

勇者じゃないのにハイラルを救えって、無茶振りじゃないですか？

一〇〇式ちゃん

【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】

ゲームを遊んだ人々の集合意識を束ねた人間としてハイラルの世界に召喚された主人公。

本来よりもガノンの復活が早まったハイラルで、四神獣を鎮めて勇者が目覚めるまでの時間稼ぎをするのが主人公の役目。

ハート3、がんばり初期状態、マスターモード、シーガーストーンなし。

一度死んだら終わりのデスゲーム！

リンク同様の身体の力とゲームの知識、そして勇気でハイラル世界を攻略せよ！

目次

目覚め	1
第一エネミー発見	11
崖下りは手を離しては掴むべし	20

目覚め

(目覚めなさい……異世界の英傑よ……)

「……お前は誰だ？」

どこだか分からない真つ暗な空間。

目の前に、光があった。しかし、光に照らされてできるはずの影はどこにもない。

光と闇。それだけしかない、空間と言っているのかもしれない何か。

視覚以外の感覚は何の反応も返してこない。

音もなく、匂いもなく、肌触りももちろん味もなかった。

立っているはずなのに、何かを踏みしめている感覚すらない。ひよつとしたら、重力

すらも無いのかもしれない。

(我が名はハイリア……貴方は私のことを知っているはずです……)

どこからともなく聞こえる声があった。

声なのに、聴覚を介したとは思えない、頭の中に響いてくるような声だ。

……ハイリアと言われて、思い浮かぶのは1つしかない。

ハイラルの女神ハイリア。

ゼルダの伝説にて力・知恵・勇気の3つのトライフォースを守るために生まれた女神だ。

知ってはいるが、それはゲームの架空存在でしかない。

(いいえ……ハイラルの地は存在します……そして私ハイリアも、ゼルダも、そして勇者リンクも……)

……そう言われても、納得できるはずはない。

これは夢か何かなのだろうか？

(私は異世界から、この世界を模した遊戯を体験した者たちの無意識を束ね、命を吹き込みました。……それが貴方です。)

「そんなわけないだろ！ふざけるな！」

(あなたには名前も無ければ、過去もありません……あなたを構成する全ては「ゼルダの伝説」に関わる断片的なもの……)

一瞬そんなわけないと考え、名前を言おうと記憶を探ったが、自分の名前を思い出すことはできなかった。

どれだけ思い出そうとしても、ゲームを遊んだ記憶や、設定資料集や考察を読み込んだ記憶しかない。

それとは別に、一般常識や学問の記憶もあるが、どうしても自分の過去、人生といっ

たものは思い出せなかった。

「……とても信用できたものじゃない。けど、否定はできない。」

（ハイラルに降り立てば、嫌でも理解できるでしょう。）

貴方を創造したのは、ガノンの怨念が想定される速度よりも早く活性化しているためです。）

「活性化……？」

（より凶暴な魔物が増え、魔物が傷を癒やすようになり、そして四神獣が勇者の復活以前に暴走を始めています……）

魔物が凶暴化。傷を癒やす。

そう言われて思い浮かぶのは1つしかない……

「マスターモード……」

（貴方はハイラルに降り立ち、四神獣を鎮め勇者が目覚めるまでの間、ハイラルの大地を守るのです。）

四神獣を鎮めなければ、ハイラルの民は壊滅的な打撃を受け、勇者が目覚めてもこのハイラルを救うことは不可能になります……）

「そんなこと言われたって、俺は普通の人間だ！シーカーストーンが無いと神獣攻略はできない……それにメドーは弓集中ができないと難しいし、ルツタはゾーラの鎧が必要

だ！他にも……」

（神獣を鎮められるように貴方を創造しました。最低限の力は備えています。あとはあなたの勇気と知恵が揃えば不可能では……あり、ません……）

声がだんだんと小さくなっていくと同時に、光もまた萎んで行く。光と闇の均衡が、闇へと倒れ込んでいく。

（私が干渉できるのは、ここま……のよ……です……）

頼みましたよ、異世界の……英傑……）

光は消え、後は闇だけが残った。

その代わりに、全身の感覚から栓を開くかのように情報が流れ込んできた。

風の吹きすさぶ音。

全身で感じる、重力と大地を踏みしめる足。

土と草の、野生溢れる匂い。

そして理解する。これは闇ではない。瞼の裏側だ。

「……………マジかよ」

目を開けば、眼下に広がるのは、怨念に染まったハイラル城に、ガーディアンが闊歩するだろう平原だった。

そして、眼前には陸の孤島である始まりの台地。

背後にはリンクが眠るだろう、閉ざされた回生の祠。

高所に吹きすさぶ野生の息吹が、肌を撫でては駆け抜けていく。

決してゲーム画面の中の映像ではない。ハイラルの大地がそこに存在した。

先程のやりとりは、不思議な夢幻では無かった。

ここは間違いなくハイラルの大地だ。

……この大地には、生きる人たちがいて、日々魔物を恐れながら生活している。

更に、あの声を信じるなら、四神獣が本来のブレスオブザワイルドの世界よりも早く

動き出しているらしい。

本来は、リンクが目覚める数週間前に目覚めるはずだ。

それよりも早く目覚めるということは……

リト族はメドーの空中放火によって。

ゾーラ族とハイリア人はルツタの放水によって。

ゲルド族はナボリスの雷によって。

ゴロン族はルーダニアの噴火によって。

それぞれ、滅びてしまうはずだ。

四神獣を開放しなくても、ガノンの怨念を封じ込められないわけではない。

ハイラル城でカースガノンたちと戦い、神獣の援護なしでガノンを倒せばいい。

……だが、仮にできたとしても、そこに残るのは神獣に荒らされたハイラルの大地。リンクとゼルダの他に生き残りはほほ居ない、完全に滅んだ王国が残る。

「……そうならないように、俺が用意されたってわけか？」

信じられないが、本当のようだ。

自分の体は、細いながらがっしりと筋肉がついている。

細マッチョというやつだ。

ジャンプしてみると、自分の予想よりはるかに高く跳ぶことができた。

まさかと思って後ろにジャンプしてみると、空中で1回転して着地できた。ゲームの中のリンクと同レベルの、高い身体能力だ。

「すっげえ……」

試してみないとわからないが、弓集中やラツシユといった人外の動きや、大剣を振り回せるのなら、ひよっとしたら四神獣を鎮めるのも不可能ではないのかもしれない。

「……ただ、俺にてきるのか？」

俺は勇者じゃないし、シーカーストーンも持ってない。

ハートの器もがんばりゲージも、初期状態から増やすことはできないはずだ。

HP3なんて、黒ボコブリンの適当な一撃を貰えばアウトだ。防御アツプや強化防具で全身を固めても、ボスや金銀モンスターとはとても戦えるものじゃない。

これはゲームじゃなくて現実だ。一度死ねばリトライなんてできない。フルダイブデスゲームとかよりもよほど高難易度の挑戦になるはずだ。

「……」

回生の祠の近くに生えている、手頃な少し太めの木の枝を手折り、握り締めて振ってみる。

通常攻撃。ダッシュ斬り。ジャンプ斬り。回転斬り。

ゲームの性能通りなら攻撃力2、耐久わずか。どう見ても最弱の武器。

何度目かのジャンプ斬りで地面を叩きつけると同時に木の枝は折れ、青白い光が発すると同時に木の枝は消失した。

どうやら、壊れた武器が消えたりするのはゲーム同様の挙動になるようだ。

再び木の枝を幹からへし折り、ズボンとベルトの間に差し入れる。

マスターモードでも最弱の部類に入る青ボコブリンさえ倒すことはできない性能だが、骨モンスターやキース程度ならギリギリ倒せるだろう。

……心もとないが、無いよりはマシだ。

まともな武器や弓矢は弱ったボコブリンや骨魔物から奪っていくしかない。

「まずは、始まりの大地から脱出しないと……」

自然と、次に何をすべきかを考えていた。

このまま始まりの大地に引きこもることもできるが、それによってハイラルが完全に滅びるのを見て見ぬ振りはできない。俺にはゼルダの伝説に関する知恵がある。

そして、最低限の力も備えていると女神ハイリアは言った。ならば、この湧き上がってくる意欲はきつと「勇気」なのだろう。

「ゲーム通りなら、パラセールが必要だな」

ゲームなら祠をクリアすることで、ハイラル王からパラセールを入手することができるが、これはゲームではなく現実だ。

パラセールはやろうと思えば自作することができるだろう。

「でも、手に入れてもゲームみたいにしまえないぞ……」

リンク同様、腰にポーチはある。だが、ゲームみたいに無制限に武器や服、素材をしまえるようには見えない。

本当に小物が入るだけのポーチに見えた。

「まあ、とりあえずは使い捨てでいいか……」

この先どう動くか考えてみる。

まず、神獣攻略のための準備が必要だ。

防具は一品モノではない古代兵装がベストだろう。

素材に必要なガーディアンは弓集中さえできれば、古代矢で仕留められるはずだ。少し危ないが、装備なしで強敵に立ち向かうよりはパターン化できるガーディアンの正確すぎる動きの方が楽だろう。

まずはカカリコ村に向かい、妖精を調達して安全を確保したい。

妖精を確実に捕まえるための忍びシリーズも欲しいし、そのために金策もしておきたい。

おおまかな大目標は設定した。小さなことから順番にコツコツやっていこう。

そのためにも、まずは第一目標の使い捨てパラセールの作成に着手しよう。

布と、ちょうどいい形状の木の枝と、縄。必要なのはそんな所だろう。

「まずは持ち運べる縄と布を探すか……」

記憶が確かなら、始まりの大地の崖際にはハイラル王家の旗が残っていたはずだ。

状態がいいものなら、縄と旗の布を拝借することができるだろう。

回生の祠の閉ざされた扉に手を触れる。

金属か、岩かも分からない感触の扉を指で撫でてみる。

つるりとした冷たい感触だ。この奥に、勇者が眠っている。

「……途中で死んだら、ゴメンな。できる限りはやってみるからよ。生きてたらまた会おうぜ。」

聞こえるはずもないが、語りかけた。

そうして俺は、回生の祠から離れ、始まりの大地の端を目指して歩き始めたのだった。

第一エネミー発見

丘を下る途中で、木こりの斧が切り株に刺さっていたので拝借した。

攻撃力はそこそこだが、耐久力に優れた武器だ。

勿論、ポーチに入るはずもない。そのまま両手に持つておくことにした。

先程から腰に挿している木の枝は斧が壊れた場合の予備として、引き続き確保しておくことにした。

「両手武器の溜め攻撃モーション……やってみるか」

しっかりと斧の柄を握りしめ、片足を軸にして斧をぐるぐると振り回してみる。

やはり身体能力が良いのか、一発でリンク同様の溜め攻撃のモーションを行うことができた。

しかし主観視点でやると余りにも視界がメチャクチャになる。

これは多数の敵や強敵と戦うときにやるのは悪手だ。

せいぜいイワロックや雑魚単体に対してハメ殺す時の攻撃手段だろう。

「というか、基本盾と片手武器安定だしな……」

早めにボコ盾でも良いから入手しておきたい。

槍もリーチが魅力的だが、ステップ回避だけでは避けられない攻撃もある。ベストは盾と片手剣の組み合わせだ。

そう考えながら丘を下っていると、時の神殿跡の入り口に差し掛かった。

奥には機能を停止した壊れたガーディアンが何体も転がっている。

「あっ」

神殿の入り口に青ボコブリンがいた。

一般的に想像されるゴブリンに豚鼻を付け、よりがっしりとした体つきにして、青色にしたようなやつだ。

近くに棍棒が転がっている。青ボコブリンの武器だろう。

戦うにしろ、逃げるにしろ気付かれない。壁に張り付き息を潜め、ボコブリンに見つからないように隠れた。

「フゴツ、フゴツ……」

豚のような鳴き声が壁の向こう側から聞こえてくる。

こちらには気付いてなさそうだが、もし気付いていたらボコブリンはこちらに向かってくるだろう。

設定どおりの知能であれば、警戒するという知恵が浮かぶほどの賢さは無いはずだ。

……ここは、倒してみよう。

斧の耐久値ならば確実に倒せるだろうし、ここで引き下がって古代素材を見逃すのは勿体無い。

まとまった数の古代矢を作るにはこのこと、ハテノ砦の大量の壊れたガーディアンから古代素材を拾っておく必要があるだろう。

ゲームでは手に持ったりドロップする都合上デカイネジや歯車だったが、実際はもっと小さい部品のはずだ。それならポーチに入れておける。

さて、倒すにも正面から向かっていくのは良くない。

それはマスターモードを始めてすぐの時に死因になりがちな行動だ。

手頃な石を拾うと、壁のすぐ横、丁度ボコブリンと出会い頭になる位置に投げ込んだ。マスターモードでは基本の戦術になる、音でエネミーを釣る戦術だ。

これなら「ふいうち」を狙うこともできるし、先手を打って行動できる。

ゲームならリモコンバクダンを投げたり口笛で釣るが、現実ならばもつと手段が増える。

全ては自身の知恵と機転次第だ。

「プギツ？」

狙い通り、投げ込んだ石の音に反応してボコブリンがこちらに向かってくる足音が聞こえた。

ぺた、ぺた、ぺた、ぺた。

そして、壁の端からボコブリンの頭が出てきた瞬間。

「オラア！」

ボコブリンに斧を袈裟斬りのように叩きつけた。

血は出ないし、斧が体の途中に刺さって抜けなくなったりもしない。ゲーム同様、短いヒットストップを挟んで斧がボコブリンの体を通り抜けた。

「プギャツ」

「もう一発！」

叩きつけた刃の勢いをそのままに、くるりと一回転して斧をふたたび叩きつける。ボコブリンが転び、神殿の石畳にしたたかに頭をぶつける。

ボコブリンが転んでいる内にボコブリンに背を向け、斧を構える。

どうせなら試してみたいし、ついでにやってみようのがいいだろう。先程の感覚を思い出しつつ、溜め攻撃を始めぐるぐる回りながらボコブリンへと突進する。

「うおおおおおおお!!」

ぶん回した斧は、立ち上がったばかりのボコブリンに当たった。引つ掛かるようなヒットストップが、2回。

どうやら、溜め攻撃が多段ヒットする仕様は存在するようだ。

そのままボコブリンが行動する余裕を与えずに、斧で斬りつけ続ける。

何度目かの攻撃で、ボコブリンが棍棒を手から落とした。

雑魚が装備を落とすのは瀕死の合図だ。

強く息を吸い、溜め攻撃の回転する勢いを維持しのまま、斧を高く振り上げる。

そして、斧の遠心力と溜め攻撃の勢いが無くなった瞬間……！

思いっきり斧を振り下ろして叩きつける！

「プギョオオオ！」

ボコブリンの断末魔が響き、その体軀から紫と黒を混ぜたような瘴気が吹き出してくる。

プレスオブザワイルドのモンスターは厄災ガノンの怨念により生まれている。

純粋な生き物と違い、ただ生きて人を襲うだけのモンスターだ。

瘴気が晴れると同時にボコブリンの死体は消え、地面にボコブリンの牙や角が転がった。

「こういう所もゲームと一緒になのか……」

ボコブリンの素材は必要ない。

売れないこともないが、ポーチの中身を圧迫する。

ポーチの中身は古代素材や、鉱石などの価値あるものを詰めておきたい。

薬の素材にするにしても、こんな序盤から薬は必要ない。

「今後は武器持ちじゃないコプリンはスルーでいいな」

地面に転がる棍棒を持っていくか悩んだが、木の棒と違い腰に刺さるほどコンパクトでもないし、斧と比べると斧の方が何かと便利だ。

パラセールを作るのには木の枝を切り落としたり、縄や布を裁断する必要がある。

斧でやるのは難しいかもしれないが、不可能でないだろう。

ここは鈍器よりも、刃物の方がベストだ。

「さて、古代素材集めるか」

近くのガーディアンに歩み寄り、素材が取れないか観察してみる。

ゲーム同様に100年の時間が経ったことで朽ち果ててはいるが、ゲームと違い装甲には傷や凹みができ、場所によっては装甲が剥がれている。

内部の機構が見えている所からは、ネジやバネ、歯車といった古代素材を確認することができた。

ネジはプラスやマイナスといったドライバーが必要なものではなく、ネジの頭に取り手が付いていて手で捻って回せるタイプものだ。

力を入れて回してみると、100年の間風雨に晒されていたとは思えないほど、簡単に外すことができた。

「……他にも取れるな」

ゲームでは1つのガーディアンから1つの素材しか取れなかったが、現実では複数取ることができるようだ。

取れる限りのネジ、バネ、シャフトを素手で、場合によっては斧を使って機構を壊して、取れるだけ取った。

歯車もできれば取りたいが、古代矢の製造に歯車は必要ない。

今後、ガーディアンを狩るようになれば集まるはずなので、ここは我慢して諦めることにした。

ポーチの中に、取れた古代素材を詰め込んでみると、ポーチの中身の1/3ほどが埋まってしまった。

「……ポーチ以外の収納が必要だな」

どう考えても腰のポーチだけではとても足りない。

ゲームで色んなモブが使っていた、バッグのようなものが必要だ。

とてもじゃないが手作りは無理だ。カカリコ村やハテノ村で購入できるだろうか？

「ずた袋みたいなのなら、手作りできるか……う？」

大きめの丈夫な布と、縄があれば剣などで布に穴を開けて、そこに縄を通せば袋ぐらいなら作れるだろう。

「まあ、まずはガーディアン素材を集めるか」

時の神殿の周囲のガーディアンから素材を集めていく。

個体によっては傷の入り方が悪く、素材を取れない個体もあったが、だいたいの個体からは素材を取得することができた。

「ポーチがいっぱいになったか……」

現状の素材で、だいたい古代矢が3、4本は作れるはずだ。

ハイラル城付近のガーディアンの数と比べると心許ないが、ハテノ砦でも素材を集めれば、十分な数の素材が集まるだろう。

「よし、始まりの大地の端に行くか」

時の神殿跡から始まりの大地の北方面へと向かっていく。

途中、ボコブリンの群れがいたが、そちらについては迂回してやり過ぎすことにした。まともな装備が揃うまではとてもじゃないが挑むことはできない。勇気と蛮勇は別だ。

「よし、これで縄と布が……」

ようやく始まりの大地の端へと辿り着く。

目的の旗も、確かにあった。……始まりの大地の下に。

「あー……やっちゃった。こういう細かい所まで覚えてないのか……」

いきなり、振り出しまで戻ってしまった。

……こんなんで、本当にハイラルを救うことができるのか？
前途多難であることに俺は頭を抱えることになってしまったのだ。

崖下りは手を離しては掴むべし

「さて、どうしたもんかな」

なんとか、始まりの大地から抜け出さなければ。

俺は集合意識を束ねた存在らしいが、細かい知識まで完璧に覚えているわけではないらしい。

遊んだ人の記憶が全て完全にあるならRTAプレイヤーの知識や、縛りプレイをやりこんだ経験まであるはずだ。

そういった部分に関しては、あったかもしれない気がする程度だ。

あくまでプレイヤーの平均的な知識や経験までしか身につけていないらしい。

「計画倒れになっちまったな……どうするか……」

始まりの大地の端から、眼下の中央ハイラルの大地を見てみる。

チュートリアルの場合と違って、雲とも霧とも取れないパラセール入手まで始まりの大地から出られないギミックは存在しないようだが、代わりに元々の陸の孤島という地形が邪魔をしていた。

「とりあえず、パラセール無しでも降りられる所がないか探してみるか……」

南東には全く収穫が無かった。どう見ても飛び降りて無事に済む高さではない。

崖捕まりをして降りていっても、スタミナが持つ間にダメージを受けない高さまで降りられるようには見えない。

一方、南西にはいい感じの高さの場所があった。

元は何かしらの壁か、施設かがあったような場所だ。

崩落して瓦礫と土が混じった崖の縁から下は、地面へと繋がっている。

そのまま降りたら流石に厳しいが、崖掴まりしながら降りていき、がんばりの限界で手を放せば着地できそうだ。

「……まずは試してみないとな」

できそうだが、失敗したら転落死だ。まずは想定通りにいけそうかどうか試してみる必要がある。

降りられそうなポイントから離れ、適当な小さい崖の上から降りて、土壁から露出している岩を掴んだ。

「……よし、やるぞ」

壁から手を離し、落下する。

そこから、掴まれる岩を見つけて再び掴んだ。

全身の体重が、2本の腕にかかる。

少々キツイが、問題なさそうだ。

ブレスオブザワイルドの崖掴まりの仕様として、上と横方向にジャンプができるが、下方向にジャンプすることはできない。

代わりに、崖に接している状態で手を離して再び掴むことで、少ないがんばり消費で崖を降りていくことができる。

これを上手くやれば、ダメージを受けずに始まりの大地から脱出することができそうだ。

後は、後戻りができないので始まりの大地から降りる前にやり残すことがないかだけを考慮する必要がある。

始まりの大地でのみ取れるようなものは特に存在しない。あえて言えば、取り逃すと少し大変なのは先程取れた古代素材ぐらいだろう。

時の神殿跡北の、リモコンバクダンの祠付近にも朽ちたガーディアンがいるが、あそこにはまだ起動するガーディアンも存在する。

古代矢さえあれば、歩行できないガーディアンなどただのカモだが、今は不用意に近づくべきではないだろう。

結論としては、別に取り逃しても困るような要素は無いだろう。

あえて言うなら、換金できる素材を持つてないのが少し気がかりになるぐらいか。

「イワロック狩りでもしてみるか……？」

ハンマーさえどこかで見つければ、簡単に狩れるかもしれない……

と考えた所で、爆弾がないと厳しいことに気がついた。

イワロックの攻撃力は高めだ。特にのしかかりは一撃で死んでしまうだろう。

腕部分を破壊してダウンを狙えば、あとはハンマーで溜め攻撃をするだけで倒せる

が、腕部分を破壊するためよりモコンバクダンをもそも使えない。

バクダン矢を入手できれば話は別だが、現状バクダン矢など入手できる方法はない。

魔物の群れを倒して宝箱を開けたり、マスターモード特有のオクタ気球で浮いた足場にいる弓持ちならバクダン矢を持っているかもしれないが、現状挑むのは自殺行為だ。

「まあ、結局無理だな……」

しかし、先立つものが無ければ装備を整えたりするのも厳しいだろう。

古代素材はできれば売りたいくない。古代兵装を手に入れるための重要な資産だ。

かと言って、金策は無茶が伴う。

「まずはカカリコ村に行ってみるか……」

カカリコ村の誰かに古代素材を預かってもらえばポーチが空く。空いたポーチに換金性の高いものを入れて、カカリコ村で売っていくしかないだろう。

或いは、インパに事情を話せば手助けをしてくれるかもしれない。

現状、リンクの存在や回生の祠について知っているものは100年前から生きているインパやプルア、ロベリーといったハイリア人や、ゾーラ族の一部の者か、イーガ団のみのはずだ。

イーガ団ではないことをなんとか証明できれば、なんらかの支援を受けることができるかもしれない。

「……時間にも限りがあるしな。悩んで時間を無駄にしてもしょうがないし、始まりの大地抜け出すか」

先程の崖掴まりで降りて行くことができそうなポイントに戻る。

もう一度下を覗き込んでみるが、他の所よりも低いとは言え、それでも足が竦みそうな高さだった。

元は灰色の煉瓦で舗装されていた崖だ。手や足が引つ掛けられそうな場所はたくさんある。

「斧は持っていけないかな……」

斧を背負えるような剣帯があるわけでもないし、降りていくには斧を捨てる必要がある。

しかし、木の枝だけで降りていくというのも不安だ。

……下に投げ捨てればいいのではないか？

「耐久値はまだ残ってるし、そもそも投げても耐久値は減らないはずだ」

壊れたらそれはそれ、試してみないよりはマシだ。

斧を崖の下に捨ててみると、少しの時間を置いてからけたたましい音が響いた。

遠目になるが、見る限りは斧は壊れて居ないように見えた。

「……よし。やるぞ」

少しの緊張で汗が滲む手の平をズボンで拭い、深呼吸をして、崖を下り始める。

まずは崩落している場所から少しづつ降りていく。

ここはまだ立って降りていける場所だ。万が一にでも足を滑らせないように、手で瓦礫

や岩を掴みながら、慎重に崖の縁まで降りていった。

そこからは崖掴まりで降りていく必要がある。

もし失敗したら死ぬ高さだ。やり直すことはできない一度の試行に、自然と息を飲み

込み、喉を鳴らしてしまっていた。

……今更、戻るわけにもいかない。いつまでもここで腐っているのはハイラルを救うことなどできないだろう。

何も無理なことをやろうとしてるわけじゃない。

ゲーム内でないとも簡単にできるテクニックを、実際やろうってだけだ。しかも、

一度実際に試したんじゃないか。

自分の心を鼓舞し、ありったけの勇気をかき集める。

やろうとしていることは崖1つ下るだけだ！

「できる、俺はできる。こんな小さな崖1つに苦戦してられるか！」

そう言い放ち、俺は崖を下りはじめた。

踏みしめられる大地は無く、危うい小さな出っ張りに全体重を預ける。

下さえ見なければ、普通に崖を下っていくのと同じ感触だ。何も恐れることはない。

……しかし、崖を下っていくだけでは駄目だ。がんばりが持たない。

手を離して、再度下の足場に捕まる必要がある。

一步でも下に降りたいと焦る心を押し殺し、崖と体の間から下を覗き込む。

手を滑らして落ちるようなことがあれば、死んでしまう高さだ。なのに、手を離して

落下しなければならぬ。

ストレスか、緊張のせいかわ呼吸が短く浅くなる。

落ち着け。大丈夫だ。掴まれそうな大きな岩を見つけろ。

「あつた……!!」

自分自身をなだめ、鼓舞し、そして下を見ながら手を離した。

途端に、地面に引き寄せられるかのように落下を始める。

だが、落下してはならない。したら死ぬだけだ。

眼下からせり上がってくるかのように見える岩を、両手で掴む。

手を滑らせたら死ぬ。歯を噛み締め、腕にできる限りの渾身の力を込めて必死にしがみついた。

両手で全身の体を支えることは、なんとかできた。

足を素早く出っ張りにかけ、腕を休める。

崖掴まりは、動いていない間はほぼがんばりを消費しないはずだ。

躍る心臓に深呼吸で酸素を送り、負荷がかかった腕を回復させる。

「で、できた……」

これで、崖の1/4ほどを飛び降りて解消することができた。1/4ぐらいは、飛び降りても問題ないはずなので、残り半分を先程のように落下する必要がある。

とは言え、一度やれたことだ。それに、眼下の地面はもはや足がすくむほどではない。落下しても、死ぬとは思えない程度だった。

「なんか、一気に楽になったな」

やってることは変わらないはずなのに、2度目、3度目の崖掴まりはさほど緊張せず、怯えることもなく済ませることができた。

最後にもう一度手を離すと、地面に両手足で四点着地する。

「これが、ハイラルの大地か……」

正面奥にはガノンの怨念渦巻くハイラル城が見て取れる。

あそこに、厄災ガノンが眠っているかと思うと、緊張してしまう。

それじゃあ、早速西に向かってまずはカカリコ村を目指そ、う……

「プギョオオ」

「プギツ」

「プヒョツ」

……2体の青ボコブリンと、黒ボコブリンが姿を現した。

青ボコブリンの内1体は、先程落とした斧を担いでいる。もう一体は弓持ち。

おまけに、黒ボコブリンは剣とボコ盾を装備していた。

「マジかよ……」

逃げ出すにしても、背後は崖だ。

「フゴツ、プギイ」

黒ボコブリンが何かを命令すると、弓持ちの青ボコブリンは後ろに下がり、弓に矢を
番えた。

斧持ちの方は、こちらに近づいてくる。黒ボコブリンは、両者に挟まれる状態のまま、
高みの見物を決め込んだようだった。

……まさか、俺の冒険ここで終わり？

腰から木の枝を取り出すが、これで状況をどうにかできるとはとても思えなかった。