体のモンスター扱いなのが不思議だよ。多分リソースとか生命力とかそういうのを群れで共有するスキルがあるんだよ。【ゴブリン】とかもそんな感じのスキル持ってるしね。

【バブルジェリー】

下級モンスター。毒を持ってないタイプのクラゲ。でも水属性魔法は使ってくる。

割と視認性が悪いから感知系スキル持つてなかったりする慣れてない人は不意打ち喰らいそう。

【レッサー・フィッシュ】

すごく数が多い下級モンスター。レッサー<sup>下位</sup>なフィッシュって言うけど言う程雑魚ではない。

AGIが高いタイプとは言え所詮下級モンスターの範疇のステータスだ、と言えるのは陸上で戦うモンスターである場合のみ。海中だと発揮速度は体感で10倍はあるよね。

その瘴毒持ちや属性持ち等の亜種や数十から数百匹規模の群れがある時もあるし、総じて恐れ知らず。

【ソード・フィッシュ】

上級モンスター。DEXとAGIが特に高いけど全体的に物理型ステ。……数が少なくて遠距離攻撃もないから楽勝だった。

大型に成長し切った個体は《剣速徹し》にも似たスキルを習得して並の漁船なら一刀両断できる脅威になるんだって。

【亜竜竜魚】

亜竜級モンスター。竜魚<sup>アロワナ</sup>? ENDが高めでバランス良く全ステ高め。個体によつ



て地・海属性系統魔法を使う。

亜竜級モンスターだけど群れで生活、狩りも行って普通以上に厄介。多分あの辺りの海域では一番の難敵なんじゃないかなって。

【亜竜魚竜】

竜魚じゃない亜竜の海竜種。水のブレスは吐くけど亜空間タツクルはして来ないよ

!

海ではモンスターのサイズは脅威度の指標の一つだけど……速さが足りない!

ガチャ:

E 【沢の幸セット】

E 【SP回復ポーションLv8】

C 【快癒万能霊薬】

E 【白んだ魔眼】

D 【エメンテリウム】

◇

2 / 10 (水)

やーらーれーたー！

やっぱり上位ランカーの壁は分厚い……

今日は初めてお昼休みの時間中の小勉強会みたいな物に参加したよ。

デンドロでは指導役もやった事あるけど、やっぱり勝手が違うよね。教え方あれで良かったのかまだ確信が持てないよ……センススキルでの補助もしてくれないしねっ。

とりあえず時間も余りなかったからテスト範囲で使う公式を繰り返し覚えて貰って重要性を理解してもらった……貰えたのかはともかく、それくらいっ。

暗記系は関連付けで覚えて後は自分で記憶して貰わないと……頑張れー！

さて、そんな学校での一幕もあったけど帰ったら待ち遠しかったデンドロでのランカーへの挑戦！

決闘ランキング十位の高位ランカーの人への挑戦だったんだけど——敢え無く敗北、ぐぬぬ。

エメラダ達もそうだけど、やっぱり天地とかの決闘と違ってこの大味なグランバロアの決闘だとへエンブリオ〜個々の出力やシナジー等、あとは環境に即しているかってのが凄い重要過ぎるね……

あるいは性能が少し尖っていたとしてもパーティ戦だからフォローしやすいと言うのも一因かも。

……いやあ、それでもあの「アプラスマシ」はグランバロアなら際限なく応用できそうってのが凄く強い奴だけだ。あれで牽制してなかったら海中海水爆破や船底爆破までできるんだから洒落にならないよねえ。

というか、ジョブスキルによる船舶・砲門強化されるのも厳しかったけどあれ本人が前衛系ジョブで固めても真つ当以上に強い奴だよね多分。

〈エンブリオ〉の出力や相性だけじゃなくて動きもステータス以上の物だったし、場所が悪かったとはいえまさか影分身の僕がやられるとは思わなかったよ……くう、リベンジしてやりたいね!

……まあ、「ヴェパル」が撃沈されちゃったからどうあがいても暫くは無理なんだけだねっ。

エメラダ曰く、「ヴェパル」の修復時間はデンドロ内時間で約五日だとか。明後日ログインする頃には修復されてくるくらいだっつて。

グランバロアの決闘参加〈マスター〉は自らの〈エンブリオ〉の修復時間に自ずと詳しくなるといふ悲しい知識を得ちゃったね……ティアンの人や普通の船ならともかく、〈マスター〉〈エンブリオ〉相手ならこつちも相手も皆遠慮なく全力全開だからねっ。

やっぱりグランバロアも修羅の国なんじゃないかな！

さて、そんな決闘の顛末の後の事だけど、そういえばエメラダ達って決闘で「ヴェパール」が壊れた時ってどうしているんだらう？ っと思つたら元祖エメラダ達の部下の人達「紅の牙」団が所有している中型の巡洋艦を使う様にしてるんだって。

勿論海賊船団の正規船だから市販の並の戦闘艦よりも高性能だけど、それでも「ヴェパール」には大きく負けてるんだよね。

これは「ヴェパール」の、ヘエンプリオの性能の高さに驚嘆すべきか。それともスタンダードな海賊船団の一船舶で代替できる程度の高性能艦が無数に配備されているグランバロアの戦力に驚嘆すべきか迷う所だね。

ともあれ、明日明後日明々後日くらいはこの船でランカーとして引き受けた依頼に取り組む予定なんだとか。

決闘に参加しに来た実力者の決闘ランカーにすかさず依頼を割り振ってくる、本当強かな国だよね……良い意味で。

そんな決闘ランカー、エメラダが頭目を務める海賊船団所属御一行（僕含む）に任せられた依頼は——とある海賊討伐、というか捕縛任務。

……かなり大規模な海賊団で、主に海洋資源の略奪、並びに違法奴隷売買をしているヴェレッゾ海賊団が今回の標的だ。

グランバロアの海賊船団は実質的に私掠船だからこういう海賊団とは全くの別物な  
んだよねって。

僕としては単純な賊討伐ならいくらでも。頑張るよ！

それにしても、この海の環境で後ろ盾もなしに自分達の腕つぶしだけで海賊行為す  
るって割と凄いやね……

ガチャ：

C 【太陽石の原石】

D 【アイアンランス】

F 【ゼロピー】

F 【ガラス玉】

F 【白紙の日記帳】

T o B e C o n t i n u e d ……

## 第七十三話 大海賊時代・※ただし「マスタ―」を除く

■東海・洞穴 「名航海士」ヴィレッツ・リライト

グランバロア、海の国の国土——この大海原で海賊船団に所属しない、真の海賊をやる物は凡そ四種類に分けられる。

一つ目は……ただの屑だ。

他でやっていく事もできないあぶれ者達が徒党を組んで少し強くなった気になり、国を離れ海賊となる者達。

——そして、殆どの場合一週間も持たずに海の藻屑となる。

この世界の海は何の実力もない奴が生きていける程甘くねえ。運良く全滅する前に陸地に辿り着ければ多少は延命できるかもしれないが、どの道長くないだろう。

むしろグランバロアの連中に捕まる方が長生きできるまである。

ただの魔力タンクと労働力にしかならないかもしれないねえがな。

二つ目は、偉大なる過去の伝説の「海賊王」に憧れ、海賊船団として管理される事を厭い同志を募り誰の手も借りずに海に繰り出す者。

誇りとやらを抱え義賊めいた動きをする事もある中途半端な奴らだ。やってる事が

海賊船団と冒険船団の合いの子の様な奴らだ。

総じて一つ目の奴らよりは実力がある事が多く、少数精鋭で動くが——それでも、大半はこの海では一年も持たねえ。

超級職なんていう規格外に憧れて現実を見れなかった奴らだ。それも仕方ないだろう。今までの掃海で何故毎回何千人も動員されていたのか理解しちや居なかつたらしい。

そして、四つ目は例（マスター）外で、三つ目が俺達のように現実的に海の脅威を正しく理解して——その上で海賊を目論見計画を練り、賢く立ち回って成功させてきた者達だ。

何せ、海賊と言うのは——金になる。陸でやる盗賊や山賊、砂賊なんかとは比べ物にならない程に。

海洋資源、海洋生物。この広大な大海原で無尽の如く揺蕩うそれらはその全てがグランバロアという一国の独占資源だ。

他国が手に入れる事は殆ど不可能に等しく、その特殊性からグランバロアからの輸出でも非常に高価となる貴重な物資だ。

……だからこそ、利益が出る。だからこそ——海賊（俺）が儲かる。

カルディナの商人に、天地の闇市に。正規の手段では手に入れない者達のお陰で俺達の活動は支えられる。

特に水棲の亜人種の奴隸と従属された水棲モンスターは高く売れる。亜竜級の水棲モンスターなんて見つけた日には五百万リルは固いだろう。

【ジュエル】に仕舞えば嵩張らない奴隸と従属モンスターは非常に効率が良い。

【従魔師】で海賊になる奴は多くないが、下級職でも一人居るだけで金の生る木も同然の幹部級の活躍が期待できる逸材だ。もし見つけられたら非常に運が良いだろう。

何せ——海の賊、海賊は、別に海賊行為をしなくても良いのだから。

考えてみれば良い。グランバロアが只一国の力で、この大海原で行われる全ての採取行為や従属契約を取り締まれるか？

無理だ。出来る筈がないのだ。

できるのは精々が自国の船に手を出された時の報復程度。都市型戦艦から中央大陸を挟んだ反対側で起きた様な事なんて感知すら不可能。

七大国家が一つグランバロアの伸ばせる手の長さはとても長く、その力はとても強いが、それでもこの海全てを包み込むには全く足りてないのが現状だ。

故に、最も安定した海賊と言うのは海で生きられるだけの実力者と船を用意した後は、総員【採取師】系統職と【従魔師】系統職、後は交渉の為の【商人】系が少数居るといのが一番理想的な構成なのだ。

だが、ただグランバロアから離れていれば良いという訳ではないのが、この海賊の難



しい所だ。

海賊となつてゐる身で言うのもあれだが、やはり先人は偉大だったのであろう——全く掃海されてゐない、自然そのままの海など、例え数百人の手練れの戦闘職を集めた程度の戦力ではどうしようもないというのが、この海の現実だ。

掃海されてゐない海を突つ切つていく等、複数の超級職を擁したと言われている伝説の【海賊王】の船団でしか出来てゐない事だ。

ならば、それに遠く遠く及ばぬ俺達後発の海賊がする事はグランバロア本船、グランバロア号の後追いをする事。

掃海されて、しかしグランバロアは先を行つてもうおらず、まだ新たなモンスター達が集まり群れを成すその前、そこを狙うのだ。

グランバロアの船団に補足されない距離で、それでいて集まつてくるモンスター達がある程度の余裕を持つて対処できる距離。

海賊をやる上で最も重要なのは自分達の実力を客観的に、正確に把握する術とその距離感だと言ふのがこの海賊業の通念だ。

だが、その距離感さえ完璧であれば、海賊ほど美味しい稼業はきつと何処にもないだろう。

美味過ぎる海洋資源を次々と活動資金に変え、戦力を規模を増やし更に距離感の余裕

が安定感が増し、安定していれば今回みたいに漂流船との接触——ボーナスタイムにありつける事もある好循環。

まさに海賊ドリーム此処に極まれり、だ。

そして——俺は成功した！

15年。初めてジョブに就いた時に決心してから15年を費やし、計画を練り、忠実で有能な部下を集め、海を往く経験を積み、レベルを上げ軍資金を貯めて準備を整えた！

天運が俺に味方していた。

俺は合計レベル500——人類の頂点に達する才能を持つて生まれており、ここ数年はグランバロアだけでなく全国的に大きな動きがなく準備に専念でき、そして決行数か月前に漂流者の一団——実力者の天地の武芸者達を仲間に加えた。

合計六人。一パーティ程度の人数でしかないならず者の漂流者だが……その実力は本物だ。

リーダー格は当然の様にレベル<sup>カ</sup>500<sup>ン</sup>であり、残りの五人も400を優に超え、戦闘技術も海賊船団の上位の戦士と比べても全員が一回り以上上回っている程の凄まじい実力者達だ。

団の総戦力は飛躍的に伸びた。足がつく海賊船団の船は捨てて密かに造船された俺

達の船——海賊船に乗り、海賊としてのスタートを切った。

海賊と言つても狙いは様々である。

海産物を狙う者。レアメタルを狙う者。サルベージを狙う者が居れば〈遺跡〉を狙う者も居る。

その中で俺達を狙うのは——当然、最も利率が大きい水棲生物達の密漁だ。

新人達だが実力は他の部下とは隔絶していた武芸者達が居たのも大きい。グランバロアから十分以上に距離を取り、むしろ水棲モンスター達が集まってきた所を狩るのだ。

相手を瀕死にすれば《従属契約》の成功率は上がる。それは、下級職の〔従魔師〕と熟練の武芸者達が多く居る俺達にとっては最適な方法だった。

襲い来るモンスター達は武芸者が撫で斬りにして、潮流の乱れや天候の不機嫌、深海からの強襲は俺達が察知し回避しやっつけていく。

グランバロアからの襲撃はない。今までの海賊達と比べても二回り以上離れた位置で活動している俺達の痕跡を察知し戦力を差し向ける余裕はあの国にはないからだ。

——好循環の成果は直ぐに現れた。

下級とは言え、才能次第だがモンスターは育てれば進化し十分に使い物になる様になる。

水棲という他にない特性を持つ俺達が持ち込んだ従属モンスターはカルディナの商人にとても良い値段で売れた。

繰り返ししていく内により高品質な「ジュエル」を、新たな船員達を、随伴艦の戦闘艦を――

より戦力が充実していき、より安定性が増していき、そして更に利益が増していく――

---

まさに、順風満帆とはこの事だった。

特に、グランバロアから距離を離しての密猟が美味い。何物にも邪魔される事は無く俺達の仕事が続けられるからだ。

十分以上の安全マージン。海賊をやっている身で妙と思う者も居るかもしれないが――余裕がなければパフォーマンスを発揮し切る事は出来ない。

それは海賊稼業ではない、海賊船団での15年で身に着けた有用な経験の一つであった。

その経験は確実に俺達の身を助け、そして俺達の明るい未来を約束してくれるのだった。

いつまでも、いつまでも……

——だったはずなのだ。つい数十分前までは。

DOOM! DOOM!! DDDDOOOOM——!!

洞穴内に響き渡る爆音、衝撃、振動——そう、今俺達はある筈がないと思っていた襲撃を受けていた。

何故? 誰が? どうやって俺達の居場所を……疑問点は無数にある。だが、答えの出せない疑問にいつまでも拘る阿呆は海でなくても死ぬだろう。

まず考えるべき事、そして迅速にやるべき事は襲撃してきた敵手への対処なのだから。

幸い、俺の海賊団に居る戦闘員には常日頃から深酒は禁じている。そうでなくともいつも海棲モンスターとの戦いの矢面に立っている者達だ。

しかもその主戦力はグランバロアの海兵よりも圧倒的に強い天地の武芸者達。

むしろ海上よりもこの様な地に足の着く洞穴の方がより鋭く動ける猛者達。大方国から寄越されてきたチャチな追手くらい簡単に処理できる筈だ。

その筈、なのに。

「黒野！……これは一体どういふつもりだ、説明しろ！」

海賊団の頭領である俺は、副頭領——武芸者達のリーダーである偉丈夫、黒野に担がれ洞穴内を逆走していた。

黒野は完全に戦闘職のみでレベルをカンストさせている猛者の中の猛者。俺が多少抵抗した所で逃れられないのは理解している。

だからこそ、問う。

その先は……一般団員には知らせていない、幹部の一人の幻術で隠蔽しておいた隠し通路。洞穴の側面から海に繋がる横穴へと進む道順。

「アイテムボックス」に入れておいた小型の船さえあれば、この様な横穴からでも海へ繰り出す事はできる。

それ故に、何かあった時の為の緊急脱出先として用意しておいた筈の場所だ。

その隠し通路を往く選択。その理由。

今までになかった事態に嫌な想像が脳裏を過ぎ、語気荒く尋ねても……黒野はより早く走る事に集中してか言葉を返さない。

装備によって強化され、AGIも亜音速域に至っている黒野の足は一分経たずに危なげなく隠し通路を踏破し、即座に「アイテムボックス」から小型の高速船を出して海に

浮かべ、跳躍。

だが、その一分足らずの間にある程度俺の考えは纏まっていた。

促されるよりも早く手短かに船に魔力を供給し、更に魔力を注いで加速機構を発動させて——洞穴から、俺達の仲間が多数残るアジトから離れる。

カンストレベルの魔力の半数を注ぎ、更にサブジョブである【翠風術師】の魔法により加速された船は瞬く間に加速して……直ぐに潮風に遮られて洞穴すらも見えなくなった。

「——相手は〈マスター〉か？」

「多分、な。そうでなくとも特典武器だな。単艦……少数精鋭だろう」

犯罪者には、犯罪者なりのネットワークがある。

数年前には海賊として国を離れていた俺達だが、それでも様々な情報の収集は続いていた。

ある程度の世界情勢、同業者の情報、掃海や海の〈UBM〉の発見情報や【海竜王】の現在位置なんかは俺達みたいな海賊でも重要な情報であり、収集を怠る事はできない大事な物なのだ。

カルディナを通す事も多く情報料は高く取られるが背に腹は代えられない——そし

て、何と言つても近年で一番のビッグニュースと言えば伝説の〈マスター〉の急増に他ならないだろう。

〈マスター〉の存在はそれを抱え込んだ国家に大きな力として還元される。力に困窮していた国であれば猶更だ。

常に海棲モンスターと戦い続けなければならぬグランバロアなどは、特に、だ。

支配海域の増大、掃海の為の戦闘力に安全性、安定性。被害の軽減——どれを取つても〈マスター〉はグランバロアにとって非常に重要な存在となるだろう。

——そして、マスターの力たる〈エンブリオ〉の特異性、固有スキルさえあれば……今までは放置せざるを得なかった海賊達の一掃に乗り出す事も可能になるだろう、と。

「ち……だが、お前達なら〈マスター〉が多少居た所で勝てたんじゃないのか？」

しかし——グランバロアが〈マスター〉の力を手に入れたと言つても、その〈マスター〉達はまだこの世界に現れてから二年も経っていないのだ。

自分達ティアンと一緒ににはできないだろうが、それでも未だ足りない物はいだらう。勿論例外は居るだろうが、少なくとも今まで放置していた海賊の討伐は掃海と言つた超重要事項と比べれば圧倒的に優先度は低い……初っ端から〈マスター〉の中でも最上位の者が来るという可能性は少ない筈だと考える。

ならば。ならば……彼らはきつと負けないだろう。それだけの力を、技巧を、経験を



持つているのが天地の武芸者という物だ。

そうでなくても、既に海賊団の規模は非常に大きなものとなっている。平団員の戦闘員は三桁を優に超え、天地の武芸者達を中心に日頃の連携訓練さえもさせていた。

相手が伝説の〈マスター〉と言えども、勝てる。俺はそう思うのだが――

「――ヴィレッツォ、お前には才能があつただろう。おそらく、あの国グランバロアに居たままでも大成できた程に」

「……それはそうだろう。そうでなければこんな大きな海賊団は率いられないだろうし、此処まで――このレベルにまで至っていないさ」

その返答は自らの自尊心による物だけではなく、客観的な事実だ。

そもそも、レベル500に至れる逸材すらティアンの中には殆ど居ない。その時点でその領域に至っている俺や黒野には才能があると言えるのだから。

事実、グランバロアの船団内でも同年代でレベル500に至れる才を持つ者は片手の指の数で足りる程しか居なかった。

しかし。

才能というのは――限界レベル、それだけを指して言う言葉ではない。

「だが、ジヨブレベルにスキルレベル。それだけではこの海を往くのは無理だった。そ

れはお前の才能あつてのモノだろう。そういう事だ」

「何……？」

確かに。

ヴィレッツがここまで大成したのには限界レベルにおいて多大な才能があつた故だが——ただレベルが高くセンススキル等の補助があれば何とかなるという程この海は、この世界は甘くはない。

空を読み、風を読み、海を読み、流れを読み——

己の直感を磨き信じ、極僅かな違和感に疑問を持ち、例え素敵外であつても強敵が纏う独特な雰囲気を感じ回避する様な決断力——それらも、海を往く者としての「才能」だとグランバロアでは長年言われていたし、そしてヴィレッツもそれを実践してきていた。

その上で尚被害が大きいのがこの世界の海が魔境と言われる由縁でもあるのだが。

そして、それらがグランバロアにおいて重要な「才能」であるならば。

黒野が率いる、合計レベル400を優に超える武勇を誇る武芸者達は——天地の「才能」においては落第点だったのだ。

彼ら天地の武芸者は、今まで蟲毒の如き有り様であつたが故に、限界レベルの平均値は飛躍的に上昇し、そして「才能」のハードルもまた同様に伸び続けているのだから。

それは戦闘に関するあらゆる才能。武の術理に敵手の攻め手を殺気を、一手先二手先三手先、もつともつと先を読み、勝利する為の武力。

達人になれば力の流れすらも知覚し読み取れると言われる程の異才。

ジョブスキルによる知覚などでは到底足りぬと自らを常に死地に置き磨き上げよとまで謂われるそれが——彼らには、絶望的に足りていなかったのだ。

あるいは、中央大陸であればそれでも十分以上の才覚だったのかもしれないが……それでも彼らが生まれ育った天地ではまるで通用しなかった。

それ故に国を出て漂流の旅をしていた彼らだが……天地において、弱者であつた彼らだからこそ、磨けた才もあるのもまた事実。

それは——強者を知る才。

《看破》などなくとも、直接対峙せずとも敵手が己らよりどれだけかけ離れた実力を持っているのか、どれほど“才能”に開きがあるのかを漠然とした直感で理解する才。

あるいは、グランバロアでの海賊業でも大いに力を発揮していた才。

それを持っていたからこそ彼らは……即座に逃走を選択した。

「つまりだ。あのままあそこに居たら間違ひなく——」

「——ようやく追いついたよ、海賊ども！」

見知らぬ声。

咄嗟に魔力を練り上げながら構え振り向き——その必要もない事に、気付いた。否、気付かされた。

——囲まれている！ 今まで影も形も無かったと言うのに！

今も尚高速で海を進んでいる小型船に、勞せず追いつき包囲している影はどれも同じ姿の少年のもの。それが五つ。

中空に立ち、背には白炎を背負い推進力と為し、そして周囲には既に風の攻撃魔法を待機している事が同じ「翠風術師」のジョブを持つヴィレッゾには読み取れた。

しかし——それが纏う魔力のなんと強大である事か！

何らかの幻としか思えない、思いたくない四つの似姿でさえカンストしているヴィレッゾが持つ魔力と比べ尚高い魔力を誇り、そして前方で立ち塞がる少年に至っては実に五倍以上……彼が知る魔法系の超級職、「海神」に比肩する程の魔力をその身に纏っているのだ！

その容姿、そして特異性から。ヴィレッゾ達にとつては初見であつてもそれが巷で噂の「ハマスター」であると容易く理解させられる——

「——黒野。やるぞ」

「……………ああ」

だが、敵手が伝説の〈マスター〉であつたと理解した所で海賊である二人に選択肢などないも同然。

ヴィレッツ海賊団で最強……否、超級職を除けば彼が知るグランバロアの戦士達と比べても最強と言えるであろう黒野を横目で見、合図を送ろうとして、再び驚愕する。

大柄な偉丈夫。熟練にして頂点の武芸者である筈の黒野が——僅かに震えているのだ。

彼は武者震いをする様な性格ではない。戦闘に愉しみは見出さず、己に適していたから、必要であるから淡々と戦闘をこなす様な男だ。

そんな男が震えている所を見た事があるのはただの一度だけ。不運にも逸話級へUB Mが接近していたあの時、隠蔽機能を使って息を殺して通り過ぎるのを祈っていた時だけだった。

「……………ヴィレッツ。あれは天地の《影分身の術》、自身の力を分割した分身を作り出す術だ——本体を仕留める以外に、道はない」

「……………できるのか？」

「……………」

できる——とは、とてもではないが、言えない。

《看破》を使う必要すらない。黒野をして、圧倒的な格上だと確信出来る相手にステータスが同等であつたとしても——

「……言つただろう。それ以外に道はない、と」

「そう、だな——！」

そうと決断し、戦意を露わにする。——と、同時に。

囲んだ後、黙っていた敵手、《マスター》が、動く。

それは此方の準備ができるまで待つてくれている仏心、などでは勿論ない。

瞬間、包围する五人の少年同士を線で結んだかのように魔力が奔り——五角形の形に空間が寸断された。

【結界術師】の《隔離結界》。それも、多重に張り巡らされ、一枚一枚の強度自体も、二人の実力では隙の大きい大技でもないと罅一つ入れられない程の強度を持つ代物だ。

どうやら、隙をつけて全速力で逃げ出すという手も塞がれてしまったようだ。

……突ける隙があつたかどうかは、ともかく。

「——っ！」

「——ッ！」

「——」

そして、準備は終わったとばかりに発せられた戦意に当てられ、戦闘態勢を取り――言葉が発する間もないままに、戦闘が始まる。

その結果は……きつと、誰しもの想像通りの結果になった事だろう――



今日は珍しい事があつたよ！ 学校から帰つてきたら、僕らの家のストッパー役だと思つてた明日香が僕と勝から漫画を借りていくだなんて……デンドロを始めて娯楽に目覚めたのかな。

この調子だと一家総オタク化となる日は遠くないね！

……全員でデンドロをやつてる時点で既にそうだと言えるのかな、というのはさておきねつ。

さて、それで今日もデンドロにログインするんだけど——今日は標的のヴィレッゾ海賊団のアジトに向けて帆を進める航海の日。

以前までみたいなのに船の中で奇襲を警戒しながら内職に力を注いで牙を研ぐ日々——だと、思つてただけど。

……船、すつごい進んでるよね。昨日の日記にも書いた通り、「紅の牙」団の普通の中型の巡洋艦。

【ヴェパール】よりも圧倒的に性能が低いのに……【ヴェパール】が一日で進める距離の二倍ぐらい進んでるよね!?

いや、良く考えなくても当たり前前だったんだけどね！

だって、【ヴェパール】が航海できるのは桑木さんがログインできる短時間のみなんだから、現実<sup>リアル</sup>一日でデンドロ内時間で言うと8〜9時間程度しか動けないもんね。



しかもその時間の中でログインログアウトの度に陸地に接弦してたりするんだし。

それと比べて、休憩時間等もとは言え一日中海を進めるこの世界の人達であれば当然、現実での一日で進める時間は72時間……実に数倍以上の時間があれば、船としての性能に差があるとはいえ、航行距離に勝るのは当然だった。

【セーブポイント・オーブ】が必要だったり、僕ら（マスター）が居ない時には戦力的な不安があるという側面はあつても……そもそも、彼らはへマスターが来るその前からずっと海を進んでいた人達なんだから無用な心配だ。

確かに「ヴェバル」の速度は航行距離としても強力な海棲モンスターから逃げる為だとしても有用なのは事実でも、今までのノウハウがある彼らとしては必須という訳でもない……そりやそうだよね！

むしろ、それだけの技量や経験則があつて良くエメラダ達を旗印にしてるね、って思ったんだけど、まあそこはへマスターの面目躍如と言すべきか、それともティアンの悲哀と言すべきか。

彼らをして海での行動に適したへエンブリオの力は非常に頼りにできるし、それ以上にレベル差もあるというのはやっぱり大きいみたい。

【紅の牙】団のティアンの皆々、合計レベルが最大でも300ちよつとくらいで大体が200ぐらいっぽいからね……

規模自体も海賊船団の中型の戦闘艦一隻を預けられる程の十数名、海賊船団の中でも中堅くらいの立ち位置だったみたいけど——当然の如く、例の〈マスター〉の急増で世界情勢は一変、と。

グランバロアの〈マスター〉受け入れ政策もあって、なんやかんやの後に自分達以外の経験ある船員を求めていたエメラダ達と出会って今に至る感じみたい。

最初は【紅の牙】団の人達としては割とビジネス的な関係だったみたいだけど、今となつてはそこそこ長い期間一緒にいたのもあって仕事が無い時には技術を教えて貰ったり力を貸したりと色々お互いに便宜を図ったりする関係なんだとか。歴史ありだなあ……

ともかく、ちよつと話が逸れたけど、そんな訳で海賊団討伐はこのペースで進めれば明日！土曜予定だと思つてたけど早くに済ませられるなら済ませておくに越した事はないね。

多少と言えないリスクを負つて移動に力を貸して貰つたんだから、戦力で貸しを返すのが〈マスター〉のやり方だよ。頑張るぞー！

……つて気合いを入れても、それを発揮するのは明日なので、ちよつと気合いが余つちやつたので。

桑木さん達がログアウトした後に僕もログアウトしてMHFDにログイン!

今日はマルチの闘技場で遊んだよ。闘技場は良いよね。装備固定だから僕みたいな  
のでも同じスペックの装備で戦えるからねっ。

……まあ、課金による差はあるんだけど、闘技場でなら誤差と言っても過言ではない  
から問題ないよね。

今日は主にチャージアックスで行ったのもあつてかなりMVPが取れたよ。やつ  
たね!

タイムもスコアも結構良い物出せてたよ。

いつもはマルチのクエストだと片手剣とかアルケミストでのサポとか中心でやって  
たけど、やっぱり華はアタッカーだね!

気絶や部位破壊での貢献だつてできるからね。えっへん。

……流石に野良でのダメージ計算は面倒過ぎてやりたくないけども。

それでもTA勢の固定パーティの闘技場とか、レイドイベ、レイド闘技場でのダメー  
ジ計算すら進んでこなせるって人も居るんだから凄いいよねー。

……実例を出されると僕も挑戦したくなっちゃうから我慢我慢。まだレイドイベに  
参加出来る程の装備はないからね……!

——闘技場ばっかやってたら装備が整う筈もないんだけどねっ。

まあ今日はそういう気分だったからしょうがないね！

討伐クエストはかなり数行ってるし、むしろ鉱石とか虫とか魚とかの採取素材の方の問題で装備更新が止まってたからね……地道にやっついていかないと。

採取特化装備も作ったし、また空いてる時間に採取進めないと。

……そんな気分になってる時にね！



2 / 12 (金)

週末！ 今日も今日とて——抜き打ち小テスト！

年度末が近付いてきているからか色んな教科で小テスト多いよねー。

……桑木さん達だって、クラス平均よりは確実に上なんだからそんな悲観する様な事じゃないと思うんだけどね？

さて、今日はヴィレッゾ海賊団の討伐作戦決行だけど——うん、問題なく成功。全員捕縛できたよ。やったあ。

向こうの判断も早くて、頭領格が早々に逃げ出すというトラブルもあったけど僕がしつかり捕えておいたからね。

現実とは違って「アイテムボックス」「ジュエル」があるからそれを抱える頭領格が逃げるだけで容易く再起されちゃうからね、危ない危ない。

捕縛自体は「ムスベルヘム」の陽動砲火からの僕の突撃で余裕だったよ——と、単純には行かなかったのが問題だったんだけどね。

いや、実際僕の実力があれば海賊団程度、快勝して全員捕縛できたのは事実だけど……予想外の問題が発生したんだよね。

まあ、予想以上に規模が大きかったとか、そこそこ練度の高い人も居たとか、そういった海賊団としての優秀さがあったのは良いとして。

……問題は、ヴェイツゾ海賊団にいくらか混ざっていた、他の海賊と比べても比較にならない程の腕利きの武芸者達——いや服とか技とかジョブとかからして明らかに天地からの流れ者だよなっ!?

政治的案件は積極的には関わりたくないから、うっかり海葬にしちやおうかなって魔が差した所でエメラダからのストップが入った。

海賊船団所属で今までにも何度も海賊団捕縛に駆り出されていたエメラダ曰く、こういう事……他国の者が違法海賊団に居る、というのはまあ割と良くある事、らしい。

大抵が元の国での落伍者かあるいは国に居られなくなるほどの犯罪者で、元の国から脱国者である事が公表されている事も多いのだとか。

だからちゃんと捕まえていっても大事になる事はほとんど無い筈、と――

……まあ、レベルとか実力からして犯罪者か落伍者かかって言ったら多分後者だったからね。それなら良い、かなあ？

一瞬だけ悩んだけど大事にならない事を祈りつつ全員捕縛したままにする事に。

今の僕は新生〔紅の牙〕団一の新入り！ 親分の指示には逆らわない優秀な下っ端だからね！（※一部例外あり）

〔ジユエル〕に捕まっていた人達にも特に酷い外傷とかもなかったし、クエストは大成功って所だね！

そんな訳で、海賊達は支給品の特別な鎖でぐるぐる巻きにして詰め込んで、捕まっていた人達の保護もして――実際に帰還するのは多分明日。

流石に僕達の戦力なしで、巡洋艦一隻とその船員だけで見張りと保護をこなしながら帰路を行くのは安全面で不安が残るからねー。

丁度明日は土曜日だし、復活の〔ヴェパル〕も使って現実の一日でグランバロアまで一気に帰還する事に。

〈ハマスター〉が来る前まではこの規模の海賊団を討伐・捕縛して護送するだけで結構大

掛かりな船団を組まなきや行けなかつたんだから、それに比べればフットワークも軽くなるという物だよね。

この世界の海を往くのに安全確保は絶対大事だからね……万全で進めていこー！

……万全でーって思ってたのに捕縛クエストの大成功に気を良くして調子に乗って26時まで採取クエストに行きまくってたのは僕だけどね！

デンドロ以外では三倍加速がないの本当にきついね……おやすみなさーいつ。

To Be Continued……………

## 第七十四話　ブラック・バレンタイン

□へ〔金土銀灰　カナヤマヒコ〕〔高位鍛冶師〕コテツ

一方その頃。

——カアン！　カアン！　カアン！　カアン！　カアン！　カアン！

インフイニット・デンドログラム  
この世界には、犯罪者と言う概念が存在する。

人と人が世界に在り、集団を作り社会を、国を築けばその総体を維持する為の法という概念が生まれ、それを外れ罪を犯した者を罰する仕組みが出来るのもまた必定だ。

その理は現実リアルであろうとこの世界であろうと変わらぬものだが——その犯罪者の扱いはまるで違うものとなる。

それと言うのも、まず何よりも違いがあるとすれば世界システムの理が違うのが一番の原因であると言える。

現実風に言えば、所謂ファンタジー世界であるかの世界の住人は総じてジョブ、ス



テータス、スキルの恩恵を受けた超人であり、特殊なスキルや効果の付与されていない縄のみならず、ただの金属製の鎖や手錠でさえも素手で引き千切ったり、拘束から脱するスキルを所持している者だって少なくないのだ。

……と言うよりも、そもそも犯罪者が良く就く様な系統のジョブにこそ解錠や縄抜け、逃走に有用なジョブスキルが習得出来たりするので。

現実世界の様な並みの方法で犯罪者達を拘束しておく事は当然、できないのだ。

——カアン！ カアン！ カアン！ カアン！ カアン！

勿論、暴力を、個人の武力を背景に一時的に拘束する事は出来るだろう。

恐怖を、「恐怖」を以て抵抗の意思を削ぎ従順に従わせる事は可能であるだろう。

だが、それは犯罪者に対する抜本的な解決に非ず、とてもコストが掛かり常用できるものではない。

犯罪者が抵抗を試みても制圧できる武力持つ個人をずっと犯罪者達の監視につけ続ける事はできず、恐怖の感情は誰に対しても効くものではなく更に時によって風化し、精神系状態異常も自然に癒えてゆく物であるからだ。

そもそも〈マスター〉の犯罪者に対しては効果が薄い物であるのだが——〈マスター〉

の犯罪者に関してはまだ全く別の法ルールが働き、全く別の対処が行われる為今回は言及しないでおく。

——カアン！ カアン！ カアン！ カアン！ カアン！

そんな、世界の理からして犯罪者を歓迎しているかの様なこの世界であるが……当然ながらと言うべきか、実際の所はきちんと犯罪者を拘束する術は存在している。

つまり、現実の世界と比べても問題なのはそのステータスと習得しているスキルなのだ。

ならば、それを封じれば良いのだ——その為の施設が、この世界における〈監獄〉なのだから。

〈マスター〉が管理AIによって収監される“監獄”とは違う、テイアンの犯罪者の為の“建物”。それが〈監獄〉、ないしは〈収容所〉などと呼ばれている建物だ。

この世界は建物にも不思議な効果が発揮させる事ができ、〈監獄〉は建物内の登録された、あるいは建物の管理者の指定した、登録した、閉じ込められている事などを条件としてステータスのデバフやスキルの封印と言った効果を発揮する類の建物群だ。

この様な効果を持った施設があつてこそこの世界では犯罪者を拘束できるのだ。

そうでなければ、例え「建築家」系統が作り強度が強化された牢獄とて「壊屋」系統の対オブジェクト特攻スキルや「魔術師」系統の地属性魔法などで容易く突破されてしまふだろう。

〈監獄〉以外でも同じ手法は用いられ、〈監獄〉までの輸送で継続的な拘束が困難であったりする時の為に同様の効果を付与されたアイテムが開発されたりするのも当然の歴史の流れだろう……

——カアン！ カアン！ カアン！ カアン！ カアン！

さて、それでは無事犯罪者達を収監できたこの世界の人々は現実と同じ様に罰せられるのかと言えば——その実、現実世界と比べて「禁固刑」という物が殆ど存在しないのが特徴的だ。

殆どの犯罪者は現実世界で言う所の「懲役刑」に当たる刑務に当てられる。

何故なのか——それは当然、この世界では犯罪者をただ囲っておくだけの、リソースの無駄をする余裕は全くないのだから。

人間は、人型範疇生物は、この世界では弱者なのだ。

基礎ステータス、才能の限界、身体特徴——いずれを取っても上位のモンスターに比

肩し上回る事ができる者など極僅か。

セーブポイントの加護もあり今は安定していても、いつ何時何があつて均衡が崩れるとも限らないのだ。

ならば、同じテイアンを、その犯罪者を……そのリソースを、遊ばせておく理由など何処にもないだろう。

——カアン！　カアン！　カアン！　カアン！　カアン！　カアン！

犯罪者達に与えられる懲役刑務の中で最もメジャーな物は公共事業に対する<sup>M</sup>魔力供給<sup>P</sup>だ。

〈マスター〉風で言えば犯罪者達を「魔力電池」の様になっているその扱いではあるが、模範囚としては大した労力も必要とせず、供給した魔力量に応じて僅かな恩赦が与えられる為人気な労役であると言える。

だが……魔力供給の労役を行えるのは、当然だがMPのステータスがある程度以上に持つ生産系や魔法系のジョブに就いている者のみだ。

その為、大多数の犯罪者達は苦行である単純作業による労役をやらざるを得ないのだ。

——そう、単純作業は端的に言つて「苦行」なのだ。

確かに、ステータスによる恩恵もあり、犯罪者達であろうとも身体能力自体は現実世界のそれとは比べ物にならない程に高い……だが、それはこの世界であればジョブに就いていない様な子供等を除いて皆同じであり、そうであるならばそれが前提とした仕事量になっているというのも当然の摂理だ。

そうでなくともこの世界にはモンスター災害等の災厄は多い。

復興再建、その為の資源収集その他諸々、手はいくらあつても余るといふ事はないのが実情だ（へマスター）の増加以前までの話ではあるが。

その他の作業でも、公共事業であつたり「契約」で縛つた後に人手が足りない場所への単純作業への派遣等色々されるが……しかし、それらの単純作業は、この世界の理においては「苦行」にしかならないのだ。

その原因は——偏に、ジョブシステムの弊害とも言えるだろう。

農作業は【農家】が、土木作業は【大工】が、書類作業は【書士】が、運搬作業には【飛脚】が、採取作業は【採取士】が——

それぞれ担当するジョブが存在し、ジョブスキルが存在し——それらを持つていない者と持つてている者とは、その作業効率には雲泥の差が生じる物なのだから。

そして、文明が発達していない様な歴史にすら記されていない古代ならばともかく、

今の時代となつてはそれらの仕事はそれらのジョブを、ジョブスキルを所持している前提で回される物。

現場の他の人達の行動も、手順も、その行動に与えられる報酬も……ジョブスキルを所持し、効率化されたそれを基準として判定されるのだ。

ならば、それはジョブを、ジョブスキルを所持していない派遣されてきた物に与えられる環境も報酬も、労苦に全く見合わぬ最低ランクの物と体感するに違いないのだ。……あるいは、それが犯罪者への罰への一環なのかもしれないが。

——カアン！　カアン！　カアン！　カアン！　カアン！

だが、それでも犯罪者としてはステータスの恩恵として与えられている有り余る力を余らせておくよりは、僅かながらも恩赦や報酬を得られるそれに飛びつくのも已む無しと言つた所だ。

……待遇としては奴隷落ちしての肉壁をさせられるよりは大分マシだと言うのもある。

心底から改心した犯罪者などはジョブリセットして該当するジョブに就き、効率を増す為にも釈放された後の為にも自らをその道に適用させようとする者も居る。

——そして、効率が悪くてもそんな犯罪者達を安価に、そして“契約”により確実に運用できる事を是として雇う側も確実にしているのだ。

勿論、その犯罪者達は実質的には国からの貸与物の様な扱いなのだ。違法的な事は出来ないしそもそもそういう相手に雇わせられる事はない。

作業内容自体はまともであり、後ろ暗い所はなくとも、他所には隠しておきたい様な“秘密”……秘儀などがある。その様な者が特に好んで犯罪者の労働者を雇い入れるのだ。

——そう、つまり僕の事だ！

「《神鉦金》カナヤマヒコ——さあもう一度だ。頑張つてくれたまえ！」

「ご主人様、こちらが次の「MPポーションLv10」です」

「おお、ありがとう……ふう、よし。さあ皆、ポーションのクールタイムが明ける前には掘り尽くしておいてくれよ」

「旦那ア!! 採掘作業これは何時まで続けなきやならないんでさあ!!? 何度掘つても終わらないじゃねえですか!!」

「うん? それは勿論——(市場から買い込んだ)ポーションと時間が続く限り、さあ!」

ツ!!

声にならない悲鳴が木霊する。

しかし、そこは〈マスター〉の〈エンブリオ〉——それも、TYPE：キャツスルの腹の中。例えその悲鳴を実際に上げていたとしても外の誰にも届く事は無い。

斯くして、後に覚悟を決めた雇い入れられた犯罪者達は（相場よりも大分良い報酬で雇われていた事もあり）自棄になつたかの様に自らのステータスをフルに使つて無心で鉱壁に向かつてピツケルを振り続ける。

そして、その場に残されたのは採掘された鉱物が収められた「アイテムボックス」と長時間の単純作業で思考がハイになつた犯罪者達とコテツ、そして何故か変わらずに笑顔で「ポーシヨン」を渡しつつも採掘に参加しているサラ、そして後方に散らばる無数の「スタミナポーシヨン」と「MPポーシヨン」の空き瓶だけだつた——

「……此処は地獄か？」

『主、多分私達も続く事になりましょう……』

新シエなる犠ヒト牲者クがそこに加わり、その複製能力を使つて更なる混沌たる場になるまで残り？分——！





2 / 13 (土)

流石の僕も用事を終えた後は一旦お昼寝したよね……頼れる仲間が居るって良い事だね！

さて、今日は朝ご飯を食べてから割とすぐにデンドロにログインして、予定通りヴィ

レッゾ海賊団の海賊達と保護した人達を護送していく事につ。

保護した人達は僕を含む「マスター」と共に「ヴェパール」で行動を共にして、海賊の人達は拘束された上で「紅の牙」団の人と巡洋艦に乗つての航海だね。

流石に速度差がかなりあるから「ヴェパール」で巡洋艦を牽引しながらの道中だから、咄嗟の時の戦闘力は落ちるけど、まあその為の僕を含む「マスター」だからね。

……いや、対応できる自信はあるけど状況が状況だから被害を出さない為にも索敵は全開で、「ヴェパール」にも魔力を注ぎ込んで全力で進んで行つただけだね。

デンドロに限らず、VRMMOに限らず……護衛つて言うのはただの戦闘と比べても必要な事が多すぎるんだから。

これが昔のゲームだったりすると護衛対象が敵に向かって突撃しに行つたりするんだとか。……今回の僕達は海賊達も保護した人達も大人しかつたのは本当に幸運だったね。

そういうえば、海賊達に捕まって奴隷にさせられていた亜人の人達に関してふと思つただけど、やっぱりグランバロア、僕が今までいた天地と比べたらかなり異種族と言うか亜人のティアンの人が多いんだよね。

天地だと若干の耳角尻尾……獣人や鬼人と言つた通常の人と殆ど姿形が変わらない人が多かつただけど、グランバロアはそうでもないし。

人魚、魚人と言ったファンタジー的によく見るのがいれば柔軟性や手足の数まで大きく違うタコやイカの亜人が居たり、亜人……人？　と思う様なクラゲ人とか今回保護したナマコ人みたいなまで居るんだから凄いいよね。

【紅の牙】団に居る亜人の人達は鮫人とか鱗人とか蜥蜴人と言った人達ばかりで割と天地に居た人達と同じで人っぽさは濃かったり、人となりも普通に頼れる海の男っぽい感じだったから、ちよつと新鮮だね！

……ちなみに、互いのSTRとEND次第ではあるけど、あの「さめはだ」を思いつきり殴られれば相手も痛いしダメージや「出血」を喰らう事もあるんだとか。亜人つてすごい！

亜人の種族特徴は本当に種々様々でWikiでも調べ甲斐があるよね。スキル外の耐性とかステータスの差とか面白いし興味深いよね！

でも、どれだけ調べても種族：天使の種族特徴とか殆ど載ってなかったんだけどね……種族変更は亜人とは全くの別物？　そんなー！！

まあ、そんなに亜人系統が多いのも然もあらん。なんとグランバロアは世界的に見ても亜人種の人数もバリエーションも堂々の二位の国なのだから！

実質的に国土……国家領域はトップだし、特に水棲系統の亜人の人はほぼほぼグランバロアに居るらしいからね。

あるいは、国の環境的にもそういう亜人達の力を頼りにしていたというのはあるのかも、とかね。

それこそ建国神話の時から登場してるしね！

ちなみに、続く三位は古龍人を祖として帝として国を栄えさせる黄河で、更に二位三位をぶつちぎってる単独トップがレジエンダリア、他四国は割と似たり寄つたりなんだとか。

……グランバロアでもかなーりバリエーション豊かだけど、それすら比較にならない程の亜人達の国なんだとか。伝聞の情報でも想像し切れないよ！

Wikiの項目見ても分かるけど、分からないんだよね。

レジエンダリアの亜人事情は複雑怪奇過ぎて……一言で言うならば

——人人人人——

∨カオスへ

?Y^Y^Y?

あれで普通に国として運営できているつてのが良く分からないよね。棲み分けで何とかなっているのか、首長が凄い人なのか、果たして！

ちなみに、エメラダ達みたいなヘマスター∨がクルーのティアンを募集する時はNGな亜人系統は予め宣言しておくのがマナーなんだって。

実質的に半固定。パーティみたいなものになるんだし、個人的な感想でもNGがあるならばきつちりと言っておかないとかなりの確率でトラブルの種になって双方周囲全てに良くないからね。

デンドロが始まった当初はそれで色々トラブルが絶えなかったんだとか。配慮したりして誰でもどんな種族でも歓迎、とか言っちゃった人とかね。

……いや、そう考えるとエメラダ達——桑木さん達も良く「紅の牙」団の人達OKだったよね？

鯨人とか蜥蜴人とか、グランバロアの亜人種の中でもかなり厳しい部類の筈なんだけども。

うん、でも……なんとなく納得、かなあ。

さて、日記では一杯書いちゃったけど——そんなこんなで急いだ甲斐もあってか、無事何事もなく本船に到着っ！

やつぱり距離があったしリアルでも結構時間掛かっちゃったね。以前の教訓〔黒竜王との戦い〕が無ければ危うく大変な事になる所だったね。

海賊達も保護した人達もティアンの当局の人に預けて無事、クエスト完全成功だよ！

さて、クエストに成功したのは良いんだけど——それはそれとして、少し準備した後

はまたとんぼ返りするかの如く海域へ。

明日の準備だね。掃海の補助というか、つまりはまあ割と無軌道なモンスター狩りの予定だね。

つい最近に節分があつたからない可能性もかなり高いと思うけど、それでももしかしたらイベントがあるかもしれないし、その準備でもあるね！

そんな訳で明日の狩りを十全に行う為にティアンの人達抜きでのへマスター〜四人、最高速度で割と無茶な狩りも大丈夫な体勢を整えたのだ！

……だから何もなかったらちよつと肩透かしなんだけど、それはともかく。

狩りをする予定の海域までの移動も終えたし、桑木さん達と共にログアウトして、後は英気を養うのみっ。

……まあ、その移動中で仮眠<sup>昼寝</sup>してたから、ログアウト後もMHFDはやってたんだだけどねっ。

ガチャ：

D 【劣化万能靈薬】

E 【エメンテリウム】

C 【ジエム：アンチヒール】

D 【森の幸セット大盛り】

B 【俊足の指輪】

実は眠気に耐えながらガチャ引いてたんだけど、もしかして久しぶりの自分で実用で  
きる小当たりでは……？

◇

2 / 14 (日)

〔Infinite Dendrogram〕公式季節イベント開催中！〕

〔現在、『バレンタイン』イベント開催中！ 気になるあの人を誘ってパーティを組み、  
チョコレートをゲットしよう！〕

〔世界中に出現したモンスターを愛の誓いの力で倒し、甘いチョコレートで更に仲を深  
めよう！ 豪華景品との交換も可能！〕

〔※チョコレートの味はランダムです。お好みの味のをチョコレートを探してみるのも良

いかも……?」

味はランダム（カカオ—300%〜1000%、どつきりもあり）一体誰得なんだろうね……?」

普通に食べたい味は自分で作るか店で買ったたり頼んだりするんだからそこはスタンダードな味で良いと思うよつ。

そんな訳で、内心結構ないんじゃないかなーと思っただけ普通で開催されたバレンタインイベントだよ！

まさかアニバーサリーとか新年みたいな大きな節目でもないのに半月も経たずにイベントが始まるとは思わなかったからね……まさか、路線替え——！

現時点では想像しかなできないのはともかく、今回のバレンタインイベントの概要つ。

今回も世界中にポップしたイベントモンスター……何故か少女の姿の悪魔を狩って（ちなみにグランバロアだと水着姿だったよ）、ポイント代わりのチョコレートを集めてイベント景品と交換する、まあ割と見慣れたスタイルだね。

ただ、今回のイベントに関しては特殊ルールがあつて、バレンタインだからか、二人でパーティーを組まないイベントモンスターにダメージを与えられないし、逆に与えられる事もないんだつて。

……危なかつたつ！ 桑木さん達の所に厄介になつてなければまともに参加できな



い所だった……っ

人化できる従属モンスターなら良いとか特殊裁定してくれても良かったのにー。

ちなみに、特殊な裁定と言えばチョコレートはちゃんと包装された状態でドロップするんだよ。

グランバロアだと包装されてないと海水で溶けちゃうからね……

さて、僕らは今回のイベントは準備していたのもあるけど、イベントに合つて運良く〈マスター〉が偶数人の四人だから普通に2:2で分かれてイベントに参加する事になったよ。

組み合わせはエメラダとマンリヨウ、そして僕とアルビジア。まあ火力は分けないと不都合だからこうなるね。

今回のイベントモンスターは特殊ルールがあるからか、節分の時と比べて特段注意して対処する必要があつたりもしないし。

つまりーひゃつはー狩り放題だー！

日曜日だったのもあつて、結構な時間を狩りに費やせたのは本当に良かったね！

途中で三人から（イベントで手に入れた）チョコを貰つたり、ホワイトデーには間違はなく別の国に行つてゐるからと僕もその場で（イベントで手に入れた）チョコを三倍返ししたりしてー

……バレンタインってこんな風習だったっけ!?

ま、まあ各々美味しいと思っただ味だったから多分間違っていないよね、多分。

でもロゴアウトした後には明日香と勝からチョコ貰った時の方がやっぱりまともなバレンタインだったよねって。

……こういう形式だったならコテツとジェーンさんも誘って同乗して貰っても良かったのかなーってふと思っちゃったなあ。

サラさんもだけど、コテツ達、今頃何やっているんだろうね。ちゃんとイベントは参加できてるのかなー？



2 / 15 (月)

ふふふ、今日は学校に行く前の時間も使ってイベント狩り……夜更かしもしてないのに何故かテンションが上がっちゃうよね!

と言ったら何故か怒られた。なんでえ……

……まあそれはともかくつ。今日は昨日に引き続き、更に遠方に舵を切つて——つまりは、より強い海棲モンスターが生息している方へ、より強いイベントモンスターが居る方へ向かうつて事だね。

昨日の時点ではまだまだ余裕があつたし、当然の選択だねつ。ついでに巻き込んだの掃海も多少は行えるから一石二鳥だね。

とうかモンスターの生息数が多い海域に行けば隠れたりしなければ勝手に向こうから集まつてくるからね……

《スプリットブラスト》とか《ソニックウェイブ》とか爆雷投射とか、巻き込まれまくつてるのも居るかと思えば回避して鋭い攻撃をしようとしてくるのまで居るからそつちも油断できないんだけど——僕的にはそれくらいの方が丁度良いかなつて。

うん、戦利品回収装置がなかったら大変な事になつてたね……これだから大海はつ。……まあ、僕の場合影分身を過労死させればなんとかなるんだけども。

こんな事もあろうかと、潜水服や酸素ボンベの類は複数買つておいたからね——そう、影分身に装備させる用にねっ！

現時点でも影分身は出して、海中で戦闘させてただけだねー。泳いでいるのばっかりじゃなくて潜水中の悪魔（仮）も居るからね。

第一次影分身ならそれでも戦えるからねつ。命綱代わりに「アプサラス」の子機も携

帯させているけども特に、この近辺は結構モンスターの移動が激しくてそこかしこから、深海からもどんだんモニターが飛び出してきていたから、手はいくらあっても良いくらいだったよ。

……近くにへUMBとか特異なモニターでも居たりするのかな、なんてね。

ちなみに、チョコレート争奪戦は僕達のパーテイの方がリード!

「アップサラス」の子機も爆雷を使ってキルを稼いだりしてるからね。むしろ通常の投射よりよっぽど広範囲にバラまけるのはやっぱり強み、だね。

さあ、ラストスパートも頑張るぞー!

まさか学校で改めてチョコを渡されるとは……ホワイトデーのお返しどうしようねっ。

To Be Continued……

## 第七十五話 【深海薄鯨 ウォルケートウス】

□グランバロア北海 【船長】 エメラダ・オーシャン

——それに一番最初に気付いたのは、やつぱりジーニアスだった。……でも、その特性からすれば私でも気付いても良かった物だったかもしれない。

——あるいは、それに気付ければ何かが変わっていたかもしれないけれど——

グランバロア北海。その中でも、私達は今本船の進路の先から更にやや北上した外洋に來ている。

その目的はグランバロアのランカーのお役目である掃海……と、言いたい所だけどもちよつと違くて。

モンスターは狩っているのだけれども、主な対象は種々様々スエな水着ウイートを着た女悪魔デ。

そう、イベントモンスターなのだから。

近付いてきた海棲モンスターはついでの様に砲火や衝撃波、爆雷の餌食になって戦利品になっているけども、その数は常のそれよりは大分少ない。

イベントモンスターが世界全域に沸くタイプのイベントの時は大体こうなる。モンスター達もこの世界で生きる生命として、突如現れた謎のモンスター達を警戒するののもまた当然なのだから。

この時ばかりは日頃掃海に熱心な人達もイベントモンスターを追い回すのもグランバロアでは良くある事だ。

何せ、向かってくるモンスターならともかく、自らの領域に……海中に隠れ潜むそれらを狙うのは能力的にも労力的にも全く割に合わないし、そもそも出来る人がかなり限られているのだからしょうがない。

勿論、私達も例外ではなくこうして意気揚々とイベントに参加している訳で——

「~~~~♪」

……そして、そんな中キャプテンである私は何をしているのかと言うと。

【ヴェパール】船内の居住スペースで、皆に振舞う為の果汁ジュースを温めて居るのでした……………

……ち、違うのよ。

ほら、私は【ヴェパール】の固有スキルを使わないなら戦闘では〔船長〕パツシブの〔司令官〕パーティーのジョブスキル以外にやる事がないから、ね。

それでもリーダーとして皆の為にと「MP回復ポーション」を仕入れたりこうやって嗜好品を用意したりと頑張っているつもりなのだけだ。

ああ、そろそろ切れそうだろうから船倉の「アイテムボックス」から爆雷も持っていないましよう。それと、「ヴェパール」も――

「《アクア・フロー》、パターンその4で実行……あら？」

「ヴェパール」の固有スキル、基本スキルである海流操作のそれを発動する。けれども――違和感。

――いつもより少し遅い？ 気のせいかしら……

固有スキルは確かに発動し、魔力<sup>M</sup>もいつも通り減っている。そんないつも通りの事だからこそ、いつもと違う何かが少し引かかった。

外洋に出過ぎたか、強めの海竜でも近くに居たかと思いつつも「ヴェパール」に備えて付いてある通信機を手取る。

他のパーティだとあまり見ない形式みたいだけど、私達のパーティは装着箇所の違うTYPE：アドバンスな事もあり、海上戦闘中は個々の配置がバラバラなのでこういった通信機か通信魔法を使う事になる。

砲手とリーダー員と戦闘員が一緒の場所に居れる訳がないからね。だから私もこうしてあつちこつち行ったりするのだけどそれはともかく。

さて。

『こち』『こちらジーニアス戦闘員！ 船長、今すぐ全速前進——回避して！』、《アクア・フロー》つ

！ な、何なの!?!』

私の発言に被せる様にジーニアスの声。

——即座に指示通りに【ヴェパル】を急加速。

それも、先程の違和感も加味して常よりも大量に……その数秒に最大MPの一割も費やして、私のヘエンブリオはその期待通りに直後亜音速で海水に運ばれる様に前進する。

——ツDOPPA A A A A A A A N!!!

そして、加速したその数秒後に。背後の海面が……つい数秒前まで【ヴェパル】が居た場所が、爆ぜた。

轟音と激震によつてそれを察知し、そしてジーニアスに遅れて私も、私達も気付く。

——敵襲、それも並の相手ではない強敵からの奇襲である、と！

『こちら船長！ 【ヴェパル】の動きが鈍いわ、索敵と攻撃の察知をお願い。この速度



を維持し続ける魔力はないわよ！ 私も今から甲板に出て目視観測に移るわ！」

『こ、こちらレーダー員、〔アプサラス〕の探知範囲には敵影発見できません！ ただ、先程の攻撃は水中からの一般的な水圧砲でしたっ』

『こちら戦闘員、〔海望鏡〕による目視と魔術探査により敵確認。相手は直下約二百五十メートル、深海域——いや、浮上して来てる。次撃、直ぐ！ 体当たり来るよ！』

「魔力が足りないわよっ!? 《アクア・フロー》っ!!」

急いで甲板に出るその道すがら、再度〔ヴェパル〕を加速させながらも中品質な〔MP回復ポーション〕を飲み干す。

時間にして数秒足らずでも、ジョブによって高められたステータス<sup>A</sup>によって加速する私達にとっては数十秒に等しい時間も同然となる。

その間に砲手<sup>アルビシア</sup>のジョブスキルのチャージ開始の宣言や、マンリヨウの〔アプサラス〕の追加放流、またジーニアスが的散らしの囹役として単独飛行戦闘を開始するとの通信連絡が来たりもしていた。

——だが、その連絡の会話も、私が甲板に出るのと同時に齎された特大の轟音……巨大な質量が海面を割り裂く音に掻き消された。

そして、敵を確認する為に振り向いて私達はそいつを……その仇を初めて目の当たりにした。

竜種を除き通常の海棲モンスターの中でも最大サイズに近い巨大さを誇る「エンペラー・ホエール」の数倍近い巨体の漆黒の外皮——膜を持つ特異なるモンスター。

深海に潜み、深海より襲い来ていた敵手……システム的にも埒外の化物と認められた怪物。<sup>U<sup>B</sup>M</sup>

——【深海薄鯨 ウオルケートウス】！



そして、接触から30秒が経過した。

『報告っ！ こちら船長、『ヴェパル』は被害軽微、この様子ならまだ暫くは持つけど、魔力が持たないわ！』

『こちら戦闘員っ！ ちょっとちょっと、あいつの水鉄砲、闇属性が付与されてたんですけどーっ!?!』

『こちら砲手、何発も命中しているが効いている気がしない。それと、深海のモンスターはそこそこな割合で閻属性を持つ様になるらしいっ』

『なんでさーっ！』

グランバロアの冒険者ギルドの資料によると光天敵の届かない環境な事からその属性を持った変異種が生存競争を勝ち残った結果だと言う事らしいけども、それはさておき。

海上を亜音速で移動する「ヴェパル」自体は流石の上級へエンブリオとしての装甲もあり、直撃を喰らっていない状況ならまだ余裕があるが……それに乗っている私達はそうも行かない。

更に継続回復用の「MP回復ポーション」も服用していながら、船内の三人全員が全力で魔力MPを注ぎ込んで戦闘している現状、拮抗状態はマイナスでしかない。

的散らしに高速で飛行しながら衝撃波ソニックウェーブの魔法で攻撃していても、効いていない。

（多分へエンブリオのお陰で）私達とは数倍差がある程のMPを持っているジーニアスだからまだ残量はあるけども……攻撃魔法などには盛大に「符」を使って消耗しながらの攻撃を行っているのだ。

長期戦は流石に望めないだろうと、そう思う。

そして、対する「ウォルケートウス」は私達に追従する様に海面への浮上と再潜水を繰り返しながらも、全身から圧縮水球による攻撃を敢行し続けている。

幾度となく衝撃波と爆炎の砲撃によりその外皮が爆ぜ、その度に海色の体液を噴出し——そして即座にその外皮を、膜を修復し何事もなかったかの様に追撃を続けている。

更には全く疲労も消耗もした様子を見せず、道中に居る魚類もモンスターもお構いなしに（イイベントモンスターを除いて）その全身で呑み込みながらも大きく、そして脅威である私達を狙い続けていた。

……一度仕留めた筈の獲物を喰らえなかった所か復活している所を目の当たりにした不可思議さで敵愾心を買っているのかもしれない。

私達の必勝パターンは遠距離から一方的な攻撃と「ヴェパル」の速度を活かしたヒツトアンドアウェイなんだけど——

「今は愚痴つていても仕方ないわね。私は船長つ！ どの道あいつを前に逃亡はないわ。なら——やるしかない！」

相手は（UBM）。伝説級の中でも上位か、もしかしたら古代伝説級に値するかもしれない実力を持つ、今まで戦ってきた中でも屈指の強敵。

逃げられる公算はなく、此方の攻撃が通用した様子もなく、彼方の攻撃が直撃すればこちらは一撃で撃沈されかねない程の差があり……そして、その通りに一度敗北した相手。

（それでも——逃げる理由は一つもないわ！）

自分達の行く手を阻む強敵、世界に一つだけの特典武器をドロップする〈UBM〉であり……クルー達の仇でもある。

そしてもう一つ。あるいは最も大きな、立ち向かう理由もあるから。

それは、グランバロアの〈マスター〉達の暗黙の了解の一つ。

命を懸けるべきは、自分達の方が先であろう、と——それは現実の海と比べて遙かに厳しいこの世界の海を生きてきたグランバロアのテイアンに対する畏敬の念と、身一つ〈エンブリオ〉一つで放り出された自分達が色々な意味で世話になった〈マスター〉達のせめてもの返礼なのだ。

故に、どの道躊躇いなく人を襲うかの〈UBM〉、〔ウォルケートウス〕を見逃す手はない。ここで確実に仕留めるのだ——！

その為にはまず——

『こちらリーダー員！ やっぱり敵、〔ウォルケートウス〕は皆の予想通り——海水を鎧代わりに纏っている小型の〈UBM〉ですつ。纏っている海水の魔力に阻害されて〔アプサラス〕の索敵が利きませんっ』

〈UBM〉の〈UBM〉たる超常の絡繰りを——固有スキルを解き明かして、その上で

仕留めなければならぬ。



その固有スキル……【深海薄鯨　ウォルケートウス】の持つ特異性に最初に気付いたのは私とジーニアスだった。  
エメラダ

浮上してきた【ウォルケートウス】を一目見たその時……黒色の分厚い外皮に包まれた超巨大な大鯨——ではなく。

海上から海中を視認する為に、《海水透視》のスキルが付与された装備品、【海望鏡】を装備した私達は確かに見たのだ。

外皮が透過されその巨体の深奥、中心部に、巨体の【ウォルケートウス】と同じ動きをしていた、僅か10センチメートル程しかない小魚の様な姿が。

私も、そしてジーニアスですらも、初めはそれが【ウォルケートウス】の本体とは気付けなかった。

何せ、漆黒の外皮を透かしたその内部には……他にも大量に居たからだ——海棲のモンスター達が。

数多の奇怪魚が鮫鯨が、貝が、魚群が、蛸が、鮫が、海竜が。〈UBM〉の内部が超小型の海であるかの様に……【深海薄鯨】の名の如く、恐らく深海の生態系をそのまま圧縮して持つてきているかのような数多の生命が、かの〈UBM〉の中に息づいていたのだ。

おそらくその小深海がかの〈UBM〉の固有スキルの一つなのであろうとは思いますが、それがどういった意味を持つ物なのかは分からない。

支配関係なのか協力関係なのか共生関係なのか。戦闘時にかの小深海に潜む海棲モンスター達がどういった役目を負っているのかも……まだその動きを見せていない以上、謎に包まれたままだ。

だが、透かして見えた以上ある程度はどの様な手段で使ってくるかは予想が付く——と言うのはジーニアスの弁だ。正直私はそこまで分からない。

放出して即席の戦力にしてきたりしそう、とか？ ……深海のモンスターが、小深海から出て生きていけるのかしらね？

そんな疑問はともかく、【ウォルケートウス】と戦う上で厄介なのは小深海自身ではなく……それを作り出しているであろう力。

——海水支配能力の方だろう、と言うのが私達の共通認識だ。

ジーニアス曰く、仮にあの小深海内部の深海モンスター達を使うにしても、それは小技にしかない。

それを警戒するよりも大技を……【ウォルケートウス】の通常攻撃の方が何倍も脅威だと彼は言う。

実際、それは今までの戦闘と過去の敗北からして事実なのだから。

此方が【ヴェパル】、同系統の能力特性を持つ「エンブリオ」でなければ、仮にグランバロアの超大型戦艦が相手であっても見つけられず、逃げられず、回避できず……超巨体超質量による体当たりか超質量圧縮水砲弾に抗えずに沈められていただろうから。

仮に砲撃を当てられても……直ぐに外皮は、海水の膜は塞がれ、潜航を許せば失った質量、海色の体液——海水も補充されてノーダメージだろう。

実際にダメージを受けていないのはジーニアスが確かに《看破》で確認していた。だからこそ中心にいるあの小型鯨が本体だと察する事ができたのだが。

あの膜とその内部の小深海はただ本体を護る為のものに過ぎないのだ、と。

……【ウォルケートウス】のステータス、純魔法<sup>M P</sup>使い<sup>特化</sup>らしいしね。

初見の印象との乖離が激しすぎるわ……



しかも、厄介な事に——その魔力を使つてか、小深海を形成する海水には海の魔力が、減衰の力が付与与されているらしい。

物理エネルギー、熱エネルギー、光エネルギー、全てを減衰する海の護りの力。

いくら魔力があつても質量が膨大であるからか効果はそこまで高くはないけども、質量が膨大であるからこそ本体に到達するまでに減衰される総エネルギー量は非常に大きいのだと。

つまり、結局は序盤の印象通り。普通に攻撃していたら……いや、大技を連発したつて倒すには到底至らないと言う事になる。

『こちら砲手。まだ撃つか、どうする？ 割とMPの無駄遣い感が半端ないんだけど……っ！』

『こちら戦闘員。ダメージは受けてないけど、「ウォルケートウス」のあの修復はバツシブスキル自動的な物じゃなくてアクティブスキル能動的な物だから無駄なんて事はない筈だよ。少しは手数を減らせてるよ！』

『こちらレーダー員。それでもこのままじゃジリ貧ですよ！ ジーニアス君、どうにかできませんか？』

『ふっふっふ……相手のあの海水を除いた防御能力次第、と言つた所かな！』

そうジーニアスが言っているのが聞こえるが……なんとなく。

彼が合流してから、そう短くもない間共に居た経験からして、なんとなくだけども分、ジーニアスもそれは分が悪いだろうと想像しているだろうと思う。それも、結構な割合で。

彼の奥の手、切り札がどういう物かは私達には分からない。けれども、あの小深海の防御を抜けて本体へ攻撃を到達させる為の労力は現時点ですら彼をしても簡単な物ではないのだ。

そして、私とジーニアス——【海望鏡】でその内部を透視した私達だからこそ、それに気付く。

その小深海の中に居るモンスターの中心に——数多の防御に特化した海棲モンスターが潜んでいるという事を。

発見されている貝類のモンスターの中でも最上位の防御能力を持つ上位純竜級モンスター、【シエリダー・シエルダー】を筆頭に、ドラクアーマードクラブ【純竜鎧蟹】、【魔玉鮫鱈】、【アイス・ドラゴン】に【アーマード・サーペント】、【メイル・サーペント】まで——

仮に、あの小深海の中に居る数多のモンスター達はただの飾りだったならばそれで良いかも知れないけども、もしも先に予想した通りにあの内部のモンスター達の力が行使される事があれば。

……多分ジーニアスの言葉の雰囲気的に、その結果はジーニアスのデスペナと、大戦力が欠如した事による大敗となるであろう事は流石の私でも想像に難くない。

だから――

『こちら船長。悪いけどジーニアスのそれは第二案として頂戴。――ここは、私の【ヴェパール】に任せて貰うわ!』

私も、出し惜しみはしない。同系統の特性と固有スキルを持つている【ヴェパール】私の（エンブリオ）で勝負をすると、そう宣言する。

だが、同系統の能力であるとはいえ、今までの攻防から見ても此方の方が格下であるというのには明らかだ。

それも当然だろう。相手はステータスから見てもほぼその固有スキルに特化した存在だ。

対する【ヴェパール】は戦闘艦としての機能にもリソースを割り当てていて、それ単体の比べ合いでは総合的な実力としての「格」も劣っているのは間違いないのだから。

それでも――

『――了解。僕達は何をすればいいかな?』

『奥義と必殺スキルを使うわ! 時間稼ぎをお願い。……最低でも一分、できれば三分

くらい』

『それじゃ三分後、丁度で大技で隙を作るよ。それまで攻撃を続けて牽制するよ。二人共、それで良いっ？』

『——了解<sup>ラジャー</sup>、勿論！』

そんな三人の船員の頼もしい掛け声と共に、作戦は開始された——！



DOONM!! DOONM! GOOOOM!!!

B A A N! B A A N! B A N B A N B A N B A N G!

B B B B B B B B B B B B B B B B B B A A N G!!

アルビジアの「ムスペルヘイム」が火を噴き、マンリヨウの「アプサラス」も索敵できないうちに爆雷の自爆特攻で小深海の外膜へダメージを与えていく。

ジーニアスは4人に分身し散弾銃ショットガンを乱射——したかと思えば着弾点で連鎖して凄まじい勢いで衝撃波が生まれ体液海水が噴出する。

前兆もなしに小深海の外膜より放たれる圧縮水弾すらも、あの近距離で回避し切るのはどういう絡繰りがあるのかも定かではないが——間違いなく求められた役目以上の仕事を果たしてくれているのは間違いない。

「——「ヴェパル」！」

その奮闘に応える為にも、私が魔力を送り込みながら今使用準備に入っているのは私  
が、「ヴェパル」が持つ最大最強のスキル——必殺スキルという奴だ。

《満ヴェちる魔海パ》。

水流、海流を操作する「ヴェパル」の能力特性を最大限純粋強化する必殺スキルであり、その効果は通常の固有スキルの強化拡大版。

海流操作能力の範囲、出力、強度全てを跳ね上げる非常に強力な必殺スキルである。

——だけど実の所、今までこの必殺スキルを使用した事は、習得した直後に試し打ちとして使用した時を除いて一度もない。

それは、この必殺スキルがその効果の強力さと引き換えにある多くのデメリットが原因だった。

その最たる物は……発動までのスキル発動待機時間。

いわゆる、〃ちからをためている〃状態みたいな物。それが発動までに最低でも一分。

更に待機時間を増やせばスキルの効果は増すけれど、この世界の高速戦闘において単位の待機時間の類は非常に大きく伸び掛かってくる。

【ヴェパール】の場合は発動待機時間は通常の固有スキルを含む【ヴェパール】の全性能が半分以下になる為、結果的に機動力は半分以上か1/4以下の酷い状態になるのだから尚更だ。

本来、護衛艦の様な物がないとともに使える必殺スキルじゃないと思う。

ちなみに、必殺スキルとしても非常に大規模、大出力なスキルである以上、この必殺スキル終了後のクールタイムは一週間あるけどそのクールタイム中も【ヴェパール】の性

能は激減したままだ。仮に失敗しても逃げる事すら儘ならない。

他にも消費MPとか持続時間とかに大きく難があるのだけでも——それは今は気にしないとして！

——一分が経過した。

アルビジアの火炮は拡散炎弾の弾幕で緩急を付けながら速度を落とした【ヴェパル】への狙いを逸らし、【アプサラス】の子機は単縦陣で少しでも小深海の奥深くへ侵攻しようとして突撃を続けている。

ジーニアスの分身達が四角に配されて数十枚の【符】が直上、円形に輝き——直下の【ウォルケートウス】に極太の光の柱が降り注いで巨体が確かに身動きした。

堪らず即座に急速潜行して難を逃れる【ウォルケートウス】——

《満ちる魔海》の準備は整った。整ったのだけど……ただそれだけじゃ、ただ必殺スキルを放つだけでは——かの〈UBM〉には、勝てない。

先述の通り、【ヴェパル】は単一機能特化型とは言えそのリソース配分は固有スキルよ

りも艦としての機能に割り振られている方が大きい。

必殺スキルの試し打ちをした時は大津波や大渦の様な大技を繰り出しもしたが……その程度の出力、強度ではあの小深海を維持しながら悠々と戦闘を行っていた「ウォルケートウス」には勝てないだろう。

むしろ、まだ一方的に出力で打ち負ける可能性の方が高い。

だから、もつともつと発動待機時間を延ばして効果を増やさなければならぬのだけど……それだつて際限なく上がる訳ではない。

多分、上限は五分程度。その上限まで延ばした所で効果は1.5倍にもなれば良い方だし——何より、仲間達が持たない。

【ヴェパール】の……いや、仲間達の「ヘエンブリオ」はTYPE：アドバンス。それも、【ヴェパール】に装着する事を前提とした進化をしている事で表裏一体のメリットとデメリットが生まれている。

彼女達の「ヘエンブリオ」も【ヴェパール】の艦装として認識される事で接続を通じて各々の「ヘエンブリオ」に供給した魔力を共有できるのは得難いメリットの一つではあるけども……この必殺スキルを使用する場合、どうしてもデメリットの方を強く意識せざるを得ない。

それは、【ヴェパール】の艦装——【ヴェパール】の一部であるという事から、必殺スキル



の発動待機時間やクールタイム中の性能激減のリスクを背負ってしまうというデメリット。

……先程は「ウォルケートウス」が接近していたお陰で誤魔化せていたが、「ムスペルヘイム」の射程も火力も装填速度<sup>クールタイム</sup>も。

「アプサラス」の水中速度や子機生成数、子機との通信範囲に子機の探知範囲。何もかも全ての性能が激減するデメリットを受けてしまうのだ。

総合的な戦力は激減と言う言葉では言い表せない程に貧弱になる。故に今までは殆ど使えていなかった。

そして今も、只一人で大戦力となり得るジーニアスが居なければ、必殺スキルで勝負するという決断も出来なかつただろう。

——二分が経過した。

水膜を再形成と小深海の補充を終えた「ウォルケートウス」が急浮上して低空を飛行していたジーニアス達と「アプサラス」の子機を一網打尽にする。

返す刃で「ムスペルヘイム」が特大の火炎弾を直撃させるが……やはり威力の減弱が激しく、着弾しても炸裂せずに小深海と水膜の表面を焼くに留まる。

かと思えば、別方向の小深海の浅部が深海の色とも違う黒紫色に染まっていた。どうやら影分身に仕込んでいた【符】を用いた【陰陽師】の呪詛と小深海に潜り込んだ【アプサラス】の子機の毒があので内部で広がり始めたらしい。

——今！

「ジーニアス、お願い！」

「イエツサーキャプテン！ 《喚起》《フル・ポテンシャル》！」

船内に居た本物のジーニアスに声を掛け、彼の従属モンスターの解放と再度の影分身が形成され、更にパーティ全体に【付与術師】のバフが発揮される。

「——《栄光の艦船》！」

そして発動するのは私のメインジョブ【船長】の奥義。

そう、【提督】<sup>アドミラル</sup>の艦隊運用とは違う、単艦運用に特化した、【船長】の奥義。

その効果は——短時間<sup>分間</sup>の、搭乗している船員のリソースに応じた艦船の性能強化。

船のサイズ等によって船員として扱われる人数の最大数や性能強化に対する船員のリソースの必要値等が異なる仕様であり、【ヴェパル】の場合の最大人数は十二人、二

パーティー分。

それに対して、この船の船員は私を含めて四人。いくらレベル的にはカンスト以上としても大幅な強化にはならない。

——という事にはならない。

ジーニアスの従属モンスターや分身で人数とリソースの水増しをしているから、というのは確かにある。

私も知らなかったが彼の従属モンスターはいずれもとても強力な物で、純竜級のモンスターすら二体居るのだから、それだけでも一般のティアンの船員二パーティー分に相当する戦力ではある。

彼の分身だって、実際にステータスを持つ実体を生み出すタイプであり、彼の〈エンブリオ〉の力によってか本体のそれより非常に低いステータスしかなくとも、そのステータスですら並のティアンを容易く上回るのだ。

だけど。……仮にジーニアスが居らず私達三人だけであろうともその総リソースは一般的なティアンの船員十二人以上に匹敵する。

何故なら——私達は、〈マスター〉なのだから。

私達のパーソナリティより生まれた己の半身、〈エンブリオ〉。〈マスター〉と不可分で

ある「エンブリオ」は、あらゆる意味で「マスター」と一心同体なのだから。

《栄光の戦艦》によつて「ヴェパル」の性能が跳ね上げられる。

必殺スキルの準備によつて減弱していたその性能が元に戻るほど——否、一時的に元の性能をも上回る程に強化される。

勿論、「ヴェパル」の固有スキルも……「ヴェパル」と接続しているアドバンス艦装の性能も！

元来よりの私達にとつての非常に強力な切り札であり、必殺の型だ……！！

突然勢いを取り戻した「ムスペルヘイム」の特大の火砲が突き刺さる。

並行して「アプサラス」の子機達が水膜に突撃し内部に侵入し、更に小深海が紫毒に染まる。

どうやら毒や呪いに侵された小深海は操作に若干の不都合があるのか、小深海で形作られた巨体が身を振りつつも襲撃の気配が一時的に減退する。

その海流支配能力を使用して汚染水を除去しようとしているのだろう。

——そして、三分が経過した。

「ひゃっは——！ ベストなタイミングだよ二人共——！！」

——瞬間。身を振る「ウォルケートウス」の直上に……三つ又の槍を構えたジーニアスが出現する。

誰かが反応を示すよりも尚早く、瞬時に急降下し水膜に槍が勢い良く突き立てられる。

——最大限まで魔力<sup>M</sup>の充填<sup>P</sup>された、「フリーズランサー」が、正しく最大限の威力を發揮した。

突き立てられた場所から、超急速に小深海が凍っていく。

その冷気を奥深く奥深くへと浸透させながら凍結範囲が広がって——

「BANGっ」

そして、合図と共に……凍結範囲の中心点の、炸裂。

氷結された小深海が千々に乱れ弾け内部が掻き乱され、そこに住まう深海のモンスター達も幾らかのダメージを負う。

それでも、「ウォルケートウス」の本体には微量のダメージすら届いていない。

だが——【海望鏡】で見る「ウォルケートウス」の本体には確かな動揺と錯乱。そして、固有スキルで形作られた巨体の静止。

ジーニアスの宣言した通りの、大きな隙が生まれた。

「——《満ウエちる魔海》！」

その直後に、必殺スキルの宣言と同時に最後に大量のMPを消費して《満ウエちる魔海》が——水域を支配せし大悪魔の名を冠する力が解き放たれる。

大津波も大渦も自由自在。超大質量の海水を使用した極大攻撃をも扱えるその海水支配の力の矛先は——小深海の中でもつい先程、ジーニアスの膨大な魔力によってその巨体に亀裂を入れられ、凍結させられ相手の海水支配能力の支配権が失われたその一点！

ジーニアスならば、間違いなく己の宣言を違えないと信頼し待って出来た特大の隙。宣言以上に相手の防御が抉じ開けられたそこが起点となつて。

——ぶつかり合った。

!!!

音にならない、物理的ではない衝撃の気配。私と「ウォルケートウス」だけが感じている——同系の固有スキルの強度の比べ合いの感覚。

極大のリソースを持った固有スキル同士の支配権の奪い合い。

命を懸けた闘ぎ合いの時間が走馬灯の様が続いて。

そして、数瞬後に拮抗が終わる。

!!!

競り合いに勝利したのは——私の《満ちる魔海》だった。

待ちに待った発動待機時間のチャージ。《栄光の艦船》による極大の性能強化。

アルビジアとマンリヨウが己のへエンブリオを通して送ってくれた魔力に、【船長】としてのパッシブ艦船強化。

数多のリソースが重ねられ強化された、上級へエンブリオの特大の必殺スキル。

更に、直前のジーニアスによる自らに届きかねない攻撃の動揺と一時的に氷結に上書きされた自らの支配圏。

その上で、【ウォルケートウス】はこの一点だけでなく自らを守る鎧でもある小深海を最低限形を維持しながらの拮抗……結果は必然だったと思う。

堰を切った様に、その一点から支配圏の綻びが広がり【ヴェパル】の支配に塗り替わり塗り潰される。

慌てて小深海をも捨て逃げ出そうとする動きを始めるも……もう遅い。

十秒と経たずに【ヴェパル】の支配は【ウォルケートウス】の本体にまで及んだ。

……そして、その直後に海流支配能力によって全方向から一点に集中された圧力によつて、「ウォルケートウス」は言葉もなく、海に僅かな波紋も残す事なく……絶命した。



〔へUBM〕〔深海薄鯨 ウォルケートウス〕が討伐されました〕

〔MVPを選出します〕

〔エメラダ・オーシヤン〕がMVPに選出されました〕

〔エメラダ・オーシヤン〕にMVP特典〔魔海王笏 ウォルケートウス〕を贈与します〕







## 第七十六話 続く旅路と・エピソード

2 / 16 (火)

撃破ッ！ 【深海薄鯨 ウオルケートウス】 撃破ッ！ まさかのリベンジ成功だったよー！

いや、むしろイベント中に遭遇する方がまさかだったんだけどね。

イベントに浮かれて見過ごしてたら先日の轍を踏む所だったよ、危ない危ない……

まあそれは兎も角、今回はむしろ誰もデスペナにならず昔日のリベンジを果たして特典武器も得たんだから万事OKという事にしよう。 MVPはエメラダだったんだけどね！

【深海薄鯨 ウオルケートウス】——その名の通りなのかどうかは分からないけど、膨大な魔力で深海域の海水を意のままに操作する強敵だった……実際、話を聞くだけでもグランバロアのへUBMへって天地で見知ったへUBMと方向性から違って厄介だったよね。

天地のへUBMと比べて生存性に優れている様に感じる、のはその環境と海属性が何か関係しているのかな。 ちょっと気になるね。

今回の「ウォルケートウス」だって、攻め手に困って「ドラグストーム」の時と同じ攻略法してたら多分本体に届かせられてなかったからね。ぐぬぬ。

得意な風魔法も光魔法も威力が足りないし、単純な武器攻撃は言うに及ばず。

【陰陽師】の呪術の類は若干は効いていたけど、【呪術師】の系統じゃないから当然効果足りないっ。

グランバロアの戦力が艦隊による大規模攻撃の方向に舵を切っているのはちゃんとした理由があつたんだね……

それでも、多分だけど「フリーズランサー」の魔力許容上限があと倍あれば僕でもやれてたんじやないかな……コテツに頼んで改良して貰えないかなあ。

ともかく、それは合流してからのお楽しみという事において——驚いたのはそんな「ウォルケートウス」を倒したエメラダの、そして「ヴェパル」の必殺スキルの威力だ。

長いクールタイムなどのデメリットがあるとはいえ同系統……否、特化型である上位互換と言っても過言ではない「ウォルケートウス」の固有スキルの出力と強度に打ち勝てるとは正直思ってたんだよね。

だから必殺スキルで「ウォルケートウス」の小深海の防御に綻びが出た所を僕が追撃して仕留めようと思っていたんだけど……

ほら、「ヴェパール」って必殺スキル無くてもかなり有能なタイプだし、本当に予想外だったよ。

しかも、固有スキルに打ち勝ただけじゃなくてそのまま水圧でぶちつと潰しちゃうし……「ウォルケートウス」、本体のステータス的には魔法使い型の様なMPに傾倒したタイプだったとはいえ、それでも物理ステータスだって純竜級の下位くらいはある正銘の強敵だったんだけどね。

思えば、僕って「エンブリオ」の必殺スキルまで含めた詳細知っているのなんて10個もないからまだまだ類型とかも知らないのが多いんだよね。Wikiで要勉強だよ！

……まあ、今日はその必殺スキルのクールタイムとデメリットで「ヴェパール」の性能激減の影響でグランバロアへの帰路が終わらなかつただけだねっ。

船が無かったり不調だったりすると何をしても時間と手間が掛かる。グランバロアの洗礼をまたしても味わう事になったよ……！

帆船じゃないから速度も上げられないしその方向での拡張性もない固有スキル頼りの船の弱点。

そりゃいくら強力で必殺スキル、そんな簡単に使えないよね……

そんな訳でイベントとへU B Mの戦果を確かめながらのゆっくり船旅でしたとき、てね。

ちなみに特典武器は【魔海王笏 ウォルケートウス】。杖型の特典武器で装備補正はその見た目と元の【ウォルケートウス】の系統に違わずMPが高く、そして固有スキルとして——【ヴェパール】の必殺スキルの強化に特化してアジャストしているんだとか。……更に出力上がるんだ!? か、過剰出力……でも今回みたいにそういう出力が欲しくなる事はあるから正しいのかも……侮れないね！

ふふふ、これは僕も負けていられないね。



2 / 18 (木)

最近では明日香が何かと機嫌が良い。どうやらデンドロ口内で気の合う仲間達を作るクランに参加し始めたらしい。

クラン……考えた事すらなかった、という訳ではないけど僕の方はまだそういうつも

りはなかったから何となく新鮮な驚き！

僕だったら天地かなあ……と思うけども、うん。まだどうするか決めなくてもいいかなあ……優柔不断なんじゃないけどねっ!?

丁度今日、エメラダ達にも誘われたし。本当どうなるかなあ。

まあ、それはともかくつ。明日香の機嫌が良いと僕らも嬉しいよねっ。

特にデンドロ開始初期、夏休みの時期なんかは僕も勝もかーなり長時間ログインしっぱなしだったりした事も多くて負担掛けちゃってたからね……

今はハードも揃ってある事だし、存分にリフレッシュして貰いたいよね！

明日香がドライブに定住するなら代わりに各国のお土産とか持っていったら喜んでくれるかなー？

……ただ、それと関係あるのか分からないけど。明日香、最近何故か僕の読んできた娯楽書籍を借りていく様になったよね。

勝ならともかく、明日香は今までそういうのそんなに興味なかったと思うし読んでもいかなかったのに……

まさか、機械の国で再現しちゃうの……!?

そ、そんな浪漫溢れる話はさておき——昨日の日記の通り、そろそろグランバロアを発つてまた他国を見る諸国漫遊の旅に出る事をエメラダ達に伝える事に。

うん、すつごい引き留められたけど……僕もつとやりたい事いっぱいあったけど……冒険船団の探検ツアーに参加したり潜水艇や海底遺跡も興味あるし釣りしたいし素潜りしたいし決闘もつとやりたいし水上水中戦闘もうちよつと訓練したいしセレネが住んでた様な無人島も見つけてみたいし海上カジノでもうちよつと遊びたいとか色々あるんだけど——本当に色々あるんだけど！

広大に過ぎて海、際限なく時間使えちゃうから区切りを付けないとズルズル滞在し続けちゃいそうだったというのもあるけどそれはともかく！

エメラダ達も結構な時間一緒に行動したのもあつて結構仲良くなつたのもあつて惜しまれるのも分かる——けど、やっぱり僕はグランバロアの海景色だけじゃなくて色々見て回りたいからね。ここは初志貫徹、まずは七国回るのを優先しちゃうよ。

……その後どうするかはさておきねっ。

……まあ、それを伝えるの自体、このグランバロアに適応し過ぎていて、ランカーとして船員を預かる身として柵が多すぎる彼女達からしたら酷な事かもしれないけど。

悪いとは思っているからそんな恨めしい様な目で見えてくるのは控えて欲しいよねっ！

学校でも会えるし、むしろ互いに知らない世界の事を話し合える方が楽しい事も大いにあると思うよ。僕はそう思うよっ。

言うのが結構急になった事はごめんとは思うけども！

……先の「ウォルケートウス」戦が一つの契機になった事は否定しないけどねー。

最終的には納得して貰えたから良いけど、送別会とかやりたいから少し待ってって、流石の僕だってそれくらい待つよっ!?

出国の準備とかまだなんだし買い溜めとかもしたいし、コテツ達との連絡もしなきゃいけないし、そして何より直近の決闘には参加してから行くからね！

他とはルールから何から一味も二味も違うこの国の決闘を逃せる訳はないんだからねー！





2 / 21 (日)

送別会の翌日の決闘は雰囲気無し感あるけどやっぱり最高だね！

それも、出国前の最後の決闘を勝利で締め括れたなら尚更って奴だよ。

……まあ、割とギリギリの戦いだった事は否めないんだけどねっ。

氷海化、僕もアルビジアも居る以上相性は悪くないと思っただけどやっぱり船の、  
【ヴェパル】の能力が制限されるだけで戦力激減だからね……要課題、って奴なのかな。  
そもそも、グランバロアの決闘事情からして、結界による復元がないのは良し悪しだ  
と思うけどエメラダ達に限って言えば間違いなく逆風の一つなんだよね……必殺スキ  
ルのデメリツト的に、容易く使えないから。

僕は惜しんで負ける方がダメだと思うから機と見れば躊躇なく使っていった方が良  
いと思うんだけど、そう簡単には行かないよね。

……少なくとも今回は別に僕だつてクールタイム待つくらい出来ただけどねっ!?  
いやまあ勝ってたから良いんだけどもっ。

……さて、名残惜しいと言うのは昨日一昨日で書き切ったと思っただけども——やっぱり  
り、こうして新たな国の大地を踏みしめて違う国に到達したとなると、感慨があるね。

流石はエメラダの【ヴェパル】だよ。特典武器のお陰で純粋に魔力が強化されただけ

で半日と掛からずに中央大陸を四半周して、北海の本船から黄河まで到達出来るんだから。

現実リアルの方の都合もあつたとはいえ、決闘の後に世話を掛けちゃつたかな。

今回はグランバロアに来た時みたいなへU B Mの襲撃とかもない、何事もない船旅だつた、ね。

天地の時もそうだつたけど自分でも随分センチな気分だなあ、と思うけどやっぱり親しい人がその国に居ると違うね。

まあ、桑木さん達は学校で普通に会えるし春香とも手紙でやり取りしていたりするんだけど——あれ、もしかして僕って意外と寂しがり屋……？

そんな事は無いと思うんだけどなあ！ デンドロ口内ではコテツとかアスカからも離れて行動していたりするんだし……っ。

そして、次の国黄河では——なんと真逆にも全く知り合いが居ないんだよねっ。

〈マスター〉は誰も彼もが手探り状態だつた最初はずつとコテツと一緒で、その後もこのデンドロ口で生きる為の多くの事を多くの人から教わつた天地とも、大体ずつとエメラダ達と一緒にだつたグランバロアとも違う。

掲示板やWikiでしか知らない新たななる大国、黄河での冒険が今始まる——！

……いや、コテツやサラさんとかジェーンさんは黄河に来た事あるらしいから、案内

はして貰えるんだけどね？

グランバロアの四海は例外にしても、黄河は七大国の中でも行動できる範囲がかなり広いみたいだから、案内はあった方が良いんだよね。うん、今から色々見て回るのが待ち遠しいよね？

—— そんな訳でこれからは初めて中央大陸に足を踏み入れた僕の黄河での冒険が始まる  
—— がーんばるぞー！

ガチャ：

E 【地図：中央大陸南西部】

E 【レシピ：SP回復ポーション】

F 【松明】

E 【下級ジュエル】

C 【快癒万能霊薬】

F 【10フィートの棒】

D 【森の幸セット】

D 【劣化快癒万能霊薬】

B 【コモンルーン・《ネイチャーグロウス》】

## F 【10フィートの棒】

昨日の送別会の大ガチャ祭りではCすら3つしか出なかったからね！  
これくらいのも揺り戻しは無きや困るよね……多分っ。



□ 〈北海〉 【船長】 エメラダ・オーシャン

「キャプテン、良かったんですかい」

「……何の事かしら？」

〈厳冬山脈〉に程近い〈北海〉。

……厳密にはほぼ〈東北海〉と言つても過言ではない、グランバロアとは異なる大国、黄河の国の最北東端。

ギリギリで〈北海〉に滞在しているグランバロア本国の影響圏内から本船へ戻るその海路を「ヴェパル」とそれに乗船せし「紅の牙」団は辿つていた。

勿論、各々が船内の各持ち場についており、この場——「ヴェパル」の甲板に出ているのは船長であるエメラダ・オーシャンと元「紅の牙」団の古株の鮫人だけであった。

古株——とは言つても、エメラダも幾度も経験している通り、グランバロアの外洋へ出る艦隊の船員と言うのは損耗率が非常に高い。

故に、その鮫人もただの古株にあらず、実際に新旧「紅の牙」で現在残っているメンバーでは最も経験を積んできた意見番でもある。

そして、そんな鮫人とエメラダがこうして話をする時の内容もいつも決まっている——当然、「紅の牙」の運営に関しての事だった。

「分かつてるでしょう——ジーニアス君の事ですよ。あれだけの逸材は早々巡り合えま

せんよ。もつと引き留めなくても良かったんですかい？」  
 「そういう話になるとは思っただけど……いいのよ、うん」

小さなため息と共にそう本音を吐き出す。

……が、鯨人は納得が行かない様な表情を見せるばかりだ。

あるいは、グランバロアのティアン<sup>現地人</sup>としてはあちらの方が正しいのだろうとは思う。ある意味では、この問題はティアンとヘマスターの確執であると言える。

何せ、何度も言うまでもない事ではあるが——グランバロアの領海たる〈四海〉の危険度はあらゆる面で陸上とは比べ物にならない。

この〈四海〉で生きていくにはより多くの、より強くの仲間が必要不可欠だ。

団結と協力は非力な人間範疇生物がこの海を攻略するに当たって何よりも重要視されるべき物だ。

船員一人のできる事はあまりにも少なく、挑むべき海は何よりも強大で、不和による船の機能不全に陥れば最早絶体絶命も良い所——過酷な歴史を乗り越えてきたグランバロアの船乗りからすれば、それは幼い時に必ず教えられる、当然の常識だったのだ。

その常識は長い船員としての経験により強固な事実として認識される事となり——そんな鯨人からしても、あのジーニアスはとて“良い”のだそう。

巫人の船乗り達に物怖じしない態度やフレンドリーな雰囲気、船長<sup>船のヘマスター</sup>達と親しいのは

勿論、海上戦闘への慣れも圧倒的に早く、その実力は今更言うべくではない程に、高い。【紅の牙】団として、ジーニアスを勧誘できたならば大きなプラスになっていただろう事は間違いない。それはエメラダも理解している。

……実際は実力がそこまで高くなくとも、船長達……即ち現【紅の牙】団の中核部隊の面々と「あちら側の世界」で親しくしている新たな「マスター」というだけで彼らとしては十分に評価に値しているのだが、それはさておき。

それに対してエメラダ側としては……「現実側の世界」で親しくしているのだから、デンドロこちら側でまでそこまでべつたりする必要はないとも考えている。

学校だけではなく、メールやチャット、SNS等でも交流手段は多彩であり、ならば一度ならばともかく態々何度も無理に【紅の牙】団に勧誘して彼を縛り付ける必要はないと思っていたのだ。

——そう、縛りを付ける必要はない、と。

古株の鮫人に言われるまでもなく、いや、こちらの世界での、それもそう長い間一緒に居た訳ではないティアンの船員達にジーニアスの強さ、有能さを語られるまでもなく——彼女達はティアンの船員達が考えているよりも何倍も彼の事を知っているのだから。

……彼の實力という物を、だ。

現実での才能、と言うだけではない。

彼のその才能はこちら側の世界でより強く発揮されているのだという事も、その實力の高さも、彼女達は理解していた。

グランバロアのティアンも一応は理解している事だが……それでも、かの国で生まれ育ち、他の国で荒事をした事がない様な者であれば猶更勘違いしがちだが、グランバロアの諸々と言うのは彼らが思っているよりも数段は特殊なのだ。

生活様式然り、生存戦略然り、海上海中戦闘然り——何もかもが、陸上で培われるそれとは別物だ。

【ヴェパール】が孵化したエメラダ達はまだマシだった物の、〈マスター〉増加最初期は〈マスター〉側もかなり悲惨な状況だったらしい。

今では良き仲間となっているのは、グランバロアのティアン達の支援は勿論だが〈エンブリオ〉とジョブスキルによるセンススキルの補助がある事の影響も大きいだろう  
……

——だが、ジーニアスは違った。

何もかも分からねぬであろう、合流直後の〈UBM〉の襲撃も一人生存避難し無人島で長期間待機できる實力もあり、通常の船よりはマシとは言え戦闘時は波間に揺れる



「ヴェパル」上でも変わらず戦闘を熟した。

のみならず、強力な（UBM）である「嵐竜王 ドラグストーム」「深海薄鯨 ウオルケートウス」にも討伐には至らなかつた物の十分な有効打を与える程に肉薄する実力。

それも、ログイン時間を加味しても、グランバロアに来て一か月程度でしかない彼がそれを為したのだ。ジョブスキルによるセンススキルの補助すらしで、である。

そう簡単にできる事ではない。できる事である筈がない。

だが、それも現実での友人である彼女達からすれば誇らしい事ではある。が――

「足を引つ張りたくないのよ、ねえ」

「……キャプテン、「ヴェパル」を持ってそれを言われたら反応に困りますぜ？」

「分かつてるわよう……」

確かに、「ヴェパル」の固有スキルは強い。それはエメラダも鮫人も他の船員達も――多分、ジーニアスも同意するであろう、この海に非常に適した（エンブリオ）の一つだ。

「ヴェパル」があるからこそ、現実の年齢も若くあらゆる経験が足りないエメラダ達がランカーになれているというのは正しく事実なのである。

それ程に「ヴェパル」は有能なのだ。

――この海では。

形状も特性も、完全に海洋に適応し特化した「ヴェパル」。

……それに、海であろうと何処であろうと、その天才性を発揮できる万能性を持ったジーニアスを縛り付けるのはやはり嫌だな、と思うのだった。

あるいは、このグランバロアへの滞在中に特別ジーニアスの心に残る事があるか、もしくは私達との関係次第では可能性があったかもしれない。

……その想像も、今となつては過ぎ去つたもしもの可能性でしかないかもしれないけども。

「……………」

思う事は、言われずとも無数にある。

こちらの他国から来た現実での友人との旅路。

良かった事楽しかった事もあればもつと上手く案内できたんじゃないか、と思つた様な事も。

新鮮なその反応から、自分達はもう第二の故郷の様に慣れたグランバロアと言う国を再確認して……ジーニアスの強さから世界の広さを強く感じた。

それらの感傷がなければ、もつと我儘にジーニアスを強く引き留めていたかもしれない。

それらの感傷が無ければ——現状に満足したままだったかもしれない。

「つまり——私達から言わなくても、あつちから入りたいて言ってくれる程に私達が成長すれば良いな、って事よ！」

「そいつあ夢のあるお話ですなあ！ でも——このグランバロアでそう思っている者は少なくてありません。そう簡単には行きませんか？」

「望む所よ。心配しなくても……私の「ヴェパル」はこの海では最強だわ！」

そう話を締め括り……そして、海路旅路は続いていく。

その先にまたジーニアスと交わる路を行けるのか、そうでないのか。未来がどうなるかはまだ分からない。

それでも。

それでも、今はとりあえず——新たな旅路を歩み出した友人の未来の祝福を願いたいのだった——

T o b e N e x t E p i s o d e ……

## 第四章B 諸国漫遊編く黄河く

## 第七十七話 プロローグ・求めるはただ力

□へ赤石荒原く 【賢者】ジェーン・ドウ

∞∞∞∞∞∞∞

ジーニアスへ。

こんにちは、元気にしていますでしょうか？

私は元気です。

ただ、最近になって学園での授業に座学の割合が増えて来た為、皆と一緒に苦戦している最中ですが……

ジーニアスもあちらの世界では学校に通っていると聞いていた筈ですが、そちらはどうでしょうか？

……まあ、ジーニアスが学業に苦戦している所はあまり想像できませんが。

でもそんなジーニアスも見てみたいと思つてしまいましたね。私の方が年上のお姉さんですからねっ。

さて、この手紙を見ている頃もジーニアスは諸国を満喫中だと思えますが……まだグランバロアに滞在している頃でしょうか？

それとも、もうグランバロアを出る頃でしょうか？

この天地ではまあ、その……国同士の関係の影響で、グランバロアという国についてあまり学べないので、ジーニアスからの手紙から窺い知れるグランバロアは非常に興味深いです。

天地では当然水練も必修の技能でしたが、そういえばジーニアスと一緒に居た頃は水辺には行っていませんでしたね。

人によつては全く水練が駄目だという人も居ましたが、ジーニアスはどうでしょうか？

……尤も、空を自在に泳げる以上に行動できる貴方に心配は要らないとは思いますが……。……

それよりも心配なのは、貴方がグランバロアでしているらしい破茶滅茶な行程と巻き込まれた人の苦勞ですから！

違い過ぎる環境に適應するのは流石にもう少し掛かると思っていたのですけど……

〈マスター〉は最初にグランバロアに現れる人も相当数居ますし、実は相応に水戦が得意なのでしょうか……!?

〈マスター〉の特徴は本当に摩訶不思議です……

そうそう、実は私達が学業で苦戦している所も、つい最近新しく授業で学ぶ事となった『マスター学』や『エンブリオ学』なんですよ

ジョブやスキル、モンスターや各種素材については基礎課程で十分に学んでいましたし。

学園に来るような子なら戦術・戦略の学科も問題はないんですが……ええはい。

まだ現れ始めて一年半、と言うべきか。それとももう現れ始めて一年半と言うべきか。

それでも、伝説上の知識しかなかった様な子は大苦戦しています。

そういう子らと比べれば私は凄く楽だと思っただけなんですが……毎日の如く新しく判明した事が学習内容に追加されていくのは流石に堪えますね。

これも黎明期故の事だとは理解しているのですが。

……いえ、『マスター学』に関して言うのであれば、むしろジーニアスやカシミヤが如何に例外だったのかを思い知る羽目になったんですけどね！

この手紙でだけ文句を言わせて貰いますねっ。

多分、ジーニアスも『マスター学』の教本を読めば同じ感想を得てくれると思います  
が、本当に参考になりませんでしたよ！

基本的に幼年の姿をした〈マスター〉は戦闘を不得手としている、とか。

〈エンブリオ〉によるステータスや固有スキルの多大な恩恵がある代わりに戦闘技術や製造技術などは一步劣る者が多い、とか。

ジーニアス達の方の例を先に知っているかと先入観に嵌ってしまい苦戦してしまいました……

まあ、そんなジーニアスだからこそあの時の大会で出会って、仲良くなれたのだと思いますけども。

そこは例外であった事実感謝しなければなりませんね。

——不慣れな筈の海上のグランバロアでもう複数の〈UBM〉との戦いを経験する程とは思いませんでしたけどねっ!?

観光気分で諸国を旅すると聞いていた私は凄く驚きました……〈マスター〉であるジーニアスに言うのも何ですが、大事なくて良かったです。

お疲れ様でした。

……片方はジーニアス自ら挑んで行ったみたいですけども、それはさておき。

諸国の楽しみ方は人それぞれですし、ジーニアスが楽しめたならそれは幸いだと思えます。

特にグランバロアは天地に最も近い他国でありながら特にその環境の差異や情勢の

関係で天地とは何もかもが違う国でしたので、そこは良かったです。

これでいつか私が行く機会があれば案内ができますねっ。

もしもそんな時が来たら、エスコートをお願いしますね？

それでは、今回の手紙はこの辺りで締めさせて貰う事にします。

ジーニアスの旅が今後も良い楽しみに満ちる事を祈っています。

またのお手紙、お待ちしております。

西白寺春香より。

∞∞∞∞∞∞

「……なるほど、待っていた手紙を漸く受け取れたから坊やはテンションが上がっていったんだね」

「ああ。良い友達を持った様で本当に嬉しいよ……感慨深いなあ」

そう言ってみじみと頷きながら同意の意を返すのは当の少年の保護者であるコテツだ。

ちなみに現在進行形でこのパーティを襲撃してきたモンスター群れを遠方でアグレッシブに殲滅首狩りファイトを繰り返している人外少年<sup>ジーニテス</sup>についてはノーコメントである。知ってた。



赤茶けた大地が果てしなく思える程に広がるこの黄河北東部のフィールド。

植生も、地質も、当然モンスタアの生息域も天地ともグランバロアとも全く異なるのも当然——改めてやって来た異国の大地。

そこを何処かの目的地目指して歩んでいるのが……今の私達の現状だ。

もつと言うのであればこの旅程、道程自体が件の少年発案の諸国漫遊の旅であるが、はこの国でそこまで観る物などどれだけあったかと思考を巡らせる。

……勿論、七大国家の中でも特に広大な領土と力を持つ黄河には観光の名所となる様な場所は沢山あるのだが。

そもその前天地とグランバロア一二国が濃すぎた事やあの普通と言う言葉を何処かに置き忘れてきた様な少年の事を考えれば、彼が気に入る要素があるかは定かではない。

まあ、時々変な所でスイツチが入る子ではあるのでその線なのかもしれないが。

尚、殲滅ファイトについては一応戦利品や経験値狙いの通常進行である。

アクテイブモンスターこちらを狙ってきた相手以外はスルーしているとは言え相当数が引つかかっているのは非戦要因私産の存在だけではなく、その四桁の合計レベルを気配操作スキルで完全に隠しているジーニアス本人の影響も大きいだろう。

むしろあれは明らかに釣りを目的として行っていると思う。

旅情を楽しむ為という名目で従属モンスタアやコテツの持つ奴隷も出していない現

状はどう見てもお手頃な獲物にしか見えないのだから。

……一体誰に習ったのだけか。

「——終了つ。オールグリーンだよ！ちなみに僕の気合いが入っていたのは新たな国に……そしてこの中央大陸に來れたからだからね、勘違いしないでね！」

「分かっているとも。……でもそろそろ具体的にどこを見て回りたいか私達にも教えてくれないかな？」

実際はお手軽な獲物どころか相応に距離もあつたのにこの短時間で殲滅と戦利品の回収、そして帰還まで終える超常の天災児だと言うのは最早見慣れた事実だ。

しかもあの位置で戦闘音もあつた筈なのにこちらの会話まで普通に聞き取れる地獄耳もある。

……私を探し当てた時の能力まで含めて考えれば、彼が将来ストーカー等にならない様に保護者には十分以上に気を付けて貰いたいと考える所存である。

ちなみに、現在の進路はこの〈赤石荒原〉から西進している。黄河の中心にして中央付近にある龍都への道は南西なのでどうやら真つすぐ首都へ向かう訳ではない様だ。

私も、そして恐らくはコテツも案内できるのは龍都やその周辺や国境地帯、あるいは商都や農都くらいなのだが……非戦要因故にな？

少なくとも、黄河北部——〈嚴冬山脈〉に近い危険地帯については近付いた事もないし近付く理由もなかったのだが。

「えー、別に隠していた訳じゃないんだけど……究極的には天地やグランバロアの時と同じだよ」

「そうなるよ、〈自然ダンジョン〉狙いと決闘……になるのかな？」

「そうだね！ あ、後は名物（？）の修行者達の集落つてのも行きたいかなー。レベルアップの好機は逃せないからね！」

ちなみに、ダンジョンであると言うからにはある種当然ではあるのだけでも。

この黄河における〈自然ダンジョン〉、それもジーニアスが望む様な自然ダンジョンと言うのはかなり危険な場所が多い上に立ち入り禁止区域になっている場所も多い。

まあその事には深く突っ込まないでおこう。ジーニアスもそういう場所に私達を連れて行く様な性格でもないし。

だから突っ込むのは——

「レベルアップとは言っても、確かもうカンスト最大値に近いのだと思っただけど、そんなに急ぐ必要はないのではないか？」

少し特殊な事情があったとはいえ、私も一応はパーティメンバーである。

ジーニアスの、そして「アダムカドモン」の固有スキルの概要については教えられて

いる。

確かに、彼の合計レベルの最大値は他の人と比べても非常に高い域にある筈だが。

……基本の上級職の枠が二つに下級職の枠が六つ、そして《全主恩寵》Lv4。

私の記憶が正しければあの子は天地を出る前に既に合計レベルが10000近く。

別行動をしていたので詳細までは分からないけども、グランバロアでジョブを12個埋めたという事は聞いていたし、友達との狩りを結構な期間やっていた筈だ。

既に合計レベル12000のカンストか、あるいはもう後僅かという所だと思っていたのだが――

「ふっ……甘いよ、この【特濃レムベリージャム】よりも甘いよ！ 僕のレベル上げの道はまだまだなんだよっ」

「他人の物を例えに使わない様に」

「クロの生成物 クロの物を例えに使わない様に」

「海上の国 グランバロアでの貴重な甘味がっ!」

【特濃レムベリージャム】は王国のとある特産品を加工した食品だ。元々の素材も【ク

ローン】で複製できるが加工物を複製した方が手間がない。  
ちなみに、私の【クローン】が複製するのに必要なりソースの基準は対象の内包リソースに完全に依存している為、内包リソースの少ない嗜好品、特産品の類の複製は私の主な収入の一つだ。

当然この二人にも大人気だし私の待遇の改善にも繋がっている。やはり嗜好品は最強だ。

ともあれ、レベリング難(?)を唱えるジーニアスの現在の合計レベルを《看破》——は、できない。

これでも《エンブリオ》の都合もあって《看破》や《鑑定眼》の類は最大レベルだが、当然の様に失敗する。

ジーニアスの隠蔽系スキルも最大レベルであるのに加えて素の合計レベルに差があり過ぎる為だ。こちらもカンストだが?  
合計レベル500

それを察していかジーニアスは私達にも見える様に自身のステータスウインドウを可視化する。

そこに記されていたのは。

ジーニアス

メインジョブ フレイバー  
職業：【勇士】

サブジョブ  
職業：【剣鬼(剣武者)】【影(隠密)】

【祓魔師(退魔師)】【大陰陽師(陰陽師)】【高位従魔師(従魔師)】【光輝術師(光

術師)】【翠風術師】【高位結界術師(結界術師)】【開拓巧者(開拓者)】【求道者(修行者)】

【高位付与術師(付与術師)】  
【ハイエンチャント】

レベル：83（合計レベル：1036）

意外にも（？）前言通り低い合計レベル、12個の上級職。

——そして、13個目、14個目のジョブ枠の空欄だ。

確か、ジーニアスの「アダムカドモン」は既に第六形態で、まだその先へは到達していないという話だった筈だが、これは一体……

「これこそ御剣さんに教えて貰った僕調べ最もシナジーしていると噂の新兵器、【勇士<sup>ブレイバー</sup>】の力だよ！ 天地での二つ名に因んでいる様で気にならないでもないけど実用性はピカ一なんだよ」

「知らない名前だ。そして【勇士】……も、聞かないジョブだ」

「名前からは特徴が分かり辛いけども。バランス型、では、ないよね？」

あの「アダムカドモン」にシナジーしないジョブなんて殆どないと思うがそれはさておき。

コテツの言葉にジーニアスの得意気な顔が返される。いや、どちらだ。

その答えを示す様に更なるウインドウ、スキルウインドウが開く。

【勇士】のジョブスキルだろう。そこには短く、こう記されている。

《<sup>タレント</sup>偉才》：パッシブスキル

自身が適性を持つ下級職を追加で二つ取得する事ができるとあった。

……………いやいやいやいや。

「凄く——詐欺だな!?! これを坊<sup>「アダムカドモン」</sup>やが使うのは詐欺では?!”

「君<sup>「ジェイン」</sup>が言うのか……………いや、気持ちは判るけども」

「ちよつとレアなだけの普通の<sup>「アダムカドモン」</sup>上級職だよ! 全ステ均等に上がるけど追加ジョブ枠も合わせてステ強者になるくらいのこと」

「そうだね<sup>「アダムカドモン」</sup>ジーニアスが使う時点でステ強者とか言う以前に全くのノーコストジョブ  
 枠錬金術だよ!

……………全ステータスが均等に上がる、と言うのは決して誉め言葉ではない。

ビルド次第で不要なステータスと言うのは間違いなく存在する為、それらのステータスにもリソースを割り振ると言うのは全く効率的ではない為だ。

しかし、それでも追加された下級職の枠にビルドに必要なステータスを上げられるジョブを宛てるのであれば。

不要なステータスも脇を固めた上で必要なステータスも他のビルドに合う上級職に匹敵する値にまで上げられるだろう。

更には通常以上の下級職の枠で手に入れた多くのジョブスキルを扱う事も出来るのだ。そう考えれば十分優秀な上級職だろう。

だが。……上級職の枠で取得できる上級職の恩恵、特にスキルレベルの上限増加や奥義スキルの存在は非常に大きい。

少なくとも、多少のステータスの上乗せや下級職二つのジョブスキルとの天秤はそう簡単には覆らないだろう。

珍しいジョブ適正、に関係のない筈の「マスター」ですら相応に難しい就職条件も相まって就いている人はかなり少ないジョブであつたらしい。

そのせいで攻略Wikiにも情報が殆どなかつたしジーニアスの目に触れる事もなかつた様だが――

「件の御剣何某によつて開陳されてしまった訳か。余計な事を……」

「まあ、異名のせいもあつてああ見えて凄く「勇者」を意識してたから時間の問題だったかもしれないけど……」

「なるほど。確かに名前もスキルも伝え聞くそれに似通っている……」

「あれっ完全に味方である筈の二人の心証がすこぶる悪い。漸く見つけた凄くシナジーしているジョブだよ!? ほらもつと祝福しよう!」

ちなみに親馬鹿であるコテツに散々聞かされている事だが。



ジーニアス曰くの「凄く相性が良いジョブ」は【剣武者】に始まり【風術師】【光術師】を絶賛し【影】が最高だと言ってきた実績があるらしい。

これだからシナジーし過ぎなエンブリオ持ちは……

最近は素ステ系にも興味を示していたとかなんとか。

【付与術師】もそうだし【勇士】だって実はそれ関係だったりしないだろうか……？

「とは言え、ジーニアスの戦力が増すのは本当に喜ばしい限りだよ。残りのジョブを何にするかは決めているのかな？」

「勿論！ 僕のビルドジョブ構成構築は完璧だよ！ まあ一つは黄河では就けないからカルディナまでのお楽しみだけだねっ」

……だが、まあ。

喜んでいるジーニアスを前にしてこれ以上水を差す必要もないだろう。

彼らとの関係は兎も角としても彼の実力が伸びるのは私としても利の方が大きいのもまた事実なのだから。

実力は、力は——リソース力は重要だ。

その総量、使い方。どれであっても……彼に頼るのが一番であるだろうから。

きつと、この世界を紐解く為にも。

「……とりあえず、それならもう一つは件の修行者の集落で就ける物なのだろうか？ な

ら、善は急げと言う奴だ、な」

「いぐざくとりいだよ！ まあまだレベリングもしなきゃだし、マイペースでれつつごー、だね」

そんなこんなで——目指すのは黄河北部。

〈巖冬山脈〉から流れ込む冷氣とモンスターが蔓延る険しい地帯に作られし村落、〈蜥血集落〉。

攻略、開始だ。……なんてな。

……まあ、ジーニアスの態度に何か察する物がないではないが、私は虜囚の身だ。目を瞑っておこう。

だが、レベリングと言う理由があるとは言え彼の移動手段、移動速度から態々徒歩の私達に速度を合わせるまでするのは、流石に苦しい。

そうは思わないかね？

◇



2 / 22 (月)

デンドロでの別れを告げた翌日に朝から現実リアルで会うのは凄く、なんだか気恥ずかしい  
……と、流石の僕でも思っっちゃうよね。

……と、桑木さん達そして向こうもそう思ったみたいだね……いやこれは事故。ある意味事故の様な  
物だよね!!

とても複雑な気分だけど慣れよう！ うん慣れた。よし。

学校はそんな僕達の気分とは関係なく行事が進行していくからね……例えば来月初めの卒業式に向けての準備で忙しい今日この頃とかの事だけだ。

とは言え、僕達にとってはその主役になるのは二年後だから、今はただ学年度の最終盤と言っただけの事。

先生達は授業に休み時間にと色々緊張している様だけだね。

そういうえば、ふと思っただけ僕って上級生、卒業生の人との関わりって本当になかったんだよね。

他の子は下級生時代に色々あったりしたり部活とかの繋がりがあったりするみたいだけど、僕はどっちも無かったし。

ちよつと惜しかったかなあ……？

学校から帰って来た後は諸々の準備を整えて勝と示し合わせてデンドロにログイン。

そういう訳で、今日から始まるのは中央大陸、黄河の旅！

暫くはコテツとジェーンさんとの三人旅。案内をして貰おうかなって迷っただけそれは砂漠の国カルディナに行くからでいいかなって。

歴史ある黄河の天地とは異なる趣の風土や特産、気風には勿論興味はあるんだけど、それよりも興味を惹かれるのはやっぱり「龍帝」、そして「危険地帯」だよ。

危険地帯——そう呼ばれるのはこのデンドロでは珍しくないけど、有り体に分かりや

すく言えばへ自然ダンジョンのの一つ。

ぶっちゃけレジェンダリアの一部秘境とかグランバロアの非掃海海域なんかも同じ扱いなんだけど、黄河の危険地帯がそれらと大きく違う所は、ある意味では歴史ある黄河らしい事。

即ち、過去の大人物、主に先々代「龍帝」に纏わるあれこれである種人為的に作られて、それでいて黄河の人間にも誰にも管理できない無法地帯となっている所にあるんだよね。

片や三強時代に「霸王」と「龍帝」の激突により生まれた異常魔力の立ち入り禁止区域。

片やその直後の内戦にて、三強時代で作られた悪辣な兵器を多数用いられた事で生まれた浄化叶わぬ汚染地帯。

汚染地帯の方は軽重大小様々に複数あると言うのだから且つての内戦の大きさを物語っているよね……

——まあ、へマスターへである僕達からして見れば異常進化した上位モンスター狙いに都合の良い場所という意見の方が多いいみたいなんだけどね！

黄河にはへ神造ダンジョンの類がないからその代わりに配置された物なのでは？という意見もあつて業の深さを感じるよねって。

汚染地帯の方は奇形モンスターとか生まれながらの呪いモンスターとかも多いらしいし、従属モンスターの皆に悪影響があっても嫌だから今の所近付くつもりはないんだけどね。

そうじゃなくても〈巖冬山脈〉やその付近の霊山はあるからね。

北部の修行場、霊山、龍都に商都……僕の観光プランは完璧だよ！

近々首都である龍都でもお祭りがあるらしいし、それへの参加もしておきたいよね——と、メモに忘れずに書いておかなきゃね！

就く余裕はないけど【陰陽師】と同様に【符】を用いる【道士】系列の専門ギルドにも行きたいし、世界最大クランと名高いクランにも見学に行きたいし。

さて、この黄河で得られる物が実り大きい物であります様に、つと。

頑張るぞー！



2月23日（火）

今日は祝日だから朝から一日デンドロ漬けの日！

……とは言え、今日はそんな一日を黄河の大地をてくてくしてただけで終わっちゃったんだけどね？

貴重な休日がー！

まあ、黄河の冒険という時点で分かった事なんだけどね？

それと言うのも——黄河が広過ぎる、と言うマップを一目見るだけで分かるけど分かりにくい問題に直面しているというだけなんだね……

単純な面積だけでも天地の数倍以上、もしかしたら10倍くらいあるのではないかと思えるレベルで、それでいてグランバロアとは違って陸路と言うのは新鮮だよな。

むしろこの世界の……グランバロアの船が全体的に優秀過ぎて海の広さを過小評価していたまであるかもしれないね。

……いや、やっぱり思い返してみても海の広さも大概だけだね。

僕は基本的にそのグランバロアの船の平均を遥かに上回った「ヴェパール」に乗っていた上で結構時間掛かっていたんだしね……

多分、ゲーム的に見たらこの移動に関する手間はかなりのマイナスポイントなんだろうなあって。

それも僕に関しては完全に自分都合だったんだけどねっ。

移動時間を短縮したいだけなら皆でイグニスやコテツの持つてる騎獣に乗せていったら貰えば良かったんだけども、うん。

やっぱり黄河の普通の平野のモンスターとも戦ってみたいなって！

これは豆知識なんだけど、黄河で戦えるモンスターの幅……種類とかそういうのじゃなくて、野生に生息しているモンスターのレベル帯の幅ってかなり限定的なんだよね。

具体的には、大きく開きがある上と下の事だね。

安定した高い国力と人民の努力の結果によって人通りのある場所に出没する危険なモンスターが間引かれ続けていった結果として残った下級モンスターやそれに毛が生えた程度のモンスター達。

あるいは、逆に並のティアン戦力じゃ継続的な間引きなんてできない危険地帯や霊山や峡谷に潜む危険で凶悪なモンスター達。

黄河と言う国にはその中間に当たるモンスターやそれらが主に生息している地域が少ないって事みたいだよ——と言うのも、それ自体は別にそこまで大きなデメリットはないんだけどね。

細かい効率についてはWikiを参照だけど、その所謂中間帯のモンスターと言うのは経験値としても戦利品としても……微妙だからねっ。

特にティアンの人にとってはその層って基本的にリスクである可能性の方が大きい



からねえ……

需要がない訳ではないんだけどね。

上の方の部類のモンスターには背伸びしてもまだ勝てない（マスター）の人とか、手頃な実力のモンスターをタイムしたい「従魔師」の人とか。

——気軽な道行きでも丁度良い実力の黄河のモンスターと戦いたい僕とかね！

そう、何を隠そう黄河の北東の海岸から北西部に掛けて。

つまりは今僕達が歩んでいる（赤石荒原）の周囲、主に黄河北部の一部がその中間帯のモンスターの生息数が多い地域なんだよね！

うん。黄河の海岸沿いの港街って天地との交易窓口である南東海岸と東海岸、あと西方諸国との交易に使う南西海岸の三つ。

地理上仕方ないけど、北東海岸付近の人通りなんてかなーり少ないから村落がある周辺を除いてはまあそこそこのモンスターが生息している事もあるんだよね。

北西付近は（厳冬山脈）の影響で生息環境が不安定だと言うのも相まって黄河北部は全体的にレベルが一回り以上上、って感じなんだよね。

……まあ、レベルが一回り以上上って言っても、大概是ギリギリ亜竜級くらいのモンスターが精々なんだけどね。

たまーに亜竜級上位クラスとか、亜竜級下位が群れになって襲い掛かって来る程度。

天地やグランバロアでのモンスター戦と比べてもまだまだ温い方なんだよね！

密かな自分目標の一つだったコテツとジェーンさんへの危害ゼロも達成出来たし。うん、やっぱり色々やって腕前は錆び付かせないようにしておかなきゃね。

黄河でも自分磨き、頑張るぞー！

……まあ、流石にへ赤石荒原のモンスターだと手応え無さすぎたから従属モンスターの皆の経験値にしてあげた方が良かったかもしれないけど。

メモ：

【リザードマン】

リザードマン  
ティアンの鱗 人とは全く別のモンスターのリザードマンだよ。僕が遭遇したのは亜竜級下位の単体戦力……が十数体の群れだったね。

【小鬼】や【ゴブリン】みたいに様々な職能を持っていたり連携をしてきたり、地味に今日戦った中では一番の強敵だった気がする。

テミドラウツアルチャー  
【亜竜禿鷹】

天地でも見た種だこれ！ 他のモンスターとの戦闘中に上空や背後から奇襲してくるから見つけたら即刻先制攻撃が良いかも。

【ケーンウルフ】

下級モンスターに毛が生えた程度の魔獣。多分この周辺での生態系の割と下の方

……と思ったら実力に多少の差異はあれど黄河全域に生息しているらしい。

〈赤石荒原〉に居たのは火炎球を十字砲火してきたけど、龍都周辺に居るのは牙とか爪とかに炎を付与する程度なんだとか。

デミドラグヘッドワーム  
【亜竜堅蟲】

亜竜級上位の魔蟲。良く居るワーム系モンスターの中でも特にENとHPが高いタイプみたい。

地中潜行できるのに動きは遅いわ地面の振動で直ぐに察知できるわなのは残念賞だけどね……



2 / 24 (水)

祝日明けにして年度最終盤では恒例らしいテストラッシュが始まったよ！

……とは言え、いつもの授業と出された課題をやつてれば何も対策しなくても自然と点は取れるから特に何かする必要はないんだけどねー。

そもそも僕は僕個人の事情的に仮に点取れなくても大丈夫だと思うし……いや、勝と

明日香が悲しむだろうからやっぱりなしだねっ。

テストも油断せずに頑張ろうー！

と、まあ学校の事は特に問題なかったんだけど——問題があったのはデンドロの方だったんだけどね。

日記でも隠してたのにコテツに微金欠がバレたー……！

いや。まだ、まだ金欠じゃないんだよ。「ブローチ」を一つ買える程度にはあるんだよ。

ただ、グランバロアでの戦闘で消費し過ぎた【符】の為の【靈紙】を欲しい分以上に多めに補充しようとしたらちよつと素寒貧になりそうっただけで……

うん、まあ。

グランバロアではちよつと散財し過ぎたかなって……でも買った船も武具アクセもどれも凄く優秀な物ばかりだから後悔はないよ！

バレンタインイベの交換アイテムが換金性高ければ良かったんだけど、当然そう上手くは行かないからね。

とは言え……直近の戦闘で気付くコテツもコテツだよ。まあ確かに僕も意識してそうしてたんだけどさあ。

黄河に着いてからの戦闘では【符】は使わずに探査や【付与術師】のバフだけで戦っ

てたから、それだね。

これは《自動修復》もあって使い勝手が良い【斜陽の竜王剣】があるせいでもあるんだけども——それはそれとして！

確かに金欠気味（金欠じゃない）なのは事実、事実。だけど、この黄河に来てから殊更戦闘をメインに活動していたのは戦利品狙いだけじゃないんだよ！

そう、それは——経<sup>レ</sup>験<sup>ベ</sup>値<sup>リン</sup>稼<sup>ギ</sup>ぎ！

何は無くともレベリング。兎にも角にもレベリング。レベルを上げて物理で殴れ……と、数多もの格言が残っているけどもデンドロでの僕の力の源はまさにそれだからね。

「アダムカドモン」の優秀なステータス補正もステータス強化も、ジョブやスキルに関するあれやこれやも——それ単体では全く意味がない物。

どれだけその力を発揮出来るかはジョブの器に注がれたレベル次第……そういうへエンブリオでもあるんだよね。

つまり、僕自身のジョブのレベル上げと言うのは僕が強くなる為には本来最優先でしなきゃならない事だったし、実際必殺スキルを習得した直後は躍起になってカシミヤと一緒に狩り回っていた訳なんだけど——

・実は《天上<sup>ア</sup>の意<sup>ダ</sup>を叶<sup>ム</sup>える者<sup>カ</sup>》はジョブを昇華させる都合上、下級職を消去する訳じゃ

ないから実は上級職をLv100にするのに下級職Lv50と上級職Lv100の合算分の経験値が必要になってた。

・僕のレベルだけじゃなくてリンやイグニス、セレネのレベルも上げたいから割と重点的に戦闘に出して経験値を分散させていた。

・そもそもグランバロアでの狩りはエメラダ達のログイン時間の都合上狩りができる時間を余り取れなかった。

・と言うか役割分担の都合上元々あまり経験値を乱獲できる立ち位置じゃなかった。……僕だけ公平組めないし。

・エメラダ達の立場もあって、掃海はそこそこ強い敵が居る海域——（戦利品はともかく）経験値効率がよろしくない海域での狩りばかりだった。

・バレンタインイベは正月イベとは違って経験値リソースは殆ど得られなかった……  
——うん。箇条書きしてみたけどこれはレベルが上がる訳もないよね！

グランバロアの環境とエメラダ達に関する縛りは仕方ないし他もまあ僕自身の自業自得な面もあるし……そんな事でやっぱレベルリング、狩りは必要なんだよって。

公式イベントも、正月イベが特別だったのであって普通は元々実力ある人が余禄で参加している事が殆どだから、そういう方針になるのは仕方ないからね。

そう、仕方ない。仕方ない——から、僕はこの安寧と泰平の国黄河での旅々を武者修

行兼觀光旅行にさせて貰うよ！

レジェンダリアと並ぶと言われる優れた東洋の魔法技術、雄大な自然環境の中で発展した武闘術、露出している数少ない特殊超級職「龍帝」と気になる所は沢山あるんだからね！

手始めに向かうのは、もう目と鼻の先ほどの距離。

質実剛健筋骨隆々。己の肉体を鍛える事を最大の目的としている変わり者修行者達の集落、  
〈蜥血集落〉。

さあ、僕も特訓、頑張るぞー！

……まあ、その目的自体は予定通りなんだけどねっ。

To Be Continued………

## 第七十八話 限界を超えろ

□ ■ 〈蜥血集落〉〔求道者〕モヨモト

「噴ッ！ 破ッ！ 齊ッ——！」

——そおい！ そおい！ そおい！ そおい！

——てーりや！ どーりや！ どっこい！

——ぶるああああああああああああ！！

——ヒュ——……スウ——……

「おおお——……」

朝つばらからそこかしこから気合いの声が聞こえるのが此処、  
“修行者達の集落”と名高い〈蜥血集落〉での風物詩だ。

集落と言うには中々に大きい広さと人口を持つ一風変わった集落。

〈巖冬山脈〉から流れ込む冷気によつて黄河の中でも平均気温は非常に低い方——だが、そんな事は関係ないとばかりに熱気に包まれた老若男女が集う所。



【修行者】【求道者】【練体士】【高位練体士】に【筋肉鍛者】、マッスルビルダー【育体家】トレーナー【走行練者】スプリンター【修行僧】モンク【修験者】マントラ e t c e t c ……

所謂、この集落にあるジョブクリスタルにより肉体鍛錬に特化したジョブに就いた者達が集い、そしてその過酷な環境でそのまま同好の士達と共に鍛錬に励む。

そんな理想郷こそがこの村落、〈蜥血集落〉なのだ——！

「つまり、努力、YU—JO、勝利、の村って事だね！」

「勝てるかどうかは、まあさておきだがな？」

そして笑顔で頷きながらその集落の説明を聞いているのが、俺の天地時代の知り合いである天災児、ジーニアスである。

何故こいつがこの集落に来て、そして何故俺と一緒に鍛錬する事になったのかは……まあ色々あったんだ。色々。

以前【修行者】に関して勧めたのも俺だしなあ……

ちなみにこんな会話をしながらではあるが、双方共に数百キロ以上のダンベルを高速で振り回している。

こいつ小技も化物的に上手なのにステータスも高いんだよなあ。

「あー……集落の人達のレベル的に？」

「戦闘技術的にも、だけどな」

そして、どうやら目敏さや抜け目の無さについても天地に居た頃から変わっていないらしい。

ひっそりと集落の人達に《看破》をして、鍛錬の成果を見ていたりしたのでろう。……そして、ある意味では驚愕したのでろう。

現実的に考えて明らかに身体能力が高く見える彼らの、予想以上のレベルの低さに。

——彼らのレベルについて説明するには、まずこの黄河での宗教観から解説していく必要がある。

まず、この世界に広く普及している宗教が一つある……所謂、〃クリスタル教〃などと呼ばれている宗教だ。

何の力も持たなかった人間範疇生物に大きな力を齎すジヨブ……それを授けてくれるジヨブクリスタルを信仰対象として崇め敬う宗教だ。

クリスタルから与えられしジヨブの力を以て脅威に立ち向かいましょう。とか、世界に平和を齎しましょう、とかそんなお題目を掲げる、まあまあ普通の宗教だ。

モンスターという直近の脅威があるこの世界においてジョブに、そしてジョブレベルによる力を頼らないと言うのはティアンであろうとヘマスターであろうと自殺行為に過ぎず、実質的にほぼ全ての国が国教に上げられている大きな宗教だ。

……その宗教としての大きさに反して存在感はそこまで大きくないのが宗教としては珍しいが、それはさておき。

世界的な宗教としてはクリスタル教が席卷しているのだが、黄河に關してだけは少し毛色が違う宗教……と言うよりも、信仰が登場する。

それは龍信仰……“古龍信仰”に他ならない。

古くからこの黄河を、そして世界を守ってきたと言われている、今は姿を見せない超常的な存在、古龍。

それを祖に持ち、実際に古龍と人間とのハーフである古龍人達によって統治されている黄河ならではの信仰だ。

そして、その信仰の根幹にあるのは——より強い者への憧憬、そういう物なのだ。

人間がジョブで得られる、それまでの人間とは比べ物にならない程に強大な力。

——それを以てしても、到底及ばない至高の存在……それが最上位のモンスター、古龍の持つ力なのだから。

故に、古龍を信仰する事が当然であると言う論旨だ。

だが……一言に信仰と言っても、古龍を信仰する者の中でも、その行動は様々だ。

古龍の血を引く古龍人。かの者らの統治を至上の物として、規範的な臣民であろうとしたり、貢ぎ物を用意したり。

その統治と安寧を古龍の加護、守護であるとして感謝の祈りを捧げたり。

そう言った温和的な者が殆どだが……当然ながら（？）、中には過激派も存在する。

そう。伝説に謳われるその圧倒的な力に近付きたいと。その力を我が身に降ろさんとする者達が現れたのだ。

決してこれは印象にある様な邪悪な思想による物ではない。モンスターの脅威は国として非常に安定している黄河であろうとも変わらない。

ならばそれら身近な脅威から自らを、そして周りの大切な人達を守る為の力を愚直に追い求めるのも当然と言うものだ。

だが……これまた当然ながら、人は古龍にはなれない。

物理的にも、そして実力的にも遠く及ばない。ジョブによる力を得て、才能がある物であろうとも。

埒外の才能により超級職に至る者であろうとも……古龍に伍する程の力を持てる者は存在しない。

それが人だ。弱き人の限界なのだ、幾度となく辛酸を舐めながら鍛錬を続ける彼

ら。

——そして、世界が発展し、様々なジョブが再発見されていく中で彼らは光明を得る。その弱き人の限界を超える方法がある事を。そしてそれこそが、彼らが行い続けてきた鍛錬なのであると——！

「別に良いんだけど結局ジョブの……クリスタルの力使ってるんだよねー」

「そこは流してやれよ……」

鍛錬スキル。

彼らが発見し、光明としたのは一部の適正ジョブで特定の行動——鍛錬を行い続けた際に得られる、各ステータスを上昇させる汎用スキルの存在だ。

経験値にも、ジョブレベルにも関係なくステータスを上げる、まるで現実における筋トレと同じ結果を疑似的に発揮するスキル。

他にも適性ジョブによる特定の行動を行う事で獲得できるスキルは沢山あり、一応これらのスキルもその範疇内のスキルではあるが……多少の特殊性はある。

まず、他の行動で獲得できるスキル群と比べても適正ジョブの数が多くない事。

他のスキルは適正ジョブの範囲が比較的広い事に対して、各ステータスに応じた鍛錬スキルの適性は驚く程に狭い。

例えばSTRを上昇させる《筋力強化》のスキルに関しては、内容からすれば殆どの

物理系ジョブが適性がありそうに思えるが、実際に適性を持つジョブは極僅か。

【格闘家】 系統等は辛うじて適性を持つが、効率が著しく悪い、等だ。

だが、しかし…… 【修行者】 や 【筋肉鍛者】 【育体家】 等のこの鍛錬スキルに特化したジョブにおいて、その効率は飛躍的に上昇していく。

そして、それらの適性ジョブにより効率が上がった鍛錬スキルだからこそ、古龍信仰の彼らが目に付ける理由がある。それが――

「それが鍛錬スキルの上限は存在しない、という特性。つまりは鍛えに鍛え続けていけば人の限界を超えて古龍に近い力を得られる！ ……つていう、お題目なんだよね？」

「あまり大きな声でそういう事言うなよ……」

ほれ、近くに居た〈ハマスター〉がギョツと驚きの顔芸してるじゃねえか……

テイアンに聞かれてたら村八分……は流石にされないだろうし、されてもコイツなら問題ないだろうが俺が困るからやめて欲しい。

コイツ……：ジーニアスに関して。俺は多くを知らない。

しかし。同じ天地から始めた〈ハマスター〉として、大会で克ち合い、野試合を行い共に戦った事もある身として、知っている事も少なくはない。

外見年齢相応の実年齢であろうという事。それに見合わぬ才気と実力を持つ、正真正銘の強者である事。

そして——強者である彼だからこそ一種の“ノブレスオブリージュ”<sup>強者故の貴務</sup>を自らに、そして無意識にか周囲にも課しているという事だ。

義侠心、等の様な高潔な精神による物ではない。純粹に力を、才能を腐らせるのが惜しいと思っているのだ。

力が、才能があるのだから、それを磨き鍛え更に上を目指し、そしてその力を遺憾なく使うべし、と態度で高らかに語っているのだ。

ジーニアス自身も常に自らを更に高める方法を、そして自らの力や才気を発揮できる場所を探している様に思えるのは気のせいだろうか。

そして、そんなジーニアスだからこそ、噂のこの集落の人々に落胆し、若干辛辣になっているのだろうか。

だが、それは仕方ない事だ。双方にとって。

……光明であつた鍛錬スキルの存在や特性が広く知られ、長い時が過ぎ……しかし、その鍛錬スキルや鍛錬スキルに高い適性を持つジョブを主にして活躍する者は、余りに少なかった。

その最たる理由が——圧倒的な、効率の悪さとそれに由来する結果的な弱さだ。

確かに、鍛錬スキルのスキルレベルの上限はなく、超級職ならぬ身でも際限なくステータスを上げ続ける事が出来る。

極僅かずつ。

……他のジョブよりもスキルレベル上げの効率が良い下級職、【修行者】。

そのジョブに就いた者が、毎日全力で筋トレを行えば……数日もあれば鍛錬スキルのスキルレベルが合わせて一つ二つは上昇するだろう。

——その鍛錬スキルによる各種ステータスの上昇量は、スキルレベル1に対して一桁程度の上昇量なのである。

ハッキリ言って、安全マージンを確保した上で普通の戦闘職でモンスターを討伐し、ジョブレベルを上げた方が……数倍以上ステータスが上昇する。

勿論、合計レベルをカンストしてからも際限ない上昇を続けられる。続けられるが。

一年間、全力で毎日欠かさず辛く苦しい筋トレを行い続け……上がるステータスの合計は500前後、と言った所だ。

筋トレに明け暮れているのであれば疲労困憊となり、他に出来る事なんて何もなくなってしまう。

モンスターを狩る事も、他の仕事も行う余裕なんて無くなる。鍛錬というのはそういう物だ。

更には適正ジョブの多くが戦闘スキルも乏しく、センススキルも殆どない事も足を引く張る。



いくらステータスが高くとも、それを十全に使用する難易度は非常に高い。

更には度重なる鍛錬の果てに戦闘勘は衰え、集団からは孤立し、モンスターの間引きにも参加する余力もない穀潰し——そう言われてきた過去が「修行者」達にはある。

故に。ここに集まるティアンの人々は修行を「全力」で行えない。

最低限この集落の近辺に居るモンスターは自分達の手で処理し続ける事で生計を立てて、「余力」で修行を行う。

見る者によつては中途半端に過ぎると、そう思っても仕方がない事だ。事実その通りだろうし。

勿論、順番に全力で修行を、鍛錬を行っている者は居るが……どうやらジーニアスの御眼鏡には適わなかったらしい。

レベルが低い者が多いのも理由の一つだと思うが……比べる相手が悪いとしか言い様がない。

他の集落と比べたら平均はレベルもステータスも練度も数段上の筈だが、多分期待値が高かったんだろうな……

「だがそれはそれとしてだ。お前も鍛錬の辛さを味わえば彼らの気持ちも少しは理解できさるさ……」

「まあでも、こういう筋トレがジョブクエスト扱いにならないのは辛いよね……」  
確かに。

自分の身体を鍛えているだけなのだからクエストになる筈がないのは理解できるが……その為のジョブなのにな！　と言う気持ちも分らないではない。

他の普通の戦闘職は討伐依頼とかがジョブクエストになるのにな？

鍛錬で疲労困憊になればモンスター狩りもできないから結局ジョブレベルは上がらず、と中々に扱いが不遇だ。

だが——本当に不遇なのは、この先だとはジーニアスはまだ知らないのだが。

「さて、それじゃ——そろそろ今日の鍛錬の本番に入るとするか！」

「あつ、やつとお待ちかねの『きつい修行』だねつ。待つてたよ！」

ジーニアスの喜色の籠もった返事だが……残念だがまだ、『きつい修行』ではない。

と言うよりも今俺達がやっている、数百キロのダンベルを振り回しているのは『普通の修行』ですらない。

ただ分かりやすく説明する為にやっていただけだ。

「えっそうだったの!？」

そうだったのだ。

ところで——レベル的にも、経歴的にも、俺よりも戦闘経験が豊富なジーニアス君。

戦闘である程度は身体を使い続けてきたと思うが……何故今までの戦闘で自分の鍛錬スキルの類のスキルレベルが上昇していかないのか、分かるか？

「んっ!? んー……システムの制約、とか。あるいは戦闘の場合必要な閾値が高い、とか?」

どちらも否だ。

鍛錬スキルの上昇に戦闘に対する制約はないし、スキルの上昇に必要な閾値も、普通の鍛錬と同じ程度ではない。

「ならどうして——」

非常に高いステータスを持つ俺やお前にとって、この程度の重さのダンベルなんて小石に等しい程度の加重しか感じないんだ。

現実的に考えようぜ。

負荷が弱すぎる筋トレに意味があると思うか？

「……………嘘でしょ?」

早々に察してくれて助かるぜ!

それじゃ始めようぜ……高<sup>ベナ</sup>ス<sup>装</sup>テ<sup>備</sup>者<sup>マシ</sup>限定<sup>マシ</sup>地<sup>マシ</sup>獄<sup>追加</sup>鍛<sup>加重</sup>錬<sup>マシ</sup>1<sup>マシ</sup>時間<sup>鬼</sup>セ<sup>奇</sup>ット<sup>修行</sup>をなア——!!

——この後めちやくちや修行した。



2月25日（木）

今日は昨日の日記でも書いていた通りに、無事〈蜥血集落〉に到着っ！

危険地帯でも無ければ早々僕の実力で苦戦する様な敵なんて……〈U B M〉との不意の遭遇でもない限りはありえないしね。

グランバロアでの旅路では、いきなり〈U B M〉の強襲からスタートだったけどあんなの普通は起こらないからね。

……グランバロアじゃなきや普通は起こらないからね！

さて、やって来た修行者達の集落と名高い〈蜥血集落〉だけでも——個人的にはすごくコメントに困る感じがなあ。

想像以上に広い敷地に大小様々な広場……鍛錬の為の広場が付設されていて、集落中のティアンも〈マスター〉も分け隔てなく健全な鍛錬に汗水流している、みたいな。

すごく健康的に筋トレとかしてる人ばかりだよ！ 専門ギルドに申し出れば器具も貸し出してくれるんだって。

——トレーニングジムだこれ!? この、何と言うか……想像していたイメージと全然違ったからビックリだよ！

いや、うん。そりゃ生死に関わる様な特訓したからって劇的に強くなれたりする訳じゃないんだから、そりゃそうなんだけどねっ。

天地の死生観を考えたらそういうのもあるかなーって思ったけど、この世界の人達が強くなる為の主な理由は外敵から自分や仲間を守る為なんだから、そう簡単に命を粗末になんて出来る訳ないからね……！

鍛錬は身体を壊さない程度に、安全に！……回復魔法とかもあるから無茶が出来ない訳じゃないんだけどね？

とは言え。……とは言え、鍛錬で強くなると言う、リアル現実では至極常識的で当然の行動はこのデンドロの世界ではとても非常識で異常な行動、なんだよね。

それは何故かと言うと考えるまでもなく、この世界の人間の力はジョブの力とほぼほぼイコールだからだね！

鍛錬、筋トレで得られるステータス——鍛錬系の汎用スキルで上昇できるステータスは、ジョブレベルを上げる事で上昇するステータスと比べて非常に低い。

世界の理として、正道がジョブレベル上昇そつちなんだろうね。  
そして鍛錬は脇道……むしろ寄り道、みたいな感じなんだと思う。

だから本来は双方を両立してやるのが賢いんだろうけど——それもテイアンの人に中々に難易度が高いんだよね。

まあ、僕も偶然（でもないかな？）この〈蜥血集落〉で再会したモヨモトに言われるまで気にしていなかったけど……世間一般的なテイアンの人にとって、上級職と言うだ

けで敷居が高いんだよね！

合計レベルの上限やジョブ適性に関してもそうなんだけども、場合によつてはそれ以上に、就職条件が、ね。

むしろ前者二つの影響でより難易度が上がっている、という側面もあるんだろうね。

この集落ではメジャーな物理系ステータス全般の鍛錬に高い適性を持つジョブ、「修行者」、そして僕やモヨモトも就いているその上級職【求道者】。

【求道者】の就職条件は【修行者】のジョブレベル50と、素の物理ステータスの合計値が一定以上、の二つだけ。

僕もモヨモトも、そして他のへマスターへ達も、【修行者】から【求道者】に就こうと思えば割と直ぐに就職できる程度の難易度の条件だ。

……【修行者】系統を選ぶ時点で物理系に優位なへエンブリオへを持っているへマスターへからすれば、簡単な難易度。

でもそれは、ティアンの人からすれば物理系ジョブでレベルを400まで埋めた上で更に物理系ステータスを合計1000程度の上乗せが必要な数値。

全力で鍛錬を重ねて言っても、下級職の【修行者】の時点の効率だと2、3年は鍛錬漬けしないと達成できない高難易度になるんだよね。

——そして、レベル上限やジョブ適性の関係でジョブもそこまで埋められず、鍛錬だ

けに明け暮れる余裕がないティアンならば、この集落で10年以上鍛錬を続けてても鍛錬系の上級職に就けないって事も珍しくないんだって。

諸行無常、茨の道過ぎる……そうじゃなくても鍛錬スキル上げるの大変なのに。そして……茨の道なのは実は「ヘマスター」も変わらないんだよね。

現実では効果のないガチ筋トレを延々と続けられるのは多分ティアンの人以上に変態なんだよ！

——まあ僕もやるんだけどね。折角来たのにやらないなんて言う選択肢がある訳ないよね？

【鍛錬王の腕輪】に【鍛錬王の足輪】2セットでSTRとAGIが—95%を一週間レンタルで一万リルなんて安い物だよねっ

健全な汗、流さざるを得ない！



2月26日（金）



今日は学年度末テスト最終日——と言う事はさておき！

ポケットモンスター聖剣／神盾、発売決定やったー！

えーと、リメイク前の剣盾が発売されたのが2019年だから……25年越しのリメイクかあ。

なんでポケモンはリメイクが発売するまでの周期をどんどん長くするんだろうね……BWで18年、XYで20年、SMで22年だっけ？

関連作品の数が数え切れなくらい多いから仕方ないと思うけど流石に期間開きすぎだよな!?

楽しみなのは変わらないけどね。当時のシステムと今の環境をどういう風に調整していくのか。

ワイルドエリアもVRで再現——とかはまだやらないみたいだけでもー。

むしろ2046年の50周年と言うとても大きな節目に来るであろうビッグタイトルの為の助走期間なのでは、とか言われてるけども。

それでも期待しちゃうよね……僕は禁止伝説ではムゲンダイナが一番好きだからね！

さて、デンドロでは今日も引き続き〈蜥血集落〉で鍛錬——だったんだけど。

大体モヨモトのせいでデスペナになったよ！ 〈蜥血集落〉を離れる際には野試合を

挑んで怨みを晴らしてやるんだー!

事の発端は僕的に短期で集中的にこの集落での鍛錬をしたいと思つてギルドの人に紹介されたのがモヨモトだった、というこの集落に来た初めの方に遡るんだけど。

そこでモヨモトに鍛錬スキルの仕様について説明されたんだけど、ある意味で驚くべき事に現実での筋トレ、鍛錬と似通っているんだよね。

その最たる部分で言えば、ちゃんと鍛える人の力にあつた負荷を掛けて鍛錬しないと、鍛錬スキルは全く上昇しない、という点。

筋肉ムキムキなマッスルが5キロとかのダンベルで筋トレをいくらしても全く負荷が掛からずに筋トレにならない様に。

デンドロでも、ちゃんと合つた負荷で筋トレしないと効果がないんだけど……

そう、現実での鍛錬と同じ様に、ね。……だからこそ、この点が一番厄介なんだよね。現実で筋トレをする人達は全力で筋トレをしている。時間を決めて、汗を沢山流しながらも休憩と鍛錬を交互に行つていく。

短時間で休憩と交互にやらないと続けられない、それくらいの負荷を掛けて筋トレを行わないときちんと筋肉を成長させられないという事。

持久力や瞬発力に関しても休憩の仕方とかは多少の違いがあつても同じ事でまず大事なのはその個人や目的にあつた負荷を掛ける事なんだよね。

運動不足の人は散歩や軽いジョギングで、鍛えている人は全力のトレーニングで……ちやんとそれぞれの負荷で疲労しながらも効果を出している。

そして。罨の様でいて当たり前の事なだけども——戦闘技術、と言うのは如何に効率的に身体を動かすか、にかなりの比重を置いているんだよね。

それは戦闘技術を疑似的に獲得できる戦闘系のセンススキルも同様。

その上でステータスもある事からデンドロの世界の戦闘職の極まった人は何時間も何十時間も、時には何日も戦闘を継続させ続ける事が出来る。

——効率良く、疲労を極限まで抑えて自らの力を発揮する術をほぼ無意識で使っている。

当たり前なただけど疲れると言うのは非効率の極みだからね。

そりゃ呼吸法、身体捌きに武器捌き、攻撃の型。無駄をなくし効率を極めて疲労を軽減させる方向に行くとも。

——だから戦闘ではそうやって鍛錬スキルのスキルレベルは上げられないし、鍛錬の中で負荷を掛けるのも一苦勞なんだよね！

いや、そうと言われれば、教えられれば戦闘の中で意識して負荷を掛けて鍛錬スキルを上げる一助には出来ると思うよ？

でもそれは戦闘の中では効率良く動けないし、戦闘の度に疲労困憊になると同義。

まあ絶対にやりたくないよね……

だから鍛錬スキルのスキルレベルを上げるのはこういうちゃん意識や設備が整った集落が凄く、すごーく大事なんだよね……一見じゃ分かりにくいから他の人達も体験して欲しいよねっ。

ステータスマイナスの装備や全身の各部位に装備できる超重重石の装備とか！ 多分これ何時かの代で生産系超級職が関わった的なあれだと思うんだよねっ。

さて、そんな鍛錬スキルの仕様だけでも。

現実と同じ部分が多いのはそれだけではなく。スキルレベルの上昇についても同じ部分がある。

軽い鍛錬ならばそれ相応に、厳しい鍛錬ならばそれ相応に、それぞれスキルレベルが上昇しやすくなるんだよね。

勿論、スキルというシステムの都合でジョブの制限もあって上げやすさに補正があったりするのだけど。

——僕が希望したのは短期で効果があるであろう“きつい修行”。そして紹介されたのがモヨモトだった訳だけでも——

なんでモヨモトはガチで死ぬ程きつい修行のやり方を知っててしかも実践できるのさー!?

これだから元天地のへマスターはっ。  
慣れればギリギリのラインを反復横跳びできる様になるのとか。その秘訣、掴み取ってやるんだよ……！



2月29日（月）

二月最終日……ふと思ったけど今年はうるう年だったんだねって。

一年が一日延びるのはお得なのかどうなのか……はてさて。

ともあれ、半日の学校から帰ってきたら今日は早速デンドロにログイン！

モヨモトとの鍛錬は中々に板に付いてくる様になったね。鍛錬の後のご飯が凄く美味い……

そういえば、現実での鍛錬は当然食生活も大きな影響を与えるんだけど、デンドロの鍛錬もそういう側面があるらしい、らしい。

なんでらしい、を強調するのかと言うと、食事が影響を与えるのは間違いないだけ

どその詳細はまだ分かってないんだって。

ただ現実の様に蛋白質！ というだけじゃなくて料理の中に内包しているリソースとかも関係があるとか。

更にモンスター肉ならモンスター毎の特性もあるとか……デンドロでの筋トレって実はただの脳筋にはできない複雑な代物なんだよねー（現実でもそうかもしれないけど）。

でもとりあえずお肉はメジャー、鍛錬においてもすつごいメジャーなんだとか。

まあ黄河の中でも比較的戦闘民族的で地理的にもモンスターとの戦闘多いからモンスター肉の入手が多いからってのもあると思うけどねー。

そういえばジェーンさんも微妙な顔しながら食事処のお手伝いのクエストやってたけど、あれ自体は「クローン」の複製使ってないんだとか。多芸っ。

……と言ってもこの集落だとジェーンさんもコテツも近辺での素材集めくらいしか出来そうにないのはちよつと申し訳ないけどね。

〈エンブリオ〉を使う機会に恵まれない〈マスター〉は悲しいからね……〈蜥血集落〉も中々に滞在したし明日か明後日にはまた旅立つ事になるからそれまで待っていて欲しいっ。

コテツは鍛錬用のデメリット装備の増産や補修で色々仕事していたから余計にねー

……

鍛錬に関してもそろそろ一段落。まあ反復横跳びまではできなくても三步前を安定して、くらいは出来る様になったんじゃないかな。

後はレンタルしかしてなかったデメリット装備をコテツに作って貰って、日課と鍛錬を同時進行出来るくらいには慣らさないとねー。

そして集落を発つ前に忘れちゃいけないのがこの集落に来た最大の目的……は鍛錬で間違いではないんだけど。

鍛錬に感けて忘れていた訳じゃないんだよ。どの道鍛錬はしようと思ってたしジョブクリスタルは逃げないから後回しにしてただけなんだよ。

……さて、そんな訳で忘れてなかった僕はちゃんとギルドに行って目的を果たした訳だよ。——新たなジョブ就職と言うね！

新たに就いたジョブは……物理戦闘ビルドの頼れる味方、自己バフ強者の優秀サブジョブ筆頭の「エンハンサー練体士」だよ！

特殊な呼吸法によって体内の魔力を活性化させる事で自身の肉体に様々な強化変容によるバフ効果を齎すジョブスキル、練技を使用する事が出来るジョブだね。

体内の魔力を、って言うけどこの消費する魔力と効果のパフォーマンスが凄く良い事が評判を呼んでいるんだね。

具体的に言うとは短時間のバフなら物理ビルドのサブの「練体土」によるMPだけで普通に十分な効果を発揮できる所とか、だね。

物理系のアクティブスキルに使うSPを消費しない上にバフを考慮しないでも他の物理ステータスもまあまあ上がるからお得感が大きいんだろうねー。

割と特徴が似てるジョブでSPを消費して自己バフを含む多彩なアクティブスキルを使える「気功士」とも迷ったんだけど、最終的には好みと将来性で「練体土」を選ぶ事にしたよ。

グレイト・オーブストラ  
 「大気功士」は「気功士」の純粹強化という側面が強いけど「高位練体土」は強化バフと言うよりも魔力による身体変容の方に重きを置く様になるんだよね。

一時的に翼を生やし空を飛んだり、尻尾を生やして手数を増やしたり、牙や爪の硬化、鋭化であったり、特定部位のピンポイント強化であったり……

他のジョブの都合でMPが高い僕ならそれらも十全に使いこなせるんじゃないかなって思うよねっ。ふっふーん使い出があるよね！

……とは言っても、まだ就いた直後の下級職のまま、《天上の意を叶える者》の昇華も出来てない状態なんだけどね。

黄河内なら複数個所のジョブクリスタルで転職できるから、まずは黄河に居る内にジョブレベルを上げて就職条件を達成出来る様にしないとね。



新しいジョブにも就けたし、ここはしっかり準備してまたへ自然ダンジョンへに繰り出したりしたい所だね！

To Be Continued………

## 第七十九話 雄大な歴史

□ ■ ^ I n f i n i t e D e n d r o g r a m ∨ W i k i



∨ 黄河帝国

- ・ 概要
- ・ 初心者へ向けて
- ・ 注意事項
- ・ 主要都市・店舗
- ・ 主要マップ・狩場
- ・ 主要人物

・ランキング（毎月更新）

・各国との関係

・国力（有志調べ）

・その他特記事項

・ ・ ・ ・ ・

概要：

偉大なる古の龍を祖とする自然と共に、そして龍と共に生きる“龍”の国――

中央大陸東部一帯全域を国土とする、古龍と呼ばれた存在と人間とのハーフ、“古龍人”達が統治する中華風のイメージを漂わせる七大国家の一つ。

注目すべきはその国土の広さであり、西方三国全てを合わせたのと同程度の広大な国土を有する。

中央砂漠地帯を国土とするカルディナや四海を己の領海とするグランバロアと比べても実質的な統治地域の面積はトップクラスと言えるだろう。

また、国の歴史に關してもレジェンダリアに次ぐ歴史を持つ古い国家であり、安定した高い国力、統治力をも併せ持つ理想郷と呼ばれる。

建国の経緯、建国後の興亡や大事件や発明の詳細に關してはこちらの「国家の歴史・黄河帝国①」「国家の歴史：黄河帝国②・三強時代」の頁を参照して貰いたい。

国家運営は且つて隆盛していたとされる幻のモンスター、「古龍」と人間のハーフである「古龍人」、その血を継ぐ皇帝と皇族達によつて統治運営されている。

黄河帝国の民にとつて自らの崇拜する存在である古龍の存在を確かに感じさせる彼ら古龍人による統治は非常に大きな意味を持ち、前述の通り長い安寧の時を支える一助となっている。

国家全体を通しての治安は比較的良く、民の意欲も高い傾向にある。

広い国土に意欲的な国民、歴史はシンプルに高い国力を発揮している七大国家の中でも強い国であると言えるだろう。

国家の特色としては何かに特化した物は無い物の多くの物が高い水準にある。

長い歴史や且つての「龍帝」から培った全体的に高い魔法技術力。

肉体を鍛える者も多く、白兵戦闘能力に秀でる武仙や亜人族等も存在するかと思えば

伝統芸能を伝える芸事を得意とする者も居る。

国土の広大さと自然の豊かさに由来した生産職も多く産業も発展している。

総合的に高い国力故の癖のなさ、安定した環境が一番の利点だろう。

特に都市部周辺の安全性の高さは現状全国家中でもトップと言っても過言ではなく、安全な国でのスローライフを楽しみたい人にはお勧めだろう。

水上・海上戦力に関してはグランバロア以外の他国同様大きく劣っているが、これはグランバロア以外の全ての大国に当て嵌まる為気にする必要はないだろう。

それでも、グランバロア以外では例外な天地や水棲亜人も多いレジエンダリアに次いで、亜人が多く海に面している土地の広さもトップクラス黄河が水上・海上行動に適しているのだが……

しかし、こんな黄河帝国でも〈巖冬山脈〉近辺や汚染地帯等の危険地帯はある為、注意が不要という訳ではない。（注意事項を参照）

就職可能なジョブの特徴は国家の特色に倣うかの様に様々な種別のジョブに就職できる。

が、一部【道士】や【風水師】等の黄河独特の物や【気功士】【芸子】【雑技士】等の他国では珍しい類のジョブ、そして多数の天地と共通する東方独自のジョブにも就ける特徴がある。

逆に【魔術師】系統を始めとした西方限定のジョブには就けない事が多いのが悩み事。それでも就けるジョブの種類で言えば七大国家の中では上半分には入っているのだが。

また、白兵戦闘系のジョブでも【剣士】【斧士】【銃士】等の適性を持つ者や就けるジョブクリスタルは少なく、【格闘家】【針士】【棍士】等の適性を持つ者や就けるジョブクリスタルが多いのも特徴か。

特に【格闘家】【武道家】【拳士】【蹴士】【修行者】等の武器を用いない肉弾戦系統のジョブに関しては偏って多い。

この理由に関する考察が広く流布されているが公式の確定情報ではない事を留意しよう。

国家が所有する特殊超級職は古龍人だけが就けると言われている特異なジョブ、【龍帝】。

伝承に伝わりし古龍の力を宿すと言われている特殊超級職であり、ジョブの詳細は明かされていないが非常に高い戦闘力に関しては今までのイベント等により判明している。

現在判明しているだけでも非常に高い物理ステータスに自己治癒能力、そして【竜王】の物と同一の《竜王気》と隙が無い能力を有しているのが伝わってくる。

当代〔龍帝〕の戦闘風景は「動画：龍帝祭2043/11」を参照の事。

尚、当代〔龍帝〕の正体は非公開であり、詮索した者には罰則が与えられる可能性もある為、考察には注意されたし。

〈マスター〉に対する態度としては現在は中立的。

〈Infinite Dendrogram〉のサービスが開始されてから内部時間で約半年程度は〈マスター〉全体を危険視する傾向が続いていたが、現在は雰囲気は軟化している。

これはサービス開始直後にやらかした〈マスター〉達の存在の他に元々〈マスター〉に対する関係の悪さが原因となっている。

元より古龍、古龍人を崇める黄河の民にとつてそれとは別の伝説の存在であった〈マスター〉に対する感情は良い物ではなく、そうでなくとも「三強時代」に煮え湯を飲まされた「シユレーディンガー・キャット」の存在がある為だ。

この点は同じく「三強時代」と大きな関係があるグランバロアとは違う点であるが、サービス開始初期以降の〈マスター〉の尽力や実力が知れ渡るにつれ次第に軟化していったのが現状である。

現在の関係も盤石な物とは言い難い物である為、国家の心象を悪くする行為全般に過敏に反応する〈マスター〉が居る事に留意しよう。



初心者へ向けて：

注意今からへ In f i n i t e D e n d r o g r a m を始めると言う新人の方はよく読んでください。

黄河帝国では名前に「龍」の字を入れる事は皇族の一部以外には許されていない為、黄河からスタートする、あるいは黄河に多少でも興味がある場合は名前に「龍」の字を入れるのは止めておこう。

上記の掟は黄河のティアンにのみ適用される物であり、仮に「マスター」の名に「龍」の字が入っていたとしても罰則があったりする事はない。

しかし、それは彼らから見ても異邦人であり、様々な常識が通用しない「マスター」に対する例外的な処置である事を理解しよう。

黄河のティアンはその掟を、「龍」の意味を非常に重んじている為、仮に名前に悪戯にその字を入れたり公の場で軽んじる発言をしただけで黄河帝国の中の大部分のティアンからの好感度が著しく低下するだろう。



過去の「龍」の名が付いた偉人（代表例：黄龍人外<sup>ファンロンレンワイ</sup>）を愚弄しただけでティアンの集団が激昂して襲い掛かって来た事例があります。くれぐれも注意しよう。

また、同様に龍、所謂東洋龍の類のモンスターも信仰しており、特に知能も実力も高い（UBM）等に関しては討伐を禁止されている例もある。

現状で討伐や干渉に制限が掛かっている（UBM）は「青竜王 ドラグブラウ」「黄竜王 ドラグゲルプ」「白竜王 ドラグヴァイス」「虹竜王 ドラグイリス」「蓮竜王 ドラグロータス」「空竜王 ドラグスカイ」「災知竜 マガツリンウ」

そして、〈厳冬山脈〉の地竜の（UBM）である。

観光したり見学しに行ったりする事自体は罪に問われないが、相手はモンスターであるので普通に縄張りに入った時点で襲撃される可能性もある事を理解しておこう。

特に〈厳冬山脈〉の地竜に関しては信仰と崇拜による法ではなく、単純に刺激する事自体が国家レベルで危険であるという理由による物である為、注意しておきたい。

そして、上記の様々な事柄な前述の概要を見て貰えば分かる通り、黄河のティアンと言うのはこのデンドロのティアンの中でも特に信仰深い性格をしている傾向にある事が理解できるだろう。

これは今現在の安寧や長い長い国家の歴史——そして、その古い歴史の中でも数多

あつた危機を乗り越えてきた古龍人と「龍帝」の存在あつてこそその物だろう。

特に、古い歴史の中でも非常に大きな転換点と言える約600年前の「三強戦争」とその直後の大規模な内乱が今の黄河に対しても多大な影響を与えているのは間違いない。

黄河に所属、あるいは長い間滞在する場合、かの戦乱が起こつた「三強時代」に関する事は一般教養として扱われる事が多い。

下記の特記事項に「三強時代」の黄河の簡略的な概要を記述してある為、余裕があれば一読を薦めたい。



国力（有志調べ）：※編集者達の独断と偏見が多分に混ざっています。意見がある方は  
〈Wiki編纂部・黄河支部〉まで連絡をお願いします。

戦力（ティアンのみ）：B+

合計レベルの平均値は比較的高く、国民性として修行や研鑽を是とする傾向の者も多い。

特記戦力である超級職も複数居り、安定した国家の礎として広く活動している。

狩りのしやすさ：B

ティアンの武芸者の活躍の賜物により広い範囲で間引きが行き届いている。

不意の〈UBM〉や変異モンスターを除けば危険なモンスターと遭遇する事は稀で初心者でも安心して狩りが出来る。

しかし、一方で一定以上のモンスターを狙う場合は多少の苦労が必要となる。

技術力：B+

特に魔法技術に関して高い技術力を持っている。

利便性・過ごしやすさ：A

幾度となく前述されている通り、国家としてはトップクラスに安定している。

余程の悪手を行わない限り、環境・安全性・国民の民度どれを取っても優秀。

自然資源：B

広大な国土に豊富な自然環境が合わさり間違いなく最上級の自然資源リソースを有している……と思いきやそう狭くない範囲の点在する汚染地帯が足を引っ張る。

汚染されて変異した素材は需要がない訳ではないが採取難易度が非常に高くティーンで採取できる者は殆ど居ない。

財政資産：B+

カルデイナ、グランバロア、天地を交易で結ぶ東洋経済の要。

そうでなくとも高い国力を裏打ちする財政を有する。

特殊性：D

他の七大国家と比べて特殊性は非情に低いと言わざるを得ない。

〈神造ダンジョン〉やそれに類する物はなく、環境も国家も安定しており敢えて上げるとしても汚染地帯位しかないだろう。

……もつとも、特殊性が低いのは決して悪くないという事は皆知っていると思うが。





3月1日（火）

モヨモトは強敵だったよ……この集落では、僕の次にね！

そういう訳で〈蜥血集落〉での修行を切り上げるにあたってモヨモトとの野試合に無事勝利して、次に向かうのは黄河の首都、龍都だね！

モヨモトも僕より長い期間あの集落で修行修行をしていただけあって本当に強かったよね……

〈エンブリオ〉のステータス補正も相まって、「アダムカドモン」の固有スキルがある

僕と比べても物理ステータスは完全に上だったからね……勿論、それだけで負けるつもりはないんだけどね。

あれで《刹那》みたいな思考加速スキルがあったらもつと苦戦していたかもしれないね……それでも、勝つのは僕だけどね！

さて、挨拶やお土産筋トレグッズの確保も済んで前述通りに龍都に向かう訳なんだけど——  
何度も思ってたけど、やっぱり徒歩だと黄河の広さが凄いよね。グランバロアとはまた違う意味でマップがあまり役に立たないよつ。

黄河の東岸から《蜥血集落》への道すがらと違ってモンスターもほぼほぼ下級モンスターばかり、と言うのは僕的に実入りが余り美味しくないからねー。

下級モンスターだけだと「エンハンサー練体士」のジョブレベル上げにも一苦労だからね。

やっぱり前言を撤回して道中はイグニスやコテツの騎獣の力を借りた方がいいのかな、なんて思ってみたりして。

まあ、それを決めるのは後でも良いとして……下級モンスターしか見かけないならそれなりに出来る事と言うのもある物だ。

例えば従属モンスター達に狩りに参加して貰って彼らの餌（物理的な意味で）にして貰ったり。

例えば早速《蜥血集落》で買った筋トレグッズを使ってマルチタスクでの筋トレに挑

戦してみたり。

——例えば、就いたばかりで未知数の「練体士」のレベル上げと使い心地を試用してみたりだね！

とは言え、現状の下級職の「練体士」の状態だと割とオーソドックスな物理系自己バフ職って感じなんだけどもね。

敏捷強化の《ガセル練技・羚羊脚》、筋力強化の《マツスルベア練技・熊筋力》。

視力強化の《キヤッツ練技・猫獣眼》、そして防御力強化の《ビートル練技・甲虫殻》。

基本的にはこの四種を己のMPとビルドと相談して使い分けたり併用したりするのが一般的なサブジョブとしての「練体士」のスタンダードだね。

ちなみに、この中で特に人気なのは一見ステータス強化ではない《キヤッツ練技・猫獣眼》なんだよね。

それは何故かと言うと、動体視力の強化で実質的にAGIが強化された事に等しくなる点と相手の一挙手一投足を正確に補足する事で、ジョブやリアルスキルの物に関わらずセンススキルの精度が確実に上昇するからだね！

見切るとも言う様に、相手の動きを「見」る事は戦いにおいては基本にして絶対の柱でもあるからね、そりゃそうなるよねって。

——まあ、僕的にはそういう自己バフとは全く違う方面にある《練技・小風羽》の方が好みだったんだけどね!

これは「練体士」の特徴でもある身体変容の小規模版で一時的に小さな羽を生やして跳躍や滑空に使える様にするジョブスキル。

上級職の「高位練体士」が習得できる大きな翼を生やして飛行能力を得る《練技・大鵬翼》の廉価版みたいな感じだね!

……最初は背中に生えた羽の動かし方に悩んだり危うく防具を突き破ったり仕掛けて焦ったけどこれは良いスキルだよ!

そう、風に乗って跳躍や滑空ができるこのスキルは、風属性魔法が使える僕に非常に相性が良いんだよねっ。

それこそ多分、今までみたいに風属性魔法だけで飛行したり、あるいは《練技・大鵬翼》だけで飛行するよりよっぽど効率的に空中で動ける様になったんじゃないかな!?

慣れたら小回りも利かせられる様になったし、下級職のスキルだから消費も少ないしで言う事なしだね。

本命は上級職で習得できる練技達だったのだけど、これは嬉しいサブライズ……!

この調子で龍都に着く頃には「練体士」をカンストに……は難しそうだけでも、レベ



ル上げていきたいね！



3 / 2 (水)

黄河に着いてから実にリアルで十日、デンドロ内だと一か月も経過してからようやく黄河の首都、龍都に到着ツ！！

……特段後回しにしたつもりはないんだけど、こうやって日記に書いていると凄い遅い到着な感じがするよね？

お、おかしいなあ。決闘に殴り込みに行く為にも一応早めに首都には到着しなきゃと考えてはいたのに。

……考えていたただけなんだけどもね。まあそれはともかく！

——龍都！ 国土も広いから当然首都も大きく、僕が知っている他の首都等……将都や慶都、グランバロア号と比べてもスケールの違いがすごいね。

道中の村落である程度は分かっていた事だけど、建物とか服装の趣きも僕が知ってい

る他国とは全然違うのが興味深いよねっ。

オリエンタル……って言うのかな。そんな感じの雰囲気。

僕は現実では日本に住んでいるからこそ感じる異国情緒的な！

グランバロアの時も思ったけど、やっぱり国毎の特徴が大きく異なるのはとても良いよね。

こうして諸国を旅するだけで毎回新鮮な気持ちで楽しめるんだから……王道、ゲーム的、と言われても良い物は良いんだから問題ないよね！

ネットで見聞きするだけの他国も今から楽しみになるよね……まあ、まずは今日の前にある黄河を楽しむのが先決だけどね。

首都に到着して先ず最初にやるのは当然、所属国家の（一時的な）移籍だね。

役所とか冒険者ギルドとかの役割を担う場所は当然この黄河にもあるからねー。役割は同じでも外観や内装も全く違うから面白い。

今回担当してくれたのは（受付が空いていた）厳つめの顔をしたお兄さん。厳ついは顔だけで各国を旅してる「マスター」のパーテイだと言ったら優しく色々この龍都での観光名所を紹介して貰ったよ。

勇名鳴り響く著名な雑技団が龍都に滞在している事や、「マスター」から取り入れた様々な物語も演じている劇場、色鮮やかな染め物や絵画を出している店の事。

そして、フレーバーだけに飽き足らずこの黄河を象徴する魔法技術をふんだんに使った有用で高性能なマジックアイテムを置いている店の在処まで。

むしろあの職員のお兄さんの情報通ぶりが凄まじい案件だよね……《看破》はしてないけどカンストクラスじゃないかなーって感じたよ。

天地以外じゃカンスト、合計レベル500クラスのティアンって本当に少ないみたいだから……うん、前歴が気になるけど流石に野暮だよねー。

——だから早速おススメされた染物屋に行つて黄河風の質の良い衣服と外套を買つて満足するに限るよね！

装備の上から羽織る所謂フレーバー衣服はティアンでもへマスターでも人気の品だからね……僕も天地でもグランバロアでも実は何着か買つてあるんだよね。

僕の上半身装備は性能で選んだシンプルな奴だからね……龍都で買ったのは赤と白の紋様が入った雅な奴とか。

他にも買いたい物は色々あったけど本格的なシヨッピングと観光は明日に回す事に。

……最低でも靈紙は買つて補充しなきゃだからあまり散財できないし、龍都どころか黄河にはガチャの筐体が一つもないのは残念な所だけだね！



## 3 / 3 (木)

今日も龍都に滞在、純粹に観光やショッピングを楽しんでいく予定ー！

……だつたんだけど、正直ログイン時間の半分以上は龍都の【道士】ギルドに居ただよね。【道士】系統も持っていないのに。

同じ東洋の術師系ジョブである【陰陽師】系統の誼がなければNG喰らう所だつたよ……あ、危ない危ない。

いや、普通に見学するくらいなら別にジョブに就いてなくても全く問題ないんだけど。

僕みたいに魔法技術に興味を持って資料を読みたーい！ って言いだすとそりやお金を出すか関係者じゃなきゃアウトって事だね。

……まあ、お金は実質的に払っているんだけどね。【符】用の靈紙を大量に買ったりとかね。

必要な出費だつたから別に良いんだけどね、良いんだけどね！

それで、何時間も【道士】ギルドで何の資料を見ていたかと言うと、実質的に黄河の歴史を読んでいたと言っても過言ではないよね。

この黄河で最も普及している魔法体型である【道士】ギルドにより纏められた魔法技術の発展とその運用の歴史その他諸々、だね。

まだ普通に国土内の野生のモンスターに苦戦していた時代の戦術とか、対（UBM）用の連携術式の進化とか。

……一番発展率が高いのは三強時代前後の魔法兵器なんだけどね。この時代だけで平時の数百年とか千年分くらい発展してるからね。

この時代に作られた魔法兵器が今も形を変えて有用なマジックアイテムや術式として残ってたりする事もざらなんだとか。

……多分これ改良した物って事じゃなくてデチューンした奴って意味なんだよねえ。本当に酷いのはあの時代前後に“色々”あつて資料が散逸してるとか聞いた事あるんだけど。

込めである魔力を解放してその場の自然環境にアジャストした魔法を効率良く発動させる【符】とか、特大のMPSPを消費した広域殲滅術式とか。

ジョブレベルをカンストした後の過剰経験値リソースを破壊力に変換する術式とかーってこれ禁術の類じゃない!?

大白宮の【陰陽師】ギルドの資料庫で似た様な禁術を見た事があるんだけど！

デチューン前はどんなだったのかとかは考えない様にしないかね……？

……まあ、そんな過激な兵器や歴史もこうやって資料で見る分にはとても興味深く楽しんでいただけね。

個人的には過去の超級職がやったって一度に使用する【符】を限界まで増やしてどれだけ威力を伸ばせるかの実験とか、別方向で別種同時並列起動を極めた資料とかも面白かったね。

過去の超級職ティアンの人は大体変な事やってる……

【道士】ギルド以外では雑技団の観光とか普通に通りでのシヨツピングもしたんだけど……す、凄く久しぶりに所持金が5桁リルまで減っちゃったからあまり買えるのがないっ。

流星にちよつとこれは明日以降はモンスター狩りに精を出してお金稼がなきゃ楽しめるのも楽しめないよ！

という事でまた暫くはコテツとジェーンさんと離れての亜竜級や純竜級が居る場所での狩りになるね。経験値稼ぎも兼ねてるし、沢山狩れる様に狩場は複数狙っておきたい所。

明日の午後から土日と纏まった時間使えるからね。地味に【道士】ギルドでも予習できたし、黄河の上級モンスターもバンバン狩るよー！

ちなみに、雑技団は普通にクオリティ高かったから機会があればもう一度くらい見に

行きたいなあつて。

【曲芸師】とか【軽業師】とか、ジヨブの力も相まってリアルのそれより数段常識外れな事するんだよね。

ただ……単純に楽しかったのはあるんだけど真似してみたい欲とか乱入したい欲が沸々と沸き上がると言うか。

迷惑を掛けない様にこの欲は狩りで発散しなきゃね。僕は自制できる天才なので。

そう思つて明日以降の狩りの準備をしてたらもう黄河への所属国家変更手続きは完了したとの報告が入つたんだよね。

えええ……は、早すぎる。グランバロアの時はデンドロ口内時間で一か月弱くらい掛かつてたと思うんだけど、今回はデンドロ口内時間で5日も掛かつてないんじゃない!?

これはグランバロアでの手続きが遅かったのか黄河が早いのか……多分、両方だよ  
ね。

大国は一般業務にもゆとりがある。普通に良い事だよね……

……暫くは狩りに集中しなきゃだから予定に変更はないんだけどねつ。

決闘のファイトマネーも挑戦し始めの頃は雀の涙程度しか貰えないからなあ……  
まあ、でも狩りの後の楽しみが明確になったと思えば良いかな。

さて、まずは明日は何処から行こうかなーつと。

そういえば、日記を書いていて思い出したけど、事前に見てみたいなーって思ってた  
〈フクリューミンジョン輝麗愚民軍〉の公演はやってなかったんだよね。残念。

今は主幹メンバーが龍都から離れているんだとか。役所のお兄さんも言っ  
たしねー。

正直に言っ  
て興味あつたからちよつと残念。これもライブの良さを何度も聞かせて  
くれたイーズのせいだね……

まあ機会はまたいつかあるだろうし……その主幹メンバーとの決闘も楽しみだから、  
その為にも狩りを頑張らなきゃね！



## 第八十話 ソロ狩り山狩り・敵手狩り

□ ■ 〈赤石荒原〉 「ゴブリン・マイナー」  
ゴブリン プ マイナー 吉

——BBBBBOMB! DGOOOOMB!!

『ふははーなぎはらえー』

『うむ！ リンよ、もつと獲物モンスターの在処を探るのだ。もつと糧リソースを得なければな！』

『あいあいさー！』

「いやあ始めはどうなる事かと思っただけど、イグニス達も凄く意欲的にやってくれてる様で何よりだね」

「安全にそこそこの狩り場で素材と戦利品ドロップアイテムを稼げるんだから全く文句はないな……この騒音でモンスターが集まって来なければ、だが」

「今の所、目視範囲内にモンスターの姿や気配はありません。暫くは採取に集中しても大丈夫かと」

『リンの光学探査は隠蔽系に弱いから魔力探知もすると良いと思うのだよー……聞こえてないと思うけど』

オツスオラゴブ吉!

うっかりタイムされて売り飛ばされた先での初仕事は圧倒的弱者の身でありながら  
 爆撃連打やべえ狩りの最中での採取任務だったぜ!

先にあの世へ逝った仲間達よ。オラも近い内にそつちに行きそうだぜ……

——此処は龍の国北部、〈赤石荒原〉。

荒原と呼ばれるだけあって植生は豊かではないものの、海風や寒風、そしてやや豊富な自然リソースの影響もあってこの付近では珍しい素材が採取できる。

また、多少歩いて探せば鉱物や石素材等もそこそこ手に入るのだと、だから採取採掘に適しているオラにも頑張つて欲しいと今の主は言っていた。

……そこに生息する獯猛なモンスター達の事はスルーしたままでない!

この周辺に出るモンスター達は、弱い方の部類のモンスターでさえオラでは一対二ではとてもではないが瞬殺されるだけだ。

採取しか取り得のない一介のゴブリンではそうなるのも当然だ。

そして、生産型の主とその仲間、そして奴隷だつてそうなる筈だ。常識的に考えれば。

だから、常識外れなのは——

『いいかんじのむれはつけーん。きより172、ほうがくはひかりのさきー』  
『応。然らば早速向かおうぞー』

奔る光芒、空を飛ぶ赤竜——自分よりも、そしてこの付近に居るモンスター達よりも尚強い力の気配を漂わせる怪物達の事だ。

所謂、純竜級……そして、それに近い実力を持った従属モンスター。

鼻屑目に見ても（失礼だが）主に従えられる格ではない様に思える。……主、純粹な生産型だから従属キャパシティはオラを入れるので精一杯らしいし。

だが、実際にあのモンスター達は主が持っている「ジュエル」から出て、明らかに協調して行動している事が分かる。

これは一体——

『ちよつと、ちよつとちよつとそこのゴブリンさん？ 暇してるなら通訳くらいしてくれても良いのでは？』

『又……？』

そんな黄昏ている時に声を掛けてきたのは、主たちに侍っていたもう一体の従属モンスター……こちらにも明らかに不釣り合いな実力を持っているであろうと察せられる地竜。

確か、主たちにはセレネと呼ばれている者であった筈だ。

『通訳よ通訳。ご主人と違ってコテツ達は《魔物言語》持つてないから会話が通じなくて難儀してるのだよ。貴方もゴブリンならそれくらいできるだろう?』

『……何処の常識ダそれハ。オラハ《人間範疇生物言語》ハ話セナイゾ』

『えっ……えっそうなの? そ、そうだったんだ……』

その会話の後に、体躯と実力に見合わずしよぼくれた気配を出す地竜。

……まあ、ゴブリン族に伝わる物語でもそういう役割をしているゴブリンは多いから仕方がないが。

確かに、ゴブリンを始めとした鬼族はその容貌が人間に近い故か、それとも職能に近い力を持っているからだろうか。

だが、《人間範疇生物言語》はモンスターの中でも特に高い知能と人間範疇生物との関わりがなければ習得できないレアな技能だ。

当然ながらタイムされるまでは一度も人間と会った事すらないオラが話せる訳がない。

『以前会ったゴブリンは会話出来る様だったのに、まさか嘘を吐かれてたのか……ま、まあいいか』

『そもそもオラ暇ではナイカラナ……!』

ちなみに、現在進行形で主たちと一緒に戦利品の回収や付近の採取採掘に勤しんでいるが……いい、忙しい！

上のエレメンタルとドラゴンの移動速度が速いのもあって休む暇すらそんなにない。

……と言うかオラは爆撃の余波であろう付近の熱波が辛い。オラ以外全くそんな様子を見せないからどうしようもないのだが！

ゴブリン種のヒエラルキーの低さよ……

だが……ある種では、その程度の辛さなのは辛いなのだろうか。

これが以前の群れであれば、そんな辛さでへたれるより先に、周囲の警戒をしなければならなかった。

人間範疇生物であれ、非人間範疇生物であれ。ゴブリンにとつては絶死の脅威に変わりはしない。

仲間以外の物音や気配に怯え隠れ潜む様に暮らすよりは……今の様に、強者の腰巾着をする方が何倍もマシなのであろう。

少なくとも、生命の安全性に関しては。

いのちをだいに、本当に重要。

『そういえば、私の主ト言っただが、オラの主たちとハ別なのか？』

『あれ、コテツ達から聞いてなかった？ 私達は一時的に貸与されているだけで本来の

『ご主人はジーニアスと言うの』

ジーニアス——名前は確かに主たちから聞いた記憶がある。

……確か、主たちが保護者をやっている子供だと聞いていたのだが。

普通に危険なフィールドに子供は連れて来れない、という理由だと思っていたのだが（なお従属モンスターは容赦なく連れて来られる）。

しかし、セレネ某に話を聞いてみた所別にそういう訳でもないらしい。と言うかへマスターなら子供でも大人と変わらない力を得られるとか。

へマスターへって凄い。

……尤も、話を聞いていくにどうやらその認識も誤りの様だが。

へマスターへジーニアス。主たちのパーティの一員……と言うよりも実質的にこのパーティは主であるコテツが作った、ジーニアスを支援する為のパーティなんだとか。

過保護過ぎる……と思わないでもないが、実際はそうした方が色々都合が良いのもあったのだろう。

ジーニアスは、主たちとは違って純粋な戦闘職だからだ。

オラ達の常識からすれば子供が戦闘の矢面に立つなんてあり得ない事の様に思えるが、へマスターへであるジーニアスはへエンブリオへの力もあり、その実力は途轍もない物であるのだとか（コテツやセレネの鼻屑目だと思いたい）。

「非戦闘職が戦闘職を支援し、戦闘職が非戦闘職に守護や恩寵を与える。実にスタンダードな関係であるな！」

『スタンダード……まあ、ご主人の実力を考慮しなければスタンダード……』

『ほほウ。具体的にハ？』

『あのイグニスとリンが力不足を理由にご主人の為に全力で糧稼ぎに張り切るくらい……かな？』

なにそれヤバイ。

上で暴れている二体、その内現在進行形で遠方のモンスターの群れに爆炎を連打している火竜の実力は控えめに見ても純竜級は硬い所だろう。

それなのにそれでもまだ実力が足りない……？

『ご主人達、ヘマスターと違って私達は死んだら蘇らないからそれで気を遣わせるのが嫌だ、と言うのもあるらしいけどもね』

『ふム、そういう物力……？』

ゴブリンの命は軽い物だからそこら辺は実感しにくい。だが、大切に思われているのは良い事だろう。お互いに。

ちなみに、現在当のジーニアスは別行動で龍の国の各地にある霊山へ修行経験値稼ぎに行っているらしい。

いや、この龍の国の靈山、靈峰って普通に特級の危険地帯ではないか!?

亜竜級のモンスターが当然の様に屯し、純竜級のモンスターさえ珍しくないと聞くが……え、一人で!?

『まあ、ご主人に限って敗走はしないとは思うけど……むしろ、主の方が何か仕出かさな  
いかの方が私は不安だけでも』

『……いやいや。いくらなんでも靈山で余計な事なンテ——』

『主、先日は海の国グランローアで自分から〔竜王〕に向かって行って大打撃を与えていたからな……  
私は静止したのに』

『——』

……ここは龍の国なのだぞ？ まさかそんな……まさかな？

靈山は大抵それを象徴するかの様に神聖な龍の宝物獣が居ると言うが……いや、流石  
にないだろう。ないと思いたい。ないと言って欲しい。

『流石ニそれハ——』

『あつボーナズ』

!!



——音が消えた。

何が起きたのかオラの身では分からない。だが——その原因が、直ぐ傍で静止している鎖と鉄球であるという事だけは理解できた。

僅かな衝撃と風圧。オラに近く出来たのはそれくらいだった。

』

』

』。

』

声を出そうとしても、音にならない。

どうやら何らかの効果で音が打ち消されている様だ——が、オラ以外にはそこまで大きく動揺している様子はない。

むしろ、鉄球と主達の間には浮かぶ三つの大盾……《自動防御》の付与された魔法盾を見る限り、どうやら予期していた事態の一つではあったのだろう。

……人気のない所に生産職と非戦闘員が集まり、護衛は動きの鈍そうな地竜が一体、となれば確かに検討が付く物だが（上空で暴れているのを考慮しなければ）。

物取り——それも、主たちをへマスターであると思込んでその戦利品を狙う襲撃者

達の攻撃だ——！

『っ！』

その攻撃に対し、オラは——即座に身を屈めて事態の推移を、己に予先が向かない事を祈りながら待つしかできない。

……しようがないのだ。オラは一介の「ゴブリン・マイナー」なのである！ 戦闘能力なんて普通の「ゴブリン」に毛が生えた程度しかないのだ！

これは従属モンスタ―としての仕事の放棄……という訳ではない。そもそもオラが買われた時からそんな事は期待されていない。

むしろ採取物を守る為に何かあったら自身の生存を重視しろと言われているのだ。主がこの世界から消えたら自動的に「ジュエル」に収納される様になっているからそれが一番確実なのだ。

決して戦いが怖いからとかそういう理由はまあ7割くらいあるがこれも主の命令を守った結果でもあるのだ。仕方ないよね。

勿論、可能であれば今後のオラの為にも主たちが勝利する事が望ましいが——  
そう思い視線を上げるオラの視界に飛び込んできたのは……つい数瞬間と違い、激しく動く鎖と鉄球だ。

中空で激しく巻き取られている最中の鎖と鉄球だ。

如何なる力によってか、何にも触れ得ぬままに凄い勢いで巻き取られた鎖が塊となっ

てその体積を大きくさせていく。

鎖の先は真つすぐ伸びた状態のまままでその先に鎖を保持している者が居る事を感じさせるが——僅かな抵抗すらさせていないのではないかと思う程の速度で鎖は巻き取られる。

あるいはこのまま襲撃者ごと巻き取れるのではと期待し——しかし数秒後その期待は脆くも崩れ去る。

鎖と鉄球が光の塵となり、消え失せたのだ。

『——おオ!?!』

それと同時に、一陣の風が吹いたかと思えば音が復活している。

やはりあれは敵手の攻撃の一部だったか——とは思う物の未だオラは驚愕以上の口を挟まず動きを見せないままだ。

——戦闘はまだ終わっていないからだ。

——BOOOOMB!! CDGOOMM!!!

遠方で大きな爆撃の音が聞こえる。

視線を凝らすと鎖が伸びていた方向の遥か先に小さな豆粒の様な人影が爆炎に巻かれてるのが微かに見える。

人影の数は3。爆炎と爆撃に対して蒼白い障壁の様な物を展開し何とか凌いでいる

のだと理解できる。

そもそもここはモンスター蔓延る（赤石荒原）。仕事中のモンスターの襲撃は一応でも予想していたのだろう。

それにしても動きが何処かまごついている様な気がするが……もしかしたら先程の鎖と鉄球でモンスターに反撃したいと思っていたが先程の攻防の影響で出すのに何らかの問題があるのかもしれない。

障壁……防御魔法の光に更に回復魔法の光の様な物も見える様になった。相手方はどうやら持久戦で何とかする心積もりの様だ。

純竜級のイグニスの攻撃を完全には言わなくても防げる彼らはオラの予想よりも相当に強い実力者だったのかもしれない。

——そんな彼らの敗因は、自らが狙っていた非戦闘員を放置した事だった。

彼らがイグニスの爆炎を相手にしている間に主たちが取り出し装備するのは——オラでは保持する事も難しい程に巨大な機械連弩。マシンガンボウ

三基の先端は《自動照準》により僅かにブレる事すらなく敵手達の方を向き。

——パシユシユシユシユシユシユ

軽く風を切る音と共に連続して鋭矢が射出された。

直後に、三つの敵手の人影の内二つが倒れる。

それと同時に防御魔法も回復魔法も切れ

——DGOON!

見計らったかのようなピンポイント爆撃と光芒を防ぐ間もなく……吹き飛ばされ、三人とも視界の先で光の塵と化する。

……数秒後、上空で三度白い光が明滅する。——光のエレメンタルであるリンの、作戦完了の合図だった。

これでしょうかオラも気を抜ける……よな？

こんな事が何回もあつたんじや命がいくらあつても足りないのだが……

「ご主人様、相手方への《看破》は成功しました。名前とジョブと遺留品戦利品があれば特定は容易かと」

「良くやったサラ君。早速追撃根回しの準備を……と、ジーニアスの従魔を預かっている最中だから自重しなければね」

「そういう事を気にする子でもないと思うが、まあいいか。ならば精々戦利品は有効活用させて貰うとしようか」

『相手がこの程度の実力ばつかりなら楽でいいんだけどなあ……ゴブリンさんもそう思わないか?』

『思わナイが??』

……オラ、今後もこのパーティーの従属モンスターをやっているのだろうか……



3 / 4 (金)

待ちに待った週末、半日登校、狩りの支度は準備万端……そう。即ち今日は絶好の狩

り日和！

予めある程度的を絞ってピックアップしておいた幾つかの霊山で狩りをしていくよ。結局絞り切れずに幾つかの候補の中から《易占》で占って決めたんだけどね。

……うん、まあ僕も黄河の狩場はそこまで詳しくないから仕方ないよねっ。

——そういう訳で、今日やって来たのは龍都から南東に（徒歩で）約二日程の距離にある霊山、〈葉霊山〉だよ。

黄河に数ある霊山の中でも特に自然豊かでモンスターも多い事で有名なんだとか。それも特徴のある、ね。

その特徴とは山の名前の由来でもある薬……ではなく、毒。

まあ、薬なんて毒の良い所だけを利用してる様な物だし歴史の中で同一視された結果や生存競争（近年）の結果そうなっていったんじゃないかなーって。

この〈葉霊山〉も、そこに住まうと言われる〈UBM〉、【青竜王 ドラグブラウ】も千年以上前から存在しているらしいから多分割と近所にある汚染地帯、〈法渦森林〉は関係ないと思いたいよね！

さて、〈葉霊山〉はそんな環境だから毒蟲、毒花、毒茸がモンスターも採取アイテムとしても一般動物としてももうじやうじやいるし、魔獣や動物の類でも毒を持ったのが跋扈している。

ある意味危険度では汚染地帯以上、だから間引き依頼とかもなくしてモンスターが自然のままに繁殖し放題なんだよね。

そんな状態で放置してモンスターの大暴走は大丈夫なのか、とは思っただけど毒持ちであるが故の相互作用とか縄張りになっている「竜王」とかが自浄作用として働いて結果大挙として山を降りる、という事はないんだって。

自然の神秘って凄いね……まあそういうのが他の霊山でもあると言うんだから黄河のテイアンの龍信仰に拍車が掛かるのも納得だよな。

——まあ、僕的に重要なのはそこそこ良い格のモンスターが多くて（UBM以外は）狩るのに制限が特にないって所なんだけどね！

間引きクエストを始めとした討伐クエストこそない物の、霊山の名前の通りこの山で採れる素材の多くは有用な薬の材料に出来るから、納品はそこそこ高価になるというのは美味しい所。

そもそも毒とモンスターの二重苦で採取しに行ける人が少ないからそうなるのも已む無しって所だよな。

僕は「練体士」の《ア練ン技・チ身ホ体ボ賦テ活》による病毒耐性の大バフと《オ全ル主ド相ク応》の耐性の合わせ技があるから無問題だけどねっ。

「練体士」のバフって基本低消費短時間バフだから、普通の「練体士」系統の人は多分



無理だけでも……僕の膨大なMPを以てすればスキル一つを常用するくらい全く問題がないんだよ！

そんな心算で〈葉霊山〉に来た訳だけど——濃い、全体的に霧が凄く濃いよこの霊山！

視力強化スキルを合わせても100メートル先は全く見えない、多分視力強化スキルなしだったら10メートルも見えないんじゃないかってくらいの濃霧が霊山全体を覆いつくしている。

霧が掛かっているとは聞いていたけどこれ程とは……事前情報ではこの霧もそここの神経毒らしいんだけどそりや対策できない人は来られないよね……

当然、此処に生息しているモンスター達は耐性を持っているんだろうけどこれじゃそうでない人が来るのはそりや難しいだろうねえ。

……ある意味、イグニス達をコテツに預けておいて良かったかもしれないね。僕が付与魔法じゃそこまでの他者耐性バフはできないからね。

元々はそういう考えじゃなくて双方共に効率良くレベル上げる為だったんだけどね！

経験値配分のシステムが悪いよーと、までは言わなくてもやっぱりもつとレベル上げの方法欲しいよね。

ともあれ、再会する時の為に僕もレベル上げ頑張らなきゃね。

最初の目標はこの〈薬霊山〉、間引きレベルで狩りまくってやるんだー！

メモ：

【猛毒翼竜】

亜竜級の中でも上位のいわゆるワイバーン。ワイバーンとドラゴンには大きな差があるんだよね……

爪と尾針に名前通りの猛毒がある通常のワイバーンより危険な種。麻痺毒だからりオス種とはまた別物なんだよねっ。

【女王劇蜂】

正直今日の狩りの時間はそこそこの割合でこれの巣潰しの時間だった純竜級の中でも厄介な魔蟲。所謂「女王」系統。

「女王」系統は多少のコストで下位眷属種をインスタント生成する能力を持つモンスター系統の通称で特に魔蟲に多いんだよね。

そしてこの【女王劇蜂】が生むインスタントビーの類は当然の如く毒持ち……しかも累積させて深化を狙ってくるひっじょーに厄介な相手。

しかもインスタントじゃない配下の蜂を使って巣の近くで待ち伏せ奇襲とかも企てる知性持ち。飛行能力や速度も相まって面倒な事この上ないよね。

……その分収穫は大きかったんだけどね!



3 / 5 (土)

今日は昨日に引き続き〈葉霊山〉でソロ狩りの日。

ふと思ったけど、誰ともパーティーを組まずに、イグニスやリンの助けすら借りずに完全にソロで狩りをするのっていつぶりだろうね……本当に久しくない気がするよ。

やっぱり結構頼っていたのかなーって事が実感できるよね。特に死角の警戒とかさ。

常に探査魔法を行い続けるって訳にも行かないからね。……できない訳じゃないけど、消耗とかを考えたらね。

離れて分かる有難さという奴かな……いや、離れてなくても分かっただけでもね!?

そして——それと同時に、完全なソロでしか得られない空気、雰囲気と言うのもあると実感したよね。

自分で言うのも何だけど、ぴりぴりしている……って表現で良いのかな？

ひりついていると言うか、緊張感があると言うか……まあそんな感じ。

……最初の最初の時はこれがデフォルトだったんだから、本当に皆には楽させて貰ってたんだよね。

でも、この緊張感も時には重要、必要になるから、今回の狩りで今後も皆と一緒に居る時でも意識してこうできる様にならなきゃね。

僕は学習する天才だからね、これくらいはこなしてみせるとも！

——まあ、昨日今日の狩りで大体生息モンスターの脅威度は見切ったから明日以降はかなーり楽に狩りできる予定なんだけどね。

うん、毒を主武装にしている分素のステータスは純竜級には届かない程度のモンスターが多いんだけど、僕の耐性なら殆どの毒は抵抗出来るからねえ。

だから、警戒すべきなのは花粉とか霧に含まれる微弱な毒の吸入や数を頼りとするモンスター達による毒の累積による耐性の突破。

あるいは本当に極僅かに居る僕の耐性を素で突破できる強度の猛毒持ちや素のステータスが普通に高いモンスターとか。

勿論、それらに対してだってこの二日でもう対策済みだ。

微弱毒の吸入程度ならば僕の使える浄化魔法でも除去出来るから定期的に使うだけ

で良いし、数で押してくるモンスターには《防御結界》による物理的な遮断を行えば問題ない。

ステータスや毒が素で強い強敵は、本当に数が少ないし、むしろそういう相手の方が“修行”には打ってつけ、だよな。

……僕的にもうちよつと数が居てくれても良いと思うんだけどな。【宝櫃】の稼ぎとかはより強い相手の方が効率が良いしねー。

まあ、経験値効率と金銭効率は割と択一だから仕方ないんだけどね……

その点で考えると毒素材の採取や純竜級モンスターがいればそこまでの実力でもない群れ為すモンスターも居るこの〈葉霊山〉はかなり効率が良い狩場ではあるんだよね。

総合的な難易度がかなり高いのもあるけど、嬉しい誤算。どうやっているのかは全く分からないけど流石は《易占》だよな！

……とは言っても、昨日今日良い感じで狩れてたのはその難易度故に間引きする人も居ないせいでモンスターが跋扈してた影響は大きそうなんだけど。

既に体感できる程にはモンスターとの遭遇率減ったからねえ。とは言え、僕単独でそこまで殲滅できたとは思えないから、多分外敵を察知して身を潜めてるのが増えてきたって所だと思うけど。

それでも、多分後数日もしたら他の所に移る必要がありそうだよな。

つまりは次の狩場も早めに選定しておかなきゃ、だね。

今から考えるのは大分気が早いけど、一面砂漠のカルディナではモンスター狩りをメインに活動するのは難しそうだから、最後の一職以外はこの黄河で、もつと言うならこのソロ狩り中にレベルを上げ切っておきたいからね。

ソロなら汚染地帯に足を運ぶのもなしではないけど、さて、どうしようか……

贅沢な悩みではあるけど、こういうのを考えているのがゲームをする時は一番楽しいよね。

メモ：

### 【臭毒鮮花】

毒性の植物系モンスター——ではない。でもモンスターよりも手強かった悪臭の主。

基本パッシブで感覚強化してある僕に悪臭は特攻なんだよ……

高位の強壮剤とかSP回復ポーションの素材に使えるらしいから一応採取。《影分身の術》は便利だよねって。

### 【デッドリーポイズンスライム】

名前の通り致命的な毒液で形作られたスライム。地味に純竜級の強者。……AGIは低いから楽勝なんだけどね。

でも名前でも強く主張しているその総体を構成している毒だけは注意が必要。つま

り奇襲だけは絶対に避けろって事だね。

主食は他のモンスター毒液。主な活動領域は地中。……僕が遭遇した個体はなんと地上に居たんだろう……

【静粛蜘蛛】

小指サイズの小さな蜘蛛。〈薬霊山〉では珍しく毒を使わないタイプ（毒耐性あり）。小さくても群れず単独で活動して糸で獲物を絡め捕る系の蜘蛛。ただし現実の蜘蛛と違って亜竜級くらいなら動けなくなるくらい糸の丈夫さと粘着性。

その長所一本でここを生き抜くあの動きは匠の技だったよね……いや、実際AGIとDEXが超高いタイプなんだけど。



3 / 7 (月)

【悲報】家に帰って早速ログインしたら【青竜王 ドラグブラウ】が出待ちしていた件。待ち伏せ!? リスキル!? 山中の洞窟に居る筈じゃあ!? って混乱したけど敵意は

ないみたい。

焦ってぶっぱしちやいそうになるからやめて欲しいよね……天才の僕だって驚きく  
らいはするからねっ。

……流石に準備も無しに古代伝説級以上の〈UBM〉に挑むのはまだ難しいし。

それはさておき、僕を驚かせてくれちゃった【青竜王】曰く、たまたまた僕がログア  
ウト、ログインしたその地点に居たという訳ではなく実際に僕を狙って出待ちしてい  
たんだって。

〈葉霊山〉のモンスター達の間引きと言う本来〈葉霊山〉のヌシたる【青竜王】がやる  
べき仕事を代行してくれちゃった僕への労い(?)の為にね!

……いや、そう言われても反応に困るんだけども。別に【青竜王】の為に狩りをして  
たつて訳じゃなくて僕自身の都合でやってただけだしね。

むしろ間引きをしてなかった事でここ数日割と美味しい思いをさせて貰っていたく  
らいなんだけども。

ちなみに、【青竜王】が間引きをしていなかったのは何か重大な理由があったからと言  
う訳でもなくて、”まあまだ間引きはしなくても良いだろう”というだけの理由だつた  
らしい。

こ、この【竜王】。見た目に寄らず怠惰だなあ……見た目は、神話にでも出てきそうな



綺麗な龍なのに！

……うん。まあ、そりや環境や生息数からしてもまだまだ大暴走スタンビードには程遠いかもしれなかつたからそれはいいんだけどねっ。

でも——それはそれとして、【青竜王】の仕事を代行したと言う事で労つてくれると言ふなら、遠慮なく報酬を要求しちゃうけどね！

別に僕はがめついつもりは全くないけど、折角相手もそんなテンションみたいだったからこれは乗らないのはむしろ相手に悪いと言つても過言ではないからね。

あと単純に【竜王】がどんな報酬をくれるのかすごく気になったし！

……そんな雰囲気です「望む物を言うが良い」って言われたから素直に「僕がもつと強くなる為の何か知つてたら教えて！」と返したら「それは私の管轄外だ」って言われた。黄河の伝承にそういうのがあったからいけるかなーって思ったのに、管轄外とかあるんだ……

ちなみにそういうのは【虹竜王】とか【災知竜】の管轄らしいよ。本当にそういう管轄があるのが既に驚きだよ。

——そんな問答の末にどうなったかと言うと、【青竜王】から追加でクエストを……所謂お使いクエストを依頼される事になったんだよね。

具体的には【青竜王】が指定した幾つかの場所へ行つて言伝を頼む、と。制限時間は

なくゆつくりでも構わない、と。

つまりは【青竜王】の管轄外だから管轄内の【竜王】の所へ紹介してあげるよ！  
つて事だと思ふ。随分と持って回った言い回しだったけどね。

この僕を小間使いにすると良い度胸だよね……まあ請けるんだけどね！

知性あるへUBMからの依頼を突っぱねるより請けた方が面白そうだし実際紹介相手——【虹竜王 ドラグイリス】の事も気になるしね。

それに何より、【青竜王】の言葉通りここ数日のへ薬霊山での狩りで随分モンスターが減ったみたいだからどの道今日明日には狩場を移すつもりだったからね……

ソロ狩りで集中してたから、予定以上に狩りに熱が入っちゃったからね——。

そういう訳で明日から黄河内の各地にメッセンジャーとして使い走られる事になるよ、ひやつほい。

まあゆつくりでも良い、と言われているんだから狩りながらの道中になるんだけどね。

グランバロアでは大体掃海ばかりでクエストって感じじゃなかったし地味——に天地以外でのこういう形のクエストは初と言えるかもしれない。

頑張るぞ——！

……まあ、ここを離れる前に一通りの採取とかを済ませてからなんだけどねつ。



# 第八十一話 虹光が示す道標の先へ

3 / 8 (火)

〈UBM〉——【竜王】から依頼クエストを受ける事になったよ！

って話を桑木さん達にしたら凄く渋い顔をされた。

グランバロアと黄河は別に関係悪くないんだけどこういうスタンスの違い大きいよね……まあ境遇から考えれば当然なんだけどね。

そういえば、グランバロアの前身は且つての【霸王】の国の奴隷達だった、ってデンドロの歴史(Wiki調べ)にあったと思うんだけど。

現状では特に関係が悪いとかそういう流れは全くないんだよね。

不思議な関係だよね……

そんなちよつとした疑問はさておき、デンドロでは上述の通りに【竜王】のクエスト……お使い依頼をこなしていくよ！

最初に行くのは〈薬霊山〉と同じ黄河が誇る霊山の一つ、〈湯霊山〉。

〈薬霊山〉からおよそ南西、つまり龍都からほぼ南に三日くらい掛かる場所にあるのが霊山の中では癒し(複数の意味で)と名高い〈湯霊山〉なのだ！

うん、Wikiとか黄河の普通の人の感覚なら三日くらいは余裕で掛かる距離なんだよねー。僕なら内部時間で言えば半日足らずで飛んでいける距離だけだね。

今ならイグニスと全速力で空中レースが出来る気がする……！

さて、それはともかく——〈湯霊山〉はその名の通り、そこそこの規模で温水……温泉が湧いている霊山もとい火山だ。

火山と言つても噴火する気配もなく、生息しているモンスターのレベルも霊山の中ではやや低め。

この霊山を根城にしている〔竜王〕、〔黄竜王 ドラグゲルプ〕も鉱物食だから此方から攻撃を仕掛けなければ殆ど戦闘にならないとなるほど癒しと言われるのも納得できるぬるぬるスポットだよ。

〔黄竜王〕は怒らせた時の戦闘力がヤバいつて噂だけど僕はそんなヘマをするつもりはないからね、うん。

ちなみに、この〈湯霊山〉は〈葉霊山〉と違ってそこそこモンスター狩りに来るティアンや〈マスター〉の人が多いらしくてモンスターの数はまあそこそこと言った所。

物好きな人がこの霊山の秘湯までの案内と護衛のクエストを出したりする事もままあるみたいだからね……平和と言つていいやら何とやら、だね。

そういうえば、あまり関係ない話ではあるけど当然このデンドロの世界にもお風呂に類

する物、施設はある訳だけど……

建物としての【風呂場】【温泉】の効果としては《汚染除去・〇》（除去の程度の大まかな指標）と《回復力強化》がポピュラーなんだよね。

この《回復力強化》の内容がお湯や入浴剤（!?）によってまちまちで、疲労回復だったりHPMPSP回復力だったり、特定の状態異常の回復力を伸ばしたりと様々でそれを楽しみにしている人も居るんだとか。

入浴剤の調合内容次第だったりこの《湯霊山》みたいな自然の温泉だったりだとまた全く別で特別な効果が得られたりとても興味心を喚ぶ内容になってるんだよね。

……そういえば天地で入ったお風呂はシンプルな疲労回復力とHPSPMP回復力強化のばっかりだったなあって今更思い出したよね。

ある意味天地らしかったなあ……あ、この《湯霊山》で僕が見つけた秘湯っぽい所は一定時間の火属性適正強化の効果がある温泉だったよって一応日記に残しておくよ。

って随分話が逸れてたけど別に僕がこの《湯霊山》に来たのは温泉を楽しむ為ではなく、お使い依頼の為に来ていた訳で！

そんな【青竜王】から言伝を頼まれたのは此処に住む【黄竜王】——ではなく。

黄河にすらその名前が伝わっていないこの《湯霊山》に潜む【竜王】、【秘竜王】ドラグシークレットだ。

そんなの居るんだ!? って思ったけど知られてないけど居るんだよと普通に言われちゃつたら仕方ないよね……

当然ながらその能力特性は秘匿能力に特化している物。僕に見つけ出せるのか気になつたけど仮の名前の中の仮の名前とか大体良く居る箇所を教えて貰つたからなんとか見つけ出せたよ。

ちなみに、仮の名前の中の仮の名前は大抵はいつも人の姿(《人化の術》じゃないんだって)で人としての名前を持つて活動しているんだけど、その間に彼女を知る者がうだと伝える為の仮の名前、という事らしい。

龍としての真名もあるらしいんだけどそれは「青竜王」も知らないんだとか。徹底してるよね。

……だけど、山頂付近の一番熱い所の湯に入り浸ってるのは正直どうかと思うけどねっ。

ENDが低い一般人だったら肌が大変な事になっちゃうから一般人じゃないですよーって主張している様な物だからね……

——そんな訳で、さくつと「秘竜王」さんを見つけて一つ目のお使い依頼は何事もなくクリアしたのでした、と。

【秘竜王】さんの仮(略)名とか言伝の内容は「他所に漏らさない様に」って契約して

あるからこの日記には書けないんだよね。

日記は大体勝や明日香にも見せてるから、だからそういう物に詳細を記すだけで「他者に漏らした」判定になってデンドロに入った途端契約のペナルティを負う事になる——って明日香が言ってたからね。

でも僕の個人の感想を言わせて貰えばそんなに問題がある内容だった訳じゃないから多分気にしないでも大丈夫だと思うよ、という事にしておこう！

むしろ何か問題があったら僕が全力で「竜王」に立ち向かうから勝も明日香も安心してね！



3 / 9 (水)

時空の法則が乱れる！

今日クエスト先として向かったのは昨日の〈湯霊山〉より更に南西、黄河の南西端にあるフィールド——〈歪絶山道〉。



僕が黄河に来て初めて足を踏み入れた所謂「汚染地帯」だ。

……なんだけど、此処は黄河に数ある汚染地帯の中でも特段に異質で危険なフィールドなんだよね。

一言で言うのであればゲーム的な迷いの森（森ではない）って感じ。空間と空間の繋がりグチャグチャで行きたい所、見える箇所に行くのも苦労する様な場所なんだ。

それだけならその空間の隔たりと繋がりを覚えればゲームみたいに普通に進めるんだろうけど……

何が危険って〈歪絶山道〉の空間異常、不定期に空間の絡まり・捻れが動くんだよね。勿論、その空間の歪みに巻き込まれたら巻き込まれたもの、箇所もぐちゃあつてなるんだとか——

当然こんなヤバイ一帯にティアンは滅多に近付きすらしなし、へマスターでもここに来る人は限られるんだとか。

それこそ、此処に生息しているモンスター達の様は何らかの形で空間異常を察知・知覚できる様な能力がない限りはね。

そもそも何がどうなってこんな危険地帯が出来たのか……と気になるけどその大本はこの付近の山が且つて黄河の中でも屈指の霊山だった数百年前まで遡るんだとか。

むかしむかし、非常に強力な一体の空間操作に長けた〈UBM〉が永い間縄張りとし

ていたのだけど、色々と悪さをした結果例の【龍帝】に調伏される。

……その時点では、まだ異常は全く出ていなかったんだとか。でも、表面化していなかっただけで多分潜在的には異常が蓄積されていたんだらうと思う。

周囲一帯、フィールド、あるいはその空間の自然魔力がその色に——所謂、空間属性に染まつてたんじゃないかなって思う。

それだけなら良かったんだらうけど、元々屈指の霊山と言われていただけあつて自然魔力が豊富だったせいとか、その割と直ぐ後に“三強時代”に入つて【霸王】と【龍帝】の直接激突した主戦場の一つになったり、とか。

その後の内乱でも主戦場の一つになって、よりにもよつて発掘したばかりの先々期文明時代の広域殲滅兵器とか三強時代に開発した自然魔力を利用した広域殲滅術式、とか。

その他諸々が重なつた結果、内乱の後期に突然山の一部空間が逝つちやつてそれに巻き込まれて大勢亡くなつたとか、そんな来歴があるんだとか。

とても……厄い!!

こんな所にお使いに行かせるとか人でなしにも程があるよね。人じゃないけども!

まあ、へUMBでであろうと【竜王】であろうと、空間系に類する能力を僅かにでも持つてなければ即死の危険性があるつてのは十分頼むに値するかもしれないけどね……

その点僕はへマスターだから死んでも大丈夫——じゃないよ！ 僕は空間異常程度では死なないからね！

空間異常を探す為に使うのは初めてだけど、こういうのにも空間探査の術は有用だからねー。

多分普通に他の黄河の人に頼むよりは適正があったと思うよね。

——そんな適性がある僕がお使い依頼と称してやってるのは採取とくじりなんだけどね！

いや、分かるよ。多分異常がある自然魔力を内包したこの周囲の素材を取ってきて何らかの解析だか研究だか準備だかをしたいって事は。

でもほら、折角の「竜王」からの依頼なんだしもつと重大！ つぼさみたいなのが欲しいというか何というか、そんな我儘な心境。

勿論、ちゃんと依頼はこなすんだけどね。

ついでに少しの間モンスター狩りもしてたけど、結局僕が居る間には空間異常の再動は無かったしねー。

……まあ、察知できても対応できるかどうかは分からなかったからそこは幸運かなって。

メモ：

【仙狸山精】

所謂化け狸の妖怪のモンスター。だけど普通に単体で亜竜級上位くらいの實力はありそう。

かなり多彩に色々と術を使うし知恵も働かせるからまともにぶつかるとは得策ではないかな。

好戦的な方ではないけど何か理由でもあれば普通に襲ってくるからまあ近付いてきたのは討伐するんだけどね！

〔ポータル・スライム〕

邪悪なカービィ。ぱつと見やや小柄で真つ黒なスライム。実際は黒い訳じゃなくて光すらも完全に吸収しているせいなんだけど。

触れる総てを亜空間に取り込む超危険モンスター。基本的にどんな攻撃も吸収される為効果がない。チートじやーん！

地面を吸収してないから吸収し取り込むのは一応選択性だったみたいだから結局埋めて決着！ 知性が低いらしく自分の足場となる大地と自分を覆う大地の違いが分からなくてそのままになっちゃうっぽい。

その内餓死して僕に経験値だけ流れるんだらうなって。ところで、この〈歪絶山道〉には其処彼処に地面が盛り上がった箇所が散見されるんだけど……

……気にしない方がいいよね！

そういえばログアウト後にWiki見たんだけどただのスライムなんじゃなくてスライムとエレメンタルの合いの子みたいな感じの存在らしい。なるほどね？

◇

## 3 / 10 (木)

ふと思えばソロ狩り(?)の時間も随分長くなっちゃったよね……正直お使い依頼請けた辺りで一旦イグニス達と合流しても良かった様な気がするよね。

道すがら向かってきてたのは倒してたけど、やっぱりお使い依頼の方を優先してたらその間はそこまで数倒せてたわけでもないしね。

それよりも勝に聞かされるイグニス達が元気にやっている狩り風景を想像するとやっぱり一緒に狩ってた方が良かったかなーって……

うんうん、やっぱり此処は初志貫徹、皆の頑張りを糧にして確り依頼をこなそう！

……まあ、とりあえずは二つのお使いが済んだから一旦〈薬霊山〉の【青竜王】の所まで戻る事になるんだけどねっ。

普通の人だったらこの行き来だけで相当な日数を使わされている所だけど、それはさ

ておき。

此処に戻るのには依頼達成の報告と三つ目の依頼——そう、実質的な報酬である【虹竜王 ドラグイリス】の居場所と言伝を聞く為だね。

つまり依頼を達成した依頼による報酬って事だね。……一応余人に知られている【虹竜王】よりも全く知られていなかった【秘竜王】さん関連の方が教えるハードル低くて良いんだ!? と思っただけだね。

【竜王】って不思議な思考してるよねー。まああれでも敵対的ではないへUBMという事なんだしきつと良い方向に行くだろうという事で。

……僕じゃへ歪絶山道の土とか素材じゃ何をどう調べて何の足掛かりにするのかとかすらも分からないんだけどね。やっぱり長命の龍は凄いなあって。

それはさておき、報酬でもある【虹竜王】の居場所だけど——なんと普通に人化して人里に紛れているらしい。

【秘竜王】 と言い古の時代に人と交わった古龍と言い黄河の龍基本人間好きかな!? 所在地は西、カルデイナと黄河の国境付近の都市、通商の要である商都。

僕らの速度ならギリギリ今日中に向かえそうだから早速接触しに行っただけ……まあこれは契約に抵触しないだろうから良いか。

——すつごく人の娯楽文化に馴染んでるうー！ 食、芸、劇、それに路上のいざいざ

まで全力で楽しんでるよこの【竜王】!

いや人の町に居る時は正体は隠してるんだけど、本当満喫してるよ……良い暮らししてるよね!?

僕だって実は商都に来るの初めてだけど依頼があるし色々満喫するのは後回しにしてたのに……と言うのはちよつとした嫉妬だけどもつ。

それと言うのも、名前——【虹竜王】から予想はしてたけど、ただの《人化の術》だけではなくて、状況に依じて何らかの気配操作に更に光学隠蔽も駆使してたんだよね。

虹を冠するだけあってやつぱりそういう能力だったんだね、と。うん、勉強になるよね……別に師事しに来たとかそういう訳じゃないんだけどね!?

そんな訳でさつくり接触して【青竜王】からの依頼で来た事や経緯の説明、そして重要な報酬の要求をする事に。

……何故かすつごく笑われたけどね。「まさか本当にそれを聞く為に依頼を頑張っていたとは」とか言われたんだけど。

僕は全然本気なんだけどね! 誰だってそうする……かどうかはさておき。

まあ笑われたのは報酬を快諾して貰えたから別に良いんだけどね、やったあ。

さて、そんな感じでここ数日のお使い依頼の報酬を色々貰える事になったんだけど

——具体的には、三つ。

一つはアイテム、「虹竜王の光鱗」。鱗（非実体系）とは……？ リソースにはなるよ、との事だけだ。

一つは助言、「君は回復魔法を習熟しておいた方が良い」と。

最後の一つは情報。黄河のとある隠されし秘境の在処。そしてオマケに「秘境へ行くなら早めの方が良いよ」と言う追加のアドバイス。

分からない事は多いけど、折角貰った報酬と助言を活かさない手はない、よね。

まずは秘境に行つて、それからイグニスやコテツ達と合流して他の事についても考えて行こうかなと。

一体何が待ち受けているのか——今から楽しみだよね！





◇

◇◇

□黄河へ幻靈山〉【高位練体土<sup>ハイ・エンハンサー</sup>】ジーニアス

轟轟と雷鳴が鳴り響き、視界の中で雷光が煌めき続ける此処は秘境、へ幻靈山〉。

且つての「幻竜王」が深く関わったとされるこの靈山は、まるで夢幻の如くあらゆる手段で以てその存在すらも隠されていた。

六感七感は勿論の事、空間としても隠蔽され続け国の文献にすら残っていない、二つの意味で危険地帯の中の危険地帯。

何故ならこの靈山、この山はへ歪絶山道〉が存在するその山に更に重なる様に別空間内に存在するそのままの似姿なのだから。

空間操作の極致の一つ、歪空間の創造。

それを為した要因、そして今もへ歪絶山道〉が存在し続けている禍因、此処が且つて

至上の靈山だった主因、更には今も轟雷が響き続ける原因は、この山の山頂にある。

一言で言うなれば非常に濃い自然魔力の塊。この山の核と言つても良い代物。

その特徴は単純にして純粹——非常に染まりやすいという事、ただそれのみだ。

それも、そこを支配する実力の者の魔力に自動的に染まる程の代物だ。そのヌシにとつて非常に都合の良いフィールドになりやすいと言い換えても良いと思う。

きつと、火属性のモンスターが此処のヌシになればこの山は火山に、水属性のモンスターが此処のヌシになればこの山は雪山になるのだろう。

そして——そんな単純にして純粹であるからこそ、空間を支配する神話級の〈UBM〉によつて亜空間を作る礎にすらされ、その中に格納された過去を持つ、特異なる秘境だ。

その後は色々あつてその〈UBM〉は討伐されるがこの空間はそのまま残り……様々な影響を漏れ出しながらもその存在を時の【竜王】や【龍帝】らに危険視され隠蔽され、今に至る。

それからは偶発的な要因でこの中に転移してしまつた不運な生物達だけで歪な生態系が構築されるに留まつていたのだが——

「そもそも高い感知能力に空間探査と空間転移を兼ね備える存在じゃなきゃ仮に教えられても気付けないし入れない……って、何処まで知つてるのか怖くなるよねあの【竜王】め——」

——轟!!

雷光が槍となって、幾重にも分たれて僕に向かつて来る。

《ライトニング・トライデント》とでも名付けようか。この攻撃の主は想像の通り、現在のこの〈幻霊山〉のヌシであるモンスターだ。

名前は——【幻獣索冥】。四足と角持つ上位純竜級の魔獣だ。

僕的にはその白雷に白い毛皮も相まつてとてもキリンっぽいんだけど麒麟じゃないのかな……?」

「おっと」

——バチーン!

大きな音と共に僕の眼前で雷光が弾けて消え去る。

これはヌシであるキリン（仮名）が容赦とか加減をしてくれとかそういう訳ではない。相手は興奮と戦意を隠そうともしていない。

——それを防いだのは、僕の前方にいくつも展開された光球、僕が最近開発したオリ

ジナル魔法だ。

「鏡球は問題なし、と。さて……」

『珍妙な術を使う人間だ。何をしにここに来た!』

——轟ウ!!!

問いと共に更に数を増やして雷槍が襲い掛かる——だけではなく。同時に上空の雷雲から僕に向かつて一直線に極雷が降り注ぐ。

非常に強力な攻撃だ。自らの魔力の色に染まった自然魔力を利用して威力を増幅<sup>ブースト</sup>、物理防御は意味を為さず、回避は不可能な雷速の同時攻撃。

本人（本獣？）に戦闘慣れしている気配はないものの、問いと同時に行う事で僅かでも意識を分散させる事で雷速への対応を更に難しくさせている事も伺える。

だが。

「なるほど、良いね！」

『……っ!? グウツ!?』

既に、そこに僕は居ない。

そこにあるのは雷で焼けて黒焦げになった紙切れ<sup>式神</sup>のみ。

違和感を察知してか「幻獣索冥」は咄嗟に横跳びしようとするも——光球に擬態して遠隔起動された《グリント・パイル》がその側面を焼く。

しかし、それは雷光を纏う幻獣にとつては軽傷も良い所。即座に飛び退き、全く違う方向に居た僕を見つけ、静かに警戒する。

——ボゴボゴオ!

そして、その警戒はただ自身を休めていた時間という訳では、ない。

数瞬後には地面から岩塊が幾つも剥離し、「幻獣索冥」を隠す様に守る様に漂い始める。

その岩塊の周囲には雷電が迸っているのが確認できる。——どうやら、僕の鏡球の防御を電磁力を使って模倣再現した様だ。

——実に良い。

「何処まで見通されてるのか分からないけど、うん。僕は気にしないよ。それよりもこの出会いに感謝したいくらいだからね！」

『……? お主、何を言っているのだ』

粗削りながらも自身で考え適応し、有用と思えば即座に対応模倣するその思考と戦闘センス。

このフィールドで色々と増幅されているのであろうが、十分過ぎる実力と知性。

【虹竜王】の思惑、その他諸々はともかく——僕の行動は既に決まっていたのだった。

「——ティン、と来た！ 此処を出て僕と頂点を取りに行こうよ！」

『……は、ハア!?!』

僕の言葉に【幻獣索冥】は驚愕を隠せない様だが——とりあえずはその隙を付いて攻めかかるとしよう。

まず最初にするのは格付け。僕が主、そして君が従。

《従<sup>テ</sup>属<sup>イ</sup>契約<sup>ム</sup>》を行う為の十分な条件を満たす為に僕は嬉々として「幻獣索冥」に襲い掛かるのだった——

To Be Continued………

## 第八十二話 合流・検証・待機勢

□黄河〈龍都〉〔高位練体士〕ジーニアス

「——そんな訳でこの子が新たに従属契約タイムした「幻獣索冥」の瑞光だよ、皆よろしくね！」  
『物申したい気持ちはあるが……致し方あるまい。先達よ、よろしく頼むぞ』

『ちよつとはなれてるスキにごしゅじんがうわきしたー』

『だが……ふむ。實力は相応しい物を持って居る様だぞ。これは今後が楽しみだ』

『先達……先達!? そ、そうだな。私にも後輩が出来るのだな!』

「浮気ではないよ! ただちよつと直感にびびつと来ただけだよ!」

……いや、よく考えたらこの発言は言い訳になつていないのでは?

と思つたけどフイーリングなのは事実だし皆との関係も手を抜くつもりはないから許して欲しいって事にして貰いたいね。

ちなみにだけど、セレネは後輩とは言っているけれど出で立ち等を見れば分かる通り普通に瑞光の方が年上である。

あの〈幻靈山〉に不意の転移をする前から既に成獣だった様だし、然もあらんって奴だね。

多分普通にずっとあの島に居たって言うセレネよりも経験豊富だし、序列はともかく色々教えて貰えるとしても良いなっと思う。

……全く関係ない余談だけど、多産多消の精霊系エレメンタルであるリン、若竜であるイグニスに次いで僕の従属モンスター達は年齢順と仲間になった順番が真逆になっている。

まあ、イグニスはともかくセレネ、そして瑞光よりも年嵩のモンスターなんて〈UBM〉を除けば殆ど居ないからあまり意味がない符号なんだけどね。

——あの後、無事【幻獣索冥】……瑞光の従属契約テイイムに成功した僕は〈幻靈山〉での採取も粗方済ませた後速やかに龍都に帰還していた。

睡眠時間とかげふんげふん……コテツ達との合流の刻限ぎりぎりの行動だったからね。

つまり大体急かした【虹竜王】が悪いから僕は悪くないって事で……

「今日が通常授業だったら危なかつたね……それはともかく、コテツ達も久しぶりー」「久しぶり。後、僕らが言うのも何だけどジーニアスはちゃんと健康に注意してやるんだよ？」



「話を聞いてるだけで常識外れだって良く分かるな……」

廃人レベルに準じる程度にログインしてるコテツ以上のログイン時間のジェーンさんに常識外れだと言われるのは心外では!?

まあ、コテツやジェーンさんはへエンブリオの関係上僕やアスカよりもログイン時間が必要になるのは仕方ない事だ。

何をやるにもリソースが必要な二人は採取にコネ作りに情報収集にと余念がないからね。僕のコネとか割と仲間内以外では物騒なコネしかないけども、それはさておき――

「二人共皆の世話を見ていてくれてありがとうね! 一応リアルでも聞いてたけど特に問題はなかった……よね?」

「どういたしまして、だ。まあ皆世話を焼く必要もない程に優秀だったから手間もなかったが」

「むしろ僕達の方が色々助けられたくらいだからね」

「それなら良かったよー。そっちも収穫は多かった様で何よりだよね!」

「ジーニアスの方もね」

コテツはそう言つて瑞光の方を見る。その視線には羨望と好奇がかなりの割合で混ざっている様に思う。

……コテツもある意味僕以上にゲーマーだからね。でもここはへInfinite Dendrogramだから別所のキリンとは関係ないのだった。関係ないつたら関係ないのだ。

コテツ達はイグニス達の力を借りて常以上の成果を果たして、僕も多くの亜竜級純竜級を倒して数多の【宝櫃】を手にして瑞光も仲間に出た。うん、上出来だったんじゃないかなって！

「——ああ、収穫と言えば。コテツとジーニアスに少し手伝って貰いたい事があるのだが」

「うん？ ……ああ、あれの事か」

「収穫……何かあったのー？」

「狩りと採取の後、いつものリソース変換の際に、な。必殺スキルを習得したのだよ。その検証に力を貸して貰いたくてな——」



「まさかの必殺スキルの習得とは。ふっふっふ、これは手伝わない理由がないよねー！」  
 「習得タイミング、その内容共に非常に興味深い物があるし、同意するしかない。さて、  
 良い結果になればいいのだけど——」

『——いやいや、なんデオラが縛られなければならナイのダー!?!』

——説明しよう！

此処は黄河の初心者狩場の一つ、〈北蛇平原〉の外れ。その一角で僕達は周囲に人が居ない事を確認して——コテツの従属モンスターである「ゴブリン・マイナー」<sup>古</sup>を魔法と縄で拘束しているのにもちやんと意味がある。

ジーンさんの〈エンブリオ〉、レアなType:アポストルWithルール・キャツスルである「複写真命 クローン」の最大の特徴はその名前の通り複製である。

ならば、その必殺スキルも複製の特性に則った物なのか、と言うのは圧倒的にYES  
 だけでも、その内容が違う。

そもそも考えてみて欲しい。「クローン」の固有スキルによる複製はかなり自由度の高いアイテム複製で、普通に有力な物ではある。

だけど——クローンの銘を聞いて、思い浮かぶ物はそれ<sup>アイテム複製</sup>ではない。

且つて架空の技術として、学説として在り、そして現在では確立されている人類の確かな技術。テクノロジー

生命体複製、それが【複写真命 クローン】の必殺スキルの概略だ。

「つまり、まず最初に行う検証としてリスクとコストが少ない君に白羽の矢が立ったって事だね！ スキルの使用に必要なリソースは通常の固有スキルと共有みたいだからねー」

『マて、リスクがあるノカ!?!』

多分ない！

……少なくとも今までの【クローン】の挙動や彼本人の証言や必殺スキルのテクニスト的には無い筈だけど、僕達を知るフィクションの中ではそういうケースもあったから万全を期して検証していきたいよねって。

コストの面も、僕達の手持ちの中で最もリソースが少なそうなのが彼、ゴブ吉だったから仕方ないんだよね。

この為だけに【リトルゴブリン】とか【小鬼】を買うのもなしではないだろうけど、諸々の検証を考えればやっぱりゴブ吉がベストになるんだよね。

「よし、よし。展開完了、準備良しだ……うわコスト高いな。ゴブ吉でもリソースに換算して500万リルは余裕で飛ぶぞ……」

「そんなにかい？ それは他のスキルと違って普段使いは出来なさそうだね」

『ア、主？ オラハ素材ヲくすねもしなイ良イ従魔だろウ？ せめテ安全ヲ確かめテカラ……』

「他で使うのは中々難しいだろうが、とりあえずは確かめなければな。行くぞ、《浄写櫃慧》！」

『ぐワアアアア——?!?』

ゴブ吉の懇願も届かず、展開された〔クローン〕鏡台の鏡から光が発せられ、ゴブ吉を包む——と、同時に特大のリソースが〔クローン〕から放出される。

一瞬の照射の後に残るのは……二体の〔ゴブリン・マイナー〕のみ。

「『おおおお——……』」

想像以上にあっさり、それでいて確かな成功に三人で共に感嘆の息を吐く。

複製されたゴブ吉も混乱したかの様に互いに顔を見合わせて——

「『あつ』」

脱兎——拘束されていない方の〔ゴブリン・マイナー〕が、全速力で逃げ出した！

「わ、私の500万リル——！」

「なるほど、な。新たに生み出すという事は、装備品等もなしの全く真つ新たな状態、とい

う事な訳だ。従属契約も含めてね」

「縄でびみよーに減つてたHPも全回復してたね。つまりはそういう事なんだろうねー。それじゃ——」

『オ、お待ちくだセエ！ アイツヲ、オラヲ見逃シテはくれないだろウカ!?』  
「うん？」

僕を呼び止めるのは拘束されている方の「ゴブリン・マイナー」……元々のゴブ吉だった。

縄で身動きできないままではあれど、その瞳には先程までとは違う——決意と覚悟の色を確かに見て取る事が出来る。

『アイツハ生まレタばかりノ自由ノ身ナノだろウ!? ならバ主達ニとツテ重要でハナイ筈ダ。むしろコストガ掛カルばかりノ筈。だからどうカアイツヲ自由ノママニさせテくれないカ!?』

「……ふむー」

「なんて？」

想像以上のゴブ吉の熱弁に意識を向ける。

想像以上、と言うのは彼の熱弁の勢いは勿論、ぱっと見の第一印象でしかないけどそういう事に必死になるという事自体もそうだ。

「あいつを自由にしてくれ、って。ねえ、君が彼をそこまで気に掛けるのは……やっぱり自分自身だからかな？」

『そうダ。直ぐ二分かつタ、アイツハ間違イなくオラダ。オラとハ違ウ自由ナオラダ！』

だからせめテアイツにハオラの夢ヲ託シタイのダ……』

「ほう、夢。それは君の……いや、君と彼の？」

『そうダ。伝説ニ謳ワレル程ノ鉱石ヲ掘リ、仲間トそれヲ分ち合ウ。オラノ夢ダ。オラハココで頑張ル。だから主ニ頼ンデ貰えナイだろうカ！』

「なんて……？」

「自分は今まで以上に頑張るから見逃してくれって。後、伝説の金属ミッスリルを掘るのが夢なんだって。やったねコテツ！」

「ほう。それは良い。非常に良い。丁度そろそろ僕カのヘンブリオナも時間マが経って採取の時期にしようと思つてた所だ」

『……？ あノ、主ニ……』

コテツ達にゴブ吉の言葉を翻訳しながら内心で「クローン」の必殺スキルと……ゴブ吉自身の評価を上げる。

熱弁だけではない。彼自身の熱意、そして知性——それはおそらく、他のゴブリン種と比べても間違いなく彼が優れている部分なのだから。

今回の件に関係なく、ね。それはコテツの従属モンスターとしてとても良い事であり

「だが、それはそれとして僕達の事を無闇に話されても困るからジーニアス、頼めるかい？」

「そう言うと思つて予め捕獲しておいた彼が此方になるよ！」

『許しテ……許しテ……』

『ぐワアアアア——!? もウ一人ノオラア——!?』

そんな優秀なモンスターを逃がすなんてとんでもない——という訳ではなかったけど話を聞きながら裏で影分身が捕獲していた複製体の彼を連れて来たのだった。

まあ、流石に一介の「ゴブリン・マイナー」がどれだけ全力で逃げてでも取り逃がす可能性はなかったよねって。

ともあれ——夢を二倍で叶えられるよ、やったね！

——この後滅茶苦茶従属契約した！





◇

◇

◇  
◇  
◇

3 / 11 (金)

眠気のデバフは想像以上に大きいからちやんと睡眠時間は取ろうね！

今日は——というより、意識的にはほぼ昨日んだけど昨日の日記を書いた後の事だから今日って言うけど、久しぶりの平日夜更かしデンドロタイム……！

【虹竜王】にあそこまで言われて気にならない訳がないからね。

そして、【虹竜王】達が僕達のリアルな都合を考慮してくれる訳でもないしねー。

僕達のリアルな事情に関わらず世界は進んでいく……これがネットゲームの闇……

!

……と、いうのはきておき、【虹竜王】に言われて向かった先は幻の秘境、正しく幻の〈幻霊山〉。

【幻竜王】由来の場所だけあって見つけるのは中々に大変だったけどもなるほど、苦労した甲斐はあったしあそこが「秘境」と呼ばれるのも理解できる話だったよ。

と、言うのも僕はデンドロで秘境、って呼ばれる所に入ったのは今回が初めてなんだから、言っても種も仕掛けもある濃密に過ぎる自然魔力に局所的な異常気象、独自の生態系。

なるほど、秘境と言われるのも領ける摩訶不思議な場所だったね。

〈幻霊山〉ではそれらの特異性の中心はやっぱり、あの特殊で濃密な自然魔力だね。

一言で言うならば染まりやすい魔力。それこそ、何もせずとも自然に周囲の魔力がどんどん染まってく程に。

……とても稀有な自然魔力だけど、染まりやすすぎて逆に加工とか使用する際に苦労しそうだよね。下手しなくてもすぐ暴走しそうだし。

幸いと言うべきか不幸にもと言うべきか、〈幻霊山〉で採取出来た素材にはその様な特性は特に付いてなかったのも特筆しておこうかな。

多分、元々の鉱石や薬草が持つ能力や特性が此処の魔力が染み込んだ事でより強化はされているみたいだね。

特にそういうスキルもない僕ができる採取で普通に『高品質』が付いているのにも驚いたし、ほぼほぼデフォルトで『高品質』が付く程なのはまあ控えめに言つて異常なんだけどねっ！

さて——勿論それらはとても良いお土産なんだけど、この〈幻霊山〉で僕が手に入れた一番の報酬はそれではないんだよね。

そう、それは対峙して一目見た瞬間にティン、と来たあの〈幻霊山〉の（その時点で）ヌシであった【幻獣索冥】その御当人。

その彼を激闘の末に打ち倒して従属契約する事に成功したのだつ。やったあ！  
逞しさと美しさが同居する恵体、知性と威厳を湛えた眼差しに力強く雷霆を操る格好良い一本角！

後でWikiで調べたら【幻獣麒麟】の亜種だつて言うのも頷けるととてもとても素晴らしい子だよ。

名前は麒麟が瑞獣、と呼ばれている所から取つて瑞光、これからよろしくね！

……まあ、そんな濃密な一時を過ごした数時間後の学校では休み時間の度にうたた寝をしていたんだからね。

だ、大丈夫。自由時間以外はちゃんと起きてたから……本当だよ？

そ、それはともかく……学校から帰宅した後はまたデンドロにログイン。

眠気が多少あっても遅れる訳にもいかないからね。なんとたつて今日は久しぶりのコテツ達との合流の日。

イグニス達との合流の日でもあるからね！

まあ、ある程度の様子はりアルの方で聞いてたから心配とかはしてなかったんだけど皆元気にしてた様で何よりだよね！

早速だけど瑞光と皆の顔合わせもしてみたけども……特にイグニスと気が合ったみたいだね。

実力主義な所とかが共感したのかなって。……いや、むしろエレメンタルのリンはともかく一つの小島のヌシをやったセレネがああいう性格なのが既に稀有な気もするけどね。

モンスターとしては得難い個性だと思うから今後も一緒に頑張つて行つて貰いたいよね。

……彼女が使う術技には僕も興味津々だしねっ。

それと、合流してからの特筆すべき事はもう一点。

なんとジエーンさんの「エンブリオ」、〔クローン〕のクロが必殺スキルを修得したと

の事。いやあめでたい。

早速試し打ち&検証を行う事になったんだけど——これがまあ色々面白い結果になったんだよね。

【クローン】の必殺スキル、それはエンブリオの銘に相応しい生命の複製体クローンを作成する事なんだけど、とりあえず検証の結果分かった事はこんな感じ。

・複製にはリソースが必要。(コテツの【ゴ布林・マイナー】で約500万リル相当以上。通常の【リトルゴ布林】の市場価格は10000〜50000リル、【ゴ布林・マイナー】でも数万リル程度)

・必要リソースは上級モンスター $\geq$ 高レベルティアン $\lll$ 一般ティアン $\geq$ 下級モンスター $\lll$ 一般動物でかなりバラつきが大きい。(マスターは複製不可。)

・非戦闘系必殺スキルの例に漏れずクールタイムは長めに一週間。  
・複製された対象は基本的に完全に同一の個体。

まだ試行回数1回と他の必要コスト測定しか出来てないけど、中々に興味深い検証結果だったよね。

特に僕が注目しているのは必要コスト、リソース——それ自体ではなく、各々の変動によつて何をどう複製する為のリソースとして算定しているのかがある程度分かったんじゃないかなって所だよね。

コテツが僕達の周囲の詳しい必要リソースについて纏めてただけど、明らかに個々の実力、内包リソースと比べても噛み合わない点がいくらかあったりするからね。

例えばサラさんと瑞光、実力に関しては隔絶した差があるのに必要リソースは想像以上の差はなかったり。

イグニスと瑞光では現時点では瑞光の方が実力はある筈なのにイグニスの方が必要リソースは倍くらいあったりね。

あと、実際に必殺スキルを使った「ゴブリン・マイナー」と比べて実力はそこまで差は無い筈の初心者狩場のモンスターはあからさまに必要リソースが低かったりそこまです差は無かったり——

ではその未知の必要リソースの差となつている要素は何なのかと言うと、僕達はズバリ「可能性」、あるいは「適性」と呼べる物であると考えたんだ。

テイアンであれば個々が持っている各ジョブへの適性一つ一つが、モンスターであれば適性のある進化先一つ一つをリソースとして算定してゐるんだと思う。

……ポケモンで言うなら分岐進化先の数が多ければ多い程必要リソースが多くなるって考えると何か変な感じはあるけどねっ。

もしかしたらゴブリンはデンドロにおけるイーブイだったのかもしれない……なんて戯言はともかく。

——そんな小ネタの様な検証結果はさておき、内容自体も普通に必殺スキルとして相応しい凄みがあるよね。

まず魂……記憶とか才能まで含めて複製つてのが僕が知ってる限り無二だしね。

本人は使い所がないーって嘆いていたけど……リンやサラさんレベルでも当然の様に億超えだもんねえ。

まあ、まだ検証も足りてないし、今後リソースを溜めやすくなる小技みたいなのが見つからないとも限らないし。

今後に期待だよね、頑張れー！



3 / 13 (日)

今日は昨日に引き続き龍都近辺の狩場で狩り&採取！

ほぼほほ言い訳もできないくらいに初心者狩場を荒らしてる上級へマスター〜その一になつてるけどこちらとしても苦肉の策だから許して欲しいよねって。

流石にこの時期に首都近辺から遠出は出来ないからねー……

今日はそんな変わり映えの無い日っ。もう少しで「高位練体士」もカンストだから頑張りたいけどモンスターとの遭遇もイマイチだったから仕方がない。まあ同じ様な考えの人沢山いたっばいからねー。

仕様上の問題でレベルを上げたければ数だけが強味の魔蟲を狩れ、が基本なんだけど龍都近辺の狩場にはそんなに沢山魔蟲が居ないからねえ。

これも日々黄河の人々が間引きを頑張ってる証ではあるんだけどねっ。いつもお疲れ様なんだよ！

それでも明日あるであろうと思われるホワイトデーイベントの内容がよっぽどじゃない限り明日にはカンスト出来る筈。

焦らず確実に頑張って行こう！

……そういえば、この日記を今書いててふと思っただけど、「高位練体士」のカンストが見えてきてるといふ事は当然次のジョブに視野が向く訳で。

僕は順当にカルディナで就こうと思っただけど、やっぱり気にしない訳には行かないんだよね。

瑞光と出会わせてくれた【虹竜王】の助言だからね。「君は回復魔法を習熟しておいた方が良い」って。



正直に言って、僕は少なくともあの助言を受けるまでは回復魔法は全く重視してなかったんだよね。

それは何故かって言うとデンドロの仕様上の問題でもあるんだけど……ダメージを受けた後に回復するより、そもそもダメージを受けない立ち回りをするのが最適解だと僕は思っているから。

従来 of 多くのゲームと違って戦闘によるダメージに付随して傷痕系の物を含む状態異常を受ける事も多いデンドロでは迂闊にダメージを喰らえないからね。

だからどうしても回避<sup>AGI</sup>、それと防御力<sup>END</sup>と結界によるダメージの遮断に偏って来たんだよね。

勿論、これは僕のへエンブリオンを当てにしたプレイスタイルや僕個人の感想であってタンクやヒーラーを含んだ一般的なパーティ編成を否定する気はないけど、やっぱり僕には噛み合いにくそうだからね。

だから回復魔法って言える物は【陰陽師】系統の《治療符》による持続回復くらいしか必要なかったんだよねー。他には多少の【ポーション】があれば十分事足りたからね。後は装備品や結界魔法による自動回復速度の増加や《練技・内丹活性<sup>カバ</sup>》による即時小回復も一応あるし、浄化魔法の類はあるし、むしろ他の人と比べて回復手段は充実していたと言っても過言ではないからね。

今までは、ねっ。

瑞光との出会いもあったから【虹竜王】の助言を無視するのは難しい——のだけど。

正直、場所が悪いっ！

だって、【虹竜王】曰く、回復魔法、だよ？

黄河に回復魔法に特化したジョブなんてないじゃん！？

超級職ならともかく、それ以外では仙丹とか気功による回復が主で、回復魔法じゃな

いんだよね……！

バランスを考慮してか超メジャーな回復魔法職の【司祭】ブリストには就けるけどその上級職

の【司教】ビシヨップは西方限定だし。

東方の回復魔法職は【巫女】とか、天地に偏ってるから……

だからと言って【司祭】だけ取って西方諸国に着くまでお預けつてのも嫌だし。

……うん、とりあえず妥協案として暫く合間で《治療符》を始め回復系の研究をして

おいて、カルデイナに着くまでに特に成果がなければ予定通りのジョブに就こうかな。

僕が言うのはとても強欲だっていうのは理解してるけど、こう言わざるを得ないよ

ね。

もつとジョブ枠が欲しいーっ！ ってねっ。



# 第八十三話 お祭り騒ぎの・二周年

□■とある掲示板にて

・ ・ ・

【メイドン】Infinite Dendrogramエンブリオ総合スレ1734【ア  
ポストル】

1 : 【災秘櫃 パンドラ】「sage」:2044/3/14 (月)

このスレは2043年7月15日に発売されたダイブ型VRMMOへInfinite  
e Dendrogramのエンブリオについて語るスレです。

へエンブリオへに関する有意義に質問や情報交換を行っていきましょう。

専用スレへ誘導されたら素直に移動して下さいと幸いです。

∧Infinite Dendrogram∨公式サイト

http://○○○○

∧Infinite Dendrogram∨Wiki (非公式)

http://○○○○

エンブリオ愛スレ:【機能美】俺のエンブリオがこんなにも可愛いスレ3021【装飾美】

http://○○○○

世界観総合スレ:【三年目】Infinite Dendrogram世界観総合スレ

860【WD】

http://○○○○

考察スレ:【まだまだ見つかる】Infinite Dendrogram考察スレ2

415【遺群嶺】

http://○○○○

検証スレ:【検証班】Infinite Dendrogram検証スレ472【募集

中】

http://○○○○

前スレ:【世間賑わす】Infinite Dendrogramエンブリオ総合スレ

1733【エンブリオ診断】

http://○○○○

・  
・  
・

88:【猪突盲神 へズ】「sage」:2044/3/14 (月)

だから結局実体にリソースを割かなくて良いテリトリー系統が最強なんだって

テリトリーに干渉破壊できるのなんて殆ど居ないんだし、仮に居たとしてもその場合他のタイプだったらもっと早く破壊されるだけだし

89:【混沌業獣 キメラ】「sage」:2044/3/14 (月)

ガードナー獣戦士理論なんだよなあ……

頂点取れなくてもそれ以前から最優秀なのは変わらないぞ

90：〔風雹火鳥 カラヴィンカ〕〔sage〕：2044/3/14（月）

うーんこの平行線。最強タイプ議論ももう一周しそうだよね

あ、キャツスルの方は座っててください

91：〔場地塔風 トロイ〕〔sage〕：2044/3/14（月）

ガーンだな。出鼻を挫かれた

検証スレの話では平均総合リソースはキャツスル系統が一番って言われてたのに

……

92：〔啓約勇姫 ギヤラハッド〕〔sage〕：2044/3/14（月）

最強タイプ理論ってー

レアタイプだからメイデン→デンドロ世界広過ぎチャリオッツじゃないと遊べんわ

↓結局戦闘メインなんだから武器系統アームズが最強↓ガードナー獣戦士理論全盛↓

で今テリトリって感じだっけ

ま、いくら議論しても自分のへエンブリオへは変わらないんだけどね☆

93：【匿名希貌 ジョン・ドウ】「sage」：2044/3/14（月）

そうは言うがな、テリトリーが有効リソース的に優位であると言うのは事実だとは思  
うけどな

特にルールに進化する系の自分にしか干渉しない系のは

94：【永劫時転 エイヴィヒカイト】「sage」：2044/3/14（月）

理屈上はその筈。その筈なんだけど……

正直テリトリー系だけど他のエンブリオと比較して凶抜けて強いって感じはしない  
よね？

むしろレアカテゴリーの人の方が強い様に思うくらい

95：【猪突盲神 ヘズ】「sage」：2044/3/14（月）

いやそれはおかしいんだって

特にメイデンとアポストルは明らかなデッドリソース使ってるんだから他よりあか  
らさまに弱い筈だろ

むしろあれがさほどリソース使ってないってんなら全エンブリオ擬人化させろや！



96：【魂霊探 ラグズ】「sage」：2044/3/14（月）

一理ある

でもそこを突き詰めるとエンブリオ愛スレ案件になるからまあ多少はね？ w

97：【災秘櫃 パンドラ】「sage」：2044/3/14（月）

検証スレ案件だが、実はほぼ同じ様な効果のスキルであつても所要リソースにはかなりのバラつきがある

それ以外でも普通のエンブリオでは多くの箇所に必要な分のリソースを分散させているけど、レアカテゴリはそれが極端に偏りやすいみたいだ

98：【匿名希貌 ジョン・ドウ】「sage」：2044/3/14（月）

マ？ それは卑怯過ぎじゃね!?

同一形態同格の法則は何処に行つたんですかねえ

99：【場地塔風 トロイ】「sage」：2044/3/14（月）

ガードナー獣戦士理論が出てきた時点で既に同格なんて信じてる人は死滅してるでしよお爺ちゃん

まあでも確かに。知り合いにメイデンWithキヤツスルの人が居るけどキヤツスル要素が露骨に薄かったりするのはあるよね

ステ補正もほぼなかったり

100：【啓約勇姫 ギャラハッド】「sage」：2044/3/14（月）

まあ、メイデンでも僕みたいステ補正もエンブリオの基礎性能もあるタイプも居るんだけどね☆

それでもなんだかんだレアカテゴリは他と比べて性能的に尖りやすい部分が目立つよね

尖っているって事は脆くなっている部分もあるから痛し痒しだと思うけどー

101：【永劫時転 エイヴィヒカイト】「sage」：2044/3/14（月）

そういえば知っているレアカテゴリのエンブリオの人でも固有スキルの条件が厳し過ぎて殆ど使えてなさそうな人も居たなって

特化型はレアカテゴリ以外でもままあるけどやっぱりその上で尖られると厳しいだろうね

102：【混沌業獣 キメラ】「sage」：2044/3/14（月）

やっぱり理想は条件が緩く効果がシンプルでその上強い

……つまり今の【獣王】様みたいな感じなんだよなあ！

使い勝手とか応用性発展性が高かったりすれば尚良しではあるけど高望みし過ぎは  
良くない（戒め）

103：【風電火鳥 カラヴィンカ】「sage」：2044/3/14（月）

理想的なエンブリオに理想的なジョブが渡ったとかマジでーすーかー？

知ってた

104：【魔性刻印 ルーン】「sage」：2044/3/14（月）

【獣王】のエンブリオこそ尖りに尖った特化型の極みなんだけどなあ？

あれ絶対余人の知らない所で状態異常とか魔法で困りまくってるぞ

105：【電霊封殺 グレムリン】「sage」：2044/3/14（月）

特化型だから当然それくらいのリスクは背負ってるわな

まああれだけのAGIがあれば即殺で対応できるんだけどな！

特化型が極まって万難を排すのは憧れるよな

106：【絶氷獄 ヨツンヘイム】「sage」：2044/3/14（月）

それはあるけど妬みがないって事もないんだよな……

こつちも一応特化型って言われるエンブリオだけど、いや、むしろ特化型だからこそ  
かもしれないが

やっぱり出来るならレアカテゴリみたいにもっと尖らせて欲しかった、という思いは  
ある

盾の部分こんなに強度いりゃん……

107：【災秘櫃 パンドラ】「sage」：2044/3/14（月）

気持ちは分かるが、レアカテゴリのあれそれを望むのもまあどうかとは思うよ  
エンブリオの意義的にはね

108：【淵水子 ヒルコ】「sage」：2044/3/14（月）

えー、やっぱりレアカテゴリだったら良かったなと思うけど

なんで？

109：【魂霊探 ラグズ】「sage」：2044/3/14（月）

憧れは……止められねえんだ！

いや俺は割と満足してる方だけでも。エンブリオってまあマスターのパーソナリティ依存とかいうあれだしな

110：【災秘櫃 パンドラ】「sage」：2044/3/14（月）

そういう事だな。そもそもからして「レアカテゴリ」という名前自体が既に認識の罫だと言えるだろうが

常識的に考えれば各所に必要なだけのリソースを割り振るのはセーフティとして当然必要だからそうなっている。そう、レアカテゴリではない大多数がそうしているんだよ

所謂レアカテゴリ、というのは「マスター」の全体の1%も存在していないが、そのセーフティを削りに削って特化させるそのパーソナリティ

それ確かに希少な素質ではあれど、恐らくそれ以上に異端であるとしてカテゴリーズされるべき物なんだよ

レアと言うのは即ちノーマルやコモン標 準 普 通ではない、という事なのだから

111 : 【猪突盲神 ヘズ】「sage」: 2044 / 3 / 14 (月)

ああー……それはまあ、確かに

112 : 【啓約勇姫 ギヤラハッド】「sage」: 2044 / 3 / 14 (月)

この中にだってレアカテゴリの人は居るんだよー!?

レアカテゴリの人の中には普通の人も居るんだよつて

113 : 【俯瞰四感 オロバス】「sage」: 2044 / 3 / 14 (月)

えっ

ふ、普通……??

114 : 【場地塔風 トロイ】「sage」: 2044 / 3 / 14 (月)

そうそうレアカテゴリの人はこんな人が多いんだよな（何やったのか知らないけど

でもまあ……明らかにおかしいって訳じゃなくても接していて一部分がぶっ飛んで

るってのはあるよね。あつた

115：【隔世現想 ファンタジア】「sage」：2044/3/14（月）  
た、棚上げ……！

116：【水好窃天 トモカヅキ】「sage」：2044/3/14（月）  
まあレアカテゴリじゃない人が異常じゃないなんて事はないんだけど……  
嘆いてる人達は自分の手札を駆使してレアカテゴリを打ち破ってどうぞ

117：【猪突盲神 ヘズ】「sage」：2044/3/14（月）  
できるかぁ！

118：【電霊封殺 グレムリン】「sage」：2044/3/14（月）  
できるんだよなぁ……※相性に左右されます

119：【匿名希貌 ジョン・ドウ】「sage」：2044/3/14（月）  
相性云々言い出したら全て相性って事になるんだよなぁ

あと本人のリアル性能  
リアル性能を言い出すのは辞めろ！（迫真）

120：【永劫時転 エイヴィヒカイト】「sage」：2044/3/14（月）  
 リアルスキルを使うのは権利と言うか当然だから  
 三倍時間があるんだから自分でも師事したり鍛錬したりすれば良いのでは？

121：【啓約勇姫 ギャラハッド】「sage」：2044/3/14（月）  
 そうそう、誰とは言わないけどリアルスキルで無双しているのとか普通に居るから  
 ねー

確かプロの格闘家とかもデンドロやってるとかコラムで見たし  
 ステータスが平等なだけまだまだ追い付ける余地があるんだよ！

122：【匿名希貌 ジョン・ドウ】「sage」：2044/3/14（月）  
 しらそん

言うてゲーム内でガチの修行するとか頭おかしくなるで  
 ガチの職業ゲーマーの人らは奇行種だつて自覚してどうぞ

123：【混沌業獣 キメラ】「sage」：2044/3/14（月）



職業ゲーマーじゃなくてもガチ勢なら相応に色々やってるんだよなあ

レベルを上げてステータスだけで勝てるゲームじゃないんで（除く超絶職超絶エンブリオ

124：【淵水子 ヒルコ】「sage」：2044/3/14（月）

そこまでガチる時点で奇行種だって自覚を持つとう!?

125：【祝福乙女 ガオケレナ】「sage」：2044/3/14（月）

た、棚上げ……！

126：【百千満眼 ドドメキ】「sage」：2044/3/14（月）

【大速報】あの【犯罪王】ゼクス・ヴルフエルのエンブリオの詳細が判明！【まさかの  
新カテゴリー!?!】

エンブリオの銘は【始源万変 ヌン】、そのカテゴリーは……Type：ボディ!!!!  
全く未知のスライムと化し万物に変身できるチートエンブリオ!!!!!!

127：【啓約勇姫 ギャラハッド】「sage」：2044/3/14（月）

おや？

128：【災秘櫃 パンドラ】「sage」：2044／3／14（月）  
ほう

129：【匿名希貌 ジョン・ドウ】「sage」：2044／3／14（月）  
は、新タイプ!?

先月アポストルが出たばかりじゃねーか！

130：【場地塔風 トロイ】「sage」：2044／3／14（月）  
【犯罪王】について殆ど知らないワイ黄河民低みの見物

でも、マジかあ……まだあったのかレアカテゴリ

131：【猪突盲神 ヘズ】「sage」：2044／3／14（月）  
マ？

騙りじゃなく？ こいつ編纂部とか検証班とかじゃないだろ

132 : 【百千満眼 ドドメキ】「sage」: 2044 / 3 / 14 (月)

騙りじやないですへユニオン・ニュースポータルの情報屋ですう!

私のエンブリオで【犯罪王】の戦闘風景を捉えて解析した嘘偽りのない情報です!

既存の情報と合わせて察するに身体型アバターのエンブリオでしかも種族もデフォルトで変わる物ではないかと!

133 : 【魂霊探 ラグズ】「sage」: 2044 / 3 / 14 (月)

まあ新カテゴリって言ってもアポストルもこのボディ?も普通に最初からあったんだろうけどな

バレなかっただけで

テリトリーがあるせいで外見上のカテゴリ判別めんどいし……

134 : 【魔性刻印 ルーン】「sage」: 2044 / 3 / 14 (月)

メイデンの時点でかなーりレアだと思ってただけど(実際相応に少ないし)

それよりも少なくて希少! なアポストルが出て来たかと思えば

更にそれよりも希少で見つかっていなかったTYPE : ボディ!!!!

メイデンさんエ……

135：【匿名希貌 ジョン・ドウ】「sage」：2044/3/14（月）  
 メイデンは現在進行形で十分暴れてるだろういい加減にしろ!!!  
 でもまあやっぱり【犯罪王】がチート級に強いのはそれが原因か

136：【風電火鳥 カラヴィンカ】「sage」：2044/3/14（月）  
 置換型のアームズの超凄いVerだもんな、言ってみれば  
 全身エンブリオのボディとか絶対ヤバイ奴だろ

137：【啓約勇姫 ギャラハツド】「sage」：2044/3/14（月）  
 メイデンだって普通に希少だからねえ……あと、ボディも希少とは言え総リソースは  
 同程度だろうし、仮に尖っていたとしても何らかの弊害があったりするんじゃないかな  
 ？

アポストルもそんな感じだったみたいだしー

……一番初めに公開されたのが【犯罪王】だから印象が悪くなるのは分かるけどね！

138：【至光天 アダムカドモン】「sage」：2044/3/14（月）

アポストルの時も酷かったしねー

風評被害、ダメ、絶対！

ボデイもボデイで大変だしね

139：【災秘櫃 パンドラ】「sage」：2044/3/14（月）

それはそうだ。どのタイプにだって善人悪人は居るからな

さて、直ぐに編纂部達が押し寄せてくるだろうから一応纏めようか

ボデイの特性は全身エンブリオ化、そして副次的にアバター作成の際にはほぼ無意味だった人外的特徴もエンブリオの力で機能させる事ができる、と言った所か

エンブリオの特性次第で付加効果が色々あるだろうが、メイデンやアポストルよりも基本的な特性が分かりやすいじゃないか

140：【虹霓架橋 ビフロスト】「sage」：2044/3/14（月）

未知のカテゴリが発見されたと聞いたのですがあああ!?

詳細、詳細を早くお願いします！

141：【匿名希貌 ジョン・ドウ】「sage」：2044/3/14（月）

ん？あれ……

142：【俯瞰四感 オロボス】「sage」：2044/3/14（月）  
 そういえばけど

当方レジエンダリア所属だからかもしれないけど、ボディっぽい人普通に複数居るよね？

特性からして間違いないと思うんだけど……知ってるだけで4人くらいいるぞ???

143：【愛欲転身 エロース】「sage」：2044/3/14（月）

そうそう、希少とは言え普通のTYPE：ボディの人も居るって事よね

144：【淵水子 ヒルコ】「sage」：2044/3/14（月）

言われてみればグランバロアにも明らかにキャラメイクの範疇じゃないくらいに魚っぽいのかウンディーネっぽいのかか居た様な

もしかしたらあれもボディだったのかも……？

145：【幽玄幽鬼 グウエイ】「sage」：2044/3/14（月）

何なら全身機械っぽい人とか複数見たよねー

もしかしたらただの趣味でサイボーグしてるだけの人もかもしれないけどっ

146：【至光天 アダムカドモン】「sage」：2044/3/14（月）

スライムとか全身機械とかウンディーネとか感覚凄そう、凄そう過ぎない？  
夢が膨らむよね！

147：【降真龍 バハムート】「sage」：2044/3/14（月）

絶対そんなに良い物じゃないぞ……

不便の方が大きくなるに決まってるんだよなあ！

148：【匿名希貌 ジョン・ドウ】「sage」：2044/3/14（月）

あつふーん……

まあ、エンブリオスレの宿痾としてやっぱり新カテゴリはテンション上がるもんよ  
色々模索して行こうぜ！



3 / 14 (月)

ホワイトデー、由来はともかくそれはバレンタインのお返しを送る世間的にも(多分)スタンダードで小粋なイベント。

当然バレンタインデーに深く関連付けられるイベであつて僕もチョコを買った皆に現実リアルの方で色々お返しをした訳だけど。

——バレンタインデーイベがあつたからホワイトデーイベも何かあると思つたら全



く何もなかったよ！

がーんだよね……節分<sup>2/3</sup>とバレンタイン<sup>1/4</sup>くらいの期間でイベするんだからここは外さないと思っただのに。

折角イベントに備えて龍都から遠出しないう様にしていたのに、残念……

ないならしないで仕方ないので切り替えていくんだけど、一応イベントが実施されなかった理由も分かると言えば分かるんだよね。

その理由は、明日。3月15日がおよそデンドロ内時間でのサービス開始二周年に相当するからだね！

<sup>管理A1</sup>運営達がイベントを行うのは現実の時間基準の事だから、別に公式でそういうイベントがある訳じゃないんだけど（逆に現実基準のハーフアニバーサリーイベントはあった訳だし）。

敢えてそこに被せていく程無粋でもない。そんな感じだと思おうよ。

……まあ、バレンタインイベの概要から考えれば仮にホワイトデーイベがあつたとしてもモンスター狩りがメインになりそうだからある意味賢明だったのかもねって。

さて、そんな二周年記念祭りを控えた実質前夜祭中の今日だけ——うん、速攻で狩りに出たんだよね。

いや僕もお祭りは楽しみたいよ、当然ね……でも、流星にこの後の“龍帝祭”の事を

考えたら可能な限り先にレベルはカンストさせておきたいかなって。

その為だけに都市から離れて数狩れそうな所までイグニスで飛んで来たんだしね。

ふふふ。今日の僕は狩り尽く、しはしないけどそんな勢いで狩って行つたよ。やつぱり魔蟲は数が多くて経験値効率が良いよね……

魔蟲は地上で見つけられるのは氷山の一角で本格的な生態系は地中で構築してるつてのも少くないから、別に意識しなくても狩り尽くすなんて出来ないんだけどね。

……じゃあそれに似た事を一時的にでも海と言う更に過酷な場所ですべてやっているグランバロアはどうなんだとは思うけど、本当あれどれだけの労力と戦力掛けてるんだろうね……ある意味で未恐ろしいよね。

勿論僕はそんな事は出来ないのでも地上での狩りと【毒酔蟲】の地中の巣を一つ潰しただけだったのと、と。

探査魔法で折角見つけたんだしやらない手はないよね。

大いにセレネやイグニスの力を借りての仕事だったから戦利品回収に手間取ったけど——とりあえず【高位練体士】はカンストしたからまあよしだよな！

最近はレベル上げに腐心していたから喜びもひとしおだけど、余韻に浸る間もなくイグニスに乗って龍都へとんぼ返りする事に。

僕だって周年記念祭りも前夜祭も楽しみたいから当然だよな！

そんな訳でやってきたのは黄河の首都、龍都での前夜祭。

一周年の時の大白宮でのお祭りが懐かしくなるけど——天地と比べても規模が段違いな黄河のそれも首都である龍都のお祭りはやっぱり前夜祭でも規模がすつごく大きい。

まだ本格的なパレードや催し物はなくても、空を照らす花火や出店、一般ティーンや〈マスター〉の出し物もあつて飽きさせない。

それでいて（主に〈マスター〉の為に）明日から六日間続くお祭りへの期待感を十分に煽られる物だったね。

……僕も食べ物他に魔力を花火の様な光に変換する杖とか買っちゃったしね。

お祭り価格だけどこれはこれで。やろうと思えば自前でも出来るとか言わな——い！

お祭りはこういうのも楽しむべき、だよな。

明日もこの調子で楽しんで行こうー！



3 / 15 (火)

祝！ デンドロ口内二周年!!

そんな訳で僕は昨日の日記に書いた通り龍都でのお祭りを楽しませて貰ったからレポートさせて貰うね。

学校から帰ってきて龍都にログインした僕を出迎えたのはお祭りを盛り上げる陽気なBGMと喧噪、そして昨日も散々味わったお祭り特有の出店の食べ物の良い匂い！

中央広場を中心に龍都を広くお祭りムードが包んでいて、正直人気と熱気が凄い、凄すぎる！

まあそれも当然ではあるのだけど……黄河は何と言っても七大国家の中でも中央大陸東方一帯を一国で支配しているダントツの人口を持つ大国。

主要都市でもお祭りは開かれているんだろうけど当然首都である龍都でのそれは他とは比べて物にならないのだ。

——と言う事情も確かに関連しているんだけど、実は黄河での〈マスター〉到来を祝す記念の祭りは今年、二周年目が初めてだから派手になっている、という事情もあるんだって。

去年はまだ国民感情的に大々的に祝うってのはできなかつたみたいだからね……その後の「龍帝祭」で〈マスター〉用の特別梓幾つも作ってより大規模にしたみたいだ

けども、それはさておき！

それでも今年が違う。〈マスター〉と手を取り合う証としてこうして各都市で祝祭を執り行う事で国内外に〈マスター〉との関係性をアピールするという狙いもある——と言うのは冒険者ギルドの人に聞いた話だねっ。

なんでそんなめでたいお祭りの中冒険者ギルドに居るのかと言うとこれも祭りの楽しみ方の一つ……そう、依頼を通して運営側に多少なりとも嘯む事が出来るんだよね。

そりゃこんな大規模なお祭りなら当然仕事はいくらでもあるし、お祭りがある程度楽しみながらでも出来るのもあるという事だね。

様々な事情が重なって大規模なお祭りはデンドロの公式イベントに倣ってかデンドロ内で六日間も続くから交代要員も大量に必要なし、普通に楽しんでる人も大なり小なり参加している、できるってのは僕的には良い所だよねって思うよ。

ちなみにBGMを奏でている楽団の人も実は〈マスター〉なのだとか。通りで現実で聞いた覚えがある奴だと思ってたよ……

そんな中、僕が受けたのは一般的な見回り警備の他に有事の際の戦力としての役割（の交代要員そのX）だったよ！

戦闘系なら大体見回り警備の依頼は回される様なんだけど、その中で更にレベルやステータスが高くて通信魔法も使えるからって非常要因に任命されたのだ。やったね！

……喜ぶ所かどうかはさておき、そんな感じに何らかの技能がある人はそれらの依頼も同時にされるって訳だね。報酬はお祭りが終わった後に仕事内容と時間、そして量に応じてまとめて貰える仕組みになっていたよ。

冒険者ギルドみたいな公的な場所なら《真偽判定》もあるから基本的に偽証はされないし、こういう申告制で仕事が出来ると言うのは現実よりも優れているよねー。

勿論、僕は祭りの最中だつて気を抜かずに全力で仕事をしたよ！ ……というかさせられたよ！

主に式神による警備にね！

大白宮でのお祭りでは普通に使ってたけど、やっぱり国が違うと何もかもが違うからね。【陰陽師】系統を持っている人はあまり居ないからって頼まれちゃったから仕方ないよね。

ともあれ、僕がログインしている最中は何か即座に向かわないといけないくらいの有事がなかったのは何よりだねー。警備として喧嘩を何件か諫めるくらいはしたけどねっ。

……ちなみに一番ヤバかったのはへマスター〜同士の痴話喧嘩だったよ。流石にああいうのは人気がない所でやって欲しいよねっ。

何故か狼桜達の襲撃を思い出したよね、と言うのはともかく。





3 / 16 (水)

今日は黄河の二周年記念祭り、二日目！

……とは言ってもやっぱり盛り上がりは前半<sup>昨日</sup>までと比べて大分落ち着いてきた頃合  
いなんだけどね。

やっぱり個人単位ならともかく、三倍時間の〈マスター〉とティアンじゃ時間間隔の  
狂いは大きいんだよねって。

4日目前後……現実時間の深夜から明け方、午前辺りは〈マスター〉もログインでき  
ない人が多かつただろうからね。

多分僕達みたいな学生組の方がこの時期は半日登校だったり既に春休みに入つてた  
りとかで謳歌出来てるんじゃないかな。

宴もたけなわ、つて言うんだつけ、こんな時は。

そんなお祭り模様の今日だけでも、警備<sup>行脚</sup>している内に気付くのは昨日とは違う漏れ聞  
こえる話題の変化。



昨日、お祭りの前半戦では当然へマスターへに關する事とかへマスターへが急増してからの変遷についての話題や純粹にお祭りに関する事ばかりだったけども……

後半戦である今日は違う。だからこそと言うべきかだけでも——やっぱり、これから”の話題が明らかに増えてるのはまあ当然だよな。

まあ、気になるのは当然だよな……へマスターへが来始めてから二年の現時点、へエンブリオへが第六形態の強者でさえその実力は（天地以外の）一般的なテイアンの強者を大きく上回っているからね。

更に今は数える程しかない第七形態、規格外の力を持ったへ<sup>スベリオル</sup>超級へに進化している人も居るとか。僕は出会った事ないけどもつても気になるよな……！

超級職についても取得者の増加や既取得者の際限のないレベルアップもあるし……普通に考えたらそりや今後どうなるんだろう、つて不思議になるよな。

だがしかし！ そうはならないのがこの黄河っ。

何故なら——黄河には超級職の最上位へマスターへすら寄せ付けない最強無敵たる【龍帝】様が居るから！ わーわー！

そして、偶然にもその【龍帝】様の武威を示す祭典である“龍帝祭”がこの二周年記念祭りの直ぐ後に開催されるのであった。やったね！！

……と、言うのが散見される意見のまとめだね！

龍帝祭と言うのは所謂武闘大会的な祭典、だけど天地であったみたいにな大中小領地や季節毎に色々あるんじゃないやなくて黄河で武闘大会って言ったならこれ、って言うくらいに代表的なお祭りみたい。

その見所は——勿論、そのお祭りの名前に冠される通りに【龍帝】も出場する、という事！

一般人が【龍帝】と（拳で）語り合い、（身体で）触れ合える機会は此処だけ、かどうかはさておき勿論僕も全力で参加していくつもりだよ！

このお祭りに参加する為に諸々の黄河入り等諸々の日程を調整した——と言うのは流石に過言ではあるけど、ネットで調べて楽しみにしてたって言うのは本当だからね。

今は僕もれっきとした黄河所属だからね、参加には何の問題もないのだ！

龍帝祭のルールは一般的なⅠVSⅠの決闘ルールのトーナメント戦。目玉（？）である【龍帝】も多少のシード権こそあれどちゃんとトーナメントに参加して何戦も見せてくれるって言うのはとってもサーブイスが良いよね。

僕的には天地での楽しかった記憶もあるし、〈マスタ―〉が多数出場するであろう今なら多対多のチーム戦の方が色々映えると思うんだけど、まあこのお祭りに関しては龍帝祭だからねー。

それと、特徴的なのは……このお祭りの本出場には予選があるという事。

ある程度篩いに掛けないと【龍帝】様目当ての人が殺到して大変な事になるからと言  
う驚きの理由でね！ ……噂のこの国のクランランキング一位のオーナーさんとどっ  
ちの方が人気なんだろうね？

その予選の内容は一言で言うならば、スタンプラリー！

黄河中全域の中から指定された箇所にいるこの龍帝祭の運営関係者に認印を貰って、  
期間の間にその認印を一定数集めれば晴れて出場の権利が得られる、って訳だね。

認印を貰うにはただ到着する物で良い物もあれば何らかのミッションを課される物  
もあるのだとか。総合力を図られるという訳——つまり僕の得意分野だよね！

（マスター）に配慮してか龍帝祭本戦の日程は明々後日の土曜日、明日明後日が予選期  
間。

続くハレの日、存分に楽しんで行かなきゃね。

目標は当然——【龍帝】打倒、頑張るぞー！

To Be Continued……

## 第八十四話 表・龍に挑む

□ ■ 〈薬霊山〉 テイルフブレア

〈薬霊山〉。それは言わずと知れた黄河が誇る霊山の一つにして火薬庫ならぬ毒薬庫の一つだ。

モンスター、植物、土、空気に含まれる微粒子にまで、種々様々な毒性を有する諸々で構成されるその霊山は専門の対策を行わねば滞在する事すら難しいと言われ、しかしそれが可能である者にとっては宝物庫へと転じる事も少なくない宝の山とも言えるのだった。

何せ毒、と言うのは需要が高い。

中央大陸各国の裏の人間に、カルデイナの闇市場に、海を隔てた天地の忍者に。

そして表の人間にも。毒と言うとイメージが悪いかもしれないが、ただそれ単体では純粹な力の一つでしかないのだ。

勿論、専門のジヨブの者が調剤する事で強壯剤や活力剤、賦活剤や鎮痛剤、ワクチン耐性剤等も有用ではあるが——毒のままですら、表にも需要はあるのだ。

そう、対モンスター用として、だ。

生態として基本的に人間範疇生物よりも強靱なモンスターであるが、アンデッドやエレメンタル等と言った例外を除けば当然毒は有効である。

勿論毒を有していたり、その様なモンスターが近隣に生息している種等は特に毒に対する耐性が高い事もあるが、そうではないモンスターには十分に効果を期待できるのだ。

中には特定の毒に対して特に脆弱性を持っているモンスターも居たり、ジョブスキル等で毒性を強化する事でそれ以上の凶悪性を発揮する事もある。

だが、それもある種当然と言えば当然と言えよう。【毒拳士】ボイスン・ファイスト【毒剣士】ボイスン・ソードマン【暗殺者】

【忍者】ボイスン・マンサー【毒術師】ボイスン・ハンター【漢方術師】【毒狩人】等々……毒を使うジョブも大量にあるのだ。それが有効でない訳がないのだ。

毒の強度や種類によっては、上記の様なジョブでなくとも獲物に塗る事で相手の動きを鈍らせる事だって難しい事ではない。

グランバロアでも海域を選び専用に調整し自分らに害が出ない様にした毒薬を海に撒く事で掃海の手助けとしている箇所もある程だ。

表立って使うのはやはりイメージが悪いが、それでも毒は長い歴史の中で使われてきた、人間範疇生物が持つ確かな武器の一つである、と言うのは紛れもない事実であるの

だ。

であるからこそ、手に入れられる毒の質、量共に非常に良質なこの〈薬靈山〉の有用度は非常に高いのだ。

——勿論、脅威度も相応以上に高いのだが。

短時間ならともかく、長期間の滞在や十分な素材の採取、モンスターの討伐ともなれば難易度は跳ね上がる。

毒を含み視界を遮る霧が全体を覆い、いつその中から凶悪な毒を有するモンスターが飛び出してくるか。

毒草、毒茸の中には触れるだけで危険な物も少なくない。生半可な耐性や防護を貫いてくる劇物もある。

人間範疇生物では、素でそれらに対処できる耐性を得る方法は殆どない。ならば——

「いや、だからって【青竜王】が直々に認定者をやるのはどうかと思うけどね？」  
 「私達と黄河は協力関係にあるのだから、こういう仕事もするさ。こちらにも色々事情があるからね」

そんな風に、私——【青竜王 ドラグブラウ】と話しているのは私的に上位候補だと

思っている少年の〈マスター〉、ジーニアスだ。

此処は毒蔓延せし〈薬霊山〉の中腹。既に十分な対策や耐性を有している者でなければ行き着く事すらできない領域。

そこで簡易なぼりと認印を押す為の机を用意し、《人化の術》も使って待つていたのに絡んできたのがこの子、という訳だ。

前回の邂逅の時もそうだが、やはりこの〈薬霊山〉での活動滞在を全く苦にしていな  
い、と言うのは私からしたら稀有な子だ。

普通の人間なら防護服やマスク、その他対策装備を複数装備してやっとともに活動  
できる、と言うのが通説だ。

だったのだが――

薬霊山

「ところで……こここの認印ミツション（？）がないのはもしかして、僕が間引きし  
ちやったから、とかじゃないよね……？」

「いや、こここの間引きは基本的に私の仕事だから、いつもこここの認印は到達だけで上げ  
ちやう簡単な場所なんだよ。……なんてね」

会話ではそう言う物の、当然実際とは異なる――そもそも、この〈薬霊山〉の中腹に  
まで到達するだけで、他のチェックポイントのミツション以上の難易度となるからだ。

この「龍帝祭」は多くの思惑が交差して開催される祭典だ。

国内外の事情によって年々様々な微調整が行われて開催される祭典なのだが、少なくともこの〈葉霊山〉に関する何某かが変わった事例は私が知る限り一度もなかった。

「——なんだけど、やっぱり〈マスター〉は凄いな。この認印はいつも人氣がなくてスルーされるのに、前回と今回は〈マスター〉だけで相当数ここにまで到達してたよ」

「そうなんだ……霧が掛かってるし〔キョウシ僵尸〕系統とかなり有利に来れそうだと思うんだけど」

「〔キョウシ僵尸〕の人はここの認印取れても本戦でまともに戦えないからねえ」

「……なるほど、確かに！」

ちなみに言えば、〔キョウシ僵尸〕は基本的にEND型の耐久ジョブなので神経毒の類は大丈夫でも溶解毒は喰らう為、囲まれたら普通に死ぬ。死んでいた。二重の意味で。

——ここに到達した〈マスター〉の中には〔マスター・キョウシ尸解仙〕も居るが、あれはある意味では例外だ。

そして、本来の意味では最も正統派とも言える。

ジョブに就き、レベルを上げ、技術を鍛え戦い抜いて超級職に就く。

人間範疇生物としては実にスタンダードな成り行きだ。斯くあるべしとはそういう物なのだろう。

そして、目の前の彼を含む上位ランカーの〈マスター〉の殆どはそうではない。



超級職と言う際限のないレベルと圧倒的な固有スキルを持つ人間範疇生物の頂点に座する者達。

しかし、上位の〈ハマスター〉は、或いはランカーですらなくとも自らの〈エンブリオ〉を以てそれを打倒する事が出来る程の者も、決して少なくないのだ。

総合的にか、特化してかは各々の差があれど、〈エンブリオ〉とジヨブ、そして本人の技巧や創意工夫次第では容易にテイアンの超級職を上回れるであろうという物の何と多い事か。

ここへの到達だって、それに適した超級職でも無ければ余程の実力者でも対策装備は必須だ。

しかし、〈ハマスター〉の中には目の前の彼がそうである様にそれすらも不要とする者も少なくない。……勿論、相応の実力を持った上で、だ。

年長の竜達に言わせれば理外の力、あれこそがイレギュラーであると言う話だが、まだ千歳にも届きませんが？そこまで年行つてない私からしたら〈ハマスター〉は凄いと、言う感想しか浮かばないが。

……あの時も【霸王】や【龍帝】の強さの方が際立ってたからね。多分、本格的な〈マスター〉の時代と言うのは今この時を言うのだろうな、と思う。

私個人としてはその様な形で強者が増えるのは当然アリだとは思うけどもね。

定命の理。自然淘汰とはそう言う物だ。

あるいは、更に彼らが強くなって行けば私達【竜王】や【龍帝】まで脅かされるのかもしれないが……その時はそれが時の流れと言う物だろう。

遠い他国で現れたと言う〈超級〉相手でもない限り、そう簡単に負けてあげるつもりはないのだが。

勿論、相性はあるのだが――

「そういう意味では、この子みたいなのが一番ありえるのかねえ」

「えー？ 僕なら【龍帝】にも勝てるって？」

「言つてない。……まあ、かなり堅い上位候補だとは思うけどもね？」

「本当？ やつたね！」

世辞――でもない、割と本心だ。

私自身が知る、即ち此処まで来れた〈マスター〉はそう多くはないが先述の通り、そこそこ居る。

全身甲冑の〈マスター〉、自作の特殊な薬剤で毒を突破した〈マスター〉、害毒を避ける結界を張っていた〈マスター〉も居れば正統派な【尸解仙】や融合でもしたのか竜身の〈マスター〉まで様々。

ここ数日で数えれば数十人は〈マスター〉に認印をしたが、彼は間違いなく鼻肩目抜きで上位三位に入っているだろう。

尤も、ただ実力があれば勝ち進んで上位に食い込める——という程甘くはないのも確かだ。

何せ龍帝祭はトーナメント制。途中でへマスターへにはままたる意味の分からない特化型にやられる可能性があれば、上位候補同士で潰し合う事だつてある。

あるいはほぼ一位確定の「龍帝」とぶつかり合う事だつて。

これが今代の「尸解仙」の様に常からの有名人であれば運営側が忖度してトーナメント表が若干調整されたりもするのかもしれないが、彼の場合は最近黄河に來たばかりという事でそれも無いだろうし。

それ以外でも不慮の事故と言うのはどうしても起こり得る物だ。

予選期間は残り二日強。既に死んでしまったら例えへマスターへであつても戻つてくることができない時間になっており——ドオオン!!

——衝撃と爆音。彼方より超音速を超える速度で打ち出された気弾が的確にジーニアスの身体を爆散させた。

練りに練られた特大の魔力と魂力が込められた気弾だ。傍に居た私への余波は驚く程に少なく（それでも竜王でなかったらダメージを受けていたかもしれない）、後に残るのは光の塵だけ。

私でも非戦闘形態での直撃は受けたくない、そう思わせる程の気弾の使い手は――

「へマスター」との私闘は結構だけでも周辺被害には気を付けて貰いたいかなくて」

『……すまない』

屈強な体躯と膨大な魔力を持つ龍身の魔人。「字伏龍面」を付けし黄河の象徴。

当然ながら【竜王】である【青竜王】もご存知の人物である――【龍<sup>ドラゴニック・エンペラー</sup>帝】その人だった。

【竜王】をすらすら上回り、この〈葉霊山〉であつても平気で闊歩し、へマスター」ですら敵わない真正の強者。

それが、他の参加者と同様に認印をして貰いに――そしてついで見つけたジーニアスを殺しに来たらしい。

衝撃で土砂が若干被った机の上を払いながらそんな話をする。

【龍帝】ともなれば色々とあり、忙しいのだろう。認印を受けた後は直ぐにその場を後にするのだつた。まあ彼もシード権は貰いたいらさうだね。

……いや、しかし。

私を知る限り、今代の【龍帝】はまだ若く――いや、幼く、温厚な性格をしていると

思っただけだ。

「あの彼に狙われるって、何したんだジーニアス少年……」

「しつけない。ちよつとこの予選の中で野試合を挑んで……逆鱗に触れた、的なの？」

独り言に反応し、後ろの木陰から気配もなく姿を現すのは——先程光の塵になって死亡した筈のジーニアスだった。

残像影分身だよ！ と主張しているが物申したいのはそこではなく、この黄河で何の躊躇いもなく【龍帝】に喧嘩を売るその精神性である。

……本当に無事で済むのか少し心配になってしまった。色々と——





## 3 / 17 (木)

昨日も言った通り、今日から連日で内部時間で十日掛けての「龍帝祭」の開幕——！  
 正直、天地に居た頃だってこんな大規模な武闘祭に参加した事がなかったからかなり  
 テンション上がってるよね……

個人的には内容も僕向けなので俄然やる気が出る、と言う物。勿論今日から全力で飛  
 び回っていったよ！

そんな龍帝祭の前半戦の七日間<sup>一週間</sup>、つまり予選の演目はスタンプラリー、求められるの  
 は期間内に黄河全域を駆け巡る為の機動力——だけでは、勿論ない。

現実のスタンプラリーなら機動力全振りでも良いのかもしれないけどここはデンド  
 口。人の縄張り<sup>市街地</sup>から離れればそこは勿論モンスターの園。

自衛手段が必要と言うレベルですらなく、そもそもこれは本質的には武闘祭なのだか

ら十分な戦闘能力は当然の様に求められるという訳だね！

そして——この大国、黄河最大の祭典である龍帝祭において求められるのはその二つだけではない、あらゆる能力が求められるのだ！

その理由は当然、スタンプラリーの認印を手に入れる為のミッションの為に他ならぬいんだよね！

改めてこの予選のルールのおさらいをするんだけど、スタート地点である龍都で貰った手製の用紙に黄河各所の関係者に認印を貰うと言うのが基本ルール。

全部で20箇所指定箇所の中から本戦参加に必要な認印の数は半分の10。半分も手に入られれば合格だなんてとてもイージーだよね——とはならないんだよね。

まず、大前提として……黄河が広大過ぎるという大問題があるんだよね。

国土の広さで言うなら余裕で天地の5倍以上。普通の馬車じゃ北端から南端まで移動するだけでも余裕で二十日掛かる事もざらだとか。

少なくともこの時点で特別な移動手段のないEND型はほぼ詰んでるよね。普通のAGI型だってかなり頑張らなきゃ厳しそうだけども。

スタート地点は龍都固定だから予め準備しておく訳にも行かないからね……

とは言っても、そんな機動力死んでる人の為の救済措置なのか当然近場にもいくつかのスタンポイントが設置されている、されているんだけども——

此処で出て来るのが認印を貰う為のミッションなんだよね。……ある意味、予選での最大の関門と言っても過言ではない、ね。

読んで字の通り、ミッションを達成しなければ認印は貰えないんだけど、その内容はスタンポイントが僻地であればある程簡易に、そして逆であれば当然難易度が激増していく物なんだとか。

このスタンプラリーのスタンポイントは市外市内両方の黄河の名所に散らばっているんだけど、安全な市内の認印を貰う為のミッションはそりやもう大変、と言うか複数のミッションを課される事もあるくらい。

具体的には冒険者ギルドの塩漬けクエストの達成を求められたり、黄河やその名所に纏わる謎解きリドルを求められたり、他にも都の特色に合わせた難題を出されたり、ね。

それならまだ市外のスタンポイントのミッション——主に周囲のモンスター一定数の間引きとか素材の採取とかをやった方が手早く終わる可能性があるって僕は思うんだけどね。

……うん、奔走している最中にもちらつと思っただけどやっぱり例年のこの龍帝祭にかこつけて間引きとか必要素材の収集とかクエストの消化とか国の事業いくつかがやらされてるよね!?

公然の秘密だろうし、仮にそうであつてもこのお祭りに参加する様な人達ならそんな



気にしないんだらうね。

上手い事やるなあ！

そんなミツシオンだけでも移動時間やミツシオンに掛ける時間を考えたらまあどれもかーなり大変だと言うのは変わらないだらうね。

当然片方だけで10の認印を集めると言うのも無理筋だろうし、確実に立ち寄れたスタンポイントの認印を手に入れる為に総合力を養わなければならぬのだ……と言うのもあつて、本来は黄河の民の中でもエリート中のエリートしか本戦に進めない大会だったんだだけ。

そこに現れたる〈ヘマスター〉のチート〈エンブリオ〉が炸裂したり裏ルールを駆使して色々あつたりして大変だつたりする過去もあるんだけど、さて今年はどうなるかつてね。

強者達を楽しみにしながら本戦に期待に胸を膨らませなきやね！

——僕の龍帝祭初日、実働二日弱の成果は認印11個。

僕にお誂え過ぎるルール、だからこそ全力でやらなきや勿体ないよね？



## 3 / 18 (金)

今日は昨日に引き続き龍帝祭の予選の後半戦！

予選がもう龍帝祭の前半戦なのにその後半戦というあれだけど、それだけ大規模つて事なんだよね……ガチで。

そんな今日はなんと目的の一つだった「龍帝」とバトる事に成功したよ！

その発端はこの龍帝祭の裏ルールにある。裏ルールと言うのはルールには明記されていないけど、明記されていないからこそ禁止されていない事のルール。

暗黙の了解を以て前々から一部では行われていた事だね……代表的なのと言えはこの予選では特にパーティを組むのは制限されていない所とか。

当然、認印のスタンプリーを巡るのも認印を貰う為のミッションをこなすのにもパーティで協力して連携すればその難易度はがくつと落ちるからね。

勿論、人数分の認印を貰うには人数分のミッションをこなさないとダメだし、結局本戦は個人戦なんだけど、それでも場合によってはライバル同士が手を組むのもありだし頼れる仲間が居るならそれに越した事もないからね。

お貴族様が高レベルな配下に諸々を任せて本人は全く力がないまま本戦に出場し

た、つて事もしぼしぼあるらしいよ。……まあ、その後の結果はさておき。

国としても誰がミッシヨンをこなしてくれても構わないだろうし、わざわざそういう地位のある人を排斥する理由もないし。

財力や権力、そして仲間を募れる魅力も力の一つだよと言う事で特に御咎めはなしなんだとか。

ただ、これはあくまで武闘祭。ライバル同士が一時協力するのは良いけど裏切り騙し討ち等はスポーツマンシップとはちよつと違うけどやっぱりフェアじゃないからね。

だから、参加者は武芸者としての最低限の格式を求められるし、仮に何か参加者やその仲間達で何らかの諍いや私闘があつても大事にならない程度に留める様に、と通達されている。

仮に過剰だと判断されたらペナルティ、とまで明記されてね。

——つまり、参加者間での私闘自体にはペナルティはないと言う事！

そして、この予選は偽造防止の為の特殊な術式を組まれた用紙を龍都で渡され、それに認印を押して貰う事で進行していく訳だけど、その用紙は特別頑丈、という訳でもない……

そう、即ちこの予選はただスタンプラリーに注力するだけではなく、ライバルから自分の認印用紙を守り抜く戦いも含まれた、まさに龍帝祭予選の様相を表しているんだよ

ね！

卑怯な行いは禁止だから相手も真正面から宣言して向かって来るけど、それも戦闘開始前まで。

宣言をして、戦闘開始後に死角から強襲してもそれは卑怯ではないからね。まあ勿論龍帝祭なんて大舞台に立つ人はそれくらい弁えてると思うけどね！

ちなみに、ティアンだけの時代では後遺症が残る様なダメージを与えるのは禁止されてたけどへマスターの場合デスペナもOKなんだって。うーんこの黄河……

そんな些事はさておき、僕や一部の人に重要なのはそこではない。唯々参加者間での私闘は問題ないという所が一番重要なんだよね。

何せ、この武闘祭は龍帝祭。

勿論、この予選にも「龍帝」はちゃんと参加してくれているのだ！ 想像以上にフェアでビックリするよねっ。

まあ、このお祭りの趣旨は「龍帝」を祭り上げる事だから参加しなかつたら色々台無しになっちゃうから是非もないよねっ。

——そして、上記の裏ルールからトーナメント形式になる本戦より予選で「龍帝」様とバトル<sup>決闘</sup>の方が確実だと考える層が一定数居るんだよ！

僕もその一人だけどね！

結果的にボコボコにされたんだけどね!!

主に  
〈マスター〉

他の人にも遠慮なく挑戦されていたにも関わらず疲労の色を見せない【龍帝】と対峙した訳だけど……うん、良い線行った。戦いにはなった。でも、勝負にはなってなかったね。

【龍帝】の特徴は伝説級モンスターを軽く超える非常に高いステータス、《竜王気》、そして——尋常ではない再生能力。

他にも徒手空拳、格闘技の技巧だったり龍身としての各種耐性だったりはあるけど、やっぱり一番厄介なのは再生能力だね。うん、今の僕だとちよつとアレは突破は難しそうかなって。

《竜王気》を貫くのも罠に掛けるのもできるけど、流石にステータスも含め全て貫いてその上で再生が追いつかないレベルの威力なんてあらゆる意味で出せないよ!!

それを含めてこそその黄河が誇る最高戦力にして象徴なんだろうし勝てないのは当然なのかもしれないけどさー。流石にあれは厳しかったねっ。

あれに勝つ為の策は……まあ、無くはないんだけども、少なくとも今は無理だよ多重に!

それでも本戦なら、本戦の決闘ルールなら勝負にはなるから——本戦を待つよ!

そういう訳で、本戦開始まではゆっくり認印を回りながら生存重視の立ち回りに切り

替える事に。

本戦出場はもう揺るがないから、後は何処まで得点を増やせるか、だよねー。



3 / 19 (土)

今日は「龍帝祭」本戦、即ち黄河が一年で最も盛り上がった日——！

正直日記に書き切れるか不安になる程色々あって濃かった一日だったね……僕がデンドロで最初に出場した武闘大会の時にも劣らないくらい楽しめたね！

大会の熱気だけじゃなくて激戦あり、強敵あり、お祭りあり、事件あり、大捕り物ありと今日一日だけで本当色々あったからね。

まあ、当然僕的に語りたいのは大会に関するあれこれなんだけど！

天地とはまた違った、そして確かな強者達との戦い、心躍るよね。

さて、そんな龍帝祭だけど、当然僕は誰かに認印用紙を破られる事もなく本戦への出場権利を獲得！

晴れて本戦トーナメントに参戦したんだけども——ここで重要になってくるのが認印の得点、なんだよね。

実は予選の認印には各ミツシヨンの出来やその他のプラスポイントによって同じ場所の認印でも若干違う印が押されるんだけど、運営内で密かにこれらが得点付けられているのだ。

ミツシヨンの出来が良い程に、ミツシヨンの難易度が高い毎にその得点は加算されて行つて……最終的にその得点次第でトーナメント表のが形作られたりシード権を得られたりする、という訳だね。

まあ一応興行だし、上位候補同士が早期に潰し合つて残りの試合が塩試合になつても困るし。

——そして、黄河の象徴たる「龍帝」が戦う相手や順番にもとても気を入れて調整されるのだとか。まあ「龍帝」の戦いが塩試合だったらブーイング待たなしだしね！

僕は先日の二周年記念の時に冒険者ギルドのお兄さんに教えて貰ったけど、知らない人も多そうだよなー。……知らなくてもそこまで影響がない奴だけどね？

その他にも色々と思惑がありそうなルールだけでもそれを深掘りする必要はないよね。だって僕は正統な手順で大量得点をしただけだし！

その甲斐あつてか新参ながらにシード参戦。やったね！……とは言つても、普通に

試合数多くても楽しめたかもしれないけどね。

何せ、龍帝祭本戦に参戦できる時点でテイアンだろうとへマスターへだろうと上澄みなのは確定的に明らか。観戦だけでも分かる程に——血沸き肉躍る熱戦を繰り広げられただろうね！

今でも興奮冷めやらない程の良い戦いばかりで、本当に参加して良かったと思うくらいだよ。

特に思い起こせるのは準決勝。

そう、あの【マスターキョンシー戸解仙】迅羽との戦いだよね——

To Be Continued……



## 第八十五話 〈準超級激突〉前編

■〈龍都・闘技場〉 “龍帝祭” 本戦準決勝 【高位従魔師】ハイ・テイマー ジーニアス V S  
マスターキョウシ 【戸解仙】 迅羽

——コイツ、強い——！

黄河の武芸者の大一番。栄えある “龍帝祭” の、大本命。【龍帝】に次ぐ決闘ランキング第二位を冠する猛者の中の猛者。

未だ殆ど居ない、超級職に就いた黄河の（マスター）の中でも頂点に近い位置に居る【戸解仙】 迅羽はしかし——この準決勝で大きな苦戦を強いられていた。

戦闘開始直後の【符】のばら撒きによる熱線の乱打。

——同様に【符】のばら撒きによる光線の乱射で相殺される。  
ニテガアンナガ

四 肢を活かした四方八方から襲い掛かる長距離亜音速格闘戦。  
リアルスキル

——本人のステータスと戦闘技術で防がれる。

従属暴モンスター雷による妨害・足止め。

——より強力な従属爆炎の純竜モンスターを喚起され、その速度を活かしてせめてもの主の戦闘

を邪魔させぬ様にする事しか出来ていない。

「チイツ！ やり辛いつたらないぜ……！」

「お褒め預かり恐悦至極だよ！ それはこっちの台詞でもあるんだけどねっ！」

「はッ。そうか——ヨ!!」

地中から潜り忍ばせ、背後を突く左足先。上方から側面から襲う二撃との三方からの挟撃。

——それすらも、本命は軽く避けられ、一方は長剣で防がれ、もう一方は恐らく風属性魔法で弾かれ逸らされる。

その結果に舌打ちしながらも次の、その次の、そのまた次の伏線原を練る事を忘れはしない……両者、共に。

（——オイオイ。超級職のオレと地力で渡り合うなんて、化け物かヨ！）  
手も足も、そして戦う為の思考も止めずにその隅でそう思わざるを得ないが、それも当然だろう。

多少の才能と多少の努力、そして幸運に見舞われた結果超級職を得て黄河の戦闘系〈マスター〉の中でも最上位であるという自負があった。

この龍帝祭でもまともに相手になるのは「龍帝」を抜けば主に五支隊ぐらい極々僅かだろう、と。

しかし、蓋を開けてみれば全く事前情報の無いこのダークホースだ。頭の中で愚痴り

たくもなるという物だ。

（術に関しては此方の方が上の筈だが、へエンブリオ〜か特典武器か。多分特典武器の方の増幅が掛かってやがるナ。

その上で物理ステータスは総じて一万以上、戦闘技術も明らかに相手が上でその上従属モンスターでも完全に上回られているとかギャグかヨ！ 暴雷はあれでも亜竜級上位だゾ!?)

暫定、全ステータスに強烈な補正を得られるへエンブリオ〜——と言うだけではないだろうが、そう仮定して尚高い敵手、ジーニアスと言う少年のスペックを凶り切れない。噂では他国から旅してやってきたらしいが……全く世界は広いとしか言い様がない物だ！

（チマチマと、やってくれるぜ……!）

——戦況は膠着している。

互いの下級魔法の弾幕は双方にすり抜けた物が命中している物の、致命傷には程遠く。

従属モンスター同士の戦いは暴雷不利のまま推移して居るものの速度に特化しているだけあり今暫く時間を稼げるだろう。

長距離白兵戦も……相手方は距離を詰められないまま、しかしこちらの攻撃も全くの

中させられていない。

どちらが有利か不利かと言えば――

「この【戸解仙】を……削り切れるつもりかヨ！」

より削られているのは、超級職の迅羽の方だった。

迅羽の熱線とジーニアスの光線。ただそれだけを見れば特典武器による増幅を加味して尚、直裁に魔法型超級職である迅羽の方に軍配が上がる。

最終的な継戦能力も迅羽の方が上回るであろう。結果術による防御を行うジーニアスと【テナガアシナガ】で防ぐ迅羽でもそう差は生じない。

差が出ているのは【戸解仙】のデメリット――キョンシー、アンデッドとしての弱点だ。

【戸解仙】、マスターキョンシーは【僵尸】<sup>キョンシー</sup>のデメリットを完全に克服したジョブであり、弱点は存在しないと言われている。

基本的なアンデッドの弱点である聖光や炎熱への脆弱性も克服されており、ジーニアスの光線も弱点とはならず、人並み、通常通りのダメージしか通り得ない。

――そう。アンデッド、キョンシーである事に由来する他属性に対する圧倒的な耐性と比べ、±0の人並みのダメージを受けてしまう光線のダメージこそが【戸解仙】迅羽

の明かな弱点なのだから。

ただの物理攻撃、地属性の多くや海属性の幾らかの属性、呪怨系統や傷痕系統、病毒系統と言った多様な属性に対しては高い耐性を有している故にこそ、それ以外の属性は相対的に弱点となり得てしまうのだ。

ジーニアスの方は持続回復魔法をも織り交ぜている事もその状況を明確にしていると言えた。……いくら弱点を克服したと言っても、アンデッドである迅羽は回復魔法は絶対的に使用できないのだから。

勿論、アンデッドの特性の一つとしてHPの自然回復力の強化はあるが……流石に戦闘中の回復を賄える様な物ではない。

即ち、現状のまま推移すれば敗北するのは己の方である。

恐らく、相手もそれを理解しているからこそ無理に距離を詰めようとはしていないのだろう。

当然、迅羽もそれを正確に理解はしている。打開法も幾つかは頭の隅に浮かべている。

しかし――

「全く、面倒な小細工……いや、大道具を持ち出してきたもんだなア！」

「そう言つて貰うと僕も鼻が高いね！ どうか、僕の鏡球は」

「鏡球……どう見ても塵球じゃねえ力！」

「そうとも言ううね！」

現状を打破する為に最も有効な手——魔法系超級職である【戸解仙】の奥義、強力な業炎の術である《真火真灯爆龍覇》は使えない。

その原因は、ジーニアスが光線の合間にいつの間にか自身の周囲に浮かべていた数多もの光球。

一見全て同じ物の様に見えるが、実際はの光球の中に幾つもの種類の魔法が混在している。

より強力な光線の準備段階があり、下級光属性魔法の欺瞞が混ざり、更には幾つかは完全なる偽装である只の光源も配されている。

だが、それらの中に混ざる様に——幾つか、致命的な物もその中にあるという事を、身を持って思い知っているのだ。

右手の【テナガアシナガ】がそれを掻き消そうと貫き破らんとした時、貼り付けていた【符】がその力を発揮できず、一瞬で消え去ったその瞬間に。

超級職の手ずから作った【符】をも瞬時に掻き消し、その熱線すら完全に消し去り——そしてその一瞬の交錯で【テナガアシナガ】にすらダメージを入れたその光球の正体を、迅羽は知っていた。

勤勉な、黄河のへマスターである彼女だからこそ、知っていた。

——【煌塵砲】を持つてくるとか、何考えてるんだコイツ!? と。

……それは且つて、約600年前に一人の黄河の術師が編み出した兵器の再現。

防御魔法系超級職【塵王】が開発した絶対消滅兵器の模倣に他ならないのだから

防御系魔法——魔法に対する防御を行う職と言うのは幾つかの種類に分けられる。

属性その物の耐性を付与する【付与術師】派生の【抵抗術師】より連なる

【抗王】。

魔法により生じたエネルギーを減衰させる障壁を展開する【障壁術師】より連なる

【壁王】。

魔法に与えられた方向を操作し跳ね返す【反射術師】より連なる【鏡王】。

——そして魔法の定められたカタチを霧散させる【拡散術師】より連なる【塵王】。

だが、その内【拡散術師】系統が扱う、魔法の制御に干渉し、魔法としての形を失わせる防御魔法は有り体に言つて、防御魔法としては評価が低い物であった。

考えても見れば当然だろう。

仮に《ファイアーボール》に対し、魔法の制御を完全に消去する事に成功したとしても……残るのは、火球という形を失っただけの、火炎放射。

熱エネルギーも減衰しておらず方向も慣性が付いたままの火炎であるそれは、ただの火炎として術者を焼くだけなのだから。

魔法としては成功しても、防御の役に立つ訳ではない……それが、「拡散術師」単体の大多数の評価であった。

その常識を覆したのが、かの三強時代に超級職、「塵王」に就いた男だった。

尤も、超級職と言うのは上級職とは一線を画す才能の怪物だ。超級職が優れているからと言って上級職以下もそうであるとは限らない。

固有スキルの存在がそれを更に推し進める——のだが。

——仮に、超級職で行使する至上固有スキルの技。それが上級職以下の物でも慣れ親しんだ物であるならば、模倣も出来ようと言う物だ。

同様のコンセプトである多くの防御系魔法職は、その超級職の極致、奥義すら似通っている。

【壁王】の奥義は魔法エネルギーに限らぬ万物を通さぬ隔絶の壁となり、【鏡王】の奥義は魔法の方向に限らぬあらゆるエネルギーの向きを反転する鏡の護法となり。

——そして、【塵王】の奥義は、魔法のカタチに限らぬ万象のカタチを霧散させ、光の塵へと変える極悪礎の法なのだ。

本来、その光の塵は余人には稀有な物、その筈であった……が、世界の理が移ろい変



わった今では常識の一つと成り果てた、純粹リソース変換の過程の一つ。

奇しくも、それは且つてこの世界を襲った“化身”の一柱、“天秤の化身”が使う力と似通った物であるが……かの戦乱の時代を生きる彼らには何の関係もない物だ。

己その奥義を、それを改良した業を有用であると理解した彼は、そうして当然の帰結に辿り着く。

——有用な物兵器であるならば、それを増産し、より多くの者が使える様にするのが最も良いだろう、と。

偶然にも、黄河は〔龍帝〕黄龍人外に倣って魔法職に就いている者が多かった。

偶然にも、本来であれば超級職の御業を模倣なんて出来よう筈がない物が、見知った現象が介される事で理解を大幅に助けた。

偶然にも、歴代の〔塵王〕の中でも有数の技巧を持つ彼はその術式を上級職用に落とし込み、複数ユニゾン・マジック人で発動出来る様に調整した物を作成するだけの才を有していた。

偶然にも——大敵、〔霸王〕ロクフェル・アドラスターを相手に大陸を二分し、敗北が許されない彼らは……数多の非人道的兵器をも開発出来るだけの土壌を手にしていた。

そうして作られたのが——絶対消滅兵器〔煌塵砲〕。

あらゆる防御を無為と化して対象を光の塵に変える、広域殲滅術式である！

（だが——この砲弾だけなら、まだやり様ハある！）

自身が知るかの術式の情報を思い出しながらも、迅羽は戦況をそう冷静に断じる。

状況証拠……だけではなく、彼女の手の内にある自らの「エンブリオ」、【テナガアシナガ】の状態こそが動かぬ証拠となっているから。

（本来の【煌塵砲】八名の通り、砲弾として射出し、炸裂させて広域を完全に消滅させる兵器ツテ話だ！

だがアイツは盾として、罫としてしか使つてネエ。推進力としての術式カリソースガ足りてネエんだ。

そしテ——威力も全く足りてネエ!!）

そう。全てを消滅させるという謳い文句に対して……完全に通過した右手の【テナガアシナガ】は【符】こそ完全に消失した物の……【テナガアシナガ】自体は多少のダメージを受けただけで健在なのだ。

その数も、そう多くはない。数多のブラフの光球で誤魔化しているのもそれを裏付けている。

恐らくは制御力や魔力<sup>M P</sup>、あるいはその両方が足りていないのだろう。それなら付け入る隙は——ある！

勿論、注意は必要だ。迂闊に【符】をばら撒き奥義の発動態勢を取れば、容赦なく砲

弾をその場で炸裂させて此方の術式や生半可な「符」を掻き乱し、自爆させようと狙って来るのだらうから。

むしろ、自分ならそうする。その為の牽制として用意してきたとしても、おかしくはないだろう。

そうして、切り札の一つを、それも戦況不利である現状を打破できるであろう技を潰されてはいる状況を再確認し。

迅羽はにやりと嗤った。

「——少しは面白くなつて来たじゃねえカヨ！」

——直後、双方の側頭部に互いの渾身の一撃が直撃した。



——この子、強い——!

「ハツハアツ! オイオイなんだヨ今ノ一撃はア! 頭ガ吹つ飛ぶかと思つたゼエ!」  
 「ドラゴンテイル《クラウケンスタビリテイ練技・竜尾形成》カメレオンカモフラージュ《カメレオンカモフラージュ練技・軟身功》カメレオンカモフラージュ《カメレオンカモフラージュ練技・避竜隠蔽》の合わせ技さ! 普通の術師であれば確実に首から上を吹き飛ばせていたんだけどね!」

「それハこつちの台詞だぜ! それにしても、触手を使うとかためエ実はレジエンダリアからの——」

ドラゴンテイル「竜の尾つて言つただけど!?!」

肩から竜尾を生やし、隠蔽化と伸長、その上で「影」「祓魔師」のアクティブスキルを駆使し更なる隠蔽とアンデッド特攻の痛撃を叩き込んだ筈だが——ダメージは予想以上に少ない。

それこそ本人が語る様に、頭部を挽ぎ取るつもりで放つた奇襲の一撃。それを

(——上手く防がれちゃったね。勘が鋭すぎる、これは間違いなく天才つて奴だよね!)

ジーニアスの渾身の奇襲を防いだのは彼女、迅羽——が操る金属脚、「テナガアシナガ」だった。

自らに幾重にも巻き付けた「テナガアシナガ」の右脚。

総身を覆っていたそのヘエンブリオの守りが、ジーニアスの竜尾が命中するその直

前に瞬時に伸びてその頸部と頭部をも完全に覆い隠し、防がれてしまったのだ。

此方の何重もの隠蔽の上でそれを察知する感知力には唸らざるを得ない。

が……それ以上に脅威であると感じたのは、「テナガアシナガ」の基礎性能だ。

多重の意味で。

（——硬い手足が速く伸びる。そういう能力特性だつて一応は事前に知っていたけども……これじゃそれを鵜呑みにした人は瞬殺されちゃうね）

その様に思考を高速で動かしながらも足を動かす。

——側頭部より流れて来た血の味を味わいながら、迅羽敵手の攻撃から逃げ続ける。

防いだ。防ぎはしたのだ。

本来は球状、或いは半球状の《防御結界》を数十cmの面状にまで形状を圧縮、その上で持続時間も圧縮して瞬間的な堅固なシールドにして。

回避こそ出来なかった物の、それを悟った時点で確実に防御できる様にシールドを完全に、的確に攻撃に合わせて。

——その上で、ジーニアスが作れる最大の防御壁シールドはいとも簡単に突破され、側頭部に命中し痛打を喰らう事となった。

ジーニアスの防御型と比する程のHPとENDでなければ、あるいは《防御結界》を圧縮してなければ、あの一撃のみで重篤な傷痕系状態異常によって死亡していた事だろ

う。

【改良型治療符】の同時起動。直後に襲い掛かって来た【テナガアシナガ】を避け、弾き、また飛び退き避ける――

全方位から襲い掛かって来る黒金の鉤爪に対処する、対処し続ける。

熱線と光線の攻防を途切れさせずに居ながら、意識の何割かを【テナガアシナガ】への対処に割き続ける。

何故なら、魔法系超級職、【マスターキョウジン尸解仙】迅羽の持つ一番の脅威が……かのへエンブリオ、【テナガアシナガ】なのだから。

常識的に考えれば、その結果はあり得ない、と誰もが言うだろう。

迅羽は魔法系超級職である。【僵尸】系統も複合している為、他の魔法系職と比べれば耐久力は圧倒的に高く、STR自体も高い物の……それでも、へエンブリオのステータス補正があっても2000に届くか、届かないかと言った所だろう。

第六形態のへエンブリオである【テナガアシナガ】も、基礎性能が高い方であるとは言え、装備攻撃力とSTRを合わせた数値は1万には届かない筈だ。

ジーニアスの防御力を貫く所か、圧縮した《防御結界》を貫ける筈もない攻撃力にしかならないだろうと。

だが、何らかのアクティブスキルが発動した様子もなく幾度もの剣戟の防御の際にも

……その理不尽な威力は見受けられた。

【龍帝】の攻撃と比する程に、重いと……！

理不尽な攻撃の重さ、あり得ぬ程の物理攻撃力……物理力の正体を、ジーニアスは知っていた。

「まさか『超重アームズ理論』の申し子がこんな所に居るとは思わなかったよ！」

「はッ。外野がそう言っているだけだろう、がッ！」

上方より、打ち下ろすかの様に超加速した「テナガアシナガ」が落ち——大きな衝撃と音と共に、闘技場の床に小さなクレーターが出来上がる。

完全に回避に成功しても、肝が冷える程の威力だ。おそらく、シールドを何重に張って耐えようとしてもそのまま『ぺちゃんこ』にされる程の圧倒的な威力だろう。

——『超重アームズ理論』。

それは数多の〈ヘマスタ〉が最強理論を探ろうと試行錯誤を繰り返し……そして決定的な『ガードナー獣戦士理論』が発見された後に、それに対抗する為に編み出された机上の空論の一つの筈だった。

『ガードナー獣戦士理論』はTYPE：ガードナーがシステムの従属キャパシティが0であると言う優位を最大限活かした理論であるのだが、では、『何故システムの

優遇されているのか？”に着目した事に起因して連想された物だ。

ガードナーの必要従属キャパシティが0であるのは、このへ Infinite De  
ndrogramの“自由”を阻害しない為だ。

仮にガードナーの強さに応じて従属キャパシティが必要であるならば、ガードナー系統のへエンブリオを孵化した物は従属キャパシティを有するジョブを選ばない限りへエンブリオを使えない……そんな不自由さを解消する為のシステムだろう、と仮定されている。

では、その自由さ、そして不自由さを解消する為のシステムはガードナーだけなのか  
と言えば、そうではない。

リアルな操縦技術も、《騎乗》《操縦》と言ったスキルがなくてもTYPE:チャリオツ  
ツのへエンブリオは《マスター》の思うがままに動かせる様に。

——仮にどんなに非力でも、TYPE:アームズのへエンブリオを全く重さを感じ  
ずに振り回せる様に。ガードナー以外のへエンブリオであつてもその様なシステムの  
な優位性は存在するのだと。

で、あるならば。その優位性を活かせるのも《ガードナー獣戦士理論》と同じ筈だ。  
理論上は。

《無免許チャリオツツ理論》ならば、チャリオツツがそれ単体で複雑であればある程



不利を踏み倒せる筈だし。

“超重アームズ理論”であれば……アームズが、重ければ、重い程威力が上がっていい。く。

……際限なく、重ければ、重い程に。当然の物理法則によって——その物理攻撃。否、質量攻撃の威力は上がっていくのだと。

実際に、巨斧や巨棍のTYPE：アームズの〈エンブリオ〉の〈ハマスター〉の報告では自身のSTRと装備攻撃力だけでは説明が付かない程のダメージを与えられる、と言う報告もあり一時期はアームズ界限が盛り上がりはした。したのだが……

……現実的に、それで“ガードナー獣戦士理論”に勝利する、と言うのは非常に難しい。

まず重量の重い、質量の大きなアームズの〈エンブリオ〉自体が多くはないし、その質量を活かした攻撃をしようと思えば自ずと攻撃パターンが限られてしまうからだ。

ただでさえ“ガードナー獣戦士理論”と比べAGIでは圧倒的に負けているのだ。ENDやSTRの差もあり……それだけで比肩する、と言うのは土台無理な話であったのだ。

空論として、巨人アバターの〈ハマスター〉がその体躯に見合った超重アームズを振り回せばあるいは、とか。

むしろSTR超特化して超重アームズを全力投擲するのが物理法則と世界の法則的に最効率じゃね? とか。

数多の迷走の末に空論と断じられて他の幾つものビルド論に埋もれる存在となった筈だったのだが。

——アームズとしてのシステムの優位性をあそこまで発揮している(ヘンブリオ)は初めて見たね。これは、最上位ランカーも領けるつて物だよ。

伸びる。伸びる。伸びる——高速で。

総身は武具系アームズとしては珍しくはない、到達形態に比する硬度の金属よりも尚硬き物。

神話級金属には劣り、古代伝説級金属に勝る程度の特筆すべきではない、まあまあそこそこの基礎性能、金属強度。

その金属が、少女の手足の太さに等しきかの金属が——際限なく伸びて行く。幾ら伸びても強度を落とさず、幾ら伸びても太さは変わらず。星に手を届けんとする程に際限なく伸びて伸びて伸びて……その分だけ、際限なく質量を増やすモノ。

しかも、その上で、手足と同様に自在に動かせるというオマケ付き。

それこそ……古代伝説級金属を超える程の強度のそれで、総身を覆える程に。

武具としての強靱さを。手足としての柔軟さを。羽の様に重さを感じさせずに、そして途方もない程の超質量を。

それら総てを兼ね備えたあり得ざる矛盾存在。

その〈エンブリオ〉の銘は、「星天到達 テナガアシナガ」。

硬い腕が早く伸びる——その上で、際限ない質量を自由自在に振り回せる極悪の凶器となる〈エンブリオ〉だった！

（遠心力、重力、貫通力……直撃したら余裕でお陀仏だよねえ。さて、と）

『——マスターよ、大丈夫なのか!? かなり良いのを貰っていた気がするが!?』

『（大丈夫だよ、イグニス。手品の種は見切ったからね。二度同じ手は食わないよ。後はどう攻めるかだけでも——）』

そして、確かに、「テナガアシナガ」による縦横無尽の質量攻撃が何よりの脅威ではあるが……それと同時に、迅羽は魔法系超級職でもあるのだ。

下級魔法の打ち合いという悠長な手段で削り切れる気はしない。あちらにだって切り札や大技の数枚は用意してあるだろう。

この戦闘の流れを組み立てる力。「テナガアシナガ」を上手く質量攻撃として成立させているのも含めても、希代の才媛と言うに相応しい才能を持った難敵だろう。

物理力も、魔法の力も、双方で上回られている強敵だろう。

それでも。

（勝つのは僕だ。今度は此方から行かせて貰うよ——！）

自分の方が天才だと、そう確信し勝利を目指す。

内心の宣言と共に発動するのは、周囲に浮かばせていた数多の光球の一つ。

鏡球<sup>魔球</sup>の隠れ蓑にしていた《フラツシユ・バン<sup>目</sup>》の魔法が起動し、闘技場を閃光で満た

した——

To Be Continued………

## 第八十六話 〈準超級激突〉後編

□天野 理

「所で理君に直裁の質問なんですが……〈エンブリオ〉のTYPE・ボディの特徴って何だと思う？」

「これはまた唐突で哲学的な問い……」

「哲学的かな……？」

それはとある平日の夕餉の場での雑談。

珍しくも明日香からの積極的な質問であつた為印象に残っていた話だ。

「全身を〈エンブリオ〉で置換する特性——なんていう基本的な事、の話じゃないよね？」

趣旨が知りたいな——」

「あー、それはな——」

「隠す必要もないと思うけど……ほら、つい最近TYPE・ボディの存在が公になったと言うのは知ってますよね？」

あっ（察し）

……つい先日、デンドロの掲示板のとある一幕をきっかけに急速に内外での話題を塗り替える程の大事件となった話だ。知らない訳がない。

希少性、特異性。どちらを取っても間違いないトップであろう新たな○カテゴリであるTYPE：ボディの話だ！

そして、僕的には当たり前過ぎてそこまで意識していなかった既知のカテゴリの話でもある——！

「つまり、〃組織〃がいつもやってる（時勢を見ての）Wikiへの情報提供の参考についてだね。完全に理解した！」

「そこまで理解しなくてもいいんだけどね!? あ、あとふわっとした感じでもいいから、プライバシーにも配慮してね!」

難しい事を言う……

TYPE：ボディの特性——それは勿論へエンブリオで置換する事で得られる様々な恩恵だろう。

主に人間以外の種族になる者も多く、単なる異種族アバターとは異なりきちんと種族特徴も得られるという特徴もあるが——これは厳密には正しくはない。

何故なら、ボディによるアバター置換は違う種族になりその種族特徴を得ている……と言う訳ではない。

例えば、種族：怪鳥になったボデイの人は飛行できる事によって怪鳥の種族特徴を得たと自覚するかもしれないが、怪鳥の中には飛べない種も居ればそもそも飛行高度や実力に比する飛行速度の違いなど千差万別。

例えば、種族：魚介になったボデイの人であれば水中行動が可能であったとしても浅水域、深海域の違いもあればそもそも淡水魚と海水魚の違いもあるかもしれない。

例えば、種族：ドラゴンになったボデイの人であれば……論ずるまでもなく、一言で「ドラゴン」と言った所で種族特徴なんてでんでバラバラで、これと言つて断言できる物なんてある筈もなし。

つまり、TYPE：ボデイの人は種族変更と種族特徴を得ているという訳ではない——他の「エンブリオン」と同じ様に自らのパーソナリティに起因した固有スキルを獲得し、その上でボデイの仕様として種族が変更されているに過ぎないんだよ！

……そもそも僕の「アダムカドモン」だってデンドロの本物の天使とは全く別の特徴だしね？

「でもまあ、そんな当<sup>既</sup>たり前<sup>知</sup>の事はさておき——敢えてボデイの「マスター」の特徴を言うとするなら、〃自分の身体を粗末にできる〃かなあ？」

「『<sup>ボデイ</sup>身体なのに!?!』」

そんなに驚く事だろうか？

むしろこれも基本的な、当然の事だと思っただけども。

——だって、それが可能なパーソナリティじゃなきゃ、自分の身体アバターを塗り潰すなんて事に耐えられる筈がないから。

ふと、そんな会話をした事を思い出す。

それは、きつと——



■〈龍都・闘技場〉 “龍帝祭” 本戦準決勝 【高位従魔師】ハイ・テイマー ジーニアス VS  
マスター・キョウシ 【戸解仙】 迅羽

(チイツ！ やってくれるぜ！)

ジーニアスが発動した閃光の魔法フラッシュ・バンによつて迅羽が目を晦ますのは一瞬。たった一瞬



だった。

そもそも、迅羽はアンデッドキョンドンシーの特性として暗闇の中でも十全に視界を確保する事も出来る上に視界すらなくても空間探査の魔法を使う事で容易に五感を補う事画出来る。

勿論、【盲目】に対する高い耐性も保有している為、ダメージはない。

ないが——当然の摂理として、視界が光に塗り潰されるその一瞬。空間探査の魔法を発動する前のその一瞬だけは視界が効かなくなる。

熱線の連射も、へエンブリオによる長距離格闘戦も、全ては彼女が手動マニユアルで行っている事なのだ。

ならば当然、僅かな視界が通じない間は攻撃を止めざるを得ない。

などと言う、甘い考えが通じる相手ではない。

「——しゃらくセエ!!」

——一閃!

両の手の【テナガアシナガ】で遠心力に任せて僅かな時間差を付けて全力で薙ぎ払う。視界が効かないのは相手も同じであり、此方の隙を強引に作り勝機を掴もうとしているのだと予想し、その思惑ごと叩き潰さんと極大の質量を誇る大鎌の二撃を見舞う。

しかし。

(手応えがネエ！ これも予想されてたか！)

間隙の一撃を警戒し、「テナガアシナガ」による防御を瞬時に二重にする。  
直後。

——BANG BANG!!

——ドゴオツ!!

銃声と、「テナガアシナガ」越しの大きな衝撃。

ダメージは「テナガアシナガ」が完全に吸収した故に、殆どない。

だが、視界が戻った後、彼女の前に居たのは——

「……全く、面倒な手を使ってくれるぜ」

「「まあ、同じ東方だし勿論知ってるよね？ それじゃ、行くよー!」」

——五人に増えた強敵、ジーニアスの姿だ。

それぞれ二丁拳銃<sup>ハンドガン</sup>、突撃銃<sup>アサルトライフル</sup>、槍、長剣、刀を携えて。

同時に襲い掛かって来るのだった——!



《影分身の術》——当然、ジーニアスに言われるまでもなく、迅羽も既知のジョブスキルだ。

西方のジョブのスキルよりも詳しいと言っても過言ではないだろう。ステータスを分割した実体を持つ分身を作り出すスキル。

魂胆は読めている。

熱線も、長距離格闘戦も……距離を空けてこそその弹幕と縦横無尽の質量攻撃が活きるのだ。

それならば、あらゆる手を用いて接近を狙うのは目に見えているし、幾度となく対処してきた手口だ。

今回も分身で攪乱しながら本体が接近を狙うつもりなのだろうと、そう予想する。

そう、予想は出来ていたのだ。

（マジかよ。五体つて事は分身のステータスは1/5、だったよナア!?）  
なのに、一本も落とせナイなんて笑えない冗談だぜ!

熱線の照射に、「テナガアシナガ」の重撃。それで近寄せせぬ様に。能力値ステータスの足りない分身を擦り潰さんと猛攻を掛ける、掛ける、掛ける——が、直撃しない!

紙一重で回避し、その手に持つ武器で僅かに逸らされ、ギリギリで防がれ、後ほんの少し、ほんの少しの差で……倒せない。

ステータスに圧倒的な差がありながら倒せない事に苛立ちを覚えて。

——そして、そんな状況でも、冷静に詰めたのは果たしてどちらだったか……両方だ。

「——今だ！」

それは、非常に濃い闇属性を……【テナガアシナガ】を貫通できる可能性を秘めた刀を持ったジーニアスが迅羽を後一足で射程内に入れられる様になった、その瞬間。

二人の合図と共に、二体の従属モンスターが動く。

——光球のエレメンタルと、土竜の魔獣が、秘されし二体がその鎌首を擡げた。

数多の光球フオートンの中に隠れていた光球、【ルミナスエレメンタル】のリンは光の奥義グリンント・パイルを超え  
る光線を狙い違わず守りに包まれていない迅羽の頭部を狙い。

地中にその身を隠し続けていた、迅羽に震層と呼ばれる魔獣は——ジーニアスが踏み込むその一瞬を見切った合図を逃さず闘技場の地面を揺らした。

常であれば暴雷の雷電攻撃の【麻痺】と同様に、敵手の足元を揺らして動きを止める、それだけを己の役割とする者。

ただそれだけに特化した仕事人が、完璧なタイミングで大地を揺らす——！

しかし、その従魔達の奇襲に対して——天災児達は、更に先を行った。

大地の唐突な隆起、それにより体勢を崩すその前に、ジーニアスの姿は瞬時に消え

去った。

直後、十数メートル離れた位置に僅かに体勢を崩した状態で現れるそれは《縮地（抜刀）》。

踏み込みと同時に僅かな距離を超高速移動するジョブスキル。そして再度の《縮地（抜刀）》により次は他の分身とも同時に。

「――一步おセエ」

その瞬間、大地が赤熱し溶解した。

上級魔法の奥義を上回る程の威力の光線、それを微動だにせずに弾く。

必要だったのは僅かな時間。自身の切り札を使用する準備を終える為の少しの、そして超高速戦闘では気が遠くなる程に長く感じるその時間。

その意味で言えば震層は確かな仕事をした。

二重の意味で。

——魔法の欺瞞や隠蔽はお前さんノ専売特許じゃねえんだぜ

その炎熱の正体は、奥義。

塵球に一掃される地上ではなく、隠蔽を掛けた上で地下に無数に配した【符】を起点に発動する物！

この黄河の闘技場で、観客は見慣れたであろう超級職のみに許されし極大の赤光――

「《真火真灯――爆龍覇》ア！」

【戸解仙】の奥義が。極大の火柱が、フィールドの大半を埋め尽くした――!!  
全力で放てば闘技場結界すら破壊しかねない程の極大の熱量が戦場を舐め尽くす。

（――まだダ！）

分かっていた事だ。威力が足りていない。

超級職にしか許されていない程の超絶の威力の火炎魔法にして奥義。ではあるが……不完全だ。

まずは当然の話として、地中を起点に発動する事で地面を介する事で幾らかの威力の減衰が存在している。

その上で、発動速度を優先した為に配す事の出来た【符】の数も万全状態と比べれば半分程度でしかない。

……勿論、その上でもカンストの戦闘職程度であれば二パーティ分を丸ごと殺し尽くす程の火力は十分にある。

しかし。

しかし、だ。

(ゴノ相手にハ、全然足りネエよナア!!)

〈エンブリオ〉<sup>テナガアシナガ</sup>は必殺スキルの発動待機に入り、同時に空間探査の魔法を最速で発動。

残っているのは3——否、1人だけ。

内2人は範囲の外縁まで退避した物の結界の出力が足らずに焼き尽くされ。

即ち、標的は強固な防御結界でその身を包んだ残る1人!

そして……その必殺のタイミングを逃す迅羽では、ない。

「《彼方<sup>テナ</sup>伸び<sup>ガ</sup>びし手<sup>ア</sup>・踏み<sup>シ</sup>し足<sup>ガ</sup>》」

その宣言は先の炎獄と比べ、余りにも小さく、静かに誰にも聞こえない声量だった。

しかし、その効果は確かに発現し結界の中のジーニアスの心臓に狙い定まり命中し。

——そして三つの違和に阻まれて失敗するのだった。



「ふふん、事前にある程度能力が割れていれば、当然対策はするよね？」

《彼方伸びし手・踏みし足》——空間跳躍攻撃はジーニアスには、複数の意味で通じない。

それは、ジーニアス自身が的確な対策を立てていたというよりはむしろ相性に近い。

そもそも何故空間跳躍攻撃が迅羽の切り札、必殺足り得るのかと言えば、その攻撃の特性その物が非常に強力であるからだ。

何故なら基本的に……直接体内に攻撃が出来れば、その時点で勝利できるからだ。それが、世界の理だからだ。

世界の理……システムのな仕様として、防御スキルは基本的に体表に沿って発動している為体内には全く効果を表さず、ENDによる防御力も最低限しか働かない。

その上で重要臓器を一つ失えば即座に重篤で致命的な傷痕系状態異常を受ける事となるのだから。

体内攻撃を防御する手段は極めて少なく、重要臓器を失う事を耐えられる者もまた殆ど居ない。

故に必然。当然の必殺であるのだ——数少ない例外、以外は。



例えば、【龍帝】。

心臓と言う最重要臓器の喪失ですらも即座に再生する程の怪物を相手にしては、流石の臓器抜きも敵わない。

例えば、ダメージ転嫁。

それは迅羽にも既知の違和の一つ。

且つて普通の術師系を相手に必殺スキルを発動した時に——STRと装備攻撃力を足した攻撃力による臓器を千切る為のダメージで【救命のブローチ】が発動してしまつた際の事だ。

これもまた世界の理として、何らかの方法で受けたダメージが転嫁された場合、転嫁された先はHPが減るだけであり……転嫁された元は本来受ける筈の傷すらも傷痕系状態異常すらも受けない、という。

【救命のブローチ】で、《ダメージ・ドール》で、《ノー・ペイン・ノー・ゲイン》で、《コロニー・フォー・ワン》で……そして、《ライフリンク》で。

そして例えば——本来体表にしか発動しない防御スキルの発動箇所すら変える事が出来る、あり得ざる固有スキルとか。

そして、最後の違和は——

——BANGBANG!!

気配を消したまま放たれた《ハイブリッド・バレット》。

【銃士】ですらないとは思えない程の速度と威力が込められたその弾丸が狙うのは迅羽——ではなく、暴雷と震雷二体の従魔だった。

炎獄からなんとか回避していた二体は自らが狙われている事すら気付かないまま、超音速に倍する以上の速度の弾丸にその身体を四散させられ光の塵に還る。

その上で。

「カーム・フィールド無風結界》！」

——DOGOOOOOOOOM!!!!

闘技場のフィールド内を、極大の衝撃が走った。

その正体は、超特大の——音響爆弾である。

音による衝撃波を以て対象を破砕する攻撃。それが闘技場上を所構わず蹂躪しているのだ。

無事であるのは、ギリギリで即興結界の展開が間に合ったジーニアス自身。

そして……それを見過ごしていた迅羽だけである。

「——オイオイ。風はテメエの武器の一つじゃなかったのかヨ」

「君よりは全然余裕があるとも。まだ、ね」

一時的に《無風結界》を操作して……お互いにこの戦いの最後の会話に興じる。

双方が多手の手札を出して、出して、出し尽くして……それ故に、自然と強者である二人は戦いの終わりを察知したのだ。

してやられた、と思っっているのは迅羽の方だろう。何せ先程の《影分身の術》は殆どが見せかけ。まんまと幾つもの手札を切らされてしまったのだから。

それこそ、(幾つもあるが)切り札も含めて。だからこそ先程は最後に大技で葬り去ろうとしたが当然の様に防がれたのも苦い記憶となるだろうか。

(まあ、相手が悪いんだけどね。子供にしか聞こえない音での小細工とか衝撃波とか、普通なら避けられない訳だし)

最初の一撃の音や風の誤魔化し、リンの光線を防いだ光の屈折、そして音響爆弾。

それを為したのは、当然東方の魔法系超級職である迅羽が総ての工程に丹精を込めて作成した最大の【符】による物。

——そう、迅羽が常に身に着けている、顔すら隠す程に大きな《変声符》に偽装した風魔法の【符】による額面通りの隠し札だった。

元より【僵尸】の系譜であり、【道士】系統との複合超級職の迅羽なのだ。

……キョンシーを作成・使役・強化する【霊道士】系統に同時に就くのはある種当然

の流れであろう。

その流れで習得した風魔法の【符】の最大限の有効活用。

自らの超級職の業である派手で超火力の炎魔法を見せ札に、不可視で便利な小細工に使える風魔法を隠し札にしたのだろう。

数多の戦術に必殺の一撃。基本戦力も超越している迅羽だからこそ……小細工はより強く作用できる。

——ギシ、ギシ、ギシ、ギシ

——ミシ、ミシ、ミシ、ミシ

——ピキ、ピキ、ピキ、ピキ

「君のそれ、どうなってるのさ。泡立て器の数千倍ごつい感じになってるんだけどー」  
「それはコッチの台詞だぜ。お前、身体の中から光の塵が漏れてるゾ？」

準備は、整った。

迅羽は両手武器を持つかの様に両の手を束ね、その先にあるのは【テナガアシナガ】を何百重にも折って曲げて束ねてを繰り返した異形の超長超重武器。

薙ぎ払えば逃げ場のない殺戮が幕を開け、振り降ろせば大地が瞬時に攪拌され幾万の礫を撒き散らすであろう悪魔の爪。

ジーニアスはまるで天使の如く全身を金色の光塵に包まれている様に見えるのは自壊の前兆だ。

——《マニユアル・エンハンス》。純粹リソースを糧にSTRとAGIに限定して数倍化する程の強化魔法は上級職では身に余るオリジナル魔法の産物だろう。

だが、相手の手札を削ぎ落したこの局面であれば——

「」

そして、何方からと言う事もなく宣言すらなく。

二人は同時に観客の視界から消え失せ——最後の決着を決め得る、大激突の衝撃だけが闘技場を駆け巡った。

To Be Continued……

## 第八十七話 邂逅の未来と・エピローグ

3 / 20 (日)

楽しい楽しい「龍帝祭」も昨日で終わり、今日は現実でもデンドロの黄河でもゆつたりとした休みの日！

……という訳ではなく、二周年記念祭典から続くお祭りが終わり、また新たな日常へと戻る為の区切りの目的な扱いの祝日らしいよ。

大半の片付けは昨日の内に終わってる筈なんだけど、まだそれが終わってない人や所があつたり。

そしてそんな人達を助ける為の清掃のボランティア……じゃない、依頼があつたりするんだって。

そういう日を挟む事できちんとメリハリを付けて気を引き締めさせる手法——つてコテツとかが言ってたよ。

流石七大国家の中でも大国の黄河はそういう所がすっかりしてるとねっ。

さて、そんな日なのだけど……折角なので僕も後の祭り（誤用）依頼のお手伝いに参加する事にしたよ。

こういう機会には可能な限り相乗りさせて貰ってイベント感を楽しんで行きたい……と言うのも勿論あるけれど。

それ以上に——僕は今回の「龍帝祭」の立役者の一人だと言っても過言ではないからね。

何と言つても、栄えある龍帝祭の暫定順位<sup>引き分けによる</sup>3位様だもんね！　こんな大きな大会で結果を出せたのは凄い事だよ。

……まあ、対戦相手の【尸解仙】の迅羽は暫定順位2位なんだけどね。引き分けなのにね！

これがランカーとしての優遇処置……旅人系へマスターとの圧倒的な差という奴だね。う、羨ましくなんかないよ！

ほら、リンティウスさんの3位決定戦も凄かったからね。別に何の問題もないんだよ！

……そりや多少は賞金が惜しくなかったと言ったら嘘だけでもっ。

黄河にやって来た直後の時と比べれば金回りは良くなってるからねー。黄河ではそこそこしつかり狩りしたしね。

と、まあそんな大会での後ちよつとの所でノリを優先した悔しさはともかく。

僕が受けた依頼は二つ。一つ目は冒険者ギルドでの事務仕事や受付の手伝いだね。

内容自体は冒険者ギルドの平常業務の一つなんだけど……今はその冒険者ギルドの職員の人でも多忙を極めている最中。

だから、監督役の数人以外は僕みたいな短期依頼の雇われで平常業務を回しているって事だね。

そうじゃなくてもこんな日だから平常業務自体が忙しい日だから仕方ないよねー。

ちなみに本来の職員の方々が何をしているかと言うとそれとそれと、今回のお祭りに関しての事。

冒険者に所属している人員の評価再編だったり、予選の各地のミッションの進捗や報告に際して分布や自然への影響の査定、それらをまとめ國への報告や何か問題がある様ならその対策の考案等々……

うん、國の首都の冒険者ギルドなだけあって規模が大きいのは良いんだけどそういう仕事もしなきゃいけないのは大変だよねー。

——とは言っても、そんな冒険者ギルドに所属しているだけあって皆優秀だから、デンドロ内時間の1日もあれば通常業務に戻れるくらいには有能なんだけどねっ。

本当優秀な人達だよ。だからこそそんな人達でも助っ人を雇わないといけない程のお祭りの繁忙が凄いという話でもあるのだけど——午後に受けた二つ目の依頼が正にその最たる物だったんだよ。



そんな今日受けた二つ目の依頼はそう、護衛依頼だね！

……と言うのも、現実時間が日曜前後なものも相まって時間を持て余しているへマスターが沢山居る事から、戦力的に頼れるへマスターが多く居る内に安めに護衛を頼んで安全に帰ろう、と言う人が多いんだよね。

これもへマスターの研究、マスター学が進んでいる事の成果だと考えるとちよつと感慨深いよね……まあ今の時期だと春休みの学生とかも多いからちよつと当てにならないかもだけでも。

あ、ちなみに戦闘力があるへマスターの人は可能な限り街道沿いで見かけたモンスターは討伐する様にも言われるよ。お祭りの前後だから必然的に移動する人が多くなるから安全の為にも、つてね。

それで特別報酬が良くなる、とかはないんだけどこの時期に護衛依頼を受けて完遂すれば冒険者ギルドからの覚えは良くなるだろうね。

もつとも、僕達が護衛依頼を受けたのはそういう理由じゃないんだけどね。

——そう、僕らが護衛依頼で向かうのは黄河、龍都の西。商都。

次の国であるカルディナの、最寄りの都市にして最後の準備を整えられる都市でもある——



3 / 21 (月)

そこまで長くはない旅路の先に——龍都から商都へ到着！

コテツもジェーンも商都は黄河で一番縁がある都市だつて言つてたし、僕も以前「虹竜王」に会いに行った時に来た事があるから迷う余地はないね。

勿論、護衛依頼の方も傷一つつけずに完遂だよ！

まあ、他の「ハマスター」や「ティアン」の武芸者の先達の仕事か道すがらの「モンスター」もそんなに出来なかつたし、僕らでなくても問題は無かつたと思うけどねー。

さて、そんな経緯で到着したこの商都は黄河の中でも有数の大都市の一つでその名前通りの黄河最大の商業都市でもある。

その理由は言わずもがな、黄河の西——中央大陸の中でも最大にして中央に座す商業都市連合カルディナとの国境に最も近い陸路の輸出入の動脈となる重要な都市だからだね。

以前来た時もそうだったけど、まだ祭りの余韻も僅かに残っているのもあつてか人々

の活気は上々。

むしろ祭りからこの都に帰って来た人や他の国へハシゴしに行く人——つまり僕らみたいな人を標的にしている人も大勢居る様だ。

そう、黄河で一番参加したかった「龍帝祭」への参加を終え、他にも黄河でやりたい事を概ね終えた僕達は次の国、カルディナへの舵を切る事にしたのだから！

むしろ瑞光と出会えたという望外の幸運もあつた事を加味すればかなり上手くやれたと思うよ。龍帝祭も3位だったしね！

瑞光はアンデッドでもある迅羽との戦いでは出せなかったけど、リンティウスさんとの戦いではイグニスと並んで第二第三の主砲として活躍してくれたしね。やっぱり頼りになる——…今後もよろしくね！

〈斬血集落〉で教わった鍛錬も悪くないし、ジョブも残り一枠を残してカンストした。だから後は、次に行くのはカルディナなんだから、でもやっぱり賞金がちよつと惜しかったな——つて言うのと……結局「虹竜王」に言われた回復魔法はそこまで上達出来なかつたかなつて所くらいかな？

《治療符》の効果と持続時間を圧縮して使いやすく実用的にしたりは出来たけど——…この程度で「習熟」とはとても言えないよね。

とりあえずは予定通りジョブを埋める事にするけど、それでも可能な限りの鍛錬と習

熟は諦めないで行きたいよね。

まずは安直に、カルディナなら回復系統のマジックアイテムも流れてきてるだろうし、何か良いのを見繕えたりしたらいいんだけどなー、って思うんだけど。

さて、良いのが見つかるといいんだけどね！

と、まあそんな意気込みは良いんだけど……今日は商都に到着して少し店々を見て回った後で、ジェーンを残してログアウトする事に。

急ぐ旅でもないからそこまで問題でもないんだけど——ううん、急ぐ旅ではないからこそ、その節目でもある今はリアルの方を優先しなきゃってね。

何せ春休み——って言ってもしなきゃいけない事は、僕には山程あるからね！

まず一つ目と二つ目が学校関連。新年度、五年生に進学するに当たつての準備や確認と春休みの宿題を終える事だね。

新年度に向けての準備は勝や明日香と一緒に確認しながら手早く終わらせたし、宿題はそれぞれ簡単に解けるんだけどねっ。

でもいくら簡単に解けるとは言っても手を付けなければそれは解けないのと同じなのだから、こうやって纏まった時間を作つて宿題を消化していくのだ！

ほら、一応僕は模範的な生徒でもあるからね。こういうのはしつかりやらないとね！今日の所はそんな感じで、学校の準備をしながら明日以降に備えていつもよりちよっ

とゆつたりとした感じで過ごしてたんだね。

——そう、明日からは半年とちよつとぶりの“組織”の病院での定期検査の時間が待っているからね！

今回も春休み、大型連休に合わせてやって貰う事になってたからデンドロ等からは少し離れて検査に臨む事に。

とは言つても、前回も特に問題はなかったみたいだし、あれから何か問題が起きる様な異変もなかった……無かつたよね？ だから今回も大丈夫だとは思うんだけどね。

ネットサーフィンでもしながら、カルデイナでの旅を夢想しつつ、いざ行かん、つてね。



3 / 23 (水)

デンドロよ、僕は帰つて来た——そんな訳で、定期検査明けで丸二日ぶりのデンドロをやつてた日だよ。

病院での定期検査は前回と比べてもとてもすんなり終わったから、一日半程度で終了

だったね。

まあ、前回の定期検査は退院後初の検査だったからあんなに時間が掛かっていたのだ、と言うのは言うまでもない事かな。

最初はちよつとだけ警戒されていたらしいデンドロでの健康被害も、これだけ長期間やつてても全く兆候もないし、勿論他の検査でも特に異常なし。

つまり僕は健康健全な一般小学生である事が証明されたという事だね！

……いや、世間一般的にデンドロにうつつを抜かしまくっている子供が健全かと言われると返答に困るけど、僕だって学業に支障が出る程やつてる訳じゃないんだから問題ないよね？

ほら、デンドロも今じゃすつかりそこそこ大きな社会現象になってるし、桑木さん曰くもしかしたらデンドロ部が出来るかもレベルだって言う噂もあるみたいだし。

……部活にまでなるかもって事は先生達も相当数やつてるんだろうね。部活内容次第では僕も入ってみたいかも……という噂話はさておき。

そんな健康優良児である僕が家に帰って来たのが夕方頃、デンドロにログインしたのが夕食後。

既に中々良い時間だったけど、幸い今は春休み。時間はたっぷり使えるんだから、たっぷり準備するに越した事はないんだよね——

ジェーンとの早速の合流の後は当然の如く商都での物資調達と準備の時間。

何せ、新たな国に行くのだから準備は当然必要なんだけど、その対象がカルディナ——  
——一面砂漠の中の国家だからね。

グランバロアの大海原と比べたらそりやまだマシかもしれないけど、大砂漠だってあらゆる面で相応の用意をしないと都市から都市へ行く事すら出来ない極限環境だからね。

大量の水分に携行食、日除け風除け防塵防寒防暑に正確な位置方角を探る道具に、それに当然砂漠に潜む数多のモンスターに対する備えも必要。砂漠を渡る為の従属モンスター用の装備も忘れちゃいけない。

本当は靴も砂漠用の専用のブーツを買った方が良いんだけど、僕には「双星脚甲 エメル・リンドル」があるから、他の方策を考えないといけないのもあるしね。

ちよつとお高いアクセサリで防塵するか、風属性魔法で何とかするか——緊急時の事とかも考えれば魔法で何とかした方が良さそうだね。買うべき物は他にも色々あるし。

準備した物を収納する追加の中型の「アイテムボックス」を全員1つずつ、更にその「アイテムボックス」の空きに水袋を入れられるだけ買えるだけ——

……カルディナに滞在歴がある筈のコテツとジェーンも真面目にこういう準備を欠

かさない辺りが砂漠の脅威を物語ってるよねー。

勿論僕も異論はないんだけどね。うん、どんな作品でも砂漠はかなりの難所だったりするからね。

——そして、それと同時にカルディナと言う国は多くの「ハマスター」からある種の浪漫とまで言われているんだよね。

割高とは言え全ての国の特産品が手に入る世界最大の商業国家、所属「ハマスター」に対する優遇措置も厚く、それでいて地理関係から他国へのアクセスも可能。

砂漠のモンスターは手強い相手も多く、そしてお約束に漏れず「遺跡」の類や自然ダメージも多く、更には神造ダメージである「貧富の墳墓」まである。

人によっては砂漠の斜陽の風景やオアシスを中心として活発に生きる人々の情景も高評価されている、いわゆる通の「ハマスター」にお勧めの国との評判なんだよね。

当然、僕も一通りの情報は確認して——とても楽しみにしている訳だね。  
多くの「ハマスター」曰く、「欲深の国」。それに倣う訳じゃないけど僕もいくつも目

当ての物がある楽しみな国という訳だ。

黄河でも良い感じに旅して見て回る事が出来たし、カルディナでの旅路も頑張って行くぞう！





□ 〈黄砂荒野〉

【高位<sup>ハイ・エンハンサー</sup>練体土】ジーニアス

黄河の最西端、僅かな岩と石と植物のみが立ち並ぶ、見晴らしの良い荒原。

<sup>安</sup>全<sup>全</sup>地<sup>地</sup>帯<sup>帯</sup> セーブポイントからも遠く離れ、それ故に相応に上位のモンスター達が闊歩する危険

地帯にして、隣国カルデイナとの国境地帯。

モンスターから隠れ潜む事も難しいこの荒野であるが……現状、その見晴らしの良い周囲を見渡す限りモンスターの姿形も見えない。

まるで恐ろしい外敵から逃げ隠れするかの様だ。相応に実力があつて知性もあるモンスターは当然の権利かのようにそういう事をするから困る。

そんな〈黄砂荒野〉を悠々と、何者も寄せ付けられない様な<sup>魔力</sup>霧囲気を纏いながら闊歩するのは三つの馬影だ。

——そう、即ちカルディナへと移動しようとしている僕達の事だね！

「うんうん、良いペースだね！ 惜しむらくはあまりモンスターと出くわさない事くらいで」

「いや、それは明らかにその子<sup>瑞光</sup>に他のモンスターがビビっているからじゃ？」

「確か一つの山のヌシだったんだらう？ この魔力と威圧感では仕方ない事さ」

むしろモンスター除けとしては非常に優秀さ、と声を投げかけるコテツ。

それに対し、僕の騎獣になつて瑞光は当然だ、とでも言う様に<sup>非人間範疇生物</sup>嘶きを返す。

『此処、国境地帯にして環境の変わり目に住むモンスターは得てして適応力、知性、そして危機感知力が高い傾向にあるからな。そうでなくば生き残れないのだ。致し方あるまいよ。己程の実力があれば、当然だがな』

「そっか、なるほどね……生き残る為にあっちも大変なんだね」

まあ、僕は折角これからカルディナに行くんだから、戦利品は稼いでおきたいという気持ちもあつただのだけどそれはさておき！

ともかく、僕らはそんな風に黄河からカルディナへの旅路を進んでいるのであつた。

コテツとジェーンの馬型従属モンスターと瑞光への装具も、長い期間砂漠を渡る為の準備も万端だ。

空は雲一つなく晴れ渡っており、商都を出発してからの旅程にも問題はなく、実に順調に進めてきている。

新たな国へ向かうこの機会にあつて雑談の種は尽きず、二人のカルディナあるある話を聞いて更に期待に胸を膨らませる——そんな最中であつた。

視界の先に見える景色に変化が出来たのは。

空にはいつのまにか僅かずつ雲が差し、彼方には砂塵が渦巻く様子が見える。

瑞光達が踏みしめていた硬い砂土は少しずつ柔らかな砂の成分が増していく。

肌を感じる気温は更に温度を増し、「サーマルマント」や「サーマルリング」が無ければ著しく体力を奪われる程だろう。

その変化、その境目こそが——〈黄砂荒野〉と〈オールドス砂漠〉の境界線。

そして、龍の国黄河と、商業都市カルディナの国境線なのだ——

「……！ いやいよみたいだね、カルディナ！」

「ああ、あそこを越えればマップの表記も変わる。正真正銘カルディナの領地に入る事になる」

「最初に目指すのはカルディナ南東、〈迷宮都市エルトバウル〉でいいんだろう？」

「うん、もつちろん！」

カルディナ——新たな、次なる国を目前にしてテンションを上げる。

そしてコテツの確認に、再度頷く。

ただ最寄りのカルディナの都市を目指すのであれば、あるいはカルディナ最大の都市である〈商業都市コルタナ〉を目指すのであればこのまま一直線に西進するべきだ。

あるいはカルディナの首都であり、僕も絶対行ってみたいと思っている〈ドラグノマド〉へ足を進めるにしてもその進路は北よりにすべきであり、全くの別方向だ。

しかし。しかし、だ。

僕がカルディナに行くに当たっての一番の楽しみ、一番の目当ての場所。

それは〈迷宮都市エルトバウル〉が最寄りの、多くある自然ダンジョンの内の一つ。

——今は地上になき御使いと邂逅できる、唯一と言っても良いらしい場所。

「目標は——〈天の回廊〉。全力で、期待して向かって行こう——！」

確認されている中で、唯一野生の天使種族が生息していると言われるその場所へ。  
一直線に向かうのであった――



□カルデイナ・〈天の回廊〉

そこは、幾つもの階層と区画に分けられた古の――先々期文明時代の人々を収納していた、大型居住施設の一つであった。

多少の魔力を供出する事で人々が暮らすに十分な程の諸々を供給・生産する事が可能

な、優秀なプラントだったのだ。

そう、居住施設や保養施設として、プラントとしては、優秀だったのだ。

大陸のド真ん中であり、最たる外敵も未だ飛来していなかった時期に作られたこの施設とそこに住む人々。

彼らは当然の様に後に彼ら先々期文明時代の全てを滅ぼす“化身”達の侵攻を前に然したる障害ともならず滅び去った。

防衛戦力もなく、対策設備もないこの施設はその時、完全に終わりを迎えた。

此処に暮らす人々は悉く死に絶え最早骨すら残らず、此処を運営していた機械群は“化身”達による攻撃と劇的な環境変化により僅かな復元すら不可能な程に壊れきった。

後の時代の人々が、〈遺跡〉探索にと専門のジョブに就いた面々を派遣しても、隅から隅まで完全に探索し尽くしても……現在を、未来を生きる彼らが活用できる物は何一つ残ってなかった。

その筈であった。

しかし、今は違う。

些細なバグによって、何らかの意志によるものか、その最奥の礼拝堂に一体の天使が降臨してからは。

「……………」  
 その礼拝堂で今、女性の姿をしたモンスタ<sup>天</sup>ーが手を組み、瞼を閉じ、瞑想に浸っていた。

純白の聖衣を身に纏い、輝く青髪に均整のとれた身体は、正に人々が想像する天使その物の似姿だろう。

しかし——力を持つ者ならば理解できるであろう。

それがただ美しいだけの存在ではない事を。

膨大なりソースをその内に秘めた、神話に語られる程の力を持つ怪物<sup>UBM</sup>である、という事を。

彼女こそが、この地に現れた最初にして契機となった一体目であるという事を。

果たしてその彼女は<sup>礼拝堂</sup>この場所で、祈りを捧げているのか、それとも思索を拡げているのか。

「——どうやら、新しい<sup>仲間</sup>同族が近くにやって来ている様ですね」

正答は、後者。

如何なる感知能力によってか、未知の同族の存在を察知し、歓迎の準備を始める。

その邂逅の先に何が待ち受けるのか、天使である彼女も分からないまま。

——かの天使、「慧天一碧 アウクレイシア」と、唯一天使の身体ホデイを持つへマスターへ、  
ジーニアスの邂逅はもう少しだけ先の未来であつた。

T o b e N e x t E p i s o d e ……