UNDERMYTH

零崎記識

【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】

むかしむかし、ベル・クラネルという一人の少年がいました。
少年は唯一の家族を失い、代償に誰よりも固い『決意』を抱きました。
これは、決意を抱いた少年が織りなす英雄譚であり
決意をもってあらゆる困難を克服する冒険譚である。
後世において『最強の英雄』と語り継がれた少年の手記である。

目次

1ページ目 ―― 1
2ページ目 ―― 11
3ページ目 ―― 21
4ページ目 ―― 39
女神日記 ―― 49
5ページ目 ―― 64
6ページ目 ―― 82
剣姫の見た情景① ―― 91
7ページ目 ―― 110
女神日記　2冊目 ―― 138

1ページ目

α月（＋ｖ＋）キュピーン日　天気　ＨＯＷＤＹ！

今日から日記を書いていこうと思う。
でも何を書けばいいのかよく分からない…。
流石にネタ切れでここで挫折するには早すぎる。
かといって「きょうは　なんにもない　すばらしい1日だった」とか最初から適当な感想で始める訳にもいかない。
取り敢えず自己紹介でもしようか。
ボクの名前はベル。ベル・クラネル。
田舎の小さい村でおじいちゃんと一緒に暮らしてた。
そう『暮らしてた』今となっては過去の話だ。
とは言っても、そんな大昔の話じゃない。
つい最近、具体的にはこの日記を書いている日から3日前。
おじいちゃんが死んだ。

ボクの目の前で…恐怖に竦むボクを護ってモンスターに襲われて死んだ。
あの時、おじいちゃんに「早く村から助けを呼んできてくれ！」と言われてやっと我に返ったボクはモンスターの群れに一人で立ち向かうおじいちゃんに背を向けて逃げることしかできなかった。
必死に村まで走って大人たちを連れて戻った時にはそこには血の跡だけが残されていた。
モンスターも、おじいちゃんも消えていた。
当然探した。村の大人たちと一緒にそのあたり一帯探し回った。
だけど…おじいちゃんは見つからなかった。
大人たちが言うには、最早おじいちゃんの生存は絶望的らしい。
偶然聞いてしまった話によれば、殺されて巣に持ち帰られて食われたんじゃないかということだ。
その話を聞いてボクは激しく後悔した。
あの時……ボクに力があれば……。
いや、本当は分かっている。ボクみたいな子供一人でモンスターに立ち向かうなんて無理だ。
それでも……思わずにはいられない。

あの時……倒すとはいかないまでも自分の身くらい守れるだけの強さがあれば……。
あるいは、あの時恐怖で固まってないでもっと早く行動できていたら……。
おじいちゃんとボクの二人で一緒に逃げられたかもしれない。
おじいちゃんは死ななくてもよかったのかもしれない。
そんな考えだけが頭の中をグルグルと回っている。
日記を書こうと思ったのも自分の気持ちを整理するためだ。
だけどあぁクソ……思い出したらまた思考が乱れてきた。
何であの時……。
ボクなんか……ボクみたいな弱虫の役立たず何て#$%&（文字が乱れて読めない）

α月（？—？）日　天気　ＤＩＥ！
昨日は取り乱して日記を書くような状態じゃなかった。
改めて日記を書いていこうと思う。
自己紹介の続きをしよう。
好きな物の事でも話そうか。
ボクは本が好きだ。
本というか……物語、それも英雄譚を読むのが大好きだ。

本に出てくる英雄たちは凄い人たちだ。
鍛えられた肉体、機転の利く頭脳、研ぎ澄まされた技術。
そして何より……どんな敵にも立ち向かう鋼の決意。
皆ボクには無いものだ。だからこそあこがれる。
そして何より……この中の一つでもボクにあれば…おじいちゃんを護れていたはずだから。
あぁそうさ、夢見ていたんだ。
ボクにも物語の英雄のような力が眠っていて、大切な人を護ることができる力があるって……。
口には出さないけれど、そう思っていた。
だが現実はどうだ？
護るどころか護られて無様に逃げ帰って挙句の果てにはおじいちゃんを失った。
ボクは英雄でも何でもない、只のガキに過ぎなかった。
特別な力何てボクには無い。あったとしても……全て遅すぎる。
だからボクは英雄になりたいという夢を捨てた。
いくらボクが英雄を目指したっておじいちゃんは帰ってこない。
なら……あの日何もできず何も護れなかったボクに英雄の資格はない。

この後ボクが何をしようが、それだけは覆せないのだから。
時間は戻らない。
ボクはあの日……英雄になり損ねた……いや、端からそんな器じゃないというだけか。
まぁどちらにせよ、ボクはこの先絶対に英雄にはならない。なれない。
この日記は言わば決別だ。
ボクの夢と…過去の弱くて愚かなボクへの。

α月（ｌ＿ｌ）日　天気　Ｍｙ　ｃｈｉｌｄ・・・

自己紹介が終わったところでここで一つ決意表明をしておこう。
もう少し経ったら、ボクはオラリオに行こうと思う。
そうそう、オラリオについても書いておこう。
オラリオ、正式には『迷宮都市オラリオ』
昔々、モンスターが無限に湧き出る『迷宮（ダンジョン）』という地下深くまで続く大穴があり、そこへ天界から神々が降り立って凄まじく高い塔（バベル）を築いて蓋をした。神々は自らの力の殆ど全てを封印し人の子と契約することでダンジョンに潜らせた。

ダンジョンから産出される魔石により、オラリオは大都市へと成長していった。
ダンジョンに潜りモンスターと戦って魔石を獲得することを生業とする者たちを『冒険者』という。
一攫千金、『英雄』の名声、あるいは異性との出会い…動機は様々だが、今日も彼らは自らの命をチップに迷宮（ダンジョン）に潜る。
そしボクことベル・クラネルも冒険者になろうと思う。
冒険者というのは本当に様々で、ボクのような決して屈強とは言えない子供から種族的に体が小さいというハンデを背負っている小人族（パルゥム）、はたまた華奢な女の子まで本当に色んな人達が冒険者となり名を馳せている。
ならばボクも神様と契約できればモンスターに立ち向かえる力が手に入るかもしれない。
『英雄』なんてとてもじゃないがなれるとは思わないが、それでも力は手に入る。
おじいちゃんを殺した奴らを殺し尽くす、もう誰にも守られなくてもいいぐらいの力。
それこそがボクの目的だ。
戦って戦って戦い（FIGHT FIGHT FIGHT）続けて、ボクは強くなる。
それがボクにできるたった一つの贖罪。

そうでなければボクはボクを許せない。
あの日無力だった無様なボク。
そんなボクがボクは大嫌いだ。
思い出しただけでも吐き気がする。体中虫唾が走り、こうしておめおめと生き延びたことに対し恥ずかしくて舌を噛み切って死にたくなる。
モンスターの事は憎いが、それ以上にボクはボクが憎くて憎くて仕方がない。
だから変わる。
オラリオでボクはもう誰にも負けない強さを手に入れる。
誰にも護られなくてもいい強さを手に入れる。
そうして初めてボクはボクを許せる。
あぁ分かっているさ、今のボクが力に取り憑かれているってことくらい。
おじいちゃんは決してこんなことを望まないだろうということくらい一番よく分かってる。
だがもう止まれない、既にボクは『決意』してしまった。
ボクはボク自身に対し誓ってしまった。
今更生き方を変えることなどできない。
ボクの決意を挫くことはもう誰にもできない。

僕自身ですらも。
ボクが殺されかけたってこの決意は折れはしない。
死ぬまでボクは戦い続ける。
そう、分かっている、自覚している。
ボクは自分で思ってるほど強くはないことくらいいやでも思い知らされた。
強くなるとは言ったが、実際道半ばで死ぬ確率の方がずっと高いことくらい分かっている。
モンスターに殺されて、無様に屍を晒し他の冒険者たちに踏み越えられていく。そんな未来が口を開けて待ち受けてることくらい理解している。
だがそれがどうした。
その程度で挫けるような決意は決意とは呼ばない。
あぁそうさ、死ぬかもしれない、いや、十中八九死ぬだろう。
だから何だ。
結構。そうなったらボクはただそこまでのガキで、ボクの決意はその程度のものだったというだけの事だ。
あの日おじいちゃんが助けてくれなければボクは死んでいた。
ならあの日死のうがダンジョンで死のうがどちらにせよ同じこと。

願わくば、その時まで一匹でも多くのモンスターの首を狩りそれを手土産にあの世へ行く。
唯一の家族だったおじいちゃんはいない。
ボクがこの世に留まって生きるだけの理由となりうる大切な人は既にボクにはいなくなった。
生への執着はとうに消えた。
今ボクにあるのは激しく燃える憎悪と、何より固い『決意』だけ。
それがボクを動かす原動力だ。
ならばボクはそれにただ付き従うだけだ。
それが今のボク。
憎悪と決意で動く誇大妄想狂（MEGALOMANIAC）ベル・クラネル。
その行く末が破滅だろうがボクは進む。
それがボクの決意だから。

一体何が起こっている？

??悲しみを乗り越え、新たなる目標を胸に、あなたはケツイに満たされた。

You're filled with DETERMINATION.

2ページ目

α月（ｌｗｌ）日　天気　ｈｅｈｅ…

一体何が起こっているんだろう？

理解が追い付かない。

頭が混乱している。

整理するために順を追って書いていこうと思う。

昨日ボクは日課となった日記を書き終え、おじいちゃんにボクの決意を表明するためおじいちゃんが消えた場所へ向かった。

すると、そこには『あいつら』がいた。

おじいちゃんを殺したモンスター共がそこにいた。

その時のことはよく覚えていない。

急に体が熱くなり、視界が赤く染まり、心がどす黒いナニカで埋め尽くされた。

次の瞬間、ボクはあれ以来武器が無いと不安でずっと持ち歩いていたふるびたダガー。

おじいちゃんの形見であるそれを片手にあいつらへと駆け出していた。

無我夢中でナイフを振るい、あいつらの中の一匹の心臓を抉りだしてやった感覚は今でも鮮明に覚えている。

そしてボクは…殺された。

不意打ちで一人殺したとはいえ多勢に無勢、それも戦闘などやったこともないド素人が滅茶苦茶にナイフを振り回していただけなのだ、到底勝てるわけがなかった。

心臓をえぐり取って放心していたボクは数の暴力であっさり殺された。

殺された……筈だった。

気が付くと、ボクは家で日記を書いていたのだ。

まさか夢だったのかと思ったが、それにしては殺される瞬間の痛みは鮮明にボクの記憶に焼き付いていたし、何よりその時書いている日記の内容に強烈な既視感を覚えたのだ。

まるでそう…既に一度同じ内容を書いたことがあるように。

そしてボクはもう一度あの場所へ向かった。

予感がした。

『あれは絶対に夢なんかじゃない』とボクは心のどこかで確信していた。

そしてそこにはやはり『あいつら』がいた。

呆然としているボクは襲い掛かってくるあいつらに再びあっけなく殺された。
そして……やはりボクはまた家で日記を書いていた。
明らかな異常事態だ。
死んだと思ったらなぜか時間が巻き戻っているのだから。
しかしその時のボクの頭にあったのは混乱ではなく殺意だった。
死んでも生き返れるならばちょうどいい、あいつらを皆殺しにしておじいちゃんを殺した復讐をすることで頭が一杯でボクは三度ナイフを握りしめてアイツらを殺しに行った。
そして三回目、ボクは死んだ。
あの時は怒りで頭が一杯だったから気にならなかったがあいつらを前にしてボクはあの時のように無様にも恐怖で立ちすくんだ。
そしてあっさり殺された。
『決意』したとかなんとか言ったが、怖いものは怖い。むしろ3回も殺されてるのにまだあいつらに挑もうと思ったのは決意を抱いたからだろうか。
そして4回目、今度は攻撃せず、あいつらの動きを観察し、回避することに専念してみた。
その甲斐あって、満身創痍になる頃にはあいつらの動きは随分と見えるようになって

いた。
次何をしてくるのかが手に取るくらいに分かったのだ。
しかし動きが読めても満身創痍の身体では限界があり、ボクは惜しくも殺された。
そして5回目、ボクは……あいつらに勝った。
圧勝だった。
あれだけ殺された相手に対し、傷一つ付けさせずに勝利したのだ。
これまた記憶が曖昧だが、ボクはあいつらの血にまみれて狂ったように笑った。
そして家に帰って返り血を落としたボクはしばらく勝利の余韻に浸っていたが冷静になってすごく怖くなった。
得体のしれない現象を欠片も変だと疑わず、何度も死ぬことを受け入れていたことはまだいい。
ボクとしては別に、死んだって構わないのだ。
死が怖いわけじゃない。
ただ……あいつらと戦っているとき、ボクは憎しみの他にも確かに『楽しい』と感じていた。
戦いが楽しい。
殺すのが楽しい。

あの時、格上だと思っていた相手を蹂躙してやった時、ボクは達成感と歓喜に満たされていた。

しかし、ボクはそんな性格をした人間だっただろうか。

おじいちゃんが死んで、ボクは決意した。

強くなることを、そのためならば立ちふさがる敵を殺し尽くすことに躊躇はしないと。

だが、ボクは決して戦いと殺しに快楽を見出し血に酔うような人間ではなかったはずだ。

そう考えると、途端に怖くなった。

ボクは誰だ？

分からない。

あの温厚だったベル・クラネルは一体どこへ消えてしまったのか。

分からない。

考え出したら止まらなくなり、考えれば考えるほど『ボク』という存在がバラバラに砕け散っていくような感覚を覚えた。

昨日は結局それで頭が一杯で夜も眠れなかった。

あぁ……眠い。

頭が回らない……。
取り敢えずこのことはいったん棚上げにしよう。
後は明日考えｒ――――――

α月（ｌＵｌ）日　天気　Ｈｅｙ　ｋｉｄ…
どうやら昨日のボクは睡魔に負けてしまったようだ。
眼が覚めたら机に突っ伏していた。
起きたら体中が凝り固まってた。
まぁそれはさておき、ボクの提唱した『ボク別人説』については一先ず割り切ることにした。
あの日、おじいちゃんが殺された日、温厚で愚かな英雄に憧れた少年ベル・クラネルも一緒に死んだのだ。
ボクの決意を貫くには、昔のボクは甘すぎた。
だから新しくボクの決意は『ボク』を生み出した。
そう思う事にしよう。
冷静に考えればちょっと性格が荒っぽくなっただけの事だ。
特に何も困ることは無い。

そう割り切った。
問題も一応の解決を見たところで、これからのことについて書こう。
まず、オラリオに行くという目標は変わらない。
あと数週間の間にボクはこの村を出る準備を済ませた後、オラリオへと向かう。
そこで冒険者になって力をつける。
この基本方針は変わらない。
ただ、村を発つ準備と並行して検証しておきたいことがある。
この不可解な現象についてだ。
何故こんなことが起きるのかさっぱり分からないが、死んでもやり直せるならば、これは強力な優位性と成り得る。
ボクが目的を達成する確率も大幅に高くなる。
これを調べない手はないし、正直少しでも情報が無いと不安すぎる。
明日から色々実験してみようと思う。

α月（？—？）日　天気　？　ツクテーン　／
取り敢えず色々分かったことを書いていこうと思う。
1　この現象はボクの『死』をトリガーに起こること。

何もしていない状態から『戻れ』と念じてみたり、戦闘中じゃないとダメなのかと思い軽くまたモンスターと戦ってみたが、時間が戻ることは無かった。

2　この現象はどのような死に方だろうが死ねば起こること。

戦闘・非戦闘関係なく、どのような死に方でも戻ることはできた。どんな死に方をしたのかは……思い出したくもないので書かないでおこう。

また、トリガーとしてボクが命の危機にあることを認識することが必要かと思われたがそんなことを認識するような間もなく即死しても普通に戻った。正直賭けだったが成功してよかった。

3　時間が巻き戻ったことは今のところボクだけしか認識できない事。

村の人たちにそれとなく話を聞いてみたが、誰も時間が戻っていることについて知らないようだった。ただ、認識はしないまでもぼんやりとした既視感があるようだ。

4　時間が戻る時点は決まってボクが最新の日記を書き終えた直後であること。

ボクとしてはまたあいつらを殺した日に戻るとばかり思っていたが、実際戻ったのは昨日の日記を書き終えた時点だった。

これに関しては安堵半分、失望半分ってところだ。

日が進むほど元の時間に戻るまでに時間がかかるようになるので、日記を書くことで巻き戻りのポイントを更新できるのはありがたい。

ただ、もしかしたらこの現象でおじいちゃんが死んだ日に巻き戻ればおじいちゃんを助けられるかもしれないと期待を抱いていた分かなり落胆した。

まぁ、そんな都合のいいことばかりじゃないか。

最後に、ボク以外が死んでもこの現象は起こるのか疑問が残るが、流石にこれを確かめるわけにはいかない。

それを確かめようと思うなら、僕以外の人間一人を犠牲にしなければいけないからだ。

ボクは別に殺人鬼になったつもりは無い。というか、ボクがいくら決意に狂った狂人だからといってそれは人として超えてはいけないラインだろう。

分かっていることとしては、人間以外のモンスターや動物を殺したところで時間が巻き戻ることは無かった、あるいは巻き戻ったとしてもそれはボクには影響しないということかもしれない。

分かっているのはそれくらいだ。

というか、我ながら一体何をやっているんだろうか。

死への恐怖心は無いと言っても自分の死に頓着しなさすぎな気がする。

淡々と自分の死を受け止めるなんてやはり異常だ。

これ以上考えると今度は『ボク人外説』が出て遂に人間かどうかすら怪しくなってく

るのでやめておこう。
　というか、実験でかなりの時間と日数を使ったが、その都度時間が戻っているので実際の検証に掛かった時間は今日一日だけだ。
　一通りの検証は済んだので、明日からは本格的に旅立ちの準備をしていこう。
　オラリオに発ったら目的を達成するまでこの村に戻るつもりは無い。
　だけど仮にも生まれ育った村だ。それなりに愛着もあるし、思い出もある。
　仲の良かった友達やお世話になった大人たち、そんな人々に何も言わずに旅立つほどボクは薄情ではない。
　彼らとの別れを惜しんだり感謝を伝えたりするのが旅支度の殆どを占めるだろう。
　人間関係の清算はしっかりとやっておくべきだ。
　万が一にも決意を鈍らせる要素は排除してオラリオに向かいたい。
　きっとこれが、ボクが『ベル・クラネル』でいられる最後の時間になるだろう。
　名前を捨てるわけでは無いが、旅立ちをもってボクは過去と決別する。
　さようなら、ボク。

＊旅立ちが近づくのを感じ、あなたはケツイに満たされた。（You're filled with DETERMINATION）

3ページ目

β月（＾ｏ＾）日　天気　Ｎｙｅｈ　Ｈｅｈ　Ｈｅｈ！

出発の日だ。

ボクは今、とある村の馬小屋を一晩間借りしてこの日記を書いている。

この数週間、お世話になった人達への挨拶回りとか、友人達との最後の思い出作りやらで忙しく、しばらく日記を書けなかった。

まぁ、オラリオへ着くまでは死ぬ予定もないし大丈夫なのだが……。

それでもできるだけ万が一に備えて日記は欠かさず書いておくべきだろう。

さて、オラリオまでの旅だが、まずボクは故郷の村を出て、オラリオへの馬車が通っている大きな村を目指した。

今ボクが日記を書いている場所だ。

何分、うちの村は規模も小さく、辺境も辺境にあるため大都市との行商など皆無である。

なので、ボクは第一に馬車が拾えるところを目指したという訳だ。

この村はこの近辺では規模が一番大きく、オラリオとの商売もそれなりに行ってい

る。
オラリオへと向かう馬車の持ち主と交渉して一緒に乗せてもらえば、大幅に旅程を短縮できる。
護衛……はムリにしても、オラリオへ着くまでの道中限定で馬の世話やら薪拾いやらといった雑用をすることでオラリオまで連れて行ってもらうつもりだ。
というか、この馬小屋を貸してくれた親切なおじさんがそういう条件なら明日オラリオへ向かう馬車に乗せてくれると言っていたのだ。
正直村の外からきた余所者の身で交渉はかなり難航すると思っていたが幸運に恵まれた。
いや本当に運が良かったと思う。
ここのおじさんはボクのような初対面の子供にも雨風しのげる寝床を貸してくれてその上目的地まで馬車で連れて行ってくれるというんだから稀有なくらいの人の善さだ。
ボクみたいな世間知らずの田舎者の子供は騙されやすいと思われ、悪い人に目を付けられ易いと思っていたのでそれなりに警戒はしていたが、警戒しているこっちが馬鹿馬鹿しくなるくらいの善人だった。
あれが全部ボクを騙す演技という可能性もあるが、だとしたら凄まじい演技力だ。

少なくともボクにはどうやっても見抜けないだろう。
まぁ、騙されて殺されたりしたらまた巻き戻ってやり直せばいいだけという安心感もあるんだが。
食料と水は村を出るときに余裕を持って準備してある。
特に食料は動物を狩って干し肉を沢山作っておいたので食べ過ぎなければ1ヶ月は持つと思われる。
オラリオまでは馬車を使って早くて3日で着くそうなので、十分持つだろう。
疲れをとるため、今日は早めに休もう。
ここ2日間歩きっぱなしだったので、もう足がガタガタだ。
倒木を枕に野宿したことと比べれば、干し草の寝床はかなりよく眠れることだろう。
本の中の英雄のように旅をして世界を見て回ることに憧れていた時期もあったが、実際にやってみると壁と屋根があってベッドで寝れることがどれだけ幸せか身に染みた。
早くオラリオに到着してまともな寝床で寝たい。

β月（＾ｑ＾）日　天気　ＳＡＡＡＡＡＡＡＮＳ!!
馬車に揺られて1日目。
特筆すべきことは無い。

強いて言えば一日中馬車に乗りっぱなしだったせいで尻が痛む。
と言っても徒歩で旅をするより余程楽ではあるのだけれど。
そう言えば昨日は妙な夢を見た。
やけに鮮明で現実とほとんど違わないくらいの夢。
そのせいか、目が覚めた後でもはっきりと記憶に残っている。
書くこともないので今日は何となくその夢の事について書こうと思う。
その夢の中では、ボクは小さな子供だった。
ある日、ボクは金色の花が大量に咲いている花畑で目を覚ました。
そこは『エボット山』と言って、入ったら二度と出られないという言い伝えがある山の洞窟の中で、ボクはどうやらそこへ足を踏み入れて穴に落ちてしまったらしい。
そこから、地上を目指すボクの冒険が始まった。
この地下世界で、ボクは様々な『モンスター』に出会った。
最初に出会ったのは『喋る花』だった。
最初は友好的かと思ったその花だが、ボクはソイツに騙され瀕死に追い込まれた。
そこを『トリエル』と名乗るヤギのような女性のモンスターに救われた。
彼女が言うには、ここへ落ちてきた人間は皆この地下世界を統べる王の『アズゴア』という凶悪なモンスターに殺されてしまうんだそうだ。

そんな彼の脅威からボクを護るため、トリエルはボクを閉じ込めようとした。
そしてボクは……彼女を殺してしまった。
戦いたくは無かった。だけどどんなに語り掛けても彼女には届かなかった。
そしてボクは『力を示せ』と立ちふさがる彼女に武器を向けた。
夢の中のボクには、『決意』によって時間を巻き戻す力があった。
恩人を殺してしまったボクは罪悪感からその力を使ってやり直そうとしたが、ボクには彼女を殺さずに戦いを止める方法が分からなかった。
それからボクは地下世界を『アズゴア』の居城目指して旅をした。
雪の降り積もる森を超え
雪が降っても温かい光に満ちる町を超え
雨が降り、水浸しの洞窟を超え
煮えたぎるマグマを見下ろす灼熱の道を行き
時にクモの住処に捕われて
豪奢なホテルを抜け
地下世界に光を生み出す巨大な発電施設を歩き
そして……王城で地上と地下を隔てる結界にたどり着いた。
その道程には様々なモンスターが立ちはだかった。

人気者になりたい弟と怠け者の兄の人骨の兄弟
正義に燃える魚のヒーロー
地下世界で輝くスター
ボクは彼らと時に和解し、時に殺し、ひたすら突き進んだ。
そしてボクは残酷な真実を知った。
ボクが地上へ出るには王を殺さなければならないことを。
さもなくば、王がボクを殺し、地上の人間を根絶やしにするだろうこと。
ボクは決断を迫られた。
そしてボクは……戦うことを選んだ。
瀕死の状態で王としての責務と優しさの板挟みになって苦悩していたことを明かす王にボクは武器を振り下ろした。
そして……横槍を入れるように現れ、６つの人間のソウルを取り込み強大な力を得たボクが最初に出会い、そして殺されかけた喋る花、『この世界は殺すか、殺されるか』というルールを公言する『フラウィー』という花と文字通りの『死闘』を繰り広げた。
それでも、ボクは地上へ出るという決意を抱き続け、辛くもフラウィーを下した。
そこでもボクは決断を迫られた。
取り込んだソウルに反逆されボロボロになった目の前の花を生かすか、殺すか。

葛藤した。
相手は2度にわたりボクを殺そうとした敵、最終決戦で死んだ回数も加味すれば生かしておく義理なんてない。
だがボクの目的は、ボクの決意は、あくまでも『地上へ出ること』であって『殺す』ことではない。弱り切って無抵抗な相手にとどめを刺す理由は無いはずだ。
それに……本当はトリエルだって殺したくなかった。
和解の余地がないとやむを得ず戦ったヒーロー『アンダイン』だってもしかしたら和解する道はあったのかもしれない。
アズゴアを殺したことも、それしか道が無いとはハッキリと言い切れない部分がある。
だからボクは…見逃した。
何度も自分を殺した敵を見逃すことにしたのだ。
そしてフラウィーはいなくなった。
これでボクを阻む者はもういない。
ボクは結界を通過し、地下世界を後にした。
丁度ここで夢が覚めた。
あの後、地下世界がどうなったのかは分からないが、ボクには後悔が残った。

どんなに鮮明でも、夢は夢だ。
そんなものに一々感情移入して後悔を抱くなんて馬鹿げているかもしれない。
だけど、ボクにはどうしてもあれを只の夢だと割り切ることができなかった。
もし叶うなら、もう一度あの夢を見たい。
もう一度でいいからやり直したい。
そんなことを今日ずっと考えていた。
……書くこともなくなったのでもう寝よう。
願わくば、再びあの世界に戻らんことを……。

β月（^ｗ^）日　天気　ｗｅｌｃｏｍｅ　ｔｏ　ＳＮＯＷＤＩＮ
馬車に乗って2日目。
望み通り、ボクはまたあの夢を見た。
始まりの場所である金色の花の花畑から再び地下世界の冒険が始まった。
すると、前回フラウィーに殺されかけた場所で、彼はボクに語り掛けてきた。
なんと、フラウィーには前回の冒険の記憶があるらしい。
彼が言うにはハッピーエンドにたどり着きたいなら、誰も殺さず、それでいてトリエルのような行く先々でボクの行く手を阻んだモンスターたち全員とと和解し、仲良くな

る必要があるそうだ。
そんな彼の助言を受けて、再びボクは地下世界を冒険した。
胸に『もう絶対に誰も殺さない』という決意を抱き、ボクは徹底的に不殺を貫いた。
説得が通用しないトリエルは説得できるまで言葉と態度で不戦の意思を示し。
見逃しただけでそれ以上の関係を築こうとしなかった人骨の弟『パピルス』には家に招かれてデートを楽しんだ。
見逃しても和解できないヒーローとはこちらが勝負をひたすら放棄することで戦いを避けた。
後に友達になったパピルスと一緒にアンダインの家を訪ね、一緒に料理をしてお互いを認め合った。

そして、彼女から託された手紙を持ってかつてのボクのように地上の英雄譚に憧れを抱く王家直属の科学者『アルフィス』に届け、成り行きで彼女の悩みを聞き、相談に乗った。
彼女の研究所の地下で、彼女の抱える『闇』と対面し、前回では分からなかったこの世界の事情を知った。
そして再び辿り着いた王城で、ボクは前回以上の強敵であり、死んだはずの王子と対

決した。
その力の差は数えるのも馬鹿馬鹿しく成程隔絶しており、ボクはただ、『友達を救い最高の結末にたどり着く』という決意一つで必死で食い下がった。
弱い身で決意だけで生にかじりつき、みんなを、敵である王子『アズリエル』も含めて救って救って救い続けた。SAVE SAVE SAVE
そしてボクはついに……最高の結末（ハッピーエンド）へと辿り着いた。
そして夢が覚めた。
後悔が残る昨日とは打って変わり、今日のボクは気持ちいい1日を過ごせたと思う。
むしろ、昨日と気分に差がありすぎたせいで御者のおじさんに心配されたくらいだ。
ともあれよかった。
これで心置きなくオラリオを目指せる。

β月（○ｌｖｌ○）ヤァ日　天気　……。
馬車の旅3日目
おじさん曰く、今回の旅はだいぶ順調に進んだようで、明日の朝にはオラリオに到着するとのこと。
また夢を見た。

今度の夢は最悪も最悪。
この前の夢が皆が幸せになるハッピーエンドなのに対し
今回はみんなが不幸になる……というよりはむしろ、それすらもできなくなるくらいの凄惨な結末。
ボクが……地下世界中のモンスターを一匹残らず殺しまわった結末。
なぜあんなことをしたのかボクには分からない。
いや、被害者ぶるのはやめよう、ボクは……確かに望んでこの結末にたどり着いた。
順番に話そう。
いつもの開始地点、物語の始まりの場所でボクは3度目を覚ました。
最初は何故？という疑問で一杯だった。
この世界は確かに前回これ以上ないハッピーエンドにたどり着いたはずだ。
最初と違い、ボクはもうこの夢に未練はない。
まぁ、夢なんだから別に明確な理由があるわけじゃないのかもしれないが、しかし僕はこれ以上この世界で何をすればよいのか見当がつかなかった。
またハッピーエンドに導けとでも言うのだろうか。
何のために？
そんなことを考えつつ、ボクはまた歩き出した。

フラウィーに会った。
最初と同じ反応をしてきたことから、前回と違い記憶は引き継がれていないようだ。
そしてまたトリエルに助けられ『いせき』を歩き回った。
そうしているうちにボクの前にカエルのモンスターが一匹飛び出してきた。
1回目はどうするか迷っているうちにトリエルが睨みつけて逃げて行ったし、2回目は誰も殺すつもりは無かったのでトリエルに任せた。
ボクは今回もそうしようとしたが、その時ふと『ある考え』が脳裏をよぎった。
――――コイツを殺したらどうなるんだろう？
そんな好奇心に突き動かされ、気づけばボクは最初から持ってる武器である棒切れを思いっきり叩きつけた。
そしてカエルは塵となって死んだ。
いや……ボクが殺した。
殺してしまったのだ。
しかし不思議と最初あれだけ後悔したのに罪悪感は湧かなかった。
最初や2回目の時のようにボクはこの世界を現実のようには思えなくなっていた。
むしろ、これは『夢』であるという意識が強く、自分の行動に現実感が無かった。
一匹のモンスターの命を奪ったことを他人事のようにとらえていたのだ。

そしてトリエルと別れた後ボクは考えた。
誰も殺さないという選択肢の結末は見た。
誰か殺した場合もどうなるか知っている。
では全員殺した場合は？
その場合……この夢は一体どんな結末を迎えるのだろう？
知りたい。
そう思ったボクは『全てのモンスターを殺し、結末を見る』ことを決意した。
それからボクは地下世界中のモンスターを虐殺して回った。
隠れているモンスターがいないか隅々まで調べ、見つけたら即殺す。
楽しんでいたわけでは無い。
むしろ、そんな目的では結末までたどり着けなかっただろう。
ただ淡々と作業のように殺した。
トリエルを一撃で殺した時、最初はあれだけ後悔したのに何の感情もわいてこなかった。
ボクという虐殺者の出現に対しモンスターたちは様々な対応をした。
逃げ惑う者
立ち向かう者

説得しようとする者
色々な反応を返してくれた。
パピルスは虐殺者であるボクに対しその所業を知って尚改心を試み、決して攻撃しようとも、戦おうともしなかった。
アンダインは逆に殺されそうになっている子供を身を挺して庇い、致命傷を負ったにもかかわらず己が決意により『死』を拒絶し、真のヒーローとなって立ちはだかった。
それはきっと、平和な世界では見られない、今回だからこそ見ることができた彼ら彼女らの一面だ。
パピルスの底なしの善性やアンダインの固い勇気と決意。
どれもこれも普通ならば見られなかっただろう。
つまりそういうことかと、ボクは3度この世界を訪れた意義を認識した。
そうと気づけばもう迷いはない。
最後まで虐殺を貫くという決意に最早一点の曇りもない。
死から蘇ったアンダインは強敵だったが、ボクは何度も殺されてアンダインの動きを学習した。
するとどうだろう、最初は手も足も出なかったアンダインに少しづつ勝機が見えてきた。

そして…殺された数が１０を超えようという時ボクはアンダインに勝った。
その時感じたものは、ボクが初めてモンスターを殺したあの日と同じ歓喜と達成感だった。
ボクはボクの決意を以て真の勇者を凌駕することに成功したのだ。
そして、『最強の敵』を乗り越えて進んだ先の果てで最後にボクを待ち受けていたのは『最弱の敵』だった。
人骨兄弟の兄『サンズ』が、最後の最後にボクを止める壁として立ちはだかったのだ。
そこから始まるまさに『地獄』という形容が相応しいくらいの攻撃の数々。
これまでのモンスターとは比較にならない苛烈な弾幕に翻弄され、ボクは数えきれないほど殺された。
サンズの体力はたったの1
1撃さえ当てれば殺せるはずなのに、その悉くが躱され、この刃が届くようになるまでには気が遠くなるほどの時間が必要に思われた。
しかしボクは固い決意を以て一歩一歩着実にサンズの攻撃を攻略していった。
今はまだお前の方が強いかもしれない。
だが、何千何万何億という死を重ねようと必ずお前を超えてやる…。
その一心でひたすらボクは死んで蘇りまた死ぬというサイクルを気が遠くなるほど

繰り返した。
そして……
ボクはついに、サンズが疲弊して眠りこけた隙を突き、この刃を届かせることに成功した。
ボクはボクの決意で最大の壁を克服したのだ！
サンズという最大の難所を突破し、ボクは流れ作業のようにアズゴアやフラウィーを虐殺し、とうとう成し遂げた。
物語の果ての果てにたどり着いたボクを待っていたのは知らない人物だった。
緑をベースとした、真ん中に薄い黄色のような色の横のラインが入った服を着て茶色い髪と吊り上がった口元、紅が差す頬に深淵のような眼をした中性的な容姿をした子供。
『キャラ』と名乗った子供は目の前にいる夢の中のボクではなく現実のボク自身に対して語り掛けてきた。
タイムラインがどうとか若干よく分からないことを言っていたがボクの身に起きている不思議な現象について語ってくれた。
曰く、ボクは自分と同じ『決意』の持ち主であること。
それこそがあの奇妙な現象、ボクの死と共に時間が巻き戻る現象を引き起こし、それ

はボク自身の『決意』によるものであること。
『決意』とは、運命に抗い変えようとする意志であり、それが折れない限り、ボクは何度でも時間を巻き戻してやり直すことができるという事。
それはこの世界で最も決意が固い者のみに許された能力であること。
ボクが自分の行動を『日記』という形で記録することで世界に対してボクという存在を『セーブ』することができること。
そんなことを語ったあと、キャラは『私はいつでもお前を見ている』と言い残し不気味な笑みを浮かべて消えた。
そして目が覚めた。
目が覚めるとここ3日間ボクが視ていた夢についてぼんやりとしか思い出せなくなった。
日記を見返せば内容は分かるのだが、実感が伴っておらず、完全に他人事のようにしか思えなかった。
そして、もう一つの変化として背後から視線を感じるようになった。
誰かがボクを観察しているような、そんな視線を感じるようになった。
そして時々、頭の中にボクのものではない考えがうかぶようにもなった。
『私はいつでもお前を見ている』

キャラの言葉が頭をよぎった。
つまりそういう事らしい。
果たしてボクの見たあの夢は、本当に『夢』だったのだろうか？
オラリオが近づく。
ボクの本当の冒険が始まろうとしている。
夢に出てきた心優しいモンスターとは似ても似つかない凶悪なモンスターがひしめくダンジョンでボクの決意はどこまで通用するのか。
今、試されようとしている。

＊朝日が照らす迷宮都市の姿を遠くに捉え、あなたはケツイ（You're filled with DETERMINATION）に満たされた

4ページ目

β月（＋ｖ・）日　天気　ｈｏｉ！

遂にオラリオに到着した。

ここまで送ってくれたおじさんにはしっかりと感謝を述べ、ボクは早速『バベル』に赴いた。

ここへ来る途中おじさんに色々教えてもらったのだが、なんでも、冒険者になるにはまずバベルにてダンジョンの管理をしている『ギルド』なる場所で登録をしなければならないとのこと。

オラリオには初めて訪れたが、バベルにはさほど苦労せず辿り着くことができた。

まぁ、あの天まで届くのではと思われるくらい高く聳え立つ巨塔を目指そうというのに迷えというほうが土台無理な話だ。

土地勘のないボクでもあそこだけはオラリオのどこからでも絶対にたどり着ける自信がある。

それくらい目立つ。

やはり神様の力は凄いと痛感させられた。

そんなバベルに着いて早々に冒険者登録をしたのだが、ボクのような子供でも意外にすんなりと登録できた。
ボクみたいな子供などギルドからしたら珍しくもないという事だろう。
応対してくれたのは多分エルフの血が混じっていると思われる美人な女の人。
エイナ・チュールさんと言うらしい。
ボクが無事神様との契約を済ませたらダンジョンやモンスターの事、冒険者としての心得的なことを教えてくれるらしい。
他のギルドの人が言うにはかなりスパルタらしいが、それだけボクらのことを心配してくれるという事。
命にかかわることだし、スパルタでもきちんとやってくれる方がボクとしてはありがたい。
ボクは力を求めてはいるが、それでも知識を疎かにするつもりは無い。
どんなに強いモンスターでも、ちゃんと知識を持っていれば勝機を見出せる。
的なことを彼女に言ったら感心された。
なんでも、大抵の冒険者、それも腕っぷしに自信がある男程、自分の力を過信してその辺を疎かにするらしい。
そう言う人ほど、ダンジョンから帰ってこないのだとか。

悲し気な眼でそう語る彼女は、きっととても優しい人なのだろう。
彼女とはうまくやっていけそうだ。
ただ何というか……その…ボクにもよくわからないんだが、彼女の声を聞いてると妙な親近感というか、懐かしい気分になる。
彼女とは初対面のはずなのだが、何故か他人とは思えないような気分になる。
しかも、これはボクだけじゃなく彼女の方もボクの声を聞いて同じ気分になるんだとか。
不思議だ……。
何となくだが、彼女には細剣を持たせたら強そうだと思った。

β月（・―・）日　天気　Ｉ☒ｍ　Ｂｏｂ
ギルドの登録は終わったので、今度は所属するファミリアを探しに行った。
これがもう難航した。
ファミリアにも色々種類があるらしくて、主神によっていろいろな特色があるらしいが、田舎者のボクにはよくわからず、取り敢えず有名なファミリアから行ってみることにした。
最初に行ったのは道化師のエンブレムを掲げる『ロキ・ファミリア』というところ。

ここはダンジョンの最前線で戦う一流の冒険者がたくさん所属していて、このオラリオでもトップクラスのファミリアらしい。

結果から言えば門前払いされた。

おかしいなぁ……エイナさんが言うには入団できるかはともかく、試験を受けるだけなら誰でもできるって言ってたんだけど……。

広く門戸を開いてるとは言っても、ボクのような子供は流石に対象外ってことだろうか？

それとも既に門の前から試験は始まっていて、その段階で落とされたとか？

まぁ残念だが仕方ないということで諦めてファミリア探しを続けたんだけど……。

殆どロキ・ファミリアと同じ扱いだった。

取りつく島もないとはこのことか。

結局日が暮れるまで虱潰しにファミリアを探したが、どこも門前払いで終ぞ見つからなかった。

別にボクみたいな田舎者の子供をすんなりと入れてくれると思っていたわけじゃないが、それでも行く場所行く場所全部門前払いは流石になぁ……。

現実は厳しい。

余裕をもって宿代を3日分払っておいてよかった。

今ボクが泊っている宿だが、ここへ来たときにおじさんに教えてもらったのだ。
質素ではあるが、値段も安く中は掃除が行き届いている。
ボクのようなあまりお金に余裕がない者にとってはうってつけの宿だと思う。
あのおじさんにはお世話になりっぱなしだ。
いつか恩返しをしなければ。
そのためにも、この程度の事で気落ちしているわけにはいかない。
このオラリオ中のファミリアを虱潰しにしてでも入団できるファミリアを探し出す。
資金に余裕がないのでファミリア探しができるのは持って後2日と言ったところだが、まぁいざという時は野宿すればよいし、これは最終手段だが、こっそりダンジョンに潜ってモンスターを狩って魔石をお金に換えればいい。
エイナさんには悪いけどね。
それはそうと、流石は大都市と言うべきか、オラリオにはボクの故郷の村では見たこともないようなものがたくさん溢れている。
いま日記を書きながら食べてる『じゃが丸君』なる食べ物も、非常に安価な割には結構おいしい。
それにしてもあの売り子の女の子、あんなに小さい娘まで働いているとは驚いた。
ボクの村の子供なんて親の手伝いはすれど自分で働いてお金を稼ぐなんてしていな

い。
流石大都市、田舎の村とは常識が違うのか……。
ただ……あの服装は流石にどうかと思うけれど。
その、何というかあの娘の身体に見合わないサイズの胸が強調されるような服を本人はどう思っているのだろう。
都会の娘は大胆だなぁ。

β月（＾ω＾）日　天気　Ｍｕｓｈｒｏｏｍ　Ｄａ～ｎｃｅ♪　Ｍｕｓｈｒｏｏｍ　Ｄａ～ｎｃｅ♪
今日は朝からファミリア巡り。
オラリオ中のファミリアを網羅する決意でまたあの娘の屋台でじゃが丸君を買い食いしつつオラリオを歩き回る。
しかし今日も結局日が暮れるまで探したが昨日と同じく門前払い。
話すら聞いてもらえないんじゃあどうしようもない。
うーん一体何がダメなんだろうか。
ボクってそんなに弱そうかなぁ……？
落胆しつつ宿に帰ろうとする途中、あのじゃが丸君の売り子の女の子に声をかけられ

た。

実は今日一日中ずっと彼女はボクを尾行していたのだが、それどころじゃないので放置していた。

取り敢えず話を聞いてみると、何とビックリ、彼女は神様だったのだ。

ボクの想像では神様はファミリアの奥でどっしりと構えていると思っていたのだが、神様も千差万別という事らしい。

何でも、友神の家に居候していたところを追い出され、ファミリアを作って団員を募集したものの新興ファミリア故全く集まらず、仕方なく日銭を稼ぐため屋台でバイトをしていたのだとか。

そこへ同じくオラリオにやってきたは良いもののどこのファミリアからも門前払いされているボクに目を付けたのだとか。

まぁつまり彼女はボクを勧誘するタイミングを伺うために今日一日ボクを尾け回していたらしいということだ。

なんというか、ボクのイメージする神様とは大分かけ離れていたが、ボクは彼女の誘いに乗ることにした。

どの神様と契約しても与えられる『恩恵（ファルナ）』は同じとのことで、神様によって冒険者としての活動のハンデになることはないらしい。

元々選り好みするつもりは無いし、この機会を逃したら入団できるファミリアがあるか分からないのでボクとしては渡りに船だ。

まぁ、ファミリアの拠点が廃教会の地下室というファミリアの拠点としては首を傾げざるを得ない場所だったが壁と屋根があって雨風を凌げるなら少なくとも野宿するよりは数段マシだ。

こうしてボクは『ヘスティア・ファミリア』の団員として晴れて冒険者になった。

早速彼女……もとい主神のヘスティア様と眷属として契約を交わした。

ヘスティア様が書き写してくれたボクのステイタスはこんな感じ。

【ベル・クラネル】

Ｌｖ．１

力　…Ｉ　０

耐久…Ｉ　０

器用…Ｉ　０

敏捷…Ｉ　０

魔力…Ｉ　０

《魔法》

【】
《スキル》
【】

まぁ見るからに弱っちいが、最初の冒険者は皆こうらしいのでこれに関してはボクだけが特段弱いという訳ではないとのこと。

しかし、一つだけ気になったのは、あの『能力』についての情報が書かれていない事。

キャラが言うには、あの力はボクの決意によって発動するボク自身の『能力』らしいのだが、スキル欄にはそれらしき能力は書かれていない。

ヘスティア様に訊いてもそのようなスキルは出ていなかったとのことなのでアレはもしかしたらステイタスに現れない特殊な能力なのかもしれない。

実際どうなのかは分からないが、取り敢えずそれは置いておこう。

そこまで大した問題ではない。

さて、ステイタスも刻んでもらえたことだし、明日からはやっと冒険者としての活動を始められる。

必ず力を手に入れてやる。

何度死ぬことになろうとも、ボクの『決意』で乗り越えてやる。

迷宮都市オラリオでボクは強さを手に入れるんだ！

＊新たな冒険が始まる予感に、あなたはケツイに満たされた。Your refilled with DETERMINATION.

女神日記

α月（＋Ｖ＋）キュピーン日　天気　まぁ晴れ

ヘファイストスが「これで自分の行いを省みなさい」と日記を渡してきたので、今日から日記をつけることになった。

ボクの事だから三日坊主になってすぐやめちゃうだろうと思うけど、親友のためにできるだけ続けていこうとは思う。

とは言っても、ボクの一日と言ったって特筆すべきことは思い浮かばない。

朝起きてご飯食べて、昼まで二度寝するだけのグーたら生活に態々取り立てて書くようなことは無い。

とはいえ、流石に最初くらいは何かしら書いておくべきだろう。

「きょうは　なんにもない　すばらしい1にちだった」

とかどこぞの夏休みＴＡＳじゃあるまいし、それはボクでもちょっとテキトーすぎると思う。

取り敢えず自己紹介でもしておこうか。

ボクはヘスティア。

ギリシア神話における炉の番人にして家庭の守護者。
オリンポス12神の1柱に数えられることもある。
そして……他の神々と同じく暇を持て余して下界に降り立ち、人の子たちと同じような不自由な暮らしを選んだ神の1柱だ。
今は友神のヘファイストスの家に居候している。
他の神々は自分のファミリアを作ったりしているそうだけど、ボクにはイマイチ興味がわかない。
ヘファイストスは「いい加減ファミリアを作って自立しろ」と毎日のように言ってくるし、ボク自身もそうしなきゃなとは薄々思うけれど、今の生活に慣れてしまっているせいか、どうにもやる気が出ない。
でもまぁ、このままヘファイストスに寄生して財産を食いつぶすだけなのは流石に心苦しいから、どうにかして自分で稼ぐ方法を探すべきだろうか。
よし、そうと決まれば明日から頑張ろう。
明日から本気出す！

β月（○ｌｖｌ○）ヤァ日　天気　恐らく晴れ。
ヘファイストスに追い出された。

毎日毎日自堕落な生活をしているボクにとうとう堪忍袋の緒が切れたらしい。
流石のボクもこれには凹んだ。
しかしまぁ考えてみれば当たり前のことだ。
友神だからと頼り切って自分で生きていこうとする努力をしない穀潰しなど追い出して当然だろう。
というか、追い出されてから何が悪かったのか日記を見返してみたら、そりゃ追い出されるよねと言うしかなかった。
追い出されて初めてボクは自分のしてきたことを客観的に見ることができた。
ヘファイストスがボクに日記を書けと言ったのも、自分の自堕落さを日記にすることで気づかせようと思っての事だったのだろう。
それをボクは追い出されてようやく気付いたという訳だ。
もう何もかもが遅すぎた。
ヘファイストスは何度も僕に対して警告をしていたというのに、ボクはそれを聞こえないふりをして問題を先送りにしていたのだ。
愛想尽かされるのも無理はない。
いきなり路上に放り出されても文句は言えないようなことをボクはしてきた。
そうせずに最後の温情として今ボクがいる廃教会の地下の隠し部屋を住居として紹

介してくれたことは彼女の優しさ故だろう。
ヘファイストスにはいつか謝らなければならない。
ファミリアを作って、生活を安定させたら、ちゃんと頭を下げに行こうと思う。

β月（＋ｖ・）日　天気　多分晴れ
今日ギルドに正式にファミリアの創設登録をしてきた。
そう簡単に団員が集まるなんて甘い考えは捨てたけれど、千里の道も何とやらだ。
兎に角歩き出さないことには始まらない。
とはいえ、ほぼ一文無しのボクには早急にお金が必要なので、取り敢えずバイトを探すことにした。
一日中オラリオを歩き回って、ようやくじゃが丸君を販売する屋台のバイトをすることになった。
どこに行ってもボクを子供扱いするものだからかなり苦労した。
うぅ……この小さい体が恨めしい…。
胸ばっかりじゃなく、少しは背丈も成長すればよかったのに。
これだからロキのやつに『ドチビ』とか言われるんだ。
そんな不毛な話はさておき、明日からはバイトの合間に団員を探してみよう。

見つかるといいけど……そう簡単にはいかないことくらい流石に分かる。
でもヘファイストスに胸張って会うためにも絶対に団員を見つけるんだ。

β月（・―・）日　天気　晴れという疑惑がある。
新しい住処である廃教会の地下室で目が覚める。
何となく「知らない天井だ……」と呟いてみる。
まぁ別にそれだけなんだけれどね？
本当になんとなく言ってみただけ。
ヘファイストスが用意してくれたこの新しい塒はさほど広いとは言えないものの、住居としての機能は十分に兼ね備えている。
既に棄てられた建物の一室にもかかわらず、それほど老朽化しているわけでは無く、ボクと団員一人くらいなら普通に暮らせそうだ。
流石にこの部屋に3人以上となると窮屈になりそうだが、一人も団員がいない現状でそれはまだまだ先の話だ。
しっかり身支度を整え、昨日ついでに買っておいたじゃが丸君を片手に廃教会を出る。
バイトの時間にはまだ余裕があるので先ずは団員探しをする。

まぁ……結果はお察しのとおり。

出来立てほやほやの新興も新興ファミリアと言えば多少は印象は良いけれど、実際はただの弱小零細ファミリアだ。

新興ゆえに実績がない。へファイストスのように鍛冶ができるわけでも無く、神の力の殆ど全てを封印したボクなど只の小娘同然で、冒険者たちに対して特別何かしてやれるわけでは無い。

要するに、ボクのファミリアには冒険者たちへアピールするためのセールスポイントが何一つない。

強いて言うならボク自身だろうけれど、ボクよりずっと綺麗な女神など沢山いる。

現にフレイヤの所は彼女の美貌に魅了された実力者たちが数多く所属していてオラリオ最強のファミリアとか言われている。

それでもボクの所に来る冒険者など、幼女趣味の変態ぐらいだろう。

選り好みできる立場じゃないのは重々分かっているけど……それは流石にちょっと……入団させることにはかなり抵抗を感じる。

ファミリアの規模が大きくなってくるとある程度冒険者たちの多様性というか、個性を広く認める寛容さも必要になってくるかもしれないけれど、最初の1人くらいはちょっと慎重になりたい。

大人数の所は一人が暴走しても周りが止められるが、片手で数えられる程度の所はストッパーが少ない。
せめて一人くらいは常識的な冒険者を団員にしたい。
とまぁ、ただでさえ入団者がいるか絶望的なのにそこから絞り込むようなことをするから探せど探せど一向に見つからない。
やっぱり贅沢かな……。
いや、やっぱり多少時間をかけてでもしっかり探すべきだろう。
最初の一人というのは重要だ。
何せ、二人目から入団する者にとって既に入団している一人目はそのファミリアの事を知るために重要な材料になる。
その人柄によって「ここはそう言うファミリアなんだ」という印象を与えることになる。
それを最初に変態を迎え入れたらボクのファミリアはロリコンが集まる変態ファミリアという不名誉すぎるレッテルを貼られてしまう。
それだけは避けたい。
高潔な人物が良いなんて贅沢は言わない。だけどせめて最低限の常識を持った冒険者に入団して欲しいところだ。

今日会った中ではバイト中に会ったあの白髪赤眼の少年とかかなり理想的だろう。
彼とは軽く話をしてみたが、何でもつい昨日オラリオに来て冒険者登録をしたけれど、ファミリアに入団しようにもどこもかしこも門前払いで今日一日中探し回ってもまともに取り合ってすらもらえなかったんだとか。
ボクもバイト探しの時に同じ苦労をしたが、1日費やしたのに話すら聞いてもらえなかったとは流石のボクも同情せざるを得ない。
だが無所属のフリーな冒険者は団員が欲しい身としては都合がいい。
彼は是非ともボクのファミリアに迎え入れたいところだ。
あの固い意志を感じさせる眼光を宿した赤眼にはただならぬものを感じたけど、性格に難があるわけじゃない。
お互い新米ファミリアと新米冒険者同士だし、一緒にゼロからやっていけたらなとか思うけれど、その時はバイト中だからファミリアの話をするわけにはいかなかった。
世間話を装って泊っている宿を聞き出したから明日タイミングを見て彼をファミリアに誘ってみようと思う。

β月（＾ω＾）日　天気　晴れという可能性が大きい
昨日彼から聞き出した宿泊場所へ早朝から向かう。

昨日初めて会ったばかりの人の宿泊場所に早朝から押しかけて「ボクと契約して眷属になってよ」などと持ち掛けるなど我ながら非常識なことをしている自覚はあるが、これぱっかりは急を要するのだ。

一日費やしてどこも門前払いとはいっても折角はるばるオラリオまでやってきて冒険者になったのだ、そう簡単にファミリア探しを諦めたりしないだろう。

きっとまた彼は今日もオラリオ中のファミリアを巡って入団できる場所を探そうとするはず。

それを悠長に構えていてはボクの所に勧誘する前にどこか別の場所に入団してしまうかもしれない。

故に一刻も早く彼に会う必要があるのだ。

宿へ着くと、ちょうど宿から彼が出てきた。

まさか鉢合わせると思わなかったボクは面食らって何を思ったのか近くの物陰に隠れた。

完全に声をかけるタイミングを逃したボクは再び彼に声をかけるタイミングを見計らうためコッソリ彼を追うことにした。

いや、改めて書くと何をやっているんだボクは……。

これではまるでストーカーだ。

変態は遠慮したいとか言っておいてこれではボクの方が完全に変質者だ。
そう言うこともあって、ボクは中々彼に声をかけることができず、結局一日中彼を尾け回す羽目になった。
彼も彼で行くとこ行くとこ全て門前払いされている様子は傍から見て同情を禁じえなかった。
ボクなら確実に心が折れてると思うくらい取り合ってもらえなかった。
結局最初ボクが抱いた懸念は杞憂に終わった訳だが、それはそれで彼があまりにも哀れだった。
それでも全く消沈する様子もなく根気よくファミリアを探し回っている姿からは強い決意を感じた。
ボクにしてみれば何故皆彼を門前払いするのかよく分からなかった。
あの意志の強さならきっと良い冒険者になると思うんだけどなぁ……。
彼を門前払いしたファミリアは凄くもったいないことをしている気がする。
まぁ最終的にボクが彼を引き入れられたのもそのおかげなのだからボクは寧ろ感謝するべきかもしれないが。
日が暮れて宿に戻ろうとする彼にようやくボクは彼をファミリアに勧誘することができた。

彼は暫し考えた後、入団を承諾してくれた。
早速ボクは彼を拠点に案内し、契約をした。
ファミリアの拠点が廃教会の隠し部屋だと知った彼の微妙な表情にボクはちょっと申し訳ない気分になったが契約は恙なく完了した。
その時の彼のステイタスがこれだ。

【ベル・クラネル】
Ｌｖ．１
力　…Ｉ　０
耐久…Ｉ　０
器用…Ｉ　０
敏捷…Ｉ　０
魔力…Ｉ　０
《魔法》
【】
《スキル》
【決意（レッド・ソウル）】

・世界に対するセーブ＆ロード権
・早熟する
・獲得経験値極大補正
・強敵との戦闘時決意の丈に応じステイタス上昇
・戦闘時決意の丈に応じ攻撃力上昇
・討伐経験のある敵との戦闘時能力大幅向上
・決意を新たにするたびに自動回復
・決意の折れぬ限り効果持続

内心驚愕しながらもなんとか表面上は平静を保ったボクを褒めて欲しい。
基本アビリティは良い、契約したばかりの初期値で何もおかしなところはない。
だがスキルが異常だ。経験値補正にステイタス補正、自動回復など見たこともないような反則的な効果のオンパレードで、中でもこの『世界に対するセーブ＆ロード権』などという詳細は不明だが世界そのものに影響を及ぼす明らかに人の域を超えた正体不明の力が発現している。
ハッキリ言ってこんなスキルは異常極まりないし、全冒険者の中でも類を見ない恐らくは彼、ベル君だけの稀少（レア）中の稀少（レア）スキルだ。

こんなものが他の神々に知れたらとんでもないことになる。
神というのはとにかく退屈を嫌う。それこそ退屈しのぎのために自分のほぼすべての権能を封印し人の子と同じレベルにまで態々降りているような奴らだ。
そんな奴らにこんな超超超レアスキルの存在なんて知られたらそれは飢えたライオンの群れに生肉を放り投げるのと同義だ。
確実にベル君はその標的として面白半分にちょっかいを出されることになる。
いや、それだけならまだいいが、この最早人を超越したスキルの存在を危険視する神々や、逆に陰謀に利用しようとする神々の間のイザコザに巻き込まれることだって十分考えられる。
ボクはベル君の主神として神々の都合からベル君が振り回されないように守る義務がある。
弱小も弱小の零細ファミリアだが、それでも入団させた以上ベル君はボクの眷属であり、家族（ファミリア）だ。
ならば主神として、家族として、ボクはベル君を守らなければならない。
それにファミリアの規模は関係ない。
だからボクはスキルの存在をベル君に教えないことにした。
物事を秘密にするには知らないことが一番だ。

知っていればどこかで秘密が漏洩するリスクがあるが、知らなければない。
ボクから秘密が漏れるリスクもあるが、それでも二人分のリスクより一人分のリスクに抑えたほうが単純計算でリスクは2分の1だ。
きっとベル君は必ずこのオラリオでも1、2を争う冒険者になるだろう。
ステイタスとは、その人間の素質や、願いを反映したものだ。
だからベル君のスキルだって彼自身の素質を反映した結果だ。
即ちオラリオの冒険者の中でも随一の冒険者になるであろう素質が、彼にはあるということに他ならない。
だが、今の彼は未熟も未熟、孵化の時を待つ黄金の卵だ。
ならばその卵を破り、空を羽搏けるようになるくらいに成長するまでは秘密にしておこう。
そして誰からも守られる必要が無いほど彼が強くなったら改めてこの秘密を明かそうと思う。
その時はきっとくる。それまでの間、ボクはこの秘密を守り、ベル君を守ろう。
ボクの全てをかけて、ベル君を守ると誓おう。
ボクの最初の家族を、誰にも傷つけさせはしない。

＊かけがえのない家族を守る誓いを胸に、彼女は決意に満たされた。

She's filled with DETERMINATION.

５ページ目

Θ月（ＴｗＴ）日　天気　Ｂｅｈｉｎｄ　ｙｏｕ．

今日でちょうど冒険者登録の日から一か月が経った。

月日が経つのは早いなぁ……。

実感としては未だつい昨日のことのように感じるが、今ではすっかりボクもこの街の生活に慣れてきている。

冒険者としての活動も順調だ。

振り返りがてら、この街に来てから起こった事をまとめてみよう。

強さを求めて故郷の村から迷宮都市、オラリオにやってきたボクは女神ヘスティア様と契約し冒険者になった。

思えば最初のうちは随分やらかしたものだ。

ヘスティア様と契約してファミリアに入団した翌日、ボクは「やったぜこれで心置きなくダンジョンに潜れる」という思考で頭が一杯で、早速朝から「いざ突撃！イクゾー」とか言いながらデッデッデデデデと謎メロディを頭に響かせてダンジョンに突撃かまそうとした。

その矢先にエイナさんに首根っこ掴まれて「グェッ！」とカエルが潰れたような間抜けな声を出して連行されたこともあった。

その後エイナさんに「まともな装備も知識もないのにダンジョンに突撃とか何考えてるの！」と小一時間説教された。

全くもっておっしゃる通りですハイ。

それからはバベルの一室でエイナさんによるダンジョン初心者講座をみっちりと受けさせられることになった。

スパルタという評判は伊達じゃなかった……。

朝から晩までダンジョンでの冒険に当たって必要な知識を叩き込まれた。

時折挟まれる小テストで満点をとれなければ間違えた部分をまたやり直し、全テストで満点取れるまで帰れないとか厳しすぎるよエイナさん……。

まぁ命にかかわることだし、エイナさんも厳しいけれど真剣に教えてくれるから何とかボクも頑張って頭に叩き込もうとしたけれど。

そんな生活が1週間続き、ようやくボクはダンジョンに足を踏み入れた。

そこからボクは溜まりに溜まったストレスをモンスターにぶつけるが如く、あいつらを狩って狩って狩りまくった。

先走りすぎて殺されることもしばしばで、ダンジョン攻略初日だけで2桁はやり直し

ている。
　これはボクの技量不足もあるだろうが、戦ってみた実感として、ダンジョンのモンスターは外にいるモンスターよりも数段強いという事もあるだろう。
　ダンジョンのモンスターは下の層に降りれば降りるほど強くなっていくらしいが、一番上の第1層のモンスターですら新米冒険者のボクには手強く感じた。
　やはりそうでなくては。
　ボクとしては敵は強い方が好都合だ。
　弱い敵を幾ら倒しても強さは身につかない。
　強い敵をボクの決意でもって克服してこそボクは強くなれる。
　それからボクは何度殺されようと狂ったようにモンスターと戦い続けた。
　そうしているうちに、幾つかオラリオに来る前とは変化していることに気づく。
　ステイタスを刻まれた影響かどうかは分からないが、何というか、戦闘状態に移行すると頭の中から雑念が取り除かれて戦闘行動が頭の中に浮かぶ4つの選択肢で単純化されるようになった。
　4つの選択肢から一つを選ぶと、他の思考は排除され、その選択肢の行動をとることだけに頭が最適化されて、行動に迷いや躊躇と言ったタイムラグが無くなるのだ。

先ず一つ目の選択肢は『ＦＩＧＨＴ(戦う)』
これは相手を攻撃する選択だ。
これを選ぶと、何となく最も敵にダメージを与えられる攻撃のタイミングが分かるようになり、上手くタイミングが合えば1撃でモンスターを殺すことも可能になる。

2番目の選択肢は『ＡＣＴ(行動)』
これは敵の動きを観察したり、必要に応じて他の3つ以外の行動をする選択肢だ。
これを選ぶと、洞察力が冴えわたって、敵の動きや状態が把握できるようになったりする。

3番目の選択肢は『ＩＴＥＭ(道具)』
これは今持っているポーションで回復したり、武器を持ち換えたりする選択肢だ。
これを選ぶと今自分がどの道具をどこに持っているのかを瞬時に把握できるようになる。

最後に『Ｍ■Ｒ(逃)□■』
これについてはあまりよく分からない。これを選ぼうとすると、頭に霧がかかったよ

うになる。
ただ予測としては、『逃げる』つまり『撤退』する選択なんじゃないかと思われる。
まぁボクは基本どんなに不利でも『ＦＩＧＨＴ（戦う）』を選ぶので、この選択肢を選んだことは無いから実際何なのか分からないが。
変化はこれだけではない。
『巻き戻り』の能力と関係があるのかは分からないが、ボクが満身創痍の状態だったり、疲労で冒険の続行が難しくなったときに「まだやれる」と思うとどういう訳か傷が治って疲労も全く消え去る謎の能力があることが分かった。
『巻き戻り』と同じく、何かをトリガーとしてボクの身体の時間をベストな状態だった時まで巻き戻しているのかとか色々ボクなりに予想してはみたが、正直分からない。
ただこれのお陰でボクはかなりの期間ダンジョンに潜って連戦することが可能になった。
ボクとしては僥倖である。
これ幸いと時間を忘れてモンスター殺しに夢中になってたらなんといつの間にか丸二日戦い続けていて外に出たらボクが死んだと誤解されてエイナさんには怒られるわヘスティア様には心配のあまり泣かれるわとかなりの大失敗をしてしまった。
ヘスティア様に泣かれたのは流石に心に堪えた。

主神であることもそうだが、見た目小さい女の子に目の前で泣かれたのは罪悪感が半端なかった。

以後気を付けなければ。

そして更にボクに起こった変化はもう一つある。

これに関しては最初気のせいかと思ったのだが、どうやらボクは一度殺した敵を相手にしたときに身体能力が上がる能力があるみたいだ。

最初は単純に死に戻りで敵の動きを学習しただけだと思っていたのだが、明らかに敵の動きがはっきりと捉えられるし、攻撃力も目に見えて上がっている。頭の中に『ソイツの効率的な殺し方』が浮かんでその通りにすればいとも簡単にどんなに苦労した敵であろうと瞬殺できるようになるのだ。

流石にこれは『敵の動きに慣れた』では説明がつかない。

次々とボク自身も知らないような謎能力が明らかになるが、これはヘスティア様に『恩恵(ファルナ)』を授かった影響だろうか？

神の恩恵を得ることで完全に能力が開花したという事なのだろうか。

まるで一貫性がみられないが、これら全部『決意』とやらの力の一部なのだろうか。

本当に謎が多い……。

我ながら、自分の能力なのに自分でも把握しきれていないというのはどうかと思う。

まぁいい、今のところデメリットや副作用のようなものは見られないし、細かいことは気にしないでおこう。

Θ月（＋卍＋）日　天気　Ｓｅｖｅｎ．　Ｓｅｖｅｎ　ｈｕｍａｎ　ｓｏｕｌｓ……。

今日は悔しい出来事があった。

今日、ボクはいつものようにダンジョンへ潜った。

新米冒険者故にあまり深い層へ潜ることはできない。

ボクとしては寧ろどんどん下に降りて強い敵と戦いたいところなのだが、５階層以下の層はボクにはまだ危険だから行くなとエイナさんから口を酸っぱくして言われているのだ。

曰く「冒険者は冒険してはならない」だそうだ。

ダンジョンはそこら中からモンスターが湧き出てくる常に死と隣り合わせの危険な領域であり、安全地帯など特定の階層を除いては皆無である。

予期せぬアクシデントなど日常茶飯事で、エイナさんが言うには最低限そうなっても戻ってこられるくらいの安全が確保できる層で活動しなさいと言う事らしい。

ボクのような新米も新米の冒険者は１〜３階層までが適正で、戦いに慣れて実力に自

信がついてきても降りれて5階層までだそうだ。
6階層から下へは絶対に行くなと言われている。
しかし、ボクは最近悩みを抱えていた。
今のボクに5階層以上の層の敵は弱すぎるのだ。
エイナさんの忠告に背くことになるが、ボクは相手が格上だろうと躊躇せずに挑む。
勿論無茶の代償として結果何度も命を落とすことになったがボクには『決意』の力がある。
例え殺されても何度でも挑めるという絶対的なアドバンテージを持っている。
勿論それに慢心することは無いが、それでもボクのダンジョン攻略は何度も死ぬことを前提に相手が強敵だろうと格上だろうと最終的に倒せればいいという方針なのでダンジョンに潜り始めて早々に1・2階層の敵など一通り殺し尽くして、最近までは4・5階層の敵を殺しまわっていたのだ。
ボクの持つ謎能力で1度殺した敵は例えどれだけ苦労した末に殺した強敵でも2度目の戦いでは雑魚同然になり下がるので強敵と戦いたいボクとしては一通り殺し尽くしたらさっさと次へ行きたいのが本音だ。
5階層の敵は1週間前くらいには既に全種類討伐済みなので、さらなる強敵と戦うには6階層へ降りるしかないわけだが、あれだけエイナさんに止められているのを無視す

るのも憚られる。
ボクとしては彼女とは良好な関係を築きたいと思っている。
忠告を無視して心配ばかりかけさせるのも、彼女の性格上それでボクの事を見放したりはしないと思うが、関係がギクシャクするであろうことは間違いない。
彼女は優秀なアドバイザーであり、冒険者に真摯に寄り添う優しさを持っている良い人だと思っているので、関係に亀裂を入れるのは本意ではない。
これがただ事務的な関係に徹するような相手ならばボクも躊躇せず6階層どころかそれ以下の層にも迷わず突撃しているところなのだが、エイナさんは本気でボクの身を案じてくれているのでそれを無碍にするのは流石に心苦しい。
そういうこともあってボクは6階層へ進出すべきか否かを決めかねていたのだが、結局ボクは降りることにした。
5階層以上では得るものが無さ過ぎる。
ここ最近弱い敵相手でもなんとか自分の糧になるような経験を得ようと様々な条件を自分に課してモンスターと戦ったりていた。
敵の攻撃を一発も受けないとか、態と敵に先手を取らせてカウンターだけで仕留めるとか、逆に最初の不意打ちで全員仕留めるとか、武器無しで戦ってみるとか、敵を大勢引き連れて1対多で戦ってみるとか、丸1日使ってできるだけ多くの敵を仕留めてみる

とか、様々な条件で戦闘を行った。
最初のうちはそこそこやり応えがあったが、それでも限度がある。
3日経つ頃には思いつくことは大体やりつくし、条件を付けても普通に戦うのと大差ないまでになっていた。
5階層で得られる経験はすべて得た。このままここで雑魚狩りを続けていたところで、もはや成長の糧になる者は残っていない。
このままでは強くなれない。
だからボクはエイナさんには申し訳ないとは思うが、思い切って6階層まで降りてみることにした。
と言っても最初はちょっとした偵察のつもりだった。
どんな地形でどんな敵がいるのかを少し観察したらすぐ帰る予定だったのだが、ここで思いもよらぬ出来事が起こった。
それは6階層へと向かう途中、5階層に差し掛かった時のことだ。ボクは『ミノタウロス』に遭遇した。
あり得ないことだ。
ミノタウロスは推定レベル2であり、単独討伐にはレベル3は必要と言われている強敵だ。

本来は『中層』と呼ばれる13階層以下のエリアにいる筈の敵なのである。
少なくともエイナさんにはそう教わった。
彼女は適当な情報を教えるような人じゃないし、つまりここにミノタウロスがいるのは正真正銘のイレギュラーということだ。
ミノタウロスは本来ボクのようなレベル1の、それも冒険者になってから1ヶ月しか経っていない新米が相手できるような敵ではない。
ミノタウロスとの遭遇は即ち死を意味するのだ。
多くの冒険者は、この遭遇を極めて不幸なアクシデントだというだろう。
だが、ボクにとっては違う。
むしろ、突然降ってわいたラッキーに他ならない。
だってそうだろう？ボクは強敵と戦いたいから6階層に降りようとしていたんだ。
その途中にまるで図ったかのように超が付くほどの強敵が出現したのだ。
これをラッキーと言わずに何という。
当然ボクはそのミノタウロスに挑んだ。
数えきれないほど殺された。
実力の差は隔絶している。
今のボクの技量と装備では傷をつけることすら難しい相手だ。

その癖こっちは一発でもまともに食らえば即致命傷。
圧倒的にこちらが不利な状況で、挑むことすら間違っていると言える程の無謀な挑戦。
だがそうでなくては
そうでなくては、そうであらねば意味がない。
壁は強大でなければ『壁』とは言えない。
低く薄い壁を幾つ乗り越えたところで意味はない、自らを成長させたいならば壁はもっと高く、もっと厚くなければ強さは手に入らない。
そうだ、ボクはこれを待っていたのだ。
絶対に敵わないとすら思えてくる強い敵をボクの『決意』で克服すること、それがボクがこの街に来た意味であり、目的だ。
そのためには何度死んだって構わない。
幾千の死を乗り越えてでも必ず乗り越える。
そう決意して、ボクは何度もミノタウロスに挑み、何度も殺され、そして着実にミノタウロスの動きを捉えられるようになっていった。
そして、もう何度繰り返したかも分からなくなってきた死に戻りの果てに、ボクは遂にミノタウロスと対等に渡り合えるほどになっていた。

こちらも満身創痍だが、敵も既にギリギリというそんな状況で、ボクとミノタウロスは相討ちになった。
いや、相討ちとは言えないな、だって結局ボクはあいつを仕留めることはできなかったのだから。
ボクとあいつは、ほぼ同時に攻撃を放った。
ありったけの殺意、何が何でも仕留めてやるという意思をナイフに込めてボクはあいつの首に深い傷を負わせ、そしてあいつの攻撃を食らって吹っ飛んだ。
ボクとあいつは互いに致命傷を負って倒れ伏した。
少なくとも、ボクには最早動く力は残されていなかった。
しかし、あいつはそうではなかった。
あいつは致命傷を負いながらも再び立ち上がろうとしていた。
その瞬間、ボクは敗北を悟った。
ボクは確かに致命傷を負わせた。最後の力を振り絞って立ち上がろうとはしているが、あの傷では最早長くは生きられないだろう。
だがそんなことは問題ではないのだ。
ボクは動けなくて、あいつは動ける。これがすべてだ。
あいつはきっと自分に残された力を使ってボクを仕留めるだろう。

そしてボクは何もできずに殺される。
あいつもその後死ぬだろうが、この勝負があいつの勝ちで、ボクの負けであることは明白だ。
そしてボクは、次こそはあいつを絶対に仕留めてやると心に決め、意識を失った。
しかし、目を覚ますと、ボクはまだダンジョンにいた。
死に戻りが発動していなかった。
おかしい、あの状況でボクが生き残る要素など無かったはずだ。
ボクはミノタウロスに殺され、もし万が一ミノタウロスが気絶したボクを死んだと勘違いして手を下さなかったのだとしても、ダンジョンのど真ん中で気絶した冒険者などほかのモンスターの餌食にされるのが関の山だ。
ヘスティア・ファミリアの団員はボク一人のはずだし、ボクに助けてくれるような仲間はいない。
なぜボクはまだ生きているんだ？
混乱しながらあたりを見回すと、ボクの目の前に女の子が立っていた。
整った顔をした綺麗な金髪と金眼の女の子
『剣姫』アイズ・ヴァレンシュタインがいた。
『剣姫』あるいは『戦姫』アイズ・ヴァレンシュタイン。

ロキ・ファミリアに所属するレベル5冒険者にしてここよりもずっと下の階層の『深層』と呼ばれるダンジョンの最前線で戦う圧倒的強者。

今のボクでは何千何億回挑んだって勝てない猛者中の猛者だ。

冒険者の中でもかなりの有名人で、ボクが冒険者になってから彼女の話を聞かない日は無いってくらい噂になっている。

実際に会ったことは無かったが、噂に聞いてた金髪金眼という容姿と何より滲み出る強者としての圧倒的存在感がそれを物語っていた。

話を聞くと、どうやらあのミノタウロスは彼女達ロキ・ファミリアが遠征の帰りに出会ったミノタウロスの一体で、彼女達を見るなり一斉に逃げ出してここまで登ってきたのだという。

まさかモンスターが冒険者に背を向けて逃げ出すとは流石に1流冒険者の集まりであった彼女達も予想外であり、慌てて追撃に当たっていたのだという。

剣姫もまた逃げ出したミノタウロスの一体を追跡していたところ、ボクがミノタウロスと相討ちになったところに遭遇し、急いでミノタウロスを仕留めてボクを助けたらしい。

ミノタウロスを逃がしたのは自分たちの失態であり、危険な目に合わせて申し訳なかったと彼女は頭を下げた。

ボクとしてはミノタウロスとの遭遇は願ったり叶ったりだったので別にロキ・ファミリアの失態について何も言うことは無いのだが、正直、彼女みたいな1流冒険者がボクみたいな新米に頭を下げたことは少し意外だった。

面識があるわけでも無く、ファミリアが同じわけでも無い、ボクなど彼女にとっては路傍の石や羽虫程度の存在でしかないだろうに彼女は頭を下げた。

門前払いされたこともあってロキ・ファミリアにはあまり良い印象が無かったのだが、少なくとも剣姫には好感が持てた。

そしてボクは彼女の謝罪を受け入れて立ち去った。

ダンジョンからファミリアのホームに帰る途中、ボクは彼女のことを思い返した。

ボクにとってはかつてないほどの強敵だったミノタウロスも尻尾巻いて逃げ出すほどの圧倒的強者。

今のボクでは到底届かない『高み』にいる者。

ミノタウロスを自分で仕留められなかったのは正直悔しい。

だがその代わり、ボクには目指すべき明確な目標ができた。

アイズ・ヴァレンシュタイン。

遥か高みにいる彼女と同じステージまで上り詰めること。

それがボクの新たな目標だ。

力が欲しいとこの街を訪れたが、ボクは今まで、具体的にどれくらいの力が欲しいのか明確にせずに漠然と強さを求めていた。
だが今回、アイズ・ヴァレンシュタインという『高み』を見たことで具体的にそれが定まった。
明確な目標が定まったことで、ボクの決意はより一層高まった。
必ずアイズ・ヴァレンシュタインを超える強さを手に入れる。
それを以て、今回ミノタウロスに敗北したことへの雪辱を果たすこととする。
あぁ……これだから冒険者は面白い。
この街にはダンジョンも含めてボクの求める強者がゴロゴロいる。
一つ壁を乗り越えたことで次、その次と壁はまだ沢山立ちはだかっている。
実に乗り越え甲斐があるというものだ。
その高みで待っていろよ剣姫。
必ずお前を超えてやる。

【追記】
今日へステイア様に恩恵の更新をしてもらった。
その時のステイタスを載せておく。

ヘスティア様がやけに驚いていたけれどそんなに高いのだろうか？
比較対象がいないからよく分からない。

【ベル・クラネル】
Ｌｖ．１
力　：ＳＳＳ　１３００
耐久：Ｓ　９５０
器用：ＳＳＳ　１１２０
敏捷：ＳＳＳ　１５００
魔力：Ｉ　０
《魔法》
【】
《スキル》
【】

＊本物の強者と出会い、あなたはケツイに満たされた（You're filled with DETERMINATION）

6ページ目

β月Σ（。Д。）日　天気　ＮＧＡＨＨＨＨＨＨＨＨＨＨ‼
明確な目標が定まったことで今日は一段と張り切って迷宮に臨んだ。
昨日からどうにも気持ちが逸って仕方がない。
寝ても覚めても、ボクの頭は迷宮の事ばかり考えている。
戦え……と、心の底から湧き上がる衝動がしきりにボクを急かす。
食事をしている時間や眠っている時間すらひどくもったいなく思えてくる。
こうしている間にもボクは何体モンスターを狩れただろうか？
もしもまだ迷宮で戦い続けていたら、ボクはもっと強くなっていたのではないか？
こんなところで何をしている？時間を無駄にして強くなる機会を逃している。
戦え。一刻も早く。一匹でも多く。モンスターを狩って強くなれ。
気が狂いそうな衝動に頭を支配され、ちょっぴり残った理性でギリギリ留まってなければボクは今にも迷宮に駆け出してしまいそうだった。
ヘスティア様もそんなボクを見て心配そうにしていた。
「どうしたんだい？やけにソワソワと落ち着かないって顔して」

なんて言葉をかけられてしまうほど露骨にボクは焦っていたようだ。
お陰で、今日はいつもより早く目が覚めた。
まだ日が昇る前に目が覚め、居ても立ってもいられなくてそそくさと支度を整え、迷宮を目指して駆け出した。
そう言えば、別々の場所で寝たはずなのにヘスティア様がボクの寝床に入り込んでいたんだけどアレは一体何だったのだろう？
矢鱈高い敏捷のステイタスをフルに生かして迷宮目掛けて爆走していると、何処かの酒場の給仕の恰好をした可愛い女の子に声をかけられた。
走っている最中に魔石を落としてしまったらしい。
内心では高々魔石1個程度、無視して早く迷宮に行きたかったのだが、折角彼女が親切で声をかけてくれているのを無視するのは流石に失礼だし、たかが魔石1個とは言えど、零細ファミリアのウチには魔石1個分の収入だろうと無駄にできない。
今すぐ迷宮に向かいたいのを抑えて彼女…シル・フローヴァさんと会話していると、何故かお弁当を貰うことになった。
いや、ホント何が合ったら初対面の女の子にお弁当を貰うことになるんだ……。
我ながら謎である。
話の流れをざっくり説明すると

随分早朝からダンジョンにいくんですね、朝食とかはどうしてるんですか？

←

抜いているよ。この時間じゃあどこの店も開いてないからね。

←

えっ!?朝ごはん抜きなんですか！それじゃあお昼まで持たなくないですか？

←

いや？昼食もいつも抜いてるけど別に大丈夫だけど？

←

そんなのダメですよ！冒険者は身体が資本なんですからちゃんと食べないと！

大体こんな流れで最終的に「じゃあ私のお弁当をあげますからちゃんと食べてくださいね」と半ば強引にお弁当を渡された。

何言ってるのか分からないかもしれないが安心してくれ。ボクも分からない。

いや、ボクも初対面の人のお弁当を貰うなんて申し訳なくて遠慮しようとはしたんだ。

でもシルさんの何とも言えぬ謎の迫力に負けて結局貰ってしまった。

しかもお弁当の代わりとして今日の夕食は彼女の働いている『豊穣の女主人』というところでとることを約束させられてしまった。

まぁ、今日はヘスティア様がバイト先の打ち上げらしいからボクも外食しようとしていたのでちょうどいいと言えばちょうどいいのだが……。

女の子って怖い…。

因みにお弁当は美味しかった。

戦いながら片手間に食べてたから喉に詰まらせて死ぬかと思ったけど。

死んでも巻き戻れるとは言え、流石にこんな理由で巻き戻りたくはない。

二度とやらない。

まぁそんな茶番があったものの、今日は昨日思わぬ不幸（ボクにとっては幸運）で狩り損ねた6階層の敵を一通り殺しまわった。

狩りを終えたボクは、約束通り『豊穣の女主人』に夕食を食べに行った。

これまで行ったことが無かったが、『豊穣の女主人』は多くの人々で賑わっていた。

そりゃまぁ、あれだけたくさんの見目麗しい女の子たちが給仕してくれる店が人気じゃないはずがないよな…。

男が圧倒的に多い冒険者が集まるのも頷ける話だ。

ただ、シルさんが言うには店員の女の子に手を出そうものなら男も顔負けの体格を誇

る女主人のミア・グランドさんにひどい目に遭わされるのだそう。
というか、何だあの人。絶対只者じゃない。
酒場の主人というよりはダンジョンの最前線で戦う冒険者って言ったほうがしっくりくるくらいの風格がある。
正直、今のボクでは底が見えない。
だが下手をすれば、あのアイズ・ヴァレンシュタインですら敵わないかもしれない実力の持ち主かもしれない。
他にも薄緑色の髪をしたエルフの給仕もかなりの実力を持っているように見えた。
さすが迷宮都市の酒場ということだろうか、主人も店員も普通じゃない。
そんな風に一人で戦慄しながら食事を摂った。
料理の味はとても良かった。
値段が高めだが、十分それに見合うだけの質をそなえている。
あまり料理に拘りのないボクでさえ、また来てもいいかもしれないと思わせるくらいの味だった。
料理自体には大満足と言っていいのだが、ただ如何せんボリュームがありすぎる。
ボクは元来あまり食べる方でもないし、一品でもそこそこ満足だったのだが、ミアさんが頼んでもいない料理をじゃんじゃん持ってくるものだから大変だった。

もう十分だと遠慮しようとすると、「遠慮するな。冒険者なんだからそんな量じゃ足りないだろう」とか言ってお構いなしにどんどん持ってきた。

まぁ、いくら料理が美味いからと言って断り切れずに食べたボクもボクなのだが。

そうやって一人予期せぬ大食いチャレンジでお会計のときのことを想像して内心肝を冷やしていたら、なんとロキ・ファミリアが遠征の打ち上げにやってきた。

勿論アイズ・ヴァレンシュタインも一緒だ。

あの精鋭中の精鋭までここを贔屓にしているとは驚いた。

尤も、その時のボクは目の前の大量に並べられた料理を消費することと散財した分を稼ぐための算段で頭を悩ませていたから彼らのことは殆ど意識している余裕は無かったのだが。

一応アイズ・ヴァレンシュタインとは面識があるが、ボクが食べることに集中していたせいか気づかれることはなかった。

いや、ボクみたいな零細ファミリアの弱小冒険者のことなど、いちいち覚えていないだけかもしれないが。

だからって本人がいる前で酒のネタに人のことを晒し上げにしなくてもいいと思う。

あの銀髪の狼人（ウェアウルフ）――恐らく凶狼（ヴァナルガンド）ベート・ローガだと思うが、酒に酔ったのか知らないがボクが情けなくもミノタウロスに敗北してアイズ・ヴァレンシュタインに助けら

れたことを大声で笑いの種にしたのだ。
確かにボクはあと一歩のところでミノタウロスに敗れた。それはボクの力不足、弱さによるものであり、あの敗北をを『惜しかった』とか『善戦した』とかいう言葉で正当化するつもりは無い。
負けは負けだ。
故に次挑むときは何があっても絶対に勝つ覚悟だが、それを物笑いの種にされるのは流石のボクも不快だ。
第一ボクはラッキーとは言ったがミノタウロスを逃がしたミスはそちらの落ち度なのにそれを棚に上げて割を食った側を笑うとは一体どういう神経しているのか。
酒に酔ってたとはいえあまりにも品性に欠ける。
1流冒険者と言えど、中身はこの程度か。
勿論、あの場の全員が騒いでいたわけでは無い。
アイズ・ヴァレンシュタインや九魔姫（ナイン・ヘル）リヴェリア・リヨス・アールヴなんかは全く笑っていなかったし、逆に凶狼（ヴァナルガンド）を窘めていた。
しかし前線で戦う実力者はもう少し全体的に成熟しているものだと思っていた。
まぁ、冒険者に品性を求めるボクが間違っているのかもしれないが。
上品だろうが下品だろうが、強くなければ意味がない。

この街は実力が物を言う実力至上主義で、ボクのような雑魚は何をされてもそれは弱いのが悪いのかもしれない。
良いだろう。
力が正義だというならボクも大歓迎だ。
絶対に強くなっていつか見返してやる。
それまで精々そこでふんぞり返ってろ。
そう思ったボクは早急に料理を平らげ、さっさと勘定を済ませて再びダンジョンに向かった。
酒場を出るときアイズ・ヴァレンシュタインと目が合った気がしたが、恐らく気のせいだろう。
それからは夜通し不眠不休で狩りを行った。
癪だが、凶狼（ヴァナルガンド）の言うことは正しい。
ミノタウロスに負けたのも、笑いものにされたのも、全てはボクが弱かったから悪いのだ。
酒場で料理と格闘している暇などない。
そんな暇があるなら一匹でも多くのモンスターと戦って少しでも強くなれるように行動するべきだ。

だからボクは、ひたすらモンスターを狩り続けた。
7階層のモンスターを狩りつくしてダンジョンを出ると、外はもう日が昇っていた。
ホームに戻るとヘスティア様にものすごく心配された。
すみませんヘスティア様。
でもボクは強くならなくちゃいけないんです。
まだだ……こんなんじゃ足りない。
もっと……もっと戦いを。もっと強さを。

＊一層強まる力への渇望にあなたはケツイに満たされた（Your refilled with DETERMINATION）

剣姫の見た情景①

「――――後一体……急がないと」

私は走る。

足を踏み出すたびにタッタッタッという靴音がダンジョン内に反響するが、今はそんなことに意識を向けている余裕はない。

早く……早く見つけなくては。

走りながら、私はダンジョン内に隈なく視線を向けて標的を探す。

このあたりにはいない……一体どこに行った？

ここはダンジョン第５階層。

『上層』と呼ばれるまだ駆け出しも駆け出しの新人冒険者が狩場にしている階層だ。

だからこそ、そんな場所に『ミノタウロス』が紛れ込んだとなれば、大変なことになる。

ミノタウロスはレベル２に相当するモンスター……今でこそ私にとって脅威ではなくなったが、まだレベル１の駆け出しだったころの実力でミノタウロスを相手するなど私でもできない。

出遭ったらそこで終わりだ。
だからこそ、早急に狩る必要がある。
それが私達のミスで逃がしてしまったモンスターならば猶更だ。
被害が出てしまえば、それは私を含めたファミリア全体の大失態となる。
幸い、仲間が手分けして追撃に当たったため、被害が出る前に残り1体というところまで減らすことはできた。
だが、その1体がどこにも見当たらない。
早く見つけなくては……他のレベル1冒険者が不幸にも遭遇して殺されてしまう前に。
どこだ……どこにいる？
……！
「この音は……」
金属がぶつかる音がかすかに聞こえた。
「……邪魔っ！」
湧き出るモンスターを愛剣『デスペレート』で両断し、音のする方へ急ぐ。
必ずしもそちらにミノタウロスがいるわけでは無いかもしれないが、考えている時間すら今は惜しい。

音を頼りにしばらく走ると、そこには標的である最後のミノタウロスがいた。
対するは、白髪に赤眼の見知らぬ少年。
ギラギラと光る眼で目の前のミノタウロスを睨みつけている。
戦闘中か……。
これは少し厄介なことになった。
冒険者の暗黙のルールとして、モンスターと戦っている冒険者がいた時は、そのモンスターに他人が手を出してはならないというのがある。
モンスター……より厳密にはモンスターから採れる魔石は戦って倒した冒険者のものというのが冒険者としての常識であり、それをパーティーメンバーでもない無関係の他人が横からモンスターを掻っ攫って横取りしてはならないのだ。
例え幾ら善意であっても、そのような行為は余計なトラブルを生むためにタブー視されている。
つまり何が言いたいのかと言えば、あの少年がミノタウロスと戦闘している以上、私はあのミノタウロスに横から手を出すことはできないということだ。
しかし、幾らなんでも無謀だ。
上層にいる冒険者が必ずしもレベル1の駆け出しという訳ではないが、持っている武器や装備から推察するに、彼は駆け出しも駆け出しだ。

装備の質は最低限。恐らくまだお金に余裕がない新人冒険者が使うようなギルド支給の最も安価な代物だ。

腐っても『中層』のモンスターであるミノタウロスにそんな武器では傷一つ付けられないし、防具などあってないようなものだ。

ハッキリ言って無茶すぎる。

武器の扱いを極めた者の中にはどんなに粗悪な武器でも卓越した技量でカバーできるかもしれないが、どう見ても彼の技量ではそんな芸当をするには未熟すぎる。

攻撃しても倒せない、反面1撃食らえば即死もありうる、正に絶体絶命の状況だ。

助けなければ……。

冒険者の暗黙の了解など最早言っている場合ではない、寧ろ彼がミノタウロスに殺される前に逃がしてしまった者の責任として私がミノタウロスを倒さなければならない。

そう分かっている…分かっているけれど……。

何故だろう。私は少年とミノタウロスの戦いに釘付けになった。

助けなければならないことは分かっている。しかし反面、私はその戦いを最後まで見届けたいとも思っていた。

何故かは自分でもよく分からない。

別に高度な戦いに魅了されたという訳ではない。見下すわけでは無いが、少年の技量

は私よりもはるかに劣っていたし、ミノタウロス程度の敵など、これまで数えきれないほど狩ってきた。戦いのレベルとしてはそれほど高度という訳ではない。

では何故？

何故私は、こんなにも釘付けになっているのだろう。

一体何が私をこんなに惹きつけているのだろう。

少年がミノタウロスを攻撃する。

「えっ……？」

思わず声が出た。

傷一つ付けられないと思っていた安物のナイフが、ミノタウロスに確かな傷をつけたのだ。

よく見ると、ミノタウロスの身体には他にも大量の傷が至る所につけられている。

あり得ない……。

どうやって…？

一体何をすればあの粗悪な武器で極めて武器の扱いに秀でているという訳でもないのに傷をつけることができるのか。

目を疑ったのはそれだけではない。

あの少年の動き……。

「未来が見えている……？」

自分でもそんなバカなとは思う。

しかし、そうとしか思えないような動きを彼はしている。

反射神経が良いとか、先読みが冴えてるとか、そんな次元ではない。

あの動きは、完全にミノタウロスが次何をしてくるのか理解して動いている。

彼の繰り出す手は、常にミノタウロスの先を行っているのだ。

カウンターでさえもあらかじめ分かっていたかのようにミノタウロスよりも先に動いている。

こんな芸当は、よほど沢山のミノタウロスとの戦いを重ねて学習したか、本当に未来が見えるとかでないと説明がつかない。

レベル1の冒険者が、はるか格上であるミノタウロスと何度も戦っている？

それは少し考えにくい。

であれば、本当に未来が見えるか、あるいはミノタウロスの思考を読む力があるとか、それぐらいしか考えつかないが、それならばなぜミノタウロスと態々戦っているのだろう。

未来が見えるならば、そもそもミノタウロスと遭遇することも分かっていた筈で、なぜ彼はそれを避けようとしなかったのか。

自分の力を過信していた？
ダンジョンはそんな人が生き残れるほど甘い場所ではないことくらい私は身に染みて知っている。
モンスターを相手に慢心する者は必ず殺されるということを、痛いほど知っている。
ましてや相手は格上。慢心して生き残れるような相手ではない。
そうであったならば今頃彼はここにはいない。
一体どんなカラクリがあるのだろう。
どんな魔法を使えばたったレベル1の駆け出し冒険者がミノタウロスと対等に渡り合えるようになるというのだろう。
一体どうやって彼はそんな力を手にしたのだろう。
この戦いを見届ければ、私にもその力が理解できるだろうか。
だからだろうか。
私は、彼の力の秘密が知りたいからこの戦いに惹かれているのだろうか。
いや……違う。
そんなことは2の次に過ぎない。
1番の理由は、あの眼だ。
彼の鮮血のように赤く、ギラギラと鋭い眼光を放つ只ならぬモノを内に秘めた眼。

ミノタウロスの行動を読めると言っても、流石に全ての攻撃を回避することはできないようで、掠り傷に留まってはいるが、着実に彼はダメージを蓄積させている。
それよりもさらに多くの傷をミノタウロスに負わせていることを考慮しても、戦況は拮抗している。
しかも人間とモンスターでは肉体の強度が段違いだ。
このまま戦いを続ければ、人間である彼はきっといつかどこかで蓄積した疲労やダメージによってミノタウロスの攻撃を避けられなくなる。
彼がミノタウロスと対等に戦えているのはあくまでも彼がミノタウロスから1撃もまともに食らっていないからであって、攻撃1回ごとに相手に与えるダメージ量はミノタウロスの方が圧倒的なのだ。
つまり、食らったらそこで終わりの綱渡りのようにギリギリの戦い。
少年が不利なのは依然として変わらないのだ。
そんなことは戦っている彼自身がよくわかっているはずだ。
それなのに……。
彼の眼は『必ず目の前の敵を倒す』という固い意志の光を宿しており、彼がダメージを負うたびにそれは弱まるどころか、さらに強くなっていく。
「どうして……？」

どうして、こんな絶体絶命な状況でもそんなに強い意志を持ち続けられるのか。
何故、欠片も諦めの色が無いのか。
強い。
力ではなく、精神(こころ)が強い。
こんな強さがあるなんて、今まで思ってもみなかった。
彼の戦いを見届ければ……私にもその強さが理解できるだろうか。
知りたい。
何故こんなにも絶望的な状況で尚自分の意思を折れることなく保てるのか。
それが分かればきっと…私はもっと強くなれる。
「強く……なりたい」
私は強くなりたい。
レベル5にまで上がったけれど、まだまだ自分の強さには納得できない。
足りない……こんなんじゃ全然。
もっとできるはずだ。もっと上がれるはずだ。
彼のように強い精神(こころ)が私も持てれば、私はまだ強くなれる。
だから知りたい。
その強さの秘密が、どうしても知りたくてたまらない。

そんな思いが、私の足を地に縛り付け、視線を釘付けにする。
彼の戦いから、私の知らない未知の強さを少しでも学び取ろうとしている。
彼がナイフでミノタウロスを斬りつけ、即座に距離を取る。
両者とも既にギリギリだ。
特に彼のダメージが著しい。
身体はボロボロ、肩で荒い息をして、口の中を切ったのか、端から血が流れている。
どう見ても満身創痍。
ベストコンディションでも勝機は乏しいのに、満身創痍な状態では既に無いに等しい。
それでも尚、彼の眼に諦めは無かった。
「流石に強いな。1発ももらってないのにこちらもうボロボロだ。おまけに疲れが溜まって足がガクガクしてやがる」
彼は油断なく武器を構えながら語る。
「それでも、勝つのはボクだ」
そう言い放つと彼は手の中でナイフを回し逆手に握った。
そしてナイフを持つ手を背後に回し、もう片方の手を地面について極端に体勢を低くとる。

勝負を決める気だ。
あの妙な構えに何の意味があるのかは分からないが、体勢からしてあれはきっと突撃の構えだ。
つまりそれは、今から彼は彼の全力を以てミノタウロスを殺しに行くという事。
「格上だろうが知った事か。乗り越えてやる……！この一撃を以てボクはお前を克服する！」
そう高らかに啖呵を切った。
アレは決して虚勢なんかじゃない。本気だ……本気でミノタウロスを殺すつもりだ。
彼の眼の輝きが、何よりもその決意を物語っていた。
そして私はあることに気づく。
「嗤っている…」
戦況は拮抗状態。条件としては、圧倒的な不利な状況に置かれてもいるにもかかわらず、それでも彼の口元には獰猛な笑みが浮かんでいる。
彼には、絶望的な状況に置かれても尚嗤えるだけの強さがある。
恐らく、これがきっと最後の攻撃になるはずだ。
彼はこの1撃に全てを賭ける気でいる。
分かるかもしれない……。

ありったけの意思を振り絞った彼の全力を見れば、彼の強さを理解する手掛かりが現れるかもしれない。
彼の一挙手一投足も逃すまいと目を凝らす。
故に気づいた。
「武器が……光っている？」
彼が背後に回したナイフが、赤い光を纏っていた。
いや、武器だけではない。
彼の左目が、赤い輝きを放っていたのだ。
――ゾワッ
彼の赤く光る眼を見た瞬間、私は全身が粟立つような感覚に包まれた。
彼の左目を見たその時、私は確かに彼に『恐怖』した。
あり得ない。
レベル的にはこちらは５で、彼は恐らく１。
実力差は歴然で、実際彼が脅威かと言えば否だ。
彼には私の知らない強さがあるが、それでも恐怖を感じるほど脅威ではない。
仮に彼と１００回戦ったとしても１００とも私が勝つであろう確信があった。
しかし、あの眼を見た瞬間、私の喉元に彼が刃を突き立てる場面を幻視したのだ。

１００回やっても私が勝つ。
１０００回やっても変わらない。
では１００００回繰り返したら？
予感がした。
何度敗北を重ねようと、彼はきっと何度でも立ち上がって、いずれは強者の喉元に齧り付き、食い破るだろうという予感。
どんなに実力が離れていようと、必ず彼がその強い意志でもって打倒するだろうという半ば確信に近い予感がした。
あの眼に私は『いつか食い殺されるのではないか』という恐怖を確かに感じた。
仮にもダンジョンの最前線で戦うくらいの実力はある私が、駆け出しの冒険者に対して恐怖したのだ。
彼は、己の意思一つでそれをやってのけた。
それほどまでの意志、それほどまでの決意、それほどまでの強さ。
知りたい……。
それ一つで格上を圧倒する程の強い意志。
羨望した。
それが私にもあったらと、思わずにはいられないほどの憧憬を抱いた。

「オオオオオオオオ!!」

雄叫びをあげて、彼は突撃した。

限界まで引き絞られた弓から放たれた矢のように、一直線に彼はミノタウロスに疾駆する。

速い。

その速さは、私が彼と同じレベルだったころの速さとは段違いに速かった。

ミノタウロスも突撃する彼を迎撃するべく拳を振りかぶる。

攻撃が命中したのはほぼ同時。

彼のナイフがミノタウロスの喉を掻っ捌き、そして代わりにミノタウロスの拳をまともに食らって吹っ飛んだ。

彼が背中からダンジョンの壁に叩きつけられる。

そのままズルズルと壁をずり落ちる。

彼にはもう動けるだけの力がないことは明白だった。

口から血を吐きながら、動かない身体でそれでも視線だけは外すまいと倒れたミノタウロスを睨む。

彼の放った一撃は確かにミノタウロスに致命傷を与えた。

しかしあと一歩……。

あと一歩のところで命を絶ち切れなかった。
致命傷を受けて地面に倒れたミノタウロスが、死力を振り絞って再び立ち上がろうとしていたのだ。
しかしそれでも、彼の眼に絶望感は無く、血を吐きながらも獰猛に噬っていた。
――『次』は……必ず……。
彼の唇がそう動いた気がした。
そこで私は我に返った。
何をしている。早く彼を助けなければ……！
急いで立ち上がりかけてたミノタウロスを始末し、気絶した彼に近づく。
酷いケガだ。
最後の1撃で内臓がやられている。
このケガは普通のポーションじゃダメだ。
私はポーチから今持っている中でも一番効果が高いポーションを取り出し、彼に飲ませた。
これで完治とはいかないまでも応急処置程度にはなるはず……。
目を覚ましたら事情を話してファミリアのホームでしっかり治療しないと。
そう考えていた矢先、彼の眼が唐突に開いた。

まさか、もう意識を取り戻したのか……。
幾らなんでも早すぎる。
目を覚ました彼はそのままキョロキョロと周囲を見回す。
「何故……?!」
混乱している様子の彼に、ひとまず私は声をかけた。
「あの……」
「――――!」
驚いたように彼はこちらを見た。
「お前は……!」
「私はロキ・ファミリア所属冒険者。アイズ・ヴァレンシュタイン」
「……!『剣姫』か!?」
どうやら私の二つ名を知っていたらしく、私は首肯してそれにこたえる。
「お前……あなたが、ボクを助けてくれたんですか?」
再び首肯。
「ミノタウロスは?」
私はミノタウロスがいたところを指し示す。そこには既にミノタウロスの姿はなく、遺品である魔石だけが転がっていた。

「……本当にごめんなさい」
　そして私は頭を下げて彼に謝罪する。
「待ってくれ……ください、どういう事ですか？どうしてあなたが謝るんですか？」
「あのミノタウロスは我々ロキ・ファミリアが遠征からの帰還途中に遭遇したもの」
「そうだったんですか……」
「それが戦っている最中に突然一斉に逃げ出してここまで上がってきてしまった」
「そんなことがあるんですね」
「私たちにとっても不測の事態。慌てて追撃に当たってほとんどは倒したのだけれど、最後の一体を探している最中だった」
「つまりその最後の一体がさっきボクが戦っていたミノタウロスで、ボクが殺されそうになっているところを発見して助けてくれた……という訳ですか？」
「そう。本当にごめんなさい。私たちのミスであなたに大怪我をさせてしまった」
「謝る必要はありません。もとはと言えばボクが勝手に挑んで勝手に負けただけなので、あなたに謝ってもらう必要はありません。むしろ、治療までしていただきありがとうございます」
「しかし……」
　彼は勘違いしているが、私は彼がミノタウロスと戦っている最中からその場に居合わ

せていた。にもかかわらず私は自分の都合で彼が死にそうになるまで助けるのが遅れてしまった。本当なら彼は私を責める権利がある。

「それでも気が済まないなら謝罪を受け取ります。あなたの謝罪を以て、ボクの被った被害は不問にすると約束します。では、ボクはこれで」

しかし、彼は早々にそう言い残して立ち去ってしまったため、私は結局それを言い出すことはできなかった。

引き留めるべきだと思ったが、その時の私は驚愕のあまりそれどころではなかった。

「どうして……傷は……？」

ポーションで治療したとはいえあれはあくまで応急処置だ。本来なら、彼は自力で歩くのも難しいはずなのだが、そんな様子は欠片も見せずに歩き去っていってしまった。

失敗した。

本当はまだ言うべきことや言わなければならないことがあったのだが、彼に伝えることができなかった。

後日言おうにも、私は彼の名前すら聞いていない。

一体彼は何者なのか、私は終ぞ知らないままだ。

あの心に秘めた強い意志の力についても個人的に話したいこともあったのだが名前すら聞けなかったとは大失敗だ。

「おーいアイズ、残りの奴もうお前が仕留めたのか？」
そう内心頭を抱えていると、ベートの呼ぶ声が聞こえた。
仕方がない。このことは団長たちにも話してどうするか聞いてみよう。
その後私は仲間と合流し、無事外へ帰還した。
あれから、私の脳裏にはミノタウロスと相討ちになった瞬間の彼の姿が鮮明に焼き付いている。
結局、彼の強さがどういうものなのかよく分からなかった。
それでもいつか、私も彼のような強い意志を持ちたい。
それができれば、私はさらに強くなれる。
私はもっと強くなりたい。
そのために必要な何かを、彼は持っているような気がする。
また……会えないかな。

７ページ目

Θ月＜（　　）＞日　天気　Ｏｈ，Ｍｙ　ｇｏｄ．

夜通しの連戦による疲労が溜まっていたのか、ホームに帰ると一気にそれらが睡魔へと変わって襲ってきた。

ダンジョンで戦っているときは疲れも眠気も感じなかったのだけれどホームに帰り着いて緊張の糸が切れてしまったのだろうか。

荷物や装備を外したボクは着替えもせずにそのまま寝床へ倒れこんだ。

そのまま体に溜まった疲労を感じながら微睡んでいると、ヘスティア様が心配そうに話しかけてきた。

流石に寝ながら会話はマズいと思い身体を起こそうとしたら、ヘスティア様にそのままでいいと止められた。

主神に対し少々礼を欠く格好だが、ボクはこのまま話を聞いた。

どうやら、ヘスティア様はここ最近のボクの焦り具合というか、落ち着かなさについての理由を知りたいようだった。

そして、何故夜通し徹夜でダンジョンに潜って連戦などという真似をしたのかについ

ても。

責めるような口調ではなく、心底心配しているような口調で聞かれたので流石に少しの罪悪感を覚えたボクは包み隠さず全てを話した。

強さを求めてオラリオに来たこと。

最近ミノタウロスに襲われて助けられたこと。

その時助けてくれた『剣姫』の強さに憧れたこと。

ここ最近落ち着かなかったのは『剣姫』という明確な目標ができて『早くそこに追いつきたい』という思いが当初からあった『強くなりたい』という決意(おもい)に火をつけたからであること。

酒場での一件のこと。

自分の弱さを突き付けられて『強くなりたい』という決意(おもい)があふれ出して少しでも早く強くなろうと夜通し狩りを行ったこと。

全てを話し終えると、ヘスティア様は優しい声で「よく話してくれたね」とだけ言い、ボクの頭を撫でた。

とても不思議で、懐かしい気分がした。

昔、おじいちゃんにもよくこうしてもらったことを思い出した。

頭を撫で終えると、ヘスティア様は真剣な顔でボクの眼を真正面から見つめてきた。

これまであまり意識したことは無かったが、ヘスティア様の眼は大空を連想させる、美しい青色の眼だった。
大空のように澄んだ青眼に見つめられると、何というか、心の奥の奥まで、もしかしたら魂まで見透かされているのではないかという感覚を覚えた。
それはまるで、天高くから人間たちを見下ろす神様の眼。
目の前にいる存在は小さい女の子に見えるがやはり紛れもない神様であることを実感する。
思わず呑み込まれそうになって絶句しているボクにヘスティア様は言った。
「キミの意思は主神として尊重するし、必要なら応援も手伝いもする。力だって貸そう、でも『無茶だけはしない』と約束して欲しい」
ボクは、それに答えることができなかった。
ボクにとって『強くなる』という事は『それまでの己の限界を破壊すること』な訳で、それ即ち『無茶をする』ことに他ならないのだ。
そう思っているボクが軽々しくヘスティア様に『無茶をしません』などと誓えば、それは只の欺瞞だ。
存在の上位者たる神に対し、下位者の人間の嘘は通じない。
ボクがヘスティア様に誓ったとして、それが嘘であることはすぐに見破られてしま

う。
そして何より、ボクはボクを拾ってくれた唯一人の主神(おや)を裏切るようなことはしたくなかった。
しかしかといってこちらを真剣に気遣う主神に対し『嫌です』などとその心配をバッサリと切り捨てるようなことも同様にしたくはなかった。
結果、ボクは何も言えなくなってしまったのだ。
ボクにできるのは、無茶をしても『必ず帰ってくる』と約束することだけだった。
そう言うと、ヘスティア様は「そっか」とだけ言って、それ以上は何も言わなかった。
……呆れさせてしまったのだろうか。

Θ月（＝＿＝）日　天気　ＯＨＨＨＨ　ＹＥＳ！
ヘスティア様がしばらく留守にするらしい。
今日の朝、開口一番にそう言われた。
所用で２・３日出かけるのだとか。
何でも、今夜はオラリオ中のファミリアの神々が集う『神々の宴』なるものが開かれるようだ。
しかしそれにしたって２・３日もやるものではない。

何か他に用事があると思われるが、ヘスティア様には「まだ秘密さ」と濁されてしまった。

少しだけ心配ではあるが、まぁお互い様だろう。

ボクはボクがやるべきことをやるだけだ。

昨日は強制的にヘスティア様に休暇を取らされたので、ダンジョンに行きたくて行きたくてウズウズしているのだ。

ダンジョンに潜ってるときはあっという間に時間が過ぎるのに、昨日の時間の進み具合の遅さと言ったら……たった1日の休暇のはずなのに1年くらいダンジョンに行っていないような感覚だ。

θ月（〜o〜）日　天気　Ｗｏｕｌｄ　ｙｏｕ　ｓｍｏｏｃｈ　ａ　ｇｈｏｓｔ？

誰もいないホームで目覚める。

いつもはいる筈の女神（ひと）がいないというのは、なかなかに奇妙な感覚だ。

と言っても、ボクがやることは変わらないのだが。

今日も『豊穣の女主人』でシルさんからお弁当を貰ってからダンジョンに行く。

と言うか、毎朝彼女が店の前で待ち構えているのだ。

ホームからダンジョンに向かう最短ルート上に『豊穣の女主人』が位置しているため、

ダンジョンに向かう途中でボクは必ず彼女に遭遇する。
で、お弁当を渡される。
ありがたいことはありがたいのだが、如何せん申し訳なさが先だってどうにも気後れしてしまう。
しかし、店の奥で毎回店主のミアさんが「うちの娘が作った弁当を食えないとは言わせないよ」みたいな目で見てくるので申し訳ないとは思いつつも毎回もらっている。
こんなにおいしいお弁当をお金も払わずにもらい続けてよいものだろうか……？
いつかお返しをしないとな……。

θ月（？—？）日　天気　Ｈｅｃｈ　Ｙｅａｈ
今日も今日とてダンジョン探索。
ヘスティア様はまだ帰ってきてなかった。
一体何をしているのだろうか……？
今日はいつもより早めにダンジョンへ向かうことにした。
シルさんが待ち構えている時間にさえ店の前を通らなければ流石にお弁当を渡されることもないのでは…？と、昨日の夜に思い立った。

結果は失敗。
確かにシルさんはいなかったが、店の前を通るときにミアさんに見つかって呼び止められてしまった。
そしてそのまますごい力で店の中に引きずりこまれ、結局お弁当を貰う事に。
嫌な訳でも迷惑な訳でも無いが、やはり申し訳ない。
そうそう、これまた昨日の夜に思いついたことだが、弁当のお返しにシルさんの誕生日にでもプレゼントを贈ったらいいのではないかと思い、シルさんに誕生日を聞いてみた。
が、シルさんの同僚の従業員である猫人（キャットピープル）がそれを聞きつけてからかいだしたので結局有耶無耶にされてしまった。
そんなこんなでお弁当を貰ってダンジョンに赴いたのだが、間際にミアさんから言われたことがやけに頭に残っていた。
「あんたが何を焦っているのか知らないけれど、あんまり生き急ぐものじゃないよ。冒険者は生きて帰った者が勝ち組なんだからね」
実感と経験が多分に含まれて放たれたその言葉は、未だに頭から離れない。
生き急ぐ……か。
確かに、今ボクが戦っている場所はこんな決して整っているとは言えない最低限の装

備で本来活動すべき場所ではないのだろう。
本当なら、もっと上の層で狩りを行い、お金を貯めて装備を整えてから下に降りていくべきなのだろう。
だがボクは『決意』の力で強引に装備の問題をねじ伏せている。
『生き急いでいる』と言われてしまうのも無理はない。
同じ階層で活動している冒険者はボクより遥かに上質な装備をしているためか、逆に最低限の装備で狩りをしているボクは奇異の眼で見られる。
別にそれ自体はどうでもいいのだが、これがエイナさんやヘスティア様に知られたらと思うと……うーん……。
流石に装備を更新するべきだろうか。
そこまでお金に余裕があるわけでも無いし、防具はムリにしても武器ぐらいは1つ上のグレードにするべきか……。
という事をヘファイストス・ファミリアが経営する武器屋の前で考えていたらミアハ様に会った。
随分熱心に眺めていたねと若干の勘違いをされたが、ポーションを貰った。
零細ファミリアのウチとしては消耗品が出費なく手に入るのは大助かりではあるが、ミアハ・ファミリアだってウチとそこまで変わらない経済状況のはずなのに、こうも気

前よくポーションを渡してよいのだろうかと他人事ながら心配になってくる。
ミアハ・ファミリアの唯一の団員……確かナァーザさんだったか、彼女も苦労してるんだろうな……と思った。
人が良すぎるのも考え物だ。
そうそう、武器の話だったか。
正直、気が進まない。
強い武器に興味が無いわけでは無い。
しかし、いくら強い武器を使おうがそれは武器の強さなのであって、ボク自身が強くなるわけでは無い。
今の武器でも十分やれている以上、安易にそれ以上を求めるのは単なる無駄でしかない。
別に良い武器をそろえるのが無駄と言っている訳ではない。
武器の強さだって立派な『力』の一つだ。
ただ、そればっかりに頼るようになって自分の強さが疎かになるようでは本末転倒。
ボクはもう、武器の力を求めざるを得ないほど自分の強さを極め尽くしたか？
その問いに対しハッキリＹＥＳと答えられないうちはボクは自分から強い武器を求めることは無いだろうと思う。

Θ月＝　）日　天気　ＵＮＴＩＬ　ＮＥＸＴ　ＴＩＭＥ　ＤＡＲＬＩＮＧＳ…　!!!

今日は本当に色々あって疲れた。

ボクは今、紆余曲折あって『豊穣の女主人』の一室を借りてこの日記を書いている。

順を追って今日起きた大事件について書いていこう。

事の始まりは、今朝ダンジョンに向かうボクを『豊穣の女主人』の従業員の一人である猫人（キャットピープル）に呼び止められたことから始まる。

いきなり財布を渡されてシルさんに届けろと言われた時は藪から棒に何事かと思ったがその場にいたエルフの従業員によれば、どうやら『怪物祭（モンスターフィリア）』なる催しが今日開かれているようで、その見物に行ったシルさんが財布を忘れたので届けて欲しいとのことだった。

エルフの従業員の説明によれば、『怪物祭（モンスターフィリア）』とは、ガネーシャ・ファミリアが主催する催しで、迷宮から運び込んだモンスターを闘技場を貸し切って観客の前で団員が『調教（テイム）』する様子を見せるという、猫人（キャットピープル）の言葉を借りるなら、『えらくハードな見世物』らしい。

シルさんにはお弁当の件で世話になっているし、ボク自身怪物祭（モンスターフィリア）なる催しに興味が湧いたので、ダンジョン探索の予定を変更し、祭りの見学がてらシルさんを探しに行く

ことにした。
シルさんを探してしばらく街を歩いていると、ヘスティア様に遭遇した。
何かを背負っているようだったが、その正体を訪ねる前に手を引かれて一緒に街を歩くことになった。
ヘスティア様曰く『デート』らしいが……うん、これはデート…なのか？
一応ボクには『シルさんを探す』という頼み事を任されていたのだが、まぁ折角の主神様の誘いなので眷属として付き合うのもいいかと、ボクはヘスティア様と祭りを楽しみながらシルさんを探すことに。
クレープを二人で買って食べさせあったり、まるで恋人のような振る舞いをするヘスティア様に主神と眷属の関係としてこの距離感は普通なのか……？と若干の疑問を抱いたが、まるで見た目相応の人間の女の子みたいに喜ぶヘスティア様を見てるとそれでもいいか、という気分になった。
そして異変が起こった。
突然轟音がしたかと思うと、なんと闘技場から銀色の巨大な猿のようなモンスター……恐らく最初にエイナさんから聞いた『シルバーバック』というモンスターの特徴と合致するが、コイツは上層の奥の奥、11～12階層といった『上層』と『中層』の境目に出現するモンスターで、ミノタウロス程ではないにしても冒険者になって日が浅い

ルーキーには荷が重い相手だと教わった。
つまり……格上だ。
もしここがダンジョンだったとしたら嬉々として戦いを挑んだところだが、その時のボクのそばにはヘスティア様がいた。
更にどういう訳か、そのシルバーバックはヘスティア様に執着しているようだったので、流石に戦いを挑んでいる場合ではなかった。
ボクはヘスティア様の手を引き、一目散に逃走した。
ボク一人なら容易く振り切ることは可能だったが、しかし、ヘスティア様がいるとなるとそうはいかなかった。
神様として人知を超えた権能を振るっていた女神の一柱とは言え、権能を封印して下界に降りたヘスティア様には見た目通りの身体能力しかない。
結果ボクらはシルバーバックに距離を詰められないようにするのが精いっぱいで、『ダイダロス通り』と呼ばれる迷路のように住宅が入り組んだ地帯に入り込んだところでとうとう補足された。
ヘスティア様に手を伸ばすシルバーバックを見た時、『あの日』の光景が脳裏に蘇った。
沸々と怒りが込み上げる。

ふざけるなッ……!!
あんなことをまた繰り返すつもりなのかッ……ベル・クラネルッ!!
何のためにこの街に来たッ……!!
何のために冒険者になったッ……!!
何のために力を求めたッ……!!
全ては二度と『あの日』のようなことを繰り返さないためだろうがッ……!!
だったらッ……目の前で襲われそうになっているヘスティア様(大切な人)を今守れなくてどうするんだッ!!
皮肉なことに最も苦々しい記憶によって我を取り戻したボクは、ギリギリのところでヘスティア様とシルバーバックとの間に割り込み、そのままナイフをシルバーバックの左眼に突き刺してやった。
左眼を抑えてのたうち回るシルバーバックの隙を突き、ボクは再びヘスティア様を連れて逃げ出した。
何とか逃げ出すことには成功したが、しかし代償として武器を失ってしまった。
最早戦うことは困難。
素手で格上相手など、何度やりなおせば倒せるのやら分からない。
情けない……力が欲しいと息巻いておきながら結局できることは逃げることだけ

じゃないかッ……!!

世界一の決意があっても、やってることは『あの日』から何も変わってはいないじゃないかッ……!!

ふざけるなッ……!!ふざけるなッ……!!

悔しい。

悔しくて悔しくてたまらない。

結局……冒険者になっても大切な人一人満足に救えないじゃないか……。

経験が浅いなど言い訳にならない。

世界は残酷だ。

ボクが無力であろうと、理不尽は容赦なく襲い掛かり、ボクから大事なものを奪っていくと、『あの日』ボクは学んだ。

だからこそ、もう何も奪われないための力を求めてこの街にやってきたというのに……。

それでもこうして逃げることしかできないなら……ボクは何のために冒険者になったのだ。

こんなのが英雄になろうだなんて夢見てたなんてとんだお笑い草だ。

あぁ全く……大っ嫌いだ。世界も、モンスターも、そして何より弱く無力な己自身

も……死ぬほど大嫌いだ。
唯一マシになったこととしてはこうして『一緒に逃げる』ことくらいはできるようになったところか。
『あの日』はそれすらもできない臆病者だったから、それだけは成長したと認めてもいい。
まるで微々たる成長だが、少しはマシになった。
必死に走っていると、鉄格子の扉で仕切られた地下通路の入り口を発見した。
ボクはそこにヘスティア様を入れると、扉を閉めて閂を下ろす。
このまま一緒に逃げたって、さっきの二の舞になるだけだ。
この通路がどこへつながっているのかは定かではないが、少なくともすぐに見つかることは無いはずだ。
あとは……ボクがシルバーバックの気を引いて囮になれば……。
さぁ…気張りどころだぞベル・クラネル。
もう二度と、目の前で大切な神(ひと)を失ってたまるか。
倒すことはできなくてもせめて囮くらいにはなって見せろ。
そうでないと、本当にこの街に来た意味がない。
そう自分を奮い立たせ、片目を潰されて怒り狂って追いかけてきたシルバーバックを

自分の方に引き付けながら迷宮のような路地を逃げた。
幸い、左眼を潰したお陰でシルバーバックの左側は死角になっており、そこに立たれると正確な位置を把握できないようだった。
更に、ダイダロス通りの狭い道も味方してくれた。
あの巨体で暴れるにはこの場所は狭すぎる。
後は迷宮探索で培った敏捷ステイタスに任せて立ち回れば、何とか攻撃を受けずにいられた。
倒すことはできないが、時間稼ぎ程度ならボクでも十分可能だった。
逃げながら、ボクはボクの『決意』について考えた。
護衛対象がいようが武器が無かろうが、構わずシルバーバックに挑んで勝てるまで死に続ければ良かったのではないかと自問する。
しかしボクには、その問いに対しある種の確信を抱いていた。
もし、ヘスティア様の安否を無視してあの銀色の大猿に挑みかかって敗北すれば、ボクはもう巻き戻れないという事を。
確かな根拠はないが、そう確信していたからこそ逃走を選んだ。
ボクの能力（ちから）、ボクの『決意』
それは一体何のためにあるのか、考えれば自ずと分かることだった。

この『決意』は、全て『あの日』あった出来事を、突き付けられた無力な自分を克服するために宿った力だと、ボクは思っている。

ずっと考えていた。

ダンジョンでのボクは死に戻ることを前提にモンスターと戦っている。

しかし本来、命というのは1つしかないはずで、死んだらそこで終わりなのがこの世の理だ。

それを無視できる力があるとはいえ、そのように平気で自分の命を投げ捨てる行為はボクの『決意』を弱めてしまうのではないか。

『決意』の力に頼って、慢心してしまうのではないか。

そんな懸念がかすかにあった。

だがその懸念に対して、ボクはさほど心配はしていなかった。

何故なら、この『決意』が何のためにあるのかを考えれば、そのように『強くなる手段としての死に戻り』は本来の目的に適うものだからだ。

一体何のために『決意』を抱き、この街を訪れ、冒険者になったのか、それさえ忘れなければ戦いで何度死のうとボクの決意が弱まることは無い。

元々才能などまるでない凡人の身。それでも身の程知らずにも英雄の領域に手を伸ばそうとするのならば、それ相応の無茶が必要になるのは道理。

普通なら身を滅ぼすだけだが、幸か不幸か、ボクには『決意』がある。
無茶を押し通すだけの力が、ボクにはある。
茨で彩られた修羅の道だが、血反吐を吐く覚悟さえあれば非才の身で英雄と並びたてるだけの可能性がある。
それを追求するためならば、幾千の死を重ねたとて『決意』が揺らぐことは無い。
だが、翻ってさっきの状況はどうだ？
無茶をした結果、ボクだけが死ぬならばまだいい。
だが、あの場にはヘスティア様がいた。
もし、あの場でボクがシルバーバックに戦いを挑み、そして死んだとして、ボク自身は死に戻れるかもしれないが、ボクが巻き戻ったあと、ヘスティア様はどうなる？
敢えて考えないようにしていた。
ボクが死んだあと、その後の時間軸は一体どうなってしまう？
ダンジョンにいるときは考えなくても良かった。
その場合は己の実力も分からずに無謀にも格上に戦いを挑んだ愚か者という至極正論なレッテルが張られるだけだからだ。
ヘスティア様もエイナさんも悲しむだろうが、それでも死ぬのはボクだけだ。
しかし今回に限っては状況が違う。

ボクが死ねば、明らかにヘスティア様に危険が及ぶと分かり切っている状況で、ヘスティア様の目の前で『眷属の死』と言う残酷な光景を見せることになる。

そうなればヘスティア様は体にも心にも深い傷を負うだろう。

ヘスティア様とはまだそこまで長く暮らしたわけでは無いので、彼女の性格の全てを把握しているわけでは無い。

しかし、これだけは言える。

ボクが目の前で死んだら、絶対にヘスティア様は悲しむ。

かつては人の子とは違う視点を持った神だったかもしれないが、今のヘスティア様は人の子と同じ視点に立ち、人間のように笑い、喜ぶ女の子と変わらないという事を、今日一緒に過ごして分かった。

そんなヘスティア様が、たった一人の『眷属(かぞく)』を目の前で失って悲しまないわけがないことくらい、付き合いが浅くても分かる。

だからボクは、彼女を悲しませたくなかった。

『あの日』のボクと同じ悲しみを背負わせたくなかった。

それは『あの日を二度と繰り返さない』という決意(ちかい)に背くことだから。

あの場でシルバーバックに挑んで敗北すれば、ボクの決意はきっと折れてしまうだろう。

だから逃げた。
全く、肝心な時に限って役に立たない。
自分の弱さ加減に涙が出てくる。
でも、大事な人を守れないよりかは大分マシだ。
無様で情けないのは元々だ。
結局人はそう簡単に変わったりなどしない。
それでも、こうして囮になることで守りたい人を守るために行動できただけボクにしては上出来だ。
そんなことを考えながら逃げていると、袋小路に出た。
追い詰められたが、まだ諦めるには早い。
どうにかして出し抜いて、また反対方向に逃げ出せばいい。
猿一匹出し抜くくらい、ボクにもできる。
そう思っていた時だった。
シルバーバックの背後に逃げたはずのヘスティア様が立ってボクの名を呼んだ。
呆気にとられたが、シルバーバックがヘスティア様へ掴みかかろうとしているところでギリギリ割り込み、そのままヘスティア様の背後にあった建物の扉を突き破り、隠し階段を転げ落ちた。

何故戻ってきたのだとボクが詰問すると、ヘスティア様は仕方ない子なぁと言いたげに笑って
「ボクがキミを置いて逃げ出せるわけないじゃないか、ボクだってキミを守りたいんだから」
そう言われてハッとした。
そうだ……ボクがヘスティア様を守りたかったように、ヘスティア様もボクを守りたいと思っていたんだ。
彼女の言葉は、『あの日』のおじいちゃんとボクを思い起こさせた。
バカだな……ボクは。
自分が無力なばかりに、守りたかった人を守れずに死なせてしまう。
そんなの、『あの日』のボクそのままじゃないか。
ヘスティア様に『あの日』のボクのような悲しみを背負わせたくないと言いつつ、ボクはヘスティア様に『あの日』のボクと同じ思いをさせるところだった。
そんな簡単なことに、今更気づかされた。
しかし実際問題、このままでは二人とも襲われるだけだ。
ボクはヘスティア様を背負って隠れ場所を探しながら彼女にそう言うと、ヘスティア様には何か考えがあるようだった。

一先ず隠し扉を発見し身を隠すことに成功した。
だが長くは持たない。
そう言うと、ヘスティア様はならばキミがシルバーバックを倒せばいい――――そうボクに言った。

ボクはハッキリとヘスティア様に不可能だと告げた。
相手は格上だし、ボクはヘスティア様を守りながら戦わなければならない。
そして何より……武器が無い。
ヘスティア様を守りつつ素手でシルバーバックを1度も死なずに倒せだなんて奇跡が起きない限り不可能だった。
すると、ヘスティア様はずっと背負っている荷物をボクに差し出し、「武器ならある」と告げた。
それは、漆黒のナイフだった。
丁寧に包まれた袋から取り出されたのは、柄も刃もすべてが真っ黒なナイフだった。
抜刀してみると、一目で業物と分かる刃がギラリと覗いた。
『女神の刃（ヘスティアナイフ）』と命名されたそれは、刃に神聖文字（ヒエログリフ）が刻まれていた。
ヘスティア様の説明では、何とこのナイフには『ステイタス』が刻まれており、ボク

の成長と共に一緒に成長していく、いわば『生きている武器』なのだそうだ。
流石迷宮都市、そんなものまで作れるとは……。
兎に角、シルバーバックが来る前にボクのステイタスを更新しその分上がったボク自身の能力と、ナイフの能力でシルバーバックを迎え撃つ。そういう作戦らしい。
ヘスティア様にステイタスを更新してもらい一人目立つ場所でシルバーバックを待つ。
後ろの物陰にはヘスティア様が隠れている。
試しにナイフを振ってみると、驚くほど手に馴染んだ。
強い武器など、ボクにはまだ必要ないと思っていたが取り消そう。
このナイフには、ボクの全てを込めても大丈夫という安心感がある。
まるで、ナイフの形をした己の半身と言っても過言ではないほどの信頼感。
どんな敵とだって戦えそうな気分になる心強さを感じる。
不意に『＊やっとみつけた、自分だけのほんもののナイフ』という思念が頭に流れてきた。
『本物』のナイフ……。
何故だか、妙な納得感があった。
自分の決意のあらんかぎりを刃に込めて放つことができる、己の決意を現実に実現す

る唯一無二の武器。
ボクの……ボクだけの『半身(ほんもの)』。
そう考えている時だった。
驚くべきことが起こった。
ナイフに刻まれた神聖文字(ヒエログリフ)が、突然赤く浮かび上がり、ナイフの刃が赤い光を纏った。
この瞬間ヘスティアナイフに何が起こったのかを把握できたのは、世界でボクだけだろう。
この街に来てから今までずっと背後に感じていた何者かの気配。
それが、このナイフに宿ったのだ。
現にナイフを通じて満足げな何者かの思念が流れ込んでくる。
ヘスティア様はこのナイフが『生きている』と言っていた。
つまりそれは、肉体を持たない意識だけの存在にとっては誂えたかのように都合の良い身体なのだ。
今ここに世界で一本だけの『意識』を持った武器が誕生したのだ。
しかし、そんな感動を噛み締めている余裕はなかった。
ボクらが逃げ込んだ隠し扉がある壁から、シルバーバックが顔を覗かせていた。
ボクは正面からシルバーバックを見据えて壁を越えてくるのを待った。

今のボクには最高の武器がある。
ボクの後ろには守りたい神がいる
そして何より――――『ボクがキミを勝たせて見せる。キミなら勝てるって信じてる』
ヘスティア様はそう言ってくれた。
主神にそう言われて、奮い立たない眷属はいないんだよッ‼
そんな思いがボクの中で燃えていた。
絶対に負けられない理由がボクにはあった。
ボクは『必ずシルバーバックを倒す』決意に満たされた。
高ぶりだす決意に共鳴するかのようにボクのナイフが赤く輝きだした。
どうやら、ナイフに宿った意思がボクの決意を増幅して高めているらしい。
すると、体の底から力が湧き上がってくるのを感じた。
同時に、ナイフが纏う赤い光が、刃を形成した。
――――＊モンスターをたおすだけならぶきはひつようない
そんな思念が流れ込んできて、ボクはこの街に来るときに見た夢を思い出した。
そういえば、夢の中のボクは到底武器とは呼べないようなもので戦っていた。
ぼうきれ、おもちゃのナイフ、じょうぶなてぶくろ、バレエシューズ、やぶれたノー

ト、こげたフライパン、からっぽのじゅう……まともな武器と言えるのは最後に拾った『ナイフ』だけだったような気がする。
敵を殺すのは武器ではない。
『決意』……何より強い決意を込めることこそ、敵を殺す刃なのだ。
つまりはそう言う事をこのナイフに宿った意思は言いたいわけだ。
なら……ボクのありったけの決意をこのナイフに込めて、シルバーバックを倒す。
とうとう壁を乗り越えてきたシルバーバックに向かって疾走する。
1撃だ……1撃で決めろ。
後のことなど考えるな、今この1撃に全てを込めろ。
格下が格上に一矢報いるにはそれしかない。
己の全てを込めた全力の1撃で決着をつけるしかない。
そう理解していたボクは、まずシルバーバックの体勢を崩し、そして首筋に攻撃を見舞った。
後ろからシルバーバックの首を切り落としてやることに成功した。
暫し呆けていると、ヘスティア様が飛びついてきて漸くボクは勝利したのだと理解した。
無邪気に喜ぶヘスティア様を抱きしめ返し、今度は守れたのだと感慨に浸った。

そして、ボクはいまここにいる。

あの後流石に疲労の限界だったのかヘスティア様がいきなり気を失ったときは肝がこれ以上なく冷えたが、その場に居合わせたシルさんの厚意でヘスティア様を『豊穣の女主人』の一室のベッドに運び込んだ。

お陰で、ついさっき目を覚ましたところだ。

一先ず安心したボクはずっと気になっていたことを聞いてみた。

ヘスティア様にもらったこのナイフ……武器の出来にさほど詳しいわけでは無いボクでも一目でわかるくらいの業物だが、案の定鞘には『ヘファイストス』の刻印がされていた。

『ヘファイストス・ファミリア』といえば、オラリオでもトップクラスの名匠たちが集まる鍛冶師系ファミリアの頂点といっても過言ではない。

彼らの打つ武器はまさにトップクラスの冒険者も愛用する程の性能を誇り、また、その値段もトップクラスだ。

一線級の冒険者だっておいそれとは手が出せないほどの高級品。

うちのような零細ファミリアでは逆立ちしたとて入手不可能な逸品をヘスティア様はどうやって手にしたのだろう。

それを聞くと、ヘスティア様はただ「話はつけてきたから心配しなくてもいい」とだ

けボクに言った。

いろいろ腑に落ちない点は多かったが、それもヘスティア様の「キミの力になりたかったんだ」という言葉で封殺されてしまった。

主神(おや)として、力を求めるために無茶をする眷属(子供)にせめてその身を守るための武器を与えることで報いたかったのだという。

不覚にも、その時ボクは泣きだしそうになってしまった。

そして、『強くなりたい』という決意(おもい)と同じくらい強い決意(おもい)がボクの中に燃えていた。

『この女神(ひと)の力になりたい』と

オラリオでたった一人、ボクを受け入れてくれた、ボクだけの女神様を守るために強くなろうと。

この日、ボクらはようやく本当の意味で『家族(ファミリア)』になったのかもしれない。

＊掛けがえのない大切な存在を得てあなたはケツイ(You're filled with DETERMINATION)に満たされた

女神日記　２冊目

Θ月＜（　　）＞日　天気　晴れと言う可能性と雨と言う可能性が重なり合っている。

早朝にベル君が帰ってきた。

多少汚れているようだったが、目立った外傷もなく、無事なようで安心した。

昨日の夜遅くホームへ帰ってきて誰もいないと知ったときは最悪の可能性が頭をよぎって心臓止まるかと思ったけど無事に帰ってきたみたいでホッとした。

ベル君は帰ってくるなり装備を外しただけで着替えもせずにベッドに倒れこんでしまった。

朝から夜までほぼ1日中ダンジョンに潜っていたんだ。相当疲れていたのだろう。

でもこれだけは聞いておかなければならない。

ベル君が最近やけにソワソワと落ち着かない様子だった理由。

恐らくそれこそが、今回ベル君を徹夜でダンジョン探索という無茶に駆り立てた原因だ。

ベル君が寝てしまう前に、これだけは確かめなくてはならなかった。

疲れた体に鞭打って起きようとしているベル君を押しとどめて尋ねたところ、ぽつぽつと話し出した。

ベル君が、この街に何をしに来たか。その理由を。

曰く、彼は強さを求めてこの街に来たらしい。

何でも、自分を育ててくれた祖父をモンスターの襲撃で失い、二度とそんな悲劇を起こさないための力を求めて、彼はオラリオを訪れたらしい。

悲しみ、怒り、憎しみ、苦痛……様々な負の感情を感じさせる暗い顔で、あえて淡々とした口調でそう語った。

眷属に過去の辛い出来事を思い出させるのはボクも辛かったが、しかし主神として、眷属が何を求めて冒険者になったのか、いずれは向き合わなければならなかったことだ。

本当は契約した時に聞いておくべきことなのだろうけれど、恥ずかしながらボクはそれを疎かにしていた。

だからボクは聞かなければならない。ベル君の語る言葉を一字一句聞き逃さないように耳を傾けなければならない。

そして、主神として、何をしてやれるのか、考えなければならない。

でなければボクは以前と何も変わらない、穀潰しのままだ。

寄生先がヘファイストスからベル君に移っただけだ。
主神と眷属の関係は、一方的に神が人間に養われるだけの関係であってはならない。
ボクらは家族（ファミリア）だ。対等な『契約』で結ばれた、ギブアンドテイクの関係だ。
神が一方的に人の子達から搾取するような関係であってはならない。
そう自分を戒めながらベル君の話を聞いていると段々と経緯が見えてきた。
彼は最近、ミノタウロスに襲われたらしい。
ボクは冒険者ではないのでオラリオのダンジョンにいるミノタウロスがどれくらい強い魔物なのか分からないが、ボクが神だったころの神話を基準に考えれば相当な強敵だと推測できる。
そして、ベル君はミノタウロスと戦って瀕死の重傷を負ってしまったらしい。
そこをよりにもよってあのロキのところの『剣姫』に助けられ、その強さを目の当たりにした。
最近落ち着かなかったのは『剣姫』という明確な目標ができてベル君の『強くなりたい』という願いと共鳴し一刻も早く剣姫に追いつきたいという気持ちの表れなのだとか。
『剣姫』――ボクも噂位は聞いたことがある有名な冒険者だ。
何という名前だったか、ヴァレン――ヴァレン何とかという名前だったような気が

する。
兎に角そのヴァレン何某が最近ベル君が落ち着かなかった原因らしい。
ムムム…ボクと言う女がありながらベル君の浮気者。
と最初は嫉妬を覚えはしたものの、ベル君の口調から、多分彼はそのヴァレン何某について異性としての感情は持っておらず、純粋に超えるべき壁、強者として彼女を見ているようだった。
うーん複雑な心境だ……。
ベル君がヴァレン何某に恋愛的に懸想しているわけでは無いことはボクとしては万々歳なのだけど……仮にも異性、それも美少女の話題をしているのに一切そう言う感情を抱かないというのも……ちょっぴり心配になる。
大丈夫かなベル君。
女の子には興味ありませんとか言ったりしないよね？
話が逸れたので戻そう。
そうして強くなるため、やる気満々でダンジョンに潜ったあと、ベル君は一旦食事するために『豊穣の女主人』という酒場に行ったらしい。
『豊穣の女主人』って確か…非常に見目麗しい女の子達が沢山いて給仕してくれる酒場じゃなかったっけ？

……まぁあの酒場の女の子に手を出そうものなら店主にひどい目に遭わされるらしいし、特別に許そう。

とにもかくにもそこで食事をしていた矢先、ロキとその団員達もやってきたらしくてその中の一人に名指しで罵倒されているのを聞いてしまったらしい。

自分の眷属を謂れもないのに罵倒されたと聞いて心中穏やかじゃなかったが、ここで怒りだしても意味がないので一先ず怒りは飲み込んで話を聞いた。

ロキの奴め…ボクを罵倒するに飽き足らずベル君まで罵倒するとはいよいよもって度し難い。

だから嫌いなんだ。

罵倒したのはロキ自身ではなくその眷属だそうだが、眷属（こども）の責任が主神（おや）に関係ないとは言わせない。

少なくとも主神として眷属を諌めなかった時点でボクの中では同罪だ。

そのせいでベル君に残っていた自制心が崩れて徹夜でダンジョン探索なんて無茶に繋がったというのだから腹立たしい。

これでベル君に何かあったら、ボクはロキを絶対に許さない。

とはいえ、何あれこうして無事に帰ってきてくれて良かった。

思わず頭を撫でてしまったが、気落ちよさそうに目を細めるベル君の表情は新鮮だっ

た。
あれはヤバイ。
ボクの母性をこれ以上なくくすぐられた。
胸がキュンとして、もっと甘やかしたい欲求に駆られて抑えるのが大変だった。
しかも本人はあれを無意識でやっている。
ベル君…キミ稀代の天然の女たらしの素質があるよ…。
恐ろしい子！
こうしてみると、付き合いこそ浅いがボクはベル君にすっかり入れ込んでしまっている。
彼がダンジョンから永遠に帰ってこなくなってしまったことを考えると、怖くてたまらなくなる。
だからこそ、ボクはベル君に約束して欲しかった。
もう無茶はしない……と。
しかし、ベル君は目を伏せて黙り込むだけだった。
今思えば意地悪な約束だったと思う。
ダンジョンでは何が起こるか分からない。
無茶をしないとは言っても、何かしらのイレギュラーが発生して無茶を強いられるこ

とは十分ありえる。
それにレベルアップの条件の事もある。
ある程度経験値（エクセリア）が集まると、ステイタスを更新しても能力値が上がりにくくなる。
これは冒険者という『器』に経験値が満杯になってしまいそれ以上経験値を貯められなくなるために起こる。
つまりそれ以上強くなるなら、レベルを上げて『器』を大きくしなければならない。
しかし、いくら経験値を集めてもレベルは上がらない。
レベルを上げるには、冒険者は己の殻を破って何かしらの『偉業』を達成しなければならない。
スキルの影響でベル君は膨大な経験値をため込んでいるだろう。
つまり、レベルアップをしなければならない時期は近いと言っていい。
『強くなりたい』というベル君の願いからすれば、絶対にベル君は近々『偉業』に挑戦しなければならない時が来る。
何を以て『偉業』とみなされるのかはボクにも分からないが、生半可なことではできないと聞いている。
『無茶をしない』など土台無理な話なのだ。
ベル君もそれを分かっているのか、しばらく黙り込んだ後、とても言いにくそうに約

束はできないと言い、『でも、必ず生きて帰ってくることだけは約束します』と付け加えた。

嘘は言っていない。

つまり、ベル君はベル君なりに無茶をしつつも生きて帰ってくる術を持っているのだと、ボクはそれで納得するしかなかった。

話し終えてベル君が寝てしまった後、ボクは考えた。

ベル君の無茶を止めることはボクにはできないし、彼自身それを望んでいない。

ではボクは主神として、何ができるだろう。

苦難の道を血反吐を吐いて進もうとする眷属に対し、何をしてやれるのだろう。

ベル君にも言ったが、ボクはベル君の背中を押そうと決めた。

茨の道であることを分かっていながらそれでも進もうとする彼の意思を、主神として尊重しよう。

この決断が本当に主神として正しいのか、ボクには分からない。

それでもボクはもう養われているだけなのは嫌だ。

ボクもベル君の力になりたい。

そのために、ボクには何ができるのだろう。

θ月（＝＝＝）日　天気　自分が信じる限り、空は晴れだ。
一晩中考えた。
ボクに何ができるのかを。
ボクにはヘファイストスのような鍛冶の腕もなければ、ロキのような組織力もない。
ボクは無力な神だ。
だからボクは、友達を頼ることに決めた。
ヘファイストスに、ベル君の武器を作ってもらうために頼み込もうと思う。
当然断られるだろう。ヘファイストスの所の武器は相当に値が張ることは武器に詳しくないボクでも知っている。
到底ボクに払える金額ではない。
それでも、ベル君には武器が必要だ。
茨の道を行こうとするベル君には、その道を切り開く力が必要なんだ。
いざという時彼の身を守れるだけの牙が、どうしても必要なんだ。
そのためならば、ボクの頭くらい幾らでも下げよう。
ヘファイストスには絶交されるかもしれないけれど、覚悟の上だ。
今日開かれる『神々の宴』で、ヘファイストスに直接頼み込む。
ロキのやつも来るだろうからこれまで参加してこなかったけれど、ヘファイストスに

接触するには絶好の機会だ。
当然『神々の宴』だけで交渉がうまくいくとは思っていない。
それにもしヘファイストスが了承したとしても一朝一夕で武器ができるはずもない。
2日…いや、余裕をもって3日ホームを空けるとベル君に伝えて『神々の宴』に赴いた。
初めて参加したけれど…すごく華やかだ。
オラリオの神と言う神が一堂に会するところは何というか壮観だった。
ボクと同じギリシア神話の神々だけでなく、北欧神話、インド神話、果ては日本神話の神々まで。
オラリオってこんなに神々がいたのか…。
とまぁ字面だけ見ればすごそうな宴だが、実際は只の暇神の集いだ。
ボクを含めここにいる神々全員、天界の生活に退屈し、暇を持て余して態々権能の殆どを封印してまで地上に降りてきた神々が暇つぶしに集まっているだけというのが実態だ。
それはどうだっていいんだ。ここにいる神々の大半には用が無いのだから。
問題はヘファイストスが参加しているかどうかだけど…。
折角だからと料理を食いだめしながらヘファイストスを探していると、フレイヤに遭

遇した。
ボク苦手なんだよなぁ…。
神の中でも最高峰の美貌と、『最強』と名高いファミリアを率いる組織力。
女としても主神としてもボクとは雲泥の差だ。
彼女と接していると嫌でも自分のコンプレックスを刺激される。
まぁ…それでも……。
ロキと比べれば大分マシな方なんだけどね‼
ロキの奴め……散々ボクをバカにして…。
『ドチビ』だの『貧乏』だの人が気にしていることをこれでもかというくらい揶揄って……。
だからお返しに「キミのファミリアは裕福でも胸は貧しいままなんだね！」って言い返してやった。
そのまま取っ組み合いになったが、最終的にボクが勝った。
ちょっとスカッとした。
だけど、喧嘩の最中ボクを『ロリ巨乳』とか言った男神は許さない。
『ロキ無乳』はちょっと面白かったけど。
すると、騒ぎを聞きつけたのか、ようやく探してたヘファイストスと会えた。

ボクにもファミリアができたと聞いて、ヘファイストスも少しだけ感心したようだった。

でもベル君の名前まで知っているとは驚いた。

ヘファイストスが言うには、ベル君は冒険者の間でそこそこ有名になっているらしい。

曰く『最低限の装備だけで格上を狩り続ける狂戦士』

ギルド支給の安い武器だけで強敵に挑む姿がダンジョンで目撃され、冒険者間でも話題になっているらしい。

知らなかった……。

ベル君はあまりダンジョンのことについて自分から喋らないので、彼がダンジョンで何をしているのかボクには知る術が無かったが、そんなことしていたのかベル君……。

やっぱり、ボクのしようとしてることは間違いではなかった。

彼には……もっと強い武器が必要だ。

ボクはヘファイストスに頭を下げて、本題を切り出した。

当然断られた。

ヘファイストスには「先ずはお金を貯めなさい」と正論で諭されたが、今回ばかりは引くわけにはいかない。

かくなる上はと昔タケミカズチから教わった謝罪とお願いの最終奥義『ドゲザ』で何度もヘファイストスに頭を下げた。
他の神々の好奇の視線が突き刺さったが、構うものか、恥も外聞もベル君と天秤にかければどうでもいいことだ。
ボクは何度も何度も頭を下げたが、この日ヘファイストスが首を縦に振ることは無かった。

θ月（？＿？）日　天気　晴れと言う蓋然性がある。
あ……足がしびれた…。
流石に丸一日土下座しっぱなしは足に堪えた。
昨日、ボクはヘファイストスに1日中ずっとドゲザをしていたために日記を書けなかった。
しかし流石に1日中頼み込んだお陰か、ついにはヘファイストスが根負けして武器制作を了承してもらえた。
まぁ…代わりにボクは2億ヴァリスの借金を負った訳だけれど……。
元よりタダで作ってもらえるとは思っていないのでツケにしてもらえるだけありがたい。

それにヘファイストス自身が武器を打つとなれば2億ヴァリスでも安すぎるかもしれない。
あの『天界の神匠』と謳われたヘファイストス自身がその手で作り上げた武器！
権能を封印したのでもうかつてのよう武器は作れないと言っていたが、構わない。
彼女が打ってくれるなら世界の誰が打った武器よりも信頼できる。
ボクも助手として武器制作に携わっている。
このままなら明日にでも完成するだろう。
どんな武器ができるのか今から楽しみだ。

θ月＝　）日　天気　晴れは……みんなの心の中にある。
今日は本当に色々あった……。
今日の朝、ベル君の武器を完成させたボクは早速ベル君に武器を届けに街へでることにした。
凄い人混みだったけど案外あっさりベル君を発見できた。
やっぱりボクたちは運命で結ばれているんだね‼
ベル君が言うには、彼は人探しをしながら祭りの見物をしていたそうなので武器を渡すのは後回しにして、デートに繰り出すことにした。

こうして二人で出かけるなんて初めてだったが、なかなか楽しかった。
唯一不満があるとすればベル君の方は多分デートだと思ってなかったことかな……
何か、恋人に接する態度と言うよりちょっとませた小さい娘を微笑ましく見守る大人みたいな目をしていた。ぐぬぬ……。
そして事件は起こった。
あの変神ガネーシャのところがモンスターの調教ショーをしているらしい闘技場から大きな銀色の猿みたいなモンスターが出てきた。
そして、どういう訳かボクを狙って襲い掛かってきた。
本当意味が分からないけど、理由なんて気にしている場合ではなかった。
ベル君は即座にボクの手を引いてモンスターから逃げ出した。
ボクは完全にお荷物だった。
天界にいたころはいざ知らず、今のボクは貧弱な女の子でしかない。
足手まといなボクを引き連れてベル君はダイダロス通りに逃げ込んだけれど、そこでモンスターに捕捉されてしまった。
ベル君のお陰でギリギリ捕まらずに済んだけれど、その時のベル君の顔が今でも鮮明に記憶に焼き付いている。
モンスターに捕まりそうになっているボクを見て一瞬恐怖の表情を浮かべた後、激し

い憤怒の表情へと変わった。
苦虫を噛み潰したような壮絶な表情でモンスターを片目を潰したベル君は再びボクの手を掴んで逃げ出した。
しかし、その時のベル君には明らかに余裕が無かった。
恐らく、ベル君がこの街に来る切欠となった出来事を思い出して重ねているのだろう。
ボクは直接彼が祖父を失った場面を見たわけでも無く、話を伝え聞いただけなのでベル君の苦しみを理解してあげられない。
それがとても歯痒かった。
目の前で苦しんでいる眷属(こども)がいるのに、ボクは何かをしてあげるどころか、逆に彼に守られるばかりで、足手まといですらある。
こんなに自分が無力だと思ったことは無い。
権能が無ければボクなど只の小娘なのだという事実を嫌でも突き付けられている気分だった。
そんなことを考えながらしばらく逃げ続けてたら、地下通路へ通じる入り口を見つけた。
ベル君に促されてボクが先に中に入ると、背後で扉が閉まる音と、閂が落ちる音が聞

こえた。
振り返ったら鉄格子の扉の向こう側からベル君がこちらを見ていた。
驚いてベル君に詰め寄ると、彼は自分が囮になってモンスターを引き付けるからその間に逃げるようにボクに言った。
理屈の上では理解できる。
ベル君のお陰で一度は逃げおおせたが、以前状況は変わらず、このままではさっきの二の舞だと。
このまま二人で逃げるより、二手に分かれたほうがいいと。
それでもっ！主神が眷属を見捨てて一人だけ逃げるなんてボクにはできない‼
しかし、ボクの返事を待つまでもなく、ベル君は走り去っていってしまったため、ボクの声は虚しく響き渡るだけだった。
その時、やけに背負った武器の重さがずっしりと感じられた。
気落ちしている時間は無い。
一刻も早くベル君と合流してこの武器を届けなくては。
ボクが思い描いていた状況とは大分違うが、正にこういう時のためにヘファイストスに無理言って作ってもらった武器だ。今こそこの武器がベル君には必要なんだ！
そう気持ちを切り替えてボクは地下通路をひた走った。

地下通路を出てみると、そこは見たこともない場所だったが問題ない。
ベル君の居場所は音が教えてくれた。
モンスターが暴れることで発生する大きな音が、ダイダロス通りに響き渡っていたからだ。
音の発生源の方角へ走ればいずれはベル君に会えるはずと考え、ボクは走り出した。
そして……いた。
袋小路で追い詰められているところだったが、ベル君は無事だった。
思わずベル君の名前を呼んでしまった。
モンスターがこちらに気づいて掴みかかってきたが、そのおかげでベル君から注意が逸れた。
その隙にベル君は袋小路から抜けだし、ボクをモンスターから庇うような形で飛びついてきた。
そのままボクらは後ろにあった木の壁を突き破り、隠し階段を転げ落ちた。
案の定ベル君には何故戻ってきたのかと詰め寄られたが、そんなの決まっている。
無力でも非力でも、ボクはベル君を守りたいんだ。
養われるだけでは……守られるだけでは嫌なんだ。
主神だからとか理屈をつけたけれど、本当はそんなの関係ない。

ボクが、ただ守りたいと思ったんだ。
『無くしたくない』と思った。
『失いたくない』と思った。
ボクにとってベル君は初めてできた『大切な人』だから…。
だから守りたい、支えたい、力になりたい。
その気持ちに理屈など関係ないんだ。
……と、威勢のいいことを言ってはみたけど状況は依然として悪い。
それでも、ボクの気持ちが伝わったのかベル君は覚悟を決めた顔で頷き、ボクを背負って走り出した。
こんな状況でなんだけど、ベル君の背中はあったかくて幸せな気分になった。
そしてどうにかこうにか隠し通路を発見したボクらはそこへ逃げ込んで一時的に身を隠した。
でも、あくまで『一時的』だ。
ここに身を隠していてもいつか見つかる。
ベル君も同じことを考えていたようだった。
隠れてやり過ごすのも、逃げ切るのも無理、とすれば――
倒すしかない、あのモンスターを。

そうベル君に言うと、ベル君にはハッキリと不可能と断言された。
ただでさえ手強い敵なのに、武器を失ってしまった状態ではどうやっても倒すことは不可能だと……彼にしては珍しく弱気な口調で言われた。
でもねベル君、ボクだって無策でベル君の所に戻ってきたわけじゃないんだよ。
ボクは背中に背負った荷物の包みを解き、中に入っていた真っ黒なナイフをベル君に渡す。
ヘファイストスとボクが二人で作り上げた武器。
名付けて、『女神の刃（ヘスティアナイフ）』
ベル君のためだけに作られたこの武器には驚くべき特性がある。
ボクが刀身にステイタスを刻み、ベル君（もちぬし）の成長と一緒に強化されていくという凄い特性だ。
ヘファイストスはこのナイフを『邪道』と評したけど、使い手と一緒に成長する武器なんてボクは素敵だと思う。
何より今、ベル君を守ってくれるなら邪道でも何でもいい。
今ここでベル君のステイタスを更新し、強化されたベル君とヘスティアナイフの力を合わせてモンスターを討伐する。それがボクの作戦だ。
ボクはベル君の強さをステイタス上の数値でしか把握してないけれど、それでもベル

君が負けるとは微塵も思えなかった。
ボクは信じてる。
彼の力を、彼の覚悟を。
主神(おや)としても、ボク個神としても信じると決めた。
ベル君にボクの命を預けると、そう決めた。
これがボクなりの覚悟だ。
眷属(こども)を見捨てて生き残るくらいなら、自分の命ごと託して一緒に生き残る道を選ぶ。
負けた時は……せめて一緒に死んで天に帰ろう。
だから任せたよ…ベル君。
そんな思いを込めてベル君のステイタスを更新する。

【ベル・クラネル】
Ｌｖ．１
力　：ｓｓｓ　１５５０
耐久：ｓｓ　１０９０
器用：ｓｓｓ　１３２０
敏捷：ｓｓｓ　１８９０

魔力…I　0

《魔法》

【】

《スキル》

【決意（レッド・ソウル）】

・世界に対するセーブ＆ロード権

・早熟する

・獲得経験値極大補正

・強敵との戦闘時決意の丈に応じステイタス上昇

・戦闘時決意の丈に応じ攻撃力上昇

・討伐経験のある敵との戦闘時能力大幅向上

・決意を新たにするたびに自動回復

・決意の折れぬ限り効果持続

凄い……ステイタスだけなら既にレベル1冒険者の中ではトップクラスの数値だ。

謎のスキルの影響も大いにあるだろうけれど、ステイタスはベル君が流した血と汗と努力の結果だ。

それだけの経験を、彼は日頃ダンジョンで積み重ねてきたという何よりの証拠。
これだけのステイタスと、ヘスティアナイフがあれば……きっと勝てる。
やるべきことはやった。
ボクにできることはここまでだ。
後は物陰に隠れてベル君に全てを任せる。
物陰から武器を素振りするベル君を見ていたら、突然ヘスティアナイフが赤く光り出した。
何が起こったのか分からないけれど、脈動するように赤く浮き上がるナイフの神聖文字はまるで生物的な印象を受けた。
まるで意思のようなものがナイフに宿っている…そんな印象を抱かせた。
『生きている武器』とは言ったけど……まさか本当に……？
そのことについて深く考える間もなく、モンスターが遂に現れた。
固唾を呑みながらボクはそれを見守る。
壁を上ってくるモンスターに向かってベル君が雄叫びを上げる。
そして次の瞬間、ベル君の左目が赤い光を放ち、ヘスティアナイフも呼応するように赤い光を纏った。
二つの赤い輝きはまるで共鳴するかのように強さを増していった。

これが……ベル君のスキルの効果…？

そう見惚れている暇もなく、ベル君はあっという間にモンスターの足元を潜って背後に回り込むと、モンスター巨体を足場に高く飛び上がり、次の瞬間にはモンスターの首を切り落としていた。

あまりにあっさりしすぎて事実を呑み込むのが一瞬遅れたけど、ベル君が勝った！

勝ったんだ！

ボクは嬉しくて思わずベル君に飛びついた。

暫しベル君と勝利の余韻に浸っていると、安心したせいかどっと疲れが出て気を失ってしまった。

目が覚めると、見慣れない部屋のベッドに寝かされてベル君が隣で心配そうにボクを見ていた。

ベル君がいうには、ここは『豊穣の女主人』の一室らしい。

何でもあの後ボクを抱えてホームに帰ろうとしていたベル君がちょうど探していた給仕の娘と遭遇し、介抱のためここのベッドを貸してくれたらしい。

事情を把握したところで、ベル君にナイフのことについて聞かれた。

落ち着いたところで流石に気づいたのだろう。ヘスティアナイフの鞘にあのヘファイストスの刻印がされていることに。

ヘスティアナイフの代金２億ヴァリス。
ボクらには逆立ちしてもそんなお金があるはずないのでヘファイストスに無理言ってツケにしてもらったのだ。
お陰でボクはヘファイストス・ファミリアでタダ働きして働いて返すことになっているが、それは言わないことにする。
ベル君に余計な負い目を感じて欲しくなかったし、そもそもこれはボクが勝手にやった事だからだ。
ボクはただ、ベル君を守りたかった。
養われるだけじゃ嫌だった。
力になってあげたかった。
だって……
ボクらは『家族（ファミリア）』だから！

＊主神（おや）としての想いに目覚め、彼女は決意に満たされた（She's filled with DETERMINATION）