

ポケモンbwの世界で

ochimarupo

【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】

この小説の主人公は転生者。しかし、この世界での主人公は違うようで……。よくある平凡なポケモン転生小説を目指します。奇抜性皆無で。

目次

旅立ち	1
Nと俺とポケモンと	9
初ジム戦	15
主人公組と	23
特訓	33
講義	46
N、そしてシツポウジム	59
ヤグルマの森	71

旅立ち

オッス、オラトウヤ。カノコタウンに住むごく一般的な男の子。強いて違うところを挙げると思えば転生者ってとこかナ。

なんてネタかましてる場合じゃない。そう、俺は転生者だ。前世ではごく普通の大学生だった。講義が終わってラーメン食ってさあ帰るか、ってところでお決まりの暴走トラックに轢かれて気がついたら、のパターンだった。

それですね、この世界、なんとポケモンbwの世界らしいんですよ。うはっ！俺のタブンネたんに実際に会えるんだ！やったー！ってテンション上がったわ。だってポケモンですよ？前世では世界的にヒットしたゲームシリーズで、対戦バトル物としてもキラキラクター物としても超一級のコンテンツであるポケットモンスター。当然俺もやってたし。一度でいいからリアルポケモンと会いたいなく、なんて妄想はみんなしたことあるでしょ？それが現実になったと知った時の俺はやばかったね。どれくらいやばかったかというと、ポケモンなしで草むらに突撃してヨーテリーにフルボッコにされるくらい。いや、マジでポケモンって強いわ。もうね、人間なんて目じゃない。レベル3とかだろ？最初の草むらのヨーテリーって。その時俺は5歳だったんだけどさ。前

世の記憶と人格を5歳くらいでいきなり思い出して、ここがポケモン世界であることを認識した瞬間、俺はいてもたってもいられずに草むら突撃してあぼーんってわけ。怪我はたいしたことなかったんだけど、親にめちやくちや怒られた。ポケモンを従えてない人間が草むらに入るのは固く禁じられているからね。怪我が軽かったのは多分ヨーテリーが手加減してくれてたからだろうな。なんだかんだで野生のポケモンには良識がある。草むらでは野生のポケモンは人間に襲いかかってくるんだが、それでもガチで殺しにかかるような真似はしない、らしい。そもそも人間とエンカウントしやすいような街道とかに出現するような野生ポケモンは基本的に人間に興味がある奴ばかりだ。そこでバトルを仕掛けてみて、相手を見極めるらしい。つまりポケモンがトレーナーに逆ナンをしかけてるってイメージだな。そこで相手のトレーナーを認めたらゲットされてもいいって心持ちになり、モンスターボールで捕獲されるって寸法。逆にトレーナーはポケモンに認められなかったら絶対に捕獲できない。いくらモンスターボールを投げて弾かれてしまおうっぽい。ポケモンゲットに関する設定はアニメ版のイメージだな。友情ゲットとかもあるっぽい。伝聞口調なのは、俺がまだトレーナー資格を取得してないから。

そう、俺はまだトレーナー資格を持っていないのだ。この世界では、というかこの地方では子供は13歳になったら基礎教育過程を終えトレーナー資格を貰える制度に

なっている。その後の進路は自分で決めるってわけだ。高等教育過程にすぐ進学する奴もいれば、数年間旅に出て世界を回ってから改めて進学するって奴もいる。13歳を迎えた人は成人として扱われる。俺の前世的にはありえない制度だが、一応基礎教育過程では早い段階から大人としての心構えなども教えているから目立った問題は起きてないらしい。すげー世界だな。

と、世界観設定はおいおい話すとして、俺のトウヤという名前。そして容姿。近くの研究所にいるアララギ博士。基礎教育過程で同じクラスだったベル、チェレン、トウコの名前。どう見ても主人公です。本当にありがとうございました。

なんて思っていた時期が俺にもありました。俺はベルチェレントウコらと別段仲良くない。同じクラスってだけの知り合い以上友達未満ってやつだ。3人組は非常に仲がよろしく見える。きつとこの世界の主役はトウコなんだろうなー。ま、いつか。その方が気楽だし。でも、ゼクロムには会ってみたいんだよね、かつこいいし。まあ高望みはすまい。

そんな俺も今や13歳。明日はアララギ博士から最初のポケモンを貰って旅立つ日。とうとうこの日がやってきたわけですよ。わくわくして眠れないぜえ。なあハッサム。

「パルルウッー！」

こいつはハッサム。家で飼ってるが、俺のポケモンってわけじゃない。まだ資格持っていないし。こいつは俺が8歳のときに近くの林にこっそり忍び込んでポケモンウオツチングしてた時に偶然見つけたタマゴを拾って持って帰ってきた奴が孵化して以来、家で飼ってるポケモンだ。当然タマゴから孵った時はストライクだったんだが、お小遣いを貯めて買ったメタルコートを持たせたら進化した。ゲーム設定にはありえないわけだが、どうやら完全ゲーム準拠な世界じゃないということとは薄々感じてたし、ダメ元でやってみたら進化したわけだ。こいつ超かっこいい。

鳴き声はゲーム版が近いかな。アニメ版みたいに種族名を唱えるわけじゃない。ピカチュウはピカピカ鳴くが。

今はこいつのはさみを研磨用タオルで磨いてやってるところだ。んー、今日もいい光沢だぞ。

「パルウー！」

どうやらご機嫌らしい。ポケモンは前世の動物たちと違って人間の言葉をはっきり理解してる頭のいい生き物だ。感情も非常に人間に近い、ように思える。だから、ペツトというよりは友達って感覚が近いな。

「なあハッサム、お前も知ってるの通り、明日から俺は旅に出る。俺としてはお前と一緒に

旅をしたいと思ってるんだけどさ。どうだ？正式に俺のポケモンになって一緒に旅をしてくれるか？」

「パルツ！」

こくりと頷くハッサム。おお、ありがとう！一緒にがんばろうぜハッサム！

翌日

朝10時にアララギ研究所に到着した。同期の奴で旅に出る面々もちらほらいらっしやる。主人公組はたしかプレゼントボックスが家に届けられてるんだったかな。

「ハイ！トウヤ、いらっしやい！待ってたわよ！」

「おはようございます、アララギ博士。」

「早速だけど、これがトレーナーカードよ。はい、受け取って。」

アララギ博士からトレーナーカードを渡された。よし、これで俺もポケモントレーナーの資格をゲットだぜ！それでポケモンのほうは……

「それと……これがお待ちかねのあなたのポケモンよ！」

そう、最初に渡されるポケモンはイッシュ御三家から選ぶってわけではないのだ。この街では最初に与えられるポケモンは基礎教育過程での成績や性格などを考慮してア

ララギ博士が決めることになっている。まあ基本的にはイツシュ御三家になるのだが。俺は基礎教育課程でのポケモンに関する面での成績はすこぶるよかった。なにせ前世の知識があるんだし。前世のゲーム知識とは全然違う点も多いが、そもそもこの世界でのポケモンに対する一般人の知識レベルはたいしたことがない。

俺はアララギ博士から受け取ったモンスターボールを投げてみる。出てきたポケモンは……

「ぼわ〜！」

ピンク色のクラゲみたいなポケモン。プルリルだ。かわいい！でも何故プルリル？

「この子はプルリル。みず、ゴーストタイプのパokemonよ。しっかり可愛がつてあげてね！」

「よろしくな、プルリル！」

「ぼわぼわ〜ん！」

プルリルと握手する。かわいいなあ。プルリルも喜んでるようだ。

「さて、これからあなたの旅が始まります。これからあなたはたくさんの人やポケモンと出会うことでしょう。そこで、あなただけの大切な何かを見つけてくれると期待しています。がんばって！」

「はい！ありがとうございます！」

俺はアララギ研究所を後にする。取り敢えず家に戻って、いよいよ出発だ！

「ただいま、ハッサム。紹介するよ。俺たちの新しい仲間、プルリルだ。それ、出ておいで。」

「ぼわ〜」

「ぱるう」

「仲良くな」

ハッサムとプルリルが挨拶をする。どうやらファーストコンタクトは上々らしい。

それにしてもプルリルか。進化系のブルンゲルは特防が高くゴーストタイプだからノーマル格闘技を無効化できるし、受け範囲も広くて受けとしては優秀だな。ハッサムもいることだし、ガチパを目指すのもいいかもしれないな。

俺は必要以上にポケモンをゲットする気はない。しっかり愛情を注いで育てていきたいからだ。ボックス送りにしたままなんて俺が嫌だしな。ボックス内は割とポケモンにとって快適らしいんだけどね。やっぱり相棒たちとは直に接していたい。孵化厳選なんてもつてのほかだ。そもそもステータスが数値化されているわけではないし、正確な個体値なんて分かりっこない。性格補正や努力値的なものはあるっぽいけど、それ

でも血の通ったポケモンを戦いのための道具として扱うなんて無理だね。友達だからね。でも、別にバトルを否定しているわけではない。むしろ、ポケモン達は好戦的というか、バトル好きが多い。まあ、パーティのバランスを考えてポケモンをゲットしていく方針で。

さて、荷物も持ったしそろそろ出発するか。家の親は超絶放任主義というか、あまり俺に関心がないようで、今日も留守にしている。そのおかげで、実精神年齢とかで怪しまれたり気味悪がられたりしなかったおかげで助かっているけど。

「さあ、出発だ！」

「ぼわー！」

「パルッ！」

主人公たちも出発したかな？

Nと俺とポケモンと

この世界でのポケモンには数値としてのレベルの概念がない。ステータスも数値化されておらず、かなり不便である。もちろん、育てれば強くなっていく。けど、基準となるような数値化されたステータスがなかったので、トレーナーの判断能力が重要となってくるわけだ。理論的にも技術的にもステータスの数値化にはたどり着いていないらしい。が、ゲームの設定を知っている俺が、テレビで中継されているリーグ戦などを大量に見て考察、研究したところ、ゲーム準拠でのステータスは確かに存在するだろうという結果だった。このことはまだ誰にも教えていない。

そもそも、ポケモンの力というものは不思議だ。ハイドロポンプとか、そんな量の水をどこに保持してるの？って話だし、いわおとしにいたっては、まるで岩の召喚魔法のように何も無い空中から岩が降ってくる。俺なりの考察だが、ポケモン達は物質に変換可能なエネルギーのようなものを持っている。イメージとしては魔力だ。物理攻撃にしろ特殊攻撃にしろ、物理防御にしろ特殊防御にしろ、そのエネルギー的なものを用いて行っていると考えられる。たいあたりという攻撃技は、単純に運動エネルギーを持ったポケモンが衝突するだけの技ではない。ヨーテリーが飼い主に飛びつくときと「たい

あたり」という技を比べてみると、ほぼ同じ速度のヨーテリーでも破壊力が段違いである。「たいあたり」する際は、その不思議エネルギーを纏うがために破壊力の違いが生じるのだろう。ポケモン達は、バトルにおいてはニュートン力学に支配されない。これらの点はしっかり研究してみないと詳細はわからない。誰かが研究してそうなものなのに、この世界ではその現象があまりに当たり前過ぎて誰も疑問に思わないのかもしれない。将来の研究テーマとしてみるのもおもしろいかもしれない。

と、真面目に説明するのにも疲れたなー。トウヤです。ただいまカラクサタウンでゲーチスの演説を聞いてます。なんとなく主人公グループには会わないほうがいいと思ったので、遠巻きにだけど。おや、演説が終わって、しばらくしたらイベント発生のようなだ。トウコがNらしき人物と会話している。と思ったらバトルに突入した。ほうほう、トウコはポカブを選んだわけね。と、バトルはトウコの勝利で終わったようだ。さすが主人公。ポケモンと完全な意思疎通ができる、この世界の戦闘ではチートと言ってもいい能力を持ったNに勝っちゃったよ。あ、一応気になると思うんでバトルについて簡単に説明するけど、ポケモンがトレーナーの支持を聞いてすばやさや熟練度に応じた攻撃速度で戦うから、擬似的には言えターン制のようなものとして成り立っている

る。もちろん、ゲームのようにガチガチのターン制ではない。「よけろ」もあるしね。

さて、原作イベントも終わつたし、サンヨウシティに向かうとするかな。

「キミのポケモンの声を聞かせてくれるかい？」

・・・うわー、Nさんに話しかけられてるー。ヤダー。い、いつの間に・・・。

それにしてもものすごい早口だな。そしてイケメン。でも目が死んでる。まあ育つた環境がアレだからなー。

「キミはさっきのバトルを遠くから観戦してたよね。僕の名前はN。」

「俺はトウヤ。それにしてもさっきは惜しかったな。」

「彼女のポケモンには驚かされたよ。まさかあんなことを言うポケモンがいるなんてね。」

「ん？ポケモンの言ってることがわかるのか？」

「ああ、僕は生まれついてトモダチの言葉がわかるんだ。キミのポケモンをボールから出してくれるかい？」

「トモダチ、ね・・・。ああいいぜ。出てこい、ハッサム、プルリル！」

「パルパル〜っ！」

「ほわ〜っ！」

「・・・ッ!!キミたちもそんなことを言うのかい？驚いたな。」

「なんて言ってるんだ？」

「……いや、言わないでおくよ。それでも、僕はポケモンを完全な存在にするために……それじゃあ、もう行くよ。キミともまた会うことになるだろうね。」

「あ？ああ。それじゃ。」

Nは去っていった。んー、なんなんだ？

「お前ら、何言ったの？」

「パルっ」

「ぼわ〜」

2匹が擦り寄ってくる。可愛いなー、こいつら。言ってることはわからないけど、俺はこいつらに好かれてる、と思う。自惚れじゃないよね？

「じゃあ、ポケセンで食事して、少し休んでからサンヨウシティに向かうとするか」

2匹をボールに戻して、ポケセンに向かうことにした。

ポケモンセンターでは、トレーナーは無料でポケモンの回復、食事、休憩、宿泊できる。すげー制度だよな。ポケモン協会という組織が費用を負担しているらしい。

ハッサムとプルリルのエサであるポケモンフーズを用意する。おー、美味そうに食っ

てるな。よしよし。俺も食うか。

この世界では人間は何を食べてるのか、疑問に思う人はたくさんいるだろう。答えとしては、普通に米、パン、ポケモン以外の魚や動物の肉、野菜、を食べている。現実チツクだけど、ケンタロスのステークを食うとかはない。この世界に来て、これには何となくホツとしたよ。勝手な倫理観だとは思うが。ちなみに、ポケモンフーズはきのみと小麦粉から作られている。野生のポケモンは主にきのみを食べている。ポケモン同士の食物連鎖はないみたいだ。考えてみると、ありえない世界だよな。

さて、道中でかなり時間をかけて野生のポケモンと戦ってレベル上げもしたし、もともとハッサムはレベル高いっぼいし、ジム戦は苦にはならないだろうな。努力値を意識して、戦うポケモンは選んでたし。そのせいで相当時間かかったけどな。一応軽くポケモンの育成を説明すると、バトルとトレーニングが基本線となる。ゲームみたいに経験値という数値が厳密に存在しているかはわからないが、努力値の存在は確実に確かだ。努力値を振れる限界が500で各ステータスには255までしか振れないってのがゲームの設定だったけど、この世界ではそこまではわからない。が、倒すポケモンの種類で上がるステータスというものは確実に存在する。ヨーテリーを倒しまくったハッサムの攻撃は確実に上がってるし、タブンネを倒しまくったプルリルのHPも確実に上がってる。あ、タブンネ好きって前に行ったような気がするけど、バトルとなれ

ば話は別だよ。ちゃんと戦うし。そもそも、野生とのバトルで相手を倒すっていうのは、基本的に相手が逃走するっていうことだ。気絶させるまでフルボッコにしたりはない。それはトレーナー戦でも同じで、戦闘不能⇨気絶なんて荒っぽいことはない。公式戦では審判が判断するし、草バトルでもトレーナーが判断するので、大事に至ることはまれだ。あとは、トレーニングについてだけど、これも効果がある。技の練習をすることで威力と精度は上がっていくし、攻撃力も上がっていく。あ、ちなみに技は4つ以上覚えられる。精度の維持は大変だけど。あと、技の種類は公式で決まっている。ポケモンリーグ運営委員会がしっかり制定したようで、大体ゲームの技の種類と同じである。まあ威力とかの数値化まではしてないみたいだけど。あと、命中率に関しては、ゲームとはちよつと異なる。技の種類で当たりやすい当たりにくいなどはあるが、熟練度と精度が物を言う。しっかりとした日々の練習が大事なのだ。まだハッサムを正式にゲットしていない頃から、俺はハッサムとトレーニングをしていた。さすがにバトルはしてなかったけど、技の練習と基礎トレーニングは毎日欠かすことなく行っていたし、旅の最中でも行っている。

ふー、また説明が長引いてしまったぜ。真面目な考察は面白いんだけどなー。お、ハッサムもプルリルも食べ終わったようだ。少し休んで出発するとしよう。

初ジム戦

突然だが野生のポケモンの生息地はゲーム世界と完全リンクはしていない。ミネズミヤヨーテリーはいたるところに生息しているが、ゲームでは序盤の道路にももちろんそいつらだけが生息しているわけじゃない。イツシユ地方のポケモンはかなり多様に生息地が分布していて序盤の努力値振りで困ることはない、時間はかかるが。さすがにそのへんの草むらにドラゴンタイプが出現するわけではないが。

あと、ゲームで伝説のポケモンと言われる存在についてこつちでも調べてみたことがある。世界の理に関わるようないわゆる禁止伝説級のポケモンでも、世界にたった一匹だけしかないわけではないっぼい。その地方で伝説となったポケモン、例えばシンオウ地方のディアルガやパルキアなども、まだ人間が詳細な生息地を見つけていないだけで何匹も存在している、という研究結果がある。準伝ポケモンは、一部は生息地なども分かりつつあるようで、数も少ないわけではない、らしい。ラティアスやラティオスなんて確かに希少なポケモンではあるが、トレーナーとして持つている人もいるし。

つーわけで、ガチパ○をを目指していることもあり、ぜひともラティアスカラティオスはいつかゲットしてみたいと思う。かわいいしね。

どうも、トウヤです。ただいまサンヨウシティに向かって2番道路を歩いてます。気になつてると思ってから説明すると、ゲームのように歩ききるのに1分かからないような短い道路ではない。徒歩だとそれなりに時間かかるし、野宿や道路途中にある休憩所などで複数日かけて歩くのが基本だ。その間の食料や寝袋などのお泊まりセットは、トンデモ科学による四次元ポケットの詰り込んでいる。科学の力つてすげー。

急ぐ旅でもないし、ゆつくりと景色を楽しみつつバトルやトレーニングをしながら進んでいる。道路で出会うトレーナーとバトルして勝利すると、ゲームのようにお金がもらえる。賞金は所持金の半分をぶんどるわけじゃなくて、トレーナーカードに蓄積されていくトレーナーとしての戦績などから自動的に設定される。生活が破綻しないように配慮されている点は感心したわ。

そんなこんなで2番道路を進み、1週間かけてサンヨウシティにたどり着いた。久しぶりのポケセンでゆつくり休むか。

俺のポケモンの育成状況を簡単に説明。ハッサムはゲームで言うレベル30くらいだろうなー、たぶん。きりさく覚えてるし。ちよつと育ちすぎ感はあるなー。やつぱり生まれてから数年間続けた日々のトレーニングは無駄ではないみたいだ。旅に出るまではバトルしてなかったのにこれだけ強くなつてるのはゲームと違って興味深い。努

力値はHP、攻撃、防御を意識して振った。といっても数とかカウントしながらやったわけではないけど。努力値振れる限界わからないしね。まあ相当数の野生を撃破したから努力値ボーナスも伸びている。あと、特性はテクニシャンで、性格は多分だが意地っ張りだ。普段のスキンシップでも意地っ張りなところがある、ように感じる。愛いやつめ。

ブルリルはレベル20くらいかな。大体だけど。みずのはどう覚えてる。こつちもゲームと比べて若干成長が速い気がする。努力値はHP、防御振りを意識した。種族値的には特防が高いけど、仕事としては物理受けになると思うからだ。特性はのろわれボディ、性格はずぶといだと思われる。

2匹とも性格がかなりいい感じだ。これは転生特典ってやつか？ 出会うポケモンのが格が理想的なものになるというチートか？ ありえるな。

サンヨウシティでのジム戦で負けることはほぼないと思ってる。慢心してるわけではないが、俺のポケモンは強い。俺も臨機応変な判断力を養ってきたと自負している。最初に貰ったポケモンが水タイプだから、たぶんデントと戦うことになるだろう。ヤナップはハツサムで対処できるな。そもそもレベル差がありすぎるし。

「ようこそ、こちらサンヨウシティポケモンジムです。ぼくはデントと申します。この2人はポッドにコーン。」

「俺はカノコタウンのトウヤだ。よろしく。」

「よろしくおねがいます。さて、きみが初めて貰ったポケモンは何タイプかな？それに応じてこのジムでバトルする相手が決まります。」

「みず、ゴーストタイプのプルリルだ。」

「それではぼくがお相手します。準備はいいですね？」

「いつでも！」

アニメみたいに使用ポケモン数や入れ替えについては設定されない。基本的にこの世界のバトルは入れ替え制かつフルバトルである。まあデントは2体持ちだから条件は同じだな。

「いけ、プルリル！」

「ぼわっ！」

「さっそくプルリルを出してきましたか。まずは小手調べです。Go! My vin tage, ヨーテリー！」

「きゃん！」

プルリルは気合十分だ。相手のヨーテリーはそんなにレベルが高そうには感じない。何となくだが対峙したポケモンのレベルは分かるようになってきた。これならいけるな。

「プルリル！みずのはどうだ！ソッコで決める！」

「ぼわぼわ〜！」

プルリルからみずのはどうが放たれる。ヨーテリーがかわす間もなく直撃した。

「きやいん！」

「ああ！ヨーテリー！」

「ヨーテリー！戦闘不能！」

「ヨーテリーを一撃で……。そのプルリル、よく育てていますね。ですが試合はまだまだこれからです。Go！ My vintage, ヤナップ！」

「ウキッ！」

「プルリル、よくやったぞ！下がってくれ、出番だぞ、ハッサム！」

「パルっ！」

「な!?ハッサム!?ずいぶん珍しいポケモンを使いますね。ヤナップ、タネマシガン！」

「キキッ！」

「ハッサム、タネマシガンはもらっても大してダメージにはならない。技の終わりを見極めてシザークロスだ！」

「パル！・・・パルウウウ!!」

「ウキーッ！」

「ヤナーツプ！・・・相性がいいとは言えヤナーツプまで一撃で・・・。しつかりタイプ相性も理解してますし、指示も的確、ポケモンも十分に育っていますね。ぼくの負けです。ジム戦勝利の証としてこのトライバッジを進呈します。」

「ありがとう。ジム戦に向けてしつかり準備してきたからな。プルリル、ハッサム、よくやったな。偉いぞ。」

プルリルとハッサムを撫でる。2匹とも嬉しそうだ。俺も嬉しい。

「それにしてもきみはハッサムを使うんだね。イツシユでは珍しいポケモンだね。きみはそのハッサムをどこで手に入れたんだい？」

「いや、それが昔近所の林を散策してたら偶然ストライクのタマゴを見つけてな。なんでイツシユにストライクのタマゴがあったかわからないんだけどさ・・・。」

なんて、しばらく他愛のない会話をしてからサンヨウジムを後にする。

予想通り、大体ゲーム準拠の強さだったな。でも、このジムを旅の後の方で攻略するトレーナーと戦っても瞬殺されるだけなんじゃないか？と思ったが、どうやら挑戦者のジムバッジの所有数で使用するポケモン決めるらしい。ジムリーダーは複数組のパーティを育成していて、トレーナーのレベルに合ったポケモンで対応するのがジムリーダーの基本らしい。もともとこのサンヨウジムは3人とも駆け出しのジムリーダーらしく、高レベルのパーティはまだ育成中らしいけど。現実的に考えてそうだ

よな。旅人みんながゲーム順でジムを回るわけじゃないだろうし。

とにかく、人生初のジムバッジをゲットした。これは嬉しい。テンション上がってるぜ！

ちなみにハッサムがシザークロスを覚えてる理由について。まあ重要そうな技マシンは通販で仕入れてましたから。ポケモンの技は、レベルアップで自然に覚える技、もともと持っている技（ゲームで言うタマゴ技もここに含まれる）、練習して覚えることができる技、などがある。技マシンを使えばすぐに高精度、高威力な技を覚える。タイプ不一致の技や高威力の技などは、レベルの低いうちは練習ではなかなか身につかない。なので、重要そうな技マシンはコツコツ貯めてたお小遣いであらかた仕入れてたってわけよ。シザークロスはレベルアップで覚えるから技マシンを買う必要はなかったんだけど、ストライクが孵ったときにテンションが上がりすぎてついつい購入しちゃったんだ、てへっ。8歳の子供には痛い出費だったなー……。ちなみにれいとうビーム、どくどく、10万ボルトも買った。優秀な技で、役割破壊のサブウェポンなどとして使えるが、タイプ不一致のポケモンにこれらの技を練習だけで覚えさせるのは難しいからね。ほんとは全種類欲しいが、旅の途中でもゲットできるだろうから、焦らないことにしてる。

さて、そろそろ夢の跡地で原作イベントが起きているかもしれないな。主人公3人組

はもうサンヨウジムを突破したらしいからね。積極的に原作に関わる気はない（特にN関係）が、主人公達の活躍を見てみたい気持ちがあるのも確かだし、ほんと好奇心つてやつはままならないねー。よし、思い立ったが吉日。原作にちよつとだけ関わることにしよう。

主人公組と

夢の跡地に着いたぜー。おおー、なかなかいい感じの廃墟だな。野生ポケモンもたくさん住み着いてる。

どうも、トウヤです。原作に少しだけちよつかいかけることに決めました。やっぱり主人公組の活躍は見てみたいしね。タイミングがいいことに、廃工場内でトウコとベル、そしてプラズマ団の下っ端が言い争ってる。ムンナをいじめてるプラズマ団と、それを止めようとしてる主人公組っていう図式だったな、たしか。よし、そろそろ割って入るか。

「何やら騒ぎが起きてると思って来てみたら……。久しぶり、トウコにベル。お困りのようだけど?」

「トウヤ! いいところに! あたしはコイツと戦うから、そっちをお願い!」

「おk」

「なんだお前は? われらプラズマ団の崇高な行いを邪魔する気か? いいだろう、かかってこい!」

なんだかんでバトル開始。ベルをちらりと見ると、あわあわしてる。うは! テラモ

エス！

主人公組とは同じクラスだったから、まあ顔見知り程度ではあった。いきなりバトルの手伝いを頼まれるほど仲が良かったわけではないが、緊急事態だしな。

「プラズマ団」

勝った。弱いぜえ、プラズマ団の下っ端。他人から奪ったポケモンを使ってるらしい。ポケモン達と下っ端の息が全然合ってなかった。かわいそうに……。

どうやらトウコも勝ったようだ。主役が負けるわけないよね。おお、主人公オーラが出てる。

と、ムシャリーナが作ったゲーチスの幻影が下っ端達を追い払った。すごいな、あれが幻影かよ。全然わからなかった……。

「ふう。ありがとうトウヤ。助かったわ。」

「いやいや、当然のことをしたまでだ。それにしてもあいつらってプラズマ団だろ？あいつらの目的ってポケモンの解放とか言ってたような気がするんだが。」

「そのはずなんだけどね……。どうもキナ臭いわね。」

「プラズマ団の目的か……。」

「ふええ、トウヤ君、ありがとねえ。それにしてもプラスマ団ってひどいよね！あんなに可愛いムンナをいじめるんだもん！」

ベルはぶんぶん怒ってる。かわいい。

「じゃ、俺はもう行くよ。今度会ったらバトルしよう。」

「ええ、ありがとう。それじゃあね。」

「またねー！」

はー、原作イベント介入成功！なんか感動するな。ベル可愛いし。チェレンってベルに惚れてるんだっけ？二次創作での捏造だっけ？どちらにしろ、その気持ちはわかる！なんか守ってあげたくなるよね。あ、トウコは主人公オーラがパなかつた。まだまだポケモン達は育てが足りないようだが、英雄の資格は十分伝わってきたわ。

ただいまシツポウシテイに向かうため3番道路を歩いています。お、あれが育て屋か。俺はこの世界ではしばらく育て屋を使う予定はないけどな。となると、ここがbwの廃人ロードだな。と、感慨深く歩いていると、見たことある顔に出くわした。

「きみは・・・トウヤか。久しぶりだね。」

「おうチェレン、久しぶり。お前も旅してたのか。調子はどうよ?」

「調子はまずまずだね。・・・それはサンヨウジムのバッジだね?実は僕もサンヨウジムのバッジは手に入れたんだ。同じバッジを持つもの同士、バトルしないかい?」

「ああ、いいぜ。よし、バトルだ!」

ちなみにバトル描写は割愛する。現時点ではレベル差が半端ないから勝負にならない。

「なぜだ?同じバッジを持つ者同士なのに・・・。」

チェレンは落ち込んでるみたいだ。まー圧倒的に勝ちやったからなー。

「チェレン、落ち込むなよ。実はこのハッサムだけどき、俺が8歳の時から育ててるから現時点では相当強くなってるんだよ。それに野生ポケモンと戦いまくって経験も積んでるしな。」

「8歳から?それじゃあ強いはずだね。でも・・・。」

ずーんと落ち込んでるチェレンを見てるといたたまれなくなってくる。なんか罪悪感が・・・。しょうがない、ちよつとだけポケモン育成やバトルについてアドバイスするか。

「あのさ、チェレンは強さを求めてるんだったよな。クラスでもそんなことを言ってるのが毎日聞こえてきたし。」

「ああ、僕は最強になりたいんだ。チャンピオンを目指しているからね。」

「あー、チャンピオンね。なるほど……。それはわかりやすいな。でもさチェレン、チャンピオンは置いといて考えてみてよ。そもそも強さってなんだ？ 哲学的な話じゃなくでさ、ポケモンバトルで強いってどういうことか考えたことあるか？」

「それは……。単純に言えばバトルに勝てるってことだろう？」

「ふーむ、なるほどね。それだったら、長い時間をかけてポケモンを育てればどんなポケモンでも強くなれるよな。日々の基礎トレーニングに、野生ポケモンとのバトルに、トレーナーとのバトルを繰り返していけば強くなるってことはこれまでの旅でわかってきた頃だろう？」

「ああ、そうだね。それがポケモンを育てる基本だろう？ 僕のミジュマルだって旅の最初の頃と比べたらずいぶん強くなってきた。」

「それでもまだまだ育成途中だろ？ それでさ、今この瞬間に現チャンピオンであるアデクさんとお前がポケモンバトルをすることになったとしたら、それは対等なポケモンバトルだと言えると思うか？ ご存知の通り、アデクさんのポケモンは相当鍛えられている。長い時間をかけて十分に育てられたポケモンを使ってくるだろうな。片やこっちはまだトレーナーになったばかりでミジュマルはまだ進化さえしていない。パーティだって6匹は揃えてないだろ？」

「・・・待て、一体何の話だい？」

「まあ聞けよ。それでさっきの質問だけどき。答えとしては『対等』なんだよな、これが。少なくともこの世界では」

「話が見えないな。どういうことだ？」

「うーん、伝えるのが難しいな。なんていうかき、まだ育てきれてないポケモンと十分育ったポケモンのバトルでは、相性とかトレーナーのバトル中の技量とかじゃ勝敗は絶対に覆らないだろ？そもそもその時点で、今のこの世界のバトルというのは破綻しているんだよなー。」

「でもそれがポケモンバトルだろう？」

「それが正しいとすると、つまり強さの指標つてのはポケモンの育ち具合つてことになるな。最強つてのは成長限界まで達したポケモンを6匹連れていることなのか？」

「・・・」

「お互いに成長限界に達したポケモン6匹を従えたトレーナー同士のバトルだったら、トレーナーの技量とかパーティ構成が重要になってくるだろうけど、そもそもこの世界では成長限界に達したポケモンを従えているようなトレーナーなんていないんだよ。」

「え？アデクさんのポケモンは十分育っているだろ？」

「いやいや、それでもまだまだ成長の余地はあるんだな、これが。本当にこれ以上は強くなれ

ないっていうまでポケモンを育てるのは実は凄く難しいし手間暇のかかることなんだよ。仮に厳密な意味での成長限界を迎えたポケモンをレベル100だとして、生まれたばかりのポケモンをレベル1だとすると、アデクさんのパーティは平均50つてところかな。」

「え?!50だつて!?!成長限界の半分じゃないか・・・。」

「ま、そういうことなんだよね。ちなみにそのレベル制で言うと、今の君のミジユマルは大体レベル15、さっき俺が使ったハツサムはレベル35つてところかな?取り敢えずポケモンの育ち具合の違う者同士の戦いについての話は以上かな。話を変えて、今度はポケモンの種族と強さの話をしようか」

「種族?」

「そう、種族。例えばさ、最弱と言われるポケモンにコイキングなんてのがいる。進化したらギャラドスになって強いんだけど、コイキングのままじゃ確かに弱いよな。仮にコイキングを進化させずにさっきの話で言うレベル100まで育てたとしよう。それと、レベル50のおのノクスが戦ったら、どっちが勝つと思う?」

「レベル的にはコイキングが勝つと思うけど、話の流れ的には違うんだろ?」

「そう、おのノクスが勝つんだよ。それだけレベル差があるのにね。ポケモンには種族ごとに決まってる強さがある。それを数値化したものを仮に種族値と名付けよう。H

P、こうげき、ぼうぎよ、とくこう、とくぼう、すばやさがポケモンの強さの基本的なステータスだけど、それはポケモンのレベル、つまり育ち具合ともとも種族ごとに決まってる種族値とに比例して決まるってわけよ。で、コイキングはオノノクスより圧倒的に種族値が低いから、レベル差があつても勝てないんだ。まあ覚えられる技とか別の要因もあるけどね。」

「なるほど。種族値か……。」

「種族によつて種族値に優劣があるのは現実だよ。だから、高い種族値を持った種族のポケモンでパーティを構成するのが強くなるひとつの道つてとこかな。だからといって種族値に縛られるのはよくない。君も基礎教育過程で習つた通り、タイプや特性、覚えられる技の威力、多様性など他の要素もたくさんあるわけだから。なにより、種族値の低いポケモンを種族値が低いからと見下すようになるのは、それはもう外道だよな。」

「……それはわかるよ。好きなポケモンで勝ちたいって気持ちを失つたらトレーナーとしては終わりだ。」

「さて、強さの話からどんどんずれていったけど、何となく言いたいことは伝わつたかな？」

「いや、まだよくわからないよ。それどころかますますわからなくなつてしまった。強さとは一体なんなんだい？」

「お前が求めてる強さを端的に言うのと、ズバリ〃レベルの高さ〃ってことになりそうだな。じっくり時間と愛情をかけてポケモン達を育てていけばたどり着ける領域だな。タイプ相性や特性を考えた戦術などトレーナーの技量つてのはその過程で得られるだろうしな。あとは、さつきちらつと話した種族値を基にした技構成を考えることも大事だな。そもそもポケモンの技で、威力と精度を実践レベルで保ち続けることができる数は、そんなに多くないだろ？練習する技を絞ったほうが威力も精度も保つのは簡単になるし。覚えていられて使える技の数は少ない。だからこそ、そのポケモンにとつて効果的な技構成にするのが重要となつてくるわけだ。」

「種族値を基にした技構成、か。」

「俺のハッサムを例にして考えようか。ハッサムはこうげきの種族値が高い。それに比べてとくこうは大して高くない。そんなポケモンがむしのさざめきという特殊攻撃を覚えることは正しいか？少ない技の枠を、得意じゃない特殊攻撃技に割くのは効果的と言えるだろうか？こうげきが高いんだから、物理攻撃であるシザークロス覚えさせておいて、残りの枠は補助技や別のタイプの技を覚える方がいろんな状況に対応できるようにバトルで活躍できるんじゃないか？」

「たしかに。なるほど、そういう観点から技構成を考えたことはなかったな。」

「そういうことをじっくり考えて、あらゆる局面に対応できるパーティを組むことが大

事だな。種族値については、似たようなことを基礎教育課程でなんとなく習ってるはずだ。ヨーテリーの進化系であるハーデリアはこうげきは高いけどくこうは低いんですよ、的なとき。その概念を厳密な数値として表し、種族別でも比較できるようにしたのが種族値ってわけだ。現在は種族値についてはあまり知られていないから、これは経験によって自分で学んでいくしかないな。」

「知識と経験は大事ってことだね。ありがとう、とても参考になる話だったよ。でも、こんな話は誰も知らないはずだよ？僕は聞いたことがなかったよ。君はどうして……。」

「その点については黙秘権を行使します。」

「はあ……。ま、いいけどさ。」

「ま、さつき話したのはポケモンの基礎中の基礎だけで、全然厳密な話じゃないんだよ実は。そして、強さについてもまだまだ話すべきことがたくさんある。もつと詳しい話が聞きたかったら、まずは地道にお前のポケモン達を育ててからだな。」

「そうだね。それじゃ、さつそくポケモン達を育てることにするよ。」

「ああ、がんばれ。」

ふう、興が乗ってちよいと話し込んでしまったぜ。この世界のトレーナーの知識や戦術のレベルはなかなか低い。今の話だけでも、十分強くなるきっかけにはなるだろう。チェレンが強くなることで、トウゴは苦勞するだろうな。がんばれトウゴ！（ゲス顔）

特訓

どうも、トウヤです。いつもお世話になっております。ただいま3番道路でレベル上げをしています。朝飯を食べて、野生のポケモンとバトルして、昼飯を食べて、野生のポケモンとバトルして、夕飯を食べて、ポケモン達の基礎トレーニングをして、ハッサムのハサミを磨いて、プルリルに柄杓で水をかけてやって、寝る。こんな生活をもう1週間続けてます。正直飽きた。先に進みたい。

レベルは着実に上がってる、と思う。ハッサムは大体レベル45、プルリルは40近くってとこかな。旅に出てからたつた数週間普通にトレーニングやバトルしてるだけなのに、ものすごい速度でポケモンのレベルが上がっていくように感じるぞ。なんだこれ？いや、そもそもこんなもんなのか？こんなに短時間で育つなら、そもそも育成歴の長いトレーナーならレベル100のポケモンを持つてもおかしくないだろうに。カノコタウンにもトレーナー歴の長い人はけっこういたが、どいつのポケモンも大して育ってなかったように感じるが……。そういえば最近プルリルの様子がおかしい。なんとなくそわそわして落ち着いていない。たぶんだけど進化が近いんだろーな。大丈夫大丈夫、心配ないよ、プルリル。

てゆーか、3番道路でのレベルじゃないよね。はつきり言ってレベル上げすぎイ！なんて先に進まないかというと、トウコら主人公組がまだ3番道路を通りすぎていないからだ。おいおい、ゲームだとサクサク進んでたじゃないか。3番道路で主人公組は、子供のポケモンがプラズマ団に奪われてそれを取り返すために色々やつてるはず。というか、さすがにもうそのイベントは終わってるだろ。クソツ！こんなことなら主人公組を見張ってればよかったッ！

どれどれ、様子を見に少し戻ってみるか。

おや、主人公3人組が揃ってポケモンをトレーニングしてるぞ。こんなイベントなかったはずなのに……。まさかチェレンに話をしたことで、チェレンの意識改革が成され、それに触発されたトウコ、ベルと一緒になつてずっとトレーニングしてるってわけか？なんてこった！ちよっとお話しただけだと思っていたが、ストーリー進行に遅れが出るほどに影響を与えてしまったってことか!?

うーん、これはどうなるんだ？シツポウシティではシツポウジムでのプラズマ団窃盗イベントがあるはずだが、それに間に合わなくなってしまうんじゃないか？ゲームでは主人公がいるところで事件（イベント）が起ころのが当然だったが、この世界ではそんな補正、修正力的なものが働くのか？・・・知らね。

そもそも俺がいる時点で原作のストーリー進行なんてどうなるかわかったもんじゃ

ないしな。バターライエフオクトで滅茶苦茶になるかもしれないし、そもそも軽くとはいえ介入までしちゃったし。うん、大丈夫！主人公がいなくても世界は廻るさ！くよくよ悩んでてもしょうがない！

つーわけで、主人公組に声かけてみることにする。今はトウコとチェレンがバトルしているの、ベルに話しかけた。

「おつす、しばらくぶり。みんなでトレーニングしてるのか。精が出るな。」

「あ、トウヤ君、久しぶりい〜！」

「はっはっは、ベルは元気だな。お、そいつはもしかしてあの時のムンナか？」

「そうだよ〜！ムンちゃん、かわいいでしょ？」

「きゅー！」

「かわいいなあ。よしよし。」

「きゅーん」

ムンナを撫でてやる。気持ちよさそうに目を細めるムンナ。かわいい。

「それにしてもずいぶん長いこと3番道路にいるじゃないか。みんなで特訓でもしてるのか？」

「そうだよ〜。なんでもチェレンがトウヤ君から色々教えてもらってからすごいやる気出しちゃって、あたしたち、特にトウコが負けじとやる気出しちゃって。」

「なるほどな。お、バトルはチェレンの勝ちみたいだな。お疲れ様、チェレン、トウコ。ポケモン達もなかなか育ててきているようじゃないか。」

「久しぶり、トウヤ。君に話を聞いてからずっと特訓してきたからね。やっぱりポケモンを強くするにはバトルして経験を積むのが一番だからね。」

「ああ、そうだな。ん？どうした、トウコ？そんな思いつめた顔をして。」

「・・・お願い、トウヤ！あたしにもポケモンのこと教えて！あなたに話を聞いてからチェレンはすっごく強くなったわ。あたしも負けてられない。強くなりたいの！だからお願い！」

「おお、すごいやる気だな。たぶんチェレンに負け越してるんだろな。こんなに負けず嫌いな性格だったのか、トウコは。さっきのバトルは最後の方しか見れてないけど、どちらのポケモン達も原作の3番道路時のレベル状況よりは少し上のレベルまで育っているように見えた。でも、1週間で俺は10以上レベルアップしたのに、トウコ達はちよつとしかレベルアップしていないように見える。確かに強く放つてみたいけど。ああ、ポケモン図鑑が欲しい！といってもこの世界のポケモン図鑑にはレベルや詳細ステータスの把握機能は付いていないがな・・・。俺もトウコ達も同じ1週間トレーニングを続けてたはずなのに、ここまで成長に違いがあるのはどういうことだ？」

「落ち着けよ、トウコ。教えるつたつて何を教えられるのさ？チェレンに話した内容

はチエレンから聞いてるんだろ？今は小難しいこと考えるより、しっかりと自分のポケモン達と向き合ってじっくり地力を育てる時期だ。毎日バトルして基礎トレーニングを続けていけば強くなれるよ。焦るなって。」

「でも……。」

トウコは俯き下唇を噛み締めている。え、こんなにチエレンに負けたのが悔しかったの？マジかー。ちよつと焦ってるように見えるな。

「うーん、じゃあちよつとだけ話すけど、その前にお前らのトレーニングについて少し聞かせてもらえるか？どんなことをやってるのかとか。」

「うん、と言っても毎日野生のポケモンとバトルして、あだし達の間でもバトル練習して、終わったら技の練習をしてるだけよ。」

「なるほど。1日に何回くらいバトルするんだ？」

「ええつと、そうね、野生とは10回くらいかな。あだし達の間では2〜3回つととこかしら。」

これは驚いた。これがこの世界の一般トレーナーの感覚なのか。バトルすることを経験値という数値が入る。つていう感覚を持つてないからか、バトルの回数がめつぽう少ない。野生とのバトルをただの練習と思つてるからこうなるのか？というか、国民性というか、今世界の住人はものすごくのんきというか、なんというか。特訓でそれ

じゃあ成長速度がこの程度なのも領けるな。なるほどな、俺は野生と1日それぞれ1000回以上はバトルしてるから、そりゃあレベル上がるのも速いわな。しかし、この情報をどこまで伝えていいのか……。下手に伝えるとなんか問題になりそうだ。経験値システムについてはこの世界の誰かが気づいても良さそうなシステムなんだけどな。まあ現実には生きている生き物だから、「バトルで勝つ」↓「経験値が入る」ということが成長の1番の要因になってるってことになんて気づかないかもなー。そう考えるとポケモンって不思議な生物だよなー。ポケモンの成長についてはもしかしたら前に考えたポケモン魔力的なものが関係してるのかもしれないな。

「そうだな……。じゃあ1つだけアドバイスするか。もつと野生やトレーナーとのバトルの回数を増やしたほうがいいな。たくさん戦うことで経験を積むとポケモンも強くなるだろ。1日に50回以上は野生と戦ってみるといいよ。」

経験値システムについてはかなりぼかして伝えてみた。これくらいなら数値としての経験値について気づいてしまうこともないだろう。

「ええ〜!? そんなにいつばい戦わなきゃダメなの!？」

まあベルはそんなにバトルジャンキーって感じじゃないからなー。でも、強くならなるとヒウンシテイでムンちゃんをプラズマ団に強奪されちゃうぜ？

「わかった、やってみる。」

トウコはやる気満々だ。チェレンもイケメンな仕草でこつくりと頷いている。ちつ、イケメンめ。

そして修行開始。トウコとチェレンは精力的に野生ポケモンとバトルしている。ベルは数回戦ってバテたようだ。

「ふう〜、疲れたあ。がんばったね、ムンちゃん。」

「おいおい、ベルはもうバテたのか。まだ3匹ぐらいとしか戦ってないじゃないか。」
「だつてえ〜」

ベルは良くも悪くもマイペースだな。まあそこが魅力なんだろうけど。ポケモン達もベルにはかなりなついてるようだし。

「そういえばトウヤ君はどうして旅に出たの？トウヤ君、成績すごく良かったんだよね？すぐにこうとーきよーいくかてーに進むと思つてたけど。」

「ああ、すぐに進学するかそれとも旅をするかで悩んだんだけど、やっぱりポケモンと一緒に世界を見て回りたいかったからな。」

「そうなんだ〜。あたしはね、旅に出るの、パパに反対されてたの。でも、あたしもトウコやチェレンと一緒に旅をしたかったから無理矢理出発しちゃったの。」

「そうなのか。でもそれだとパパが心配して夜も眠れなくなってるんじゃないか？」
「知らないもん、パパなんて。」

バツが悪そうにそう言うベルたんマジテラモエスー・デイ・モールトデイ・モールト良
いぞツ！

ベルとしばらく他愛もない会話を楽しみ、気がつけば日暮れとなっていた。トウコと
チェレンは言った通り50体以上の野生ポケモンと戦い終えたみたいで、今は対戦中
だ。

「そこよ！かわしてニトロチャージ！」

「フタチマル！ニトロチャージを避けるのは難しい！なんとか耐えてシエルブレードだ
！」

「ぶー！」

「ぴいッ！・・・きゆう・・・」

半減とはいえ、その前にヤナツプに削られてたダメージと相まってミジユマルは戦闘
不能となった。

「よし、勝った！」

「ふう、負けたか。それにしても今日1日だけでトウコはずいぶん強くなったんじゃない
いかい？フタチマルとチャオブーじや相性が悪いのに倒しきれなかったからね。」

「ふふ、特訓の成果が出てきてるみたいね、がんばったわね、チャオプー。」
「ぶーっ！」

トウコは今日一日だけで今まで負け越してたチエレンより強くなったのか。さすが主人公。オーラでポケモンを強化してるのか？

「バトル特訓は終わりでしょ？もうおなかペコペコだよお！ご飯にしようよ！」

「そうだね、ベル。そろそろ夕食にしようか。」

すっかり暗くなったな。みんなで焚き火を囲んで携帯食料を食べる。この携帯食料、前世でいうカロリーメイトのようなものじゃなく、ちよっとしたお弁当みたいになっている。ちよっと大きいけど四次元バッグを持つてる旅人なら大量持ち運びにも問題は無い。日持ちするし美味しいから旅人には人気だ。ちなみにポケモン達には専用のポケモンフーズを与えている。それぞれのポケモンに合った栄養バランスとなっており、味も美味しいらしい。

「たった1日特訓しただけなのに、もう結果が出てきてるようだな。無理しない程度でバトルは多くこなした方がポケモンもトレーナーも強くなれることはわかってくれたか？」

「ええ、バトル実践訓練がこんなに効果的だと初めて気がついたわ。」

「ポケモンに指示を出す時のとっさの判断力も実践的に鍛えられるしね。ポケモンとの

連携もこなれてきた。」

「あたしもちよつとは強くなったかなあ? どう思う、トウヤくん?」

「ベルはまだまだだな。トウコやチェレンを見習ってもっと戦い慣れないとな。」

「ぶー、わかつてるもん。どうせあたしなんてトウコやチェレンにはかないませんよーだ。」

「まあそう拗ねるなって。ベルもバトルの筋はいいよ。そのへんの鍛えられてないトレーナーにはまず勝てるだろう。それにバトルだけがポケモンとの付き合い方の全てじゃないだろう?」

「たしかにそうだよね……。ねえ、みんなは将来の夢とかつてあるの?」

「急にどうしたんだい、ベル? そうだね、僕は強さを手に入れてチャンピオンを超えることだけを考えて旅をしてきたけど……。最近はずつと考え方が変わったかもしれない。もちろん強くはなりたいし、チャンピオンに勝ちたいとは思ってるけどね。トウコは?」

「うーん、そんなに深くは考えたことがなかったけど……。そうね、とりあえずポケモンマスター、なんてのはどう?」

「とりあえずで目指すものじゃないだろう、ポケモンマスターは。でも、そうか、なんだかトウコらしいな。なんとなくだけどトウコだったらなれるんじゃないか、って思う」

よ、ポケモンマスターに。」

「そうだよお！トウコはとつてもバトルが強いし、頭もいいし、きつとポケモンマスターになれるよ！あたしはね、まだどうなりたいかとか将来の目標とかなんて決めれないよ。この旅でなにかを見つけたらいいな、とは思ってるけどね。トウヤくんは？」

「俺は・・・俺も深くは考えたことがなかったけど、ポケモンの研究には興味あるかな。研究者を目指してみるのもいいかも。俺もこの旅でいろんな人やポケモンと出会って、いろいろな経験を積んで、将来のことはそれから考えるよ。」

「研究者かあ、なんとなくだけどトウヤくんに似合ってるかも。」

なんか根暗でオタク気質だから研究者がお似合いだぜ、って馬鹿にされた気分だなー。前世の僻み根性か？

食事を終えて、各々自由に過ごしてる。チェレンはポケモンと技の練習をしてるし、トウコとベルはポケモン達と戯れている。ああ、これはいいものですね。美少女とポケモンのハーモニー。ご飯3杯は軽い。

「じゃあちよつとベルと水浴びしてくるね。火の番よろしく。」

なん・・・だと・・・!?

み、水浴びだと？こんな重要イベント、予想外過ぎて思考がショートしてしまいそうになったぜ。まあベルもトウコもお年頃。身だしなみには特に気を使いたいんだろ。けど・・・ちよつと危機意識が足りないんじゃないか？よし、女の子の旅の危険というものを教えてやるのが実年齢30越えの大人である俺の役割だな、そうに違いない。断じて裸が見たいわけじゃない。長旅で汗が染み込んだ服―きつとむせかえるような女の子の香りがする―をこっそりクンカクンカしたいわけじゃない。フヒヒ

と、ちよつと待て。二次転生物の小説では、スケベ根性を出したオリ主つてのは総じて痛い目を見るパターンなんじゃないか？今の俺は曲がりなりにもオリ主状態。

『水浴びは視察する』『服もクンカクンカする』『両方』やらなくつちやあならないつてのが「オリ主」のつらいところだな。覚悟はいいか？オレはできてる。

しかしバレるのは避けたい。一応主人公3人組とはこれまで紳士的（なつもり）に接してきた。紳士な俺のイメージが、バレたら一瞬で崩れ去ってしまう。最初からスケベキャラで接していたらバレてもお約束の折檻程度で済むんだろが、今の俺の状況ではバレたらドン引きされて追放されてしまう可能性がある。そうなつたらもう原作には関われなくなってしまう。クソッ！基礎教育課程の時からスケベキャラとして振舞っ

てればよかったぜ。さつき「覚悟」したばかりだというのに！

落ち着け。なにもチャンスは今日1度きりじゃない。今回は突発的なイベントで、そんなことが起きる想定してなかったから策を練る時間もなかったが、次回までに絶対にバレない策を用意しておけばいい。待つてる桃源郷、次こそは必ずその姿をこの目に焼き付けてやるからな！

講義

突然だがプルリルがブルンゲルに進化した。ヒヤッホーイ！かわいいぜ！

どうも、トウヤです。昨日せっかくの少女達の水浴びという桃源郷を泣く泣くスルーしてしまつて若干テンションが低かったです。まあブルンゲルが進化したからテンションも元通りになつたけどな！

昨日から主人公3人組の特訓を監督しています。と言つても、野生とのバトル数を増やせて助言したただけだけだな。その甲斐あつてか3人とも少しずつ強くなつてる兆しが見えますね。

さて、ここで考えなければならぬのは、3人組にどこまでの知識を与えるかところだ。この世界のバトルレベルや技術レベルから逸脱した知識を与えるのは、色々な意味で危険が伴うだろうしな。この件に関しては少し考えがある。そもそもこの世界でポケモンのステータスの数値化技術には至っていないことは前にも述べたが、それは俺がやるべきことなのではないだろうか？とふと思つたわけで。まあすぐにはできないだろうけど、この旅が終わつてからにでも優秀な研究者と接触して、ステータスの数値化システムを作つてみたいと思う。オーキド博士に会えばいいか？オーキド博士と

仲良くなったら、コネで色々な研究者を紹介してもらえらうし。それからステータスの概念を分担して研究し、2年後のbw2の頃には新システムを普及させたい。目標としては、PWT開催までに6350ルールを実現することだな。と、いうことで、主人公3人組には早い段階からステータス概念を理解してもらって研究を手伝ってもらうことにしようか。

つーわけでbwストーリーはサクッと終わらせてすぐに研究に移りたいな。といっても終わらせるのはトウコなわけで、トウコが強くならにゃ話にならんわけで。だが、すでにトウコのポケモンは次のジム戦も余裕でぐらいには強化されてるけどな。トウコ達はもう少し修行してから次の街へ進むって言ってるみたいだけど……。ここでbwの大まかなストーリーを思い出しておくか。次に向かうシツポウシティでN戦↓ジム戦のあと、ドラゴンの化石を奪われるからヤグルマの森へ逃げたプラズマ団を追って殲滅。ヒウンシティではベルのムンちゃんを奪われるからそれをアイリスとアーティと共に奪還、そしてジム戦。ライモンシティでは観覧車に(トウコが)Nと一緒に乗って、そのときにプラズマ団の王だつてことを知る。んで、ジム戦。ホドモエシティでは倉庫でプラズマ団と対峙、ヤーコンとジム戦。電気石の洞穴でダークトリニティやNというあつて、あ、ダークトリニティどうすんべ? 監視、されるよなーきつと。まあ置いていて、フキヨセシティでジム戦、ネジ山抜けて、セツカシティでジム戦、リュ

ウラセンの塔でNが伝説のどっちかをゲット、古代の城でゲーチスとうんぬん、シッポウシティで伝説の石ゲット。ソウリユウシティでジム戦、チャンピオンロード抜けてポケモンリーグ挑戦、アデクがNに負けて、Nの城で伝説ゲットしてNを倒してゲーチスも倒してハッピーエンド！ふー、駆け足で説明したけど、これけっこう時間かかりそうだな。まず修行しながらの旅だと街から街までの移動で結構時間がかかる。まあエンディングまで数ヶ月って感じかな。これは急がなくてもいいっぽい。そもそもプラズマ団も急いではないだろうし。Nが伝説ポケモンを従えるだけじゃプラズマ団にとつても旨みが少ない。やっぱりNのライバルとして、対となる存在がプラズマ団の思いつくシナリオでも必要になるはずだ。つまり、トウコ待ち状態って寸法だな。ってことは、前に危惧した俺の介入による世界のズレ的な話も大局的には特に問題なさそうだな。

焦らなくていいとなると、気分も楽になる。で、俺はどうしようかな？3人とも今は一緒になって修行しているが、この後は一緒に旅をするってわけじゃなさそうだし、誰かと一緒に旅をするってのも面白そうだけど、悩むところだ。トウコはN的な意味で一緒にいるのはまずかろう。チェレンかベルなら一緒に旅しても良さそうだけど、うーん、やっぱりやめとくか。要所要所のイベントで顔は合わせられるだろうしな。俺としてはベルと旅をしながらベルの匂いをクンカクンカするってのもやぶさかではないの

だが。

つーわけで、俺は一人旅をするんだが、俺自身のこの旅を通しての目標ってのを決めておくか。まずはパーティの構成のためのポケモンゲット&育成。そして、ジム制覇。ポケモンリーグ挑戦はプラズマ団関係の問題が解決したあとにでもゆつくりとこなすとして。ステータスの数値化計画は旅が終わった後にカントー地方に行つてオーキド博士と接触してから考えるところでしょう。

「それでは今日の講義を始める。しっかりと聞くように。」

「はいー！トウヤ先生！」

ベルだけが返事をする。ベルはノリが良くて好きだ。かわいい、クンカクンカした。他2名は真面目な顔して聞いている。肩こるんじゃないか？

「さて、昨日から積極的にバトルの回数を増やしてポケモンを育てているようだが、既その効果はわかってくれたと思うが、どうだ？」

「そうだね、トレーナーとしての指示力、判断力が身についたのと、なによりポケモン達自身が見るみる強くなっているのがわかるよ。ポケモンバトルで経験を積むことによつて戦い慣れてきているってことなのかな？」

「チェレン、今日はその辺についてちよつとだけ詳しく説明しようと思う。これには俺自身の経験から得たものなので、まだ学会でもテーマとなっていないことも含まれる。だから、俺から学んだ情報は軽々しく他の人に伝えないように。新しい情報つてのは得てして悪用されてしまうものだからな。」

「そこまで気にすることじゃないんじゃない？」

「おつと、甘く見るなよ、トウゴ。どこの世界にも悪い奴つてのはいるもんだ。たとえば、数年前に壊滅したけど、カントー地方にはロケット団という悪の組織があつたというのは知っているな？ あいつらは中々に非道なことを行つていた真の悪の組織だ。でも、壊滅前は社会にも根付いているような組織だった。あなたの隣にロケット団つてな。スロットの景品でポケモン売買なんてのが割と普通に行われていたし、ポケモンに対する非合法的な生体実験なんでもも行われていたらしい。ただでさえポケモンに対してひどいことを平然と行う組織、そんな奴らがポケモンの成長に関する新しい発見について知ってしまったら？」

「十中八九、ほぼ確実に悪用するだろうね。でも、このイツシュ地方にはそんな組織なんて……」

「まあ悪用するのは組織だけでもないと思うが。それは置いといて、このイツシュにもそういった組織があつてもおかしくないとは思わないか？ たとえば、プラズマ団、と

か。」

「プラズマ団か……。たしかに、あいつら人のポケモンを奪うような連中だし、もしかしたらそういうことも起こりうるってわけか。」

「そう、だから、俺が話す内容は今はお前らだけの秘密にしておいて欲しい。ゆくゆくは公式に学会で発表して、この知識を世の中に平和に広めていきたい、っていうのが俺の夢ってとこかな。」

「あー、昨日の夢の話の時にしてた研究者になるってそういうことだったんだねえ。いいよ、この話は秘密だね！」

「わかってくれて嬉しいよ、ベル。2人もそういうことでもいいかな？」

「うん。」「ええ。」

「よし、じゃあ話を進めるか。戦う回数を増やしたらポケモンが強くなった。これは俺の経験から言ってもほぼ確実に真実だと言える。どうしてこの世界ではこのことに気付く人間がいなかったんだらうな？まあポケモンの日々の成長と戦いでの成長との見分けがつかなかったっていうのが理由なんだらうけど。バトルで強くなっていく法則がわかりづらい、つてのも気づかない理由だらうな。」

「法則？」

「その話をする前に、これからの話の前提となる知識を理解してもらおうか。チェレン

には前に話したが、レベルについてだ。」

「ああ、生まれたばかりのポケモンのレベルを1として、成長限界を迎えたポケモンのレベルを100とするっていうアレのことだろ？」

「そう。そのレベルっていう考え方に慣れて欲しいってのが1つ。チェレンが言ったことで大体の概要は理解できると思うけど。まあ成長限界のポケモンを見たことがないだろうからわかりにくいかもしれないけど、頭の中でだけでも理解しておいてくれ。ちなみに、成長限界っていうのは文字通りこれ以上は何をやっても一切強くなりませんよ、って状態のことだ。」

「そんな状態がポケモンにあるの？」

「ああ、と言ってもたぶんまだ誰も見たことない状態だと思うけど。ポケモンのレベルってのはある程度までならサクサク上げることができるんだ。そうだな、例えば俺のハッサムは既にレベル45くらいはある。数字が具体的なのは、まあ俺の経験ってことで。自分と相手のポケモンがレベルいくつぐらいなのか、つてのは現段階では経験で学んでいくしかないだろうな。今はバトルの時とか、自分と相手のポケモンの迫力や技の威力の違いなどで相対的に比較していると思うけど、これからはイメージでもいいからポケモンの強さをレベルという数値で比較できるようになって欲しい。これを瞬時にできるようにになると、バトルが楽になる。で、ポケモンのレベルは上がれば上がるほど

に上げにくくなるものなんだ。だから、高レベルになるとそこからレベルを1上げるのにも相当な努力と時間をかけなければならぬ。だから、成長限界を迎えたポケモンを見るのがなかなか難しいってわけだ。イツシユリーグチャンピオンのアデクさんのパーティだって、平均レベルは50ってところだろうな。もつとも、普段の公式戦で使っているポケモン以外にもつと育てたポケモンを持っているかもしれないけど。少なくともテレビのリーグ戦で出てるポケモンはそれぐらいのレベルってこと。」

「へー、そうなんだ……。テレビで見るとあんなに強そうなのに、まだ限界の半分ぐらいの強さだなんて……。」

「ちなみにお前らのチャオプー、フタチマル、ジャノビーはレベル20から25の間ってところだな。知っての通り、ジム戦つてのは挑戦者のバッジの所有数でジムリーダーは使用ポケモンを変えてくるわけだが、2個目のバッジ挑戦者としては十分に育つてるといつていいレベルだな。次はシツポウジムだけど、バトルの戦術でミスさえしなければ3人も十分に勝てるだろうな。」

「ええ!? そうなの!? よかったね〜ジャローダちゃん、次のジムでも勝てるんだって〜。」
「おいおい、だからといって油断するなよ? ポケモンバトルっていうのはレベル、相性、特性、種族を基にした戦術戦略が重要で、多少のレベル差だったらひっくり返ることも日常茶飯事なんだからな。」

「わ、わかってるもん・・・。」

「よろしい。話を元に戻すと、バトル数と成長の話だったか、これはレベルアップに関わってくる話なんだ。バトルで相手ポケモンに勝つと、経験値が手に入る。次のレベルアップまでの経験値は決まっていて、経験値が貯まってその数値まで達するとレベルアップしてポケモンは強くなる、ってわけだ。もちろん、普段の基礎トレーニングでもポケモンは強くなる。けど、人間だって同じように、毎日筋トレしたからってすぐに強くなれるわけじゃない。ポケモンも基礎トレーニングだけではすぐには強くなれない。でも、ポケモンってのは不思議な生き物で、レベルアップという仕組みによって人間とは違ったシステムで強くなれるわけだ。この辺の具体的な仕組みについては仮説は考えているんだが研究を始めてから本格的に検討するとして、今までの話は理解したかな？」

「質問なんだけど、基礎トレーニングでの成長とレベルアップでの成長はどう違うの？レベルアップって言うけど具体的に何がどの程度レベルアップするの？」

「いい質問だな。まず、ポケモンの強さを表すステータスってのは知ってるの通りHP、こうげき、ぼうぎよ、とくこう、とくぼう、すばやさの6つに分かれているのは学校でも習ったと思う。この6つステータスについてはなんとなく感覚での理解しかなされてないってのが現状なんだけど、結論から言うと、これについても数値化できるはずな

んだ。今は無理なだけだな。これも研究課題だな。で、レベルアップによってこの数値が上昇するわけだ。不思議なところは、レベルアップでの成長では離散的にこの数値が上昇することだな。つまり、レベルアップの瞬間に急に強くなるってわけだな。でも、今現在の技術ではそれを知ることができないから、戦つてるといつの間にか強くなつてるとしか認識できないわけだ。基礎トレーニングではぶつちやけどれぐらいステータスの数値が上がっているのかはわからない。ちよつとずつは上がっていると思っただけだね。これも研究課題だな。」

「ステータスの数値化……。」

「ステータスを数値化することで、相対的ではなく絶対的にポケモンの強さを比べられるようになる。ちよつと脱線するけど、ステータスつてのをちよつと深く考えてみると結構興味深いんだよ。ミネズミとオノノクスで、レベルを調整してこうげきのステータスが仮に150になるようにしたとすると、それは厳密な意味でまったく同じものだっていうことになるわけだ。もちろんこうげきが150という数値になるためのレベルに違いはあるわけだけど、この時にミネズミとオノノクスにメガトンパンチを打つてもらったとすると、全く同じ破壊力になる……わけじゃないか。タイプ一致だからミネズミの方が破壊力が上がるな、それじゃ。でも、つまりはそういう比較ができるようになるってわけだ。すごいと思わないか？違う種族のポケモンなのに、しかもオノノ

クスとミネズミって大きさや質量も全然違うポケモンが同じ破壊力の攻撃ができるって信じられないだろ？ポケモンってのは本当に謎だらけで興味深いよね。」

「うーん、ちよつとわかりにくいけど……。なんとなく言ってることはわかったようなわからないような……。」

「かなり話がずれるから話すかどうかするか悩んだんだけど、この際一緒に考えてもらおうか。ポケモンに道具を持たせると、その道具によって様々な効果を得られるよね。きあいのタスキっていう道具があるんだけど、これは1撃でHPがなくなってしまうような攻撃を受けてもHP満タン状態からなら1回だけHPをわずかに残して耐えることができる道具なんだけど、ちよつと考えてみて。レベル1の生まれたばかりのミネズミにきあいのタスキを持たせて、レベル100のオノノクスにげきりんを打たせると、ミネズミは道具の効果通りに1撃は耐えちゃうわけだ。これってすごくない？感覚的に考えると、どう考えてもミネズミは消し炭になって跡形も残らないんじゃないかって思うよね？さらにそのミネズミががむしやらって技を覚えてたとしたら？がむしやらってというのは簡単に説明すると自分と同じぐらいのHPの残り具合にできるほどのダメージを相手に与えるって技なんだけど、まあ厳密には全然違う技だけど、とにかくその状態のミネズミががむしやらをオノノクスに打ったら、オノノクスもHPが残りわずかになるほどのダメージをくらっちゃうってわけだ。信じられる？生まれたばかりの

ミネズミが、最高に育っているオノノクスをほぼ瀕死状態になるまでダメージを与えることができるんだよ。はつきり言つて意味不明だよね？その後ミネズミが電光石火を使つたら、オノノクスを倒せちゃうよね。チェレン、強さつてなんなんだ？」

「ぼ、僕に聞かれても……。」

「……確かに不思議ね。今まで考えたこともなかったけど。そう考えるとポケモンつてただの生き物つてわけじゃないわね。それにしてもトウヤ、あなた、なんかテンションおかしいわよ？大丈夫？」

「ハッ！……ついつい熱くなつてしまったようだ。かたじけない。」

「別にいいんだけど……。」

「ふええ……あたしはさっきのはなしぜんぜんわからなかったよお……。」

「ベルが幼児退行してる……ッ！いや、普段通り……？」

「あー、ひどーい！」

「ま、まあ脱線した話の結論としては、ポケモンというのは、なんらかの法則に従つて存在している不思議な生き物つてことだな。研究でこの法則の一端でも掴むのが俺の夢、つてとこだな！」

「へえー、トウヤくんはいろいろ考えてるんだね。すごいなあ……。」

「そして今日の主題についてまとめよう。」

ポケモンのレベルについて。生まれたばかりのポケモンをレベル1として、成長限界に達したポケモンをレベル100としたときの、成長具合のこと。

ポケモンの成長について。バトルに勝って経験値を得ることによってレベルアップしてポケモンの各ステータスの数値が上がる。これが端的に強くなる、ってことだな。といっても、弱い相手のバトルでは得られる経験値はかなり少ない。効率的に経験値を得るためには、強いポケモンと戦って勝つ、ってことが大事になってくるわけだな。どのくらい戦えばレベルアップするのか、とか具体的な部分は自分で掴んで欲しい。それがトレーナーの役目だしな。でも、無茶はしないように。

よし、今回の講義はこれで終了。次回の講義はシツポウジムを攻略してからだな。じゃ、俺は先に進むとするよ。それじゃ。」

「じゃ〜ね〜、とうやくん。」

「それじゃトウヤ、また。」

「次の講義も期待しているよ、トウヤ。」

とりあえず経験値システムの触りだけ教えてみたが、良かったんだろうか？すぐには無茶なこととは思わないと思うけど。

N、そしてシツポウジム

さて、今日は1つの問題について考えることから始めよう。

問題、転生者は原作知識チートで最強になれるか？

答えは、イエスであり、ノーでもある、だ。

どうも、トウヤです。なにはともあれ、冒頭で言ったことをまず詳しく考えてみましょうかね。

この世界になぜかはわからないが転生してしまった俺。他に転生者がいるかどうかは知らない。少なくとも俺は転生の際に神には会っていないし、チート能力なんてものも貰っていない。しいてチート能力を挙げるとすれば、原作知識が当てはまるだろう。だがこの原作知識、使えるようでそれほど使えるわけじゃない。というのも、この世界のポケモンに対する知識や研究レベルが大したことないというか偏っている感じなので、自分の持つてる原作知識がどこまで正しいか、または使えるかがイマイチ不明瞭なわけ。なんとか試行錯誤しながら自分なりに研究はしているが、所詮専門家ではない身としてはわかることにも限界がある。他トレーナーに対してアドバンテージである

ことは事実だが。今まで、原作ゲームとこの世界の実際の状況との差異を把握することを少しずつだが研究してきたが、それでもまだまだわからないことだらけである。そういった意味で、冒頭の問題に「イエスでありノー」と答えた次第です。

育成に関しては前回までに何度か話したと思う。なのでちよつとだけバトルについて話すことにするが、そもそも原作知識を持っただけの素人が、いきなりポケモンバトルで勝てるなんてまずありえない。少なくともこの世界の中では。前にちよつとだけ説明したが、この世界でのポケモンバトルは原作ゲームのようなカツチリした厳密なターン制ではない。あくまで、バトルの流れとしてトレーナーの指示↓ポケモンの行動、という工程を踏むことによる擬似的なターン制が成り立っているだけと言えなくもないってだけだ。回りくどい言い方をしてしまったが、例えばポケモンに複数の指示をあらかじめしておけばそれに従って連続で行動を起こすことも可能だし、事実そういう戦術も多く行われている。大声で嘘の指示を出して相手トレーナーを欺く方策なんてのもあるし。なので、悠長に相手の次んの行動を予測し指示を出すことはトレーナーには許されない。そんなことしてる間にタコ殴りにされるだけである。トレーナーに求められる資質は、先読みの上手さもあるが、それ以上に判断力と決断力、そして直感力であると言える。

それはそれとして、ステータスについてもうちよい考えてみることにする。HP、こ

うげき、ぼうぎよ、とくこう、とくぼうを数値化できたとしたら、それは原作ゲームのようなダメージ計算とかなり近いものになると思われる。が、すばやさというものを考えたとき、一体全体それはなんなのかという疑問が生じる。すばやさの定義が非常に難しい。さつき説明した、バトルが厳密なターン制ではないということから生じる疑問である。少なくとも、すばやさというものは先攻後攻を決めるためのものではない。それはバトルの説明からもわかってもらえるとと思う。先攻や後攻というものがバトル最中にすばやさ依存で厳密に決まるわけではないのだ。この「すばやさ」という概念だけはゲーム設定とこの世界での明確な違いであると言える。ポケモンの俊敏性と攻撃移行速度、トレーナーの指示を聞いてからの反応速度などから総合的に定義される数値、であると考えている。現段階では当てずっぽうの仮説でしかないが。

ともかくにも、原作ゲームのような悠長なターン制バトルではない時点で、原作ゲームをやっていた者としてのバトル面でのアドバンテージはほとんどないと言える。まあ、原作ゲームで使えたコンボなどはこの世界でも有用なものが多く（前述のがむせつかなど）、その知識を知っているという点はものすごく有利であると言えるわけだ。上手く頭をひねって戦術を構築し、判断力や決断力を身につける修行をサボらず続けていけば、トレーナーとしてもなかなか強くなれると思う。最強になれるかどうかはわからないが。まあテレビでよくやっているポケモンリーグを見る限り、チャンピオン

戦ですら大したことないように見えるので、かなりいいとこまでいけると思うけど。

あ、当然ながらアニメなどの根性補正はこの世界ではありえないものである。ピカチュウの電撃はイワークにはどうあがいても通用しない。そういった点はゲーム準拠だよな。

何が言いたかったかというところ、結局転生者といえど強くなるには努力しなきゃいけないが、努力の仕方に関しては原作知識を有効に活用できるかもしれない、ということだな。他のトレーナーとは違った視点に立ってポケモン育成やバトル戦術の構築ができるっていうのはかなり有用だと思ってる。せっかく転生したんだから、やっぱり最強つてのを目指したいからね。現在の、レベル無制限道具の使用無制限6vs6フルバトルだったら最強の座に座ることも容易じゃないかと樂觀しているわけです。まあ将来的に6350ルールが普及してしまったら最強でも常勝ってわけにはいかなくなるだろうな。でもその方がおもしろいと思う。よし、旅が終わったら研究がんばるぞ！

そんな俺は只今シッポウジムの博物館で化石を見学しています。ほほう、これがリアル化石か、(当然だけど)初めて見るな。これらの化石を謎の超技術を用いることによつ

て復元できる世界なわけだけど、その技術力があつたらポケモンのレベルやステータスの数値化ぐらいできるだろ！とツツコミたい。ふう、化石ウオッチングはこれくらいにしてそろそろジムリーダーに挑むとするか。シッポウジムのジムリーダーはアロエだったな。ノーマルタイプ専門のジムで、バッジ1個所有の挑戦者相手なら使うポケモンはハーデリアとミルホッグ、か。ハッサム使えば相手に有効打はないはず。そもそもレベル差があるしね。鍛えすぎてギリギリのバトルができないってのはなんかアレだな。ミルホッグのさいみん対策にカゴの実を持たせておくか・・・必要ないだろうけど。おっと、慢心ではありませんよ？どこにダークトリニティが潜んでいるかわからない状況で慢心するなんてできるはずがない。さすがに今ゲーチスと戦っても勝てないしな。プラスマ団を油断させるための偽装戦力を手に入れる必要があるそうさ。すでにN様には興味を抱かれているだろうけど、どの段階でゲーチスらプラスマ団の幹部が俺やトウコに関心を抱くかはちよつとわからないので、早いうちに手を打っておく必要があるそうさ。これ、転生者のつらいところね。

と言つてるそばからN様を発見してしまった。なんか化石を見ながら何とも言えない表情を浮かべている。うげー、こつちに気づいた。うわー、ものすごいアレな笑顔でこつちに近づいてくる。

「太古の昔、トモダチはどんなことを考え、どんなことを言っていたのだろうか。化石と

なったトモダチからはなにも聞こえてこない……。愚かな人間の前に骸を晒され、彼らは何を感じているのだろうか……。」

「これはN殿wwwwヤケモーニンwwwwお久しぶりですなwwww汝もシッポウジム挑戦ですか？wwww」

ハッ！パニックを起こしてついついロジカル語法が出てしまったぜ。

「ぼくは誰にも見えないものを見たいんだ。ボールの中のポケモン達の理想、トレナーという在り方の真実、ポケモンが完全となった未来……。君も見たいだろうか？」

スルーされた……。

「うーん、ポケモンが完全となった未来、か。確かにこの世界のポケモンは完全な存在とは程遠いと思うけど、無理して完全を目指すことはないんじゃないか？」

「無理して……。？モンスターボールに閉じ込められているポケモンは完全な存在になれない。いつも疑問に思うんだ。人間はトモダチをモンスターボールに閉じ込めて、それで都合のいい道具のように使っているだけじゃないのか？それでトモダチ達はシアワセになれるのだろうか？誰かがトモダチを無理してでも救い出さなければならぬんじゃないかな？」

「まー、お前の言い分もわからんではないよ。事実人間に虐げられているポケモンもたくさんいるからな。ここでお前に、そんな悪い人間ばかりじゃないよと言葉で言うのは

のNの汚点としてダークトリニティあたりには暗殺されても文句は言えんな。

さて、外ではNとトウコが英雄のタマゴ同士戦っていることだろう。俺は先にアロエと戦っておくか。

うげえ、図書館の仕掛けマジでしようもねえな！コレいらんだろ！無駄な時間を過ごしたぜ……。サクつと仕掛けを解いて、いざ、ジム戦なり！あ、キダチさんに会ったけど、キダチさんはアレだね。真性のMなんだろうね。アロエに尻に敷かれてることを自慢してきたけど、ものすごい幸せそうなんだもん。

「いらつしやい！あたしがこのシッポウジムのジムリーダー、アロエだよ！挑戦者さん、アンタの名前は？」

「はじめまして、アロエさん。俺はカノコタウンのトウヤです。」

「あら、行儀正しい子だね！それじゃあさつそくバトルしようじゃないか！ルールはポケモン2体でジムリーダーの交代はなし！それでいいね!？」

「お願いします。行くぞ、ハッサム！」

「パルツ！」

「ハッサムかい!?!めずらしいポケモンを使うね！じゃあこっちはハーデリア！」

「わおん！」

「ハッサム！ソッコで決めるぞ！バレットパンチ！」

「ハーデリア！かみつくだよ！」

「パールパール．．．パールツ！」

「きやいん！」

「ハーデリア戦闘不能！ハッサムの勝ち！」

「一撃かい!?どうやらバッジ2個目にしては充分以上に育っているようだね。ハーデリア、よくやったね！どうやらミルホッグじゃ相手にならないようだね．．．。ここはコイツを使わせてもらうよ！ベロベルト！あんたの出番だよ！」

「ベエー！」

「げ!?ベロベルトだと!?bw2のPWTで使ってくるポケモンか．．．。結構育ってるな。特殊型だったらどうすんべ。こっちのタイプ一致シザークロスでも全然落とせないな。すばやさでは勝ってると思うが、相手が火炎放射を覚えてたら1撃で持っていかれるだろうな。しかし、10万ボルトを持っている可能性もあるし．．．。ブルンゲルならベロベルトの10万ボルトを例えとくこう全振りだったとしても2撃は耐えてくれるだろうか?そうになると、詳細なダメージ計算なんて覚えてないけど、勝ち筋は．．．。乱数勝負になりそうだな．．．。賭けてわけか。」

「ハッサム、そのまま頼むぜ！」

「パルっ！」

「居座りかい？ベロベルト！かえんほうしやだよ！」

「やっぱりか！特殊型か……。でもこつちの方が速い！シザークロスで削ってくれ！」

「ぱるぱるぱるうつつ!!」

「ベツ!?ベエ!ベエエエエ!」

「パルツ!?ぱるう……。」

「当然！撃だよな。ハッサム、よくやってくれた。休んでてくれ。気張れよブルンゲル

！」

「ぼわっ！」

「ブルンゲルかい。それなら10万ボルトだ！」

「ブルンゲル！しおみずだ！」

「ぼうん！」

「べえ！」

どうやらこのしおみずでベロベルトのHPは半分を切ったっぽいな。こつちも10万ボルト食らったけど。あと1撃耐えられるか？喰らう前に倒せるかもしれないが。

「もう1度しおみず！」

「こつちも続けて10万ボルトだよ！」

「ぼうっ!!」

「べえええっ!? べえ! べええええ!!」

「ぼうっ!?! . . . ぼうん!」

「耐えたか! よく耐えたブルンゲル!! 止めのしおみずだ!!」

「ぼううううう!!」

「べええええ!!? . . . べえ . . .」

「ベロベルト、戦闘不能! ブルンゲルの勝ち! よって、挑戦者の勝ち!」

「ふう、お疲れ様ハッサム、ブルンゲル。よくやったな。」

「パルっ」

「ぼうん . . . 。 ぼう!」

はー、危なかった。特殊型ベロベルトはマジでやばい。こっちはまだ技も揃ってないし、とくぼう無振りのブルンゲルじゃ2撃耐えられるかかなり賭けだったな。なんとかハッサムで削れてたからしおみず1発でHP半分以上ダメージになってくれたけど。ここに来て技構成やらポケモン不足からくる戦術の狭さが気になってきたな。新戦力の必要性をひしひしと感じたわ。

それにしてもまさかベロベルト出してくるとは思わなかったわ。レベルは大体40から45くらいか? ブルンゲルよりは上っぽかったな。バッジ2個目の挑戦者に繰り

出すポケモンじゃねーよ、まったく。まさかちよつとだけ強化されてる主人公3人組にも別ポケを繰り出すなんてことは……ないよね？

「いやー、まさかベロベルトが出てくるとは思いませんでした。ものすごく強いベロベルトだったんで、負けるかと思いましたよ。」

「まさか負けちゃうとはね！こっちはアンタのポケモン両方に効果抜群の技を持っていてたから行けると思っただけけど……。アンタすごいじゃないか！気に入ったよ！惚れちゃうじゃないか！」

「あはは、ありがとうございます。でも、俺に惚れると火傷しますよ？」

「アハハハハ!! ずいぶん言うじゃないか！ほら、これがアタシに勝った証、ベーシックバツジだよ！受け取りな！」

「ありがとうございます！」

「久々に骨のある相手と勝負できてアタシも楽しかったよ！また遊びにおいで！」

「はい！また来ます！」

マジでギリギリの勝負だったな。これから先もこういうことが起きるかもしれないので、やっぱり戦力増強は急務だな。さて、次はトウゴが挑む番か。見学しようかな？

ヤグルマの森

いやー、前回のバトルはマジでヤバかった。傍から見たらただの撃ち合いだっただろうけど、戦ってる方としたらヒヤヒヤな展開だったな。ベロベルトが火炎放射持ってた時点で詰んだとちよっぴり思っていました。とくぼう無振りのブルンゲルがよく10万ボルト2発耐えてくれたものだ。あれが勝負の決め手だったわな。ハッサムは炎技撃たれたら終わりだし、ブルンゲルは火力がそこまで高くない上にまだ技構成が貧弱だからな。ハッサムはむしくい覚えてないし、とんぼがえりがあれば火炎放射をブルンゲルで受けてつて方策も使えたんだが……。ハッサムにオツカの実を持たせればもつと楽に戦えたか？オツカの実持ってないけど。課題だらけですな。はやいとこ戦力増強しないとな。

どうも、トウヤです。今はヤグルマの森で修行&新戦力探しをしているところです。あ、あのための展開をダイジエストで説明すると、トウコは普通にアロエと戦って普通に勝ちました。どっちのポケモンのレベルも高くないのでバトルに戦略性はなし。チャオプーのつっぱりゴリ押しでした。んで、原作通りプラズマ団がドラゴンのホネを奪ってヤグルマの森へ逃走したのでみんなで捜索しました。アーティさんイケメン。で、ほ

ぼ原作通りにプラズマ団からホネを奪還し、無事原作通りにイベントは終了。主人公3人組もどうやらヤグルマの森で修行しているみたいだが、今回は俺とは別行動。戦力補強は一人でやりたいね。

それにしても俺が一連のイベントの中で完全に空気だった。いやもうホントに空気。一応プラズマ団の下っ端数人にお仕置きをしてやったけど、それだけ。七賢人のアスラはまるで俺がいない者であるかのような見事なスルースキルを発揮しました。Anotherの鳴ちゃんの気持ちが変わったぜ。さびしかつたんだな、鳴ちゃん……。まったくもって俺が活躍しなかったのでダイジエストでホネ泥棒イベントを説明したわけだが、これはアレか？俺がこの世界、つまりポケモンbwのストーリーの主人公ではないということによる世界からの抑圧なのか？まあ俺自身積極的にイベントで目立とうとはしてなかったわけで、当然つちや当然の結果なんだがな。でも、これまでの俺とNとの接触はプラズマ団の幹部以上の人間なら知っているに違いないだろうし、その状況で俺の存在を完全スルーしたっていうのはどうにもキナ臭い。プラズマ団の中でも俺の取り扱いについて結論が出てないってことだろうか？トウコはNと対となる英雄候補として既にシナリオに組み込まれているだろうけど。これはイカンな。俺の存在が邪魔だという結論が出たら、俺を始末するための刺客が差し向けられるんじゃないか？ダークトリニティとか無理ゲー。完全にN I N J Aだしな。ポケモンバトルで勝

つことは出来るかもしれないが、ヤツらが本気になって俺を殺しにかかってきたらひとたまりもない。俺にはリアルバトルで有用なチートなんて一つもないわけで。ああ、無限の剣製とか直死の魔眼とかザ・ワールドとかがあつたらなー！オリ主無双とかカツコイイよね！いざとなったら俺のポケモン達に守ってもらえないかな。ポケモンだつたら人間がどれだけ鍛えたところで絶対にはかなわないわけだし、危機察知能力にも長けてるだろうからボディガードとしては心強い。

「なあお前たち、これからもしかしたら俺は悪い奴らに命を狙われるかもしれないけど、そのときは俺を守ってくれるか？」

「パルツ！」

「ぼうんっ！」

ハッサムとブルンゲルは任せろと言わんばかりに胸を張っている。おお、ありがとう
2匹とも！

「ありがとな、ハッサム、ブルンゲル。頼むぜ。それはそれとして、俺たちもそろそろ新しい仲間が必要になってきたわけだが……ん？どうした？」

俺がそういうとハッサムとブルンゲルは不服そうな仕草を見せた。俺たちだけじゃ不満なのか？ということなのだろうか？

「なんだよお前ら、嫉妬か？勘違いすんなって、別にお前らに不満があるわけじゃない

よ。それどころかものすごく頼りにしてるんだぜ？」

「ぼるう〜」

「ぼう〜」

なんか照れてるようだ。萌えるわ〜

「でも、反省点も多い。それはシッポウジムでのバトルでお前たちも気づいてるはずだ。あのベロベルトのレベルはお前たちと同じくらいだった。なのに、ほぼ2対1の状況だったのにギリギリで勝った、ギリギリでしか勝てなかった。今の俺達はまだまだ弱いつてことさ。だから新戦力が必要なんだ。お前たちとタイプの違うポケモンが仲間にいると、今よりも格段に戦力の幅が広まる。それにポケモントレーナーってのは6匹の仲間を持ち歩くもんだ。理解してくれよ。」

「パルっ」

「ぼわっ」

一応納得してくれたみたいだ。こいつらは頭もいいし、しっかりと説明すればちゃんと納得してくれる。

さて、チーム内の不和もなくなったところで新戦力を手に入れたいところだが、どんなポケモンを捕獲するかは一切考えていなかった。今まではこいつらだけで十分戦えるとタカをくくっていたわけだが、シッポウジムのように高レベルモンスターを従えた

トレーナーとバトルすることも増えてくるだろうから、新ポケモンを何にするかはしっかり考えなければならぬ。欲を言えば禁止伝説級は無理としても、幻や準伝説ポケモンは運がよければ手に入れることができるかもしれない。三鳥とか三犬とか使ってるトレーナーはリーグ戦とかでも極希にいたし。イツシユだったらストーリーに出てきたやつ以外にも三闘（コバルオン、テラキオン、ビリジオン）もこっそり生息してるんじゃないか？ やっぱり準伝説は種族値的にも魅力あるよなー。かつこいいし。まあ何の情報もない現状では、出会える確率は奇跡にも等しいと言えるポケモンだと思うけど。オリ主補正でばったり出くわしたりしないかな？ そういえばこの世界ではミュウツーとかどうしてるんだろう？ ゲーム準拠なんだとしたらレッドの手持ちなんだろうか。ちなみにちよつと調べてみたところ、レッドなど前ポケモンシリーズの登場人物はこの世界にもいることがわかっている。有名人多いしね。その辺の話はおいおいさせてもらうとして、彼らの大会出場パーティを見ると伝説や幻のポケモンは使用してないみたいだった。準伝説を使う名も無き（という失礼だけど）トレーナーが少なからず存在するこの世界だから、英雄と行っても過言ではない偉業を成し遂げた彼らが伝説級を使用してたとしても問題はないように思えるんだが、大会では伝説級を使用しないというこだわりなのだろうか？

今の俺のパーティで欲しいのは特殊アタッカーかな。バランスのいいパーティ構成

にしたいと思っっているし、足の速い特殊アタッカーが入ればかなり戦術の幅が広がる。ああ、やっぱりラティオスが欲しい！かっこいいし、超強いし。とくこう130からの流星群はロマン。かわいさ重視でラティアスもいいな。ラティアスだったら瞑想自己再生してよし、壁貼ってよしと使い勝手も良いし。会いたいポケモンと会えるチートが欲しいぜ！

とか考えながらだいたいぶヤグルマの森を歩き回っているが、ピンとくるポケモンとは出会えず、ハッサムとブルンゲルの経験値だけが増えていく。うーん、どうしようかな？