社畜人生にお別れを

魔法のステッキは所詮バールのようなもの

【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】

気が付けば見知らぬ世界だった。つい条件反射的に異世界と呼称してしまったが、探索もせずに早計だと思いつつも目の前に広がる光景に圧倒され、まともに考えも定まらない。

空想の中でしか再現出来なかった碧き、蒼き空――

作り物ではない景色の前に言葉をなくす。

それから幾許かの時が流れる。

呆けている場合ではないことに気づいたヘロヘロはまず何から手を付けていけば良いのか、と思案を始める。

それと同時に背後に感じる新たな気配にも――そろそろ目を向けなければ――

自由な時間が手に入ったと喜び勇むのはまだまだ先の事になりそうだ。

では、手始めに――彼は行動を開始する。

休む暇が欲しいと願いつつ――

目次

古き漆黒の粘体 ―― 1
蒼穹とＮＰＣ ―― 27
製作者の特権 ―― 58
規制解除上等 ―― 90
洞窟探査開始 ―― 121
おっぱい神話 ―― 152
自動人形の真意 ―― 186

古き漆黒の粘体

西暦二一三八年。
数多（あまた）開発されたＤｉｖｅＭａｓｓｉｖｅｌｙＭｕｌｔｉｐｌａｙｅｒＯｎｌｉｎｅＲｏｌｅＰｌａｙｉｎｇＧａｍｅ（ＤＭＭＯＲＰＧ）の一つのゲームが長い運用から幕を降ろそうとしていた。
サイバー技術とナノテクノロジーの粋を結集した脳内コンピュータ網。ニューロンナノインターフェースと専用コンソールを直結し、仮想世界で現実に居るかの如（ごと）く遊べる体感型ゲームの中で燦然と輝く一つのタイトルがあった。
『ＹＧＧＤＲＡＳＩＬ』
それは今から十二年前に日本のメーカーが満を持して発売したゲームだ。
ユグドラシルはこれまでのＤＭＭＯＲＰＧのゲームと比較してプレイヤーの自由度が異様なほど高い。
膨大な職業約二〇〇〇個。と魔法魔力系、信仰系、精神系、その他系を合わせて約六〇〇〇個。広大なマップアースガルズ、アルフヘイム、ヴァナヘイム、ニダヴェリール、ミズガルズ、ヨトゥンヘイム、ニヴルヘイム、ヘルヘイム、ムスペルヘイムの九つの世界。。
別売りのクリエイトツールを使用することで武器防具、外装などを自作出来る事から人気を博していた。
だが、それは一昔前までの話し。
今日はそのユグドラシルのサービス最終日である。
数多のプレイヤー達がしのぎを削りながら楽しんでいた一つの時代が終わりを迎える。
仲間と協力して冒険の旅に出向いたり、他のギルドと抗争になることもある。
未知の多さでも定評があり、最終日にもかかわらず――このゲームのすべてが解き明かされたことは遂に無かった。
「……あーヤベー。凄く眠い」
そんな言葉を発したのは常に流動する身体を持つ何者か。

人間ではない。
ましてここは現実世界でもない。
であれば何だと問われればユグドラシルというゲームの中での出来事である。
仮想現実に実装された自分の偽装身分（アバター）を動かして遊ぶ。
操作には特定の動作で出現させる専用コンソール以外は自分の肉体を動かす感覚とほぼ同等である。
このゲームは現実の肉体の強さもゲーム内のステータスにいくらか反映されるシステムとなっている。それゆえに現実世界でのトレーニングも増強の手助けになる。
この仮想空間内における最強のプレイヤーの殆どは現実世界で大会優勝者だったりする事が多い。
そして、残酷な結果として資本金が多いプレイヤーもまた強者に位置したりする。
このゲーム（ユグドラシル）は課金制度を採用しているからだ。
無課金でもそれなりに強くなることはできる。しかし、課金勢に努力で追いつけるほど簡単ではない現実がある。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
ゲームを遊ぶ上で人間種以外にもアバターを選べるので戦略の幅は天文学的数字となる。
一般的なステータスを持つ――森妖精（エルフ）。山小人（ドワーフ）など――人間種。
醜悪な顔を我慢すればそれなりの肉体的な恩恵がもらえる――小鬼（ゴブリン）、人食い大鬼（オーガ）、妖巨人（トロール）など――亜人種。
様々な恩恵と引き換えに色々な制約（ペナルティ）が課される――不死者（アンデッド）。天使（エンジェル）。吸血鬼（ヴァンパイア）など――異形種。
選択は自由だが見た目による差別が少なからず存在し、それがゲーム内で不和を起こす。
もちろんプレイヤー同士の戦闘は推奨されていて、公式ストーリーよりも活気があった。
ギルドを作ればポイント制によりランクが公開される。
数多に作られたギルドの中でひと際異彩を放つのが悪名高き『アイ

ンズ・ウール・ゴウン』だった。
ゲーム内に二〇〇個しかない『世界級(ワールド)アイテム』と呼ばれるものを十一個も所有し、ギルドランクは最盛期で九位。
サービス最終日である現時点では二九位にまで落ち込んでいた。
それでも上位ギルドと呼んでも差し支えない結果だ。
「今日で終わりか。……何だかあっけないものだ」
そう呟きながら不定形の存在は自分のコンソールを出して色々と項目を操作した。
通常であればありえないことだ。
それはモンスターなのだから。
このユグドラシルには専用の音声がモンスターにも備わっている。しかし、動作は結局のところ運営が組み上げたものだ。それ以外の事などできはしない。
先ほどから独り言をつぶやく不定形のモンスター、の姿を操るのは間違いなくプレイヤーだ。
一秒とて安定しない不定形の異形種。
世間一般では『粘体(スライム)』と呼ばれる。しかし、一口に粘体(スライム)といっても色々と種類がある。
経験値を積み、中位種族、上位種族へと至ることもできるので。
この黒い身体の粘体(スライム)は正式には『古き漆黒の粘体(エルダー・ブラック・ウーズ)』と呼ばれている。
粘体(スライム)の中では最強種の存在で、モンスターとしての古き漆黒(エルダー・ブラック・ウーズ)の粘体は高難度のダンジョンに生息している。
このモンスターを操るプレイヤーは基本種族の粘体(スライム)から強化し、現在の姿へと変容させてきた。
言葉こそ頼りないものだが『彼(スライム)』はゲーム内ではそれなりの実力者である。
プレイ時の彼はもっと苛烈に行動する。しかしながら本体である『人(現実)』の身体は毎日の過大な労働によってボロボロで、病院通いが日課となっていた。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
黒い粘体(スライム)は周りを眺めた。

現在彼が居るのは何処かの部屋――ここは『円卓(ラウンドテーブル)』と呼ばれる――

大きな丸テーブルが中央に鎮座し、その周りは豪華な椅子が――計四一脚――規則正しく配置されていた。

この椅子に座る資格を持つのはギルドに加盟した者(メンバー)だけ。――彼はこの資格を有する一人だ。

「……ソリュシャンは相変わらずか……。随分と放置してきたけれど……、彼女との付き合いも今日で最後か……」

そう呟くも実際には連れ回した回数は記憶に無いほどに少ない。――さすがに最初から無かったわけではない。

行動パターンを入力したのが自分であることは覚えている。

試しに呼ぼうかと思ったが現在位置がギルドメンバー専用の部屋なので躊躇われた。

この大部屋――第九階層にある大広間は基本的にメンバー専用。

ギルド長の許可が無い限り勝手は――基本的には――許されない。――今日が最後だからと許してもらえる可能性が無いわけではないけれど――

様式美にある程度こだわる『彼(ギルド長)』の怒る姿は見たくない――というか最後の最後で喧嘩したくない気持ちが湧いた。

(……約束の時間までまだ少し余裕があるか……)

視界内に浮遊する自分専用の『窓(ウインドウ)』の一つに時計機能があり、それに目を向ける。

いくら身体が粘体(スライム)だとしても本物のクリーチャーのような振る舞いは難しい。中身が人間であるので行動もそれ(人間)に準ずる。

ここはユグドラシルというゲームの中にある仮想空間だから。

例えば複数の腕を持つモンスターだとしても動かす時は人間の感覚で動かす。当然、肉体的に人間との整合性は取れない。――当たり前だが――

ではどう動かすのか。

専用の行動パターンを用意し、プレイヤーは必要に応じて選択するだけ。

無い器官は自動操作系のプログラムに任せる。
カスタマイズ性に優れたユグドラシルでは行動パターンすらも――やろうと思えば自作出来る。
（自力移動が遅いと現実の疲れがどうしても気になる。……底辺の人間に安息は無いものか）
現実の労働環境は粘体（スライム）の本体であるプレイヤーにとって過酷の一言に尽きる。――これは彼だけの問題ではない。
大気汚染のひどい現在日本において労働者は履いて捨てるほど溢れている。
労働者のための改善案など提示しようものなら容赦なく切り捨てられる。それが日常の世界なのだ。
富裕層との格差が離れすぎているのも原因の一つとなっている。
小学校の頃から労働者になる者も少なくない。それが二一〇〇年代の日本の姿――
高度に発展した世界は不必要な存在を色々と捨ててきた。彼の世界では人の尊厳すらも――
それに文句があろうとも敵はゲームよりも強大だ。一人のサラリーマンに時代を変える力など絵空事の中にしか無い。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
そんな破滅的な日常に帰る前に粘体（スライム）は自らが生み出した存在の下に向かう。
ギルドを結成し、拠点となる施設を手に入れると一定のポイントが手に入る。
彼らが棲家（すみか）として使っている洞窟――『ナザリック大墳墓』は高難度のダンジョンである。ここを彼らは初見クリアによって手に入れた。
最高ポイントを持つ『天空城』には一歩及ばなかったが、二五〇〇ポイント越えに歓喜したのが一昔前だ。
拠点を手に入れることで手に入るポイントは様々な特典に振り分けられる。
例えば内装――

例えば専用のＮＰＣ（ノン・プレイヤー・キャラクター）――

自分で好きなようにカスタマイズ出来る分、自然界に居るモンスターよりも強化できる。さらに専用ツールで制作した自作の外装も与えられる。

拠点ポイントはギルドメンバーによって平等に振り分けられ、それぞれ自分専用のＮＰＣを用意した。――中には自腹を切って課金により内装をさらに改造する強者（つわもの）まで現れたが――

そうして元々は六階層しかなかったダンジョンは一〇階層に増築。

他のギルドに狙われつつも遂に最下層まで攻め込まれる事態は起きなかった。――最高で第八階層まで。

ゲーム内でも難攻不落のギルド拠点としても有名になった。

（俺がしばらくゲームから離れていた間もモモンガさんが守り続けていたなんて……。ちょっと罪悪感があるな……）

最盛期を過ぎたゲームは衰退しか待っていない。少なくとも粘体（スライム）のプレイヤーはそう思っていた。

自分の――自分たちのギルドなのにと言われるかもしれない。しかし、全員が社会人で構成されている関係上、優先されるのは現実の仕事――または生活だ。

疎（おろそ）かにすることは出来ない。――それ（現実の生活）は彼らにとって死活問題だから。

（最終日に限って恨み言（ごと）は言われないと思うけれど……。会うのがちょっと怖い）

実力的に上回っているとは言わないが付き合いの上で粘体（スライム）とギルド長は長くプレイした関係上、波風立てたくない気持ちが強かった。

そうでなくとも多くのメンバーが引退している。最後はやはり気持ちよく去りたいものだ。

そう言いながら暗くて長い廊下を歩いていると――粘体（スライム）なので這いずっているともいえるが――何人かの人間とすれ違う。

彼らは自分たちが用意したＮＰＣで、特別な命令（コマンド）を言わない限り反応を返さない。

与えられた行動原理しか出来ない人形達だ。

命令(コマンド)は言葉の他に行動――仕草でも良い。

＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊

全一〇層からなるナザリック地下大墳墓は階層毎に特色が異なる。

侵入者を迎えるのは主に第八階層まで。

粘体(スライム)が居るのは更に下の第九階層――

ここは憩いの場。ギルドメンバーが現実の喧騒を忘れて純粋に休んだり話し合ったりすることに使われる。

現実では用意できない風呂施設――居酒屋に様々な小物を売る店。飲食もできる。

しかしながらゲームの中での飲食は無駄でしかない。あくまで演出のために用意したものだ。

酒を飲んでもゲーム的に酔ったり、小便が出そうになるわけではない。――もし仮に生理現象が起こるようであれば現実の身体は酷いことになる。

そのあたりは色々と調整されているので問題は無いのだが――

それから余談だが――十八禁に抵触するような行動などは禁止されている。

日本製であるユグドラシルは規則――規制――にとてもうるさい。風営法、電脳法などに縛られ本当の意味での自由があるわけではない。

それでも他のプレイヤーとの戦闘行為である『Ｐ　Ｋ(プレイヤー・キラー)』などは許されている。

彼らギルドも多くのプレイヤー達と戦い、勝ったり負けたりを繰り返してきた。そのたびに戦略を練り直し、自他ともに認めるほどに有名な組織となった。

それとゲーム会社の規則を守っていたので違反行為として処罰されることもなかったところは今もって驚くべきことである。

(……当時の様な戦闘行為が今も出来るとは思えないけれど……。一つの時代が終わるんだよな……)

ため息のようなものをつきつつ洞窟を改造して作った通路を進み続ける。

第九階層は数キロメートルほどの広さがあり、普通に歩けば本当に広いと感じさせる。そして、それだけの広大な空間をギルドが独占し続けている。

決まった様式があるわけではないが、地下に出来た西洋風の城のようなもの。

行き交うＮＰＣはそれほど多くない。多くはこの施設（ダンジョン）に元々いたモンスター達。

自分たち――ギルド――のものとなった途端に味方だと判断され、近くに寄っても攻撃されることはない。

これはナザリック全体で『同士討ち（フレンドリー・ファイア）』が禁止されているからだ。

禁止のメリットは味方の全体攻撃や魔法に巻き込まれても味方だけはダメージを受けない、というもの。

大規模戦闘において味方を巻き込むことは一つの頭痛の種である。

＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊

のんびりとした歩調で進む黒い粘体（スライム）の目的地は自分が生み出したＮＰＣが控えている部屋だ。

広大な施設と化している第九階層はプレイヤーが居ない時はＮＰＣ達が闇雲に徘徊するだけの場所に過ぎない。――指定された行動を延々と繰り返す。――それはゲームの運営最終日どころか――データが消える瞬間まで続けられる。

プレイヤーにとっては手塩にかけた彼ら（ＮＰＣ）が消えるのは一つの時代の終焉のようで寂しさを感じる。しかし、所詮は遊戯に過ぎないものが無くなるだけ――

ゲームが終われば過酷な現実での生存競争が始まる。

（……こんな生活をいつまでも続けていられないというのに……。世知辛い世の中というのは全く……）

度し難い。そう小さくつぶやいた。

声に出して文句を言いたくなるほどの疲労感が現実で待っている。

仮想空間内は比較的気にならないはずなのに――

肉体どころか精神まで摩耗している。それが年々強く感じられた。

病院に行けば内臓が悪いという結果が増えていく。いずれは倒れ

るだろうとは自覚している。
それでも働かねばならない。
他に生きる道が無いから。
それは彼だけではない。ギルドメンバーの多くが労働者だ。すでに何人かは死んでいるのではないかとさえ思われる。
比喩抜きで現実は過酷なのだ。
防塵マスクが手放せないほどに大気は悪化――
大企業による富の独占――政治はすでにまともに機能していない。
（それが分かっていても歯向かえない。自分達にはゲームのような力が無いから）
そう思うとログアウトしたくない気持ちが強くなるが、そんな甘えは許されない。
希望は無いとしても生きなければならない。その最低限の生への執着がとても煩わしく感じられる。
黒い粘体（スライム）は地面に這いずる形態から人型へと変態する。
ユグドラシルには異形種から人間種へ『人化』する手段が存在しない。ただし、似せる事は可能である。――本当の意味で人間種になれるわけではない。
元々人間のプレイヤーが操るので、操作性の観点からゲーム内のアバターが人間寄りの形態に近くなるのは自明の理である。
その代わり、プレイヤー以外のモンスターはその制限は無いので同じモンスターでも形態に多少の差異が認められる。
例えば『鳥人（バードマン）』というモンスターは猛禽類の顔がプレイヤーとしてのデフォルト設定だが、モンスターの場合は鳥類全般となっている。
それとデータ量軽減の為にプレイヤーの表情は基本的に固定されている。その代わりとして『感情（エモーション）アイコン』が実装されており、各プレイヤーはこのアイコンを駆使して交流する。
一部のモーションを除き、モンスター――というかＮＰＣ達は喋らない。よって第九階層はプレイヤーが居ないととても静かである。ほぼ無音ではないかとさえ――だが、例外がある。
ゲームであるので何かしらのＢＧＭが静寂を壊す。それが無けれ

ばゲームだと分かっていても暗い通路を一人で歩くのは怖いと粘体(スライム)は思った。
(……アンデッドモンスターが多いから余計に迫力がある。……こんな時に限ってタブラさんのこだわりが仇(あだ)になるとは……)
自身が邪悪な粘体(スライム)であることを忘れ、神話系に造詣が深いメンバーの顔が思い出された。
雰囲気作りは専門のメンバーが本気で設計しているので味方であっても恐怖を覚えるものはいくつか存在する。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
たまに壁を通り抜ける半実体の幽霊(ゴースト)系のモンスターと出くわす。
居て悪いわけではない。
下手なホラーゲームよりも怖いかもしれない、と思いつつ急いで目的地に向かった。
ギルドメンバーの個室が並ぶ中、掃除役のメイド専用の部屋も存在する。しかし、その様子を確認したことはついぞなかった。
ＮＰＣ達がどういう生活をしているのか。行動をプログラムした本人にしてみれば別段気になるようなことは無い。
彼らが自我を持つ生命体であるならばまだしもゲームの仕様に存在する一種族に過ぎないＮＰＣの生態に未知の楽しみなどあるわけがない。
ただひたすらに与えられた行動をとり続けるのみ。
放置したからといって勝手に餓死することもない。
十二年運用されたゲームを遊んで今更そんなことを気にする粘体(スライム)ではなく、当たり前のように前に進んだ。
各メンバーがそれぞれ創造した専用のＮＰＣは通常のモンスター――クリーチャーとは一線を画す。
それは強さであったり、外装であったり――
各個人のこだわりを体現している。
黒い粘体(スライム)が作り上げたＮＰＣも例にもれず――
(自分で作ったＮＰＣと二人っきり……。創造者の役得も電脳法の前では形無しとは……)

たとえ自分が作り上げたＮＰＣであっても――風営法などに抵触する。
肌の露出などは見える部分だけデザインして貼り付ける。その程度の事しかできない。
最初に完璧な裸体をデザイン、など出来るわけがない。
とはいえ、あの手この手で法の網を潜り抜けることもプレイヤーの腕次第だ。
黒い粘体（スライム）はため息をつきつつ雑念を払拭（ふっしょく）し、自分のＮＰＣを見上げた。
網タイツの太もも。首元までの長さがあるカールさせた金髪。死んだ魚のような青い瞳。豊満な胸。白人系の美しさを持つ肌。
スタイルの良い――個人の見解だが――人間の女性。外見年齢は十代後半。
彼女は『戦闘メイド』――しかし、服装は際どい薄着。辛うじてメイド要素を残している程度だ。
服装に関しては別のメンバーがデザインしたので黒い粘体（スライム）は関係ない。
（これで身体に触ったらハラスメント行為に当たるとか……、運営のクソ野郎どもめ）
そう愚痴りつつ今も能面のごとき冷徹な表情でたたずむ自分が作り上げたＮＰＣ――『ソリュシャン・イプシロン』を眺める。
『六連星（プレアデス）』の戦闘メイドの一人。見た目は人間に見えるが種族は自分と同じく粘体（スライム）系だ。
ＮＰＣはプレイヤーによって様々なものが与えられる。
アイテムであったり、武具や魔法。
最も特徴的なのは発展形の種族や職業（クラス）を意識的に与えられるところだ。
これにより、通常のモンスターよりも優遇された能力を得る。――といってもＮＰＣを有効活用した事は無いに等しい。
それはひとえにＮＰＣでは屈強なプレイヤーに歯が立たない。彼女たちはあくまで拠点を彩（いろど）る為だけの存在――

全員ではないけれど、多くのＮＰＣは活躍の場を与えられたことがない。

＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊

大人しく佇む深窓の令嬢のごときソリュシャンは物言わぬ人形――ＮＰＣではあるが与えられた外装が見事なので今にも喋りだしそうな雰囲気があった。けれども残念ながら彼女は喋らないし、感情（エモーション）アイコンで感情を表現したりしない。

ＮＰＣに出来ることは与えられた命令による動作のみだ。

「……最後の最後で挨拶くらいしてもらいたいものだが……」

と思っても本当に喋ったらびっくりする。身体が粘体（スライム）だとしても。

相互的に会話が出来ないのは勿体ない。だからといって喋れるようにすれば色々と面倒な事態に陥る。

例えば自分達がログアウトしている時に主不在を嘆くとか――

勝手な行動を起こしたりとか。

急には浮かばないけれどギルド内が色々と面倒なことになるのだけは理解できる。

「……ソリュシャン」

（は～い。……って応えてくれたら嬉しいのか、それとも気持ち悪いと言うのか。……きっと後者かな。急だと驚く。ゲームの仕様でならある程度は耐性も付く）

顔を見る為だけに来たわけではない事を思い出した黒い粘体（スライム）は専用のコンソールを呼び出す。

ＮＰＣを創造したプレイヤーは自分のコンソールで調整することができる。

早速彼女が所有する能力やアイテムを再確認する。

（持っていても仕方のないアイテムを餞別に与えておくか。……棺桶にアイテムを詰めるような感じだけど……。ゲームキャラにとっては幸せなことかもしれない）

とはいえ、と黒い粘体（スライム）は暗い感情を巡らせる。

無意味な行動に過ぎないことをしている。それでも記念に何かしらの行動をしたいと思うことは悪いことなのか、と。

他のメンバーもそれぞれ自分のＮＰＣに何かしらのアイテムでも与えているかもしれない。けれども、それを他人が確かめるわけにはいかない。

ネットマナーとして。

いや、一般常識として。

（あるいはギルドマスターだけはこの制限を設けず、彼の為に何かしらの記念を残している場合もある。……一番最後まで残ってナザリックを維持し続けた男の為に……）

自分達の様な途中脱落者とは違う。

ギルドマスターである彼ならば託してもいいと思った。

（今日で最後だから託すも何も無いけれど……。景気づけに皆殺しは……しないと思いたい）

仮にそんな馬鹿な事があったとしても怒らないことにする。――というかその時はゲームの運営も終わっている筈だから――

ならば、と黒い粘体（スライム）は未だに所持していたアイテムをソリュシャンに全て渡すことにした。

自分が持っていても仕方がない。もし、次回作のゲームに引き継げられるのであれば考えてしまうところだが――残念ながらユグドシラルの次回作の情報は皆無だ。

＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊

全ての作業を終えてソリュシャンとの別れを済ませる。

彼女は最後の最後まで無表情の人形のままだった。

それが悲しいかと言われればいつもと変わらぬ反応だったので気持ち的に何かが変化した、という事は起きなかった。

それが当たり前であり常識だ。

（……さらばだ。我が愛しき人よ。……ここは愛しき娘か……。俺は企業戦士として馬車馬（ばしゃうま）のように働いてくるよ）

ゲームでは彼らの創造主という存在でも中身はただの人間だ。

ＮＰＣの前で偉そうな態度ができるのもあと一時間弱――

部屋を後にした彼を追いすがるような特殊なイベントは起きず――起こるようであれば驚きだが――

別れを済ませた後はもう一度『円卓』の間に向かう。
転移を使えば一瞬だが気分的に勿体なさを感じたのでゆっくりと向かうことにした。もちろん時間に遅れないように。
目的地まで知り合いの姿は確認できず、すれ違うのは一般メイド彼女達は『人造人間（ホムンクルス）』という異形種でギルドメンバーと同数の四一人居る。達ばかり。
このメイド達は各部屋の清掃などを行（おこな）う設定が付与された――合計レベル種族レベルと職業レベルがある。ただし、人間種には種族レベルが無い。一の非力な者達だ――ＮＰＣである。
彼が見つけたいと思っているのはギルドメンバーだ。――残念ながら未だに遭遇していない。
仮に居たとしてもギルド長を除けば三人ほどではないかと。
（最後の挨拶は俺だけか……。元々少しずつメンバーが加入した組織だし、出て行く時もバラバラなのは仕方がない……）
そのバラバラなメンバーの最後が自分というだけだ。
寂しくはあるが挨拶せずに帰るほど黒い粘体（スライム）は恩知らずではない。
そうして部屋に入ると先ほどまで空席だった場所に見慣れた姿が一つあった。
豪華なローブに身を包み、自分のコンソールを操作している人物は紛れもなくモンスター――ギルドメンバー全員が異形種なので当たり前だが――だった。
人間であれば声をかける事も躊躇われる邪悪そうな外見を持つ者に黒い粘体（スライム）は手――触腕ともいう――を振って挨拶した。
不定形とはいえ人間的なジェスチャーが出来ないことはない。ただ判別しにくいだけだ。
「お待たせしました～」
気の抜けた黒い粘体（スライム）の挨拶に対して相手は丁寧に頭を倒す。
その顔に肉や皮膚は無く、あるのは見事な白骨の頭部のみ。いや、頭部だけではなかった。
音声はお互い出せるが表情の変化は伝えられない。なので感情（エモーション）アイコンは必須である。

「ヘロヘロさん。お久しぶりです」
強面の見た目に反して丁寧な物腰で挨拶を返してきた白骨の人物こそギルド『アインズ・ウール・ゴウン』のギルドマスター『モモンガ』であった。
見た目通りの不死者（アンデッド）のモンスター。
魔法詠唱者（マジック・キャスター）が究極の魔法を求めてアンデッドとなった死の大魔法使（エルダー・リッチ）い――の最高峰である死の支配者（オーバーロード）だ。
今のモモンガは戦闘用ではなく普段着の装備に身を固めていた。
「本当におひさーです、モモンガさん。ちょっと自分のＮＰＣに挨拶してきました」
「そうですか。ところで身体の方は大丈夫ですか？」
「相も変わらずボロボロですよ。転職しても生活は楽にならず、社畜はただ朽ちるのみです」
互いに丁寧な言葉使いで話すのはネットマナーというよりは社会人としての癖のようなもの――他のメンバーもだいたい似たような言葉使いとなっている。
笑顔のアイコンを出しつつ挨拶を返す黒い粘体（スライム）のヘロヘロ。
他のプレイヤーも名前にこだわりがある者と無い者が居る。
このゲームの総プレイヤー数は数万人以上――被らないように付けるだけで力尽きるというもの。
余計な労力を割（さ）く意味ではヘロヘロの名前も莫迦（ばか）にできない。
モモンガには現実の状況をゲーム以外でも伝えたりする仲なので身体を心配することは別段おかしくない。
尤（もっと）も――このギルドの構成員は全員が社会人であり、ゲームそっちのけで現実の愚痴などを会話のネタにすることは多々あった。
本来ならばネットマナーとして忌避されそうなものだが、それぞれ色々と気苦労がたまっているので発散の場所がない。
ギルドマスターたるモモンガもその一人であるので彼が許可を出せば何も問題は無い。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
ゲーム終了までの時間を残してギリギリまで会話につぎ込むモモ

ンガとヘロヘロ。
この日来てくれたメンバーはヘロヘロだけ。
彼（ヘロヘロ）とはゲーム内で会うのは実に二年ぶりであった。
「残業続きで睡眠のほうもおかしいんですよね。本当は最後までお付き合いしたいところなのですが……」
「無理をされてはいけません。ギルドマスター一人で最後の務めを果たせば終わりですし」
玉座に座って自動的にログアウトするだけの簡単な仕事だ、とモモンガは呟く。
ヘロヘロとしても気力だけでモモンガと付き合っているが耐えられそうにない。それは仮想現実にまで疲労が伝わってしまっているからだ。
モンスターとしてのステータスには何の影響も無いけれど、現実の身体を無視することはできない。
実際にモモンガの話しの半分は聞き取れていない状態だ。――正しくは眠気と戦っているので聞き取りに集中できないでいた。
「……そういえば……、こういう時はおかしなフラグが立って最後の時間になった瞬間に異世界に飛ばされるシチュエーションが……起きたらいいのに」
「ヘロヘロさん。自動小説（オートノベル）の読みすぎじゃないですか？」
自動小説（オートノベル）は今の時代から一〇〇年前に『ライトノベル』と呼ばれ、その少し前は『少女小説』や『ジュブナイル小説』と呼ばれた読み物のジャンルだ。
その特徴は過去の人気作の特定のワードを組み合わせて作られるデータブックである。追加ワードによって読み手毎に個性が現れ、読者の数だけ増えていく。
仮想空間内にも著作権の切れた文章データを『本』という形で膨大に持ち込んだメンバーが居る。
「疲労によって現実の身体がポックリ逝ったら剣と魔法の世界に転生してセカンドライフを楽しみたいです」
「……残念ながら現実は厳しいですよ」

ははははとヘロヘロは疲れた笑い声を聞かせる。
疲れすぎて声に力を籠められなかった。自分でも思いのほか低い声だったので驚いた。
自宅に帰れない日もあるのでゲームの中だけでも気丈に振舞いたかった。
「実際は死にたくないので転移で勘弁してほしいです」
「そうですね。いっそのことアバターだけでも」
「はい。……あ、でもモンスターの身体だと色々と不都合がありそうです」
自身のモンスターについての話しが始まった。
二人とも現実では社会人だがゲームの話しは大好きで興に乗ればのめり込んでしまう。
他にもメンバーが居れば時間を忘れて会議や素材を求めて動き回る活気のある光景が広がっていた、筈だ。
今は骸骨（スケルトン）と粘体（スライム）だけ。
最後の会話だとしても新たなゲームで出会うかもしれない。――実際にはお互い忙しくて遊んでいる場合ではなくなってしまったけれど。

＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊

意外に話しが盛り上がり眠気が軽減されたヘロヘロは気持ち的に機嫌がよくなった。
もう少しだけ頑張れそうだと――
終了まであと少しだけ。その時間を仲間と共用できるのはもう自分一人しか居ない。
「記念に世界級（ワールド）アイテムを持ってみますか？」
「わ～い」
と、不定形の粘体（スライム）が子供っぽく両手を挙げて喜んだ。
常に変化し続ける肉体なので溶け続けている毒々しいアイスクリームのようだ、とモモンガは評した。しかし、それは言葉には出さずに胸の内だけの感想だ。
それと仲間が喜ぶ姿は素直に嬉しいものだった。

最後だからと何でもやるわけにはいかない、と思うのは『勿体ない精神』か貧乏性の性か――

「モモンガさんはギルド武器を持っていくんですよね？」

「……ずっとここに飾っても仕方がないですし」

この『円卓』の部屋にはギルドの象徴たる黄金の杖の形をした『ギルド武器』が壁際に鎮座していた。

七匹の蛇が絡み合った一本の杖。

貴重な素材をふんだんに注ぎ込んで作り上げた世界級アイテムに匹敵する能力があると噂されている。――実際に持ったことも使ったこともないので真偽は不明だ。

この武器はギルドマスターしか持つことを許されておらず、またモモンガしか装備できない。

ヘロヘロが持とうとするだけでギルド武器に備わっている自動迎撃システムが起動し、ちょっとした爆撃の光景が広がってしまう。

「……いざ持とうとすると抵抗があります」

「もう仲間は来そうにないからいいんじゃないですか？　モモンガさんの雄姿を俺が独り占めにできるわけですし。サービスが終わってから後悔しても遅いですよ」

残り時間も差し迫っていますし、とヘロヘロの言葉に背中を押されたモモンガは意を決して杖に手を伸ばす。すると今までその場でクルクルと回るだけだったギルド武器は不可視の力にあてられたのか、モモンガの差し出された手に向かって飛んだ。

それは別に不思議なことではなく、一定距離内であればアイテムを自動的に引き寄せることができる。なによりここはモモンガ達の施設だから。

大抵のことは彼らの意思によってどうとでも出来るようになっている。

言葉一つで部屋の明かりを点けたり消したりできるように。

＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊

ギルド武器を持った瞬間、モモンガの身体に黒いオーラが湧き出た。それはほんの一瞬の出来事だが持つべき存在が手にすると迫力

があるというか実によく似合っている、という感想をヘロヘロは持った。
自然と感嘆したが呆けている場合ではないことにすぐ気づき、場所を移動する。
うんうんと感心するヘロヘロと共に向かうのは最下層である第一〇階層。
魔王が座する――ような雰囲気を醸し出している――玉座がある場所だ。――実際には侵入者たちなどを迎え撃つ最終迎撃ポイントである。しかし、最後まで挑戦者は最下層まで辿り着くことはできなかった。――上位ギルドが最後まで来なかったことも起因する――
色々と出迎えのためのギミックなどを用意していたが過剰戦力だったようだ。だが、それをむざむざ無駄にすることなくギルドメンバーは利用し続けた。
この階層は玉座の他には鍛冶師たちが詰めているアイテム製作所や膨大な資料を保管している『巨大図書室（アッシュールバニパル）』がある。
敵の迎撃の為に玉座の間に一気に転移する事はギルドメンバーでも出来ず、かならず歩いて移動しなければならない。
予定では七二体になるはずだった――六七体で製作者が飽きてしまった――迎撃用の動像（ゴーレム）を横目に通り過ぎ、大仰な大扉を潜れば天井の高い部屋が姿を現す。
モモンガもあまり使っていなかったのでナザリック内部について実はあまり知らない。
彼の場合は仲間との付き合いが長いせいでＮＰＣ達と触れ合わないプレイを続けてきた。そのせいで多くのＮＰＣ達とは実は初対面という事実があったりする。
専用コンソールを開かないと名前も分からないほどだ。
（るし★ふぁーさん……。最後までやり通すことなく放置していきやがった）
（みんなで騒いできたわりに、あんまり利用しなかったのも残念と言えば残念な結果だけど……）
それでも十二年のゲーム人生においてナザリックはギルドにとっ

て良い思い出となった。
ヘロヘロは何年か不参加だったがあっさりと切り捨てられるほどには無関心ではいられない。
だが、同じゲームを何年もやり続ける忍耐力は無い。新しい物好きな人間であれば次のゲームに目移りするし、仕事一筋に専念することもある。
働かなければ生活できないのだから。
年々と生活も悪化している。ここでゲームからすっぱりと離れることもまた人生の選択だとヘロヘロは思う。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
思い出深いゲームもあと数分でサービスを終える。
様々な思いが渦巻くがプレイヤーに過ぎない自分達に出来ることなど何もない。
ただただ最後まで残って時間になったら現実に弾き飛ばされるだけだ。
――そして、朝四時からモモンガは会社に行かなければならない。ヘロヘロも同様に。
二人が玉座まで歩くと最終目的地にて出迎える存在が居ることに気づいた。
それは白いドレスをまとった黒髪の美女。
「アルベドがここに放置されているとは……」
「……モモンガさん。いつもどこから外に出ているんですか？」
玉座の間にアルベドと呼ばれる人物が居るのに気づかないというのはギルドマスターとしてどういうことなのか疑問に思った。
問題の人物は胸の大きな美女。ただし、腰から自身の下半身を覆うほど大きな翼を生やしており、側頭部からは前方に突き出すように白くて太めの角が生えていた。
背中にかかるほど長い艶やかな黒髪。白人系の顔立ちで瞳は黄金。虹彩は縦割れしている。
それ以外は人間と然程変わらない。
このアルベドは女淫魔（サキュバス）の異形種でＮＰＣ達を束ねる役職を担って

いる。しかし、それはあくまでも演出であり、実際に活動している姿をモモンガは見たことがない。

そんな彼女の手には黒い球体が数センチメートルほど浮かんだ小さな短杖（ワンド）のようなものが握られており、大切に携えている雰囲気が感じられた。

（……『真なる無（ギンヌンガガプ）』……。こんなところに）

彼女が両手で大事そうに持っているアイテムは世界級（ワールド）アイテムの一つである。

詳細についてヘロヘロはあまり覚えていないが何らかの武器であることは理解している。

通常、これらの最上級アイテムはギルドマスターの許可がない限り『宝物殿』に安置されているものだ。それがここにあるということは誰かが持ち出して彼女に持たせた。その犯人は自由にアイテムを移動させることができる人物である。

ギルド内でこっそりとそんな事ができるのは古参のメンバーくらいなのだが、アルベドに持たせている時点で犯人は絞られる。

（……まさかケーキ入刀!?　ここに来て小粋なギャグを噛ませるとは……。……いったい誰をケーキに見立てたのか気になるじゃないですか）

ヘロヘロはそう驚いたがモモンガはアルベドを眺めるだけで特に何もせず、気づいているのかいないのか――彼女を気にしつつ玉座に座った。

モモンガが座したそれ（玉座）もまた世界級（ワールド）アイテムである。

名を『諸王の玉座』という。

ナザリック地下大墳墓を攻略した特典として手に入れたものだ。

この玉座があるおかげで探査系の世界級（ワールド）アイテムの効果を防いでいる。

事実、ナザリック地下大墳墓の第八階層より下があることはギルドメンバー以外の敵対ギルドには知られていない。

誰にも知られないまま消える。

それに関してサービスが終わる今、モモンガはナザリックの情報に

関して公開する気は無く、公開したところで無意味だと思うので特に行動を起こすつもりは無い、という立場を貫くことに決めていた。
部外者に荒らされたくないのと万が一のサービス延長を危惧したためだ。――杞憂に終わった場合の損害を考えると怖かったので。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
残り時間はあと少し――
ヘロヘロは両脇の壁面上部に掲げられているメンバー達の旗を眺めながら自分の旗を探した。
四一人分の旗の下に現在まで居るのはモモンガとヘロヘロのみ。他のＮＰＣはアルベドだけ。
実に寂しい結果となってしまった。
全盛期であれば旗の下にはメンバーが勢揃いしている筈だ。それが今ではヘロヘロだけ。
（真正面に俺の旗がデカデカと掲げられているのが寧ろ寂しさの象徴のようだな。でも、ヘロヘロさん、ありがとう）
先ほど彼の為に取り寄せた世界級アイテムは『強欲と無欲』――それと餞別として様々なアイテムを詰め込んだ『グリーンシークレットハウス』とお付きのＮＰＣ達だ。早速ヘロヘロは配置に取り掛かった。
ギルドメンバー二人だけ、というのは実に寂しいので女性陣を用意してみた。殆ど初対面の女性ＮＰＣで誰が誰やらモモンガにはうかがい知れなかった。そんな連中が集まるとちょっとした女の園になってしまったのが滑稽だった。代わりにモモンガの傍には絶世の美女たるアルベドが居るので寂しくはなかった。
ついでに彼女の基礎ステータスを最後だからと覗いてみたりする。
彼女の創造者は『タブラ・スマラグディナ』という。
（長い設定を全消しして……、なんてやったらさすがのタブラさんも怒るよな）
というか設定を細かく入力していたことに驚きを禁じ得ない。
普通は他人が設定したものを覗くのはネットマナー違反だけれど、最後ということもあり、ギルドマスター権限ということで自分を正当

化する。
しかし、いくら女性陣を集めたところで彼女達はほぼ無表情で喋らない。そこがまた寂しさを思い起こさせてしまう。
話し相手としてＮＰＣは実に役に立たない。
「このまま異世界に転移しそうな雰囲気ですね」
「いっそそれも幸せな結果かもしれません」
確かにヘロヘロの言うように何かが起こりそうな雰囲気はある。
ユグドラシルのサービス最終日に残っているプレイヤーはおそらくかなり少ないがゼロではないと予想している。
最後だからと手持ちのアイテムや魔法を乱発している者も居ないとも限らない。
モモンガとてヘロヘロが来なければ外にこっそりと用意した花火を点火しているところだった。しかし、それが無駄になったところで仲間が来てくれたことに比べれば耐えられる損失だ。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
改めて地下空洞に顔を向けるモモンガ。
全盛期に比べてなんとも寂しくなったものだと改めて寂寥感に包まれる。
延々と遊べない事を想定していなかったわけではない。ただ――考えたくなかっただけだ。
（データだけ残したメンバーが数人……。他は引退してしまった。リアルの事情があるとはいえ……。だけど、ヘロヘロさんも途中で居なくなったら……。いや、気分が沈むことを考えても意味がない）
たった一人になってもここには来ていたし、最後の光景を見ながら明日の仕事の準備をすることは確定事項だ。
そして、自分はまた精神をすり減らす仕事に従事していく。
ＮＰＣの配置を終えたヘロヘロもまたログアウトした後は会社に行ったり、病院通いの日々を再開する。
新たな娯楽が生まれればきっとまたゲームに手を出すかもしれないし、下手をすれば病院から二度と自宅に戻れなくなる可能性も無くはない。

（……こんな生活を長く続けていたら死んでしまう。それが分かっていても働かなければならない。……モモンガさん。長生きしてください）

ＮＰＣに看取られて天に召される予定の様な感じになってしまった。しかし、女性に囲まれての見送りなら本望だ。それが例えゲームキャラクターであっても。

最後の最後で急に殴り掛かられるのは御免被りたい。

（……死にたくないので転生はかたくお断りします。異世界に転移、異世界に転移、異世界に転移……。自由に活動できる世界に行きて～！）

と、最後のあがきとばかりにフラグを立てまくるヘロヘロ。

遠くから様子を伺っていたモモンガの目には奇妙に悶える粘体（スライム）として見えていた。

動きが実に気持ち悪い。ついに精神的におかしくなったのかと心配になってきた。当の本人は現実逃避したい気持ちでいっぱいだった。

誰が好き好んで辛い日常を味わいたいと思うのか――

ゲームの中だけは子供のようにはしゃぎたいもの。

ヘロヘロの痴態を少し気にしつつ時計を確認して各メンバーの旗を一つずつ見ながら名前をつぶやく。

自分を含めた四一人のメンバーとの最後の別れ――

ギルド『アインズ・ウール・ゴウン』の栄光は今日を持って終わる。

ギルドマスターとして最後の挨拶はきちんと済ませたかった。

＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊

モモンガが儀式を始めている頃、ヘロヘロもギリギリまで様々な神に祈りを捧げていた。

内容はすべて『ログアウトしたら自由な世界に行ってて、思い切り羽（はね）を伸ばせますように』だ。

大気汚染によって息苦しい現実世界ではない。

底辺の人間を奴隷の如くこき使うようなブラック企業が蔓延る世界でもない。――ついでに肉体的にも健康になりたい気持ちを上乗

せする。
「ヘロヘロ」
「は～い」
条件反射的に返事を返す黒い粘体(スライム)。彼はすぐに祈りに集中した。
残り時間は二分を切った。思い出話しに華を咲かせる余裕はなく、名前を呼ばれたところで返事しか出来ない。
最後だからと何か行動を起こそうとしても全て消えてしまうので意味がない。しかしながら、無駄だと思っても何かしらの動きで抵抗を試みるのは精神的に相当疲れている証かも、と思わないでもない。
(こういう時に正体不明の事件とか……起きればいいのに……。謎の侵入者とか、今なら余裕で攻略できるだろうに)
そう思っても自分達自身が拠点に居座っているので他所(よそ)のギルドを襲撃する案は意外と取らないのかもしれない。
誰も彼もが今日ばかりは大人しくしている、という可能性も実は結構高かったりするのでは、と。
ならば変な勘繰りはやめて最後の瞬間を見届けなければ。
長く遊んだゲームに敬意を表して。
(今までありがとうございました)
そう呟いた後でモモンガに顔を向けるヘロヘロ。
いくら粘体(スライム)だからといって人間離れした感覚は備わっていない。人間的な視点誘導はどうしても必要だ。
玉座に座る魔王のごときモモンガは真正面を見つめたまま大人しくしていた。色々と思うところがあるのかもしれないし、時間を確認しているのかもしれない。
残り時間はあと数十秒――
ユグドラシルの終焉。
一つの時代が終わる。それは例えゲームであっても感慨深いものだ。
ヘロヘロはそう思った瞬間に意識がとても鮮明になる感覚を得た。場が静寂に包まれている事も関係しているのかもしれない。
ログイン時のような睡魔に襲われていた精神的な煩わしさが今は

驚くほど解消されている。しかし、それもあと数秒で終わる。
言い知れない緊張感が織りなす祝福(ギフト)は素直にありがたかった。
そしてユグドラシルというゲームのサービスが終了を告げるゼロ秒に差し掛かった。
モモンガもヘロヘロもこの時ばかりは無心となって状況を受け入れる。
そして、十二年の運用の果てに――今日を持ってユグドラシルというゲームは終了した。

蒼穹とＮＰＣ

通常であれば若干のタイムラグの後に意識は現実の身体に戻り覚醒する。その間に様々な風景が見えるが脳内からナノマシンが除去されるまでの間、待機時間を表現するプログラムが走っているためだ。

いわゆる体感時間を現実の時間に合わせるために点を引き延ばし、線として表現するようなもの。

夢から覚める時とは違い、全てが意識できる。それゆえに夢と現実をしっかりと区別することができる。そうでなければゲーム依存症が進行し、日常生活に支障が出てしまう。

長くゲームに携わってきたプレイヤー達はオンラインゲームから現実への回帰は慣れたもので、項（うなじ）に存在するプラグを引き抜く事にも抵抗は無い。――むしろそういうプレイヤーでなければフルダイブ系のゲームは遊べない。

娯楽の無い二一〇〇年代を楽しむためには多少の無茶も通さなければやってられないのだから。

（……いつもの風景が見えない。……何らかの不具合かな？）

先ほどまで黒い粘体（スライム）だったプレイヤー『ヘロヘロ』は意識下で首を傾（かし）げる。

感覚的にはいつも通りだ。

古いゲームの不具合は特段、珍しくもない。

数分も待機していれば自動的に復旧する。

しかし――彼（ヘロヘロ）はいつもの感覚でやり過ごしてしまった。

『ユグドラシル』という長く親しんだゲームが終了し、自動的にログアウトして現実に回帰するものだと勝手に思い込み、仮眠に似た状態で意識を手放してしまった。

肉体的に粘体（スライム）であるモンスターは睡眠を必要としないし、視界の祖語は自動補正で解決してしまう。

そう――

今回はそれに全面的に頼ってしまった。いつもの習慣のように―

―

少し意識を向ければ音が消えている事に気づいた筈だ。

それどころか人間的な感覚で目蓋を開いておけば暗転中の風景など何処にも無い事が理解できたはずだ。

（暗転が終わらない。……いや、ウインドウはもう無い）

ユグドラシルのサービスは終了した。だから、ゲームの仕様であった様々な別ウインドウが無いのは当たり前だ、と思った。

今は自分のＰＣ（パソコン）へと仕様変更している最中だと――

それなのに中々画面が切り替わらない。

強制的にプラグを引き抜く事は危険行為である。最悪、半身不随の障害が起きる可能性もある。

脳や神経に直接作用するシステムは時間がかかっても待つべきである、というのが多くの見解だ。それにヘロヘロのＰＣは仕事（プログラマーとして）柄、最新の機種を扱っている。

＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊

暗い画面をいつまでも見ていると飽きてくるのだが、それでも待つのはいつもの習慣だ。

途中で余計な操作をすると危険だからだが、少しは周りの様子を見るべきかと迷った。

頭ではわかっている。しかし、暗転中の操作は急には出来ない。

何度か手足の感覚を取り戻し、落ち着いて行動しようと覚悟を決める。

無暗矢鱈と動かしてはいけない。――そう自分に言い聞かせる。

（……時間的には暗転中。思考に不具合は認められない。耳にも異音は無い。……はぁ。後は……触覚のみが頼りか……）

意識だけの空間で触覚による操作がどこまで通用するのか――

完全な闇と化した空間を視覚的に認識しようとするのは――普通であればしないし、やらない。またはやってはいけない。

余程の緊急時以外は。

初心者にありがちなパニックによる事故はこの手のゲームではよくあることだ。

ヘロヘロは呼吸を整えて周りの景色を確かめることにする。
もしウインドウや何らかの緊急メッセージ――または警告文――が表示されているかもしれない。
なにはともあれ、確認作業から始めることにする。
「……わぁお」
意を決して目蓋を開ける、ような感覚で視覚的に景色を見ようと試みた。その結果、思わず声が出た。
それを表現するならば『ひかり』そのもの――そうとしか言いようがない。
通常であれば盲目効果間違いなしの圧倒的な光量だった。だから――思わず目を瞑った。
さすがに他の人間でも同じ反応を示すに違いないとヘロヘロは思いつつも異常な光景が脳裏から離れられない。
（な、なんだ今の!? 白い世界どころじゃないぞ）
暗転中の景色は通常であれば黒。――実際には完全な黒ではなく黒に近い青だ。
壊れている場合のみ単一的な色で表現される。
使用者の負担にならないように本来ならば様々なデータや画像が用いられ、安心感を与えてくれる。
今まで気にしなかった仕様に今日ほど驚かされたことは無いのではないかと思った。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
数秒から数分かけて目蓋を開けて確認するもやはり白い景色が目を焼くように襲ってくる。
通常であれば暗い景色しか映さない。そういうものしか見てこなかった、とも言える。
ユグドラシルのフィールドでさえ明るい場所はあまりない。――あるにはある。
現実世界の空は大気汚染の影響で分厚い雲に覆われ、晴れた日は生まれて此の方、見たことは無いが歴史書などのデータでは知っている。

ゲームの中の『ナザリック地下大墳墓』のとある階層はかつての日本の原風景を再現したものとなっている。
暗雲立ち込める世界に生まれ育ったヘロヘロ達日本人にとって奇麗な空は絵空事――まさに言葉通りの神話でしかない。
今まさにその神話の様な光景というか風景を自分は見たのではないかと思った。
光りに目を慣れさせながら何度か確認作業を繰り返した結果――白い景色は陽の光り。
決して白一色だけの単一風景ではない。
青白く広がるものはまさに『空(そら)』の色であった。
それを空だと認識できるのは知識のお陰だ。そうでなければ現実味として受け入れなかった。いや、ゲーム的な仕様かバグの一種としか思わなかった。
(……ましてこれほどの景色はユグドラシルにもナザリックにも存在しない)
自分たちが作り上げたものならば現実がなくともすぐに受け入れられる。けれども、目の前に広がる光景は全くの未知だ。しかし、それでも空だと認識できたのは知識として備わっていたからに他ならない。
自分の脳が『これは空です』と認めている。
感覚が一致しているからこそ疑いのない事実として認識できる。
これはとても素晴らしいことだ。
(……碧(あお)く澄み切った空とはよく言った。……ブルー・プラネットさんでもここまでの色は再現できまい)
自分たちが作り上げた空も相当の出来ではあるけれど、本物には遠く及ばない――と思わせる何かを感じさせてくれた。
サービス終了時に見せてくれたサプライズか、と思ったがゲームの運営会社にこんな芸当が出来る余裕も資金力も無いはずだと――
では何だと問われてもヘロヘロには答えられない。
自分でも知らない何かが起きた。それは自分でも知りたい、と。
(……ログアウトボタンは押してない。……強制ログアウトの弊害?

まさか……）

ここで視点を下に傾(かたむ)ける。

先ほどから違和感があった。いやに地面に近い位置から見上げていないかと。

案の定、すぐ地面が見えた。

人間であれば地面から首を出ているような状態になっているとしか言いようがない位置取りだ。

視点のみしか情報がなく、時計などを表示するウインドウ類は見当たらない。それと俯瞰モードにも切り替えられない。

（……身体の感覚からいって……、未だに粘体(スライム)モードなのは確定だな）

まして、ここは自分の部屋ではない。

ＰＣが置かれている机も見当たらないし、考えられる原因は自(おの)ずと絞られる。

＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊

通常であれば『夢』だと言っているところだ。

しかしながら普段の日常や夢でも今の状態は見たことがない。

習慣に倣(なら)うならば自室の風景に切り替わっていなければならない。

また、何らかの事故であればオンラインからの自動切断が起きて、多少の頭痛と引き換えに現実へ帰還出来るはずだ。

（……空と地面を往復すれば結果はもう出ていると言っていい）

全く知らない土地。

その結論はすぐに出た。そうとしか言えない。

機械文明の果てに荒廃した現代日本がどうして森が生い茂る風景を生み出せるというのだ、と。

ここはまるで地球が遥か昔に失ってしまった原風景を現したような時代――いつだと言明は出来ないが、とにかく自然豊かな世界であることは確定した。

（フラグを立てまくったからといって、すんなりと異世界に行けるほど生温(なまぬ)いのか？　それでいいのか？　いいんなら喜んじゃうぞ？）

そう言いながら手足の感覚を確かめる。

喜び勇んで酷い目に遭うのは空想と現実の双方に存在する。だか

ら、ヘロヘロは慌てずに対処に努めた。
何が原因だろうと落ち着いて行動する。そうしないと死ぬのは自分だから。
いくら社畜と言っても自殺願望があるわけではない。
ゲーム内では――特定の条件下において――自殺もやむなしだが。
（いやいやいや。それでも充分に驚いている。これだけの景色を用意されて声に出さないわけにはいかないでしょ。……でも、恥ずかしいから頑張って耐えている）
思索しながら自分の身体の状態をチェックするヘロヘロ。
視界の隅に映るのは黒い物体。
（……大体は分かっていたが……。人間のままでいるわけはないよな）
とあっさりと受け入れるヘロヘロ。しかし、内心では見た目にはわからないほどに取り乱していた。
言葉と態度はイコールではない。
ゲームに慣れ切ったモンスターの姿と現実に存在する人間としての自分の身体の感覚の差は結構簡単に埋め合わせることが出来る。
何年も遊んできたゲームキャラクターの感覚を昨日今日で忘れるプレイヤーが居たらおかしい。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
自動的にログアウト出来ずにモンスターの姿のまま見知らぬ世界に飛ばされた。――世間一般では『転移』と呼ばれるものだが――実際に起きるとは思わなかった。
所詮は空想の産物である、と今まで思い込んできたことだから。
自分がここに居るのであれば他のプレイヤーも少なからず来ている可能性はありそうだと思った。
運営最終日に自分と同じような気持ちを願っていないとは言い切れない。
いつまでも空想の世界の住人になりたいと僅かでも思うものだ。
それが遊び心のある大人なら尚更だ。
（……いや、まあ……、自分だけがここに居るとは思っていない。思っ

てはいなかったが『他にも居る』という事実を素直に受け取るのは難しい）

周りに何者かが動く気配を先ほどから感じていたので。

空だけ見て周りの事をわざと無視していたが、そろそろ現実逃避も辛くなるころだ。

ただでさえ自分がユグドラシルのモンスター『古き漆黒の粘体（エルダー・ブラック・ウーズ）』であることを自覚し、それを否定しなかったとしても――周りに居る者たちも同様とは思いたくない。それと同時に同時期に転移させられた者達であると認めなければならない。

相反する気持ちの鬩（せめ）ぎ合いは長くは続かないものだ。

（……一人だけであれば寂しいままで終わる。しかし、大勢であれば自由が束縛されるおそれがある）

あえて意識しなかった周りに少しずつ目を向けてみる。すると先ほどから黙ってヘロヘロを見つめる存在の気配が増えていく。

増えているというよりはヘロヘロ自身が無視した者達の数が確定しているだけだ。

一人二人と――合計二〇人ほど。

内訳は制作系と一般メイドと『六連星（プレアデス）』とルベドとその他。階層守護者は流石に抵抗があったので用意しなかった。

最後の瞬間に配置したメンバー全員であることは何度か確認して理解した。

（俺がここに居るならモモンガさんも来ている可能性があるか……。その前にそろそろ連絡しなければならないか？　それとも……）

目の前に広がる美しい光景をしばし堪能してからでも遅くはない。そんな気持ちが湧いていた。

流石に不気味な大気に覆われた世界しか知らないヘロヘロにとって、目の前に広がる光景はあまりにも神々しすぎた。自分の手に余る宝だ。それを黙って手放せと言われれば抵抗してもおかしくないほど。

だが、現実で待つ自分の身体は飢えを知る人間だ。会社に出向いて働かなければならない。

そう思いつつ辺りに意識を向ける。いつまでも眺めているわけにはいかないと本人も自覚してきたので。

玉座の間に居た時と同様であれば距離的に白骨死体同然のモモンガの姿を見失うことはあり得ない。――けれども、彼の慌てるような声や自分を呼ぶ声は今も聞こえない。

無視しているわけではない。本当に聞こえなかった。

＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊

軽くため息つきつつ周りと背後に意識を向ける。――身体が粘体（スライム）なので振り向くという無駄な動作はしなくていい。

意識だけで視点移動できる感覚はゲームと同様だった。だからだろうか、動きに違和感が無かった。というかゲームと同様に扱える事にこそ疑問を抱くべきだ。しかし、ヘロヘロはまだそのことに気づかなかった。

（ＮＰＣ（ノン・プレイヤー・キャラクター）達は……って、あれ？）

周りに控えているＮＰＣ達の様子がいつもと違う。違和感はすぐに気づくが詳細までは判明しなかった。

確かに何かがおかしい、としか――

女性ＮＰＣの殆どがヘロヘロを見つめたまま表情を暗くしたり、険しくしている。中には胸のあたりで手を組んで今にも泣きそうな顔だったり――

（……こういう間違い探しは……得意というわけでは……）

ヘロヘロの脳内で依然と違う点を見つけよ、という問題が渦巻いた。若干のタイムラグが発生している時点で自分は意外と鈍感だったのだなと呆れて苦笑する。

この手の反応を嫌というほど書籍データで読んで来たはずなのに。

他人の事なら気づく点は間違いなく『冴えない主人公』だ。つまり自分が正（まさ）にその条件に当てはまる。

（……いえ～い。異世界サイコー……って叫ぶ度胸が……湧いてこないぜ……。おいおい、腐れ粘体（スライム）君。現実逃避は御茶の子さいさいではなかったのかね？）

どう見ても、どう考えてもここは異世界だ。

それ以外に適切な言葉があるなら言ってみろよ、と自分に問いかける。当然、否定などできるわけがない。

見たこともない――ましてゲームのような世界は、と。

ここが地球上のどこかの地域だとした場合、空が奇麗な点で現実の日本ではない。更には他の国でもない。

美しい景色は一〇〇年以上も昔に失われた。

であればユグドラシル以外のゲーム世界なのか、と聞かれれば疑問を覚える。

周りに見える風景は確かに現実離れした美しさを秘めていた。資金力のあるゲーム会社なら再現することも不可能ではないかもしれない。しかし、それでも電脳法の壁を突破することは至難の業だ。

よそのプレイヤーをそのまま別のゲームに許可なく移動させることは立派な誘拐であり監禁罪に問われる。

端的に言えば犯罪行為だ。

ヘロヘロ自身に意図はない。何者かの介在が無ければ出来ない。

（早速『ＧＭ（ゲームマスター）コール』を……。……おう、ウインドウが出せない……。……まあ、それくらいは想定内だ。異世界だから）

特定の動作を行（おこな）えば――普段なら――目の前に半透明の四角い枠が現れる。しかし、何度かやってみたものの一向にプレイヤー専用のコンソールが現れない。

ならば、と念の力を試してみる。ここは普段から行（おこな）ってきた動作を脳内で再現するに限る。――しかし、結果は芳（かんば）しくない。

何らかの行動が成功したならば特定の音が鳴るものだ。それが今回は鳴らないどころか、何も効果が表れなかった。

ＧＭコールが無駄であるならば『魔法』――または魔法のアイテムに頼るしかない。

＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊

先ほどから一人で悶（もだ）えている粘体（スライム）の少し後方では彼（ヘロヘロ）の事を心配している者達が今も黙って佇んでいた。

彼らはＮＰＣ。その判断に間違いはなく――ヘロヘロがちゃんと向き合えば正体が確定する。しかし、それを避けているのは度胸が無

いためだ。
結論自体はすでに出ている。だが、それでも確かめるのが怖い。
口では何とでも言えることでも――
現実に起きれば足が竦(すく)むのは致し方ない。歴戦の強者(つわもの)だとしても。
本来は単なるサラリーマンであり、社会的弱者でもあるヘロヘロにとって勇気ある行動は実際には取れない。それが現実だ。
――気持ち的な――背後から受ける視線――の様なもの――を受けつつ次の確認作業『インベントリ(異空間の倉庫)』に着手する。
身体がモンスターであることは自覚した。であればゲームの機能が未だに通用するのではないかと予想する。そしてそれは真実だと思った。
自分のイメージがどこまで通用するのか半信半疑ではあったものの黒い触腕と化した自分の手はすぐに何とも言えない空間に埋没する。そこはゲームの中ではありふれた自分専用のアイテム倉庫『インベントリ』である。
自分のＮＰＣに多くのアイテムを与えたとしても自分の物が無くなったわけではない。
数年ほどほったらかしにしていたので全ての確認作業を怠っていたわけだが、それでも何らかのアイテムがまだ残っていることは確認した。
(スクロール(巻物)がいくつかと回復薬(ポーション)が何本か……。後は自分専用の武具……、まだ他にもありそうだけど……。感覚的に何があって何が無いのか分かるのは不思議だな)
実際に異空間に頭を突っ込んで確認したわけでもないのに、と。
アイテムの取り出しはあくまで演出で、実際はコンソールによって行動を制御したり操作したりする。
膨大なアイテムを保管している場合は視認によって全て確認など――そう簡単にできるものではない。
そんなことを考えながら自分の出来る事と出来ない事を確認していく。
ＮＰＣに全て与えていたと思っていた私物が思いのほか残ってい

たのはありがたいことなのか、単なるズボラだったのか――
「……」
どちらであろうと今は不要な考えにとらわれるべきではないと判断する。
異形種は元々魔力（MP）を持っている者が多く、最低でも魔法のいくつかは覚えているものだ。仲間との連絡にも役立つ。
高レベルともなれば逆にMP（マジックポイント）を持っていないのが珍しいほどだ。
（……早速連絡しようとしてみたもののノイズ（雑音）ばかり……。名前とか顔を思い浮かべるだけで自動的に発動しているようで便利だと思ったのも一瞬だけか……）
しかし、ノイズという事は何らかの原因で繋がらないだけでこの世界にいる可能があるかもしれない。または完全に引退――ログアウトなど――によって普通になっているだけとも考えられる。
モモンガを含めたメンバーとGMへの連絡は失敗に終わった。
回線の不調かなと思いたいところだが、それはあり得ないと思う自分が居る。

＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊

確認作業などでたっぷりと三〇分間悶えた結果は全滅――
試しに後方に控えているNPC――というか『ソリュシャン・イプシロン』に連絡をする。するとすぐに返答があった。
金髪で縦ロールのお嬢様の嬉しそうな声が近くで聞こえてきた。それに対してヘロヘロは大層驚いた。
何故ならソリュシャンに声を設定した覚えがないから。
全く聞き覚えのない女性の声だ。驚かないわけにはいかない。
（……この甘ったるい声の出し方は何だ？）
設定したのは確かに自分である。だが、それにも限界がある。
モンスターに声が無いわけではない。それはゲーム的に設定された専用の音声があるから当たり前だ。しかし、NPC達は違う。
ありとあらゆる状況に応じた返答など設定できない。だからこそ、魔法による連絡に対して応えないのが正しい。
「……今のはソリュシャンの声……で間違いないのか？」

意を決して尋ねるヘロヘロ。
それに対してあえて無視していた後方が騒がしくなる。
それはソリュシャン以外にも声を発する存在が居る、という証明だ。――ヘロヘロに緊張が走る。だが、ここで一気に気持ちが冷静に引き戻される感覚を味わった。
今まで熱い気温の直中（ただなか）に放り出された状態だったところに冷水を浴びせられたかのように――そこまで劇的かは自信が無かったけれど――一気に落ち着きを取り戻す。
平静な気持ちで改めて問い返す自分にびっくりしつつも返答はやはり変わらない。
「はい。ソリュシャン・イプシロンにございますわ」
女性にここまで艶っぽい言われ方をしてもらったことはエロゲー（十八禁ゲーム）の中でしか記憶に無い。
初めて聞く彼女の言葉は今でも聞いていたいところだが、現実の厳しさに比べればのめり込むほどではなかった。
「……基本的なことだが……。お前のパーソナルデータを教えろ」
「畏まりました」
主の言葉に何の疑いも無い、というようにソリュシャンはヘロヘロが設定したデータの殆どを言い当ててきた。自分の事だから当たり前だと思うけれど、他人の声として聞くからこそ驚くことがある。
彼女が喋っている内容は基本的にヘロヘロしか知らないデータだ。それをどうして他人であるはずのソリュシャンが言えるのか。それと内面的な部分を何のコンソールも出さずに話すことは果たして可能なのか、という部分にも疑問に思う。
創造主であるヘロヘロをして、自主的に喋るソリュシャンに覚えがない。
「……そこまでいい」
「了解しました」
（……つまりＮＰＣに自我が備わったってことか!?　他のＮＰＣも同様っぽいから同じ質問しても無駄だろうな）
常に流動する粘体（スライム）の身体を持つヘロヘロとて今日ほど驚いたこと

は無いのではないかと思う。
通常の驚きとはまた異質であることも――
異世界に転移、なんてまだ生易しい出来事だったと言えるのかもしれない。
自分が創造したＮＰＣが意思を持った。それだけでも生身であれば心筋梗塞に陥る自信があるほどだ。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
一度決壊した疑念の後は他のＮＰＣの様子も聞きたくなる。一つをクリア出来たのであれば惰性的に次も出来るものだ。勢いというものは侮れない。
最下層にて配置したのが女性陣ばかりだったせいか、彼女達に囲まれている状況が急に恥ずかしくなった。しかも、喋るだけではなく表情が豊かになっている。
声もそれぞれ違うし、なによりもヘロヘロを驚かせたのが言葉に合わせて唇（くちびる）が動いたことだ。正に生物のように。
ゲームのＮＰＣ達に表情データも音声データも本来は存在しない。あるのは元々実装されていたモンスターとしての音声データだけだ。
その理屈からすればプレイヤーによって音声データを与えられるのではないかと思われるが、残念ながら自分好みの音声データを用意することは難しい。
それを行（おこな）うには声優などに頼む必要がある。一プレイヤーに過ぎない者達の要望に応えてくれる声優が果たしてどけだけ居るというのか。あと、頼むための方法や資金の問題も忘れてはいけない。それらを踏まえた上で――確実に一人だけ都合のつく声優が居るには居る。しかし、一人だけでは味気ないので諦めざるを得ない。
例えば案内役のＮＰＣなどは確かに喋る。ストーリー上、必要だからだ。
あたかも人間的に様々な言葉に対して柔軟な返答など出来るわけがない。それも自分で考えて適切な回答をするなど――
それが出来るのはプレイヤーでもない限り不可能だ。
（流石にＮＰＣ達が実はプレイヤーだったっていうオチは考えすぎか

……）

それはあり得ない。そう言い切れる原因の一つは――

ナザリックに配置している大勢のＮＰＣの外見データは各プレイヤーがデザインして与えたものだからだ。

元々ソリュシャンという女性が現実に存在し、キャラクターを演じていると考えるには無理がある。彼らの外見を作り上げたのは間違いなく仲間達だ。

ソリュシャンの外見とそっくり同じ人間が演技をしていることも常識的に考えられない。そこまで外見データが一致している人間がそこらに居てたまるか、とヘロヘロは憤慨した。

「……ナザリックに居た記憶はあるのか？」

この質問に多くのＮＰＣ達は肯定の意見を述べた。

詳細を何人かに尋ねてみるとほぼ正確に答えてきた。

口裏合わせをしている可能性が無いわけではない。それでも目の前の景色を無視して話しが進むとは思えない。

この世界は何だと聞けば全員が分からないと答えた。

（……覚えがない世界だから他に言いようがないが……。ナザリックのＮＰＣであることは自覚しているのかな。創造者に歯向かうこともありえないこともないだろうし……）

規則によってＮＰＣ達に酷い目に遭わせた事実は無いが、そのあたりを彼女たちはどう思っているのか。――と、思いはしたが今、それを聞くべきかと自問する。

自分にはほかに解決しなければならない問題があるのではないのか、と。

例えば自分一人だけ転移する流れが基本っぽかったのにＮＰＣごととは何なんだ、と憤（いきどお）ってみる。

現実を直視したくないのか、チラっとしか確認していないが配置した全員が居るのは分かった。逆に配置していないＮＰＣは居ないような気がする。

それが真実なら少し離れた位置に居たモモンガやアルベドも居ないとおかしい。しかし、連絡はつかないし、ソリュシャンに尋ねてみ

ても姿や気配は感じられないと答えてきた。――もちろん自分でも探してみた。
いつまでも空ばかり見ているわけにはいかないので。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
小一時間はあたふたしただろうか。
結論として転移したのは自分達だけ。より正確にはヘロヘロの一定距離内に居たＮＰＣ達ごと。
扶養家族を引き連れた状態の転移は記憶に無い。もちろん、創作物の中での経験談として、だ。
自分の身に起きる事は夢物語――それが真実になるとは誰も思わない。
いざ当事者になってみると驚きっぱなしであった。
（頭が真っ白になるというのはこのことか……。しかし、いつまでもこの状態のままでいられるわけもなく）
次にすべきことを考えなければならない。そこは齷齪（あくせく）働くサラリーマンとしての本能が刺激される。
時間に追われる生活が身に染みているので、咄嗟の行動が出来なかったとしても頭はもう冷静だ。
まずは持ち物の確認から――
ソリュシャンに大部分を預けたが、それはそのまま所持しているようだ。
頼めば渡してくれるところから創造主を蔑（ないがし）ろにする気は無いらしい。普通であれば独占して逃亡しそうなものなのに。
今のところ彼ら（ＮＰＣ）の目的は不明。考えすぎなだけかもしれないし、杞憂に終わればそれはそれで構わない。
しかし、それが杞憂ではなく、何らかの目的でもあれば、と思うと怖い。
人をあまり信用しないのは底辺の人間であれば誰もが抱く思いである。それをすぐに払拭できる人間をヘロヘロは知らない。
「……」
目が死んでいる――または死んだ魚のような濁った瞳など――設

定のソシュリャンが微笑んでいる。自分でそういう設定を施(ほどこ)したのだから彼女の表情に不満を抱くわけにはいかない。しかし、自我の事を棚に上げるとしても折角自主的に喋る美人に勿体ない設定を付けてしまったなと後悔し始めた。

改めてソリュシャンや他のＮＰＣに今度はちゃんと目を――視点を向ける。

女性陣は皆(みな)美人揃いだが、その他を含めてモンスターである。更に美人以外はどう見繕っても不気味な生物としか言えない。――というかアンデッドモンスターが何体か居る。

メイドの他は制作系が多い。単なる飾り立てで集めたので、まとまりというか統一感が無い。

（……命令無しで勝手に動くＮＰＣが何を言い出すのか怖いと思いつつ……。今のところ……いきなり敵対行為は確認できないな。数年間も放置してきたソリュシャン以外はよく知らないけれど……、他の者達は何か言い分とかあるのか？）

思考は混乱したままだが気持ち的に悶え狂うほどではない。

焦る気持ちがまだ少し残っているという程度――

異世界だけでも結構な衝撃だというのにＮＰＣ達が自主的に喋るのは想定外だ。

もっと機械的というか事務的というかゲームキャラクターらしい非人間的な動作なら安心していたかもしれない。それが血肉を得たばかりか、自分の判断で応答してくる。

高度なＡＩ(人工知能)でもすぐには無理だ。それほどのデータ量を――ゲーム会社はプレイヤーが作り上げるＮＰＣに与えはしなかった。

ヘロヘロが組んだプログラムでさえ人間と遜色ない動きは再現できなかったのだから。

＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊

ＮＰＣ達の顔を確認した後、次にすべきことは現地調査だ。その程度の頭は回る。いや、回ってくれた。

未知の世界に放り出された人間はとにかくあたふたと転げまわり、煩(うるさ)く叫ぶのが子供向け文学の特徴だ。その知識があるのでヘロヘロ

はそれらの慣習に倣(なら)うことはなかった。というか、大の大人が見晴らしのいい景色を目の前にしてみっともなく叫ぶのはいかがなものかと思う。

（……正直に言って、意外なほど冷静な自分に驚いてはいる。見知らぬ世界に居るのに慌てない日本人はまず居ない。……つい先刻まで未知の異世界ファンタジー風のオンラインゲームをしていなければ……）

角(かど)に差し掛かる人間を驚かすように、意外な展開に冷静でいられるほど本来の人間という生き物は冷血漢ではない。

だからこそ疑問に思った。

自分はどうして楽しく――もとい、冷静でいられるのか。

いや、本当に冷静なのか自信が無い。

十二分(じゅうにぶん)に驚いていて対応が滅茶苦茶になってはいないだろうか、と。

自分は冷静であると思い込んでいるだけかもしれない。

思い込みならまだしもＮＰＣ達の反応は決して幻想ではないはずだ。――何度も確認している。

自発的に今も喋っているのは疲れによる幻聴にしては出来すぎてはいないか――

そう思って何度もＮＰＣに声をかけてみたものの結果は変わらなかった。

「……であれば何年も放置されていた間に何をしていたというのか」

声に出して愚痴る黒い粘体(スライム)。

それに対する解答はすぐには来ず、ＮＰＣ達で話し合いだした。

ＮＰＣ同士で討論するようなプログラムは組んだ覚えがない。他の二人――ク・ドゥ・グラースとホワイトブリム――が追加のプログラムを与えたというのであれば納得できるが、彼らにしてみてもここまで複雑怪奇な行動は与えられないはずだ。

ＮＰＣ達はプレイヤーよりも単純な行動しかとれない。だからこそ戦闘で役に立つことは稀(まれ)である。

（メイドだけであればホワイトブリムさんの仕込みで納得するけれ

ど、制作系などの無関係なＮＰＣまでとなると話しが変わる。一部のＮＰＣは自分達以外のメンバーも関わっていることだから）

ＮＰＣにいつまでもこだわっている場合ではなく、世界の事や自分の事も残っている。

それと見知らぬ土地にいつまでも居座っていては怪しまれる。

かといって彼らをどこに集めておけばいいのか――

様々な問題が一気に押し寄せてきて本当にヘロヘロは困り果てた。

あれもしなければ、これもしなければと問題が次々と増えていく。その現状に精神的に疲れを感じる。

本当であれば現実の疲れを忘れる為にゲームを楽しむものだ。苦痛を覚えては本末転倒というもの。

＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊

外見的には微妙に揺れ動く様にしか見えない黒い粘体だが、内心では目まぐるしいまで苦悩していた。

相談できる仲間が居ない。

距離的に近くにいたでろあギルドマスターたるモモンガの姿は確認できないし、連絡も不通となっている。

だが、ソリュシャンで試したところ連絡行為自体は正常のようだ。であれば考えられる点として強制ログアウトによってプレイヤー間の連絡手段が絶たれている。けれどもＮＰＣ達との繋がりは途切れていない。しかし、ここに居ないＮＰＣ――アルベドなど――とは繋がらない。

（指定したキャラクターがギルト所属であれば繋がるはずだ。それが出来ていないというのは何故だ？）

運営の細かい仕様によるものであれば一般プレイヤーにはお手上げだ。

崖下にでも落ちたかな、と思いつつ辺りを見渡してみる。

遠くに崖や川の気配は感じるが急な場面転換によるモモンガの叫びは今も聞こえない。――魔法による合図も無し。

現状の探索をもっと密にすることも出来なくはないが――さて、どうしたものかとヘロヘロは悩む。

実質独りぼっちとなったわけだし、と。
（自由だぁ～！　……と叫ぶところなんだろうけれど……、心配する女性陣が傍（そば）に居ると調子が狂うな）
確かに見知らぬ土地に居て、連絡手段を絶たれた状態だ。
本来ならば会社の事が気になるがどうしようもない今は束縛からの解放に喜ぶべきだという気持ちが強かった。
自分ではどうしようもない。不可避の緊急事態だ。
（自分一人ならまだしもメイド達が一緒だからな……）
可愛い女性陣が困っている。――そう素直に思えたら幸せなのかもしれない。
だが、ヘロヘロは知っている。自分でいろいろと調整もしたので『知らない』と無責任なことは言えない。
見た目は人間の女性――外見年齢で言えば十代後半――である一般メイドは厳密には人間種ではなく異形種。それも『食事量増大』というペナルティを持つ『人造人間（ホムンクルス）』だ。
このまま放置すれば飢えにより何をしでかすかわからない。
ゲームの中ではただの設定に過ぎないこと――なのだが、ヘロヘロは何故か危機感を覚えた。
ソリュシャンは自分と同じ粘体種（スライム）なので食事に関して心配はしていない。
（世界の事も気にかかるが……。まずは探査……または……食糧問題だ、な……）
自分のアイテムは心許（こころもと）ないがモモンガから寄こされたアイテムを活用することにする。
何を貰ったのかまだ確認していなかったので。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
現場の様子をアンデッドモンスターに任せ、身を隠せそうな場所を探す。
自分たちが居る場所は何処かの広場――としか言いようがない所。丘なのか山なのか、それともどこかの森の中の開けた場所――のように見えた。

人工的な様子は感じられない。
自身が粘体（スライム）である事を失念していたが、メイド達の様子から大気成分には問題が無いようだ、と判断する。
ナザリック地下大墳墓があった地域は毒の沼地帯で、高レベルモンスターが徘徊している。かなり上級のプレイヤーでもないかぎり探査が困難である。
――しかしここは少なくとも攻略困難そうな雰囲気が感じられない。
異世界だと思うのは奇麗な空が見えているからだが、何（なん）にもモンスターが居ない場所であることもありえる。
生物すら居ないとなれば――それ以降の事はさすがにヘロヘロも予想できない。
「……創作系が何体か居るとはいえ……、これからの事を考えなければ……」
一般メイド達は非戦闘員。ソリュシャンは戦闘は出来るが屈強な敵が現れれば倒されてしまう可能性がある。
全てのＮＰＣを最高レベルにするほどの余裕はギルドには無い。これは他のギルドであっても同じことだ。
であれば経験値を稼げば良いと思われるが、ユグドラシルの仕様では彼ら（ＮＰＣ）は経験値を稼ぐことができない。ゆえに成長することもない。
もし、それ（レベリング）が出来るならどのプレイヤーもやっていることだ。
出来ないという事には理由がある。
（木々の中に身を潜める必要があるのか？）
森に入った後で気づいた。
ここがゲームの世界でないならば隠れる必要がどこにあるのか。
現地の人間、または何らかの生物に見つかっては色々と面倒ごとが起きるから、という答えは適切か、と自問する。
一般論では隠れて様子見が常套手段だ。だからこそヘロヘロは真っ先にそれに思い至った。
（隠れる場所としてはあまり適していないが……。次は外敵の警戒というところか）

敵という概念で言えばユグドラシルでは多い部類の問題だ。だが、ゲームは終わった。敵（プレイヤー）も解散していると考えるのが自然である。

――余程根に持つ陰湿なプレイヤーが居ない限りは――

そして、異世界に来てまで『アインズ・ウール・ゴウン』を倒しに来る輩（やから）は間違いなく頭がおかしい。クレイジーだと認定してもいいと断言できる。

異形種だからと差別されたり、虐（いじ）めはゲーム内であれば頻繁に起こっていた問題だが、この世界でも同じような現象が起きるとは断言出来ない。

（……だが、それらを一人で悶々と考えて適切な解答を導き出せるとは限らない。……ここはじっくりと腰を据えて調査するしかない）

という覚悟の後で勤労が解消されたわけではないと思い知り、ため息のようなものをつく。

粘体（スライム）には厳密な口という概念が備わっているわけではない。

様々な反応は人間と大差なく機能することに苦笑を覚える。

＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊

多少の方向性が定まった後は塒（ねぐら）の整備だ。特にメイド達をいつまでも立ちっぱなしにしておくわけにはいかない。

インベントリ（異空間の倉庫）から『グリーンシークレットハウス』を取り出す。

はた目からは急に巨大な一軒家の様な物体が出現したように見えるはずだ。

知らない者が見れば驚愕の現象である。

森の奥とはいえ急に人工物が現れれば充分に目立つ。――もちろん外壁の隠蔽も想定している。

（寝泊りはこれで充分かな。……人数分の寝床は調達できるはずだが……）

ヘロヘロが枯れ木などを集めているとソリュシャンが手伝いを申し出てきた。

通常であればありえない。先にも説明した通りＮＰＣは特定の命令しか出来ない。自発的に手伝いを申し出ることもない。

それなのに何の命令も与えていない状態でプレイヤーの動きを察

知し、それに反応したかのような動作を見せた事に――彼女（ソリュシャン）の動作をプログラムしたのはヘロヘロだ――驚いた。
「ヘロヘロ様がこのような些事をなさらなくとも……」
「……ん。あ、ああ……やってくれるのか？」
「もちろんでございますわ。我らは至高の御方の為に存在するもの……。何なりとお申し付けくださいませ」
姿勢よくニコリと微笑むプレアデスの一人――ソリュシャン・イプシロン。
ゲーム時代ではありえないＮＰＣの笑顔。この柔軟な反応を実装しなかった――または出来なかったユグドラシルを自分は面白いと感じたことがあっただろうか、と今更ながら自問する。しかし、それは愚問だとすぐに結論が出た。
（自発的に喋るようなＮＰＣが居てはゲームに集中できないじゃないか。……それがあったとしても規制の壁が高くあって、まともに遊べない）
規制があるからこそ如何わしい内容にならなかった。それは認める。
今更自我を手に入れたＮＰＣが現れてもヘロヘロはすぐには対応できない。いや、他のプレイヤーであっても同じはずだ。
枯れ木を集めるソリュシャンの様子を呆然とした面持ちで見つめるヘロヘロ。
ふいにモモンガの姿を幻視する。
自分と同じく異世界かどこかに転移でもしているのならば今頃ＮＰＣ達の対応に苦慮しているのではないか、と。
同一世界に居る可能性こそ不確かな状況だ。仮に居た場合は見つけてあげなければならない。そうでない場合は――良い考えが現時点では浮かばないので保留にさせてもらう。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
金髪ロールの美人ＮＰＣであるソリュシャンは雑事をこなすために生み出したわけではない。
設定上は暗殺者（アサシン）の職業（クラス）を持つ戦闘民族――

実際は合計レベルが乏しいために実践に投入するには心許無いキャラクターだ。

「……」

この世界にどんな生物が居るかは分からないが、レベル帯によれば自分一人で彼女達を守らなければならなくなる。

異世界に来ても働き詰めでは精神が摩耗するばかり。――いや、折角の新世界なのだから戦闘になる前に調べられるだけ頑張ってみるのも悪くはないかもしれない。

（リアル（現実）のブラック企業務めに比べれば耐えられる。……それに新しいゲームとして楽しむことも……。って都合よく出来るわけはないか）

楽しみ前に休みたい。それが本来のヘロヘロの気持ちである。――その為に拠点設置に邁進しているわけだ。

このグリーンシークレットハウスは見た目は小さな一戸建ての様な建物だ。魔法のアイテムなので扉はキャラクターの大きさに合わせて変形する。そして、中は驚くほど広い。

魔法のアイテムは物理法則を無視した現象を引き起こす。例えば武具はキャラクターに合わせて大きさを調整する。

原理はゲームの仕様という言葉で片付けられる。しかし、現実には存在しえない。

ここがゲームの世界であるのならば大して疑問に思わない程度で済む。もし――そうでなかった場合、ユグドラシルの仕様が何故、通用するのか――

（このアイテムやソリュシャン達が存在するだけでユグドラシルの続編……、または実装前の何らかの世界であると言えないか。世界だけ構築された未実装の新しいゲームの世界……）

自分の身体が粘体（スライム）であるのでゲームの世界である、というのが自然な発想だ。

ユグドラシル以外のゲームだとすれば警告とか来そうなものだが、仕様の違いで来ないだけという事もありえる。

例えありえたとしてもヘロヘロにはどうしようもない。不可抗力

の事態である。
この世界のＧＭが来たら素直に謝罪する事も吝(やぶさ)かではない。既にユグドラシルは運営を停止している、筈だから今更どうしようもない。
（ログアウトのボタンを新たに実装してもらうまで居候させてもらおうか。それしかできないだろうし）
慌てても仕方がない。そうヘロヘロは結論を出す。
彼が思索に耽(ふけ)っている間もソリュシャンは働き続けていた。
美人を一人で働かせる邪悪な粘体(スライム)だと言われても弁解できない。
これについては自分の属性(アライメント)が極悪だという事で勘弁してもらおう。
ヘロヘロのカルマ値は―― 五〇〇(マイナス)である。
選んだ種族や職業(クラス)によって変動する項目である。これにより行動の制限が色々と変わっていく。
有名どころでは『聖騎士(パラディン)』という職業(クラス)を取得する条件が『極善』でなければならない――
この属性(アライメント)の値(あたい)はストーリーにおける選択でも変動する。それとＰＫ(プレイヤー・キラー)に類する行為などでも。例えば町中に配置されているＮＰＣを殺害したり――
それから特定の条件を満たさない限り属性(アライメント)の値(あたい)は無暗矢鱈と乱高下したりしない。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
ソリュシャンが作業している間、他のＮＰＣ達は手持無沙汰だった。
当たり前だが彼らに仕事を与えていないのだから。
一般メイドに出来る事は掃除とベッドメイキングくらい。それ以外は食事による空腹の抑制――
アンデッドンスターの方は放置していても何らデメリットは無いので無視する。――いや、アイテム整理を頼んでおく。場合によればアイテム製作ができるかもしれないので。
必要なアイテムはそう多くない。しかし、材料があるのか不明であるため、それらを彼らに頼んで果たしてどこまで行動できるのか気に

なる。
普段であれば創作系のギルドメンバーに依頼して終わりだ。ＮＰＣを活用することは無い。
だからこそ何が起きるのか全くの未知であるため、少し――結構怖いと思った。
（俺に頭脳労働をさせやがって。……と憤（いきどお）っても仕方ないか）
プレイヤーが現時点で自分一人だけ。ＮＰＣの思考パターンが不明なため、当然の帰結である。
しかし、彼ら（ＮＰＣ）に解決の糸口を提示させて――万が一、それが出来るほど賢い者達であるならば、それはそれで恐ろしいことだ。
元人間（ヘロヘロ）として彼らに劣る存在であると認知されてしまったら駆逐される可能性が出てくる、かもしれない。
駆逐する理由は浮かばないが偉そうに命令してくる存在をいつまでも許しているとは思わないだろう、という考えからだ。自分なら、と思って――
今も心細そうな顔で見つめてくるメイド達――のように見えているだけでデフォルト（初期設定）の表情ということも――がヘロヘロの言葉を待っている。
自分達にも命令をください――というのはソリュシャンの態度からだが――という顔なのか、気持ち悪い邪悪な粘体（スライム）の機嫌を損なえば殺される、とかなんとか思っているかもしれない。
（今までコミュニケーションを取らなかったＮＰＣだ。彼らどんな思考パターンを持っているのか確認しなければならない。……少なくともソリュシャンは俺の従僕である事を認めているようだが……、どこまでが本音かは……分からない）
ＮＰＣの本音を引き出すすべに心当たりはないし、彼らの言葉が真実である保証もまた無い。
そんな状態でこの先暮らしていかなければならない。少なくとも現実に回帰するまで――
回帰したいのか、と問われれば当然、嫌だけど仕方がないと諦める。
働かなければ死んでしまうし、どの道何もしなくても死ぬ。

（……ならこの世界にいつまでも居ればいいじゃん）
それはそうなのだが、ヘロヘロとて子供じみた結論を素直に受け入れるほど馬鹿ではない。
そんなご都合主義がいつまでも通用するわけがない。あるわけがないのだ、現実的に。
来てしまったのは仕方がないと諦められるほど実際は短絡的ではなかった。
知らない土地に放り出された人間――身体は粘体（スライム）だが――の取るべき行動は限られる。
多くの創作物がそうであったように――主人公特性があれば難局も乗り越えられる。しかし、ヘロヘロは自分にはそんな都合の良い特性は無いと思っている。
無いならいずれは破滅する。または――何かが起こる。そんな予感がする。――悪い方に。
（正義だけが生き残るわけではない。悪もまた突き詰めれば立派な特性だ。……そこまで悪人になりたいとは思ないけれど……。そうでなければ特性が得られず、いずれは世界から放逐されるか……）
拒絶によって放逐されるとして、それを具体的には何を意味するのか――
端的な解答としては『死』だ。しかし、ユグドラシルのプレイヤーにとってそれは通過点に過ぎない。
死んだら蘇生すればいいだけ。その手段は様々だ。だからこそヘロヘロはその結果には恐れは感じない。
――本来ならば――
ここはユグドラシルではない。その仕様が通用する保証もまだ未確認だ。
もし、その仕様が無効になっていた場合は本当におしまいである。そうなった後、ちゃんと本体である人間の身体に戻れるのか。それともこのまま死後の世界とやらに行ってしまうのか。
それを確認する方法は実際に死ぬしかないけれど、試したくはない。

あと、ＮＰＣ達の死の概念についてだ。
彼らはゲームデータで出来た存在だ。いわば電脳生命体のようなもの。それらが自我を得たとしても人間的な死と同一の考えでいいのか疑問であった。
（寿命がある生命体ならある程度は気になるけれど、不老不死のような概念を持つＮＰＣは後々どうなるんだ？　半永久的に世界に残り続けることになる。……この世界は少なくとも無限ではないはずだ。その場合は……）
永久不変の存在の行く末は有限のヘロヘロには考えが及ばない。そんなことを実際に確かめたこともないし、それを確かめるすべはゲームの中以外にあるとは思えない。
現実世界の日本や諸外国の知識人とて答えが出ない問題ではないのか。
（……馬鹿正直にゲームキャラクターの将来を考える知識人が居るとは思えないから不毛な問答なんだけれど……。でも、目の前に居る彼らを無視していいとはどうしても思えない）
赤の他人として切り捨てるのは簡単だ。
しかし、後の世に残り続ける彼らの行く末には興味がある。それは純然たる好奇心だ。
他のメンバーが居ればより専門的に調査する筈だ。
（タブラさんやぷにっと萌えさん。死獣天朱雀さんは乗り気になる分野だろうな）
ゲームにしか興味が無いモモンガは逆に見守る側だ。彼はゲームの事しか興味を抱かない。
仕事の他にやりたいことや夢などを語らないから。
語らない、というよりは夢が無かったり、興味を持つ他の分野が無いだけだと思われる。もちろん、これはヘロヘロの思い込みでしかない。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
余計な思索に耽りつつも作業はちゃんと見守っていた。
女性の細腕による作業だがケガはしない。だって粘体（スライム）だから。

見た目には無傷でもダメージがあるかもしれない、というところはおかしさを覚える。
人間的に血が出るわけではないけれどダメージという概念が今もまだ残っているならばソリュシャンは死ぬ可能性がある。
モンスターとしての粘体（スライム）は決して不死ではない。ダメージを受け続ければいずれは死ぬ。それはヘロヘロも同様に。
骸骨（スケルトン）も死ぬ。
アンデッドモンスターの死は滅びである。核のような概念があり、それを失うと二度と行動できなくなる。
半実体のモンスターも同様に。
完全無敵のクリーチャーは存在しない。ゲームバランス的にもあってはいけないのだが、仮に存在すればプレイヤーにはどうすることも出来ないし、攻略できないゲームを作っては運営もいずれは厳しくなる。
では、この未知の世界ならば無敵のクリーチャーが存在し得るのか、という問題が出てくる。
もし仮に存在すれば当然ヘロヘロには太刀打ちできない。しかし、手持ちのアイテムの効果があればまた違う可能性が現れるかもしれないが、現実的な考えではない。
いや、ゲーム的な思考そのものが現実的ではないけれど。
（想定ばかりしていても不毛極まりないが……。モンスターとしての俺がここに居るのであればプレイヤーの存在も否定できないことになる。または別の転移者……転生者も考慮に入れるべきか）
自分一人だけが特別だ、とは思わない。
現時点で出来る事はまず世界の調査だ。仲間云々は後回しでも良い。
――それからＮＰＣ達の調査も予定に入れる。身の安全を確約するまでは安心できない。
（……他のメンバーが転移とかしていても同じように考えるんだろうな。……全く、ご苦労な事だ。俺は早く眠りたいよ）
しかし、ここで重要な問題を思い出す。

粘体(スライム)は基本的に食事も睡眠も必要としないクリーチャーだという事に――

ゲームの仕様であればログアウトして現実の方で食事や睡眠をとって終わりだ。しかし、ここではログアウト自体が出来ない。

今のところ眠気や空白は感じないが、それがいつまで耐えられるかは未知数である。

（……まさかな……）

身体が粘体(スライム)であるならば、とヘロヘロはいくつかの危惧を更に思い出す。

人間ではない証拠探しの為に視覚や行動、または呼吸などに意識を向ける。

意識的に呼吸を止めてみる。それと視覚をどこまで移動できるのかも確認する。

小さな確認作業によって自分の行動範囲を確定することはとても大事なことだと思った。

結果としては息苦しさは全然来ない。――その間にも視界を急転回させたり、脳に揺さ振りをかけるような無茶な視点移動を試みてみたが苦痛は無い。いや、多少は不快感があった。――ヘロヘロは粘体(スライム)に脳と呼べる部分があるのかについては失念していた。

慣れない行動に関しては人間的な反応が残っているようだ。

さすがに複数の視点に増加させるようなことは出来なかった。というか感覚的にどうすればいいのか分からなかった。

＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊

色々と悶えてみるものの不快感だけが蓄積されているようだったので一旦やめることにした。

その手の実験は今しなければならないわけではない。そもそも自分の事より他人(NPC)を優先しなければならない。

拠点の隠蔽作業が終わり、メイド達に中に入るように命令する。

野外にいつまでも放置しているのは頗(すこぶ)る目立つから。それと調査に出したアンデッドにも帰還を命じる。――どこまで行ったのか分からないが連絡が滞(とどこお)りなく繋がったので安心した。

ここまで何時間費やしたのか、時計が無いので分からないが空を見る限りそれほど経過していないと予想する。
実際、これほど澄み切った空の一日の経過は経験が無いので分からない。しかし、他のメンバーはそれらの事象を勉強していて第六階層の空として作り上げた。
それを参考にするとして正しいのかはこの際無視する。
(……太陽がある。……太陽と呼称する、が正しいか……。あれほど見事のものを目にするとは思わなかったが……。方角とかは不明……。日の出とか日の入りも分からないときてる。それでも景色に変化が無いのは時が止まっている……わけはないな。森の木や葉が揺れているから)
メンバーの情報が正しければ夜に近くなれば暗くなるはずだ。それが起きれば一日という概念が存在することになる。
太陽があるからといってここが地球という保証は無い。感覚的には異世界と呼称したかった。
(……この世界を照らす大きな光りこそが太陽……。結構直視しているが目が痛くなる状態にはならないな。……眩しさも抵抗(レジスト)しているということか?)
ゲームの中では眩しさはデータ上のもので実際の肉体に変調は来さない。来すようではゲーム会社として色々と不味い事態になる。
一般プレイヤーはゲーム内で死ぬことはあるが本当に死ぬわけではない。けれどもショック死という概念があるので、そこら辺の安全管理はどこのメーカーでも行(おこな)っていた。――たぶん。
フルダイブ型のゲームにおいて痛みは軽減されている。腕を断ち切られたとしても何らかの衝撃を感じる程度だ。少なくともユグドラシルは眠っている本体にも影響がある危険なゲームでは無かった。
そのゲーム内のキャラクターの姿を模している今の自分はゲーム時代の補正をそのまま受け継いでいると言えるのか。
太陽を直視してもバッドステータスの感覚は得られない。そもそもウインドウや個人用コンソールが出せない時点で確認のしようがない。

ソリュシャンを含むＮＰＣ達は自発的な行動ばかりではなく、ゲーム時代には無かった『個人の音声』と『表情』が備わっている。
観察していて気づいたことだが一般メイドも同様のようだ。ただ、骸骨の姿であるアンデッドモンスターの表情は変化しなかった。――骨格そのものまで歪むような場合はびっくりして倒れる自信がある。あと、年甲斐もなく叫ぶことも。

＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊

ＮＰＣ達を優先的に拠点に入れた後、ヘロヘロは改めて周りや空に顔を向ける。
世界が変わった。それはいい。
問題は自分一人ではなかったことだ。
想定外の事態に今更驚くことは無いと予想していたが甘かった。
単なる転移だけではない謎の現象――それに名前を付けるのであれば何と付けたものか。大して学の無い自分にはお手上げだ、とヘロヘロは人間的に両腕を広げて軽く天に向かって挙げる仕草をした。
（感覚的には人間のまま……。夢と希望はあくまでも夢想の中でこそ輝く。……確かにその通りですね、ぷにっと萌えさん。……でもまあ……来てしまったものは仕方がない）
不可抗力の現象に対し、ヘロヘロが取るべき選択は多くないと予想する。だが、それでも奇麗な空を前にすれば小さな悩みは次々と浄化されていく、気がした。
自分は只今の限りにおいて自由である。それは真実だ。
（とにかく、のんびりできる時間が出来た！　多少の些事は許そう）
何に対して許すのかは分からないが、とにかく新たな世界に降り立った事だけは改めて自覚した。そして、確認する。
ここは自分の知らない世界であると。
今は――そう思うことにした。

製作者の特権

一先(ひとま)ずの拠点として設定した『グリーンシークレットハウス』の中に入った黒い粘体(スライム)のヘロヘロは大勢の扶養家族(NPC)を前にしてこれからの事を考えなければならないことに頭を痛める。

身体は不定形のモンスターだが人間的な比喩として用いた。

感覚もプレイヤー時代と大差なく、動くも特におかしなことは無い。――モンスターという点以外は。

「部屋は適当でいいから。……まずは休みませてもらうよ」

多くのNPC(ノン・プレイヤー・キャラクター)は主(あるじ)であるヘロヘロの言葉を待っているようだったが、彼が休むと言った以上は黙るしかない。

空いている部屋を見つけてヘロヘロは退散するも最後まで彼の姿を見つめる気配は伝わっていた。

(……頼むから休ませて。明日から本気出せばいいんでしょ？　駄目なら泣いちゃうよ)

後ろ髪を引かれる思いのまま扉を閉めた。

髪の毛は無いが感覚だけはあった。

＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊

ヘロヘロが退散した後、一般メイド達は互いに見つめあい、中には自分の部屋を探す者が居たが大半はその場に立ち尽くしていた。

それらのメイドにヘロヘロの従僕たる戦闘メイド(ブレアデス)のソリュシャン・イプシロンは声を張り上げて場を制する。

「ヘロヘロ様の安息の邪魔をしてはなりません。貴方達は各人の部屋を決めておきなさい」

「……畏まりました」

「……」

不安いっぱいの顔が多かった。それについてソリュシャンも理解できないわけではない。

見知らぬ土地に放り出されたのだから。だからといって不安のままでいればヘロヘロが気を遣う。

至高の存在たる彼が休むと言った以上は邪魔をしてはいけない。

そして、次に目覚められる日まで自分達に出来る事は待つことだけだ。
　それが明日ではなく何年も先になるかは誰にも予測できない。
「アンデッドの者達も部屋を決めておきなさい。余計な気遣いをしてはヘロヘロ様が安心して休めなくなります」
「は、はあ。……分かりました」
　一人二人と部屋に散っていく中、異質なＮＰＣがソリュシャンを見つめていた。
　それは全身が透明感のある緑色の宝石のようなもので出来ており、白銀の輝く全身鎧（フルプレート）を身にまとっていた。
　豊満な胸がある女性型。しかし、生物的な雰囲気を微塵も感じさせない。明らかに動像（ゴーレム）系のモンスター。
　髪の毛に当たるものまで硬質的な様子を醸し出していたが、それが実に繊細さが際立っていた。
　赤い色の髪の毛は腰のあたりまで長く伸びており、人工的に作り上げるにしては芸術的過ぎる代物だった。
　腰には光り輝く長剣の鞘（さや）が提（さ）げられている。
「……見慣れない貴女（あなた）も……部屋に行きなさい」
「……私に命令できるのは……モモンガ様とタブラ・スマラグディナ様だけ……。お前……殺すぞ」
　凛とした声音（こわね）で告げられた後、白銀の手甲が輝く鞘に触れようとした。
　殺意などは発していないが正体不明のＮＰＣはソリュシャン（ソリュシャン）を敵だと判断したのかもしれない。しかし、だからといって逃走も迎撃も彼女は考えていない。
　この場には至高の御方であるヘロヘロが居るのだから無様な対応は選べない。
「至高の御方の安息を貴女は破るというの？　それはかの方達に対する不敬罪よ」
「……不敬？　……何故？　……戦闘メイドごときに言われる筋合いは……」

「私はヘロヘロ様の安息の為に発言しているのです。……というか貴女はヘロヘロ様を休ませたくないの？　同じナザリックの者だからこそ私は指針として発言しているのよ」

ソリュシャンは目つきを鋭くし、語気を強めて対峙する。

たとえ相手が同じ至高の御方に直接創造された者だとしても引き下がることは出来ない。

従僕である誇りを失いたくないので。――もちろん相手も同じだろうけれど、譲れないものがある。

＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊

ソリュシャンは人間的に表情を変化させられるが相手はそうではなかったようだ。

硬質的な顔はソリュシャンをもってしても変化の度合いが判別しにくく、喜怒哀楽による判定は出来ないと悟る。

声質も一定で感情がまるで読み取れない。口調の変化が唯一の判断材料ではないかと。

しばらく睨み合った後、謎のＮＰＣは興味をなくしたのか、空いている部屋を探し始めた。

戦闘メイドであっても『ナザリック地下大墳墓』の全てを把握しているわけではない。自分たちの知らない事柄がある事だけは理解した。

そして――ソリュシャンもまた自分の部屋を探し始めるのだが、外側から見たハウスはとても小さな倉庫のごとき様相だったのに対し、中はとても広い。

軽く見た感じでは百人の住人を招き入れてもまだ余裕があるとさえ思わせる。

各部屋の内装はすべて同じだとしても、これだけのアイテムを所有する至高の存在に敬服を抱く。

ＮＰＣとしての記憶に至高の存在たる『アインズ・ウール・ゴウン』のメンバー達はいわば『創造主』であり『神』にも等しい。それゆえか彼らの持つ所有物もまた想像を絶するものとして感じられた。

（……だけど、ナザリック地下大墳墓という拠点に比べれば……。不

敬ではあるけれど比べるものが違いすぎますわね）

そんなことを考えつつ部屋を決めて内装を確認する。

全てのＮＰＣが自分の部屋を決めている間、ヘロヘロは自室に備え付けられている鏡にて自身を確認していた。

既に分かってはいたが改めて黒い粘体（スライム）――古き漆黒の粘体（エルダー・ブラック・ウーズ）としての自分に驚きを感じていた。

黒くおぞましい邪悪な粘体（スライム）。それが今の自分（ヘロヘロ）の身体である。

何度も見慣れたはずなのに何故だが以前よりも気持ち悪く感じる。

（……戦闘面では優れた種族だけど……、日常生活を送る上では色々と問題が噴出しそう……。今のところ手当たり次第に溶解しないようだ。これは自分の意志で出来ると思っていいのかな？　……実験しかないわけだが。次は人型への変態だが……。要練習ってところか）

ゲーム無いとは違った操作方法になっていると予想したうえでの再確認だ。

元の世界というかちゃんとログアウト出来るまでの間、このモンスターの身体を使わなければならない。それには出来る事と出来ない事を知る必要がある。

言葉はクリア。動作も今のところはまだ問題は起きていない。

次はスキル。魔法に戦闘方法。

アイテムも一応、クリアとしておこうと判断する。

（食事と睡眠はどうなんだ？　先ほどは呼吸の問題をクリアしたばかりだが……）

今も実は息を止めている。すでに五分以上は経過した。よって連続無呼吸も平然と出来ると判断する。

窒息しない、ということなんだけれどいまいち実感が湧かない。

人間の時は息苦しさをバンバン感じていたので。

（クリーチャーとしての性質が影響しているのなら精神面もクリアとなる。……この異形種はアンデッドモンスターではないから不死に関して問題がある程度か……）

自分の記憶が正しければ古き漆黒の粘体（エルダー・ブラック・ウーズ）に寿命は無いはずだ。つ

まりほぼ不死――

自然死しないだけで絶対に死なないわけではない。

既定のダメージを受ければ死ぬクリーチャーだ。場合によれば特殊なスキルによって死ぬこともありえる。

「設定的には疲労もないんだよなー。でも、精神的に疲れがあるように感じるのは……幻肢痛みたいなものか。それともユグドラシルの感覚を引きずっているバグみたいなものか」

つい声に出してみたが気が付けば声の出し方を忘れてしまうかもしれない、と思ったからだ。

喋る必要があるのは他の現地生物と出会った時、挨拶できずに一方的に攻撃を受けるのを防ぐためだ。

社会人としてのマナー、と言いたいところだが――見た目が邪悪そうな粘体（スライム）では説得力に欠けるか、と。

「あっあ～。……今のところ自分の声として聞こえるな」

ヘロヘロの声は現実に置き去りにされた人間の声と同一である。

特別な条件を除きプレイヤーの声は基本的に地声だ。課金によって編成パターンを組めなくは無いけれど資金に余裕が無いプレイヤーは諦めるのみだ。

であれば、ソリュシャン達の声は何者だというのか。

自動的に実装された声優というのは些か飛躍しすぎな気がする。けれども見た目に合った声が当てられている気がする。

（何だか初対面が多いのに主（あるじ）呼ばわりはこそばゆいな。……しこうのおんかた、か……。ギルドメンバーの事なんだろうけれど……。彼ら（NPC）にしてみれば創造主と同義……、確かに間違ってはいないが……、そんなに高尚な存在じゃないんだけどな、本当は）

でも、とすぐ否定してしまうヘロヘロ。

弱者側の人間なので急に祭り上げられても困るだけ。けれども、そんな自分を慕ってくれる事は悪い気はしない。

しかし、調子に乗ってしまうと後々酷い目に遭うのはいつの時代でもあるものだと知っている。

＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊

人型や粘体（スライム）の身体を利用して表情の変化が出来ないか思考錯誤していると扉をノックする音に気が付いた。
聴覚がすぐに反応したので驚いた。
「は、は～い。どなたですか～」
「ソリュシャン・イプシロンでございます。入室のご許可をいただきたく……」
「あいてま～す」
扉腰から馬鹿丁寧な言葉に対し、条件反射的に返事を返す黒い粘体（スライム）。
男の部屋に女性が入ってくることに数秒経ってから気づき、気持ち的に大慌てする。
返答がうまくできないうちに扉が開き、縦ロールの金髪美女が入ってきた。
衣装自体は戦闘メイド形態のままだが困惑した表情を浮かべている、ように見えたので心配になった。
「どうか……。何かあったか？」
そう言いながら、そういえばとヘロヘロは疑問に思った。
こんな美人を前にして自分はどういった喋り方で接すればいいのか、と。
ギルドメンバーであれば丁寧語、敬語などで大体済んでいる。しかし、ＮＰＣ達とは今日本格的に触れ合ったばかりだ。――会話を交わすという意味で。
つい尊大な喋り方になったが実際はどういう喋り方が正しいのか、全く分かっていない。
相手の気を悪くしてしまえば他のＮＰＣ共々敵対されてしまう可能性が出てくる。
そうなってしまうと彼らが持つアイテムを頼れなくなるし、自分の持つアイテムを狙われて殺し合いに発展しては非常に困る。
話し相手の居ないまま一人で彷徨（さまよ）うことになる。最初から一人であれば良かったが、今は他人が居ることで色々と気持ちや予定が狂っている。

「……大したことでは……。……その……不届きなＮＰＣがおりまして……、どう扱えばよいのか……」
と、口籠(くちごも)るように喋り始めるソリュシャン。
視線を彷徨わせる仕草がゲーム時代に比べて実に活動的で気になってしまった。
ここまで細かな動きはさすがに与えた覚えはない。
確かに行動は与えた。けれども表情やセリフはおまけ程度だ。設定上は存在するとしても実際に実行できないことが多々ある。
ヘロヘロは人型の練習をしようかと思ったが、話しが長くなりそうな予感がしたので楽な粘体(スライム)形態になり、ベッドの上に乗った。
触腕を伸ばしてソリュシャンの為に椅子を勧めた。しかし彼女はヘロヘロの部屋だからと遠慮した。
「……お前も粘体(スライム)なんだから楽な姿勢になりなさい。……堅苦しい社交辞令は結構だよ」
（息苦しいのはリアルだけで手一杯なのに異世界に来てまで窒息したくない）
例え粘体(スライム)が呼吸を必要としない特性を持っていたとしても、だとヘロヘロは少しだけ語気を強めた。
いや、内面の方がもっと強いかもしれない。
創造主たるヘロヘロの言葉に恐れを抱いたのか、身体を震わせるソリュシャンは主の言葉を否定できず、言われた通り身体を崩し始めた。
彼女が装備している武具などは体内に収納できる。その許容量は見た目以上に多い。
特別なＮＰＣのインベントリ(異空間の倉庫)はプレイヤーに匹敵する。それゆえにアイテム倉庫として扱うこともある。
敵対プレイヤーに倒されるとドロップアイテムとして排出される――全てではないけれど――ので、戦闘時は最低限度の物と取られてもいい物しか持たせない。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
美女が醜く溶解し、不定形の粘体(スライム)に変態していく。その様を見てい

たヘロヘロは実に不快な気分にされられた。――しかし、それを命じたのは自分なので文句は言わない。ただ、じっと我慢して耐えるだけだ。
（人の顔がこれほど歪むと吐き気を催すな。……自分が今粘体（スライム）で良かったと思ったわ）
ゲーム以上にリアルな変形をしてはいないかと疑うほどグロテスクに見えた。
現実の世界で人間がドロドロに溶けるさまを見たことは無い。
ただ、気持ち悪いと思ったのは数秒だけ。頭が溶け切った後は黄色い色が多くなり、何処から見ても恥ずかしくない粘体（スライム）と化した。
ソリュシャンの真の姿は黄色い粘体（スライム）である。髪の毛にちなんでそういう色に設定しただけで実際は決まった色が無い。ちなみに初期の種族は『不定形（ショゴス）の粘液（ス）』という邪神系粘体（スライム）の一種だ。
その粘体（スライム）が武具を取り込んだ後で近くに置いてあった椅子の上に這い寄る。
人間種のように座る、という行動が出来ないため上に乗る、という表現が一番適切だと思われる。
「……」
（こうして見るとソリュシャンはやはり異形種なんだなー。彼女に偽装した人間の悪ふざけという予想は外れた事になる。……それが良かったかと言われると……、返答に困る）
赤の他人の演技ではない。それが分かっただけ良しとしなければ思考の渦に飲み込まれたまま戻ってこられなくなりそうな予感がした。
安心したり残念に思ったり、自分の感情がコロコロ変わる様はどうかとヘロヘロは疑問に思う。
世界の様相が変わった事による内心の混乱をまだ引き摺（ず）っているというのか――
単なる社畜サラリーマンに何事にも動じない鉄壁の心など備わっているわけがない。
「……そのまま人型に……」

と、ヘロヘロは言いながらソリュシャンの変態過程を想像した。
もしゲームのままであれば装備品を無くした彼女は何らかのフィルタリングに守られるか、与えていない肉体が透明になる筈だ。
可能な限りのデザインを仲間から与えられているとはいえ、描いていない部分がどうなっているのか気になる。――とても気になるし、見たい欲求が湧いてきた。
(製作者の特権ってことで許してくれないかな、運営……。あるいは……、これでいくらか確認できる事があるかもしれない)
ここがゲームの世界であるならば確実に運営による警告が飛んでくる。または時差によって来ることも想定しておく。
そうでなければ――果たして何が起きるのか。またはどんな真実を知ることになるのか――
ヘロヘロは自制心を振り切り、人型に変態することを命じた。
「は、はい」
自分と違い、ソリュシャンの粘体(スライム)形態は本当にどう見てもモンスターそのものにしか見えなかった。
ヘロヘロの形態は人間的な残滓が残っていて『目』に当たる部分が穴になっている。
戦闘形態時はもう少し筋骨隆々っぽい姿になれるけれど、疲れるので変形は明日以降に持ち越すことにしていた。
少しの間、自分の姿を夢想した後でソリュシャンが再度人型へと変態していく。
もちろん、装備品を出さないように付け加えておいた。
つまり全裸っ！
基本的な姿形からいくらかは想像できるが実際に拝見するとなるとまた違った感じ方になるものだ。
これで装備品で隠れた部分が透明になるか、筋肉繊維が剥き出しになるか、それとも――と余計な想像を膨らませている内にみるみる女性らしいシルエットが出来上がっていく。
体感的に期待し過ぎて遅く感じられるが実際は数十秒ほど。いやに高いステータスが今ほど恨めしいと思った事は無い。早く変形し

ろ、と心の叫びが漏れそうである。
人の身であったならばガン見状態で居るに違いない。
――客観的に評する自分の存在に気づき驚きを感じるが欲望の前では塵芥（ちりあくた）に等しいものだ。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
特別な擬音は聞こえないがグチュグチュという音が聞こえたような気がした。
ゲーム時代では様々な効果音が聞こえたものだ。それが影響しているのか、妄想の音が本当に聞こえるようで奇妙ではある。
実際は淡々と変形しているだけなのに――
自分は未だにゲーム感覚が抜けきらないらしい。
（上からか、下からか……。全身をどう構成しようと構わないが一度崩した肉体を再構成するのは至難の業（わざ）じゃないか？　俺もそのあたりを練習しないと自分という形を忘れそうで怖い）
これは様々な創作物に存在する『ジレンマ』だの『矛盾』とかいう形で表現されている。――あくまで創作物による過剰演出だが、全てが虚構というわけではない。
実際に見知らぬ世界に居るのだから完全否定は出来ない。
自らの形を失うと自我崩壊というプロセスが発生する。
（……今思考している事こそ何者かにプログラムされたものであるという……、確か『パラドックス』といったか……。思考錯誤の繰り返しによって……起きる現象が『テセウスの船』……）
自己存在について議論すればどツボにはまりそうなので大概にしておくが――とヘロヘロは目の前の現象に改めて意識を向ける。
黄色い粘体（スライム）から様々な色身を持つ人型に――
それを自分でもできるのかと自問すれば無理だと答えられる。
ＮＰＣと違ってヘロヘロ自身は人間的なデザインを設計していない。形こそ似せられるが基本形はモンスターのままだ。
ユクドラシルでのんびりとセカンドライフを味わいたいから――という理由は僅かで、多くは純然たる嗜好によるプレイだ。
（……おおっ！　期待以上じゃねーか。というか誰だ、細かな部分ま

でデザインしたの。これ、俺の分野を超えてんじゃん）
と、内心で大はしゃぎのヘロヘロ。
彼が喜ぶのも無理からぬこと、すぐ目の前に美しい白磁のごとき繊細な肌を持つ裸体の美女が椅子に座っているのだから。それも各部分が隠されたものではなく、一切の規制を取っ払った見事な裸が惜しげもなく披露されているのだから。
彼の中では『乳首』に下の毛まで、と大喜び。
（……そこまで再現する必要があるのか？　外見は確かに俺の願望だけど……）
髪の毛は許そう。しかし、元々が粘体（スライム）だ。
無駄に余計な設定が追加されてはいないか、と。
自在に変形するならもう少しアニメチックにデフォルメ出来ないか尋ねると、首を傾げられた。
彼女の中では表現に対する知識の欠如が見られるようだ。
（こちらの言葉の全てを汲み取るのは無理、ということか。万能ではないようだ）
確かに細かな動作くらいなら頑張れば人間種並みに出来るけれど、思考パターンまで用意する余裕はなかった。――今からでも追加の命令が与えられるかと聞かれれば難しいと答える。
まず方法などが未確認だ。個人コンソールが出せないも痛い。
そんなことを考えつつも外見的にはソリュシャンの股間部分に視覚情報が集中している間抜けなモンスターが居るわけだが――
俯瞰するのが恐ろしいがアニメ的な表現――目玉が飛び出た形――になってはいないか、と少し慌てる。
ガン見されているソリュシャンは恥じらいを持っていないのか、頬が赤らむような状態にはなっておらず、静かに佇んでいた。
（触ってないから警告が来ないのか。なら、触ると運営から警告が来るか……これは試さなければならない。うん、これは重要なこと。見知らぬ土地に飛ばした責任もあるし）
と、無茶な論理を展開する変態粘体（スライム）。
だが、それくらいの無茶を通さなければ前に進めないこともある。

正論を振り回す気は無いが、何らかの結果は確実に欲しいと思っていた。――少し気を急かし過ぎな気もしないでもないけれど。
無茶を通せば道理が引っ込むとは誰の言葉だったか。
「……た……、いや、自分の肉体の構造をある程度操作出来るか、い？」
「感覚的には可能かと……」
ゲームにそこまでの機能は実装されていない。
粘体というモンスターは変態的嗜好の為に存在しているわけではないので。
まして人間が操作するアバターでは不可能に近い。
中身が人間である以上、それ以外の何者かになる、という感覚は無理だ。
変形要素も結局はプレイヤーが指定した動作の一つに過ぎない。
（……こういう観察行為をしている時に限って邪魔が入る創作物があったな……。だが、ここには邪魔が入らない。例え誰かが来ようと最上位存在である自分に意見できる者など外敵かギルドメンバーくらいだ）
外壁は隠蔽してあるし、各ＮＰＣには休息を命じている。
ソリュシャンはヘロヘロが創造したＮＰＣなので色々と優遇しているだけだ。
それらを踏まえて今の彼の邪魔が出来る存在は非常に限られる。
更に高レベルプレイヤーであるヘロヘロの察知能力は今も健在である。意識を向ければ外の音を拾えるほどに聴覚が優れている。――耳の様な器官は無いけれど粘体は全身が様々な感覚器官のようなものだから。
一般的な粘体がここまで高い知能を有しているわけではない。プレイヤーだからこそ成り立つ論理だ。
それに目の前のソリュシャンも専用の職業を与えているので危機察知能力はかなり高い、筈だと製作者は思った。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
改めて完成した美女――ソリュシャンの裸体を上から下まで眺める。

一切のモザイク処理が起きない完成品――または美術品のごとき作品が目の前に鎮座しているわけだ。
ある程度の段階まで見学したことのあるヘロヘロをして、どうして見えなかった部分が補完されているのか疑問だ。
日本のメーカーだぞ、と声を張り上げて言いたいところを我慢した。
それから不定形の粘体（スライム）から人間種への変態が実に見事だった。あと、異常に美しい肢体に思わず触れてみたくなるほど。
部分的な貼り付け程度でしかなかったＮＰＣがどういう原理で完成品に至ったのか、実に興味深い。
（内臓はもちろん粘体（スライム）仕様のはずだが……、変態により色々と備わっていることがあり得るのか？）
元が単色の粘体（スライム）とは思えない色彩配分もまた驚きであった。
唸る至高の粘体（スライム）たるヘロヘロが値踏みをしていることにソリュシャンは少しばかり気になっていた。ただ、別命があるわけではないし、何らかの調査であるならば黙って待つしかない。――そう彼女は思った。
自我を得たＮＰＣは独自に思考し、状況を分析する能力を手に入れている。その気配を――もちろん――ヘロヘロは感じ取っていた。
何度か唇（くちびる）が開け閉めされているので。何らかの意見を言おうと試みているのだろうと――
（本当に細かい動作まで……。他のＮＰＣも同じであればモモンガさんの所に居るであろうＮＰＣ達も今頃自我を手に入れて独自に動いている可能性が……無きにしも非（あら）ず……）
ただ、確実に別世界に居る、という条件が必要だが。
ヘロヘロだけが転移したのか、それもまだ未確認だ。結論を急ぎ過ぎて自滅する事だけは避けなければ。
長年の心労により自分の精神は想像以上に脆い。そう思っている。
単なる思い込みかもしれない、と頭では分かっていても自由を勝ち取ってすぐに浮かれるほど実は余裕が無い。
（女性の裸を眺めている暴挙に出ているくらいだ。……相当自分は疲

れている。あ～、自由がそこら辺に転がっているというのに……）
そう思いつつも視点は見事な巨乳に注がれている。
形こそ整っているが粘体（スライム）らしく色々と変形したりできるのか、疑問に思った。
本来の種族は不定形たる粘体（スライム）だ。形などどうとでも取れる。
外見データは与えられたものだから安易に変更できない事もありえるけれど、転移後の世界においてゲーム会社の制限がなさそうなので、その辺りはどうなっているのか気になった。
「人間形態と粘体（スライム）形態の切り替えは出来るようだけど……。形態を維持したまま別の存在に変われるかい？」
その言葉に困惑の色を見せるソリュシャン。
単なる命令ならば素直に従えばいい。
ここで彼女が困惑したのは自分の中に存在する『設定』に無い命令をどう判断すればいいのか、というものだ。
与えられたことのない知識や現象に対してヘロヘロでなくても困惑する。
「……申し訳ございません。漠然とした内容では……」
「そうか。……では、どうしようか。部分的に変形は出来る？」
そう言われて腕を溶かすソリュシャン。
種族の枠組みの範囲でならば変態は可能。この仕組みは彼女も未知数の分野だったらしく、酷く恥ずかしがった。いや、恥じた。
主の命令に即座に応えられなかった自分の不甲斐なさに。
（仕様の枠組みという概念でもあるのか。であれば違う美人さんにな～れって命令は無理そうだな）
あまりコロコロ顔を変えられると元々の顔に戻せなくなる恐れがある。それは先ほど自分が危惧した事だ。
少なくとも人間から粘体（スライム）。その逆が出来るだけで良しとしておく。
安心したのも束の間、いつまでも裸でいさせているわけにはいかないことに気づいたが――無視した。
折角の美人の裸だ。疲れた心には十二分（じゅうにぶん）に癒しとなる。
労働者にお慈悲を。

自分も粘体(スライム)だし、如何わしいことはおそらく無理そうだと予想している。精々、粘体(スライム)同士の融合か――

それはそれで如何わしいというよりは危険な匂いがする。

融合して取り返しのつかない新しいクリーチャーの誕生はノーサンキュー。そう誓うヘロヘロであった。

それに言い訳をさせてもらうと、とヘロヘロは見えない何者かに語り掛けるように独白する。

(そもそも粘体(スライム)に服を着せる事自体ナンセンスでしょ。ソリュシャンがマッパ(全裸)で佇(たたず)んでいても種族的には何にもおかしなことないし。形だけ人間の女性に似せているだけだもん)

そんな事とは裏腹に嫌に精緻に描かれた肉体美に驚かなかったわけではない。

ゲーム世界での感じ方と明らかに違うはずだが、それを言葉で説明することが困難だった。

適切な言葉が見つからないが彼女は本当にモンスターなのか、と粘体(スライム)形態を確認したにもかかわらず信じられなかった。

＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊

椅子に座る全裸美女と怪しい邪悪な粘体(スライム)が密室に居る。

背後に回れば奇麗な割れ目の尻が見えるはずだ。

感覚的に人間に形態変化できるとしても正確無比すぎはしないか、と誰かに抗議したい気持ちが湧く。

触れれば肉体的な感触が味わえそうだ。

(ハラスメント行為の確認もしておくか。嫌がれば諦めるし、この世界の秘密を解き明かすヒントを今の内から色々と手に入れておくのは悪いことではない筈だ)

念の為にソリュシャンに大人しく座っているように命じておく。

そもそも彼女は何の為にヘロヘロに来たのか、と忘れかけていた。

それらを一先ず無視しつつ触腕を伸ばす。狙うは乳首――

別に顔でも腹でも良いのだが、触れられるのであれば一番危険度の高い部分がはきりとした結果が得られそうだと判断した。

これは如何わしいことではなくゲームシステムの確認だ。

ここがもしまだゲーム世界であるのであれば何らかの反応がある筈なので。
ヘロヘロの本体である『古く漆黒の粘体(エルダー・ブラック・ウーズ)』は溶解能力に長(た)けており、プレイヤーの装備品を腐食させたりする嫌らしいモンスターである。しかも高レベルエネミーでもある。
もちろん意図して行(おこな)わなければ溶解能力は発揮しない。事実、先ほどから彼が乗っている――座っているつもりだが――椅子は無事だ。そして、それはソリュシャンも同様であった。
自分の意志によってどんどん伸びる触腕。感覚もあり、不思議な気分になった。
肌という概念があるわけではない。しかし、感覚的には人間のままなのに人間離れした行動が出来るのは何故なのか。
それらは目を改めて考えることとし、今は目の前の果実(裸の美女)に集中する。
相手も粘体(スライム)だ。モンスターに触るような事なのだが形だけ違うだけでこうも緊張するのはどうしてだろうか、と。
そうこうしている内に腕に差し掛かった。
ハラスメント行為が無ければ一般プレイヤーの殆どは他人との触れ合いは殆どないと言っていい。
せいぜい握手が限界か。
思い起こせばＮＰＣの配置やモンスターとの戦闘以外で意識的に触れることなどなかったな、と述懐する。
粘体状(スライム)の腕が彼女の腕に広がるものの肌を焼くような現象は起きないし、逆に溶かされる事もなかった。あと、彼女が小さく呻く事も

感覚的には人間の肌と遜色ない、ような気がする。
身体がモンスターだからかは分からないが正確な情報が分かりにくい。
それもそのはず、経験が無いから。――皆無とは言わないが例える対象が出てこない。
産毛(うぶげ)があるとか、血液が脈打っているとか言えばいいのか。

見た目には色白の肌だ。うっすらと血管が浮いて見えたりは――粘体（スライム）に赤い血が流れているわけがない。
「……柔らかい」
粘体（スライム）だから当たり前だ。
次に本命にいきなり移動する。
大きな胸に触れた後は勢いに任せる。
（……おお）
と、声に出しそうな気持を懸命に押し込み、黒い粘体（スライム）状の粘液とも言える幕が大きな胸を一つ覆っていく。
その間も感触が随時伝わっている。
嫌に弾力のある巨乳だ、と驚きに包まれ感心した。
問題の乳首もしっかりと感じ取れた。
（……おいおい運営。ここまで触っているのに何の警告も出さないのかよ）
ヘロヘロの記憶では特定の行動を取ると即座に警告が来るシステムになっていた筈だ。
全てのプレイヤーを二十四時間人力で監視しているわけではない。そこは自動システムの力を借りなければ不可能だ。
そして、そのシステムの効果が未だ現れない。
後々時間差で来るのかもしれないが、その間（あいだじゅう）中触り続けられるという事だ。
胸が終われば股間部分も行けるという意味である。
もちろんただ如何わしい目的で行（おこな）うわけではない。何度もヘロヘロは独白する。
未知の現象に対する抵抗である、と。
（……今頃モモンガさんも適当な女性ＮＰＣの身体を触っている頃かな。これが一番手っ取り早い確認方法だし、仲間が居なければまずやっていてもおかしくない）
現に自分が触っているのだから。
強引な暴論であることは重々承知している。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊

数分間は胸を揉み、体毛を自在に消せるのかの確認の後でじっくりとソリュシャンの全身を言葉通り舐めるように調べつくしたのが三時間後――あくまで体感時間的な表現だ。

思いのほか時間をかけたのは女性の神秘を拝むからだ。

ただ、相手は粘体（スライム）だ。これが正しい女性の在り方だと信じるのは早計である。

それと一緒に転移したＮＰＣは全て異形種だ。人間の女性は一人も居ない事を忘れてはいけない。

（調べたといっても体内に潜り込んだわけじゃないし、揉むのに時間をかけすぎただけだ）

粘体（スライム）は設定的には性別は無いがヘロヘロは男性だ。

異性に興味を持つ年頃でもある。

それにしては自分の創造物をいじり過ぎたことはちょっとばかり後悔している。

丹念に触っていたがソリュシャンは特に嫌がる素振りを見せていない。しかし、内心ではどう思っているのか。

というより自我が備わったＮＰＣに心の様な概念も芽生えたのか。

（人工知能の急激な発達によって自我に見えなくもない振る舞いで実は生命体ではない、という事もあり得る。何事も短絡的に決めつけるのは良くないな）

先ほどまでの痴態とは裏腹に冷静な思考ができる事に少し驚くヘロヘロ。

適時、意識が切り替わるような不思議な感覚だった。

（肛門に性器もある粘体（スライム）か……。つまり俺も同じようなことを真剣に取り組めば出来るという……。でも、結局粘体（スライム）だから……無意味な……）

感触こそ人間的に感じられるだけで機能の殆どは粘体（スライム）のまま。

水分を摂取した後に尿意はきっと来ない。それと同時に排泄も無さそうだ。

全てを溶解し、身体に吸収するのが粘体（スライム）というモンスターだから。

（細かい器官があるのは謎だけど……。触ったところで人間的に感じ

るわけでは……。自分の感覚と同じだという前提だと……、全くの皆無という事は無かった）

胸を強く絞るように掴んでも母乳は出ない。出たとしても溶解液だ。

自分と同じように呼吸を必要としないので喉を塞いでも平然としている。

先ほどから裸だが体内からアイテムを取り出せるところはゲームのまま。

尻から短剣を出してほしくなかったが、取り出しについては知らんぷりを決め込む。わざわざ命令しても不毛なだけだ。

しかし、形の良い女性器は誰がデザインしたのか――

そこだけ観察に一時間はかけた気がする。

＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊

見るべきものと触るべきところは済んだので装備の着用を許す。すると彼女は数秒で戦闘形態になった。

身体の内側から武具がせり出し、そのまま着用する様は便利な身体だな、と。

元々の目的は不届きなＮＰＣが居るとのことだった。それは忘れていない。

「俺がお前の身体を調査したことに対して何か思うことはあるかい？

遠慮は無用だよ」

これが粘体（スライム）以外であれば違った反応になる筈だが、ソリュシャンの正体を知るヘロヘロとしては特に思うことは無いと予想する。

尻だの性器だのはあくまで人間種への擬態による付属品のようなもの。形こそあれ、感覚器官は別物だ。

と、暴論を展開する変態粘体（スライム）。

「……ヘロヘロ様がご納得していただけたのであれば……」

「単なる興味でも、か？」

相手がプレイヤーではないからか、強気な発言が出来る事に自分で驚くヘロヘロ。

性別的には恥ずかしさは粘体（スライム）でも感じているようだが、どこかで冷

めた自分が居るのかもしれない。
相手の言葉に恐れるよりも冷静な自分が勝(まさ)っている。
それにもまして裸体を弄(まさぐ)られたことに関してソリュシャンは微動だにしない、というか恥じらいなどの表情の変化が認められない。――鉄面皮ということはあり得ない。変化がつけられることは確認しているので。
無理して質問攻めにしても仕方が無いので改めてソリュシャンの意見を精査する。先ほどまでの事は棚上げにして――
不届きなＮＰＣとは何者か――
「私も詳しくは存じ上げないのですが……。緑色の女性型動像(ゴーレム)の姿をしている者です」
と言われて浮かぶのは一人だけ。
特徴的な外見であればヘロヘロとて簡単に忘れたりはしない。該当するＮＰＣは一人だけだから。
ルベド。
ＮＰＣ達を統括するＮＰＣ『アルベド』の妹という設定を持つキャラクターである。
製作者は『タブラ・スマラグディナ』というナザリック地下大墳墓の様々なギミックなどを製作する錬金術師(アルケミスト)だ。
製作と戦闘に長けたギルドメンバーでもある。
そのルベドは配置だけする都合で連れてきただけで言動に関しては失念していた。
設定では女性だ。見た目もそれに因(ちな)んだ作りになっている。しかし、種族的には無意味なものだ。
アルベドとは違いルベドは戦闘に特化したＮＰＣで、特徴としてはギルドメンバーすらの敵に回す凶暴性を秘めている。
丈夫なＮＰＣなので戦闘狂――ました戦闘民族たるメンバーの相手として利用されていた。
(相性的にガチでたっちさんを倒せるＮＰＣでもある。……だからといって全員に対して脅威というわけじゃあないんだけど……)
「……ルベドの事か。……態度の事なら仕方がない。そういう風に設

定しているって聞いているから。多少生意気な口を利く程度で……」
「よろしいのですか？」
喋っている途中で割り込むソリュシャン。
ヘロヘロはそんな行動パターンを組んだ覚えが無いので驚いた。
思考ルーチン（手続き）が仕様と違う、と。
（……今のは自発的な発言か？　いやに柔軟に対応してきたな）
「あれ（ルベド）はああいうのがデフォルトだ。襲ってくるようであれば問題だけど……。何もなければ放っておけばいい」
（触らぬルベドに祟りなし）
だからこそ第八階層に封印していたのだから、とＮＰＣに言うのもおかしいかなと思って止めた。
持ってきただけで動くことは想定していなかった。それは後々自分でも調査しなければならない。
凶暴な一面があるがギルドメンバーに扱えない道理はない。彼女もまたナザリックの一員だから。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
今のところ大人しいルベドについての問題を保留にさせて、ソリュシャンには自室に帰るように促（うなが）す。
裸体を堪能し過ぎた気がしたので。
最初の一日は混乱のままでいい。次の日から少しずつ色々と調査範囲を広げることにする。という事で手打ちにして、精神的に休みたいとヘロヘロは思った。
ソリュシャンが去り、一人だけになった空間でヘロヘロは早速ベッドにダイブ。
肉体がモンスターのせいか、人間時代の疲れ自体はあまり感じない。だが、精神的には疲れを感じている、気がする。
気持ちの問題ばかりはどうしようもないようだ。
（そういえば身体が粘体（スライム）だから睡眠とか食事とかどうなるんだ？）
今のところ空腹は感じない。眠気も――
肉体は完全に粘体（スライム）として機能している。
ステータスも見えないが存在し、様々な能力を今も維持している可

能性がある。
ＮＰＣの中に魔法を扱える者が居れば使える事になる。――予想だが確定事項の自信があった。
「……一日で色んな事を考えすぎちゃった……」
頭脳労働はそれほど得意ではない。肉体労働も同様に。
視覚情報を放棄し、瞼を閉じようとした。――粘体（スライム）なのでそのような器官は無い。
あるのは疑似的に空いた空洞のみ。これを閉じれば目を瞑った事と同じになるかなと思いつつ挑戦する。
それと全身から力を抜く。
溶解についてはよく分からないが、スキルの発動を抑制する、という事を強く念じておいた。
自分用のコンソールが無いだけで一つの行動を起こすにも色々と手間だと呆れてしまった。
（そういやＮＰＣって言ってたな。……そういう概念を理解して言ったのか？　自分が何者か理解しているＮＰＣか……）
本当かどうかはこの際置いておいて、自我が芽生えたＮＰＣであれば自分は一個の生命体であると認識しそうなものだ。それともＮＰＣという生命体だと思い込んでいるとか。
こうして思考しているヘロヘロ自身も実は何者かに作られたＮＰＣであるというオチは勘弁してほしい、と。
タブラ・スマラグディナのような設定魔にかかれば不可能ではない。それを踏まえると元々のギルドメンバー全員がＮＰＣということになってしまう。
自分は与えられた『フレーバーテキスト』に従って思考し、ここに至っている。
（……だが、それを思考している自分が実際に居るわけだ。この柔軟性も果たして一人の人間に設定しきれるのか？　そこまで高度な人工知能を持たされていのであれば……）
と思いつつ否定の事柄が追いつく。
あまり自覚したくない事だが、と嘆息しつつ――

単純な事ではあるが自身がクリーチャーであることだ。
人間以外の自我を持つモンスター。その枠組みに居る限り自身を『元は人間』だと証明できない。そして、自身が持つ記憶は第三者に与えられたものではない、と証明することも出来ない。
（しかしだ……。モンスターに現代社会の記憶を持たせることに意味があるのか？　ＮＰＣならば個人コンソールを持つことも不可能ではないけれど……）
いや、それは正確ではないな、と否定する。
厳密には個人コンソールではなく簡易システムだ。
ＮＰＣ独自の特殊技術（スキル）ともいえる。
（その辺りの思索は時間がかかりそうだ。それに……）
余計な事ばかり考えているというのに全く眠気が襲ってこない。それどころかいやに頭が冴えている気がする。
ＮＰＣ単独で複雑な工程をこなせるのか、と言われれば――出来なくはないがとても大変である。
自前でプログラムを組むことはヘロヘロに限った話しではない。それらを踏まえたとしても余計な知識が多すぎる。特に先ほどのソリュシャンに対して行（おこな）った確認作業とか。
完全に無駄な行動ではないか。
ゲームのシステムとしては完全にアウトな事柄だ。だから、出来るはずがない。
断言できるのは先に述べたようにユグドラシルというゲームは日本のメーカーが製作したものだ。
規制に煩（うるさ）い運営が十八禁に抵触する行動を実は許している、とは到底考えられない。
（……しかも今もって警告文が来ない……。おっぱい揉みまくったのに）
触れることに対してＮＰＣが自動的に嫌がることは無く、プレイヤーの行動の全ては運営がいくらか制御した結果によって成り立っている。
変更できない部分があるからこそ違反行為を厳しく取り締まれる。

＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊

考えることが多くなってきたので一旦打ち切りにし、ベッドの上で寛ぐ事にした。

天井に視点を移動させたり、無意味に触腕の動作確認をしたり――

分裂が出来ない事を確認したり。

（……どうやらモンスターとしての性質が生かされているようだ）

個々の特殊技術も意識的に制御できるようだし、と。

邪悪な粘体の特性を思い出しつつヘロヘロはやくたいもない時間を過ごした。

長く遊んだユグドラシルやギルドメンバーの事も気にはなるけれど、一番の問題は現実社会への復帰が出来ない事だ。

多少の焦りはあるがもはやどうにもできない。そんな気がしているから諦めの気持ちがあった。

――慌てたくてもどうすることもできない。連絡も絶たれている。であれば受け入れるしかない。それが望むと望まざるとに拘わらず――

そうして考えることをやめてどれほどの時間が経ったのか――時計機能も消えているので全く分からないけれど外はもう夜を迎えたのか、と窓に視点を移動させる。

いかなる技術によるものか、外からは中の様子は伺い知れない。しかし、中から外を見ることは出来る。――そもそも大きさが自在に変形する時点で本当は脅威である。

（ゲームの中だけのトンデモ技術が生かされている時点で……。まあ、そういうこともあるか、とか納得できたらいいのに……）

ゲームのキャラクターが自在に動けるのはゲームの中だけだ。本来ならばそれで話しが丸く収まる。

異世界というのはその常識を旅立日壊してくる。だが、それらは結局、人の想像によって生み出された架空の世界の出来事に過ぎない。

もし、その架空が現実として存在しえたならば――いや、それが果たしてありえるのか――疑問が尽きない。

そしてまた思索をやめ、空白の時が場を満たす。

考えては止めてを何度繰り返したことか。
窓から見える景色が黒ずんできた。
（……夜。世界は自転と公転する……。平面世界……であれば地の底は無限か？　そんなことは無いはずだ……）
空がある時点で荒唐無稽だ。そんなことをぼんやりと思った。
明日から仕事に戻る筈だったのに一日が終わろうとしている。という事は解雇か捜索願いか――後者はあまり期待していない。
出社時間を守らなかった人間に連絡を寄こすようであれば何らかのメッセージが届く。それが無いのは送る価値無しと思われたか、そもそも連絡が出来ない状態か、だ。
ここは後者であり、前者も多少は含まれそうだと判断する。
（現実の家が気になるけれど……。いつまでも居るわけには……。仮に居てもいい場合はどうしようか）
それでも人間の生活を即座に捨てられるとは思えない。
ずっと粘体（スライム）として生きていたくもないし、と。
（……おっ、そういえばおっぱいで忘れていたけど……。あれほどの如何（いかが）わしい行為が出来るという事は『同士打ち（フレンドリー・ファイア）』の禁止が解除されているのか？）
解除されている場合は味方でも攻撃を与えることができる。
範囲魔法の巻き添えを防ぐために設定されていた項目だが、今はコンソールが開けないので再設定も出来ない。
ちょっとした事でひ弱な一般メイド達を死なせてしまう事もありえる。
蘇生アイテムは豊富にあるわけではないし、方法も簡単ではない。何より物的資源が圧倒的に不足している。
ナザリックの『宝物殿』を丸ごと持ってきたわけではない。プレイヤーが持てる程度しか今は無い。
少しずつ特殊技術（スキル）で製作するとしても資源確保はきっと必要だ。
（……何にしても明日から行動を始めよう。今日は頭脳労働で疲れた）
一番の問題は相談できる相手が皆無ということだ。

ゲームの世界に閉じ込められたとして、何にもヒントが無いのは辛い。

出口のない閉鎖空間でない事を強く祈る。

＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊

外が暗いのは確定事項だが拠点である『グリーンシークレットハウス』の中はとても明るい。

電気という科学技術が無いので魔法によるものだが、違う世界でもちゃんと効果を発揮しているところは驚きである。

――だからこそ、ここがまだゲームの世界ではないかと危惧しているわけだが――

それとは別に音楽（BGM）が鳴っていないのでとても静かだ。時折外から動物の鳴き声でも聞こえないかと思っていたが防音設備が優秀なのか隣の物音も聞こえない。――案外居ないというオチもありえる。

「……」

（……）

無心になって佇んでいる時、急に扉を蹴破って『ヘロヘロ様！　敵襲です！』か、建物を破壊した後で『ここに邪悪な粘体（スライム）の気配がすると思えば貴様か！』と謎の新キャラが威張り散らすシチュエーションが起きやすいのだが――

待てども待てども都合のいいフラグが立たない。いや、立つというかへし折りに来ない。

表現として正しいかは無視するとして、何も起きないのは異世界らしくない。かといって自分で騒動を起こしては折角出来た休暇が台無しだ。

異常事態を熱望しては本末転倒というもの。しかし、眠れないのは精神衛生上よくないと思います、とヘロヘロは独白する。

（……時間の潰し方も考えておかなければ……。始終おっぱいを揉んでばかりでは飽きるし……）

女性の裸はきっと一過性だ。それに今は粘体（スライム）だ。

人間の姿であれば一番活動的になる股間部分が欠如している。――アンデッドであるモモンガも同様に失望中だと予想する。

いや、より正確に言えば異形種の殆どが人間的な反応が出来ない。一部は除外するとしても――

（興味はあるのだから興奮してもおかしくないのに……）

元々粘体（スライム）というモンスターに人間的な反応は備わっていない。それをプレイヤーキャラクターとして無理矢理に最適化しているのだから無理が生じても仕方がない、のかもしれない。

そういった複雑な事情はきっと考えれば考えるほど不毛であったり、新しい発見があるものだ。

ヘロヘロであればどちらを選ぶか――

時と場合によって変動する、が今のところの最適解。今はそういう事にしておく。

そうして外が明るくなるころまでに無心と混乱を繰り返した。

＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊

時間経過は分からないが朝だという事にして拠点から出ることにする。すると睡眠を必要としないアンデッドモンスターとソリュシャンが現れた。

事前に通路を交代制で見張っていたＮＰＣが連絡でもしたのか、タイミングが良いなと苦笑する。

「ヘロヘロ様。おはようございます」

「!?　……あー、うん。おはよう」

眠っていたわけではないのに挨拶されると気恥ずかしいものだ。

つい条件反射的に挨拶を返した。この行為もどことなく誰かが設定した者であれば自分はきっと抗えない。

そんな事を頭の片隅に置きつつ外に出ることを伝える。――別に義務ではないけれど。

「あー、そうそう。アイテム制作の特殊技術（スキル）持ちは居るかい？」

「我々がそうであります」

と、答えたのは第一〇階層にある『巨大図書室（アッシュールバニパル）』で書物の管理や魔法のスクロール（巻物）を製作しているアンデッドモンスター達五名だった。

個々の名前こそ憶えていないが死の大魔法使（エルダーリッチ）いが三名に死の支配者（オーバーロード）が二名。

前者は腐りかけの死体の様な外観だが、後者は完全な白骨である。
「手持ちのアイテムで『維持する指輪（リング・オブ・サステナンス）装備者に『睡眠不要』、『食事不要』の恩恵を与える。』か『シュレッダー正式名称は『エクスチェンジ・ボックス』という。あらゆる素材をユグドラシル金貨として査定し、変換する。ゲーム時は投入後にコンソールにて操作する。特定の職業（クラス）持ちが扱う場合はボーナスが加算される。』を作れないか検討してくれ」
「畏まりました」
恭しく頭を下げるアンデッドモンスター達。
命令系統の違いによって言うことを聞かない場合があるかと危惧したが、素直な反応に驚きつつソリュシャンに顔を向ける。
身体が粘体（スライム）なのだから『向く』とか意味の無い行為だ。しかし、元々中身は人間のプレイヤーだ。その感覚を無くすことは難しい。それと人間性を無理に無くす必要もないのでは、と思っている。
ＮＰＣの前だからモンスターらしく振舞おうと少しばかり気にした。何故なら無理を通せば取り返しがつかなくなる予感がしたからだ。
「悪いが今後の為にお前に渡したアイテムも利用させてもらうよ」
「仰せのままに」
胸に手を当てて一礼する様を見ていると自分が王様になったような気分にさせられる。だが、現在位置は狭い拠点だ。
広い空間は残念ながらない。あるのは無数の部屋と通路のみ。
このグリーンシークレットハウスは冒険に必要な宿泊施設であって、悪事を企む拠点として使うには手狭だ。
「……で、それと問題児（ルベド）だが……。居ないようだな」
呼んできましょうか、と言ってきたので拒否しておく。
厄介な人間はそのまま放置するに限る。
室内に問題が無ければ次は一般メイド達の扱いを考えなければならない。
一〇人近く居るわけだが、役立たずがそれだけ居るという意味にもとれる。あと、足手まといも追加する。

＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊

食事担当のＮＰＣが居ない。階層守護者はいわずもがな――

全ＮＰＣを改めて勢揃いさせるか、それとも都合の悪いことに目を瞑るか――

一人旅ではない未知の世界への探訪には些か邪魔者が多過ぎた。

（しかも俺が主だと確定している。命令待ちばかり……。こっちもいっぱいいっぱいなんだから勘弁してください）

内なる心は悲鳴を上げる。

それと同じシチュエーションに陥っているであろう――そう決めつけているが無視する――モモンガの事も気になった。

ナザリックの一部のＮＰＣがこちらに居るわけだから向こうも今頃欠損した人員について頭を痛めているのかもしれない。あるいは早々に諦めているか、だ。

双方向の連絡手段が無い今、どうしようもない。

（……接近戦は俺くらいか……。ルベドが居るからとて魔法と壁役も欲しくなる。……戦う前提として、だが……）

現時点で自分達の敵は同じゲーム内に存在していたプレイヤーだ。しかし、そんな彼らとて共闘を申し付ければ心強い味方となる。

実際、アインズ・ウール・ゴウンは全てと敵対していたわけではない。ただ敵が多かっただけだ。

（プレイヤーが俺一人だと心許無いな……。いや、実際一人も同然という前提で考えければ……）

ゲームの仕様がある程度適応するなら見えない敵たるプレイヤーも様々な能力持ちの筈だ。

単なる一般人に落ち込んでいるとは考えにくい。

転移であれば脅威だが転生であればどうだろうか。

（現地の生物に転生しているプレイヤーが居たとしても、それは既に新しい概念が備わった未知の存在だ。そこまでは想定できないな）

自分はあくまでユグドラシルというゲームのプレイヤーだ。その知識しか生かせない、今は――

問題があるとすれば現地の生物――人間などが居るかは分からな

いけれど――が脅威かどうかだ。
それには――やはり地道に調査するしかない。
「調査班を選ぼうか。モンスターの召喚が出来る人」
と、呼びかけると先ほどのアンデッドモンスター達が返答してきた。
魔法に長けたモンスターだから出来る事に疑いは無い。しかし、どの系統を扱えるのかは知らない。
魔法と言っても魔力系、信仰系、精神系、その他の四系統があり、得手不得手がある。
それと全ての魔法を習得することは不可能である。
ＮＰＣ以外の魔法を扱うモンスターは仕様により使える魔法数がかなり少ない。ＮＰＣだからといって無尽蔵に習得させられるわけではない。
「……手始めに拠点回りの警備。それと外敵の存在を警戒し、不可視化出来るシモベ（召喚モンスター）を使い、地図の作成をして、ください」
横柄な喋り方をしようかと思ったがやめた。無理をするだけ疲れを覚えそうだったので。
言葉についてはおいおい決めていくことにし、ＮＰＣ達に命令を与えていく。
メイドは出来るだけ大人しくするように言いつけた。そうしないと空腹によって暴れだすかもしれない。
一時（いっとき）の我慢を強いる事に少なからず心を痛めるヘロヘロ。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
一先ずの命令を終えた後で拠点から出ると群青とも紺色ともつかない空が見えた。
数時間後には明るくなると思われるが厚い雲のない一日を表す空を何の気兼ねもなく眺めたいものだと思い嘆息する。
外気温の事に気づき、息を出そうとした。しかし、口の無い粘体（スライム）なのでそれっぽい穴しか出来ない。
古き漆黒の粘体（エルダー・ブラック・ウーズ）は多少の寒さでも動じないようで、寒さは感じない。おそらく暑さも同様だろうと予想する。

だからといって溶岩に入っても平気かと言えば無理だ。それには専用のアイテムの存在が必要不可欠となる。
あらゆる属性に対して完全無効――または耐性を持つことは出来ない。
無敵のモンスターは作り出せない。
ゲームという枠組みの中で限られた条件で強者に上ることもゲーマーの腕にかかっている。
あまりにも違法じみたキャラクターメイキングをすれば運営から警告の後、アカウントの抹消を受ける。
どういう方法を取れば無敵に近いキャラメイクが出来るのか、ヘロヘロは知らない。
(呪い効果によって世界級(ワールド)エネミー化しても……。……でも、倒された時、自動的に消滅したっけ、そういえば)
かつて化け物が存在していたが、多くのプレイヤーによって討伐された。
ギルド長であるモモンガもプレイヤーとしての技量は中位程度。ヘロヘロも似たようなものだ。
上位陣はそれぞれ特殊な技を持ち、武具にも恵まれている。
そこまでやりこんで来たのか、と言われれば否だ。
(例え強者だとしても絶対無敵ではない。それはゲームとしての補正があるからだ。……もし、そんな条件(補正)がこの世界に備わっていないのであれば……、とても恐ろしいことだ)
まだ見ぬ敵に対し、備えは必要だ。油断すればリスポーンキル敵の復活拠点を押さえた状態で、相手を殺し、復活したらまた殺す、を繰り返す行為。報復を受けた相手は徹底的に心を折られ、大抵ゲームをやめさせられる。が待っている。
油断は禁物――
その一言が今はとても重く感じられる。
とりあえず、不穏な空気に囚われつつも朝靄が煙(けぶ)る様にしばし思考を放棄することにした。
時間は有用である。

勤労の疲れを癒す戦いを始めることにした。

規制解除上等

それから三年の月日が経過した――と言うには時間を飛ばし過ぎる。これは単なる気分的な問題で実際は数分程度の経過だ。

黒い粘体（スライム）の身体になっているヘロヘロは都合の悪い事柄を『時間飛ばし』する創作物へ呪詛を飛ばす。

物事は常にリアルタイムに進んでいく。しかし、平坦な事柄もまた無視できない。

（……フラグが立つという事は『辻褄（つじつま）合わせ』が起きる可能性がある。過去の歴史が証明してきたように自分にも起きる確率はとても高い）

地面を這いずるように移動しながらヘロヘロは今後の予定を思索する。時には脱線するが、それは単に良いアイデアが浮かばないだけだ。

召喚物たるモンスターに現場調査を依頼した以上、自分が勝手に遠くまで移動するのは気が引ける。

それと一般メイド達の様子も気になる。

必要なアイテムが無い時に限って良くない事が起きやすい。それは長い歴史が積み上げた経験則によるものだ。そして、それは決して莫迦（ばか）にできない。

（警戒態勢を敷いているとはいえ……、まだ甘いか。もう少し警戒レベルを上げてみようかな。練習として。……でも、ＮＰＣ（ノン・プレイヤー・キャラクター）に頼るのはみっともないというか……、恥ずかしいものだ）

ギルドメンバーが見たら笑われそうだ。

特に自分が製作したＮＰＣに偉そうに命令する姿はお世辞にも自慢できない。

友達が居ない人間だと思われてしまう。――実際、この世界に友達が居ないから別に構わないのだけれど――

一人だけの転移により、やむを得ない事情があるとはいえ――

いや、それでも彼らに命令しなければ難局は乗り越えられない。少なくとも孤独のままでは精神が持たないのは事実だ。

＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊

必要なアイテムが完成する目途は不明なので、その間に出来る事を考えてみる。とはいっても何度も同じことを考えているのだから答えは出ている。

自分で動け、だ。

まず、現在位置の確認から。

ここは小高い山の中腹――木々が生い茂り、ところどころに穴が開いている。その穴は大人大（だい）の人間が通れそうな大きさがある。それと謎の扉だ。

大きさはやはり大きいのだが明らかに人工物で相当の年月が経っている為に錆びついていた。

ヘロヘロの大きさは――平常時は――幼児よりも小さく、身体の大きさは意識すれば自在に変形できる。体積については不明だが極端に巨大化することは出来ない。

一〇〇メートル級の竜（ドラゴン）になるにはかなり体表を薄くする必要がある。

実際に挑戦してみたが簡単には変態することが出来なかった。

体内の貯蔵については確認するのが怖かったので、一先（ひとま）ず保留にしている。

「……ヘロヘロ様。現場周辺の地図の作成が終了しました」

と、足元から応答があったのですぐに身体を盛り上げて影の領域を広げる。

ヘロヘロの陰に潜むモンスター『影の悪魔（シャドウ・デーモン）』だ。

レベルはそれほど高くはなく、戦闘よりは調査に向いたシモベだ。彼らはＮＰＣではなく召喚魔法によって呼び出されたモンスターだ。

そのモンスターがヘロヘロに敬称をつけて呼ぶのが不思議だった。

彼らを召喚したのはアンデッドモンスターのＮＰＣである。その彼らの上司だから敬っているのか、それともそういう仕様なのか。

『ユグドラシル』のモンスターは鳴き声の様なもの以外、喋ることは出来ないし、しないものだ。

転移後のＮＰＣ達と同じように彼らもまた人語を介する能力が付与されたのかもしれない、と思うのには無理がある。

単なる召喚物が普通に喋るわけねーだろ、と憤慨したものの実際に喋っているのでどういうしようもない。

「そうか、ご苦労様」

足元からスクロール（巻物）だけがニュッと出てきた。

影の悪魔（シャドウ・デーモン）というモンスターは普段は影そのものの二次元的な状態になっている。だが、形が無いわけではない。戦闘時は翼のある小鬼（ゴブリン）のような姿に変わる。ただし、全身真っ黒だ。

非実体の悪魔系モンスターで、単なる物理攻撃ではダメージは与えられない。攻略するには魔法や魔法の武器が必須だ。

＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊

モンスターから情報（スクロール）を受け取り、地面にスクロールを広げた。

地域全体の地図ではなく、一定距離内の俯瞰風景だ。縮尺の関係でいきなり完成品を持ってこられても把握するのに時間がかかりすぎると判断したからだ。

何事も少しずつ解明していく。

「……真上からか……」

（頼んだ自分が悪いのか、理解できない自分が悪いのか。どうやって正確に地図を描いたのか、すっごい気になる）

便利な機械があるわけではない。マップ表示機能とかないのに細かな線画で描かれた地図が手作業で作られたとは思えない見事さだった。

ほぼ真上のようだが空でも飛んだのか、と疑問に思うとすぐに脳裏から追い出した。

余計な思考で何をしようとしているのか分からなくなるのを避けるためだ。

現場の山の周りに人工的な集落の存在は無く、川や獣道がいくつかあった。それと参道のような道も――

人工的な扉があるのだから道があっても不思議は無い。

少なくとも知的生命体は居るはずだ。

今の段階ではいきなり街に向かったりしない。現地生物の姿を確認してからだ。

（ある程度周りの地図が出来るまでは……。その前に生き物の存在の確認をしなければ……）

出来れば食料に出来そうな動物が望ましい、と足元のシモベに命令する。

彼らが太刀打ちできないようであれば移動も検討する、と伝えて――

いよいよ活動を始めたもののヘロヘロ自身の冒険の目的は未だに無い。休暇と思うには急すぎた。

メイドの面倒を見る、でもいいのかもしれない。しかし、やはり何らかの目的が無いと動く気にならない。

件（くだん）のアイテム『維持する指輪（リング・オブ・サステナンス）』を作るには一定金額と前提条件たる特殊技術（スキル）『魔法の指輪作成』と信仰系第三位階の専用魔法が必要だ。

転移により手持ちの資金は心許ないと思っていたので適当なアイテムを処分するか、いざとなれば非合法もやむなしと覚悟を決めている。

ユグドラシルであれば資金稼ぎに支障はない。問題はこの世界にユグドラシル金貨が存在するという保証が無いこと。まして、ゲームの世界ではないと予想しているので、頭の痛い問題と化している。

しかし、調達方法にあてが無いわけではない。その為の『シュレッダー』だ。

――もちろん、そのシュレッダーを作るにも金がかかるわけだが――

新規に用意することの大変さが染みわたる。

（転移を想定して万全の用意など誰もしないし、出来るわけがない）

出来てたらもっと楽に物事を進めている。

当たり前のことを内心で愚痴りながら時間の経過を測る。

時計が無くも地面に円を描いて、その中心に枯れ木の枝などを刺し、その枝から伸びた陰の長さで時刻を予想する。

とはいえ、まだ初日だ。――正確には二日目だが――

最初の連絡から一時間経ったのか、十分（じゅっぷん）経ったのか把握が難しいが、結構な時が過ぎたのは事実だ。

影が動いている内は世界も動いている証明だ。

＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊

ヘロヘロの貯金から次々とアイテムが製作されることに一般メイド達は涙を流しながら感謝の言葉を送ってきた。それが三日後の事である。

情報集めだけで無為に時間が過ぎて勿体ないな、と思ったものだが――

全員（一般メイド）にアイテムが行き渡った事で安堵するヘロヘロ。――念の為にシモベに狩らせておいた四足動物――牛なのか鹿なのか分からない未知の動物――を解体して焼いている。毒性の有無は確認した。

メイド達は大食いなので一頭では物足りない。かといって乱獲すれば目立つ。

その辺りを説明すればメイド達も素直に頷いて聞いてくれた。

「……貴重な食糧ですものね」

「そういうわけじゃないわよ」

「……もし、アイテムが無ければ私達は飢えによって凶暴化するか、そのまま餓死してたかもしれないのよ」

などなど会話を始めた。

自分担当の一般メイドの姿は無かったが、それぞれ好き放題喋っている。

ギルドメンバー以外喋らなかった空間が全くの異質な世界へと変貌したかのようだ。実際、変貌しているわけだが――

（……さっき泣いたよな？　涙腺が機能しているのか……。という事はおしっこも出るのか？）

生物であれば生理現象はつきものだ。だからといって観察させろとは――言うかもしれない。主（あるじ）特権とか都合のいい言い訳とかして。

「……この煙に反応して何者かが来るかもしれない。それまでは自由行動にする。遠くには行かないと思うけれど……、それぞれ気になったことは自由に発言していいからね」

「はい」

「畏まりました」
総勢一〇人の非力なメイドが姿勢正しく返事をした。
服装こそ統一されているが身体つきや表情、髪の毛と瞳の色はそれぞれ違っている。
ギルドメンバーの数に合わせたお世話係という設定を持つ。今は自主的に動き回るので見ているだけでも精神的な癒しが味わえている。
食事が必要なのは主（おも）に一般メイドくらいだ。他は飲食不要の種族で構成されていた。
ヘロヘロとソリュシャンは物を食べられないわけではないけれど、メイド達に譲ることにしていた。
問題児であるルベドは動像型（ゴーレム）のＮＰＣなので飲食はしない。出来るかは知らないが、やろうと思えば出来るかもしれない。
確か何らかの飲食ができるという設定があった筈だ。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
非力な一般メイドは確かに一〇人だ。残り三一人はモモンガと共に居るか、それぞれ単独で別世界に飛ばされているか――確認のしようが無いのが悔やまれる。
ナザリック地下大墳墓に配置された全ＮＰＣが転移に巻き込まれたと想定しても今のヘロヘロに集めるすべも探索するすべも情報も無い。
そもそも絶対に居る、という確証もないのだ。
ゲームの運営は終わっている筈だから。
であれば、今の状況は何なんだ、という話しになる。
（……ゲームの延長にしては……。その前に数日経過している。自宅に放置されている俺の身体は衰弱を始めているのでは？　最悪、死んでいる。……それはとても……怖いことのはずだ）
戻るべき肉体が死滅している事が事実ならば――
だが、不思議と恐怖感が無い。いや、多少はある、という程度だ。
取り乱すほどではない、という表現が近いかもしれない。
（……勤労どころか人生からも解放されてしまったか。捜索願いが出

されていないならば容赦のない首切りにでもあったか。たんに連絡するすべがないだけで自分の被害妄想に過ぎないことも……）

都合のいい結果ばかり熱望しがちだが、確実なことは自分の意識はこの世界にある。

古き漆黒の粘体（エルダー・ブラック・ウーズ）として――

思考も今のところ問題ない。またはそう思い込んでいるだけで実際は様々な変化が起きている事もありえるわけだ。

「……そろそろ嫌考えは止めて、現実に目を向けようか」

そうしないと精神的に疲弊してしまう。

嫌なことから目を背けるのは悪いことかもしれないが、進展しない問題をいつまでも引きずるわけにはいかない。

では、手始めに点呼から――

「全ＮＰＣをここに集めろ。問題児だろうと俺の命令だ」

傍に控えている戦闘メイド『ソリュシャン・イプシロン』に正式に依頼する。

偉そうな言葉に対し、彼女は姿勢を整えて一礼し、グリーンシークレットハウスに向かった。

既に外に居る者達にも整列するように言（こと）づけておく。

「階層守護者が居ないけれど、居る分だけでこれからやりくりしなければ……」

「……ヘロヘロ様。我々は非力ではございますが、全力でお仕え致します」

金髪碧眼のメイドがそう言うと残りのメイド達は一斉に頭を倒した。

特別な命令を伝えたわけではないのにしっかりと言葉を理解し、独自に判断する様に改めてヘロヘロは驚いた。

彼女達に一礼させる命令は『平伏せよ』か『待機せよ』のような簡単なものだけだった。

もちろん動作も必要だ。だが、今回は言葉だけで事足りた。

＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊

メイド達に感心していると拠点から残りのＮＰＣが現れた。

全員で二二名。それがヘロヘロの手持ちの手駒である。
よく見るとＮＰＣ以外のモンスターが居た。それらも自主的に喋るようだ。
（自我なのか仕様なのか分からないけれど、どれも喋るとは意外だ）
メイドと彼らの違いを分かりやすく言えば拠点ポイントによって作り出されたのがＮＰＣ。魔法やアイテムによって招聘した者達を傭兵モンスター――またはシモベと呼ぶ。
中には課金によって手に入れたり、何らかのイベント報酬で手に入れた者など、様々だ。
ナザリックに徘徊している骸骨（スケルトン）系のモンスターなどは『自動的（ＰＯＰす）に湧き出るモンスター』である。
手持ちの戦力は一般メイドが一〇名。戦闘メイド『プレアデス』が二名。メイド長が一名。制作系アンデッドモンスターが五名。ルベド。それから――
（嫉妬の魔将（イビルロード・エンヴィ）に宇迦之御魂（ウカノミタマ）……。最後のお前は誰だっけ？）
女性陣ばかりを配置していたとはいえハーレムを築くのは気恥ずかしいものだ、と改めて恥じらう黒い粘体（スライム）。
先の影の悪魔（シャドウ・デーモン）はこちらの世界で呼び出したモンスターなので数には入れていないが、数を増やすことはまだ容易いと思えた。
金貨を投じて招聘（しょうへい）する『傭兵モンスター』や特殊技術（スキル）によって召喚するモンスターも想定すれば――
さすがに課金は出来ないが、それ専用のモンスターもナザリックには居た。
（召喚魔法で呼んだモンスターは一定時間で消えるようだが、ユグドラシルより長い滞在になっているんだよな）
それは当人（召喚物）達が言っていた。
何故か、彼らは自分達の存在を熟知しており、言葉通りに消滅した。
厳密には死んだわけではなく、彼らが言うところの別次元に存在する本体に精神が戻るとか小難しい理屈があるらしい。
傭兵モンスターは死ぬまで現界し続けられるが成長はしない。それは召喚モンスターと同様であるらしい。

不確かな事ばかりなので断言できない。
ゲーム的な謎理論は荒唐無稽であるものだ。それとヘロヘロは全員の細かい設定を把握していないので、彼らをどう扱うかは今後の課題となる。
（……しかし、アンバランスな戦力だな。……ああ、思い出した。拷問の悪魔（チャー）だ、拷問（トー）の悪魔（チャー）。魔将（イビルロード）と一緒に連れてきたっけ……、適当に）
見た目が奇異だが見慣れたモンスターだ、とヘロヘロは全員の情報を把握して満足する。
最後のモンスター『拷問（トー）の悪魔（チャー）』は背の高い整った体格で人間型。性別は確か男性。――単に女性的に見えなかっただけだ。
頭部は黒い革製の頭巾によって密着した状態で覆われており、一見すると窒息してもおかしくない様相に見える。だが、それが仕様である。
肌の色は視認のごとき青白さが際立つ。
腰回りに数々の拷問器具を携えている。
強さは中程度で、それほど強いモンスターではない。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
ルベドの強さは別格だがレベルは最上位ではない。
狐のお面を頭に乗せた幼子の少女である宇迦之御魂（ウカノミタマ）は烏（カラス）の頭部を持つが人間型で、妖艶な肉体を持つ女性悪魔『嫉妬の魔将（イビルロード・エンヴィ）』よりもレベルが高い。
そんな中で誰が一番強いのか、という議論は不毛である。
それぞれ特色があり、様々なことに役立てられるものだから。
全員の顔合わせを済ませた後は役割分担だが、出来る事は少ない。それは単に食事不要のモンスターが居るためだ。
戦力としてＮＰＣ達を使う気はヘロヘロには無く、それらは世界の調査結果次第で決めていく事にしていた。
二人目の戦闘メイド『シズ・デルタ正式名称は『ＣＺ２１２８・Δ（シーゼットニイチニハチ デルタ）』である。』が居るのは彼女達が一列になって歩いていたからで、特に理由は無い。

彼女（シズ）の制作者は別のギルドメンバー『ガーネット』である。
（……ペストーニャも連れてきてしまったし、今頃ナザリックはどういう状態になっているのか……。そもそも消滅せずに残っていたりするのか。それともNPCだけで行動しているとか……）
知りえない事柄は考えるだけで頭が痛くなる。
気にしてもどうしようもない問題を脳裏から追い出して、探査以外のNPCには拠点に戻ってもらった。
ルベドも素直に従ってくれた。
メンバーの中で一番の懸案はルベドだ。唯一ゲームの中で『同士打ち（フレンドリー・ファイア）』が解除されたままのキャラクターだから。
戦闘になればヘロヘロとて苦戦する。
（恐ろしいほどの長期戦になりそうで怖いなー。せめて魔法詠唱者（マジック・キャスター）の援護が無いと……）
そういう想定はしたくないが忘れてはいけない事だと判断し、頭の片隅に置く。
それから気分を一新して改めてこの世界で何をするべきか考えることにする。
最初の懸案であった食糧問題は無事にクリアした。次は外敵の存在の確認。それからは未知の冒険となる予定だ。
（……このモンスターの身体でいつまで過ごせるのか。……急な消滅は勘弁してほしい。消える時は自分で選びたい）
その為には自分のコンソールを出せるようにならなければならない。
ただ――元の世界である自分の部屋に戻った時、本体が死んでいればおしまいである。
それならいっそこのままでもいいと思えるのだが、見えない情報が実にもどかしい。
（……正しく『シュレーディンガーの猫』状態……。戻って即死は笑えない）
確認方法が無い以上、安易な選択は命取りだ。
それから本体が死亡していたと仮定すると今の自分は精神生命体

のようなものか、と疑問に思う。
擬似的な肉体である『偽装分身(アバター)』が無事である限り、少なくとも生きていられる。本体の不調も今のところ気にならない。――例えば空腹や尿意だ。
仕様がゲームの同じなら死亡しても蘇生する可能性がある。ただし、本体ではなくアバターが、だ。
気がかりが多くて考えることが増えるのは本当に精神的不健康であると言わざるをえない。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
数日をメイド達の為に費やしたのだから少しは勤労に励むとしよう、と決意するヘロヘロ。
とはいえ、出来る事は少ない。
地図の作成に一区切りつけるにはもう少し時間がかかる。
それと同時に食料の調達と現地生物の調査も行(おこな)う。
解体は拷問(トーチャー)の悪魔でも出来るが彼らは料理作成に必要な職業(クラス)や特殊技術(スキル)を持っていない。
ゲームの仕様上、備わっていない能力は行使できない。それは転移後の世界でも適用されているらしく、メイド達に目を向ければ数々の失敗に四苦八苦している。
「……お料理がどうしても黒焦げに……」
「全身鎧(フルプレート)を装備できませんでした。……え～と、具体的には装備しようとすると弾かれてしまうような感じでした」
「……戦士(ファイター)の職業(クラス)を持っていないので刀剣類は装備できないようです」
結果は散々だった。
特に最後の武具に関しては『持つ』事は出来るが『装備』する事が出来ない。
専用の職業(クラス)を持っている場合は妙な効果音と妙な発光エフェクトが起きた後、しっかりと装備される。それ以外は手から力が抜けるように取り落としてしまう。
ゲーム時代では単に装備できるかの判断は色の変化で判別できた。

コンソールが無い状態である今は取り落としで判断するしかないようだ。
料理に至っては結果が『失敗』という形で現れる。
ベッドメイキングが出来るのに料理が出来ないメイドというのは些(いささ)か奇妙ではある。
魔法は既に確認済み。
消費したＭ(マジックポイント)Ｐは『休憩』などにより回復し、回数制限のあるスキルは次の日になれば全快するらしい。それをどうして知りえているのか尋ねてみれば、なんとなく分かる、とのこと。――理屈が全く理解できなかったので、無視しておく。
仕様自体はユグドラシルと同様だが、それでいいのかは自信が無い。
仮に予想している事柄の多くが確定事項だとすれば彼(ＮＰＣとその他を含む)らは経験値を積めないので新しい能力の獲得は不可能である、という事になってしまう。
プレイヤーであるヘロヘロは経験値こそ最大値だが能力の獲得に関しては未知である、としか言えない。
死亡すればペナルティでレベルダウンが起き、余裕が生まれる可能性があるので。
しかし、新しい能力の付与はコンソール頼みだ。自動的に授かるものではない。
発展のないシモベと限界のプレイヤーが未知の世界を冒険する。
（……ユグドラシル時代は限界だったけれど、こちらの仕様に合わせて新たな能力の獲得が無い、とは言い切れない。……無ければ諦められるし、余計な仕様はかえって邪魔な気もする）
慣れ親しんだ仕様の方が理解しやすいので。
そんな事を考えつつ転移して一週間が過ぎようとしていた。それは地味な作業が続いたためだ。
身の回りの安全を考慮すれば必要経費として我慢できる浪費である。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊

警戒態勢を敷き、メイド達の様子を気にしつつ冒険の旅に出ようかと思う頃――

自らの身体が粘体(スライム)なので、このままでは怪しまれた挙句に攻撃される恐れがある。

少なくともユグドラシルでは異形種は未知の職業(クラス)獲得の為にPK(プレイヤー・キラー)の対象になっていた。あと、見た目の醜悪さから差別も横行していた。

誰がどんな種族でプレイしようが勝手だ、と言いたいところだが――逆の立場では結局のところ同じ結果になる事が多い。それもまた事実だと思って諦めている。

(……お出かけするにあたってどんな装備が良いかな)

終わったゲームの事をいつまでも引きずるヘロヘロではないけれど、警戒は引き続きすることにしていた。

同じユグドラシルプレイヤーが居たとしても大部分は敵だ。下手をすれば何らかの諍(いさか)いの原因にもなる。

転移してまだ争いたくないので、隠すべき事柄以外は出来るだけフレンドリーを心がけようと思った。

何にしても元の世界――日本など――に戻る方法は無い。

(ひょっとするとユグドシラル以外のゲームや世界からの転移や転生もありえる。……あんまりありえてほしくないけれど、こういう現象ってよくある事なのかな……。そう簡単に起きては幻想が台無しだ)

苦笑しつつ――グリーンシークレットハウスを拠点として暫定的に設定する――自室の床に様々な武具を並べる。

ヘロヘロのプレイスタイルは『修行僧(モンク)』だ。剣や魔法を主体にはしない。

素手というか粘体(スライム)の触腕だけではダメージは低い。そこは様々な特殊技術(スキル)などを併用する。

装備も大事だが外に出るにあたって人型になる練習を始める。

モンスターのアバターに少しでも慣れておかないと対人関係において色々と不味い事になるかもしれない。やっておいて損は無い筈

だと自分に言い聞かせる。
（完全な人間種は無理だし、細かい部分まで再現できない。……しかし、視点移動はわりと自在だな。……鏡で見ると気持ち悪い動きになっていたけど……）
意識すれば思う通りに操作できる。これはユグドラシル以上に柔軟な動作のように感じられる。
触腕を人間の腕に変えて握り拳を作り、前方に突き出す。
人間であれば様々な筋肉の連動が必要だが、粘体（スライム）は単なる感覚頼りだ。
出来ているように感じられるだけで、生物としての理屈が合っていない。
元より粘体（スライム）のモンスターは空想の産物に等しい。
（完全な白骨の死の支配者（オーバーロード）はどういう理屈で動いているんだ？　魔力というには無理があるような……）
実際に動いているアンデッドモンスターに尋ねてみても首を傾げられるだけ。
それはそういうものとして当たり前ではないかと、返答される。
鏡を見ながら『感情（エモーション）アイコン』が出せないか挑戦してみたが、何も出てこなかった。ついでにソリュシャンみたいに人間の顔としての色味が出ないかも試した。
結果として体色はデフォルトの黒のまま。
（人型になっても流動する肉体表現は変わらないな。……一度形を作ってしまえば粘体（スライム）と人型への変態はスムーズ……。これは意識の問題か……。疲労を感じない種族という設定だからか、形の維持に苦痛は無い。しかし、維持しようとする精神的な部分は疲れを覚えている気がする。……まあ、これは自分の感じ方の問題なんだろうけれど）
人型になったヘロヘロは様々なポーズを試みる。
常識外れの奇妙なポーズにも慣れるのか、体積以上の問題なども時間をかけて調べていく。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊

ある程度練習した後で扉がノックされた。
他のＮＰＣ達は事あるごとにヘロヘロの下に尋ねてくる。それに対して無下に扱わず、様々な意見を聞いていく。
外の調査も命令しているので邪魔するな、とは言えない。
残念な点があるとすれば拠点に大人数を収容する会議室が無い事だ。このアイテムはあくまで寝泊りするだけの施設に過ぎない。
「ヘロヘロ様。この山に設置されていた扉に近づく者の気配は未だにありませんが、内部に生物の気配が多数存在するようです」
「開けられた形跡が無いのに……。地下水路とかあるのかもな」
山の大きさから言ってキロメートル単位の広大さと予想する。
強引に開けることも出来るが、今は様々なシモベを使って外部の存在に気づかれないように調査していたので時間がかかっている。
長い歴史によって出来た獣道は嫌に整地されているように見えた。それだけ何者かの往来があったという証拠だ。
生物については山に元々居る獣の類が確認されている。その数は多数に上り、知能の高い個体は未だ見つからず――
「いつまでもこんな山奥の片隅に隠れているのは不健康だ。メイド達のためにも早く行動したいものだが……」
自分にどれだけの事が出来るのか、数年のブランクを埋める作業に梃子摺（てこず）っているという状況は実に情けない。
だからといって急ぐことも出来ない。
下準備に時間がかかるのはいつもの事だが、焦りは禁物である。それが熟練のプレイヤーとしての心構えのようなもの。
部下（ＮＰＣ）達の報告を聞きつつメイド達の様子を見る。それと問題児であるルベドの様子もそれとなく見ておく。
今のところ彼女は他のＮＰＣに危害を加えたりはしていない。大人しく過ごしている。
戦力として見るルベドは隠し玉であり、前面に立たせるタイプではない。
本来は多くの敵（敵性プレイヤー）に対する抑止力と第八階層に存在する超ど級課金モンスターの制御を担っている。

後年は封印状態で安置されていたが――折角だから、という理由で――持ってきた事を少し後悔している。
何しろプレイヤーがヘロヘロ一人だけ。何らかの暴走時に止める自信が無い。
後、見た目が派手なので地味目の外套をまとうように命令してみた。
「……中に居る間は別にいいでしょ」
素っ気無い返事で拒否された。
ギルドメンバーが最上位の存在なら命令に従うのがＮＰＣではないのか、と疑問に思う。
これは彼女の創作者ではないから、という理由が関係するようだ。その理屈で言えば納得できてしまうけれど――
命令できないＮＰＣが居るのは何かと不安である。
淡々とした口調は戦闘メイドの『シズ・デルタ』に似ているが、こちらは彼女（シズ）のように従順では無かった。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
何事も一長一短に事が進むわけではないので、ルベド問題は後回しにする。
仲間を皆殺しにしない限りにおいて構っている余裕はないので無視することにした。
考えるだけ疲れそうだったから。
次の日の早朝に人型に慣れてきたヘロヘロはソリュシャンに装備の着付けを命令する。
自分一人でも出来るけれど命令によって何ができるのか確認したかった。
「傍目（はため）に人間っぽく見えればいい。どういう感じが違和感のないものになるか……」
「肌の露出はしない方がよろしいでしょうね」
派手な色合いの装備は論外だが、迷彩になれば多少は許容する。
と、様々な意見を出しつつ基本となる格好を模索する。
彼が装備を選定している間、一般メイド達は出来るだけ部屋に待機

させていた。
外に出ない限りにおいて部屋の移動も認めさせた。
ヘロヘロは全ての命令を自分一人で行(おこな)うことを早々に放棄し、犬頭のメイド長『ペストーニャ・Ｓ(ショートケーキ)・ワンコ』と戦闘メイドのソリュシャンとシズに任せることにした。
大事な命令だけ伝えて、他はＮＰＣ達の自主性に任せる。
ＮＰＣ同士がどういう命令を下し合うのか――プレイヤーとしては大いに興味があった。
それと彼らに対する口調は考えるだけで疲れそうだったので、出来るだけ砕けた言い方で接することにする。
偉そうな口調は苦手だったからだ。
「様(さま)付けはいいとして。あんまり硬くならない程度でね」
「それでは士気にかかわるのでは？　……あ、わん」
至極尤(もっと)もな意見をペストーニャが言ってきた。ソリュシャンとシズも頷いている。――語尾については失念していたが、彼女の設定に書かれていた事らしい。――という事を当人の口からきかされて驚いた。
まだまだＮＰＣについて知らない事があるようだ、と。
組織としての規律は堅苦しいだけ。だが、風紀の乱れはヘロヘロとて許容したくない。
ルベドのような我がまま娘は一人くらいでいい。
「そういう堅苦しいのは疲れる。……おいおい決めていけばいい」
ヘロヘロはのんびりとした口調で言う。それに対してもっとはきはきとした言い方にしろ、という苦情は寄せられなかった。――来てほしくないけれど。
どうにも威厳というものに苦手意識があるらしく、気軽な方が好みである。もちろん、彼女たちの危惧は理解できる。
そもそもＮＰＣ達は今まで黙っているのが当たり前だった。それが急に喋りだしたものだから接し方に困惑している。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
様々な意見を聞きつつ装備が整うヘロヘロ。早速姿鏡に映して様

子を確かめる。
基本色は黒。動きやすく全身を隠すタイプの服を着用。
武闘派であるヘロヘロは一応、戦士系の職業(クラス)を入れているのである程度の武具を装備できる。これは仲間である『ベルリバー』を参考にしている。
不定形の存在で魔法剣士のプレイヤーだ。
他には『ぶくぶく茶釜』が大きな盾を装備していた。
「……中装備以降は無理そうか……。身軽に動ければいいわけだし……」
本来は装備品を溶かすのが粘体(スライム)としての特性だが、今回はそれを殺すような装備にする予定だ。
自らの個性を殺す、といっても全てではない。
溶解液にこだわりは無く、物理的――魔法的にダメージを与えられれば充分だ。
接近戦主体だが基本は拳、または蹴り技。
「武器は……ガントレット(甲手)でいいか」
見た目には貧相だが武具のランクは相当に高いものを選んだ。
それと適時変更できるタイプも――
問題があるとすれば臨機応変に魔法が使えない事だ。それもまた経験であると自分に言い聞かせる。
時間外労働についてぶちくさと文句を言っても仕方が無い。この世界に来てただ無為に過ごすのは実に勿体ない事だ、と思う心がある。
元々が人間だ。永久の怠惰などできるわけがない。
(適度に働き適度に休む。……睡眠不要が気になるが飢えない身体によって更なる馬車馬(ばしゃうま)の完成……。俺……どこまで行っても労働者なんだな)
悪い事ばかりではない。
部下にセクハラセクシャルハラスメント。し放題だ。――異形種なのが不満点だが――
感触的に人間とさほど変わらないだろうと思うことで納得してお

く変態粘体（スライム）。
「……黒衣の拳闘士ってところか……」
色は属性（アライメント）の象徴。悪に傾いた者は必然的に黒い装備が多くなる。
これは人の趣味に関係なく設定されたもので、実際に黒い装備品以外で装備可能な武具は少ない。後で色を変更できるとしても――
（街などがあった場合……、ヘロヘロじゃあ怪しまれる）
現地の言語の次第だがお世辞にもカッコいい名前だとは思っていない。同郷のプレイヤーが聞いたら笑われて目立ってしまう。
しかし、姿鏡を見つめてしばらく経つが姿に見合った名前は思い浮かばない。ＮＰＣ達に尋ねてもヘロヘロ様としか言わないだろうし、困った事態だと思った。
ギルド名たる『アインズ』というのも悪くはないが、のんびりを信条とする自分には過ぎた名称に聞こえた。
（……ヘロヘロー。ハイロゥ……。エルヤー、エルア……。うーん……改めて名称を考えるのは意外と手間だ……。ルプスレギナは女性名っぽい……、というか女王って意味があったか……。ぷにっと萌えは論外。ダークは安直だしな）
唸りながらポーズを取りつつアイデアを懸命にひねり出すこと一時間――
暫定的に『ヘイロー』という偽名に決めた。すぐさまＮＰＣ達に伝え、言い間違いが起きないように復唱を命じておく。
ルベドは素っ気無く鼻を鳴らすような音を出して自室の奥に引っ込んだ。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
外での活動の準備が整う頃、山林の情報もだいぶ集まってきた。それと謎の扉についても――
外部の侵入者に見つからずに侵入する経路が無いようだったので強引に作らせた。
岸壁は魔法的な防御結界などが敷かれていなかったので楽に作れたと報告があった。
あまりに目立つ行動だと周りに知られると危惧していたが、見つ

かった時は口封じするなり逃走するなりの予定を立てておく。
ヘロヘロ改めヘイローという黒衣の冒険者はシモベの報告にあった現場に向かった。
本当なら集落に迎えべきところだが、人型に少しでも慣れておくのと現地生物の強さ具合を確かめる意味で出かけることにした。
ソリュシャンらＮＰＣ達が心配の声を上げたので物陰に影の悪魔（シャドウ・デーモン）の護衛を付けて納得してもらった。
あんまりゾロゾロと部下を引き連れると目立つし、メイド達は――ヘロヘロから見ても――美人の部類に入るので不届きな輩（やから）に目を付けられて事態が悪化しては面倒な事態になるだけなので。
そして、現場までそう遠くないので数十分ほどで辿り着いた。
「……自然物には見えない扉……。ここまで踏み固められた道があるから……、何らかの知的生物が居るのは確かだ」
未知の具合と扉の状態から高度に発達した文明とは言い難いが原始的過ぎでもない。
大きさは四メートルほどの両開き型。鍵穴らしきものは見当たらない。
封印の扉にしては簡素過ぎる。
（誰も管理していないということになるけど……。さて、と……。このまま押せばいいのか？）
地下水脈からの侵入を想定していたが面倒くさそうだ、と思ったので人力で開閉を試みる。
今の自分は単なる冒険者。それか迷い人。または登山家だ。
注意書きの様な立て看板も無いし――
ヘロヘロは周りに――ＮＰＣやシモベ以外の――気配が無い事を確かめてから扉に手を当てる。
筋力は高レベルゆえに備わっているが、この世界で実際に試すのは怖くもあり、楽しみでもある。
頑丈なガントレットも装備しているし、と。
擬似的に作り上げた人間の腕に力を籠める。すると手にかけた扉から大きな軋み音が響き始めた。

（取っ手らしきものがあるけど……。随分と年季が入っている……）
種族特殊技術（スキル）を使えばすぐに溶け落ちてしまいそうなほどボロボロに見えた。そして、鍵穴を見つけた。
覗き込んで観察した結果、思いっきり錆で詰まっていた。
こういう時は身体を変形させて鍵を作って開ける、という手段が思いつくのだが――
相当年季が入った扉だから鍵の効果は薄いかもしれない。かえってより壊しそうだ。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
魔法を扱える部下に頼もうかと思ってソリュシャンを呼びつける。
暗殺者（アサシン）の職業（クラス）を持つ関係上、取得している特殊技術（スキル）に頼ってみる。
まず溶解液で鍵穴の中の錆だけを除去。――自分でやらないのは戦闘民族だから、という言い訳で誤魔化す。
溶解度の程度で言えば格下の方が優しいはずだ、と思って。
もし、壊れた場合は魔法で治す。
金属専用の修復魔法で。もちろん、ソリュシャンはそんなピンポイントな魔法を習得していない。正しくは習得させなかった。
だが、使えてしまうのだ！
全ての魔法はさすがに無理だが彼女の『術者――または職業（クラス）――レベル』内の魔法であれば系統を無視することができる。
本来、魔法は取得している職業（クラス）によって使える系統が限られてしまう。
それとレベルを増やすごとに選択できる魔法は三つずつだ。だからといって高レベルのモンスターの全てが豊富な魔法を扱えるわけではない。
「〈修復（リペア）〉」
鍵穴を適度に溶かした後で魔法を唱えるソリュシャン。
一般的に『位階魔法』と呼ばれる魔法は殆どが『音声』を必要とする。それ以外に『動作』と触媒とも呼ばれる『物質要素』などが必要な場合も中にはある。
今使った魔法は壊れたものを修復する低位の魔法だ。

系統は魔力、信仰、その他に跨(またが)るものとなっている。
(こんな事に貴重なスクロールを毎回消費するのは痛い。それの調達方法も早めに見つけておかなければ……)
魔法の効果よりも先の事をヘロヘロは見ており、嘆息する彼の態度に何か間違ったのではないかと怯える戦闘メイド。
仕事は順調のはずだった。何が駄目だったのか少しの間、自分の身体や扉を丹念に調べつつヘロヘロに顔を向ける。
「鍵穴の修復以外に何かありましたか?」
「……ん? ああ、ご苦労様。こんな事に呼んでしまって申し訳ないなーと思って……」
仕事の不備ではない事が分かり、安心する。しかし、それで満足せず姿勢を正したまま主(あるじ)を見据える。
彼の機嫌を損ねることはソリュシャンにとってとても苦痛である。誉め言葉が欲しいわけではないが失望されることだけは避けたかった。
「んーと、魔法の効果は……ちゃんと発揮されたようだね」
「は、はい。素材がありふれた金属であったため難なく効果を発揮した模様です」
ヘロヘロが感心したのはゲーム世界の魔法がこの世界でも同様に機能したことだ。
人間的な驚きの表情は出来ないが、内心では関心と驚きが少しずつ強まっていた。
――そう。この世界でも魔法が通用する事が証明されたのだから。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
概念の違う世界観において懸念されるのは能力の通用程度。
肉体的に粘体(スライム)であること事態まともではないし、ユグドラシルが実際したクリーチャーがそのまま違う概念世界に没入しているのだから。
データ生命体であるなら現実世界に放り出せば霧散するもの――虚構の存在なのだから存在を維持できるわけがない。
『熱力学』でいうところのエントロピーとか色々と突っ込み要素満

載のはずだ。
（空想の世界から違う空想の世界であるならばありえなくはない。……しかし、それにしたって荒唐無稽だ。……と俺は何度も言うだろう。それがお約束というのならば納得するまで……）
軽く気づいたところによれば――ユグドラシルにはいくつかの『物理法則』が無効化されている――物理法則が有効化されている、らしい。全てを確認することは難しいが仕様に無かった様々な効果があることが分かっている。
ちょっと本気で拳を突き出すと衝撃波のような効果が発生した。
――これは本来ならありえない。
衝撃波は専用の技として存在し、いわば物理法則は技の副次効果ではなく代替品となっていたからだ。
では、代替品である衝撃波はどうなっているのかといえば普通に使用できた。
技などの仕様にあるものは消滅することなく機能そのままに扱える。
副次効果と同時に使うとどうなるのか――互いの効果を打ち消し合う『干渉』が起きそうなものだが――二倍になることは無かったが二重効果に似たような良くわからないものと化していた。
――二倍というの効果ではなく、技が重なるように見えるかどうかのことだ。
ヘロヘロの見た感じでは判別が困難になる程度。副次効果と本来の衝撃波のダメージはちゃんとそれぞれ与えられるようだ。
別に計算されているのか、たまたま同じ効果だから二重にダメージが与えられるようになってしまったか――その辺りは研究していくしかない。
（干渉による消失もあるかもしれない。本来無効化されていた法則がこの世界では普通に適応されているのであれば戦い方も変えなければならない事も……）
おそらく副次効果たる『輻射熱』はある。電撃によって発生する静電気とか、極大魔法による『電磁波』とか。

最悪の場合は『放射能』の効果もこの世界では発生する可能性がある。
戦闘に関係があるかは分からないが『宇宙放射線』に『太陽風』または『黒点』による気象変動もありえるかも――
この世界の太陽に黒点があれば、だが。
ユグドラシルに実装されていた膨大な魔法は現在世界の『法則』をいくつか無効化していた。ゲームの中だけの仕様なので気にする必要はそもそも無い。虚構の存在なのだから。
少なくとも現実世界に適応されてはいけないものが確実にある気がする。
真っ先に思い浮かぶのは『転移（テレポーテーション）』詳細は『ギルガメッシュ』を参照。』の失敗による無機物との融合だ。これは『核融合』の発生を呼ぶ危険性がある。
そうでなくともっと物騒な魔法が存在する事をヘロヘロは知っている。それらを何も知らないプレイヤーがうっかり発動しようものなら世界をいとも簡単に破滅させることも可能になってしまう。
（普通に召喚魔法が使えた事自体、充分に凄いんだけど……）
どこの世界に干渉してモンスターを召喚したというのか。しかもユグドラシルの仕様と同様の効果――
いやいや、世界が違うから色々とおかしいだろう、と今頃になって気づく。
お前らどうやって――ユグドラシル仕様のモンスターなのに――この世界に来れたんだよ！
時間差を置いて胸の内で絶叫する。
ゲーム世界のモンスターを召喚できるわけがない。
色々と気づいてくる不可思議な現象――
（……マジでここユグドラシルの隠れた仕様とかあるんじゃないのか？　どういう原理で様々な仕様が扱えるのか……）
それよりも扉の前で悶々と思索に没入しているのは時間を無駄にしている行為と変わらない。
言われなくとも分かっているが、おかしな点は気になるものだ。

出来るから出来る、で納得していいはずがない。
これからの行動において危険性は知っておかなければ――
自身のステータスによる効果だと炎に対する耐性なども実は変わっていたりするのか――
輻射熱を平然と遮断する無効効果。ありえそうだ。
飲食、睡眠不要の時点で色々とおかしいけれど――今のところ一週間以上の不眠に対し、気持ち的に変化はない、と思う。
眠気による苛立ちは無い。それは確実だ。
岩場を殴っても痛みは無い。粘体（スライム）の肉体になっているとはいえダメージを受けないわけではない。
高レベルゆえに感じにくい事もあるだろう、と。
「……思索が長すぎた……。扉を開けていいよ」
ずっと待機していたソリュシャンに命令する。
思考の海を彷徨（さまよ）って悶（もだ）える不甲斐（ふがい）ない主（あるじ）で申し訳ないと、胸の内で謝りながら――
待っている方としてはヘロヘロの態度を気にして当たり前だ。
常に命令を待つ部下というものは有能な上司の下でこそ良く働いてくれるもの。
無能では早々に失望されてしまう。
（疑問点は大事だが目的を忘れてはいけない。それらはこっそりと別のシモベにメモでも取らせて後でじっくりと討議すればいいか）
ということで忘れないうちに足元に潜んでいる影の悪魔（シャドウ・デーモン）に依頼する。現場に留まるのは危険なので頼んだシモベには早々に拠点に戻ってもらい、交代制で仕事に当たってもらう。
この手のモンスターはほぼ使い捨てだ。行ったり来たりさせるより効率的である。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
取っ手を持ち、扉を引っ張るソリュシャン。
手の感覚から引くよりは押した方がいいと判断し、実行する。
か弱そうな女性の力で押し開く。いかにも重厚そうな金属の扉は――不快な音を奏でながら動き始めた。

完全密閉空間であれば空気の流入が激しく起こる。外観的にはそこまでの気密性があるとは思えなかった。山全体が何らかの樹脂や金属で出来ているならまだしも――

「……不協和音は……さして気にならないな」

聴覚異常の副次効果はヘロヘロやソリュシャンには無効化されたようだ。実際にどういう効果があり、それが人体にどのような影響を及ぼすのか――人間でも居れば色々と確証を得られるところ――今後の課題とする。

一般メイドを立たせて実験台にするわけにもいかないし、気が引ける。というより彼女達はそういう使い方の為に用意したわけではない。

（……扉は自動的に動くギミックではないようだな。入って時に閉まりそうな雰囲気があるけれど……）

シモベに先行させ、撤退方法を敷かせておく。その為の能力は惜しまなくてよいと言っておく。

早速必要な人員に連絡を入れ、謎の怪しい集団が入口付近で作業を始めた。

シモベやＮＰＣ達が互いに相談し合う光景は中々に珍しい。独自に判断できるところは感心というか感銘を受けた。

もしナザリックのＮＰＣを総動員すれば大きな都市も作ってくれそうだ。

（モモンガさ～ん。こっちのＮＰＣはなんか凄いですよ～。そっちはどうですか～）

本当なら連絡を送りたいが今もってノイズばかり。時差でもあるのかと待ってみたものの今もって連絡は来ない。

攻略組や探索組などが居れば心強いが今はヘロヘロ一人だけ。

動いているＮＰＣもいつまで従順なのか分からないときている。

「いざとなれば外壁を破壊する。一部は拠点に戻りメイド達を守るように」

それぞれに命令を下し、誰か供にすべきか思案する。

一人で探索したい気持ちはあるが長時間こもると心配される恐れ

がある。連絡係として適任なのはやはりソリュシャンか、と彼女の顔を眺める。
シズでもいいと思ったが、嫉妬されるかもしれない。
いきなり見つけた洞窟に大層な宝は無いと予想する。大層な扉を付けて中を調べていないわけがない。
どれだけの歴史があるかは分からないが、この扉はごく最近に設置されたものではない。
（……単純な通路だけで行き止まりとかヤダな……。複雑怪奇も困るけれど……）
ナザリック地下大墳墓が丸々入っているというオチであれば大歓迎だ。しかし、何の警戒態勢も履かずに分かりやすい大扉を仲間が設置するとも思えない。
転移の時間に実は差があり、自分は遥か未来に来ていることもあるし、その逆も然り。
同じ時間を共有できないのは悲しい事だが――
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
ユグドラシル時代と対比させる思考によく囚われ、前に進まないのはそれぞれ未練があるという事かと驚きを感じるヘロヘロ。
我が身がクリーチャーだからそう思ってしまうのでは、と勘繰るがおそらくは肯定――
そうでなければ人間としての思考でもう少し常識的に考えているところだ。
――と、いうのは些か無茶があるかもしれない。
先行したソリュシャンの後姿を眺めると非現実の中とは思いたくない気持ちが湧く。いや、まだ自分は非現実に囚われていて長い夢を見ているのかもしれない。
（……これが過労死した人間の末路か……。嫌な事よりはマシだな～。異形種だけどおっぱいを拝謁できたのは至上の喜びだ……）
淫らな思考を追い払いもせず、煩悩全快で裸体のソリュシャンの姿を思い出す。
夢なら夢のままで結構っ！

つい卑猥な言葉を口走る。――足元のシモベ以外が自分から結構離れている事を確認したうえで――

一般的には何らかの伏字(ふせじ)か、音声を別の音で潰すな仕様が発生するかと予想していたが、普通に女性器名称が言えた。さすがに大声では言わなかった。

(規制解除上等っ！)

ＮＰＣ達に敬(うやま)われている存在がおっぱいおっぱい連呼しては沽券にかかわる。

適度に自生する至高の変態粘体(スライム)。中身はまだまだ働き盛りの社会人。

だが、いかんせん肉体は粘体(スライム)だから女性の膝枕とか肉体同士の振り合いに関しては何がある。――端的に言えば融合しそうな予感がする。そこは調整すれば解決するのだが気が休まらなくなる。

寝ぼけて――睡眠不要だけど――一般メイドの膝を溶かしてしまったする可能も無くはない。

人間型に偽装した今の姿とて練習によって成り立たせている。油断すればいつでも不定形に逆戻りだ。

「……それに」

(ユグドラシルの粘体(スライム)のフレーバーテキストが今も適応されているのであれば……、精神作用に魅惑、睡眠、毒、麻痺、朦朧などに完全耐性を持つ。これは仕様上のものだがプレイヤーの煩悩は適応されていないようだ)

物理攻撃に耐性があり、対物理戦では有利なクリーチャーだ。半面、当然のことながら魔法攻撃には弱い。一部の専門職相手には立ち行かないのはゲームならでだ。

ギルドメンバーの事を思い出すと自分(ヘロヘロ)はいかに弱いかが実感できる。

更に上位プレイヤーはどいつもこいつも変態だ。

(おっと、いかんな)

つい自虐的な思考に陥ってしまったので急いで現実に意識を引き戻す。

まずは荷物持ちのシモベを陰に潜ませる。
あまり物々しくては敵性体に警戒されてしまう。一冒険者らしくハイキング感覚で突入する手を取るか、と。
「ソリュシャンは拠点で待機。メイド達を守るように。何かあれば連絡すること」
「……お一人で……シモベが居るとしても危険でございます」
光の無いくすんだ碧い瞳を潤ませてソリュシャンは食い下がる。
――顔は奇麗なのだが色々と残念だな、と思わないでもない。そんなことをすぐに払拭しつつ彼女には待機を強く指示した。
自分の事よりメイド達の拠点を守ることが最優先だ。それは大事なアイテムを置いてきたから。
多少の敵対行為くらいはどうとでもなる。配送ももちろん視野に入れている。
撤退方法も先ほど命令しておいた。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
ＮＰＣに今まで心配されたことが――仕様的に――無かったので何が正しいかは分からない。しかし、それでも現地調査は必要だ。あまりにガチガチの体制だと神経質すぎてしまう。
出来るだけ精神的負担を和らげたい。戦闘も適度に経験したい。そんな気持ちを込めていた。
それに警戒の意味で入り口付近に見張り要員のシモベも潜伏させている。
「命令。メイド達を守ってあげなさい」
普段なら一つのコマンドで事足りたのに食い下がってくるとは――
相手を説得する自信のないヘロヘロにとってこれから大変そうになるなと疲れを覚える。それと無駄に時間がかかって序盤の街や村に行くのに何時間かかるんだか、と。
「か、畏まりました」
「ちゃんと帰るから」
そこまで食い下がるなら連れて行けばいいじゃない、という幻聴が

聞こえた――

それもアリではある。しかし、裸体がちらちら思いだされる今は彼女と距離を置かないと自分が何かしでかしそうで怖い。

恐怖に完全耐性を持っていても中身の人格は色々と気にしてしまうものなので。

そもそもデフォルトが全裸である自分がソリュシャンも裸族として振舞え、といずれは言いそうで――

彼女の白くて長くて奇麗な素足を見れば、いつまでも見ていたくなる。

誰がこんなデザインを与えたんだ、報奨を与えよ、と大声で叫びそうだ。

身体は粘体（スライム）だが中身は内臓を痛めている人間の男性だ。欲望の方が勝っても不思議は無い。

何とかＮＰＣ（ソリュシャン）を説得し、追い払った後は精神に疲れが一気に襲ってきた。

（……これをこれからも何度も繰り返すことになるのか……。序盤だから仕方がないけれど、試行錯誤は毎度のことながら重労働だな。……俺はそれほど精神的に強くないんだから勘弁してくれ）

そう愚痴を思った後でＮＰＣ達が普段通りであったならば話し相手にならず、ずっと孤独と戦い続けることになる。

先ほどのやり取りを思い出せば静かになっていい事だと思われるが、返答してくれる者が居ない状態を過ごすと無性に人に会いたくなるもの。特にヘロヘロは会社勤めの人間なので、長期間の孤独に覚えがない。

自宅では一人になることは多いが――それでも誰かしらと会う予定があるから平気でいられる。

それに――見知らぬ土地に一人で放り出されて喜べるほどの気楽さは無い。

（……ＮＰＣ達が居るからこそ孤独を求めているけれど……。本当は彼らが居るから甘えているのかも……）

落ち着いて考えれば帰る家があるのと無いのとでは気持ち的に違

いが出るものだ。
そう孤独いう想定はしたくないが逆にヘロヘロ自身が突如として消失するような事態になったら――自主的に動くＮＰＣ達はどうなるのか。無視できるか、と言われたら――
そういう小難しいことを考えても仕方がないと思い払拭する。
あまり棚上げにしてはいけない問題だが、今すべきことを忘れてはいけないので。
これから冒険をする事こそ第一目標である。それ以外は後日検討し、優先順位を付けていけばいい。

洞窟探査開始

荷物運びのシモベと共に洞窟に入る――黒い粘体(スライム)から人型に変態した――ヘロヘロは外壁に手をつきつつゆっくりと歩を進めた。

仮想空間(DMMORPG)のゲーム『ユグドラシル』とは違う、現実味を帯びた洞窟は新鮮な気持ちを呼び起こす。

何年かのブランクがあるとはいえ、未調査のダンジョンは不思議と気持ちを高揚させる。

ヘロヘロの感覚としては特段の異常さは無く、クリーチャーとしての性質に思考が乱される事もない。

だが、既に一週間近くの時間を眠らずに過ごしている。それだけでも実は驚きである。

元々が人間なのでいくら身体がゲームのアバター(偽装分身)だとしても常識はずれなことは出来ない。それゆえに既定の時間になったらログアウトして本当に眠りにつく。

徹夜組みとは違い、仕事があるヘロヘロ達『アインズ・ウール・ゴウン』はきちんと睡眠を取らないと命にかかわる。

企業戦士には常に過労死が付きまとうので。

(特に魔法的な障害は感じられない。一定距離毎の連絡も順調だ)

外敵の存在は未だ確認されず――

話し相手が陰に潜む影の悪魔(シャドウ・デーモン)だけでは味気ない。しかし、話題もない。

ＮＰＣとは違い、こちらは完全に悪魔だ。一定条件で居なくなってしまう。

洞窟に意識が向いている事もあり、しばらく無言のまま歩き続けた。

＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊

人型の装備品は腐食することなく歩行にも支障がない。それに満足しつつ奥へ奥へと向かう。

整地された道は無く、何者かに開発された壁の痕跡も今のところ見当たらない。

外からは漠然とした大きさしか分からなかったが、内部はかなり広大であるといえる。
目測は当てにならないものだ。そう思いつつ随分と時間が経った。
時間と言えば――この世界の一日が何時間なのか分からない。
地球は二四時間だが、それはあくまで目安――
正確な時間ではない。
人間が自分達の都合で正確性を持たせたに過ぎない。
であれば正確な時刻とは何なのか――
公転する惑星は時とともに変化するもの。一定である事など――
と余計な思考に囚われるのは多くの無駄知識を垂れ流すギルドメンバーのせいか、と軽く憤慨する。
とにかく、時刻を把握できる時計のようものを入手するか自分で測定する方法を確立するしかない。
時間で動くのが日本人らしさでもあるので。どうにも時間の分からない状況というのが気持ち悪い。
（……体内時計がどこまで通用するのか分からないけれど、目安があるのと無いのとでは……）
気分的には口を尖らせて不満の色を滲（にじ）ませているところ――
現実世界の過酷な労働環境の弊害か、精神的に荒んでいる気がした。今はそんな事を考えても仕方がないと頭では分かっているのに。
壁に手を付けて頭を軽く振る。
余計な雑念は帰ってから、と自分に言い聞かせる。
（頑張れ、俺。帰りを待つＮ（ノン・プレイヤー・キャラクター）Ｐ　Ｃ達の為に）
自分達が与えた言葉の反復を既に超えていることは分かっている。
未知の返答に対する興味もある。
だからいって延々と語り合える程の語彙があるわけではない。というか、彼らは現実世界に生きていない者達だ。ヘロヘロの話題など何の意味があるというのか。
無意味でも今は気分的に楽になりたい。すぐに解答を導き出す黒い粘体（スライム）は何度か自分を叱咤（しった）して前に進む。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊

一人で居ると余計な思考が止め処もなく湧くのは寂しさの表れか、それとも狂気に囚われているのか――粘体なのに。

種族としての一面が強く表れているとすれば――いずれは自我を失い――モンスターそのものと化す、とか。

そんな兆候は感じないが、ありえない話しではない、と思う。

だいたい暗い洞窟を――影の悪魔というシモベが居るとしても――灯りも点けずに進めるほど自分は勇気があるわけではない。だが、今のところ気持ち的にも平気だ。

（……本当は暗闇に閉ざされた空間なんだろうけれど……。『闇視』のお陰ってやつか？　魔法じゃなくて『常時発動型特殊技術』の方の……）

元来、粘体に知力は備わっていない。けれどもＰＣとして選択できる。

初期の粘体がまんまアホでは何もできないのと同義だ。その辺りは各プレイヤーによるメイキング次第だ。

歩きながら今一度自分の種族を思い出しておく。それは通路にめぼしい物が無くて暇だったから。

通路らしい道は無く、広くて不格好な岩盤があるのみ。人工的に作られた洞窟ではなく、山に空いたただの空間のようだ。

大抵のダンジョンは何処か人工的だ。奥に行けば何らかのボスとかアイテムの入った宝箱があったりする。

その手の自然洞窟の場合は反対側に出るだけで終わるタイプということもあり得る。

（だけど……ほんのり明るいのは自分の特殊技術の影響か？　魔法の灯りがあるわけではないし……。鉱石とか？）

身体に備わっている特性と内面が人間であるヘロヘロの感じ方に齟齬でもあるのか、と少しずつ疑問点が増えていく。

魔法である『闇視　詳細は『ギルガメッシュ』を参照。』の場合、景色は白黒の場合が多い。

全く見えない状況を照らす意味では充分と言える。

次に粘体が元々持っている『擬似視覚』というものは知力によらな

い能力で人間が物を見る感覚とほぼ同じだ。
実際には振動感知、嗅覚、聴覚、超音波の反響などを利用している。当然、それらを遮断されれば感知が難しくなる。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
自分の能力を確認しつつかなり歩いたと思うのだが、一向に生物の気配がしない。それとも単に自分の歩く速度が遅いせいか、と薄っすら思わないでもなかった。
シモベに先行を禁じているので進んだ先に何があるのかは分からないし、楽しみは後に取っておくべきだと思った。
折角未知のダンジョンに入ったのに完璧な地図をいきなり渡されると冒険のし甲斐が無くなる。
多少のワクワク感は欲しいし、これから自分が何すべきか見定めるためにも色々と経験しておきたいと思った。その為には強敵の存在くらい許容してもいい、と。
ＮＰＣ達には心配されると思うが、無理な戦いはする気は無い。
「……帰り道は……分かるか？」
今更になって気づいた。
魔法で撤退できる手段はあるけれど、徒歩で帰る時に道に迷わないか、である。
絶対に迷わない自信は無い。場合によれば魔法禁止領域に入っている事もありえる。そうなれば頼れるのは自分の記憶力と足元のシモベ次第――
地面に問いかければ明瞭な答えが返ってくる。
彼らもまた独特の音声を持ち、日本語として聞こえる。
（シモベ達の声はわりと同一感があるな。しかも日本語か……。それともそう聞こえるだけで実際は違うとか……）
一部のモンスターは人間と意思疎通は出来ない。その中で会話が可能なものは専用の言語を理解している必要がある。もちろん魔法によって意思疎通を図ることも可能だ。
――知性の無いモンスターが相手の場合は徒労に終わるけれど。
だが、今の状況は魔法とかゲームの仕様の枠組みを超えていて、ど

ういう理屈なのかがヘロヘロには理解できない。
単なる命令で使役する者達だった筈なので。
手間が省けるのはありがたいが無駄に長く会話するハメになっている気もする。
（……なんだかいちいちシモベ達のご機嫌取りをしなきゃいけない気分にさせられる。この先やっていけるかな……）
一般メイド達がすぐ表情を曇らせるので気になって仕方がない。
余計な対人スキルは煩わしい限りだ。
寂しさと引き換えに息苦しさが増大しては意味がない。その辺りも時間をかけて解決していく気がする。
ヘロヘロは体内に臓器があれば胃炎で今頃転げ回っている気分を感じていた。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
不穏な未来を夢想しつつ奥へ奥へと進んでいくと霧のようなものが視界に入ってきた。それと同時期に天井から水滴が落ちる音も聞こえた。
内部の温度はよく分からない。尚且つ、装備品が優秀なせいで薄く凍るような事もないので冷気なども不明。
シモベは陰に潜んだまま大人しい。
完全密閉というわけではないけれど、人並みの感覚が欲しいと思った。少なくとも熱いのか寒いのか判断する上で人間は便利だからだ。
（湧き水なのか湿度が高いせいなのか、全く分からない。温度感知ってどうやるんだったっけ？）
粘体（スライム）である自身の身体の感覚は当てにならず、シモベ頼りだが――こちらも当てにならない。
そもそもお前（シモベ）に体温なんかあるのか、と疑いの目を――足元の影に――向けるヘロヘロ。
（それから霧（もや）なのか分からないが……。進むごとに濃くなっていくな。悪魔系には何の支障も無さそうだが……）
それは当然ヘロヘロにも言える。
様々な特殊技術（スキル）と豊富な武具やアイテムに囲まれているのだから

大抵の障害は克服している。
いきなり溶岩にでも落ちない限り、毒霧などでは動じない。
有効なのは魔法攻撃くらいだ。
「ヘロヘロ様。前方に草や鉱石が確認できました」
唐突に日本語が耳――比喩的に――に届いた。
一人で悶々と思索していると不意の音声はびっくりする。もちろん気持ち的な驚きであって肉体的なデメリットは受けていない。
いくら恐怖に完全体制を持っていたとしても人間の感覚が抜け切っているわけではない。
（……そうはっきりと喋るな、びっくりするわ）
仲間内ならこういう場合、声を潜めるものだ。
――それは気分的なものだったり、大声を出すと敵に見つかったりと色々と――
他のモンスターに見つかりでもしたら叩き潰すか、どうせ履いて捨てるほど出せる召喚物だし、と少し不満を露（あらわ）にする。
「……視界状況は少し曇っている程度か……」
新規攻略のダンジョンが矢鱈と鮮明である場合は人が良く通るものとヘロヘロは思っている。そうでない場合は大抵、地域特有の視界障害や毒の霧などエリアエフェクトによる障害だ。――これは各エリアに存在する演出であったり、自然現象として現れるもので天候による視界不良も含まれる。
ヘロヘロの視界状況でも確認できている。
進めば進むほど奥が見えにくくなる。ただ、そんな状況であっても外壁や地面の状況は分かる。
エリア（地域）の輪郭や敵性体の形さえ捉えられれば問題は無い。
問題の霧に実際に毒があるのか、判断はつかないがシモベが平気であれば無視して構わないようだ。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
それから少し歩いたところから不思議な光を放つ水晶のような鉱石と草を発見する。
生物の気配を待ったく感じさせない洞窟の中では異彩を放つ光景

ではないかと。
一見するとお宝の山に見えるが実際に調査して低級の鉱石であれば取るだけ無駄。その結果が今の状況という事もありえる。
誰も取らないからこそ自然豊かな景色が出来ている、のかもしれない。
だが、今のヘロヘロはどんな等級だろうと現地の物質や生態系は貴重な情報である。
早速、採取を始める。道具は――拳のみ。シモベは当然、荷物持ち。
「……」
採取に特化した『野伏（レンジャー）』や『森祭司（ドルイド）』を連れているわけではないので、知恵を働かせるしかない。
最初に見つけた鉱石はそれ自体が発光しているように青白い光りを放っていた。地面に生えている草は白い花をつけている。
どうみても雑草の類だが、念のために採取する。
拠点には専門職が控えているので、もし何らかの効能でもあれば話しのネタとしても有益だろうと判断する。
「……『採取しますか？』……『イエス』……」
何らかの行動に出る時、こんなアナウンスが流れるんだろうなと思って一人芝居を始める。
――実に虚しい行為だ。もちろん、実際に声として発声されるわけではなく自分の聴覚――または自分だけにしか聞こえない仕様が一般的だ。
「……『採取しますか？』……『ぺっ』……。……どんだけ傲慢なんだよ」
寂しさゆえか、声に出していたことに気づいて恥ずかしくなった。
特に足元のシモベには聞こえている筈なので。
（ソロプレイ時はだいたいこんなもんよ。ついつい独り言を出すのは普通、普通……。魔法だって喋らないとダメな場合があるし……）
『無詠唱（サイレント）』という特殊技術（スキル）または『特技（フィート）』とも呼ばれる。があるが魔法職ではないため取得していいな。
ユグドラシルには『レベル』と呼ばれる強さがあり、上限は『一〇

○』だ。
各種族レベル、職業（クラス）レベルも無尽蔵に増やせるわけではない。
下位が一五。中位が一〇。上位は五レベルまでとなっている。
『マルチクラス』を採用しているので条件次第では職業（クラス）レベル一を一〇〇個取得する事も可能。
亜人種と異形種は必然的に種族レベルをどうしても取得しなければならない。その代わりレベルダウンしても最初の取得レベルを失うことは無い。種族レベルの無い人間種になるわけではないので。
（……この世界でもユグドラシルの設定が適応されているのかは不明だが……、大部分では適応されていないと見るべきだ。……普通に考えても荒唐無稽。無数の平行世界があるならば……、それだけ様々な仕様があるものだ）
レベル制ではなく熟練度だったり、インフレインフレーション。する能力値だったり――
あまりにも馬鹿げた数値だとゲーム内では攻略し甲斐が無くなるだけじゃなく、飽きやすくなる。
制限された数値、または一定の限界がある方が望ましい時もある。
そうでなければ新規ユーザーが参入しずらくなるものだ。
（……レベル換算で一万以上は勘弁願いたいものだ。……仮にあると仮定すれば世界どころか、宇宙の法則が乱れることは確実……。……でもまあ……、それが事実ならとっくに宇宙は滅びに向かっている）
拳で鉱石を殴りつつ自分の能力と荒唐無稽さを推論する。
今の攻撃で鉱石に加えられたダメージを一〇とする。壁はそれより少し強く殴れば多少は砕ける。
その数値が――もし――馬鹿げたものであるならば殴る時に発生する衝撃波。次（つ）いで当たった時に発生する膨大な熱量は果たして現実にどういう振る舞いを起こすのか。
少なくとも真空状態になり、物質的に未知の物理法則が――とまで考えてやめた。
あまり頭――脳があるのか、種族的には疑問だが――を働かせては動くだけで嫌になる。実際、そこまで怠惰な気持ちは湧かないけれ

ど、楽しく冒険できれば文句はない。

＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊

空中で掌（てのひら）を右に左に移動させる。それだけで空気の流れが――普通であれば――感じるものだが、そこまで微妙な差のようなものは分からなかった。

風圧を感じるためには少し強くしなければならないらしい。ということで実践してみた。

暴風じみた風は発生しないが、耳にかすかな風切り音は届いた。

（感じ方がいまいち分かりにくいけれど、これは果たして常識範囲内なのか？）

左手で風を仰ぎ、右手で雑草採取。

人間であれば手間取る行動も偽装分身（アバター）では比較的簡単に出来た。

器用なのか、それとも練習によって出来るようになったのか。

考えながら作業していたので経過時間はもう分からない。

あまりのめり込んではメイド達が心配するので、シモベに一定時間になったら自分（ヘロヘロ）を呼ぶように命令する。

霧が濃くなっている部分にて連絡が出来るかの確認も怠らない。

（消費したM（マジックポイント）Pやスキルはちゃんと回復するものかな）

単純作業のように草と鉱石を採取しているが、一向に他の人間や生物とは出くわさない。

誰も居ないかもしれない。

しかし、ゲーム感覚が未だに残っているヘロヘロとしては何らかの出会いがあるような気がしていた。

意味もなく転移するわけはなく、いずれは怒涛のごとく事件に巻き込まれるものだ。

今はいわば『凪（なぎ）』――

長い歴史を持つ世界なのに短期間に起きる時間はとても短いのが通説だ。

――自分が主人公特性を持っているのであれば、そうなってもおかしくはない。そうでなかった場合は一〇〇年ほど何も起きない場合がある。

世代を重ねる文化があるならば、それもまたありえないことではない。
「……では、君はいったん帰還して、別のシモベをここに呼んで」
「畏まりました」
採取物を影の悪魔（シャドウ・デーモン）に託し、帰還を命じる。
その間ヘロヘロは黙って待つつもりは無く、洞窟内の探索を続けた。
壁や天井から突き出ている謎の鉱石を根こそぎ採取しては面白みに欠ける。雰囲気作りはとても大事だ。だから、過度の採取は控えることに決めていた。
（……先ほどから水滴が落ちているところから地底湖くらいはあると思うが……。実は人間にとって有害な大気が充満しているとか……。毒っぽい霧なら開発が途絶えていることもありえるし、凶悪なモンスターが実は居るとか。それとも単に……、空気が薄くて長時間活動できない状態ということも……）
可能性を追求すればきりが無い。
現在位置からあまり離れず、他の場所に向かう。といっても代り映えのしない景色ばかりだ。
小さな坑道でもあればいいのだが、広い空間がうねっているだけでほぼ一本道が続いている。
または螺旋構造で上や下に続いていることも――
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
新たなシモベの到着を確認してから探索を継続する。それと同時に拠点の様子を聞いておいた。
それから目に付く植物や鉱石を適当に採取しながら奥へ進んでいく。
霧の方は濃くなったり薄くなったりと一定ではない。
それから随分と奥まで進んだところで気配を感じた。それと同時に足元に控えているシモベに緊張が走る。
（漸（ようや）くエンカウントか。調査しながらだから随分と時間が過ぎてしまったな）

元々のんびりと冒険する予定だったので急ぐ理由はヘロヘロには無い。
無理せず、堅実に――
ゲームの中でも引きこもりの如く活動することが多かったな、と。
もちろんレベル上げの為に戦闘は行(おこな)ってきた。しかし、それは最初の内は楽しいけれど、段々と楽しみが減るものである。
(……なんやかんやで脱退者も出たし……。まあ、自分も新しい会社を転々としたり……)
感慨深げな思考に陥りそうになった頃に様々な音が届いてきた。
新しい世界での初戦闘になるのか、このまま敗北して消え去るのか。
複数の選択肢が常に自分の脳内に浮かんでは消えていく。
「シモベ君は撤退準備を。俺は軽く運動をしてくるよ」
「御身自ら、ですか!?」
足元の影が酷く驚いたようだ。
一般的なシモベは驚いたりしない。ただ淡々と命令に従うのみだ。
下手に自我を持つとおかしな反応を返すようだ。それはとても面倒くさそうな気がした。
だいたいシモベと常に喋り続けるのは徒労でしかない。一人で黙って作業したい人間にとっては邪魔以外の何物でもない。
「……一人で何もできない無能だと言いたいのかね?」
「……い、いいえ」
少し意地悪な言い方をしてみた。シモベはヘロヘロの仲間であれば軽く流す程度の冗談を理解することが出来なかったようで、声が震えていた。
怒りによるものであれば理解できる。そうでなければ恐れを抱いている事になる。
従僕(NPC)たちの反応を見ればだいたい理解できる。それに気づかないとでも思われたのであれば非常に心外だ。
俺は初心者プレイヤーではない。
危機意識もない馬鹿だと思われるのも心外である。

歴戦のプレイヤーを嘗(な)め過ぎだ。
――とはいえ、いちいち細かいことで叱ってばかりでは短気だと思われて委縮されるので、シモベの言葉は無視する。
「シモベ君は安全圏にて待機。何かあれば撤退するように。……無理に深追いはしないから。あとこれ、命令だから」
「……は、はい。畏まりました」
主特権は実に都合がいい。
足元から離れていくシモベの気配を一応、感じ取りつつ――
通路の奥から近づく何者かの気配に神経を集中する。粘体(スライム)の感覚器官がどうなっているのかの疑問点はこの際、無視する。
＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊
敵を感知する特殊技術(スキル)や魔法はあるにはある。ヘロヘロ自身は身体(からだ)の感覚を確かめるためにあえて使用しない事に決めていた。
無警戒だと思われるが初心者の気持ちで臨むので多少の危険行為(リスク)は織り込み済みだ。
鬼が出るか蛇(じゃ)が出るか――
楽しみというほどの事もないけれど、新しい世界で出会う初対面(ファーストコンタクト)はとても大事だ。
自然と全身に意識が分散していく。
(……非実体でも戦えない事も無いけれど……。いきなりラスボスだったらどうしよう)
序盤の村に魔王がやって来て、それを倒したらすぐゲームが終わるようではクソゲー以外の何物でもない。
そんな事がありえないと願いつつ、数分ほどその場に待機していると天井付近に動く気配を見つけた。といっても結構距離があるので全体像は未だに不明。
この洞窟は天井まで一〇メートル以上もあり、横幅も相当広い。奥行きは数時間かけても出口が見えないところを見るとキロメートル単位ではないかと予想する。
鉱石などの光りのみが頼りの洞窟内において新たな高原を生み出すと他の敵を招く恐れがある。出来れば数は少ない内に調査だけや

りたかった。
（輪郭は判然としないが蜘蛛型のモンスターか……）
ゆっくりと天井を移動する物は脚が複数あり、怪しい光りを放つ目が見えた。
複眼かは遠くてまだ判別できなかった。
視力について色々と疑問があるが、人並みには見えている筈――
単なる『闇視（ダークヴィジョン）』程度では鮮明さに欠けるようだ。そもそも、この能力には距離制限がある。
仮に魔法による上位版を使ったとしても鮮明さは大して変わらない。それはこの能力が視力を良くする効果を持っていないからだ。
ヘロヘロはまずジャンプして届くか試してみた。相手はまだ遠くに居るけれど。
地面を這いずる粘体（スライム）が人間形態になったところで身体的（しんたい）に超人になったわけではない。
屈伸運動の後にジャンプ。即落下。
目測が正しければ飛び上がった飛距離は人並み。
（……装備品が重いのかな？　今の行動で装備が勝手にずり落ちる現象は無し……と。物理法則の影響を想定してみたが問題はなさそうだな。……なんでだろうか……）
本当に自然の法則が適応されているのならばヘロヘロは存在していられるわけがない。
強力な溶解液を内包した邪悪な粘体（スライム）なのだから。
落下した後、ビチャっと嫌な音を立てて体液をぶちまけるのが正しい在り方だ。――たぶん、と。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
気を取り直して拳（こぶし）に勢いをつけて放つ。
衝撃波が発生して天井を粉砕、という常識外れな現象は確認できなかった。
（……軽くやったんだから当たり前だけど……。勝手に衝撃波が出たらそれはそれでビックリものだ）
一つ一つを確認して納得していくヘロヘロ。

見た目には分からないが、本人は至ってのんびりと実験を続けている。焦りは微塵もない。
内心では色々と考察し、驚きを現すことがあるが人間に比べれば酷くゆっくりとしたものだった。
聞く人が聞けばあまりの緊張感の無さに激怒するほど。しかし、本当に危機的状況や戦闘に関しては真面目に取り組む。
ふざけているわけではない。現実の疲れを引きずっているだけだ。
何度か壁に拳を打ち付けたり、蹴りの練習の後、もう一度ジャンプすることにした。
ゲームでの戦闘経験は数年ぶりなのでいきなりの実践に身体がついていかなかっただけ、という言い訳を思いつつ――
（粘体（スライム）といっても全身が柔軟性のある肉体だ。それなりのステータスがあれば……）
と、内心で言葉を続け――二度の屈伸の後に真上に飛び上がる。
粘体（スライム）というクリーチャーは知力以外はしっかり高い。それと異形種は人間種よりもステータスの伸びが良い。
地面を軽く砕きつつ高い天井に数秒――いや、一秒もかからずに到達。即座に手をつき衝撃を緩和する。そうしないと頭を打ってしまう恐れがあるから。
いや、頭部という概念は無いけれど。人型を形成している都合の比喩である。
「……最初にしては合格ラインだ」
少し勢いがつき過ぎかなと危ぶんだが想定内の結果に一先ず満足する。
その後、地面に降り立ち、改めて敵性体を見据える。
次は物理攻撃の確認だ。こちらは既に壁を殴って確認済みだがモンスターに通じるかは未検証。
普通のオブジェクトと違いモンスターの防御力はステータスの存在で色々と常識外れなところがある。
（洞窟に居るモンスターが友好的なら……という想定は普通はしない。ユグドラシルのプレイヤーである確率も高くはないはずだ。だ

が……もしも、という場合がある）
同郷の士は大切にするべきか、敵と判断してさっさと排除するか。
どちらにせよ一方的な敵対行為を率先するのは悪手である。先手を譲り、それから色々と確認していこうと決めた。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
天井に手をついた音でも聞き取ったのか、敵性体が勢いを増して近づいてきた。
少しずつ大きくなるそれは体長二メートルほどの巨大蜘蛛。見たことがないので現地のモンスターだと断定する。
ヘロヘロの感覚では中位程度の大きさ。
下に降りてくる様子が無ければ空中戦を強いられる。警戒心の強いモンスターであれば戦い難いが好戦的なら天井に張り付いていようが問題は無い。黙っていても向こうから来るのは目に見えて明らかだ。
（この手のモンスターはだいたい……一〇レベル程度……。一発当てておくか）
雑魚モンスターと侮らない理由は個々のモンスターの強さは一定ではないからだ。
この世界のモンスターにも同じことが言えるとは思っていないが――分かる範囲で言えば自然界のモンスターは持っている能力に左右されやすい。
最弱で有名な小鬼（ゴブリン）や骸骨（スケルトン）でさえ豊富な種類が居る。
モンスターの情報を自分で書き込む『百科事典（エンサイクロペディア）』というアイテムをプレイ開始に全プレイヤーに配布される。冒険の時はそれを頼りにするのが基本だ。
独自にまとめて公開しているプレイヤーも中には居る。
（あ、そういえばモモンガさんから餞別としてたくさんのアイテムを貰っていたっけ……。すっかり忘れていた。……というより俺の部屋には……無かったような……。たまたまかな？）
あるいは小さな革袋が箪笥（タンス）に詰め込まれている場合もある。大事なものは人目につかないようにするのが基本であり、警戒を怠らない

モモンガらしさが伺える。――だが、それは実際に確かめてからだ。
何も入ってなかったら絶叫する自信がある。
転移で頭がいっぱいだったこともあり、確認作業を怠っていたんだろうと思うことにした。
確実にアンデッド達(エルダーリッチ)はアイテムの所在を知っているようだから、というのは不味いかなと小首を傾げる。
雑念に囚われていてもモンスターの姿から視点は外さない。
移動速度は早め、身体は巨大サイズと認定。――淡々と情報を積み重ねていく。
(無警戒に襲ってきているところから敵でいいか……。細かく分析するの面倒くさいから)
一発殴ってから判断するギルドメンバーの顔が思い出された。
確かに索敵手段が無ければ身体の感覚で覚えるしかない。これが初心者であれば命取りだが――果たして――
ヘロヘロは天井から糸を使って降りてくる蜘蛛に飛び掛かる。
実戦での距離感はやはり――実際に行(おこな)って確認するしかない。
＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊
第一打(ファーストアタック)はいやに軟らかいものだった。
ガントレットは――自分専用の装備品――今のところ溶ける兆候は見せていないけれど、敵性体(大きな蜘蛛)の首より下に今、拳がめり込んだ。
自身が粘体(スライム)だから、という事もあり互いの感じ方に齟齬があるようだ。
どちらが軟らかいかと言えば今回は相手方(蜘蛛)だった。
軽く当てる程度でこの結果だ。
柔軟性に富んでいるモンスターだと認識する。
――ここまでを空中にて行(おこな)った接敵戦闘の内に思考した。
(高速思考か？　いや、戦闘に際し、自分の身体がそれ用に最適化されたと思うのが一般的か)
時間を止めたわけではないので徐々に場面は動いていく。
当てた拳がモンスターの身体の弾力によって反発される。そのまま落ちてもう一度飛ぶより、このまま一蹴り追加する。

拳以外にも蹴り技も繰り出せる。
当たり前の事だと思われるが――専用職(クラス)や専用特殊技術(スキル)を持っていないとその当たり前すら出来ない。
ゲームのアバターゆえの行動制限なのかもしれない。
(……んー。感覚的に……ダメージを与えたって気にはならないな。もっと硬い敵も見つけておかないと……)
目の前のモンスターを倒す事とは別の考えにヘロヘロは囚われた。
一撃にて倒せなかったモンスターを強敵として認め、攻略を模索するのが基本なのだが――彼の場合は既に次の事柄に思考が移っていた。
自身の戦い方はもちろんのこと、モンスターと相対した時の自然な振舞い方など。
活動的ではない自分が率先して戦闘行為に興じる意味も含まれる。
(……この洞窟のレベル帯はよく分からないけれど……、想定通りであれば……初心者用のダンジョン……)
そんな事を呟(つぶや)きつつ口から糸を噴射してきた蜘蛛の攻撃を避ける。その糸が地面に着く前にそれ(糸)を掴んで引っ張ると何故か蜘蛛の首が千切れた。
意外とあっさりした感触に失望感は否めない。所詮は虫か、と。
単純な殴打によるダメージ現象とは違い、肉体的にはヘロヘロの知らない概念が――と死体と化したモンスターを眺めてため息をつく。
相手が弱かったからか、それとも自分が強かったからなのか。ただ単純に首が弱点だった――様々な事を考えてみたが簡単にモンスターを倒してしまうと力が抜ける。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
調査用にモンスターの死体も回収し、新手の調査を開始する。――さすがに一匹しか居ないわけではあるまい、と。
草と鉱石を回収しつつ連絡を適時送りながら奥へと進む。
途中で別の道に続く大きな空洞をいくつかみかけた。
自然にできた坑道はどこまでも果てが無いように思えた。
(段差になっていたり、落盤で塞がっていたり……。整地された空洞

ではないから距離感がつかめず迷いやすそう）
冒険者が付けた目印や立て看板の存在もない。
調査しながらゆっくりと進んでいるから実際には大して進んでいない事もありうる。
夕方になったことを拠点で待っているソリュシャンの連絡で知り、帰還することにした。
連絡用の魔法は未だに有効だったので転移魔法で帰ることにした。
一日目で踏破するには広大過ぎた。無理をする理由は無いので今日は諦める。
拠点に戻ればＮＰＣ達がヘロヘロの期間を喜ぶ。これはギルドメンバーに出迎えられたような気分で悪くは無かった。
「……ただいま」
「お帰りなさいませ」
にこりと微笑むソリュシャン。――つい先日まで物言わぬゲームキャラクターだったのが幻のように思えてきた。
自宅に帰っても癒しというものを味わったことが無かったヘロヘロにとって、女性陣の声は不思議と心地よかった。それほど疲れてもいないが、ついお風呂にでも入ろうかなと思わせるほど。
残念ながら簡素な拠点なので真っ当な設備が整っていない。
自室に戻ろうとした時、アイテムの事を思い出したので各自に調査を命じた。役立たずのメイドにもアイテム整理くらいは出来るだろうと思って。
足手まといはさっさと殺しておいた方が楽かも、という考えがないわけではない。蘇生費用も安価だし――
たかがＮＰＣを殺害するのに躊躇いなど――悪のロールプレイをしてきた自分達には実に似つかわしくない。
（わざわざ自分達のＮＰＣをいちいち殺す輩（やから）は居ないんだけどね）
軽く嘆息した後、自室に戻る。
折角人型に変態したのに元の粘体（スライム）に戻るのも勿体ない。けれども、形を維持し続けるのも疲れるのでは、と自分に尋ねた。
そもそも疲労しないので――本来ならば――現状維持したままで

も平気である。
単なる気分の問題だ。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
さて寝ようか、と思いはすれど眠気は感じない。
一日いっぱい起きた状態でいることは本来であれば苦痛でしかない。だが、粘体（スライム）の特性において睡眠は必要ない。それとは別に『維持する指輪（リング・オブ・サステナンス）』を装備している一般メイド達も眠る必要が無くなっている。
元々が人間であるヘロヘロとは違い、彼女達は睡眠についてどういう思いがあるのか。
そもそも数年間放置されて平気な人間はおそらく居ない。――居たらそれはそれで凄いけれど――
知るのが怖い真実というものかもしれないと思うと自然と身体が震えてくる。恐怖に完全耐性を持つモンスターだとしても――
（……そういえば部屋に入った途端に外の音が聞こえないな）
外というのは扉の向こう側。拠点内の廊下などの事である。
多くの女子が居るのに静かである。
大抵の女性は人数が多くなればそれなりに話し声が聞こえてくるものだ。事実、扉からソリュシャンの声が聞こえたので、完全に密閉された密室空間ではない。だからこそ静かすぎるのが逆に怪しい。
絶対に喋るな、とは命令していないし、お互い不眠を許容するので多少の騒音は――と思ったけれど、実際に聞こえてきたら煩（うるさ）いと怒鳴りそうだ。
黙っていても暇なので姿鏡にて装備を改めて確かめる。
人型として行動することに問題は無い。戦闘もクリアした。
残りは――外部からの看破。
（探知系、感知系を遮断し過ぎるのは逆に怪しいか……。偽装するにも色々と手間だし……）
何より面倒くさいのと外出の度に貴重な資源を消費することになる。
先の見えない冒険ともなれば節約も視野に入れなければならない。

怪我の回復については治癒要員が一人居る。いくつかの魔法についても優秀なアンデッド達が居る。
残りは――今の拠点をどうするか――
ずっと得体の知れない場所に占拠しているわけにはいかない。地に足を付ける意味でもどこかしらにしっかりと根付かないと野盗などと間違われてしまう、かもしれない。
（大抵は序盤に村があってお世話になるパターンだが……。ついでに事件に巻き込まれるフラグが矢鱈と立つ。異世界特有の様式美かは分からないが……、それに無理矢理乗るべきか？　……精神的な癒しが欲しいから……あえて避けてみるのも手か……）
『お約束』に従う道理はない。また、そういう法律だの制限が制定されているわけではない。
企業戦士として暮らしてきた自分には休息こそが必要不可欠。それはただ休むだけじゃなく、精神的苦痛を伴わなければ先の洞窟での探索も容認するという意味も含まれている。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
帰ったからとて人間として暮らしてきた感覚で眠る必要は無い。しかし、一日に使える数に制限のある特殊技術（スキル）の回復にはどうしても『一日』という単位が必要だ。
ゲームとしての原理であれば納得はする。だが、この世界でも同じことが起きるかは未知数であり、起きれば――それはそれで疑問だ。
今回は単なる徒歩とＭ（マジックポイント）Ｐの消費程度。これなら少しの休息で済む。
（それから昼夜問わずに活動自体は出来るから……。別にまた探索に赴いたところで怒られるわけもなし。……会社の事も……今は考える必要もない）
本当は考えたいが既に何日も経過している。既に解雇通達か、本体が衰弱死でもしているか――
または――実は普通に会社に行って仕事をしている。
（……今ここに居る俺は本体から分離した精神生命体のようなもの。そう仮定すればゲーム世界にこびりついた残滓が動き回っているだ

けとも言える。……それがどうして別の世界に居るのかは説明がつかないが……）

精神生命体というか単なるデータのコピー（分裂）体とでもいうような不確かな概念――

今のところ何の警告も無く、活動も特に問題がない。いずれ急な消滅に見舞われるかもしれないけれど、それはそれでどうしようもない。

メイドを含めて、ここにあるものを現実世界に持ち込めるわけがないので。

ただただ役目を終えて消えるのが定めだ。

（どうせ消えるのであれば一日一日を楽しく、または後悔しないように過ごす。物語の主人公のように大きな波のうねりに巻き込まれたくはないけれど……。平々凡々過ぎても退屈なだけだしなー。……でも、なるようになればいいか……。他に楽しみが出来るまで……）

ゲーム以外では仕事と生活の事ばかり考えていたヘロヘロにとって急な休暇は非常に困惑するものであった。

そもそものんびりしている余裕は無い。

毎日の生活にも事欠く日本での生活は過酷を極める。それから解放されているわけだが、どう過ごせばいいのか――

予定が全く決まらなくて困っている次第だ。

事前に計画を立てていればまた違った結論に至るところ。先行きが真っ黒だったり真っ白だったり、色味のある未来図を描きたいものだと嘆息する。

＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊

朝まで馬鹿正直に待つ必要が無い事に――姿鏡で拳の打ち方を為しかめている最中――気づき、不眠のＮＰＣ（ソリュシャン）を呼びつける。適度に連絡魔法の確認をしないと今はとても心細く感じられたからだ。

この能力も一過性で消えてしまうかもしれない。そう思うと安易な胡坐はしばらくかけそうにない。

戦闘メイドは二名なので交代制でシズを呼ぶ事も検討しておく。

すぐ近くに陣取っているソリュシャンは一分もかからず駆けつけ

てくれた。
見た目が女性だから時間によってはシャワーを浴びているシチュエーションも無いわけではない。
――この拠点に満足な風呂施設は備わってないけれど――
多少の汚れも便利な魔法で解消できてしまう。
「睡眠不要だから活動時間に制限が無い。……待っている間、ソリュシャン達はどう過ごしている？　厳密な予定表などを立てては息苦しいかと思ってるけど……」
「ヘロヘロ様の無事を祈っておりました。他のメイド達には室内の掃除、アイテムの整理などを……。シモベ達には外敵の気配感知に当たらせております」
用意した椅子に座ったソリュシャンはスラスラと流れるように喋った。
やはり人工的な合成音声とは思えない血の通った肉声に聞こえる。
姿勢の良い姿を見ていると元々が粘体（スライム）種だという事を忘れてしまいそうだ。
「睡眠不要だからと言って無理をさせる気は無い。……しかし、アイテムの効果によって不眠症にならないものか……。眠りたいものには休息を。……特に一般メイド達は……な」
「はっ。……仰せのままに」
恭（うやうや）しく頭（こうべ）を垂れる戦闘メイド。
言葉だけで様々な動きを見せるなど――
何度も思うが、やはり新鮮な気持ちにさせてくれる。
では『ガーネット』が製作したシズもヘロヘロの命令を聞くのものなのか、という疑問が湧く。
この世界――というかこの施設内での最上位者はヘロヘロである。それを理解してるのであればソリュシャンのような反応を見せるはずだ。しかし、設定によれば違う製作者の意見を聞かない事もありえる。
一旦ソリュシャンを下がらせて、少し経った後にシズに連絡をする。――一応全ＮＰＣとの繋がりは作っておいたので無視しない限

りは返答がある筈だ。
一般メイドとメイド長。アンデッド達は問題なし。
一番の懸念はやはりルベドだけだ。
先ほど連絡してみたら『……何？』と威圧的――または不機嫌そうな反応に思わず『……すいません』と言ってヘロヘロの方から連絡を切ってしまった。
ＮＰＣを怖がってどうするとすぐに気づいたが手遅れだった。
気持ちが消沈しているところにシズがやってきた。彼女は首を傾げながら呼びつけたヘロヘロを見つめ続けた。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
剣と魔法が主体の異世界ファンタジーにおいてシズの存在は異質そのもの。ルベドも大概ではあるが――
服装は寒さをしのぐ為に厚着した様なメイド服。ただし、首に巻いているマフラーと頭につけているホワイトブリムという頭飾りは迷彩柄である。
その頭飾りと同じ名前の『ホワイトブリム』というギルドメンバーによってデザインされた。それとメイド服は全て彼（ホワイトブリム）が手掛けたものである。
赤（ストロベリーブロンド）　金という色合いの真っすぐで長い髪の毛は腰まで達しており、左目は眼帯（アイパッチ）で隠されている。
肌は色白。瞳はエメラルドグリーン。虹彩は標準を見定める十字型。表情はどこか作り物めいており、感情というものが欠落しているように見える。
およそメイドとはかけ離れた外見を持つが人間型の異形種である。
「……シズ・デルタ。……御身の前に……」
全くの無表情ではあるが上位者が誰であるかは理解しているようだ。ソリュシャンと同じように胸に手を当て、恭しく頭（こうべ）を垂れる。
場合によれば片膝をつく。
ＮＰＣ達がヘロヘロに対する姿勢において立ったままでいる場合は一人の時が多い。
言葉は少なめだが態度に関してはルベドより温か味がある。

「よく来たね。椅子に座りなさい」
「……いえ、このままで……」
「命令です。……お前達はそう言わないと従わないのか？　それはそれで助かる場面もあるけど……」
ヘロヘロの言葉を意外だと思ったのか、シズは彼を見つめたまま止まった。しかし、それはほんの僅かな時間で、すぐに動き出し、用意された椅子に座った。
無理矢理従わせる事に抵抗がないわけではないけれど、色々と面倒くさいなと思わないでもない。だが、それは仕方がない。
彼女達は血の通った人間プレイヤーではなく、ゲームに登場するＮＰＣだから。
「……では、お言葉に……従います」
眉根を寄せて不満をにじませる――ような顔にはならなかったが、雰囲気的には不満そうではあった。いや、不服か。
自分の仕事を全うしようとする彼女達が主であるヘロヘロによって否定されることについて、どういう気持ちなのか――ヘロヘロ自身は知るのが怖いと思っているので、いちいち尋ねたりしない。もちろん、時と場合による。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
ソリュシャンはヘロヘロ自身が性格設定を施した。対してシズは他人が設定した。どういう反応を返すのか、全く分からない。
各ＮＰＣはギルドメンバーがそれぞれ担当しているので、ギルドマスター以外のギルドメンバーが全てを把握していることは――ありえないとは言わないが、知りえていない場合が多い。
（シズは生物のモンスターではないけど、ちゃんと自発的に動いている。……やはり彼女も何らかの内面的な感情とか備わっているのか？）
種族的にあり得るのか、とヘロヘロは疑問に思う。
性格は知りえないが、大体の種族や簡易な状態は話しで聞いている。
一般メイドの行動データを構築した関係上、メンバーにも秘密にさ

れているＮＰＣは殆ど居ないといっていい。
知らないのは細かなステータスなどの部分であり、大枠の種族などは共有されている。
「いきなり裸になれとは言わないが……。腕まくりしてくれないか？」
シズのメイド服は頭以外は肌の露出が無い。
一般メイドも長いスカートを履いているけれど、シズほどではない。
彼女のスカートは膝辺りまでの長さがあり、鋼鉄を思わせる金属製のスカートが背面を覆っている。ただし、前面部は解放され、布地の黒いスカートが覗いていた。
「……セクハラ？」
椅子に座ったシズの太腿は迷彩柄の布地で隠されており、ロングブーツも武骨な白銀の金属製だった。
そこに人間型のヘロヘロが視線を向けていると気づいたシズが自信を抱くように警戒の態勢を取る。
「上位存在の頼みは聞けないのか？」
疑問を疑問で返す。
威圧する意図は無く、言葉は至極穏やかさを意識した。
「そもそもシズは人間ではないから恥じらいとは無縁だと思ってたよ」
「……乙女なので……、異形種でも恥ずかしいと……思ってはいけませんか？」
乙女というよりは、と内心で苦笑しつつヘロヘロは感心する。
既に何度か見てきたＮＰＣ達の動きは本当に意志ある生物を思わせる。
一定間隔で決まった行動しか出来ない雑なゲームキャラクターとはまるで違う。
細かな反応に適切な対応を見せ、どれ一つとっても同じだと思わせない高等さがあった。
「……ですが、至高の御方のご命令とあれば……」

（……絶対服従というわけでもなく、自分の気持ちというか意見を言うところは不思議だ。シズにも内面があり、様々な感情を持っているというのか？）
各ＮＰＣには個性があり、それら全てをヘロヘロがプログラムしたわけではない。
――大半は関わったけれど、だからといって自由自在に操れる事にはならない。
「……俺の感覚では言葉一つ与えたら、何の疑問も抱かずに行動すると思っていたんだけど……」
「……命令に即座に従わない私は……不敬？」
「傲慢な支配者であれば不敬罪だ」
そう言うと椅子から立ち上がり、片膝をつく姿勢を取るシズ。
目上の存在に対し、戦闘メイドである自分の対応が間違っていたと言っているようだった。
急な対応変化に驚きつつ椅子に座るように命令する。
自由な思考ができるといっても主従関係まで無視する気は無いらしい。いや、ヘロヘロ自身、もう少し厳しい上司であればＮＰＣ達は砕けた言い方だの自分の意見などを言ったりしないのかもしれない。
細かい部分に対し、個人コンソールもギルド全体を把握する『マスター・ソース』も無い今は想像でしか判断できない。
「お前たちにとって俺はどういう存在なんだ？　……今更なようだけど……。……忌憚のない意見を述べよ……、か？」
ＮＰＣは対話で成長するようなシステムは備わっていない。そもそも話す必要がない。
単なるゲーム内に存在するＮＰＣであり――ただの人形の如きＮＰＣ――
「……おそれながら……。……ヘロヘロ様は我らＮＰＣにとっての上位存在……。……適切な言葉は分からないけれど……、創造主……神……」
たどたどしい言葉使いでシズは答えた。
自分の言葉が正しいのか迷っている風にヘロヘロには見えた。

そもそもシズは種族的に迷うことがあるのか疑問である。

＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊

ＮＰＣにとっての創造主という意見について、それはあながち間違っていない。

神という高尚な存在かと言われるとこそばゆいのだが、とヘロヘロは照れた。しかし、武骨な装備で身を固めた今、その表情は窺（うかが）い知れない。――粘体（スライム）形態であっても同様なのだが――

ヘロヘロの立場からすれば被造物たるＮＰＣが自由気ままに動き出したこと自体に驚きを禁じ得ない。そんな彼らに神様扱いされたのがごく最近である。

それ以前は物言わぬ人形でしかなかったのに――

（……声として聞かされると恥ずかしいな）

創造主であり、神の如きヘロヘロとしての気持ちはごく単純なものだった。

大層な存在だと思われているが自分としては単なる平民風情――底辺で今も馬車馬（ばしゃうま）の如く命をすり減らす労働者だと思っている。

たかが数日で随分と出世したものだと呆れるほど。

「ならば……。神様の為に命令を聞いてくれると嬉しいな」

「……私の創造主『ガーネット』博士のご命令ならば……。……ヘロヘロ様は至高の御方だとしても……。……不敬だとしても……、実行に移すのは難しい」

（……ガーネットさん。余計なプロテクトをかけやがったな。……まさか自爆機構でも取り付けたのか？　それなら頑なな部分も理解できるけど……）

戦闘メイドは単なる置き人形ではない。きちんとステータス配分されたＮＰＣである。

敵対プレイヤーに対し、黙って見過ごすことはない。

ヘロヘロは行動は設定したが、その他の部分には殆ど関わっていない。だから知らない事が多い。

「……だけど、セクハラに抵触しない範囲なら……」

（……ソリュシャンはセクハラどころじゃなかったけれど頑なな拒否

はされなかったよ。これは彼女に施されたフレーバーテキストの影響かな？　……個性は大事だもんね。……クソっ）

ヘロヘロが一人で納得している間、シズは厚手の手袋を外し、腕まくりを始めた。

姿形の基本は人間である。これはソリュシャンも同様――ここには居ない戦闘メイド達も基本形は人間を模している――である。

それゆえに疑問を覚える。

デフォルトの姿であれば種族本来の姿が分かる。しかし、外見データによって覆い隠されてしまって、見た目で判断できないものと化した。

しかも、それは単なるデータではなく肉体として定着している。

裸体そのものをゲーム上に再現できない『ユグドラシル』なのだから腕まくりをすれば透明化する筈だ。それなのに色白の肉体が現れる。――褐色肌がデフォルトなら、そうなる筈だ。

奇麗な手が現れた後、今度はロングブーツを脱ぎだした。

慌てて止めるのがお約束（テンプレート）だが、ヘロヘロは止めなかった。折角見せてくれるものを止める理由がどこにある、と気持ち的にも興味が勝（まさ）っており、意外と積極的になっている自分に驚く。

先の戦闘でも初めて出会う大きな蟲型モンスターに対し、恐れを抱かなかった。

ゲームの中のモンスターであればおかしなことは無い。しかし、ここは全くの未知なる世界だ。本物かもしれない、という確証が無いと証明することが出来ない。

感じ方といえば――ゲームだから平気で、そうでなかった事実に直面すれば驚いたり慌てたりする可能性も無いわけではない。

（……だが、実際にどうなんだろうなー。感触は本物っぽい。……そう思い込まされているだけで……。自分の認識がゲームに最適化されている場合、それを否定することなんか出来るのか？　……出来るとすれば思考伝達の超加速化くらいしか浮かばない）

量子論や量子力学という古い科学を引き合いに出せるほど博学ではないヘロヘロにも知識の限界はある。

そうだとしても――仮想現実と現実空間の二つの肉体を合一には出来ないし、してはならない。
一般的に仮想的な肉体を失えば元の身体に戻れる。その不可逆はありえない。
この理屈で言えば今も存在しているゲームのアバターたるヘロヘロはどういう存在なのか。
思考伝達の超加速化を肯定すれば現実の肉体が仮に死んでいる場合、時間差によってこの世界に存在するヘロヘロもいずれは消滅するおそれがある。
程度に依(よ)るが最長で一年ほど。一般論として言われているが、全て推論に過ぎない。
仮想空間から現実の人間を殺す方法があるのか、と言われれば――ある、と言える。それはオンラインゲームが出来る前から長く議論されてきた問題だ。
娯楽の少ないヘロヘロの世界において危険を気にしてはやってられない、という意識が蔓延している。
それが危険だと分かっていても人は娯楽を求める。
脳内に専用のナノマシンを注入することで仮想空間内にアクセスできる仕組みとなっている。ゆえに何らかの方法で端末などに介入すれば理論的には殺人も不可能ではない。
実際、それら危険な要素を防ぐツールも数多(あまた)開発されてきた。
(電脳法によれば何らかのストッパーが機能するはずなんだけど……。それすらも凌駕する事態が起きたとか？　……全く、底辺の人間の人権は尊重されないものらしいな)
もちろん、想定が事実であれば、だ。
別の可能性も無いわけではないけれど、それはそれで電脳空間に閉じ込められた意識体であるヘロヘロは戻るべき身体を失った状態で苦しみ続けることになる。
つまり『今』ここに居るヘロヘロだ。
(……本体が無事ならいいか。……っていう楽天的な考えはきっと一時的だ。思考している自分もまた生命体のように振舞っているから

……。生存本能によって帰還を望むようにか、この世界で長く生きることを選ぶ……なんて事になっていくんだろうなー）

そんな無駄なことを考えている間、シズは靴を脱ぎ終わった。

現れた足はデザイン的に人間とほぼ変わらない。

形がよく奇麗である。それが素直な感想だ。

全員を見比べる気は無いが画一的だと逆に面白みがない。ペストーニャのような犬の頭部が逆に蠱惑的に見えるのではないかと――

「……機械的なものではないんだな」

関節部分が機械的になっていないのが少し残念だと思う程度。

しかし、表面的に人間でも中身はどうなのか――

切り開いてみるわけにはいかないが、その辺りを当人達は把握しているのか。

（……各キャラクターはゲームの仕様によって用意されたもの。ゲームの中では気にしなかった部類が気になるのは……、何故なのか。命令に従順だから、が今の最適解……）

実際に全裸になったり、腕まくりをしてくれた。

そういう（疚し）命令を組み込んだ覚えは――もちろん――無い。

＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊

シズに靴を履くように言いつける。するとすぐに実行に移す。

具体的には靴を持って足を入れる。ただそれだけ。一見すると当たり前の作業にしか見えない。

プレイヤーであれば面倒な作業は全てボタン一つ押すだけで済む。そもそもゲームのシステムで出来るようになっている。

やはり本来のゲーム仕様とは何かが違う。いや、そう思い込んでいるだけかもしれない。

「……命令で……、自分の腕を切断できる？」

と、何気なく物騒な言葉を吐く。

ロングブーツを履き終わったシズは外見からでもわかる不機嫌な表情を見せた。

「……必要であるとご判断されたのであれば……」

嫌そうに言うが――やはり最上位の存在からの命令には従う気持ちがあるらしい。
本当は嫌だけど、という本音が覗く分、機械的ではないと思わせる。
――では、命令だ――と言ったらどうなるのか興味はあるが言わない事にした。それは単に引け目を感じたから。そうでなければ興味が勝(まさ)り、とことんまで突き詰めようとする。
「シズは色々と個性を貰っているようだ。……それはそれで興味深いな」
「……はい」
素直な彼女の様子を見ていると頭を撫でたくなる。
身長こそ小柄ではあるが子供という呼ぶには低くない。
幼さの残る風貌は実に愛層の子供――
(そういう風貌だからこそ沈着冷静な行動が出来る。といってもシズの活躍はほとんど知らないけれど……。武器の種類から言って感情豊富なキャラクターには不向きだよねー)
物騒以外の話題としてパーソナルデータの開示を求めてみた。
事細かなところまでではなく、大雑把な範囲で、と付け加えた。
「……名前から、ですか?」
「種族と職業(クラス)。後は俺の言うことを聞くかどうか。こんなことは聞かれたくない、または命令されるとコ困る大雑把な内容とか。……極秘事項は除く」
「……それはパワハラ……」
「ハラスメント上等」
そう元気よくヘロヘロが言うとシズは唸った。
微妙な人間臭さに実に可愛いものだ、と装備の中で笑う黒い粘体(スライム)。

おっぱい神話

戦闘メイド『シズ・デルタ』をからかう意図は無かったが、状況的にそうなったことに対し、ヘロヘロは少なからず申し訳ない気持ちになった。

こういう内面的な気持ちが存在する古き漆黒の粘体（エルダー・ブラック・ウーズ）というモンスターはおそらく存在しない。――プレイヤーだからこその特性と言える。

元々知性が無いのがデフォルト（初期設定）だ。

粘体（スライム）種は知性を得ると様々な種族的恩恵を失う。全てがメリットとは行かず、優遇された分デメリットも発生する。そしてそれがゲームバランスというものだ。

このバランスを崩した場合、何かしらの不具合が発生するものだ。

世の中のパワーバランスと同様に。

崩れた先に待ち構えているのは破滅――

「……仲間が不揃いで、寂しくはないか？」

「……。……それは……答えにくい問題、です」

シズの声はお世辞にも大きいとは言えない。けれども聴覚が人間以上に発達しているのか、しっかりと聞き取れた。

魔法の中には音声を遮断するものがある。そういう方法でも取らない限り土砂降りの中でも聞き取れたりするかもしれない。

だからこそ音声にまつわる事柄はゲームでも重要な部分を担っていた。

（……本当に不思議だ。対話形式で双方向のやり取りができるのはプレイヤーでもないかぎり……。う～ん……、どういう仕組みになっているんだろう）

特定の命令に対する反応くらいしかできなかったヘロヘロにしてみれば高度な反応は羨望の対象だ。おそらく原理を説明せよ、と言ったところで答えてくれないと思う。

それは彼ら自身（NPC）にも理解できない概念ではないかと。いや、聞いて

答えられてしまうのが怖いと思ったから、ともいえる。
（……こういう場合、大抵は『聞かない』という選択だ。……自己暗示の一種で、きっと自分は尋ねられない。……もし聞いてしまうと取り返しがつかなくなるという強迫観念に見舞われるから……）
そういう思考が出来るなら逆に抗えるのでは、と思われるが実際に実行するのはヘロヘロ自身だ。誰かが責任を取ってくれるわけではない。
もし、という可能性が引っかかる以上――安易な選択は取るべきではない。というのが一般論だ。
ただし、それは随分昔の一般論だ。
一〇年二〇年も過ぎれば人々の常識は飛躍的に変わったり、原点回帰したりする。その繰り返しで歴史は積み上げられるもの。そして、荒廃した現代は産業革命時代を悪化させた結果ではないか。
一労働者に過ぎないヘロヘロにはどうすることもできない大きなうねりだ。――もし、それを変えることができるのは大きな力を持つ者だけ。
（ゲームの中だけ王様気分でも現実に戻れば使い捨ての駒同然……。であれば今を有効活用しない手は無い。……と、すんなり思考をシフト出来るほどの勇気が今は欲しい）
度々思考の闇に没入し、静かになるヘロヘロを見てシズは首を傾げる。
自分達の創造主は色々と何かを考えている、というのは理解した。
少々無理難題を吹っ掛けられた程度で彼に対する態度は揺るがない。そう見えてしまったのであれば自分の失態である。
階層守護者よりも格下である自覚のあるシズは自分の創造主によって与えられたフレーバーテキストに従って行動している。ヘロヘロとの齟齬はどうしても生まれてしまうが、もう少しきつく命令して頂ければ、この場で全裸になることも辞さない覚悟は持っていた。
（……ガーネット博士の命令にも逆らえない……。……ヘロヘロ様、申し訳ありません）
無表情のまま謝罪の気持ちを思う戦闘メイド。

その後、体感的には一時間ほど沈黙が続いた。しかし、実際は数分程度に過ぎない。

物思いについ耽(ふけ)ってしまったヘロヘロは我に返った後でシズを下がらせた。

今のまま居ても彼女の邪魔にしかならないと判断した。

全裸とはいかなかったが、見るべきものを確認した。その後は未定が続く。

＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊

突然の――異世界――休暇だ。予定を立てる暇も無く――

熱望していたにもかかわらず自分は意外とやりたいことが無かった。――仕事は仕事として行(おこな)うので別問題として処理するけれど。

（大まかなストーリーが無いと何をすればいいのか……。ローグライク的な世界という認識でいいのか？　それだと延々と取り留めのない行動が続きそうだ）

それにもましてプレイヤーが一人だけ。寂しい限りだ。こういう時こそ仲間が欲しくなる。それに――知らない人間が居ても煩わしいだけだ。疑心暗鬼になってしまうのが関の山――

どの道、地道な調査を積み重ねなくてはならない。と、うんうんと唸っていても事態は進展しない。もう一度、洞窟に向かうことにした。

ここで普通ならこっそりと向かうところだが――報告すべき仲間が居ない――居るのはＮ（ノン・）Ｐ（プレイヤー・）Ｃ（キャラクター）ばかり。遠慮する必要はもとより無いが――

仲間（ギルドメンバー）ではないから平気、という気持ちは些(いささ)か非人間的ともいえるかもしれない。

（……彼ら（ＮＰＣ）を一個の生命体として認めるべきなのか、それが果たして正しいのか……。そういう葛藤みたいなものを考えるのは果てしない不毛さがある。どこかで線引きは必要だよねー）

今すべき事柄ではなくとも後々たくさん押し寄せるものだ。ヘロヘロはそういう事柄をよく知っている。

灯(あか)りなどの道具を用意し、再度ダンジョン（洞窟）アタックに向かう。

便利な道具や能力があるから楽だが、現実世界であれば地道に歩きか車などの移動手段が必須だ。
また最初から扉を潜(くぐ)らず、大きな蜘蛛の居た場所に一気に転移。
(こういうところはゲームと一緒だから慣れると現実味が薄れる)
少しため息の様なものをつき、暗い洞窟内を散策する。
薄っすらと光(ひか)る鉱石を眺めつつ壁に灯りを設置するか思案する。
自然の光りがあるから人工の光りは無粋かなと思った。余程の暗黒空間でもない限りは今のまま進むことにした。
外側からいくつかの気配を察知した、という報告があったので蜘蛛一匹だけということはありえない。
キロメートル規模の内部空間を歩いていく。
地面に草。それ以外は鉱石ばかり。他にも特色のある『何か』が無いか探してみたものの冒険者の遺体などもなく、散策された形跡も見当たらない。
モンスター達はここでどういう暮らしをしているのか。密室空間内で長く生活するには栄養は必須の筈――
アンデッドモンスターでもない限り、ここで生活するのは難しい。
それとも下に生えている草だけで充分とか、とヘロヘロは疑問に思った事をメモしつつ進み続けた。
入り組んだ地形。水たまり。落盤。
それらを眺めつつ進んでいくと新たな気配を感じた。
モンスターの出現頻度はそれほど高くないのかもしれない、と思うと少し残念な気分になる。
(それと濃い霧……。視界を阻害するほどではないけれど、これが彼らの栄養源という事も……)
毒性は感じられないが何らかの魔力のようなものを内包しているらしい。
認識阻害や何らかの減退作用は確認されていない。
視界については特殊技術(スキル)などでクリアしているから余計に判断が難しい。
そもそも序盤の洞窟に多大な期待をするのが間違っている、とも思

えなくもない。

＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊

思案しながら進むこと五分――

ゆっくりと移動しているので移動速度は人間より少し遅め。珍しい草や鉱石が他にも無いか散策も続けている。そんな中、第二のモンスターが姿を現す。

地を這う細長い肢体は黒く、手足の無い胴体の先端には凶悪な面構え。紛(まが)うことなく蛇のモンスターだ。

上顎(うわあご)と下顎から二本ずつ伸びた長い牙が獲物を求めている。

(体長五メートル以上。程よい敵意から縄張り意識を持つモンスターと断定……。……出会う者全てがプレイヤーというわけではないとしても何らかの判断基準が無い……とこの先不味(まず)そう)

と、ヘロヘロが敵を目の前に色々と考察しているが外見的には腕を組んで見つめているようにしか見えない。

急襲されることを何とも思っていない余裕さがあるとも見られそうだ。

「シャー」

と、赤い舌を震わせながら敵側は威嚇し始めた。それに対してヘロヘロは唸るのみ。

戦闘用の職業(クラス)スキルばかり持っている彼は分析能力はそれほど高くない。それゆえに序盤から色々とアイテムを消費することに抵抗を覚える。

こういう場合は黙って相手の攻撃を受けて判断するのが手っ取り早い。早速、シモベに反撃をしないように命じて敵モンスターと対峙する。

見た目は漆黒の戦士。戦闘が始まったにも関わらず、未だ組んだ腕を解(ほど)かずに佇(たたず)む。

(……このままいちいち攻撃を受けて判断するのも面倒くさくなる。そういう能力とかに長(た)けた味方を探すことも考慮しておくか)

ヘロヘロの内面では至極のんびりとした結論が出された。それと同時に蛇が襲い掛かってくる。

まず最初に素早い動きで翻弄しつつ噛み付き攻撃を慣行。それと同時に獲物を逃がさないように胴体を相手の身体に巻き付けて締め上げていく。といってもヘロヘロ側は不動の構えだ。

（定石通りだ。魔法の使用は認められない、と……）

何の痛痒も抱かないヘロヘロは己の力のみで肩口に噛み付く蛇の頭を掴んだ。

脅威の腕力に思われるが相手のレベルが低いことで起きる不可思議な現象によるものである。

――やろうと思えばこのまま蛇の肉体を粉砕することも可能ではないかと予想する。

先の蜘蛛のモンスターと同程度という認識を持つ。

（雑魚モンスターを持ち帰ってもゴミが増えるだけか……。いや、地道な調査を今は疎かにしてはいけない）

そう思いながら今も暴れる蛇の尻尾部分を両手で掴み、軽く引っ張るように左右に力を入れていく。たったそれだけの動作で簡単に肉体が引き裂かれる蛇のモンスター。

皮膚の強さ。肉体強度。自分の粘体としての溶解の程度も確認していく。

一つずつ行うたびに激しく暴れる蛇。

（毒性が無ければ食料に加工出来ないかな？　丁度、拷問の悪魔が居る事だし）

ちゃんとした料理は出来ないが簡単な切り分けはヘロヘロにも出来る。後は棒にでも刺して焼くだけ。

極端な例では、それすらも失敗判定されることがあるから困ったものだと嘆息する。

――などと考えている内に蛇は頭部を失い、半分になった胴体が不気味にのたうちまくる。

頭はヘロヘロの溶解能力によって既に溶けてしまった。

装備品は傷が付いても良いものなので問題は無い。

（……あらら、考えて事をしていたら……。相当弱いモンスターだったんだな。……残念、残念）

そう思いつつ残った残骸は調査用としてシモベに回収させる。
戦闘によるダメージはほぼ〇(ゼロ)。探索を続行する。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
少しばかり進んだところで下方への道が見えた。
天然の道は人の手が一切入っていないようで、人工物らしさが認められない。
ここまで侵入した人間や動物などの生物が存在していないのでは、と思わせる。また、途方もない時間が経過したかのようにも見える。
闇雲に道なりに進んでいるが、シモベの交代をこまめに行(おこな)い、迷ってもすぐに帰還できる仕組みの構築は命令してある。
場合によれば壁を破壊することも予定に組み込んでいる。
(……問題は外まで作れるか、だ。……何となく出来そうな感じたけど……、何事も実践して確認しなければ……)
知らない世界の知らない洞窟を探検するのはゲームでもなければ絶対にやらない。
かなり危険な行為であることは自覚している。それでも行(おこな)うのはメイド達の為というより――怖いと思わず、好奇心が勝(まさ)っているから、という理由か浮かぶ。
現代人であるヘロヘロはたった一人で薄暗い洞窟に入ることは――常識からいって――到底出来ない。
自身がゲームのキャラクターであるからこそ平気そうに振舞えている。先ほどの戦闘も粘体(スライム)でなければすぐに逃亡を選ぶ。
(……気持ち的にも本来の自分とは何か違う気がするなー。無痛症が命に希薄になるような事と一緒なのか……。じゃあ、ちゃんと『痛み』を感じたら俺も常識人になれるのか?)
手っ取り早い方法としてはルベドに攻撃してもらうこと。
今のヘロヘロを打倒できるのはおそらく彼女だけだ。躊躇(ためら)いに関しても。
調子に乗る時が一番危険だという事はヘロヘロの世界でも常識となっている。それを今一度思い出しながら暗い洞穴を進み続けた。
疲労しない点からも途中でやめようかな、という気持ちが湧かず、

行けるだけ行ってしまおうという気持ちがとても強かった。
だからといって延々と突き進むことは出来ない。というかしてはいけない気がした。
（待ち人が居るから）
ゲームのキャラクター（NPC）だろうとも待っていてくれる存在に変わりはない。今も連絡すれば返答してくれる。
それに急ぐ旅でもない。
――会社の事は多少気になるが――既にだいぶ時間が経過してした。
ブラック企業たる自分の会社がどういう立場を取ろうとも今のヘロヘロにはどうすることも出来ない。それゆえにどうなろうと今更な話しなので――
知ったこっちゃねーんだよ。
なんて上司に言えるわけもなく――
いくらＮＰＣ達に慕われようとも、それはゲームの中での話しだ。
王様気分は所詮夢。
（でも、折角出来た自由な時間を無駄に使わないようにしなければ）
ゲームと現実だとヘロヘロは現実に比重を置く。それは単にゲーム内では腹が膨れないからだ。
虚構もまた夢と一緒。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
虚しい思考に囚われ始めたので目の前の探検に意識を向け直す。
鉱石などを根こそぎ採取しているわけではないので進みは早かった。
今のところ見える鉱石の中に特殊なものは発見できず。だいたい皆同じに見えた事も理由の一つだ。
一応、ルベドの為に多めに確保しつつ、更に奥へ突き進む。
餌となるものが見当たらない為か、モンスターとの出会いが少ない。
（……そして、この霧……。何らかの力があって生物が生きていけるのなら充分警戒すべきだ）

今のところ濃淡の変化は一定で、濃くなったり薄くなったりする程度はずっと変わっていない。
毒性についてはもう諦めている。メイド達を入れる時期に改めて調査することにする。
モンスターが生息できるところから大したことはないと思うが――と思考しながらシモベに覚えておくように命令しておく。
記憶力に関して信用していないので何かに書き留めるように、と。
そうしてどれだけ進んだだろうか。
たくさんの蝙蝠を発見したり、水色の粘体（スライム）を蹴散らしたり、蛇の集団に出くわしたりしながら進んだ。
何度か拠点に戻ることを繰り返し、費やした日数は一週間――体感的には――を既に超えた。ここで現実への回帰に希望を抱くことを諦める。
未だに自身が存在し続けられているし、警告も無い。更には精神的な部分でも特に違和感らしいものが無かったので。
（疲労度から言って……、既に死んでいるか……。病院で透析でも受けているか……。後者はあり得ないけど）
透析を受け続けられるほど、貯蓄に余裕など無い。でなければ転職を繰り返したり、ブラック企業だと分かって働いたりしない。
休んでいる余裕は自分達には無いのだから。
「……しっかし、果てが無いな……この洞窟」
疲労しない事を考慮に入れても広大過ぎないか、と不安になってきた。
進んでいる場所が悪いのか、いずれは溶岩地帯に出そうな気がした。
入り口が一か所だけで出口は無く、いずれは壁に突き当たる。それがこの洞窟の仕組みなのかもしれない、と思った。それと階層構造になっているが自然の洞穴だから地面が平らだ、という保証も無い。
入り組んだ通路を進んでは戻りを繰り返し、果てを目指すものの見えるのは変わり映えのない景色ばかり。さすがにヘロヘロとて新発見を望む。

無駄に一つの洞窟の探索ばかりしているわけにはいかない。外の世界も探索する予定なのだから。
（……思っていた以上に距離があるな。少し意地になって進んじゃったけど……）
高低さを除けば幾分か距離は短くなるとしても――五〇キロメートルは過ぎたはずだ。駆け足で進んでいたら反対側に出ていないとおかしいくらい。それと脇道もたくさん通った事は考慮し忘れた。それと滞在日数から、あまり進んでいない気もした。
暫くゲームを休んでいて忘れていたある事を思い出す。
倒したモンスターが金貨などを落とさない。
他のゲームではどうだか知らないが、ユグドラシルに出てくるモンスターは倒すと一定額の金貨と『データクリスタル』というアイテムを落とす。
主に武具に取り付ける強化アイテムである。
職業の特殊技術によってはモンスターの肉体から様々な素材を剥ぎ取る事も可能。
今まで出会ったモンスターは死体が残るところから失念していたが、やはりゲームの世界とは違うようだ。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
いくつかの分かれ道と下方に続く穴などを探索していく。
大勢の冒険者が挑むような場所ならそろそろ誰か彼か見つかるものだが――
モンスター以外の発見は無い。
（ここまで深く進めるのであれば拠点として使うことも考慮に入れるか。自力での脱出が大変という問題もあるな……）
それと妖しく輝く鉱石と先ほどから見かける草にそろそろ飽きてきた。
もう少し種類豊富に存在してほしい。モンスターこそ色々と居るのは確認できたけれど、それらが生活するにはかなりキツイ世界だと思った。特に栄養面が劣悪。
草が生えているから土に多少の栄養はあると思うけれど、日の光り

のない世界での暮らしは不健康極まりない。
（それと、こういう暗黒空間において生物は大抵目が退化しているものだが……。その辺りの進化は考えられていない気がする。……誰が、だって？　もちろん、ゲーム的な発想さ）
と、内なる心も独り言が多くなってきたヘロヘロ。
長時間一人で居るのは危険だと思えてきた。
精神面の攻撃に強い異形種も元が人間だからか、平然とすることはまだ不慣れなところがあるようだ。
それと長時間暗黒空間に居るヘロヘロの精神はまだ恐怖に塗り潰されていない。その事に本人も驚いた。
ゲームの場合は視界に何らかのウインドウが出ていて、耳には専用のＢＧＭが聞こえてくる。しかし、ここには音楽的なものが無い。
耳鳴りこそ感じないが、人間のままであればもっと早く引き返しているところだ。少なくとも平然と奥に進む自信は無い。
（……一人で探索するからダメなんだ。かといってソリュシャンを連れてくるわけには……）
いや、と思い直す漆黒の粘体（スライム）。
仲間の目があるから引け目を感じていた。であれば今は開放的になってもいいのではないか。裸は見たし、触ったし。――正体は粘体（スライム）だけど。
一般メイドは無理だとしても今まで出会ったモンスター程度なら大丈夫だと判断する。
仮にもっと強いモンスターが出てもいいように配慮すればいいだけだ。
――なんて考えもすぐに否定する。
何事も最初が肝心だ。過度な慎重も後々の事を思えば――いや、とまた否定する。
行動指針において情報過多な世界で生きてきたヘロヘロにとって何もない状態からの出発は高難易度のダンジョン攻略並みであった。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
何処までも続くと思われたタンジョンも同じ景色が続くと飽きが

来る。新たなモンスターや発見などがあれば好奇心が育むものだが――

長い時間の停滞は精神的に苛(いら)つかせる。普段は温厚であるヘロヘロにも我慢の限界というものがある。

戦闘以外で感情を爆発させるようなことは滅多に無い筈だと思っていた自分の感情に戸惑う。

(……ＮＰＣ達が自我を得たように……。いや、この場合はキャラクターに設定されたフレーバーテキストの影響か。であれば……、自分も何かしらの影響があるのかも……)

長い時間を暗い洞窟で過ごしているので雑念が今は凄まじく襲っていた。

モンスターに関しては既知のものばかり。景色も見栄えはもう無い。

仲間が居ないので話し相手は専(もつぱ)ら自分自身だ。そのお陰か、冷静に物事を考えられる。半面――新しい発見は出来ない。

自分の分からない事をもう一人の自分が答えられるはずがないので。

堂々巡りの繰り返し。頭では分かっている。――無駄である、と。

(種族や属性の効果が発揮されているのであれば自分の性格も変質しているとか。対人スキルに影響が出るとか……)

難度か頷きながら前を進むヘロヘロ。

雑念に囚われているにもかかわらず、周りの事柄もきちんと把握できる。出来ていると言った方が正しいか。

思考はとても鮮明である気がした。ただ、時間感覚には自信がない。

(いずれ自分の自我が消えてキャラクター本来の感情とかに飲み込まれるのかな。あり得ない事も無さそうだけど……、現実的ではないよね)

種族的に外部からの精神攻撃に対して完全耐性を持っている場合、何事にも動じない。それが本当かは実際に体験しなければ分からない事だが――

過度の感情の起伏に対して何度か抑制されている気がする。そうでなければいつまでも一人で洞窟内をウロウロ出来るわけがない。
ゲーム的な感覚があるから殺人も平気な面がある。けれども、現実で殺人が出来るわけがない事も知っている。
（もし、ここがリアルであるならば俺は精神を保つことが難しい立場となる。逆にゲームであれば平然としていられる。……しかし、リアルにもし、ゲーム的な要素が本当に紛れ込んだ場合は……。逆の立場も考えたいところだが……、今の俺は粘体（スライム）だからな……。何の説得力も無い）
粘体（スライム）だけど今は人型として歩き続けている。
長い時間を過ごしているお陰で随分と動作に慣れてきた。
慣れた、というか自然に振舞えるようになった。
鏡を持参していないので顔の表情もいずれは訓練しようかな、と思った。

＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊

奥に進み、適度に拠点に帰還することを繰り返しながら何日か過ぎた。その間、ＮＰＣ達は何もしていないわけではなく、拠点内にあったアイテムの整理を続けていた。
まず、金貨の量が尋常ではない。二部屋分が埋まっていた。
アイテムに関して、データクリスタルが幾分かあったがヘロヘロは加工できない。これは部下に任せた。
武具に関して、一通り揃ってはいた。餞別というには乱雑さが目立つ。
（普段着があれば良かったけれど、メイド服の替え以外は期待できないしな。……粘体（スライム）が服を着て歩くことはほぼ無かったし……）
書籍データは管理していたアンデッドが記憶しているという事で、幾分かは再現できる模様。――それがどこまで本当かは今は確認しない。
しない、というよりは確認の仕様がない。全書籍データをヘロヘロも記憶しているわけではないので。
食事のできないメイド達は部屋の掃除と片付けで時間を潰し、主（ヘロヘロ）

の帰りをただひたすら待つ。
洞窟内で捕らえたモンスターの数が多くない上、毒を持っている者が多かったので食料にするのは諦め、生態などの調査を任せた。
「アイテムの効果によって空腹は感じません」
「多少の食欲はありますが、慌てるほどの事は……」
メイド達の口から普段とは違うセリフが出てくる。それがとても新鮮に感じた。
物静かなシズと自分が創造したソリュシャンも聞き覚えのない言葉を使ってくる。
「いつまでも洞窟に引きこもっているわけにはいかないから、一通り済んだら街などを探すことにする。……近場ならソリュシャン達に探索をお願いしたいが……、行ってくれるか？」
「ご命令下されば、いつでも……」
「……特殊技術（スキル）の使用をご許可いただけたら……、隠密にて……」
この世界の住人がどういう存在か不明の今、自分達の正体というか姿を見せるのは得策ではないと判断する。
原始時代という事はありえないような気もするが――ともかく、余計な追跡が無ければ良しとする。
勝手な交渉によってどういう事態が引き起こされるのかも不明であるため、ここはやはり自分が先に進むしかない。
それぞれに役目を与えた後はやはり最大の懸念であるルベドの処遇だ。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
二人を下がらせた後、至高の御方自ら彼女（ルベド）の部屋に赴く。
誰が一番偉いのやら、と自嘲気味に苦笑が漏れそうだが――自身は今は粘体種（スライム）なので人間的な表現が出来ない。
ソリュシャン達が柔軟に表情を変化させられるのに自分は未だにゲームキャラクターのままのような気がする。
扉をノックしてみたが返事は無い。だが、外出した、という報告が無いので居るはずだ。
「入るぞ」

そう言いつつ扉を開ける。
中から女の嬌声じみた叫びは出ず、また着替え中の場面でもなかった。
部屋の主であるルベドは椅子に座ったまま無言で佇んでいた。
――表情は判別できないが瞑想しているように感じた。
作り物の仏像の様な――非人間的造形の存在。実際、動像（ゴーレム）種であるけれど。
「……寝ているのか？」
「……起きてる」
種族的に睡眠を必要としないので起きているのは知っていた。ただ、本当にいつまでも起きていられるものなのかは分からない。
設定がどこまで忠実かなど誰にも分からないものだ。不死性のモンスターだって死ぬのだから。
身じろぎ一つしない完璧な動像（ゴーレム）たるルベドに少しだけ見惚れつつ近くにあった椅子にヘロヘロは座った。
第八階層に封印されし、ナザリック地下大墳墓の最終防衛ラインを守護するクリーチャー。
プレイヤーが想像できるＮＰＣの中で攻防に秀でたモンスターだが、それゆえに弱点もある。むしろ、それがあるからこそゲームバランスが保たれているわけだ。
実力から見てヘロヘロが物理的にルベドを打倒することは不可能に近い。
（魔法攻撃に強く、物理防御も高い。それゆえに専用の武具や魔法を持っていなければ戦闘にならない）
低レベルのプレイヤーが高レベルのプレイヤーに勝てるはずがないのと似たような理屈だ。
レベル的にヘロヘロの方が高く、ルベドとて彼を打倒することは難しい。けれども――勝てないけれど負けもしない。
長期戦に持ち込まれても勝敗は決しないのではないかと。
（プレイ時間から見れば自分の敗北は必至……。俺には出社時間という弱点があるからな）

そんな事を考えつつ――ルベドの姿を頭から足元まで眺める。
他のキャラと違い、全身緑色。武具を除けば色合いは単調である。
赤い髪の毛を持つと言っても全体から見れば異様な雰囲気しか感じられない。
（シミュラクラ現象だっけ？　パレイドリア現象？）
動いたり喋らなければ生物には到底――見えない。それが一度動き出せば雰囲気が激変する。
白銀の全身鎧と腰に提げられている光り輝く鞘。
武器に関しては矢鱈と目立つので地味なものにしてくれと思うものの未だに提げているところから、タブラの命令によるものが大きいのかなと思い首を傾げる。
炎舞剣。
その名の通り炎を振り撒く剣。それが納まっている。
名称こそ格好いいがランク的には神器級の一つ下である伝説級。
鞘が派手なのは演出であって性能とは関係ない。
「仕事が無くて暇かなと思ったのだけど……、どうなんだ？」
「……暇かと問われれば……否定はしない。……でも、私が動かない内は平和だと言われている」
確かにそうだ、とヘロヘロは納得する。
ルベドが起動する事態はナザリックの危機だからだ。だが、ここは既に地下大墳墓ではない。ただの小さな拠点だ。
手持ちのアイテム以外ではメイドを守護するくらいしか仕事がない。
変身生物でもないので原住民との交渉はとても難儀する事になる。
自分の中では恒例になりつつある『装備を外せ』命令を敢行してみる。大体の予想は出来ている――問題は命令を聞くがどうかだ。
種族的に裸になっても差し支えない。元々性別も有って無いようなものだ。
「……そもそもインベントリの機能を扱えるのか？」
ＮＰＣは大体個人的にアイテムを収納する機能と行使する能力が備わっている。これはソリュシャンとシズで確認済みだ。一般メイ

ド達は確認していないが出来るはずだ。
召喚モンスターと傭兵は自前の装備以外は何も持っていないし、仕様によってインベントリは扱えない。
「……タブラ様より賜(たまわ)ったアイテムの収納方法の事ならば……出来る」
目の前に突き出されたルベドの手が異空間に飲み込まれる。この機能はゲームの中であれば違和感が無かった。けれども、現実世界でこのような現象は不可解というか不安要素というか――とにかく尋常ではないはずだと感じた。
どうやって異空間を認識しているんだ、と他人事のように――自分も出来るけれど原理が不明である。
＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊
表情が判別できないが淡々と自信の武具を外しているところを見ると命令を遵守する気持ちのようなものがあるようだ。
赤と緑以外の色が無いため、感情の起伏も読めない。シズ以上に淡々とした喋り方もまた判断に困る。
鎧の中から現れた裸体というか本来の肉体はやはり緑色。
透き通っているように見えるほど美しい宝石細工ともいえるルベドの肉体。
(造形的には女性で間違いないが動かないと彫像と大差ないな)
耽美で淫靡な様子は感じず、裸体を素直に美しいと感じる事が出来た。もし、人間的にでも色が豊富であったならば卑猥な事必至であると自信を持って言える。
滑らかな曲線美に引き締まった肉体。腹筋も肉質的に六つに割れている。――動像(ゴーレム)なのに。
極端に筋肉が発達しているわけではないけれどタブラ・スマラグディナがどういう思いで設計したのか、ヘロヘロには分からない。しかし、転移後の世界で彼女達はゲーム以上の肉体を手に入れたのは間違いなさそうだ。それも種族問わず。
「……美しいな」
「……ん。……これ以上は有料コンテンツです……」

上半身は無料。それはタブラが仕込んだセリフなのかは不明だが、小癪(こしゃく)なと言いそうになった。
一般的な動像(ゴーレム)は武骨な岩石の寄せ集めが多い。中にはロボットのようなメカニカルなものも居るけれど。
プレイヤーによってデザインされれば美しい女性体も可能である。しかし、それは外見だけだ。
中身は他の動像(ゴーレム)と何ら変わらない。
――それにしても見事な乳房である。とてもプレイヤーが設計したとは思えない。
隠された部分は独自補正によって形作られているとみて間違いなさそうだ。
ありがとう異世界。
ヘロヘロは心の奥底から感謝した。いっそ大声で礼を述べたいくらいだ。
一人で大声を上げる度胸が無かったのでしなかったが、誰も居ない所では言う自信がある。
形の良いおっぱいを見る事は心というか精神の安定剤だ。これは医学的にも証明されている。
触ったところで自身の粘体(スライム)より硬いだけのもの――だと分かってはいるがやはり触りたい気持ちにさせる。
自然と手、のようなものを伸ばす。しかし、感触が鉱石と一緒だと――頭では――分かっているので途中で引っ込めた。
触るのが有料であるならばルベド自身に色々と動いてもらうしかない。
身体を軽く揺すってもらう。すると、なんとおっぱいがプヨンプヨン――またはポヨンポヨン――と揺れるではないか。どういう原理なのか大いに興味が湧く。
鉱石で微動だにしない筈なのに。あたかも軟らかい物質であるかのように。
色は単一。形がなんとなくわかる程度の乳首もあった。
アルベドも巨乳の部類に入るが――タブラの奴め――ルベドも結

構な大きさがあった。
「……腕は硬いのにな」
彼女の露出している腕をガントレットで叩くと硬質的な響きが音として聞こえてきた。
球体関節のようなものは無く、生物と動きはほぼ一緒。見た目には実に奇妙なものだ。
命令をする度(たび)に赤い眉が寄せられるので感情が欠落しているわけではない。判別が難しいだけだと分かる。
虹彩のない単一な色調の眼球ではあるが涙とか出たりするのか気になった。――予想としては涙は出ない。水分を必要としない筈なので、小水(おしっこ)も当然出ない。
ヘロヘロでは硬質的な感触しか得られないのでルベドに胸を触ったり、押してもらえないかと頼んでみる。当然のように嫌そうな顔をされたが、命令として受け取った事は素直に実行に移してくれた。
鉱石なのに指で凹む大きめの胸。自身の肉体であれば生物的に変化させられるようだ。その柔軟さが不可思議なのだが――実際に目にしているから信じるしかない。
あまり機嫌が悪いままだと胸をむしり取るんじゃないかと思ったので深追いは止めておく。
(粘体(スライム)である自分にこれ以上の卑猥な行動は物理的に無理だ。いわゆる性的興奮の度合いは興味以上は高くなっていないと思うけれど……。種族の枠組みから外れる事は無いんだろうな……)
粘体(スライム)に性別は無く、種を増やす方法は『分裂』だ。
プレイヤーやＮＰＣが自己分裂することは無いようだが、出来たらできたで色々と問題が発生しそうだ。
無駄に増えたものは減らすのが基本。であれば、誰を消すかで揉めるのが『お約束』というもの。それが自分には絶対に起きない、などという事は無いと思われる。その辺りの嫌な考えては怖いので保留にしておく。――もっと落ち着いた時に改めて考える事になる案件だと判断した。
ちなみに動像(ゴーレム)も生物は無く、種を増やす方法は創作系による

特殊技術（スキル）や魔法のみ。自然発生する事は――基本的には――無い。その筈なのだが――肉体的に生物に近く、卑猥な行為だけ出来そうに思えた。

腕の感触から実際には硬過ぎて人間にどうこう出来るとは思えない。あくまで見るだけ。

（……とすると自慰行為が出来るのか？　まさかな……。中身が鉱石なのに生物的な反応を示すわけが……。体液とか無さそうだし）

と疑問に思うが全てを否定することは出来ない。

既にあり得ない事態が起きているのだから。絶対に出来ない、とは言い切れない。

出来たらできたで興味深い。見た目にも美しい娘だと思うので。形だけだとしても――

「……よいものを見せてもらった。ありがとうおっぱい」

「……変態め」

無感情な筈のルベドの一言が物凄い攻撃性を持って襲ってきたように感じられた。

自業自得なので文句は言えないけれど。

鎧を改めて身に着けたルベド。ここで疑問が生まれた。

彼女は内着を着ていない。そもそも服を着る必要が無いが――

普段の生活において――人間時のヘロヘロであれば――色々と下着類を身に着けるのが当たり前になっている。けれどもゲームでは『装備枠』という概念があり、余計なものを追加できない。

例えば指輪は基本的に二個まで。それ以上は――装備自体は出来る――効果の恩恵を受けられない。受けるためには課金で装備枠を増やす必要がある。

（素足に直（じか）に靴を履いている。靴下があっても装備品として認識されているのか、身に着けようとしない）

ソリュシャンの網タイツも装備品扱い。

普通は戦闘に関係の無い物は邪魔でしかない。おそらくそういう考えがＮＰＣの身体に染みついている。

出来る事と出来ない事がある。その判断にこれからも悩ませられ

る事になるのだろうな、と。

＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊

ヘロヘロ自身は奥手であると自覚していた。それが今は平然と命令を口にしている。そこに羞恥心は無いのかと自問すれば『ある』とはっきり言い切れる。

転移後に調子に乗っている所が無いとは言わない。明らかに自分のテンションは急上昇している。

仕事の疲れで精神がおかしくなったのかな、と思わないでもないけれど――

ここでゲーム的に思考すれば色々と納得できることがある。

基本的に粘体（スライム）種は知性を持たない。もし知性を持てば様々な種族的能力を失う。それをカバーする為に様々な職業（クラス）を取得し、特殊技術（スキル）を身に着けていく。

（外部からの精神攻撃に対して完全耐性を持つ……。もし、デフォルトのフレーバーテキストが適応されているのであれば今の自分も何らかの影響を受けている事になる）

本来のヘロヘロの性格も今後歪んでいく可能性がある、という予測が出来る。それが良い事なのはゲームの中だけ。

異性に対してまだ興味を持っているのは人間的だと言える。感じ方にも違和感は無い、とは言い難いが――

いずれ人間に興味を無くして――いよいよ――モンスターじみた存在になってきたら、と思うと怖い。しかし、その恐怖も種族的に解消されるのであれば自分は果たしてどこまで抵抗でき、また人間としてのヘロヘロを守れるのだろうか、と。

（人間に興味を無くしたらもうモンスターだ。今はまだ……そうであっては困るという思うがある）

それを無くしてしまえば元の世界に未練は無くなるし、モンスターとしての特性を持った化け物として徘徊し続けることになりそうだ。

少なくとも知性は失いたくない。勿体ないから、という思いがある。

（思考しないことが幸せ、という言葉もあるけれど……。それは単な

る歯車として生きる肉塊と大差がない）
「……ヘロヘロ様は私のおっぱいを見に来ただけ？」
「……ん？」
通常であれば卑猥な単語は口に出来ない。それがゲーム上での仕様であるならば疑問は無い。しかし、規制にうるさいゲーム『ユグドラシル』ではＮＰＣであっても『おっぱい』という単語を口に出来る者なのか、と疑問に思った。
実際に口にしているので何の支障もない、と思いたい。
「それは興味から。ルベドが普段はどういう暮らしをしているのかなーと思ってね」
性的な興味が何故か強くなっているのが自分でも理解できないが、見せてもらえるものを拒否する理由は無い。
だって男の子だもん、と。
異性にきちんと興味を持つことは生物として健全であると言える。そうでない場合は創作物に登場する童貞主人公くらいだ。
――いや、奥手なのに女性に興味があり、なんのかんのと世話を焼きつつ自分の世界では何もしない引きこもりの主人公だ。
好きな言語はドイツ語。好きな色は黒。好きな言葉使いは尊大なもの。
都合のいい多くの能力を持って世界の危機に立ち向かう。あと、勝手にトラブルが発生し、よく巻き込まれて、よく勘違いされる。そして、何故かバレる事を恐れる。
長文の言い回しが好きで、自分に都合のいい論理を捲（ま）くし立て――（思考がつい暴走気味に……。とにかく俺は自分の欲に忠実になろうと思う。別に粘体（スライム）だからというわけではない。奥手になる必要がないからだ）
好きな人が居るわけでもないし、帰りを待つ家族が居るわけでもない。
目の前に女性が居て話しかけたり、触れあったりしてはいけない法律は今は無い。
ユグドラシルの規制も無い。ただ――生物的に性的な行動は出来

そうにないけれど。
接触くらいは許してもらいたいものだと男子たるヘロヘロは強く思った。
「……ここで瞑想している。……タブラ様の命により……、私は危機的状況時にのみ行動するべきだと……」
確かにそれはユグドラシルであれば正しい判断だ。しかしながらここはユグドラシルではない。ルベドにも行動してもらわなければならない事態が起こりうる可能性がある。
具体的には拠点防衛だ。――ナザリック防衛とさして変わらない気もするけれど。
もし、序盤の街であればルベドの活躍はほぼ無いと言ってもいい。それでもずっと部屋に閉じ込めておくのは可哀想だと思った。
それから――尋ねれば意外と喋る彼女に少し驚いた。
無視されるよりはましだ、とヘロヘロは苦笑しつつ何かあれば動いてもらうことを伝えて部屋を出る。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
敵対行動に取られない事がこんなにもありがたいと思った事は久方ぶりだ、と流れない汗を流すヘロヘロ。
発言に注意しなければならない筈なのに勇気あるな自分。やはり種族的な特性が影響している、と思った。
（今の調子だと女性陣全員の裸を見る流れじゃん。ギルドメンバーが居たらフルボッコ確定……）
こういう時に仲間が居ない事をありがたがるのは不謹慎だなと思いつつも安心している自分が居る。
同じ趣味を持つ仲間が居ればもっと酷い内容になっている。一人だからこそ、この程度で済んでいると思えば幾分か精神的にも安らぐというもの。
しかし、人間が一人も居ないので自分の知っている反応が確認できない。それについて解決すべきなのか、彼女達をありのまま受け入れるべきか――
人間の心を持つと言っても見た目は異形種だ。無理に変更するの

は得策とは言えない。
「……そんな事をする自分は何やってんだか……」
言葉として発すると確かにそう思う。
言霊(ことだま)はゲームに関係なく力のある概念だと改めて感じた。
口直しに他のおっぱいを確認するわけにはいかない。素直に自室に戻る事にした。
裸体ばかり見ていては飽きてしまう。
改めて洞窟攻略に赴きたいが一人で行くのは気が引ける。かといって拠点防衛をルベド一人に任せるのも心配だ。
(変に隠蔽するより早めに街を見つければいいだけ……。洞窟内が安全とは言い難いし……)
もし自分であれば洞窟内に妖しい拠点があれば調査する。冒険者としては真っ当な判断だと思う。であれば引きこもるのは悪手だ。
予定を急ぐ事にする。
部屋に戻りつつソリュシャンとシズを呼びつける。こういう時、魔法による情報伝達技術はありがたい。
機械端末による連絡手段があるわけではないし、あればあったで色々と問題が出そうだ。
余計な荷物を残して改めて姿鏡で確認していると二人の戦闘メイドが数分も経たずにヘロヘロの部屋に駆け付ける。
中から見ると二〇から五〇くらいの部屋が納まっているように見える。数値が大きく左右するのは数えていないからだ。
少なくとも連れてきた部下たちに個室を与えられる程はあった。
「ソリュシャン、シズ……。御身の前に」
戦闘メイドが片膝をついて挨拶するのをすかさず手で制しておく。
儀礼についてはお着いた時に考えるとして、今は今後の予定を優先する。
「戦闘メイドを連れて行こうと思うのだが……、拠点防衛も疎かにできない。……ルベドはどうも頼り甲斐が無いし、片方を連れて行こうにも……」
居残りを希望する部下はおそらく居ない。特にソリュシャンは創

造者の特権が適応される。――そうするとシズの機嫌が気になってしまう。
仕事の為ならいきなり裸になるかもしれないが、全員を引き連れるわけにもいかない。このあたりの匙加減が難しい。
召喚物や傭兵モンスター以外で潰しの効く者が居ないからだ。
（普通に考えればアンデッドモンスターで事足りる。しかし、だからこそ弱点が露呈して対処される可能性がある）
信仰系と魔法に特化したプレイヤーならばアンデッドモンスターを駆逐するのは造作もない。ヘロヘロもそう思うほどに。
見つかっている動物類だけであれば脅威は然程ないのだが――
何事にも絶対は無い。
「単なる火力だけであればシズが適任でございます」
「……」
シズは自分が足手まといになると自覚していたので、文句を言わなかった。
そもそもルベドとは違うけれど、シズもまた外に出すには問題のあるＮＰＣだ。
ナザリックの様々なパスワードを所有しているという点で。
（時にはＮＰＣに判断させるのもいいかな、と思ったけれど……。手柄欲しさに前に出ると予想していたが……、外れちゃったかな？）
状況を理解できない者であれば一歩前に出てもおかしくない。
見知らぬ世界で堂々とできる存在は余程の冒険者か馬鹿だけだ。一時（いっとき）後ろを振り返り、ひ弱なＮＰＣ達を見て、それでもまだ前に進めるとすれば無責任極まりない。
ヘロヘロもメイド達を気にしているからこそ帰還している。そうでなければ勝手にしろと言っているところだ。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
本音を言えば全員と言いたいところ。かといって大所帯では全員を守り切る自信が無いのも事実。
適切な取捨選択をする事こそが今後の活動において大切なものとなる。それには多大な決断力が要求されるけれど。

ソリュシャンの言葉を受け、ではシズを選べばいいのかと言えば色々と問題が出てくる。人はそれを『ジレンマ』と呼ぶ、かもしれない。だが、彼女が許してくれればその選択を採用してもいいと思った。他に選ぶ余地があれば――

「では……、防衛はソリュシャンに任せる」

「はっ！　この身に代えましても全力で務めさせていただきます」

彼女が深く頭を下げたのを見てからシズに顔を向ける。

少し首を傾げてみせると彼女（シズ）は頷いた。今のは単なる仕草で特に意味は持たせなかったが、彼女にとっては了解と理解してもいいのか、という様子に取ったようだ。

――わざとそういう雰囲気を醸し出したのだけれど――

つまり結局、無言で尋ねた事と一緒じゃねーか、と自分に突っ込む。

「武器は短剣などの近接戦闘のみ。重火器の使用は禁止だ」

「……了解しました」

シズにとって重火器の使用禁止は罰則に匹敵する。だが、ここはあえて異世界ファンタジーの世界観に合わせた方が何かと都合がいい。なので無理にでも呑んでもらわなければならない。

僅かばかりの危機感を持っていたが素直な返答に安堵を覚える。

自主的に行動し、思考するＮＰＣ達が我欲を見せない――または隠している――おそれがある。つまり何を考えているのかヘロヘロにはもう分からない。

反旗を翻（ひるがえ）されれば今後の活動に支障が出るのは自明の理――

素直な態度もいつまで続くか不明だ。

「……命令ばかりでは心苦しいかと思う。武器を制限する理由でも聞いてもいいぞ」

一方的な命令ばかりでは――自分ならば嫌だ。

上司に素直に答える馬鹿は居ないか、とも思ったが少しだけ待つことにする。

彼女達は質問する権利を有する。その辺りを尊重できないわけではない。――たまに忘れる事もあるかもしれないが――

「では、おそれながら……」

と、ソリュシャンが発言する。するとそれに驚いたのかシズが彼女に顔を向けた。
僅かに口が開いたので自分も発言しようとして先を越されたことに驚いたようだ。
ここは早い者勝ちだ。だからこそシズに発言せよ、とは言えない。
「未知の世界において自分達の能力を見せないためでございましょう？　我らが勝手気ままに行動することは多くのデメリットが発生すると思われます。なによりひ弱なメイド達が危機にさらされる……」
流暢に紡がれる女性の言葉――
聞いているだけで満足しそうになった。話し半分頭から抜けてしまったのは内緒だとしても――大体はその通りだと言っておく。
防衛能力を持たないＮＰＣに任せられない場合は身動きが取れない。最悪、ヘロヘロは拠点そのものを放棄しなければならなくなる。それは大いにデメリットであり、最大級の損失だとも言える。
折角友人から餞別を貰ったのだから。それを無駄に消失させては心のダメージが甚大である。
「憶測でしかないけれど……。多くの経験則がある。敵対よりは友好的に……。我々には守るものが多い」
この言葉にソリュシャンとシズは揃って頷いた。
もし、弱者は切り捨てる、という風潮であれば闇雲に突き進む。時にそれは有効となりえるが――非常にバカっぽい。ゲームの中でならばそれもアリではある。
そんな勇気がヘロヘロにあれば苦労などしない。無いから慎重になる。
うっかり攻撃したのがとてつもなく強大な敵であったら一瞬で蹴散らされるのは自分たちなのだから。知らないまま突き進むのは無謀でしかない。
せっかく知らない土地に来ているのに、あっさり退場など勿体ない。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
ソリュシャンからの許しがもらえたのでシズに外出用の準備を命

令する。
戦闘メイドの服装では目立つので地味目で身軽なものを――
これは彼女に戦闘をさせるのが目的ではなく、単なる助手としての扱いだ。時には戦闘もやってもらうかもしれないが――目的は探索だ。何事も少しずつ進めていく。
ソリュシャンには他のアンデッドと共にアイテムの整理整頓――または書類のまとめを命じた。
メイド達の扱いについては後日、という事にして――
「いつまでも洞窟に入っているわけにはいかない。のんびりするのは地に足がついた、と感じた時だ」
「はっ」
返事はソリュシャン一人だけ。シズは既に準備のため退出していた。
改めて他人に命令する、という行為の精神的負荷は意外と高いことに驚く。
いくらモンスターのアバターだとしても中身はやはり人間のまま――
(臓器の痛みは疑似的のようだから吐血はしないと思うけれど……。擬似的でも痛いと思うのは自分の精神において大事なことかもしれないなー)
だからこそ――自分は人間的に行動できる。そうでなければアバターに精神を奪われて知性のない単細胞生物として生きることになってしまうかもしれない。
目の前のソリュシャンのように自我を得たとはいえ、中身はモンスターだ。しかも自分が知性を与えた賢くて対処の難しい強敵だ。
今はまだ黙って殴られてくれると思うけれど、いずれ反撃に回られて、主(あるじ)の座から落ちることになる。その可能性は――きっと――高い。
(自分で作った会社を社員に乗っ取られることも珍しくないしなー。……俺、いつまで有能扱いされるんだろう……。……そこまで大層な人間じゃないですよ……)

期待に応えようという気持ちはギルドマスターほどには無く、適度に楽しければいい程度だ。
しかし、今は戻るべき方法は見つかっていない。火急的、または可及的に行動しなければならない筈なのだが――慌てても仕方がないと落ち着いた思考が湧き出る。
今、元の世界に戻ったとしてもクビは確定だ、と想定して――これからＮＰＣ達と共に生活しなければならない。一人では寂しいし、助手となる者の存在は必要だ。そうヘロヘロは思う。
意外と冷静なのは粘体（スライム）種だからか。
社会人としては慌てるのが正しいと頭では分かっている筈なのに――
いや、ちゃんと慌てている。粘体（スライム）らしくのんびりしているように見えるだけ、と自分に言い聞かせる。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
ソリュシャンに拠点防衛などを任せ、準備の終わったシズと共に洞窟に向かう。
ここ数日の間に妖しい気配はなかったけれど、今回は一気に進んで適当なところで引き返す。そして次に移行する。
「……随分とラフになったな」
いつものメイド服ではなく、全身を雨合羽（あまがっぱ）で包んだような感じた。
泥汚れには最適のレインコート、といったところだ。
では、中身はどうなのか――
（全裸……というわけではなと思うけれど……。素足に靴を履くところからありえないこともないような……。最低限下着は履いている……筈だ。……いや、種族的に意味がないからマッパということも……）
シズは生物ではないから新陳代謝とは無縁だ、とヘロヘロは思いつつ服の中身が気になって仕方がない。
自身が粘体（スライム）である筈なのに人間的な興味を持てるのもまた不思議ではある。
（靴はいつもの鋼鉄製ぽっいロングブーツ。手には分厚い手袋を着用

している。……足元からの跳ね返りで下着が汚れると推測すればかえって邪魔だと判断して履かない選択も……）

洞窟内で虫の存在は確認できなかったけれど、足元から這い上がって来た場合はどうするのか。

肉体的にちゃんと感触があるならば下着はちゃんと履いておくべき、かもしれない。いや、それよりも粘体形態（スライム）に戻り、足元から見上げるアングルで――

欲望が少し勝った思考に陥り、自分がいかに変態か自覚するヘロヘロ。しかも自重（じちょう）出来そうにない。やはり普段の自分とは別の性質変化があると見て間違いない、気がした。

（……今のままだと女性陣に嫌われそうな至高の御方になってしまう……。たたでさえ禁欲的な生活が続いたのだから仕方がない部分も……）

言い訳が無数に浮かぶが今はそんなことをしている場合ではない。そう思うものの性的な欲求はそうそう収まらない。粘体（スライム）なのに――

おかしい――そう思うのに。

＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊

強く自制を促せば軌道修正も無理ではない。だがしかし、と――ヘロヘロは困惑する。

転移後の自分はどこかおかしい。会社から解放されたせいで気持ちが矢鱈（やたら）と高揚している気がする。

――シズは下着を着用済みであった。その事実に残念に思うのと同時に安心もした。

何故分かったのかと聞かれれば自主的に発言したからだ。

ヘロヘロが怪しい動きで悶えている事に気づいたシズが何となくで察したようで、そこは素直に驚いた。

事前に怪しいお願いをした結果ともいえる。頼もしい学習能力であると同時にＮＰＣの恐ろしさも感じた。

（下着は履いているけれど内着は無しって事か？）

もし、そうなら水着であるといいな、と。

女性ものの服飾については殆ど把握していないヘロヘロ。だが、出

来れば一揃いはあってほしいと願った。
「用意が済んだなら行こうか」
「……はい」
物静かな返事。ルベドと平坦さについては区別がつきにくいので指摘はしない。
元々感情豊かなゲームではなかったから、気になるほどではない。転移後に感情豊かになったことは気になったけれど。
今回のお供はシズが追加されただけで影のシモベはいつも通りである。
室内からの転移により、攻略済みまで場所に一気に向かう。最初から延々とやり直すのは精神的に平気だとしても気持ち的には面倒だなと思ったので。
「現場についたわけだが……。灯り無しでも見通せるか？」
「……視界不良は確認できません。……霧の濃度も問題なし」
洞窟内には謎の靄（もや）が満たされている。けれどもヘロヘロとシズにとっては多少気になる案件ではあるが歩行に支障が出るほどではない。
相方（シズ）が平気なら進むことにしようと思った。
霧というか靄に支配されているとはいえ薄く発光する鉱石がたくさんあるので魔法のアイテムを使用しなくて済んでいる。
歩き始めてすぐにシズは索敵を始めた。このあたりに生息するモンスターは既に把握済みなので彼女の反応を楽しみに待つことにする。
シモベが居たからとて一人で進んでいた時はほぼ無言だった。今回はシズが居る。
「気になることがあれば遠慮なく発言していい。静音については考えなくていいよ」
「……何故ですか？　……敵に発見されやすくなると……」
「ここまで進んだから。ここは結構深い階層に当たる。そして、人間が居ると仮定するには些（いささ）か過ごしにくい。遭難者という想定だ」
この言葉使いで理解できるのか失念していたがシズは黙って頷い

た。それが理解によるものかは分からないけれど。
反応を返してくれた分、ルベドよりは付き合いやすそうに思えた。あちらは敵意を見せてくるので。
（おっぱいを見せろ、なんて言われればどんな女性も嫌な顔をするものだ。……表情の変化が難しい相手だとしても）
そこはシズも同様ではあったが彼女の場合は腕まくりと裸足（はだし）だけだ。
もし、上半身裸であればルベド同様の警戒を見せたかもしれない。
つまり自業自得――
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
エメラルドグリーンの右目で前方を見通すシズ・デルタ。もう片方は眼帯によって隠されているが視界不良は確認されないので行動を継続する。
一歩後ろを歩くヘロヘロも黙ってついてくる。
（……周りは相変わらず殺風景なままだ）
「……シズ、隠密などは考えなくていい。前方だけに集中していいから」
「……後方はどうなさるのですか？」
「その時はその時だ。謎の組織の拠点があるとも思えないけれど……、無いとも言えない。その気配があるまでは気楽に進む」
本当はもっと慎重であるべきだけれど、シズの行動が気になるので少し放免してみることにした。
自我のあるＮＰＣの自己判断の程度を知ることも大事な仕事だと思ったので。
腰にかかるほど長い赤金（ストロベリーブロンド）の髪の毛はフードの中に隠されており、いつも見慣れた風景と違う新鮮さがあった。
そもそも戦闘メイドが活躍する場面に覚えが無い。行動は自分達で与えたものだが実際に動くところを見るの事は多くなかった。
今のところ自分達の役割通りの行動をしているように見える。どういう原理で自我を持ったのか、大いに興味をそそられるのだが――
何が出てくるか分からない洞窟内で考える事ではないな、と苦笑を

漏らす。
そうして一時間ほどが経過した頃、飲食について思い出す。
シズは人間のような食事はしないものの特殊な飲料を必要とする。事前にアンデッド達に作らせておいた飲み物を渡す。在庫に関しては特殊技術（スキル）の使用などを併用すれば結構長い期間でも問題がないほど。いざという時は『維持する指輪（リング・オブ・サステナンス）』を渡せばいい。
元々何年も放置したＮＰＣ達だ。飲食について昨日今日の問題ではない、はず――
玉座の間に居たであろうアルベドも餓死していなかったし。
（タブラさんが面倒を最後まで見ていたのかもしれないけれど。多くのＮＰＣは放置気味だった。自我を得た今は……、どうなっているのか甚（はなは）だ疑問だ）
そんな疑問を抱きつつ適度に休憩を挟んで行動を継続する。
人の足でも結構な時間を要するほどの距離は進んだ頃だろうか、滅多にエンカウント（遭遇）しないモンスターと遭遇した。
食物連鎖の事情は不明だが、大群に遭遇していないので迂闊な討伐は絶滅に繋がるかもしれない、という考えが過（よぎ）る。しかし、大局的に考えると自分達（ヘロヘロ）に関係があるのか、と問われれば分からないと答える。よって、襲ってくるものは迎撃する事にした。
黙って殺される謂（いわ）れは無い。ＮＰＣであるシズも同意を示した。
――もし、彼女が首を横に振れば決断は変わっていたかもしれない。
見覚えのあるモンスターをシズに相手させると容易に撃破した。重火器の使用を禁止しているので小刀やナイフによる近接戦闘のみだが、苦も無く打倒してみせた。
戦い方に文句を付ける部分は今のところ見当たらない。ここは寧（むし）ろ自分の戦い方（かた）の方（ほう）だろうと思う。
「問題は無さそうだね」
「……はい」
人型のヘロヘロは腕を組んでシズを誉める。
今、自身（ヘロヘロ）が取っている形状に関して彼女から意見は出ていない。――指摘があれば形態を戻すことも吝（やぶさ）かではない。

誰も見ていないから粘体(スライム)でもいい、と気軽に思っていると緊急時にボロが出るかもしれない。なのでおいそれを変えるべきではない、という考えが浮かんだ。

自身の性格から考えれば神経質になる程のことはない、という意見に傾きがちだ。時にそれは大きな失態を生む。けれども――

失敗を恐れていては前に進めないのも事実である。ゆえに多少の事は目を瞑(つむ)る。――明確な『眼球』という器官は持っていないけれど。

自動人形の真意

一歩進む毎(ごと)に色々と考えては時間ばかりかかってしまう。かといって何も考えずに突き進むと迷いそうだ。いくらシモベ達が居るからといって――

ヘロヘロが考え事をしている間、――雨合羽(レインコート)を着用している――シズ・デルタは襲い掛かってくるモンスターをノーダメージで撃破していた。

それぞれの特殊な攻撃も巧みに躱(かわ)し、小さな武器で仕留めていく。

身体の硬そうな相手に対しては的確に関節部分を狙う。

彼女の攻撃スタイルは元々の創造者である『ガーネット』が設定したものだ。ヘロヘロは彼から提示された要望に応えただけで実戦の様子については詳しくない。

(自己判断できるところを目の当たりにすると……、本当にNPC(ノン・プレイヤー・キャラクター)かと疑いたくなる)

通常であれば適時必要な命令を与えなければ満足に行動しない。しかも特定の命令(コマンド)を忘れると何もしてくれない。

忘れたからといって曖昧な言葉や動作を示しても無駄。それが一般的だった。

今は自己判断し、学習して行動を修正している。

中身のあるプレイヤーに匹敵する行動はいずれ自分達を超えて牙を剥く可能性に繋がる。そしてそれは恐れの原因になりうる。

(……という危惧を抱くのが一般的だ。であれば……、一つずつ確認していくのが定石(じょうせき)か……)

「……そこまで動けるのであれば俺は必要ないな」

ヘロヘロの言葉にモンスターを解体していたシズは顔だけ主に向けた後、首を傾げた。

必要ない、という言葉の意味が理解できない、という風に――

「……ヘロヘロ様？　……今のお言葉が理解出来ません」

「自動人形(オートマトン)に理解できないような言葉は使っていない筈だが？」

（……俺って意地悪〜。だが、許せ。これも確認のためだ）
そもそもＮＰＣに遠慮する必要は無い。――そうだと頭では分かっているがついつい敬語で対応してしまいそうになる。
言葉の使い方が実に自然なので。
「命令が無くとも自主的に動けているじゃないか。得体の知れないモンスターの命令を聞く必要は無いだろう、という意味で言ったんだが……」
足元に控えている影の悪魔達（シャドウ・デーモン）には何もするなと小声で命令してある。しかし、それでも慌ただしい雰囲気を示したのは感じた。
シズだけ特別扱いする気は無く、ソリュシャンであっても同じことを言っただろう、と。
（手に持つ武器をどうする？　納めるか？　それとも……、向かってくるのか？）
この為に粗末な武器を持たせたわけではない。これれは本当に偶々（たまたま）であり、突発的な事象によるものだ。
仮に武器を振るわれたとしても脅威を感じるほどではないけれど、敵対行動に取られたまま疾走されるのは勘弁願いたいところ。
この判断は中々に難しい。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
シズは機械的な種族『自動人形（オートマトン）』である。
見た目には人間の少女と遜色ない姿だが――
しかしながら行動や言葉からはとても機械だとは思えないほど生物的な反応を示す。動きもぎこちない機械特有の不自然さは無く、流動的で生物的だ。
そんな彼女の思考はゲーム上の仕様の為か、本来の機械的な思考とは違う反応を示していた。
その一つが疑問を覚えること。
正しい機械のありようはヘロヘロにも実感として理解できているわけではないけれど、疑問を抱くことは間違いで、プログラムに無いものは『出来ない』か『エラー』だ。
曖昧な『分からない』とは答えない。

（……ヘロヘロ様を必要としなくていい？　……どうしてそんなことになるの？）

シズの脳内では様々な疑問が浮かんでいた。

ゲーム時代であれば決して疑問を抱くことが無かったシズは転移によって生物的な思考を得たように考える。これは与えられた能力というよりは不可思議な現象によって備わってしまった、と考えるのが無難な解答のように思える。

（……自主的な行動が自動人形（オートマトン）と見做（みな）されないから？）

つまり今の自分はヘロヘロが想定している動きではない。それゆえに命令から外れた存在だから危ない。だから――そんな危険な要素を排除する為に切り離したい。

遠回しにシズは危険な存在となったので自由を与え、それによって敵対すれば危惧が正しいことが証明される、ことになる。

（!?　……ヘロヘロ様は私……、いや、被造物たるＮＰＣを危惧している……）

自分の思い通りの行動を取らないＮＰＣを危険視する事は正しい。それはシズとてそう思うし、それに対して疑問も抱かない。

だからこそ、それゆえに――

逐次（ちくじ）命令を受けずに勝手な判断を取って行動するＮＰＣなど本当は居ない筈だ。それなのにお前たちは命令以上の動きを見せている。それを危険と思わない至高の存在が居るものか。

シズは自然と身体を震わせる。そして、手に持っていた短剣を取り落とす。

自分は今、ヘロヘロに危険視されている。そんなつもりはないと言い訳することも今は出来ない。

被造物（ＮＰＣ）の存在目的はただ一つ――

至高の御方の為だけに行動し、盾となって死ぬことだ。そこに疑惑や疑念は介在しないし、あってはならない。

ヘロヘロから一定距離を取ってシズは平伏する。今、彼の近くに寄ることは余計に疑われると判断したからだ。それと地面が多少ぬかるんでいたがレインコートを着ていたお陰か、それともそれがあって

も構わないと判断したのか――べちゃ、という小さな音が洞窟内で鳴った。これはシズの額から顔面部にかけて濡れた為に起きた。
「……被造物たる身分を超えた事をお許し願います……」
突然の平伏にヘロヘロは驚いた。
敵対か逃亡しか考えていなかったので意外な行動に戸惑った。
それから数秒も経たない内に冷静な判断が戻り、シズの行動は敵対ではないと思えてきた。
少なくともＮＰＣは一人で活動する目的を持っていない。それは自分も同様であるのでなんとなく理解できた程度だ。
「……なんだ、折角の自由を手放すのか？」
「……自由など……欲しくはありません」
（えっ？　欲しくないの？　俺だったら……自由が手に入ったら満喫しようとか思うけど……）
後先考えていないヘロヘロは簡単に思った。しかし、それも時間が経てば手放しで喜べない事だと理解する。
シズとは違い、理解に時間がかかるヘロヘロとしては急にあれこれと対応できない。
「……戦闘メイドは至高の御方の為にこそ……。……その存在意義をお疑いならば……」
そう言いながら護身用として所有している自分専用の武器を差し出した。
この行動の意味するところを理解できないヘロヘロではなかったけれど、実際に見る事になると無い内臓に大きなダメージを受けたような気分になった。
（もしかしなくても自害用だよな……。選択を間違ったらシズが死ぬな、確実に……。……俺にそのつもりがなくてもシズ達はきっと勝手に判断を下してしまう）
拠点に戻った後でソリュシャンがこっそり――なんていう事態も起こりうる。
忠誠度が矢鱈（やたら）と高いのも考え物だな、と。
ヘロヘロはため息をつく。それは失望ではあるけれど、対象は自分

だ。
「もう一度聞くぞ。自由は要らないのか？」
「……要らない。……欲しくない、です……」
顔を伏せたままいつもの抑揚の無い声で呟く。そうしている間に――レインコート部分は濡れるだけで中身は無事だった。しかし、膝と脛（すね）が地面に接触している――ブーツの隙間に泥水が入り込んでいった。
元々叫ぶキャラクターではないので仕方がない、と思わないでもない。そうしたのは発注に応えた自分だから。
平伏しているシズの頭を踏みつける、という映像が頭――というか仮想的な脳内――に浮かんだ。
部下に対して大柄な態度をとる人間は正しくブラック企業の重役。それに今、自分はなっている。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
様々な葛藤がすぐさま浮かんだが現時点でシズの言葉に激高する理由は浮かばない。というか浮かんだら本当にブラックな人間として確定してしまう。
例え単なるＮＰＣだとしても友人――仲間――が製作したＮＰＣだ。それをわざわざ無下にするほど人間をやめてはいないと自負している。
だが、現実はどうだろうか。自分は調子に乗ってはいないだろうか。それか、ＮＰＣ達の態度がいやに奴隷的で戸惑っている、とも言えはしないか、と。
普段の自分は平伏する仲間を目の前にしたりしなかったので、こういう場合の解決方法が浮かばない。――むしろ普段は逆の立場が多い。
だが、変に妥協してなれ合いばかりでは後々侮られてしまう、かもしれない。その気持ちが残っている限りＮＰＣに真に気を許すことは無い。――たぶん。
（平伏する女の子を前にしても自分の気持ちに焦りはあまりない。……これはアバターの特性が反映されているからか……。普段の自

分であればもっと取り乱している。いくら異世界に転移したからと言って気楽に出来るわけがない）

そして、未知の生物との邂逅と損壊した死体を前にしても嘔吐感が湧かない。

絶対に気持ち悪いと認識して吐く自信があるにもかかわらず、だ。それに疑問を覚えないわけではない。明らかな異常だ。だからこそアバターに疑念を持つ。

（仮定の話しばかりしていても虚しいだけだ。それでもやはり気になることがあるのは好奇心ゆえか……。……喋り方までおかしくなってきたな……。まるでいけ好かない王様気分の偉そうな人間みたいだ）

実際、至高の御方という偉そうな身分として慕われているのだから否定しようがない。

こそばゆい名称も今更変更できないまでに浸透しているようだし。

事実、ＮＰＣ達からすれば創造主なのは間違いない。それがそもそも間違いの元だとヘロヘロは思う。

（主人公特性のかけらもない黒くて汚い粘体（スライム）風情ですよ、俺は。一介の社畜サラリーマンに過ぎません。……そんな俺に平伏なんてやめてください。地べたを這うのは俺の専売特許ですから）

というのを声に出せないチキン（臆病者）であるとも自覚している。

シズに対して怒りではなく、申し訳ない気持ちしかわかない。

それでも今の彼女にかけられる言葉をすぐに見つけられるほど器用でもないのがもどかしい。

（上司と部下の関係で言えば俺なら……、顔を上げてください、で済む。しかし、現実はそうではない。自由を得たのに社畜になりたいなどとはどういう了見だ、と激高するのが正しい現代社会。実に恐ろしい世の中ではないか）

奴隷禁止法を知らんのかね、とか。そもそも電脳法と風営法があってですね、とか。

様々な言い訳が現れては消えていく。

仲間が居ないと言葉一つ探すのも苦労する。そして、その苦悩は何

故か、霧散する。
時間差があるのか、気持ち的に落ち着く様子に疑問を覚えた。
（……これはアバターというか……、種族の特性であるところの精神作用に対する完全耐性って奴か？　過度な感情の起伏を抑制しているっていう作用なら……よく分からないな……）
人間的な判断で行動しているヘロヘロが外部から精神攻撃を受けた場合、魔法などの概念が元々ない場合は洗脳などを受ける。しかし、ゲーム的に対策を施すと洗脳などを受けても即座に無効化する。
それが転移した世界でも有用であることは中々に証明し難いし、分かりにくい。
（既にアバターで活動しているから色々とおかしな仕様があることは覚悟していたが……、さすがは異世界。その言葉一つだけで不可能を可能たらしめるか……。もう、なんだそりゃ、だ）
転移前なら社畜でも構わなかったかもしれない。だがここはユグドラシルではない。
ＮＰＣ達にも新たな目的とか芽生えても不思議ではないし、ヘロヘロに従う理由は本来なら無い筈だ。束縛系の命令を施しているわけではないので。
従わなければ死ぬ命令を受けていると思い込んでいる場合ならば平伏の理由も理解できる。
「……命令を拒絶すると自動的に死ぬと思い込んでいるのか？」
「……自身の命など関係ありません」
「はっ？」
束縛系を恐れるのであればまだ理解できる。そうでない場合は――平伏する理由は無い、筈だ。
今なら敵対することも出来る。油断を誘って逃亡を図ることも可能だ。もし、そのような事態になった場合は追わない事にしている。
ヘロヘロとしては単に面倒な事態は減ってくれればいい、という単純な考えだった。可愛い女の子に逃げられるのは気持ち的に痛いけれど。無理に追うのはストーカーじみて気持ち悪い。かえって私怨による復讐だの逆襲だのに見舞われる方が厄介だ。

「……御身に仕える事こそ……私達の幸せ……」
「馬鹿を言うな」
呆れた口調でヘロヘロは言った。
隷属を良しとするなど、と苛立ちを覚える。しかし、それは自分の気持ちから出た感情とは違う気がした。だからこそ驚いた。
シズが幸せを感じたなら否定を言う前に感心からだろう、と。
「ただの黒い粘体（スライム）だぞ……なんだよ……。仕える相手としては気持ち悪くならないのか？」
出来るだけ素の自分の喋り方を意識して尋ね返した。
何だか上司っぽい喋り方を強制されているような気がする。――アバターに。
まさかアバターがプレイヤーを洗脳でもしてきたか、と危惧した。しかし、種族の特性が生きているなら、それこそ即座に抑制されるべきものだ。
「……ヘロヘロ様を侮辱する気持ちなど……、滅相もありません」
（……えー。マジで？　俺が可愛い女の子の立場なら一目散で逃げるけど……。コールタールが近づいている～とか叫んで。……タブラさんの所有するホラー映画にそんな内容のがあったような……。映画というかドラマシリーズの一つだったかな？）
無理にタイトルを負いも出したいとは思わなかったので早々に脳内から叩き出した。
ＮＰＣとしての立場は理解できる。だが、それはあくまでユグドラシル内に限っての事だ。あと、ずっと平伏したまま彼女の意見を聞き続けるのも精神的に痛い。まるで持続ダメージのようだ。
いくら抑制されるとしても延々とこのやりとりをしているわけにはいかない。拠点で待つソリュシャンやメイド達が待っているのだから。あと、ペストーニャと話しをするのを忘れていた。大した内容じゃないけれど、一応彼女も居るので。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
レインコートに覆われている髪の毛は地面に接触している場所から程よく泥水を――毛細管現象の如く――吸い上げて変色させてい

た。それと傍にモンスターの死体があるので体液なども混じっているかもしれない。それと平伏によって接触しているであろう前髪からも泥水を吸い上げている可能性が高い、とヘロヘロは視覚的な感覚で捉えつつ思った。

いつまでも平伏させているのは不味い。特に絵的に――

「自由を拒否すると俺がお前達の面倒を見なければならなくなるじゃないか。……保護者的に……。それでも俺の側がいいのか？」

ＮＰＣ側からすれば邪魔だと宣告されたも同然の言葉だ。それを受けてシズは言葉に詰まる。

至高の御方が困っている。そして、それを解決するには自分達が邪魔である、と言われているのだから。

「ガーネットさんが居ればシズは少なくとも困らない。他の者もそうだな。これは今解決すべき問題ではない……、将来的な話しだ。お前達ＮＰＣは本当に自由が欲しくないのか……、と問う日はそう遠くない問題だ」

「……」

「命令は任意だ。義務ではない。……その事実を知って尚（なお）まだ隷属を願うのか？」

掛け値なしで真実を突き付ける。

ヘロヘロには『事なかれ主義』の気持ちはギルドマスターよりも少ない。単に重役に就いていなかったので部下の気持ちに比重が傾いているだけだ。

（反乱を恐れるのはモモンガさんでも同じだと思うけれど……。ここは勝負に出させてもらう）

自分は拳で敵を打倒する脳（脳味噌が筋肉で出来ている）筋ファイター。本来はそちらの戦闘方が得意分野だ。

彼ら（ＮＰＣ）の行動パターンを読めたのはゲーム時代だ。今は違うと思う。

対等な存在として相対する。それこそが彼女の気持ちに応える正しい在り方だとヘロヘロは思った。そこに疑いは介在しない。というよりは介在してほしくないと強く願った。

「……我らの存在目的は至高の御方の役に立つ為だけのもの……。

……それ以外の幸せなど考えられません。……個人の自我をお気にされるのであれば……、この頭蓋をお捨て頂いても構いません」
（頭を捨てたらただのゴミじゃんかよ。……そういうことだとソリュシャンは装備品以外に捨てられそうにないんだが……）
粘体（スライム）で捨てられるのはおそらく生命の根幹たる『核』だけ。しかも捨てたら死ぬ。手足という概念も必要としない種族の隷属を認めさせるのはヘロヘロでも困難だと言わしめる。
ただ、そんな事を思ったからとて実行に移す気は無い。
これもまた興味の内だ。
「そうだな……。お前達が身に着けた自我はとても気になる。……俺の知らない行動を取るＮＰＣがとても怖い。何をされるのかとても……。そんな気持ちにさせているのに俺がお前達を必要とする理由が見つかると思うのか？」
「!?」
頭脳明晰たる機械の申し子『自動人形（オートマトン）』のシズが唸る。
適切な答えを言ってみろ、とヘロヘロからの挑戦状だ。これに満足に答えられなければ彼はずっとＮＰＣに対して疑いの疑念を抱いたままになる。それくらいの事は瞬時に理解した。
だが、自分が望む答えを至高の存在に退治できるかと問われれば難しい、または無理だと言う自信があった。
自動人形（オートマトン）のＮＰＣたるシズでも、そう思うほどに。
「……信頼に足る証し……」
（……ヘロヘロ様に提示できるのは自らの自害のみ。……それ以外での証（あか）し立てはどうすれば……）
（かなり意地悪な言葉だ。それをシズはどう切り返すのかな。少し突っ込みすぎか？　いや、この程度はまだ序の口……。彼らとは長い付き合いになる筈だ。……今の内にたくさん悩んでいこうよ）
もし、人間であれば口元を緩める仕草を見せているところ。
ヘロヘロとしては彼ら（ＮＰＣ）と仲良くするには真剣に向き合う必要があると判断した。だからこそキツイ言葉を投げつける。
曖昧にぼかしていたら後々大きな失態に繋がる。特に自分に対し

て――

こういう事は序盤でしないのが『お約束』というもの。しかし、そんな事を理解しているからこそ定石を破るのだ。

ギルドメンバーとＮＰＣは対等ではない。

創造者と被造物だ。隷属関係の存在と仲間は決してイコールになどなりはしない。

そして、ならないからこそＮＰＣは己の尊厳を得るために創造者に歯向かうのだ。

――というのが通常の――人の考えの根底にある。

（……実際に歯向かってこられても困るけれど。ルベドみたいな分かりやすいタイプであれば良かったのに、と思うことはあるよ。……あと、ガーネットさん。マジ、ごめん。シズを泣かしたかも）

いくら他人のＮＰＣだとしても。友人の創造物たるシズを無下にしたいわけではない。そこはかとなく気にしているところだ。

＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊

ヘロヘロに信頼される方法はおそらく無い。何度目かの試行錯誤を試みて出したシズの結論だ。他の方法は言い訳ばかりで至高の御方を満足させられる確率は限りなく低いものばかり。

そもそもＮＰＣ如きが至高の御方の信頼を獲得できるものか、と。

一方的な搾取こそあれ、対等など烏滸がましいにも程がある。

（……それでも信頼してもらわなければ……。賜った武器を至高の御方に向けないで済む方法は……）

武器を受け取った時点で手遅れである。その解答が浮かんだ時点でシズは思考を放棄しようかと考えた。

どんな言い訳も今は疑心暗鬼の種にしかならない。むしろ物言わぬ――本当の人形であれば良かったのに、と。

自我という余計な概念が付随してしまった事で至高の御方は非常に迷惑を被っている。

ＮＰＣの役目はかの者達に安らぎ、または幸せを感じてもらうことだ。決して迷惑を感じてもらうためではない。

様々な葛藤がシズの中で渦巻いていく。

（……さて、数分ほど経過した。自動人形（オートマトン）としては些（いささ）か時間をかけ過ぎている……。つまり言い過ぎたと見て間違いないな。……やべー。今のシズは俺をどう倒そうか、と考えている……気がする。この腐れ粘体（スライム）如きが、とか。……でも、彼女の攻撃は俺には殆ど通用しない。せいぜい物理攻撃が多少……有効である程度で落ち着くかな？）

ヘロヘロは静かになったシズに警戒しつつ反撃に備えて一歩だけ下がった。

顔を上げていないからとて音で認識されてしまうと意味がないし、それによって一層の警戒を与えてしまうおそれも覚悟した。

「……。……我々を……捨てないでください……」

悲痛なシズの嘆願。いつも以上に小さな声だったがヘロヘロの聴覚には届いている。

感覚器官が通常の人間種より優れていたお陰か、消え入りそうなシズの言葉でも如何（いかん）なく伝わってきた。

「お前達を必要とするかは……確かに俺が決める事だ」

至高の御方の鶴の一声。ただ一言を告げるだけでＮＰＣの命運はいとも簡単に決してしまう。

それも踏まえてヘロヘロは問いかけ続けなければならなかった。この先の冒険においてＮＰＣ達と共に歩むために。

俺の為に死ぬ覚悟はあるのか。

そう言ったならば『ある』と答える筈だ。それでは意味がない。何故なら、定型文（テンプレート）だからだ。だからこそ信頼に値しない。

自分でもそう思うのだから実に嫌らしい結論と言える。

（他の言葉ならいいのか、という問題が浮上する）

何を言おうがＮＰＣである限り満足することは無い。であれば自害一択だ。

それを否定したい気持ちがヘロヘロにはあった。

実に矛盾した難題だと自分でも思った。

（だが、それこそが俺に必要な命題だ、と思う。彼らの真意はおそらく『何も無い』かもしれない）

そもそも転移して自我が芽生えたばかりの彼らに謀（はかりごと）を企む余裕は

殆どない。ヘロヘロでさえまだ未知の世界について何も知らないのだから。
当たり前の疑問。疑念に疑惑――その全てはまだまだ未知に囲われている。
その上での意地悪な問答だ。真っ当な精神を持っているならば、いい加減に得体の知れない粘体（スライム）の問答に付き合うのをやめているところだ。
（……ここまで追いつめて何も解答を得られないのであれば……、ただの苛（いじ）めだ）
そのつもり（苛め）が無くとも――結果論で言えば変わりがない。
いや、どこかで自動人形（オートマトン）らしく即座に解答を導き出す事を熱望していたのではないのか、と。
今のシズは実に生物的であり人間的だ。種族の枠組みからは疑問を覚える。
それとも至高の御方の前だからこその反応なのか、と。
（……雰囲気的にはここらで甘い言葉をかけるところ……。だが、もう一押しかな……）
普段の自分であれば可愛い女の子を追い詰めて楽しむような事はしない。だが、アバターである『古き漆黒の粘体（エルダー・ブラック・ウーズ）』は邪悪な粘体（スライム）だ。その属性は限りなく悪である。
本来の性格とは裏腹に行動は頗る邪悪そのもの。それは本人の意思なのか、それとも――
「邪魔な付属物をたくさん連れ歩く労力は甚大だ。それでもお前達を必要とする理由が俺にあると思うのか？」
「!?」
「……そもそもＮＰＣは単なるダンジョンギミックの一つに過ぎない。戦闘メイドの本分は第十階層まで侵入してきた敵の迎撃だ。それ以外でお前達を必要とする理由が本当にあると思うのか？」
これがまだナザリック地下大墳墓の中であれば必要だと言えた。しかしここは既に外だ。見知らぬ世界だ。守るべき場所ではない。
――拠点防衛は横に置いた。

それを踏まえても大勢のＮＰＣをヘロヘロ一人で引き連れなければならない理由は厳密には無い。
彼らは単なる金魚の糞（ふん）と同等――
（天然の金魚はとっくに絶滅しているけど。格言などは今も残っている）
厳しい言葉を投げつけてみたもののシズ達を放免したところで報復のおそれが消えるわけではない。むしろ手元に置いて監視するのが正しい――そうなると面倒ごとも付随して大変な生活が始まる。
――いや、既に継続中だった。
そもそも俺は大層な人間じゃない。だから至高の御方とか言われても困る。――というやりとりをモモンガも受けている最中だと思うと仲間が不在である今、実に内臓に悪い現場だなと思った。そのモモンガが自分と同じ境遇であるとは限らないけれど――
もし――同じような境遇であれば、それはそれで仲間意識が芽生えるというもの。
それを何故、ＮＰＣ達に適応出来ないのか、ともう一人の自分が叱咤（しった）してきた。
（そのＮＰＣを仲間だと思うことが難しいんだよ、腐れ粘体（スライム）。……小学生じゃないんだから大人としての分別を学べ。……いつまでも子供でいたいです、ヘロヘロさ～ん）
真剣なやり取りをしているシズとは裏腹にヘロヘロの内面は実に幼稚であった。
精神面が異常に強化されているからこそ出来る芸当だ。そうでなければ平伏しているシズ――または女の子――に対していつまでも放置などしていられるわけがない。本来のヘロヘロとしての性格であれば――
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
思考を高速で行（おこな）える為に経過時間は僅かしか過ぎていない。しかし、ヘロヘロ自身は体感的に高速化させている自覚は無く、おそらく常時発動型特殊技術（パッシブスキル）に似た作用であると言える。
発した言葉を除けば一連のやり取りは三〇分ほど。その間、新たな

脅威たるモンスターの出現に備える事も疎(おろそ)かにはしていない。
ヘロヘロはそろそろ切り上げ時を狙っていた。
「不要ありきでは結論を出すのは難しいか……」
（……だよねー。俺でも無理だと思うもん）
それでも問いかけないわけにはいかない。今後の為なのだから、と言い訳をする黒い粘体(スライム)。
自分の想定する解答というか望ましいものは決まっていない。ただひたすらに追い込んでいるだけなのが辛い処だ。そうでもしない限り、定型文的な解答ばかり出されてしまうし、気が付いた時に手遅れになるのも嫌だった。
（何が正しい解答かなんて……、分かるわけがない。でも、そこは機械人間たる自動人形(オートマトン)の優秀な頭脳に賭けている。俺の知らない未知の解答を頑張って演算して出してくれ）
そうしないといつまでも平伏したままだ。引き際を見失っている場合は放置して撤退することもありえる。
それはそれで立派な苛めだ。出来れば――ヘロヘロとしては――それは避けたいところであった。
（本来の役割から外れてしまった戦闘メイド……。いや、ＮＰＣ達に俺に必要とされる理由なんて浮かぶわけがない。出来ない事をしろ、とは正に傲慢なブラック上司。俺、凄い偉い……、偉そうな無能上司。オッケー？　そんな奴が上司なら俺なら即殺したいと思うね。……でも辞表を書くとなると今後の生活を気にして泣き寝入りに突入だっぜ、イエー）
謎のテンションがヘロヘロの中で渦巻いているとは露知らず、シズは懸命に解答を模索し続けていた。こちらは至って真面目であった。
既に脳内では役に立たない自分は廃棄と自害の二択しか出ていない。それは出来れば選びたくないと思うのは至高の御方にどうしても見捨てられたくない願望――またはＮＰＣの欲望――であった。
命令があれば自害も厭(いと)わない。しかし、それが無いまま自分で判断することが困難を極めていた。
至高の存在に設定されていない事柄を自己判断することは本来で

あれば不敬である。その思いが邪魔をして言葉を詰まらせる。
（はっきり要らないと宣言したとしても……、捨てないでと言い張るＮＰＣであれば……。延々と同じ問答の繰り返しになる。……俺の気持ちとしてはどうなんだ？　シズ達は不要か？　俺が答えを出すのは卑怯だと思うのだが……）
はっきりとやっぱり要ります、と答えてしまえば無駄な議論でＮＰＣ達を困惑させただけになってしまう。それはそれで面白くない。
彼らの苦悩を楽しみにしてはいけないのだけれど――
質問する機会を有効利用しない手はない。だからこそ――自分はかなり調子に乗っていると自覚できる。
このお調子者に従う理由は無くなった、とヘロヘロ自ら結論を導き出す。それでも尚こんなアホな粘体（スライム）を必要とするのか、と言葉無き疑問を平伏する女の子（シズ）にぶつける。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
程よく泥水に浸かったシズ・デルタを睥睨（へいげい）する闇黒（暗黒）の精神を持つ漆黒のヘロヘロ。
不思議と彼女を助けたいと思わない。いや、思う心はあるのだがどうにも精神が上手く作用しない。追い詰める事がとても楽しくてたまらない、というように。
おかしいとは思っている。
助け舟を出す気持ちがこんなにもあるというのに、という内なる言葉が今にも漏れ出そうになっている。だが、どうしても出ない。
こんな下等な存在（ＮＰＣ）に情（なさ）けをかけなければならない理由が浮かばない。
――客観的な意見として浮かんでいる邪悪な部分――
それを自覚して尚シズに暖かな声をかける事が出来ない。それは紛（まが）うことなき異常である。
（……普段の日常生活における鬱憤の表面化かな？　確かに愉悦ではある。だが、同時に面白くないと訴える優しい俺が居る。早くシズをなんとかしろ。泥だらけじゃないかと……。それと同時にもっと苦しめクズ鉄の分際で、とか出るし……。何なんだ、全く……）

文字として出るわけではない謎の苛立ち。それはアバターの性質の顕在化なのか、と疑問を覚える。
それに打ち勝てなければＮＰＣどころではなく、自分の自我を失ってしまうのではないか。
そう思うととても恐ろしいが数秒も経たずに平気な気持ちになる。
（……なるほど。これはアレだな。悪循環……。悪い方、悪い方へと事態が突き進むヤベー奴だ）
明確に自覚出来ているかと言われると自信がないが予感はする。
自他ともに認めるのんびり屋の社畜人間だと思っていたのに、案外邪悪な本性が隠れていた。それは滑稽であり、底辺を生きる者の宿命のようなものだと思えば納得もする。
だか、だとしてもシズを苛めて楽しむ理由は自分には無い、筈だ。それがデータで出来たＮＰＣだとしても。
「……今から必要、不必要を議論しても仕方がないか……」
（序盤で躓（つまづ）いていては先に進むのにも時間がかかる。早く先に進みたい）
そうする為にはシズに適切な解答を述べてもらうか、未知のイベントが発生してくれるか――
またはこの場でシズを始末するか、だ。
（全く邪魔以外の何物でもないＮＰＣの面倒を何で俺が見なければ……。……それはね、うんこ粘体（スライム）君。君は彼ら（ＮＰＣ）の保護者だからだよ）
天空より降り立つ神々しいヘロヘロ様のご降臨だ、と言わんばかりの自信が内に湧き出る。――なんてことがあるわけもなく、単なる自演だと自覚している。
一向に進まないのであれば自分で切り開くしかない。他人の手を借りるのに時間をかけていては時間の無駄だ。
時間で動いていたヘロヘロにとって休暇もまた貴重な時間消費の一つだ。大事に使いたいと思う心がある。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
地べたに額を――少し埋まり気味だった――付ける小汚いＮＰＣ（シズ）を眺めているのも飽きてきた。別に弱者をいたぶる趣味は無く、まし

て女の子を嗜虐（しぎゃく）する気も無い。しかし、ここで疑問が浮かんだ。それは今までのやり取りとは全く関係のないもの。
（……あれ？　シズはどうして汚れているんだ？）
泥水に浸かれば汚れるのは当たり前。誰もが思う。
だが、ヘロヘロからすればおかしなことに映る。
ナザリックに所属するＮＰＣ――ヘロヘロ達が自ら創造した者に限られる――の大半は『移動や行動に対する阻害』の対策が施されている。
極端な例では落とし穴があっても落ちないなど。
シズの場合は外部からの汚れ――つまり地面のぬかるみに対して――を寄せ付けない、筈だ。
だからこそ年中服を洗わなくて済む、という仕様がある。現実世界の様な埃（ほこり）が積もる現象はゲームでは起きないけれど。
似たようなことは実際にある。例えば猛吹雪の中、平然と歩ける。土砂降りのエリアでも服が塗りたりしない。溶岩地帯においては熱によって装備が腐食、または朽ちるような事がない。
とにかく、彼女達は滅多なことでは汚れない。その前提が崩れていたので気になった次第だ。
（……今はいつものメイド服を外しているからか……。ホワイトブリムさん、メイド服以外にも対策付与していて下さいよ。……いくら魔法で奇麗にできるからといって……）
メイド服は仲間であるホワイトブリムが全て担当している。他の服飾には全く興味を示さないほどの徹底ぶりだ。
ヘロヘロの創造物であるソリュシャンの装備一式も彼が手掛けたものだ。だからこそ今になって『しまった』と思った。
（……盲点だったな。既知となったなら……、改善すればいい。俺は一つの失敗をネチネチと責め続けたりはしない）
既に手遅れなのでシズの格好は一先ず諦める。後で洗えばいいだけだ。問題は現状の復帰、または改善かな、と。
それにはシズよりも至高の御方自身が動かないと駄目かもしれない。

「……全く汚いＮＰＣだ。掃除要員のメイド達が大喜びじゃないか」
とはいえ、魔法で奇麗にする予定なので彼女達（一般メイド）の出番はおそらく無い。
いくらシズでも自分の身体くらいは洗える筈だし、格下メイドの世話になるなど自尊心が許すとも思えない。――そんなものがあれば、だが。
「……んー。……俺に至高の御方だとか御大層な役回りは似合わないと思うんだけどな……」
ため息をつき、呆れ、諦めたような様子でヘロヘロは言った。
シズ達がぞ無様な偉そうな存在とやらを演じてみたものの下手過ぎて――自分でも似合わな過ぎてやる気が減退する。
ギルドメンバーが居た頃はＮＰＣ達と触れ合う機会は殆どなかったし、と。
彼ら（ＮＰＣ）はどういう気持ちでヘロヘロ達を見ていたのか、どんな願望を抱いていたのか分かる筈もない。
「それより、シズ？　お前達が思っているほど大した存在ではないヘロヘロ様にいつまで傅（かしず）いているつもりだ。俺はさっさと洞窟を探索したいんだ」
「……しかし」
もう喋らないのかと危惧したがちゃんと反応を返したので――少しだけ――驚いた。
正直あまりに苛めすぎて返答することも諦めたのか、と。
ヘロヘロ自身も止（や）め時を狙っていた。だからこその話題転換だ。
――もうこの手の問答に時間をかけるべきではない。だが、必要な事でもある。ＮＰＣにとってもヘロヘロ自身にとっても。
これから長い付き合いになる上ではっきりさせなければならない問題は後回しにするべきではない。そう判断した。
もし、これが慎重なギルドマスターであったなら様々な要因は殆ど後回しにされているところだ。別にモモンガだけが特別卑屈な性格だとは言わない。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊

冴えないけれどお人好しで困っている者を見かけたらほっとけない。それなのに都合の悪いことは後回しにして事態を悪化させる。
正に『主人公』的な様相を持つギルドマスター。
もちろん、いざという時は真面目で頭の観点も良くなる時がある。それはいつだって敵と定めたものの迎撃だ。
（チームをまとめる奴がお気楽では話しにならない。まとめ役が居るお陰で俺達は随分と楽をさせてもらっている。……それは分かっているのだが……、時々気を使いすぎるところが気に食わなくなる）
社畜である自分が会社に盾突けないように。
対等だからこそ大きなことが言えない。下等だからこそ大柄な態度が取れる。
そんな奴なんだぜ、俺はとヘロヘロはシズを睥睨しつつ思った。そんな存在に必要と思ってもらおうと真剣にならなくていいんだぞ、と言いたい気持ちは少しだけあった。
会社にしがみつく自分を見ているようで情けなくなった。
（……私達は自由を得るまでの間、ヘロヘロ様のお世話がしたいです。世界を調べ終わった暁（あかつき）には『自由』というものを学びたいです、が最適解じゃないのか？　俺がそう言ってほしいだけか？　情けない人間だよ、ヘロヘロ様とかいう至高の御方は……）
折角自我を得たのだから自由を謳歌する――そういう目的意識を持つのがＮＰＣの本音ではないのかと思っていた。今はまだ表面化していないだけかもしれない。
先程から揺さぶりをかけているものの顕在化までには至っていない気配を感じていた。
端的に言えば――やり過ぎた、気がする。
だが、まだ追い込み足りないと言う自分が居る。それは悪に傾いた自分の意見だと思う。
正しい解答など本当にあるのか疑問だが、お互いが納得するような結論が出せないなら棚上げにすればいいだけだ。それもまた正しい最適解、とも言えなくはない。
「いつまで平伏（ひれふ）している。さっさと立て。冒険はまだ途中だぞ」

「……し、しかし」
顔を上げずに返答するシズ。
その姿も見飽きてきたところだ、と言おうかと思った。
「じゃあ命令だ。……これがソリュシャンでも俺は今のように疑問をぶつけただろう。シズだから特別に、という事は無い。小汚いＮＰＣよ、さっさと立て」
「……りょ、了解しました」
泥水から顔を引き上げる時、様々な擬音が聞こえてきた。
さすがに鼻水は出ていない筈だが涙とか出るのか、別の疑問が出た。しかし、顔を上げたシズの顔は泥水以外の異常は見られない。まして目が充血するという現象も。
顔の上半分が泥。手と下半身も見事にずぶ濡れ。そんな状態で拠点に入れるわけにはいかない。
命令通りに立ち上がってくれた事に満足したヘロヘロは黙って手持ちの所持品の一つ『無限の水差し（ピッチャー・オブ・エンドレス・ウォーター）』冷たい水が入った透明な水差（ピッチャー）し。一定量を注ぐことができ、空になったら二四時間後に再補充される。ユグドラシルでは喉の渇きを癒すために用いられる。転移後は飲料水として用いる事が出来る。尚、一定時間経過すると輩出した水は消滅するが体内に吸収した水はアンデッドなどであれば体内で消滅し、肉体を持つクリーチャーの場合は小水として排出された後に消滅する。ちなみに『保存（プリザーベイション）』で保存することは出来ない。』をインベントリから取り出し、それをフードを外したシズの頭に持っていき水を浴びせかけた。
行動阻害が施されていないので景気よく奇麗な水が泥を洗い流していく。表面的なものなのでブーツの中に入った分は魔法で対処することにした。かける水も魔法で出せなくは無いけれど魔法職ではない為、それらは拠点に戻ってからだ。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
細かい部分は後回しにしたが、やはり洗い流せない部分――髪の毛に染み込んだもの――は目立つ。ここで自分が粘体（スライム）であることを失念していた。――悪い例えには使っていたけれど。

ようはシズの全身にまとわりつかせて汚れを一掃すること。そこまで気を使う必要があるのか、と疑問を覚える。態度の大きい演技をしていた都合もあるので。
（お人好しの母親……。この場合は制作したてのＮＰＣに汚れが無いか確かめる昔の自分達のよう、とも言えるな）
外装デザイン。服飾デザイン。行動プログラム。それぞれ分担して行い、それらが結実したのがＮＰＣだ。可愛くない筈がない。――一部は不快感を与える目的を持たされているために全部が可愛いとは言い切れないけれど。
「……そうそう、おっぱいで忘れていた」
既に予想は出来ているが実践するとなると抵抗がある。そして、例によって思考が脱線した事に対しては無視する。
小さな積み重ねを続けて大きな失敗に備える。それはギルドメンバーに限った話ではなく、常識的な処世術だとヘロヘロは思った。
それとルベドの事で忘れていたがＮＰＣ以外の部下について素で記憶から抜け落ちている者達も思い出すことが出来た。
どうやら興味が無い事――または関心の無い事柄――は記憶に留めない要素があるような気がする。
（……覚えたくない事や覚える価値の無いものは確かにある。だが、だからといって無視すると後々に響くのがお約束ではないのか？記憶力に自信は無いけれど……、報告書の存在は疎かに出来ない）
戻ったらじっくりと自分で書類をまとめようと誓った。
一つ頷くとシズが心配そうに見つめていた。
普段は表情の変化が分からない彼女の仕草も時間の経過と共に分かってきたのは世界に同調してきたから、と言えないだろうか。もし――その仮説が正しければ自分の本来の性質が実は何らかの影響で歪められている事になる。
（人間の……いや、人の意識は簡単に変えられる。それは洗脳とも言えるし、認識の錯誤とも……）
少しずつヘロヘロは自分が元々の自分とは違うものに変質する予感に恐れを抱く。だが、そうであっても異形種の特性が無理矢理に抑

制してくる。
後回しにすべきではないのかもしれない。けれどもいつまでも解決しない考察に時間を取ることも出来ない。であれば――
前に進みつつ確認していくほかは無い。
――などと真面目を装いつつシズによからぬ事を抜き込む変態粘体(スライム)。
「……ん」
案の定、ある程度の予備知識を保有していたらしく眉根を寄せる。自動人形(シズ)はヘロヘロが思っているよりも高度な存在のようだ。――そもそも予備知識をどうして持っているのか疑問に思うべきなのでは、と自問する。
様々な雑念が湧いたが至高の御方としての特権を行使する。こういう時は実に都合がよく、ブラック企業の上司の気持ちとはこういうものかと呆れもした。
そりゃあ社員も嫌がるわけだ、と。
(命令内容が実に幼稚だ……。こんな調子で進んでいいものか……。……堅い雰囲気よりはましか？　息抜きが無いと異形種で居る事が辛くなりそうだし……)
無理矢理にでも自分を正当化する。その行為はきっと悪い事だ。
それと洞窟内なので実によく響くだろう、というワクワク感があるのは若さゆえだと思うことにした。
(内なる声に擬音は発生しない。であれば実際の発声ではどうだ？
この仮説はある程度証明されているものの……、どストレートな単語であれば何が起きるかわからない)
そして、もし――何の支障も無ければやりたい放題だ。
制限を解除されたアバターは更なる飛躍が約束されてしまう。それでいいなら早く元の世界に戻すことだ、と何者かに警告する。
「では、シズ。命令だ。……出来る限り大きな声で……」
自動人形(オートマトン)なのに恥じらいを覚えているのは種族としてどうなのか疑問である。
言葉を話す以上は避けられない。けれどもゲームの仕様による制

限もまた存在する。
折角なので身振りも付けさせた。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
ヘロヘロが要望した命令は難しいものではない。けれども正直ある人間にとっては難題になったりする。
もし、何の感情も抱かない種族であれば抵抗を覚えたりしないものだ。少なくともヘロヘロはそう思う。
天に向かって両手を上げるシズ。言いなりになっている部分は滑稽だと他人事のように思ってしまった。多少の罪悪感を覚えつつも従ってくれる彼女に感謝を念を抱く。
「うんこ」
はっきりと発声されたシズの言葉。要望した単語に僅かばかりの恥ずかしさを自動人形（オートマトン）程ではないが感じた。
仕草に意味は無いが無いものの、女の子の言葉として聞くと実に背徳的だ。それと同時に――感心ばかりしてはいられない。周りの様子を窺いつつ次を命令する。
もし自分なら『もうやめて』と内なる絶叫を上げているところだ。これは立派な罰ゲームだ、と。もちろん、シズに罰を与えるつもりは全くない。後々何らかの労（ねぎら）いを考えておく。
耳で聞く限り異常が無い事を確認した後は思いつくままの単語を言ってもらう。
（……規制に引っかかるような単語ってあまり思いつかないんだよな。言葉の繋がりによる偶然もあるわけだし）
『糞（クソ）運営』という多くのプレイヤーが言ってきた言葉もある。
ゲームである以上、どうしても言えない単語があり、だからこそ治安が乱れ易くなる。
適度な規制があるから長く運営されてきた。長期的な放任はされなかったのは今から思えば大したものだと言える。
シズにばかり発言させているのは偲（しの）びないと判断したヘロヘロも言ってみることにした。ただ、シズの時は違い、ガチでヤバイ単語だ。
差別用語から卑猥な言葉。とても女性に聞かせられないものを

淡々と――大きな声で言っていく。
アバターであるならばどうしても規制に引っかかる筈の言葉を紡ぐ。
（……羞恥心を気にせず言えるって気持ちが良いな。……シズの視線は痛いが……）
反応から単語の意味を理解しているように思える。流石はＮＰＣだ。その優秀な存在形態に敬意を表したい。というよりどうして理解できるのか疑問にも思った。
尋ねたら素直に答えるのか、それとも恥ずかしがって言わない、ということもありえるのか。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
洞窟に『うんこ』や『ヴァギナ』などの声が木霊（こだま）する。それを黒い騎士風の変態と大人しい自動人形（オートマトン）の女の子が耳で確認する。
大人として恥ずかしい気持ちは無くはない。確認作業だとしても。
頼んだ自分（ヘロヘロ）が悪いと思いつつもシズは全てに応えてくれた。ありがとう、と。
これが一般の女の子ならば早口で済ませようとする。けれどもゆっくりと言え、と命令してあるのでシズは本当に万人に聞き取れるように言葉を発した。
結構な数をこなしたものの慣れたのか、最初ほどの羞恥は感じられず、頬の赤さは既に解消していた。
（……自動人形（オートマトン）の頬が赤くなるわけがない。おそらく幻覚だ。……そう思い込んでいるだけだ）
体感的に十分ほどの確認を終え、発した全てに規制の音は被らなかった。残念であると同時に満足もしていた。次は他の女性陣も試したくなるほど――
もし、横にソリュシャンが居ても同じ命令を下した。シズだけ特別扱いする気はヘロヘロには無い。
女性器名称を語尾にして多少の会話を試みさせたのが一番の精神的ダメージだったかもしれないが、後悔はしていない。それを成せる至高の御方は実に偉大だ、と改めて感心した。

拠点に戻った後、シズが――こういう命令を受けたと仲間に告げておかしなマイブームが発生しそうな予感がしたので、この実験の事を触れ回らないように、と命令に追加する。
「この実験は極秘扱いとする。……というより仲間に言い触らしたら恥ずかしい事態になる」
「……はい」
「……それはそれとして……。シズとしては……、やっぱり恥ずかしかったか？　こういう単語を大きな声で言えっていうのは？」
「……ご命令であれば……恥ずかしいなどと……。……気持ちとしては……、恥ずかしいと思いました」
やはり女の子だからか、と。
種族的（オートマトン）には何の問題も無い筈だ。人間的な気持ちが介在する筈がないのが正しい在り方――
「……安心しろ。俺もかなり恥ずかしいと思っている。……だが、種族的には矛盾を感じるけどねー。……とにかく、平然と言える。それは確認できた」
淡々とし過ぎている為に単語の意味を認識されていないのでは、と思いヘロヘロが気持ちを込めて叫んでみたものの結果は変わらなかった。
それをまたシズに復唱させると背徳感が凄くのしかかってきた。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
単なるお遊びではなく理由があっての事だ。
平然と言えることでこの世界がユグドラシルとは違うと再認識した。それと規制に厳しい日本のゲームでもない。であれば外国製か、ともうっすら思ったが――
そもそもゲームではない、という前提であれば自分達の存在が説明できない。
（ゲームキャラクターが平然と現実世界で動ける仕様というのはちょっと理解に苦しむ）
だからこそはっきりとした結果が欲しかった。
結論は実に残酷なものだ。出来る事なら卑猥な単語は規制の音に

封じてもらってもいいと思ったくらいだ。――そうすると洞窟内に不協和音が響く可能性がある。
「……まあいいか。確認は出来た」
そもそも女性達の裸を平然と見られただけで結果は既に出ていた、ともいえるけれど。
ますます元の世界に帰りにくくなった。この世界で受肉したとなれば魂の所在について考えなければならない。つまり――
『死』だ。
プレイヤーやＮＰＣが死んだらどうなるのか。蘇生実験も視野に入れなければならない。
方法は既にある。問題はゲームと同様に適応されるのか、だ。
試したくない気持ちが強くなる。もし失敗したら――失敗どころか何も起きない事もありえる――という気持ちがあるので。
（今回は発声練習だけでやめておく。一日で確認するほど俺の精神は強くない。……例え生物的、種族的に強固だとしても……。気持ちは前に進むことを恐れている）
怖いと思う心がある。だから、今日の実験は終わりだ。
シズと共に前に進むことにする。引き返さないのは今日中に探索を終える予定で来ていた為だ。
下らない事に時間を費やしてしまったが目的は忘れていない。
（語尾の命令は解除したし、影の悪魔（シャドウ・デーモン）も入れ替えた。……これでシズも何の気兼ねも無く動いてくれる筈だ。しかし、大声で叫べるって気分がいいな。シズが側に居たから余計にテンションがおかしくなった気もするが……）
ギルドメンバーだった場合はもっと過激に収拾がつかなる事態に陥る。特に制限に対して厳格に守ろうなどと考えるのは数人だけだ。
もしＮＰＣが自発的に喋れればもっと大規模な発声練習が実現したかもしれない。
仲間の女性に関しては性的なことに意外と寛容なので問題は軽微だと予想している。特に桃色の粘体（スライム）たる『ぶくぶく茶釜』は何のかんの言いながらも釣られてくれると思うけれど、さすがに『餡ころもっ

ちもち』は嫌がりそうだ。
最後の『やまいこ』は教師という立場もあり、どちらともつかない気がする。だけれど巨乳ＮＰＣを創るような人だから嫌ではない筈だ。
「……では、冒険の続きだ」
「……了解しました、ちんこ……」
命令を解除したのにシズは余計な語尾を追加した。一瞬、聞き違いかと驚いたがその後は通常通りに戻った。
知らないふりをして進んでみたものの気にならないわけがない。
おそらく、彼女なりの心配りか、もしくは――忖度してヘロヘロと仲良くなろうとでも思い、歩み寄りの姿勢だったのか。
何にしても元のシズになった以上は新たな命令を思いつかない限り黙っていようと思った。
（俺は粘体種（スライム）だぞ。人間形態を持っていても背後だからと言ってお前（シズ）の顔が見えなかった、と思っているのか？）
言葉が聞こえた時点でヘロヘロの視点はシズに合わせられていた。形状は所詮、外見的でプレイヤーからすれば意味の無いものである。その気になれば足の裏まで視点を向ける事が出来る。ただし、まだ少し練習が必要だが。
勇気を出して言ったようだがシズの顔に恥じらいは認められない。そこは種族の恩恵によるものとして理解しておく。
ただ――雰囲気的にはとても可愛いと思った。
＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊
ペストーニャに同じ命令をしたら号泣されるよな、と下の階層に進んでいる時に思い出した。
治癒系の魔法を得意とするメイド長で語尾に『わん』と付ける。
ここには居ない者の事を考えても仕方が無いので脳内から追い出す。今は次の考えに意識を向けるべきだと思ったから。
あと数時間ほどで探索を終える予定である。それでも何の収穫も無ければ洞窟探査を終わりにする。そう決めた。
意外と深い洞窟に時間を取られ過ぎている気がした。

世界は広い筈だ。しっかりとした拠点を設置してから改めて洞窟に挑戦すればいい。
（……鉱石やモンスターも見飽きてきた。それが延々と続くようであれば無駄な時間を過ごしている気分になってしまう）
もっと複雑怪奇で豊富なモンスターが蔓延っていればヘロヘロとて去りたくないと判断する。しかし、変わり映えのしない靄（もや）に包まれた暗い洞窟は居るだけで気分が滅入る。
所謂（いわゆる）『ゲシュタルト崩壊』のような感覚になりそうで――
気分的に不快に思うのであればやめた方がいい。ヘロヘロはそれほど熱心に攻略したいと思うほどの欲求は無かった。
この序盤の洞窟に長くこもっていたのは最初だからだ。
何事も初めが肝心だ。それはおそらく異世界であっても通じる概念だとヘロヘロは思う。
「地図があればここまで来るのにどれくらいかかるかな？」
「……地上からの推定距離ではおよそ七日ほど。……これは平均的な人間の歩幅と体力面から算出しました」
それが事実かは確認できないが結構な計算力というか演算力に感心する。
もし計算式を持ち出されたらお手上げだ。だからこそ口からいかようにも出まかせられる。であればより正確な値（あたい）を言えばシズとて黙りそうだが――ヘロヘロの体感的な予測も彼女と一致しているので頷きに留めた。
道順が分かってて駆け足であれば四日半。更に体力を無視すれば二日、下手をすれば一日半ほどで到達できる。
これは周りの探索、モンスターの討伐などを一切無視した場合だ。実に面白くない洞窟攻略ではないか、と小さく憤慨する。
丁寧に探索すれば思いのほか時間がかかるもの。そして、体力も想定以上に消費する。
山登りも下りの方が辛いと言われるので。
「我々の様な体力バカでもないかぎり、モンスターに警戒しながらでは相当な時間がかかるだろうな」

特にじっと警戒するとなると精神力が削られやすい。ヘロヘロ達は平気だが――

数値では測れない様々な要因を加味しても洞窟を早期攻略するのは基本的に難しいものだ。ただ、何度も攻略し慣れている熟練者は別だ。

素人（しろうと）と玄人（くろうと）を一緒にすべきではない。

＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊

珍しいものが無いか確認したり、たまに襲ってくるモンスターを討伐していくこと二時間が経過した。

体力面がほぼ無尽蔵なので休憩する必要は無いのだが、気分を安定化させる目的で休むことにした。

定時連絡を済ませた後は再探査の開始だ。

「今のところ魔法の効果に問題は無い。転移による帰還も支障が無さそうで良かった」

「……しかし、靄（もや）の濃度は僅かずつ濃くなっています」

洞窟を満たす靄。それは水蒸気ではなく、何らかの現象によって発生した何か。

可燃性が無い事はシズの調査で判明している。

予想としては何らかの魔力が付与されたもの、であるはずなのだが毒性が無いので何とも言えない。

単なる演出なのか、それとも洞窟特有の現象なのか。

「体感的な温度は低温でも高温でもない。ここまで人間が入っても大丈夫なほど……。中々に興味深いな、ここは」

火山地帯ではないのか、今のところ温度は平穏のままだ。シズも頷いた。

ずっと平温であることが異常ともいえなくはないが、原因が分からないので保留にする。

出てくるモンスターも変化は無く、広さ的にも巨大生物が居るとも思えない。

そうしてお互い言葉数は少ないが会話しながら先に進む。

少し進んだところに長大な河川（かせん）が現れた。いくつかある地底湖に

続くものの一つだと思われる。
（こういうところも通ろうとすれば時間はかかるよな）
特に水の中の移動は鈍重になりやすく、人間であれば移動手段も限られてしまう。
もし水深が腰辺りであれば徒歩による強行も不可能ではないが失われる体力は加速度的なものになる。
充分な兵站（へいたん）を用意しなければ深淵探査など出来はしない。
「……この先に強い気配を感じます」
武器に手をかけつつシズが報告する。足元のシモベ達には事前に連絡以外の警戒は伝えなくていいと厳命しているので大人しかった。それでも一大事だと感じれば命令無視もありえるのかな、と予想している。
シズは果ての見えない河川の先に顔を向け、何らかの索敵作業を始めた。
大物の気配であれば御の字だ。しかし、序盤の洞窟に早々都合の良いイベントがあるものかと疑問を覚える。
なにはともあれ、一区切りできる。何もなくても次は外の探索だ。
そう心に決めた。