



もふもふで始める

Mofumofu
yorimichi seikatsu

のん
びり

寄り道生活

便利なチートフル活用でVRMMOの世界を冒険します!

ゆるり

Illust.

にとろん



Mofumofu yorimichi
seikatsu

登場人物紹介

レナード

一級錬金術士。
紹介状があると
錬金術を教えてくれる。
さらに仲良くなると
弟子にしてくれる。

ルト

プレイヤー
旅人。
ぶっきらぼう。
天然のリリを
いつも心配している。

リリ

プレイヤー
旅人。
明るく優しい性格。
よくニコニコ
笑っている。

アリス

はじまりの街に
住んでいる女の子。
魔石集めが趣味。
仲良くなると、
秘密の地図をくれる。

モモ

アンジュラブ プレイヤー
激レア種族、天兔の旅人。
好奇心が旺盛で
寄り道が大好き。
行く先々で色んな人と
仲良くなっちゃう。
好きな食べ物は桃。

第一章 はじまりの街

箱に入っている最新式VRゴーグルを手取る。黒と赤の色合いとスタイリッシュな見た目がカッコよくて、持っているだけでテンションが上がる。

これはフルダイブ型VRMMOを体感するための装置だ。脳波を捉え、脳に微弱な信号を与えて睡眠状態にし、夢を操作するらしい。プレイヤーは夢の中でゲーム世界を体感できるってこと。

普通のVRゴーグル同様、睡眠状態にならずに視覚だけでVR世界を楽しむこともできるけど、そんな使い方もつたいない。ゲーム世界にフルダイブして五感で堪能できるっていうのが、この最新式VRゴーグルの魅力なんだから。

「ついにこの日が来た……」

高鳴る鼓動を感じながらベッドに寝そべり、VRゴーグルがフルダイブに設定されているのを確認して装着。深呼吸をして……スイッチオン。暗闇に文字が浮かんだ。

——睡眠状態に移行します。十、九、八……

カウントが減るにつれて、意識がぼやけていく。

ハッと覚醒かくせいするような気分で、閉じた覚えのない目を開けた。目の前に広がるのは真っ白な空間。これが夢の中の仮想空間？

軽く体を動かしてみても違和感が一切ない。まるで実際に肉体があるみたいに感じられてワクワクする。技術の発展すすって凄いんだなあ。

よつこぞ。ここは異世界いせかいとの狭間はざまです

不意に声が響ひびく。さらに期待が高まった。ようやくゲームを始められる。発売が予告されてからずっと、僕はサービスが開始される日を待ってたんだ。異世界を自由に旅するゲームらしいから、絶対楽しめると思ってる。

あなたはこれから異世界の国イノカンに旅立つことになります

その国は現在数多のモンスターによって侵略されており、緊急救助要請きんじゅうきゅうたうけいが出ているのです
あなたの使命は、多くの旅人ふしやと共にモンスターから国を救うことです

なるほど。ありがちな設定だけどわかりやすい。でも、戦うのはあんまり自信ないなあ。これが初めてのVRMMOだし。確か、運動能力とかはある程度ゲーム世界に反映されるんだよね？
ゲーム補正はあるだろうけど、僕は運動が苦手なんだよなあ。

我々はあなたに、使命とは別に、異世界を旅して楽しんでいただきたいとも思っています

あ、なんか僕の思いに答えたような言葉だ。声に出してないけど、もしかして伝わってる？
この世界自体が僕の脳内と繋がってるんだから、考えを読み取られるくらい普通なのかも。
というか、我々って、ゲーム運営側えんぎんってことでいいんだよね？
ちよつとその辺の設定の作り込みが甘くないかな。それとも説明が雑なだけ？
ゲームをする上で支障がないなら別にいいけどさ。

まずはあなたのお名前を教えてください

「これって本名じゃなくて、ゲームでの名前ってことだよな？」

はい、その通りです

「普通に答えてくれるんだ……」

会話がきちんと成り立ってる！ AIの技術が生まれてから結構時間が経ってるけど、まだ日本語で違和感なく会話するのって難しいらしい。でも、このゲームはそういうAI技術に力を入れてるって前評判があったから、今後も期待しちゃうな。

「んー、じゃあ『モモ』で。僕、桃が大好きなんだ」

桃美味しいですよね——プレイヤー旅人名【モモ】で登録いたしました

なんかすつごい普通に言われたけど、このAIさんは桃を食べたことあるの？
もしかして中身人間とか？

それでは、これより異世界を旅する上で必要なギフトの授与を行います

種族・職業・ステータス・スキルを選択していただきますが、それぞれにギフトポイントを消費します。使えるギフトポイントは全部で100Pです

ほうほう……このギフトポイントをどう使うかが重要ってことだね。
100Pは多い感じがするけど、実はすぐなくなっちゃうのかな？

まずは種族の選択を行います。選べる種族は五種類です。平均的な姿を表示します

不意に目の前に人が現れた。それぞれプラカードを首からさげてる。
なんか気が抜けちゃう格好だ。

プラカードには【人間（20P）】【獣人（50P）】【エルフ（50P）】【ドワーフ（50P）】【希少種（25P）】と書かれてる。

人間は異世界で最も多い種族です。平均的な能力値を持っています

くるりと人間が回る。どこからどう見ても、現実世界で見る人の姿と変わらない。
見た目は楽しいけど、平均的な能力値なら初心者でもゲームをやりやすいのかな。
とが尖った性能って、使いこなすのにコツがいりそうだし。

消費するギフトポイントがプラカードに表示されています
人間を選択するには20P必要です

エルフや獣人やドワーフを選んだら、ギフトポイントの半分を消費しちゃうってこと？
うわあ……それだけ性能がいいのかもしれないけど、ちょっともったいない気がするなあ。

高ポイント種族を選ぶ意欲が下がったので、説明を聞き流して、最後の種族に注目する。ちなみに、獣人は物理攻撃の能力が高く、エルフは魔術攻撃の能力が高いらしい。ドワーフは防御力と生産能力が高いんだって。

最後は希少種です

ぽよん、とゲーム好きなら誰もが知ってるような姿の生き物が一步前に出てくる。青みを帯びた半透明のボールみたいだ。これ、絶対スライムでしょ。プレイヤー側になれるものなの？ 決してスライムになりたいとは思ってないけど、希少種って表現が気になる。

希少種を選択するとガチャを一回引くことができます

「急にゲーム感出してくるじゃん……」

ちよつと困惑。種族選択が博打って、リスクすぎない？

面白いけど、初っ端からゲームに躓く可能性あるよね？

八割の確率でスライムが選択されます

「ガチャ率崩壊してない？ それ、ほぼスライムってことじゃん！」

スライムは人間の半分の初期能力値です

「激弱っ!？」

ツツコミを入れずにいられなかった。希少種っていうんだから、ちよつとは強いのかなって期待しちゃったんだよ。見事に裏切られたけど。

「……スライムに利点はないの？」

固有スキル【分解】【吸収】を取得可能です

「それって強い？」

相手の防御力が自身の攻撃力より高い場合、効果がありません

「……ダメじゃん！」

人間の半分しかない能力値が通用する相手がどれだけいるんだよ。レベル上げて能力値を高めれば通用するとはいえ、それまでは地獄でしょ。

「え、希少種を選ぶ利点くない？」

二割以下の確率で本当の希少種が当たります

「本当の、とか言っちゃってる。やっぱ、スライムは雑魚なんだ……」

なんかここまで言われるとスライムが可哀想になってきた。

心なしか例として示されたスライムくん（さん？）がしょんぼりしてる気がする……可愛い。「どういのが当たると？」

当たってからの楽しみです。人間に近い姿をしている種族はほぼいませんので、その点はあらかじめご承知ください

つまり、希少種はどれもモンスターっぽい見た目ってことだ。ゲーム中は常に頭上でプレイヤー名が表示されるとはいえ、フィールド内で敵に間違われる可能性があるかも？

このゲーム、PVP要素——プレイヤー同士で戦ってダメージを与えるシステム——はないけど、ちよつとしたトラブルは起きかねない。

「でも、面白そう……」

じつとスライムを見つめる。なんか目をキラキラさせてる気がした。僕が乗り気になってるのが

嬉しいのかな。

え……リスキーですよ……？

「なんで運営側がドン引きしてんの？ ひどくない？」

AIのくせに感情豊かだな。そんなに言われると、希少種選びたくなっちゃうじゃん！

モモ様は天邪鬼……学習しました

「変なこと覚えなくていいからあ！」

っていうか、やっぱり思考読んでるな、こいつ。

申し遅れましたが、私はナビゲーターの【ナビ】です。よろしく願いたします

「こいつ扱いは嫌だよね。了解、ナビ。よろしく」

安直な名前だなあ。

言葉にしなかったこの感想も、きっとナビには伝わってるんだろうけど、気にしな〜い。

種族はお決まりになりましたか？

「うーん……人間か希少種で悩んでたけど、やっぱり面白さをとって、希少種ガチャでお願いしますー！」

にここに。ゲームは楽しいのがいいよね。弱くても、街でのんびり過ごしたり、ちょっとずつ強くなれるようながんばったりするのもいいと思うし。

……はい

ナビがすっごく何か言いたげだけどスルー。選ぶのは僕なんだから、文句は言わせない！

では、ガチャを行うため、25Pを消費します

引き直すためには、再度25Pを消費することになります。目の前の魔法陣に入ってください

白い空間に、星を内包した円が現れた。これぞ魔法陣って感じでオーソドックスだ。

ワクワクするけど、もっとオリジナリティ出してみてもいいと思うよ？

「いいのが来ますようにー」

スライムでもいいよ。でも、もっと楽しそうなのがあればそれがいいな。

そんなことを考えながら魔法陣に入ると、体から何かがこぼれ落ちていくような感じがした。なんだろう？ って思った瞬間に、魔法陣が白い光を放つ。咄嗟に目を瞑った。

「っ……んん？」

光が弱まったのを感じて、目を開けた途端にちよつと違和感があった。

さつきより、視線が低くなったような？ 地面に描かれてるはずの魔法陣が近い。

——よく見たら、手が獣！ もふもふしてる。ガチャの結果はスライムじゃないみたいだ。

今の僕は、スライムよりちよつと大きいくらいで、人間の膝くらいの身長になってるっぽい。いきなり姿が変わるなら、事前説明してほしかった。びっくりしたじゃん。

「これ、どういう姿なの？」

尋ねると、すぐさま鏡が現れた。そこに映るのは、ピンクベージュ色の毛並みのうさぎ？ ほっぺたと胸元の白い毛がふわふわで可愛いね！

あ、背中に白い羽がある！ でも、飛ぶには小さすぎるかな。

「種族名を教えてください」

天兔です。おめでとつございます。間違いなく希少種ですよ！

ナビが祝福してくれたけど、希少種ガチャで希少種が当たらない方が詐欺じゃん。



スライムの割合、もう少し減らすべきだと思うよ。

「想像してたのより、凄く可愛いの来た……いいんだけど、全然強くなさそう。っていうか、どう戦うのかわからん……」

首を傾げたら、鏡の中でうさぎも頭を傾けてた。可愛い。

絶対愛玩系。つまりペット枠。ぬいぐるみっぽい。

例として出たままだったスライムが近づいてくる。

——そのぶにぶにボディ、クツション代わりにしてみたい？ あ、いいんだ。ありがとう。

なぜかわかんないけど、スライムと普通に意思疎通できたから、遠慮なく寝そべってみる。

ぽよんとして、気持ちいい。ピースクツションの進化系みたいな。

ステータス一覧を表示します

体力たいりき…19 魔力まじき…31 物理攻撃力ぶつりこうげきりき…8 魔力攻撃力まじきこうげきりき…13
防御力ぼうえりき…30 器用さきようさ…9 精神力せいしんりき…14 素早さすばやさ…10 幸運値きょうんち…17

目の前にパツと半透明なブルーの画面が現れる。ゲームでよくある感じのやつ。

それを寝っ転がったままで確認した。お行儀悪いとか言わないでね？

鏡に映る姿は凄くプリティーだから許して。

「ほーう……数字を出されてもよくわからん！」

ちなみに人間の初期値はこちらです

天兔の能力値は比較的高いですし、当たりの種族ですよ！

体力…20 魔力…19 物理攻撃力…10 魔力攻撃力…10
防御力…7 器用さ…12 精神力…8 素早さ…10 幸運値…10

「運営側が当たりとか言っちゃっていいんだ……」
当たりは嬉しいけどね！

体力と魔力の値を除いたら、10前後が初期能力の平均値ってことかな。

そう考えると、天兔は魔力攻撃タイプで、防御力激高な種族だ。30は強すぎ。

……このふわふわな毛皮に、そんなに防御力があるのか。

可愛いだけかと思ったら、意外とハイスペックだなあ。

幸運値高いのも地味に嬉しい。

このステータスがどう影響するかはわからないけど。

「精神力と幸運値が高いとどうなるの？」

精神力の値が高いほど、デバフの影響が出にくくなります

幸運値は様々なパラメータに作用します

「どっちも結構重要そうだねえ」

シビアな戦いの場面だとバフ・デバフの使い方が重要だ、って聞いたことある。バフで味方のステータスを上げたり、デバフで敵のステータスを下げたりすれば、有利な戦いができるから。

幸運値も効果は曖昧だけど、高い方がいいのは間違いないよね。

ステータスはギフトポイントで上げることができます

この選択は職業・スキルを決めた後にも行えます

「そっか。じゃあ、職業とスキルを決めた後に、余ったポイントでステータスを上げようかな」
すでに高めのステータスだし、スキル取得を優先した方がよさそう。

それでは職業選択に移ります——職業は戦闘職と生産職をそれぞれ選択していただきます

生産職が自動的にサブ職業となります

ゲームプレイ中に職業を変えるには、転職機能を解放する必要があります

簡単に転職できないと考えておいた方がいいね。まあ、職業はほぼ決めてるけど。

まずは、戦闘職をご選択ください。決定すると20P消費されます

種族例の人間やエルフとかが消えて、今の僕そっくりの天兔が四体現れた。それぞれ装備が違うというか、僕のクツション（スライム）までいなくなっちゃった。悲しい……

選択可能な職業は【剣士】【魔術士】【体術士】【治癒士】の四種類です

職業レベルが高くなると、上位職に進化可能です

上位職に関しては、ゲーム内に手がかりがあります

上位職もあるのかあ。

とりあえず、天兔は魔力攻撃タイプみたいだから、【魔術士】か【治癒士】の二択になる。

僕はゲーム内で友だちと待ち合わせしてるわけじゃないし、普通じゃない見た目でパーティを組みにくい気がするから、ソロでがんばろう。それなら治癒士より魔術士の方が活動しやすいはず。

【魔術士】にするー！

僕が職業を決めた途端、杖を持った天兔がなんか呪文（？）を詠唱したと思ったら、僕の手にも杖が現れた。同時に、例として出されてた天兔が全員消える……可愛さで癒されたのに。

【魔術士】が選択されましたので、初期装備の【見習い魔術士の杖】が贈られました

装備すると、魔術の攻撃力・詠唱速度が上がった気分になります

「気分……」

気分です

堂々と言いつけられた。笑っちゃう。それ、ほぼ意味ないってことだよな。確かに持つてるとザ・魔法使いつて感じがしてテンション上がるけど。いい性能の杖なら効果あるのかな。欲しいなあ。

次に生産職をご選択ください。決定すると15P消費されます

また天兔が現れた。帽子かぶってたり、白衣着てたりして、可愛い！

マスクットキャラクターって感じだね。

選択可能な職業は【薬士】【鍛冶士】【木工士】【裁縫士】【錬金術士】です

あれ？ 前情報では、生産職は四種類だったはず。【錬金術士】は初耳だ。
「【錬金術士】ってどんなの？」

錬金術を用いて、オールマイティーに生産可能ですが、作製したアイテムの品質が専門職より劣ります。また、錬金術士だけが作製可能なアイテムもあります

ソロプレイにはいいのでは？

装備も回復薬の類も自分で用意できるってことだもん。

品質がどれくらい落ちるかはわからないけど、自分で使う分には問題ないでしょ。高品質の使いたかったから買えばいいし。

「じゃあ、【錬金術士】にするー！」

【錬金術士】が選択されました

今度は、例として示されていた天兎が消えただけで、アイテム付与はなかった。
錬金術士の格好をした天兎は綺麗な丸い石を持って、羨ましかったのに。

スキルの選択に移ります。現在の種族・職業で選択可能なスキルを表示します
適性が低いスキルは、取得の際に通常よりも多くのポイントを使用します

目の前にまたパッと半透明なブルーの画面が現れる。

スキルはパッシブ系と攻撃系、収集系、生産系、その他に分かれてるみたい。

パッシブ系は持つだけで常時効果があるスキル。攻撃系は敵にダメージを与えるスキル。収集系は主にフィールド上でアイテムを集める際に使うスキル。生産系はアイテムを作製する際に使うスキル。その他には、四つに分類できなかったいろいろなスキルが表示された。

「おー……やっぱり、僕が取得しやすい攻撃系は魔術に偏ってるなー」

【キック（1P）】とかの低コスト体術もあるけど、【火魔術（2P）】とかの魔術が圧倒的に多い。剣術とかの物理攻撃スキルのほとんどは、取得に10P必要なんだよ？ どんだけ僕に合ってるの。

残ってるギフトポイントは40Pで、結構余裕がある。種族選択を25Pに抑えられたのは大きい。

人間じゃないから、ステータスに割り振るギフトポイントも少なくてよさそうだし、僕に合ってるスキルを選べばたくさん取得できそう。

とりあえず、パッシブ系と攻撃系、収集系のスキルが欲しいかなー。

「えつと……パッシブ系は【魔力攻撃力強化（5P）】【魔術詠唱速度向上（5P）】【魔力自動回復（5P）】【体力自動回復（5P）】かな」

魔術士に有用そうなスキルと、耐久力目当てで体力回復できるスキルも選んだ。

防御力が高くても、ダメージは受けるだろうし。

【攻撃系は……】【火魔術（2P）】【水魔術（2P）】【風魔術（2P）】【木魔術（2P）】【土魔術（2P）】で！

完全に魔術士として戦うしかないスキル群。ふはは、運動苦手な僕に相応しいだろう！

【収集系は……】【採集（1P）】【採掘（1P）】【釣り（1P）】と……【全鑑定（2P）】っていうのも」

残り5Pです

【全鑑定】は天兔の種族特性により、取得に必要なギフトポイントが最小限になっています

「えっ、めっちゃいいじゃん！」

面白さ重視でガチャしてみたけど、今のところ、見た目が愛玩動物っぽいこと以外、メリットしかない。このぬいぐるみっぽいフォルムも気に入ってるし。全然強くなさそうに見えるけど。

「生産系は【錬金術基礎（1P）】だけでいいかな。後から覚えられそうだし」

余ったギフトポイントは4Pだ。微妙に残った。

もう欲しいスキルないんだけど。

「うーん……体術とかを取っても使いこなせる自信ないし、あとはステータスに割り振ろうかな」

それでは、スキル選択を終了します——天兔の種族初期スキル【飞翔】が追加されました

この追加に、ギフトポイントは消費されません

「ふあっ、飞翔、だと……!？」

え？　なんか凄いことを何気なく言われたよね？　もの凄く惹かれる響きなんだけど！

背中ではピコピコと動く羽を意識した。

「——それは、もしかして、空を飛べるってこと？」

はい。レベル1での滞空可能時間は十秒です

「短いつ！」

ズッコケた。

大した距離移動できないじゃん。そりゃ、飛べないよりはいいけどさ。

助走なしで飛べるんですよ。高く上がりすぎると、途中で墜落することになります

「怖っ!？」

そっか……十秒過ぎたら否応なく落ちることになるんだ。地面におりるタイミングも考えないと

いけないから、ちょっと使い方難しいな……

最初の内は、身長の低さのカバーに利用するのがいいかと思えます

「身長？ ……あ、そういうことね」

僕の今の姿、めちやくちや身長低いもんな。人間仕様の環境だと生活しにくいかも。ジャンプより飛べた方が楽だろうし。でも、もっといい感じのスキルなのかと期待したのになー。

滞空可能時間はレベルが上がるにつれて長くなります

普段から使って鍛えたら、いい感じになるってことか。滞空可能時間が延びるのは嬉しい。「教えてくれてありがとう。実際に使って、いい利用法を探してみるよ」

はい——それではステータス操作に移ります

ギフトポイントを1P使用することで、ステータスを1上げられます

半透明の青い画面が現れた。僕のステータスが表示されてる。

残ってるのは4P。弱いところを補強すべきか、それとも強いところをさらに強化すべきか。

……うーん、一桁のステータスがあるのは見た目が気に入らないから、そこに割り振ろうかな。

あと、魔力攻撃力を高めよう。

「物理攻撃力に2P、魔力攻撃力に1P、器用さに1P使う！」

体力：19 魔力：31 物理攻撃力：10（2UP） 魔力攻撃力：14（1UP）
防御力：30 器用さ：10（1UP） 精神力：14 素早さ：10 幸運値：17

言った途端、指示したステータスが上がった。うん、いい感じ！

ゲームを始めてみないと実際の感じはわかんないけど、十分やっていけるんじゃないかな。

「これでオッケー」

ギフトポイントが0になりました。ギフト授与を終了します

ふわっと体が浮き上がるような心地がした。

「えっ!? なんか、浮いてる?」

気のせいじゃなかった。ほんとに地面が遠くなってる。

真っ白だからわかりにくいけど、ゆっくり上昇してるような——

異世界との狭間に滞在できる時間が0になりました
異世界の国イノカンへの転送を開始します

「急に!? 凄い問答無用だね。もうちょっと色々説明してくれてもいいんじゃない、っ!」
言い募つてる最中に、くると目の前が回るような感覚がして、一瞬意識が途切れ――

★ ★ ★

「――ふわっ!?!」

ざわざわと雑踏の音が押し寄せてくる。鼻をくすぐるのは海と食べ物のおい。足の下には硬い石の感触。柔らかな風を感じて、僕はパチリと瞬きをした。

凄い。本当に現実世界みたいな感じがする。

ちよつとした海外旅行? 街の雰囲気はヨーロッパっぽいから目新しく楽しい。

「ここが異世界の国イノカンかな? 大した説明もなく送り込むのはひどいー」

僕はちよつど船からおりてきた感じに、棧橋近くで突っ立っていた。目の前の看板には『ようこそ。ここはイノカン国の街、サク。通称、はじまりの街です』と書かれてる。

「……自分ではじまりの街って言っちゃうんだ」
ゲームではあるだけだね。

周囲には、僕と同じようにゲームを始めたばかりと思しき人の姿がたくさんあった。

「人間多め? でも、エルフとか獣人とかもそれなりにいるな。獣人って凄い種類多いんだね……」

人系のプレイヤーは、みんな目や髪の色を弄ってるみたいでカラフル。

それ以上に目立つのが、猫系・犬系・うさぎ系などの耳や尻尾がある人たち。

獣人を選んだら、種類を自由に決められたんだろうね。

僕は強制的にうさぎだけど! 人の姿ですらないけど!

気に入ってるから文句はないよ。ただ注目を浴びるのはなあ……

「あれ、モンスターじゃねえのか」

「プレイヤー表示されてる?」

「え、まんま動物っぽい種族って、あつたんだ?」

歩いている人たちがこつちを見て、口々にそんなことを言っている。

……きゃー、そんなに僕を見ないでー!

そそくさと街へと歩く。身長低いから、動いてたらあんまり視線を集めないって学べた。

みんな足元は見過ごしがちだよ。

てくてく。僕、ちゃんと二足歩行できるんだよ!

動物みたいに走る方が楽なのかもしれないけど、人としての意識があると、なんかしにくい。

プレイヤーだってバレてるし「あいつ四つん這いで(笑)」みたいに言われたら嫌だもん。

視界の端にあるマップの表示を意識したら、街の地図が出てきた。

道なりに進んだら、冒険者ギルドっていうのがあつたらしい。旅人が最初になれる唯一の身分が、冒険者なんだよ。身分証を作ったら、街の外にも行けるんだって。

ヘルプもあわせて読んで、事前勉強は完璧！

「つまり、まずは冒険者ギルドに行つて、冒険者登録する必要があるんだ……遠いな」

周りの人たちが足早に歩いてく。でも、僕の歩みは遅い。

だって、体が小さくて一歩で進める距離が短いんだもん。

「スキルを試してみるべき？」

周囲を確認してから人目を避けて、ササツと路地裏に入った。ここでスキルを使つてみよう。

「……【飛翔】！」

ふわっと体が浮いた。背中の羽がはばたくみたいに動いてるけど、絶対それで浮力は生まれてないと思う。だって、僕の羽は小さいから。なんか念力ねんりきっぽい感じ？ 魔力は消費されてないか、もしかしたら自動回復で賄まなえる程度の消費量なのかも。低燃費ひねんひなのはいいいことです。

このスキル、進行方向を意識するだけで移動できるんだ。使い方はすぐに慣れたし、歩くより楽でも——

「ふぎやつ！」

落ちました。ズシンツて、お尻から。

痛くないけど、精神的に地味なダメージをくらつてる！

さすがの防御力の高さで体力は減つてないけど、落ちるのって怖い。

滞空可能時間十秒っていうのが、思つてた以上にシビアだ。慣れるまで時間かかりそう。

使わないと上達しないし、ちよつと気合い入れようか！

「よつしゃ、もういつちよ、【飛翔】！」

ふよーつと飛んでいく。最初よりスムーズな気がする。

人混みの上を進み、時々屋根や看板で休憩することにした。これなら注目浴びないし、定期的に休めば落ちないし、いいことづくめだ。

「おー、綺麗な街だなー」

落ち着いて景色を見られるようになった。

地面を歩いてたら人混みでほとんど街が見えなかつたけど、上から見ると凄い素敵。映画の中みたい。オレンジ色の石で作られた街並みと青い海のコントラストがいい。

建物には花も飾られてたから香りを楽しんでみたり、時々二階の住人と目が合つて驚かれたり、すべてがワクワクする！

「飛べるつて最高ー！」

たつた十秒か、つて思つてたのをほんとに謝りたい。

飛べるだけでこんなに素晴らしい景色を楽しめるなんて！

スイツと空を泳ぐ感じも気持ちいいしね。

飛ぶのは楽しくなつてきたけど、美味おいしそうなおいひに惹かれても買に行けないのは、ちよつ

と残念だ。突然上から僕がおりてきたら、屋台のおじちゃんもびつくりしちゃうよね。でも中身はAIだろうから、普通に対応してくれる可能性もワンチャンある？

「うっ、買いに行くべきか……？」

お腹が空いた気がする。このゲーム、ちゃんと空腹システムがあるんだ。

ヘルプを見たら『飢餓状態になると体力が急激に減少する』って書いてあった。こわっ。『最初の所持金は千リヨウか。串焼き一本で十リヨウって書いてあったから買えるけど、無駄遣いだよね……？』

リヨウはゲーム内でのお金の単位。昔の日本の貨幣単位(両)を使ってるのかも。屋台をチラッと見て記憶した値段から、貨幣価値を探る。これから武器とか回復アイテムとか揃えて冒険に出ることを考えると、あんまり無駄遣いはできない。

お肉食べたいけど！ ゲーム内の食事がどんな味なのか気になるけど！ 今は我慢……

「あ、アイテムボックスに【リンゴ】が入ってた！」

【リンゴ】レア度☆

満腹度を10回復する

なんか通知来てるなーって思ったら、運営からのプレゼントだったみたい。満腹度回復アイテムとしてリンゴが五個届いてた。

いきなり飢餓状態でゲームオーバーっていうのはひどいもんね。ありがたい配慮です。

アイテムボックスは、ゲーム内のアイテムをしまえるバッグみたいなもの。

最初は三十種類を各九十九個まで保有できる。ミッション達成報酬とか、課金とかで最大九十九種類まで容量を拡張できるって、ヘルプに書いてあった。

今のところ三十種類で十分だけど、商売したり、たくさん装備を持ったりしたら、足りなくなるんだろうな。たぶん、どこかで倉庫とかのアイテム預入システムも出てくると思う。

「ま、そんなことはさておき。リンゴ食べてみよ！」

一旦飛翔は中断して、民家の二階にあるペランダをお借りします。汚さないから許して。アイテムボックスから取り出したリンゴを両手で抱える。

僕が小さいから、リンゴがすごく大きく見える！ 食べごたえありそう。

「いただきます！」

かぶっ。シャクシャク。

「——うん、リンゴ」

まごうことなきリンゴの甘さが口の中に広がった。爽やかー。リンゴを食べたの久しぶり。

ステータスの満腹度を確認したら、すでに満腹に近かった。一口だけで？

「もしかして、体が小さいから、食べる量も少なくて済む？」

それはいいことなのか、悪いことなのか。美味しいものはたくさん食べたいしなあ……満腹状態でも食べちゃえばいいかー。

でも、今はもういいかも。残ったリングゴはアイテムボックスに取っておけるのかな？
収納してみたなら、リングゴとは違う枠に入った。つまり、普通のリングゴじゃないって扱いらしい。

【天兔の食べかけリングゴ】レア度☆☆☆☆

満腹度を7回復する。一時間、空腹になりにくくなる

天兔が70パーセント食べ残したリングゴ

アイテム名とレア度、効果が変わってる！

「僕が食べただけで……まさかの、レアアイテム化……?」

効果以上にレア度が高い気がするけど、それだけ天兔が珍しいってこと?

野生の天兔がどこにいるかわからないし、その食べかけアイテムを手に入れるのは、さらに難しく
そうでもないね……

「はは……これ、あんま言わんとこ……」

遠くを眺める。空が青いなー。晴れててよかった。

……現実逃避はこれくらいにして。ひよんなことから手に入れたレアアイテムを見つめる。

これが他のプレイヤーにバレたら、ちようだいってねだられそうだ。

バトル好きな人ほど、満腹度に煩わされなくなるのはメリットに感じるはずだもん。

「逆に考えると、凄い商売ができる……? いやいや、でも、食べかけだよ? それを売ってど

うよ……」

現実世界の倫理観と『ゲーム内なんだし、ありでは?』という思いがせめぎ合う。

……お金を困ったら考えよう。

「よし。さっさと移動!」

気を取り直して飛翔再開。衝撃的なことがあったから、屋台飯への思いが薄れた。

「飛んで、飛んで、どこまでも〜♪」

即興で歌いながら、ちよつと長めのジャンプくらいの飛行を繰り返す。

そろそろレベル上がらないかなーって思ってるんだけど、その心配がない。

必要経験値、鬼高いのでは?

ちよつぱり不満を抱きつつ、冒険者ギルドまでの道を最短距離で進む。

道なりに進むより、込み入った路地の上を直線的に進んだ方が早く着きそうだ。

「……あ……うわぁん!」

「ん? なんか聞こえる。子どもの泣き声かな?」

風に乗って聞こえた微かな声。それは冒険者ギルドとは違う方から響いてる気がする。

どうしよう。ゲームなんだから、無視したところで問題はない気がするけど――

「……子どもの泣き声をスルーするのは良心が痛む!」

トン、と屋根に足をつけてから、飛翔をかけ直して方向転換。一路、声の主の元へ。気のせいならそれでいい。冒険者ギルドに着くのが遅れるだけだから。待たせてる相手がいるわけじゃないし。

「泣いてる子はどこかなー？」

耳をそばだて、意識を集中。途端に、様々な音が襲いかかってくるみたいに溢れて、飛翔の制御ができなくなった。

「うわっ!!」

かろうじて近くの屋根に着地できたけど、心臓がバクバクしてる。

今の何？　なんで急に音がおつきくなったの？

耳に触れて気づいた。今の僕って、たぶんうさをモデルにした生き物じゃん。

ということは、めちゃくちゃ聴覚がいい可能性が高いんじゃない？　意識を集中したら、さらに聴力がよくなる？　試しに、さっきのように声を聞こうと集中してみる。

「——あ、凄い。いろんな音が聞こえる」

音の大きさにビビったけど、何度か繰り返したら調整できるようになった。おかげで、泣き声の主がいる場所もはっきりわかる。そして、何気なくステータスのスキル欄を確認して驚いた。

スキル【聴覚鋭敏】

意識を聴覚に集中すると、聴力が十倍になる。音の聞き分けも可能

「待って、スキルになってる……」

スキルって、こんな感じで入手できるんだね。便利だから嬉しいけど、この調子でいったら、と

んでもない数のスキルを入手するんじゃない？　僕、使いこなせる自信ないよ。

「いや、今はそれより、女の子の声!」

声の主の性別までわかった。女の子がこの先で泣いてるの。

可哀想だから、早くどうにかしてあげないと。僕に何ができるかわかんないけど。

再び飛翔を使って飛んでいく。目的地はわかってるから、さっきまでより速く進める。

「——あ、いた!」

住宅街の一面にあった小さな公園。そこにある一本の木の下で、茶髪の女の子——たぶん五歳くらいの子が泣いてた。さて、どう声をかけよう？

「うえーん、にゃんちゃん……っ」

「にゃんちゃん?」

地面におりて、ちょこちょこと近づいたところで聞こえた言葉。

思わず木の上を見上げたら、細い枝のところに白毛の子猫がいた。赤い首輪をしているから、飼猫っぽい。たぶんこの女の子が飼い主なんだ。

「——木に登って、おられなくなっちゃった?」

「ふえっ?」

僕が声をかけると、涙で濡れた顔が振り返った。

こつちを見て目を丸くしてる。驚きで涙が止まったのはよかった。

「こんにちはー、僕、モモだよ!」

とりあえず明るく挨拶してみた。手を上げてふりふり。

気分はテーマパークのマスコットキャラクター（きぐるみ）です！ 愛想振りまいて仲良くなるぞー！

女の子はばちばちと瞬きしてる。

僕の可愛さが通用しないのかな？ 今の僕のフォームは子どもウケすると思うんだけどなー？

「……こんにちは。わたし、アリスよ」

やったー。自己紹介してくれた。アリスちゃんはボブヘアを揺らして、首を傾げてる。

その目は『これ、なんだろう？』って言ってるみたいだった。

「お、アリスちゃんかー。僕、天兎アンジユラっていう種族なんだよ。覚えてね。怪あやしくないよー」

「……アンジユラパ……モモ、かわいいね」

「ありがとう。アリスちゃんも可愛いよー」

えへへ、と照れたように笑う幼女ようじょはいいですなー。

おまわりまわりさんに通報はしないでいいからね！ ただの感想です。

「アリスちゃんは猫ちゃんが木からおりられなくなって泣いてたの？」

「っ、そうなの……にゃんちゃん……」

現状を思い出させちゃったみたい。また泣きそうになってるアリスちゃんを見て慌あわてる。

子どものあやし方とか僕知らないんだよ。泣かないでー。

「大丈夫だよ！ 僕が連れてきてあげるからね」

「モモが？」

きよんとするアリスちゃんに向かって、胸を張った。

僕におまかせあれ。飛翔フライを使えば、高いところだつて楽勝だよ！

「うん、行ってくるから、ここで待っててね」

羽をパタパタ。別にこの動作は必要ないけど、アリスちゃんに今から飛ぶよつて知らせるためにやってみた。よし、行くぞ。

「——【飛翔フライ】！」

小さく鳴いてる子猫のところまでひとつ飛び。

子猫が「みゃっ!?」と驚いてる。逃げないでよ？

「おいでー、大丈夫だよー。アリスちゃんのとこまで連れてくからね」

シャー、と威嚇いかされたし、猫パンチが襲襲ってきたけど、僕の防御力をナメないでほしい。

子猫に引つかかれたくらいじゃ怪我けがしないぞ。気にせずがっちりがと首元を掴む。

猫つて、ここ掴つかまれると四肢しの力が抜けちゃうんだつて。途中で落ちたら危あやないから、しばらくこの体勢で我慢ね。

「にゃんちゃん！」

アリスちゃんのところまで戻つて子猫を渡したら、感激された。

にこにこしてて可愛いです。幼女ようじょからしか得られない栄養がある……いや、通報はいらないうすよ？ 微笑ほほましいってだけだから！

「助かってよかったね」

「うん、ありがとう、モモ。あのね……」

急にもじもじするアリスちゃん。どうしたの？ 僕に言ってみ？

「——わたしと、お友だちになってほしいな」

「お友だち！ いいよいいよー」

思わず小躍りしちゃう。やったね。可愛いお友だちができました！

「じゃあ、お友だちのあかしにこれあげる！」

「なにー？」

ポケットから取り出されたのは綺麗な石。これなんだろう？ 首を傾げながら受け取った。

シークレットミッション【アリスの子猫を救え】をクリアしました

報酬として【フレンドカード・幼女アリス】と【光魔石】が贈られます

「——ふあっ!？」

シークレットミッション……だと……!? 慌ててシステムメニューからミッションを確認したら、完了したミッションとして、通知内容が書かれてた。

まさか、アリスちゃんとのこれが隠されたミッションだったとは……

こんな感じで、ゲーム内にミッションが散りばめられてるのかな。それ探すの面白そう！

「モモ、どうしたの？」

「にゃー？」

「いや、なんでもないよ。アリスちゃんとお友だちになれて嬉しいなって思っただけ！」

「わたしもモモとお友だちになれてうれしい！」

にここに。可愛い子と微笑み合う時間は平和です。

それはさておき、報酬ってなんぞや？ アリスちゃんから受け取ったこの石が光魔石なんだよね？ あと、フレンドカードってなんだっけ？

ヘルプを確認しよう。

——ほう……魔石はアイテムを作る時に使うみたい。火・水・風・木・土・光・闇の属性があつて、それぞれ作れるアイテムが違うんだ。光魔石で何が作れるんだろう？

フレンドカードは、異世界の住人と仲良くなったらもらえるものらしい。もらうとフレンド欄に表示されて、連絡ができるようになるんだって。時々フレンドから依頼が来ることもあるっぽい。

フレンド欄を確認したら、NPCカテゴリーに一人だけ登録されてる。
僕のフレンド第一号は幼女アリスだよ！ ……幼女って公式の称号なの？

最初のフレンドが異世界の住人だったため、称号【あなたと仲良し】が与えられました

僕にも称号!? 急に来たね。

ヘルプ活躍しまくりだなー。えっと、称号っていうのは、ゲーム内での行動に対して運営側が与えるもの。時々付加効果がある——とか。

称号【あなたと仲良し】

異世界の住人との友好度が上がりやすくなる

ステータスを確認してみたら、すっかり称号が明記されてた。

これで異世界の住人と仲良くなりやすくなるなら嬉しいな。

寄り道して正解だった。アリスちゃん的笑顔を見られたし、称号と報酬もらったし。

「モモはこれから何するの？」

「これから？ 冒険者ギルドに行く予定だよ。僕、旅人だから、身分証を作ってもらうんだ」

「ぼうけんしゃになるんだ？ パパのところによく来るよ」

「パパ？ なんかお仕事してる人なの？」

アリスちゃんのお家は、冒険者相手に商売してるのかな。

「あのね……おくすり作って売ってるの」

「お薬！ 薬士さんってことかー。いいね、仲良くなりたいな」

僕は錬金術士だけど、オールマイティーに生産活動できるみたいだから、薬士さんに薬の作り方を教えてもらえたら役に立ちそう。

「じゃあ、いつしよにおうち帰る？」

アリスちゃんがキラキラした目で見つめてくる。

そんな期待してる目を向けられたら、断れないよ。というわけで、答えはもちろん——

「いいよ！ でも、身分証作ってから……」

「アリスのおうち、ぼうけんしゃギルドのとなりだよ」

「ほんとに？ じゃあ、ついでに行けるね」

アリスちゃんのパパのとこ行ってからでも、身分証作るのは遅くないか。今はちゃんとアリスちゃんを送り届けなきゃ。

アリスちゃんのパパってどんな人かなー。友だちになれたらいいな。正規の攻略ルートを外れるような気がするけど、楽しいんだからいいよね。

このゲーム、自由度が高くてなんでもできるみたいだし最高。バトル目当てでゲームしてるわけじゃないし、マイペースに脇道を突っ走っちゃおう。

子猫を抱っこしてるアリスちゃんの隣をトテトと歩く。歩くスピードが一緒くらいだから話しやすい。

家に着くまで時間かかっちゃうけど、さすがにアリスちゃんを抱っこしながら飛行を使うのは怖いからダメ。アリスちゃんの方が大きいから、抱っこするだけでも大変そうだし。

話しながらのんびり歩いてたら、大通りに着いた。

まだ続々とプレイヤーがやって来てみたい。みんな冒険者ギルドに一目散だ。
身分証を作らないとバトルのチュートリアルができないし、みんな早く戦ってみたいんだろうなあ。

「きょうは人がおおいね？」

「あ、やっぱり？ 僕みたいな旅人がたくさん来てみたいだよ」

戸惑った顔のアリスちゃん。やっぱり現地住民は戸惑うよね。

このゲームの第一弾参加者は五万人に限定される上に、細かくサーバーが分かれてるらしい。だから、この街に今日やってきたのは千人くらいかな？ —— 十分多いね！

「そうなんだ。じゃあ、パパのおみせも、おきやくさんいっぱいかな？」

アリスちゃんはなんだか嬉しそう。冒険者ギルドの隣にある薬屋なんだから、元々お客さん多そうだけど、もっと繁盛してる方がいいのかな。

「商品なくなっちゃうかもね」

「いつもたくさんあまつてるよ？」

「え、そうなの？」

もしかして、はじまりの街にはあんまり冒険者がいなかった感じ？

そうなると、急に冒険者が増えたことで、お店の在庫不足とかの混乱が起きそう。システムの供給されるならいいけど、様子見が必要な。アリスちゃんのパパに話を聞いてみよう。

「人がおおいとこわいね……まわり道しよ？」

「いいよ。みんな体がおつきくて威圧感あるもんね」

子どもが安全に歩けそうにない人混みを見て、僕はちよつと顔を顰める。

街中で勢よく走ってる人もいて危ない。早くバトルしたいんだろうけど、睨んでる住人の顔が見えないのかな？

「こっただよ」

アリスちゃんの後に続いたら、細い道があった。住人だけが使える生活道って感じ。

わー、洗濯物干してある……

ゲーム内なのに、現実感重視しすぎじゃない？ 面白いからいいけどさ。

「大人じゃ通るの難しそうだね」

「うん。アリスたちのひみつの道なの。モモ、ないしょにしてね？」

「もちろんだよ」

秘密を守りますとも。今のところ話す相手もないし。

アリスちゃん言うには、こういう細道が街に張り巡らされていて、穴場スポットがたくさんあるらしい。ゲームシステムのマップには記載されてないけど、結構作り込まれてるんだね。

「モモにわたしのちぎあげる」

ポケットを探ったアリスちゃんが、折りたたんだ紙を差し出してきた。

「地図？ ありがとー」

【はじまりの街の秘密の地図】

通常は侵入できないエリアに入れるようになる地図
入手するとマップが更新される

急に凄いアイテムをもらえたなあ。

驚いていたら、不意にアナウンスが聞こえてくる。どうでもいいけど、これナビの声っぽい。

チェーンミッション1【アリスと散歩】をクリアし、報酬として【はじまりの街の秘密の地図】
が贈られました。マップを更新します

マップを開いて、右上のシークレットタフから追加された情報を確認できます

はじまりの街のシークレットエリアを一人で探索できるようになりました

ヘルプによると、チェーンミッションとはクリアすることで連鎖して現れるミッションのことらしい。そんなものがあるんだね。

報酬はマップの更新かー。あ、新しいタブができてる。これを意識して——開いた！

追加された情報は、これまで使ってたマップの上に別の色（赤）で示されてる。

ほうほう……これまで空白だった場所がだいぶ埋まってるね。ここ、シークレットエリアだったのか。アリスちゃんがいなかったら入れなかった場所ってことだ。

シークレットエリアのお店とか気になるのはたくさんあるけど、一番行ってみたいのは【猫まみれ】だな！ どういう場所なんだろう？ 広場っぽいから、日向ぼっこしてる猫がいっぱいいるのかな。猫のおやつを見つけたら行ってみよう。

「モモ、おうちについたよ」

「あ、ほんと？ ここ裏口だね」

いつの間にか到着。アリスちゃんの家は一階が薬屋で、二・三階が住居になってるんだって。

裏口からお邪魔します。表通りからはにぎやかな声が聞こえてくる。

「パパ、ただいまー」

「アリス、おかえり。お？ なんだそれ……？」

それ扱いされました。失礼だな！

アリスパパは、『冒険者じゃないの？』って思うくらいがっしりした体格の人だった。

「僕はモモ！ 今日この街に来たんだ。子猫を助けたらアリスちゃんと仲良くなってるね——」

子猫を連れて二階に上がったアリスちゃんに置いていかれたので、僕がアリスパパに経緯を説明。そうしたら、凄く感謝された。

「うちのアリスが世話になったな！ ちっこいくせに、頼りになるじゃないか！」

「……ちっこいは余計」

ムスツとしてたら、アリスパパに背中を叩かれた。ちょっとダメージが入ったんだけど！

僕の防御力を通り抜けてくるって、この人何者？

「——痛いよ！」

「悪い悪い！ お詫びに回復薬をやるよ」

小瓶を渡された。紫色の液体が入ってる。なんか毒々しい……

チエンミッション2「ランドと親しくなる」をクリアしました

報酬として【初級回復薬】が贈られます

【初級回復薬】レア度☆

体力を5回復する薬。飲んでも、かけても使える

パーティの仲間に投げて回復させることもできる

……ランドって誰？

いや、状況から考えたらアリスパパのことなんだろうけど、急に言われたらびっくりするよ。

とうかさつきから気になってたけど、今の僕の行動ってミッションが続いてるんだ？

どこまであるんだろう？ 回復薬をもらえたのは素直に嬉しいけど。

「それにしても、今日この街に来たって、もしかしてお前さん旅人か？」

「うん、そうだけど」

ランドさんが顔を曇らてる。旅人って言葉に、ちよつと嫌悪感が滲んでたのは気のせいじゃない

よね？

「……そうか。今日は旅人が一気に冒険者になったとかって話で、さつきまで大挙してこの店に来たんだよ」

「あー、冒険には回復薬が必須だからねー」

たぶん僕がすぐに冒険者になってたとしても、同じ行動してたと思う。

初日から死に戻り——死んで最初からになるのは嫌だもん。

チラツと店内を眺めたら、一部商品を除いてすつからかん。

残ってるのは、ゲーム始めたてじゃ買えないような高価な薬だけだ。

よく見たら、表の扉に鍵がかかっている。商品がなくなつたから、もう閉店してみたみたい。

「おかげで在庫はほとんどないし、追加で作った分も売れちゃった。材料さえありやしねえ。冒険者ギルドに薬草を発注してみたが、いつ届くことやら……」

「冒険者増えたから、すぐに依頼は受注されるんじゃない？」

薬草採集の依頼とか、ゲーム序盤ではオーソドックスだし、すぐ集まる気がする。

樂觀的に考える僕に、ランドさんが首を横に振る。

「初心者が採集してくる薬草なんて、品質が悪くてほぼ使えん。馴染みの冒険者が受けてくれるといいが……しばらくは無理そうだ。はあ……」

おつきなため息だ。それにしても、薬草に品質ってあるのか。

「どういう風に採集したら高品質になるの？」

立ち読みサンプル
はここまで

「おっ、もしかして、お前さんが採ってきてくれるのか？」
ランドさんの目がキラんと輝いた。さてはこれを狙って話してたな？
これって多分、チェンミッションの一環だよな。

「うん、僕でいいなら。冒険者ギルドで身分証を作ってから行くことになるけど。採り方のコツを
教えて」

「もちろんだとも！ これを読んで、採集スキルを習得してくれたら大丈夫だ」
いきなり分厚い本を渡された。これ何？ 重いんですけどー。

チェンミッション3 【ランドからの薬草採集の依頼】が開始しました

【採集のコツ教本】が贈られました。スキル【採集】に変換されます

既に入手しているため、スキルに経験値が加算され【採集】のレベルが2になりました

チェンミッション3 【ランドからの薬草採集の依頼】

はじまりの街の薬の在庫がなくなった！ 調薬のために薬草が必要だ

たくさん採集してきて納品しよう。採れば採るほど、がっほり稼げるよ！

本が消えた。読まなくてよかったみたい。簡単にスキルレベルが上がって嬉しい。

「薬草はどれだけあってもいいからな！ もちろん、品質に相応しいお金も払う。冒険者ギルドで

の買取より色をつけてやるから、たくさん採ってこいよ」

「わかった、がんばる！」

俄然やる気が湧いてきた。お金は大切だ。まだ貨幣価値をいまいち理解できてないけど。

「パパとモモ、仲良くなった？」

アリスちゃんが戻ってきた。にこにこしてる。

「仲良くなったぞー、な？」

「そうだねー」

僕が頷くと、ランドさんがカードをくれた。

【フレンドカード・薬士ランド】が贈られました。フレンド欄が更新されます

フレンド第二号ができました。また異世界の住人だよ。友だちたくさんっていいね！

用が済んだので、アリスちゃんたちとはそろそろお別れ。

ランドさんに調薬の仕方とか聞いても「お前さんにはまだ早い」って言われたんだもん。

たぶんもっと仲良くなるか、もしくはメインミッションを進めないといけないんだと思う。

というわけで、脇道から本道に戻るぞ。

ばいばい！ と手を振るアリスちゃんに手を振り返す。また会おうねー！