

THE NEW ザ・ニュー・ゲート GATE

風波しのぎ
Kazunami Shinogi

22. 鋼の園

Illustration : 晩杯あきら



「THE NEW GATE」世界の用語について

●ステータス

LV:	レベル
HP:	ヒットポイント
MP:	マジックポイント
STR:	力
VIT:	体力
DEX:	器用さ
AGI:	敏捷性
INT:	知力
LUC:	運

●距離・重さ

1セメル=1cm
1メル=1m
1ケメル=1km
1グム=1g
1ケグム=1kg

●通貨

ジュール (J)	: 500年後のゲーム世界で広く流通している通貨。
ジェイル (G)	: ゲーム時代の通貨。ジュールの10億倍以上の価値がある。
ジュール銅貨	= 100J
ジュール銀貨	= ジュール銅貨100枚 = 10,000J
ジュール金貨	= ジュール銀貨100枚 = 1,000,000J
ジュール白金貨	= ジュール金貨100枚 = 100,000,000J

●六天のギルドハウス

一式怪工房デミエデン (通称:スタジオ)	『黒の鍛冶師』シン担当
二式強襲艦セルシュトース (通称:シップ)	『白の料理人』クック担当
三式駆動基地ミラトレア (通称:ベース)	『金の商人』レード担当
四式樹林殿パルミラック (通称:シュライン)	『青の奇術士』カイン担当
五式惑乱園ローメヌン (通称:ガーデン)	『赤の錬金術師』ヘカター担当
六式天空城ラシュガム (通称:キャッスル)	『銀の召喚士』カシミア担当



目次 Contents

用語解説	003
登場人物紹介	004
ワールドマップ	006
Chapter1 水中戦闘訓練	007
Chapter2 黒の派閥	51
Chapter3 海底に眠るもの	109
Chapter4 拠点防衛戦	219
ステータス紹介	275

シュバイド・エトラック

521 歳。ハイドラグニル。
ゲーム時代のシンのサポートキャラ。
竜皇国キルモントの初代国王。

フィルマ・トルメア

521 歳。ハイロード。
ゲーム時代のシンのサポートキャラ。
姉御肌でパーティのムードメーカー。

セティ・ルミエール

515 歳。ハイビクシー。
ゲーム時代のシンのサポートキャラ。
妖精郷で精霊と暮らしていた。

ユズハ

エレメントテイル。シンに助けられた
モンスター。基本は子狐の姿だが、
人型にも変身可能。

ティエラ・ルーセント

157 歳。エルフ。
強力な呪いの名残で髪の大部分が黒い。
故郷を追放され、シュニーに保護された。

シュニー・ライザー

521 歳。ハイエルフ。
ゲーム時代のシンのサポート
キャラ。
500 年間シンを待ち続けた。

ミルト

89 歳。ハイビクシー。
ロリ巨乳が特徴の元プレイヤー。
戦闘狂として有名だった。

シン

本編の主人公。
21 歳。ハイヒューマン。
オンラインゲームで
名を馳せた最強プレイヤー。
デスゲームクリア後、500 年
後のゲーム世界に飛ばされる。

Chapter 1

水中戦闘訓練

THE NEW
GATE



温泉観光のためにパーティメンバーとともに商業の国クリカラを訪れたシンは、そこで四年に一度開かれる鍛冶と武術の祭典『鍊鉄武闘祭』に参加する。

ところが、活気溢れる祭りの裏で、密かに呪いに汚染された武具が出回っており、その影響で突然街の人が暴走する事件が多発する。

さらに、展示されていた武具がモンスター化して人々に襲い掛かるという事態も発生。街は混乱に包まれたのだった。

少なくとも犠牲者が出たものの、シンたちはこのテロを仕組んだ黒幕を討ち、事態の收拾に成功する。

失われた命は戻せないが、せめてこの国の人たちが積み上げてきた成果である武具くらいは元に戻したい——そんな思いから、シンは事件で破壊された武具の修復を申し出るのだった。

卓越した鍛冶の腕前の一端を披露したシンだったが、その話は伝説的なハイヒューマン『黒の鍛冶師』を信奉する技術集団『黒の派閥』にも伝わっていた。

数日後、クリカラの王城に呼び出されたシンたちは、ドワーフの組合の長、巖窟王、ジェイフの仲介により、黒の派閥の本拠地に招待されることになったのだった。

人払いされた部屋に残ったシンたちは、ジェイフともう一人の同席者——黒の派閥に所属する鍛

冶師のクリュックとの会話を続ける。

「シン殿が鍛冶の技を習ったという人物……それは、かの『黒の鍛冶師』その人なのではないか？ 何処かへ去ったと言われる、かの御仁は、まだこの世のどこかにいるのではないのか？ 私にはそう思えてならんのだ」

ジェイフから告げられた問いに、シンは戸惑っている風を装ってつぶやく。

「俺の師匠がハイヒューマン、ですか」

自らの素性を誤魔化すために鍛冶の師にあたる人物の話を出したのはシンだったが、何せハイヒューマンなのは自分自身である。さらに言えば、シンこそが『黒の鍛冶師』と呼ばれる存在なのだ。うなずくわけにはいかないし、正体を明かすつもりもない。

「そうだったら、すごかったんでしょけどね。残念ながら、違います。上位種族であることは間違いないですけど」

シンは自分が嘘をつくのがうまくないという自覚がある。これまで多くの人物を見てきただろうジェイフに、嘘八百でごまかし切れる自信はなかった。

なので、話すことにした。ジェイフの質問に対する答えとしては嘘になるが、内容自体は真実という、シンにしか本当の意味がわからない話を。

「お主ほどの技量を持つ弟子を育てながら、ハイヒューマンではないと？」

「種族を特定されると困るので詳しくは言えませんが、少なくともヒューマンではありません。まだ

まだ上がいるって話してましたし、昔は一人前の鍛冶師なら神話級くらい作れて当たり前だったらしいですよ」

シンは肩をすくめながら、昔の部分を強調して話す。それで、その意図するところはジェイフたちには伝わった。

「……『栄華の落日』より前の時代。当時は伝説級の武具を作れてやっと半人前を脱したという。そんな時代を知っているならば、その言葉も当然か。私には想像もできない相手と切磋琢磨したのだろうな」

おそらく、ジェイフの脳内ではハイエルフ、ハイピクシー、ハイロード、ハイドラグニルのどれかだと推測されているのだろう。

鍛冶と言えばドワーフというイメージなのは、世に溢れている多くのファンタジー作品と共通しているが、『THE NEW GATE』においてハイドドワーフは長命種ではない。

この世界ではどの種族でも、上位種族の方が長く生きるのは同じだ。

しかし、それでもドワーフは短命種。上位種族だろうと、五百年以上生きられるハイドドワーフは設定上では存在しない。

例外は一部のハイビーストや、特殊な状態にある個体だけだ。

「お二人と一緒に鍛冶談義したみたいに、意見交換会はよくやっていたみたいですよ。『黒の鍛冶師』ともよく話をしたとか。当人は楽しんで鍛冶仕事をしているだけだったようなので、他の鍛冶

師と競うことはあっても、いがみ合ったりはしてなかったって聞いてます」

あくまで伝聞というスタンスで、シンは話す。

シンの言う上位種族の人物というのは、ゲーム時代に実在したプレイヤーである。

実際に鍛冶のコツを教えてくれて、シンにとっては師匠と呼んでいい位置づけの人物でもあるので、決して口から出まかせを言っているわけではない。

「ちよつと進む道に悩んでいた時に、もつと物作りを楽しめと言ってくれましてね。もし師匠と出会わなかったら、いろいろと行き詰まっていたかもしれません」

能力的に未熟だったころ、シンにとって武器の作製は面倒な作業という位置づけだった。

早くステータスを上げて格上のモンスターに挑みたかったし、未知のステージにも挑戦したかった。だが、基礎ステータスが高いわけではないヒューマンにとって、性能の高い武器の補助なくして未知のモンスターやギミックが待ち受けるステージに挑むのはある意味賭けだ。

他のプレイヤーが先陣を切る姿に、当時のシンは悔しい思いをしていたのだった。

徐々にだが、ステータスは上がっている。しかし、時間がかかりすぎているのではないか。そんな焦りもあり、少しばかりやけになって鍛冶に打ち込んでいた際に出会ったのが、ハイドドワーフの男だった。

まだ拠点がなく、一定時間借りられる鍛冶場を使って作業していた時だ。レンタルということもあって、鍛冶場内は個々に区切られておらず、他のプレイヤーのやり方を見ることもできた。そう

でなければ、この出会いはなかっただろう。

『なあ、お前さん。なんでそんなつまらなそうに鈍振^{つち}ってんだ？ ゲームなんだからさあ。もう少し楽しめよう』

『なんだあんた。ここの貸出時間は限られてるんだ。後にしてくれ』

最初の会話は確かこんな感じだったなと、シンは当時を思い出す。

もう少し当たり障^{さわり}りのない対応もできただろうに、自身のことながら、当時何を思っただろうか。当時の何を考えてそう返したのかわからない。

思い返すほど、当時は心の余裕がなかったと、呆^{あき}れてしまう。イベントによってはランキング制度もあった【THE NEW GATE】だが、シンは別に上位入賞を目指していたわけではない。あの頃は、何かに急^せかされるように、効率重視のプレイをしていた記憶ばかりある。

『どうやら、本当のようだな。ハイヒューマンと鍛冶談義とは、実にうらやましいことだ。一度会ってみたいものだが、シン殿の態度から察するに、表舞台で目立ちたがるような御仁ではなさそうだな』

『そうですね。自分の満足いくものが作ればいいって性格でしたから』

普通の装備とは趣向の違うもの、ネタに走った物作りが趣味と公言していた人物だ。彼が作ったものが戦闘や探索の役に立つ確率は、二割あればいい方だった。

ちなみに、フィルマの虚漆^{うつし}の鎧^{よろい}につけられた魔力噴射の機能を最初に見つけて装備に付与した

のも、この人物である。ブーツに付与した魔力噴射で宙を舞い、着地に失敗して地面に人型の穴をあけたのは良い思い出だ。

『というか、今どこにいるか自分にもわからないんですけどね』

『え？』

『なに？』

シンの発言に、今まで黙って話を聞いていたクリュックも驚きの声を上げた。

そのプレイヤーはデスゲームには巻き込まれていない。おそらく、現実世界のどこかで生きているはずだ。しかし、どこにいるかはわからない。オフ会でもない限り、プレイヤー同士が直接会うことなどそうそうないのだから。

『私が言うことではないかもしれないが、大丈夫なのか？ 今回のようなこともある。護衛はつけてあるのか？』

ジェイフの心配も理解できたが、そもそもこの世界にいないので問題なしだ。実際にやるとしたら、現実の世界へ干渉するしかない。

『それなら大丈夫です。選^{せんてい}定^{てい}者^{しや}でも手を出すことはできませんよ。装備も神話級^{ミソジ}以上が当たり前で、その上、転移も使えますしね』

『む、確かにそれならば、逃げおおせるくらいは簡単か。弟子のお主がそう言うならば、信じるほがあるまい。時間をもらってすまなかったな』

「いえ、同じ分野の人のことって、どうしても気になりますから」

鍛冶師にとって『黒の鍛冶師』は憧れであり、崇拜対象でもある。そんな存在に近づけるかもしれないという思いもあったのだろう。

逆の立場なら気になったはずだと思うからこそ、シンは知らないの一言で済まなかったのだ。

「ところで、こっちもお二人に少し聞きたいことがあるんですが」

「なんだ？ 少々立ち入った話をしたからな。私に答えられることなら答えよう」

「私も構いません」

ジェイフとクリュックがうなずいたので、シンは質問を続ける。

「行けばわかるとは思いますが、黒の派閥の拠点についていくつか聞いておきたいと思ひまして移動しているって話ですけど、ハイヒューマンの空飛ぶ城みたいなやつですか？」

シンは、ジェイフから拠点が移動していると聞いた時から気になっていた。

黒の派閥はギルドハウスを利用しているという話だが、有名な組織の拠点ともなれば、小型の移動型ギルドハウスではないだろう。

当然現地に行けばわかるが、迎えが来るまで待機だから、この場で話を聞いてもいいはずだ。

最初は、黒の派閥が拠点にしている場所と聞いて、まさか自分のギルドハウスかと思った。

だが移動しているという点で、少なくともシンの担当していたギルドハウスである『一式怪工房デミエデン』ではないことは確定している。

そもそもデミエデンは、大きな組織が拠点にできるほど広くはないし、元プレイヤーでもシステム上は使用できないはずなのだ。

いまだに手掛かりの一つもないのは残念だが、他人に利用されるよりはましである。

「あれは、そうだな。一つの都市と言っても過言ではあるまい。もともと黒の派閥は、栄華の落日で主の消えた従者がその遺志を引き継ぐために同志を集めたのが始まり、と言われている。その従者が管理していたのが、今の拠点なのだ」

シンたちのギルドハウスであれば『三式駆動基地ミラルトレア』や『五式惑乱園ローメスン』、『六式天空城ラシュガム』が該当する。

栄華の落日が起こった際にギルドハウスにいたサポートキャラクターが、そのまま管理を続けていたのだろう。

「そういうことでしたか。デカイ拠点が残るってことは、なかなか規模の大きいギルドだったんですね。ところで、引き継いだ遺志っていうのはなんなんですか？」

ゲーム時代には、はっきりとコンセプトを掲げるギルドはそれなりに存在した。

この世界で再会したプレイヤーであるひびねが所属していた『猫人族語尾研究会』などは、その最たるもので、所属できるのは外見を猫科の動物をモチーフにしたビーストのみ。さらに語尾に「にゃー」とつけるというのが条件だった。

もともとギルドは、ある程度目的を同じくするプレイヤーが集まるところだ。他にも装備を和風

のものに限定したギルドや、ゲーム独自の素材を使った料理研究会のようなギルド、果てはただな
んとなくのんびり過ごすだけ、といった緩いコンセプトのギルドも数多い。

ただ、ジェイフの口ぶりから、そういったふわっとしたコンセプトのギルドではなかったのだら
うことはうかがえた。

「そのあたりはクリュックの方が詳しいな。説明を頼めるか？」

「ええ、構いません。ただ、だいぶ時間が経っているので、あくまでそういう記録があるという点
だけはご了承ください」

クリュックによると、ギルドハウスを引き継いだサポートキャラクターは短命種だったようで、
もういないらしい。

「誰かの役に立つ物作りを、というのが栄華の落日前にギルドの掲げていた方針だったようです。
黒の派閥の前組織を立ち上げた初代様はその方針も引き継ぎ、混沌の世を憂えて様々な道具をお作
りになったと伝わっています」

おそらく、サポートアイテムの作製をメインに据えたギルドだったのだろうとシンは予想する。
「単純な生産系ギルドではないんですね。ところで、黒の派閥の前組織っていうのは？」

シンも派閥については多少情報を得ている。信奉するハイヒューマンの二つ名の色のついた派閥
が存在しており、それぞれが得意分野の研究をしているという話は聞いていた。ただ、それらの前
組織があるのは初耳だった。

「もともととはバラバラに活動していた組織が集まって、物資や情報を融通しているうちに、今の形
になったらしいです。前組織のころから参加していて存命の方もいるので、こちらは間違っていない
はずです」

物作り系のギルドといえば『六天』。これはプレイヤーだけでなくサポートキャラクターにも共
通認識だったようで、一番の物作り集団を目指すならお手本にするべき存在はあれだ、となったら
しい。

最初期の志も忘れられておらず、開発、もしくは再現できた道具は多くの人の役に立っている。
「他の派閥も、元になったギルドとか拠点があるのか？」

「はい。どこも移動できるタイプの拠点ですね。貴重なアイテムも大量に溜め込んでいますから、
下手に「箇所に留まれないんです。悪用されると危険ですし、貴重なアイテムを狙って忍び込もう
とする輩もいます。そういうものを狙う奴らには、金貨の山にでも見えるのでしょね」

忍び込むどころか、大規模な襲撃を受けたこともあるようだ。過去には国が拠点を乗っ取ろうと
したことであり、クリュックは語る。

そんな理由もあって、外に普及させる道具にはいろいろと気を遣うが、防衛に関しては遠慮無用
とばかりに、この世界の基準では破格の性能を持つ設備が、所狭しと設置されているらしい。

「盗人には容赦する必要なんてない。消し飛ばしちまえばいいのさ」

ゲーム時代に襲撃を受けて、ギルドハウスの周りを更地にした覚えのあるシンは、発言に容赦が

ない。

この世界に来てからも、盗賊、もしくはそれに扮した犯罪者に襲われたことがある。他人を傷つけて利益を得ようとする相手にかける慈悲はない、というのがシンの出した結論だ。

拠点の防衛設備に関しても「いいぞ、もつとやれ」という心境である。

「まあ、襲ってくる奴らは返り討ちにするとして……黒の派閥って、組織図みたいなのはあるのか？ 鍛冶って言っても、作り出すものは武器って決まっているわけじゃないし。そっちの研究はしてないのか？」

話が逸れたと思ったシンは、聞くつもりだった質問をクリュックに投げかけた。

鍛冶師の仕事は何も武器や防具を作ることだけではない。シンも、武器以外に鍬やシャベルのような農機具、金槌や鋸といった大工道具、果ては鍋やフライパンといった調理器具だって作る。生産系ギルド『六天』の装備品担当は伊達ではないのだ。

「大まかではありますが、武器、生産、農業、土木、海洋、未解明技術の六つの部門に分かれています。それぞれにいいでしょう。それぞれの分野の中でさらに細分化しているといった感じですよ。ただ、あくまで道具に関する研究が主なので、たとえば土木部門が土木技術に精通しているというわけでもありません。道具開発のためにスキルや技術の研究もしていますが、一番の専門家は青の派閥なので。ああ、他の派閥とも意見交換はよくしていますし、とくに対立しているということはありませんよ」

強度を上げる実験をして、その成果が他の部門でも役に立ったということは、日常茶飯事のようだ。

ゲーム時代も、何がどこで役に立つかわからなかったかと、シンはつい昔を思い出す。

サポートアイテムの作製がメインだというシンの予想も、的外れではなさそうだ。

一口にサポートアイテムと言っても、分野によって求められるものは違う。研究する分野の多さはそこから来ているのではないかと思った。

「おわかりかと思いますが、私は武器部門に所属しています。武器と言っても、種類は様々ですからね。私は剣や槍といった、使用者の多い装備の性能向上を目的とした研究をしています。他の部門と協力することも多いですね」

「具体的に聞いても？」

「そうですね。当たり障りのないところで言えば、やはり強度に関する部分ですね。土木関連では、鉱石採取や岩盤を掘るのに、生半可な道具ではすぐ壊れてしまいます。海洋関連では、船を造る際に強度を高めるにはどうするかという命題があります。金属系の素材は多くの分野で使われていますから、良い結果が出た時はそれを共有しますね。分野ごとに求めているものが少しずつ変わっているの、研究成果が別の分野で役立つことは珍しくありません」

金属といっても、強度や状態異常への耐性などは、素材によって千差万別。武器研究で状態変化への耐性について調査していたら、錆びにくい金属を発見して、それが造船技術に役立った。

岩盤を掘るための強度増加実験の結果を、武具の耐久値増幅に応用した等々、具体例を挙げだすときりがないとクリュックは言う。

「違う分野の知識とか技術が役に立つことって、あるからなあ」

『六天』内でも装備やアイテムの作製方法について話しているうちに、新しい方法が見つかったりしたものだ。こっちでも同じようなことをしていると知って、シンは少し親近感を覚えた。

「そういえば、技術者のスカウトもやっているんだよね？」

「はい。あまり多くはないですが、選定者の中で生産系に秀でた人や、ある程度実績のある人に声をかけさせてもらっています。その過程で人格についても調査しているのですが……」

クリュックの言葉が詰まったのは、先のテロの首謀者であるファンキーファンキーのことを思い出したからだろう。

派閥側の調べが足りなかったか、もしくは色々と偽って入り込んだのか。

奴の性格を考えれば、間違はなく後者。いくら黒の派閥といえども、元プレイヤーの素性をすべて調べるなど不可能。本来の人格や、P Kとしての過去を知らなければ、危険人物だという疑いは持たれないだろう。

「こればかりは仕方ないですよ。心の中を覗けるわけでもないんですから」

精神系スキルで操って本心を読ませれば不届きな考えを持つ者を見つけられるだろうが、それはあまりにも非人道的だ。

「とりあえず、聞きたいことはこんなところですかね。あとは、行っただけの楽しみに取っておきます。一応確認なんですけど、連絡が来るまではクリカラに滞在していただいちゃダメですよ。宿はさすがに変えようと思うんですけど、移動先はクリュックさんに伝えればいいですか？」

現在シンのバーティが滞在しているのは、一泊するだけでかなりの金が飛んでいく高級宿だ。

そんな場所に迎えが来るまで泊まり続けるのは、シンとしても気が引けた。

それに、ジェイフが出すのか、黒の派閥が出すのかはわからないが、相手に出してもらうには、ちよつとどこころではなく気が引ける金額だ。

高級宿に泊まらなければならないというこだわりは、シンたちにはない。普通くらいでいいのだ。

「いや、そこは変えなくてよい。こちらが出すと言ったが、正確にはクリカラが負担するのだ。武器修復の報酬の金額ではないぶんと配慮してもらったからな。代わりというわけではないが、受けてやってほしい。それに、従業員たちは国の恩人をもてなせると張り切っているのだ。気にせずくつろいでもいい」

「まあ、そういうことなら」

遠慮しすぎてもよくないかと、シンは高級宿『ゆめうつつ』に滞在し続けることを決めた。

ジエイフたちと別れ、シンたち一行は宿に戻った。

驚くべきことに、宿の支配人自らがシンたちを出迎え、さらに特別な客しか使えない部屋へと案内した。

今までの部屋でも、いわゆるスイートルームと同レベルとっていいクオリティだったが、こちらにはさらに洗練されている。何気なく部屋を構成する素材を鑑定すると、ゲーム時代に高級家具や高品質の防具に使用されていた木材が使われているのがわかった。今の世界では柱一本分でも恐ろしい金額になる代物である。

「お茶もすごい高級品ね。価値を知ってる人なら、金貨でできた部屋に見えるんじゃない？」

「湯飲み使うのも怖くなってきた……」

お茶の詳細を確認したパーティメンバーのセティとティエラが、備え付けの湯飲みに厳しい視線を向けていた。

「粗末に扱わなければ問題ありません。道具は道具です。それに、高級品という意味では月の祠の方がすごいですよ？」

『よろずや月の祠』の店長代理でもあるシュニーが、ティエラを窺_{たしか}める。

「それはそうですけどお」

希少素材を使っているという意味では、ティエラが長年暮らしていた月の祠がダントツである。

気負うのはやめなさいというシュニーの言葉を受け、ティエラは深呼吸してから丁寧な仕草で湯飲

みを取った。

お茶を嗜_{たしな}む三人を横目に、他のパーティメンバー——フィルマとシュバイド、ミルトも、豪奢な部屋で思い思いにくつろいでいる。

一息ついたところで、シンは皆_{みんな}に声をかけた。

「さて、クリュックさんの話じゃ、迎えが来るまで一週間はかかるだろうってことだが、どうするか」

クリカラは海に面した国ではないので陸路の移動になり、どうしてもそのくらいかかってしまうとのことだった。飛行機などない世界なので、移動はどうしても時間がかかるのだ。ただ、もしかすると多少早くなるかもしれないと、クリュックは言っていた。

どちらにしろ、時間を持て余すことになるのは変わらない。鍊鉄武闘祭の大会は続くようだが、鍛冶部門のシンは辞退ということになっているので、今後の予定は真っ白だ。

「予定が決まっているのは、この中じゃフィルマとミルトくらいなんだよな」

武闘祭は引き続き行われる。フィルマとミルトはこれまでの試合で負かしてきた人たちの手前、ある程度までやるらしい。

「勝ち抜いてきた以上はそれなりに頑張らないと、敗退した人もかわいそうだしね」

「予選の対戦者は似たり寄ったりに見えたけどな。こう言っちゃなんだけど、ミルトが出てなくても、結果はあまり変わらなかったと思うぞ」

シンの感覚では、クリエックの護衛役であるドラグニルのエラメラをのぞいて、選定者のような突出した選手はいなかった。

また、武器モンスターとの戦闘で負傷したり、自分の未熟さを痛感したりした一部の選手の中には、すでに棄権した者もいる。

なのでシンは、フィルマたちが棄権するのに遠慮はいらないのではと思っていた。

「そうなんだけどね。あんな事件があったからこそ、運営側としては盛り上げたいらしくてさ。ほら、僕ってばちょっと人気出てるし？」

「あー、なるほど」

事件が起こる前から、ミルトはすでに人気を博していた。彼女のような見た目の華やかさと高い戦闘力の両方を兼ね備えた人物が棄権となると、観客の入りにも影響があるのだろう。

事件の後、棄権も視野に入れて受付に行ったところ、運営側でも幹部クラスの人物が出てきて、頼み込まれたようだ。なお、フィルマも同じく懇願されたらしい。

ちなみに、棄権した選手のことにも加味して、本戦トーナメント出場者の対戦表が一部入れ替えになった。その結果、フィルマとミルトがそれぞれ勝ち上がると、二人は決勝で当たることになる。

件の幹部という人物が、二人がシンのパーティメンバーだと知っていたのか否かはわからない。もし知っていたなら、フィルマとミルトの決勝対決なんて盛り上がり期待している可能性がある。しかしフィルマはその思惑に乗るつもりはないらしく、少しうんざりした口調で首を横に振った。

「私はそこまで付き合う気はないから、適当なところで棄権するわ。それなりに活躍したからか、パーティに來ないかって何度か誘われてるのよ。シンの名前はそこそこ有名になってきたみたいだけど、パーティメンバーまでは知られてないようね」

もしシンたちの関係を知っているなら、Aランク冒険者がリーダーを務めるパーティのメンバーを引き抜こうとしていることになる。

そうなると、個人ではなくパーティの問題だ。あまりしつこくすれば、Aランク冒険者——つまりはシンが出てくる。

冒険者同士でもそうでなくても、Aランクまで上り詰めた冒険者と面と向かって揉め事を起こそうとする者は少ない。その資金力や戦闘力はもちろん、影響力の面でも、トラブルになった際の不利益が大きいのだ。

それでも声がかかるのは、フィルマの言う通り、彼女がシンのパーティメンバーだということがまだ広まっていないのだろう。

しかし少なくとも、シンの名前とランクがそれなりに広まっているのは間違いない。

また、シュニーとティエラについても、シンのパーティメンバー——というよりは恋人——として認識されているようだった。

なぜなら、事件が起こる前に一緒に街を回っていちゃついているところを多くの人に目撃された結果、一部のナンパ野郎以外は不用意に声をかけてこなくなったのだ。

周囲に「Aランク冒険者の女に手を出すなんてやめろ」と忠告されて、慌てて引き返す者もいるらしい。

「シユニーやティエラちゃんみたいに、私とミルトちゃんもシンと一緒に街を回ろうかしら？」

「俺の評判が、何人も女を待らせるクソ野郎になるやつだろ、それ！」

冗談めかしたフィルマの発言に、シンは顔を引きつらせた。

この世界では高位冒険者は男女問わず、複数の伴侶を持つことが許されている。

それは強者の子を少しでも多く残すためというのがその表立った理由だ。それが許されるほどモンスターモンスターの脅威は身近だったし、街が城壁に守られていても安心できない環境であることを意味している。

また、多くの伴侶、子を持つても、全員を養えるだけの収入があるならば問題ない、という考えもある。必要以上に貯めこまずに多くの金を使ってくれた方が、経済も回るといふものだ。

ただ、一番の理由は、生きて帰ろうという原動力になるから。

愛する者が待っている。帰る場所がある。そういう思いは、諦めようとする心を奮い立たせる。

それを教えてくれたのは、かつてシンに最後の願いとして戦いを挑み、一撃を入れるまで己を高めたサポートキャラクター・ナンバー3のジラートだった。

シンもこうした考え方を否定するつもりはないが、実行するかどうかはまた別問題である。

「復興作業の手伝いでもする？」

「それも考えたんだけどな。そっちは自分たちでやるって言われてるんだ」

ミルトの提案に、シンは首を横に振りながら答えた。恩人にそこまでさせるわけにはいかないと、事前にストップがかかっている。

クリカラは他国に比べて生産系のスキルを発現もしくは継承している者が多いようで、復旧までには、そう長い時間はかからない見込みだそうだ。

「もともとここに來たのは休息が目的だし、少しくらいだらけるのもありだろうが……だから過ごすのもなあ」

「だったら、皆でプールに行くのはいかがかな？」

唸るシンに、ミルトが声をかけた。

「プール？」

ミルトによると、地熱を利用した温水プールがあるらしい。

ただし、娯楽施設というよりも、泳ぎを覚えるための訓練所のようになっているという。

現実世界でのミルトは病院でほぼ寝たきり状態だったため、プールに行っただけで、言い出しつべながらも一番わくわくしているのがよくわかる。

「大会中にわざわざ水中戦の訓練をしようって人は少ないらしくてさ。地下にあるから今回の騒動でも被害はないみたいだし、ちょっと行ってみない？」

設備の内容を詳しく聞くと、水に慣れるために徐々に水深が深くなっていくタイプや、競泳で使

うようなレーンのあるタイプ。他にも川の流れを再現した、いわゆる流れるプールなどもあるという。

泳ぐという行為自体が娯楽の一つだったシンの世界では、よく見たものだ。

しかしこちらの世界では、泳ぐという行為の意味が生存のための技能という扱いなので、あまり人気はないようだ。

ミルトは、二日は武闘祭に参加し、そのあとはプールに行くつもりだという。

「こっちに来てからそういうのなかったからな。たまにはいいか。皆はどうする？」

「お供します。スキルなしで泳ぐ練習するにはちょうどいいですし」

シンたちが大会を楽しんでいる間に、シュニーはある程度近場は回り終えたようだ。せっかくの機会だと、参加を表明する。

「シュニーが行くなら私も行こうかしら。前は海の中でちょっと泳いだだけだしね」

「じゃあ、私も」

「我也行こう」

続いて、フィルマとティエラ、シュバイドも参加の意思を示した。

「んー、あたしはパス」

メンバーの中でセティだけ行かないという。彼女は泳ぐことにあまり興味がないと、はっきり告げた。

「シンがこれまで集めてきたよくわからないアイテムの解析もしちゃいたいのよ。どういふものなのか、個人的に興味もあるしね。どうせこの先もいろいろ巻き込まれるだろうから、暇な時間は活用しないと」

「巻き込まれたくはないんだけどなあ」

不本意だという意思を込めてシンは言う。トラブルに愛されたくないなどない。

セティとしては未知のアイテムの方が興味深く、研究者としてもこちらを優先したいようだ。

「ユズハとカゲロウはどうする？ いや、そもそも入れるのか？」

エレメントテイルのユズハと、グルファジオのカゲロウをプールに連れて行っていいのかと、シンは首を傾げる。

「モンスターはどうだろう。施設は人用って話だから」

「だったら、ユズハ変身する。カゲロウ、留守番」

「グルウツ!?」

カゲロウの鳴き声は、人ならば「そんなあ!？」と聞こえそうだった。留守番と言われてショックだったのは間違いない。

「確認して、ダメそうなら影に潜って……いやさすがに水の中は無理か？」

シンの問いかけに、カゲロウは首を縦に振る。影の中という特殊な空間ではあるが、水中だと勝手が違うらしい。

「水中で呼吸ができるようになる装備を使ったらどうだ？」

調教師用の装備の中に、プレイヤーと同じくパートナーモンスターに水中での呼吸を可能にするものがあつた。陸上に棲息するモンスターを水中ダンジョンなどで運用するための装備だ。

ゲーム時代は水中用のパートナーモンスターがいなかった場合や、パートナーモンスターの編制を変えたくない時などに使われていた。

「わからないって言ってる。でも泳げるから、近くにいらなくてもいいって」

ユズハがカゲロウの言葉を代弁した。

「まあ、行くのは訓練所でも、目的は遊びみたいなものだしな。とりあえず、普通に使う分には問題ないだろう。パートナーモンスターと一緒に入れるかどうかだけ確認するか。もし入れるなら、影に潜ってる時にも効果があるか、確認させてくれ」

「ぐるっ」

うなづくカゲロウの頭を、シンは一撫でする。

街中でもモンスターを連れた人物はそれなりに見かけている。調教師というジョブも、凄まじく希少というわけではないはずだ。

クリカラほどの規模の国ならば、そのあたりも考慮されているに違いない。

カゲロウはとくに水に入りたいたいわけではないようなので、ティエラも自分だけがと気兼ねする必要もない。

「じゃあ、フィルマとミルトが大会を棄権したら、皆でプールに行くということだ」

フィルマとミルトが大会を棄権するまで時間があるので、シンはアイテムの解析をしたり、鍛冶のアイディアを練ったりして過ごすことにした。

手に入れた方がいいが、いまだに何に使うアイテムなのかわからないものや、原理の不明な道具があるのだ。アイテムの一部は『六天』の一人にして『赤の魔術師』ことヘカターのサポートキャラクター、オキシジェンとハイドロにも解析を頼んでいる。

一旦クリカラから離れて、シンは月の祠へ。

アイテムの解析をしてみると言っただけなのは、シュニー、ティエラ、セティ、ユズハ、カゲロウだ。

「さすがにそろそろ、これをどうにかしたいんだよな」

「でも、スキルでも機材でも、どういう原理で操ってるかわからなかったじゃない」

シンの言う「これ」とは、教会の司祭が聖女やベイルリヒト王国の孤児院にいるミリーを操るのに使った『隷属の首輪』のことだ。

ゲームだった頃のイベント「嘆きのマリオネット」で実装され、味方やイベントNPCが操られてしまうという効果があつた。この世界でもその力は健在らしく、選定者でさえ逆らえなかった。

セティの言う通り、どういった方法で対象を操っているのかは不明だ。

構造や効果を調べて解除用のアイテムを作るという目的で譲り受けたが、いまだに成功していない。そもそもゲーム時は、解除用アイテムなどなかったのだ。

スキルで解析した限りでは、普通の首輪にサイズ自動調整のスキルが付与されているだけ。にもかかわらず、異様に耐久値が高く、身につけると、首輪を取りつけた相手に操られてしまう効果がある。

この「相手を操る」という部分が、シンたちにもよくわからなかった。スキルで見た限りでは、そんな魔術的なものは付与されていない。

「瘴気を纏っているわけでもないし、装着されていない状態なら、破壊できないわけでもないんだよな」

誰かに装着されると、ただでさえ高い耐久値がさらに跳ね上がる。この性質も謎だ。

「実際に身につけてみるのはどう？　今まではすぐにシンのスキルで外しちゃったんでしょ？」

自分が身につけるから調べてほしいと、セティが言った。

未装着時にはわからないことがわかるかもしれないという考えは理解できたが、さすがに彼女を実験台にしようとはシンも思わない。

シュニーとティエラも、シンと同じく難色を示した。

「でも、シンなら変な命令はしないだろうし、解除した後、私もどんな感覚だったか説明できると思うわ」

確実に解除できる上に、もし暴れだしても、シンやシュニーがいるならすぐに取り押さえられる。その確信があるからこそ、この提案をしたのだとセティは食い下がる。

「シンが主になるなら、私でも——」

「それはダメ」

シュニーの言葉を、セティが断固とした口調で遮った。

「シュニー姉、それは絶対にダメよ」

「セティ？」

「シュニー姉はシンと一緒に別の世界に行くんでしょ？　なら、こんなものに身を任せちゃダメ。向こうに行く時に、どんな影響が出るかわからないわ。こういうのは、こっちに残るあたしみたいなのが適任よ」

それだけは譲れないと、セティはシュニーと『隷属の首輪』の間に移動する。

「それに、状況的にシン以外に外せる人がいないっていうのはまずいと思うの。精神系スキルより性質が悪いわ」

「そりゃそうだけど……わかった。対策がほとんどないのも、まずいしな」

真剣な表情で見つめてくるセティに負けて、シンは渋々承諾した。

解除する手段がある精神系スキルより危険だという言葉が、最後の一押しだった。

理由が理由だけに、シュニーも反対しきれないようだ。

適当に盗賊でも捕まえて実験台にするという手段もあるが、彼らが進んで協力することなどないだろう。隷属状態を解除した後の話を聞いたとしても、簡単に信用できない。

「じゃあ、つけるぞ」

装着した後に何をするか話し合ってリスト化し、最後にもう一度確認してから、シンは具現化した『隷属の首輪』をセティに装着した。

「どうだ？」

「あまり変わった感じはないわね。でも、シンに攻撃しようとすると、体が動かないわ」

不快な感覚などもないようだ。試すことの一つであった主への攻撃は、やはりできないらしい。

言葉の通り、体は硬直して動かず、攻撃用の魔術を使用するために魔力を溜めようとしてもうまくいかないという。

「全力で抵抗してるけど、ダメね」

シンから何か命令を受けた際も、ほんの少し動きを鈍^{にぶ}らせるくらいはできても、命令自体を拒否することはできなかった。

逆に、命令と自分の意思の方向性が合っていると、いくらか能力を強化するスキルに似た効果があることもわかった。プラスの効果と言えなくもないが、それならば、普通に能力上昇系のスキルやアイテムを使った方がよほど効果的だろう。

テスト内容をリスト順に消化していく。恥ずかしいものや屈辱^{くつじやく}的なものもあるので、シンは解

除用アイテムができ次第、このテスト結果を破棄しようと心に決めた。

「本当に、相手の意思を無視して従わせるだけのアイテムだな」

イベントの一つとはいえ、厄介なものを実装してくれたな……と運営に文句を言いながら、シンは解除方法を模索^{もさく}する。

ゲーム時代では、操られた相手は倒すのが基本だった。だが、それは相手を殺すという意味ではない。ゲーム内ではたとえHPが0になっても死にはしないという設定だ。叩きのめして正気に戻すというのが、一番近い表現だろう。

しかし、今はもうその方法をとることは不可能だ。この世界でHPが0になることは、死を意味する。

「公式の解除アイテムがないっていうのがな。それっぽいアイテムってことなら、このカードに称号の力を封じ込めるっていうのが手っ取り早いけど」

シンの行う首輪の解除は、称号の力によるものだ。スキルを使うのとはほぼ同じ感覚で使用できる。もしこれがスキルと同じ扱いなら、スキルを封じ込めてストックするアイテムに使えないかと、シンは考えた。

結晶石^{けっしょうせき}を特殊な溶液に溶かし、それを染み込ませたカードがそれだ。正式名称は『封技札^{ふうぎふだ}』という。

近接攻撃主体のプレイヤーが遠距離攻撃の手段として魔術スキルを込めたり、斥候^{せつこうやく}役のいない

パーティがダンジョン攻略の際に罫を看破^{くわんぱ}するスキルを込めておいたり、用途は多かった。使用した結晶石のランクで、込められるスキルのランクや効果が変化する。

なお、気を付けなければならないのは、それを使用できるプレイヤーが使った時よりも、一段階効果が落ちるという点だ。攻撃用スキルなら威力や射程が、回復用スキルなら回復量や解除できる状態異常のランクなどが変わる。

今回使用したカードは最高ランクの結晶石を使用している。これでだめなら、現状ではカードに称号の力を込める案は期待できない。

「込められは……するみたいだな」

厳密にはスキルとは別物なので、成功するかも不明だったが、用意したカードはスキルを封じ込めた時と同じ光を発した。

カードの表面には表面にスキル名、裏面にスキルに応じた模様が浮かび上がる。

称号を元になっているので、スキル名や模様は出ないと思っていたシンだったが、その予想に反して、カードの裏面には模様が描かれていた。

「表のスキル名がないのは、まあわかるとして。裏のこれはなんだ……？」

「……私にはこちらに手を差し伸べているように見えますね」

シンは確証が持てなかったので、疑問形だ。シュニーには、誰かがこちらに向かって手を差し伸べている様子を抽象的に描いているように見えるという。

ティエラとセティもそれぞれ意見を口にする。

「こっちに何かを差し出しているみたい……？」

「人によって見え方に差が出る模様よね。私はこっちから手を伸ばしているように見えるわ」

ティエラとセティもそれぞれ別の感じ方をしていた。

はつきりと描かれているわけではないので、受け取り手次第なのだろう。

皆の意見を聞いてから改めて模様を見たシンには、これといった何かを現しているとは思えなかった。あえて言うならば、風や水を表わしたような模様といったところだ。

「あとは、効果があるかな」

カードに込められても、効果がなければ意味がない。『隷属の首輪』は複数あるので、セティにつけられた状態で試すことにした。

「では、私が使いましょう」

使用者にはシュニーが名乗りを上げた。今はシンが首輪の使用者だ。だから彼がカードを使って、首輪の主が自分で解放した扱いなのか、カードの効果で自由になったのかかわらないと、シュニーが言う。

「それに、私にはティエラのような特別な力はないですし、シンやミルトのように元プレイヤーというわけでもありません。この中では、一番イレギュラーが起こりにくいでしょう」

「そうだな。頼む」

シュニーは手渡されたカードをセティの首に向ける。

「解放」
リリース

本来ならスキル名も口にするところだが、書かれていないので、シュニーはキーとなる言葉だけを発した。

その言葉に反応して、カードが発光する。カードは細かな光の粒に変わって宙を舞い、それがセティの首へと動いた。光の粒は首輪に貼り付くように全体を覆う。

数秒して、首輪が砂でできていたかのようにぼろぼろと崩れた。首から外れ、地面に落ちる間にほとんど原形を失っていく。

そして、地面に触れるより先に、空気に溶けるように消えてしまった。

「見た感じ、成功っぽい？」

「試してみよう」

一見すると、成功したように思える。

ミルトの疑問を晴らすため、シンは先ほどの実験と同じ命令を出した。しかしセティに変化はない。続けて命令するが、それも効果はなかった。

一通り試してみて、シンはセティが完全に首輪の支配から脱していると結論を出した。念のため解放者の称号の力も使おうとしたが、発動することはなかった。効果が発動しない相手に対して使っても何も起こらないのは確認済みなので、間違いないだろう。

「俺が関わらないといけないってところは変わらないが、俺以外でもどうにかできるようになっただけまし」

「シンがいなくなった後もアイテムは残るもの。今のうちに首輪対策兼研究用として、たくさん作っておいてもらいましょ」

セティの言うこともつとめで、現状ではシンの称号の力以外に対抗策がないのは変わらない。

ただ、カードとして残っていれば、セティたちでも対応できる。カードを元にして、新しい対抗手段が開発される可能性も残る。

シンがいなくなった後——そう口にしたセティの表情に、悲観の色はない。

「それ、俺が一番大変なやつじゃないか？」

「今やるのはシンだけだもの。まずは実戦用、研究用、それにいざって時のための切り札用。占めて千枚は作ってもらおうかしら」

「観賞用、布教用、保存用みたいに言うなよ。しかも千枚って……」

シンがいなくなったら作製できないから、数が多い方が良いのは理解できるが、作業のことを考えると今から気が滅入^{めいり}ってくるシンだった。

「プールだー！」

シンがひたすらカードに力を込める日々が過ぎ、訓練用プールに行く日が来た。

この世界では、川でも海でも水辺で遊ぶという行為そのものに危険が伴う。もちろんそのため、安全に遊べるプールに、テンションが上がっているようだった。

「はしゃぎすぎだぞ」

「この日のためにわざわざ水着の設定をしたんだから、楽しまなきゃ」

ミルトの言う設定とは、装備の見た目を変化させることだ。

鍛冶のスキルに、水に潜ると装備の見た目や重さを変化させるものがある。それを行えば、装備を切り替えなくても即座に水中戦に移行できる。船の上で戦っていた際に海に落ちた、などという時に重宝した。

このスキルを使うと、元が全身金属鎧であっても、水中では軽やかに動けるのだ。スキルの熟練度と装備の重量によって多少のペナルティはあるが、防御力はほぼ据え置きになる。

ちなみに、今の時代では最初から水中に入って戦闘を行う時の装備は、ウェットスーツのように全身を覆うタイプが主流だそう。

施設の説明を聞きに行った際にその話を聞いたシンは、そのタイプの水着を用意しようとしたが、ミルトが本来の装備を使ってこそその訓練だと主張した。

そのため、新調した装備に水着への変化をするように付与を行ったのだった。

「まあ、他にプールを使う奴はいないらしいし、遊んでもいいだろ」

水中戦専門でない者たちは、スキルやアイテムによって陸用の装備を切り替えて使用するか、最悪の場合、そのままの装備で水中戦を行う。

水中戦用の装備は陸地ではその持ち味を出せないため、資金に余裕がないと、わざわざ用意しようとはならないのだ。

プールの使用者が少ないのは、そういった事情もあるのかもしれないとシンは思った。

「付与は二人きりでしたらしいけど、どうだったの？ ミルトちゃんのスタイルなら、ずいぶん楽しめたんだろ？ し、シュニーに怒られても知らないわよ？」

フィルマのからかうような発言に、シンは余裕をもって答える。

「それについては、すでに手を打ってある」

どんなデザインの水着になるかは完全にランダムなので、好みのものが出るまでひたすら付与を繰り返す。

そのため、ファッションショーのような状態になるのは珍しくない。

デザインによっては少々きわどいものもあるため、ゲーム時代も異性に付与を頼む者は少なかった。ミルトの場合は、恥ずかしがるところか堂々と見せつけてきたので、眼福と言えばその通り。

しかし、そうなると心配なのはシュニーの機嫌である。

そこで、シンはシュニーに水着のデザインを変えてみないかと提案したのだった。

「あら、いつの間に」

「フィルマとミルトが武闘祭に出ている間にな」

「私もデザイン変えてもらえばよかったかしら」

「絶対よからぬことを考えてるだろ！」

ニヤリと笑ったフィルマに、シンはジト目で返す。

やりすぎることはないだろうが、からかわれる身としては勘弁してほしかった。

施設に到着して受付を済ませると、それぞれ更衣室を通ってプールへ向かう。

水に入らなくても装備を水着に変化させられるので、ほとんど素通りだ。ただ、水着への変化はあくまで水中戦を前提としているため、陸ではステータスにマイナス補正がかかる。

これは、水着への変化を利用して、重装備を軽装備として使おうとするプレイヤーがいたために施された修正が原因だ。それはこの世界でも適応される。

とはいえ、シンたちもこういう場面であればわざわざ水着にしたりはしないし、そもそもの装備が軽装なので、マイナス補正などないに等しい。

「……俺たち以外に使用者がいなくてよかったな」

「うむ、身内鼯鼠を抜きにしても、他の使用者の訓練に支障が出ただろうな」

更衣室に繋がる通路から出てきた女性陣を見て、シンとシュバイドはうなずき合う。

皆、その肢体を惜しげもなくさらしており、男女問わず目が行ってしまうのは間違いない。

「シュニーもミルトちゃんも、結構雰囲気変えてきたわね。私も変えればよかったかしら」

「でも、たまにすごい出ますよ？」

フィルマとティエラは以前海に出た際の水着からデザインの変更はないが、瑞々しい美しさもまたそのままで。

フィルマの発言にティエラがあまり良い顔をしないのは、自身の水着の形状を決める際に少々際どいデザインが出てしまったからだろう。

プールには行かないと言っていたセティだったが、結局説得に応じて一緒に来ている。

「わかってたけど、皆、隠す気ないわね」

シンはセティの水着を、この世界で初めて目にした。

白地に華やかな花柄が浮かぶワンピース姿は可愛らしく、ツインテールになった髪型も似合っている。ただ、彼女の視線は他の皆の胸元に向かっている。

普段の服装よりもスタイルが顕著に出るので、どうしても差が気になってしまうようだ。

今回、装いが変わったのがミルトとシュニーだった。

「ふっふっふ。スク水も悪くはなかったけど、人前に出るならこういうやつじゃないと！ それにしても、シュニーさんもデザインを変えたのは聞いてたけど、結構攻めたね」

「そういうつもりはありませんが」

「そおかなあ？ 前のやつより、セクシーじゃない？」

ミルトは更新前の装備『和道闘衣』ではスク水というマニアックな設定だったが、更新後の装備である『流艶華装』では白のビキニに淡いピンク色のフリルが付いたものに変えていた。フリルはトップスが見えるくらいに薄く、色合いによっては隠せたであろう双丘は、相変わらずその存在を主張している。ただ、本人のはしゃぎようのせいで、子供っぽい雰囲気強い。

そんなミルトに対して、シュニーの方は涼やかな青のビキニから黒いクロスホルターと呼ばれるタイプのビキニに変わっていた。首の前で交差した紐によって胸が中央に寄せられているため、深い谷間がより強調されている。また、ボトムスはレイヤードタイプになっており、派手さを好まないシュニーが纏うと、余計に想像を掻き立てられる見た目だ。

「ふうん。シュニーが自分で選んだって感じのデザインじゃないわね。ミルトちゃんへの対抗心かしら」

フィルマのつぶやきを聞き、セティが首を横に振った。

「いやいや、フィル姉。多分、ミルトが変えるから自分もってというのはただの口実で、本当は形状変化した時のシンの反応が見たかったのよ。前のもシンが決めたやつだけど、今とは状況が違うし」

きつと一番反応が良かったのがあれなのねと、セティが持論を展開する。

それが聞こえていたシンは、よくわかってらっしゃると心の中でうなずいた。

パーティーメンバーには伝えていないが、シュニーの水着のデザインが決まるまで、ミルトの倍の

時間がかかっている。それだけ入念に選ばれた一品なのだ。

水着の変更を勧めたのはシンだが、シュニーも様々な水着を身につけるのを楽しんでいたのは間違いない。

ちなみにボツとして流れてしまったものも、一通りスクリーンショットで映像として残してあったりする。他人には絶対に見せないからとシュニーに拝み倒した末の戦利品だ。

「水着のことはいいですから、訓練の準備をしますよ」

「え、遊ぶんじゃないの!？」

訓練を始めようと促すシュニーに驚いて、ミルトが目を見開く。

「使っているのが私たちだけとはいえ、訓練所なのでから。多少はそれらしいことをしめせんと、示しがつきません」

「監視員がいるわけでもないのに」

「気構えの問題です」

「むう、なら、久しぶりに全力でやらせてもらおうよ」

シュニーの発言にシヨックを受けていたミルトだったが、強い相手と戦うのも好きな彼女だった。それはそれと、気分を変えたいらしい。

シンがこちらの世界に来てしっかりと水中戦を行ったのは、ギルドハウスの一つ『二式強襲艦セルシュトース』を探索した時くらいだ。

立ち読みサンプル
はここまで

大型ボスとの戦闘にダンジョンの探索と簡単なものではなかったが、こちらでの経験という意味ではやはり少ない。

水中戦の感覚を錆びつかせないために、ある程度の訓練を積むのは無駄にはならない。最初の1時間ほどは訓練に使うと決め、一対一、一対多数の模擬戦を行った。

メンバーのステータスが高いので、短時間でも内容は濃密だ。

ユズハやカゲロウも装備をつけると水中戦は難なくこなした。もともと水中呼吸用の装備は使えていたのだから、他が機能しない理由もないだろう。

ただ、水中ではカゲロウの能力である【影潜^{シャドレイプ}】は使えなかった。水底にできる影には潜れるみたいだが、それでは陸のようにすぐ近くに隠れて待機することはできない。

水中では姿を見せたまま、そばにいることになりそうだ。

訓練が終わると、土術^{どじゆつ}でプールサイドに砂浜を再現し、ビーチバレーを行うことになった。発案はミルトである。これも、彼女がやってみたかったことのの一つらしい。

「それ！」

ミルトの掛け声とともに、ボールがすさまじい勢いで叩き込まれる。

レアな素材を使って作られたバレーボールもどきはミルトの一撃に耐え、残像を残す勢いで宙を駆けた。

点はやらんとボールを受けたシンの腕に、衝撃が走る。

