

【完結】 シャルティア誕生秘話

taisa01

【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】

今年も夏コミに当選したのでオバロの新刊出すぞおおお

夏コミの時はちようどオバロ第三期放映中なので、

すこしでもオバロを盛り上げることができれば幸い。

ということとで6話構成のシヨートシヨート。

ターゲットはユグドラシル時代 ナザリックを作り上げる時期にフォーカスをあててみました。

目次

1.	はじめに、役目が決められた	1
2.	種族と容姿、あと住処が生まれた	6
3.	ロマンと現実のすり合わせ、そして最強の敵、姉	18
4.	吸血鬼を想う	28
5.	ギルドの始まり	36
本編	――	48

1. はじめに、役目が決められた

DM MORPG ユグドラシル。仮想空間没入型RPGの一つで、無駄ともいえるほどあるスキルや種族の組み合わせ、十の数十乗という生産アイテムの自由度、なにより遊び尽くせぬほど広大なマップ。日本国内でもっとも人気のあるタイトルである。

「では、割り振りは以上となります。長丁場お疲れ様でした。次回は二週間後です。もちろん個々の進捗で問題があつたら、相談してくださいね」

「おつかれさまでした」

「あ、二週間後用事があるんで参加できないんですが」

「参加出来ない人は進捗を私にメールください」

「了解」

そんなゲームの一角。危険なグレンデラ沼地の底、ナザリック地下墳墓とだけ名付けられたダンジョンの奥底。

これみよがしに仰々しい玉座があるだけのフロアに多くのプレイヤーが集まっていた。

ギルド、アインズ・ウール・ゴウンの面々である。

先日ナザリック地下墳墓というダンジョンを初見攻略し、新たなギルド拠点と位置付けて数日。ギルドメンバーは、さまざまな作業に追われていた。

- ・初期の六フロア（表層も合わせれば七フロア）のルート再設定
- ・追加フロアの作成とルート設定
- ・このダンジョンの核となるギルド武器（仮）の作成

他にも玉座の間に前に防衛機構を配置したフロア（十層付帯）や、普段ギルメンがくつろぐフロア（九層）、安全にギルメンの財産を保管する場所（宝物殿）などを作りたい。

雰囲気演出するためのNPCも配置したい。

などなど……要望は数多いが、最初に三つだけ設定が行われた。それは後で変更も可能からという理由もあるが、それ以上に急がなくてはならない理由があったからだ。

それは、現在このギルドを護る防衛機構は一切無いことだ。加えてシステムの保護されるのは取得して最初の一ヶ月のみ。いわばこの一ヶ月は、防衛機構を作るための猶予期間というわけだ。

ここで問題となるのがユグドラシルというゲームの自由度である。昔流行ったタワーディフェンスモノやダンジョン作成モノとは比較にならない。フロアに部屋パネ

ルとモンスターや罫を配置してハイおしまいという簡単なものではない。広さ、高さ、壁一枚のテクスチャに至るまでこだわることができる。また条件とコストさえ満たせば、飛行禁止フロア、転移禁止フロア、同時突入プレイヤー数制限フロア（いわゆるボスフロア）など、罫の配置など多種多様に作成出来てしまう。つまり凝ろうと思えばいくらでも拘ることができるのだ。

特にナザリック最大の特長は、規模に以上のNPC保有量を有していることである。その総計は二七五〇ポイント。

九つあるワールドにそれぞれ一つづつ配置されている最大のギルド拠点であっても三〇〇〇。このナザリックのポテンシャルの高さを示しているともいえる。

そのようなわけで、今現在のアインズ・ウール・ゴウンの内情はリアルにおけるデスマーチの様相を呈しており、今日も集まり、いろいろ決めごとをし、やつと会議が終わったところだった。

そんな中、バードマンの種族でギルドきつての遠距離攻撃力を有するペロロンチーノは、全力で妄想の世界に旅立っていた。そんなペロロンチーノの楽しい時間を妨害したのは、ギルマスにして親友のモモンガであった。

「ペロロンさんおつかれさまです」

「おつかれさまです。モモンガさん」

「なにかラストあたりから何か考えごとをされてたようですが、何か有りましたか」

骸骨のアバターで死霊系をサポートする魔法使い装備をまとったオーバーロード。ギルマスのモモンガは、会議中、思考の海に落ち込む親友の姿を気にしていた。割り当てられた仕事が気に食わなかったのか、それでも何かしら言い出せない意見があったのか。そのへんが気になり会議が終わった後、軽く声をかけたのだった。

「ああ、割当のNPCをどうしようかついっい」

「なるほど。たしかペロロンさんの担当は、第一層から第三層のボスNPCと補佐NPCですよね」

「です」

「割当ポイントはたしか……」

「四〇〇です」

NPCポイント四〇〇。

NPC一人の最大割り振りポイントは一〇〇。つまりレベル一〇〇プレイヤーと同等のスキル構成のNPCが一人生まれる。そして四〇〇ポイントということは、最大でレベル一〇〇NPCを四人という構成が可能である。もちろんレベル差は圧倒的な差ではあるが、けしてそれが全てではない。数が必要な局面もあるし、質が必要な局面も

ある。ハマれば、それこそレベル二桁で、レベル一〇〇に一矢報いることぐらいできる。なによりペロロンチーノが担当するNPCに求められるのは、第一から三層のフロアボス。少人数のパーティーであればそこで殲滅。大人数であれば可能な限りの時間稼ぎを行うことが求められる。その要求で四〇〇ポイントというのは、戦術的にも、戦略的にもいろいろ取れるぎりぎりのラインであり、まさしく腕の見せ所ともいえた。

「で、ペロロンさんはどんなNPCにするかイメージありますか？」

「もちろんですよモモンガさん！」

「おっ自信満々ですね」

「もちろんです。なんせ……」

ペロロンチーノは、NPCを作ると決まった時、真っ先に思い浮かんだフレーズを叫んだ。

「オレの嫁ですから！」

「えっ」

モモンガはペロロンチーノの言葉に一瞬思考停止してしまう。そして一抹の不安を抱えるも、ペロロンチーノの自信有りげな雰囲気に戻す言葉をなくしてしまったのだ。た。

2. 種族と容姿、あと住処が生まれた

その日からペロロンチーノは、仕事が終わると全速力で家に帰り、できる限りの時間をNPC作成に費やすようになった。

NPC作成と一口に表現しているが、実作業は多岐にわたる。

まずはキャラの骨格となる性別と種族レベルと職業レベルクラスの設定する。制限はプレイヤーと概ね同じではあるが、経験値の代わりにNPCの保有ポイントクラスを利用する。また特殊なイベントを必要とするクラスを取ることができないという制限もある。ただ、ユグドラシルというゲームは一アカウントにつき一キャラクター制限があるため、試行錯誤したい、自キャラでは実現できないビルドを試したいという意味でNPCのビルドというものの需要はかなり高い。

次に取得した種族や職業クラスからどのようなスキルやアビリティ、そしてステータスを選択するかで、星の数ほどのビルドが可能となる。

最後に外見、装備、フレーバーテキスト、そして行動AIを組み込み、名を与えて終わりとなる。

しかし、ペロロンチーノが最初に設定したのは二つ。

—— 性別：女

ヴァンパイア

トゥルー・ヴァンパイア

—— 種族：吸血鬼、真祖

たったそれだけを設定し、いきなり外見を作りはじめたのだ。

一般的な外見の作り方は大きく三つである。

①ゲームが用意する初期外見のテンプレートから基本を選び、顔の大きさ、目の位置、目の形、瞳の形、顔の大きさ、丸さ、肩幅、胸の大きさ、二の腕の長さに太さなどなど百を超えるパラメーターを調整する

②二次元イラストを用意しMMO用にコンバートしたあとボーンなど調整する

③三次元データ（有償、無償いろいろ）を用意し利用する

最終的に拘りはじめれば百を超えるパラメーターを調整することになるのは同じだが、完成度でいえば①以外となる。

ではペロロンチーノはどうかというと、美的センスは無い。加えて芸術系の仕事をしているわけでもない。しかし、彼の脳内には過去プレイした数百のエロゲーのヒロインがインプットされていた。目を閉じれば、歴代のヒロインたちが、時には微笑み、時には悲しそうな表情を浮かべ、それこそ生きているように動く様を思い描くことができるほど鮮明に記憶されている。

ゆえにペロロンチーノの外見作成は、熟練した画家が迷いなくキャンパスに筆で色を

おいていくようなものであった。必要なのは時間だけ。ペロロンチーノの中にはすでに完成形があり、あくまでそれに近づけるための儀式。聖職者が、神に捧げる祈りのようなもの。たとえどれほど時間がかかろうとも苦痛はない。

そんな風に五日ほど経過し外見が完成したが、拘りはここで終わらない。

完成したモデリングデータのスクリーンショットをとり、ユグドラシル外の友人に送りつける。

「あゝ俺俺。おひさゝ 先月のイベント以来」

……

「そうそう。で、お願い事」

……

「イイデキだろ。いまやってるゲームで嫁つくってるのよ。で、一枚描いてほしいのよ」

……

「仕様？ ああ今、ユグドラシル公式の情報送った。立ち絵二枚に表情差分。背景なし」

……

「報酬は売り子と川上先生の同人誌で。えっ?! コス付き!!」

……

「うゝん。わかった。衣装そっち持ちなら」

こうして、ペロロンチーノはイロイロなものと引き換えに、自分がモデリングしたキャラのイラストを後日入手することに成功した。いわば②と③のいいところりしようというのだ。

しかし、ここにきてあることに気が付く。

「そういえば、オレの嫁はどんなフロアを担当するんだ？」

ナザリックはかなり巨大なダンジョンである。一人で作り上げるにはとんでもない時間がかかってしまう。そのため担当者を決めて作成を分担するかたちをとっていた。

そういうことで、ギルド内掲示板を探す。

「えくとフロア担当はつと……。ガーネットさんか」

アインズ・ウール・ゴウンは社会人であることが条件のギルドである。そのため、多種多様な職種の者が所属している。例えばギルドマスターのモモンガは営業職。たち・みーは警官。ペロロンチーノの姉は声優。中には漫画家といったレアな職業のものもいるほど多種多様である。

その中でガーネットの職業は建築士。

フロア担当で実質二週間で完成させて、罫作成担当に引き継ぐ必要があるため、一人フロアとなっている。しかし、本業であるガーネットは三倍の第一から第三層までを担当することになった。もちろんゲームのダンジョンと、リアルの設計の違いなんても

のははなから承知の上で、ひとえにプロフェッショナルとしてのスピードを期待されてということだった。

ギルドメンバーのリストを確認しガーネットもログインしていたため、ペロロンチーノはメッセージを送る。

「ガーネットさんおつかれさまです。今大丈夫ですか？」

「大丈夫ですよ。今、三層の出口ゲート付近で作業してます」

「遅くなってしまったのですがフロアとボスNPCの相談がしたかったので」

「私もその辺の相談がしたかったところですよ」

「じゃあそちらに向かいますね」

「了解」

ペロロンチーノはメッセージを切ると、ダンジョン内で転移を行う。

フロア担当とフロアボス担当の殆どは制作初日に打ち合わせを行っている。例えば第五層の氷雪フロアで炎熱系ボスを配置するなんてことはありえない。だからこそコンセプトのすり合わせは必須であった。

しかしペロロンチーノは嫁の制作に没頭するあまり、そのへんの調整をすっぱり忘れてしまっていた。なによりメッセージの着歴を確認すると、ここ数日数回ガーネットから呼び出しを受けていたことを確認すると、血の気が引くのを感じた。

どうしようかと頭を悩ませながら転移した先には、まだ作成中の第三層。だだっ広い空間にぼつんと門だけがある場所だった。そしてその目の前に赤い透明感のある寶石ひとがたを人形に切り出したような姿。赤いクリスタルゴーレムのガーネットがコンソールを展開し作業をしていた。

「乙です。本当に申し訳ありません。NPCにばかり意識が逝ってしまつて、メッセー
ジに気がついてませんでした」

「乙ですペロロンチーノさん。まあ、集中してたのだからしょうがないですよ。とはい
えフロアの方はNPCより期限が短いので、打ち合わせ前にある程度作らせてもらつて
ました」

本当に申し訳なさそうに頭を下げるペロロンチーノに対して、ガーネットは本当に気
にしないとばかりに、手をひらひら振りながら答える。

「まあ、見てもらったほうがいいかな」

ガーネットはクリエイトツールを操作し、現在の作成中の情報を展開する。

すると先程まで何もなかった空間は、切り出された石材の壁に囲まれたダンジョンに
早変わりした。

実際、壁は半透明でその向こうに複雑な迷路があることが見て取れる。またガーネッ
トの手元にもミニチュア版ダンジョンがあり俯瞰でフロアを確認することができる。

ギルドダンジョンの作り方は、まずはフロアの広さと階層の出入り口を決める。そしてオブジェクトを配置していく。ここで問題になるのが出入り口を結ぶルートが最低一本以上通っていること。間に転送罫を設置しようが、毒沼をはさもうが、ボスを倒したら開く扉を配置しようが、キャラクターが移動できるルートが存在すれば良い。逆にリドルやクイズで開く扉を配置して暗号のヒントがあつたとしてもNGとなる。そのような扉を例えば宝物庫や罫部屋の出口に設置するなどとは問題ないあたり、運営の判断基準はよくわからない。

「ダンジョン型。しかも石面ですか」

「ダンジョンと叫びたらかね」と。構造物系のダンジョンをイメージしました。表層は朽ちた都市。そして第一層の入り口よ大理石の神殿の中に配置すると言ってますので」

「ふむふむなるほど」

「そして第四層は地下水脈をテーマとした半水ステージということ……」

ほどほどの広さを持った通路と小部屋を基準とした迷宮型ダンジョン。小部屋の中ならまだしも、通路の幅から同時に立つことができるオフエンスは二名が限界だろう。狭い視界に狭い通路は小規模なパーティーならまだしも、大軍で進行しようものなら、それだけで進軍速度を落とす罫となる。

また外壁も石材テクスチャだが、一面同じテクスチャではなく、壁画があり、松明ありの複雑なもの。たとえ正しい道を進んでいても、まるで同じ場所をぐるぐる迷っているような錯覚に陥る配置。意図的な死角が作り出される絶妙な光源の配置。人間の錯覚を利用し遠近を狂わせたり、本当に通路の幅も少しづつ広がったり狭まったりと遠近感が狂う仕掛け。

「ガーネットさんって建築士ですよね？」

「ですよ」

「実は忍者屋敷作ったことがあるとか……」

「さすがにありませんよ。どうみても真つ当な用途でない隠し部屋ならありますが」

あまりにも高い完成度に、ありえない疑問をもったペロロンチーノだが、さすがにガーネットに否定されある意味安心した。後半のセリフは、自分がオタクだから勝手に妄想した結果とペロロンチーノは考えることにした。

「すごく雰囲気があつていいとおもいます。いかにもダンジョンって感じなところが特に」

ガーネットはイメージと共に、フロアの特長などを述べていく。もちろん後から罫担当がいろいろ配置するにあたり、微調整は必要だろうが、すでに迷宮部分は作業の山場を超えていることが見て取れる。なにより、そこまで作業を進めるにあたり、前後のフ

ロア担当者ともコンセプトのすり合わせ、三倍のフロアを作成したというのだから、さすがは本業というところなのだろう。

「まあ、ボスフロアはこんな感じでいかがでしょう」

そしてガーネットは第三層の出口付近、フロアの三分の一ほどの区画のデータをロードする。

先程四層は地下水脈のフロアと言っていたが、ダンジョンを抜けた先には天然洞窟のような岸壁が広がっていた。そしてまるで行軍を遮るように底の見えない谷が横一線に広がり、そして一本だけ、壊れかけのロープと板を組み合わせた、古めかしい橋がかけられている。

なによりペロロンチーノが目を見張ったのは、橋を渡った先にある古めかしい木造の教会。

「もしかしてここが……」

「ええ、ボスフロア予定です。どんなボスが来るかわからなくてテンプレートの古い教会を配置しただけなんです」

ガーネットは困ったように右手で頬をかきながら答えると、正面の扉を開く。そこには教会の心臓部ともいえる礼拝堂がひろがっていた。もし違和感があるとなれば、神の子の像や聖女の像が無く、朽ちた台座が一つあり、その奥には扉が一つ。たぶんあの扉が

次の階層へとつながっているのだろう。

「お~~~~」

人工物のダンジョンの奥に広がる自然鍾乳洞と底の見えない谷。

その先にある朽ちた神殿。

言葉で表現すればその程度。しかし配置とルート、それぞれの距離からペロロンチーノの頭には物語が浮かび上がっていた。

「朽ちた都市の地下にある三層の人工ダンジョン。その奥には天然の洞窟と朽ちた神殿。逆か……、この地下空間に到達するために三層のダンジョンはつくられたんだ」

「いいですねその感性。建物は本来無機質なものです。それにテーマを加えるのは常に人間です」

ペロロンチーノの感嘆にガーネットも嬉しそうに答える。

「とはいえ、このボス部屋ですがどんな風にします？」

ボス部屋か

ペロロンチーノは、考えると完成したばかりのボスNPCデータを呼び出す。

外よりわずかに暗い礼拝所。高い位置にある明り取りの窓から、僅かな光が差し込む先。荒廃し薄汚れた場所に佇む銀髪の美少女。

「地下神殿か……木造もいいけど、もっと無機質で冷たい石造りのほうがいいかな」

ペロロンチーノは想像の翼を広げる。

いままでただ美少女キアラが戦っていたシーンだが、フロアの広さや雰囲気が決まってきたことから、イメージが固まりだす。

「ボス部屋の広さはどのぐらいにしますか？」

「建物の中にはいると……ボスと……そうだなヴァンパイア・ブライド吸血鬼の花嫁五体でプレイヤー・パーティーと戦う」

「広くすることができると、広くしすぎると、同時に襲いかかってくるプレイヤー数が増えるから、ギリで6人に制限とかならこのぐらい？」

ガーネットはボス部屋に限り設定できる同時潜入プレイヤー数を設定すると、それに合わせて部屋の広さが変わる。古びた神殿の中。最奥には祀るべき神の変わりに次の階層に進むゲートが配置される。

「フロアボスはトウルー・ヴァンパイア神トウルー・ヴァンパイア祖。古びた地下神殿で冒瀆的な儀式を繰り返す吸血姫」

「なるほどなるほど」

ペロロンチーノの妄想から垂れ流されたイメージを、ガーネットは几帳面にメモを取る。もし第三者が見ていれば悶え死ぬような光景だが、ペロロンチーノの頭の中には確かに自分のヒロインたる嫁が動き始めようとしていたのだった。

後日

「お？ イラストでできたって？……って、なぜに巨乳だし」

……

「いや、巨乳好きなのわかるけど、おれの嫁だよ？ モデリングだって貧乳だったじゃん」

……

「私は巨乳しか愛せないって、お前女じゃん。しかもお前自身も巨乳だし」

……

「わかりい。まあ、とりあえずありがと服とのギャップは、パットで盛ってるって設定にするわ。それはそれで、背伸びする美少女という点で萌えるし」

……

「ですよね〜」

そんなわけで、気が付けば第一から第三層階層守護者はパット入りとなった。

3. ロマンと現実のすり合わせ、そして最強の敵、姉

ペロロンチーノがボスNPCの制作に入ってから十二日目。

外見は裸状態で作られたモデルに、イラストからの変換したモデルを同期させていた。さらに、まさしく愛が無ければできないボーンや重力、稼働範囲設定、硬度設定など細かい作業を繰り返した結果、服装や装備データだけ交換しても粗が一切見えない完成度を誇る外見が完成した。

加えて、第一から第三層のフロア担当のガーネットとも協力して、フロアの方にも改修を加えた。

まずは第二層に屍蠟玄室とのちに名付けられるボスNPCの住居。プレイヤーが通るルートはまるで古典の冒険映画に出てくるような朽ちた玄室だが、正しい手順を踏むことで、ボスNPCのプライベートスペースに入ることができる。

このプライベートスペースはまさしくエロゲー・イズ・マイ・ライフと自称するペロロンチーノと、リアル建築士ガーネットの魔のコラボレーションが発揮された空間であつた。

部屋も廊下も不必要な明かりはない。そして四隅には香炉が置かれ、うっすらと煙が

立ち昇り視界を遮る。しかし、問題はそこからだった。どこから持ってきたのか不明だが、まるで王侯貴族が利用するような豪華なソファやベットなどの家具一式。それらを照らすのは、燭台の蝋燭の揺らめく柔らかい明かり。しかしその色は家具と混ざりどこか朱と黄金を感じさせ、一切直接的で下品なものがないのに淫靡な空間を演出していた。

そして屍蠟玄室の先に広がる地下聖堂。

中に入れば一〇〇メートル四方の空間が広がり、崩れ落ちた台座、破壊された長椅子。壊れかけながらも生者には不快な音をかき鳴らすオルガン。

不用意にプレイヤーが入れば六人目で、大きな音とともに聖堂の扉は閉ざされ、ボスを倒さない限り出ることにはできない。

単純だが、心理的にはクル演出。

そして広間の奥、朽ちた台座に座る一人の美少女。長い銀髪に白蠟のような白い肌。深紅の瞳。黒と紫を基調とした舞踏会用のドレスとボレロカーディガン、フリルとレースで飾り付けられたそれは可憐とも優美とも感じさせるデザイン。そして少女に侍る五人の吸血鬼の花嫁……。

「どうですか？ モモンガさん」

「あ〜」

ギルド、アインズ・ウール・ゴウンのギルマスにして、ペロロンチーノの親友であるモモンガは、雑談という名目でペロロンチーノの進捗を聞きにきたのだが……。まるで待つてましたとばかりに、設定から演出、そして苦労話にいたるまで懇々と語られてしまったのだった。

——軽く一時間ほど

「外見も、配置もいいとおもいますよ」

「ですよね」

実際、この完成度のNPCをモモンガは見たことがなかった。

なにかと凝り性が多い、アインズ・ウール・ゴウンの面々だが、外観やストーリーなどでここまで作りこんでいる人はいなかった。

厳密には、キャラを作りこんだ上で、フレーバーテキストに一万文字近い文章を書きあげているタブラ・スマラグディナなどもいるが、あくまでキャラに突出したものであつて、フロアなどまで作りこみがされているわけではない。

また、さすが姉弟というべきか、第六階層を担当するぶくぶく茶釜は、フロア担当のブループラネットとフロア配置と合わせたNPCのスキル構成で効率的な防衛を可能

としている。もつとも最終防衛ラインは八層であるため、防衛というよりも消耗を強いる構成になっているのは、彼女なりにギルド防衛の全体像を考えてのこと。

しかし……。

「あの、(´)……」

「で、モモンガさんのNPCのほうはどうなんですか？」

「ああ、私のは後回しです。宝物庫担当なので、急ぎじゃないんですよ。つてより皆さんの進捗確認が思った以上に忙しいので」

これだけですか？

そう質問したかったモモンガはペロロンチーノの言葉に遮られる。実際、今のモモンガは、ある意味で一番忙しい。方針こそ決めたが、実際作り始めるといういろいろ問題がでてくる。それを調整しながらなんとか期日までに間に合わせる必要があるのだ。ゲームの中でまで仕事をやってられるかと投げだしそうになると同時に、頼られる嬉しさを感じているモモンガは、社畜根性なのか、それとも承認欲求に満たされたいだけなのか正直わからなくなってきた。

「ですよ。やっぱり全階層一斉の防衛線構築って」

「大変ですね。でもほら、このギルドってなにかと」

「恨みを買ってますからね」

現在、ナザリックがギルド アインズ・ウール・ゴウンの拠点とバレている様子は無い。気になって外部掲示板やブログなどもチェックしたが、それらしい情報も無かった。

とはいえ、安心できるものでもない。

ある意味ゲームだからと好き勝手にしている事実を自分たちが一番よくわかっているからだ。まあ、自覚しているが、自重しないのがこのギルメンたる所以なのだろうが。

「しかし、実際最低限が揃うのが明後日。そして困ったことに、NPC制作チームと罫設置チーム以外は総出でお金稼ぎにいかないといけないみたいなんですよね」

「なんでまた?」

「NPCはポイント割り振りで、持たせるアイテムもプレイヤーのものを流用するので問題ないんですが、復活の時はお金がかかります」

「ですね」

「フロアや罫は仮組の段階ではお金かからないんですけど、設置された段階で初期費と維持費が発生します。どうやら最初の一か月は維持費は発生しないようなんですけど、それを過ぎると結構な額が発生しそうですねですよ」

そう、いま一番モモンガが頭を悩ませているのは、NPC達のことではなく維持費のことであった。

「そういえば、いままでギルド拠点がなかったので、お金は銀行口座の上限までしかいれてませんでしたからね」

「今更なんですけど、あの口座上限って少なすぎですね」

「まあ、小さくてもよければ拠点はすぐに作れるので、さっさと腰を落ち着けろってことなのかもね」

「でしよつかね」

ユグドラシルにおける銀行口座の上限は十億。そしてナザリック全体の初期費用は二〇〇億程度。維持は初期費用の1%。

そう考えると、防衛線の一斉稼働は厳しいという見解にもなるのだが、やはり一周回ってギルドの悪名や敵の多さがネックとなってしまうのであった。

「そうそう、ふにつと萌えさんがいろいろ仕様調べてたんですけど、誰も入れない部屋を作ることはできるみたいなんですよね」

「へへ。あれ？ ガーネットさんがキャラクターが通れる一本筋が必要って言うてたよな」

「あの制限って入口からダンジョン制覇を意味するフロア、うちでいうと玉座の間との間の制限みたいなんですよ。逆に、通路指定されない場所であれば密閉空間とか、それに近い制限のものも作成できるみたいなんですよね」

「ルールの穴ってより、クソ運営の最後の良心ですかね」

「むしろクソ運営は、それすらもギルド突破報酬の一つと考えているんじゃないかってぶにっとなつて萌えさんが言っていました」

ギルドメンバーのみが入れる宝物庫を作り、そこにアイテムや金貨をためこんだとしても、ギルド自体が攻略されてしまえば、そのアイテムや金貨は攻略した者たちのものになつてしまうのだ。

「なるほど、ギルド攻略の報酬をプレイヤーに作らせるという考えか。さすがクソ運営。考えることが汚い」

さて、そんな話をモモンガとペロロンチーノがしていると、ちょうど一人ログインしてきたのであった。

「さく今日も頑張つてうちの子作りましょうか！」

そんな風に叫びながらログインしてきたのは、てかてか光るピンク色のスライム。しかし口悪く表現するならばピンク色の肉棒といったほうがしっくりくる姿をしたプレイヤー、ぶくぶく茶釜であった。

「こんばんわ。茶釜さん」

「姉ちゃん。乙」

「こんばんわモモンガさん。あと弟。てめえ挨拶もできんのか」

「お仕事おつかれさまです。姉様」

姉弟の軽いコントをみながら、モモンガはふと雑談する前に言いかけたことを思い出した。

「そういえば、ペロロンさんのNPCつて外観とフレーバーテキストは結構はいつてましたけど、スキルとかAIはどうしました？」

「え？」

「え？ まじでアレでおしまいですか」

「おう」

モモンガはイヤな予感を感じながら確認すると、ペロロンチーノは胸を張り全力で是とかえしてきた。

「種族やスキルも外見に影響のあるものだけ設定されていて、レベルも三十台なんですけど、どうやって防衛するんですか？」

「えっ？ まだスキルを組んでませんからできてませんよ？」

さすがのモモンガも頭を抱えた。そしてそのリアクションを見て、姉のぶくぶく茶釜も状況を察したのだろう、若干低い声だがペロロンチーノに命令する。

「ちよつと私にも見せなさい」

「え〜」

「口答えすんな」

情報開示を要求するぶくぶく茶釜に、まるで様式美だというように不満を返すペロロンチーノ。だが、それでも一言で従わせるのは姉の貫禄なのだろう。

しぶしぶと渡されたデータをぶくぶく茶釜は確認する。

もしこれがアニメであればそれこそ額に血管でも浮き上がり、どんどん表情が消え失せていたことだろう。しかしユグドラシルには表情の表現はなく、感情が昂ぶってもアイコン表現も入れず口を開かなければ、なにも表示はされない。

「愚弟。正座」

「えっ」

「もう一度言う。愚弟。正座」

「はい」

この状況にペロロンチーノの姉であろうぶくぶく茶釜が動き出す。一回目はネタかとおもったペロロンチーノも、二回目の声優特有の感情の乗ったセリフに、脊髄反射のように正座をし、なぜか頭を垂れるペロロンチーノであった。

「あんだ、明後日までにやるべきことわかってなかったのね。そして、それができないと、どんだけ仲間に迷惑かけるかも理解してなかったでしょ」

その時、背筋に氷でも通されたような、身も震え上がるような淡々とはあるがあら

ん限りの怒気を乗せた声が響き渡った。

4. 吸血鬼を想う

——正座

ユグドラシルでは、たとえ正座をしても視界が下がる程度で足が痛むということはない。
い。

しかし視線を下げ、頭の上からキツイ声が聞こえてくる。

ただそれだけで、自分が悪いことをしたという意識が芽生える。

「あんた、明後日までにやるべきことわかってなかったのね。そして、それができないと、どんだけ仲間に迷惑かけるかも理解してなかったでしょ」

淡々とはあるが、あらん限りの怒気を乗せた声が響き渡る。

毎日のように聞く姉の声にペロロンチーノは背筋に氷でも通され、身も震え上がるような錯覚に陥る。

そして同時に思う。

——ああ、またやつちまった

ペロロンチーノは社会人であり、いい大人である。ノリが良いためムードメーカーが定位置で、良くも悪くも目先のことに集中しすぎてしまう点がある。しかしムードメー

カーとしての力は職場環境の雰囲気と直結し、集中できることは評価にもつながる。もちろん、定時で帰りたい一心で集中していることはバレバレだが、それでも真面目に取り組んでいるのだから、社会人としての評価は悪くない。

しかし、いざ社会人としての意識的枷がなくなると、配慮が抜けてしまう。「それは頭のどこかで、ゲームだから、遊びだから」という意識によるものだから、つい調子に乗りすぎて余計な一言がでてしまったり、没頭してしまったり……。

もつとも姉のぶくぶく茶釜はその逆で、ある意味神経質なまでに配慮の人である。それは声優という芸能の世界で仕事をするうちに、より悪化したともいえる。だからこそ、一時期ノイローゼにもなったのだろう。

「五分やる」

そういうとぶくぶく茶釜は、アバターを動かし床に座る。ペロロンチーノは、急ぎギルド掲示板を呼び出し確認しだす。

しばし時間が流れる。

居合わせてしまったモモンガは若干いたたまれない雰囲気になるものの、そのまま放置するわけにもいかないと思いつくその場に座る。同時に場違いだが椅子一つないこの場を、殺風景な自分のリアルルの家を重ねていた。

（せめて、みんなと集まれる場所が必要だよな。あと個室は、まあ後でいいとしても、

みんなで話ができるような……)

「姉ちゃん。わりい」

ペロロンチーノは、掲示板を閉じるとぶくぶく茶釜に謝罪をする。そして、今度はモモンガのほうに向きなおると頭をさげるのだった。

「モモンガさん。今日話をしてくれたのは、バカやってたおれに気が付いてきてくれたんだな。ありがとう」

「そんなお気になさらず。友達じゃないですか」

「愚弟。あんたのやるべきことを言ってみな」

頭を下げるペロロンチーノに、ほっとしながら答えるモモンガ。そんなところに、ぶくぶく茶釜は鋭い言葉をかさねる。もつとも言っていることは至極当然な内容なのが、やはり声優という職業柄なのだろうか、声に乗せる感情というものが違う。アホなことと言えば殺すと言わんばかりの緊張感が漂っているのだ。

「フロアボスNPC担当は、防衛方針をフロア担当と決める」

「ほかは？」

「あと、随伴するNPCも含めて、戦闘AI以外を完成させること」

「そうよ。考察の方は読む時間はなかったでしょうから、ポイントだけ補足してあげる」
そういうとぶくぶく茶釜は立ち上がる。職業柄しゃべる時のほとんどは立ってある

ため、特に意識してのことではないのだろうが自然とその癖がでてしまったのだろう。「いろいろ考察されてるけど、愚弟に関係するのは二つね。まあ私にも関係があるって点は同じか」

ぶくぶく茶釜はそういうと一息間を置く。

「二つ目は、ギルドホーム規制チェック“アリアドネ”の存在。公式のギルドホームの項目に何の契約書かって思わせるぐらい、事細かに禁止事項がかかっているわ。そして禁止事項に抵触すると該当フロアは削除され、その上で膨大な罰金がギルド資産から引かれるわ」

「でも、問題があるんですよね〜」

「どんな問題が?」

ぶくぶく茶釜に、困った顔のアイコンを出しながら相づちをするモモンガ。そんな二人にペロロンチーノは、首をかしげながら質問する。

「あれ、チェックツールとかないんですよ」

「だから、書かれていることが正しく実現できているか、わざわざ人目で確認しないといけないわ」

「マジで?」

「マジです。軽く百を超える項目があるので、チェックだけでもどれほど時間がかかる

ことか。ナザリック規模だと手分けしても一週間は……」

「なまじつか秘密主義のクソ運営が契約書ばりに明確にしてるから、違反してれば公明正大に罰金を徴収しにくるわ」

ぶくぶく茶釜とモモンガはため息をつくアイコンを頭の上に出しながら肩をすくめる。

ユグドラシルの運営はまともに情報を出さないのはプレイヤー間では共通認識となつている。サービス開始後数年経過しているのに、どうみても当初から実装されていたと思わしき、アイテムレシピアやダンジョンが発見されているのだ。だからこそレアアイテムなどの正しい情報が、ゲーム内通貨、リアル通貨で売買される対象となるほどなのだ。

そんな運営が珍しく情報を出しているということは、それこそ全力でプレイヤーの資産をむしり取っていくことだ。

「あれ？ NPC班の注意事項にはそのへんのことなかったような」

「ええ、NPCのビルド自体には無いわね。ヘロヘロさん曰く、キャラ作成メソッドを継承してつくつてるから、チェックロジックを外す手間と罰金回収の効果を比較した結果ではないかって言ってますが」

「いつのまにか罰金回収が目的になつてんな」

「運営のインフレ対策の一つって予想、案外あってるんじゃないかしら？」

「じゃあこの件がポイントってなにさ？」

「けつきよくNPC作成の注意点になっていない一つのポイントに、ペロロンチーノはツツコミをいれてしまう。」

「オート状態でNPCを動かして、たとえば階層ゲートの唯一の入り口を隠してしまうとか埋めてしまうなどの行動はNG」

「あゝ」

「もちろんボスを倒さないと開かない扉とかなら問題ないけど、オート状態のNPCの行動の結果、間接的にアリアドネの規制に抵触する可能性があるのよ」

NPCには戦闘AIに加え行動AIを組み込むことができる。音声による外部コマンドが一般的だが、行動AIには巡回や一定時間ごとに眷属を呼び出し警戒するなど、自動動作を登録することもできる。しかも行動AIのバグで意図しない結果を引き起こす可能性も十分にあるのだ。

「だからNPCは完成したら一週間オート動作の確認も必要って話になったのよ」

「スケジュールを守っていれば意識する必要ない項目ですが……ね」

「すまん」

モモンガはフォローしようとするが、実際ペロロンチーノの今の進捗を考えればこん

な回答しかでてこなかった。

「もう一つは、傭兵NPCの雇用に関係するんだけど、愚弟も見て気がついたかもしれないけど、今現在傭兵NPCの雇用は金貨0枚で統一されているわ」

「いいことじゃないか？ 自由に配置できるんだから……って、そういうこと？」

「悪辣ですよね」

ぶくぶく茶釜の言葉の問題点に気付いたペロロンチーノ。そしてモモンガも同意する。

つまり傭兵NPCは今はいくらでも雇用しダンジョンに配置することができる。しかし、壁など構造物と違い、罫は発動ごとに、傭兵NPCは維持コストが必要となる。もちろん維持コストを低減する施設というのものもあるが、極論で無駄に多く配置すればギルドの財政を圧迫することになり、少なすぎればプレイヤー襲撃時の足止め役がいなくなる。

「その辺はぶにつと萌えさんとか音改さんを中心に四・五人集まって日替わり総チェツクしてくれるそうです」

「あゝ」

ぶにつと萌えはギルドにおける軍師的人物である。そして音改は、ギルド内でも唯一の商人スキル持ちだが、リアルでも会計に携わる仕事をしており、この手のことはある

意味で慣れた分野といえる人物である。

「どつちにしろ、スケジュール通りに進めないとギルメンに迷惑かけることはわかった？」

「はい」

「それにね」

ぶくぶく茶釜は、今の今まで出しっぱなしだったNPCの方に顔を向けながら言う。「せっかく作った嫁が、ただの木偶の坊になってプレイヤーに狩られるって嫌でしょ」

その言葉を聞いたペロロンチーノは、なんだかんだと姉は自分の理解者であると思っただった。

5. ギルドの始まり

――締切当日

ナザリックの最下層でモモンガ、ペロロンチーノ、ぶくぶく茶釜がまるで円陣を組むように座り作業をすすめていた。

ペロロンチーノはボスNPC（レベル一〇〇）に加え、ボス部屋のサポートNPC（レベル八五、レベル八〇、レベル七〇、レベル六五）五体のスキル構成などをいじっている。

対するぶくぶく茶釜はボスNPCとしてレベル一〇〇を二体いじっている。

そしてモモンガは、なにかミニチュアフロアのようなものを作りつつ、いろんなところにメッセージを飛ばしている。

三人が三人揃って、ほぼ徹夜して締切に向けたラストスパートといった雰囲気漂わせていた。

「姉ちゃん。」

「なに？ 愚弟」

「レベル一〇〇が二人みただけで、どうやって防衛すんの？」

「ああ、こっちの女の子がティマーだから、近場にいる傭兵NPCの魔獣をぶつけて、こっちの魔法系の男の娘が、探知と魔法支援」

「あれ？ 第六層って同じ建物内にゲートがありませんでしたっけ？」

姉弟のやり取りに、モモンガは認識していた情報との違いに口を挟む。

「他の階層は入り口と出口が別々というか離れた場所に配置されてるって聞いたから逆手にとってみたのよ。まさか同じ建物内にゲートがあるとは思わないでしょ」

「たしかに」

「で、建物の外はジャングル地帯というか自然あふれる空間だから魔獣系の傭兵NPCを配置し、ティマーのこの子が指揮をする」

「なるほど。ある意味対軍戦術というかゲリラ戦というか」

「そんな感じ。だからティマースキルの他にレンジャーのターゲットイングとか組み込んでるのよ。逆に魔法使いの子は、ゲートのある建物から動かず、その屋上から遠距離の感知魔法と広域殲滅魔法の乱れ打ち」

「エグい作戦を……」

「さすがですお姉さま」

それぞれ感想を述べるペロロンチーノとモモンガは同時にぶくぶく茶釜のキャラをみる。ダークエルフの双子と思わしき似通った容姿。少年とも少女ともとれる中性的

で可愛らしい姿をしている。

しかし……

「姉ちゃん。服、間違つて着せてね？」

「間違つてないわよ」

「女の子に男の衣装着てるぜ。そしてその逆も」

「女の子のほうはボーイッシュな服を着せて、男の子は男の娘よ」

右手で握りこぶしを作り掲げる仕草をしながら力説するぶくぶく茶釜。

それを見ながら呆れた顔をする二人。もつともユグドラシルでは表情がないため、無反応に見えるのが救いだっただろう。ここで変なことをすれば、間違いなくぶくぶく茶釜に折檻される流れなのだから。

「かわいい男の娘ですね……」

「だが男だ」

苦し紛れにコメントするのが精一杯だった。

「そういう愚弟はできたの？」

「まだ途中だけどね」

そういうとコンソールを操作する。すると、美しいドレスの立ち姿であったNPCは、真紅の鎧を身にまとい、その右手には長大な突撃槍を携えるのであった。

「HP二十五%まではこんな感じ」

「あれ？ このランスってペロロンさんのサブウェポンでしたよね」

「ですよ。まあ、遠距離メインとはいえ近接用に作った神器級だったけど、最近めつきり使いませんか」

「だから嫁に持たせると？ ある意味でロマンですよね」

「ですよ」

ペロロンチーノはナザリックを入手する少し前、ある意味で遠距離ロマン装備が完成していた。実際、改造の余地はあるが、大抵の局面はメイン武器の弓で事足りるのだ。

「飛行からのランス&チャージ。そこそこの広さがあるボス部屋ならはですね」

「屋内で空中戦は慣れてないと厳しいですから」

実際プレイヤーによる空中戦は相当難しい。いくらシステマ的に飛べるとはいえ、自由自在に飛ぶにはそれなりの習熟が必要となる。

特に屋内は難しい。少し加速すればすぐに壁にぶつかるため、頭ではわかっているけども迫りくる壁というものの恐怖感はなかなか克服できない。故になにもない空を飛ぶよりも、屋内での空中戦は習熟が必要であり、プレイヤーがNPC以上の空中加速性能をもっていたとしても、生かせないことのほうが多い。

「で、残りのヴァンパイア・ブライドは近接重視2、援護・中距離重視2で手堅く戦う構

成

「あれ？ 三層のボス部屋って六人までですよね」

「こそ、で切り札がこいつ」

ペロロンチーノは、NPCの操作を行うと、まるで瓜二つのアバターが生まれる。

それを見たぶくぶく茶釜は呆れた声をだす

「エインヘリヤル……よくスキル構成に組み込めたわね」

「ああ、だからNPCは五キャラなんですわね」

エインヘリヤル。取得条件は厳しく、一日の発動回数も限られているが、実質同じレベルの分身ができるような超絶スキルだ。ちなみにNPC同様、独自の戦闘AIを搭載できる。しかしプレイヤーの場合は傭兵NPC同様、汎用戦闘AIとなってしまうので、宝の持ち腐れとなりやすい地雷スキルだったりする。

「効率厨乙」

「おう、ありがとうな！」

モモンガの嫌味ともとれる褒め言葉に、ペロロンチーノはサムズアップしながら笑みのアイコンを出す。親友ならではのやり取りだろう。

「そういえばさつき二十五%までっていつてたのは？」

「お、姉ちゃん鋭い」

そういうと、ペロロンチーノはもう一度NPCを操作する。

すると、真紅の鎧は消え、もう布切れで申し訳程度に体を隠したとしか思えないポロのドレスをまとったヤツメウナギが現れる。いままでの恐ろしいまでバランスのとれた美貌が、まさしく怪物と称するにふさわしい形相へ変化したのだ。

「ああ、真祖の形態を条件付で持ってきたのね」

「しかも、血の狂乱込」

「あくあれ発動した敵って強いですよ。仲間のアンデッド以外見境なくなるけど」

「で、全員吸血持ちアンデッドだからHP回復しつつ攻撃対象外……さらに一番HP消耗がはげしいこいつは、スポイトランスで回復しながらだから、それなりのパーティーを足止めできるんじゃないかな」

「スキル構成だけなら、ガチ勢以外のパーティーなら倒せそうですね」

そんなことをワイワイ話しながら、三人が作業をしていると、武人建御雷がログインしてきた。

「おっす」

「乙かれさまです、建さん」

「おっす」

「こんばんわ」

口々に挨拶を交わす面々。武人建御雷もあたりを見渡すと状況を理解したのだろう。適当なところに座り、NPCを投影しながら作業をはじめめる。

「あ、建さんのNPCって蟲ヴァーミロード王なんですね」

「武器は自分のおさがりを渡したとして、鎧を考えたんですが……めんどくさくなってしまうって」

「生体鎧って安定して強いですからね。でも神器級クラスを持つてくるプレイヤーには敵しくないですか？」

「その分、攻撃とか多種多様の武器を持たせて弱点属性を含める手数で攻めるロマン構成ですよ。それに……」

「それに？」

武人建御雷とモモンガの会話に回りが手を止め、注目する。

「当たらなければどうということはない」

「じゃあスキルも……」

「武器避けに武器防御や回避スキルなんかてんこ盛り」

「もちろん……」

「ミサイルパライとかで遠距離攻撃対策も万全」

武人建御雷の自信満々な言葉に、質問するモモンガ。それを見守る姉弟の感想は。

「マンチキンここに極まれり」

「ある意味武器さえ揃えれば勝てる脳筋思考よね」

「お二人の作ってるNPCも大概なので、人のこと言えないと思いますよ」

引き気味に、自分は関係ないとばかりに語る姉弟にモモンガはすかさずツツコミをいれる。

そんな話をしていると、気が付けばウルベルト・アレイン・オードルやタブラ・スマラグディナ、たちち・みーと、防衛用NPC作成担当者が集まっていた。

しかし集まり、雑談しながら作業をしていると、見えてくるものがある。

「あくみなさんにとってのNPCの位置付けって、いろいろなんですネ」

「位置付け？」

「嫁、子供、弟子、悪の秘密結社トップとナンバーツーつか義兄弟、血縁の無い家族、謎」

モモンガは、ペロロンチーノ、ぶくぶく茶釜、武人建御雷、ウルベルト・アレイン・オードル、たちち・みー、タブラ・スマラグディナの順番に顔を向けながら言う。

「まあ、嫁と公言しているわけでした」

「言われてみればそうかな」

ある意味正解と答えるペロロンチーノとぶくぶく茶釜の二人。思い当たる節がある

ため特にコメントをしないメンバーに分かれる。

「謎?」

「いや、タブラさんのNPCって、すごい勢いで設定書いてますし話を聞いても、ペロロさんのような嫁という感じには……」

「ん、娘といえは娘なのかもしれない。親愛の情を抱いているかと問われると難しい。だが、それなりに考え、手をかけているのだから愛着はある。かといってペロロン君のように妻というイメージもない。あえてこの感情に名前をつけるといふなら偶像^{アイドル}への憧れのようなものか」

「義理の娘ぐらい?」

「お気に入りのゲームのヒロイン?」

「タブラさん、うんちく並べてるけどその外装への力の入れようは、うちの愚弟といい勝負よね」

「よく見ると作りこんでますよね」

「少なくともデフォルトじゃないよね」

「タブラの自問自答を聞いてみると、なんのканのと愛着をもっているようだ。しかも、親愛の情を否定しているわりには、入れ込んでいるようだ。」

「これでNTRシチュになつたら、タブラさん死ぬんじゃない?」

「むしろ目覚めるんじゃないですか？」

「愚弟」

「?!」

ペロロンチーノとモモンガのバカ話にぶくぶく茶釜がたしなめる。もつともエロゲにも出演経験のある声優のぶくぶく茶釜としてはNTRの意味すら正しく理解していたので、公序良俗のために口を挟んだにすぎない。

しかし……。

タブラの反応が一瞬怪しかったことだけは、だれにも言うことがなかった。

締め切りの時間となり、アインズ・ウール・ゴウンのメンバーほぼ全てが集まっている。モモンガはメール一覧を開き、遅刻者・欠席者もちゃんと連絡が来ていることを確認した。

実際、報告、事前準備は滞りなく終了していることが確認できた。

さすが社会人というべきか、聞けば横のつながりでフォローしあっていたような。

一通り確認され、回送がコミットされ、表層から第八層までの防衛ラインが完成したことになる。もつともNPC達はこれからそれぞれの初期地点に向かい配置する必要があるため、まだそれぞれの創造主の隣にいる。

残るはゆっくり開発する予定の第九と第十層。

その時モモンガは手を挙げる

「本当は予定はなかったのですが、昨晩から皆さんに連絡をしていた件について決を採りたいと思います」

モモンガは自由に座るギルドメンバーを見回す。ギルドメンバーも特に反対はなかったのだろう、リアクションを取る者はいなかった。

「では」

モモンガのウィンドウの操作をすると、巨大な黒円卓が現れる。そして豪華な椅子が二十七脚。椅子の背にはナンバーが刻み込まれている。部屋自体はかなり広く、テンプレートの一つである一九二〇年代オール・デコ様式の壁と天井が広がる。

「この地点を第九層に設定し、ギルドメンバーの初期ログイン起点に設定しました。まあみんなで駄弁るならこのぐらいあっても良いかと思いました。先ほどまでのあつた玉座は、一〇層最奥に配置しました。いかがでしょうか？」

センスの有無と問われればなんとも言えないが、シンプルな美しさを感じさせる。なにより、約三週間、なんとなく集まっては床に座って話す日々、それはそれで楽しかったがやはりなにか物足りなかった。

「賛成」

「モモンガさんさすがです。賛成」

「賛成。この番号は団一覽の番号か？」

口々に賛成の声を上げながら、各々の席に座る。

「では急ですが、これにてコミットします」

モモンガは、数多の拍手の音に、ギルド・アインズ・ウール・ゴウンがやっと始まったのだと感ずることができたのだった。

本編

ナザリツクが何処かの世界に転移するという事件が発生してから二日。

モモンガは九階のある部屋に執務室を移すことを宣言。そして黒円卓の間は会議用と位置付け、守護者達に必要であれば使うようにと指示を出した。ギルメンとの語らいのため用意した部屋、だれも使わず朽ち果てるよりも、ギルメンの子供とも言えるNPC達に活用されれば良いとモモンガは考えたからだ。

しかし、この場が活用されたのは後にも先にも一度だけだった。

「そういえば、ここでありんした」

そう呟いた真祖のシャルティア・ブラッドフォールンは、己が創造主たるペロロンチーノの椅子の手すりを愛おしそうに触れている。

「このメンバーがはじめてあつた日よね」

「そうだね。お姉ちゃん」

ダークエルフの双子の姉アウラ・ベラ・フィオーラと弟のマーレ・ベル・フィオーレが続く。二人が立つのはぶくぶく茶釜の椅子。左右から寄りかかるといふよりも、まるで子供が親に抱き着くように椅子に寄り添っている。

まわりにはアルベド、デミウルゴス、コキユートス、セバス・チャン。おりしも先日、モモンガに対する忠誠の儀に参加したメンバーがあつまっていた。

「ハルカ昔、我ラハココデ神業ニテ創造サレタ」

「始まりの記憶と申しましょうか」

「……」

コキユートスは武人建御雷。デミウルゴスはウルベルト・アレイン・オードル。そしてセバス・チャンはたち・みーの席の右斜め後ろに直立不動の姿勢をとっている。

「そして私たちは守護者の名をいただいたわ」

最後に言葉を紡いだのは、モモンガの席の背もたれにしなだれかかるサキュバス、アルベドであった。

「案外覚えているものでありんすね。てつきりチビ助は忘れていかとおもいんしたが」

「だれがチビだ」

シャルティアにアウラ。

「それを言えば、厳密には守護者の名を持たぬものもいましたね」

「私めは執事であり家^{ハウス・ステュワード}令でございますれば……」

デミウルゴスにセバス。

それぞれの創造主の影響を受けたNPC達は、まるで創造主たちと同じように軽口をたたきあう。そしてそれを見る他の者たちも、特に意にも留めなかった。唯一おたおたしているのは、アウラの弟のマーレぐらいだ。しかし、あくまでそれはぶくぶく茶釜によつて設かくあれかしと定された気質なのか演技なのかはわからない。

「それにしても、今はナザリックの非常事態。こんなことをしている場合では無いとおもうのですが？」

デミウルゴスは眼鏡の右手でクイツとあげながら、苦言を呈す。もつとも、本気でそう思っているのなら、この男はこの場に来ることはないだろう。

「あら、非常事態だからこそ、私たちの意思統一は重要ともいえるわ」

「さすがはアルベド。守護者統括としての意見でありんすね」

アルベドはうつとりとした表情を浮かべながら冷静な声で意見し、シャルティアは便乗する。もちろん、最後に残った至高なる御方、モモンガの椅子にまとわりつく姿はシャルティアとしても面白いものではなかった。しかしこの場ならば創造主の席に立つべきという意思が働き、苦々しい表情を取るにとどまっている。

「コノ場ニト、声ヲカケタノハ、シャルティアデハナイカ」

コキュートスは冷気を吐き出しながら指摘する。ある意味、彼はデミウルゴスと同じであった。なぜならこの場はもともと至高なる四十一人が活用した部屋であり、神聖な場

と考えているからだ。

「ふと思い出したからでありんす。それに」

「それに？」

「昨日、モモンガ様よりお言葉をいただき、全てが変わったでありんす。ならばこそ、原始の記憶、そして生み出された意味を確認してみるのも一興。そう感じたから声をかけただけでありんす」

「フム」

シャルティアはこの場に集めた理由を伝えた。もちろん、それ以上の理由はなかったし、隠す理由もなかったからこそ、素直に答えた。

しかし、この場にいるNPC達はその言葉に一定の理解と共感を共有することができた。

「たしかに。一昨日までの我らと今日……いや昨日の我らでは、別物と言つて良いほどの変化がありましたね」

「モモンガ様からあんなにお声がけをいただいたことなど、はじめてだったねお姉ちゃん」

「そうね。そういえば、長く私たちに声をかけてくれたのはぶくぶく茶釜様と、世界樹に時々おこしになられた、館ころもつちもち様ややまいこ様ぐらい？」

「そもそも、私たちが守護者同士がこのように顔を合わせるのもほとんど無かったじゃない。それほど、非常事態、って考えても良いのだけど」

「ソウダナ」

口々にゲーム時代のユグドラシルのことを思い出し、現状との違いを口にする。特に命令されない限り声を出してはいけない。

決められた行動以外は取ってはならない。

一昨日までは当たり前のようになさっていた。

「至高の御方々にお声をかけていただくことは、われら創造されたものにとって最高の喜び。しかし、同時に我らは奉仕するもの」

「ええ、この身、この魂の全てを懸けてモモンガ様にお仕えるもの。欲深いことに、もう昔のように命令を下されるのをただ待ち、決められた行動だけでは満足することができない」

シャルティアとアルベドはもう過去のような行動は取れないと発言する。

——設定かくあるべし

創造主によって組み込まれたもの。行動A Iや戦闘A Iだけではなく、スキルや種族構成。フレージャーテキスト。そしてシステムによって定められたもの。

しかし文字通り世界が変わった今では、まさしく変質してしまったのだ。

はるか昔。ここのNPCたちが生み出された日。ナザリックはまだ不完全な状態であった。その後着々と至高の御方々の御業で大地と空間は拡張され、メイド達など侍る者や、魔獣やアンデッドといった従う者たちが生み出された。

そしてあの頃の至高の方々は常に忙しそうにされていた。しかし、みな楽しそうに超常の秘技を用いて、様々なことをされていた。才のある方々が新たに加わり、最終的に至高の御方々は四十一人となり、ナザリックは絶頂期を迎えた。

しかし時間は残酷で、いつしか一人、また一人と至高の方々はこの地をさらわれ、この場の創造主達も同じであった。

なにもできずただ待つ。

「そうですね」

「フム」

あの時、あの場所で本当は行いたかった行動があっても、ゆるされなかった昔。しかし

「今ならこの知恵、この能力全てをもってお仕えることができる」

まるで全員の心を代弁するように言葉を吐き出す。その手はいつしか椅子の背もたれに触れていた。

「どうでありんす？ 初心を思い出せましたかえ？」

シャルティアは楽しそうに言葉を投げかける。

「そうね。いい時間だったとおもうよ。シャルティアの割に良い提案だったね」

「お姉ちゃん……」

「ふん。チビ助は称賛すら素直にできんとは、嘆かわしいでありんすね」

「タシカニ、有意義デアッタ」

「そうだね。創造主。至高の御方々の偉大さを改めて実感することができたよ。ありがとうシャルティア」

「モモンガ様にどのような奉仕をしなくてはならないか、考える良いきっかけになったわ」

守護者たちはそれぞれの想いを言葉に、この会議は終了となる。

この後、ゲームの枠を超えた世界で、どのように物事が進んでくのか。

この場にいる誰にとっても未知の現実がはじまるのだった。