

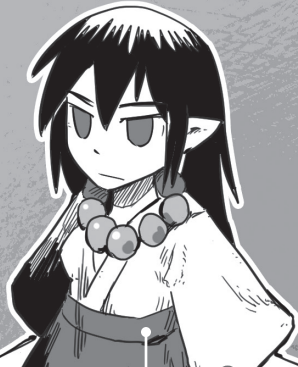
The Record by an Old Guy in the world of Virtual Reality Massively Multiplayer Online

とあるおっさんの VRMMO活動記



椎名ほわほわ
Shiina Howahowa

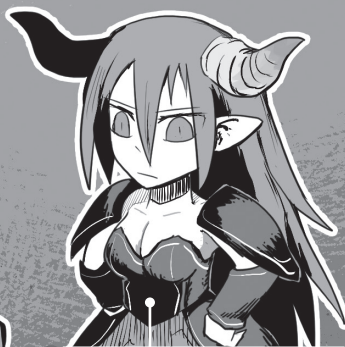
29



う りゅう

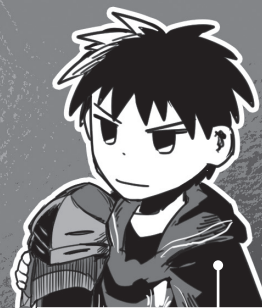
雨龍

双龍が一人。
妖しいほどの美女にして
凄腕の武人。



魔王様

魔族の頂点に立つ存在。
とてつもない力を誇る一方で、
意外な一面も……？



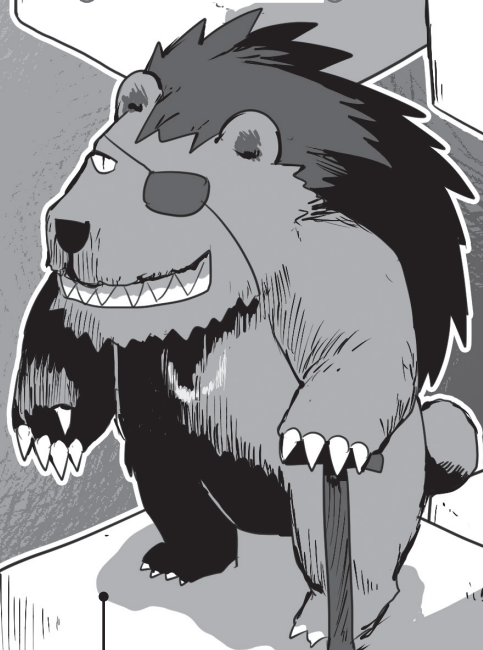
アース

本編の主人公。
マイペースなプレイボリで
知人ぞ知る存在に。
リアルでは38歳独身の
会社員、田中大地。



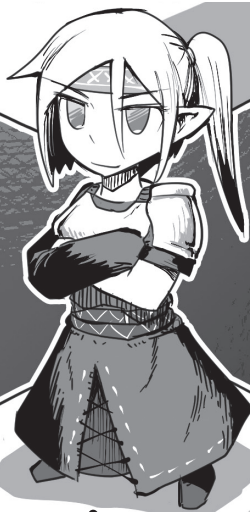
アクア

妖精国の象徴・
ピカーシャの一体。
お忍びでアースの旅に
同行する。



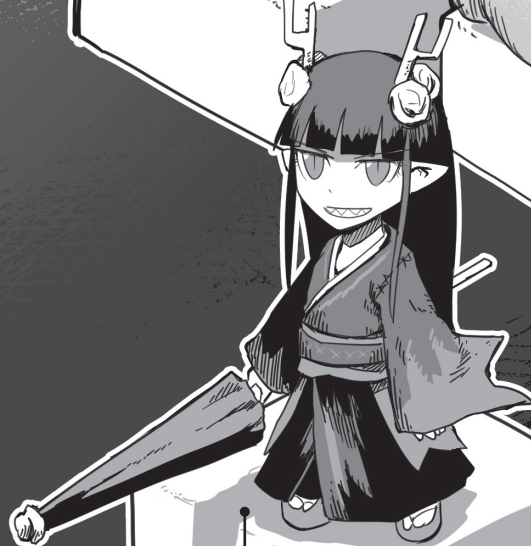
ゼタン

かつて「荒髪」と呼ばれた
妖精族の勇士。
現在は冒険者を育てる
学校を運営している。



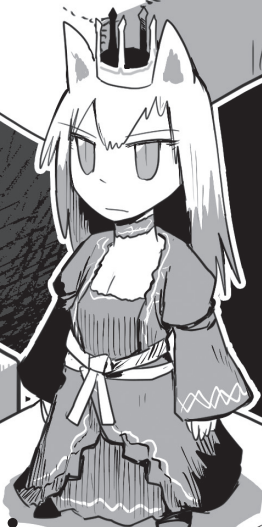
ルイ

エルフの村に住む、
アースの蹴りの師匠。



龍ちゃん

龍の国の王女。
何かとアースに
接近してくる。



フェアリー クイーン

妖精族の女王。
真面目に
国政に専念中。

VRMMOゲーム「ワンモア・フリーライフ・オンライン」のサービス終了が発表されてからしばらく――

アースこと自分は、獣人の国にある街の道具屋で用心棒を買って出ていた。
公式で発表された最終イベント開始までに、装備を強化して訓練したい輩が無理を通そうとしてくるケースが多々あったからだ。



用心棒生活を始めて数日。このお店にやってきて暴れた連中が七組。一方で話を聞いたら状況を理解して素直に引いてくれたのが二十九組。

暴行で自分の都合を押し通そうとする愚かな連中の方が遥かに少ない事実、自分は内心で胸を

なでおろしていた。皆が皆、暴徒化していたら、とてもじゃないが収められない。

「イベント開始まで、あと一か月と半分か。そろそろ情報が欲しいところだな」

自分と一緒に店先で用心棒をしてくれているジャグドの言葉に、自分とガルが頷く。今日も用心棒をしながら、ジャグドとガルを相手に雑談を交わしている。

「イベント内容の詳細が分かれば、また風向きが変わるだろうからね」

ガルの言う通りだ。全てを明かせとは言わないから、何かしらの情報が欲しい——そんなタイミングで、運営からのインフォメーションが入った。

「なんか来たぞ」

「見てみようぜ、運営からの知らせだしな」

「多分イベントについてだろうね。早速見よー」

インフォメーションの内容は、やっぱり最終イベントについてだった。

二つの塔はその内容が違う……まずは白い方からだ。白い塔は外のあらゆるフィールドをランダムで再現しており、中に入るまでどういう地形が出るかが分からない。モンスターも当然のように生息しており、戦うなり逃げるなりして対処する必要がある。

次に黒い方だが、こちらは地形が塔の中で統一されている。道も複雑ではなく、迷う事はまずない。ただし黒い方は白い方と比べてモンスターが段違いに強い。また塔の構造も単純なために、障

害物などを利用したエンカウントを避ける方法を取れないようだ。

そして、どちらの塔にも共通するルールとして二十階ごとに試練が用意されており、これをクリアする事で先に進めるようになる。

さらに試練をクリアできなかった場合、五階下まで落とされる。ペナルティがある。なので試練は一回一回真剣にやった方がよい。

また、五階ごとに二つの塔を繋ぐ橋が架かっており、この橋を渡つてもう一方の塔に移動する事が可能。

橋の中央には転送装置も存在し、この転送装置で宿屋、鍛冶屋、食料品店などの冒険に必要な物が全て揃う空間に行ける。補給や休息はここで取ってくれという事だな。

職人プレイヤーは、この空間に塔を経由せず行く事ができる。塔が解放されると同時に、塔の周囲にも転送装置が配備されるらしい。この方法で入った時に限り、塔と外の世界との行き来が可能なのだ。

塔をどこまで登ったのかはプレイヤーごとに記録されている。

つまり九十階まで登ったプレイヤーに、まだ十五階までしか登っていないプレイヤーが一気に九十階まで連れていってもらうなんていうインチキはできないという事だ。

塔内は全てパーティ専用のダンジョン扱いとなる。パーティを組んでいればそのメンバーだけ、

パーティを組んでいなければ適当に組まされるか、ソロで行く事を選択するかになるようだ。

適当に組まれた場合は、メンバーによる難易度調整という救済措置が入る。

前衛がいらないのに前衛がいなきや勝ち目のないモンスターが出るとか、〈盗賊〉スキル持ちがいらないのに罠^{わな}がいっぱいあって進めないとかいう事は起きないらしい。

また、塔内ではスキルのレベルアップが外の五倍ほど速くなるので、カンストまで上げる事も容易^{たやす}くなるようだ。

逆に言えばカンストするまで修業しないと最終決戦が辛いという事の裏返しかもしれないが……最終決戦についても明記されていた。

最後に戦う相手は巨大な女性である事。そして戦いの舞台は魔法陣を足場とした特殊なフィールドで、魔法陣が設置される高さは、女性のお腹よりやや上あたりになる。

つまりプレイヤーが攻撃できるのは上半身のみという事だ。女性は蹴りなどの攻撃は行わず、上半身のみで攻撃してくる。

この最終決戦に参戦できるのは、まず塔を登り切った者。

そして最終日前日に皆が観戦できる形でルーレットを回し、出た数を登頂プレイヤーの数にかけて追加の参加者数を決めるそう。最低値は1・五倍。最大で五倍……か。

最上階まで到達できれば、あとは好きな階層に簡単に行けるようになるそう。

「最終日まで好きなだけスキルのレベル上げができるので、心配せず最上階を目指せ！」と力いっぱい書かれていた。

「ほー、塔内はそういうブースト効果が適用されるんだな。まあ最終決戦でスキルレベルが低くて何もできねえって事はこれできなくなりそうだな」

「それだけじゃなく、今急いでカンストまで持つていく必要性がこれでなくなったから狩場とか街中が少し落ち着くんじゃないかなー」

ジャグドとガルは感想を言った。

自分も二人と同じような感想だ。ガルの言う通り、これなら今の状況はちよつと落ち着くだろう。むしろ落ち着かせるために運営が発表したと考えるもいいかもしれない。相当な苦情が上がっていたはずだしねえ、プレイヤーから。

自分は白い塔一択かな。黒で強いモンスター相手の連戦はちよつとな……運営がこう明記しているんだから、一人一人が強いだけの寄せ集めパーティじゃ多分大苦戦する。

「なんにせよ、これで今の状況が改善されてほしい。さすがにずっと用心棒生活を続けてはられない……各地の知り合いに最後の挨拶をしておきたいしな」

自分がそう言うのと、ジャグドとガルは「ああ、お前は知り合い多そうだな」という視線を向けてきた。ま、事実その通りなんだけど。

最低でもあと魔王様、蹴りの師匠であるルイさん、龍稀様や龍ちゃんに雨龍師匠、サハギン族や人魚の皆さん、フェアリークイン、ゼタン、ミーナには顔を出さないといけない。

それと、義賊団の解散、あるいは存続のための引き継ぎも残っている。まあこっちは塔に入る直前でいいだろうが。

とにかくそういう事を全て済ませてからじゃないと、塔には入れない。そういう事はきっちりやらないと、すっきりしないし不義理でもある。

「まあ、これで焦る奴はぐっと減るだろうよ。用心棒生活もそう長くはならねえだろ」

「まあ、残念に思う子もいるだろうけどねー？ アースはあの子にずいぶん懐かれてるし」

ああ、道具屋の娘のマリアちゃんの事だな。まあ、彼女の悩みを解決するのに多少協力したからそれで懐いてくれたんだろうけど。でも、このお店を出る時が今生の別れだな。もう二度とこのお店に戻ってくる事はないから、こればかりは仕方がない。

まさか連れていくわけにはいかないし、連れていったって、あと一年と一か月半でこの体は消滅する。なので結局マリアちゃんには泣いてもらう他ない。

「皆様、先ほど夫から連絡が入りました。材料の仕入れが終わってこちらに戻るとの事です。皆様には申し訳ありませんが、あと少しだけお願いいたします」

道具屋の奥さんが顔を出して言った。

そっか、あと少しか……ならそのあと少しの間、しっかりと用心棒を務めあげますかね。



それから数日後、無事に帰ってきた道具屋の店主ことおっちゃんは、「痛風の洞窟」に挑みながらプレイヤーのための道具を頑張って生産し（一部は自分も手伝った）、商品の再販に漕ぎつけた。商品が戻った事で暴れるプレイヤーもいなくなり、用心棒を続ける理由もなくなった。自分もいくつかの必要な器具を譲り受け、「痛風の洞窟」にアタックする準備も整った。

（いよいよ、ここを旅立つ日が来たな。明日のログインと同時に「痛風の洞窟」に向かうから、今日が最後だ）

もう全てを察しているマリアちゃんが自分から離れないので、そっと優しく頭をなでる。

しばし時間が経って眠ってしまったマリアちゃんを、奥さんに頼んで寝床に運んでもらった。そうして、自分は道具屋のおっちゃんと向き合う。

「先に発たれた二人と、アース様のおかげで今回の危機を乗り越えました。本当に感謝します」
すでにジャグドとガルはここを発っている。グラッドと一度合流するんだそうだ。おっちゃんは

二人にも報酬を渡していた。自分もすでに受け取っているが、マリアちゃんが離れなかったので出るのが遅くなった。

「知り合いの窮地を、はいそうですかと見捨てられなかっただけです」

さすがに知り合いでも巨額の借金に対して連帯保証人になるとかはいできない。

というか連帯保証人って、他人に借金押しつけてとんずらするための方法つてのが自分の認識なんだよねえ……色んなドラマや漫画の影響があるのは事実だが、それを差っ引いても受ける気にはならんよ、あれは。

「またアース様にはお世話になってしまいました。本当ならもつと対価を払わなきゃならないのですが」

「それでお店の資金繰りが狂ったら元も子もないでしょう。自分だってそんな結末は望みませんよ」

せっかく助けたのにそんな形で潰れたなんて結末は嫌ですよ。それじゃなんのために動いたのか分からなくなってしまう。

「本音を言えば、ここにもつといてほしいですが……あなたは冒険者だ。あの塔に、挑むんでしよう？」

「ええ、そのつもりです」

挑んでほしいって、言われちゃってるからな。まあ、言われなくても挑んでいただろうけど。

「俺にできる事は、その旅が上手くいく事を祈るだけです……すみません、恩人に対してできる事があまりにも少なすぎる」

「いえ、それで良いんです。祈ってくれる人がいる、それはとてもありがたい事ですから」

旅が上手くいくように祈るなんて口先で言う人は多いだろうが、本当に祈ってくれる人はそうそういない。

「そう言ってくれると助かります。本当に、ありがとうございます」

ゆっくりと頭を下げるおっちゃん。

うん、これで安心して旅に出られるな。明日からまた頑張ろう。

2

翌日、「ワンモア」にロゲインして、用心棒をやっていた道具屋をあとにした。

目指す先は「痛風の洞窟」の奥。そこで氷の迷宮の踏破と、闘技場での戦闘経験を得る。

数か所の難所を越えて、かなりのプレイヤーが狩りをしている氷の結晶地帯も抜け、氷のガーゴ

イルがいる場所へとやってきた。

「順に案内する、ちゃんと並べー！」

「並ばない奴は参加させねーからな！　そこ、割り込もうとするんじゃない！」

以前とは打って変わって、大勢のプレイヤーを相手に忙しそうにしているガーゴイルの二人。これではゆっくり世間話もできないな。とりあえず自分も列の最後尾に並ぶか……

しかし数が多い。ここにもこんなにプレイヤーが押しかけているんだな。

「お前さんの目的は？」

「闘技場」

「んじゃこつちだな、別の奴がこの先は案内する」

「お前さんは？」

「闘技場！」

「じゃあ、こつちに行ってくれ」

ふむ、プレイヤー全員が闘技場目的で、他の場所に行くという人がいないぞ……これじゃ闘技場は盛況だろうが、他の場所は寂しい事になっていそうだな。つと、次は自分の番か。

「お、久しぶりだな。今日は何に挑戦するんだ？」

「以前踏破できなかった氷の宮殿の迷路を」

「おお、闘技場以外に行くという奴は久々だ。じゃあ、あつちに案内役がいるからよ」

氷のガーゴイルの指さした先には久しぶりに見る宮殿の案内役の女性——グラフィエスがいた。

彼女に従って、久々に氷の宮殿前にやってくる。以前はろくに進めず終わってしまったが、今の自分の能力ならきつと女王の謁見室まで踏破できるはず。

開かれる迷路の入り口。臆する事なく歩を進める。

以前は色々とやられて醜態をさらしたが、今回は違う。明鏡止水の心で周囲をしつかりと見て、以前の挑戦後に得てきた経験で罠と道を見切る。

そうすると……一つある事が見えてきた。罠は多数あるが、一部、起動させないと道が開けない可能性が高い罠が混じっている。

（以前の挑戦では罠を発動させてはいけなと考えて、とにかく避け続けた。だが……そうだ。ここは複数のトラップが起動したあとに壁が崩れる仕組みになっているぞ。矢で射る事で罠のスイッチを起動させれば、安全に新しい道を切り開ける）

自分に被害が出ないように注意を払いながら、罠のスイッチを【重撲の矢】で射る。氷でできたのこぎりとか槍とかが飛び出した後、壁が崩れて新しいルートが現れた。

こういう仕組みも、以前は見破れなかったな……今はこうして看破できるのでから自分はきちんと成長しているのだなと感じる。

（だが、罠の殺意は非常に高い。きちんとどこから発動すれば安全なのかを丁寧に調べて、必要だと思われる罠のみを起動しないと……しかし、制限時間もある。もたもたしていられないというのが厳しいな）

崩れた壁の先にあるルートを調べながら、そんな事を頭の隅で考える。

迷路は複雑で、仕掛けられている罠はどれもこれも一発アウトと思われるほどの危険性を秘めている。どうやらこのあたりは純粹に迷宮で惑わせて、集中力が減ったところを罠で仕留める仕様らしい。

だが、今さらそんな事をされた程度で集中力が落ちるようなやわな精神などしていない。戦いに継ぐ戦い、それに冒険によって、プレイヤーとしての自分も鍛えられている。

迷宮を抜けると、また空気が変わった。

罠の一つ一つの危険性は多少落ちたようだが、その代わり一つ起動すると次々と罠がコンボしてこちらを追いつめるようになっていくみたいだ。

例えば、壁がせり出てきて、押し出されたプレイヤーを床がはね飛ばす。すると、着地点は最初のエリア……大幅な時間のロスを強要してくるといった感じだ。

他にも拘束したり、落とし穴に落として強制的にどこかに戻したりと、そんな罠がわんさかあった。拘束罠の方はわざと安全地帯から起動させて調べてみたが、必死でもがけばなんとか脱出は可

能と思われる糸がまとわりつく仕組みだった。

落とし穴の方は〈義賊頭〉をフル活用して調べた結果、かなり前まで戻されるようだと察知できた。多分これは間違っていない。

そんなエリアを注意深く進んでいると、また迷路の雰囲気が変わった。ふむ、今までの迷宮の要素を全て兼ね備えた最終エリアと言いき場所だな。残り時間は十五分か……しかし、ここまで来て失敗するような真似は避けたい。できるだけ丁寧にかつ素早く進まねばならない。

幸い、罠の難度が急上昇しているという事はなかったが、罠が仕掛けられた道の長さは倍以上に延びていた。なので調べるのに時間を割かれる。それがこの迷路の製作者の狙いの一つなんだろう。要は焦らせて、判断ミスを誘う。

だが、その狙いには付き合わない。繰り返すが、ここに初めて来た時と今の自分では経験が違いくすぎる。何度も厳しい戦いがあった、何度も修業した、様々な出来事があった。

そういった事全てが、今の自分の精神を作っている。今さらこの程度の事で心が揺らぐようじゃ、明鏡止水なんて言葉を用いたスキルを使う資格などない。

（鍛えず、曇らず、ただ真っ直ぐに物事を見る。自分に都合良くも悪くも考えず、ただただ目の前の物を素直に、あるがままに……）

罠を見切る、罠が仕掛けられた道の見切る。

起動すべき罾を見破ったら、素早く安全地帯から起動させて先に歩を進める。

残り時間はもうわずかだが、それでも心は揺らがない。揺らいでしまえば、その時点で自分の負けだ。

そうして、いくつもの罾を回避し、必要な物だけを起動するという自分にとっては戦いだ、周囲から見れば非常に地味な絵面はついに終わりを迎えた。

罾を起動して崩した壁の先に、氷でできたゴールテープが見えた。

瞬間的に罾があるか否かの判断——自分の立っている場所とゴールの間にある罾の数、九十九！（だが、罾と罾の間には歩けるだけの隙間^{すきま}がある。それが一本の道となっているな。これが最後の迷路と言いたいわけか）

そこを通らなくても、罾をジャンプしてショートカットすれば……なんて考えも浮かぶが、それは通じない。ご丁寧に、罾の上を通過したら、ここにある全ての罾が起動するという罾が仕込まれているからだ。なのでこちらは製作者の作った道を想定通りに駆け抜ける他ない。

残り時間はもう見ていない。そんな行為は余計な遅延を生むだけ。ただひたすらに罾の張られていない一本道をひた走る事が最善。

だから走った。

わざと曲がりくねった形にしていると思われるこの一本道をはみ出さないように。

走って、走って、走り抜いて氷のゴールテープをぶち破った……

さて、間に合ったのか？

ゴールテープの先は謁見室と思われる部屋。自分は奥の玉座に座る女性——氷の女王を見上げる。「——見事だ、人の子よ。わずかな差ではあるが、制限時間が過ぎるよりも^{なんじ}汝の到達が先であった。汝の勝ちだ、皆、勝者に最大の祝福を！」

氷の女王の言葉のあとに、周囲にいた大勢のガールが拍手し、場が少し揺れたように感じた。そうか、なんとか間に合ったか。しかし、この難易度では以前来た時の自分じゃどうあがいたってクリアできなかった。罾を相手にここまで集中したのは久しぶりだったな……

「そして、本来六名で挑むべきこの迷路を汝は一人で踏破した。何も物はやれぬが……氷の祝福ぐらいは授けてやろうぞ。今後、氷は、冷気は敵ではなく汝の身を護る^{まも}鎧^{よろい}となろう。盾となろう。覚えておくがよいぞ」

インフォメーションが起動して、称号に〈氷の祝福〉が追加された。これは魔法などではない、自然現象による冷気や氷が今後自分にダメージを与えないという事か。

限定条件ではあるが、助かるのは事実。ありがたくもらっておくでしょう。

「ありがとうございます、女王様。祝福に感謝いたします」

礼を言うと、女王は満足げに頷いた。



「こちらとしても最大限に楽しませてもらった礼だ。残念ながら敵意をもって向けられる魔法による氷や、武器に纏った冷気などは抑えられぬ。しかし、もし戦いの舞台で周囲に冷気があるのなら、氷があるのなら、それが汝を護るだろう。そして、祝福を欲する者が現れた時には伝えるがいい。この場に来て、一人で迷路を踏破せよと女王が言っていたと」

一人でクリアすれば、この祝福は誰にでも授けるという事ね。

なら、この能力を見た人があれこれ言ってきた時にはここに来いと伝えるとしますか。

なにせよ、塔に入る前にやっておきたい事がここで一つ、片付いたな。

【スキル一覧】

- 《風迅狩弓》Lv 50 (The Limit) 《碎蹴》(エルフ流・限定師範代候補) Lv 46
- 《精密な指》Lv 69 (↑2 UP) 《小盾》Lv 44 《双龍蛇剣武術身体能力強化》Lv 2
- 《魔剣の残滓・明鏡止水の境地》Lv 19 《百里眼》Lv 48 《隠蔽・改》Lv 7
- 《義賊頭》Lv 90 (↑1 UP) 《妖精招来》Lv 22 (強制習得・昇格・控えスキルへの移動不可能)
- 追加能力スキル
- 《黃龍変身・覚醒》Lv ?? (使用不可) 《偶像の魔王》Lv 9

控えスキル

- 《木工の経験者》Lv 14 《釣り》(LOST) 《人魚泳法》Lv 10
- 《ドワーフ流鍛冶屋・史伝》Lv 99 (The Limit) 《薬剤の経験者》Lv 43 《医食同源料理人》Lv 25
- EXP 48

称号…妖精女王の意見者 一人で強者を討伐した者 ドラゴンと龍に関わった者

妖精に祝福を受けた者 ドラゴンを調理した者 雲獣セラピスト 災いを碎きに行く者

託された者 龍の盟友 ドラゴンスレイヤー (胃袋限定) 義賊 人魚を釣った人

妖精国の隠れアイドル 悲しみの激情を知る者 メイドのご主人様 (仮) 呪具の恋人

魔王の代理人 人族半分辞めました 闇の盟友 魔王領の知られざる救世主 無謀者

魔王の真実を知る魔王外存在 天を穿つ者 魔王領名誉貴族

氷の祝福 (NEW)

プレイヤーからの二つ名…妖精王候補 (妬) 戦場の料理人

獣の介錯を苦しませずに務めた者

強化を行ったアーツ…《ソニックハウンドアロー》Lv 5

状態異常…「最大HP低下」「最大MP大幅低下」「黄龍封印」

迷宮を踏破したので、かつて戦い、必殺技である《幻闘乱迅脚^{げんとらんじんきやく}》を教わったあいつにもう一度会うため、闘技場へと移動したのは良いのだが……

（なんじゃこの人の数は。まるでお盆^{ぼん}や正月の帰省ラッシュ、Uターンラッシュ並みにぎっちなじゃないか……すさまじい人気だな）

闘技場の控え室に入り切らない、大勢の人が外にずらーと並んでいる。

こんなにいるんじゃ、自分の番がやってくるのはいつになるんだろう……とっていると、白い髪に白い着物の雪女さんがこちらに向かってやってくる。

ふむ、戦いたい相手の要望を聞いて回っているのか。氷でできた板に要望を書き込んでいるようだ。

「では次……あら、お久しぶりですね。ここに並んでいるという事は、戦う意思があるという事でいいですか？」

「ええ、もちろんです」

おそろく、初めてここに来た時にあれこれ説明してくれた雪女さんと同一人物だろう。結局乗せられて戦う事になったのがずっと前のような気がする。

「戦いたい相手の要望を先に聞いて回っているんです。この人数でしょう？ 戦う直前で組み合わせを考えていたら時間がかかりすぎるのですよ」

「そうでしょうね……正直以前とは状況が全く違うので驚きましたよ。っと、希望を言わないといけませんね。自分は、以前ルーキー同士で戦ったワウルフの姿をしたあいつとの再戦を希望します。戦い方も武器なしの体術のみという形式で」

自分の要望を聞いて、雪女さんが笑みを浮かべた。

「そうですか、要望は分かりました。ただし、あいつは以前とは比べ物にならないくらい強くなっていますよ。油断していたら、一瞬で負けてしまわれるかと」

「以前と違うのは、こちらですよ。ここで戦ったあと、何もせず何も経験せずただ時を過ごしてきたわけではないのですから」

その返答がお気に召したようで、雪女さんはそれは楽しみだと言わんばかりの深い笑みを浮かべた。うん、その表情が普通に怖いんだが、もちろんそれは顔には出さないし口にもしない。

氷の板に自分の要望を書き終えたようで、最後に「では、試合を楽しみにしています」と言い残して後ろの人の希望を聞きに回った。

それから三十分ほど後にようやく控え室の中に入れた。

その控え室の中にも大勢人がいて、かなり窮屈^{きゆうくつ}ではあったが……そこからさらに十分弱待たされてやっと自分の番が回ってきた。

闘技場の中に入ると、大勢の拍手に迎えられる。観客席は満員で、「痛風の洞窟」に住む氷の住人とプレイヤーでぎっちりと埋め尽くされている。

ここで自分は剣や盾をはじめとした武器を、全て装備解除しておく。

『さあ、次の対戦はかつてルーキー同士で組まれた試合の再現となります！ 場所は違えど腕を磨^{みが}いてきた両者！ その結果が、ここではつきりとなります！ ルールは一本勝負、双方武器はなしの体術限定！ どのような戦いが繰り広げられるのか非常に楽しみです！』

ああ、そういえばここには盛り上げ役がいるんだったか？ 久しぶりだから忘れていたよ。

盛り上げ役の実況を聞きながら、氷のリングに上がる。反対側から上がってきた対戦者は——ああ、懐かしい。間違いなくあいつだ。氷でできたワールフ。

「久しぶりだな、こうして顔を合わせるのも戦うのも。どれだけ強くなったのか、確認といこうじゃないか」

「ああ、失望されないぐらいには経験を積んできたつもりだ。じゃあ、始めようか」

ワールフと自分は軽く言葉を交わし、リングの中央で拳^{こぶし}を軽く合わせてからお互い後ろに飛んで勝負開始。

ふむ、外見の変化はないが、圧の強さは記憶の中にあったあいつとは段違いだな。これは確かにかなり強くなっている。慎重に攻めよう。

考えはほぼ一緒だったようだ。お互いに一気に距離を詰めるという事はなく、ゆっくりと間合いをはかる形となった。だが、距離が詰まっただけは——

「おらあ！」

「せいや！」

お互いのキックがぶつかる。

そこからは互いに蹴りの連撃が行われ、互いに攻撃を相殺^{そうざい}し合う。静かな立ち上がりから一転して行われる激しい蹴りの打ち合いに闘技場が沸く。

そんな事に気が付けるのだから、自分は落ち着いている。以前戦った時はそんな事を気にする余裕なんか全くなかったという記憶がある。

「速くて、重い蹴りだな。相当な戦いをかいくぐってきたってのが分かるぜ！」

「そっちこそ、遥かに強くなってるじゃないか！」

そんな会話を交わしつつも、蹴りの応酬は止めない、止まらない。まだどちらの攻撃も決まって



いないが、そのファーストアタックで一気に勝負の行方が決してしまう事は時々ある。だからこそ、ここはお互いに譲れない辛抱所だ。少しでも気迫で負ければ、そのあとが辛くなる。

ロー、ミドル、ハイのキックがひたすらぶつかり合う状況が始まってから、どれぐらい過ぎただろう？

蹴りを繰り返すほどに、目の前の氷のワーウルフは本当に強くなったと感じる。こっちだって色々な戦いを通じて強くなってきたはずだが、それでもなかなか押し切れない。

でも、焦り始めてはいるようだ。蹴りの速度が、わずかだが確実に自分の方が速くなりつつある。それに伴って、向こうは防御するような動きが増え始めた。

「チィ！」

「そこ！」

「させるかよ！」

こちらが一気に攻めかからず、確実に削るための攻めを継続している事に、ますます氷のワーウルフの焦りが大きくなってきたようだ。

表情も少し前からとりつくろえていないし、蹴りの精度がわずかだが落ちてきている。

（——確実に、正確に、容赦なく。悪いがアーツとかに頼って一撃に賭ける場面じゃない。コツコツと、そしてじわじわと削らせてもらう。我慢は結構得意になってるんでね）

内心でそんな事を思いながら、氷のワーウルフに蹴りを叩き込み続ける。

アーツに頼らず、自分の判断だけで攻め続けるやり方は今までの戦いで十分に学んで身につけた。その我慢比べで、ついに蹴りを氷のワーウルフの腹に叩き込めた。

刺さったのはミドルキック。そのまま氷のワーウルフをある程度後ろに吹き飛ばした。

「グウウ!? ただのミドルキックがクソ重い……」

ワーウルフは腹を押さえる仕草を見せたが、膝をつく様子はない。

ダメージよりも驚きの方が上つてところか? それとも隙を見せて、こちらが攻め込んだらカウンターアタックをしてくるのか?

……たつたミドル一発で行動を阻害できるほど相手はやわじゃない、罠と思っておく方が良いな。

そう考えてじりじりと距離を詰める自分に対し、氷のワーウルフは少々悔しそうな表情を浮かべながら再び構えを取った。

やっぱり、罠か。こちらから飛びかかりでもしたら、何かしらの強烈なカウンター攻撃を仕掛けるつもりだったんだろう。狡猾こつかくさも上がってるな。

「初見なのに引つかからねえか……」

不満そうだが、こつちだつてそうそう思い通りに動いてやるわけにはいかないよ。

あえて狙いに乗ってさらにその先の手を打つという手段もあるが、これは相手の実力をきちんと

見極めないと自爆に繋がる。

まだ目の前の相手は実力を隠しているはず……迂闊うかつな行為は避けねば。

「あんな蹴り一発で、お前さんが大きなダメージを受けるとはとても思えなかったんでね」

こう返すと、舌打ちのあとに「いらない信頼をしてくれるなよ……」とぼやいていた。

ファーストアタックを取られた彼としては、カウンターという心理的な読み合いに勝って戦いの主導権を握りたかったのかもしれない。

もちろん、握られてはたまらないので、こちらは慎重に戦いを組み立てる。

が、さすがにまた見合っているのは観戦客からブーイングの一つも飛んでくるだろうし、攻めるか。不規則に速度を上げ下げしながら、ぬるりという言葉が似合うように動いて氷のワーウルフとの距離を詰める。そこからハイキック、のフェイント。出す途中で動きを止め、相手の反応を見る。

すると、氷のワーウルフはこのハイキックのフェイントに見事に反応し、ハイキックで合わせようとしてきた。

その蹴りを自分はやがみながら回避し、残った片足を払って転ばせる。転んだところに、水面蹴りモドキでさらに足を蹴って追撃した。

「やってくれるな!」

だが、この攻撃はあんまり効いていないな。すぐさま氷のワーウルフは立ち上がって構える。

自分も飛びのいて再び構えを取る。

先の水面蹴りモドキは結構上手く入ったと思ったんだが、芯をずらされたような感じがした。咄嗟にそういう防御行為を取ったんだろう。やっぱりそう簡単にいい一撃を通してはくれないか。

再び睨み合うが……さて、次の一手はどうするか。

考えていたら、氷のワーウルフは再び一気に距離を詰めてきた。

その間合いは、たとえるならボクシングのような距離。パンチを当てるにはちょうどいいが、キックを当てるとなると近すぎる立ち位置だ。こっちの蹴りを封じに来たわけだ。

「そら！」

さらにここぞとばかりに、氷のワーウルフは素早いパンチをいくつも繰り出してくる。

こちらでも回避したりある程度捌いたりして対応するが、キックで反撃する暇がない。

それが狙いか……攻撃されないようにこちらの動きを間合いと手数で念入りに潰すか。

しかも大振りなビッグパンチは一切ない。こちらの足止めと、削りに特化した素早く隙が少ないものばかりだ。

それでも氷の塊が吹っ飛んでくる強烈なパンチなので、直撃すれば相応のダメージを受けてしまっただろう。ここは丁寧に回避行動に専念し、時を待つべきだ。

それにしてもパンチの連打がすごいな。普通の人間なら、ここまで連続で攻撃を繰り出し続ければ酸欠になって動きが鈍ってくるのに、そういった事がいつさいない。

むしろパンチの数と威力が徐々に上がってきたような気がする——回避が忙しくなってきたから気のせいじゃない。

「まだまだまだあ！」

ますます勢いに乗った氷のワーウルフは、パンチをより激しく繰り出してきた。

確実に一発一発が重くなってきた。なのに手数が一向に減らないどころか増え続けている。

攻撃力と速度の両立はそうそう叶うものじゃないはずなのに……待て。

両立しにくい物が両立する。すると、どこに負担がいく？

（決まっている、防御力だ！）

攻撃力と速度に意識を割けば防御に振るだけの余裕はなくなる。

この氷のワーウルフが持つスタミナが無尽蔵と仮定しても、ここまでの激しいラッシュをこうも続けられるのは何か仕掛けがあると考えるべきだろう。

最初の速度を重視している状態ならばともかく、今のラッシュは明らかに一発一発のパンチの重さがジャブではなくストレートの威力になっている。

にもかかわらず、速度はジャブのように素早く隙が少ない。

その対価がスタミナでないなら……確かめてみよう。

攻撃を捌ききれないように振るまい、そして意図的に一発もらいながら反撃する。もちろん実際にもらうわけじゃなく、もらったように見せかけながら、だ。

『素晴らしいラッシュに、外套がいでうの男もタジタジか!? 明らかに押され始めています! このラッシュで勝負の流れが大きく傾くのか!』

盛り上げ役のそんな声が入ってくる。

そして、氷のワーウルフの目。彼の目が言っている。

ここで押し切って勝つという信念を持って攻撃を仕掛けていると、自分に語りかけている。

こんな目をするようになっていたんだ……だが、こちらも狙い通りに動いてやるわけにはいかない。

良いパンチが来た、こちらの防御を抜こうという意思が乗ったパンチが。

それをあえて受け止め、自分は吹き飛ばされる——ように見せかけて、サマーソルトキックのような蹴りを後ろに飛びながら放った。

狙いは顎あご。密着状態だったので、後ろに飛びながら蹴れば、ちょうどいいところに当たるはず。

狙いは、当たった。

まさに自分のつま先はアッパーカットの如くごと、氷のワーウルフの顎を撃ち抜いた。

ここから先は、自分にとって全ての動きがスローモーションのように感じられた。

蹴り上げた後に着地し、顎を撃ち抜かれた事で完全に動きを止めている氷のワーウルフの姿を確認。

(普段のあいづなら、ダメージは受けてももう立て直せているはず。なのに、明らかにこちらが想定した以上のダメージを受けている)

やはり、なんらかの魔法かアーツを使っていたのだ。そうでなければいくら氷のワーウルフと言えど、あれほどのラッシュを威力と速度を維持したまま継続できるわけがない。

その代償は、やはり防御力。他のゲームでもそうだ、火力と引き換えに防御を犠牲にする技はいくつもある。

自分は地面を滑るすべるようにしながらスライディングキックを放つ。

氷のワーウルフは一切対応できずに足を刈られて地面に伏す。この時点で隠し切れない相当なダメージを受けていると確信した。

もしさっきまでの動きがダメージを受けたという演技だとしたら、こうしてもろにこちらの攻撃を受けて地面に突っ伏す理由はない。

自分はさらに動いた。地面に伏した彼の体を蹴り上げて宙に浮かせ、そこから《ハイパワーフルシュート》でさらに高く宙に飛ばす。

自分も《大跳躍》であとを追う。

これで決めよう——そう考えて、浮いた氷のワーウルフに対してかかと落としを仕掛け、地面に叩き落とし……

「奥義《幻闘乱迅脚》！」

氷のワーウルフから教わった技を繰り出す。

分身の数は最小の四人。相手は地面に伏して動けない状態なので、外れる心配はない。

そして蹴りが深々と氷のワーウルフに突き刺さって……ここで自分の感覚がスローモーションから本来の状態に戻った。

『あ、ああ!? 追い詰められていたと思われる外套の男が一転してものすごいキックの連携技を炸裂させたー!? しかも連携のフィニッシュは彼の十八番である《幻闘乱迅脚》だー!? さあ、立てるのか? あれだけの攻撃を受けて立てるのかー!?』

盛り上げ役の叫びとともに、会場が沸いた。その沸いた声で目を覚ましたのか、氷のワーウルフは立ち上がろうとして……再び倒れ込んだ。

「……はは、ダメだ。ああ、負けを認める。しばらく立てねえわ」

『降伏の言葉が出た、勝負あったー! 勝者は外套の男、皆、盛大な拍手を!』

こうして、勝負は決着した。

勝負のあと、話をするために氷のワーウルフのところに行ってみると、彼は氷の椅子に座った格好で自分を迎えてくれた。

「おう、アース。いやー、見事に負けたわ。俺もこの闘技場で散々揉まれて強くなったと思ってたんだけどな……言い訳のしようがないほどに見事に負かされちゃったな」

そんな言葉とともに右手を差し出してきたので、自分も右手を出して握手。

「こっちはこっちで、色んなところで散々な目にあいながらも戦い抜いてきたからなあ……お互い周囲に揉まれてきたってのは変わらんと思うよ」

自分がそう言うとお互いに「ははは」と笑い声が出た。本当に、なんとなくだが笑った。

「こんな場所にいるもな、外の情報ってのはちらほら入ってきている。今はかなり大きく動いているらしいな。で、そんな中アースがここに来た……お前、あの塔に挑むつもりだろ?」

氷のワーウルフに、自分は無言で頷いた。

「だからよ、俺は悔しいぜ。お前が久しぶりに来て俺との勝負を望んだ……ピーンと来たね、最後のお別れをするためにここに来たって。だから最後に勝って、この場で勝ち逃げしてやったぜと言ってやるつもりだったんだがなあ……なあ、あの塔は入ったら出られないって話なんだろう? それでも行くのか?」

「またも、自分は無言で頷いた。口にする言葉が咄嗟に思いつかなかったからだ。」

「そうか、それじゃあ仕方ねえな……欲を言えば体が治ったらまた勝負したかったが、かなりダメージを受けちゃったから完全回復までには時間がかかる。だが、良い蹴りだった。特に最後の《幻闘乱迅脚》、実によかったぜ。教えた甲斐があったというもんだ」

そう口にして、氷のワーウルフは視線を逸らして長く息を吐く。そしてまた口を開いた。

「なあ、よければいいから教えてくれ。お前はあの入ったら出られない塔の中に何を求めているんだ？」

この問いなら、答えられるな。

「あの塔を作った存在に、人の意地って奴を見せに行く」

この返答を聞いた氷のワーウルフは最初、呆気にとられた表情を浮かべ——そしてにやっと笑った。

「そうか、人の意地を見せに行くのか。そりゃいいや、そしてそんな返答を聞いたのなら俺が止める理由はなくなっちゃった。存分に見せてこいよ、塔を登りきった先にいる奴に嫌ってほど見せてこい」

自分も笑みを浮かべた。無論、そのつもりだったからな。

「ああ、存分に思い知らせてやるさ。人の意地を見たいなんて好奇心を持つと、大やけどするって

事を教えないとな。だが、自分が挑む理由はその塔の出来事が全て終わるまで、お前の心の中にしまっておいてくれないか」

「もちろんだ、応援は心の中でさせてもらうぜ」

軽く拳を合わせる。人の手と氷の手だが、その心の内にあるものは同じだと思う。思いたい。

「じゃあ、そろそろ行くよ」

「諦めるなよ、どんな困難があっても諦めなきゃなんとなる。逆もしかりだ。お前なら分かるよな？」

「もちろんだ」

最後にその言葉を交わし、その場をあとにした。

ここでやるべき事はほとんどこれで終わったな……あとは今日ログアウトする前に、義賊団の皆を呼び出さなきゃいけない。彼らにも伝えなければならぬ事がある。直接自分の口で。

4

獣人連合の街の宿屋で個室を取り、自分は時代劇の人が忍者なんかを呼ぶように、手を二回軽く

叩いた。義賊の子分達を呼ぶ合図である。

「今来られる奴は全員集合だ。繰り返す、来られる奴は全員集まれ。直接話さなければならぬ大事な話がある」

そう呼びかければ、〈義賊頭〉で呼べるようになった手下達がぞろぞろと、小人リーダーを筆頭にこの場が集まった。相変わらず呼べばすぐに来る優秀な子分達だ。

「親分、どうしても手が離せない数名を除いてここに全員が集結いたしやした。大事なお話を伺わせていただきます」

小人リーダーが集まった子分を代表してそう発言したので、自分は頷いてから話を切り出した。

「ああ、では始めるか。この義賊団だが、今後解散するか別の奴に頭を受け継がせて継続させるかそれをお前達に決めてもらうために今日は集まってもらった」

理由を告げると、普段は一糸乱れぬ団結力を見せる子分達ですらざわめいた。

そのざわめきが完全に収まってから、自分は続ける。

「お前達もすでに知っているだろう、人族の街ファストの近くに現れた巨大な塔の存在を。俺は、あの塔に挑む……が、あの塔に入れば二度と出てはこれん。故に、俺が義賊の頭でいられる時間は残りわずかだ」

今度は誰も何も喋る事なく自分の言葉に耳を傾けている。こういう時に騒ぐ奴がいないのは話を

進めやすくていい。

「お前達も皆、表の仕事を見つけているようだしな。義賊から足を洗っても食いつぶされる心配をしなくて良いというのは実に助かる。親分として、足を洗わせたいがいいが、その後生活に窮して今度はその賊に成り下がるような人生を歩ませたとあっちゃあ、お天道様に顔向けできなくなっちゃう」

こいつらが今すぐ足を洗っても生きていける生業があるってのは、安心できるってものだ。

悪人以外が悪事に走る時は、寒さと飢えと住むところがないっていうコンボが理由になる事が多い。生活の基盤があるこいつらは大丈夫だ。

「むろん、新しい頭を据えて義賊を続けるつても構わねえ。お前達は素晴らしい働きをしている。そのおかげで助かった人の数など、もはや数えきれん。そんなお前達がいなくなっちゃったら困る連中もかなりいるだろう」

この言葉に、頷く子分は多かった。小さな問題などは、こいつらが個人の裁量で動いて解決してくれているからな。大捕り物の時以外は、自分が出ていく必要がないってぐらい子分達は優秀だ。だから突然いなくなったら、困る人も結構出てきちゃいそうなんだ。

「とにかく、まだ少し時間はある。考える時間は俺が塔に挑む直前までだ。その時にお前達をもう一度呼び出して一人一人の考えを聞こう。どんな結論を出しても、俺はお前達の考えを尊重する。

お前達は優秀だ、道を踏み外す事はねえだろうと信用しているからな。では解散だ、各自真剣に考えろ」

この言葉で、小人リーダー以外はすぐに姿を消した。

残った小人リーダーは、自分にいくつかの報告書を手渡ししてくる。

「親分、ここ最近の仕様の内容となりやす」

「ああ、見せてもらうぞ」

ふむ、極端にデカイヤマはないな。殺人をしようとしていた奴を止めたという報告がちよこちよこあるが、それ以外はまあ小悪党の範疇^{はんちゆう}で被害が出る前に止めている。

うーん、義賊団解散の話振ったのはマズかったかな？ こいつらがいなくなったら、今後被害がそこそこ出てしまうんじゃないか？

だが一度口にした言葉は引つ込められない。それに自分がいなくなる以上責任が持てないし、指揮もできないからなあ。

「よくやってくれているな、頭として鼻が高いというものだ。しかし、大小の差こそあれど世から悪は消えぬものだな」

「親分が大きな悪を成敗してくださったおかげで、この程度で済んでいるとも考えられますがねえ……懲りねえ輩は残念ながらいなくなねえんでさ」

現実でも犯罪はごまんと起きているからなあ……小人リーダーの言葉が耳に痛いよ。

「よし、問題はないな。義賊団としての活動は残りわずかとなるかもしれないが、抜かるなよ」

「へい、心得ております。それに親分が大きな仕事を果たしに行く以上、子分であるあつしらが足を引っ張るわけにはまいりやせん。今後団がどうなるかは分かりやせんが、あつしは今後一人でも義賊を続けやす。それがあつしの答えって奴でさあ」

小人リーダーはそう答えを出したか。なら、その答えを自分は尊重するだけだ。

答えを出すのにかけた時間が長かろうが短かろうが、考えた上での答えであるならそれでいい。長く考えたからっていい答えが出るとは限らないし、その逆もまた然^{しか}りなのだから。

「そうか、ならこれからも励め。影働きに必要な事は、お前はもうすでに全て理解しているだろう。俺があれこれ言うような事はしねえ」

「へい。ではあつしも失礼しやす」

そうして、小人リーダーも姿を消した。

彼が今後も働くのなら心配事も少なくて済むか……？ でも団員が減ったら、それだけリーダーの仕事量が増えちまうようなあ。まあ、その時は彼の裁量で新しい団員を捕まえてくれればいいかなんにせよ、リーダー以外の団員がどういう答えを出すかは、塔に上る直前になるまでは分からないから後回しだな。

（まあ、自分が出張らなきゃいけない大事件が起きていないってのは助かったけどな）
報告書処理しながら、ほっとする。

今後最後の挨拶回りをしなきゃいけないんだから、ここで厄介な大事件が起きるとかは勘弁してほしい。明日からは魔王領に向いて、ピジャグ肉の料理を教えたあの店の様子を見に行ったあとに魔王城に向かう。特に魔王様にはちゃんと挨拶をしておかないと。

（まあどういふ順番にするにしろ、妖精国は一番最後だな。そこで長く付き合ってくれたピカーシャのアクアともお別れする事になる。寂しいけど、こればかりは仕方がないよな）

義賊頭として行動している時は常に頭の上で静かに寝ているちび状態のアクアをそっと下ろして、静かに撫でる。

アクアが寝ぼけ眼で目を開けるが、自分が「寝てていいよ」と言うと、またそっと目を閉じて眠り始める。思い返せば、この子はこちらが聞かれたくない話をしている時は常に寝ていた……本当にできた子だ。ありがとうよ。

そのままアクアをしばらく撫でたあとに今日はログアウト。リアルでもすぐに就寝した。



翌日、ログインした自分は、アクアに乗って魔王領へと向かっていた。人気のないところは飛んでもらい、フォルカウスの街から多少離れた場所で降りて小さくなってもらう。

そのまま街に向かおうとしたところで――突如遠くから男性の悲鳴が聞こえてきた。

「誰か、誰か助けてくれ！ うおっ!?」

声のした方向に急行すると、そこには商人と思しき人が数人と装備を整えて戦っている護衛らしき人が数人。そして魔王領にいるはずのスノーホワイトウルフが七匹。

一瞬、商人達がスノーホワイトウルフを捕らえて運送しているところを逃げられたのかと思ったが、もしそうだとしたら彼らが使っている馬車がもっと派手に壊れているはず。

馬車には商人達のものと思われる血が付いているものの、それ以外はきれいだ。繋がれている馬は大騒ぎしているが。

（はぐれモンスターって事か？　ともかく、無理に連れてきて反撃されたというわけでもないようだし、ここは救援を）

まだ、なぜスノーホワイトウルフがここにいるのかという疑問は解けていない。もしかすると馬車の中にスノーホワイトウルフの子供が捕らえられている展開もありうる。

なので自分は【八岐の月】に矢を番えて、わざとスノーホワイトウルフ達の前に矢が刺さるよう放った。足止めをして、そのうちに馬車の中を《危険察知》で、商人達を《義賊頭》でチェック

する。

（馬車の中に生命反応——なし！〈義賊頭〉による悪人判定——悪人ではない。つまり彼らは単純に襲われただけというわけか）

これなら、スノーホワイトウルフを倒してもいいだろう。だが、声だけはかけておくか。「立ち去れ！ 立ち去らなければ次は当てるぞ！」

この自分の声が予想外に効いたのか、スノーホワイトウルフ達は魔王領の方に向かって逃げていった。

護衛の人達も武器を下ろし、けが人の手当てに走った。商人が二人ほど、かなり深い傷を負わされている。スノーホワイトウルフの爪か牙にやられたんだろう。

「手伝える事は？」

「いや、大丈夫だ。薬の備蓄もある。援護に感謝する……今なら十分に手当てが間に合う」

護衛の人達の手際は見事だな、手を出せばかえって邪魔になるだろう。

なので自分は【八岐の月】を持ったまま周囲の警戒に当たる。そりゃ《危険察知》があるんだから近くにいる、いないは分かるだけだ……それは自分だけだ。

商人さんや護衛の人達が同じような能力を持っているとは限らない。だから警戒している奴が一人いる、ってだけでも精神的に落ち着くはずだ。

「今は付近に何もいない、落ち着いて手当てをしても問題はなさそうだ」

「分かった、済まないがそのまま頼む。あと少しでこちらの治療も終わる」

その言葉に偽りはなく、数分後には攻撃を受けた全員の手当てが終わっていた。

馬車に繋がれていた馬も落ち着きを取り戻した。とりあえずこれで一安心かな。

「遅くなりましたが、先ほどの支援ありがとうございました。おかげで死者を出さずに済みました。私、各地を旅して商いをしております、ポールと申します」

と、ここで商人達の代表と思われる身なりがちよつといい男性が自分に挨拶してきた。

ただ、この人も顔や手に傷を負っており、手当てのあとがまだ痛々しい。

「いえ、たまたまフォルカウスの街に向かっていて最中でして。声が聞こえたから駆けつけたまでです」

ポールさんは、少し考えてから新しい話を振ってきた。

「実は我々もフォルカウスに向かう途中でして。申し訳ないのですが、街まで護衛していただけませんか？ 先ほどのスノーホワイトウルフの襲撃で、我々の護衛の皆様も私達を護るために相応の手傷を負いました。もう一度魔物や盗賊に襲われたら耐えきれるか分かりません。もちろん対価はお支払いいたします」

うーむ、確かに魔王領にしかないはずのスノーホワイトウルフがここにいたのは気になる

し……徒歩でもフォルカウスの街へは三十分かかるかどうかの距離だ。

護衛をしても大して時間は変わらんか。それに無視して街に向かっても絶対気になり続けるもん
な、自分の性格からして。

「分かりました、魔王領に生息しているはずのスノーホワイトウルフがなぜここにいたのかも気にな
りますし、フォルカウスの街までの護衛は引き受けましょう。大した距離ではありませんが、よ
ろしくお願いします」

そう言うと、ほっとした空気が流れた。

ふむ、確かに護衛の人達を再確認すると、スノーホワイトウルフの攻撃で防具のあちこちが破損
している。これでは確かにもう一回襲撃を受けたらちよつと厳しいだろう。

護衛の人達の腕が悪いわけではないと思うから、これらは完全な不意打ちによるダメージかね？
あとは防具の質がちよつと……といつても、自分が妖精国にいた時より遥かにいい物だが。

「受けてくださいますか、ありがとうございます。どうかよろしくお願いします」

ポールさんは、自分に向かって深々と頭を下げた。

こうして、短いながらも護衛の一人として同行する事になった。

「先ほどは助かったよ……その異様な弓から放たれた矢の勢いで、あの獯猛なスノーホワイトウル
フ達の戦意が挫かれたのを感じた。こんな人気のないところで、最高の助けが来てくれた」

歩き始めてすぐ、護衛の人のうちの一人がそう話しかけてきた。

「状況が分からなかったので、ああしたんですけどね。ウルフ系は下手に殺すと仲間の敵討ちを果
たすまで引かなくなる可能性があるのさ」

そんな性質が「ワンモア」のウルフ系にあるなんて話は知らない。なのでこれは適当な誤魔化
しだ。

彼らが悪党か否かを見極める時間が必要だったから取った手段である、なんて言うはずがない。
義賊が悪党を助けたなんて事になったら笑い話にもならない。その時は知らなかったとして
も、な。

「ああ、その可能性はあったかもしれないな。ウルフ系の中には自分の家族を傷つけられたら、己
が死のうとも最後まで戦う種があると聞く。あの場でそうなったら被害は確かに広がったか……そ
の判断にも感謝しないとならないな」

納得したのか、うんうんと頷く護衛。まあ納得してくれたのであればそれで良い。

あとはちょこたわいない話をしながら、フォルカウスの街まで行っただけだ。今のところ周
囲に敵の反応はない。このまま二十分ほど護衛をしていけばいい。

と、素直にいかないのはお約束なんだろうか？

《危険察知》に敵の反応が引かなかった。モンスターじゃない、人間だ。

そうになると野盗^{やとう}か。こちらを待ち受けるような形で布陣している。数は——二十八人。そこそこ多いな……真つ向勝負だと少々面倒だ。

「全員止まってくれ。この先に野盗と思しき連中の気配を感じた」

すぐさま馬車が動きを止める。馬車からポールさんが下りてきた。

「野盗の反応とおつしやったようですが、間違いないのですか？」

「三十人弱が陣形を展開して、この先に待ち構えていると感じました……スノーホワイトウルフは、もしかしたらこの野盗達に飼いならされていたのかもしれない。疑うのであれば、身軽な人が確認してくればいい」

自分の発言を受けて、護衛の一人が最低限の装備に絞^{しぼ}って静かに先行し——五分ほどで戻ってきた。

「そいつの言う通りだった。人数も大体合ってる。強行突破は無理だ、包囲されちまう。道にはご丁寧^{きやうじん}に木でできた拒馬^{きま}槍^{そう}まであるから、馬の突破力でごり押しもできないぞ」

——拒馬槍^{きまそう}であるのか。なお、参考までに……拒馬槍^{きまそう}とは、古代中国で使われていた兵器であり、大体三メートルほどの木に槍を複数固定して立てかけるといものである。構造が単純故に作りやすく、それでいて馬の足を止める能力はかなりのもの。

馬がいくつも並んだ槍の穂先を嫌がるという事は容易に想像がつくかと思う。

「十中八九、先のスノーホワイトウルフはそいつらの手下だな。こちらに馬車があると知ったから拒馬槍^{きまそう}まで用意してきたと考える方が自然だろう。しかし、野盗が三十人か……存在を早めに知れたのはありがたいが、どうしたものか。回り道をすれば相当な時間がかかるし、向こうだってそれを見越した行動を取ってくるかもしれないぬ」

話を聞いた護衛の中でも年長者と思われる男がそう言う、周囲も唸^{うな}る。こちらは戦えるのは数人、しかも護衛対象もいる。向こうは約三十人いて護衛すべきものは何もない。

こちら側が圧倒的に不利なのは言うまでもない。それに、運んでいる商品を差し出すというもの却下だ。そんな事したら、商人達が収入を失ってこの命は助かっても先がない。

「ならば、こちらが不意を突き、最初の強襲で少しでも数を減らして五分に持つていくしかないでしょうね。向こうはまだこちらが気が付いたとは思っていないでしょう。ならばそこを突く他ないと考えますが」

自分が提案すると、視線が集まる。やがて、先ほどの年長者が再び口を開いた。

「うむ、他の案が出ない以上、それしかないか。しかし、不意を打つとはいえ、こちらは護衛が主な仕事でな。そういった経験はほとんどないのだ。そんな付け焼き刃ですらない攻撃がそう上手くいくか……」

なるほど、そういう心配があったか。確かに経験がない事をやるのは怖い、それもぶつつけ

本番ならなおさら。なら、ここは自分が引つ張るか……
「なら、身軽で弓が得意な人を二人貸してくれませんか？　自分が仕掛けますので」

5

商人と護衛が歩き続ける事しばし。拒馬槍があるところの近くまで来ると、大勢の男達が姿を見せた。当然のように、全員が剣や斧、槍などの刃物を抜刀している。

「おぉーっと、そこで止まりな。ここは関所だ、通りたかったら定められた税金を支払ってもらえ！」

親分らしき男がそう叫ぶと、周囲の男達も次々と「げっへっへ」みたいな上品とは言えない汚い笑い声を上げる。

「関所だと？　ここに関所などなかったはずだが？」

「それは以前来た時の話だろ？　今はあるんだよ！　さあ、さっさと税金を払いな！」

「ちなみにいくらだ？」

「ああ、それはなあ……お前らの持っている金になるもの全部だよ！」

護衛とのそんな会話のあとに、野盗としての本性を現した男達が商人と護衛に向かって攻撃を仕掛けようとしたまさにその瞬間――

地面に落ちた【強化オイル】が複数の火柱を上げ、近くにいた野盗の身を焼いた。野盗達から悲鳴が上がる中……自分は狙い通りだとほっとしていた。

時間は少しかだけ巻き戻る。弓が得意な護衛二人を借りた自分は、その二人に近くの岩の陰に隠れてもらった。

ここならば矢の射線を防ぐものはなく、反撃されたらしゃがめば岩が盾になってくれる。

「では、このあと連中が襲いかかるうとしたところで自分が火柱を上げますので、その火柱が見えたら野盗に矢を放ってください」

「それは分かったが、ここからその火柱を上げる魔法を唱えるのか？」

「いえ、もうちょっと連中の近くに忍び寄って仕掛けますので……ここからは離れます」

そう言い残して自分は野盗達の左後方まで移動。ここには背の高い草が生えており、自然のブラインドとなっているため身を隠すのが楽だったので選択した。

そして、タイミングを見計らって【強化オイル】を野盗達に投げつけたというわけだ。