

ドラゴンクエストVII
エデンに舞い降りた者
たち

愛及屋烏

【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】

テンプレ通りの神様転生かと思いきや、目の前に現れたのは妙に見覚えのある『神さま』で、転生先は有名RPGの世界だった。しかし、辿り着いた世界はゲームの時とは微妙に違い……本来、居るはずのない敵によって崩壊を目前としていた。手にしたのは時を超える魔法。目指すは人材発掘と鬱フラグを押し折ること。勇者パーティの活躍の裏で暗躍する転生者の明日はどっちだ!?

目次

序章 エデンに吹く緑風

PIECE 00 遭遇×神様

PIECE 01 標的×異魔神

PIECE 02 転生×紋章

PIECE 03 破魔×墓標

PIECE 04 賭博×賞品

PIECE 05 秘剣×出発

一章 悲しき死闘

PIECE 06 兄妹×父子

PIECE 07 考察×仲魔

56

48

38

序章 エデンに吹く緑風

PIECE 00 遭遇×神様

——目を覚ますと俺の目の前には真つ白な空間が広がっていた。

「おお、××よ。死んでしまうとは情けない」

この時点で、自分が死んだらしい事と状況的に神様転生のテンプレ展開なのは察しがついたが、肝心の神様の姿が見えない。

そもそも、相手の第一声が普通の神様にしては少し奇妙だ。

「……………何処からか、王様風の台詞が聴こえるんだが」

キョロキョロと周囲を見渡してみるが、あるのは果てしない白、白、白。

城も玉座も見えはしない。…………いや、洒落のつもりではないぞ？

「()()じやよ、()()」

「…………？」

声の聴こえる方向をよく観察してみると、うつすらと何かの輪郭が…………？

「うわっ!？」

白い空間の中に白い何か…………いや、誰かがいる！

暗闇の中のアイドル事務所社長並に風景に同化していて判別がつかなかったのだ！

——その刹那、俺は恐ろしい事に気付いてしまった。そう、相手の正体に。

「…………あの、もしかすると…………『神さま』ですか？」

「ほほう…………中々、察しの良い若者じやな。これならば、私のワシの願いも叶うやもしれん」

いかん、話が通じていない。

俺の質問の意図は、そんな単純な事ではない。

「(ま、間違いない…………この見た目…………最初の某ゲームチックな台詞…………!)」

綿菓子とサンタクロースを足して二で割ったようなビジュアル。

髭や頭髮はクルつとした巻き毛、温厚でふくよかな風貌。

「(ド、ドラクエVIIの裏ボスの『神さま』だ!!!)」

ドラクエの神様、とは？

もちろん、ゲーム開発者の某氏やスクエニも神様と言えば神様だが、この場合は違う。

彼が登場するのはドラゴンクエストVIIのストーリー上とクリア後。

ドラクエ史上、最も部下に恵まれた魔王(しぶとさもN.O. 1)と称される、『オルゴ・

デミール』と死闘を繰り広げた御仁———というか神様そのものである。

主人公やプレイヤーが直接、神さまと対面するのはゲームのクリア後だが、その勇姿

はストーリーの合間に度々、目にする事が出来る。伝聞だったり回想だったりするけども。

だが勇者メルビンを後の時代の戦いの為に封印する時などの長身かつ荘厳な老賢者風の『神様っぽい』描写に比べて、実際のミルクィな容姿は多くのプレイヤーに肩透かしを食らわせたたりする、芸人的にも悔れないお方である。(一発ギャグやステテコダンスを平然と使ってくる事からも間違いない)

ネタ的にも凄いのは確かだが、その実力は尋常ではない。

最終的に超霜降り肉量産機になる側面がある事は否定しないが、それでも裏ボスとして君臨している以上、その実力は確実に魔王を凌駕している。

「煉獄火炎」「凍てつく冷氣」「ジゴスパーク」「かまいたち」「真空波」等の強力な属性技に加えて、お約束の「いてつく波動」等の妨害技。

一万を越えるヒットポイントに加えて異常にも思える連続行動で最高レベルのパーティを一気に追い詰めてくる。

まあ、その強さは魔王に敗北した後修行して得たものらしいのだが。

だがシナリオだけで考えても、エデンを除く全ての大地を封印した、ある意味で最も世界征服に近かった魔王と戦い、深手を与えた時点で尋常ではない。

その深手もあって、主人公アルスのパーティが神と戦った直後の魔王に勝つ事が出来

た事を併せて考えると、やはり神様の功績は大きい。

ただ、魔王討伐後に神様を復活させようとしたら『神だと思った!? 残念、魔王でした!』という、衝撃の第二部（デイスク2）が始まるので、この時点で神さまのイメージは色々と台無しではある。

「あの……神さま?」

「なんじゃ?」

「何となく、自分が死んだ事は判っているのですが……神さまは俺に何の用が?」

相手がドラクエの神様ともなると、一般的な「うっかり死による謝罪を兼ねた転生」という流れは無理がある。そうなると自分の死因よりも神様の意図の方が重要だと考え、単刀直入に訊ねてみた。

「ふむ……お主は、わたしの世界を観測可能な世界の住人じゃろう? 故に世界を跨い

で、死した魂を招いたのじゃ」

「観測……?」

「お主にも理解しやすいように説明するとじゃな——」

神様が言うには世界には上位関係や相互関係が存在し、時に異なる世界を『観測』する事が可能な世界が存在するとの事。

その形式は小説や漫画等の創作物であったり、人間の夢の一部であったりするらし

い。

「つまり、『ドラゴンクエスト』というゲームとして、俺達の世界は神さまの管理している世界を観測していた、と？」

「そういう事じゃな。そして、わしはその観測者としての知識を持った異世界の住人を欲していたのじゃ」

「そこで俺に白羽の矢が当たったのは……まあ、偶然なんでしょうけど……どうして異世界人を？」

「わしの世界を救って欲しいからじゃよ——あの『イマジン』から」

一瞬、時の運行を妨げる怪人を連想した俺だったが、数秒の後——神様の語る存在の正体に気付き……絶望した。

「異魔神!?!」

PIECE 01 標的×異魔神

「かつて、勇者の血族によって滅ぼされた太古の魔神が、この時代に蘇った理由はわたしにも判らん。だが、奴はダークパレスの決戦で水の精霊の加護を受けしアルスや英雄メルビン達に敗れた魔王オルゴ・デミーラを喰らい、その肉体を奪った」

神様が語りながら手を掲げると、小さな水晶球が出現し、ある風景を映し出す。

映し出されたのは、青緑色の崩れ掛けのモンスター……所謂、第四形態の魔王がスライム状の異魔神に呑み込まれる姿だった。

「……これは」

「醜悪じやろう？ ……ゾンビ化するまで追い詰められていたとは言え、あの魔王がこゝも容易くとは」

そして、魔王との戦いで満身創痍だったアルスのパーティをも取り込み、地上へと侵略を開始したのだと言う。

「奴の侵略に対し、多くの国が抵抗を見せたが……如何せん、な」

「でも、奴は強力な魔法攻撃には弱かった筈では？ マーデイラスが健在であったなら……」

アルス達が改変した過去では魔法の国であった『マーデイラス』は復活後の現代では音楽の国になっていた。

だが、それでも名残が一切無い、という訳ではない筈だ。

「確かにあの国は強かった……アルスの仲間の少女も参戦しておったしな」

「どうやら、ゲームと同じようにマリベルはフィシユベルに留守番していたようだ。」

アルス達の死後、たった一人で戦いを続けたというのは気の強い彼女らしく思える。

「しかし、天地雷鳴士と賢者が数名では奴の命を削りきるのとは不可能じゃった」

「……という事は異魔神は『闇の衣』は使っていないかったんですね？」

『闇の衣』は、ドラゴンクエストⅢに登場する大魔王ゾーマが、かつて使用していたとされる魔法を遮断する術だ。

「うむ。攻撃魔法自体は通用しておった……しかし、クレージュ地方が落ちた後は一方的じゃったよ」

「クレージュ？ ……そうか、世界樹！」

「世界樹だけでなく、多くの人間の命を喰らった異魔神は天に幻の月を創り、世界樹の働きを促進させ、不死性を高めおった」

ロトの紋章の劇中でも、異魔神の不死性は世界樹のエキスから精製された細胞による超回復にあった。

「あれ……？　確か、異魔神の目的は自身の聖核と世界樹を融合臨界させる事による世界の消滅だった筈じゃ……？」

「それに関して不明じゃ。目的が変わったのか、果たせない理由があるのか……兎に角、奴はその身体を拡大させ、直接的な支配を選んだ」

「……世界滅亡」、秒読み開始って感じですね」

海も大地も呑み込まれ、このままでは空すらも異魔神に包まれそうな勢いだ。

「そうじゃ……既にわしが行動を起こして解決する事が出来る段階は過ぎてしまった」

そもそも、エデンにある石版を使って過去に行けるのは選ばれた人間であって、神ではない。

時を越える術や設備を作る事は出来ても、当人が時を越えられない、というのは不便である。

まあ、神さまも世界は人間の手によって救われるべき、というスタンスだからクリア後も隠居していた訳だが。

「……でも、異世界から普通の男を呼んでどうにかなると思えませんが」「無論、お主には力を与える……石版と同一……いや、それを超える力を」

「あ、特典……もとい、恩恵というか加護はあるんですね」

そう訊ねると、言わば「神の使徒」じゃからなと神さまは苦笑する。

普通の人間でも鍛えれば神に挑めるようになる世界ではあるが、貰える物なら貰っておきたいのが正直な所だ。

「——そして、その力を使い異魔神に対抗する為の新たなるエデンの戦士を探し出してくれないか」

「新たなるエデンの戦士？」

「そうじゃ……時を越え、仲間を集め、勇者達の死を防ぎ、共に異魔神に挑んで欲しい」
「……異魔神の復活自体を防ぐ必要は？」

「確かに可能であるなら、それが望ましいが……ダークパレスで倒せれば、そこで終わりに終わろう？」

出現のタイミング自体は判っているので、最低でも最終決戦に間に合えば、それで良いという事か。

「(あれだな、クロノトリガーのラヴオスに近い扱いな訳だ)」

誕生(復活)阻止か、後の時代の何時かでの討伐が目的、というのが類似している。
「それで神さま——力、というのは？」

「まず、お主には『ルーラ』のエキスパートになつてもらおう」

「ル、ルーラですか？」

「そうじゃ！ お主にはこの世界や近しい世界に存在する『全てのルーラ』を習得し、わ

しの世界の住人として転生してもらいたい」

ルーラ（瞬間移動呪文）

トベルーラ（飛翔呪文）

リリルーラ（合流呪文）

バシルーラ（追放呪文）

オクルーラ（送還呪文）

「そして、最後が『コエルーラ』じゃ」

「他のは大体、知ってますけど……最後のは何ですか？　コ、コエルーラ？」

山でも越えるのだろうか。

「山なら普通のルーラやトベルーラで超えられるじやろうに……超えるのは時間じゃ

！」

「じ、時間?!」

「石版を使った時間跳躍とは違い、コエルーラならば移動する時代を自由に選ぶ事が出来るのじゃよ」

「か、完全な上位互換じゃないですか……そんな便利なものがあるなら、エデンの戦士に教えても良かったんじゃない」

「いいや、それは不可能なのじゃよ。この呪文には制限があるのでな」

「制限?」

①コエルーラを使用出来るのは、特異点と呼ばれる時や歴史の流れから外れた存在。

②コエルーラで術者と一緒に時間を移動する事が出来るのは『過去の人間』か術者と同じように『歴史から外れた』存在。

「この場合の特異点は本来の歴史の中に存在しない……お主の事じゃ」

「成程……二番の制限はアルスの仲間で言う……連れて行けるのは……ガボだけ!」

「そういう事になるかの」

神の兵やメルビンもその気になれば連れて行けるかも知れないが、と神さまは付け加えた。

「でも、神様関係と下手に接触するのも不味いですよね?」

「確かにの……速い段階で、わしの生存がバレても困るわい」

「ですよねー」

「そうだ、エデンの過去にいけば戦闘経験の無い頃のアルスやキーファも連れて行けるだろうか。」

「無理じゃな。そういった干渉からも守られているからこそその聖域——エデンなのじゃから」

「むむ……あ、ルーラのエキスパートというならオメガルーラはどうなるんでしょうか

？ 相手は異魔神ですし」

オメガルーラが使えれば、原作と同じように異魔神の精神を宇宙の果てに飛ばしてやるのだが。

ただ、ルビスの時のように成功すれば良いが、誰かの精神に潜んで小型化して復活、なんて事になると激しく面倒である。

「あれは聖なる守りと勇者の血筋の二つが揃って発動する呪文なのでな……流石にお主を勇者の血筋に転生させるのは無理じゃ」

「……この時代のロトの血筋がキーファだとすると、王族だから……確かに無理っぽいですね」

そんな事になったら、そもそもストーリーに歪みが生じかねない。

「しかし、安心すると良い。それなりの家に産まれるように計らうのでな。(戦闘で)苦勞はするまいで、これも言わば特典じやの」

加えて、アルスやキーファと同年代になるように調節する、と神さまは豪語するが微妙に不安である。

「そもそも過去の時代に転生させるとか平気なんですか？」

「ふむ……役者が居なくて元々、消えていた配役に強引に捻じ込むような物じやから、問題なからうて」

「も、問題だらけにしか聞こえないんですが」

「まあ、とりあえずは『生まれの保証』と『ルーラセット』が特典としてあるんじゃないが、お主からは希望はあるかの?」

わしの力を超えるような願いは無理じゃがな、と神さまは七つの球を集めると出現する龍のような事を言う。

「記憶力の強化は出来ますか? 『思い出す』『もつと思ひ出す』みたいな感じで」

これはドラクエVIの主人公が持っている特殊技だが、地味に便利そうなので欲しい所である。

「その程度なら、一向に構わんが……もう少し、欲張ってもわしはバチを与えたりはせんぞ?」

「うーん……それなら、この世界のダーマ神殿でなれる職業の技以外でも修行すれば使えるようになりませんか?」

ルーラ縛りがあるとは言え、ダイの大冒険に登場する『トベルーラ』が使えるのだから。

「それは可能性の拡張じゃな……いいじやろう。

適正の問題で習熟速度にムラはあるじやろうが、正しい知識と修行を積みめば、全ての技を習得する事が出来るようにしておこう、

「この二つでいいかの？」

「はい。充分です！」

「後はおまけで『ふくろ』を持たせてやろうかの。」

サービスで色々と入れておいたから、旅に慣れない間は使うと良いぞ」

渡された袋を覗くと、メニュー画面が開いて中のアイテムの一覧が表示された。

「うわっ!?! び、びっくりした……」

薬草×10

毒消し草×10

聖水×10

満月草×5

魔法の聖水×5

銅の剣×1

皮の盾×1

皮の帽子×1

皮の鎧×1

5000ゴールド

「おお……地味に助かります」

純正勇者を槍の棒と50ゴールドで魔王退治に向かわせる王に比べれば神様みたいである。

「いや、実際に神様なんじゃが」

「判ってますよ、小粋なジョークじゃないですか」

「わしが呼んどいてなんじゃが……お主、肝が据わっておるのう」

「頼りになるでしょう？」

そう言つて笑うと神様はデフォルトの微笑みを更に深くしてくれた。

「あるべき未来——いや、より良い未来を創り出してくれ、頼む」

「はい、引き受けました。次に会うのは過去の世界でしょうか……それとも」

改変され、平和を取り戻した現在か。

「そうである事をわしも願つておるよ……さらばじゃ！」

——そして、俺は光に包まれた。

PIECE 02 転生×紋章

現代 グランエスタード

「ヒスイ！ そろそろ夕食にするから遊ぶのは止めて、帰っておいで！」

「はい」

家の中から自分を呼ぶ『爺ちゃん』の声に応じて、緑がかった黒髪の少年——ヒスイは剣を振る手を止めた。

まだ五歳になったばかりの彼の修行は、他の人が見ると遊びに見えるらしいのが、少しばかり切ない。

「まあ、爺ちゃんは博学だけど、戦闘に関しては素人だし……」

まさか、幼いヒスイが既にダーマ神殿で戦士に転職済みである等とは予想すら出来まい。

——ヒスイは戦士としての腕前が上がった。戦士が板についてきたようだ。

「（それにしても、自主練習でも時間はかかるが熟練度は上がるんだな）」

この世界に転生してから、五年。

彼は未だにモンスターとの戦闘を経験していない。

ダーマ神殿に転職に行く時もモンスターとは遭遇しないように工夫した。

まず、比較的安全な『ダーマ神殿が占領される前』の時代を狙って、コエルーラ（MP消費）で時間移動。

神様に貰った聖水を使いながらトベルーラで、地上を徘徊するモンスター達を華麗にスルー。

ダーマ神殿に到着↓フォズ大神官マジカワイイの流れである。

そもそも転生者として、原作知識を持っているヒスイは、行った事が無い場所でも知識として『識っている』から、通常のルーラで目的地に直接移動する事も容易なのだが、ある程度の緊張感が欲しかったので、それはしなかった。

「フォズ大神官……可愛かったなあ……ガボだけでなく、プレイヤーの多くがほれるのもわかる」

自分がゲームをプレイしていた時も魔王によって、現代が封印され転職するのが過去のダーマ神殿になった時は地味に嬉しかった。

「しかし……おれのすじようが一発でろけんするとは」

ガボを転職させるくらいだから、別に子供でも問題ないよね？と平然とダーマ神殿に向かったのだが、フォズ大神官に会う前に他の神官に子供だから、と止められてしまっ

たのだ。

いや、当然といえば当然なんだが。

そして、そのまま追い返されそうになった（というか子供が一人旅してる時点で、少しは考慮してくれても）ヒスイを助けてくれたのが件のフォズ大神官だった。

幼少期から眼が悪い彼女は、その代わりに普通の人間には見えない物——オーラや人の本質を見抜く力があるらしい（心眼？）。

『その少年から——大いなる存在の加護を感じます……優しく……時には鋭い……これは、風？』

等という意味深な台詞と共に神殿の利用と転職が許可されました。

その言葉に驚愕したヒスイは自分の事情——神様転生については隠したまま『自分が推測している、この世界での立ち位置』に関して話した。

——左手に刻まれた紋章を見せながら。

そう、ヒスイは風の精霊の加護を受けた紋章を持つ者として、この世界に転生した。漫画版におけるグレンと同じ、アルスの紋章仲間としてのポジションだった訳だ。

（重大な役目を背負った者同士として、ちゃっかりフォズ大神官と友誼を結んだ）

「水がアルスとシャークアイ、炎はグレン。」

大地の紋章はライラやジャン……一応はアイラもいるから、確かに風の紋章持ちだ

け不在なんだよな)」

まあ、左手に奇妙なアザがあるだけなので、それだけで自分が紋章持ちと考えるには少しばかり、根拠が薄い。

だがヒスイには、自分が風の精霊の加護を受けている存在だと確信する証拠があった。

「まだレベル5で、しかも僧侶でもないのにバギ系のしゅうとくがやたらと早い……」
既に真空呪文は「バギマ」まで習得済み。

特技では「かまいたち」や「みかわしきやく」が使える。

スピードに関係する呪文だからか「ピオラ」まで使用可能だ。

最初はドラクエVの主人公に近い成長をする体なのかとも思ったが、どうも紙装甲の速度・呪文特化型らしい。

「それに明らかにおれ——リファ族だもんなあ」

リファ族とは、ドラゴンクエストVIIの世界で風の精霊の加護を受けた有翼の種族。

彼らは聖風の谷で暮らし、風の精霊を奉りながら、穏やかに暮らしている。

ヒスイの背中には、まだ小さいながらも、そんなリファ族の特徴である翼が生えている。

他のドラクエを考えると天空人の可能性もない訳ではないが……。

「おれに天空の花むこになれば、とはさすがに神さまも考えてないだろうから……かくていで良いだろ」

ちなみに「天使が天界から降ってきたのかと思つたわい」とは赤子だったヒスイを拾つた「爺ちゃん」の談。

アニエスの胎内からマーレの胎内へと時間を超えて移動したアルスと違って、ヒスイの場合は産まれた後にエデン（グランエスタード）に送り込まれたようだ。

——これ、考えようによつては風の精霊による誘拐拉致事件じゃないか？

「あのコギヤルせいれいめ……おれの親が泣いたら、どうしてくれるんだ」

そのままだったら、風の紋章を持っているヒスイを狙つて、聖風の谷が本来の封印の経緯とは別に襲撃される危険もあったので、助かるとは言えば助かるのだが。

……コギヤルが両親に事情の説明をしている事を祈る事しかない。

現状確認としてはそんな所で、今大事なのは強く成長する為の健康的な生活である。と、言う訳で。

「ただいま、じいちゃん！ お腹すいた！」

「ほほ。おかえり……さあ、手を洗つたら食事にしよう」

家に戻つたヒスイを暖かく迎えるのは通称「ガケつぶちのじいさん」と呼ばれるヒスイの育ての親である老人だ。

その通称からも判るようにグランエスタードの城下町の片隅から地下道を通つて行くことのできる崖つぶちに居を構えている。

住んで居る場所からもわかるように変わり者らしく町の人からの評判は悪い。(ホンダラに比べれば天地の差があるが)

エデンにある遺跡や石版に関して、キーフアやアルスを除いて最も真実に近付いた人物であり、あと一步の所でエデンの戦士になれなかつた人でもある。

「(キーフアの祖父である前王に石版を取り上げられて、やさぐれてたのかな……?)」
「どうしたんじや、ヒスイ? わしの顔をじつと見たりして」
「ううん。なんでもない!」

ヒスイはその辺の事情を知っているので、育ての親としての親愛以上に知識人として敬意を持って彼に接している。

そんな理解者、というかヒスイという新しい家族を得た所為か、今では「偏屈ジジイ」と呼ばれていたとは思えない程の穏やかさである。

(文献の間にエロ本の類が隠してある事をヒスイは男——もとい、武士の情けで見逃している)

むしろ、背中の翼を隠す為、町に行く時は常に外套を身に着けているヒスイの方が怪しいぐらいなのだ。

「——それでは、いただくとしようかの」

「いただきますーす！」

今日も今日とて、世界でただ一つの楽園では、平和な日々が続いている。

原作——アルスとキーファの冒険が始まるまで、あと10年。

ヒスイ

性別：男

肩書き：風の紋章を持つ者

LV：5

職業：戦士 ☆☆☆☆☆

装備

E銅の剣

E皮の鎧

E皮の盾

E皮の帽子
E皮の外套

ステータス(標準時)

力 12

素早さ 18

身の守り 7

賢さ 17

かっこよさ 9

最大HP 32

最大MP 21

呪文 ルーラ、トベルーラ、バシルーラ、リリルーラ、オクルーラ、コエルーラ
バギ、バギマ、ピオラ、ホイミ、キアリー

特技 疾風突き、峰打ち、諸刃斬り、鎌鼬、身躲し脚、気合溜め

PIECE 03 破魔×墓標

神から与えられた、ヒスイの最大の能力——コエルーラ。

石版を用いた時間移動と異なり、ドラゴンクエストⅦのストーリー自体を史実として俯瞰し、任意の時間・場所へと移動する事が出来る時間跳躍呪文だ。

驚異的な力を持った呪文ではあるが、使用が出来るのは特異点であるヒスイのみ。

共に連れて行けるのは過去か歴史から外れた人間、と制限は多い。
だが、まだ幼いヒスイにとって、最大の問題点が存在していた。

「爺ちゃん、ハヤテ！ 行つて来ます！」

「ヒスイ、出掛けるのは良いが遅くなる前に帰ってくるのじゃぞ！」

「ばう！ わうっ！」

爺ちゃんと愛犬に声を掛け、手製の弁当を持ってヒスイは家を飛び出した。

「はい！」

——問題点とは門限の存在だ。

というのも、コエルーラは過去だけでなく、未来にも跳躍する事が可能な呪文だが、ヒスイにとっての時間基準点とも言える現代のエデン——グランエスタードでの時間

経過は普通に進行する。

これは石版で過去の世界での冒険に向かったアルス達に戻ってきたら『冒険に要した日数だけ現代でも経過していた』という現象と同一の物である。

その為、現状では他の時代で何日も修行というのは難しく、基本的に日帰りを心掛けなければならぬ。

ただでさえ、ヒスイが異種族という事で何かの拍子に迫害されたりしないか、日頃から心配している爺ちゃんに余計な心配をかける訳にはいかないのだ。

「——コエルーラー！ 封印から解放された後のマーディラス大神殿へ！」

そんな訳で、必然とヒスイの行動計画は最小労力で最大効果へ得る物へととなっているのだった。

未来 マーディラス大神殿

「(はてさて……地下の石碑に向かう為の仕掛けは……『通路で十字を切る』だったな)」
パルテノン神殿風の荘厳な神殿をてくてくと小さな少年が歩く姿は人目を引くのか、
地味に視線が痛い。

「むう……」

このままだと、隠し階段への道を出現させる一部始終を目撃される恐れがあったので、ヒスイは視線から逃れるように神殿の柱の影に隠れた。

「——レムオル」

『レムオル』はドラゴンクエストⅢに登場した「消え去り草」と同様の効果を持った透明化呪文である。

ヒスイの場合、色々と暗躍する機会が多そうなので必死に習得した、この時代では使えない遺失呪文の一つだ。

まあ、モンスター相手には通用しないので人間相手の潜入・諜報以外では風呂覗きぐらいにししか使えない呪文なのだが。

対モンスター用に同系統の『ステルス』という呪文もあるのだが、聖水程度の効果しかないので習得の予定はない。

「(これでよし……)」

視線から開放されたヒスイは揚々と神殿の中に入り、当初の目的を果たす事にする。神殿を上空から見た、地図を思い浮かべ、正しいルートを描く。

「(左から入って、右へ抜け、上から入って下へ抜ける、と)」

ゴゴゴゴゴッ!

通路を歩く軌跡で『十字を切る』事で魔法機構を作動させる。

そして、神殿中央にある水路によって隔てられた地下への階段への通路を出現させた。

階段を降り、地下室を進むと過去の神官長達の墓地に出る。

「……これか、どれどれ」

ヒスイは墓を調べた。

そこには、こう書いてあった。

『知恵ある者よ。汝に更なる知恵を授けよう。私、マーデイラス大神官が一生をかけて研究した、究極の魔法……』

最早、この国ではこの魔法を使う者は居ないが、後の世の為にこれを残そう。

その身にかけてられし、全ての呪文を打ち消す魔法……マジヤステイス。

願わくば、清き心の者がこれを使うように……』

くマーデイラス大神官く

——ヒスイはマジヤステイスを覚えた!!!

「(つて、お手軽っ!?)」

墓石の文字を読んだ直後、呪文の使い方や詳細について頭の中に流れ込んできた。

「つ、ついでだから、ギガジャステイスも習得しておこうか」

あまりに手軽な呪文獲得に妙な物足りなさを感じたヒスイはコエルーラによって『ア
ルスがマジヤステイスを大神官に披露した後の封印から解放されたマーデイラス大神
殿』へと時間跳躍をするのだった。

主観時間で数分後、無事にギガジャステイスも習得したヒスイは、大神官の墓前にあ
る事を思った。

「まあ、俺自身の心が清いかは知らないけど……この魔法は、そういう人の為に使う事
は誓わせて貰います」

そんな決意を抱き、ヒスイが次に目指す場所は……？

「ヒヤツハー!!! カジノだあああああ!!!」

ダーマ神殿近郊にある宿屋の地下カジノであった。

PIECE 04 賭博×賞品

未来 ダーマ地方 旅の宿 地下カジノ

ざわ……ざわ……

「……あなた、背中がすすけてるぜ」

ヒスイの言葉に直面しているディーラーの表情が蒼白に変わる。

そして、その思考の間隙を狙い撃つようにヒスイは最後のカードを捲る。

「『世界樹の葉』……これで、コンプリートだ」

妨害カードである『シャッフル』のカードを開く事なく、ゲームは終了。

景品を用意しているカジノのスタッフ達は表面上こそ営業スマイルを浮かべているが、実際の所は恐怖に震えていた。

「な、なんて坊主だ！ これで何勝目だよ!？」

「……既に二十回は勝ってやがる……化け物だ」

たかが五歳の少年が一方的にカジノを喰い物にしている現実を前にギャラリイ達は

口々に畏怖の感情を吐き出した。

それらを甘美なBGMにしながら、ヒスイはクルミの代わりに景品の『不思議な木の実』を手の中で弄び、密かに嘲笑う。

——負ける気がしない、と。

今、ヒスイが挑戦しているのはドラクエVII独自の要素である『ラッキーパネル』である。

20枚のカードがあつて、シャッフルカード1枚とカードを捲る回数が増えるチャンスカード1枚、それとアイテムの書かれたカードが9組18枚。

最初に6枚の中身を確認してからスタート。

神経衰弱の要領でカードを開き、3回外れるとゲームオーバーというシンプルなゲームである。

カジノと言えば、ドラクエシリーズの『お約束』とも言えるような要素になりつつある昨今だが、このゲームに関してはVIIにおける最大のプレイヤー援護システムであると断言しても良いだろう。

何しろ、最低でも5コイン——1000ゴールドあれば大量のレアアイテムを入手可能なのだ。それも、たかだか『神経衰弱』で。

「まあ、普通なら楽勝とは言えないんだけど」

何故なら、ゲームの中で『ラッキーパネル』に挑戦していた時は適当な紙にメモでもしていれば、それだけである程度の勝率が保証されていたが、流石に現実ともなるとディーラーの前でメモを取るのは反則行為に当たる。

つまり、頼れるのは自身の記憶力のみとなるのだが……ここで神に与えられた加護が活きた。そう、ドラクエVIの主人公の持つ『思い出す』等の記憶に関係する技能である。元々はヒスイが前世で獲得した原作知識とも言えるドラクエの知識や旅の中で得た情報を忘れない為に要求した加護なのだが、思わぬ所で効力を発揮してしまった。

俗に言う『瞬間記憶能力』や『映像記憶』のように目の前の光景を一瞬で記憶する事が可能になっていたので。やろうと思えば、魔法書の類だつて軽い流し見程度で完全に把握する事が出来てしまうだろう。

それ、なんて魔道書図書館?と思わないでもないが、便利には違いない。

捲ったカードの配置を一度でも見れば忘れない以上、後は初手の六枚捲りで『下段に配置されやすいシャッフルの位置を確認』した上で『出来るだけ揃えずに複数のアイテム』のカードを捲れば、運が悪くなければ勝利は確実である。

そんな訳で気分は一流のギャンブラー、実態は記憶力任せのゴリ押しプレイでヒスイはボロ儲けに成功したのだった。

ただ、あまりの儲けつぷりに厳つい覆面男に「ちよつと裏に来いや」とか言われそう

な気がしてならなかったので早々に『コエルーラ』でエスケープ。グランエスタードに帰還してから、いそいそと戦利品を確認する事にした。

現代 グランエスタード

「さてと、チエックチエックと」

戦利品

○アイテム

薬草、馬の糞、命の木の実、不思議な木の実、世界樹の葉、美し草

○武器

ブロンズナイフ、聖なるナイフ、アサシンダガー、鋼の剣、のこぎり刀、ゾンビキラー、妖精の剣、炎の爪、大木槌、ウォーハンマー、バトルアックス、眠りの杖

○防具

毛皮のマント、踊り子の服、身躰しの服、魔道士のローブ、鉄の鎧、シルバーメイル、魔法の鎧、ドラゴンメイル、マジカルスカート、ホワイトシールド、ドラゴンシールド、魔法の盾、ターバン、貝殻帽子、毛皮のフード

○アクセサリー

お洒落なバンドナ、疾風のバンドナ、力の指輪、疾風《はやて》のリング
軽く選ばれし商人を超える物資チートを發揮してしまつた訳だが、それは同時にヒスイに残酷な現実を突き付ける事に繋がってしまった。

「(そ、装備可能な武具が少ない!?)」

厳密に言えば、ヒスイには『重戦士系』の重量のある武具が装備不可能なのである。上記の戦利品で説明すると武器では『アサシンダガー』や『妖精の剣』は持てるが『ゾンビキラー』や『バトルアックス』は持てない。防具では『魔法の鎧』や『シルバーメイル』は装備可能だが、『鉄の鎧』や『ドラゴンメイル』は不可。

「(軽戦士タイプと魔法使いタイプの中間の装備適正か……微妙に厳しいな)」
自前の低防御力を装備で補えない、というのには下手をすると致命的だ。

だが、ヒスイの成長方向がスピード重視である事を考えると、それも仕方ないように思える。

「(うん、それはいいとして……)」

——何故、男なのに踊り子の服やマジカルスカートにも装備適正がある？

あれか、まだ子供だから女装もアリとかそういう巫山戯た判定なのか。

まあ、それは置いておいてもレベルこそ変化していないが装備が一新され、多少の不

満はあるが、かなりの戦力強化に繋がった。ついでに余った一部の装備品を城下町の武器屋に売りつけて潤沢な資金も確保すれば今回の冒険？は大成功だったと言える。

この後、ヒスイが売却した装備がアルス達だけではなく城の兵士達をも救う事になるとは、この時のヒスイは想像だにしていなかった。

ヒスイ

性別：男

肩書き：風の紋章を持つ者、新米ギャンブラー

LV：5

職業：戦士 ☆☆☆☆☆

装備

E 妖精の剣

E 身躲しの服

E 魔法の盾

E 毛皮のフード

E 毛皮のマント（羽隠蔽用）

E 疾風のリング (左腕)

E 疾風のバンドナ (右腕)

ステータス (標準時)

力 12

素早さ 18

身の守り 7

賢さ 17

かつこよさ 9

最大HP 32 + 15 (命の木の实使用)

最大MP 21 + 12 (不思議な木の实使用)

呪文 ルーラ、トベルーラ、バシルーラ、リリルーラ、オクルーラ、コエルーラ

バギ、バギマ、ピオラ、ホイミ、キアリー、レムオル、マジヤステイス

ギガジャステイス

特技 疾風突き、峰打ち、諸刃斬り、鎌鼬、身躲し脚、気合溜め

思い出す、もっと思い出す、深く思い出す、忘れる



PIECE 05 秘剣×出発

過去 ダーマ地方 山道

十年の月日が流れた

流れる月日の中でヒスイは必死に体を鍛え、技を磨き、心を研ぎ澄ませた。

初級の職業の内、戦士、魔法使い、僧侶、盗賊、踊り子、吟遊詩人、笑わせ師の七種をマスターし、上級職の魔法戦士としても板についてきた。加えて、ダーマ地方のモンスター（主にスライムナイト）相手に実戦の経験も積み、ある程度のレベルにも成長した。

そして、修行の仕上げとしてヒスイは『ある技』の習得を目指していた。

「アバン流刀殺法——空裂斬!!!」

放たれた斬撃が眼前の泥人形を両断する。否、攻撃が当たると同時に泥人形を動かしていた核が破壊され、ただの泥へと還ったのだ。

「か、完成だ……長かった」

修練もだが、それよりも技の完成を確かめる為に魔法生物系の魔物を探す必要があったのが面倒だった。ダーマ神殿近郊に出現する「泥人形」がそうだと気づかなければ、危うく『ドラクエVIIに登場する最初のボス』を実験台にする所だった。

——そんな面倒な思いをして、習得した『空裂斬』とは何か？

この技は『ダイの大冒険』の勇者アバンが開発・完成させたアバン流殺法の一種「アバン流刀殺法」の一つで、心の眼で敵の弱点や本体を捉え、光の闘気を込めてこれを切り裂く「空の技」だ。

だが、他のドラクエシリーズでは扱いが微妙に……いや、かなり異なっている。

例えばDQM2では連携特技として登場。

ここでは、ギガスラッシュ×真空波⇨空裂斬という、トンデモ計算式が存在する。

ある意味、ギガスラッシュは逆輸入技とでも言うべき技なので、細かい設定の差異は当然なのだが、それを踏まえてもこれは可笑しい。

第一、大地・海破・空裂の段階で、こんな必殺剣を内包していたら、この三つを併せたアバンストラッシュの破壊力はどうなってしまうのか。しかも、そこにギガデインを加えたギガ(デイン)ストラッシュ(※そもそも、これがギガスラッシュの元)や時間差同時攻撃である『ストラッシュクロス』もあるのだ、既にインフレどころの騒ぎではない。

しかし、この奇妙な差異こそが空裂斬を習得する近道となった。

ポイントになるのは『光の闘気』である。

ギガスラッシュは大半のドラクエでは『ティン系必殺剣』とされているが、中には『光の闘気の必殺剣』として存在する作品が存在する。

つまり、『ギガスラッシュ(光の闘気)』×『真空波(空の技)』の剣技という事になる。故に風や空の技の習得に関しては、かなりのアドバンテージを持つているヒスイであれば、光の闘気を扱う方法さえ確立させれば空裂斬の習得へ至るのは容易であった。

「まさか、『力溜め』でチャージしているエネルギーが闘気だったとは」

気合溜めでも似たような力が体を覆っているのを感じていたのだが、より効果が高いのは力溜めの方だった。ちなみに光と闇に関しては使用者の心や肉体がどちらに属しているかの問題なのでヒスイが闘気を使用すれば自動的に光の闘気、という事になる。

——だが、全てが順調という訳でも無かった。

空裂斬の前段階である大地斬と海破斬に対して、ヒスイは適正が無かったのだ。

恐らく、長い時間を要すれば習得自体は可能だろうが、若い時分にそれを成し遂げるのは不可能だという確信があった。

「(というか、剣技に『岩石落とし』や『津波』を組み合わせるつてのが理解出来ない)」ゲーム上の計算なら別だが現実の修行で考えると、どうしてもイメージするのが難し

いのだ。

「まあ、アバンストラッシュは無理でも勇者に転職すればギガスラッシュは使える訳で」
まだ上級職は一つ目の半ば、という段階だが後は旅の中で鍛えて行けば良いだろう。

「——帰るか」

そう言いながらも、やはりアバンストラッシュを使ってみたのかヒスイの眩きには落胆の色が混じっていた。

それから数日後、旅立ちの日が来た。



現代 グランエスタード

幼い頃はヒスイの鍛錬を微笑ましく見守っていた『爺ちゃん』も十歳を過ぎた頃にはヒスイの鍛錬が真剣な物であり、既に城の兵士達とは比べ物にならない程に強くなったのにも関わらず、それでも『足りない』性質のモノのだと理解していた。

多くを語らずとも「何かに備えている」のだと感じ取っていたからこそ、実の孫以上

に愛しく思う家族からの別れの言葉を受け入れる覚悟が出来ていた。

「……行くのか」

「うん」

グランエスタードの王子『キーフア・グラン』が城の宝物庫から発見した古文書。

エスタード島、通称『エデン』の謎を解明する手掛かりであろう、その古文書の内容を知るためにフィッシュユベルの漁師の息子であるアルスが『崖つぶち爺さん』に解読を依頼してきた日の晩——数日中に遺跡の封印が解かれ、石版によつて過去への扉が開かれる事を知ったヒスイは、ついに旅立つ事を告げた。

「いつか、こんな日が来るのは分かっておった……そう、お主を拾った時からの」

何かしらの使命——大いなる意思の元、この子は自分の所に来たのだと。

「今、この島の秘密に若者達が辿り着こうとしている……何か関係があるのじゃろ?」

「うん……かつて、爺ちゃんが後一步の所まで迫っていた島の謎。それが解き明かされる時が、世界を取り戻す旅の始まりの時でもあるから」

「あ奴らと一緒に行くのか?」

「ううん。俺と彼らは同じ道を一緒に進む訳じゃない……でも、彼らと道が重なる時は来ると思う」

出発点と到達点は同じ。だが、その道程は異なるものになるだろう。

「そうか……全てが終わったら、この島に帰って来るのじやろう?」

「勿論。その時、世界は大きく変わってると思うけど……爺ちゃんが俺の家族である事は絶対に変わらない」

「——なら、行ってくるがいい。そして、遣り遂げて……帰ってくるのじゃぞー!」

その言葉にヒスイは頷き、背中越しに小さく「行つてきます」と呟いた。

家を出ると愛犬のハヤテが尻尾を振りながら駆けて来る。

「偶には顔を見せに帰ってくるから……俺が居ない間は爺ちゃんの事を頼んだぞ、ハヤテ」

「わんっ!」

——遂に自分自身の冒険が始まる。

この十数年間、ヒスイは誰を仲間にするべきか、考え続けていた。

無論、旅の中で自然と出会い共に進む事になる相手もいるかも知れない。

だが、自分が倒そうとしているのは最強の魔神。相応の才能なり、実力のある人間でないと自分から「仲間になって欲しい」と言う事すら憚られてしまう。

だからこそ、何かしらの『強さ』を持っている人を仲間には選びたい。

「コエルーラ! アルス達が到着する前の封印下のウッドパルナへ!」

そして、最初の仲間を得るべく、ヒスイは時を超えた。

〈序章 Fin〉

ヒスイ

性別：男

肩書き：風の紋章を持つ者、不敗のギャンブラー

LV：20

職業：魔法戦士 ☆☆☆☆☆

戦士 ★★★★★

魔法使い ★★★★★

僧侶 ★★★★★

盗賊 ★★★★★

踊り子 ★★★★★

吟遊詩人 ★★★★★

笑わせ師 ★★★★★

装備

E 妖精の剣

E 身躲しの服

E 魔法の盾

E 毛皮のフード

E 毛皮のマント (羽隠蔽用)

E 疾風のリング (左腕)

E 疾風のバンダナ (右腕)

ステータス (標準時)

力 50

素早さ 98

身の守り 20

賢さ 73

かつこよさ 36

最大HP 152

最大MP 108

呪文 ルーラ、トベルーラ、バシルーラ、リリルーラ、オクルーラ、コエルーラ

メラ、メラミ、ギラ、ベギラマ、ヒヤド、ヒヤダルコ、イオ、イオラ

バギ、バギマ、バギクロス、バギムーチヨ、グランドクロス

ピオラ、ピオリム、ボミエ、ボミオス、スカラ、ルカニ、ラリホー

マヌーサ、マホトム、マホトーン、マフェル、メダパニ、バイキルト

マホターン、マホカンタ、マホトラ、マホキテ

ホイミ、ベホイミ、ベホイム、ベホイマ、ベホマ、キアリー、ザオラル

インパス、トヘロス、レムオル、リレミト

マジヤステイス、ギガジヤステイス

特技 疾風突き、峰打ち、諸刃斬り、ドラゴン斬り、魔神斬り、盗人斬り、剣の舞

火炎斬り、稲妻斬り、マヒヤド斬り、鎌鼬、真空波

誘う踊り、不思議な踊り、マホトラ踊り、踊り封じ、死の踊り、身躲し脚

メダパニダンス、受け流し、気合溜め、力溜め、揺り籠の歌、目覚めの歌

魔封じの歌、天使の歌声、呪いの歌、戦いの歌、安らぎの歌

鷹の目、盗賊の鼻、ぱふぱふ、ボケ、ツツコミ、一発ギャグ、舐め回し

百裂舐め、擦りの刑、砂煙、
思い出す、もっと思い出す、深く思い出す、忘れる

一章 悲しき死闘

P I E C E 06 兄妹×父子

選ばれし者、という言葉がある。

それは、エデンの戦士達を表現する言葉。

その一方で魔王オルゴ・デミーラも自身の配下達に対して『選ばれし者』という表現を使った。

奇しくも同じ表現だが、その性質は真逆。

問題は何によって選ばれたか、という点にある。

勇者達は、その血脈や宿命によって。

では、闇に堕ちた者達は何によって選ばれた？

世界を憎む原因となった人間の愚行に？

否、他でもない魔王によって選ばれたのだ。

それは言い方を変えれば『目をつけられた』という事である。

闇の素質を开花させた者を集め、自陣に加える。

過去に存在した魔王達のやり口であればそれだけだろうが、オルゴ・デミーラに關し

ては違う。

自ら種を蒔き、悲劇という名の水を与え、育んだ。

一見、個人の選択や人間の愚かさの犠牲者に見えても結局は魔王の手のひらの上だ。そして、手ずから育てた闇の花々も役目を終えれば魔王は容赦なく、手折り、捨てる。魔王がそういう遣り方を選ぶのであれば、それはそれで一向に構わない。

だが、しかし。

——お前が『それ』を捨てると言うのなら、俺はその花を遠慮無く拐かすぞ、愚かなる魔王よ。



一人の少女がいた。

何の宿命も背負ってはいない、平穩の中で暮らす少女。

彼女には兄がいた。

両親を亡くし、身内と言えるのは年の離れた、この兄だけ。

だが、少女は幸福だった。

兄がいてくれたからだ。

時には父のように。

時には母のように。

何よりも兄として、幼い妹を愛してくれた。

だから、少女は不幸では無かったのだ。

——兄がいてくれさえすれば。

「わかつてくれ……このままでは魔物を見失ってしまうかもしれない……」

少女の兄は勇者だった。

「まず、オレがああ魔物を足止めし……」

特別な才能があつた訳ではない。

「村のみんなが戦いの準備を整えてすぐに加勢してくれる。心配するな」

「うん」

ただ、勇氣ある者として——彼は正しく勇者であつた。

「では、もう行くぞ。……おっと、そうだ」

思い出したように兄は妹に不恰好な木の人形を差し出した。

お前にやろうと作つたのだと。

「お人形？」

不器用な兄の確かな愛情。

それを感じて妹の表情が綻んだ。

「ありがとう、お兄ちゃん！ 大切にするわ」

無事に帰ることを妹に誓い、兄は村の東にある塔へと向かった。

——だが、兄は妹の元へ帰っては来なかった。

来ると信じていた村人達の増援。

まるで何者かに恐怖心を増（・）大（・）させられたかのように一斉に恐怖に駆られた村の者達は勇氣ある若者との約束を反故にしたのだ。

故に兄は帰って来なかった。

信じていた者達に裏切られ、孤立無援の中で戦い、その生命を失った。

そして、戻らぬ兄の姿を求めた妹は塔へと向かい——出会った。

魔王と呼ばれる、強大な力を持った一人の魔族と。



過去 ウッドパルナ

女剣士マチルダは困惑していた。

「父ちゃんー！」

自分が今しがた斬った敵——ウッドパルナの村で唯一、まともに戦える技量を持った戦士に縋り付く少年の姿に。

「(父の身を案じ……一人で魔物の巣窟に……)」

かつての自分の行動を思い出させる家族への愛。

それが己の内にこびりついている何かを強く刺激するのだ。

「っー！」

必死に父を呼ぶ少年の背後に迫る自身の配下である魔物達。

……どうやら、直属のチョッキンガーやゴーレムとは違い、知能が低い種類の所為か

人間の姿のままのマチルダが主とは気付いていないようだ。

「はっー！」

裂帛の気合と共に振るわれる一撃が三つの命を刈り取った。

「(……わ、私は今……何を?)」

両断した魔物達の死体を前に呆然となる。

雑魚とはいえ、人間達に対する貴重な戦力を自ら削ぐような愚行。

「お姉ちゃん……助けてくれたの?」

「い、いえ……私は」

否定の言葉を紡ごうとするも、それが無意味な事に気付く。

そう、咄嗟の事とはいえ、自分はこの少年を助けてしまったのだ——かつての自分を思い出させる、この子を。

「——彼の怪我は魔物から私を庇って負ったモノです……ですから、借りを返さなければなりません」

自分で斬っておいて、どの口がと自嘲するが今は仕方ない。

「ここは危険です……貴方の父親は私がウッドパルナまで運びます——構いませんね？」

「あ、ありがとう！」

「礼には及びません。私はマチルダ——旅の剣士です」

「ボクはパトリック！ 父ちゃんの名前はハンクだよ」

良い名前です、と少年の頭を一撫でするとマチルダはぐったりとしている父親——ハンクの体を肩で支え、ウッドパルナへと歩を進めた。

その後の道中は順調だった。

出現する魔物は一体か二体。

「ドルマー」

片手が塞がっていても、遠距離から攻撃呪文をぶつけければ、それで一方的に戦闘

は終わる。

だが、あと少しで村が見える、という段になってマチルダは危機的状況に陥っていた。

——三人を取り囲むように現れたのは無数のオニムカデとナスビークラ。

「くっ！ 数が多い……！」

自分一人ならば、この程度の魔物が何体いようが関係ない。

だが、重傷の成人男性と少年という足手まといがいる状態では、かなり厳しい。

「マ、マチルダ……！」

「大丈夫です、パトリック。貴方と貴方の父親には指一本——」

背後の少年に安心させるように言葉を掛けた直後。

「——バギマ」

翠色の風が吹いた。

術の中心点にいるマチルダ達を巻き込まないように発動した中級真空呪文（バギマ）。

それは獲物を取り囲んでいた無数の魔物達をズタズタに引き裂き、一瞬で戦闘を終わ

らせた。

「……一体誰が？」

「凄い……！」

警戒と感動。異なる感情の発露であっても、どちらも呆然とした表情は共通してい

た。

「その女剣士さん——助けは必要か？」

ふわり、とまるで背中に翼でもあるかのように軽やかに一人の青年が舞い降りた。

この瞬間、歴史の一頁が変わろうとしていた。

PIECE 07 考察×仲魔

過去 ウッドパルナ 宿屋

「やれやれ……かなり、警戒されてたな」

村の中で辛うじて無事な宿屋の粗末なベッドに身を投げ出し、ヒスイはぼんやりと天井を仰いだ。

——結果から言えば、ヒスイの帯同は許された。

だが、それが叶ったのはハンクという重傷の人間がいた危機的状況故であつて、ヒスイへの信用とは無関係だ。

「まあ……この島の封印の楔であり、崩壊の原因である彼女に『旅の剣士』なんて名乗りは通用しないか」

互いに警戒しながらの自己紹介。

しかし、自身も使用した『旅の剣士』という立場が、この土地の現状を鑑みた場合、嘘偽りである事を彼女は知っている。

何しろ魔王——その配下によって切り取られ、封印された地域に侵入するには、基本

的に魔王の干渉から逃れたエデンの石版を介するぐらいしか方法はない。

つまり、余所者Ⅱエデンの戦士という実に厄介な等式が成り立ってしまう。

ヒスイに限れば直接的な時間転移なので、自由度は高いが……彼もまた神の使徒であり、エデンの戦士である事実は覆らない。

「それにしても、アルス達に対しては最初から親切というか甘い感じだった……か？」

主人公達の異（過去）世界来訪後の初接触の相手が、その地域のボスというの大概だとは思うが。

理由として考えられるのは、ほぼ素人同然のアルス達への警戒レベル自体が低かったか、彼女の心境の変化辺りか。

少なくとも王宮仕込みの剣術の心得のある王子は別にしても、現状では漁師の息子や網元の娘でしかない一般人のパーティ（しかもレベル1）に比べれば、ヒスイへの警戒は必須だろう。

「心境の違いだとすると……パトリックか？」

アルス達への柔らかい態度はパトリック少年との交流の中で、彼女自身の優しさが取り戻された結果ではないだろうか。

「そう考えると下手に当人に接触するよりも時間が解決するのを待ったほうが良いんだろうな」

何しろ、こちらは相手の事情をほぼ全て把握しているのだから、何かの拍子にボロを出さないと限らない。

「当面はマチルダと同じように村の周囲の魔物を退治しながら、アルス達の到着を待つか」

ヒスイの目的を考えた場合、直接的な介入を行うのはアルス達の塔攻略の直前からマチルダとの戦闘前がベスト。

問題があるとすれば、アルス達との対立の危険性（正確にはハンクとの）だろうか。

「（今の実力ならアルス達は傷付けずに封殺出来る。……ハンクさんも感覚的に俺より弱いのも分かる……）」

だが、どうしてもマチルダに勝てるのか、という懸念が残る。

ゲームにしろ漫画にしろ、彼女の全力が描写される事は無かった。

知り得る範囲では『ハンクを不意打ちとはいえ一撃で倒す』『ザオリクが使える程、呪文には通じている』『大防御などの防御技も使える』等が挙げられる。

「（うん。普通に戦ったらアルス達に勝ち目は無いな……というか、今の俺でも怪しくないか）」

明らかに序盤のボスとは一線を画する実力なのは疑いようがない。

大体、原作での彼女の最期は実質、ハンクに介錯を頼んだ自殺と変わらない。

「要するに『勝たせて貰った』訳で……実力の話ではなかった」
無論、ヒスイはそんな不幸な展開に持つていくつもりはないし、逆転の為の切り札も準備してある。

——いざとなったら、力尽くでも構わない。

真つ向から打ち破つて目的を果たす、そこには一片の迷いもない。

だが、たった一つだけ不確定要素とでも言うべき奇妙な事象があった。

ハンクの負つた怪我の事である。

彼を村に運ぶ最中、ヒスイは応急処置の為に何度か回復呪文を使用した。

その御蔭でハンクの容態は安定したし、傷口も塞がった。

「(少なくとも……表面上は)」

だが、本質的なダメージは変わらず彼の肉体を脅かしたままなのだ。

正史では「魔物から負つた怪我は治り難い」との理由から、ハンクは意識が戻らぬまま臥せていた。

しかし、考えてみればこれは不自然なのだ。

治り難い、というのが事実だとしても、それは回復呪文の効果を持つてしても凌駕できないのだろうか？

実際、アルス達だって魔物との戦いで傷を負つてもそれらは回復呪文なり薬草なりで

癒やされている。

「(つまり、マチルダから受けた傷自体に『治らない』理由がある事になる)」

そして、ヒスイはそんな効果を齎す剣技を知識の上で知っている。

ありえない、と理屈の上では思っている、その剣技の名前が頭から離れない。

「まさか——幻魔剣なのか？」

呪われた武具を自在に操り、敵に癒えない傷を与える、剣王の魔剣。

ヒスイの前に立ち塞がるように——龍の物語の世界は過去の因縁を現代へと呼び起す。



過去 ウッドパルナ

ぷるぷる。

ぷるぷる。

「さて、どうしたもんか……」

鬱蒼した森——アルス達がウッドパルナを訪れる旅の扉がある森林の中でヒスイは

ため息交じりに天を仰いだ。

「ボ、ボクは悪いスライムじゃないよ！」

確かに魔物の中には会話が成立する者がいるのは知っていたし、スライムがそうなる可能性も低くはない。

「おいおい、襲い掛かって来ておいて。……悪くないとは無理があるだろ」

そう、ウッドパルナに生息する魔物達との戦闘の感触を掴んでおくために島内を散策していたヒスイは、この森の中で眼前のスライムに襲われたのだ。

しかしながら、妙に動きにキレがあるスライム対して、ヒスイが選んだのは撃破ではなく実験だった。

「そ、それは……！」

地面に突き刺さった五本の『聖なるナイフ』を回収しながら、ヒスイはジト目でスライムを睨む。

「まあ、俺の技の所為で邪気が払われたのは把握してるが……どうして急に話せるようになったんだ？」

「……アレ？ ど、どうしてボク、話せてるの!？」

「って、無自覚だったのか」

ヒスイが使用した技は某家庭教師勇者や未来の大魔導士が使用した破邪の呪法であ

る。

これによって、邪悪なる意思によって凶暴化した魔物が正気を取り戻す、というケースは知っている。

だが理性なら兎も角、知性を与える話は聞いたことがない。

「悪影響じゃないから、問題はないが……要研究だな。で、どうする？ スライム君」

「どうするって……？」

「同じスライムの仲間の所へ帰るか？ 魔王や封印の影響で凶暴化してるから、何故か

知性のある君とはソリが合わないと思うが」

異端や異物が集団から排除されるのは人間でも魔物でも普通の現実だ。

「ええ!? そっか、ボクもそうだった訳だし……仲良くはムリだね……そ、そうだ!」

何かに気付いたように顔を輝かせるスライム。

「言っておくが、俺の技で他のスライムも正気にといいうのは却下」

「ど、どうして!？」

「理由はいくつかある——説明すると」

①使用した技が未完成+それほど乱用可能な技ではない。

②一時的に邪気を払っても封印と魔王の影響がある以上、再び凶暴化するのは時間の

問題。

③そもそも、最初から凶暴な魔物だって少なくない上、それらとの見分けが不可能。

④最大の解決策は魔王を倒す事だが、流石に現状では実力的に無理。

「うう……そんなあ……もう、ニンゲンに襲い掛かるのはイヤだし……仲間外れもイヤだよ……」

大きな瞳をウルウルさせながら、プルプルと震えるスライムの姿に罪悪感が湧き上がる。

普通に殺しておくべきだったか、等とは考えもしないが面倒な事をしてしまった感も拭えない。

「なら——俺と来るか?」

「え!?!」

「俺は旅をしているから危険や他の魔物と戦う事もあるだろうが……凶暴化しそうになつたら、君を元に戻してやれる」

「いいの……?」

——スライムは仲間になりたそうにこちらを見ている。

「とりあえず、君一匹程度なら確実に守つてもやれるし……本当に危なくなつたら安全に場所を送つてあげるよ」

エスタード島に暮らしている動物に言葉が分かる樵さんなら、このスライム君を保護

してくれるに違いない。

「……ヨ、ヨロシクおねがいます！」

「俺はヒスイ。コンゴトモヨロシク、な」

「ボクはスラ坊！」

頭部の先端部分？を差し出してくるスラ坊と握手？をしながら、ヒスイは名乗り合った。

——スライムのスラ坊が仲間になった！

スラ坊

性別：オス

肩書き：強スライム

LV：5

職業：なし

装備：なし

ステータス(標準時)	力	素早さ	身の守り	賢さ	かつこよさ	最大HP	最大MP
	18	21	19	14	8	40	4