

地下時間

あくる

【注意事項】

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

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

【あらすじ】

フリスクに成り代わる主人公。

リセットとロードを使わないように努力する。

Ruins 終わりまで原作沿い予定。

捏造あり。

非公式翻訳中心時々混ざる。

ボーイズラブ、ガールズラブタグは公式に含まれるので一応。

目次

はじまり	1
遺跡 そのいち	7
遺跡 そのに	15
遺跡 そのにのに	22
遺跡 そのさん	27
遺跡 そのさんのに	35

はじまり

*ひんやりとした感覚が体を包んでいる。

*あなたはそれに違和感を覚えた。

……？

花の匂いが鼻をくすぐる。うつぶせに倒れていた体を起こした。

体を起こすためについた手の下には柔らかな感触の花が群生して咲いていた。いや、倒れていた場所は咲いている花たちの中心だったらしい。よくよく見てみれば体の周りは花だらけで上からは光が差し込んでいた。

……じつとしていても仕方がない。この穴であろう場所から一つだけ伸びている道を進んでみることにした。

少し進むと門の様なものを見つけた。しばらくじつと見ていると目の前に白い枠で囲まれた四角いものが現れそこにメッセージが現れた。

*あなたは門を見つけた。

*だが扉はついておらず、どうしてこれがあるのだろうかとうと疑問を抱いた。

四角いものは足を一步踏み出せば消えてしまった。もう一度門の様なものを見れば

同じメッセージが同じ四角に囲われて現れる。何度繰り返しても同じ現象が起きるよ
うだ。

不思議に思いながらもそのまま門の様なものをくぐれば、小さく光が差し込む場所に
顔のついた花が咲いていた。

その花を近くで見ようと足を進めると、なんと花は口を動かし話しかけてきた。

*やあ！

*ぼくはFLOWEY。

*お花のFLOWEYさ！

声と同時にまた四角いものが現れる。しかも今度は顔アイコン付きだ。

*きみは困っているみたいだから、この地下世界の過ごし方を教えてあげるよ！

*準備はいい？

*いくよ！

花が動いて話しているのは驚いたが、困ってはいたので申し出はありがたい。デジャ
ブのような気がするが、気にせずうなずいた。すると不思議な効果音とともに胸のあた
りから真っ赤なハートが飛び出した。

メッセージが書かれていた四角いものにハートが囲われる。

四角の下には L V I と書かれ、その隣にH Pの文字と黄色いバー、バーの横には

20/20 という数字。まるでゲームのようだ。

体を動かすとハートもそれに合わせて動いた。ハートに手を伸ばして動かせば手の動きに合わせて動く。ついでに手で動かしたハートに合わせて体も動いた。だがハートは四角の外に出すことはできないようだ。

なんだこれは。

「そのハートが見える？それはきみのソウル、君の心や体のあらわれさ。きみのソウルは弱いけど、LVを上げると強くなっていくから安心してね。

LVってどういう意味かって？もちろんLOVEのことさ。

LOVEがほしいよね？少しだけ僕がきみに分けてあげるよ！」

こんどは声とともに吹き出しがFloweyの横に飛び出した。

分けてあげる、と言うと花についた顔がウインクをする。花のくせになんて器用なんだろう。白い小さな粒がFloweyの周りに浮かぶ。

「これがLOVEだよ。今から落とすから動いてたくさん集めてね！」

そう言うのと白い粒を一齐に落としてきた。

動いて、とは言われたが動かずともすべての白い粒が四角の中のハートに向かってきている。下手に動くのと逆に取りこぼしてしまいそうだ。

ハートを動かさずにそのままじっとしていると粒がハートに触れる。すると立って

いるのがやっとなくらいの痛みと衝撃が体に響いた。どういふことかとFloweyを見ると醜悪に顔部分がゆがんだ。

「バーカ。

この世界は殺るか殺られるかなんだよ。」

吹き出しの文字は嘲笑うかのように震えていた。

ハートの入った四角がさっきの粒に隙間なく囲われる。

「死ね。」

ヒャーハハハ！と狂ったような笑い声とともに粒でできた円が狭められていく。恐怖で体が動かない。体を動かしていかないからかハートも動かない。これが自分を表すソウルという言葉をどうしようもなく理解した。

粒が寸前に迫る、というところで粒が消え痛みもスツと消えた。

Floweyも驚いたのか顔が元に戻る。そしてどこからともなく現れた火の玉に吹き飛ばされ茎部分からどこかへ飛んで行ってしまった。驚くことに彼には根っこが付いていなかったらしい。変わった植物もいたものだ。

突然の出来事に的外れなことを考えているとFloweyよりも大きな生物がやってきた。その生物は白くモフモフで頭に小さなツノが生えている。そして垂れ耳だ。

彼女は優しく語りかけてきた。

「なんて恐ろしいモンスターなんでしょう。か弱い子供を傷つけるなんて…

怖がらなくてもいいのよ、おちびさん。私はTOLIEL。このRUINSの管理を
しているの。」

ここにあなたのような人間が落ちてくるのは本当に久しぶりなの。

ついてきて！地下を案内するわ。」

どうやらFloweyとTolielはモンスターらしい。

*こつちよ。といってTolielは進んでいってしまう。

こちらはさつき優しくされた後にひどく裏切られた直後だ。彼女を信じていいもの
かと首を傾げた。しかし戻ってもあるのは小さな花畑のある行き止まりしかない。警
戒しながら彼女の後を追った。

さつきと似たような門の様なものをくぐると待っていたTolielはこちらを気
にしながら進んでいく。

目に映るのは落ち葉と階段と遺跡。落ち葉の中にはキラキラと輝く何かがあった。
Tolielは階段を上っていくが自分はキラキラしたものが気になりそつと手を伸
ばした。

すると

*遺跡の影がぼんやりと現れ、あなたは決意で満たされた。

*HPが全回復した。

CHARA LV1 Ruins→入口 セーブ完了

というメツセージが現れた。CHARA…?

よくわからないがセーブとは節約したり、誰かを救うSAVEではなく、ゲームの方のSAVEでいいのだろうか。疑問に思いつつもToolieがこちらを待っているようなので少し早めに階段を駆け上った。

遺跡 そのいち

遺跡に入ると我が子と呼ばれ、パズルの説明を受けた。彼女がパズルを解いて開いた扉を潜り抜けると、次の部屋でこちらを待っている。

次の部屋に行く前に近くの看板を読めば、賢い者も愚かな者も中道は通らない。という文が書かれていた。このパズルの正解を表しているようだ。：本当にそれだけだろうか？

次の部屋に行けばこんどはパズルをやらせてくれるらしい。しかもしるしまでつけてくれたそうだ。とてもうれしい。

彼女の付けたしるしのついたスイッチだけを押しと道の先にあつたトゲが引つ込んだ。

「よくできました！お利口さんね、我が子。」

と褒められ自分の口角がほんのりと上にあがるのを感じる。

照れていると、さあ次の部屋に行きましようと彼女がいった。誘導されるままに次の部屋に入るとマネキンが置いてあつた。

地下ではモンスターが襲ってくるのが有るらしい。でもお話すればT o l l i e l

が仲裁してくれるという。それまではお話していればいいそうだ。

Dummyで練習してみてもほいと言われたのでDummyとよばれたマネキンの近くに立つ。するとFloweyと話していた時に聞こえた効果音と共にソウルが胸から飛び出した。

*Dummyと遭遇した。

というメッセージとともにFloweyの時にはなかった4つの四角が現れた。その四角にはそれぞれFIGHT、ACT、ITEM、MERCYと書かれていてそれぞれにアイコンがついている。ソウルはFIGHTの四角の中にあるが、手で動かせば他の四角の中にも入れるようだ。

ACTの中にソウルを入れてDummyを調べてみるとステータスが四角の中に表示された。

次はToilelに言われた通りACTにソウルを入れてお話してみる。

*あなたはDummyに挨拶をした。

*そのまま目覚めた時の花畑について話した。

*一方的な会話だ。

*これは会話と言えるのだろうか…？

*TOILELはあなたを見て喜んでる。

*あなたは勝利した！

* 0 XP と 0 gold を得た。

戦闘が終わればソウルは胸の中に戻り、Tollieは微笑みながらこちらを褒めてくれた。

突然終わった戦闘にしばらく呆けてしまったが、次の部屋でTollieがこちらを待っているのを見てハツとして彼女を追いかけた。

次の部屋に入ると、この部屋にもパズルがあるのよ。解けるかしら？と言いながら、こちらを気にしつつTollieが進んでいく。彼女を追いかけていると突然例の効果音とともに戦闘に入った。ソウルが胸から飛び出る。どうやら初めての実戦の時のようだ。

*Froggitが襲ってきた！

カエルの様なモンスターがあらわれた。四角のメッセージによるとFroggitというらしい。

早速言われた通りにしようとACTにソウルを入れてFroggitを調べる。FroggitのATKやDEF、人生観がわかった。

調べ終わるとFroggitのターンになり、こちらに何かしようとしてきた。

だが、Tollieが凄いい形相で戦闘に入ってきてFroggitはどこかへ行つて

しまった。

仲裁と言っていたのはこれのようだ。仲裁とは何だったのか、知っている仲裁と違う気がする。

強制的に戦闘を終わらされた後に T o l i e e に話し掛けると、これがパズルよ。とトゲだらけの床を指す。でも……と彼女が続け、手を握って頂戴、とこちらに手を差し出してきた。

言われた通りに手を握る。手をつなぐと彼女は針だらけの床に足を踏み出した。すると彼女の足元のとげがスツと引つ込み通れるようになっていく。一步、また一步と踏み出したところは全て安全な場所のようで、すんなりと向こうの道にわたることができた。

わたり終わると彼女の手が離され、少し残念に思った。彼女の手は程よくぶにぶにで甲の部分は素晴らしいモフモフだったからだ。

手を離れた彼女は、このパズルはまだあなたには危険すぎるものね。といって次の部屋へ向かって行った。

次の部屋に入ると彼女は口を開いた。

「ここまでよくやってきたわね、我が子。けれど、ちよつと辛いことをしなくてはいけなのよ。この部屋は一人で進んでほしいの。ごめんなさいね。」

そういうとTolieは背を向けて歩き出した。すぐに追いかけて始めたが体が大きい彼女の方が当然歩幅も大きくすぐに見失ってしまった。しばらく歩き続けても終わりが見えずに少しだけ不安になってくる。

それでも止まらずに歩き続ければなぜか不自然にある大きな柱があった。不思議に思いながらも柱の前を通り過ぎるとその柱の陰からTolieが出てきた。

彼女曰く今の一人で行られるかのテストで、危険が内容に柱の陰からこちらをずっとうかがっていたらしい。

用事があるから待っていてほしいのだと言う彼女から携帯電話を差し出される。

携帯電話を受け取れば何かあったら連絡するのよ、ここでいい子でまっついてちょうだいねと言って彼女は行ってしまった。

…これで探検ができる！

自分が言いつけを守るいい子だと思っただら大間違いだ。でもTolieはFlowereyみたいにだますことはしなさそうだとなんとなく思った。言いつけを守るのとはそれはまた別問題なだけだ。

だって戦闘もまともにやってないし、パズルだって簡単なものしか説いていない。地下にはたくさんパズルがあるとTolieはそう言っていた。だったら少しくらい解いたとしても全然問題ないはずだ。

そう言い聞かすと渡された携帯電話をしまい一人次の部屋へ歩き出す。

——Pr r r r

ビクツと体が震えた。まさかばれたのだろうか。彼女は今出ていったばかりなのにもう電話がかかってくるとは思わなかった。ピツと通話ボタンを押して耳に当てる。電話に出るとまたアイコン付きの四角いものが目の前に表示された。耳に当てているのに顔が見えることに驚いた。ここにきてから驚いてばかりだ。

「もしもし、TO L I E Lよ。部屋から出てたりしないわよね？」

その先にはあなたに教えていないパズルがあるの、一人で解くのは危ないからちゃんと待っていてね。」

——ガチャン

出たとも出ていないとも言わなかったが誤魔化せたようだ。

進んだ部屋には落ち葉のうえにあのキラキラがあつて、入り口の側にはF r o g g i tが佇んでいた。ここの部屋では二つに道が分かれている。どちらに行つたらいいのだろうか。

しかしまずは佇んでいるF r o g g i tだ。せつかくのモンスターと話をするチャンスなのだから、どちらに行くのかは後回しにしよう。早速戦闘でお話ししようとF r o g g i tに近付く。すると戦闘画面が現れることはなく、向こうから話しかけてき

た。

「*ゲコツ、ゲコツ。

(ちよつといいかな、人間さん。モンスターとのバトルでアドバイスがあるんだ。)

(ACTで行動するかFIGHTで弱らせたモンスターはバトルしたがらなくなるから、どうか：MERCYで停戦しておくれ。)」

アドバイスを聞いてからToliveがいなくなつてどうやって戦闘を終わらせた方がいいのか知らないことに気が付いた。アドバイスしてくれた彼にお礼を伝えてFroggitを見ると四角いものが現れた。

*2回のゲコツの中に凄くたくさんの情報が詰まっていた。

*あなたの中のモンスターの好感度が上がった。

この四角は自分の中の状況を正確に表している。だが好感度：？そんなものはあつた記憶はない。

……？なぜ無いと思つたのだろうか。よくわからない。自分の中に知らないモノがある様な気がする。

首をかしげながらも次はキラキラに向かって歩く。足元の落ち葉が音を立てて何とも言えない気持ちにさせた。

キラキラに向かって手を伸ばす。

*カサカサとなる落ち葉を通り、あなたは決意でみたされた。

CHARA Lv1 Ruins―落ち葉の絨毯 セーブ完了

このキラキラではやはりセーブができるようだ。死んだらここからやり直せたりして、とバカげたことを考えて一笑に付した。

遺跡 その二

この部屋の目につくものはあらかた調べた。後回しにしていたが分かれている道に目をやる。いったいどちらの道がパズルにつながっているのだろうか。

Toolieがパズルを解くのを見た瞬間、パズルがやりたくてたまらなくなった。考えてスイッチを押したり、特定の行動をしてふさがっている道が開いた瞬間がとても好きになったのだ。

まずはFroggitの近くにある方の道へ行ってみる。

部屋に入るとすぐに行き止まりになっていた。部屋の両脇には水が揺らめいて、部屋の中心に手が届きそうな台とその上に入れ物が置いてある。

*おひとつどうぞ、とある。

*キャンディーを取る？ はい いいえ

入れ物に手を伸ばすと四角にメッセージが現れた。はいといえの選択方法が分からないので一粒取ってみる。

*キャンディーを取った。

*〔c〕でメニューをひらく。

出てくるメッセージといい、本当にゲームみたいだ。

「c」とはなんだろうか。指でcを作ってみても何も起こらない。ゲームのボタンかと思い、体のどこかが対応していないかとペタペタと触ってみる。

すると、いつもソウルが飛び出す胸のあたりに左手で触れた途端、広場らしきものの映像が表示された。

CHARRA LV1 というSAVEの時に見かける文字とContinue Resetという文字が浮かんでいる。

…今は広場にだれもいない。

左手でもう一度胸に触れると映像は消えてしまった。

次に右手で胸に触れてみる。すると今度はちゃんとメニュー画面が出てきた。

こちらは小さな四角にCHARRA LV1 HP 20/20と書かれその下の四角に持ち物、状態、電話と書かれていた。

持ち物をソウルで選択すればモンスターキャンディーの文字と、使う、詳細、捨てるが書かれた四角が新たに表示された。詳細を選択してみる。

*モンスターキャンディー HP10回復 —間違はなくリコリスあじではない。

モンスターキャンディーの説明が出た。リコリス味ではないのは分かったが結局何味なのかわからなかった。

回復とあるが食べれば傷が治ったりするのでろうか。そんなバカな。

もう一度右手で胸に触れば出ていた四角はすべて消え、視界がクリアになった。

ここにはキャンデー以外何もないようだ。元の場所に引き返し、今度はもう片方の道へ歩き出す。

戯れに道のわきにある落ち葉を蹴飛ばそうと近寄れば効果音と共にソウルが飛び出した。目の前にはどこから現れたのか Froggit が立ちふさがっている。

* Froggit が飛び出してきた！

本当に初めての実戦だ。Dummy でやったときのように ACT を選ぶと * 調べるのほかに * お世辞と * 威嚇がある。ソウルを * お世辞に合わせてお世辞を言ってみた。

* あなたは Froggit におなかの部分が cute だと伝えた。

* Froggit は言葉の意味を理解できなかったが、それでもお世辞に照れている。

「(感慨深く) ゲコッ。」

相手のターンになると魔法でできたハエがソウルめがけて飛んでくる。

複数飛んでくるハエのうち一匹がソウルに当たった。チリツと体が傷んだが、HP が 18 / 20 になっている以外見た目に変化はない。他の数回かわし切れれば相手のターンは終わったようだ。

* Froggit はあなたと戦うことに抵抗を感じている。

ターンが回ってきたのでもう一度ACTを選ぶとFroggitの名前が黄色く
なっていた。四角に書かれた文章と名前の色からMERCYができるのではないかと
MERCYを選択する。それからFroggitを選択すればFroggitはどこ
かへ行ってしまった。

* あなたは勝利した！

* 0 XPと2 goldを得た。

ソウルが戻る。うまくできたことに安心して息をついて顔を上げるとFroggit
tがいた場所に硬貨が落ちていた。拾い上げ、周りを見渡すがFroggitが取りに
戻る様子はない。

少しだけ来た道を戻る。

「*ゲコツ、ゲコツ。」

(どうしたんだい、人間さん。え？モンスターがお金を落としていったがどうすればい
いのかわからない?)

(もらっておきなよ、きつと満足できる時間が過ぎたことへのお礼さ。ほんの少しお
詫びもあるかもね。)

アドバイスをくれた方のFroggitに落とし物について尋ねれば、もらっていい

と返された。お礼を伝えてお金をサイフにそっとしまい次の部屋に進む。

次の部屋には特に何もなかった。しいて言うならばダクトが二つ付いているくらいだ。パズルはまだ無いらしい。少し駆け足気味で部屋を横断：しようとした。

部屋の真ん中に差し掛かると突然足元に穴が開きそのまま下に落ちていく。

けがをしそうな高さだったが、下に落ち葉がぎつしりと敷いてあったおかげで掠り傷ひとつない。

落ち葉の左右には普通のドアくらいの大きさの入口。右のほうへ近づけばそのまま吸い込まれて、初めに見えたダクトから飛び出して足元に穴が開いた場所の先に出た。

後ろを振り返れば道の真ん中にぽっかりと穴が開いている。よく見れば穴の周りの地面が不自然に見える。

どうやら上の通路を通ると必ず落ちるようになっていたようだ。

——Pr r r r

不便そうな通路を抜け次の部屋に足を踏み入れると電話が鳴った。通話ボタンを押すとまたアイコン付きの四角が現れる。

「もしもし、T O L I E Lよ。何か理由があるわけではないけれど、あなたはシナモンとバタースコッチ、どっちが好みかしら？」

*あなたはバタースコッチと答えた。

「うんうん、わかったわ。ありがとうね！」

——ガチャン

——P r r r r

「もしもし、T O L I E Lよ。シナモンが嫌い、というわけじゃないのよね？あなたの好みは分かったけれど、もし食卓に並んだらお鼻が曲がるくらい嫌なのかしら？」

*あなたは多すぎなければ大丈夫だと答えた。

「うんうん、わかったわ。それと、待っていてくれてありがとうね。」

——ガチャン

電話が切れてから一歩踏み出すとまた電話がかかってきた。シナモンは少量ならおいしいけれど、かけ過ぎると他の風味が損なわれてしまう絶妙なスパイスで、加減が難しいので多く使われているものは苦手だ。

気を取り直して部屋を見ると行き先がトゲでふさがれている。そして動かせと言わんばかりに部屋の真ん中に感圧式のタイルと載せられそうな岩が置いてあり、壁には看板がはられている。

看板には4つのうち3つを動かすのを推奨するとあった。

しかし岩は4つもない。

とりあえず岩を動かそうと押してみると、なんと大して力を入れていないのに岩が動

いた。自分の身の丈の1／4程の大きさがある大岩が、だ。地下には不思議なことがあふれている。

岩を感圧タイルに動かせば道をふさいでいたトゲが一斉に引っ込んだ。正解のようだ。念願のパズルだったがこれだけでは足りない。さらなるパズルを求めて次の部屋へ進んだ。

遺跡 そのののの

次の部屋に行くところにはダクトと不自然な地面。二つ前の部屋で見た光景だ。不自然な地面に一步踏み出せば当然のごとく底に穴が開いて落ちた。

下の落ち葉に着地して辺りを見渡すと、今度は上にあがれそうな入り口が一つしかない。その代わりに看板が一つ。その看板によると上の部屋を進むには落ち葉を踏まないように歩けばいいらしい。よくよくみれば落ち葉が無い場所が道のようになっている。

上に戻ろうとすると Froggit のペアが飛び出してきたが、お世辞を言つて MERCYすると二匹ともどこかへ行つてしまった。

上にあがり下の部屋の落ち葉がない道を思い出しながら歩いていけば下の部屋と同じ位置に看板があるのを見つけた。だがその看板の下には落ち葉が敷き詰められている。少し迷つたが下の部屋のあるそこには落ち葉はなかった。好奇心のままに看板の下の落ち葉を踏みしめて看板の文字を追う。

*下の看板をよまなかったの？

………してやられたような気持ちになった。

落とし穴パズルを渡り切ると地面から何かがポコッと現れた。よく見ようと近付けば効果音とともにソウルが飛び出した。

*Moldsmallが道をふさいだ！

地面から現れたのはモンスターだったようだ。Moldsmallはカッパゼリーのような形状の体を上下に伸び縮みさせてこちらを通さないようにガードしている。

しかしACTを選んでみるとMoldsmallの名前は最初から黄色だ。

このままMERCYしてもよさそうだが、初めて会ったモンスターなのでACTをしてみることにした。

頑張つて身振り手振りで*ナンパしていることを伝えてみる。

*あなたはお尻をフリフリした。

*Moldsmallもフリフリし返した。

*なんと意味深な会話だろうか！

「*ヌメヌメ*」

ACTが終わり相手のターンになると上から丸い塊がゆらゆらと落ちてきた。そして中心辺りに近づくと途中で10個の小さな塊になって花火のようにはじける。Froggitよりも避けづらい攻撃だ。

避けきれず小さな塊がソウルをかすめるとまたチリツとした痛みが体を襲った。H

Pが16になったが、またもや外傷は見当たらない。

*Moldsmallは思案に暮れている。

ターンが回ってきたが初めから名前が黄色のせいであらうか？
判断がつかない。今度はMoldsmallの*真似を試みる。

*Moldsmallの横に寝転んだ。

*世界について少しだけ深く理解した気がする。

「*セクシーなプルプル*」

今度はMoldsmallの体のプルプルに合わせて塊が落ちてくる。しかし落ち来る場所が左に固まっていたおかげで今回はノーダメージでターンが回ってきた。

*Moldsmallは物思いにふけている。

相変わらずMoldsmallの名前は黄色いままだ。これ以上変化しないのだろうか。
MERCYをした。

*あなたは勝利した！

*0 XP と 1 gold を得た。

Moldsmallがふさいでいた場所が若干モサモサしている。…これはカビ？
ひよつとして丸い塊はカビだったのだろうか。

道を通り抜けて次の部屋へ行くとそこにはトゲが行く手を阻んでいて岩と感圧式タ

イルが3つずつ置いてあつた。デジヤブを感じる。

左2つの岩を押すとこれらの岩もやはり簡単に動いた。岩が自分から動いてくれるような気までしてくる。そして最後に一番右の岩を動かそうとすると触れた途端声が飛んできた。

「おおつと！俺を押そうつてのはどこのどいつだ？」

ん？動いてくださいだつて？！しょうがないな、おちびちゃん。今回だけだぜ？」
動くように言えば彼は半歩分動いた。だがタイルまで距離がある。

「あん？タイルにのつてくくださいだつて？あいよ、まかせろ。」

彼がタイルの上に乗ればトゲが引つ込む。そこを通ろうと近付けば乗る直前でトゲが勢いよく突き出した。

岩を見ればタイルの上から外れている。

「じつとしていてください？やれやれ、初めからそう言つてくれよ。岩づかいの荒い奴だな。」

頬を少し膨らませながら文句をいうと彼はどっこいしよと再びタイルの上ののつてくれた。もう一度引つ込んだトゲに近付いても今度は飛び出したりしなかつた。それでも早く通り抜けたくて駆け足気味に進んだ。

トゲの部屋を抜ければそこにあつたのはネズミの巣穴と丸い机、あとはセーブポイン

ト。机の上にはチーズが直に置かれている。チーズをのせるための皿は見当たらないかった。

じつとチーズを見つめればいつものメツセージが出てきた。

*このチーズは随分と長い間ここにあったようだ。

*机にへばりついている…。

*あなたはこのチーズを食べない方がいい。

このメツセージは親切にもこちらを心配してくれているらしい。さすがに食べようとはしていないかったが、チーズは放っておくことにした。

ネズミの巣穴からは時々チュウ、チュと鳴き声が聞こえる。御在宅のようだ。

光っているセーブポイントに手を伸ばす。

*いつかネズミが穴から出てチーズを食べる日が来るのだろうか…

*あなたは決意でみたされた。

CHARRA LV1 Ruins—ネズミの穴 セーブ完了

遺跡 そのさん

セーブした場所の次の部屋に行くと、白い何か部屋の中にある。落ち葉の上にあるそれは袋のようにも布のようにも見える。

大きなビニール袋か何かだろうか。先の道は二手に分かれているが、どちらにせよアレをどかさないと進めなさそうだ。

どかしに行こうと一歩踏み出すとソウルが飛び出した。

*FroggitとWhimsunが向かってきた！

また初めてのモンスターがいる。彼の名前はWhimsunというらしい。悲しそうな顔をして小さな羽でFroggitの右上を飛んでいる。Whimsunの名前も最初から黄色だ。

とりあえず悲しそうな顔をしたWhimsunを*慰めるために声をかけた。

*あなたはWhimsunを慰めようとした。

*しかし、初めの一言の半分もいかないうちにWhimsunは泣いて逃げ出した。

逃げ出したというメッセージが出てWhimsunはどこかへ飛んで行ってしまった。

*押しのをける？ はい いいえ

選択肢が出た。押しのをける以外にも方法があると思うのだが、いつも動けば消えるメツセージが今回に限って消えない。

押しのをけるかどうかを選ぶしかないようだ。

仕方がないので押しのをけようと白いモンスターに手を触れようとする効果音と共にソウルが飛び出した。

*N a p s t a b l o o k だ。

お化けが目をうるうるさせてこちらを見つめている。

………？

このモンスターとの戦闘画面になった途端、独特な音楽が流れ始めた。

あたりを見渡してもオーディオ機器は見当たらないが、音は間違いなく自分の鼓膜を震わせている。

不思議な感覚だが嫌ではない。それにこの音楽は何となく目の前の彼にあっていると感じた。

他のモンスターと何か違うのか*調べてみる。

*N A P S T A B L O O K | A T K 1 0 | D E F 1 0

*このモンスターにユーモアのセンスはないようだ。

この現象のことが分からなかった上に、ひどく辛辣なメッセージが出てきた。

だが自分はこのメッセージが本当のことを描写することを実感し、知っている。…申し訳ない気分になった。

「ああ、ぼくって本当におもしろい。」

彼はそういうと大小さまざまな涙を降らせてきた。多すぎて避けきれない。何粒か当たったが、俗にいう無敵時間のようなものがあるらしく、HPは1粒分しか減らず17になるだけで済んだ。

*Napstablookは宙を見つめている。

なぜ彼が涙を流しているのかはわからないが、きつと悲しんでいるのだろう。

Whimsunを慰めるのには失敗してしまっただが今度こそは、と彼の気分を上げさせるために*ナンパしてみることにした。

*あなたはNapstablookと一緒にどこかへ遊びに行こうと誘った。

「でも…きつとがっかりしちゃうよ。」

また彼が涙を降らせてくる。だが気のせいか少し涙の量が減った気がする。今度は避けけることができた。

*Napstablookは一人になりたいと思っっている。

涙の量からしてこの方向性で間違っではないらしい。

更に気分を上げさせるために今度は直接的に*励ましてみることにした。

*あなたは笑みを浮かべて励ましの言葉を贈ろうとした。

*しかし「がんばれがんばれ、できるできる！絶対できる！やれるって！気持ちの問題だつて！そこであきらめるなそこで！Never Give Up!」……。

*謎の大きな励ましの声によってかき消されてしまった。

*この部屋の温度が上がったような気がする。

「へっ……」

何が起こったのかわからないけど、今はホントにそんな気分じゃないんだ。

「ごめんなさい。」

今回は涙は降って来なかった。その代わり拒絶の言葉がソウルの入った四角に直接出てきたが、触れてもダメージを受けることなくターンが回ってきた。

*Napstablookは少し機嫌が良くなったようだ。

引き続き*励ましを続ける。

*あなたはNapstablookにちよつとしたジョークをかました。

*Gilbert^{ギルバート}がパーティを開いたら参加者はghost^{おぼけ}ばかりだった。

*どうしてか？それはG^{ギルバート}がパーティのhost^{ホスト}だったからだ。

「へっ……へっ……」

またNapstablookは涙を降らせてきたが、今度は目に見えて涙の数が減ってきている。どうやらゴーストジョークはお気に召したらしい。

*励ますとNapstablookの気分が更によくなっていくようだ。

メッセージもNapstablookを励ますのを推奨しているようだ。さらに*励ましてみる。

*Spir^いitはビン、特に酒瓶の近くでは両手を上にあげたりはしない。棒立ちのままがベストだ。

*だつてSpir^スir^スit^タがSpir^スir^スy^スt^スになつたりしたら幽霊がまとめてSpir^スir^スy^スt^スus^スになつてしまうかもしれないからだ。

*Spir^スir^スit^スとus^スつてね。

*あなたは励ますためにもう一度ジョークをかました。

「へっ…へっ…へっ…」

*Napstablookはあなたに何か見せたがっている。

「やってみるね…」

Napstablookがまた涙を流し始めたが、今度は降ってくるのではなくNapstablookの頭上に集まってい

集まった涙は何かを形作るようにどんどん繋がりが大きくなっていき、最後の一粒まで

チャプンと音をたててつながると何を作っていたのかが分かった。

帽子だ。N a p s t a b l o o k の頭上に固まった涙はなんと帽子の形にとどまっている。

「おしやれb l o o k って芸なんだ。気に入ってくれたかなあ…」

* N a p s t a b l o o k は感想を心待ちにしている。

白い帽子と白い彼の体がマッチしていると感じた。シルクハットの形をしているのが特に良い。

* あなたはN a p s t a b l o o k にとても素敵だと伝えた。

「ああ…」

彼がほんの少しだけ声のトーンを上げて感嘆の声を漏らすと今までの音楽が消え、戦闘画面がフェードアウトしていった。

今回は勝利だとかXPだとかgoldだとかのメッセージは出なかった。

あのメッセージは必ず出るものではないようだ。

あいかわらず落ち葉の上に佇んでいるN a p s t a b l o o k が大きな目でこちらを見つめる。

彼はか細い声でそつと口を開いた。

「R U I N S には誰もいないからよく来てたんだ…でも、今日は良い人に出会えた…」

……。うん、そろそろ散歩に戻ろうかな。すぐにどくよ。」
それだけ言うとは彼は落ち葉の上でスウィーツと消えていった。

遺跡 そのさんののに

Napstablookがいた落ち葉の上を通る。そこには彼が居た痕跡もぬくもりも、何も感じられなかった。彼はいつたいたいどこへ消えたのだろうか。

二股に分かれている道を左に進んだ。その先には看板とFroggitが1、2、3、3匹もいる。しかし彼らは停戦のやり方を教えてくれたFroggitのようにそこから動くことなく、入ってきたこちらを一瞥しただけだった。戦闘に入る気配はない。まずは入り口から一番近い看板の前に立つ。

*迷ったのかい？

*スパイダー・ベイク・セールは下に行つて右だよ。

*クモの、クモによる、クモのためのお菓子をお楽しみください！

スパイダー・ベイク・セール：

看板にはクモのための、という記述があるが人間は利用しても良いのだろうか。

この部屋はまだ調べていないが、ベイク・セールが気になり、いつてみることにした。来た道を引き返し、行つていなかった方への道歩く。

ベイクドセール会場と思わしき部屋には看板と小さなクモの巣と大きなクモの巣が

ある。看板には売り上げは全て本物のクモに渡ると書いてあった。

それぞれのクモの巢の前には値札がおかれている。

*クモのドーナツ 7 gold

*クモのサイダー 14 gold

ドーナツよりはサイダーの方が高いようだ。メニューを開いて所持金を確認する。手元には 9 gold ある。両方とも気になるが、両方買うにはお金が足りない。

とりあえず小さなクモの巢の前に 7 gold を置いた。

すると小さなクモたちが降りてきてお金を回収するとドーナツを手渡してくれた。渡してくれたクモのサイズよりドーナツの方が大きい。彼らはとても力持ちのようだ。

さつそくメニュー画面で詳細を確認してみる。

*クモのドーナツ HP 12 回復 1クモの手作り。リング酒バター入り。すごく美味しそうなメッセージが出てきた。

リング酒バターという名前からして食欲をそそる。

持っているドーナツからはまるで出来立てのようにふんわりと甘い香りが漂っている。

ドーナツがこんなに美味しそうならサイダーだって美味しいに違いない。

今ドーナツを食べたい気持ちをグツと我慢してドーナツをしまい、サイダーのお金を貯めるためにベイク・セール会場を後にした。

——

今まで通ってきた道を引き返してウロウロして12goldまでお金を貯めた。

なんだかお金をたかっているみたいで気が引けたがモンスターたちも楽しそうにしてくれて助かった。

ただ、Whimsunはいくら励ましてもACTをする前にMERCYしてもさっさと逃げていってしまう。

一度だけ手に入れたワナワナさせると逃げずに困惑していたが、それでも次のターンには逃げられてしまった。今までgoldを置いていかなかったWhimsunがそのときだけgoldを置いていったのはひよっとして「有り金を置いていくから助けてください」ということだったのだろうか。

詫び金……？

次からWhimsunに会ったときはすぐにMERCYすることにした。

あと2goldだ。ひたすらいくつかの部屋をウロウロする。するとソウルが飛び出し戦闘画面になった。

これでウロウロするのが終われると良いのだが。

*Migsawが這いよってきた！

Moldsmalの横に見たことのないモンスターがいる。ウサギっぽいウサギの耳に見えるアレはひよつとしたら触覚かもしれない。

Migsawというモンスターはすごく凶悪な目付きでこちらを睨み付けている。とりあえず様子を見るためにMoldsmalの*真似をして相手にターンを渡す。

「*ヌメヌメ*」

「俺たちに従うのだ……！」

Moldsmalが上からカビを降らしてくると同時にソウルの入っている四角の左右に虫が集ってきた。

この虫がMigsawの攻撃のようだ。

虫攻撃は動かず真中にいれば当たれることはないが、動かなければMoldsmalの攻撃に当たってしまう。

なんとかかわそうとしたが、かわしきれずにMoldsmalの攻撃でHPが15になった。

しかし名前が黄色のMoldsmalを見逃せば、四角の左右に虫がいるだけになるはずだ。それなら攻撃だつて食らわなくなるだろう。

*ゼラチン質のアロマの香りが漂っている。

ターンが回ってくるのとMERCYでMoldsmalを見逃した。
これで楽になるはずだ。

するとMoldsmalがいなくなった途端Migospの表情がガラツと変わった。

鋭い目付きは目尻を垂れ、お気楽そうにヘラヘラ笑っている。まるで別人、いや別モンスターのようなのだ。

「ありのままの僕が一番！」

相手のターンになるが虫の攻撃はしてこなかった。

それどころか四角の一番下で突っ立っているだけだなにもしてこない。

*Migospはこの世界に何一つ悩みがないようだ。

*鼻歌も歌っている。なんてお気楽な…

名前を確認すると黄色く表示されていた。

Migospを見ると足でリズムを刻むほど浮かれているようだ。

そつと目をそらしてMERCYした。

*あなたは勝利した！

* 0 XPと 3 gold を得た。

Moldsmalのいたところに 1 gold、Migospのいたところに 2 g

oid落ちている。計3 goldだ。

これでサイダーが買える。

ドーナッツが手作りだったということは、サイダーも手作りなのだろうか。期待に胸を膨らませてベイク・セール会場へ駆けていった。

ベイク・セール会場につくと大きな方のクモの巣に14 goldを置いた。

するとまた小さなクモたちが降りてきて水差しを渡してくれた。思っていたよりも大容量だ。少し重たい。

水差しのサイダーは透明ではなくほんのり色がついている。何かフレーバーがついているのかもしれない。

サイダーはシユワシユワと音をたてている。やはりこちらもおいしそうだ。こちらもメニュー画面で詳細を選んで調べてみる。

*クモのサイダー HP24回復 | クモでできている、ヤバいジュース。クモでできている…？

手の中にある水差しを確認する。

……。

具体的な描写は省くが、気が付かなければよかったと思った。

*あなたはクモがクモでできているものを売っているという事実には戦慄した。

*あなたは水差しをそっとしまった。

ドーナツとサイダーで贅沢食いつたかったが、サイダーを見て、本当にどうしようもなくなら食べようと思った。

少なくとも今は食べる気にはならない。

たくさんモンスターと話をして疲れたし、精神的にもジャブを食らったので決意がみなぎるセーブポイントへ戻ることにした。

ここの部屋は何度通っても変わらない。

机の上のチーズはへばりついたままだし、ネズミは巣穴に引きこもって出てこない。

光るセーブポイントに手を伸ばした。

*いつかネズミが穴から出てチーズを食べる日が来るのだろうか…

*あなたは決意でみたされた。

CHARA Lv1 Ruins—ネズミの穴 セーブ完了

部屋だけではなくセーブポイントのメッセージも同じようだ。

決意を抱くと疲れがとれたような気がする。

HPも20に戻った。

なにも変わらないのが寂しくて、なんとなく机にこびりついたチーズをほんの一欠片

だけとつてネズミの巣に置いてみる。

このチーズがお気に召したならきつと机の上のチーズを食べるに違いない。
その時を楽しみに足取り軽く歩き始めた。