

リ・モンスター
Re:Monster
金斬兇狐 Kanekiru Kōtsuno
8

アス江^え

【帝王】類と同等以上の力を持つ地獄閻鬼・亜種。
ミノ吉の恋人でもある。



ミノ吉^{きち}

ギガノテリオス
雷牛帝王・超越種となった
オバ朗の親友。
超重量級の身体と武具により、
圧倒的な実力を誇る。

セイ治^じ

守りと癒しで右に出る者なき
セイレネスキング
聖輝鬼王・亜種。

イロ腐改めアイ腐^あ

万物を腐敗させる
アーティファクト
腐死鬼姫・新種。



スペ星^{せい}

超絶魔術を究めた
スペリオルクイーン
煌魔星女王・亜種。



ブラ里^{さと}

血と剣の支配者である
ブラデルドエンプレス
血剣軍女帝・亜種。



女武者^{おんなむしや}

別世界からの来訪者である
フォリナー
【異邦人】。意外な商才で
アポ朗を助ける。



赤髪ショート^{あかかみ}

赤髪かトレードマーク
の元冒険者。
オバ朗との間に娘の
オプシーをもうける。



女騎士^{おんなきし}

シュテルンベルト王国
出身の気丈な女性貴族。
自身を打ち負かした
オバ朗に身も心も捧げ、
妻の一人になった。



カナ美^み

オバ朗と共に生まれ育った
仲間にして正妻。
アストライトルルーザンハイ
現在の種族は氷血真祖・
スベリルリス
超越種。



オバ朗^お

ゴブリンに転生した主人公。
アポソフジシ
【吸喰能力】によって、
喰えば喰うほど強くなる。
ウジンマヤクシャオーバーロード ウジンシュラズ
金剛夜叉鬼神・現神種にまで
進化を遂げた末、全世界の
強者に宣戦布告を果たす。



クギ芽^め

オバ朗をも凌ぐ感知能力を
持つ九祇鬼姫・亜種。



目次

本編 7

番外編 聖戦仙光・大神晚餐 217

オバ朗所持アビリテイ目録 247

本編



アプリ「Re:Monster ～ゴブリン転生記～」より
SR・オーロ&アルジェント

《三百二日目》

短いが有意義だった休暇は終わり、早朝から俺——オバ朗は、ぶブラックスケルトン“の骨から造った【骸骨百足】に乗って迷宮都市《アクリアム》に向かった。

道中は何事もなく目的地に到着し、俺の所有物となった【亜神】級の【神代ダンジョン】である【鬼哭水の滝壺】にサツサと潜って、新しく造った隠し部屋にワープゲートで跳躍。それからそこにある【鬼哭門】を潜れば、《アタラクシア魔帝国》と《エストグラン獣王国》の国境近くに存在する迷宮都市《ティギャンプリン》が内包する【鬼哭の賭場】に一瞬で到着した。

ちなみに同行メンバーは、カナ美ちゃん、赤髪シヨート、復讐者パーティに加え、俺の子供達のオプシー、オーロ、アルジェント、という構成になっている。

ちなみに、子供達の中で一緒に来ていない二名はどうしているかというところ……まず鬼若はミノ吉くんと共に各地の【神代ダンジョン】に潜りに行って——まだ弱いので基本的に自衛以外の戦闘には参加していない——、ニコラは唯一の人間なので他と比べて成長が遅い為、拠点のある

《ケーデルン大森林》の錬金術師さんのところに居る。

いずれは鍛冶師さんや姉妹さん達も連れて、世界各国を巡りたいものだ。そう思いつつ、初めて見る本格的なカジノを物珍しそうにしている赤髪シヨート達の為に、しばらく【鬼哭の賭場】で時間を潰す事にした。

赤髪シヨートにこんな一面があつたなんて、と心底驚愕したが、そんな俺の気持ちは露知らず、彼女はルールが簡単にできるスロットマシンに突撃していった。

その後ろには、面白がつてついでに行くオーロと、オーロに引きずられていくアルジェントがいて、微笑ましい光景に思わず和む。

そんな俺の隣にカナ美ちゃんが寄り添ってきた。彼女の腕の中には、自力で歩けるようにまで成長したものの、今は眠たそうにしているオプシーの姿がある。カジノゲームに興味津々でソワソワしっぱなしの赤髪シヨートを見かねて、カナ美ちゃんが世話を引き受けたのだ。

慈愛に満ちた聖母のような笑みを浮かべているカナ美ちゃん。愛おしそうにオプシーを抱く姿はとても絵になり、俺が思わず見蕩れてしまったのも無理ない事だろう。

などと惚気ながら皆が楽しむ様子を眺めていると、かつて軍資金調達のために入った《ティギャンプリン》三大カジノ場の一つ——【ジェムシエ・ラカード】で最後にゲームした相手である、あの魔人ディーラーの姿を発見した。

俺達の現在地は、この最深部である第五区だ。そんな場所に居るだけで魔人ディーラーの実力

が示されている訳だが、何故またここに居るのか気になって声をかけてみると、どうやら【ジエムシエ・ラクード】をクビになっただけらしい。

俺に惨敗したのが原因だそうだが、元々あそここの支配人に嫌気がさしていた事もあり、丁度良かった、と笑いながら言う。そんなこんなで、これまで溜まっていたストレス発散をかねて、今日は久しぶりに【鬼哭の賭場】——まだ【賭博の聖地】だと思っただけだ——に来たらしい。まあ、そんな事情はさて置き。今フリーなら丁度いい、とばかりにスカウトしてみる。

しばらく問答があった末、魔人ディーラーの雇用に成功。とりあえず身支度が終わったら、我が《戦に備えよ》の一員の証であるイヤーカーフスを装着させ、そこに宿った俺の分体の指示に従って大森林まで向かわせた。

大森林では今現在も、順調に拡張が進んでいる。以前よりも施設が増え、大型化しているので、魔人ディーラーにはそこで腕を振るってもらってもいいのである。

思わぬ出会いがありつつ、昼頃には赤髪ショート達もギャンブルを十分堪能したらしいので、《ディギャンプリン》を出て隣の獣王国に向かう。

魔帝国内にもまだまだ【神代ダンジョン】があるのだが、【重藍将】直属の【藍鋼密部隊】にマークされた以上、一旦魔帝国内から出た方が良さそうだと思っただけから。

そんな訳で骸骨百足に乗った俺達は、《ディギャンプリン》が国境近くに存在していた事もあり、

短時間で国境近くに到着。

国境には立派な関所があり、国境警備隊などが常駐している。

遠くから観察してみると、国境を越える商人や旅人達は国境警備隊に対し、パスポートに相当する書類を提示し、金銭を支払っているのが分かる。

残念ながら、俺達はそうした書類を持っていない。適正価格より多く積めば通してくれるかもしれないが、それは賭けだ。

仕方ないので、今日は空から入国させてもらう事にした。

一旦国境から離れた森に入り、そこで【真竜精製】を使って二頭の「疾風竜」を精製する。飛行能力に優れた竜種に乗って、国境警備隊に気づかれないような高度を高速で突っ切ろうという訳である。本当なら我が愛竜のタツ四郎がいればいいのだが、各国から存在をマークされている為、今は《シュテルンベルト王国》に戻している。

分かつてはいたが、疾風竜達の上昇速度や飛行速度はタツ四郎の比ではなかった。以前のように国境警備隊が反応する間も与えずに越境し、短時間の空の旅を楽しんだ後、俺達は無事に獣王国への入国を果たした。

その際、獣王国の中でも魔帝国寄りにある【神】級の【神代ダンジョン】、【アムラティアス草原】を見る事ができた。

これは獣人種が多い獣王国で広く信仰されている【草原の神】が創造した自然包囲型のダンジヨ

ンで、だだっ広い草原が広がるだけの単純な構造なんだそうだ。

ただし、【境界圏】で区切られた敷地内部の空間は摩訶不思議な力で拡張されているらしく、地上図の面積からは考えられない程に広いとの事。外縁部からダンジョンボスが居る中央部に至るまで少なくとも数日は必要になるそうで、上空から見下ろしてみれば、確かに中央に向かうにつれて空間が歪んでいるのが確認できた。

手始めに攻略してみようか、と考えながら見下ろしていると、丁度【アムラティアス大草原】に入ったばかりらしき獣人の一団を発見した。

どれどれと観察を続ける俺の目は、その先頭を進む獅子頭の獣人に惹かれた。

獅子系の獣人に見られる立派な鬘は黄金色に輝き、三メートルはありそうな筋骨隆々の巨躯が凄まじい存在感を発している。

装備品は、魔法金属の類で所々を強化された巨獣革のスボン、赤黒く鈍い光を放つ高ランクのマジックアイテムと思しき手甲と脛当て、そして腰周りにある小道具くらい。鬘と同じ黄金色の体毛に包まれた上半身はむき出しの状態だ。

槍や剣などの武器を持たず、可能な限り無駄な装備を取り除いて動きやすさを優先している事からして、格闘戦を得意とするのだろう、と簡単に予想できた。

そんな明らかに強者である獅子獣人は、襲い来るダンジョンモンスターの排除を仲間の獣人達に任せていたかと思いきや、不意に上空を見上げ――

遙か上空に居る俺と視線が交わった。

向こうも確実にこっちが見えているのだろう。獅子獣人は不敵で、かつ獲物に向けるような獠猛な笑みを浮かべて、俺をその黄金の双眸で睨んでくる。

その視線に込められた明確な戦意と純粹な闘争本能に、背筋がゾクリとした。

一国を統べる者に相応しい威風堂々たる姿だけでなく、俺を食い殺してやると告げてくる眼力に、思わず舌なめずりしてしまう。

そう、獅子獣人の正体は、【獣王】ライオネルだった。

黄金獅子王・亜種、という強力な種族にして、獣王国を力で統べる百獣の王。

圧倒的な個の力で万の軍勢を屠る暴力を身の内に秘めた、世界有数の大戦力。

ならば連れてくる仲間も、十中八九、【獣牙将】だろう。

【獣牙将】とは一〇名の獣人によって構成された、魔帝国の【六重将】に相当する獣王国の重鎮達の事であり、獣人の身体能力もあってその戦闘能力は非常に高い。

【獣王】ライオネルとの邂逅は、ほんの一瞬の出来事だった。それも遙か遠くから互いを見ただけだったが、それだけで俺は、いや俺達は理解した。

あれは、敵だ。殺し殺される不倶戴天の敵なのだ。

言葉を変えずとも、弱肉強食の世界の掟が俺達の関係を断定したのだ。

つまり、殺し合って喰らい合う、ただそれだけの関係性。

ああ、本当に、待ち遠しいと思わざるを得ない。

【獣王】 ライオネルを喰らう、その瞬間を。

《三百三日目》

【獣王】 ライオネルという、【神】級【神代ダンジョン】のダンジョンボス 灼^{クハ}誕^{タル}竜^{リウ}女^{ニョ}帝^{テイ}に勝るとも劣らない、きつと美味^{びみ}なのだろう存在を直接見てから早一日。

昨日、手頃な場所に降りた後はひたすら【骸骨百足】で移動し続けた俺達は、とある【神代ダンジョン】を内包する迷宮都市《ドウル・ガ・ヴァライア》に到着後、宿をとって一夜を過ごした。《ドウル・ガ・ヴァライア》は迷宮都市でありながら、大海に面した場所にある為に港^{こう}湾^{わん}都市としての側面も持っている。

調教された海洋モンスターが牽引・護衛する、大型武装船団を介して別大陸と貿易を行うなど海運が盛んで、希少な舶来品を求めて豪商や貴族がこぞって訪れてくる。

白を基調とした建築物の立ち並ぶ都市中に、迷路のような運河が張り巡らされている。そこを無数の手漕ぎボートが市民の足として行き交^{まじ}う様^{さま}は、何処か前世の《アドリア海^{アドリア}の女王》を彷彿^{ほうふつ}させる。

ただし、半^{ギル}魚^{マン}人^ンや 人^マ魚^メ などこの世界特有の種族も多数暮らしている為、水中も生活空間となっていて、地上と同じように多くの店が開かれているなどの差異があった。

こうした他に類を見ない性質から、迷宮都市《ドウル・ガ・ヴァライア》は獣王国の重要な貿易拠点であると同時に、観光地としても人気だ。

せっかくそんな場所に来たのだから、楽しまなければ勿体ない。

という訳で、今日は観光する事に決めた。

何処が名所なのかまだ把握できていないので、とりあえず旅行者をターゲットにした遊覧船に乗り込み、適当に名所を巡っていく。

そうして分かったのだが、地上だけでも見所が多いのに、水中にも名所がある為、とてもではないが一日で回り切れるものではなかった。

だがそのおかげでゆつたりと家族サービスできたので、子供達にはいい思い出となったはずだ。最近はや暖かい日が続いていた事もあって、豊富な水に囲まれて程よく涼しいこの街での観光は、とても素晴らしい時間だったと言えるだろう。

別大陸産のかなり高価な食器なども買い込んで宿に戻った後は、明日の攻略の為に早めに寝たのだった。

《三百四日目》

海の幸がふんだんに使用された朝食をよく味わった後、元氣よく迷宮攻略を開始する。

迷宮都市《ドウル・ガ・ヴァライア》にある【神代ダンジョン】は、【海^{かい}藻^{そう}の神】が創造した

【藻女の深き恵みの洞窟】という。

都市中央に位置する、多数の運河の交差点。その底にある、ブルーホールめいた海底洞窟がそれだ。

水圧などの関係から深部の攻略は非常に困難だが、出入り口に近い浅い場所は攻撃しない限り襲ってこないダンジョンモンスターばかりなので、“魚人”の子供でも一人で帰還できるくらいに安全である。しかも海藻をはじめ多種多様な海産物が簡単に採取できる上、立地的に運搬の面でも優れているとあって、武装した攻略者だけでなく、商人達が内陸に運ぶ海産物を得る際にも重宝しているようだ。非武装の市民ですら、その日の食材を求めて大型量販店に行くような感覚で潜る事が多い。

深部まで攻略されるより前に恵みを与える事で、【信仰】を集めると同時に自衛可能な強かな計算がなされた仕組み、と言えるだろう。

実際、この狙い通り攻略される事無く残っているし、元々は【亜神】だった創造主が現在には【神】にまで達しているのだから、上手くやったモノであると感心させられる。

しかし、今回の目的地は【藻女の深き恵みの洞窟】ではない。いや、後で攻略するつもりではあるが、水中戦に対応できる俺単鬼で挑む予定だ。

とにかく俺達は、まず港にやってきた。

大型から小型まで、様式も異なる多数の船舶が停泊している巨大な港には、漁船や商船から下ろ

される海産物や交易品を目当てに様々な種族が集い、ある種の祭りのような活気に満ちていた。

行き交う人々を掻き分けて進んだ先には、転生してから初めて見る大海が広がり、何処までも澄み渡る美しい蒼をずっと眺めていたいと思ってしまう。

果てしない水平線の向こうに、まだ見ぬ世界があるのだ。そこはどうなっているのだろうか、と想像を掻き立てられる。

そんな港からやや離れた沖合に、一隻の船舶が錨泊していた。

雄々しい海龍に跨がる槍を持った美女を象った船首像。龍鱗を彷彿させる細かい金属板が無数に重なった外装。全長一〇〇メートル、全幅二〇メートル、高さ一五〇メートルという、小さな山と見間違えてしまいそうな、冗談のようなサイズ。

それこそが、今から攻略に向かう【神代ダンジョン】——【船舶の神】が創造した【アンブラッセム・ポントス号】だった。

内部が迷宮となっているのだが、船舶としての機能も持っている為に大海での自力航行も可能である。その特性から世界各地を定期的に巡っているとあって、一般的な「地下階層型」や「自然包囲型」などではなく、世にも珍しい「世界巡回型」に分類される迷宮だ。

このタイプの迷宮は他に、天空を漂う島や、海底を泳ぐ巨大亀の背中に乗った宮殿などがあるそうだが、それはさて置き。

そんな迷宮に運良く巡り合えたのだ。攻略すれば今後大いに役立つのは間違いない。

沖合にある為、侵入経路は大きく分類して三パターンある。

一つ目は、空を飛んでいく方法。

二つ目は、水中から取水口を通って侵入する方法。

三つ目は、船で近づいて錨を伝ってよじ登る方法。

今回は目立たない三つ目の方法を選び、【アンブラッセム・ポントス号】まで出ている定期船に乗せてもらった。

獸人の水夫の操舵に任せてしばし波に揺られながら、途中で見かけた魚を、銀腕を伸ばしてひと掴み。銀色に輝く鱗が特徴的な「アマメヒイラギ」を生きたままサツと捌き、新鮮な刺身に仕立てて頂く。

最初は何もつけずに口に入れてみる。プリプリとした白身の歯応えとサツパリした味で、このままでも中々美味しい。

次に港の露店で売っていた醤油のような調味料をつけると、より一層美味さが増した。

そうしてゆっくり味わっている間に到着したので、同行してきた復讐者達を先行させて様子見しつつ、自分も錨をよじ登って突入する。

さて、中はどうなっているのだろうか。

《三百五日目》

【アンブラッセム・ポントス号】の内部は、安全地帯と危険地帯が明確に分かれていた。

点在する安全地帯はまるでリゾート地と言うか何と言うか、小規模のショッピングモールや高級ホテルなどが混ぜ合わさったような造りだ。バーらしき場所、レストランらしき場所、プールやカジノゲームを楽しめる場所まである。

それ以外にも武器屋や道具屋など、攻略者達には必須の施設も見受けられ、相応に高額だが強力な商品を購入できるばかりか、武器の修繕までもしてもらえる。

攻略を進めて高層に至る程、より上質な施設が待ち構えており、その辺の高級宿以上に豪華な寝室に泊まる事も可能となる。

そんな施設が密集している安全地帯では、【アンブラッセム・ポントス号】を攻略しながら世界を回っている、という一風変わった冒険者の一団と出会ったりもした。

移動を続けるというこの迷宮の特性から、攻略が長引けばある地点での錨泊期間が過ぎて別の海域に出航してしまうので、そんな事もあるのだろう。

こんな感じで、安全地帯に関しては攻略者に対して色々と優遇し過ぎだろ、と言いたくなる構造な訳だが、危険地帯で出てくるダンジョンモンスターの強さはその分よそとは桁違いだ。半端な力量しかない者であれば、攻略は遅々として進まない。

例を挙げると――

蛸たこのような頭部に人間のような胴体を持ち、ただ在るだけで狂気を周囲に振りまく、魚人版のリッチとも言うべき「イシリッド」。

斧にも似た錨を武器に、攻略者の尽ことごとくを異常な身体能力によって物理的に圧殺していく六メートル級の巨人「怒りの荒くれ者」。

誰もが魅了まぼろしされてしまう程の絶世の美貌びぼうを持つ、人魚のような外見をした自然精霊ニセンブの一種である「ネレイス」。

全身が赤と白の強靱きょうじんな外骨格で覆われ、丸く変形した鉄てつで岩石をも容易に破壊する強烈な打撃を打ち込んでくる蟹系の亜人「剛拳闘蟹」。

顔は老人そのものだが、鱗と鱗ひれと尻尾を持ち、豪華な修道服を纏う「大海司教」。

――などが行く手を阻はばむのだが、中でも「イシリッド」の強さは、下手な迷宮の階層ボスすら超えているのではないだろうか。

精神に深刻な悪影響を引き起こす【状態異常】攻撃を得意とする一方、配下として引き連れるダンジョンモンスター達の強化もこなす厄介な存在だ。単体での戦闘能力も高いので、油断していると思わぬダメージを受けてしまう。

まあ、それもチョコチョコイと朱槍や呪槍で突いてやればどうにでもなる。

「ハイボクサー・クラブマン」や「アーク・シービショップ」など、「イシリッド」と比べれば若干弱いダンジョンモンスターの集団の場合は、まず数を削り、その後で赤髪シヨートやオーロ、アルジェント達に倒させた。得られる経験値がかなり多いので、彼女らのレベルアップには持っている。

それに赤髪シヨートと子供達は、神獣「ディアホワイト」の角を喰べて得た【職業】――【聖獣喰い】の効果によって、通常より格段に速く成長できる。ここでみっちり鍛えておけば、後々楽ができそうだ。

無論、危なくなったら手助けしつつも、浅い階層でじっくり戦わせた結果、全員がメキメキと力量を上げ、大集団でなければどうにか駆逐くすくできる段階にまで至った。

総じて予想を上回る成長速度だが、特にオーロとアルジェントの成長が著しい。やはり成長期の子供達は伸びが良いようだ。

これなら【存在進化】する日も近いのではないかと、思ってしまう。親バカかもしれないが、子供の成長とは嬉しいものだ。

【アンブラッセム・ポントス号】は広いダンジョンモンスターが強いので、進行速度はそこまで速くはないが、ともかくそんな感じで順調に進んでいった。

あと数日もあれば、攻略できるだろう。



《三百六日目》

安全地帯の一つで一夜を快適に過ごし、今日も早朝から攻略を開始した。

【アンブラッセム・ポントス号】はこれまで挑んできた迷宮と同じように、場所によって内装などが大きく変化する。

上層になればなる程、大富豪御用達の豪華クルーズ客船よろしく宮殿めいた豪華な内装となる。それに対し、現在攻略中である喫水線きつすいせんよりも下の船底に近い区画では、まるで海底に沈んだ邪神を奉まつる神殿のような不気味な内装の回廊と小部屋が待ち構えていた。

常時海水に濡れている暗緑色の石壁には、フジツボのような甲殻類や毒々しい色合いの海藻類がビッシリと密集していて気色悪い。

信者が『イア！ イア！』などと叫んで信奉しているような蛸頭の邪神像もあちこちにあつて、怪しげな青紫色に輝くと同時に、まるで大量の魚が腐ったような臭気を撒き散らしている。

正直、【アンブラッセム・ポントス号】内部では最も劣悪な環境と言つていい場所だ。

トラップの類はあまり配置されていないので進みやすくはある。だが見つかる宝箱の中身やドロップアイテムの質が悪い点も含めて総合的に考えれば、素通りしてもっと利益の出る区画を攻略した方が、肉体的にも、精神的にも、戦果的にも良いのだろう。

しかし俺達は、この区画をゆっくり時間をかけて進んでいた。

そりゃ、単純に攻略するだけなら、今の俺達であればゴリ押しでどうにでもなるだろう。

俺だけでなくカナ美ちゃんや【勇者】である復讐者達も居るのだから、戦力は十分過ぎるところか過剰と言っている。

しかも、長い月日をかけて攻略している他の攻略者から、八割程が埋められているダンジョンマップを購入済みだ。

その他にも何気ない会話から情報を収集した結果、ダンジョンボスが居ると思われる最奥に至るルートも、大雑把ながら既に予想できている。

予期せぬ出来事でも発生しない限り、これまで攻略した迷宮のように【アンブラッセム・ポイントス号】を手中に収める事ができるだろう。

だが今回はせっかく俺の家族が同行しているのだ。

最近ほったらかしにしていたので、迷宮という鍛錬に最適な場所で家族サービスの一つや二つ、したっていいだろうさ。

まあ、家族サービスといっても全員が来ている訳ではないので、他の家族には別の形で報いるとして。

環境が劣悪な代わりなのか、この区画はダンジョンモンスターが基本的に一体、多くても三体までの群れしか現われない。上手くやれば一対多という有利な状況で戦闘に移行できるので、俺が助力する機会をグッと減らせる。やはり、できる限り本人が自力で倒した方がいいのだから。

おまけに、経験値が他よりも少し多く得られるという特性があるのも都合が良かった。

という事で、甘えてくるオプシーを抱きかかえた俺は、いつでも助けに入れる距離を保ちつつ、勇猛果敢に挑む赤髪ショート達の後ろに控える。皆以前と比べて遥かに強くなったものだと嬉しく思うと同時に、大丈夫だろうかとハラハラドキドキしながら、戦いの行く末を見守った。

生まれて初めて見る大海。

最初、透き通るような海水で満ちたそこは、果てしなく広がっているのだと思った。

けれど、大海の先には別の大陸があると言われて、想像もできない世界に興味を抱いたのは、つい先日の事。

その時こそ、いつかこの大海の先にあるという大陸に行つてやる、という野望を抱いた瞬間だったわ。

まあ、そんな私——オーロの野望はさて置き、想像以上に綺麗きれいだった大海に面する迷宮都市《ドウル・ガ・ヴァライア》をじっくりと観光できたのは、とつても良かったと思つてる。

やっぱり生活している場所の特性によって、文化とか技術とかは独自に発展するものだからね。街並みとかもこれまでに無かった構造で興味深かったし、生活習慣とか、食文化とか、今まで知ら

なかった事を知る絶好の機会で、凄く楽しめた。

ただ、今回はお母さんや鬼若達が居なかったのはとっても残念だったわ。こんな綺麗なところを観光できなかったなんて勿体ないと思う。

でも、いつか超えてやろうと目標にしているお父さんは勿論、優しく綺麗なカナ美義母さんや、厳しくも優しく包み込んでくれるルベリア義母さん、それに生まれた時から一緒に私の半身とも言うべきアルと、可愛い可愛い私の大切な妹の一人であるオプシー、あとは時々鍛えてくれる復讐者さん達が居たから、まあ良しとしておくわ。

お父さんも、また今度皆で来ような、って言ってたしねッ。今は思いつきり遊んで、今度皆で来た時に私が案内してあげなくちゃッ。

翌日、私は小舟を経由して山みたいな大きさの船——【アンブラッセム・ポントス号】に乗り込んだ。

そして錨を伝って中に入ったと同時に、ここはお父さんが攻略して自分のものにした【神代ダンジョン】とは違う、と理解する事になった。

ヒヤリとするような、独特の雰囲気。

周囲に潜む、明確な敵意。

命を狙われている、という圧迫感。

巧妙に隠された、挑戦者を試す神意。

お父さんの【神代ダンジョン】では、何処か安心感が得られた。でもここにはそれが無い。

約束された安全など皆無であることは、まだ私とアルには荷が重い。

私達だけであれば即座に殺されてしまうような格上ばかりが雑兵として配置されている、と思わないといけない。私達にはまだ挑戦すら許されていない、そんな領域ね。

けどお父さん達の助けを借りながら、数回程戦闘を経験する事ができた。

お父さん達が敵の数を減らしてくれたり、体力を削ってくれたりした分だけ、私達が得られる経験値は減少したのだろうと思う。けどそれ以上に格上ばかりだった事もあって、私達に蓄積されていく経験値はあつという間に規定値を超え、グングンとレベルを上昇できた。

それに加えて、倒した敵の死体がダンジョンに吸収されて消える前に可能な限り肉を食べる事で、私達が持つ【聖獣喰い】の効果が発動し、普通よりも遥かに効率的に能力が向上していく。

入る前よりも確実に、私は強さを増していった。

それでも、まだ来るには早すぎる場所だから、私達がこうして実力より上の世界を経験した後は、お父さんがサッサと攻略するものだとばかり思っていたの。

——でもね。

『この区画ならオーロ達のレベル上げに丁度いいだろうから、じっくり進んでいこうか』
そう、お父さんは言ったの。

そりゃ、私達だって早く強くなりたいわ。お父さん達にただ守られるだけの存在じゃなくて、助けとなるように頑張るつもりだし。

でも、別にこの区画じゃなくてもいいじゃない、と思うのよ。

ここは船底に近いから凄くジメジメしているし、壁にビッシリと生えたフジツボ？ っていうのなんて、とんでもなく気持ちが悪い。見ているだけで鳥肌が立ちそうになるわ。

それに鼻が馬鹿になる程臭くて、出てくるダンジョンモンスターも何だか生っぽいし、ネバネバしてるというか、とにかく気色の悪い体液に濡れてるのもいるの。

しかも個体としては私達より強いから、少しも油断できない。下手すれば、多分即死する事もあ
るでしょうね。

そんな場所だから、精神的な重圧でストレスが溜まるし、肉体的にもこたえるのよ。

まあ、ストレス発散も兼ねて思いつき【魔砲】をぶっ放しても怒られないから、完全に嫌って
訳じゃないけど。

「オーロ姉、まだですかッ」

今、ルベリア義母さんは前衛として単身頑張ってくれている。それをサポートすべくアルは
鬼珠^{クオシュ}を解放し、手にした白銀の大弓にバルチザンを番え^{つが}、矢継ぎ早に射掛けていた。

「ゴオオオオオオオオオオッ!!」

怒気を漲^{みなぎ}らせて咆哮する、怒りの荒くれ者^{アングァー・アルビオン}は、六メートルという巨躯相応の重量だけでも脅威

だ。しかもそれを支える強靱な筋肉や骨格、そして青色の分厚い皮膚は、半端な攻撃を受け付けな
い天然の防具でもある。

幸い遠距離攻撃はしてこないけど、接近戦では私やアルだとまだまだ分が悪い強敵ね。

「くそッ、なんて防御力だッ」

アルは比較的柔らかい眼球や耳、致命傷を負わせやすい頸部、それと動きを鈍らせる事のできる
四肢の関節を正確に狙っているけど、やっぱり皮膚や筋肉が厚すぎて攻撃の効きが悪いみたい。

一応グサリと突き刺さってそれなりに出血させているし、若干ながら動きの障害には成功して
いる。普通の相手ならもう倒していてもおかしくない手ごたえなんだけど、あの巨躯からすればダ
メージは少なそうだわ。

現に今も元氣よく暴れているしね。

「ガアアアアアアアアッ!」

そんな、怒りの荒くれ者^クに最も近い場所から、ルベリア義母さんが獣のように吼えながら縦横
無尽に攻め立てていく。豪速で振り回される鎧を軽やかに回避し、あるいは【將軍風盾】^{ジェネラルシールド}で逸らし
ながら、肉厚な純白の刀身を持つ愛剣【將軍大包丁】^{ジェネラルヨウバチ}に赤い燐光^{りんこう}を纏^{まと}わせ、右膝^{みまひざ}の同じ箇所に斬撃
を集中させている。

何かしらの【戦技】^{アーツ}を使用した斬撃の集中攻撃には流石の分厚い皮膚と筋肉も耐え切れなかつた
らしく、巨木のような片足から夥^{おびただ}しい鮮血が噴出する。

「ギガッ、ゴオオオオオオオオッ」

片足を切断されてバランスを崩した。怒りの荒くれ者。だったけど、せめてもの反撃なのか、地面に倒れながらもその手に持つ錨をルベリア義母さん目掛けて振り下ろした。

まるで巨岩が落下してきたような一撃だったけど、ルベリア義母さんは既にそこに居ない。

獣以上の俊敏さで攻撃範囲外に逃げていたからだ。

錨は石畳の回廊を穿ち、破片を勢い良く飛び散らせたけど、その他の被害はなかった。

「——ッチ」

小さな舌打ちが聞こえた。それはルベリア義母さんが漏らしたものだ。

「もう再生が始まってるかぁ。同じ程度の体格ならとくに仕留められるんだけど、大きすぎて厄介だなあ、本当に」

ルベリア義母さんが距離をとった僅かな間に、怒りの荒くれ者は切断された部位と部位を無理やりくっつけ、馬鹿げた再生力で繋ぎ合わせてしまったのだ。

多少の違和感があるようだけど、そこまで動きに問題があるようには見られない。地面に転がっていた状態から、もう立ち上がってしまった。

足をくっつけている間、アルが懸命にバルチザンを撃ち込んでいたけど、多少の被弾を無視して再生を優先していた。

やっぱりこれまでの迷宮で戦ったダンジョンモンスター達と比べて知能が高いわ。攻撃されても

焦らず、しっかりと優先順位を決めて私達を屠る為に動いているのだから。

「圧倒的な体軀差のある相手に対する決定力不足、か。今後の改善点にしないと」

ルベリア義母さんは自分より三倍以上大きい。怒りの荒くれ者を近接戦で圧倒している。一切ダメージを負わず、一方的に攻撃を加えていくのだけど、再生能力を突破して殺害するには攻撃力が若干足りなかった。大きさが違いすぎるから仕方ないにしても、それが気に食わなかったらしい。

事態は膠着した、とも言えるわ。

でも、こんな時こそ私の出番なのよねッ。

「魔弾生成完了ッ、私達の経験値にしてあげるッ」

斬撃や打撃で倒すのが困難なら、再生が追いつかない程の火力で全身を一気に燃やしてしまえばいいのよッ。

「オーロは戦技【破滅の魔砲】を練り出した」

今回は戦技も上乘せして、確実に火葬してあげるッ。

「ちよッ、まだルベリア義母さんがッ」

アルが何か叫んでいるけど、アルが見えてないだけでルベリア義母さんはとくに退避済みよ。

ついに耐え切れなくなったらしく、巨大な四肢の末端から燃え尽きた部位がポロポロと崩れ落ちていく。

自重に耐え切れなくなった脚部が砕け、巨体が前のめりに転倒した。にもかかわらず、腕で這って近づいてくるのを止めない。怒りの荒くれ者。

肉体の半分以上が燃え尽きてもまだ死なない事には流石に恐怖したけど、アルがパルチザンを撃ち込み、脆くなっていた肉体を次々と砕いていく。

ようやく動けなくなった。怒りの荒くれ者。に、ルベリア義母さんがトドメを刺す。振り抜かれた後から風切り音が聞こえてくる程に鋭い戦技の一撃は、惚れ惚れするくらい綺麗だったわ。

でも、これで。怒りの荒くれ者。との戦闘は終了した。

「よしッ、これで——」

この時。一瞬だけであれ、強敵を倒した事で私は油断してしまった。

それが新たな敵に、致命的な優位をもたらしたのは間違いない。

「——精神侵す悪意の波動」

私の死角になっていった横道から放たれ、一瞬で身体を駆け抜けていった黒い波動——深淵系統第五階梯魔術。精神侵す悪意の波動。

油断していた精神による抵抗など、圧倒的なその威力の前には無意味であり、私はまるで熱した金属棒で脳髓を掻き混ぜられるような耐え難い激痛に蹲るしかなかった。

それでも何とか状況を確認しようとして顔を上げる。そして、アルやルベリア義母さんだけでなく、知っているありとあらゆる人達の死骸が、まるで山のように視界一杯に積み重なった光景を目の当たりにした。

鼻腔を貫く、夥しい血と臓物と汚物が混じり合った悪臭。

踏んだ死骸の骨が砕け、腐った肉が擦れる生々しい感触。

五感で認識するそれ等は、現実のものとしか感じられなかった。

「うぶっ」

胃からこみ上げてくる気持ちの悪さ。食道が胃酸で焼かれ、ツンとした臭いが鼻につく。

家族全員が惨たらしく死に果てた光景は強いストレスを生み出し、それによる激しい頭痛が正常な判断を遮断する。

恐らく今の私は、【恐慌】や【混乱】といった【状態異常】に侵されている。

精神侵す悪意の波動。には肉体を破壊する効果はないけど、精神に強いダメージを与えて精神的な【状態異常】を幾つか引き起こす陰湿な魔術、と勉強した。

今見えているモノ全てが幻覚、そのはずなのに。

余りにも現実的な感覚が、もしかしたらそうなのでは、なんて思いを引き出してしまおう。幻影を振り払う事など、今の私にはできない。圧倒的強者から放たれた魔術に抵抗できない。

「イア！ ムグディアンゲルム」

幻覚のはずの、屍しかばねの山の上。そこに魔術を行使した敵がいる。

肉体的にはそこまで強くないけれど、魔法に関しては非常に優れている事で知られる、狂気を撒き散らす残忍なダンジョンモンスター『イシリッド』。この迷宮で遭遇する敵としては最悪に近い存在ね。

ハッキリ言って、私達では勝ちようが無い。遭遇した瞬間に勝敗は決してる、そんな格上の存在だった。

そんな『イシリッド』が、白目を剥むいたお父さんの生首を、骨と皮だけのよう細長い指で掴み、口元に蠢うごめく無数の触手型捕食器官を使って脳髓まどうを啜すすっていた。

ジュルジュルジュルジュル、嫌な音が聞こえてくる。

ニタリ、『イシリッド』が悪意に満ちた笑みを浮かべた気がした。

「あ、あ、あああ、あああああああああ」

思わず私の口から出る叫び。

それに気を良くした『イシリッド』が、脳髓を吸い尽くしたお父さんの頭部を両手で押し潰した。まるで爆発したかのように肉片が飛び散る。

「イア！ アンバルウゲンナム」

勝ち誇るように『イシリッド』は何かを言い、お父さんの肉片がこびり付くその手に濃密な魔力を集約させる。

何かしらの魔術を発動させようとしているのだろうけど、私にはそんなの関係なかった。

「あああああ、アホカー！ーッ！」

「イア!? アブルンマ!?」

幻覚だと分かっている、それでも現実だと思ってしまうような光景は、確実に私を苦しめていた。間違いなく、私は『精神侵す悪意の波動』によって正常な精神状態ではなかった。攻撃されれば、防御すらできずに殺されていたと思う。

でも、流石にこんな、有り得ない光景を見させられれば、正気に戻るといふものだ。

「お父さんがアンタ如きに殺される訳ないでしょうがッ！ お父さんはアンタの同族と遭遇した時に『お、蛸発見。よし、食べてみよう』って言って、槍のひと薙なぎで抵抗すら許さず隣殺してたじゃないのッ!! しかもその後で実際に食べて『あ、蛸足がコリコリしてて美味しいな。お土産みやげに何体か狩ってこうか』って言ってたしッ」

この区画に来るまでの間、数は少なかったけど『イシリッド』達とも遭遇した。その時お父さんが、まるで草を刈るように隣殺していったのを目撃しているのだ。

しかも、『恐怖』して半狂乱に陥りながら高階梯の魔術を連発してくる『イシリッド』に対し、防御らしい防御もせず、ただ近づいて槍でなぎ払うだけで。

そんな程度の存在が、よりにもよってお父さんの生首を掲げて脳髓を啜るなど、幻覚にしても酷ひどすぎるわ。

「あーもう、あーもう、なんでこんなのに負けそうだったのかしら！ あームカつくッ」
もう頭の激痛は無い。多分【状態異常】も消し飛んでいる。

馬鹿げた余興に付き合わされたような鬱憤を晴らすのに、ピッタリな方法がある。だから私は迷わずそれを実行した。

「全部全部全部、ぶっ飛べー！ーッ！！」

最大まで魔力を込めた魔砲が生み出す魔弾。

それが尽きるまで、私は引き金を引き絞り続ける。

圧倒的な爆砕が、グイシリッドを一瞬で呑み込んだ。

家族の戦いをじっと見守っていた俺だが、“怒りの荒くれ者”との戦闘が終わった直後、丁度死角にあった横道からやってきた“グイシリッド”の魔術がオーロに直撃した時は、心底どうなるかと心配させられた。

酷く辛そうにしていたので思わず手助けしようとしたが、流石は俺の子とでも言えればいいのか、オーロは複数の精神系【状態異常】に精神力だけで打ち勝つという偉業をやってみせたのだった。

予想以上に成長しているのだなと感心する間に、復活したオーロが撃ち放った魔弾によって、圧

倒的な破壊が周囲に振りまかれた。

その余波に巻き込まれたアルジェントが吹き飛ばされる、なんてハプニングがあったが、まあ、そういう事もあるだろう。

その攻撃も流石に“グイシリッド”を倒すまでには至らなかったが、吹き飛ばしてそれなりのダメージを負わせた。

そして衝撃でふらつく隙を赤髪ショートが逃すはずもなく、死角から接近し、頸部を一瞬で両断して仕留める事に成功する。

こいつの蛸足は結構美味しいので、即座に【異空間収納能力】に収納するのでも忘れない。

戦闘後には少し反省会を開いてから、子供達に対して良くやったと褒める。ダメなところもあったが、全体的には悪くなかっただろう。

今日はそんな感じで、子供達優先で攻略していった。

《三百七日目》

もう少しでオーロとアルジェントのレベルが“100”に到達するらしい。

それならば、と今日も船底近くの区画でウロウロする予定としたところ、昨日一日見学していたオプシーがオーロ達の戦いに感化されたらしく、私も参加したいと言いだした。

戦闘本能が強いのは【鬼】の血が濃い証拠だ。いつかはそう言うだろうな、とは思っていた。

しかしオプシーはまだ幼い。

俺の血が流れているからか通常の鬼人種と比べれば確かに成長は早く、もう自力で歩き回れる程度にはなっているとはいえ、それでもここで戦うのなんて不可能だ。

一応軽く訓練はしてきたが、オーロ達よりは成長が緩やかなので身体はまだ出来ておらず、本格的な戦闘に耐えられるとは思えない。

そもそも【神代ダンジョン】が初陣なんてのは馬鹿げている……のだが。

オプシーが持つ二柱の加護、つまり【宝石の神】と【冥獣の亜神】の恩恵が、その問題をクリアさせてしまった。

オプシーは【宝石の神の加護】によって、魔力を一時的に宝石へと変換する能力を秘めている。

【使徒鬼・亜種】として、子供でありながら豊富な魔力を内包するオプシーは、最大で五〇キロもの宝石に変換が可能だ。ただし一定時間が経過すると魔力に再変換されて霧散してしまうが、それはそれとして。

そうして得た五〇キロの宝石は、オプシーが持つもう一つの恩恵、【冥獣の亜神の加護】による能力の一つを行使する事により、【冥獣】に変形させられる。つまり、宝石を使ったある種のゴーレムだ。

二種の【加護】によって誕生した、狼とも獅子とも虎とも思えるような造形の、鋼玉製の二頭の【宝石冥獣】——分かりやすいように一頭は紅玉、もう一頭は蒼玉で出来ている——はオプシーの

代わりとして戦闘に参加していった。

実際に戦闘させて分かった事だが、宝石冥獣は全身各部位が兵器と同義だった。

鋭い牙を高速回転させてドリルのようにしたり、尻尾の毛一つ一つを針金のように尖らせたり、四肢を刃に変えたりして、敵を撫で削り、切り裂く事が可能なのだ。

最初は損害度外視で、オーロ達の壁になればそれでいいと思っていた。しかし研磨剤としても使用されるくらい堅固なコランダム製だけあって、半端な攻撃は受け付けない宝石冥獣は、時にダンジョンモンスターを狩猟するなど予想以上に活躍し、ここでも通用する強さを証明した。

ちなみに、宝石への変換には相性というものがあるらしく、オプシーが最も適していたのは黒曜石だった。これなら長時間変換しておけるし、ある程度の損傷は魔力を追加する事で即座に再生できる。

しかし今回は戦闘が目的であり、宝石冥獣の役割は壁役であるからして、割れやすい黒曜石は適していない。むしろハッキリ言って脆い為、弱パンチとかでも破壊されかねない。鋭利になりやすいので攻撃には役立つのだが。

その為、今回は相性が良くも悪くもないコランダムを選択したのだが、そう悪い選択ではなかったようだ。

そして戦うのが面白いのか、オプシーは楽しそうにケラケラと笑い、どんどん強さを増していった。

レベルが上昇し、魔力が増加し、熟練度が上がると、より多くの宝石を交換できるようになった。従える宝石冥獣達も当初の二頭より増え、それを組織的に運用できるようにもなっていく。

初めての指揮にしては的確なので、多分、俺が持つ【群友統括】や【軍勢統括】といった類のアドリビティが遺伝しているに違いない。

なんだか将来、大量の宝石に囲まれて様々な色合いの宝石冥獣を侍らす女王様になりそうだな、と思ったり思わなかったりするが。

まあ、そんな感じで。

子供達のレベルを上げられるだけ上げた後、ダンジョンボスが居るだろう区画に近い安全地帯の宿で、最後の休息をとる。

柔らかいベッドで横になり、明日に備えて早く寝ようとして――

【世界詩篇】（黒蝕鬼物語）【鬼乱十八戦将】であるオーロが【存在進化】しました

【条件】“1”【存在進化】クリアに伴い、称号【金砲姫】が贈られます

【世界詩篇】（黒蝕鬼物語）【鬼乱十八戦将】であるアルジェントが【存在進化】しました

【条件】“1”【存在進化】クリアに伴い、称号【銀槍王】が贈られます

どうやら子供達のうち二鬼が【存在進化】したらしい。

どんな風になったのか楽しみにしながら、ゆっくりと意識を沈ませる。

明日は、いい日になりそうだ。

《三百八日目》

昨日【存在進化】したオーロとアルジェントは、共に【半人武鬼・亜種】という種族になったぞうだ。

外見的な大きな変化は、身体が成長した事と、片手に一つだけあった鬼珠が両手と胸の中心に生じて三つに増えた事くらいだろうか。

だが、確実に強さを増したのは、漏れ出る魔力から容易く分かった。

本人達に以前との差異を聞くと、まず【亜種】になる条件の一つでもある【加護】として、オーロが【金の神の加護】と【魔砲の亜神の加護】、アルジェントが【銀の神の加護】と【魔槍の亜神の加護】を得たらしい。

【金の神】と【銀の神】の【加護】は非常に酷似しており、金または銀を使用したマジックアイテムなどの効果向上、【宝石の神の加護】のように魔力を一時的に金や銀に変換可能、などの恩恵を得られる。

【魔砲の亜神の加護】は魔砲を使用した時に効果を發揮し、【魔槍の亜神の加護】は槍を使用した時に効果を發揮する。

全体的に大幅な向上を果たした戦闘能力を早速試したい、と二人は言っていたが、とりあえず朝食を優先した。

腹が減っては戦はできぬというし、何よりまだ準備が整っていない。
二鬼の身体は急激に大きくなった。オーロは一八〇センチを少し超えたくらい、アルジエントは二メートル近い。その影響で服が小さくなってしまったので、母親である姉妹さん達が、もしもの事があればこれを渡して、と以前渡してくれた服を渡す。

朝食を終えた後でそれに着替えさせると、幸いサイズはピッタリだったらしく、進化した二人の動きを阻害する事は無いようだ。

これが腹を痛めて生んだ母の愛情なのか、と感心しつつ、武装のサイズ調整なども済ませ、確認の意味も兼ねてその辺のダンジョンモンスターと戦闘させてみた。

そして初戦から、【存在進化】によって向上した実力が発揮された。

あれほど苦戦した「怒りの荒くれ者」を、オーロ達はそれぞれ単鬼で討伐できるようになったし、鬼珠を解放した時に出現する弓や槍はより強力な能力を秘めたモノになり、戦技の一つ一つの威力も大幅に向上していたのである。

午前中はオプシーも加えた子供達を好きなように戦わせ、昼飯を食べてからダンジョンボスを目指した。

そもそも近くまで来ていた事もあり、そこまで迷う事なくボス部屋の前まで到着する。

場所は船首に最も近く、最上階から一つ下の階にある船橋だ。

巨大な【アンブラッセム・ポントス号】のブリッジだけあって、そこには非常に大きな空間が広がっていた。左右はもちろん、前方後方まで見えるような開放感のある構造で、海図を広げるのに良さそうな大きさの机や操舵輪など、航海に必要な数々の器具も揃えられている。

これまでのボス部屋と比べれば障害物が非常に多く、決して戦いやすいとは言えない、広い空間でありながら、逆に狭苦しさも感じられる場所であった。

そんなボス部屋に居たダンジョンボス「黒き海の大提督」は、黒い軍服を筋骨隆々の肉体に纏う、鯨頭の獣人だ。

身長は三メートルをやや超える程度で、尾鰭があるなど、各部位に鯨の特徴が見受けられる。鯨特有の目のような白い模様もあって、その下にある本当の目は爛々と戦意に輝き、何処か愛らしさを感じられる姿からは想像できない程に好戦的だ。携えている生体武器であろうサーベル型の長剣からは強い魔力が感じられ、相当の業物と推察できる。

大海の何処かに彼等鯨系の獣人の国があるらしく、鯨系の魚人と並んで勢力を広めている種族として知られている。その戦闘能力は、海中は当然として、地上でも油断はできない程高いと言われている。

だがそんな情報は気にせず、最初から全力で叩き潰すべく、対面したと同時に俺は動いた。

まず【撃滅の三步】——三步歩く間の攻撃力を増大させる希少能力を発動させ、一步目で前方に

跳躍し、障害物を跳び越えながら間合いを詰める。

数十メートル程の距離は一瞬で消失し、それに反応した「黒き海の大提督」が迎撃態勢を取るべく腰にあるサーベル型長剣へ手を伸ばす。

しかし、奴が抜剣するよりも早く、俺は【無音の破突】や【蜂の一刺し】など攻撃系・強化系アビリティを複数発動させた上で朱槍を突き出した。

普通の相手ならば、朱槍の性能とアビリティの重複発動による威力向上によって、手応えらしい手応えもなく貫通するところだが、流石は【神】級のダンジョンボスと言うべきか。

軍服は見かけに反して高い防御力を有していたし、外皮は分厚くしなやかで斬り難く、強靱な筋肉や骨格は【知恵ある蛇／竜・龍】や【巨人】にも劣らぬ程密度が高い。

それ故に、「黒き海の大提督」の肉体にはまるで巨大な金属塊を突き刺すような重い手応えがあった。生半可な攻撃では外皮すら傷つけられないだろう。

それでも、朱槍を止めるには足りなかった。

真正面から突き刺さり、背中から突き出た朱槍の穂先には、まだ脈打つ心臓があった。

できる限り綺麗な形のまま仕留めたかったので、そのまま死んでくれれば最良だったのだが、流石にその程度で死ぬ存在ではないらしい。

「黒き海の大提督」は心臓を抉られたにもかかわらず、痛がる素振りも見せずに、柄を握ったサーベルを間合いに入った俺に向けて抜き放った。

その抜剣速度は音が後から聞こえてくる程だったが、凶刃が身体を切り裂く前に俺はあえて二歩目を踏み出す事で身体が密着する距離まで近づく。そして四本ある銀腕のうちの二本で「黒き海の大提督」の両腕を完全に拘束。

サーベルは俺の脇腹に触れているが、もはやそれ以上動かす事は叶わない。

そうした後で、深々と突き刺さったままの朱槍を放して自由になった残りの手を、相手の両脇腹に添え、両側から圧縮するように力を込める。

その際、特殊な身体運用法で脚部から発生させた力をねじ込むと共に、【黒覇鬼王の金剛撃滅】や【黒覇鬼王の蹂躞暴虐】など、手持ちの中で特に強力な攻撃系アビリティも発動させた。

すると「黒き海の大提督」の肉体強度など無関係のように掌はめり込み、激しい雷撃が全身を駆け巡り、筋肉や骨や血管や内臓など一切が潰れていく感触が伝わってくる。

まるで車に轢かれた蛙か、あるいは絞った雑巾か。

左右からの力が加えられた事で上下に伸びていく肉体。二本の銀腕で両腕を拘束して動けなくしていた事と、「黒き海の大提督」の肉体がこれでも千切れないくらい頑丈だった事により、何だか可哀想なくらいの圧壊具合を見せている。

グチャグチャになった内容物が上下に分かれて、歪に膨らんでいく。目は充血し、耳鼻から血が漏れ出し、足下には血溜まりが出来ていた。

致命傷である、とひと目で分かってしまう程の損壊。

立ち読みサンプル
はここまで

だが、それでもまだギリギリ死んでいない。

普通なら何十回も死んでいるのではないだろうか、と思ってしまう悲惨な状態だが、それでも目に見える速度で再生が行われるのだから恐ろしいものだ。

その光景は、丁度映像を逆再生させたような感じである。ここまで破壊されても復活するのは正直、生物としてどうなんだろうか。

などと自分を棚上げして見ていたら、「黒き海の大提督」は最後の反撃とばかりに、まだ無事だった頭部を懸命に動かして噛み付いてきた。

がばりと開かれた口の中には白く輝く牙が整然と並び、俺の頭部を容易に丸呑みできる程巨大だが、それに合わせて、最後の三步目を踏み出すと同時に頭突きを食らわせる。

頭部攻撃時に効果を発揮する【頭突き】や【石頭】に加え、【雷滅の斬角】や【双角乱舞】など五本角による斬撃も強化された雷電迸る一撃は、「黒き海の大提督」の身体を縦に切り裂いた。

流石にそこから再生する事はなく、これで絶命したようだ。血は蒸発して血煙となり、肉が焼けて香ばしい匂いを発している。

思わずひと齧りしてしまっただが、噛んだ途端、衝撃が身体を突き抜ける。

野性味溢れる風味ながら、濃厚で味わい深い。大海を泳ぐのに必要な、柔軟かつ力強い肉だからこそその旨味なのだろうか。

「灼誕竜女帝」を彷彿させるそれに、思わず次の肉片に手を伸ばして咀嚼したところで我に返り、

残りは【異空間収納能力】に回収する。

一鬼で食い尽くしてしまった場合の皆の反応が怖かったのだ。

「ダンジョンボス『黒き海の大提督』の討伐に成功しました」

「達成者一行には初回討伐ボーナスとして宝箱【鰻肉林】が贈られました」

「攻略後特典として、ワープゲートの使用が解禁されます」

「ワープゲートは攻略者のみ適用となりますので、ご注意ください」

「詩篇覚醒者／主要人物による神迷詩篇攻略の為、【船舶の神】の神力の一部が徴収されました」

「神力徴収は徴収主が大神だった為、質の劣る神の神力は弾かれました」

「弾かれた神力の一部が規定により、物質化します」

「夜天童子一行は【船舶神之操舵輪】を手に入れた!!」

「特殊能力【迷宮略奪・鬼哭異界】の効果により、制覇済み迷宮を手に入れる事ができるようになりました」

りました」

「条件適合により、【アンブラッセム・ポントス号】を略奪可能です。略奪しますか？」

《YES》 《NO》

当然《YES》を選択した。