

オーバーロード【その  
者、勇者につき、注意】

ミタライ

## 【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】

オーバーロードにモモンガ様と一緒に、モモンガ様と親交のあるオリジナル主人公（PCは人間）と一緒にトリップする話です。

コンセプトは、救いの多いオーバーロードですので、原作のシビアな世界観が好きな方はご注意ください。

# 目次

プロローグ1〈ユグドラシル最後の日〉

1

プロローグ2〈ナザリック、玉座の間〉

17

一章1〈困惑と状況把握〉

――

40

一章2〈一騎打ち〉

――

53



# プロローグ1へユグドラシル最後の日

## プロローグ

山田桔平が、有名なDMMORPGへユグドラシルの存在を知ったのは、ユグドラシルが最盛期を迎えていた頃のことである。

元々桔平は、MMOに限らず、俗に言うオンラインゲームにさほど興味のある人間ではなかった。桔平が好んでプレイしていたのは、ダイブ型、非ダイブ型問わず、へオフラインゲームと呼ばれるジャンルだ。

ゲーム内空間にプレイヤーは自分だけ。自分こそが唯一絶対のへ主人公。自分以外の登場人物は全てNPCで、自分が紡ぐストーリーの脇役で、敵役で、とにかく自分を楽しませる為だけに存在している。そういう、どこまでもプレイヤーがへ自分勝手へに行動することが許される、オフラインゲームこそが、山田桔平の理想とするゲームなのだ。

山田のようなプレイヤーがオンラインゲームを好まないのは、当然と言えるし、他のオンラインプレイヤーにしても、山田のようなプレイヤーは決して、仲間として歓迎したいタイプではないだろう。

その自覚のある桔平は、素直にオフラインゲームだけを楽しんでいた。

だが、残念ながら、オフラインゲームはオンラインゲームに比べて、集金能力が劣るジャンルである。

どんな世界でも、金が集まるところに人材が集まり、人材の集まるところが隆盛するのが、世の流れというものだ。

つまり、この時代、オフラインゲームの大半は、オンラインゲームと比べて絶対数に劣り、内容的にも劣っているものが大半というのが、悲しい現実であった。

必然的に、少し気合いを入れて買いあされば、オフラインゲームはすぐに底を尽きる。ゲームはやりたい。だが、やりたいゲームはない。

そんなジレンマに陥った桔平が、評判になっっているオンラインゲーム——ヘウグドラシルについて手を伸ばしてしまったのは、まあ必然だったのかも知れない。

結論から言えば、山田桔平は、初めて本格的にプレイするDMMORPGであるヘウ

グドラシル〉に、嵌まりに嵌まった。

異常なくらいの自由度を誇るへユグドラシル〉は、ソロプレイに徹しても遊びきれないくらい、懐の深さを有していたのだ。

桔平にとつては幸いなことに、桔平が参加した時点でへユグドラシル〉は丁度最盛期。開始から数年の時を重ねている。

当然、ネット上の攻略情報も相当に充実しており、桔平が理想とするキャラを作るには、どの職を取れば良いのか、その職を取るためにはどのイベントをこなせば良いのか、そのイベントをこなすためにはどのくらいの能力が必要なのか、全てが少し本気になって調べただけで判別が着いた。

未知の領域を探索することに情熱を燃やすタイプのプレイヤーならば「楽しみが減った」と捉えるところだろうが、自分の望むとおりのキャラクターを作成したい桔平にとつては、非常に好都合である。

最高レベルは100。そこから逆算して、自分のキャラに持たせたいスキル、魔法の優先順位を決め、どの職をどのレベルまで取るか決める。

そうやって、自分の理想の〈勇者様〉を決める。

〈勇者様〉である以上、当然剣でパンパン戦えなければならぬ。格好いい鎧を身につけたいので、ある程度の守備職も必要だ。雷撃系だけで良いから、攻撃魔法も欲しい。勇

者たるもの、全体回復と、蘇生魔法は使えて然るべきだ。

さらに、桔平にとって勇者とは、人間で、男で、年齢は十代後半というイメージが固まっている。ネックは人間で、年齢が十代後半だということだ。オンラインゲームのプレイ時間は年単位で流れる。五年後には、キャラクターが二十代になつてしまう。それは嫌だ。イメージからずれる。

だが幸いなことに、〈ユグドラシル〉には、人間でも不老となれる職があつた。当然、その職は最優先で取る。

出来上がったのは、メインは近接物理職で、ちよつと守備職で、魔力系魔法職もかじつていて、信仰心系魔法職もそれなりで、その他の特殊系職業も持つ。そんなキャラクター。

当然だが、それぞれの職業事に重要視されるパラメーターが違う。近接物理の為に筋力を上げて、魔力系魔法職の為に魔力を上げて、信仰心系魔法職のために信仰心を上げて……。結果できあがつたのは、もの凄く平たい能力値で、中途半端にあつちこつちの技能をかじつた、みつともないくらいの器用貧乏なキャラクターである。

足りない分は、課金アイテムをドシドシつぎ込んで、呪文習得数や、基礎能力を増やしていったが、パーティープレイをすることを前提に考えれば、非常に役立たないキャラクターであることは、間違いない。



だが、それで桔平は多いに満足であった。

昔読んだ漫画にも書いてあった。何でも出来る反面、何にも出来ないのが勇者というもののだ、と。

それを実際、ソロでプレイする場合には、一人で何でも出来る方が、都合が良い。

オンラインゲームの多分に漏れず、《ユグドラシル》もレベルがカンストしてからが本番のようなものだ。

桔平は求めた。《勇者様》に相応しい装備を。数多のデータクリスタルを集めて、剣を作った。鎧を作った。盾を作った。予備の武器を作った。

桔平は求めた。《勇者様》に相応しい冒険を。攻略情報サイトにアップされているクエストの中で、カルマが上がるタイプのクエストは、150パーセントクリアしたと言っている。

一通り全て網羅した上で、NPCの「ありがとうございます、お陰で村は救われました」という声をもう一度聞きたためだけに、二度クリアしたクエストがプラス50パーセントだ。

さらに、桔平は求めた。《勇者様》に相応しい名声を。それまでの先人が攻略済みのエリアを効率的に探索するだけでなく、未知の領域、未知の発見を求めて一人冒険の旅に出る。

結果、二つの〈ワールド・アイテム〉を入手したときは、NPC達だけでなく、プレイヤー達からも賞賛の声をかけられ、桔平はまさに幸せの絶頂だった。

実際、ソロプレイヤーで〈ワールド・アイテム〉を持っている者は、極めて限られる。まして、複数の〈ワールド・アイテム〉を所有しているソロプレイヤーなど、何人もいないはずだ。

もつとも、桔平のようなソロプレイヤーが〈ワールド・アイテム〉を所有しているとすれば、『殺してでも奪い取る』という輩が出るのも必然である。

幸いにして、一つは、何をどうやっても奪い取りようのないタイプの〈ワールド・アイテム〉だったため、そのまま所有することにしたが、もう一つは、取引を持ちかけてきた有力ギルドと、交換して貰った。

未発見の〈ワールド・アイテム〉と引き替えに譲って貰ったものは、こちらも〈ワールド・アイテム〉で、その名は〈永劫の蛇の腕輪〉という。俗に〈二十〉と呼ばれる消費型の〈ワールド・アイテム〉である。これならば、その場で使ってしまうのだから、以後は、取られる心配も無い。

丁度、運営にお願いしたいことがあった桔平は、すぐにそれを使った。

当然、取引先のギルドは〈永劫の蛇の腕輪〉を何に使うのか、確認してきたし、実際の使用は彼らの前で行うことも条件に加わっていたが、桔平にとっては特に問題の無い

条件であつたため、それも丸々飲んだ。

そのようにして、必要とあれば、他のプレイヤーと取引をすることもあれば、一時的にパーティを組んで冒険することもあつた桔平だったが、やはり基本はソロプレイだった。

桔平は、別段人格破綻者ではない。だから、その気になれば、他のプレイヤーを不快にしないように、ネットマナーを守つてプレイすることも出来る。

ただ、それは桔平にとって決して面白いプレイではない。桔平がやりたいのは、あくまで〈勇者様〉プレイなのである。

その〈勇者様〉プレイを楽しむため、自分一人ではどうしてもクリア出来ないイベントや、どうしても入手不可能なデータクリスタルを手に入れるため、我慢してやっていたに過ぎない。

だから、装備その他が一通り揃つた後半になると、桔平は大半の時間をソロで過ごすようになった。

恐らく、〈ユグドラシル〉の過疎化に一番最後まで気付かなかつたプレイヤーが、桔平だったのでないだろうか。

だが、そんな桔平にも僅かだが、最後まで付き合ひのあつたプレイヤーがいる。

桔平にとってあらゆる意味で、一番お世話になつたプレイヤー。

桔平が勝手に、一方的に、自キャラ〈勇者様〉にとつての、ラスボス魔王に認定したのに、怒るところか、喜んで桔平の〈勇者様〉プレイの魔王役を演じてくれた、懐の深い人。

【ナザリック地下大墳墓】に居を構える、有名な異形種ギルド〈アインズ・ウール・ゴウン〉のギルドマスター。

モモンガその人である。

そして、〈ユグドラシル〉が終わる最後の日。

桔平は、【ナザリック地下大墳墓】へ、最後のダンジョンアタックを試みていた。

【ナザリック地下大墳墓】、地下5階。

永久凍土を思われる氷結地獄。

冷気に対する耐性のないキャラクターならば、ただ歩いているだけでダメージを受け

る凍てついた大地を、〈勇者様〉一行が、豪華な馬車を引き連れて歩いてきた。

先頭を歩くのは、腰に剣、左腕に盾、体に鎧という、実に標準的な装備に身を固めた、黒髪の若い男。

言うまでもなく、桔平のPC——プレイヤーキャラクターである。

キャラクター名は、ロト・A・デイーノ。ミドルネームはアレス。

ただし表記はそれを略して、R・A・Dとだけ書かれているため、知り合いは大体皆『ラド』と呼ぶ。

その後ろに続くのは、アマゾネスを彷彿させる野性味溢れる女戦士。

口ひげを生やした、落ち着いた男の僧侶戦士。

緑のローブとシンプルな木の杖という、これまた典型的な装備に身を固めた男の老魔法使い。

そして、この極寒の地にはそぐわない、ヘソ出し足出し肩出しというラフな格好をした、いかにもアウトローな雰囲気を漂わせる、女盗賊。

これら四体のキャラは、桔平が時間と手間と、何より大量のリアルマネーを費やして作り上げた、拠点防衛用のNPCである。

こう言うと、ある程度「ユグドラシル」について知っている人間は、皆口を揃えて「そんな馬鹿な」という。当たり前だ。

拠点防衛用NPCは、その名が示すとおり、拠点防衛にしか用いられない。

拠点となるギルドハウスを守るためだけの存在で、拠点から連れ出すことは不可能なのだ。通常は。

その不可能を可能としているタネは、NPC達が守るようにして周囲を固めている、その馬車にある。

その馬車は、桔平一人が所属するギルド、〈勇者の砦〉のギルド拠点なのである。

〈ユグドラシル〉では、拠点を持たないプレイヤー集団を〈克蘭〉。拠点を持つプレイヤー集団のことを〈ギルド〉という。

その常識に当てはめれば、ラド一人しかPCが所属しておらず、拠点は移動する馬車であるギルドなどというのは、何重の意味で捻破りだが、嘘ではない。

正確に言えば、桔平が得たギルド拠点〈ヌアガの小砦〉を、消費型ワールド・アイテム〈永劫の蛇の腕輪〉で運営にお願いして、馬車の中にねじ込んだのである。

流石にゲームの根幹である、ログイン時の起点という意味での拠点は、砦があった場所（今ではタダの空き地だ）から動かせなかったが、それ以外のギルド拠点機能は、この馬車の中に広がっている。

〈ヌアガの小砦〉は、元々の拠点ポイントが700点、課金で増強が可能だったが、それを加えても1000点という、ギルド拠点としては中小の部類に入る。

アインズ・ウール・ゴウンのギルト拠点である〈ヘナザリック地下大墳墓〉は2250点。初見攻略ボーナスの500点を加えると、実に2750点。三倍近い差だ。

だが、桔平にとつてはこの〈ヘヌアガの小砦〉以上のギルド拠点は無いと、断言できる。その理由は、この〈ヘヌアガの小砦〉には、周囲百メートルを覆う防御フィールドを張ることが出来るからだ。

防御フィールドの効果は、ギルドに所属していないレベル30以下のキャラの進入不可という非常にシヨボイものだが、大事なのはその副次効果だ。

防御フィールドを発動中は、防御フィールド内も「ギルド拠点内部」と判別され、拠点NPCを防御フィールド内に限り、外に出すことが出来るのである。

そんな防御フィールドを有したギルド拠点を、馬車の中に押し込めたのだ。

結果、桔平の拠点防衛用NPCは、馬車の周囲百メートルという制限付きではあるが、こうして拠点外での活動が可能なのであった。

「すげえ、初めて来たけど、ここが第五層か。今までは四層が最高記録だったから、記録更新だな」

女盗賊キャラに、定期的な周囲警戒の指示を出しながら、桔平、いや勇者ラドは、極寒の風景に目を奪われる。

これまでに何度となく挑んできた〈ヘナザリック地下大墳墓〉。だが、いくらレベル10

0の拠点防衛用NPCが4体いたとしても、所詮はソロである。

第三層のゴスロリ吸血鬼に勝てる確率が五分程度。どうにかそこで勝利しても、そこでスクロールやPC、NPCのMPというリソースの大半を使い切り、第四層の海底湖で力尽きるのが定番だったのだ。

それが、今日はこうして第五層まで来ることが出来たのは、別段桔平の手柄ではない。最終日ということで、全てのフィールドモンスターがノンアクティブになっている関係上、ナザリック周囲の沼地——グランベル沼地を抜けてくるのに一切リソースを使わずにすんだから、という身も蓋も無い理由である。

そうして、氷河の大地を進むとしばし。やがて、一行の前に、明らかに人工的な建造物が姿を現した。

「むっ?」

それは不気味なカマクラと言うべきか、蜂の巣をひっくり返して伏せたようなものというべきか。さらにその周囲を囲むように、6つの巨大な水晶が立っている。

正確には、ここからでは建物と風雪が視界を遮って、6個全ての水晶は見えないのだが、桔平は知識としてそれが6個であることを知っていた。

「ここが第五層のボスステージか」

かつて〈ナザリック地下大墳墓〉は、プレイヤー総勢1500人と云う大勢力の攻撃



を受けたことがある。

その時はさしものへナザリック地下大墳墓も地下八階まで攻め入られたため、そこまでの情報であれば、聞く人に聞けば、教えて貰える。

勇者ラドが、慎重に一步前に踏み出したその時。

明らかに風雪が強まると同時に、6つの巨大水晶が青い光を放つ。

「ッ！ 砦外の全キャラ、戦闘態勢！」

勇者ラドの言葉を受けて、女戦士が、男僧侶が、男魔法使いが、そして女盗賊が戦闘態勢を取る。

そうして、吹雪が収まるとそこには、フワフワと浮遊する和服の女を六体従えた、直立した虫型のモンスターが立っていた。

<sup>ヴァーミロード</sup> 蟲 王。背丈は2メートル50ほどはあるだろうか。昆虫らしく、手足は三対なのか、二本の足で氷河の上に立ち、四本の腕で三つの武器を構えている。

二本腕で構えるのは、白銀色の長大な長斧槍<sup>ハルバード</sup>。残る二本の腕には、それぞれ漆黒の戦槌<sup>メイヌ</sup>と、おぞましく歪んだ長剣<sup>ブロードソード</sup>を構えている。

ナザリック地下第五階層の守護者。

勇者ラドから見れば、ゴスロリ吸血鬼に続く、二体目のへ中ボスである。

その周囲に浮遊する和服を着た女型のモンスターは、雪女郎だ。雪女郎のモンスター

レベルは、82。

〈中ボス〉である蟲王は恐らく、レベル100。レベル100が一体に、レベル82が六体。

一方こちらは、レベル100のプレイヤーが一人に、レベル100のNPCが四体。カタログスペックだけで見れば、こちらの勝利は動かないのだが、話はそう簡単ではない。

理由その一、勇者ラド一行は、ここまで四階層をクリアしてきた分、リソースをかなり消費しており、間違っても万全とは言えない。

特に、メインヒーラーである男僧侶のMPが半分を切っているというのは、かなりの不安材料だ。

桔平がそんな事を考えている間に、蟲王と雪女郎達は、侵入者を排除せんと、勇者ラド一行に襲いかかる。

「くそっ！」

勇者ラドが剣を構えるより先に、迎撃に動いたのは、ラドのパーティーで最速を誇る女盗賊だった

右手に小剣を構えた女盗賊が、低い体勢で駆けだし、一体の雪女郎に斬りかかる。

それを見た桔平は、反射的に叫ぶ。

「違ーう！ 柔い盗賊が前に出るな！ 何の為に投擲スキルマックスまで上げたんだよ！」

自キャラは蟲王に戦いを挑みながらも、桔平はとんちんかんな行動を取るNPC達に音声で、指示を飛ばし続ける。

「カリン、後退して投擲攻撃！ テイカは防御態勢、かばう優先順位は一位ロンド、二位カリン。ロンドは状態異常回復を優先。ルーフェフは、火属性の全体攻撃！」

ああ、ロンドが凍結した!? 凍結耐性装備にしてるはずなのに、ナンデ!? 俺が下がるから、テイカはボスの前で防御態勢！ って、なんでNPCが目の中の敵をスルーしてこっち追いかけてくるんだよ!?

これ、実はAIじゃなくて、中に人が入って操作してるんじゃないの!? 現場で俺が指示を出してる、半オートのこっちより、完全オートの向こうの方が行動的確かてどういうことだ!?

不安要素、その2。

両陣営のNPCに詰め込まれている、戦闘用AIのレベル差。

こちらは、運営が販売しているAIを、門外漢の桔平がチョコチョコと弄っただけなのに、ナザリックのAIは、本職のプログラマーが仕事以上の情熱を注いでくみ上げた代物である。

「ああ!? ティカがおちた! メイン盾崩壊、もう駄目だー!」

桔平の不安要素は見事的中し、程なくして〈勇者様〉一行のラストアタックは、ここ第五層で終幕を迎えるのだった。

## プロローグ2 ヘナザリツク、玉座の間

### プロローグ2

メインタンクが落ちた状態から、立て直すのは不可能に近い。

それでも、雪女郎二体を撃破したのは、勇者一行の面目躍如と言ったところか。

だが、メインタンクである女戦士に続いて、メイン回復役である男僧侶までおちては、流石にも一縷の望みも残っていない。

一応、PCである勇者ラドと男魔法使いも、ある程度の回復魔法の心得はあるが、勇者と男魔法使いは、物理、魔法の火力の両輪だ。

ここで攻撃の手を休めて、二人が回復に回っても、全滅を先延ばしにする効果しかない。

それならば、いつそのまま一体でも多く敵を倒してやる。

桔平がそんな決意を固めた、その時だった。

ともすれば吹雪のエフェクトに、かき消されそうなくらいに静かなエフェクトで、一つの影がこの場に転移してくる。

吹雪が視界を遮るせいで、この距離からでは詳細は判明しないが、「転移してきた」と

いう事実だけで、桔平にはそれが誰だか、すぐに理解できた。

この〈ナザリック地下大墳墓〉は、原則転移による移動を封じられているのだ。

その中で、自在に転移可能なのは、ギルド〈エインズ・ウール・ゴウン〉のギルドメンバーの証たる指輪〈リング・オブ・エインズ・ウール・ゴウン〉を持つ者のみ。

「モモンガさん」

距離を詰めるそのPCに、勇者ラドは場にそぐわないくらいに友好的な声をかけた。

モモンガ。

ギルド〈エインズ・ウール・ゴウン〉のギルドマスターにして、唯一人、最後までこのゲームに残り続けた、〈ユグドラシル〉指折りのヘビィユーザー。

そのキャラクターは、異形種ギルドのギルドマスターに相応しい、アンデッドである。

一片の肉も皮も残っていない骸骨で、目の部分だけが赤々と不気味な炎を宿している。

〈死者の大魔法使い〉という魔法使い系アンデッドの最上位種族、〈死の支配者〉である。

漆黒のローブを纏い、七匹の蛇が絡みついた黄金の杖を持つその姿は、まさにゲームのラスボス、大魔王に相応しい風格だ。

「やあ、ラドさん。お久しぶり、と言うほどでもないですね」

「こちらにも、恐ろしい外見とは全く似合っていない、人の良さそうな優しげな声で返事を返す。」

「そうですね。前回のダンジョンアタックが五日前ですし、メッセージでのお喋りなら一昨日もしてますしね」

「つい状況を忘れて、和やかに談笑を始める勇者ラドの頭上に、蟲王の長斧槍が振り下ろされる。」

「ギンという派手なエフェクトと同時に、ヒットポイントをガッツリ削られた勇者ラドは、現状を思い出し、抗議の声を上げた。」

「つて、こんなこと言ってる場合じゃなかった。駄目ですよ、モモンガさん！ 魔王はダンジョンの最下層で待っていてくれなきゃ。途中で魔王が出てくるなんて、これイベント戦闘ですか？ イベント戦闘って、勇者の負け確定じゃないですか！」

「もの凄く身勝手な勇者様の主張に、モモンガは呆れたように突っ込みを入れる。」

「いや、だつて待てど暮らせど、ラドさん下まで来てくれないじゃないですか。そう言つて、私もう三年も待たされてるんですよ？ そもそも、イベント戦闘も何も、この戦闘自体もう詰んでますよね？ ここから、ラドさんの勝ち筋はないでしょ？」

「魔王の的確な突っ込みに、勇者は言葉に詰まる。」

「……情けない勇者ですみません」

「いえいえ、凄く楽しかったですよ、本当に。あ、ちよつと話が長くなるので、一度停止しませんか?」

和やかにお喋りするPC二人を尻目に、NPC達はまだ激闘を繰り広げている。確かにこの状態では、お喋りにも身が入らない。

モモンガの提案に勇者ラドも、同意を示す。

「分かりました。それじゃ、せーので良いですね? せーの」

「戦闘停止」

二人のプレイヤーが声を揃えてそう命令すると、双方のNPC達は、さつきまでの激闘が嘘のようにその矛を収めた。

一時休戦となったところで、モモンガは改めて、ラドに話しかける。

「いつもは最後まで戦って、ラドさんが死んで戻ってしまおうでしょう? 最終日の今日までそれじゃ、ちよつと寂しいかと思ひまして。それで提案なんです、ラドさん。残りもう何時間ありませんけど、〈下〉でお喋りしていきませんか?」

「え?」

それは、驚きの提案だった。これまでどうやっても突破できなかったナザリックの地下第八層より下に、ギルドマスターであるモモンガが招待してくれる、というのだ。

非常に魅力的な提案であり、だが勇者様プレイに徹している桔平には、同時に非常に



反発心をかき立てられる提案でもある。

「あ、それは、凄く魅力的なお話なんですけど……その、勇者が魔王に招かれるというのは……」

今日まで同じ〈ユグドラシル〉プレイヤーとしては、非常に世話になつてきた桔平だが、ロールプレイのため、勇者ラドというプレイヤーキャラクターは一定の線を引いてきた。

ここで、モモンガの提案を受け入れると言うことは、その線を踏み越えると言うことである。

桔平の勇者への拘りを十分に理解しているモモンガは、苦笑すると、一つ頷く。

「まあ、最後までロールプレイに徹するというのでしたら、もちろんそれはそれで歓迎しますよ。最後ですし、私がここでお相手します。私としても、〈これ〉を一度くらい実践で使つてみたかつたというのも、本音ですしね」

そう言つてモモンガは、右手に持つ七匹の蛇が絡みついた黄金の杖を掲げる。

「ひよつとしてそれって……？」

「はい。うちのギルド武器。ヘスタッフ・オブ・アインズ・ウール・ゴウンです」

「おおおおー！」

桔平は、思わず勇者のロールプレイも忘れて、モモンガが掲げる黄金の杖に見入つた。

最盛期には、ランキング一桁まで上り詰めた、〈ユグドラシル〉有数の大ギルド、〈エアインズ・ウール・ゴウン〉。その大ギルドのギルド武器が今目の前にあるのだ。

「ちよつと、ちよつと触らせて下さい！」

凶々しいと通り越して、危険極まりないお願いをする勇者様に、流石の温厚な魔王も少しだけ声を大きくする。

「駄目です。これを破壊されたら、ギルド崩壊なんですよ。最後の最後でそんな終わりは嫌ですからね」

「ちよつとだけでですから、へし折つたらすぐ返しますからー！」

「勇者がそれでいいんですか!? 駄目つたら駄目です。それで、どうしますか? 戦闘

再開ですか? それとも、下に行きますか?」

「むう……」

最後の選択を突き付ける魔王に、勇者は苦悩の声を上げた。

勇者プレイとしては、ここで魔王の誘惑に乗るという選択肢はない。

だが、それがなんの实りもない話であることは、桔平自身痛いほど理解している。

蟲王と雪女郎だけを相手にすでに詰んでいた、勇者様ご一行である。

そこに、最強の杖を持った魔王が加われば、〈瞬殺〉以外の結末はあり得ない。

つまり、桔平の選択肢は二つ。

ロールプレイに徹して、ここで〈瞬殺〉されるか。

ロールプレイをちよつとだけ逸脱して、ご招待を受けるか。

「ムウウウウウウ………」

悩むに悩んだ末、桔平が出した結論は、

「舐めるな、魔王！ たとえ、力及ばずとも、この勇者ロト・A・ディーノ、魔王の誘惑に負けるほど、腐った心はしていない！」

そう言つて、ジャキンと剣を構えることだった。

「それが貴様の選択か。愚かな、勇者よ。だが、その愚かさには、まぶしくもある」  
乗りの良い、モモンガはすぐにこちらに合わせてくれる。

白銀の剣を構える勇者と、黄金の杖を構える魔王が睨み合う。

力関係は決して対等とは言えないが、その精神性は間違いなく対等。

若き勇者を敵と認めた魔王は、全力で勇者に迎え撃とうと、黄金の杖を振りかざし、「と言うわけで、全滅したら速攻NPC復活させて、こっちに戻ってきますんで、その後で改めて招待して貰えますか？」

「あ、はい」

コロッと口調を戻した桔平の言葉に、気の抜けた声でそう答えたモモンガは、要望通り、〈グラス・アップ・ハート心臓掌握〉の魔法で、勇者に大ダメージと朦朧のバッドステータスと食らわせるの

だった。

それから約三十分後。

勇者と魔王は仲良く、ナザリック地下第十層の廊下を歩いていた。

勇者の後ろには馬車が、魔王の後ろには白髪のお執事と、六人の美しいメイドが付き従っている。

廊下の幅は、馬車どころか、大型トラックが余裕ですれ違えるくらいの幅がある。

そんな廊下を歩きながら、勇者と魔王は親しげに談笑をかわす。

「ええ？ それじゃ、俺の戦闘を最初からずっと見てたんですか？」

「それはそうですね。なんだかんだ言っても、ラドさん、侵略者じゃないですか。見張るくらいはしてますって」

「まあ、そう言われたらそうですね……。ああ、見られてたと思うと、恥ずかしくなってきた！ いやあ、駄目プレイ、無駄プレイ一杯やらかちやつたからなあ」

バツが悪そうに頭を掻く勇者を、魔王は無表情の骸骨顔のまま、優しい声で慰める。「いえ、プレイヤー一人だけで後はNPCだと考えたら、かなり良い動きしましたよ。まあ、NPCのAIには、改善の余地有り」とヘロヘロさんが仰ってましたけど」

モモンガの言葉に、勇者ラドは驚きの声を上げる。

「ええ？　ヘロヘロさんも来てたんですか!？」

勇者ラドが、〈ナザリック地下大墳墓〉をラスボスの住むラストダンジョンに認定したのは、今から約三年前のことだ。

その時点で〈エインズ・ウール・ゴウン〉はすでに多数の脱退者を出す斜陽のギルドだったが、それでもその頃にはまだ、モモンガ以外のプレイヤーも何人が存在していた。

ヘロヘロもその一人であるため、桔平も、何度か顔を合わせたことがある。

勇者ラドがわざわざ〈メツセージ〉で、時間まで予告した挑戦状を叩き付けた、記念すべき第一回、〈ナザリック大墳墓〉ダンジョンアタックの時。

情け容赦なく、地上部で待ち受けて、大人げなくラドと仲間のNPCを、袋だたきにしてくれたメンバーの一人である。

特に、ヘロヘロは、当時ラドが一つしか持っていなかった、神器級の剣をへし折つてくれた張本人だ。

忘れたくても忘れられない。

「ええ。私が、ラドさんの所に向かうのと入れ違いで、へろへろさんは落ちちやつたんですけどね」

「ああ、すれ違いですか。最後に挨拶ぐらいしたかったなあ」

「すみませんね。へろへろさんもリアルでかなりお疲れのようでしたから」

「あ、いえ。こちらこそ、愚痴っぽいことを言っつてすみませんでした」

ギルドメンバーの代わりに、丁寧な謝罪をする魔王に、勇者は恐縮したように、顔の前で手をブンブンと振る。

そう言えば、〈エインズ・ウール・ゴウン〉のメンバーは、全員社会人であったことを、桔平は今更ながら思い出す。

去年まで大学生で、今年父の会社に入社したばかりの桔平には、彼らの大変さをうかがい知ることは難しい。

どう言葉が続けて良いか、分からなくなった桔平をフォローするように、モモンガは努めて明るい声で、言葉が続ける。

「でも、へろへろさんも、ラドさんの戦闘を見て、『元気を貰った。おかげでもう少し、がんばれそうだ』って言っつてましたよ」

「え？ 俺の戦闘を見て、ですか？」

元気づけられることをした記憶のない勇者は首を傾げる。

「正確には、戦闘を見てというより、戦闘中のラドさんの言葉を聞いて、ですね。ラドさん言ってたでしょ？ 『これ、実はAIじゃなくて、中に人が入って操作してるんじゃないの!』 って。やっぱり、嬉しいものですよ。自分のやった成果に、素直な驚愕の声を上げて貰えるというのは」

「あ、そういえば、へろへろさんて本職プログラマーなんでしたっけ。って、あの戦闘用AI、へろへろさんが作ったんですか？ いや、第三層のゴスロリ吸血鬼もそうでしたけど、蟲王の動き、状況判断の正確さ、柔軟さはどう考えても、AIだと思えませんでしたよ」

「ありがとうございます」

勇者の賞賛の混じった驚愕の声に、仲間の仕事を褒められた魔王は、嬉しそうに礼を言う。

そうしている間に、一行はドーム状の部屋の前までやってきた。

ドームの壁には七十二個の穴が開けられており、そこには超希少金属をふんだんに使ったゴーレムが鎮座している。

ソロモンの七十二の悪魔をモチーフとした、六十七体のゴーレム達である。

「うわあ、これってタダの飾り、じゃないですよね?」

嬉しくなるくらいに素直に驚きを示す勇者に、魔王は得意になって説明する。

「ええ、当然全部、侵入者迎撃用のゴーレムですよ。さらに、天井の四色のクリスタルから、それぞれの色に対応した上級エレメンタルを召喚するようになっていきます。ここを超えなければ、私——魔王の待つ、玉座の間にはたどり着けません」

「無理ですね、これは」

苦笑交じりに肩をすくめた勇者は、ふとゴーレムのおかれていない穴が、いくつかわかることに気がついた。

「あれ？ でも、ゴーレムのおかれてない穴もありますね？ ひよつとして、過去の戦闘で壊されちゃったんですか？」

そう言いながら、勇者は首を傾げる。桔平の記憶では、過去へナザリックが侵入を許した最高進度は、地下第八層までのはずだ。最下層であるここ、地下第十層の防衛システムに、欠損があるのはおかしい。

その指摘に、モモンガは少し言いにくそうに、視線を横に逸らすと、

「ええ。当初は七十二体の予定で、壁にはそれだけの穴を開けたんですが、肝心のゴーレム制作者が、六十七体まで作ったところで『飽きた』と言い出して……」

「うわあ……」

勇者の微妙な反応に、魔王は内心で、そのギルドメンバーに毒を吐く。

(恨みますよ、るし★ふぁーさん)



せつかくこんなに素直に感動してくれるお客様に、なんで最後の最後で〈ナザリック〉の恥部を見せなければならぬのか。

そうしているうちに、ドーム状の部屋を抜け、二人は両開きの巨大な扉の前へとやってきた。

「さあ、正真正銘、掛け値無しで〈ナザリック〉最奥。〈玉座の間〉です。私も、こうして足を踏み入れるのは、久しぶりです」

「おお……！」

「それでは、開けますよ」

感動の声を上げる勇者の前で、魔王はその骨しかない両手でソツと両開きの扉を押し開いた。

「すごい、ボキヤブラリーは貧困で申し訳ないですけど、本当に凄い……！ モモンガさ

ん達、よくぞまあ、ここまでのものを作り上げましたね」

桔平は惚けたようにそう言って、その部屋の中を見渡した。

〈ナザリック〉第十層最奥、〈玉座の間〉。

そこはまさに、豪華絢爛という言葉を具現化したような空間だった。

地下十階という事実を忘れてしましそうになるくらいに高い天井。その天井で輝きを放つ無数のシャンデリア。

広さは言うまでもなく、その気になれば、ここでサッカー場を二面ぐらい取れそんなほどこだ。

両脇の壁に飾られているのは、一枚として同じものはない、意匠を凝らした大きな旗。その数は四十一枚。かつて〈アインズ・ウール・ゴウン〉に所属していたギルドメンバーの数である。

そして、部屋の最奥には十段ほどの階段があり、その最上段にはそれ自体が一つの透明な宝石で出来ているような、煌びやかな玉座が据えられている。

さらに、その玉座の後ろに飾られているのは、深紅の一際巨大な旗。

旗に描かれているのは、ギルド〈アインズ・ウール・ゴウン〉のギルドサイン。

まさしくここは、ギルド〈アインズ・ウール・ゴウン〉の中心なのだ。

「ちよつと、よく見たらシャンデリアから、柱の飾りまで、全部マジックアイテムだらけ

じゃないですか!」それも神器ゴツズ級も、ちらほらある」

「まあ、ギルメン総掛かりで、文字通り何年もかけて作り上げた部屋ですからね」

モモンガにとって、勇者ラドは、実に自慢のしがいのある相手だ。こちらの示す一つ一つに、素直で大きな感動を示してくれる。

「好きだけ見ていって下さい。取り外し可能なものでしたら、手に取ってみてもかまいませんよ。何なら記念にどれか一つ、持っていきますか?」

モモンガの冗談に、勇者ラドは、苦笑のアイコンを頭上に浮かべて首を横に振る。

「どのみち、後一時間で消えちゃうじゃないですか。それに、勿体ないですよ。これだけ綺麗に調和が取れているのに、どれか一つでもこの場から外すのは」

そう言って、ラドが周囲に見入っている間に、モモンガは玉座に向かった歩みを進める。

途中、付き従ってきた執事とメイド達に「待機」と命令を出し、玉座の下に揃って直立させると、自分は一人玉座に続く階段を上る。

モモンガが壇上にあがると、玉座の横には、一人の美女が柔らかな笑みを浮かべて、立っていた。

「アルベド」

モモンガは、その美女——NPCの名前を呼ぶ。

モモンガの声で、ラドもそのNPCの存在に気付いたのだろう。

「あれ、モモンガさん？　なんですか、そのNPC？　一目で分かるくらいに作り込まれているみたいですけど」

こちらは、自動で馬車を引き連れたまま、玉座に続く階段の下までやってきたラドに、モモンガは壇上から返事をする。

「これは、アルベド。ここへナザリック地下大墳墓の〈守護者統括〉という地位にあるNPCです。簡単に言えば、ナザリックNPCの頂点ですよ」

そう言われれば、確かにそのNPCは、〈守護者統括〉という肩書きに相応しいだけの威容を誇っている。

純白のドレスでその身を飾る、絶世の美女。ただし、その長い黒髪をかき分けるように両こめかみからは、山羊のようなねじれた角が生えている。

そして、腰の辺りから伸びるは、一対の漆黒の翼。

絶世の美女という条件を毛ほども傷つけず、それでいて一目で異形種と分かるようにされたそのデザインは、大げさな言い方をすれば、それ自体が一つの芸術とさえ言えた。「へえ、そんなNPCまでいたんですか。初めて存在を知りました」

勇者ラドの〈ナザリック〉攻略は、今日の地下第五層が最高記録である。

ラドが見たことのある、ナザリックのNPCは、ゴスロリ吸血鬼ことシャルティアと、

今日初めて見た冷凍蟲王ことコキユートスだけだ。

「アルベドはずつとここに、玉座の間においてありましたからね。私も、こうやって見るのは久しぶりです」

モモンガも、アルベドという名前と〈守護者統括〉という地位は覚えているが、詳しい設定までは覚えていない。

一瞬、コンソールを開いて、アルベドの詳細設定を確認したい衝動に駆られたモモンガであるが、こちらを見上げるラドの視線に気づき、その手を止めた。

止めておこう。どれだけ仲良くなったと言っても、ラドはあくまで他のギルド、それも多分にプロレシス的ではあるが、歴とした敵対ギルドの人間だ。

いくらギルドマスター権限があるとは言っても、他ギルドの人間がいる場所で、作者の断り無く、詳細設定を広げるような真似はするべきではない。

「しかし、そうやって玉座の前に立っていると、モモンガさん、マジで魔王ですね。せつかくだから、その杖を構えてこつちを向いてくれませんか？」

ラドの言葉に、モモンガはアルベドの前から移動して、玉座に背を向けて、壇下の勇者ラドの方を向く。

「そうですね。やっぱり、魔王が勇者を迎えるときは、こうやって玉座に座っているべきでしょうか」

そう言つて、モモンガは水晶のような玉座に腰を下ろす。

「いいですねえ。モロ魔王つて感じですよ、モモンガさん」

「あはは、ありがとうございます。ちよつと照れますね」

そう言いつつも、玉座に腰を下ろしたまま、ギルド武器である黄金の杖を軽く掲げるモモンガの様子に、勇者ラドは一ついたずらを思いつく。

「そうだつ！ すみません、モモンガさん。そのままちよつと待つて下さい」

そう言ふと、ラドは馬車の後ろに回り込み、両開きになつている箱馬車の扉を開き、中へと飛び込んだ。

その馬車は、勇者ラドのギルド〈勇者の砦〉のギルド拠点なのだ。

あいにくと玉座に座つている、モモンガからは詳細は見えないが、以前ラドから聞いた話では、地下一階、地上三階ほどの小規模な砦が空間を歪曲させて、馬車の中にねじ込められているらしい。

「ラドさん？ あの、もう時間が十分も無いんですけど、ラドさん？」

今更ながら時間を確認してそんな声を上げるモモンガであったが、幸いなことに、ラドはすぐに馬車からその姿を現した。

「お待たせしましたッ、モモンガさん！」

そういう、勇者ラドの手には、モモンガには見覚えのない、一本の剣が握られていた。

今は鞘に収まっているため、刀身は確認できないが、その状態で見る分には、全く飾り気のない、量産品の剣にしか見えない。

だが、ラドがわざわざこの場、このタイミングで持ってくる剣が、普通の剣ではあるまい。

「ラドさん、その剣はひよつとして？」

「はい。これが、俺のギルド武器。通称、〈バカの剣〉です！」

勇者ラドは、高らかに宣言すると、その剣——ギルド武器を、革製の鞘から抜き放った。

現れた刀身は、なるほど、中々の輝きを放っている。見た目は簡素だが、相当なデータータクリスタルと、希少金属が、つき込まれていることは間違いなさそうだ。

流石に、〈スタツフ・オブ・アインズ・ウール・ゴウン〉と互角とまでは行かないだろうが、下手な〈神器〉アイテム以上の格はあるだろう。

だが、それにも増して気になるのは、その呼び名である。

「〈バカの剣〉ですか？」

玉座の上で首を傾げるモモンガに、ラドはこれまでのお返しとばかりに自慢げに説明を始める。

「はい。この剣のコンセプトは、バカが頭を空っぽにして振り回していても、それだけで

誰にでも勝てる、ってことだったんです。だから、この剣には特殊な能力は何もありません。

ただ、頑丈で、〈伝説級〉<sup>レジェンド</sup>の平均程度に切れ味が良くて、ある程度魔力帯びているといふだけ。他のデータ容量は全部、〈耐性無効〉につき込んであります。

だから、レイスのような物理無効の敵も、上級精霊のような特定の属性じゃないと基本ダメージを与えられないような敵も、この剣なら、なーんも考えずにタダ振り回していれば、勝てる。

ただし、本人の地力が、敵に勝っていれば。という武器ですね」

もちろん、ワールドアイテムは別だ。他にも、一種類の防御に特化した〈神器級〉<sup>ゴツ</sup>アイテムなどでも分の悪い相手ではあるだろう。

「なるほど、だから〈バカの剣〉ですか」

感心したように頷く魔王に、勇者は今更ながら思い出したように、最後のロールプレイを始める。

「そう。つまり、この剣ならば、魔王モモンガ。貴様を斬ることも可能なのだ」

そういつて、〈バカの剣〉を構える勇者様に、魔王は玉座に座ったまま、さも見下したように骨だけの首を傾げてみせる。

「ふむ、だがそれも当たればの話であろう。所詮は脆弱な人間のみ。その剣が私の命を



削りきるより、我が魔法がお前の命を刈り取る方が遙かに早いと思うのだがな」

そう言つて、モモンガは右手の持つ黄金の杖へスタッフ・オブ・アインズ・ウール・ゴウンを掲げて見せた。

「ていうか、私の防御スキルは、上位物理無効化ですからね。60レベル以下の攻撃を無効化するだけですから、カンストレベルのラドさんなら、素手でも普通にダメージが通るんですけどね」

「ちよつと、モモンガさん!? 最後の最後で、もりさげないでくださいよー!」

身も蓋も無いことを言うモモンガに、勇者ラドは今更羞恥心を思い出したのか、焦つたような早口で抗議する。

「ははは、すみません。つい。でも、良いんですか、ラドさん? 残り時間、もう一分ちよつとしかありませんよ?」

モモンガの言葉に、コントロールパネルの時計に目を向けたラドは、少し迷つた後で声を発する。

「あ、本当だ。でも、出来ればどうせなら最後の瞬間は、〈勇者対魔王〉で終わりたいんですけれど、ご迷惑ですかね?」

ラドの言葉に、モモンガは笑みのアイコンを浮かべて、首を横に振る。

「いいえ、それならこちらも望むところですよ。ちなみに、もう残り一分を切りました

「よ」

そう言って、モモンガは玉座から立ち上がり、壇上で黄金の杖を構える。

「はいッ。コホン……では、行きますよ。」

追いつめたぞ、魔王！」

時計を確認しながら、勇者はそんな下手な台詞をぶつける。

「面白い、勇者ラドよ。へナザリック最奥」たる、ここまで来たのは貴様が初めてだ。褒美を取らせる」

モモンガも、そんな台詞を返しながら、時計を確認する。真正正銘最後のロールプレイだ。最後の最後で、台詞を言い切れなかつたりしたら、目も当てられない。

「褒美だと！俺が欲するものは、ただ一つ。魔王、貴様の首だけだ！」

残り三十秒。

「そう、それこそが褒美よ。我が無双の軍勢が総掛かりでは、いかな勇者と言えども、万に一つの勝利もあるまい。それでは白ける。」

だから、褒美として、私が一人で相手をしてやろうではないか、これならば、万に一つくらいの勝算もあろう」

残り二十秒。

「魔王！その傲慢、地獄で後悔しろ！」

「させてみせろ、勇者」

残り五秒。

「いくぞー！」

「こいつー！」

残り0秒。

そして……

「お下がりにください、モモンガ様！」

「行くよ、ラド！ みんなの力で魔王を倒すんだ！」

全く聞き覚えのない二種類の女の声が、魔王モモンガの隣と、勇者ラドの後ろから、それぞれ聞こえてきた。

## 一章1 〈困惑と状況把握〉

「は?」

「へ?」

魔王と勇者が、揃って間の抜けた声を発する。

当然と言えば、当然だろう。

そもそも、モモンガとラドの感覚でいれば、今、ここに、まだ、自分たちが存在していることがおかしい。

サービス終了時間である、0時00分00秒に合わせて、会心の勇者と魔王のロールプレイをばっちり決めて、気持ち良く強制ログアウトを食らうつもりだったのに、なぜ自分たちはまだ、キャラクターのバターのまま、この場に残り続けているのだろうか?

「ええと、サービス延期?」

「最後の最後で運営がやらかした?」

キョトンとした顔で向かい合う魔王と勇者が、そんな呑気な推測を言っているの、それまでだった。

そもそも、サービス延期や運営の失敗で、サービス終了時間が延びることは説明が付いても、二種類の女の声はどうやって説明が付かない。

声の主を求めて振り返った勇者ラドは、そこであり得ないものを見る。

「嘘だろ……なんで？」

「さあ、ここが正念場だよ！」

方形ヒーターシールド盾と無骨な長フクロトドメ剣を構える女戦士が、『大きく口を開けて』発破をかける。

「勇者の戦いを、見守ることこそが、我が信仰。勇者ラド。後ろは気にせず、君はただ、前だけを見るのだ」

鈍い光を放つ戦ウオーハンマー槌を持つ、男僧侶が『口ひげを揺らして』静かな言葉を発する。

「出来るだけフォローはします。無理はしないように、撤退という選択肢もあることを、忘れてはいけませんよ」

真つ直ぐな木の杖の先に、赤い魔力の光を灯した初老の男魔法使いは、あえてこちらを安心させるように『目尻に皺を寄せて』笑顔を作る。

「はんつ、まどろっこしいことを考えてるんじゃないよ。あんたが魔王を倒す。アタイ達が、周りの取り巻き共を倒す。ようはそれだけの話さね」

そして、右手で小剣を構え、今にも飛び出しそうな低い体勢で、露出度の高い女盗賊は、『歯をむき出し』にするような、好戦的な笑みを浮かべている。

「嘘だろ……?」

豊かな表情と、見たこともないスムーズな動きを見せるNPC達に、勇者ラドは呆然と眩く。

そもそも、NPCたちがこの場にいること自体がおかしいのだ。彼女たちはあくまで〈拠点防衛用NPC〉。ギルド拠点である馬車からは、出られない仕様になっている。

例外的に〈防御フィールド〉を張っている間は、〈防御フィールド〉内に限り外に出られるが、ラドは今、その〈防御フィールド〉を張っていない。

「わけがわからん……」

ラドのそのつぶやきは、心の底からの言葉だったが、今のラドに頭を真つ白にしているという贅沢は許されなかった。

「モモンガ様。栄光あるナザリツクの最奥〈玉座の間〉まで侵入者の侵入を許した罪から、免れるつもりは毛頭ございません。ですが、今一時だけ、我々がこの手で侵入者を排除する迄の間、私達が生きながらえることをお許し下さい」

深みのある落ち着いた声色で、そんな物騒なことを言っただけ構えを取るのには、先ほどまで微動だにしていなかった、老執事のNPCである。

両拳を握り、自然体で構えるその立ち姿は、見惚れるほどにどうのいったものだ。

さらに、六人の侍女達も闘志と殺意をむき出しにして、それぞれの武器を構えている。

執事が率いるメイド戦闘部隊。

これはついさつきまでのへユグドラシルであれば、「おう、執事、メイド隊！」と喜んで相手をするところなのだが、この肌を指すような殺気は、そんな巫山戯た対応を許さないへ生への迫力がある。

対するラドの仲間であるNPCも負けていない。両陣営のどう猛な殺気がぶつかり合い、一触即発の状態だ。

まずい。今、自分たちの置かれている状況は全く理解できないが、このまま暴発させては、まずいことだけは分かる。

仮に、これが運営のお茶目で、へユグドラシル・ロスタイムで言うようなお遊びゲームだとしても、ここで状況も分からずにNPC同士を殺し合わせる意味はどこにも無いはずだ。

特にラドからするとこの状況は最悪である。

相手のギルドマスターが、最後だからと特別に招待してくれた相手ギルドの本拠地最奥で、こちらのNPCが暴走し、内部施設や相手側のNPCを破壊、死傷させるようなことがあつたら、流石に申し開きのしようがない。

焦つて前を向き直るラドは、いつの間にか、モモンガをかばうようにその前に立っている白いドレスの女悪魔——確かアルベドとか言った——の発する殺気に改めて肝を

冷やしなから、その背中からひよっこり顔を出す、モモンガと視線を合わせる。

勇者と魔王の視線が合っていたのは、一秒にも満たない短時間のことだったが、それだけでお互いが同じことを考えていると確信できた。

次の瞬間、勇者と魔王は声を揃えて言う。

「戦闘停止！」

プレイヤー二人が声を揃えての〈戦闘停止〉命令。

その効果は瞬時に現れた。だが、それはラドとモモンガが期待するほどのものではなかった。

両陣営のNPC達は、一段その殺気の強度を落とす、僅かなりともお互い距離を開いたが、それはとてもではないが〈戦闘停止〉コマンドを打ち込んだNPCの反応ではない。

「なぜ止める、ラド。これは千載一遇の好機なのだぞ！」

老執事をにらみ付けたまま、女戦士——ティカが獣のうなり声にも似た、不満げな声を発すると、

「なぜですか、モモンガ様？　どうか、私達に、この玉座の間を汚すゴミ共を、掃除する許可を」

白いドレスの女悪魔も、あくまでモモンガをかばう立ち位置は譲らないまま、首だけ



少し後ろに立つ主に向けて、そういかにも悪魔らしい進言をする。

NPCが命令コマンドに〈反論〉する。

プレイヤーからしてみれば、これはもう「わけがわからない」、としか言いようのない状態である。

桔平は臆気に、今自分が、非常に危険な状態におかれていることを感じるが、だからといって、なにをどうすれば分からない。

だが、この場にいるもう一人のプレイヤーであるモモンガは、ラドほどパニックを起こしていないのか、先ほどまでのロールプレイと何も変わらない声で、重ねて命令する。「駄目だ、アルベド。今しばらく待て」

「……はい」

魔王と魔王妃。目の前の光景に、そんな言葉を思い浮かべた桔平の頭の中に、突然、聞き慣れた電子音が響き渡る。

〈伝言〉?  
メッセージ

異常事態が続く中、〈ユグドラシル〉の常識に則った現象に遭遇した桔平は、すがりつくようにその〈伝言〉を受けた。

『はい、もしもしっ!』

『ラドさんですか? 私です、モモンガです』

ギョツとして見るが、壇上のモモンガは、元が骸骨のため表情は分かりづらいが、見たところ〈伝言〉の声色とは違い、魔王らしい悠然とした仕草を崩していない。

『モモンガさん!? なんぞわざわざ〈伝言〉で?』

『正直現状は、まったく把握できていませんが、〈彼女たち〉の前で、私達が親しげに話をしない方がよさそうだと思いますので。ラドさんも、言葉に出すときは、勇者のロールプレイをお願いします。』

私からはGMコールが利きませんでした。強制終了、公式ホームページへのアクセス、ラドさん以外のプレイヤーに向けた〈伝言〉も不発です。ラドさんはどうですか?』

桔平は心底感心した。

自分が狼狽して頭を真っ白にしている間に、この人は、GMコールや〈伝言〉の魔法で、状況確認をしていたのか。

流石に、社会人経験の長い人は違う。冷静だ。

『すみません、俺はまだ試してません。ちよつとやってみます』

『あまり時間が無いので、GMコールと〈伝言〉を一回ずつでお願いします』  
『分かりました』

桔平はすぐさまその指示と実行したが、結果はモモンガと同様であった。

『駄目です、モモンガさん。こつちも繋がりません』

モモンガもその答えを予想していたのだろう。さほど、落胆もせずに〈伝言〉を返す。『やっぱりですか。これは、本格的におかしいですね。ラドさんも現状がおかしいことは、認識していますよね？』

モモンガの言葉に、ラドは一瞬頷きそうになったが、どうにかそれを堪えて、勇者らしくドレスの悪魔と、その後ろの魔王を睨みながら、〈伝言〉を返す。

『はい。時間になっても強制ログアウトが起きない。NPC達が勝手に動く。全員リアル並に表情が動く』

『ログアウト出来ないだけなら、システムの異常ですむ話ですけれど、それ以外はちよつと説明が付きません。表情だけじゃなくて、衣類の動きも自然すぎてゲームとしては不自然ですし、絨毯を踏んだところがへこんで、影が出来てたりしているんです。こんなの、世界中のスーパーコンピュータを連結しても、再現不可能ですよ』

すごい。この人はそこまで、観察していたのか。

改めて、感心しながら、桔平はこちらからも追加の情報を出す。

『モモンガさん。そもそも俺、今、馬車の〈防御フィールド〉を展開していないんです』  
敵対という形ではあるが、付き合いの長いモモンガは、勇者ラドのNPC達が外に出られる条件を正確に把握している。

『……本格的におかしいですね。とにかく、どうにかしてこの場の收拾を付けないと』

モモンガの言葉はもつともだが、だからといって、どうすれば良いのか分からない。

「ラド、いつまで睨み合ってるんだい？ 何を躊躇っている？」

睨み合いの状況にじれたのか、女戦士のティカは不満を隠さない声で、そう勇者に問いかける。

「……………」

相対している老執事は、不満の言葉を漏らすような行儀の悪いことはしないが、一時は静まっていた鬨気と殺気がいつの間にか、最初の頃と同じくらいまで高まっている。

それは、老執事と女戦士だけに限った話ではない。

六人のメイド達と白いドレスの女悪魔も、女戦士以外の勇者の仲間達にしても同様だ。

駄目だ。現状維持は、もう限界だ。

『とにかく、こっちのNPCは魔王の部下として動いていますし、そちらのNPCは勇者の仲間として動いています。現状で、私達が和解するのは、拙いでしょう。下手をするとならぬ二人が、両方のNPCから袋だたきにあう。なんとか、魔王と勇者のロールプレイの延長線上で、この場を納めるしか』

『勇者と魔王のロールプレイって、さっきまでのは、どう考えても最終決戦じゃないですか。どうやって納めるんですか？』

『……どうしましょう？ 流石に、この場で和解、はあまりに不自然でしょうし。完全に解決は出来なくても、せめて一時的にでも、両陣営が距離を取ることが出来ればいいんですが』

これまでモモンガが観察したところ、どちらのNPC達も、相手陣営に対して敵意をむき出しにしているのであって、それぞれ作り主であるプレイヤーには忠誠なり、友情なりを抱いているように見える。

モモンガとラドと、両陣営のNPCが、同じ場所にいるから拙いのだ。

モモンガとヘナザリックのNPC。ラドとヘ勇者の砦のNPC、という形に分離できれば、とりあえず一息つけそうな雰囲気に見える。

そんな、モモンガの言葉を付けて、桔平がすぐさまアイディアを出したのは、やはりまだ、ここを〈現実〉と考えていなかったからなのだろう。

『あ、それなら、いつそさっきのロールプレイをそのまま続けましょう。俺〈死に戻り〉しますから』

『なるほど、その手がありましたか』

一方、モモンガがその提案を即座に受け入れたのは、桔平同様〈現実〉という認識が薄かったのもあるかもしれないが、ひよつとすると、すでにこの時〈アンデッド〉の思考に心が侵食され始めていたのかも知れない。

ともあれ、方針が固まれば、後は実行するだけだ。

モモンガは、空いている左手で、目の前に立つアルベドの肩を掴み、グツと横にずらした。

「どけ、アルベド」

「モモンガ様？」

「先ほど、私が言った言葉を聞いていなかったか？　これはここまでたどり着いた勇者への〈褒美〉なのだ。この者は私が一人で倒す」

それは、モモンガにとっても、内心で心臓(?)がバクバクするくらいに緊張しながらの言葉だった。

だが、モモンガの内心など知るよしもない、ドレス姿の女悪魔は、ハツと息を呑み悲しそうな顔で反論する。

「そ、それはもちろん、聞いておりました。ですが、危険です。偉大な御身に、万が一のことがありましたらッ！　どうかお考え直し下さい！」

（聞いていたのか。その台詞は、まだ〈ユグドラシル〉が正常に動いてきた時に言った台詞だよな。あの頃から普通に記憶がある？　それなら、俺とラドさんが仲良くしていたことも覚えていそうなものなのに。どういうことだ？）

疑問の尽きない魔王だが、今はこの場を収集させるのが先だ。

白い悪魔を横にどけて、壇上からこちらを見下ろす魔王を、勇者ラドは壇下から睨みあげると、大きな声で後ろに控える仲間達に告げる。

「そういうことだ、みんな。これは、俺と魔王の一騎打ちだ。みんなは手を出すな！」  
勇者の言葉に、仲間達は烈火のごとき怒りを露わにする。

「なに、馬鹿なことを言ってるんだい!？」

「勇者ラド。ここは、格好を付ける場面では無いぞ」

「目的を達するため、もつとも確率の高い手段を執るべきではないですか、ラド？」

「ざっけんな！　んな、馬鹿な戯れ言に付き合つてられつか！」

その反応は、どう考えても、人工知能のものではない。

生身の人間だと思えない、NPC達の言葉に、ラドは少したじろぎながら、予定していた反論を返す。

「いや、これが一番確率が高いんだ。忘れるな、みんな。ヘナザリックの戦力は、ここにいるだけじゃないんだ。俺たちは第一層から第九層までを、総なめにしてここまで下りてきたわけじゃ無いんだぞ」

勇者ラドのその言葉を、魔王モモンガがフォローする。

「左様。貴様達が、一騎打ちを拒絶するというのなら、こちらもヘナザリック全勢力をもって迎えるまでだ。」

アルベド。もし、勇者以外の者が攻撃に転じたときには、お前も助勢してよい」  
「はいっ」

魔王の言葉に、それまで心配そうに唇を噛んでいた白い悪魔は、口角をグツと持ち上げた、色つぼくもどこか不吉な笑みを浮かべた。

「セバス、お前はすぐさまその場を離脱して、各階層守護者達に連絡を入れるのだ。プレアデス達は階層守護者達が到着するまで、その身を挺して時間を稼げ」

「はっ、承知致しました」

「どうやら〈プレアデス〉というのは、六人のメイドの総称のようだ。綺麗な名称なので、間違いなく命名者はモモンガではあるまい。」

モモンガの命令に、老執事——セバスと、六人のメイド達は、決意も新たに返事をする。

この期に及んでは、ラドの仲間達も悟らざるを得ない。

ラドの言うとおり、魔王の気まぐれに付き合うのが、もつとも勝算が高いのだと。かくして、魔王と勇者の一騎打ちが始まった。



## 一章2へ一騎打ち

勇者ラドは、平たい能力値とスキルを有しているが、その中で得意分野を上げれば、やはり剣による近接攻撃が上げられる。

一方モモンガは、典型的な魔法職——後衛職だ。

一般的に前衛と後衛の一騎打ちは、両者のレベル帯が同じの場合、開始時点の距離が勝敗に大きく作用すると言われている。

現在、モモンガは十段ほどある階段の壇上で、ラドはその壇下。

ラドから見れば一刻も早く、壇上に上がるか、モモンガを壇下に引きずり下ろさなければ、勝ち目はない。

(つて、俺が勝つちや駄目なんだけどさ)

そんな事を考えながら、抜剣したラドは、急にへ目の前の霧が晴れたような視界の広がり〜と、へ混乱状態だった頭の中がクリアになる〜ような、精神の安定を感じた。

(なんだ、これ?)

明らかかな異常に戸惑いを覚える桔平であったが、その戸惑いすらも「迷っている暇はない。今は目の前の戦闘に集中しろ」という内なる声にかき消されてしまう。

スプリット・オブ・ブレイブ  
 〈勇者の魂〉

人間種族のみが習得できる、戦闘時、あらゆるバッドステータスに対する抵抗力を向上させるスキル。現在自分がその影響化にあることを、桔平は自覚していない。

「いくぞっ！」

剣と盾を構えた勇者ラドが、気合いの声と共に、駆け出す。

しかし、ラドが階段の一段目に足をかけた瞬間、モモンガの魔法が発動する。  
 「〈心臓掌握〉」  
グラスブ・ハート

対象の心臓の幻像を手の中に作り出し、それを握りつぶすことで対象の心臓を破壊する、即死効果のある魔法。

もちろん、カンストプレイヤーで即死対策をしていない者など皆無に等しいため、これだけで決着を付けることは出来ないが、この魔法の優れているところは、抵抗されても対象に、一定のダメージと〈朦朧〉のバッドステータスと与えられる所だ。

「ぐっ！」

案の定、ラドは階段の一段目に左足を乗せた体勢で、その動きを止める。さらに、

——中位アンデッド創造 デス・ナイト 死の騎士——

その隙に、モモンガは特殊技術スキルを用いて、中位アンデッド〈死の騎士〉を、自分の正面に生み出す。

「〔死の騎士〕。敵の接近を妨害。防衛専念」

前衛の動きを止めている隙に、壁となるモンスターを召喚する。後衛が前衛と一騎打ちをする場合の、セオリー通りの戦闘運びだ。

これで、モモンガの勝利が近づき、ラドの勝利が遠のいた。

しかし、今のラドにはそんなことを気にするだけの余裕がなかった。なぜならば、  
(胸が痛いっ、苦しい、なんだこれ!?)

まるで、本当に心臓を握りつぶされかけたような、強烈な痛みと苦しさが、ラドを襲っていたのである。

そして、同時に「大したダメージではない。すぐに攻撃を再開するべきだ」という、冷静かつ好戦的に状況を判断している自分がいる事も、自覚する。

今日までの人生で、比較対象が見つからないほどの激痛。それなのに、一瞬息を吐いただけで、ろくに体勢も崩さず、戦闘意欲の衰えない自分の心。

幸いなことに、今度は、桔平もそれを「おかしい」と感じる事が出来た。だが、実際にはきわどいところだった。その「おかしい」という違和感すら「今は後だ。戦闘に専念しろ」という内なる声に、かき消されかかっている。

痛みを「ダメージ」として捉えるような冷静さや、痛みを無視するような闘志を自分が持っているはずがない。なぜ、この痛みの中、自分は冷静に戦闘を続行できる？

そもそも、ゲームなのに〈痛み〉があることはおかしい。

『モモンガさん。おかしいです！ これ、滅茶苦茶痛い！』

そんな〈伝言〉を飛ばしながらも、体は階段を駆け上がるのを止めない。

勇者対魔王の芝居を続ける意味では、その行動は正解だが、それは自分の体を完全に制御できていないということでもあった。

『痛い？ 痛覚があるのですか？ 衝撃だけじゃなくて？』

ダイブ型のゲームの制約として、〈電脳法〉というものが存在する。

その〈電脳法〉では、仮想現実世界で、五感の内、〈味覚〉と〈嗅覚〉は完全に削除することが定められているし、〈触覚〉もプレイヤーが苦痛を感じるほどの強度で再現することは禁じられている。

破れば、運営会社が一発で営業停止に追い込まれるレベルの違法行為だ。

今の状況を再現できる技術が現代に存在するのか、という根本的な問題をおいておいたとしても、この状況が運営の意図する〈ユグドラシル〉の延長である可能性は粗方無くなったと、モモンガは確信する。

『ラドさん。ラドさんもさつきから表情が動いてるんですけど、ひよつとしてラドさんへツバを飲み込む』ことが出来たりしません？』

『ツバですか、ちよつと待って下さい』

「はあっ！」

〈伝言〉で情報交換をしながらも、両者は戦闘の手を止めない。

勇者ラドは、目の前に立ちはだかる〈死の騎士〉に、右手に持つ〈バカの剣〉を一閃、一撃でヒットポイントの大半を奪い、追撃の一撃でとどめを刺す。

所詮〈死の騎士〉は中位アンデッド、レベルにして35ほどだ。ハッキリ言つてラドの敵ではない。

〈どんな攻撃を受けても一度はH ヒットポイント P 1で耐える〉という特殊能力さえ無ければ、通常攻撃の一撃でも屠れる程度の相手だ。

通常攻撃二発で、〈死の騎士〉を簡単に屠った勇者ラドは、意図的にゴクリとツバを飲み込む。

『モモンガさん、飲みましたよ、ツバ。戦闘中に口の中を斬ったのか、ちよつと〈血の味〉がしました』

『味覚まであるのですか？』

モモンガは思い出す。

先ほど、アルベドの肩を掴み、横に避けたとき、フワリと〈甘い香り〉を嗅いだ気がしていたのだが、あれも気のせいではなかったのかもしれない。

〈味覚〉と〈嗅覚〉があるというのは、決定的な意味を持つ。〈触覚〉が激痛を感じるレ

ベルまで高められているというのは、万に一つの可能性として、運営のヒューマンエラーというケースも考えられる。

強度は大幅に下げた状態でロックがかかっているが、〈触覚〉そのものは取り入れているのだ。モモンガにも詳しいことは分からないが、「その辺りの操作を誤ったという可能性も、もしかしたらあるかも知れない。

だが、〈味覚〉と〈嗅覚〉は違う。それをヴァーチャル世界に取り入れたければ、それ専用の装置が必要だ。

この時点で、〈ここがゲームの延長線上である〉可能性は無くなった、とモモンガは判断した。

残る可能性は、これが自分の見ている夢であること。

犯罪者集団に電脳誘拐されて、非合法の実験に巻き込まれていること。

そして、非常に非現実的で、外れていた場合には、いい年をして中二病の称号を免れ得ない発想なのだが……ゲーム世界が現実になってしまった、という可能性だ。

まあ、それはそれとして、勇者の足を止めるため、魔王は次の魔法を使う。

「グラスフ・ハートへ心臓掌握」

「グッ……！」

再びラドが朦朧状態に落ちている間に、モモンガは二体目の〈死の騎士〉を召喚し

つつ、冷静な口調で〈伝言〉を送る。

『ラドさん、落ち着いて聞いて下さい。荒唐無稽に聞こえるかと思いますが、〈味覚〉や〈嗅覚〉があると言うことは、ここはゲームではない可能性が高いです』

『落ち着いて聞いて欲しかったら、〈心臓掌握〉やめて下さいよ！ 滅茶苦茶痛いつて言つたじゃないですか！』

言いながら、ラドも的確な足運びから剣を振り、瞬く間に二体目の〈死の騎士〉を葬り去る。

『いや、それならラドさんこそ、攻撃の手を休めて下さいよ。壁役消されて接近を許したら、私負けちゃうじゃないですか』

『それが、なんか気がついたら、体が勝手に最適の行動を取っているというか……もちろん、意識すれば意識したとおりに動くんですけど、気を抜いたら無意識のうちに剣を振るってるんですよ』

『ラドさんですか。私もです。〈心臓掌握〉の魔法も、〈死の騎士〉を召喚するのも、なんといか出来て当たり前というか、考える前に最善の行動を取ってるんですよ』

大雑把に「こうしよう」と思うだけで、体が反射的にその最適な行動を取ってしまう。ラドもモモンガも、武器や魔法を使いこなせることに、全く体に違和感がない。

昨日まで、ブラインドタッチできるのが当たり前であったように、今のラドとモモン

ガは、剣や杖、スキルや魔法を的確に扱ひこなせるのが、当たり前と感じられる。

『取り合えず、確認の為、私も一度その〈痛み〉を実感して見たいんですけど、ラドさん。攻撃を仕掛けてくれませんか？』

そう言いながら、三体目の〈死の騎士〉を召喚するモモンガに、ラドは〈伝言〉で抗議する。

『それなら、壁役召喚するの止めてくれませんか？ こいつ邪魔で、モモンガさん叩きに行けないんですけど』

『いや、ラドさんなら攻撃魔法もあるでしょ。というか、直接攻撃はやめて下さいよ。こっちは、ラドさんほどHP高くないんですから』

純魔法系の後衛職であるモモンガのHPは、カンスト勢の基準で見れば低い。平たい能力構成のラドも、高いとは言えないが、モモンガと比べれば倍近くはある。MPはその逆で、モモンガの半分にも満たないのだが。

ともあれ、モモンガのリクエストの答えるべく、ラドは二段階段を上がっていた状態から大きく後ろに飛び退き、右手に持つ剣を掲げ、魔法を使う。

『あ、それもそうか。じゃ、いきますよ。マジで痛いから、覚悟して下さいね』

ドラゴン・ライトニング・ストライク  
「龍 落雷」！

その言葉と共に、天井から龍を模した、まばゆい金色の雷が、玉座の前に立つモモン



ガの頭上に降り注いだ。

〈最強化〉もしていないラドの魔法では、魔法防御力の高いモモンガには大したダメージにはならないだろうが、〈痛み〉を感じさせるには十分なはずだ。

「むう……」

「モモンガ様!?!」

玉座の奥で、白いドレスの悪魔がその美貌を面白く歪めて、見事な顔芸を披露しているが、今はそれをじっくり観察している余裕はない。

『痛ッ!? 痛いですよ、ラドさん』

『だから言ったでしょう。マジで痛いって』

〈伝言〉で痛みを訴えるモモンガだが、見た目は痛そうどころか、ダメージが入ったようにすら見えない。

実際モモンガの心は、痛みに驚き、戸惑った次の瞬間には、その感情に水をかけるようにして、静まっていた。

リアルな痛覚。嗅覚や味覚の再現。そして、不自然なまでに沈静化される感情。

異常事態であるという証拠が着々と積み重なっていく。

正直今の痛みは、これが夢ならその痛みで目を覚まさないのがおかしい、と思えるほどの激痛だった。

やはりここは、〈現実〉なのではないか？ ゲームの世界が現実化した。もしくは、ゲームの世界に入り込んでしまった。

荒唐無稽な結論だが、モモンガは、その前提に動くことに決めた。このあたりは、モモンガの慎重な性格が根底にある。

立てた推測の内、一番有力だと思ふものを前提として行動するのではなく、立てた推測の内、〈当たっていたら一番危険なもの〉を前提に動く。

モモンガは、玉座の前で黄金の杖を掲げ、仁王立ちしたまま、ラドに〈伝言〉を送る。『ラドさん、ストップ！ 〈死の騎士〉を倒したらそこで止まって下さい。このまま、続けられまじいです。一時中止しましょう』

その忠告通り、三体目の〈死の騎士〉にとどめを刺したラドは、動きを止めながらも、しきりに後ろを気にする。

『ストップって、モモンガさん。この体勢すげえ不自然なんですけど。NPCの視線が痛いですよ』

一応、いかにも硬直状態といった感じに武器を構えて、壇下から魔王を下かららみ付けるが、ここで動きを止めることが、不自然であることに変わりはない。

だが、ゲーム内とはいえ、長い付き合いになるモモンガに対する信頼がそれに勝る。

桔平が分かる程度の不自然さに、モモンガが気付いていないとは思えない。

『すみません。でも、それを踏まえても、一度ここで踏みとどまるべきです。』

ラドさん、笑わないで聞いて惜しいんですけど、私達の今おかれている状況って、ゲームの続きでも、いつの間にか寝落ちした夢でもなくて、少なくとも私達にとっては〈現実〉なんじゃないですか？』

『それは……』

普通に考えれば荒唐無稽の一言で切って捨てられるモモンガの言葉に、ラドは全く笑えなかった。

とつさに否定できないくらいに、ラドも今の自分を取り巻く環境に〈現実味〉を感じていたのだ。

しかし、ここが〈現実〉だと思えばなおさら、動きを止めるのは拙いのではないだろうか。

双方のNPCは今この瞬間にも、一触即発の雰囲気を漂わせているのだ。

ここが現実で、NPC達がそれぞれの設定通りの、実在の人物なのだとしたら、この場で脈絡もなく、「勇者と魔王は仲良くなりました」と宣言したら、どんな惨事を引き起こすか分からない。

『それくらいなら、いつそひと思いに俺が〈死に戻り〉したほうが無難じゃないですか？』

一理あるが、根本的な問題に気がついてない勇者に、魔王は冷静な指摘をする。

『できなかつたら、どうするんです?』

『……え?』

『いえ、だから、〈死に戻り〉が発動しなかつたらどうするんです? 現実には、〈死に戻り〉というか、そもそも生き返りという現象自体が存在しませんよ?』

全く想定外の魔王の指摘に、勇者はしどろもどろになりながらも反論する。

『いや、でも、〈魔法〉も〈スキル〉も問題なく使えるわけです。それなら、〈アイテム〉だつて効果を発揮すると思う方が自然じゃないですか?』

『まあ確かに、ラドさんの場合は、特にその可能性が高いですけど。可能性が高いというだけで、絶対の保証がないのに死んでみますか?』

ラドの〈死に戻り〉は、ゲームの仕様そのままではない。というか、死亡に対する対策は、レベルダウンによるキャラの再構築を企んでいる者以外は、大半のプレイヤーが行つてたことだ。

〈ユグドラシル〉で死んだ場合のペナルティは、5レベルダウンと装備アイテム一つの強制ドロップだが、そのペナルティも消費型の課金アイテムと、復活の魔法を併用すれば、ないに等しいところまで軽減できる。

実際、モモンガもそうした対策を取っている。もし、ここが〈ユグドラシル〉と同じ条件だとすれば、モモンガは、僅かな経験値を失うだけで復活できるはずだ。

ラドの場合は、それ以上だ。

ラドの所有している〈ワールド・アイテム〉。その名は〈不死鳥の紋章〉フエニックス・エンブレム。

キャラクターの体に直接書き込む〈入れ墨型〉と呼ばれる珍しいアイテムで、効果は〈対象が死亡したとき、所持金の半分を代償に、完全な状態で本拠地で復活させる〉というものである。

この〈ワールド・アイテム〉を所有していたせいで、ラドの死に対する忌避感は、〈ユグドラシル〉プレイヤーの中でも特に希薄なものとなっていた。

しかし、それはあくまで勇者ラドの死生観であり、山田桔平の死生観ではない。

（死んでも、復活できる保証は、ない……？）

〈勇者の魂〉で覆われていない、心の柔らかい部分に、その言葉が突き刺さる。

もしラドが〈勇者の魂〉の影響化になれば、この瞬間、恐怖に負けてへたり込んでいたかもしれない。

『わ、分かりました。〈死に戻り〉は止めておきます』

そう結論を出したラドであるが、〈死に戻り〉を止めるとなると、最初の問題が浮上してくる。

この双方のNPC達が睨み合う現状を、どのようにして收拾するか、という問題だ。

しかも、不自然な静止状態の睨み合いに業を煮やしたのか、ラドに頭の中に、電子音

が鳴る。

『ちよつと、ラド!? いつまで睨み合ってるんだい? なんかやばいことでもあったのかい?』

それは、NPCの一人、女盗賊からの〈伝言〉だった。NPCの声を聞いたことなど、ついさつきまで無かったはずだが、間違いようのない女声と、はすつばな口調ですぐ分かる。

視界の端で見ると、よほどこらえ性が無いのか、女盗賊は忙しく右足のつま先をパタパタと上下させながら、右手で腰の小剣をもてあそんでいる。

『カリン? いや、ちよつと攻め方を考えていただけだ。魔力量では俺が大幅に劣っているからな。考えて戦わないと、こっちの手札が先に切れる』

とつきに絞り出した言い訳を返した後、ラドは焦ったようにモモンガに泣きつく。

『モモンガさん、今カリン、こっちの盗賊から〈伝言〉でせつつかれました。これ以上のお見合い状態は、無理があります』

ラドにとってそれは、ただの泣き言であったが、モモンガはその言葉の中から一筋の光明を見出す。

『NPCと〈伝言〉が通じるのですか? いや、この世界が〈現実化〉したのだとすれば、出来て当然なのか。それならば……』

防御フィールドを張っていないのに、馬車の外に出ているラドのNPC。

性格、能力共に設定通りと思われる、〈ナザリック〉のNPC達。

そして、NPCとの間で通じる〈伝言〉。

モモンガの頭の中でいくつかの情報を組み合い、一つの道筋を作っていく。

『ラドさん。もうちよつと粘れば、魔王と勇者の〈休戦〉を自然に提案できるかも知れません。ちよつとそちらに負担をかけますが、出来るだけこいつを相手に時間を稼いで下さい』

〈伝言〉でそうラドの伝えたモモンガは、大袈裟な仕草で黄金の杖を振るうと、仰々しい口調で告げる。

「すばらしい。さすがは勇者ラド。〈死の騎士〉では時間稼ぎがせいぜいか。だが、これならばどうだ?」

そう言つてモモンガは、黄金の杖——へスタッフ・オブ・アイنز・ウール・ゴウン〉の能力を一つ解放した。

飾られている八つの宝玉の一つ、深紅の宝玉からまばゆい光が放たれると、

「出でよー!」

魔王の言葉に導かれるようにして、〈それ〉はラドの前に姿を表した。

紅蓮の炎が渦巻く中、堂々と仁王立ちする異形の巨人。その身の丈は、4，5メートル

ルほどはあるだろうか。

全身に纏うその炎は、周囲に焦げ臭い臭いを放ち、火に対する耐性のない者には、近づくだけで継続ダメージを与える。

プライマル・ファイヤーエレメンタル  
 〈根源の火精霊〉。

限りなく最上位に近い、〈エレメンタル  
 死の騎士〉のモンスターレベルが35に対し、〈根源の火精霊〉のモンスターレベルは90近い。

〈元素精霊〉の特徴から、一般的な物理攻撃は効果が薄く、炎系の攻撃は当然ながら全く無効。

カンストプレイヤーでも、一対一ならばちよつとは手こずる相手である。

もつとも、ギルド武器〈バカの剣〉を持つラドには、決して相性の悪い相手ではない。「はっ、この程度ッ！」

事実、勇者ラドは全く臆することなく、自分の三倍以上ある炎の巨人に立ち向かう。『分かりました。期待してますよ！』

ラドにとっては目の前の炎の巨人など、この状況そのものと比べればどうというほどもない。

モモンガに「時間を稼いでくれ」といわれている以上、不自然ではない範囲で時間を



かけて倒すまでだ。

『正直、あまり確実性のある方法じゃないので、あまり期待しないで欲しいんですけどね』

モモンガは、〈勇者を弄んでいる〉といわんばかりに、〈根源の火精霊〉を召喚した後、自分は攻撃に加わらず、悠然と勇者と〈根源の火精霊〉の戦いを見ている。

そんな、悠然とした態度の裏で、モモンガは全力で頭を働かせていた。

ラドのNPC、が防御フィールドがなくても馬車の外に出られるのであれば、〈ナザリック〉のNPCも〈ナザリック大墳墓〉の外へ出られる可能性が高い。

ならば、NPCの誰かに〈伝言〉で命令を飛ばし、外の偵察に向かわせれば。

こんなゲームが現実化したとしか思えない現象が、〈ナザリック〉のただで完結しているとは考えづらい。偵察に出した者から、外の大きな異変の報告を受ければ、「状況が変わった。今はもつと優先して対処しなければならぬ問題がある」という方向に話を持って行けるかも知れない。

となると、問題は、外に偵察に出すNPCの人選だ。

どうなっているか分からない〈外〉という未知の空間に出すのだから、腕が立つことは絶対条件だ。

その上で、人格や能力に信頼が置ける設定になっている者が望ましい。

モモンガは、空洞の中で燃える炎の瞳を、チラリと壇下で行儀良く直立する老執事に向ける。

本来ならば、彼——セバスこそが最適なのだろう。

腕が立ち、ナザリックでは数少ないプラスのカルマ値の持ち主で、こうして控えている姿を見ているだけで分かる位に、モモンガに忠誠を誓ってくれている。

偵察という任務を一番無難にこなしてくれそうなのは、間違いなくセバスだ。

だが、セバスはあいにくとこの場にいる。この場からセバスを離脱させようとすれば、ラドのNPC達が黙ってしまい。

同じ理由で、アルベドとブレアデス六人も却下だ。

そうなると、候補は非常に限られる。

レベルが100のNPCは、さしものナザリックでもほんの一握りなのだ。各階層守護者達と一部の領域守護者達。

その中から、能力に柔軟性があつて、頭が良く、機転が利いて、モモンガに忠誠を誓っていることを確信できる相手をピックアップする。

シャルティア、コキュートス、アウラ、マーレ、デミウルゴス、桜花聖域の領域守護者、そして、もう一人。

だが、それらのメンツもよく考えると、何らかの問題がある者が多い。

血を浴びたら暴走する者。カルマ値がマイナスの限界までいつている悪魔。重要な任務に当たっているため、非常時だからこそ所定の位置から動かさせない者。そして、動かしたくないどころか、出来れば存在を思い出ししたくない者。

しばし、考えた後、モモンガは結論を出す。

最悪のことを考えたら、偵察は複数を一組で出すべきだ。

となると、幸いにして、同じ階層を守る双子の階層守護者がある。

『アウラ、マーレ。聞こえるか？ 私だ。モモンガだ。聞こえたならば、返事をせよ』

モモンガは、第六階層の守る双子のダークエルフ姉弟に、〈伝言〉を送るのだった。