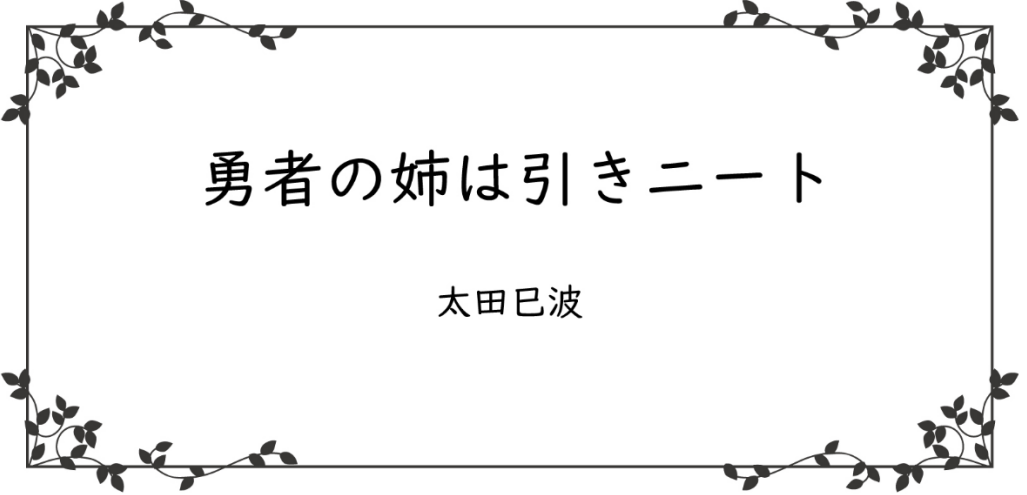


UeHAUP



# 勇者の姉は引きニート

太田巳波



勇者の姉は引きニート

★★★★★

姉が部屋から出てこなくなった

そして僕は勇者になった

★★★「今日・話せ」

薄暗い部屋。物が雑然と散らばっている。ベッドが一つ。

本棚と小さな箆笥。広くない部屋はそれでほぼいっぱいだ。

部屋の中はすえた匂いで満たされている。その匂いの中に発酵したような甘い匂いがかすかに混じっている。

扉の横に置かれたベッドからは妙になまめかしい白い右腕が下に向かって伸びている。僕はその白い手を見つめる。

その手の下には「今日」と書かれた紙と「話せ」と書かれた紙が落ちている。

その紙の横には食べ散らかされた食器がトレイの上に乘っている。僕はそのトレイとまだ湯気の立っている食事が乗ったトレイと交換する。

姉は部屋から出ない。言葉も発しない。部屋は窓がなく薄暗い。それは姉の部屋が地下にあるせいだ。

姉の部屋と僕の部屋を増築するとき、土魔法の使える父が家の山側をくり抜き、そこに増築したからだ。

斜面を削ったので、廊下をはさんだ二つの部屋の片側には窓があり日がさし込む。そこは僕の部屋になり、日があたらない地中の部屋は姉の部屋になった。

だから姉の部屋は昼でも暗く、ランプが必要だ。

その暗い部屋で姉は灯りもつけずにベッドの上で頭まで布団をかぶっている。見えるのは布団から出て力なく垂れさがっている白い右手だけだ。

僕は闇の中に浮かぶその白い輝きから目が離せない。

「ただいま。晩ごはん持ってきたからあとで食べてね」

そう言ってランプに灯をともした。それに伴い部屋がぼんやりと照らし出される。

姉の右手の小指、薬指、中指がかすかに折り曲げられ、人差し指が床の「今日」「話せ」の紙を指し示す。

「今日はね、まずダンジョンに行ったんだ」

僕は明るく楽し気に聞こえるような口調で、今日の出来事を話し始めた。

床の「今日」「話せ」は「今日あったことを話せ」だ。

姉は口をきかない。伝えたいことは紙に書かれる。紙に書

かれた単語の組み合わせで意思表示をするのだ。

「今、八階を攻略しているのは前に話したよね。で、朝、転移したら先行パーティがレイスと戦闘してたんだ。レイスはこのダンジョンでは初モンスター。人の形をした霊体で、ゴーストの上位種になるのかな」



「気を抜くな。ゴーストとは違うっ」

「魔法を使ってくるよ。注意して」

「物理は効かないぞ。ファイターは下がれ」

「大丈夫です。僕の剣は加護付きです」

石造りのダンジョンの広くない部屋で四人の冒険者が二体のレイスと戦っている。冒険者側は混乱していて連携がなく防戦一方だ。

特に剣士の若い男が役に立たない。レイスと対峙しては剣を振り回しているが、ことごとく空振りしている。よく見ると、剣は確かにレイスの体を斬っているのだが、何のダメージも与えず素通りしていた。

大型の楯を構えた重戦士は部屋の隅で壁に背を付け、大声で指示を出す。だが、重低音のだみ声は騒乱の喧騒の中では

言語として伝わらない。

革鎧の小柄な男はちょこまかと部屋の中を逃げ回っている。

頭からマントをかぶった女治癒士はレイスに向かって魔法を放とうとしている。が、素早く動くレイスに的を合わせられない。

一方、二体のレイスは前後を入れ替わりながら四人を分断するように動き、交互に魔法を撃っていく。そしてその魔法を確実に当てている。

「えい！」

渾身の力を込めて振り回された剣は見事に空を切り、剣士はバランスを崩して尻もちをついた。

斬りかかられたレイスは胸を緑に光らせ、至近距離から剣士に毒魔法を撃ちつける。そして素早く後ろに下がり、もう一体と入れ替わる。

「淨炎」

マントの女が赤い魔法をレイスに放つ。レイスは炎に包まれながらも印を切る。その印が赤く光りはじめる。剣士は毒に侵され身動きが取れない。レイスは印を剣士に向かって伸ばす。若い男は目をつむった。それと同時にレイスの背後が灰色に光った。

カンツ。

剣士はゆっくりと目を開ける。

レイスの核を槍先が貫いていた。槍はレイスの背中から差し込まれている、そして、その先の空中に浮かぶ僕をみて、苦痛に歪んでいた剣士の顔は安堵の顔に変わった。

僕は槍を押し出した。

パリントという音を立ててレイスの核がバラバラと床に落ちる。僕はゆっくりと床に足をつける。核が砕けたレイスは消滅していく。砕けた落ちた床の核も床の中に吸い込まれていった。

「ヒーラー。エリアヒールを」

僕は大声で叫ぶ。残ったレイスは革鎧の男を追い回している。僕は後ろからレイスを追い立てる。男が大きな楯の前を横切ったとき、部屋全体が薄く白に輝いた。

革鎧を追いかけていたレイスが楯の前で一瞬ひるむ。それ wait っていたかのように楯が落ち、その陰から棍が打ちつけられレイスの核を破壊した。

レイスと核が消滅する。

「ふう」

革鎧の男が床に座り込みながら大きく息を吐く。

「ありがとうございます。助かりました」

剣士がゆっくりと立ち上がって僕に向かって頭を下げた。

「ゴースト程度なら君の剣でも斃せますが、その程度の加護でレイスを相手するならピンポイントで核にあてないと斃せないですよ」

若い男はただ頭を下げている。

「それと、みんなに言いますが、レイスは効果属性を反転させます。今みたいにみんながダメージを負っていて、複数が毒に侵されているなら、一か所に集まってエリアヒール、エリアキュアポイズンが有効です。そうすれば、味方は回復し敵はダメージを負うので」

「でも霊体には浄炎のがダメージを与えるよ」

「なるほど、仲間の命より敵を斃すことを優先したのですね。その考えも納得できますが、先ほどのレイスは炎使いでした。毒使いはもう一方のほうです」

「炎耐性があっても、無効じゃないよ。浄炎は多少でもダメージは与えるよ」

自分が正しい。自分は正當に評価されていない。いつもそう思っている治癒士が反論する。そんな状態の彼女にさらなる反論は不毛な議論に発展するだけだ。

「そうですね、失礼しました。パーティーにはパーティーのやり方がありますね。部外者の僕が意見することはありませんでした」

僕が頭を下げて議論を打ち切る。

「別にあたしは文句言ってるんじゃないよ。それに…」

治癒士は議論の打ち切りを拒否して、自分の正当性をまくしたてている。僕は黙ったまま頭を下げ続ける。こんなところで言い合いをしても何の役にも立たない。意見を意見として聞いてもらえないなら黙っているほうがまだ。

「勇者の言うことのほうがもつともだぞ。マライカ、冷静になれ。すまない、勇者。マライカは戦闘で興奮しているんだ。気にしないでやってくれ」

パーティーリーダーの楯役がなだめたことでその場がやっとおさまる。

「勇者様がパーティーに入ってくれたらもつと楽にダンジョン攻略できます。何故入っていただけないのですか」

若い剣士が何度目かの加入要請をしてくるが、僕はいつもの苦笑いを返すだけだ。面倒くさいやりとりを毎日繰り返す気はないし、誰かを頼って『楽にダンジョン攻略』しようなんて考えの冒険者と一緒に命のやり取りをするつもりはない。

「僕には国境警備も、魔族戦もありますから。ここだけに時間を割く訳にはいかないのです」

僕はそう定型文を返して歩き出した。

「先に進みましょう。二三戦したら、国境と魔族の巡回に行

きますが、昼過ぎにはまた戻ってきます」



「昼過ぎてダンジョンに戻ったら、あれからレイスは出なかったらしくて、ずいぶん攻略が進んだよ。マツピングを見ただけど、あれなら明日には八階を完全攻略できるんじゃないかな。ここでレイスが出てきたってことはたぶん全十階のダンジョンだね。だからこの階に中ボスがいるかも。明日はそのつもりで戦いの用意するよ」

姉の白い手がピクツと動いた。何かおかしいことを言ったのだろうか。僕はその後の反応をじつと見るがそれ以上は何も起きない。僕は話をつづけた。

「ダンジョンの他は禿山にある魔族出現ポイントの見回り。魔族はこのところ全然出てこないんだ。今日も出た形跡はなかったし。一番手前の警告マーカーが倒れていたけど、それは瓜坊が倒したんじゃないかな。その先の落とし穴に一匹落ちて死んでたし。だから、警報機と罠の点検整備だけして魔族ポイントはおしまいにしちゃった」

白い手は反応しない。

「あとは、国境警備。こっちもいつもと変わりなし。昼前に川の向こうから定時掃射があっただけ。ただ、川の水がちよ

つと少ないかも。この時期はいつも少ないけど、今年は去年と比べても少ない。あ、そうだ。それとね、瓜坊は国境の駐屯地で食べちゃった。ごめんね、持って帰ってこないで」僕が話すのをやめると暗い部屋が沈黙で満たされる。僕は白い手をじっと見つめた。その手がゆつくりと曲げられ扉を指差した。

出ていけの合図だ。

僕は肩を落とし部屋の外に出た。そして閉めた扉の前にして中の様子をうかがう。

カチリと音がして中から鍵がかけられる。それは全ての拒否を意味している。そこまでの拒否は最近は珍しい。何が悪かったのだろうか。瓜坊を持って帰らなかったからか。



朝、朝食の乗ったトレイを持って、姉の部屋に入った。暗い部屋の床には六枚の紙が置いてあった。

「夜」「ダンジョン」「話せ」「初めから」

「中ボス」「待て」



姉は部屋から出ない

でも見透かすようにすべてを知っている

★★★「ダンジョン・話せ・最初から」

姉は自ら話すことをしない。ただその日あったことを僕から聞くだけだ。だけどたまに朝からその日のように聞きたいことを指定することがある。そんなときは全力で応えるだけだ。

「夜」「ダンジョン」「話せ」「初めから」「中ボス」「待て」

それが姉の願いなら魔族ポイントと国境警備は簡単に済ましてしまおう。

「判ったよ。今日は中ボス攻略はやめて最初から見直してみよう」

朝日のささない暗い部屋の白い手は動かない。

「じゃあ行ってくるね。朝食はここに置いておくから食べてね」

僕はダンジョンに転移した。



「ダメだ。待って」

転移先では先行パーティが大きな扉を開けようとしていた。そのつくりの豪華さからきつと中ボスにつながる扉だろう。姉は中ボスと戦うなどと言った。扉を開けさせてはいけない。

僕は鍵穴に大きなカギを差し込もうとしていた斥候職の盗賊を押しつけた。

その瞬間、ドカンッという音がして斥候のいた場所に雷が落ちた。扉の前の床はプスプスと音を立てている。扉を見ると扉を突き抜けて霊体の手が出ている。

突き飛ばすために伸ばした右手に雷の一部が落ちたのか、右手は麻痺して動かない。僕は左手で槍を振り上げた。その槍から逃げるようにレイスの手は扉の中に引っ込んだ。

「ヒーラー、キュアパラライズを僕の右手に下さい。電撃を喰らってしまいました」

顔をしかめながら右手を横に伸ばすがいつまでたっても治癒魔法が来ない。

「ヒーラー。キュアパラライズを」

「ごめん、あたしはキュアパラはまだ使えないんだ」

「ならヒールを」

そこまで言ってやっとヒールが唱えられる。しびれは取れ

ないものの痛みはだいぶ少なくなった。

実のところ手持ちのキュアポジションを使えばこの程度のパラライズは解除できる。ヒールポジションの併用でダメージのない状態に戻すことだって可能だ。でもそれはしない。魔法で済むなら今後のためにアイテムは残しておくべきだ。治癒士はキュアパラライズが使えないことを告白させられたことで不機嫌だ。正直なところ、治癒士としてパーティに参加しているならキュア系統は一通り取得しておくべきだが、それを言うとは治癒士はさらに不機嫌になるだろう。

雷の直撃を免れた斥候は感謝しているのだろう。頭をさげてぶっくらぼうだが感謝の意を示している。

「鍵穴にトラップがないことは確認したんだがっ」

扉には大きな鍵穴が二つある。一つは青で一つは赤だ。斥候の手には白い大きな鍵。それを前に伸ばす。

「さっき手に入れたこの鍵で開くと思ったんだが、上も下も合わなかった」

「物理トラップじゃなくてモンスタートラップだったんですね。レイスは壁をすり抜けますから。鍵を開けようともたっている隙に攻撃する作戦ですね」

合わない白い鍵と青赤二つの鍵穴。扉の奥で待ち受ける中ボスとレイス。何か見落としていたのかもしれない。姉が指摘したのはその見落としなのだろう。

「どこかに見落としがありますね。もう一度最初からダンジョン攻略しましょう」



ダンジョンはダンジョンコアを中心に発生する迷宮だ。コアは魔素が自然と溜まり結晶化することによって発生することもあれば、成長した既存のコアが分裂して発生することもある。

自然発生のまま放置されたコアから作られる迷宮は方向性が弱く、発生するモンスターも低レベルのモンスターばかりで攻略もたやすい。

コアに持ち主がいればその者がダンジョンマスターとして迷宮を管理する。そして迷宮はマスターの資質に近いものとなる。魔法法を得意とするマスターは火山にダンジョンを作り、出現するモンスターも魔法法を得意とする。水魔法のダンジョンは水中迷宮だったりする。

何故そのような傾向になるかというと、それはコストの問題だ。ダンジョンはコアに蓄えられた魔素とマスターの魔力で造られる。普段使い慣れた属性の魔力は変換効率が高い。消費する魔力が少なくてすむ。

だが、同一属性のモンスターだけでは攻略対策も立てやす

い。だから割高であつても別系統のモンスターを配置するとはよくある。

それにダンジョンマスターになるほどの者は複数系統の魔法を使える者が多い。今回のダンジョンはモンスターと迷宮の形状から主が暗黒系で副が土系の魔法を使う者だろう。

ダンジョンはコアを破壊すると消滅する。消えるまでは大地の魔素や迷宮内で死んだ冒険者やモンスターの魔素を吸い成長する。

モンスター一匹の魂で同等のモンスターを一匹作成できる。だからモンスターが迷宮内で消滅する限り、ダンジョンの能力は減らない。

冒険者は何匹もの、何十匹ものモンスターを殺しながら奥を目指す。すなわち冒険者の力はモンスター数十匹分に匹敵する。冒険者が迷宮で死ぬと数十匹ものモンスターを新たに生むことができるのだ。

ダンジョンマスターはコアを成長させるため迷宮に冒険者をおびき寄せる。餌はモンスターを殺す快感だったり、モンスターを殺すことによる冒険者のレベルアップだったり、ダンジョンコアそのものであったり、財宝であったり、高級な武具だ。

冒険者を迷宮内で殺し、モンスターを補充し、冒険者の落



とした財宝や武具を囿として別の冒険者をおびき寄せる。

そうやってダンジョンは成長する。もちろん、死なずに財宝だけ持って迷宮を出てしまう冒険者もいる。だが、そんな冒険者もさらなる財宝を求めてまたダンジョンに戻ってきってしまうのだ。

ダンジョンは成長し、五階層だったものが十階層、十五階層へと階層を深くする。ダンジョンが広がれば潜る冒険者も増え、それに比例して死ぬ冒険者も増える。

何故かどの迷宮も五の倍数の階層で構成されていた。理由は不明だ。

コアは最終階層にある。ダンジョンマスターも大抵はコアと共にいた。そして、それらを護るように下層に行けば行くほど敵が強くなっていた。それが一般的なダンジョンだ。

僕はいくつかのダンジョンコアを破壊し、いくつかを領主様や王様に献上している。

このような十階層の中級迷宮なら単騎でも攻略可能だ。でも、勇者一人で何でもしてしまうのは国家としてリスクヘッジができていないことになる。勇者はいろんな場所で助けするくらいがいいのだ。

そんな国の考え方からすると、僕ほど勇者に適した者はいない。

僕は空間魔法が使える。一度訪れたところか携帯ポータル

の周辺に転移することができる。このダンジョンでは先行パーティの治癒士にペンダント型の携帯ポータルを持たせていた。



「僕に触れてください。ダンジョンの入り口に転移します」一階層目は多くの初級冒険者でにぎわっている。この階層に出てくるのはロックワームがメインだ。ちよつと大きいミミズで岩陰に隠れて通りかかる者に襲いかかってくる。噛まれれば痛いがその程度だ。

空間把握の魔法を使いマップに変動がないことを確認して、戦闘中の初級パーティの獲物を横殴りしないように注意しながら、二階層への移動ポイントに急いだ。

二階層目はジャイアントワームとゾンビだ。どちらも動きが遅いので問題にならない。

中には多数のゾンビに取り囲まれてしまう初級冒険者もいるが、先行パーティにそんなミスはない。

三階層目の空間把握で僕は声を上げた。剣士も思い出したように「あつ」と叫んでいる。

「四階への手前に白い扉がありました。同じようなのが五階層にもあったはずです」

剣士の言うとおりだ。開かない扉がこの階層にあった。正確には白い鍵穴の青っぽい扉が四階層への移動ポイントの手前にあり、白い鍵穴の赤っぽい扉が五階層の最奥にあったのだ。



「三階層の扉の奥には青い大きな鍵が隠されてたよ。それを護るように扉の後ろにゾンビウィザードが隠れてたけど、八階層のモンスタートラップの件があったから注意してて問題なかったよ」

暗い部屋の中の「ダンジョン」「話せ」「初めから」の紙の上で白い手が揺れている。その白さはまるで血の通わないゾンビの白さだ。

「そこで昼近くになっちゃったから、国境警備にジャンプして、一仕事してから、またダンジョンに戻ったんだ」

姉の手が病的に白いのは何年も陽の光にあたっていないからだろう。

「五階層は赤い大きな鍵。こっちも扉の裏にスケルトンウィザードがいたんだ。なんで、ダンジョンマスターはみんな、こんな風に同じパターンの罠しか用意しないんだろうね」

姉は元から外に出るほうではなかった。外で遊ぶより家の

中で過ごすことが多かった。子供のころから色白で、すごくきれいでかわいかった。

「さすがに先行パーティでも一日で五階層まで来るのが限界だったから、今日はそこまでにして、魔族ポイントの巡回に行っちゃった。でも、先行パーティは継続して潜るって言うてたから、『見落としに注意しながら進んで』って頼んどいたよ」

一階層は冒険者も多く、モンスターも弱い。狩りつくされていることさえもある。だから簡単に突破できる。

二階層、三階層も今はもうそれなりに冒険者が入り込んでいる。攻略にさほど時間はかからない。四階層、五階層は敵も強くなるので、探検している冒険者の数は極端に少なくなる。ほとんどの敵を自分たちで処理することになり、マップを持っていない初見であればそれぞれ二日はかかるだろう。

合わせて四日かかるところを半日で走破するのはマップを持っている先行パーティでも苦しい進攻だった。それが六階層ともなれば、たとえマップがあっても丸一日、七階層はそれ以上かかるだろう。かなり時間をロスしたことになる。その上、八階層の途中で僕がいけないときにまたレイスが出てくれば先行パーティは被害を受けるかもしれない。

だが、戻らなければ青と赤の鍵を手に入れることはできず、扉は開かなかった。扉を突き抜けるレイスの魔法におびえな

がら開かない扉を開けようとしてもつと無駄な時間を使っていたはずだ。

結果として時間のロスがなくなったのは、全ては姉の警告のおかげだ。

「お姉ちゃんありがとう。お姉ちゃんが『待て』と言ってくれたおかげでレイスにやられずにすんだよ」

僕は暗い部屋の中で感謝の言葉を口にした。

姉の白い手は部屋の扉を示した。それは出ていけの合図だ。

僕は部屋の外に出て扉の前にしてしばらく立ち止まった。

今日は鍵を閉める音は聞こえてこなかった。

★★★★

勇者は局面で活躍し大局を見ない

英雄は大局を見て局面で活躍する

姉は大局を見るが部屋から出ない

★★「国境・村・地下壕・話せ」

結局、八階層のあの扉の前まで戻ってきたのは四日後だっ

た。見落としに注意して再攻略したおかげで一つの隠し部屋と隠し扉を二つ見つけた。

隠し扉はどちらも黒い鍵穴で一つは緑っぽい扉、もう一つは黄色っぽい扉だ。どちらも鍵穴を調べていると扉からゴーストの手が伸びてきた。

黒い鍵はまだ入手していない。おそらく九階層で入手できるのだろう。そして全ての色鍵穴の扉の奥にはモンスターが潜んでいるのだ。



斥候が青の鍵を持ち、楯役が赤の鍵を持つ。治癒士は浄炎魔法の準備をしている。剣士は僕が貸した神聖属性付きの剣を構えている。

僕は勇者だ。それなりの成果を上げて勇者として認められた。

国家間紛争で侵攻してきた敵を滅ぼしたり、禿山にわいた魔族ポップアップポイントを発見したり、ダンジョンをいくつか破壊もしくは攻略している。

その功績で勇者となった。

実績が認められて、海側の隣国との戦争で軍を率いて欲しいと言われたが、それは断った。山生まれの僕は海戦なんか

したことないし、そもそも軍を統括する能力なんか持っていない。

僕にできるのは隊長から言われたとおりに攻めて、言われたとおりに護るくらいが関の山だ。

場数だけは踏んでいるので、指揮の真似事ぐらいはできるかもしれない。でも僕は勇者であって英雄じゃない。救国の英雄になりたいなんて思ったことないし、英雄の器でもない。そんな人物に指揮されたら部下は犬死するだけだ。

僕の家は代々土地持ちだったが、持っていたのは山奥のさびれた土地だ。それも自分たちが暮らすのが精いっぱいなので、小作人はいなかった。

そんなボツと出の田舎者が軍の指揮官になったら、ほかの貴族の指揮官から反感を買い、足を引っ張られてしまう。そんな面倒なもめごとに巻き込まれたくない。

だから今まで通りに自由気ままに過ごしたいと正直に話したら、かわりに魔法槍を下賜すると言われた。

どうして苦勞をしょい込むのと高価な武器が釣り合うのか判らない。王様や貴族になればわかるのだろうか。そう思った。そのときもらったのが今使っている槍だ。

その槍を見て意味が判った。それは僕が殺した敵国の隊長が持っていた槍だった。

ダンジョンだったらドロップ品はモンスターを斃した冒険者のものになる。

戦争だとそうはならないようで敵将の槍は取り上げられてしまっていた。それが返ってきただけだ。自分のものが自分のものになったただだから、何も変わらない。

軍の指揮官は、威張れるかわりに苦勞を背負うので差し引きゼロ。槍も自分のものが返ってきて差し引きゼロ。どちらもゼロで同じ価値だった。

でも威張りたいとは思わない僕が指揮官になるのは苦勞の分だけマイナスだ。

槍は戦争の功績と軍の指揮を遠慮したことにより僕のものになった。剣士に貸した剣は王様にダンジョンコアを献上したことによる褒美だ。

ダンジョン攻略を始めた当初はダンジョンコアを破壊していた。ある日、姉に見たいと言われて破壊せずに帰った。姉は丸一日調べたのだろう。次の日の夜、これを領主様に献上しろと言った。

次のコアも見たいと言いい、丸一日の検分後、また献上しろとなった。

ダンジョンコアをもらって何の役に立つのか判らなかつたが、また領主様のところへ持っていった。すると、領主様

は献上先は王様にしよう言ってきたのだ。

そのダンジョンコアに対する王様からの褒美が神聖攻撃属性のついた聖剣だった。

後で聞いた話だが領都や王都の下は水属性のダンジョンになっているらしい。

街がダンジョンマスターとなり地下に水路ダンジョンをつくる。各家庭からでる糞尿は便所から直接この水路に捨てられる。水は流れて街の外まで流される。そんな仕組みらしい。

コアが増えればそれだけ街を大きくできるとのことだ。

ただの水路が聖剣と釣り合う理由は不明だが、くれると言うならもらって損はない。

その聖剣を剣士に渡した。剣士はもらったかのように喜んでいたので、あとで「貸したただけ」と念押ししておこう。



斥候と楯役がすばやく扉にとりつき、鍵を差し込む。

ガチャリと重い音と同時に楯役の重戦士が肩で押し開ける。

僕は使い古した棍を扉と壁の間に転がした。これで中に入り込んだとき、扉が閉まったとしても隙間から逃げ出すこと

ができる。ボス戦が予想される場所では退路の確保は重要だ。

剣士と治癒士が僕の横をすり抜けていく。僕は顔を上げた。

そこは大広間だった。天井も高く、ほかの場所の二倍ぐらいある。その中央に三体のレイスが浮かんでいる。扉の近くにいなかったのは、音を立てないようにしながらすばやく動いていた僕らに気付いていなかったからだろう。

治癒士は準備していた浄炎を放った。剣士もレイスに向かって駆け出している。

浄炎が一体のレイスを燃やすと見えた瞬間、レイスの前に黒い壁があらわれ、魔法の炎を吸い込んでいった。

続いて、走る剣士に向かって右斜め前から黒い霧が襲いかかる。剣士は聖剣を振り回し霧を払った。

薄れていく霧の向こうに見えたのは二体のマント姿だ。一体は大きく、もう一体は小柄だ。中ボスは部屋の中央にいる

レイスではなく、マントのどちらかなのか。

「イオアンと俺は魔術師を狙うぞ。マライカ、カーロイはレイスだ」

楯役のリーダーがマント姿を目指しながら叫ぶ。確かマライカは治癒士でカーロイは剣士だ。

レイスに物理攻撃は効かない。神聖属性か魔法で攻撃するしかない。マントの二体は実体がある。実体があれば物理攻

撃が効く。斥候と楯役が実体を持つマントを攻撃し、治癒士と聖剣でレイスを攻撃するのは、正しい判断だ。

背が高いほうはボロボロで薄汚く黒ずんだマントをつけている。手も足もガリガリに痩せて、頬も骸骨かと思うぐらいこけている。ただ、その眼だけはらんと光っていた。そのマント男が両手を上げる。と、上げた腕の下に二匹のスケルトンが出現した。なるほど、背の高い男はネクロマンサーだ。

一方、小さいほうのマント男は肘の上まである黒いグローブをつけ、黒マントのフードを深くかぶっている。マントの前も留められていて中に何を着ているのかも判らない。うつむくように下を向いた顔は黒い仮面に隠されて、全身漆黒に包まれている。

僕は思わず身震いした。あれは邪悪な存在だ。

悪を斃すため黒いマントの背後に転移先を設定しようとしたとき、その小さな男はスッと姿を消した。

消える直前、僕は男が笑うのを見た。いや、見たような気がする。実際は仮面に隠れて顔は見えなかった。だから本当に笑ったのかは判らない。それどころかすべて黒で覆い隠されていて、男か女か人ならざる者かさえも判らない。

だけど、僕には判った。その邪悪な男は確かに笑ったのだ

と。

僕は無駄と知りつつ転移をし、槍を前に突き出した。

消えたように見えて透明になっただけ。その可能性に期待したのだ。

だが、槍は空を切った。僕は槍を横に動かし、ネクロマンサーの召喚したスケルトンを薙ぎ払った。

ここはダンジョンの他の場所とはまるで違う。見るからに中ボス部屋だ。他のダンジョンでも中ボス部屋はこのようなつくりになっている。

今ここにいるのはレイスとネクロマンサー。それとネクロマンサーが召喚し続けるスケルトンだ。中ボスはレイスカネクロマンサーのどちらかだ。

逃げ回るネクロマンサーは中ボスには見えない。だが、ネクロマンサーとはそういう存在だ。召喚するモンスターに戦わせ勝利を得るのがネクロマンサーの一般的な戦略だ。

レイスが中ボスでネクロマンサーが取り巻きのモンスターだ。レイスはダンジョンマスターが配置したモンスターだからだ。もしネクロマンサーが中ボスならば、レイスもネクロマンサーが召喚したものかもしれない。とすれば、今はスケルトンしか召喚していないが、余裕があればレイスカそれと同等のモンスター、もしかしたらレイス以上のモンスターを召喚

できることになる。

中ボスがレイスかネクロマンサーのどちらかだとしたら、あの逃げた邪悪なマントは何か。きっとあれはこのダンジョンのダンジョンマスターだろう。

ダンジョンマスターは迷宮の管理者権限を持ち、管理する迷宮の中ならどこへでも転移できる。ダンジョン内の転移に空間魔法は必要ない。

そして、確かにあの黒い邪悪さはダンジョンマスターにふさわしい。

レイスに有効な攻撃手段は僕の魔法槍、剣士の聖剣、治癒士の魔法だ。

レイスは三体。これ以上増えたら勝ち目は少なくなる。

レイスが増える前にレイスの数を減らすか、レイスが増えないように先にネクロマンサーを斃すか。どちらを選択すべきか。

「斥候と楯役はネクロマンサーをお願いします」

ネクロマンサーが召喚するのが物理攻撃の効くスケルトンならば、二人でも対処できる。二人でネクロマンサーまで斃してくれば問題はなくなる。

僕はレイスの後ろに転移した。



姉には今日か、遅くとも明日には中ボス戦だと伝えていた。今度は前回のように「待て」とは言われなかった。

だから僕はレイス三体と、スケルトンとゴーストを召喚しながら逃げ回る中ボスをいかにして斃したかを語るつもりだった。

漆黒マントの邪悪さを語るつもりだった。

だが、姉の白い手の下にあったのは予想もしない「国境」「村」「地下壕」「話せ」だった。

姉は全体を見て指示を出す。だからダンジョンの見落としても気づいたのだろう。

今夜のこの紙も全体を見ての指示のはずだ。

中ボスがいるのが判っていて、僕は今日も家に戻ってきたならば中ボスに勝ったことになる。そんな結果の判っている話は聞く必要がない。きっとそういうことなのだろう。



漆黒の闇は暗黒の証だ

姉の白い手は暗がりの中で輝いている

## ★★「地下壕・話せ」

僕は姉の手の下の「国境」「村」「地下壕」「話せ」を見て困惑した。

国境とは、今、僕が巡回警備している戦闘地帯のことだろう。そこは北東の隣国との境を流れる川だ。国境が川なのは、はるか昔に隣国との間でそう定められたからだ。

川は南から北に向かって流れている。上流は溪谷で両側が高い崖だ。その下の谷に川が流れている。そこはまだ川幅は狭く流れも速い。

下流に行けば崖は低くなり、川幅は広くなる。川底も深く流れはゆるやかだ。そんな場所は水棲モンスターの恰好の棲み家になる。

軍が駐留しているのは中間地で川幅も広くなく崖も高くない。流れの速さはそれなりにあるが、深さは腰高でところどころに崖から崩れ落ちたのか大岩があり、用心すれば人の足でも渡れないこともない。

だが、川に入る者はいない。なぜなら川の上には橋が架かっているからだ。

でもその橋は三か月間使われていない。

国境のこちら側は山が連なっている。山道はあるが民家はない。軍が半年前から山を拓いて、そこに二百人が駐屯している。駐屯のきつかけは隣国側の国境沿いの集落に軍隊が集結しはじめたとの情報を入手したからだ。

現に何度か敵兵がこちら側に侵犯してきている。その都度迎撃し、追い返すか殺すかしている、まだ国境線は川のままだ。

三か月前に国同士で不可侵協定が締結され、それ以降は侵犯はなく、毎日、昼にやる気のなさそうな弓による定時掃射があるだけだ。

こちら側の駐屯地は仮ごしらえのテント張りだが、向こうは違う。近くに集落がありそこから職人と資材を入手し、集落から少し離れたところにそれなりの宿舎を作っている。

兵站にしても都市から集落まで街道があり、食料や装備、備品の輸送を行っている。

山道を使って兵站を行わなければならないこちら側とは大違いだ。

僕に政治のことは判らないが、それまで隣国との関係は陰悪なものではなかったはずだ。今までは国境の橋を使って交易も行われていた。取扱品に生鮮品はなかったが、工芸品や



隣国の北部で取れる珍しい木の実が持ち込まれ、貴族相手に高値で取引されていた。



姉の言う「国境、村」とは橋の向こうの集落のことだ。でも「地下壕」の話は聞いたことがない。

「国境の村っていうか集落には年寄りや子供も合わせると二百人ぐらいが住んでいるのかな。敵軍は集落とは別の野原にいるから、それは数に入れてないよ。ちなみに敵兵の数は四百。こっちの倍だけど大丈夫。僕が頑張るから負けないよ」  
姉の白い手が紙を指す。

「集落の産業は畑と絨毯。畑は向こうの国の都市にも運ぶくらい収穫があったらしいけど、四百人も兵隊が増えたから、今は足りなくて、逆に都市から食料を買ってるみたいだよ。

絨毯は、きれいな」

姉の手が大きく紙を指した。ここまで力強い動きは珍しい。その様子はどこか苛立っているようだった。

姉の聞きたいのは集落の話ではなく、地下壕のことだろう。でも僕はそれについて話すことはできない。なぜなら僕は地下壕の情報を持ってないからだ。僕は姉の動きに気付かないふりをした。

「絨毯はきれいな織物で高いものだ。と家一軒分ぐらいの価値が」

ズズッ。布がこすれる音がする。

ベッドの中から姉の手が伸び、肩が見えそうになっていた。姉の二の腕を見るのは何年ぶりだろう。

僕は息をのんだ。柔らかそうな腕は白い輝きを放っている。なまめかしささえ漂わせている。薄暗い部屋の中で輝く白はこの世のものとは思えないほど美しい。

その腕が床まで届き、一枚二枚と紙をつかむ。

僕は布団がずれて姉の顔があらわれないかと期待する。でも、思い通りにはならない。逆に姉の手は紙を持ったまま布団の中にすべて引っ込んでしまった。

残った紙は二枚。そこには「地下壕」「話せ」とあった。

「ごめん。地下壕のことは何も知らないんだ。明日、調べるよ」

そう言っても、姉の手が戻ってくることはなかった。

柔らかい上腕を見ることができた喜びと、手を引っ込められてしまった悲しみで眠れず、まんじりと一晩過ごした翌朝。朝食のトレイを届けたときも姉の手は布団の中のままだった。

紙も「地下壕」「話せ」のまま。ただ、その横に「じゅうた

ん」「見たい」「買え」「全部」の四枚が追加されていた。



まず国境に転移した。隊長に集落の地下壕について知っている人を集めるように頼んで、魔族ポイントに転移。異常がないことを確認して領都へ転移。商業ギルドで荷馬車を借りて塩と海産物の乾物の仕入れと積み込みを依頼。ダンジョンに転移して九階層の攻略方針を確認。そして、再び国境に戻ってきた。

「どうですか。地下壕を知ってる人は何人いましたか」

僕が隊長に聞くと隊長は首を振って誰もいないと告げた。何も判らないでは姉に話せない。

隊長は僕が困るのを予見していたのだろう。集落に詳しい兵を紹介してくれた。彼は隣国に知り合いがいて、訪ねに行くときに集落を通り、何度か宿屋代わりの集会所に泊まったらしい。だが、地下壕の話は聞いたことがないと言う。

僕自身も集落に行ったことがある。偵察のため行商人に化け、住民に話を聞いて集会所に泊まった。

そのとき住民たちは治安の悪化を嘆いていた。そうだろう、すぐそばに若い男の兵隊が四百人もいる戦争状態の集落が

いい治安を保てるはずがない。よそにつてのある人は集落を出ていき、住民の数はかなり減ったと言っていたのが、四か月前のことだ。

そのときも地下壕の話は耳にしなかったし、見ることもなかった。

僕は隊長と兵に礼を言い、領都へ戻った。

ダンジョン攻略をいくつもしている勇者の僕はそれなりの蓄えがある。冒険者ギルドの他に商業ギルドにも登録済みだ。

身分を隠して調査したい時はいつも行商人のふりをしていた。大商店かそれ以上の資金を持つているので荷馬車に乗るくらいの商品なら問題なく購入できる。姉の要求した絨毯の買い占めもおそらく可能だ。

ここでは安いが目的地では希少とされているものを仕入れて高く売る。商売とはそういうものだ。我が国と交易できなくなると隣国が一番困っているのは塩だろう。それと海産物だ。だから僕はその仕入れを頼んでいたのだ。

商売での問題は購入資金ではない。転移魔法の能力だ。

僕の使える転移魔法は無制限ではない。重量制限はないが大きさ制限はある。さらに対象が大きくなればなるほど魔力

の消費量が増えてしまう。

荷馬車一台ぐらいならなんとかなるが、それを一日に二度三度動かすことはできない。

もちろん普通に荷馬車に乗って国境まで行けば魔力は使わない。が、それだと早くても五日はかかるだろう。それに国境の橋は封鎖されている。橋を使って隣国に入ることとはできない。

僕は荷馬車とともに隣国側の野に転移した。



「お姉ちゃんごめんね。今日は地下壕調査で国境の集落に泊まるから、夜は家にいないよ。一人になっちゃうけどいいかな。お手伝いのオリフィアさんに来てもらおうか」

いつもの状態に戻っていた姉の手はベッドからだらりと垂れたまま動かない。

僕が勇者になってから、両親は領都に住んでいる。僕が手に入れたお金で領都のはずれに小さな家を買って、そこで暮らしている。そして、この家に暮らしているのは姉と僕の人だ。

両親にとって部屋を出ない姉の世話は心的負担が大きか

った。それを少しでも楽にする意味もあって別居となった。そこに僕の黒い思惑があるのは否定しない。

お手伝いのオリフィアは家の近くに住む小作人の娘だ。姉と同じ歳で、子供のころは姉と仲が良かった。

昼間はオリフィアに来てもらって、留守番と食事の支度をしてもらっている。僕が毎日、姉の部屋に運んでいる夕食と朝食はオリフィアが作ったものだ。

姉の部屋と僕の部屋、その間の廊下とその先にあるトイレには僕が結界空間魔法をかけていて姉と僕以外の人が侵入すると警告が発せられるようにしてある。だから、留守番がいなくても、侵入者の感知はできる。だが、一人でいるのと、誰かがいるのでは、姉の安心感はまるで違うだろう。

「それとごめんね、地下壕なんだけど、まだ何も判らないんだ。集落の人にそれとなく聞いてもみんな知らないって言うし。隠し事をしている感じでもなかったから、一部の人だけが知っている秘密の話かもしれないね。今夜、もうちょっと調べてみるよ」

姉の手は動かない。

「絨毯は、かなりの量を買えたよ。今日は小さいのを一枚持って来たから、それ、置いてくね。残りは明日持ってくるよ」  
姉の手が動いた。布団の中も動き、紙が一枚落ちてきた。

「全部は全部。使用中も買え。村、じゅうたん、全部買え。村、足りないもの聞け」

部屋を出なくなつてから、姉が単語の紙を並べる以外のことをしたことはない。いつもはしない文章の提示をしたということは、それほど重要なことなのだ。

「判つたよ。全部買う。それと、何が欲しいか聞く。明日の朝、その報告するからね。今夜は一人にしちやつて、ごめんね。あまり遅くなると怪しまれるから、もう集落に戻るね」  
僕はうれしかった。姉の手は元に戻っていた。単語の羅列ではない意思の疎通までしてくれた。こんなにうれしいことはない。さらなるうれしいことを妄想して僕はにやけてしまった。

そして、その笑顔のまま集落の集会所裏に転移した。

★★★★★

英雄のもとには人が集まる

勇者は人に声をかける

姉は人と話さない

★★★「売らない・どこ」

商品としての絨毯は問題なく売ってくれた。全部欲しいと言ふとあまりいい顔をしなかったが、結果として集落にある二つの織物工房で全部売ってくれた。以前は四つの工房があったのだが、不安定な集落の状況から二つの工房は内陸の街に移転したらしい。

商取引としては全部買えたが、使用中の中古品となるとそうもいかなかった。

「代々受け継いでいるものだからダメだ」

「これは家宝だから売れない」

そう言つて買取を拒否するところがいくつも出てきた。買取金額の上乗せをすると首を縦に振ってくれる家もあるが、なかには頑として売ってくれないところもある。

姉は集落にあるすべての絨毯を買えと言つた。でもその要望には応えられそうにない。

朝、いつもより早く姉の部屋に入った。オリフィアはすでに来ていたが、まだ支度中で朝食は出来上がっていなかった。「お姉ちゃん、昨日はどうだった？ 一人で大丈夫だった？」  
部屋に入るなり声をかけると白い手がピクツとして布団の中がもそもそと動いた。

「あ、起こしちゃった？　ごめんね。それと、ごめん、まだ朝食はできてないんだ。できたら持ってくるね」

白い手が床をさした。そこにはいつもより多い紙が落ちていた。

まず「売れ」「領都」。その下に「売らない」「どこ」「地図」「かけ」。さらにその下に「買え」「全部」。そして、そのすべての行にかかるように左に置かれた「じゅうたん」の紙。少し離れて「魔除け」「持っていけ」だ。

姉は売らない家があることを予想していたのだ。でももし僕が勇者ではなく英雄だったらみんな売ってくれただろう。

僕は二人の英雄に会ったことがある。一人は現国王でもある英雄王で、もう一人は英雄ジブライルだ。二人ともすべての人から愛され、尊敬されている。

特に英雄ジブライルの人気はすごい。彼が歩くとひと目見ようとして周りに人が集まってくる。スピーチをすれば一言も聞き漏らすまいとしてしんと静まり、話し終わると大歓声の拍手喝采だ。

そんな英雄ジブライルが集会所の前で「すべての絨毯を売ってくれ」と言えば、人はこぞって売るだろう。

でも僕はただの勇者だ。集会所の前で叫んでもほとんどの人は怪訝な顔で見るだけだ。だから一軒一軒訪ねて行って交

渉しなければならぬ。手間がかかってしょうがないが、売るのを渋った家が明確になるという点でよしとしよう。

迷宮攻略も英雄ジブライルだったらもっと簡単に終わらせているかもしれない。

僕と一緒に回っている先行パーティはあの迷宮内で僕が声をかけたパーティだ。低階層を潜っている中で、良さそうなパーティだと思ひ声をかけたのだが、今ひとつ協調性にかけている。

治癒士は文句ばかり言うし、斥候は独自の判断で動いてしまう。もし、僕ではなく英雄が指揮をしていたらみんな目を輝かせ、英雄の指示に従うだろう。そもそも、こっちから声をかけなくても向こうから仲間にくれと言ってくるはずだ。

勇者の僕も「うちのパーティに入ってくれないか」と言われることがある。でも、それはあくまで主体は自分たちで、僕を都合のいい戦力として勧誘しているだけだ。英雄に言うときは「仲間にしてください」で主体は英雄側なのだ。

英雄ジブライルのもとには黙っていても人が集まり、彼を手伝ってくれる。勇者の僕のところへは誰もこない。こっちからお願いして手助けしてもらうか、王様や領主様のような偉い人から、手伝うように命令してもらうかのどちらかだ。

それが英雄と勇者の違いだ。

でも僕は英雄になりたいとは思わない。なれるとも思っていない。

英雄は国や世界のことを考えなくてはいけないからだ。みんなに好かれなければいけないからだ。

きつと英雄ジブライルなら、僕が気付かなかった迷宮の扉トラップも見落とすことはなかっただろう。それほど彼は完璧だ。僕にはそんな真似はできない。完璧を目指してストレスを溜めるなんてことはしたくない。だから英雄になりたいとは思わない。

国の運営や軍の指揮にも興味はない。多くの人に好かれたとは思っていない。好かれたい相手はただ一人だけだ。

姉は英雄に似ている。僕は姉のことが好きだし、姉の言うことは何でも手伝いたいと思っている。きつと誰もが姉と会えばそう思うだろう。だが、姉は誰とも会わない。話もしない。だから誰も姉のことを知らず英雄だと思わない。でも僕は姉を知っている。姉は僕だけが知る英雄だ。

英雄だから僕の見落としにも気が付いたのだ。ここにある「魔除け・持っていけ」もそうだ。

姉に言われて、昨日の夜から絨毯買取交渉を兼ねて集落に足りないものを聞いて回った。

食べ物足りない。人手が足りない。包丁が壊れた。鍋に穴があいた。傷薬が残り少ない。おしめが足りない。雨漏りを直してほしい。蚊が多くて困る。桑畑が荒れ放題だ。

みんな好きなことを言ってくる。その中で多かったのが食料不足と労働力不足だ。そして最後に取ってつけたように言う「魔除けの護符があったら欲しいな」だった。

魔除けの護符。モンスター除けのお札。邪払いの霊符。清浄の守り。地域や信仰宗教によって呼び名は異なるが、どれもモンスターや霊や魔族などの邪悪な存在が近寄らないようにするまじない札だ。

古代語が書かれた短冊状の薄い木の板にひもを通して玄関や門につるして使う。

まじないなのでインチキも多い。使うほうも気休めで使っている。だが、中にはちゃんと付加魔法が施された本物もある。本物と言ってもモンスターにとって嫌な気がする程度の効果で絶対的なバリアではない。

僕が生まれる前は迷信的に信じ使う人もそれなりにいたらしいが、最近ほとんど見ない。それをみんなが欲しがるので、田舎ではまだ流行っているのかと思っていた。

そんな忘れ去られたものを集落の人が欲しがるのを姉は予見していたのだ。

姉はあの集落に行ったことはない。集落の様子は僕が話し

たことしか知らないはずだ。たったそれだけの情報から魔除けの護符が足りないことを推測したのだ。その知性は英雄を超えるものだ。

「じゃあ、一度領都に行つて、絨毯売つて、魔除けの護符買つてくるね。朝ごはんが出来上がるくらいに戻ってくるからじゃあね、またね」

僕は勇者だが商業ギルドにも所属している商売人でもある。商売人は利益を追求する。安く仕入れて高く売るのが。いかに絨毯を高く売るか。それが商売人としての腕の見せ所だ。

あの集落で作られるパールサ絨毯は、絨毯の中では高級品だ。僕らの国では金持ちか貴族しか持っていない。そして資産としての価値もある。

僕は懇意にしている大商店二店に声をかけた。一店ずつ呼んで個別に交渉したほうが儲けは大きいが今回は時間が無い。さらに言えば仲介業者を使わず直接顧客に売り歩けば利益はもっと上がる。

でもそれをしてしまえば、もはや僕は『商売人をやっている勇者』ではなく『勇者もやっている商売人』になってしまう。僕はあくまで勇者でいるつもりだ。

「最近、パールサからの交易品の流れはどうですか？」

もちろん物流がとまっついていて物価が上がっているのは知っている。その上で聞いているのだ。当然のように「よくないですね。値上がりしています」の答えが返ってくる。

二店の間で互いの様子を探るような動きをしているのは、普段は個別交渉なのに今回は二店同時に呼んだ僕の意図を測りかねているのだろう。

「この度、特別なルートでパールサ絨毯を入手することができました」

僕は商店の買付員を前に演説を始めた。

パールサ絨毯は日用品としてすぐれているだけでなく、芸術品としても扱われています。新品も高い価値を持っていますが、十年、二十年と使われた品も味わいが増し、新品よりも高い値段で取引されます。それはもはや投資や投機の対象になっていると言っても過言ではありません。

今、我が国はパールサと交戦状態にあります。国境は封鎖され、物は入ってきません。国内の絨毯は増えません。欲しい人がいて物自体が増えなければ価格が上がるのは自然の摂理です。

もし戦争が長引けばますます物が入らなくなり、ますます値段があがるでしょう。もし、戦争で絨毯工房が焼かれるようなことがあれば、戦争が終わっても物は入ってきません。パールサ絨毯の値段はすぐに三倍四倍となります。

僕はそのパールサ絨毯をいくつか入手しました。値上がり  
確実なその品を値札の値段で提供します。

もちろん、戦争がすぐに終わればさほど値上がりはしない  
かもしれませんが。戦争がいつ終わるか、それについて僕は何  
も言いません。それぞれの商店で判断してください。

ですが、パールサ絨毯は長く持ち続けても価値は下がらず、  
子々孫々に伝えるに値する芸術品であり、所持しているだけ  
でも周りに自慢できる品だと言うことをお忘れなく。

今この時点で戦争が終わったとしても、まともな物流回復  
となるまでは十日や二十日はかかります。それまでは値が上  
がるということです。戦争終了の報と共に売り払えば思った  
ほどの儲けが出なくても、損をすることはないはずです。

「ここにあるのは一部です。昼過ぎにはまた補充します。あ、  
それと魔除けの護符がありましたら売ってくださいませんか」

値札の金額は今までの相場の倍を付けている。どう反応す  
るかは彼ら次第だがおそらく全部売れるだろう。

果たして絨毯は全部売れた。そして二店とも魔除けの護符  
を持ってきていた。

一店は慌てて仕入れたのか神殿製の魔除け札を用意し、代  
金として神殿への奉納金に一割を上乗せした額を提示して

きた。

もう一店が用意した護符は魔道工房が作った高級品だっ  
た。

モンスターが嫌がる匂いを発すると言われていた白檀の  
木札に、高位の神聖魔術士による聖域の魔法を吹き込み、さ  
らに安息香の樹液を塗った護符だ。

用意された護符は八つと数は少なかったが、代金と書かれ  
た紙には金額がなく「ご自由にお使いください」と書いてあ  
った。

その売り上げと護符をもとに集落にある絨毯を買いまく  
った。

午後買った絨毯は、白檀の護符を持って来た商店にすべ  
て卸した。

集落での午後の買取値段はかなりの額を提示した。仕入れ  
価格は上がったが売値は以前の相場の倍のままとした。今回  
の絨毯は利益追求の商売ではない。姉の希望を叶えるための  
商売だ。

それでも、かなりの利益が出ている。片手間の商人とし  
ては十分な利益だ。

僕は集落の地図に絨毯を売らなかった家の位置を書き込  
んで、夕食のトレイに上に乗せて姉の部屋に運んだ。



高額の買取値段、そして魔除けの護符が効いたのだろう。その夜の姉の「売らない」「どこ」に該当するのは八軒だけになっていた。

★★★★★

商売人は小を払って大を得る  
姉は小を聞いてすべてを知る

★★★「ダンジョン・魔族・話せ」

絨毯の売買で僕は多くの利益を得た。仲買の商店はもっと多く稼いだようだが、それはどうでもいい。僕は本業が勇者であって、商売人が本業ではないのだから。

姉も絨毯の一件が済むと国境の集落への興味は失ったようだ。その証拠にベッドの下に紙は「今日」「話せ」に戻っていた。そしてそれはすぐに「ダンジョン」「魔族」「話せ」と変わった。

絨毯の購入は僕に利益を与えるのが目的だったと思えない。絨毯を売らない家の位置を知りたかったようだが、それ

が今後、何の役に立つのか全く判らない。姉に真意を聞いてもただ床の紙を示すだけだ。

国境はいつものように昼前の定時掃射だけだ。魔族ポイントももう何十日も魔族はポップアップしていない。ポップアップポイントとしての機能は失われてしまったのではないかと思えるほどだ。

ダンジョンは先行パーティが順調に進んでいる。黒い鍵も入手し、その直後に上層階へ転移して、黒い鍵穴の扉から緑の鍵と黄色の鍵も手に入れている。あとは九階層を先に進んでボス戦するだけだ。

九階層にでてくるモンスターは八階層と変わりなかった。ということは、おそらくレイスがこのダンジョンマスター限界なのだろう。レイスは厄介な敵だが、大きな問題になるほどではない。だからボス戦も苦労はしても攻略できないことはないだろう。

日々の行動は集落訪問前と同じパターンに戻っていた。朝、ダンジョンに行き、昼前に国境へ移動。魔族ポイントの巡回をしてダンジョンに戻る。

今はダンジョン攻略がホットだ。マッピング具合からみてももうすぐボス部屋だろう。ボス戦に勝てばあとはもうダン

ジョンマスターとダンジョンコアだけで。

「国境はいつもの定時掃射だから省略するね。魔族ポインタはもう機能してないんじゃないかな。瓜坊が罠にかかってから何も変化ないよ。魔族が湧く気配すらないし。突然できたポップアップポイントだから、突然機能を失ってもおかしくないよね。ポイント発生や機能停止の理由が判らないのは不安だけど、巡回の頻度を減らしでもいいんじゃないかな」

姉の白い手は動かない。

「ダンジョンはもうすぐボス部屋だね。一般的なダンジョンの構造は前に話したよね。階層は五階か十階か十五階。深いになると三十階っていうのもあるけど、それは昔からある有名なダンジョン。ここみたいな新しい野良ダンジョンは大抵五階。だから六階層目があったとき、ちよつとびっくりしたんだ」

姉の手は動かない。動かないと言うことはこのままでいいと言うことだ。

「ダンジョンの深さはダンジョンコアの大きさに決まるんだ。生まれたてのコアは小さくて力が弱い。だから小さなダンジョンしか維持できないんだ。成長して大きくなつてはじめて深い階層まで維持できるようになるんだよ。そして、成長するには時間がかかるから深いダンジョンは昔から存在

を知られているダンジョンなんだ。森の深くや山奥なら見つかることなく成長したダンジョンがあるかもしれないけど、ここまで人の住むところに近いと、たまたま見つからなかったっていうのは考えられないし。きつとあの邪悪なダンジョンマスターがダンジョンコアを長年手元で育ててたか、誰かが長年管理してたダンジョンコアを盗んだんだろうね」

姉の手がピクリと動いた。どうやら正しい答えのようだ。ダンジョンコアは魔素を吸って成長する。まだ若いコアを入手して、育ててからダンジョンを作るダンジョンマスターもいる。ただ、それには長い年月が必要になる。それをスキップするにはすでに力をためているコアを入手すればいい。コアを王様に献上するようになってから知ったのだが、コアの売買はそれなりに行われているらしい。

流通する数はものすごく少ないし、金額もべらぼうなものになるので一般的ではない。だが、国や大都市、それに匹敵するような資金を持っている金持ちの間では、僕の総資金でも買えないような額で取引されているようだ。

姉に言われるまで僕はダンジョンコアを破壊していた。姉に言われてからは、領主様に十階層のコアを、王様には十五階層のコアと五階層二つを献上したが、それを売っていれば、僕の資産はもっとすごいことになっていただろう。

でも姉は売ることを提案しなかった。献上しろと言ったの

だ。おそらく姉は売るより献上したほうが有意義だと判断したのだろう。確かに今でも一家四人が一生贅沢に暮らせるだけの資金を持っている。家族が幸せに暮らせるなら、これ以上の国家レベルの金などあってもなくても同じだ。一方、献上によって僕は領主様や王様と面識を得ることができた。それにより多少の便宜を図ってもらえている。

姉は余剰金と便宜を比べて便宜を取ったに違いない。

ダンジョンコアは売買されている。でもあのダンジョンマスターが公正な売買でコアを手に入れたとは思えない。

誰かが保管していた大きいコアを盗んだか、まだ若かったダンジョンを攻略し、ダンジョンコアを入手して、長年かけて育てたか、そんなところだろう。

「お姉ちゃんはどっちだと思う？ コアを盗んだのか育てたのか」

その問いに姉の親指が小さく折り曲げられたが、その意味は僕には判らなかった。

「それってどういう意味？」

姉の手は動かない。どうして僕には姉の気持ちが判らないのだろう。

「明日、ボス部屋を見つけたら攻略するから。この前みたいなアドバイスがあったら教えてね」

中指、薬指、小指が軽く折り曲げられる。そして手が扉を

指した。

「うん。じゃあね」

僕は姉の部屋を出た。



ダンジョンに移移すると、そこは階段の前だった。

「ボス戦はクリアしたのですか」

「いや、ボス部屋はなかったぞ。色の鍵も使っていないぞ」

「通路の行き止まりが階段だったよ」

確かに階段は通路の先にあった。

「最終階層にボス部屋とコアがあるパターンでしょうか」

「そうかもなっ」

僕が今まで攻略したダンジョンは十二。ボス部屋がコアと同じ階層にあったのは、二つだけ。どちらも五階層のダンジョンだった。

階層が浅いダンジョンはそれだけ早く攻略されてしまう。それを少しでも遅くするために居住空間を小さくするのは有効な作戦だ。

だが、ダンジョンマスターは欲深い者ばかりだ。そして、自分は優秀だと思っている者ばかりだ。自分の仕掛けた罠が

破られることはない信じ、自分の欲望を叶えるため居住空間を広くとって、歪んだ理想郷をつくるのだ。

五階層のうち一階分ぐらいはいいだろう。十階層あれば、一階層使っても何の問題もない。そう自分に言い聞かせて、防衛力のない階層を作ってしまうのだ。

このダンジョンのマスターは邪悪だが、自惚れ屋ではないようだ。僕は先行パーティの四人と階段に向かった。

十階層は入ってすぐがセーフティーエリアだった。このダンジョンには一階層に一つずつ安全地帯が設置されていた。五人ほどが横になれる小部屋でそこにはモンスターは入ってこないし、発生もしない。

ダンジョンによつてはセーフティーエリアがないものもあるが、あつたほうが冒険者には受けがいい。冒険者を取り込むことによつて成長しようとしているダンジョンにはセーフティーエリアが設置されているケースがほとんどだ。

そのセーフティーエリアを抜けるとそこは正方形の区画になっていた。広さはセーフティーエリアの四倍ほどで、広めの部屋と言ったといった感じだ。そこには五匹のゾンビと五匹のゴーストがひしめいていた。僕たちはそれらに向かって突撃した。

ゾンビやゴーストは僕らの敵ではない。殲滅はあつという間だ。何故雑魚キャラが最終階層で出てくるのか。ダンジヨ

ンマスターの意図が判らない。この広さのスペースに十匹は多いが、ここまで来られる冒険者なら、この程度は一瞬だろう。事実、何の問題もなく瞬く間にモンスターはいなくなつた。

「どの扉にする」

楯役がだみ声で聞いてくる。見回すと部屋のそれぞれの壁の隅には引き戸がついている。セーフティーエリアの戸は開いたままだが、他の三つは閉まっていた。迷宮探検の基本は右旋だ。右づたいに進み行き止まったら右づたいに戻る。そうすればいつかはゴールに到達することができるのだ。

「右旋ですかね」

「じゃあ、そうするか。ここは右旋で行くぞ」

楯役が宣言し、右手の戸を開けようとする。が、戸はびくともしない。

「一旦、開いてる扉を閉めてくれつ。開けられるのは一つだけだつ」

戸を調べていた斥候の声に従い、僕は開いていた戸を閉めた。

「右旋で行くぞ」

楯役がもう一度宣言する。そして、大楯で引き戸をふさぐようにしながら開けた。

戸の先は小部屋だった。そしてそこには二匹のゴーストが

浮いていた。ゴーストはこちらを見て警戒しているが攻撃はしてこない。おそらく行動範囲が部屋の中だけに限定されているのだろう。

「マライカ、ここから魔法で斃せるか」

「やってみるよ」

治癒士が浄炎を唱え始める。それを見たゴーストたちは奥の壁まで退いた。ゴーストなのだから部屋の外まで逃げてしまえばいいのにそれはしない。やはり行動影響範囲は部屋の中だけだ。

「浄炎」

白い炎が放たれると同時に僕は走り出した。

浄炎がゴーストにあたる。僕はすかさず追い打ちをかけ二匹のゴーストの核を槍でついた。

ゴーストが消えたのを見て小部屋の外にいた四人が中に入ってくる。治癒士の女は苦い顔だ。女が口を開こうとする前に僕が話し出した。

「さすが浄炎ですね。二匹とも即死でした。念のために核を壊しましたが、必要なかったかもしれないね」

女は僕に得物を横取りされたと思い、不機嫌なのだ。だから文句を言われる前にフォローしないといけない。こういうところがパーティの面倒くさいところだ。

小部屋の扉は二つ。開いている戸と向かいの引き戸だ。仕

掛けは同じで二つの戸を同時に開けることはできないようだ。斥候が罠のないことを確認した後、開いていた戸を閉める。

ゴゴゴゴゴ。

石がこすれるような音がして部屋が揺れた。

「罠はないんじゃないのかよ」

女がわめくのと同時に振動は止まった。

「先に進むぞ」

楯役が宣言して戸を開ける。その先には十匹のゴーストがいた。

★★★★★

僕は見えるのに気づかない

姉は見えなくても気づく

★★★★「魔族・罠・話せ」

十階層は思ったより広かった。迷宮の構造は、四つの戸がある大部屋と二つの戸の小部屋が繰り返す単純な構成だ。それが永久に繰り返しているのではないかと疑ってしまう。進ん

でも進んでもボス部屋にたどりつかなかった。

出現する敵はゴースト、ゾンビ、ファントム、スケルトン。たやすく対処ができるものばかりだ。

このことによる問題は、休憩が取れず徐々に体力が消耗していくことだ。部屋の敵を殲滅してもしばらくすると同種同数の敵がポップアップしてくるのだ。

今まではポップアップのない行き止まりで一人が見張りとなり残りが休んでいたが、この階層は全てが部屋で、その部屋のどこにポップアップするか判らないため、見張りを複数にする必要があるのだ。

全員が休めるようにセイフティーエリアに戻ろうと、逆順にたどってもセイフティーエリアは発見できなかった。

おそらく小部屋で戸を閉めたときに何か細工がされるのだ。それにより方向が狂わされているのだろう。



「お姉ちゃん、ごめん。今日も夜はいられないんだ。十階層で難航していて、休憩できなくて、三人見張りで二人休みにしないといけないんだ」

夕食を届けるため、姉の部屋に入っすぐ、そう告げる。すると姉は床の紙を示した。

そこには「前線」が二枚、「転移」が二枚、「安全」が一枚ある。「前線・転移・安全・転移・前線」だ。前線からセイフティーエリアに転移し、一晩休憩したのち、前線に戻る。そう指示しているのだ。

僕は空間魔法を使える。一度訪れたことがある場所なら、転移できる。何故そのことに気づかなかったのだろう。

「ありがとう、お姉ちゃん。ちょっと行ってくるね。すぐ戻ってくるから」



いつもは僕がいなくても先行パーティは迷宮探索をしているが、この日は早くからゆっくり休んだらしい。それでも朝早くから探索を開始したらしく、翌朝ジャンプするとセイフティーエリアの近くでゾンビと戦闘していた。

「おお勇者、来たか。来て早々で悪いが、安全地帯にジャンプしてくれ」

リーダーの楯役が口では「悪い」と言いながら、悪びれた様子もなくそう言ってくる。僕はただうなづき、みんなを連れてジャンプした。

「朝から調べて判ったことをまとめるぞ」  
セイフティーエリアにつくなり楯役がそう切り出した。

- ・ 大部屋は戸が四つ
- ・ 小部屋は戸は二つ
- ・ 大部屋の敵は総数が十
- ・ 小部屋の敵は総数が二
- ・ 斃しても千数えるくらいの時間経過でリポップする
- ・ ポップは部屋のどこに出るか不定
- ・ セイフティーエリアからつながる大部屋はゾンビ五匹、ゴースト五匹

- ・ そこからの右の小部屋はゴースト二匹
- ・ 向かいの小部屋はゾンビ一匹とゴースト一匹
- ・ 左はゾンビ二匹
- ・ 開いている戸があると他の戸は開かない
- ・ 小部屋の戸を閉じると小部屋全体が移動する
- ・ もしくは移動したと見せかけて移動しない

「こんなところだと思うぞ。補足があれば言ってくれ」  
 楯役がみんなを見るが誰も発言しない。

「小部屋の移動にはどんな法則がありますか」  
 僕のその問いにはみんなが苦笑している。

「それが判れば苦労ないわよ」

さらなる検証のため、進んでは戻りを繰り返した。時には二人と三人の二チームに分けて検証した。その結果、小部屋の移動は戸を閉じた瞬間に発生することが判った。移動するかしないか、その割合は五分五分か、移動がちよっと多いくらいか。

でも判ったのはそれだけだ。移動の法則までは判らなかった。



もう、四日も十階層目をさまよっている。ずっと、大部屋小部屋の繰り返しだ。一つだけあった変化は緑の鍵穴で銀の扉を発見したことだ。

中ボス部屋は二つの鍵を必要とした。まだ使っていないのは緑と黄色の鍵だ。その二つを使ってボス部屋の扉を開けるのかと思っていたのだが、それは間違いだった。

緑の鍵で扉を開けるとレイスとネクロマンサーがいた。それらを斃して入手したのが銀の鍵だった。

それが昨日の昼過ぎのことだ。そのことがなかったら「無限ループしてるのよ」と狂ったように叫ぶ治癒士の意見に同意していただろう。

移動の規則性は不明だが、ループしている訳ではない。お

そらくどこかに黄色の鍵穴の扉がある。僕らはその部屋を探して先に進むだけだ。



先の見えない単調な繰り返しは精神を弱らせる。出てもスケルトンウォーリアー程度のダンジョンは緊張感が保てず、苦痛になっていた。だから、床の「魔族」「畏」「話せ」を見たときは嬉しくなった。明日は魔族ポイントを中心にしてダンジョンは軽めにしよう。

「魔族ポイントは崖の途中の洞窟にあるんだ。上も下もオーバーハングの岩壁で壁を登るのはまず無理。崖道は一応あるけど、ところどころ途切れていたり、ものすごく細かったりで人が通るのは難しいかな。崖道を先に進むとすり鉢状の林に出るから、上からすり鉢に落ちて、そこから洞窟に行くっていう方法しかないね。まあ今は緊急用のロープがあるからそれを使って登れないこともないけど」

僕がその魔族ポイントを発見したのは偶然だった。半年ほど前、禿山の川べりを上流に向かって歩いていたとき、背後で切り裂くような怪音を発しながら何かが落ちたのだ。

ドスンという爆音で振り向くと、そこには血けぶりがあが

っていた。そして、そこから視線を上げると、黒い人の形をしたものが手足をバタバタさせながら落下してきて、おなじようにドスンの音とともに周りを赤くけぶらせたのだ。

崖の上を見るとせり出した岩場から黒い異形が二つ、頭を出している。僕は上を気にしながら何かが落ちた場所へ走った。

そこにあっただのは赤い血を撒き散らかしてつぶれている魔族のなれの果てだった。このとき僕は初めて魔族を見たのだが、それは伝え聞いていた通り醜く異形で邪悪だった。

頭のはるか上では二つの黒い異形がギーギー騒いでいる。何故ここに魔族がいるのか。それは解明しなければならぬ疑問だが、今はそれよりも上の魔族の退治が先決だ。

僕は空間魔法で転移できる。でも僕のレベルでは制限があって、一度訪れた場所か、リンクした携帯ポータルがあるところにしか転移できない。二匹がわめいている場所に行ったこともないしポータルもない。

僕はつぶれた魔族の頭をねじ切り、それを持って王都へジャンプした。

魔族は人間ではない。亜人でもないし、モンスターではない。この世界の生物とは全く異なった世界の存在だ。研究者によると異世界の存在で時空ゲートを使ってこの世界に



侵攻してくるとのことだった。

数年に一度出現し、周りの生物を虐殺する。この世界のものとは異なる魔法を放ち、森を焼き尽くす。湖を消滅させる。街を廃墟に変える。そんな存在だ。

頑強で少々の攻撃なら死なないとされているが、崖から落ちればつぶれて死ぬところを見ると、それは検証された真実ではなく、捻じ曲げられた伝聞なのかもしれない。

英雄王は決断が早くトップダウンで動く人だ。僕は、王都につくと近衛長に事の次第を伝えた。

僕は王宮に入ったことがある。だから直接調見の間に転移することもできる。でもそんなことをすれば、王様に危害を加えることができる要注意人物としてマークされてしまう。そして、しまいいは逆賊と宣言され、処刑されてしまうだろう。

それに勇者程度の僕では王様と直接話すのは気が引ける。だから用があるときはいつも近衛長に話している。

結果としてすぐさま魔族討伐隊が結成された。先発隊は近衛長と弓士二人と軽業士と僕だ。その先発隊が僕の空間魔法で現場に向かった後、兵隊たちが禿山に立出するのだ。

英雄ジブライルがいたら、先発隊に彼が加わったのかもしれない。だが、彼はそのとき南の迷宮を攻略していたらしい。僕は近衛四人とともにつぶれた魔族のもとへ戻った。

現場につくなり弓士は崖上に向かって弓を放ち、軽業士は崖を登り始めた。だが、反り返る崖にどちらも苦戦している。矢の一つが魔族をかすめ「キキツ」という怪音があがつてからは、異形は崖の奥に引き込んでしまった。ときおり「キーキー」と小さな鳴き声が聞こえるが、姿は一切見せなくな

った。  
「すみません。このネックレスをあ

の崖に飛ばしてくれませんか」  
僕は若いほうの弓士にネックレス型の携帯ポータルを渡した。年上のほうに渡さなかったのは若い弓士のほうが、高く矢を放っていたからだ。

二人の口調から年上のほうが上官らしいが、実力は若いほうが上だ。お願いの相手を間違えると後で面倒なことになる。若い弓士はちらりともう一人の弓士を見て矢に鎖をくくりつけた。

僕は弓をあまり使わないが、矢に余計なものを付ければまでもに飛ばなくなるくらい知っている。だから、今まで楽に崖上に届いていた矢が二回連続して途中で落ちてしまっても文句を言わなかった。それどころか三回目に崖上に届いたときは拍手をしたくらいだ。そして僕は拍手と同時にポータルのところ、崖の上へ転移した。

崖の上には背を屈めれば入れるくらいの洞窟があった。そ

の中の奥まったところで二匹の異形が身を寄せてキーキー鳴いている。僕は転移完了と共に槍を構え、地を蹴り、二匹を串刺しにした。



翌朝、朝食を持って姉の部屋に入ると、そこには紙が落ちていた。

「夜」「罨」「話せ」「ダンジョン」「天井」「見ろ」

大部屋の天井には大きな正方形と小さな正方形がびつりと描かれていた。小さな正方形の周りに大きな正方形が四つある。大きな正方形から見ると周りに四つの小さな正方形がある。そんな幾何学模様だ。そしてその正方形の中で一か所だけ赤い点が打たれていた。

一方、小さい部屋の天井には小さく矢印が描かれていた。そして、戸を全部閉じると、石のこすれる音とともに、その矢印が回転した。おそらく、矢印が回転したのではなく、部屋が回転したのだろう。そして、大部屋の赤い点は十階層の中の部屋の位置だ。

それを確認すると、僕は魔族ポイントにジャンプした。

★★★★★

姉は誰とも会わない

僕は誰とも姉を会わせたくない

★★★「罨・確実・死」

魔族がポップアップするようになって、魔族ポイントにはしばらく討伐部隊が常駐していた。だが、魔族の出現数が少なくなり、また、弱い種属しか出現しなことから、駐屯兵の数はすぐに減らされた。

もし出現しても洞窟に仕込んだ警報と罨で撃退できている。それを理由に、今では僕が一日一回、巡回するだけだ。

魔族ポイントは崖の途中で、まず人は入り込めない。今は緊急対応用として崖にハーケンが打ち込まれ、ロープが付けられているが、そもそもこの山は人が入り込むような山ではない。僕が禿山に来たのもここ数年誰も通っていない辺鄙な地帯の調査だった。

洞窟の罨は全部で六つある。

入り口の落とし穴が一つ目だ。落とし穴は人の背丈ほどの

深さで底に上をとがらせた木の杭が埋め込まれている。二番目の罠も同様の仕組みだが、こちらのほうが幅が広い。どちらも外からの侵入を防ぐために設置されている。いままでなかったのも猪や狐のたぐいだ。

三つ目は床を踏むと横から槍が飛び出す。四つ目は落盤の仕掛け。五つ目は毒の水たまり。六つ目が一番奥の洞窟の狭いところに設置された火炎放射だ。

警報装置は結界空間魔法の応用で僕が作った。六つ目の先と槍と落盤の間に設置してある。ポップアップした瞬間に僕のとこに警報がとどく。さらに落盤まで突破するともう一度、警報が届く仕組みだ。

六つの罠を設置してから、二回警報が鳴ったことはない。今ははじめの警報だけなら緊急ジャンプはしていない。無視することはないが、そのときやっていることがあればそちらを優先している。

後から駆け付けると大抵は火炎に焼かれ丸こげになっている。そこを越えても神経毒に侵されて死んでいる。落盤までたどり着いたのは一匹だけだ。

ダンジョンマスターがダンジョン内に設置する罠は魔素を使って作り出せるらしい。頭の中に考えたものが実体化でき、自分で作成する必要はない。以前に攻略した罠の厳しい

ダンジョンのダンジョンマスターからそう聞いた。今、思えばもつと罠の知識を得てから、あのダンジョンマスターを斃せばよかった。

魔族ポイントはダンジョンではない。もしかするとどこかのダンジョンの一部なのかもしれないが、僕はそのダンジョンマスターではない。想像で罠を作り出すことはできない。森には獣やモンスターが棲んでいる。獣を狩るために猟師は罠を使う。モンスターから集落を守るために住民が罠を使う。それは当たり前の光景だ。街道や野や山で見かける赤と緑の縞々が罠の設置を示す標識なのは子供でも知っている。

その罠は猟師か罠士が作っている。猟師の罠は単純だが罠士の罠は複雑だ。どれだけ複雑で強力な罠が作れるか。それが罠士の能力基準となっている。

一つ目と二つ目の罠は猟師をしていたことのある兵隊にたのんで作ってもらった。三つ目以降は罠士に設置してもらっている。床を踏んだら、隠された魔道具が発動する。そんな繊細なギミックは罠士にしか作れない。

槍と落盤は罠士のアイデアだが、火炎と毒のコンボは僕が提案した。それは以前、僕がダンジョンで体験した最悪のコンボだった。

特定の床パネルを踏むと炎が出るという罠はよくある。でも、そのダンジョンはそれだけではなかった。炎を浴びせら

れた先に泉があつたのだ。

罨を踏んで腕にやけどを負った当時の同行者は、冷やすためにその泉に腕を突っ込んだ。

不用意に罨を踏んだり、不用意に泉を使ったり。彼女はいつも注意が足りない脳筋だった。

案の定、泉はトラップでそこに溜まっていたのは清水ではなく麻痺毒が混じった水だったのだ。

苦しみだした彼女に回復薬をかけて、彼女をかかえて王都の薬屋に転移したので、なんとか命はとりとめることができた。だが、そんな者と一緒に行動するのは疲れるし、効率が悪い。

その場で彼女との二人パーティを解消し単独行にしようとしたら、彼女が大声でわめきだし、僕を責めたてた。薬屋もその場にいた客も、僕のことを非難の目で見ていた。僕はその目に耐えられず、パーティ解散を撤回した。

その彼女はボス部屋直前の宝箱から状態異常完全防御の指輪が出ると、分配の相談をすることなく、戦利品をポケットに入れ、隠し持っていた転移の魔道具を使ってどこかに行ってしまった。

パーティなどそんなものだ。その後、同じようなことを二度体験し、僕はパーティを組むのをやめた。

床スイッチから炎という単純罨はよくある。モンスター用

の罨にも多い。炎のかわりに雷だったり槍だったりするが、それは作った罨士が物理攻撃が得意なのか魔法が得意なのかで変わってくる。

炎や雷の魔道具は小さくできるが、作ることのできる人は少なく、高価だ。一方、槍は大きいが用意しやすく作動点のスイッチとも組み合わせやすい。そしてその分、安い。

魔族ポイントの罨は僕が費用を出した。一つ目と二つ目は兵隊に作ってもらったので経費は発生していない。三つ目以降は罨士に作ってもらったので、経費が掛かっている。その分は僕が支払った。

はじめは王様が出してくれると言っていたのだが、気がついたら僕が払うことになっていた。それくらいは払えない額ではなかったので言われるまま支払ったけれども、どこかごまかされた気がしている。

王様に向かって、そんなのはおかしいから嫌だと言えたら、僕はもっとお金持ちになっていただろう。勇者としては、みんなのために僕が負担してもよかったが、人の目を気にして損するようでは、商人としてはまだまだだ。



罨の説明をした次の晩。姉の部屋には「罨」「確実」「死」

の紙と封筒が一つあった。封筒には王都の工房の名前が書いてある。

優秀な毘士は地方に多い。それは王都より地方のほうが毘を必要とする人が多いからだ。だが、王都に毘士がいない訳ではない。王城には暗殺除けの毘がいくつも仕掛けられていると聞く。また、牢屋では脱獄を防ぐ毘もあるらしい。

宛名の工房はトップクラスではないが、それなりに高い評価を受けている毘士の工房だ。

「ここに行って、これを渡せばいいの？」

姉は何も答えず、ただ白い手が床の紙を示すだけだ。

「ここに行って、確実に殺せる毘を作ればいいんだね」

白い手は小さく揺れた。その意味は僕には判らない。でも、答えを求めても姉は何も言わない。

「判った。明日行ってくるよ」

僕は姉の部屋を出た。

致死率十割の確実に殺せる毘。それはダンジョンには存在しないらしい。ダンジョンに設置してある毘はどこかに回避の方法が残されている。毘はダンジョンマスターの想像から作られるが、回避策のない毘や発動ポイントが絶対に判らない毘は何故か設置できないのだと言う。だからダンジョンの毘発動点は床タイルの色がそこだけ違っているのだ。

一方、毘士の毘にはそんな制限はない。スイッチを完全に隠すことも、回避不能にすることもできた。もちろん、そんな毘を作ることができるのは超一流の毘士だけだし、金額もべらぼうな額だ。

僕にはそれなりの貯蓄があるから高価な毘でも払えないことはないだろう。姉はこのために絨毯の転売を勧めたのかもしれない。

翌日、ダンジョンと魔族ポイントに寄った後、僕は王都に転移して工房に封筒を渡した。丁稚が奥に消え、しばらくすると毘士が手紙を持ったままあわてた様子でやってきた。

「この手紙をどこで」

「あずかりものです。その毘を作ってください」

「ど、どっちのだ」

「中は見えていないので判りません。確実死の毘が書いてあるのではではないのですか」

「確実死か。すまない、夕方また来てもらえるか。え、あ、いや。来てもらえますか。それまでに検討しておきます」

「はい、判りました」

いや、何も判らない。毘士のあわてぶりも、「どっち」も、急に丁寧な言葉づかいになったのも、全然理由が判らない。でも、夕方ここに来るべきなのは判った。きつと姉がとんで

もない罍の作成を依頼したのだろう。

天井の秘密を知ってからダンジョン攻略は順調だ。国境警備も変わりがない。

僕は夕方、また工房に向かった。朝の訪問時は王都の拠点から歩いていったが、すでに行ったことのある場所になっていたので、夕方は工房に直接転移した。

工房に行くときすぐさま奥の応接の間に案内された。広くはなく、物も少ないシンプルな部屋だが、数少ない調度品は高級そうだ。

僕は促されてソファに座った。するとすぐさまお茶が運ばれてくる。まるで貴族様に対するような対応だ。僕をいい金づるだと思っているのかもしれない。これは用心しなければならない。僕は心持を商人モードに切り替えた。それと同時に扉がノックされ、罍士が興奮したような赤い顔で入ってきた。

「待ってください。一旦整理させてください。あなたは罍の代金はいららない代わりに、この手紙を書いた人に会わせて欲しいというのですね」

部屋に入るなり、まくしたてるように話す罍士に落ち着くよう要望する。どうやら罍士は姉に会いたいらしい。でも、姉は部屋から出ない。誰とも会わない。僕も姉を誰とも会わ

せたくない。

「いえ、代金とは別に、お話を聞かせていただきたいのです」  
代金とは。姉とも会う。それではこっちに全くメリットがない。職人はそんな交渉の初歩も判らないのだろうか。それともそれほど姉の罍は難しいのだろうか。

「手紙の主は誰とも会いません。もし手紙の罍が難しいのでしたらそう言うってください。他の工房をあたります」

★★★★★

罍士は罍を作る

姉は部屋の中にいる

★★★「罍・設置・地下壕・話せ」

工房の罍士は代金なしで罍を作ると約束した。どうしても姉に会いたいと主張したがそれは断固として拒否した。その代わりなのだろうか、骨片のお札《ふだ》に空間魔法の付与を求められた。代金がタダになるのなら、その程度は安いものだ。

始めは異ができるまで十日かかると言われたが、翌日も姉の手紙を持っていくと二日後の夕方に完成できると返事が変わった。一体、姉の手紙には何が書かれているのだろうか。その二日間でダンジョンも攻略が進み、最終部屋の前までたどりついていた。



大部屋には四つの戸がある。どれも同じ大きさ、同じ色の戸だが、今までに二回違うパターンがあった。一回目は一つだけが銀の戸で、二回目は銅の戸だった。

緑と黄色の鍵を使ってその戸を開け、銅と銀の鍵を手に入れた。そして今、目の前に金の戸がある。鍵穴は二つあり、一つは銅で一つは銀だ。

戸は金だがそれはメッキか純金かは判らない。メッキだとしてもこの大きさだ。売れば一財産だろう。

先行パーティ四人と僕は互いに目を合わせうなづきあった。これが最終部屋だ。長かったダンジョン攻略もこれで終わる。

楯役が銀の鍵を持ち斥候が銅の鍵を持つ。同時に走り出し同時に鍵を差す。同時に鍵を回し、二人で戸を開ける。開け

た瞬間、剣士が小部屋に飛び込もうとして動きが止まった。小部屋には子供のドラゴンゾンビと子供の背丈ほどの冥府の王、ハーデースがいた。そしてドラゴンゾンビが死の咆哮を放ち、ハーデースは致死の風魔法を放っていた。

僕は即座に短距離転移をし、剣士の襟口をつかみ戸の陰に引きずり込んだ。楯役もすかさず大楯を前面に突き出し防御した。

死の攻撃は大部屋に届かなかった。今までの小部屋のモンスターは外に出ることができなかった。冥王もドラゴンも小部屋の外には出ないようだ。それどころか小部屋のモンスターの攻撃は外に影響を与えないらしい。子供のドラゴンはどうやらめしように咆哮を繰り返している。そして、そのたびに腐った肉がどろどろと溶け出し、床に溜まっていった。

子供と言ってもドラゴンだ。大きさは小部屋の半分ちかくある。そのサイズの腐肉が溜まるものだから、ドラゴンの前にいる冥王は足首までドロリと溶けた肉に埋もれていた。

その冥府の王ハーデースは魔法が届かないことを悟るとゾンビやスケルトン、レイスを召喚し始めた。ドラゴンが半分を占める部屋に多くの死者を召喚するものだから、小部屋の中は身動きができない状態になってしまった。

それでも冥王は召喚をやめない。ドラゴンの咆哮はまだ聞

こえるが、前にあふれているモンスターたちによってその姿は見えなくなっている。

「ヒーラー、浄炎をエリア魔法で」

向こうからの攻撃はこちらに届かない。でも、今までと同じならこちらからの攻撃は小部屋に届くはずだ。

「今の魔素量だと浄炎のエリア魔法には足りないよ。それにそんなに威力は出せないよ」

いつも文句ばかりで大事な時に役に立たない女だ。僕は懐の収納空間から魔素全回復薬と上級の魔法威力向上薬を取り出した。この女治癒士に使わせるのはもったいないほど高価な薬だが、使うべきときは今だろう。

「このポーションを使ってください」

ヒーラーはその瓶を見てうれしそうにうなづき、小瓶の液体を飲み干した。

「範囲浄炎」

ヒーラーの声が響く。それとともに小部屋が紅蓮の炎に包まれた。

僕もすかさず前に出て大部屋からもだえ苦しむモンスターたちに槍を刺していく。剣士も隣にきて聖剣を振りかざした。

やがて小部屋には何もいなくなった。魂を失ったモンスター

の肉体は五十数えると消える。装備していた武器も、さらに五十数えると消えてしまう。それがダンジョンで死ぬと言うことだ。

おそらくハーデースは早いうちに斃れたのだろう。身につけていたマントや指輪はもうなかった。ドラゴンゾンビのどろろの腐肉も消えている。残っているのは小さな宝箱だ。それはダンジョンの攻略褒賞だろう。

斥候が詳しく調べるが、罫はないようだ。開けるとそこには土笛が一つ入っていた。それはどす黒く邪悪な形をしている。斥候が躊躇なく手に取り鑑定する。

「ゾンビ。いや、リビングデッド召喚の笛だっ。使えるのは五回。五体までリビングデッドを使役できる。誰か使うか？」  
誰も声を上げない。それはそうだろう。リビングデッドを連れ歩きたい者などいない。

「誰もいないなら店売りで売り上げ金分配とするぞ。勇者、持ってきてくれ」

召喚魔道具は高価だ。売ればいい金になる。

召喚の魔道具で呼び出されたモンスターは召喚者が自由に使役できる。召喚時に精神構造が書き換えられ、主《あるじ》たる召喚者に逆らえないようになるのだ。たとえ主の命令が理不尽なものであっても、生理的に受け入れられないものであっても、拒否することができないのだ。



寿命は野生のモンスターより若干短いようだ。おそらくそれは精神構造書き換えの副作用なのだろう。絶対服従を強いられるストレスの影響もあるのかもしれない。

召喚魔道具で特に高値で取引されるのはサキュバスの召喚魔道具だ。ついで妖精系や獣人系だ。雌のモンスターを呼び出すことができれば、性処理の道具として使用できる。呼び出されたモンスターはそれを拒否できない。価格が高くなるのは当然だ。

リビングデッドだとその用途に使う者はないだろう。だが、そのようなものでも、どこかに需要はあるのだ。

楯役の命《めい》で斥候が土笛を渡してくる。こんな邪悪な物は持ちたくないのだが、このグループの荷物持ちは空間魔法が使える僕の役目だ。受け取らない訳にはいかない。僕はすばやく懐の空間にしまった。

「よし。あとはダンジョンマスターとコアだけだ。どっちもぶっ潰すぞ」

楯役は満面の笑みで宣言する。大抵のダンジョンマスターは非力だ。非力だからモンスターを使って自分の身を護るのだ。あの小柄で邪悪な存在は到底大柄の楯役にはかなわない。腕力のない女治癒士でも余裕で勝てるだろう。だから、言うように簡単にぶっ潰せるはずだ。

ダンジョンコアも水晶体のようなもので、壊すのは簡単だ。

壊せばダンジョンは死ぬ。だが、コアは壊すより売ったほうが実入りがいい。今の僕なら壊さず売るが、そのことは黙っておく。

コアが売買可能なことが万人に知れ渡り、ダンジョン攻略者がこぞって売りに出し、価値はどんどん下がってしまう。自分が入手しうるものの価値を下げるのは商人としてありえない。

「よし先に進むぞ」

楯役のその言葉に僕は後ろの戸を閉めた。

いつものように石がこすれる音がして部屋が揺れる。音が止まると前方の戸と床が輝きだした。天井の矢印を見ても光っている方向のが先に続く戸だ。斥候がその戸に手をかける。「あの。最後の扉は僕に開けさせてもらえませんか。ダンジョンコアを見るのは初めてなんです。記念に僕に開けさせてください」

若い剣士の要望に斥候はうなづき、後ろにさがった。

「では、開けます」

剣士は戸に手をかけ、横にスライドさせる。そして、姿を消した。

ぐぼっ。

息が漏れる音が戸の下から聞こえた。戸の前は穴が開いている。そして、その穴の中では腹と頭を串刺しにされた剣士

が息絶えていた。

ダンジョンの罫は回避可能になっていなければならない。どこかに目印がある。床の色がそこだけ違っていたり、光っていたりする。輝いている床と戸は最終扉を示すものではなかった。今までとは違う床と戸。それは罫の存在を表していたのだ。

僕らは剣士を引き上げりあげた。そして、装備に触れていく。ダンジョンでは死ぬと魂は即座に吸収される。死者の肉体が消えるのはそれから五十ほど数えた後だ。さらに五十で所有者のいない装備も吸収される。装備が消える前にそれらに触れ、所有の宣言をしなければならない。

剣士の肉体は引き上げられてすぐ消えた。左手の二つの指輪と肌着の下にあった巾着袋はしばらくして消えた。神聖属性剣は所有宣言をしなくても残っている。剣士はもらったつもりだったのかもしれないが、ダンジョンはちゃんと貸与されただけだと判っていたようだ。

宣言が間に合わなかった装備が消えるとともに床板がスライドしてきて穴をふさいだ。だが光る戸は開いたままだ。「先に進むぞ」

楯役が号令を出す。

「注意しながら急げ。もうすぐ魔物が復活するぞ」

このダンジョンのこの階層ではモンスターが消えてから千数えると同種同数のモンスターが復活した。その法則にしたがうなら、もうしばらくするとハーデースとドラゴンゾビが出現してしまう。

ヒーラーはもう魔素が枯渇している。同じ戦闘はできない。また、薬を使えば同じ戦闘ができなくはないが、そんなもったいないことはさせない。

僕は床の上に残った装備を懐の収納空間に詰め込むと、ぼんやりと輝く戸をくぐった。

そして、そこで僕ら四人は下へ続く階段を見つけた。



「十一階層は十階層と同じつくりみたい。でもそこらじゅうに罫が仕掛けられているんだ。床のタイルは五色で、どの色が罫か、部屋ごとに違っているんだよ。で、その法則は全然判んない。天井の位置表示も十階層と違うみたいでデタラメな位置に赤印がついてるし。剣士が死んでみんなモチベーションもさがっているから、ダンジョン攻略は一旦休止にしちやったよ。みんなで王都の宿屋に転移してそこで対策検討するつもり。人員補充も考えなきゃいけないし」

そんなに親しい訳ではなかったが、それでも剣士の死には

衝撃を受けた。僕でさえそうなのだからパーティを組んでいた斥候や楯役、女治癒士はなおさらだろう。

対策を立てるという名目で彼らはおよそ三十日ぶりに宿に戻った。きつと今はベッドの上で死んだように横になっているはずだ。ただ眠っているかは別だ。

人の死を目の当たりにすれば、しばらくはその光景が頭から離れない。死んだ者と過ごした時間のことをどうしても考えてしまう。だから僕も床の「畏」「設置」「地下壕」「話せ」とは関係のないダンジョンの話を延々としている。

姉がそのことをどう思っているのか判らない。でも、その夜、姉が話をさへすることはなかった。

畏の設置は明日、畏士にやってもらおう。

地下壕ももう一度駐屯部隊の隊長に聞いてみよう。それで判らなければ、もう一度行商人に化けて集落に潜入してみようか。

★★★★★

治世者は国を第一に考える

勇者は勝利を考える

姉は何を考えているのだろうか

★★★「ダンジョン・三階・四階・殺せ・全部」

床に「ダンジョン」「三階」「四階」「殺せ」「全部」の紙が置かれたのは剣士が死んだ三日後だった。その三日間で畏を設置し、国境の川の上流の崖を崩し、姉の手紙を持って王都の薬局に行った。帰ってくると、「ポーション」「飲め」と紙があり、薬局で受け取った毒々しい色の薬を飲み干した。

得体の知れない怪しげなポーションを飲むのは抵抗があったが、姉の望みを拒否することは僕にはできない。たとえ毒でも、飲めと言われれば飲むし、意味が判らなくても、崖を崩せと言われれば崩すしかないのだ。

三日たっても先行パーティは戦列に復帰していない。補助要員が見つからないと言いつつ、本音はモチベーションの低下が原因だろう。



三階層、四階層なら僕だけでも殲滅可能だ。僕は三階層の入り口に転移しようとした。

転移するときは転移先の『確認』が必要だ。転移先に物体

が存在すると転移が失敗してしまうからだ。転移先を見て、物が存在しない場所を確定して、転移する。それが僕の転移魔法だ。

だから、三階層の一部屋目を『見た』のだ。そこに見えたのは、崩れた岩によつてふさがれている部屋だった。岩は階段もつぶしている。一つ上の二階層の最終部屋も同じでありさまだ。土砂に埋められ階段がなくなっている。僕は状況を把握するため、ダンジョンの入り口へ転移した。

入り口にはいつも冒険者パーティがキャンプを張っている。冒険者相手の露店も何軒か出ている。僕はそこにいる何人かに様子を聞いた。

彼らが言うには、昨日の夜、大きな音と地揺れが二回あって、二階層から三階層に行けなくなったとのことだった。さらに二階層の最終部屋前に高位のスケルトンウィザードとゾンビウィザードが湧くようになり、低レベルの冒険者はそれ以上、進めないとも言っていた。その話を聞いた後、僕は三階層の二部屋目に転移した。

三階層のモンスターはゾンビ系とゴースト系、それに大トカゲだったはずだ。

ゾンビは動きが遅い。大トカゲは瞬発力はあるが、大抵はじっとしているかドシンドシンとゆっくり動くだけだ。ゴーストは低レベルで攻撃力が低く、ダメージも怖くない。素人

や駆け出しの新人では辛いだろうが、少し慣れた中級の冒険者ならどうにかなるレベルだ。

だから多くの冒険者が三階層にはいるはずだ。だが、二部屋目、三部屋目と進んでも冒険者には会わない。出てくる敵もほぼほぼゾンビで大トカゲが数匹、ゴーストにいたってはまだ出現していない。さらに進むと、ゾンビ化したトカゲが現れた。生前よりかなり遅い速度で体を引きづるように歩いている。

何かがおかしい。でも原因は判らない。

ゾンビも大トカゲもゾンビトカゲも僕の敵ではない。いづもなら邪魔な時だけ相手にするが、今回は殲滅が目的だ。四階層への階段に直行するようなことはせず、袋小路にも行つてモンスターを見つめるたびに殲滅している。前は敵を斃してしばらくするとまたポップアップしてきたのだが、どうやら今日はそれもないようだ。

三階層を半分ほど攻略したところで三人組の冒険者パーティに出会った。三人とも僕よりだいぶ若そうだ。ヒーラーを兼ねている魔法使いの男の子とちょこまかと走り回っている背の低いショートカットの女の子。それと細身には似合わない中型の楯を持った女の子だ。

聞けば二階層に慣れてきたので『ちょっと様子を見る』つもりで三階層に入った直後、階段が崩れ戻れなくなったとの

ことだ。そして出口を求めてさまよっていて、僕に出会ったらしい。

楯と前衛と後衛。人数は少ないがバランスは悪くない。冒険者になってまだ一年たっていない若い彼らがここまで生き残れたのは、この階層に出る敵が足の遅いゾンビ中心で、小回りが利く軽戦士と神聖魔法が使える魔法使いがいたからだろう。

僕はゾンビを斃しながらここに来た。でも彼らはここにいる。ポップアップがなければ、今までの道のりに敵はいないはずだ。ポップアップの間隔が大きくなっただけで、なくなっているのではないか。そう自問したが、その答えは舌足らずの小柄な少女によってすぐもたらされた。

「三階層はあ怖いからあどうしてもつてときじゃなかったらあ物陰に隠れてえ戦わなかったのお」

それは適切な判断だ。余裕のない戦いは、避けられるなら避けるべきだ。功をあせて死んでしまつては元も子もないそれにダンジョンでの死はダンジョンの強化につながってしまう。それはダンジョンを攻略しているすべての人の不利益になるのだ。

当たり前のことだが、それができない冒険者は多い。特に若者にその傾向がある。この若者パーティは頭の悪そうな話し方をするが、そんなに莫迦ではないらしい。

しばらく若者たちと行動を共にすることにした。行動を共にするには実力を知っておいたほうがいい。まず、彼らに彼らの戦い方を見せてもらうことにした。

彼らに僕の足を歩いてももらう。ゆっくり進む彼らに少々イライラするが、そこで手を出したり口を出したりしない。ここで僕が口をはさめば、彼らの実力が判らなくなってしまう。彼らの歩みが遅いのは慎重だからだ。一步一步罠に注意しながら進んでいる。だが、後ろから見ているとその注意には無駄と粗が多い。無駄が多い分には問題ないが、粗が多いのは問題だ。それは罠の見落としにつながり、しいては命の問題となる。

正直なところ、このダンジョンの三階層では、彼らのレベルであつても十分対処できる程度の罠しかない。だから罠を気にせず進み、罠を踏んだらそのとき対処するのが正解だ。その正解にたどりつかないのも、無駄が多いのも、粗が多いのも、彼らに経験が足りないからだ。

僕は多くのダンジョンに潜ってきた。その中でいくつもの罠を踏み怪我をしてきた。うまくトラップを回避したことも数多くある。それらの経験から、何に注意すべきか、何を無視していいかを身をもって学んだ。

致命的なミスでなければ、それは早いうちに体験すべきだ。

もしミスが致命的であれば、命を落としてしまう。ダンジョンの中で死ぬのであれば、致命的なミスも早いほうがいい。熟練してから死ぬより、初心者のうちに死んでくれたほうがダンジョンに吸い取られる魔素が少なくてすむ。

もちろん致命的なミスをしないのが一番だ。そのために多くの冒険者は先人から学ぶのだ。年配者のパーティに入れてもらい、実地で教えてもらう。先輩の行動を注視して、その技術を盗みとる。ダンジョンマップと攻略手引書を購入し、その信憑性を自ら確かめ、間違いや不足している事柄を補筆する。

それが自分の命を救うことにつながるのだ。

だが、それを行わない新人も一定数存在する。年寄りはい言ばかりで小うるさいだけ。何でもやつてくれるのがいい先輩、新人は後ろをついていくだけ。ダンジョンのマップなんか再構成されちゃえば意味なくなるから金の無駄。そう言い訳して努力もせず命を失うのだ。

前を歩く若者たちはいくぶん、ました。二階層のマップは持っていたし、慎重に歩みを進めている。だが、初級レベルの者だけでパーティを組むのはいただけない。

先行パーティにいた剣士はもう少しまともだった。頭を下げて熟練者のいるパーティにまぜてもらっていた。いけなかったのはパーティメンバーの背中をただ見ていただけで、そ

こから学ばなかったことだ。

先行パーティの斥候役は軽戦士の盗賊が担っている。斥候として先頭を歩き、罠の有無を調べる。扉を開けるのも宝箱を開けるのも斥候の役目だ。だが、毎回斥候が扉を開けるかと言うとそうでもない。場合によっては楯役が開けることもあるし、僕が開けることもある。僕が開けるときは僕なりに罠に注意している。楯役もちゃんと確認していた。それは背中を見れば判ることだ。

もし剣士が斥候や楯役や僕の背中から学んでいれば、何も確認せず戸を開けることはなかっただろう。

剣士が生き残っていたら、「事前に危ないって教えてくდაさい」と言ったかもしれない。しかし、彼は罠にはまって死んでしまった。もはや自分の失敗を人のせいにすることはない。

思い返せば剣士はおぼっちゃん暮らしに慣れていたようだ。周囲がお膳立てしてくれるのを当たり前のように思っていたし、気に入ったものは無条件にももらえると考えていた。だから僕が神聖属性剣を「貸した」とき、彼は「もらった」と思ってしまったのだ。彼の冒険を楽にするために勇者の僕がパーティに加わるのは当然だと考えてしまったのだ。

僕も冒険者になりたてのころは剣士と同じような若者だった。おぼっちゃん暮らしが抜けず、独りよがりで多くの人

に迷惑をかけた。そこから抜け出せたのは、指導してくれた先輩冒険者のおかげだ。

それと「おぼっちゃん」レベルの違いもある。剣士はかなり裕福な家ので、遊んで暮らせるほどのおぼっちゃんだった。僕はそうでもない。僕の家は集落で二番目に裕福だったが、田舎の集落だったので、遊んでいては暮らせなかった。土地だけは持っていたが、小作人を使えるほどの土地持ちではなかった。だから小作人に仕事をさせて自分たちはその上前をはねるということはできなかった。自分たちが食べる分は自分たちで育て、余った土地は人に貸していた。食料は自給自足で、他の足りない分は土地貸しの代金でまかなえた。だから、あくせく働かなくても普通の暮らしはできていたのだ。

働かなくても暮らせるのと、自分のために働くだけで楽に生きていけるのではかなり違う。その違いが剣士と僕の間にあったのだろう。

僕は先輩の姿を見て学び、剣士は先輩の姿をただ見ていた。先輩が罨を解除する様子をただ見ているのと、自分に置きかえてその技術を盗もうとして見ているのではまるで違う。僕は初心者のころから将来はソロ攻略冒険者を考えていた。だから、罨探知の仕方や罨解除の仕方、対モンスター戦略の立て方はパーティーメンバーから盗み取ろうとしている。それは

今でもそうだ。

その努力が今まで死なずに冒険者を続けていられるものになっている。その努力が今、勇者を名乗るものになっている。

若者三人パーティーには二回ほどゾンビと戦ってもらった。精練された戦い方ではなかったが悪い戦い方ではなかった。遠くにゾンビを見つけると、物陰に隠れる。そのとき楯持ちとショートカットの軽戦士は左右に分かれて隠れる。魔法使いは盾持ちの後ろだ。

ゾンビが近づくと、まず楯持ちが前に飛び出しゾンビの気をひく。気を取られたゾンビの横から軽戦士が飛び出し背中に短剣を突き刺す。刺したと同時に後ろに飛び下がる。振り返るゾンビの頭を細身の巨乳女が楯で殴りつける。殴られ倒れたゾンビにショートカットが再びとりつき首を切り落とす。切り落とされた頭を楯持ちが踏みつける。最後の仕上げとして魔法使いが淨炎で焼き尽くした。

ゾンビが近づくまで隠れて待ち続けるので、攻略には時間がかかる。だが、三階層を慎重に進む分には問題ないだろう。

僕はいくつかのアドバイスをした。初期の人員配置や、最後の追い打ち淨炎についてだ。そのアドバイスを受け入れるか受け入れないかは彼ら次第だ。

彼らのペースはものすごく遅いので、二回の戦闘後は僕が主導を取った。そして、彼らを三階層のセイフティーエリアまで連れていった。

★★★

冒険者は欲望に沿って行動する  
姉は行動しない

★★「全部は・全部」

「あの三人は鍛えれば使い物になるね。まず慎重っていうのがいいんだ。一見、冒険者は乱暴者が多くて無謀なことをしているように見えるけど、それは違うんだよ。命を失ったらおしまいだからね。冒険者は慎重じゃないと。でも、一流の冒険者になるにはそれだけじゃダメ。慎重すぎて前に進めなければ、力をつけることもアイテムを持ち帰ることもできないから。そこらへんのバランスを熟練者にこき使われながら覚えていくのがいいんだけど。でも、彼らにはそんな気がないんだろうね。鍛えれば使い物になるのに、ちよつともった

いないよ」

若い三人組のことを話す、姉は興味がないようだ。だらりと垂れた手は動かない。

「殲滅はすすんでいるよ。三階層はほとんどいなくなったよ。どこかに隠れているのがいらないか、三人組に頼んで確認してもらっているところ。隠し部屋の扉も今回は何故か開いていて、中のゾンビウィザードも斃したよ。四階層も半分ぐらい回ったから残りはだいぶ少なくなってるんじゃないかな。でも不思議なんだよね。冒険者と全然出会わないんだ。三人組の他に見かけたのは、四人パーティー組と二人パーティー組。それとソロ冒険者が一人。ソロの冒険者はダンジョンに閉じ込められて狂っちゃったのかな。僕が声をかけたら、いきなり剣を向けて襲いかかってきたんだ」



三人組のあと、三組の冒険者にあっている。初めにあったのは四人組だ。三階層の終盤で出会ったのだが、四人組は三階層と四階層が封鎖されていることをまだ知らなかった。傷を負ったメンバーの養生のため丸一日セイフティーエリアですごし、少し前に出てきたところらしい。男三人、女一人の陽気な四人組だった。



彼らも、冒険者の数が少ないことを不審に思っていた。丸一日セイフティーエリアにいたが、そこに来たのは一組だけで、それもセイフティーエリアを覗いてすぐどこかに行ってしまったとのことだ。

三階層レベルであれば、多くの冒険者がいるはずだ。セイフティーエリアにもいつも数組のパーティが休んでいる。丸一日だれも来ないなんてことはあり得ない。

次に出会ったのがソロ冒険者だ。三人組、四人組と別れ、一人で四階層へおりてすぐに出会った。

物陰に隠れるように座っていたので、怪我でもしているのかと声をかけたら、いきなり立ち上がり、狂ったように剣を振り回してきたのだ。意表を突かれたが僕は勇者だ。四階層あたりにいる冒険者など簡単にあしらえる。

振り回される剣を余裕でよけながら、落ち着くように声をかける。それでも冒険者は耳を貸さない。血走った目で攻撃し続けてくる。しかたなく足払いで倒し、腹を蹴りつけると、やっと動きが止まった。

あらためて、声をかけようとしたのだが、冒険者は立ち上がると脱兎のごとく逃げ出してしまった。彼が狂っているのは、彼の目つきから明らかだったが、狂うに至った原因までは判らない。

最後が二人組だ。ソロ冒険者を見失ってしばらくしたとき

通路の先にいるのを見かけた。先ほどの教訓から十分離れた場所から声をかけたのだが、二人組は僕の姿を見ると逃げるように角を曲がり姿を消した。

もしかすると僕との前にソロ冒険者に出会って同じように襲われたのかもしれない。

四階層もゾンビが多かった。多かったと言うより、ほぼほぼゾンビだった。ゾンビ以外はごくまれに見かける程度だ。そして三階層と同じく再ポップアップはしないようだ。

ダンジョンにはモンスターが湧く。そのモンスターは斃され、時間がたつと復活する。ポップアップするのは個体として同じ個体か別の個体かは判らない。違う個体だろうか同じだろうか関係ない。モンスターはモンスターだ。討伐されるべき存在だ。

再ポップアップがなくなるのは、ダンジョンコアが破壊されたときだ。ダンジョンマスターが交替し、ダンジョンが再構成されたときも湧かなくなる。正確に言うとう湧かなくなるのではなく別の場所に別のモンスターが湧くようになるのだが。

僕が今まで攻略したダンジョンは全てそうだった。このダンジョンも昨日までそうだったはずだ。

でも今は再ポップアップしない。ということは、ダンジヨ

ンコアが破壊されたか、あの邪悪な黒い男が、知らない誰かに斃され、ダンジョンマスターが変わったのかもしれない。でもそれはあり得ない。僕らが先行パーティとしてこのダンジョンの一番先を行っていたはずだ。



「なんで冒険者が少ないのかなあ。それになんでモンスターがポップアップしないのかなあ。僕には全然判らないよ。ねえ、お姉ちゃんは何でだと思う？」

姉に問いかけるが、姉は返事を返さない。ただ床の「三階」「四階」「話せ」「全部は」「全部」をさすだけだ。でも姉はその理由を知っているのだろう。少なくとも再ポップアップしない事実を知っているはずだ。でなければ「全部・殺せ」とは言わない。

姉はいろいろなことを聞いてくる。最近は行動を指示することも多い。

姉が部屋からでなくなったときは、何も話さなかった。今でも話すことはなく、紙に書くだけだがあの頃はそれもなかった。誰が声をかけても部屋の扉を閉めたまま、返事するとはなかった。

姉の部屋は地中に位置している。扉が開かなければ外から

中の様子を見ることはできない。扉に耳をあてると聞こえる部屋の中を歩いている音や、すすり泣く声から中の様子を推し量ることができた。

このままでは餓死してしまうと家族で気をもんでいた三日目の夜から四日目の朝のどこかで扉が開けられた。実際に開いているところを見た訳ではない。だが、扉の前に置かれた食事がなくなり、代わりに汚物にまみれた毛布が出されていた。そしてその毛布の端には「水・紙」と書かれていた。それから姉は要望を紙に書くようになった。はじめは「タオル」「壺」のように欲しいものの名詞が書かれるだけだった。要望が書かれた紙と汚物が入った壺と食べ終わった食器が廊下に出されていた。

僕はその壺を使う姉の姿を想像し、後ろめたい興奮を覚えた。

そしてその興奮を感じた翌日を境に壺が姿を消した。

後で判ったことだが、父の資質を受け継いだ姉が土魔法を使って、部屋の奥にトイレを作っていたのだ。だが、当時の僕はそれを知らない。扉は開かないので中の様子は判らなかったことがある場所に転移できた。当然、姉の部屋に入ったことはある。だから、扉一枚隔てた姉の部屋の中に転移するのは簡単なことだ。

でも、それはしない。しちやいけない。それをしたら姉は紙でのやりとりもやめてしまう。そんな気がしていた。

ビギナーズラックなのだろうか。冒険者になってすぐのころ、二つのレアアイテムを入手した。その売却益で僕は金持ちになった。高い冒険者装備を買った。その装備で効率のいいダンジョン攻略が可能になり、さらなるアイテムを入手できるとなった。

そして、人を雇えるようになり、オリフィアに賃金を払って姉の対応をしてもらうようになった。すると、父と母は引きこもったままの姉と陰気くさいこの家を嫌いだした。僕は領都で空き家を買ひ、両親はそこへ移った。

両親が転居してほどなく扉の前に置かれた紙には「朝晩・食事・運べ・部屋・弟」と書かれていた。

それは、これから毎日の食事を僕が姉の部屋に届けろと言うことに違いない。部屋に入ることが許可されたのは僕だけだ。

朝食の用意を急がせドアノブに手をかけると、姉の部屋の扉はおよそ一年ぶりに開いた。

それから僕は毎日二回、部屋に入っている。そして姉にその日にあったことを話している。そして姉の指示に従って行動している。

姉の指示は短く簡潔だ。簡潔すぎて意味が判らないこともある。そんなときは意味を聞き返すのだがその答えが返ってくるのは次に部屋を訪れたときだ。夜の質問は朝、朝の質問は夜になるまで返ってこない。

意味が判らないことはあるが、意味が判れば姉の指示は必ず実行可能だ。実現に何日もかかるものもあるが、決して不可能なことは言っていない。

前に一度だけ、指示を全うできなかったことがある。そのとき、失敗の理由を説明した。姉は何も言わなかったが、たぶん、僕に失望したのだと思う。しばらくの間、紙は配置されなかった。意思疎通を拒否したのだ。

姉に失望されるのは恐怖だ。そんなことにならないよう、それからは全力で実行している。姉もそれを判っているのか、できない指示はしていない。

最近では「地下壕・話せ」がいい例だ。「地下壕の中を調べろ」だったら、地下壕に入らなければならぬ。でも、僕には地下壕がどこにあるか判らない。「地下壕・話せ」だったら、何も知らないと言えただけだ。もちろんそれでは姉を満足させることはできないが、実行できず失望させるより何倍もましだ。

姉は不可能なことは指示しない。だからモンスターは殲滅

できるのだ。ポップアップするかもしれないが、そうだとし  
ても速度はゆっくりで殲滅が可能なはずなのだ。

きっとポップアップしない理由は明日の朝もたらされる  
だろう。僕はもう一つの不明点も尋ねた。

「それと、その『全部は全部』ってどういう意味？」

姉の白い手は扉を指した。それは『出ていけ』の合図だ。

いつものように姉は翌朝、答えをくれた。そして僕はそ  
の答えを見て言葉を失った。

まずあったのは「ポーション」「飲み」「今」だ。きっと王  
都の薬局の薬を今、飲みと言うことだ。僕は収納空間から薬  
瓶をとりだし、その場で飲み干した。これは何の問題もない。  
次が「湧く」「別階」だった。これはモンスターがポップア  
ップしない理由だろう。確かにダンジョンマスターによって  
モンスターが別の階層にポップアップされるように変更さ  
れれば、三四階層にモンスターは増えない。

ダンジョンの改装はよくある。ダンジョンマスターが知的  
であればあるほどその傾向が強い。ダンジョンの欠点を補い、  
長所を伸ばすのはダンジョン側にとって有益なことだ。

この解答も問題はない。驚いたのは「全部は全部」に対す  
る回答だった。

左に「三階」「四階」とある。その右斜め上に「モンスター」

とあり、さらにその右下、「三階四階」の紙と同じ高さに「殺  
せ」「全部」とあった。すなわち「三四階層のすべてのモン  
スターを殺せ」という指示だ。

予想外だったのは「モンスター」のすぐ下に「冒険者」と  
あったことだ。読むと「三四階層のすべての冒険者を殺せ」  
となってしまう。

それが「全部は・全部」の回答だ。

姉は最初から言っていた。「ダンジョン・三階・四階・殺  
せ・全部」と。「全部は・全部」だ。三四階層の生きとし生け  
るもの全てを殺すのが姉の指示だったのだ。

★★★★★

勇者は人の目のあるところで行動する  
姉は人の目のないところで行動する

★★★「目」「つむれ」

ダンジョンに転移したものの気が重く討伐に身が入らな  
い。気合を入れるために大声を出しながらゾンビ退治をする

が、気はそぞろだ。冒険者と出会わないことを期待してしま  
う。

姉の指示は実行可能なことばかりだ。この階層の冒険者な  
ら、僕は簡単に斃すことができる。僕はそれが可能である限  
り姉の指示に従わなきゃいけない。でも、人間を斃すのはた  
めらわれる。だから冒険者と出会いたくないのだ。

その期待はすぐに裏切られた。七匹のゾンビと二匹のゴー  
ストを斃した後、通路を右に曲がったところで、女冒険者と  
鉢合わせしてしまったのだ。

「ヒヤッ」

女はそう叫び、後ろへ飛び下がった。そして剣をこちらに  
向けてくる。

「生きてるの？ 死んでるの？」

じりじりと下がりながらそう聞いてくる。人に向かってす  
る質問とは思えない。

「何を言ってるんですか」

僕がそう答えると女は安心したように剣を下ろした。

「生きてるのね。助けて。何してもいいから。ねえ、助けて  
っ。私のこと好きにしていいいからっ」

女は後ろを振り返りながら剣を抜いたまま僕に飛びつく。  
でも、そんな見え透いた手には乗らない。抱き着かれそうに

なった瞬間、くるつと身を返し、女の背後に回り込み羽交い  
絞めにした。

女の狙いは明らかだ。助けを求めるふりをして背中に剣を  
突き刺すつもりなのだ。

そう思っていたのだが違っていたようだ。女は「待って、  
何してもいいけど、その前にあいつらをやつつけて」と後ろ  
を振り向こうとしている。僕も後ろを振り返った。そして角  
を曲がってくる三匹のゾンビを発見した。そして、その時に  
なって、取り押さえている女が昨日出会った四人組の女で、  
三匹のゾンビは四人組の男三人であることに気づいたのだ。  
確かにゾンビなのだが、肉の腐り具合が浅い。顔も判明で  
きるほどだ。四人組とは短い時間しか一緒にいなかったが、  
それでもゾンビとこの女が、その四人組と言うことが判る。  
「何があったのですか」

「そんなことより早く早く退治してっ」

それも一理ある。今、優先すべきは殲滅だ。僕は背後から  
襲われないよう、女に注意しながら三匹のゾンビに向かって  
いった。

昨日まで冒険者だったゾンビは他のゾンビより動きがよ  
かった。装備も一部は生前のものだった。

でも、所詮はゾンビだ。僕の敵ではない。瞬く間に斃すと、

女を袋小路まで連れていった。

女冒険者は何が起きたか知っている。その情報は役に立つだろう。

「何があったんですか」

でも女はそれに答えない。来ていた服を脱ぎ、下半身を丸出しにした。

「抱いていいから。好きにしていいいから。何してもいいから、助けて。ゾンビになるのはイヤっ」

僕は女を抱かなかった。通路の手前に侵入探査の警報を設置し、まず女を落ちつかせた。女が落ち着くことはなかったが、それでもだんだん僕の質問に答えてくれた。



明け方、パーティーメンバーの一人とセーフティーエリアを抜け出し、性交をしていたときに、残った二人がゆっくりとやってきた。

組み敷かれていた女はそれに気づいた。だが、上に乗っている男は背から近づく二人に気づかず腰を振り続けていた。女は喘ぎながらも苦笑いで二人を迎えた。

「みんな楽しんでむ？」

そう言おうとしたとき、二人が腰を振る男に向かってゆっくりと剣を振り下ろした。

女は身をひねった。のしかかっていた男もそれに巻き込まれて、横に倒れてしまう。非難の目を向ける男の肩に剣が刺さった。

剣を振り下ろしてきた男たちの目を見たとき、性交していた二人は悟った。彼らはゾンビだと。左右で違う方向を見て、焦点があつていない。それでも下半身を丸出しにした二人にゆっくりと攻撃を仕掛けてくる。その目は生者のものではない。死者のものだった。

女は差し込まれていたものを抜き去ると、横に脱ぎ捨てていた下着とズボンを持って逃げ出した。男もズボンを拾い、後を追っていく。剣に毒でも塗つてあったのか、痛そうに肩のかすり傷をズボンで押さえている。

ゾンビは歩みが遅い。逃げる二人を追いかけてくるが、差はどんどん広がるばかりだ。女がセーフティーエリアに飛び込んだときには、二匹のゾンビは見えなくなっていた。

「何なんだあれは」

肩を押さえた男が入ってきてそう尋ねるが女はその問いを無視して、パンティとズボンを身につける。それを見た男もズボンを履きだす。

「あれはゾンビ」

「いやいや、あいつらだったろ」

「あれはゾンビ。ねえ、あいつらをやっつけて。今までみたいに私を好きにしていいいから。ね、お願い。私が頼れるのもうあなたしかいないの。ね、お願いだからあいつらを斃して。私をこのダンジョンから連れ出して」

女は上目遣いに男を見つめた。男はベルトを締めるとにこりと笑い女に近寄った。

「足の速さはさすがだな」

「私にはそれしか取り柄がないから」

「お前の取り柄はここもだろ」

男が傷を受けたほうの手で女の股に触れようと伸ばされた。と、急にその腕が力を失ったように垂れ下がり、男が膝を折った。

「グアアアアア」

絶叫がセイフティーエリアに響きわたった。

女の目には急速に輝きを失っていく男の瞳が見えた。そして、その目が完全に死者のものになったとき、女は再び走り出した。



女の話聞いて僕は理解した。この女は寄生系の冒険者だ。

寄生することによって活動する冒険者は、数は少ないが存在する。冒険者は命の危険がある分、利益も大きい。利益ではなくスリルを求めて活動する者も多い。ただ、実力がなければ冒険者は続けられない。不具になるか死ぬかしてしまうからだ。

実力がない者が冒険者をするには、浅い階層で我慢するか、それなりの実力を持ったパーティに寄生するかだ。

冒険者はモンスターを斃すばかりが仕事じゃない。何日もダンジョンに潜るには荷物持ちも必要だし、食事の支度も必要だ。モチベーションを上げるために道化や娼婦を仲間に入れることもある。

女の寄生者で多いのは、この娼婦だ。パーティに同行し、性交をして、分配を得る。どれだけの分配を得られるかは女の技量しだいだ。

下半身を出している女は娼婦としての技量が高いのだろう。だが、残念なことに冒険者としてのスキルは低いようだ。パーティメンバーがいないとゾンビレベルでも斃せないのだろう。だから性交を餌に僕に助けを求めているのだ。

判ったことは、この女は寄生系の娼婦。それともう一つ。

このゾンビは伝染する。

普通のゾンビ。普通という言い方はおかしいが、一般的な

ゾンビはゾンビとして生まれ、行動し、消滅していく。

ダンジョンマスターにより、ダンジョン内に配置される。ネクロマンサーによって召喚される。もしくはネクロマンサーによって死体をゾンビに変えられる。そのようにしてゾンビとして出現するのだ。

だが、ごくまれに、伝染能力を持つゾンビが見つかる。

ゾンビに噛まれる。ゾンビの武器で傷つけられる。ゾンビの死臭を嗅ぎ続ける。そうするとゾンビの素が体に入り、自分自身がゾンビとなってしまうのだ。

伝染性のゾンビにならないためには、ゾンビと接触しないことだ。もしくはゾンビの素を殺す毒々しい見た目の薬を前もって飲んでおくことだ。

ゾンビの素さえ気をつければ、伝染性ゾンビも普通のゾンビと同じように斃すことができる。さらに、伝染性ゾンビには陽の光に弱いという特徴もある。普通のゾンビは太陽の下でも生きながらえるが、伝染性ゾンビは陽にあたると急速に肉体が腐り、消滅するのだ。

このダンジョンの三四階層は伝染性ゾンビに汚染されてしまった。そういうことなのだろう。だから姉は薬を飲むように言い、この階層のすべての動くものを殲滅することを求めたのだ。ゾンビの素をこの階層から出さないようにするために。

下半身を丸出しにした女は僕を上目遣いに見ている。僕は彼女のチュニツクのボタンを外した。そして、女の左胸を覗き込んだ。

その意図を誤解したのだろう。女は媚びるような笑顔になった。僕は左手をチュニツクの中に入れた。女の左乳房を持ち上げ、そして、右手の槍で女の心臓を突き刺した。

女は言っていた。「何してもいい」「ゾンビになるのはイヤ」と。僕はその望みをかなえたのだ。何をしてもいいと言われたので女を殺し、ゾンビになることを防いであげたのだから。



三四階層の全てを斃し、姉の部屋に入ると、そこには「湯あみ」「支度しろ」とあった。オリフィアに頼んで用意してもらっている間に、ダンジョン殲滅の報告をした。

タライ湯の準備ができたと部屋の外から声をかけられ、一旦部屋から出る。タライを抱えて戻つてくると床の紙は「目」「つむれ」に変わっていた。僕はタライを床に置き目を閉じた。

「つむったよ」

衣擦れの音がして姉が動いているのが判る。ここで目を開



ければ湯あみをしている姉の姿を見ることが出来る。僕はその誘惑と実行したとき、未来におこることを天秤にかけた。

だが、姉がしたのは僕の湯あみだった。臭い液体をかけられ、さらに頭から湯をかけられる。軽鎧にも液体と湯をかけ、タオルで拭く。装備を脱がされ服にも湯をかけられる。やがて、下着まで脱がされ、裸になった僕は全身に液体と湯をかけられた。

ダンジョンで下半身を丸出しにした女を前にしても僕は性的興奮を覚えなかった。だが、姉に腰回りを拭かれたとき、僕は反応し暴発してしまった。

姉がベッドに戻った音がしてからしばらくしたのち、僕は目を開けた。毒々しいゾンビ殺しの薬と湯で水浸しになった床には、脱ぎ散らかされた軽鎧と僕の服、そして「勇者」「ヘンタイ」の紙があった。

★★★

僕は姉が好きだ

僕は勇者だ

★★「勇者・ヘンタイ」

湯あみのタライを持って僕は姉の部屋を出た。僕の心は嬉しさにあふれていた。

姉が動いてくれた。姉がベッドから出てくれた。姉が僕に触ってくれた。あの白い姉の手で快樂を得た。こんなに幸せなことはない。

その夜、僕は何度も何度も姉の感触を思い出した。すべやかな柔らかい手が僕の肌をなでる心地よさを頭の中で何度も繰り返して再現した。

頭の中の姉はにこやかに僕の装備を洗い、僕の装備を脱がし、僕の体を洗ってくれた。優しく全身をなでってくれた。

腕を、背中を、妖しい動きの白い指が滑っていく。足や腹を滑っていく。尻や下腹部の周りを滑っていく。

その空想の指が下腹部に触れるたび、僕は高みに達した。その波は明け方まで繰り返された。翌朝、寝不足の幸福の中で姉の部屋の扉を叩いた。珍しいことに姉はまだ寝ているようだ。ノックに反応はなく鍵もかかっていた。おそらく姉も幸せのまどろみの中にいるのだろう。

これを機に姉は変わってくれるかもしれない。ベッドの布団の中にいるばかりではなく、ベッドからも、部屋からも出てくれるかもしれない。僕は朝食のトレイを扉の前に置き、

ダンジョンの入り口に転移した。

ダンジョン入り口には人が集まっていた。聞くと、階段が崩れた原因調査と復旧のため調査隊が組まれたとのことだ。崩れた原因は判らないが、伝染性ゾンビに関係していない訳はない。僕は調査復旧隊に会いに行った。

隊長は体の大きい冒険者だった。背中に槌を背負っていたが、それは武器として持っていたのか、階段復旧用に使っていたのかは判らない。

「崩れた原因は判りませんが、伝染性ゾンビが関係しているはずです。三、四階層に伝染性ゾンビがいました」

僕はダンジョンに入ろうとしていた隊長を呼びとめ、知っていることを話した。隊長は僕を怪しむ目で見た。その情報をどこで知ったのか、どうして今まで黙っていたのかを聞いてきた。僕は勇者で、空間魔法の転移が使えること、ゾンビは殲滅したことを伝えた。それを聞いた隊長は一歩後ずさった。それから僕の背後の太陽が僕の背中を照らしているのを確認した。きっと僕が感染してしまっていると思ったのだろう。

「薬を飲んでいたので感染していません。ここに来る前に装備も薬で洗いました」

薬で洗わなくても、僕は今、日の光を浴びている。ゾンビ

の素は死滅している。

隊長は伝染性ゾンビのことを知っていた。五階層に遠話ができる冒険者がいて、そこから報告があったらしい。

帰れなくなった五階層の遠話使いが四階層の知人に遠話で状態を尋ね、その答えを入り口で店を開いている露天商に伝えたとのことだ。そこから近くの街に話がいき、調査復興隊が結成されたのが一昨日の昼のこと。除染をしながら二階層の最終部屋まで進み、復旧要員と護衛を残し一旦帰投、復旧の交替要員を連れて再度ダンジョンに入ろうとしていたところだった。

除染は陽光という神聖魔法を使っていると言っていた。僕は陽光を知らない。それは日の光を生み出す魔法とのことだ。灯明の上位魔法なのだろうか。光の成分は太陽と同じで、その光で伝染性ゾンビを斃せるらしい。

陽光を使う魔法使いは真面目そうなすらつとした男の人だった。昨日、一昨日は二階層の最終部屋まで陽光を使いがら進んだが、ゾンビの素の反応はなかったと言っていた。そこから階段が崩れた後に伝染性ゾンビが現れたと想像できる。おそらく、四階層、五階層間の階段も同じタイミングで崩れたのだ。それは遠話の冒険者が今も健在で五階層から情報を送ってきていることわかる。

階段が崩れたのは三日前の夜だ。五階より先にいる冒険者

たちは少なくとも三日間閉じ込められていることになる。ダンジョンに潜ると言うことは数日間の準備は常識なので、三日ぐらいではどうということはない。だが、中には帰還中に崩壊に巻き込まれたパーティもあるかもしれない。そんな者たちは一刻も早く帰りがたっていることだろう。それには速やかに階段を復旧させることが大事だ。

「僕は空間魔法が使えます。皆さんを三階層の入り口まで連れていきましようか。上下両方から掘れば復旧は早くなるでしょう」

調査復旧隊は隊長と陽光使い、作業員が三人。護衛が二人。この人数なら何とか全員を一度に転移させることができる。隊長は僕の提案にうなづき、僕は隊と共に三階層に転移した。

隊の全員を転移させたはずだった。だが、三階層の入り口にたどり着いたのは僕と隊長と陽光使いの三人だけだった。確かに転移の瞬間、変な振動があった。それは見えない障壁にぶつかったような感触だった。この感触は前にも味わったことがある。空間魔法対策の一種だ。

隊長はたどり着いたのが三人だけだとみると、騙したのかとわめきだした。僕は無視して陽光使いに依頼した。

「まず除染してください」

「では目をしっかりとつむってくださいませ」

男はそう告げ自らも目を閉じた。僕も目をつむり、目の前を手で覆った。

「サンレイ」

呪文と共に視界が白く光る。目をつむって、さらに手で覆ってもそうなのだ。実際はものすごい輝きなのだろう。その証拠に、隊長のわめき声が「騙したのか」から「目が目が」に変わっている。

「確かに伝染性ゾンビがいた形跡がございました。微量の菌の反応を感じました」

僕は目を開けた。周囲に変化があったようには見えない。「除染は終わったのですか」

「そうですね。マップ。終わったのはこの階層の三分の一ほどでございませうか。この後はいかがいたしましょう。サーチエネミー。敵はいないようですので、このまま三人でこの階を除染してしましましょうか」

僕と男は隊長を見た。隊長は肩で息をしながらただ立ちつくしている。

「一旦入り口に戻りましょう」

「チェックポイント制ですか」

「おそらくそうです。入り口で三階層経験者を募って出直しましょう。それにしてもポイントブロックみたいなマイナー

なダンジョントラップ、よくご存知ですね」

「私は研究者でございます。知識を求めて日々勉強に励んでおります」

僕は空間魔法が使える。一度行ったことがあるところに転移できる。人を連れていくこともできる。僕が一度ダンジョンの最終部屋の前まで行けば、そこに何人もの猛者を転移させることができる。そうすれば楽なボス攻略が可能だ。

でも僕はそんなことはしない。そんなことをすれば、僕の取り分が少なくなってしまうからだ。

空間魔法を使える者は少ない。僕は僕以外に空間魔法を使える人を知らない。だから普通のダンジョンは転移対策をしていない。そこまで頭が回るダンジョンマスターがいらないと言うのも一因だが。

けれどごくまれに転移対策済みのダンジョンがある。そこではダンジョンマスター以外は一切の転移を不可にしていたりする。転移ができなければ優位にダンジョン攻略をできない。だから僕はそんなダンジョンは攻略しない。

転移不可のダンジョンは転移した瞬間に判る。誰も転移できないからだ。ポイントブロック、陽光使いの言うチェックポイント制は転移自体は可能だ。ただ認められたものしか転

移することができない。

ダンジョンで閉ざされた扉を開けるには鍵が必要だ。これと同じ考えで先のエリアに侵入するには目に見えない特定のチェックポイントを踏破しておく必要があるのだ。

転移不可は誰も転移できない。ポイントブロックは資格がない者だけが転移できない。それが判るのは転移した後だ。転移不可は誰も転移できないので戦力は変わらない。ポイントブロックは戦力が分断される。そこにモンスターが現れれば分断された戦力で戦わなければならない。それがポイントブロックはトラップの一種として扱われる所以だ。

油断させといて罠を仕掛ける。いかにもあの邪悪なダンジョンマスターが使いそうな罠だ。

僕と陽光使いはうなづいた。そして、呆然としている隊長には声もかけずに転移を行い、三人は入り口に戻った。

「チェックポイント制でございます。二階層最終部屋に到達済みの方々にお願いがございます。除染の手伝いをしていただけでいいでしょうか」

陽光使いの募集に応じた冒険者は多かった。その中から選ばれた四人の冒険者と陽光使いと僕は再び三階層の入り口に戻った。四人の人選も隊長を連れてこないのも、陽光使いが決めた。モンスターのいない階層に四人の護衛は多すぎる

と思うが、それは陽光使いが決めたことだ。僕は口出ししなかった。

除染隊を三階層に連れていったあと、魔族ポイントと国境の巡回に向かった。魔族ポイントはいつものように何事もなかった。国境もいつもの定時掃射だけだった。ただ、川は小川の細さになっていた。それは上流の崖を崩したことが原因だろう。

巡回を終え、陽光使いに持たせていた携帯ポータルに戻ると、彼らは四階層でゾンビと戦っていた。

四階層の除染が完了した瞬間、ゾンビと小型のゴーレムが湧くようになったらしい。さらには崩れていた階段部屋が動き、新たな階段が生まれたのもほぼ同時刻とのことだ。

ゾンビの素の出現と同時に階層が封鎖され、ゾンビの素の消滅と共に元の状態に戻る。そこには何らかの関係があるはずだ。でも、あの邪悪なダンジョンマスターの考えは僕には判らない。

僕は夕方まで陽光使いに付き添い五階層の除染を手伝った。五階層では手ごたえがなかったと言っていたので、汚染されていたのは三階層と四階層だけだったのだろう。

朝、姉の部屋の扉は開いていなかった。それは姉も寝坊しているのかと樂觀視していた。だが、夕に帰ったときも扉は

開いていなかった。扉の前に置かれた朝食は手を付けられておらず、そのまま残されていた。

昨晚の最後の紙は「勇者」「ヘンタイ」だった。軽いノリの言葉だと流したが、違ったのかもしれない。あの紙が姉の怒りを表しているのなら、あの時のようにまた姉は一切の接触を拒否してしまうのだろうか。

資質の覚醒は思春期におこる。僕の場合もそうだった。初めは制御ができず失敗したり暴発したりする。中にはそれで命を落とす者もいる。周りに同じ資質を持った人がいれば制御の方法を教えてくれたりするが、空間魔法は使う者が少ない。僕は独自に魔法を学んだ。物体の転移魔法は時に失敗し、成功し、暴発した。

僕は子供のころから姉が好きだった。夜、姉を想像しながら快楽を求めていたとき、その暴発は起こった。気がつく僕は下半身丸出しのまま姉の部屋にいたのだ。

やがて僕は転移を制御できるようになった。自分の意志で姉の寝ているベッドの横に転移できるようになったのだ。

ある日、姉の布団をめくっているとき姉が目醒まし、その日から姉は部屋からでなくなった。

★★★★

戦争は殺し合いだ

ダンジョン攻略もモンスターとの殺し合いだ  
多く殺した者が勇者になる

★★★「名目・できる」

姉の部屋の扉は開かなかった。朝持っていった食事は夕方まで手付かずのまま扉の前に残っていた。夜の食事朝、僕が片付けるまで残っていた。

四日目の朝、僕は扉の前で泣いた。泣きながら謝った。せめて食事だけでも摂ってくださいと懇願した。

四日目の夕、食事は扉の前にあった。だが、扉には鍵がかかっていなかった。

扉を開け、中に入るなり僕は謝った。繰り返し繰り返し、延々と謝った。最後の報はもはや何に対して謝っているのか判らないほどだった。

「それと、お姉ちゃん、ごめん。地下壕は判らないんだ。この前、集落に行ったとき、住んでる人にそれとなく聞いたけ

ど、誰も知らなかったし。明日にでもまた行って探ってみるよ」

姉はいつもと変わらずベッドから片腕をたらししていた。その白い腕はいつもより輝いてみえた。そして、その手の下には「地下壕」「話せ」の紙が落ちていた。

なぜ姉が地下壕にこだわるのか判らない。でもこれほど執着するのであれば、そこに何かしらの意味があるのだろう。

集落は山のふもとにあるが、ひらけたところに作られているので、地下壕にするような斜面はない。住民はみな「知らない」と言い、その反応にも怪しげなところは一切なかった。姉の言う地下壕は本当にあるのか。あるとしたらどこにあるのか。そして、そこにはどんな秘密があるのだろうか。

前は話のついでに聞いたのがいけなかったのかもしれない。明日は脅してでも地下壕のことを聞き出そう。

「川はものすごく細くなっちゃった。ほら、村の下の小さいほうの水車のところぐらい。あれだったら橋を使わなくても余裕で渡れるね。ちっちゃな子供でも渡れちゃうよ。下流は支流があるからまだまだ流れはあるけど、それでも水の量はだいぶ減ったよ」

地下壕について話題を持っていない僕は国境について話した。姉の依頼で上流の分流点の崖を崩してから、川の水は減り続け、今日見たときはほとんど干上がっていた。念のた

め川下も見に行ったが、そこもだいぶ減っている。河原が広くなり、何匹か水棲モンスターが打ちあがっていた。

きつと生き残っているモンスターも弱っているだろう。軍の訓練を兼ねて、新兵のレベルアップのためにモンスター退治をしてもいいかもしれない。近いうちに、隊長に提案してみよう。

姉は国境が気になっているようだが、僕が今、気になっているのはダンジョン攻略だ。

先行パーティは二日前に復活した。新たに剣士と神聖魔法使いを一人ずつ仲間にしたが、案の定この二人は十一階層に転移できなかった。

しかたなく昼までは旧メンバーだけで十一階層の攻略。昼からは新メンバーを加えて低階層の再攻略をしている。そこらはついさっき五階層にたどり着いたところだ。

十一階層は十階層と同じような構成だ。ただ、天井の印は十階層のように単純なものではなく、まだ法則性が判っていない。さらに、致死性の罠がそこかしこに設置されていて、攻略は遅々として進んでいなかった。

出現するモンスターも中級ゴーレムやレイスなどの中級霊体を中心にになっている。アーマードールが出ることもある。物理攻撃の効かない霊体と魔法攻撃に強いマジックリフレ

クター持ちのアーマードールの組み合わせの部屋は三人の先行パーティではつらいものがある。



「それとね。今日、珍しく魔族のポップアップがあったよ。それも続けざまに二回。二匹とも最初のトラップで死んでたけど」

この四日の報告をしていると、姉の手が動いた。中指、薬指、小指が軽く握られ、人差し指が扉を示した。それはいつもの出ていけの合図だ。姉はまた前のように接してくれているのだ。

「うん。じゃあね。おやすみ。また明日ね」

僕は姉の部屋から出た。

翌朝も扉の鍵は開いていた。僕は朝食のトレイを持って中に入り、五枚の紙を見て固まった。床には「村」「大人」「男」「殺せ」「全部」とあった。

川の向こう側は隣の国だ。いくら交戦状態とはいえ、不可侵協定もある今は、僕が集落に乗り込み住民を殺せば、それは国家間の問題に発展してしまう。僕が勇者であつてもそんなことはできない。

協定は『攻撃のための越境侵攻を禁ず』だ。これを破った場合、協定は破棄され、その責はきつかけを作った側にあるとされる。自らが禁を破りながら虚偽の報告により相手をおとしめることのないよう、両軍の詰め所にはそれぞれ第三国の監察官が常駐している。

協定は『攻撃のための越境』を禁じているだけなので、攻撃を行わなかったこの前の僕の集落訪問はこれに引っかからない。それに『攻撃』であつても『越境』しない自国内からの定時掃射も違反にならない。

だが、集落に入り込み、そこで人を殺せば完全な協定違反になる。

姉は僕にできることしか指示しない。僕は姉の言うことを叶えたい。

集落に住んでいるのは二百人ほどだ。その中で大人の男は、年寄りまで入れても七、八十人だろう。それだけの人を僕一人で殺すのは難しい。難しいができない訳ではない。敵の駐留軍八十人を殺すのは無理だが相手が兵隊や高位冒険者でなければ不可能とは言えない。

実現不可能ではないし、姉の希望は叶えたいが、話が国家レベルとなると二つ返事で受ける訳にもいかない。

「お姉ちゃん、ごめん。今は協定があつて向こうの国で人を殺すことはできないんだ」

姉の手がゆっくりと布団の中に入っていく。僕の返事は姉を失望させてしまった。落胆で肩を落としたとき、二枚の紙とともに姉の腕が戻ってきた。そしてその二枚を落とし、床の一枚を拾って、再び布団の中に消えた。

床の上の紙は「村」「大人」「女」「犯せ」「殺せ」「全部」に変わっていた。

集落に暮らす大人の女は男と同じくらいいる。百何十人も一人で殺すのは不可能に近い。さらに、数十人を犯すのも事実上不可能だ。

「お姉ちゃん。さすがにそれは僕一人じゃ無理だよ」

また紙を持った姉の手があらわれ、一枚落とし、一枚拾う。落とされたのは「こども」で拾われたのは「大人」だった。

言葉を失う僕を無視して、また手が動く。今度は「女」が消え、「男」が戻ってきた。

「村・大人・男・殺せ・全部」「村・大人・女・犯せ・殺せ・全部」「村・こども・女・犯せ・殺せ・全部」「村・こども・男・犯せ・殺せ・全部」

大人の男は皆殺し、女は大人も子供も犯して殺す。男の子も犯して殺す。それが姉の指示だった。

でも、そんなことはできない。ダンジョンの二階層分を殲滅するのは話が違うのだ。僕が実行できない言い訳を考えていると、姉が複数の紙を落とした。



「名目」「できる」「軍」「使え」

そしてそれ以降は僕が何を言っても姉の手は動かなかった。



十一階層の攻略を取りやめ、国境にむかうと川はさらに細くなっていた。もはや小川とさえ言えないほどの細さだ。

僕は隊長のところへ行き侵攻の名目ができ次第集落を攻撃し、住民を犯し、全員を虐殺することを提案した。隊長は「川がなくなった今は、国境が変わったことになるから名目はもうあると言えはあるのだがな」と言い、ニヤリと笑った。

名目は昼の定時掃射前にやってきた。何かから逃れるようにわめきながら十数人の集団がこちらに向かってきたのだ。先頭は二人の兵隊だ。剣を持ち後ろを気にしながら走っている。そのすぐ後ろに続くのは子供たちでその次は赤ん坊を抱えた女たちだ。そして最後尾にも兵隊がいる。

「停まれ。そこから先への侵入は侵略とみなす」

そう隊長が怒鳴るが集団は停まらない。

「弓隊、構え。警告掃射、撃て」

今日は橋の手前にすべての兵が武器を手に待機していた。

二人の監察官にも待機してもらっている。

隊長の号令で弓を持った兵が矢をつがえ放つ。警告掃射とはいえ、何本かは集団の中に撃ち込まれる。剣を持った先頭の兵はわめきながら剣を振り回し矢を落とす。それでも腕や足に傷を受ける子供は出てしまう。

たちまち集団は崩れ、何人かは橋を渡り始め、何人かは矢をよけるため橋の下に身を隠す。橋の下にもぐった子供たちも歩みを止めることなく川を渡ってくる。見ると年嵩の子は狩猟ナイフや鎌で武装していた。

「橋の下は槍組、迎え撃て」

橋の下は橋が邪魔して矢が届かない。隊長の指示に十人の槍が斜面を滑り降りていく。

先陣を切った槍は子供を刺すのを忍びないと思ったのか、少女を背後から羽交い絞めに行っている。少女は大げさに暴れ、その結果、槍兵の上腕をナイフで傷つけてしまった。

「監察官殿、視認されたし。国境のこちら側で当群の兵が敵国民によって攻撃された事実を。これは立派な協定違反である」

隊長が監察官を見てニヤリと笑う。監察官の一人も下卑た笑いを返した。

「ラブアー国側の違反行為により協定破棄となったこと、視認しました。本国並びに協定委員会に報告します」

若いほうの監察官は緊張の面持ちでぶつぶつと小声で何かつぶやいている。おそらく遠話の魔法を使って報告しているのだろう。話し終わりと一息吐くと上官に向かって小さくうなづいた。

「報告完了。ただいまを以って不可侵条約はラブアー国側の違反により破棄されました」

「聞いたか。協定破棄だ。これからパルシンドバを占拠する。皆殺しだ。女子供は犯せ」

隊長はショートソードを抜刀し、だみ声で叫んでいる。兵の何人かはすでに鬨の声を上げながら走り出している。その中には先ほどの監察官の上官もまじっていた。

川を渡ってきた集団は侵攻しに来たのではない。確かに兵隊もいたがそれは護衛のためだろう。おそらく彼らは何かから逃げてきたのだ。集落が何らかの危機に襲われ女子供をそれから守るために集落の外に逃がしたのだ。

侵攻ではないが結果的に国境を越えナイフでこちらの兵を傷つけた。それは協定違反の名目にできる。国家間のやり取りには名目が必要だ。名目さえあればすべてが許される。

先頭を走っていた監察官は川を渡った年端もいかないう少女を突き飛ばし、のしかかっていた。少女は打ちどころが悪かったのか頭から血を流し、白目をむいていた。

★★★★★

戦争は勝った側が正義だ  
負けた側の声はかき消される

★★★「犯せ・殺せ・全部」

軍事行動中は禁欲が強いられる。兵隊は圧倒的に男が多く、女はほんの数えるほどしかない。駐屯地が街の近くであれば休みの日に娼館へ行くこともできるが、こんな山の中ではそう言う訳にもいかない。

冒険者は一獲千金を夢見て欲望に忠実な者が多い。中には禁欲的な者もいるが、多くは金銭欲とともに性欲にも忠実だ。その対策として娼婦を兼ねている冒険者がパーティーメンバーにいたり、ダンジョンのセイフティーエリアに待機していたりする。

一方、軍は規律のために禁欲を強いる。集団行動中の性行為は禁止だ。

もちろん全員がそれを守っている訳ではない。娼婦を兼ねている兵隊は少ないながらも存在し、目立たないよう陰で活

動している。兵の中には数少ない女性の代わりに男同士で欲求を満たしている者たちもいる。だが、それらは軍規違反だ。見つければ懲罰の対象になる。

軍では通常、欲望が抑圧される。だが、その規制がとかれることがある。それは戦闘行為と戦勝国権利だ。

戦闘とは敵にダメージを与え、敵の攻撃力をそぐ行為だ。手っ取り早いのが『殺す』という行為だが、そのほかにも強姦や略奪、拷問や体の一部の削除など相手の戦闘能力、戦闘意欲を失わせる行為が推奨される。

戦闘国権利は戦闘後の話になる。勝った側は負けた側に対してあらゆる権利を主張できるというものだ。負けた側に拒否権はない。もし勝った側が、殺人、強姦、略奪を希望すれば、負けた側は無条件にそれに従わなければならないのだ。テリグブ聖国のように、戦勝国権利や兵ではない一般住民への戦闘行為を『非人道的』と称し、それらを行わない国もあるが、幸いなことに我国にはそんな考えはない。自分たちが敗戦すれば戦勝国権利を受け入れなければならないのに、勝った時だけその権利を放棄するのは不平等だ。そんなことは損得勘定にたけた商人でなくとも判る。

そもそも平気で敵の『兵隊』を殺しているのに、人を殺すのは『非人道的』と言うのは矛盾でしかない。『兵隊』は『人』じゃないとも思っているのだろうか。

一度欲望のタガが外れた兵の勢いは収まらない。駐留していた二百人が我先にと駆け出している。

先陣を切った者たちは川のこちら側で敵兵を切り刻み、少女を犯している。出遅れて二番手になってしまった者たちは、川の向こうで赤ん坊を抱いた女から赤ん坊を奪い、岩に投げつけ、狂ったように泣きわめく母親を犯している。

逃げ出そうとしている少年は第三陣、第四陣に取り囲まれ、なぶり殺しにされ、服の中に隠し持っていた金品を奪われていた。

姉の指示は男の子も犯して殺せだ。ただ単に殺すだけでは駄目だ。だがここは集落の中ではない。「村・こども・男」から『村』の条件が外れている。後で何か言われたら、それを言い訳にできるだろう。

「犯せ。殺せ」

僕はそう叫びながら出遅れた兵とともに集落へ向かって走った。

集落に着けば敵兵もやってきて本格的な戦闘になる。そう思っていた。だが、敵軍にはこちらが国境を越えたのがまだ伝わってないのか迎撃はなかった。通りや家の前で敵兵が死んでいたの、先を走っていたこちらの兵に全員殺され、伝

令が伝わっていないのかもしれない。

我が軍の兵士は、それぞれ家に押し入り、略奪を始めている。家の中に人がいれば殺すか犯すかしているようだ。住民のほとんどは一般人だ。兵隊を相手にできる者は少ない。押し込まれれば簡単に蹂躪されていた。

だが、やられる一步ではないようだ。何軒かの家の前では数人の男が立ちふさがり必死に抵抗していた。そんなところには騒ぎを聞きつけ、何人もの兵が集まっていく。そこは兵隊たちに任せていいだろう。姉は「全部」と言ったのだ。僕は取りこぼしがないようにこじんまりとしたところを探そう。

近くで「キャッ」という女の声と「こっちだ」と抑えた男の声がする。物陰から声がしたほうを見ると、背をかがめた子供が二人、男に導かれ家の中に入るところだった。僕は音を立てずにその家に忍び寄った。

普通の人や兵隊はあまり足音を気にしない。ドタドタ、ガチャガチャと平気で音を立てて戦場を走り回る。一方、冒険者は音を立てないで動く。それはモンスターに気付かれるのを防ぐためだ。音を立てて、居場所を特定され、不意打ちされれば生死にかかわる。足音を立てる冒険者は必然的に数が減り、音を立てない冒険者が生き残る。

音を立てない行動は気が張る。だから、いつも音を立てな

い訳ではない。普段は普通に動いているが、特別な時は音を立てない。いざというときに音を立てずに動けるか動けないか、その違いが大事なのだ。

男は僕に気づかなかった。僕は男の背後から男の口をふさぎ、短槍で心臓を貫いた。そして、もたれかかってくる男を突き飛ばし家の中に入るが、そこには誰もいなかった。

確かに二人の子供が家の中に入ったはずだ。それも入ってからそんなに時間がたっている訳でもない。たった今の出来事だ。僕は家の中を見回した。そしてすぐに違和感に気づいた。

居間のテーブルとソファが不自然に曲がっている。そして、絨毯の一部がめくれあがっている。そしてめくれた絨毯の下には、はねあげ戸がついていた。

床の戸を開ける。そこには地下に伸びる梯子があった。僕は梯子に足をかけ、下に降りながら床の戸を閉じた。

戸を閉じても暗闇にはならなかった。明り取り窓から陽光が回り込むようにうまく設計されているのだろう。ダンジョンと同等の明るさが保たれていた。

梯子は思ったより長かった。僕の背の倍ぐらいの高さがある。たどり着いたところは石造りの大広間だった。これもまたダンジョンの部屋に似ている。その石部屋の隅で何かが動

いた。

「おじちゃん、なの？」

変声期前の男の子の声がする。

「君たちのおじちゃんは上でみんなを守ってるよ」

僕は男の子の前に立った。男の子は僕を見て「ヒッ」と声を上げ一歩後ろに下がる。それでも背後にいる姉らしきよく似た顔立ちの少女を守るように両手を広げている。

弟が姉を守るのは正しい姿だ。僕にはこやかに男の子に近寄り腰をかがめて視線の高さを合わせた。

「僕はついさっきこの集落に着いたんだ。一体何があつたんだい。この騒動は何なんだい。僕に教えてくれないかなあ。上のおじちゃんも君が教えてくれるって言ってたよ」

僕は勇者だが商人でもある。愛想笑いもできるし、親し気な話し方もできる。子供を手玉に取るくらいなんでもない。男の子は息を吐き、ゆっくりと話し始めた。

男の子の話は意外なものだった。ただ、それはここ半年の敵軍の行動理由が判るものでもあった。

集落から少し離れた野原が突如崩落し、穴ができたのが始まりだった。その穴から魔族が出現したのだ。魔族に対応するため軍の駐留が始まった。我が国はその駐留を不審に思う。でも国境付近の不安定な状況を他国に知られる訳にはいか

ない。知らればその不安定な状況を突かれ侵攻されてしまう。軍が駐留して何も行動を起こさなければ理由を探られる。侵略の噂を流し定時掃射を行えば本当の理由を隠せると思つたのだろう。

今までは魔族が集落まで来ることはなかったと言う。穴からの出現も日に一匹か二匹だったらしい。

だが今日は違った。十数匹の魔族が集落を襲ったのだ。そして対魔族として駐留していた軍から助けに來たのは傷ついた十人程度の兵だった。その兵も逃げるように集落に來た。集落に逃げてきた兵の言うことには、残りは穴での大規模戦闘で全滅に近い状態とのことだった。

姉と弟は納屋に隠れていたところを叔父に発見され、より安全なこの地下壕まで案内されたとのことだ。

「そうなんだ。それは大変だったねえ。よく頑張ったねえ」

僕は男の子の頭をなでた。話を聞く限り男の子が大変なことをした訳ではないが、それは話術のテクニクだ。その証拠に僕の言葉で緊張の糸が切れたのだろう。少年の目が潤み、涙がこぼれ落ちた。姉も弟の頭をなで、抱きしめる。姉弟が涙を流しながら抱き合う。それは美しい姿だ。

僕は二人を軽く抱きしめ、姉を立たせた。立ち上がった少女をもう一度抱きしめる。そして少年を思い切り蹴った。

姉弟が抱き合う姿は美しい。僕も姉と抱き合いたい。でも姉は布団から出ない。声も発しない。姉を抱きたいのに抱けない僕を前にして仲良く抱き合う少女少年を許せるはずがない。

僕はもう一度、男の子を蹴り飛ばした。冒険者で勇者の僕に蹴られた少年は壁に打ちつけられ動けない。ただ目を丸くして僕を見ている。

少女は僕に抱きしめられたまま少年と同じく目を丸くしている。口はパクパクしている。そのパクパクしている唇を僕の唇でふさぐ。そして乱暴にチュニツクの下から少女の下ばきをはぎ取り下半身を露出させる。そこでようやく少女は悲鳴をあげる。でも気にしない。

僕は少女を押し倒し、そして犯した。少女の悲鳴は僕が首を絞めるまで続いた。

男の子は何も言えず、ただ死にゆく姉を見ている。そうだ、彼は知るべきなのだ。自分がいかに無力かを。姉と抱き合うことがいかに美しく、いかに傲慢な行為かということを。そして、姉を抱くことができない僕の無念さを知るべきなのだ。

男の子の尻を犯し、殺す。地下壕を出よう後ろを振り向くと、そこに転がっているべき少女の亡骸が消えていた。

僕はあせった。殺したつもりが、まだ息があったのだ。で

もあの状態ではまだ遠くに行っていないはずだ。梯子をのぼるのも難しいだろう。

少女を探そうとしたとき、目の前の少年が消えた。それはダンジョンで死んだ剣士と同じ消え方だった。

僕はふいに悟った。ここは姉が言っていた地下壕だ。そしてダンジョンの一部だ。絨毯の下に地下壕の入り口がある。この前、僕はこの集落のすべての絨毯を買い求めた。姉がすべて買えと言ったからだ。売らなかった家は八軒。ここもその中の一軒だ。集落の男たちが抵抗していた家も売らなかった家だ。絨毯で地下壕の入り口を隠しているから売らなかったのだ。

「絨毯の下に地下壕がある。女子供はそこにいる」

僕は集落を走りながら叫んだ。そして、地下壕で住民を犯し、殺した。犯すと言っても軽くつつく程度だ。何回も達していたら、さすがに体力と精力がもたない。

ただ、一人だけは優しくじつくりと抱いた。奥深くまで打ちつけ中で達した。一度だけではなく三度達した。その女性はどうことなく姉に似ていた。

★★★★

戦争はどちらかが全滅するか降伏すると終わる

★★★「ありがとう」

国境の戦争は集落の陵辱と殺戮が終わると同時に終了した。敵軍は集落に常駐していた数人しかいなかった。集落にいたのは住民と数人の軍人と二匹の魔族だった。

殺した住民と敵兵は身ぐるみを剥がして地下壕に放り込んだ。死んだ我が軍の兵も遺品を残し地下壕に安置した。そうすると死体はすぐに消えてなくなった。

それはダンジョンの強化につながってしまう。だが敵国内のダンジョンならいくら強化されてもかまわない。遺体を安置して疫病が蔓延するより何倍もマシだ。

死体のうち魔族だけは残された。魔族は禿山に出現したのと同じ種族のようだ。その検証のため、王都から学者が来るまで保管されるらしい。

集落の始末が一段落したところ、敵駐屯地を見てきた斥候が帰ってきた。敵の兵舎は周りをドーナツ状の窪地に取り囲ま

れているという。そして兵舎の横には多くの敵兵の死体と魔族の死体があったらしい。生存者も多少はいるようで弓を射ってきたとのことだ。

その報告を受けてすぐに全軍が集められた。全軍と言っても、何人か姿を見せなかったたので、それはまだ集落で略奪行為を行っているのだろう。年嵩の監察官も姿がなかった。

兵舎の周りは丸いお盆状になっていた。その丸い盆の底の中央が盛り土になっていてそこに兵舎が建っていた。こちらの姿を見ると生き残っていた兵から矢が撃たれるが、周囲のほうが高いので、ほとんどがこちらに届かず窪地の底に落ちていった。

窪地は石畳でできていた。それは地下壕と同じ石畳に見える。ただ大きく違っていることがある。盆の端の周囲が黒い石で敷き詰められて、他も所々黒い床になっている。

灰色の普通の石の床も黒い床も、どちらの床に落ちた矢もしばらくすると消えてなくなった。ということは兵舎はダンジョンに取り囲まれたということだ。そんなところに兵舎を作る訳がないから、作った後にダンジョンが出来たのだろう。

兵舎を取り囲むように地下ダンジョンを作り、完成と同時に上の土を周囲に飛ばす。そうしてできたのがこの丸いお盆で兵舎はその中央に取り残されたのだ。

隊長は弓隊を盆の縁に立たせ、掃射を命令した。こちら側は高い。敵側は低い。敵の矢は届かないが、味方の矢は軽々と届く。敵だけが被害を被る。やがて敵は全員、兵舎の中に身を隠した。

隊長が次の命令を出そうとしたとき、「キー」という甲高い鳴き声をした。それは魔族の鳴き声だ。

鳴き声の方を見るといつの間に関現れたのか一匹の魔族が盆の底に立っていた。魔族は戸惑っているように見える。首をすくめて周りを見回している。そしてこちら発見し、弓隊に怯え、逃げるように兵舎側に向かって走り出した。

その魔族が黒い床を踏んだ次の瞬間、魔族は消えた。そしてそれと同時に黒の床の位置が変化した。

おそらく黒い床はダンジョンの転移罫だ。それを踏むとダンジョン内の別の場所に転移させられるのだ。そして罫発動と同時に罫の位置が移動するのだ。

移動に法則があるのか、ないのか、判らない。そして移動先に既に人がいた時は連続発動するのか、しないのか、それも判らない。ただ、判ったことがある。縁の黒い床は変化なく、そのままだ。こちらに届かなかった矢が黒の床の上によっても変化はなかった。罫発動にはある程度の重さが必要なのだ。

敵兵が兵舎にこもったままでこちらに向かって来ないの

も判る。下手に黒い床を踏んでしまえばダンジョン内に転移させられてしまうからだ。

### 「進撃」

そう言おうとしていた隊長の横にジャンプし命令を出さないように提案する。隊長も魔族の様子を見て判っていたように「火矢を用意しろ」と叫び直している。

そこからは一方的な攻撃だった。盆の四方から兵舎を取り囲み火矢を射る。こちら側はだいぶ高くなっているので火矢であっても十分兵舎に届いた。兵舎は燃え、中から敵が出てきて応戦するが、その矢はこちらに届かない。

たまに届いて運悪く当たった兵士が盆の中に転げ落ちる。盆の壁の途中で止まった兵士は敵から狙い撃ちにされ、下まで落ちた兵は黒い床に乗ると同時に姿を消した。

でもそんなのは、ほんの数人だ。

矢の在庫がなくなったのだろうか。やがて敵の応射はなくなった。

敵とこちらの間には盆があり黒い転移罫がある。敵が盆の外に出ることはできない。普通ならこちらでも敵の所へ行くことはできない。でも僕がいる。僕は携帯ポータルがあるところへ転移できる。魔族ポイントで使った作戦と同じことをすればいい。火矢が届くなら携帯ポータルを付けた矢も届く。



まず僕と隊長と三人の兵士。何往復かして、全部で隊長と兵士十一人を敵の兵舎の前に送り届けた。

生き残っていた敵は六人。二人は重傷を負い死にかけている。残る四人も傷だらけだ。隊長は情報を得るため四人の拷問を命じた。一人だけいた女兵士の拷問は隊長が自ら行っている。

僕に拷問の技術はない。ここでは単なる転移要員として有益なだけだ。

「終わった頃にまた来ます」

そう言って僕はダンジョンにジャンプした。



先行パーティーは新規メンバーとともに六階層の入り口にいた。いつもは午前中に下層攻略をしているのだが、今日は今までずっと国境にいてメンバーを下層に連れて行かなかった。昨日の午後からずっと五階層を攻略していて、すでに六階層に着いたとのことだ。

以前に引っかけた色扉と色紙のトラップは、すでにクリアしたメンバーがいるからか、鍵はかかっていなかったと言う。でも、扉は閉まっていて、中にはモンスターがちゃんといたらしい。

本来なら色鍵と色扉の攻略のため、行ったり来たりしなければならぬのだが、それはスキップできる。攻略する身にはその時間差はありがたい。

午前の下層の分をこれから取り返すという話も出たが、今日は僕自身、疲れた。通常の戦闘ならこんなに疲れはしないのだが、普段行わない性交や非戦闘員の殺戮は精神的に疲れる。だから今日はこのまま六階層の再攻略とした。

新しい二人は男の剣士と女の魔法使いだ。この二人はペアで上層の探索をしていたを、先行パーティーの楯役がスカウトした。その人選に僕は携わっていない。男女ペアのパーティーの半数は私生活でもパートナーとなっている。僕が見るにこの二人もそうだ。そういう者をメンバーに加えると対人トラブルになりやすい。ダンジョン攻略中に痴話喧嘩でもされた日には目もあてられない。僕なら絶対に仲間にならないが、僕は先行パーティーのメンバーではない。パーティーの話はパーティー内で決めるべきだ。だから僕は何も言わなかった。

男は死んだ剣士より多少レベルが高い。動きもスムーズで戦い慣れている。持っている両手剣も低位の神聖属性がついているようだ。

女は火系の魔法使いだ。このダンジョンは暗黒系土系のモンスターが多い。火は暗黒系に強い。強いと言っても神聖魔法系には劣るが、それなりの効果上昇がある。ただ土系には

威力が落ちる。プラスマイナスを考えればやや有利といったところか。

装備は長杖を使っている。高価そうな杖で先端には小さな石がはまっている。おそらくその石には魔力増幅の効果があるのだろう。女の発する魔法の威力はなかなかのものだった。

男も女も人当たりがよく、先行パーティーともう何年も一緒にいるかのように親し気に話をしている。僕にもよく声をかけてくる。セイフティーエリアにいるときだけではなく、攻略中も話しかけてくるのは気が散ってしまうので勘弁してもらいたい。斥候も同じ意見らしくときどきしかめ面をしている。

伝染性ゾンビ発生があつてからダンジョンに入る冒険者はかなり減った。特に三階層から下が少ない。あれから伝染性ゾンビは発生していない。が、それがいつまで続くのか誰も知らない。

あの邪悪なダンジョンマスターが何を考えて伝染性ゾンビを発生させたのか判らない。もしかすると自然発生的に発生し、そのために階層を封鎖したのかもしれない。そうなるが発生理由はますます不明だ。

原因が判らないのだから、もう二度と発生しないのか、それともまた発生し得るのかは判断できない。

そんな状態のダンジョンに潜る者は多くない。自分がゾンビになる危険性があるダンジョンより、その危険性がないダンジョンに潜りたくなるのは冒険者として当然の感情だ。

今、このダンジョンに潜っているのは、僕らと人が減ったことでより利益が上げられると思っている者たちだけだ。

他パーティーが少ないので階層攻略にも時間がかかる。七階層まではまだ遠い。六階層のセイフティーエリアに着いたところでダンジョンを後にし、国境の敵兵舎に寄った。

兵舎に戻ると拷問はもう終わっていた。敵は男二人と女一人に減っていて三人は拘束具で拘束されていた。女は下半身を丸出しにして、口から泡を吹いて倒れている。死んでいるのかと思ったが胸がかすかに上下しているのでまだ生きているのだろう。隊長が「勇者も突っ込むか」と聞いてきたが、その気にはなれなかったので丁寧断った。

「なら目隠しゲームをするか」

そう言つて敵兵の男を僕に押し付けた。男は板で首と手首が固定されている。半円の切り込みが二つある二枚の板で首と手首を挟んでいる。顔の前で手を合わせ、布の猿ぐつわと目隠しの姿は、罪人が許しを乞うているように見える。板の合わせの部分は緑の石がはまっている。石は結合の効果がある魔道具だろう。

ゲームがどういったものか判らなかつた僕は肩をすくめた。それを否定の動作と受け取つたのだろう、兵の一人が「なら俺がさせてもらうよ」と言つて男を盆の底に突き落とした。

「歩け！ 右だ」

目隠しゲームを始めた兵が、敵兵に向かつて石を投げる。敵兵はうめき声をあげる。

「右だと言つてるだろ！ 歩け！」

もう一度石が投げられる。敵兵は目隠しのまま這いずるように右に移動した。

「前だ。しばらく前に行け。もたもたするな。立て。立つて走れ。左だ」

敵兵は盆の床を歩いていく。目隠しゲームは黒い床を踏せまずにどこまで行かせることができるかを競うものなのだ。

「ちんたら歩くな。走れ」

見物人の一人が矢を射つた。矢は敵のわき腹に当たり、敵は横に転がつた。そこは黒い床で男の姿は消えてなくなった。



「ありがとう」

姉の部屋にはそう書いた紙が落ちていた。僕は自分の目を疑つた。いままでは命令以外の言葉が紙に書かれていたこと

はない。感謝の言葉など、もつてのほかだ。

住民を犯し殺した疲れも、この一言で吹き込んだ。

今日の出来事、集落での出来事を「話せ」との紙はなかったが、僕は集落でのことや敵兵舎の様子を語つた。嬉しさのあまり早口でまくし立ててしまつたが姉が話を遮ることはなかつた。こんな嬉しいことがあるなら、これからも姉の言葉に従おう。そうすればもっと嬉しいことをしてくれるかもしれない。ベッドから出て姿を見せてくれるかもしれない。僕に声をかけてくれるかもしれない。僕を見て笑ってくれるかもしれないのだ。



ダンジョン攻略は諦めるか死ぬかコアを壊すと終わる



姉の紙は再利用される。「今日」「話せ」の「話せ」は「魔族」「話せ」や「ダンジョン」「話せ」の「話せ」として使われている。姉が何枚の紙をストックしているのかは知らない。

「話せ」が再利用されていると判断したのは端のよれかたが同じように見えたからで、「話せ」も実は何枚かあるのかもしれない。

僕は再利用を考えいつも紙を残して部屋を出る。でも「ありがとう」の紙だけは持って部屋を出た。これは宝物だ。自分の部屋に持ち帰り、ベッドの横の壁に貼った。それを見ながらベットに入り、姉を想って幸せな気分に入るのだ。

「ありがとう」を持ち帰っても姉は何も言わなかった。初めてから僕にくれるつもりだったのだろうか。それとも実は紙には何の思い入れもないのだろうか。

国境の紛争は我が国の完全勝利で決着した。上流の崖を崩したことにより川はほぼほぼ干上がった。「国境は川」を名目に国は集落を含めた中州の土地全体を我が国の領土として認めさせたのだ。

それにより魔族がポップアップする危険な盆状のダンジョンも我が国の領土となったが、なぜかダンジョンは土の中に潜り姿を消していた。

危険性はなくなったのでほとんど国境には行っていない。あれから姉も国境に関しては何も言わなくなった。あとは国同士の外交と統治で、姉はそのどちらにも興味がないのだろう。

魔族ポイントもまた静かになった。こちらも姉からの言及はなくなった。一応日々の巡回はしているが時間はそんなにかけていない。侵入警報機もあるのでそれが鳴らなければ気にしなくていいだろう。

国境、魔族ポイントに変わり、毎日のように床に落ちているのは「ダンジョン」「話せ」だ。昨日も一昨日も「ダンジョン」「話せ」だった。

伝染性ゾンビ騒動があつてから、今、攻略しているダンジョンは人が少なくなった。騒動直後の半減からは回復したがそれでも以前の七割程度だ。

人が少ないということはモンスターの奪い合いも少ないと言うことだ。だから浅い階層に潜る初心者が多い。彼らはゾンビ階層だった三階層、四階層には行かない。三階層より深く潜るのは神聖魔法を使える冒険者がいるパーティぐらいなものだ。

先行パーティでは皆、十一階層に着いた。今、全員で十一階層の攻略中だ。部屋移動の法則はまだ見つかっていない。先行パーティ以外で十一階層に到達しているパーティはまだないようだ。

低層を探検するパーティはともかく攻略系パーティは情

報を公開しない。公開すれば自分たちの先を行くパーティを生み出す元になる。それは自分たちの利益を下げる行為だ。

冒険者はダンジョンに配置された『報酬』で生計を立てる。

『報酬』とは所々にある宝箱の中身や中ボス討伐の褒賞品だ。何を『報酬』として用意するかはダンジョンマスターの気分次第だ。でもほとんどのダンジョンでは深い階層ほど高価なものが宝箱に入っている。さらに討伐報酬は初回討伐が一番いいもので二回目からはランクが下がっていくのが普通だ。

より高価なものを得るため攻略パーティは情報を秘匿する。他のパーティに情報を与えず先に進まないようにするのだ。そして自分たちで利益を独占するのが攻略パーティのやり方だ。僕らも情報を漏らさないようにしている。

僕たちがどこまで進んでいるか知られていないように、僕たちも他のパーティがどこまで進んでいるのか判らない。でも今までの経験で大体のことは判る。おそらく僕らが一番進んでいるパーティだ。昨日から「十階層にもダンジョンあり」との噂が聞こえ始めたので十階層にたどり着いたパーティがいるのかもしれない。

姉のヒントがなければ十階層は攻略できなかった。今、十階層攻略しているパーティも簡単にはクリアできないだろう。

う。そして十一階層を見たとき彼らは何を思うのか。

客観的に見てこのダンジョンは十階層のダンジョンだ。それが十五階層ダンジョンだと判ったとき、彼らはどうするだろう。

僕らは先に進んだ。僕は勇者だ。その上、空間魔法を使える。そんな僕がいれば十五階層ダンジョンもどうにかできる。僕以上の冒険者がいれば先に進むだろう。そうでなければ引き返すはずだ。僕は空間移動ができる。だからすぐにダンジョンの外に戻ることができる。そういう手段がないパーティは十階層をさまよいつつながら、九階層に戻らなければいけないのだ。その苦勞を繰り返すことを思えば二度と十階層に来ようとは思わないだろう。

先に進む気がなくなれば先行の利益はなくなる。その代わりに情報売って利益を得ようとするはずだ。そうなると十階層まで来るパーティが増えるかもしれない。それまでの間に先に進んでおかなければいけない。それと同時に偽の情報を売りつけライバルを混乱させ、十階層到着を遅らせよう。

十一階層は力押しで攻略している。

このダンジョンは時間がたつと所有者のいないアイテムはダンジョンに吸収される。逆に言う所有者がダンジョン内にいる限りアイテムは吸収されずにダンジョン内に残る。

十一階層の攻略にそれを利用した。部屋の敵を斃した後、壁や天井に色つきの矢じりを打ち込んだのだ。

矢じりは僕たちの所有物だ。僕らがダンジョン内にいる限り消えることはない。小部屋から出た先の壁や天井に色付きの矢じりがあれば、それは以前に來たことがある部屋だ。色と位置でいつ來たのかも判る。

たまに、後から湧いたモンスターによって落とされたのか、矢じりが床に落ちてることもあるが、それでも目安にはなる。部屋移動の法則性は判らないものの、訪問済みの部屋と新しいところの区別ができれば、未着の部屋を一つ一つつぶしていくことによって、最後には次の階層への階段にたどり着くことができる。

ここでも僕の転移魔法が役に立っている。新たな部屋から移動した先が、以前に訪れた部屋だった場合、直前の部屋に転移で戻るのだ。

その方法を思いついたのは姉ではなく、新しくメンバーになった女の冒険者だった。魔法使いとしての能力はさほどでもないが、そういった知略には強いほうだ。

そうこうして、僕らは十二階層にたどり着いた。十二階層はいままでの階層とは異なった様相を見せていた。石造りは同じだが部屋は大きい。十階層、十一階層の部屋を横に五つ

ぐらい、縦に三つぐらいに広げた大きさだ。そしてその中のところどころについたてのような壁がある。このついたての陰の床には黒い三角形が描かれていた。

黒三角はトラップだ。斥候の見立てだと転移罠だ。部屋を一回り回っても次の部屋への扉はなかったので、この転移罠で次に進む仕掛けなのだろう。

十二階層の敵はものすごく弱い。ほとんどは小型のクレイドールと跳びトカゲだ。クレイドールはナイフを持っているが、動きは遅く、防御力もないので脅威ではない。

それに比べると跳びトカゲは厄介だ。体は小さく力も弱い。ものすごく堅いウロコという訳ではなく刃も通る。噛み付かれれば痛い、よっぽどの急所でもない限りは死ぬこともない。

だが、跳びトカゲは跳ぶのだ。それは空を飛ぶのではない。空間を跳ぶのだ。僕の転移魔法のように、離れた場所から目の前や背後に転移してきて腕や足や首に噛み付くのだ。

転移なので予測して防御することはできない。噛まれてすぐナイフで刺せば簡単に斃せる。しかし軽微とはいえ、必ずダメージを負ってしまう。多数に囲まれれば、数に押されてしまう。そうでないにしても、痛みを伴うので、ストレスをものすごく受けることになる。

クレイドールに対して跳びトカゲが少ないのが救いだ。ク

レイドールの出現率も大きくはないのでこの程度ならば三階層レベルの冒険者でも十分対応可能だ。

普通のダンジョンなら下層に行けば行くほど敵が強くなる。このダンジョンの最強敵は十階層に出現したドラゴンズンビだ。十一階層はそれを超える敵は出てこなかった。さらにここ十二階層はこの弱さだ。

あの邪悪なダンジョンマスターが何を考えてこうしたか理解できない。

大部屋には三つの黒三角があった。そしていくら探しても次の部屋への扉はなかった。斥候が詳細に調べた結果も、この三角が転移罫だ。そこからの結論は『三つのうちのどれかが次の部屋につながっている』だ。

三つのうち二つはダミーだろう、どれが正解か判らない。斥候も黒三角に差はないと言っている。ならどれかにかけるしかない。どれにするか。僕らはリーダーの楯役が選んだ黒三角の前に立った。

転移罫は文字通り罫として使われる。転移先が脱出困難な閉鎖空間。転移先がモンスターがひしめいている、いわゆるモンスターハウス。複数人の同時転移でも転移先が個人ごとに異なる分断転移。

黒三角はどのタイプか判らないと言う。斥候が判らないな

ら、正解を得るには実際に試すしかない。僕は治癒士の女の手をとり黒三角を踏んだ。

僕は転移魔法が使える。転移先が密室でもモンスターハウスでも脱出することができる。そして女は携帯ポータルを持っている。分断転移だとしても女のもとへ転移することができる。

実際の転移先は細く短い通路だった。左右と背後は石壁で前方の行き止まりには黒三角の床がある。治癒士の女は左にいる。手はまだ繋いだままだ。女もそれに気付いたのか振り払うように手を離れた。

「あれも同じ黒三角ですね。斥候に見てもらいましょう。携帯ポータルをください」

一回目が分断されなかったからと言って二回目も同じとは限らない。僕は携帯ポータルを受け取ると楯役のもとへ転移した。

結果として二回目の転移も一回目と同じだった。僕と斥候は女のいる場所に転移した。斥候は行き止まりの黒三角を調べ、大部屋の三つとの異なる点はないと断言した。

通路は狭い。五人全員が集まると窮屈だ。僕と斥候は先の黒三角を踏んだ。

そこは大部屋だった。そして目の前には黒三角があった。周りを見回すと遠くに楯役と新たに加わった二人のメンバ

ーがいる。ここは同じ大部屋の別の黒三角だ。

大部屋の黒三角は全て確認済みだ。僕と斥候はうなづき合うと一歩前に進んだ。

前あるのはまた細くて短い通路だった。その先には黒三角がある。そして右手には治癒士の女がいて、女の前には先ほど踏んだ黒三角があった。

「この壁はいつなくなりましたか」

僕は新たに現れた通路を指差した。それに対して女は怪訝な顔をして何もなかったところ叩いた。

「何言ってるの、壁あるじゃない」

女には壁が見えて、通り抜けることはできない。僕と斥候は通り抜けることができる。僕らが新しい通路に入ると女は「壁抜け！」と叫んだ。

それはチェックポイント制の応用なのだろう。特定のスイッチを踏んだ者だけが壁を通り抜けることができるのだ。検証のため僕と斥候は先に進んだ。大部屋の三つ目の黒三角で通路はL字からT字に変わった。さらにその先はを踏むと最初の黒三角。楯役たちが待つ場所に出た。全員で黒三角を踏むと、僕と斥候には十字、他の者には一方しかない治癒士のいる通路に出た。最後に現れた通路の先の黒三角が本当の次の部屋への転移罫だ。

★★★★★

ダンジョントラップはどこかに印がある

ダンジョン外の罫に印は不要だ

★★★「ダンジョン・進め」

ダンジョンに宝箱はつきものだ。ダンジョンマスターは宝箱を配置し、それにつられた冒険者は足しげくダンジョンに通う。そしてダンジョンに魔素を落とす。

だから宝箱には「良い物」が入っている。性能のいい武器や防具。豪華な装飾を施した武具。魔法が付与された魔道具。

それらはダンジョンマスターが特別に用意したものか、ダンジョン内で所有者が消え、ダンジョンに吸収されたアイテムだ。

十二階層をだいぶ進んだ小部屋で宝箱を見つけた。小部屋の二つの出入り口には扉がなかった。おそらくここが十二階層の中間地点で、かつ、踏破のチェックポイントなのだろう。

まず斥候が罫を確認して部屋に入る。向こう側の出入り口



の先はこちら側と同じような広間だ。両出入り口と宝箱に罠がないことを確認して、斥候は宝箱を開けた。

「拘束の魔道具だっ」

「なら売却して代金分割だな。勇者、持っていてくれ。よし、先に行くぞ」

斥候から受け取った褒賞品を楯役は僕に放るるように渡し  
てくる。そして本人は先の広間に足を踏み入れた。

木の板で首と手首を固定し拘束する魔道具。収納空間にし  
まおうとして僕は手を止めた。板の端に敵国の焼き印が押さ  
れていたのだ。そして合わせの部分に納める石は緑の石。こ  
れは国境線のゲームで使われた拘束具だ。

この拘束具をつけ、目隠しされた敵兵は黒い床に乗りどこ  
かへ消えた。転移罠によってダンジョンのどこかに転移した  
のだ。それがここにあるということは、おそらく彼は死んだ  
のだろう。そして所有者を無くした拘束具はダンジョンに取  
り込まれ、ダンジョンマスターによって宝箱の中身としてこ  
こに配置されたのだ。すなわち別のダンジョンだと思ってい  
たこのダンジョンと国境のダンジョンは同じだったという  
ことになる。

僕はみんなの後を追って広間に入った。

広い部屋のところ壁がある。今までの十二階層と同じだ。  
出てくるモンスターも跳びトカゲとクレイドールだ。壁に隠

れて黒三角があるだろう。

それは突然の出来事だった。しんがりを務めていた若い男  
が短い叫び声と共に消えた。

「止まれっ」

「動くな。何かの罠だ。調べるぞ」

斥候と楯役が同時に叫ぶ。それを否定するように僕は大声  
を出した。

「黒の床です。みんな集まってください」

ここは国境のダンジョンだ。国境のダンジョンには黒い床  
があった。黒い床を何かが踏むと踏んだ者はどこかに転送さ  
れ、同時に黒い床はランダムで移動した。移動先に何か何が  
いれば連続して同じことが起きる。

この階層にモンスターが存在し、それが黒い床を気にせず  
歩き回れば、いつ足元の床が黒くなるか判らない。僕は転移  
魔法が使える。みんながまとまっていれば、また元の位置に  
戻ることができる。でもみんながバラバラに転移してしまっ  
ては全員が合流できるか判らない。なら、全員が同じ床の上  
にいたほうがいい。

僕は国境のダンジョンで見た黒い床の話をした。その間も、  
新しく入った魔法使いの女はいなくなった男の名前を叫び  
続けていた。話のあと治癒士の女は「知っていたならなぜ先  
に教えてくれなかったのよ」と僕に責任を押し付けてきた。

その非難は「なるほど、この黒いビスが転移罾の印かつ」と斥候が床の小さな黒印を指差すまで続いた。

女の叫びはすぐに止まった。叫び声を頼りにモンスターが集まってきたからだ。叫び声がするというのはそこに人がいるということだ。それは人を斃そうとしているモンスターにとって格好の目印だ。

消えた男はまだ見つかっていない。今は予備の携帯ポータルを斥候に渡し、斥候と楯役。女二人。僕の三組に分かれて進んでいる。黒い床は時折見かけるが、足元への出現はない。男の行方がこのまま判らないようなら、わざと黒い床を踏むことの検討も始まった。

男の行方は判らない。故意に黒い床を踏んでみたが転移先にもいかなかった。計三回の黒い床で判ったことは、転移先は毎回異なるということだ。

男を搜索しようにもどこに転移したのか判らなければ、搜索のしようがない。やみくもに探すのではなく、一旦、先に進むことにした。この階層のモンスターなら男一人でもどうにかなるはずだ。多数に取り囲まれられない限りは。

新しい女は落ち込んでいる。治癒士の女はいつも以上にイライラしている。

ダンジョン攻略中は感情を一定に保つべきだ。それは冒険者としての常識だ。ダンジョンには罾がある。敵がどこから襲ってくるか判らない。いつものテンションと異なる状態では、いつもは気がつく罾や待ち伏せを見逃す恐れがある。

こういう場合、リーダーが注意すべきなのだが、楯役は「先に進むぞ」といったきりだ。

出現モンスターのレベルが低いので足手まといが二人いてもどうにかなっているが、これが通常のダンジョンなら全滅もありうる話だ。

このダンジョンは石造りが基本だ。だが所々、自然の洞窟のような場所もある。目の前にあるのもその自然床だ。そこには這いつくばれば通れるほどの隙間がある。その先はまた広い空間のようだ。

まず斥候が罾の有無を調べる。見立ては罾なし。その報告に女治癒士が金切り声を上げる。

「罾に決まってるでしょ。私だって知ってるわよその赤と緑の縞々」

斥候は罾がないと言ったが隙間の手前と抜けた先には赤と緑の縞模様を描かれている。そう、その模様の意味は子供でも知っている。それは罾のマークだ。

そこまで言うのならとダンジョン罾探知の高額アイテム

を使ったが、アイテムも無反応だ。斥候は無駄な浪費に不満顔だったが治癒士からはアイテム代負担の話は出なかった。ダンジョン内の罠には必ず印がある。そしてどこかに解除の方法が隠されている。印がなかったり解除方法がない罠はダンジョン内に設置できない。それは全てのダンジョンで共通の決まり事だ。

罠の確認は必須だが、罠の解除は必須ではない。対処法さえ知っていれば手間をかけてまで解除する必要はないからだ。それに印と違って解除装置は離れた場所にあったりするからだ。

もちろん解除機能が罠の近くにあれば解除する。宝箱のトップ解除機能は宝箱についているか、ごく近くに設置されていることが多い。

十階層以降の移動床の解除機能はどこにあるのかまだ不明だ。

自然洞窟の隙間には罠がない。だが隙間の前後に罠を示すマークがある。

確認のため向こう側に空間転移してみたが、確かに罠はない。斥候が注意しながら隙間を潜り抜けたときも何も起きなかった。自然床には黒いビスもない。見た目は怪しく、罠を示すマークがついているこの場所は、この階層の中でセイフティーエリアに次いで安全な場所だった。

隙間の先はすぐに自然床から石造りに戻った。石畳になる手前に小さな永久松明があったが、あれもチェックポイントなのだろう。

床の五つに一つは黒いビスがない。それが判ったのは突然の転移罠に三回かかった後だった。でも僕は黒いビスを気にせず先に進んでいる。それは僕が空間魔法を使えるからだ。もし誰かが罠にかかっても転移魔法で連れ帰るだけだ。這いつくばってビスを探すより、罠を気にせずに進み、はぐれた男を探したほうがいい。

そうやって先に進む僕らは黒三角の前に立った。行けるところはすべて行き、残ったのがこの黒三角だ。

黒三角を踏めばどこかに転移する。男はまだ見つからない。このブロックを当てもなく搜索したほうがいいのか、それとも先に進むべきか。

「先に進むぞ。セイフティーエリアか次の階段でサルバーを待つぞ」

楯役が宣言して、僕に黒三角に乗るよう言ってきた。黒三角が転移罠と判ってから、最初に乗るのは僕の役目だ。僕なら転移先が危険なところであっても戻ってくる事ができる。もちろん即死罠だったら助からないかもしれないがそんな重要な罠なら斥候が気付くだろう。僕は黒三角を踏んだ。

転移先の目の前には自然壁で丸い穴が開いていた。この隙間も一人がかりうじて通れるくらいの大きさだ。そして左側は石畳の通路で行き止まりには黒三角があった。

みんなのところに戻りまずは斥候を連れてくる。そのタイミングで魔族のポップアップを知らせるアラームが頭の中で鳴った。魔族アラームは久しぶりだ。一番奥に単数出現のアラームなのでしばらく放置しても大丈夫だろう。

斥候は自然壁と黒三角を調べた。見立ては罠なし。でも穴の上には赤と緑の縞々がある。まったく嫌味なダンジョンマスターだ。

ダンジョン罠には印が必須だが、罠がないところにマークをかくことまで禁止されている訳ではない。罠を仕掛けていないところに誰もが知っている罠マークをつける。そうすれば確認せざるを得ない。そこで罠がないとなっても見逃しがあるのではないかと疑心暗鬼になる。それによって冒険者はストレスを感じ注意力が散漫になる。さらに時間も消費する。残りのメンバーに安全を伝え、連れてきたとき再び魔族アラームが鳴った。今度も一番奥の警報だが数は三匹以上だ。何匹いてもあの罠は突破できないだろうが、確認だけはしておこう。僕はみんなに断りを入れ、魔族ポイントの洞窟の入り口に転移した。

落とし穴には何もかかっていない。二つ目三つ目と見て行

くが、どこにも魔族の形跡はない。四つ目の罠へ進もうとしたとき、奥から「キー」という甲高い鳴き声が響いてきた。おそらく魔族の一匹が一番奥の空間分断罠にかかったのだろう。

四つ目も異常なし。五つ目の手前で魔族の鳴き声に交じって男の叫び声も聞こえてきた。そして六つ目、一番奥の罠からは頭が十字に割れた女治癒士の首が飛び出していた。

「罠はなかった。罠はなかったんだっ」

斥候が同じ言葉を繰り返している。新しい女は目を見開いて、ただ「キーキー」と叫んでいる。女治癒士の死体はいつまでたっても消えない。魔族ポイントはただの洞窟だ。ダンジョンではない。ここで死んでも死体は消えない。

六つ目の罠は王都の罠士に作ってもらった。ダンジョン罠ではないのでダンジョン罠探知では判らない。罠の場所に特別な印も不要だ。ただ、人が間違つて引つかからないように赤と緑の罠マークがあるだけだ。

前、ポップアップポイントは確かに行き止まりだった。今は石畳の通路と黒三角がある。それは僕が十二階層のチェックポイント通過したからだろう。魔族ポイントの一番奥だけがダンジョンで他は自然洞窟。石畳はチェックポイント通過者だけが見え、通過することができる。そんな仕組みだ。

思えば、国境のダンジョンとこのダンジョンは同じダンジ

ヨンだった。国境と同じ魔族がポップアップする魔族ポイン  
トもこのダンジョンとつながっていておかしくない。

僕らは女治癒士の死体と共にダンジョンの入り口に転移  
した。女治癒士と新しい男を失った先行パーティにもうダン  
ジョン攻略の気力はない。

夕方、姉の部屋の床には「ダンジョン」「進め」の紙があっ  
た。

★★★★★

ダンジョンマスターはダンジョンを支配する

勇者はダンジョンマスターを斃す

★★★「願い・叶える」

男が行方不明になり、女治癒士が死んで先行パーティは崩  
壊した。彼らはダンジョン攻略をやめた。僕がいくら頼んで  
も、もうあのダンジョンに入ってはくれなかった。

あの後すぐに十三階層への階段に行きついた。魔族ポイン  
トの先に黒三角がセイフティーエリアにつながっていて、そ

の先に階段があった。

姉の指示はあれからずっと「ダンジョン」「進め」「話せ」  
だ。だから僕は一人でダンジョン攻略を進めている。出てく  
る敵はクレイドールと跳びトカゲだ。トラップも黒床と黒三  
角で変わりが無い。

クレイドールは短剣を持ち始め、跳びトカゲも遭遇率が高  
くなったのでそれなりに難易度は上がっているが攻略は難  
しくない。

他のパーティメンバーを気にせず罠にかければ転移で戻  
ってやり直しているので進みはかえって早くなっている。

必要のないモンスター征伐も省略しているから経験も積  
めないし、ドロップ品による儲けもない。モンスターを引き  
連れながら進めるところまで走り抜け、モンスタートレイン  
が対処できなくなったら転移で脇道に避難する。脇道の攻略  
を少しし、時間が経ったら本道に戻り先に進む。そんなこと  
をしていたら十三階層は最速で突破できた。

十四階層では罠の種類が増えた。増えたのは床罠二つと通  
路罠一つ。床罠は黒矢印一つの床と黒矢印二つの床だ。一つ  
は一步前の場所に戻る。二つは十四階層の入り口に戻る、だ  
った。通路罠は女治癒士の命を奪った空間断を参考にしたよ  
うな罠だった。

通路の途中に壁がありギロチンの刃のような黒い直角三角形が描かれている。そして壁の下に一人一人が這いつくばってやっと通れるくらいの穴が開いている。穴の高さの三分の二以上の物体が通過しようとする、壁の中からギロチンが落ち、穴の中のを切断する。それを僕は腕を切り落とし無力化したクレイドルを使って調べた。

ギロチン罠の解除方法は壁の裏側のスイッチを押すことだ。

壁の厚さは掌ほど。腕を伸ばせばスイッチに届く。それに腕の太さならギロチンが発動することはない。でも僕は這いつくばることをしない。近距離転移をすれば済む話だ。

転移罠が多いせいで普通なら攻略に時間がかかる。でも、僕に転移罠は意味をなさない。空間魔法を使える僕は、あの邪悪なダンジョンマスターにとって最悪の相手だ。

十階層までは土系と闇系のモンスターだった。十二階層からは闇系がほとんどいなくなり土系と空間系のモンスターが中心になっている。

ダンジョンのモンスターにはダンジョンマスターの属性が色濃く反映される。ダンジョンマスターは土属性と闇属性を持っていると思っていたが、もしかすると、土と闇と空間の三属性を持っているのかもしれない。

僕は空間魔法が使える。他の魔法は使えない。もしかしたら使えるのかもしれないが使ったことがない。父と姉は土属性だ。他の魔法を使っているのは見たことがない。母には魔法適性がないのかもしれない。母が魔法を使っている姿は記憶にない。

十人のうち魔法が使えないのは五人ほど、一属性だけ使えるのが四人。二属性使えるのは一人ぐらいだ。それが三属性となると百人に一人いるかいないかになる。

あの邪悪なダンジョンマスターは百人に一人の大魔法使いだったのか。確かに十五階層のダンジョンを支配しているのだ。三属性の魔法が使える可能性はある。

相手が大魔法使いであつても僕は負けない。僕は勇者なのだから。

十四階層の最後はボス部屋だった。そこには大型のアーマードールとネクロマンサーがいた。

ネクロマンサーの強さは判らなかった。それは部屋に入るや否や近距離転移で斃してしまつたからだ。モンスターを召喚するネクロマンサーは厄介だ。なら、一匹も召喚する前に斃してしまえばいい。

ネクロマンサーとは異なりアーマードールには苦勞した。金属鎧を着こんでいるので防御力が高い。その上、縮地を使

つてきた。

縮地は一種の近距離転移だ。前方へ一步、もしくは後方へ一步、瞬間的に移動ができる。十分間合いを取って対峙していたつもりが、あつという間に懷に飛び込まれ、慌てて回避しなければいけなくなった。

でも、苦勞しただけだ。僕はアーマードールを斃した。縮地は前か後ろに移動するだけだ。横には移動できない。それを理解していれば攻撃をかわすこともできるし、槍で貫くこともできる。

十五階層もダンジョンだった。だが、敵は一切出現しなかった。あるのは分岐の多い石造りの通路だ。そしてそのほとんどの床や壁、天井に転移罫が仕掛けられていた。

罫はどこに転移するか判らない黒三角。一步前に戻る黒矢印。十五階層の入り口に戻る黒矢印二つ。そしてU字矢印だ。黒のU字矢印は十五階層になって初めて出てきた。それはダンジョンの入り口に転移する罫だった。

今まで罫は床にだけあった。十五階層からは壁にも天井にもある。天井にぶら下がって進めば今までは罫にからなかったのだと、いまさらながら気付いた。どのみち天井づたいに進むことなどできないが。

十五階層は事実上攻略不能だ。印のない壁や天井だけを使

って前に進まなければならない。手を滑らせて床に落ちた瞬間、階層入り口やダンジョン入り口に戻されてしまうのだから。

きつとどこかとしてつもなく判りにくいところに全体の罫を無効にするスイッチがあるのだろう。でも、今となってはそれを探すのは時間の無駄だ。転移を繰り返して先に進んだほうが効率的なのだから。



明日にでもダンジョン攻略が終わる。昨日の晩、僕はそう姉に告げた。今朝になって姉の部屋を訪ねると、そこには四枚の紙と四枚の板が落ちていた。

「ダンジョンマスター」「連れてこい」「願い」「叶える」

「ダンジョンマスター」つてあの邪悪なダンジョンマスター？ どこに連れてくればいいん。まさかここじゃないよね。あんな男をここに連れてくるのは危険すぎるよ」

ベッドから伸びた姉の白い手は動かない。姉にしてみればその程度のことは想定済みなのだろう。だから四枚の板が置いてあるのだ。肩幅よりやや大きい長さの板が二枚。上腕ほどの長さが二枚。いずれにも半円が二つある。長い板が足、短い板が手の拘束具だ。足の板が長すぎるように思えるがそ

ここにも理由があるのだろうか。

「判った。ここに連れてくるよ」

僕は四枚の板と二つの緑の石を収納空間にしまった。

僕にとって姉の言葉は絶対だ。それが実現可能なら言われたとおりにするしかない。そして重要なのは「願い・叶える」だ。僕は姉に前のようになつてもらいたくて勇者をやっているのだ。姉の笑顔を見ることが僕の願いだ。その願いが叶うならどんな難しいことも実現して見せる。

「じゃあ、捕まえたらずぐに連れてくるね。本当に邪悪な男だから、お姉ちゃんも十分注意して。じゃ、行ってくるよ」僕はダンジョンの最前線へジャンプした。

結局、十五階層にモンスターは出現しなかった。

そして最後は通路に連続する五つの罠だった。床、壁、天井に黒矢印。次のブロックが床、壁、天井に黒矢印二つ。三つ先と四つ先は床、壁、天井にU字矢印。その先にギロチン壁。

そこを突破するには四ブロック空を飛び、宙にとどまったまま隙間に手を入れ、壁の裏のスイッチを押し、床に触れることなく壁の隙間を通らなければならない。そして、隙間は一人がやっと通れるほど。その攻略は不可能だ。

でも僕はそこをクリアした。矢に携帯ポータルをくくりつ

け、四ブロック先の隙間に向かって射る。失敗すれば矢はダンジョン入り口か階層入り口に移動する。それを拾って戻り、また射る。それを繰り返すこと十八回。矢は隙間を通り抜けた。

転移できるのは行ったことがある場所か、携帯ポータルの近くだ。僕は壁の向こうに転移した。

そこには石の扉があった。取っ手があるだけで鍵穴もない。何の変哲もない扉だ。僕はその扉を手前に引いて開けた。

開けた先は僕の部屋と同じくらいの大きさの部屋だった。そこに机と椅子が一つ。四方の壁には一つづつ扉があり、扉以外のところにはダンジョン内の様々な場所の映像が映し出されていた。

そして、僕の前には椅子に座ってたただ僕を見ているダンジョンマスターがいた。

僕は槍を構え距離を詰めた。ダンジョンマスターは動かない。フードと仮面で表情は見えないが、負けを確信しているのだろう。僕は拘束具を取り出し、手と足を固定した。

ダンジョンマスターはされるがままだ。あの邪悪さは影を潜めている。僕は襟首をつかみ、家へ転移した。

いつもと違ってベッドから腕は出ていない。布団の中で丸



まっている。きつと、用心しているのだ。

「お姉ちゃん。連れてきたよ」

そう言つて、ダンジョンマスターを床の上に転がす。その床には「ダンジョンマスター」「犯せ」「今」の三枚があった。

国境の集落に攻め入ったときもそうだった。この頃の姉は僕に人を犯すことを命じる。あのときは女や男の子だったが、今度はこの男が相手だ。僕が男を犯すことに何の意味があるのだろうか。

僕はダンジョンマスターを四つ這いに這いつくばらせる。そして漆黒のマントと漆黒のチュニクをたくし上げる。

ダンジョンマスターは下ばきを履いていない。やけに白い尻が目の前に現れる。その色白さは邪悪なダンジョンマスターに似合わない。そして、そして邪悪なダンジョンマスターは男ではなく、女だった。

肩幅より広い足の拘束具のせいで、女の穴は丸見えだ。僕は白い尻に僕自身を打ちつけた。何度も何度も打ちつける。ダンジョンマスターは何も言わない。時折「クツ」と息を漏らして屈辱に耐えている。姉の部屋の中は「パシンツ、パシンツ」という肌を打ちつける音と、何度も繰り返される「お姉ちゃん、見て。聞いて。僕、犯してるよ」の声が響いていた。

どれくらい時間が経ったか判らない。ダンジョンマスターの中で三回果てたのでそれなりに時間は経っているだろう。ダンジョンマスターはぐったりして床にのびている。その拘束された両手は姉の落とした紙に向かって伸びていた。

邪悪な女が姉の紙に触れるのは許せない。僕はダンジョンマスターの指を踏みつけた。

紙はいつの間にか変わっていた。「ダンジョンマスター」「殺せ」「今」「コア」「入手」「今」

僕はうつぶせにのびているダンジョンマスターの背中に乗り、背後から縊り殺した。そしてすぐさまダンジョンマスターのいた部屋に転移した。あの部屋の扉のどれかがコアの場所につながっているはずだ。

机の後ろの扉の先は研究室のようだった。書物や魔道具がいくつもあった。そして、大量の書きつけが雑然と散らばっていた。

机の左の扉は居住スペースになっていた。小さな竈、ベッドにソファア、トイレに風呂まであった。その部屋の雰囲気にはどこか懐かしいものを感じた。

ダンジョンコアは最後の扉の先にあった。そこにはコアが二つあり、二つとも以前、姉に一晩だけ貸したコアと同じ形で同じ色だった。それを見た瞬間、僕は姉の「入手」の指示

を無視し、姉の部屋に舞い戻った。

姉の部屋で僕は死んでいるダンジョンマスターの仮面を剥いだ。仮面の下には姉の顔があった。久しぶりに見た姉は恨めしそうな上目遣いで僕を見据えていた。

★★★

姉はこの世からいなくなった

僕は英雄になった

★★★「百人以上の女との間に子を成せ」

僕は姉の遺体を抱いたまま泣いた。僕の目から流れ落ちた涙は姉の頬を濡らしている。姉の股から流れ落ちた僕の精子は姉の部屋の床を濡らしている。

姉の部屋は土の中にある。窓から陽の光がさすことはない。この部屋では時間の経過を感じない。今が夜なのか昼なのか判らなくなる。

ダンジョンも土の中だ。ダンジョンの居住区は姉の好きそ

うな装飾だった。部屋に閉じこもる前のこの部屋によく似ていた。

魔族ポイントも国境もダンジョンも姉に言われて巡回していた。そして、その三つはつながっていた。

十階層の天井のヒントも姉に教えてもらった。伝染性ゾンビも姉は知っていた。国境集落の地下壕も姉だけが知っていた。そして僕だけにしか攻略できないダンジョントラップ。

それらはダンジョンマスターが姉だからこそできたことだ。そう、全ては姉がダンジョンマスターであることを示していたのだ。

どのくらいだったのか判らない。どこかで女の声がする。どうやら僕を呼んでいるようだ。でもどうでもいい。姉は死んでしまった。もうこの世にいない。

女の声が大きくなる。僕の名前と姉の名前を叫んでいる。邪魔しないで欲しい。僕と姉、二人の世界に浸らせて欲しい。声は近づいてくる。オリフィアの声だ。

「エド、エド。エドウアルト。ねえ、いるの。アンネ、返事して」

僕は姉を抱きしめる。

「エド、入るよ」

そのとき、警報が鳴った。それは誰かが家の奥の廊下に入

り込んだときの警報だ。

そう、僕は留守の間、姉を守るため、姉の部屋と僕の部屋、そしてそこにつながる廊下に侵入感知の警報を仕込んでいた。そこに僕と姉以外の人物が立ち入ると警告音が鳴る。今、鳴っているのはオリフィアが廊下に入ったからだろう。

僕は気付くべきだったのだ。ダンジョンマスターを連れてきたとき警報が感知しなかったことを。本来ならダンジョンマスターを連れてくれば警告音が鳴る。鳴らなければそれは感知が除外されている人物だ。そんな人物は僕を除くと姉しかない。

「エドゥアルト」

背後からオリフィアの手が肩に乗せられる。僕は何も言わず、ただ姉を抱きしめる。涙は涸れ果ててもう出ない。鳴き声も出ない。ただ、ヒューヒューと息を吐く音がするだけだ。オリフィアも肩に手を置いたまま何も言わない。彼女がどんな顔で後ろに立っているか判らない。

姉は下半身を丸出しにして固まっている。

一度警告音が止まり、しばらくしてまた鳴った。もう守るべき姉はいない。僕は姉をベッドに横たえようと、警報機を解除した。

「アンネから預かっていたものがあるの」

オリフィアは一枚の紙を僕に差し出す。僕は折りたたまれたその紙を開いた。

「オリーへ。私はもう駄目。無理。私がいなくなったら弟にこれを渡して」

「私を犯すという希望を叶えた気分はどう？」

「もし、昔に戻りたければ百人以上の女との間に子を成さない」

紙にはその三行が書かれていた。

違う。僕の望みは姉を犯すことじゃない。子供のときのような姉の笑顔が見たいだけだ。

姉は死んでもなお紙で僕に指示を与える。そしてそれは実現可能な指示だ。でも、その指示に従っても姉はもういない。管理者のいないダンジョンは危険だ。放置することはできない。僕はダンジョンに戻りコアに対してマスターの変更を行った。新しいダンジョンマスターは僕だ。

ダンジョンマスターの変更手続きは簡単だった。心の中で「ダンジョンマスターになりたい」と思いながらコアに触れただけだった。そして僕がマスターになると同時に頭の中にダンジョンのすべてが流れ込んできた。

全階層の地図。罾の種類と配置場所。罾解除のしかたとその設置場所。モンスターの種類とポップアップ場所。宝箱の

出現条件。

十階層の小部屋移動は小部屋の回転で解除装置は九階層にあった。十一階層の小部屋移動は実は転移で解除は十階層以降の階層の異解除はそれぞれ一つ前の階層の判りにくいところにある複数の文字盤に異停止の符丁を一字ずつ設定していくのだった。そして、その符丁は階段の途中に書かれていた。すなわち、十一階層の異を解除するには、一旦十階層をクリアし十一階層への階段の隅に書かれた符丁を手し、もう一度十階層を攻略しながら文字盤に文字を設定しなければいけなかったのだ。

僕はダンジョンをそのままにした。ゆくゆくは変更するつもりだが、今は他にすることがある。

オリフィアを聞いただと、まずはオリフィアとの子作りを求められた。その理由を聞いても答えてくれない。姉の最後の指示も「百人以上の女との間に子を成せ」だ。それが姉の望みであり、オリフィアもそれを望むなら僕はそれに従うしかない。

以前から姉とオリフィアは連絡を取り合っていた。オリフィアがそう口を開いたのは、三日三晩抱いた後だった。

直接言葉を交わすことはなく、用があるときは家の裏のゴミ捨て場の近くの箱に紙が入っていて、返事はその箱に入れていたらしい。時に姉は本や道具を要求し、オリフィアはそ

れを箱の中に入れていた。すると、朝には入れたものが消えていたとのことだ。

オリフィアが言うには姉はダンジョンで空間魔法の研究をしていたらしい。事実、ダンジョンの研究所からは空間魔法に関する資料が大量に見つかった。ただ、見つかるのは乱雑に書かれたメモばかりで、何を研究していたかは判らない。オリフィアも詳しい内容は知らないようだ。知っているのは、姉は成果を得られなかったことと、成果を得るには大勢の僕の子が必要だと言うことだけだった。

姉の手紙には「昔に戻りたければ」とあった。もし本当に昔に戻るのなら、姉と再会できるのだろうか。もう一度、姉の笑顔を見ることができのだろうか。

大勢の子を作るため、初めは娼婦を何人も買った。でもそれはオリフィアに止められた。商売女は妊娠しない薬や魔法を使っているらしい。だからか、姉の死後、一年たった時点で生まれた子供はオリフィアとの間の男の子だけだった。

このままでは姉の指示を実現できないとなげく僕にオリフィアが言ったのは「英雄になりなさい」だった。

英雄は人を助ける。そして人から好かれる。男も女も向こうから僕のそばに寄ってきて、よりどりみどりだ。

僕は勇者だ。勇者が英雄になるには「人を助ける」「人に好

かれる」だ。人を助けるには困った人がいるところに赴き、そこで問題を解決すればいい。人に好かれるには常に愛想良くして、金払いをよくすることだ。そうオリフィアは言った。困っている人は領都や王都に陳情に来る。教会で祈りを捧げる。だから、僕は領都や王都の役人と仲良くなった。教会にも顔を出すようになり、神父と顔見知りになった。伝染性ゾンビのときの陽光使いは、王都の神父だった。その伝手で教皇陛下と話もした。

役人も教会も僕が人助けをすることに協力的だった。それは当然だろう。自分たちが対応しなければいけない面倒事を僕が肩代わりするのだから。

困りごとのほとんどは力か金で解決できる。僕はその両方を使って問題を解決していった。そして、感謝と称賛を受け取り、僕を憧れの目で見てきた女性を抱いた。

ごく一部の、力や金で解決できない問題は無視した。若い女性が関与しない困りごととも無視した。僕は多くの女との間に子供を作るために人を助けるのだ。その役に立たないことに手を貸すつもりはない。

もちろん問題の解決後、必ず女性と子作りできる訳ではない。でもオリフィアの言うように愛想良く金をばらまけば、大抵、一人か二人、多いときは五人の女性と子作りができた。子作りした女性には半年間食べていけるくらいの金を渡

している。そして半年後にその女性のもとを訪れ、妊娠していたら笑顔で愛とねぎらいの言葉をかけ、一年分の生活費を渡した。

はじめ、金は今まで貯めていたものを使っていた。今はダンジョンで稼いだ分を使っている。ダンジョンで稼ぐと言ってもダンジョン攻略をしているのではない。

姉は二つのダンジョンコアを残した。今、僕は二つのダンジョンのマスターだ。一つはずっと攻略していた姉のダンジョンで、それはまだあのままだ。でも、まだ誰も十階層を突破できていない。ダンジョンコアは成長し、二十階層まで作れる能力を持っている。その内の十階層しか稼働していないので利益は少ない。

儲かっているのは使っていないコアで作ったダンジョンだ。その基本構成は姉の研究メモの中にあった。

攻略していた姉のダンジョンは国境や禿山の魔族ポイントとつながっていた。一階層の入りは領都と王都の間だ。実際は十一階層までが入り口の下に作られていて、十二階層が国境の駐屯地だったところの下と魔族ポイントの最奥。十五階層は僕の家のすぐ近くだった。

新しいダンジョンの構造はこうした。一階層を王都の近くに設置。一階層にモンスターは出現しない。ダンジョンに入り、なだらかな下り坂を下ると広間に出る。円形の大広間で

円周には九つの大きな扉がある。五つの扉には領主様の紋章が描かれている。残りの四つは何も書かれておらず、扉も開かない。紋章が描かれている扉を開けると部屋になっていて、目の前にはまた扉だ。

僕が属している領土の紋章の部屋には扉が三つある。北の領主様の紋章の部屋にある扉は一つだけだ。その先は小部屋になっている。小部屋と言っても荷馬車が二台、入ることができる大きさだ。小部屋の扉は入ってきた扉と向かいに一つ、部屋に入れるのは四人まで。入るだけならもつと入れるが、四人以上だと扉が閉まらない。そして、向かいの扉を開けることもできない。

扉が閉まると宝箱が出現する。宝箱には何も入っていない。逆に宝箱に金を入れると宝箱が消え、扉を開けることができる。金を入れなければ前後どちらの扉も開かない。そして、千数える間に金を入れないと空間断の罠が発動する。

向かいの扉の先は通常のダンジョンだ。通路は広めだが普通にモンスターがポップアップする。ただ、出現するモンスターは強くない。超初心者パーティならともかく、中堅以上の冒険者が一人でもいれば十分太刀打ちできる相手だ。そしてダンジョンの出口は紋章の領都、もしくは大都市につながっている。

金さえ払えば王都と領都の間を短時間で行き来できる。小

部屋で支払う金額次第では商人にとってとてつもない利益になる。

小部屋の金額は領主様に決めてもらった。その二割を領主様が受け取り、一割を王様が受け取る。残りは僕の取り分だ。通行税を高くするも安くするも領主様の心積もり一つだ。高すぎると流通が減るが、それでも地道に街道を行くより得なはずだ。安ければ税収は少なくなるが流通は増える。結果、僕の実入りは変わらない。実入りが極端に低くなれば、ダンジョンの敵を強くして、商人を斃せばいい。ダンジョン内で所有者がいなくなれば、残された物はダンジョンマスターの物になるのだから。

通行税以外にも初期投資としてダンジョン設置時に領主様から大金をもらっている。僕のところの領都への街道ダンジョン設置はデモンストレーションとして無償にしたが、他の領主様からはたんまりもらった。

王都には十五人の領主様がいます。今、紋章が描かれている扉は五つ。残りは四つだ。その四つはオークション形式で募集する予定だ。きつと残りの全員が参加してくれるだろう。オークションで四番目までに残れなかった領土の衰退は必然だ。

金はこうして手に入れている。かなりの収入になっているが真似するダンジョンマスターはまだいない。おそらく、空

間魔法を使えるダンジョンマスターは僕以外にいないのだろう。

金は街道ダンジョンで増やすことができる。それを原資に金払いをよくできる。

人助けのネタは役所や教会で探していたが、大きなトラブルはすぐに少なくなってしまった。

そこで僕は姉のダンジョンの十三階層と十四階層を改装して利用した。ダンジョンの一部に程よく強いモンスターを多数配置していく。モンスターがあふれるくらいになったら、田舎の集落の近くに出口を作り、スタンピードを発生させる。モンスターに襲われている集落にさっそうと僕が登場し住民を救う。モンスターを殲滅させた後、外への出口をふさぐ。

そうやって僕は英雄になった。英雄は色を好む。みんなも英雄を好きになる。そして姉の死から八年後、僕は百人の女との間に百三十人以上の子を作った。オリフィアは僕の子供を三人生み、僕の家で暮らしている。

そしてある日、オリフィアとの最初の息子が姉の筆跡の魔法研究のメモ束と姉の手記を持って来た。

★★★★

★★★姉の手記

「オリフィアが二つ隣の街にお嫁に行った。弟は淋しがらう。弟はオリフィアが好きだから。本人は気持ちを隠してるつもりかもしれないが、私は知っている。私と遊ぶオリフィアをチラチラ見てたから」

「オリフィアもちよつと淋しかったりするのかな。彼女もエドウのことが好きだったから」

「お父さんの手伝いをしていたら土魔法が使えるようになった」

「土魔法の練習をしていると弟がチラチラこっちを見てる。きつと魔法が使える私がうらやましいんだ」

「畑仕事や魔法練習のとき、必ず弟がついてくるようになった。オリフィアがいらないのがそんなに淋しいんだろうか。なんだかちよつと可愛い」

「時空魔法が使えるのかもしれない」

「最近、弟の元気がない」

「転移できた」

「行ったことがある場所なら念じると移動できるみたいだ」

「弟がじつと私を見ている。目つきが気持ち悪い」

「二つ先の街を目指して歩き始めた。転移、歩く、戻ってくるをちよつとした時間の合間に繰り返している」

「オリフィアの街に着いた。オリフィアの家は大きな館だった」

「街の人は冷たい。館を訪ねたらけんもほろろに追い返された」

「ちよつと離れた丘からオリフィアの館が見える。夜半、窓から外を見てるのがオリフィアみたいだ」

「オリフィアを見れば昔みたいに元気になるかと思って、夜中に弟を起こして、館の見える丘に転移した」

「夜、弟が私の部屋に来てじつと見ていた。怖くて寝たふりをした。寝る時は鍵をかけることにする」

「寝ていたら弟が来て私を裸にしようとした。何故。鍵はちゃんと掛けていたのに」

「弟も転移魔法を使える。弟は私の部屋に入ったことがある。鍵を掛けても無駄だ」

「寝ずに穴を掘った。土壁に穴をあけ、私が通れるぐらいの穴を斜め下へどんどん掘った。お父さんが家を増築したときのことを思い出して、土魔法でどんどん掘った」

「飲まず食わずで穴を掘った。穴の先にちよつとした部屋を作った。空気穴も作った。ここに弟は来たことがない。ここなら安心だ」

「何故、弟はあんな子になってしまったのだろう。昔に戻りたい。オリフィアがいたころに戻りたい」

「穴部屋は広くなった。私の部屋より広い。ここにつながる穴はふさいだ。これで弟が私の部屋に入っても、この穴部屋の存在には気付かない」

「弟は冒険者になったらしい。昼間は冒険して、夜、転移で帰ってくる。私は弟のいない昼間に寝て、夜は穴部屋で時空魔法の研究をしている」

「魔法で時間をさかのぼって、幸せな昔に戻るんだ」

「あれから弟は私の寝所に転移することはなくなった。やつと私に興味がなくなったのかも」

「時空魔法の研究は進まない」

「弟はダンジョン攻略をしているようだ。ダンジョンではマスターの想像を実体化できる。研究の役に立つ。ダンジョンの話を聞きたい、でも弟に会うのは怖い」

「部屋の鍵を開けた。弟は襲ってこなかった」

「両親に捨てられた。父と母は家を出ていった。この家に弟と二人は恐ろしい」

「子供を産まなかったという理由でオリフィアが戻ってきた。でもその理由が嘘なのは知っている。二つ隣の街の人は言っていた。あの館の主は幼女趣味の下衆だと。大きくなったオリフィアは捨てられたのだ。男はみんな下衆だ」



「時間を戻すことはまだできない。でも、時間を進める魔道具を作ることはできた」

「弟は勇者になった」

「ダンジョンコアを持つてきてもらった。一晩かけて時間経過箱でコアを育成し、大きさが二倍になったところでコアを分裂させた。そして何食わぬ顔で一つを弟に返した」

「ダンジョンを作った。罫は私の想像で作ることができる。これで研究がはかどる」

「時空魔法の研究の副産物で、行ったことがない場所にも転移できるようになった。弟にこの魔法を知られてはいけない。もし知られたら、これも安全じゃなくなる」

「研究には魔素が必要だ。今の魔素量では全然足りない」

「ダンジョンを改装した。多くの人に入ってもらおう。そして死んでもらおう。そうすれば魔素が貯まる」

「大勢に入ってもらうには入り口がいろんなところにあつたほうがいい。まずは実験だ」

「冒険者を殺すためのモンスター配置も魔素を使う。どうにか節約したい」

「五階層まで冒険者が来るようになった。予想より早い。何が悪いのか。弟に攻略させて欠点を探ろう」

「魔素の節約として魔族を使うことにした」

「魔族、弱い。聞いていたのと全然違う」

「実験で作った禿山の出口から魔族が外に出た。どうにかしなくては」

「魔族は軍を出動させるのか。これは使える。魔族を呼び水にして、隣の国の軍隊をダンジョン内で滅ぼそう」

「時空魔法は難しい。時間を早く進めたり、ゆっくり進めたりはできるけど、どうしても巻き戻らない」

「軍全滅に向けた改装で一時的に大量の魔素が必要だ」

「魔素の臨時収入のために伝染性ゾンビを使う。でもそれで今後、冒険者が全く入らなくなると嫌だ。すぐに弟に後始末をさせよう」

「ゾンビ菌を殺すため弟を洗った。弟は変態だ。女に興味がなくなったのかと期待していたが違った。私以外の女に興味がないだけだ。一晩中、私の名前を呼びながら呻いていた。いつか犯される。怖い」

「軍は全滅した。大功功だ。でも身の心配はさらに高まった。地下壕を模したダンジョン内で弟は『お姉ちゃん好きだよ。僕の精子を受け取って』と連呼しながら白目をむいた少女を犯していた。おぞましい。恐ろしい」

「時間をゆっくりにしたり進めたりはできる。でも、そうしても過去へは行けない。過去に巻き戻そうとすると障壁のような壁にぶつかる」

「くやしい。ここが私の限界なのかもしれない」

「軍全滅と住民皆殺しで得た魔素を使っても過去へは戻れない。時空魔法の才能がある人なら可能なのだろうか。弟も時空魔法が使えるけど、あれは駄目だ。行ったところにしか転移できないなんて私よりレベルが低い」

「もう疲れた。もうどうでもいい。私には無理だ」

「私の産んだ子なら私を超えられるだろうか。でも男に犯されるのは嫌だ。男はみんなクズだ」

「弟の子なら私を超えられるだろうか。私よりレベルが低いから、よっぽど母親の質が高くないと無理か」

「止めなければあと数日で弟はここまで来るだろう。もうどうでもいい」

「私はあきらめた。もうどうでもいい。最期ぐらいは弟の望みを叶えてあげよう。私を犯したいという弟の望みを」

（令和三年十月十日 完）