

Re:Monster

暗黒大陸編

THE DARK CONTINENT

リ・モンスター

5

金斬兎狐



どろ にんぎょう
泥人形

【幻想の神】の力の欠片。
現在は小鬼の姿だが、
条件さえ揃えば望む万物に
成り得るといふ。

種族 ロス・ティアルマ
幻想の落胤



こく えん ろう
黒焔狼

灰銀狼が【黒焔領中鬼大王】の
生体防具に成った姿。
戦闘力はもちろん、騎獣としての
能力も大幅にアップしている。

種族 こく えん ましや
黒焔鬼獣



チャゴマル

《赤蝕山脈》にて採掘された
卵から孵化した鳥。
本来の姿とは違うらしいが……？

種族 ジュームリス
宝石鳥



どろ ぐい かなた
伴抗彼方

エリアレイドボス“ヒストクロック”
を討伐した結果、【存在改定】を
経て更なる力を得た姿。
灰銀狼をその身に取り込んでいる。

種族 アルチーナ・ゴブリン・グレートキング リスタリオリシズ
黒焔領中鬼大王・墮天隴定種

《百五十一日目》／《二■五■一■目》

ここ【神秘豊潤なる暗黒大陸】に七体存在する【エリアレイドボス】の一体であり、その中でも最も強い古代極幻造泥命帝王「ティアルマティアス」。その縄張りである、【暗黒大陸】中央に広がる《大泥濘幻想領域・クレイタリア》を目指し、俺——伴杭彼方はチャボマルと泥人形をお供に、黒焔狼に乗って《自由商都セクトリアード》を發つた。

そして、その為に造ったばかりの新街道を實際に使ったみたところ、良い点と悪い点が幾つか見つけた。

まず良い点としては、新街道を進むのはとても快適という事だ。

新街道そのものが周囲の樹木の天辺と同じくらいの高さなので、通常なら起こり得る多種多様なモンスターによる襲撃頻度が極端に減っている。

群れを成して積極的かつ計画的に襲い掛かってくる厄介なモンスター達——代表的なのは狼系モ

ンスターや知能の高い亜人種系——の襲撃をシャットアウトできている事が、要因としてかなり大きいだろうか。

新街道が通る経路の近くには、そういったモンスターが多数生息している難所が幾つかあるのだが、それを気にせず安全に進んでいけるのは手間がなくて良い。

また、多機能な整備ゴレムや新街道自体が、生命力の強い植物の侵食などに対応している為、路面は凹凸の少ない綺麗な状態に保たれている。

これによって歩きやすいし、大荷物を載せた荷車の車輪も滑らかに動くだろう。

新街道の下にある、廃れて獣道と大差ないほどに荒れている旧街道と比べれば、その利便性には雲泥の差があった。

現在、新街道は主に俺達がひっそりと使用しているのだが、いつかは存在がバレる。

耳が早い者なら、アレコレ集めた情報から既に何かあると推測しているかもしれない。

いつまでも秘匿はできないのでいつかは公表するつもりではあるが、これなら将来的に通行料などで稼ぐ事も十分できそうだ。

新街道を使えば、従来なら最短でも数日必要な行程が一日から二日で踏破できるので、手広く商売をする商会には切っても切り離せない時間短縮や費用削減などの問題を大きく改善できる。

それに、大都市と大都市を繋ぐ場所を通っているだけに、その発展性は想像を超えるかもしれない。

継続的な改善と、利用規模の拡大が今後の目標になるだろうか。

次に、悪い点について。

これは何と言っても、新街道は高い位置にあるので枝葉などに遮られなくなり、空からは逆に発見しやすくなった点だろう。

なので、地面を進むモンスターはほとんど気にしなくて良くなった代わりに、飛行できるせいで対応が面倒な魔蟲系や魔鳥系が襲撃してくるようになってしまった。通常よりも短時間で抜けられるとはいえ、危険地帯を通っている事には変わらないのだ。

これについてはどうにかする必要がある。

実際、俺が走行中も空からの視線を何度も感じた。

周囲の整備ゴレム達も稼働して警戒しつつ空を見上げれば、大型の魔鳥が太陽を背にしてグルグルと回っている。

建築中は作業員を狙って幾度も襲い掛かってきたが、整備ゴレムによって幾度も撃退・討伐した結果、現在では魔鳥系モンスターの襲撃頻度は低下した。

しかしその分上空を旋回しつつ、他のモンスターと整備ゴレムの戦闘を観察しているような動きを見せている。

大型の魔鳥系モンスターは戦闘能力だけでなく生存能力や知能も高い。

つまり、今も学習している訳だ——新街道という縄張りを侵す新参者について。

小型の魔鳥ならともかく、遠目で見ても分かる大型種だ。天敵は数えるほどしかおらず、新街道周辺の生態系でも上位にあると想像できる。

天性の捕食者として、情報を集めて隙を探し、油断している獲物がいれば狙ってくるかもしれない。大きな被害が出る事も十分すぎるほどあり得る話だ。

また魔鳥系だけでなく、蜂系や蝶系などを筆頭とした魔蟲系も地上や周囲の樹木から飛んでくる。こいつらはそもそもその母数が多いし、基本的に本能で動くからか、整備ゴーレム達が何度撃退・討伐してもその姿が確認できる。

最善は新街道上で見かけなくなる事だが、種類が多すぎて対応が遅れる事もそこそこあるようだ。柔らかく動きが遅い場合は簡単だが、単純に硬かったり動きが素早い場合だと排除には時間が必要になる。

どんな魔蟲系モンスターでも早的確に排除できるようにしておかないと、気軽に使いにくいし、なにより邪魔だ。



という事で、新街道上に一定間隔で設置されている、箱型の中型簡易休憩所にて一夜を過ごした今日。

モンスター対策に特化した新規の戦鬼ゴーレムを、二種類配置する事とした。

一種類目は、鬼蜘蛛型ゴーレムの【鬼哭城王グモ】。

【鬼哭城王グモ】は三メートルほどの大きさで、憤怒の表情を浮かべた鬼の顔がついている。

複数の魔法金属を混ぜ合わせた魔法合金製で、黒・黄・赤の三色で構成された禍々しい見た目をしている。

危険性を全身で訴えかけるような外見ではあるが、機動性は低く、装甲も見た目に反して分厚くはなく、直接戦闘能力はほぼない。

近づけさえすれば剛剣の一振り、あるいはある程度の強さの魔法であれば一撃で破壊する事もできるだろう。

単体では使い捨ての壁程度の使い道しかないが、それは最大の能力である子鬼蜘蛛——【鬼哭城グモ】の製造に特化しているからだ。

【鬼哭城王グモ】は自身が造った蜘蛛の巣にいて普段は動かず、ふっくらとした腹部から三十センチ程度の大きさの【鬼哭城グモ】を無数に製造。この【鬼哭城グモ】が手足となってせっせと働く事になる。

【鬼哭城グモ】は周囲の樹木からセルロースなどの植物系素材を採取したり、整備ゴーレムから受け取った新街道で討伐されたモンスターからタンパク質などの動物系素材を採取。それ等を自身の内部で混ぜ合わせて、特殊な蜘蛛の糸を生産する。

蜘蛛の糸は燃え難く、とてもしなやかで、指一本分の太さもあれば、数十メートル級の巨大モンスターですら引き千切る事は困難を極めるだろう。

下手に藻掻けばより絡まって身動きすらできなくなるこの蜘蛛の糸が新街道の周辺に張り巡らされ、やがて新街道の周囲には白い雲海のような蜘蛛の巣が形成される。

これで魔蟲系モンスターの大半は、新街道に登ってくる前に蜘蛛の巣で捕らえられ、新しい蜘蛛の巣の材料になる。不用意に下りてきた魔鳥系モンスターも餌食にできるはずだ。

二種類目は、鬼顔鳥獣の【鬼哭怨霊シャモ】だ。

コイツは一メートルほどの大きさがある黒い軍鶏の胴体に、血涙を流す禍々しい赤鬼顔がついた形状をしている。

鋭い鉤爪のついた強靱な二脚に加え、短時間の飛行も可能なので機動性もかなり高い。だが最大の特徴は、赤鬼顔の口から指向性を持つ強力な閃光と電磁波と怪音波を放つ事だ。

まるで【竜の息吹】のようなこの攻撃方法は、強力な閃光と電磁波を放つ魔法金属【フォトラシルバル】と、身体的不調を引き起こす怪音波を放つ魔法金属【サウンディアン】、それから俺の

【宝王の祭壇】によって製造した宝石パーツを混ぜた魔法合金によって実現した。

この機動性と攻撃能力により、【鬼哭怨霊シャモ】は敵を即座に撃退する事ができる。

試しに俺自身が少し離れた場所から攻撃を浴びてみたが、これが中々にキツイ。

強烈な閃光に目は眩み、電磁波を浴びた場所はまるで燃えるように熱くなり、怪音波に脳だけでなく全身まで揺さぶられて立っているのもキツイ。

物理的なダメージこそあまりないが、少なくとも、できるだけ浴びたくないくらいには不愉快だ。流石にこれだけでモンスターを仕留めるまではいかないだろうが、一時的にでも失神か感覚の麻痺でもすれば、墜落死を狙う事は十分可能である。

それに討伐はできずとも、継続的に撃退していけば、不調を嫌って新街道自体に寄り付かなくなる効果が見込めるだろう。

それでもどうしようもなかったらその時に考えるとして、新街道の防衛強化はこんなところだろうか。

アレコレ寄り道しながらの行程ではあるが、やる事はやった。

整備ゴーレムが収集していたモンスターの肉を齧りつつ、俺達は先に進んだ。

《百五十二日目》／《二■五■二■目》

本日、俺と黒焔狼、それからチャボマルと泥人形という風変わりな一行は、今回の目的地の一つである《宝晶城塞都市ファンタグラム・エッグトリオン》に到着した。

ここは標高約三千メートルの円錐形の立派な山一つを、地表だけでなく地下まで長い月日をかけて改良し、発展を続けている最古の城塞都市だ。

《宝晶城塞都市ファンタグラム・エッグトリオン》の歴史は非常に古い。過去の大火で文献が焼失しているが、各地に降りかかった【神災】などによる幾度かの文明崩壊すら乗り越えて、【暗黒大陸】が生まれた最初から存在しているらしい。

そんな歴史の長さから、都市のそこかしこで歴史的な遺構や遺物が日常の一部に自然と混ざっているらしいが、長くなるのでその辺りの話はまた今度にするとして。

そんな歴史ある《宝晶城塞都市ファンタグラム・エッグトリオン》は、今回の目的である古代極幻造泥命帝王「ティアルマティアス」の縄張り——《大泥濘幻想領域・クレイタリア》に最も近い大都市という事と、そもそもその攻略の為に築かれた前線基地という成り立ちから、玉石混濁の命知らず達が数多く集まってくる。

そういった、それぞれの思いや欲望を胸に秘めて《大泥濘幻想領域・クレイタリア》に挑む者達

は、ひと纏めに【泥掘師】と呼ばれている。

【泥掘師】が無数の屍の山を築きながら命がけで持ち帰った潤沢な迷宮物資の数々は、経済成長に大きく貢献し、長い歴史の中で独自の文化が育まれ、現在の繁栄があるという。

なるほどなあと、俺は迷宮酒の一杯でベラベラと何でも喋ってくれるお喋り好きなどある泥掘師に相槌を打つ。

現在は、《宝晶城塞都市ファンタグラム・エッグトリオン》内に四十二ある『泥掘酒場』の中の一つ、《ベリルリンのスコップ》にて情報収集中だ。

青白いツンツンとした短髪に、身の丈二メートル近い筋骨隆々な肉体のこの泥掘師は、両腕両足が青い宝石で形成された「宝肢人」——宝石で構築された四肢を持つ種族。宝石部分には特殊能力が宿る——の男性である。

話によるとこの宝肢泥掘師はどうかやらベテラン【泥掘師】らしく、長年《大泥濘幻想領域・クレイタリア》にソロで挑み続けてなお生き残っている猛者のようだ。

その実力は自然な所作や使い込まれた装備品などから窺えるので、幾らか大げさに言っているところもあるかもしれないが、丸つきり嘘という事はないだろう。

そうした経歴だけでなく、種族的背景や、誰とでもすぐに仲良くなる陽気な性格とそれに由来する交友関係の広さから、《ベリルリンのスコップ》の顔役の一人のようだ。人望もあるらしく、だ

からある程度は言う事を信用できた。

現に話している間も周囲から何度も声をかけられ、それに対して酒を片手に陽気に返答している。そんな宝肢泥掘師が、俺がフラリと酒場に入っつてすぐ話しかけてきたのがファーストコンタクトだったわけだが。

黒焔狼は都市内では大き過ぎて邪魔になるので子犬程度の大ききさとなって足元を走り回り、チャポマルは俺の頭部の王冠に堂々と座り、泥人形は肩車されている。

そんな同行者だけでも色んな意味で目立つが、それに加えて俺自身も余りに目立つ黒く燃える炎——黒焔光背を背負っている。

見るからに普通ではない、中鬼に見えない中鬼だ。地雷を踏む可能性を考えれば、関わらないとか、遠巻きにするとか、一般的には慎重になるのが自然である。

しかしこの宝肢泥掘師は積極的に近づいてきた。

それが彼の情報収集方法らしく、人好きのする笑顔と共に酒を持って近づき、取り留めもなく自分が知る事を語り、今に至る。

ある程度は豪快で馴れ馴れしく、しかも饒舌に回る舌が聞く者の興味を引く話し上手。喜怒哀楽のハッキリとした表情やちょっとした心遣いなどからは人柄の良さが感じられ、初対面でも一緒に

居て楽しめる雰囲気は自然と生み出している。

だがそれでいて、宝肢泥掘師の瞳の奥には冷静にコチラを窺う光が宿っている。

人が好いだけではなく、幾度も修羅場を潜り抜けた猛者だけあって、最後の警戒は解いていない。不意打ちをしかけても、ギリギリで致命傷は回避されそうだ。

また、宝肢泥掘師以外にもこちらを窺う者はそこかしこにいるようだ。

仲間と一緒に騒ぎつつ、あるいは静かに酒を飲みながら、悟られないように新参者の情報を集めている【泥掘師】達。

一癖も二癖もある住人に面白さを感じつつ、とりあえず飲み比べをして美味しい飯と酒を楽しんだ。何だかんだ酒場に来るのはやはり酒好きが多い。

俺が他の土地の珍しい迷宮酒を景品として出せば、酒豪の輩がダース単位で参加してくる。

関係構築の第一歩としては手軽であり、酒が入れば警戒心も自然と薄れ、情報を引き出しやすくなる。

良い事づくしの飲み比べで、気が付けば一日中【泥掘酒場】に居座り、酒飲み勝負で何十人も打ち負かしたりしたが、たまにはこんな日もあるだろうさ。

《百五十三日目》／《二■五■三■目》

昨日の宴会ですっかり仲良くなつた宝肢泥掘師が都市内を案内してやる、と言い出したので、素直に頷いた。

あちらとしても色々と思惑があるだろうが、宝肢泥掘師は生まれも育ちも《宝晶城塞都市ファンタグラム・エッグトリオン》。地元民ならではの情報は正直助かる。

しかもこの支配階級と血縁関係がある家柄らしいので、普通では知らない事も知っているぞうだ。

そうしてザッと都市を回りながら紹介されていく。

そもそも《宝晶城塞都市ファンタグラム・エッグトリオン》を自力だけで回るのは簡単ではない。まず、標高約三千メートルの立派な山丸ごと一つが都市なので、とにかく領土が広すぎる。

一応城塞都市なので、籠と、標高約千メートル地点、標高約二千メートル地点に三つの堅牢な城壁が存在し、それに地下空間も合わせて生活区画が大きく四つに分断されている。

二千メートルから山頂までは支配層や富裕層が住む【宝上層】。

二千メートルから千メートルの中腹は小金持ちや技術層や知識層が多い【富中層】。

千メートル以下は【泥掘師】や【商人】などをはじめとした一般層が暮らす【泥下層】。

その更に下で、訳あり労働層や落伍者達が行き着く地下農場や地下工場があり、そして勝手に増築されて蟻の巣のように道が張り巡らされている【地下層】だ。

そして現在俺達が居るのは【泥下層】である。

【泥下層】は最外縁の城壁の門で金銭を払えば、誰でも入る事ができる。

基本的に、余所者が入れるのはここまでだ。

これより上層に移動するには、一定以上の納付金を払うか、上層とのコネを構築するか、何かしらの実績をクリアして許可を貰う必要がある。

また基本的に【地下層】はいわゆるスラムみたいなモノなので、今回は【泥下層】しか回る予定はない。

しかし【泥下層】は、ハッキリとした地図が無い【地下層】を除いた三区画の中では最も面積が広い上、道の大半が坂道だ。

柵田のように開拓して平地にしてある部分もあるが、徒歩なら全部回るのに余裕で数十日はかかるだろう。何かしらの移動手段が無ければ生活に苦勞する場所だ。

とはいえ、これまで発展し続けている場所であるからには、ちゃんとそれを解消する公共機関が用意されている。

それこそが都市内部でよく見かける、虹で出来た卵のような魔法結晶体【宝晶卵・ファンタグラ

ム】であり、そこからレンタルできる魔法結晶体【宝晶卵獣・エッグトリオン】である。

宝晶泥掘師によると、『宝晶城塞都市ファンタグラム・エッグトリオン』の建設当初から民衆を率いた偉大な【帝王】が居た。

それが【幻甲宝晶帝】ジェラニエル・アイデアル・エッグマン。

宝晶人が【存在進化】した遙か先にある「虹宝晶人」の女性であり、原初の頃に【神々】が直接創造したとされる伝説的な種族の未裔だそうだ。

実際のところは古すぎて詳しい情報が無いので不明だが、とりあえずそう言われるだけの力がある種族——その中でも突出した人物だった【幻甲宝晶帝】は、都市建設に際して自身の能力である【宝晶】を大いに活用した。

それによって生み出されたのが魔法結晶体【宝晶卵・ファンタグラム】だ。

その最たる役割は、周囲の生物などから漏れる魔力を徴収し、それを使って都市内の上下水道やゴミ処理施設、道路などのインフラ機能を構築・整備して管理・維持する事。

徴収される魔力は生きていれば必ず排出される程度の微細な量でしかない為、住民も普段は意識する事すら無いそうだ。

それでも都市住民の母数が多くなれば総量は増えるし、何より【泥掘師】達など個の質が高い住民が多く居るので、意図的に魔力を過剰使用しなければ破綻なく回る量を確保できるという。

つまり魔力の徴収は、ある種の税金みたいなものだろうか。

しかも実質無料なのだから、かなり優れた仕組みだと思おう。

部外者としては、実は【宝晶卵・ファンタグラム】が意図すれば住民の魔力どころか命まで吸い尽くす事ができるのでは、なんて邪推してしまうのだが……少なくとも現在まで魔力を吸われ過ぎて命に関わった事例は確認されていないそうだ。

さて、そんな【宝晶卵・ファンタグラム】だが、市民からすれば魔力を徴収してインフラを整えるマジックアイテムというよりも、日常的に使う移動手段を借りる窓口、という印象が強いらしい。というのも、【宝晶卵・ファンタグラム】に触れて一定以上の魔力を供給し、表面に映し出される映像をタッチすると、映像と同じ形状の物体——魔法結晶体【宝晶卵獣・エッグトリオン】が出現するのだ。

この【宝晶卵獣・エッグトリオン】はいわばゴーレムだと思えばいいだろう。

込めた魔力量や選択した機体によって差異はあるが、時間経過で自動返却されるまで、呼び出した者が自由に使う事ができる。

つまり住民は『宝晶城塞都市ファンタグラム・エッグトリオン』内限定の移動手段であるこれ等を使って、険しい坂道を行き来したり、遠くの目的地にも快適に移動している訳だ。

【宝晶卵獣・エッグトリオン】には特定のルートを一定時間ごとに行き来するトレイン型やロープ

ウェイ型などの大型種もあるが、それ等は【幻甲宝晶帝】の手足となって働く都市管理機構が運用する公共機関扱いとのこと。

それ等も日常で徴収された魔力を使うので、運賃無料で幾らでも乗る事ができるが、本数は少なくて速度も遅いなど不便なところもある。

だから個人使用で一般的なのは、多脚箱型や騎獣型らしい。

今回俺達に乗ったのも騎獣型で、ダチヨウのような姿形をしていた。

冷たくも暖かく、硬いけど柔らかいという不思議な感触だが、乗り心地はかなりよかった。

移動速度も速く、疲労という概念が存在しない為、行きたい所にすぐ行けると人気種らしい。

土地特有のモノに触れるのはやはり楽しいモノだが、それはそれとして【宝晶】とは一体何なのか。とても気になった。

機会があれば喰ってみたいモノである。

ちなみに観光だが、逸話の残る名所も多くて普通に楽しめた。

宝肢泥掘師はそうした方面にも造詣が深いようで、どうも種族も家柄も、本人が言っていたよりも良いのではないだろうか。

何か隠しているようだが、まあ、そんなものだろう。

《百五十四日目》／《二■五■四■目》

今日は生憎の曇天だ。

空気が湿り気を帯び、暫くすればこの辺りも雨が降るだろう。遠くでは雷の音も響いている。

こういう日は気分も乗らないので、《ベリルリンのスコップ》で情報収集兼食事をする事にした。

今日は宝肢泥掘師は居ないが、顔見知りになった他の【泥掘師】達と会話していく。

最初この《ベリルリンのスコップ》に入ったのは、そこそこの大きさで綺麗に掃除されていたからというだけの理由だった。だが情報を集めていくと、数ある泥掘酒場の中でも頭一つ抜き出た実力者が多く集まっているらしい事が分かった。

長年の経験に裏打ちされた豊富な知識を持つ宝肢泥掘師をはじめ、他の顔役も後輩育成に力を入れていくらしい。

ここで【泥掘師】についてサラッと説明すると、正式に【泥掘師】として活動するなら、四十二ある泥掘酒場のどれかに所属するのが常識だ。

所属すると色々面倒な制約を課せられる事になるが、それを上回る特典があるという。その為、所属しない場合は何かしらの事情を抱えていると判断される。

俺の場合あくまで短期間の活動であり、意味がないので所属まではしないつもりだ。

ドロップアイテムの高価買取や効率的な依頼の斡旋、トラブった時のバックアップといった恩恵

は受けられないが、それはどうにでもなるので気にならない。

また各泥掘酒場の運営権は、それぞれ都市の有力者などが持っている。

代々持ち続けている家もあれば、幾つかの面倒な許可を得た末に高額で買い取った者もいるそう
うだ。

その為か泥掘酒場ごとに様々な特徴があり、上品な所もあれば下品な所もあるという。

そういった点で言えば、ここ《ベリルリンのスコップ》は上等な部類に入る。

大昔から《ベリルリン家》が運営権を保持しているそうで、単純に歴史がある。

歴史があるので信用もあり、市民や商人から舞い込む依頼の数も質も良い。

また長期間の運営によって培われたノウハウがあるので、新人育成など独自の方策も多く、所属
する【泥掘師】もある程度選別されており、本能のままに暴れ回るような馬鹿はいない。

店内も隅々まで掃除が行き届き、用意されている酒や料理も美味しい。

所属する【泥掘師】も一般人と比較すれば変わり者の部類とはいえ、ちゃんと自分を律する事が
できる者が多い。

まあ、それでも色々事情はあるらしく、面倒な新人や同業者に対する愚痴や下世話なバカ話が尽
きることは無い。

宝肢泥掘師の時と同様、迷宮酒を注いで滑りの良くなった舌から情報を引き出しつつ、降り注ぐ

雨の音を聞きながら今日も飲み比べを行った。

《百五十五日目》／《二■五■五■目》

朝から、独特ではあるがスモーキーで美味しそうな匂いが漂っている。

土や湿地や燻した煙、それでいてどこか海藻のような風味を思わせる香りだ。

何だろうかと思いを巡らせると、思い浮かんだのはピートのウイスキーだった。

泥炭を使って大麦を乾燥させる為、この独特な匂いがつくのだったか。

ある程度情報が集まったので、今日はいざ《大泥濘幻想領域・クレイタリア》に行こうと思っ
ていたのに、何だか酒が飲みたくなってきた。

これでは出端をくじかれた感じだ。

仕方ないので挑戦は後日でいいかと思ひ直し、今日も泥掘酒場で情報収集をする事にした。

現在俺が宿泊している宿屋《ルビーシエルネイ》は、白と黒を基調としたモダンな色合いの調度
品や内装が特徴的で、落ち着いた雰囲気のお宿である。

泥掘酒場までは直線距離で四百メートルも離れていないので、朝の運動がてら歩いていると、都
市全体が俄かに騒然としているのを感じた。

住民のやり取りに耳を傾けてみると、何やら『匂いが濃いなあ。こりゃ今回は荒れるんじゃない

か？』や『今年は頻度が多くないかしら？ やだわあ、洗濯物に匂いがついちゃう』、『加工場が作業員を募集し始めたんだって！ 早く行こうよ！』や『あまり汚れないといいんだけど。ほら、三年前とか酷かったじゃない？』など、定期的な何かが起こりそうな雰囲気だ。とりあえず足早に泥掘酒場『ベリルリンのスコップ』までやってくると、中はかなり慌ただしい感じだった。

これまでは軽装だった者達も、今日は本気の装備で全身を包んでいる。朝なのに集まりも良く、それなりの広さがある泥掘酒場がかなり手狭だ。

しかも、今は忙しいから所属する【泥掘師】以外は出ていってくれ、とまで言われた。

流石にそうまで言われて無理やり入る気にはなれなかつたので大人しく引こうとしたが、俺に気が付いた宝肢泥掘師が大慌てで声をかけてきた。

宝肢泥掘師も色々と忙しいらしく、まるで暴風のような速度で語られた話を手短かに纏めるところなる。

まず、朝から漂うスモークな匂いは、襲撃の予兆だそうだ。

襲撃元はもちろん『大泥濘幻想領域・クレイタリア』。

そこから年に数回『泥炭煙獣』という固有モンスターが溢れ、数が多いと数日かかると襲撃になる事もある為、十分な戦力になる【泥掘師】は防衛戦に参加する事が法律で定められている。

これも【泥掘師】に課せられる制約の一つで、破ると幾つかの重い罰則があり、最悪の場合除名される為、大怪我をしているなど戦えない事情が無い限りは必ず参加しなければならぬ。

だから宝肢泥掘師も防衛戦に出る必要があるのだが、間の悪い事に、昨日から本家の令嬢とその側近達がやってきていたそうだ。

宝肢泥掘師の本家の子は、一定の年齢になると必ず修行して地力を上げる習わしがあるらしく、分家の出で十分な実力もあるなどの理由で、宝肢泥掘師にその師匠役の任が下されたらしい。

面倒な家系の事情がアレコレあるらしいが、ともかく。

宝肢泥掘師は朝起きた時点で、匂いで防衛戦が行われる事を悟ったので、一先ず修行は後日にしてもらうおうと考えたそうだ。

しかし泥掘酒場で合流した本家令嬢が『防衛戦に参加したい』と言い始め、更に本家の許可まで取ってきたから困った事になった。

本家令嬢も同年代である側近達も実戦経験こそ少ないようだが、同世代からすれば十分すぎる程に本家で鍛えられている事に加えて、若さ特有の自信とやる気があるそうだ。

内向的で戦闘を忌避するよりかは良いし、防衛戦に参加したという実績があるのは、今後の都市政治を考えると良い事ではある。

だから本家も許可を出したのだろうが、困るのは師匠役の宝肢泥掘師だった。

慣習からすると、実力のある宝肢泥掘師に割り振られる戦場は、城壁外の平原という激戦地。

実力者は最前線で自由に暴れてこい、という配慮だが、そこに足手まといになる本家令嬢達を引き連れて行きたいはずがない。

万が一本家令嬢達に何かあれば、その責任は宝肢泥掘師の家族にまで及ぶ可能性が高い。じっくり鍛えた後なら兎も角、今はまだ未熟で戦闘に耐えられる段階ではない。

だから本家令嬢が防衛戦に参加するのは仕方ないとしても、できれば実力のある護衛を新しく雇って、最前線ではなく城壁での支援活動に回したいらしい。

しかし宝肢泥掘師が認める実力者はそれぞれ忙しいし、後方支援部隊も同様で、いずれも頼る事はできない。

それにお目付け役がない場合、本家令嬢達が何をするのか想像がつかない。

宝肢泥掘師からすれば、不安要素を抱えたまま戦地に行きたくないのは至極当然だろう。どうにかならないか、と悩んでいたそう。

しかし解決策は出ず、刻一刻と猶予が無くなっていく中、俺がこのこやってきた訳だ。きつと救いに見えたのだろう。

会って数日しか経っていないし、戦闘能力を直接確認した訳でもないのに、宝肢泥掘師は深く頭を下げて俺に助力を頼み込んできた。

面食らったが、一緒に酒を飲んだ仲だ。短い付き合いながら宝肢泥掘師の事は嫌いではないし、それに都市の有力者とのコネが出来るのは嬉しい。

しかも報酬として提示された幾つかの中には、ベテランだからこそ知っている秘匿情報ひとくも含まれているのだから、俺に損もなかった。

一応、本家令嬢達が話を聞かなかつたり無茶をしそうになったりした場合は力づくで止めるし、どうなっても責任は負わない、とだけは伝えて依頼を受けた。

そんな訳で、早速とばかりに泥掘酒場内に居た本家令嬢達と顔合わせした。

本家令嬢は全身が（部位によつて濃淡こそあるが）透き通る海のような淡い青色の宝石で出来た、シエムクリア「宝肢人」の一種で、宝肢人よりも上位種である、シエムクリア「藍玉人」だった。

四肢だけでなく頭の天辺てんぺんから爪先まで、身体の全てが上質な魔力を内包する宝石で構築されたその姿は、まさに芸術品のような美しさを湛たえている。

それに着ている服も生体防具の一種なのだろう。藍色あゐの宝石糸つむで紡がれた、濃淡鮮やかな美しいドレスの所々に白銀装甲を追加したようなドレスアーマーだ。

生体武器として、左腕には小さく折り畳まれた宝石盾、腰には宝石長剣があり、立ち姿はまるで姫騎士のように凛々りんりしかった。

ただし、その年齢は十代前半。

まだまだ幼さの残る、同年齢の平均身長よりも小さいだろう、ちんちくりんな少女である。

《百五十六日目》／《二■五■六■目》

昨日から始まった“泥炭煙獣”の襲撃は今日も続いていた。

泥炭で構築された身体は個体によつて魔獣型や魔蟲型など千差万別。

体格差も大きく、鼠ねずみくらいから象ぞうくらいの大きさまで幅広い。

しかし共通して、背中から管が無数に突き出て、そこから独特なピート臭を放つ白煙をモクモクと排出していた。

白煙の匂いは吸い込むと咽のどるほど強烈で、しかも一定以上の濃度だとモンスター化する特性を持つ。

つまり泥炭部と白煙部が独立しつつ協力し合う二体一組のモンスターと言える為、対応をミスると結構大変な事になるようだ。

それが城壁の上からざっと見て、数千はいるだろうか。

戦場全体に白煙が充満し、ここからでは詳細はあまり分からない。

ただ、数が数だけに対応には相応の苦勞はあるにせよ、最前線を担当するベテラン【泥掘師】達の活躍と防衛隊の慣れもあつて、戦況には余裕があつた。

最短半日で終わる代わりに凄まじい量で攻めてくる最悪のケースに比べれば、日数はかかるが交代しながら戦える今回のような状況は楽な方らしい。

忙しくないのは護衛役の俺としても有り難く、城壁の上から本家令嬢達が遠距離攻撃をしている横で、ノンビリと構えていられる。

“藍玉人”である本家令嬢は当然として、その側近である同年代の七人の男女も宝肢タマデ泥掘師と同じ“宝肢人”タマデなだけあつて、全員【宝肢魔法】タマデマジックが扱える。

【宝肢魔法】には色々種類があるらしいが、“泥炭煙獣”は泥炭部と白煙部の両方に強い可燃性がある。下手に燃やしてしまうと戦場全体で連鎖的に大爆発してしまうので、一撃で終わる代わりに被害甚大になる。

意図的に引き起こした場合、犯人は裁判なしの極刑というのだから、どれだけ大変な事になるのか想像に難くないだろう。

その為、今回行っている【宝肢魔法】はシンプルな砲撃だった。

宙に出現した冷気を纏う青い宝肢製の砲弾が、防衛線から漏れて城壁に近付いてくる“泥炭煙獣”に対して射出される。

矢よりも速く飛翔する砲弾は、速度と質量により生み出される破壊力と衝撃波で“泥炭煙獣”の白煙部を散らし、泥炭部を一瞬で氷結・粉碎して、砕けた氷像を造る。

一撃必殺の威力はあるが、コントロール力の不足により、本家令嬢達が外す事もそこそこあった。それでも筋は良いようで、横から適度に助言していくと、初日より命中精度や威力、魔力効率などが全体的に良くなった。

傲慢で話を聞かないかとも心配していたが、自信とやる気が少々肥大化しているものの、ちゃんと理由を話せば理解できるだけの分別はあった。なので予想外にアドバイスしながら過ごす事ができたのは良かった。

これだと、護衛役というより宝肢泥掘師が担うはずだった師匠役をした事になるが、楽だったのでこのくらいならまたやつても良いかと思いつつ、常に変動する戦場を観察していった。

《百五十七日目》／《二■五■七■目》

朝まで続いた襲撃も、昼には終わった。

本家令嬢達も朝早くから参加していたが、流石に三日目にもなると元気が無い。

自分から参加すると言った手前、途中で投げ出さなかった結果である。

本家令嬢達は全員が十代前半で、種族的に魔力などは豊富だが、体力面や精神面はまだまだ年相応だった。

ただ気力を振り絞った甲斐はあり、近くで戦っていた後方支援部隊にはその頑張りが伝わってい

る。評価は上々で、将来有望そうだと褒められていた。

本家令嬢達は意気揚々な様子だが、それが気に食わない者も当然居た。

まあ、そういうのは悪影響になりやすいので、間に入って本家令嬢達の目に入らないようにするのも護衛の役目だろう。

ともあれ防衛戦は終わったわけだが、何事も後処理というものがある。

今回で言えば、荒れた戦場の修復と、色々な活用法のある泥炭部の回収だ。

回収は戦闘に参加していない労働層の良い仕事になるらしく、大勢のヒトが都市の外に出ていく。参加するのは老若男女は問われないようで、本家令嬢達よりも幼そうな子から、ヨロヨロと頼りない皺くちやの老人まで居るようだ。

極端な老若を見ると流石に大丈夫かと心配になるが、作業自体は戦地に散らばる泥炭を掬って運ぶだけ。

泥炭はそれなりに重いようだが、参加者のほとんどは慣れているのか機敏に動いている。運搬用の使い古された荷車の数は多く、それを牽引する家畜も逞しいので、作業は順調そうだ。

そんな様子を暫く眺めていると、宝肢泥掘師がやってきた。

後始末を急いだらしく、汗を流し呼吸も荒い。

戦闘中、本家令嬢に何もありませんように、などと色々と考えていたのだろうか。

ともあれ、合流した俺達は一旦、泥掘酒場に帰還した。

戦闘の交代休憩の時にはここで食事が格安提供されていた事もあり、泥掘酒場の空気にすっかり馴染んだ気がする。

正式に所属しないかとも誘われたものの、それはまた別の話なので流しているが。

ともあれ、仕事終わりの解放感もあって、周囲では汗臭い泥掘師達が大いに飲み食いし、お互いを労い合いながら楽しんでる。

俺達もそれに倣い、まずは乾杯だ。

《百五十八日目》／《二■五■八■目》

ここ何日かは思わぬ仕事が入ったが、その分の報酬を得る事はできた。

昨日の夜、報酬の一つであった地酒を宿に戻って晩酌に一本飲み干したところ、中々良かった。

「泥炭煙獸」の泥炭を使用しているのかピート臭の強い酒で、アルコール度数も高い。ロックでもストリートでも、もちろん他の飲み方でも良い。とりあえず樽単位で買って帰ろうと思うくらいには美味い酒だった。

英気は十分養ったので、今日こそは《大泥濘幻想領域・クレイタリア》に行こうと宿を出たら、すぐそばの路地に見知った気配があった。

その正体は宝肢泥掘師なのだが、その顔は少し申し訳なさそうに苦笑いを浮かべている。

少し立ち話をしたところ、何やら頼み事があるらしく、簡単に言えば師匠役の補助を依頼したいそうだ。

というのも、発端は本家令嬢の鶴の一声だった。

襲撃の間、俺が横でアドバイスしていたのが切っ掛けで、本家令嬢が『大泥濘幻想領域・クレイタリア』に挑む際にまた助言してほしい』と言いつつ出したらしい。

どうやら体内魔力の流れを感知しつつ伝えた内容が思いの外効果的だったようで、ずいぶん気に入られたようだ。

最初は本家令嬢本人が交渉に来たそうにしていたらしいが、それで何かトラブルがあったら困るので、宝肢泥掘師が交渉役を買って出たそうだ。

そこで大人しく引くところからして、某お転婆姫よりかは分別があるらしい。

——某お転婆姫とは誰だったんだろうか。

まだ戻っていない記憶の中、ポツカリと空いた穴に当てはまる誰かがいる。

その輪郭だけは、何やらぼんやりと思いついた。

それはさて置き。

交渉に宝肢泥掘師が来なかった場合、本家令嬢の側近やその関係者からアレコレ干渉が入り、強

制的に依頼を受けさせようとするなどの無用なトラブルに発展する可能性があったらしい。

それを避けられたのは良かった事だが、宝肢泥掘師も宝肢泥掘師で俺という保険が欲しいらしく、良い笑みを浮かべつつ賄賂を渡してきた。

賄賂は迷宮酒【アブサドーラ・エクリプ】。

薄緑色の魔法薬草系リキュールの一種で、一口飲むと致命傷が癒え、二口飲めば万病が快癒し、三口飲めば至福が満ちると謳われる、『大泥濘幻想領域・クレイタリア』産の迷宮酒では最上位に位置する代物だった。

迷宮酒【アブサドーラ・エクリプ】は、複雑で高難度な複数の条件をクリアする事で確定ドロップするが、それ以外では絶対に手に入らない。

その条件を知っている者は、自身の稼ぎに直結するので多くは語らない。

それでも口が軽かったり、自慢話でうっかり漏らしたりする事もあるので、そういった情報を集めて真偽を確認しようとする【泥掘師】も当然いる。だがその作業は困難を極め、正確な条件を発見する事はとんでもなく難しいそうだ。

その為、迷宮酒【アブサドーラ・エクリプ】を自力で採取できるだけで、一般的に【泥掘師】としてはかなりの腕前と認識される。

また酒としてだけでなく薬としての人気も高いようで、瀕死の状態にあってもこれを飲めば回復

するどころか以前よりも元気になるらしい。

実際、そうして命を取り留めた過去の偉人も多いのだとか。

なので非常に価値が高い上、それなり以上の店舗にそれなり以上のコネが無いと、そもそも購入まで進めない。

そんな訳で、広く知られているのに実際に見た者は少ないという、幻の逸品であった。

それ程のモノを、交渉の結果がどうなるにしろ『気持ち』として貰えるのなら悪くない。

個人的に上の層に行ってみたいとも思っていたので、本家令嬢とのコネが強まるのはやぶさかではない。

という事で、今のところは領く方に心が傾いていた。

しかしアツサリ領くだけでは面白くないので、少し渋ってみせながら交渉してみる。その結果として、結構な額の報酬に加え、『誰にも教えない』という条件付きで宝肢泥掘師が持つ秘匿情報の幾らかを引き出す事に成功した。

もちろん【アブサドーラ・エクリプ】の確定ドロップ法もそのうちのひとつだ。

宝肢泥掘師はちょっと悲しそうな表情を浮かべているが、それは外面だけで、内心ではこの程度で済んで良かった、と思っていそうな気配がする。

報酬金に関しては本家が出すだろうし、ベテラン泥掘師な宝肢泥掘師からすれば秘匿情報のス

トックはまだまだあるのだろう。

それに【アブサドーラ・エクリプ】の確定ドロップ法には季節的な条件が含まれている為、ずっとここに居る訳ではない俺が活用できる機会はほとんど無い。であるなら、教えても問題なかったに違いない。

それでも俺からすればメリットが大きい依頼には変わりないので、依頼を受けると答えると、早速前金代わりに《大泥濘幻想領域・クレイタリア》を案内するから行こうと誘われた。

防衛戦の疲れを癒すのと、俺との交渉の為に数日の休暇を設けていたようで、本家合嬢達の引率前に一度は潜っておいてほしいようだ。

確かに、体験しているのとは色々違うから納得だ。

朝からちよつとした道草をしたが、ベテラン泥掘師の案内で《大泥濘幻想領域・クレイタリア》に初挑戦できるのであれば、道草はとて有益だったと言えるだろう。

《百五十九日目》／《二■五■九■目》

昨日から宝肢泥掘師と共に挑んだ《大泥濘幻想領域・クレイタリア》は、非常に不思議な場所だった。

その不思議具合を何とかして言葉にするなら、存在する全てが本物であり偽物でもある、といっ

たところだろうか。

そんな何とも表現し難い《大泥濘幻想領域・クレイタリア》は広大な領域を誇り、その難度の高さもあって、外界とを明確に隔てる【境界圏】イミタリクスはとても大規模なモノだった。

内部に入るには、数百メートルのよく踏みしめられた坂道を進む必要があり、それを越えた先は小高い崖の上になっていて、そこから周囲を見渡せた。

鬱蒼と生い茂る自然豊かな森林。

その横に広がる、樹木や地面が青白く凍りついた極寒の森や、濃い霧きりで包まれた黒い針葉樹の森。底まで見通せるほど透明度の高い水で満ちた湖。

その近くを流れるグッグツと煮えたぎる溶石の川と、天に向かって噴き上がる土石混じりの間欠泉。

まるで数百年も放置されたような破損の目立つ古城。

古城の近くには亜人種系のモンスターが暮らしているらしく、木の柵が張り巡らされた集落が幾つも点在し、時折争い合っているのかその間の平原はどこか荒れている。

その他にも、遠くで霞かすむ天高く伸びる白亜の塔や、青空に浮かぶ大小無数の浮島群など、気になるモノが多数あった。

遠くから眺めただけでも分かるほど、普通ではありえない環境のようだ。

異常な環境というだけなら他の場所でもよくあった事であるが、ここまで統一感のない様々なモノが点在しているのは見た事が無い。

実際、これまでに攻略してきた【エリアレイドボス】の領域には何かしらの統一感があった。何かしらの法則で支配するならその方が都合がいいのだろう。

しかしここでは本当に色々なモノがある。それを不思議に思っていると、宝肢泥掘師が答えを教えてください。

この中にあるモノは全て、『大泥濘幻想領域・クレイタリア』の主である古代極幻想泥命帝王「ディアルマティアス」の能力によって生成される膨大な泥——【ティアスの幻泥】によって構築されているようだ。

今は小鬼の姿となり、チャボマルと共に俺の頭や肩に乗っている泥人形も、元は「ディアルマティアス」から剥がれ落ちた一部である。

それと似て非なる【ティアスの幻泥】もまた、万物に変化する能力を秘めているという事か。

ただしその変化にはある程度の制限があるようで、基本的にはこの多種多様な環境や建造物になっっているようだ。

一カ月に一度、特定の法則で動く【大泥沈下】という現象によって環境が大きく変化するまではそのままの状態らしく、泥掘師達はその見極めでも腕前が問われるのだとか。

そうした環境も結構厄介ではあるが、一番の問題は、出現するモンスターの中に「沈泥炎獣」という強化個体が混じっている事だという。

割合としては千分の一くらいらしいが、その強さは桁違いだそうだ。

しかも、遠目には弱いモンスターかと油断させておいて出合い頭に全力で襲い掛かってきたり、あるいは止めを刺される間際に真の実力を発揮したりするようで、仕留めるまで安心できない。最後の最後に油断した泥掘師のパーティが逆に壊滅させられる事も珍しくないのだとか。

話を聞いた時にも厄介だと思ったが、毒液に濡れた金属質の切れ味鋭い刃鱗を持つ大蛇「スライステン・ドラグブル」の群れを相手にした時、実際に遭遇して驚かされた。

二十メートル程の体長、胴体の直径が八十センチを超える巨大な蛇が群れを成して襲い掛かって来る光景は迫力があつたが、その対応はどうにでもなった。

黒焔光背から黒焔を撒き散らし、強力な毒液ごと蒸発させて美味しい匂いを出させている時の気分は、鰻屋の料理人に近かったかもしれない。

ともあれ、そんなこんなで多少の油断があつた中、ほとんど表面が焼けてグツタリと倒れていた中の一体が、死角から急に襲い掛かってきた。

見た目的に致命傷だと思ったのだが、「沈泥炎獣」がそれを逆手にとつて死んだふりをしていた訳だ。

咀嚼の事に一瞬だけ対応が遅れたものの、毒牙を剥き出しにして丸呑みしようと大口を開いた頭部に対して、機械腕の一振りを叩き込んだ。

手加減をミスしてしまい巨獣すら木っ端微塵に叩き潰す一撃だったはずだが、それを受けた“沈泥災獣”は頭部を粉碎され地面に叩きつけられ埋もれてなお、原形が残っていた。

肉片すら残らないと思つたのに、その強度は俺の想像を超えていた。

こんなのが混ざっていると、確かに厄介だ。

ただ、他よりも明らかに美味しく、個人的には当たり枠といった感じもある。

大蛇型の“沈泥災獣”を手早く捌き、こんな事もあるうかと作つておいた自家製のタレを塗りながら焼いた一品を俺と宝肢泥掘師の飯にした。

それが思わず笑顔になる程の美味さだったのだから、他のモンスターに擬態した“沈泥災獣”の味がとても気になったのは、ある意味で当然の事だろう。

新たな“沈泥災獣”を求め、まず始めたのはダンジョンモンスター狩りである。

後方で宝肢泥掘師がドン引きしている気配を感じつつ、今日一日はモンスターに混じる“沈泥災獣”探しに没頭した。

どれも美味い上に、狙っている同業者もいない為、結構狙い目な標的ではなからうか。

《百六十日目》／《二六六日目》

《大泥潭幻想領域・クレイタリア》は広大だ。

その中心まで行こうとしたらかなりの距離を移動する必要がある。道中の騒動や探索なども含めて考えると、休暇を終えて明日から再開される本家令嬢達の修行と並行はできない。

その為、現在は比較的浅い場所、普通は回避する難度の高い環境を中心に回っていた。

その方が標的である“沈泥災獣”との遭遇率が高い為である。

そして実際に回つて実感したところによると、俺単独であればここまで効率的には進めなかっただろう。

というのも、観光地のように安全な場所もある為、無駄な時間を使っていたはずだ。

《大泥潭幻想領域・クレイタリア》を熟知している宝肢泥掘師の案内がなければ、高難度地帯の多種多様な“沈泥災獣”をこれほど仕留める事はできなかった。

当初は、無駄な危険はできるだけ回避する方針の宝肢泥掘師に嫌な顔をされた。しかし、基本的に戦闘は俺が担当するし、案内するだけで普段なら滅多に手に入らない素材を数多く入手できる事が分かってからは、宝肢泥掘師も遠慮会釈はありつつも積極的に手助けしてくれるようになった。

今日の目標は最低十種類の“沈泥災獣”を狩る事だ。

達成に向けては休みなく動き続け、苦労はありつつも、夕方頃には目標を大きく超えて二十種

類の“沈泥災獣”を仕留める事ができた。

その過程でドロップしたアイテムの山に、宝肢泥掘師も良い笑顔である。

これで一先ず終わりとし、帰ろうとしたところで、遠くから悲鳴が聞こえた。

可愛いモノではなく、雄叫びに近い絶叫である。この声からすると、屈強な大男なのだろうと想像できる。

正直に言えばあまり関わり合いになりたくはないのだが、時折他の泥掘師ともすれ違おうし、どうやら宝肢泥掘師の友人である可能性が高いらしい。

助け合いもまた、泥掘師の生存戦略である。

郷に入っては郷に従え。

という事で助けに向かったところ——そこに居たのは想像通り、襲い掛かるダンジョンモンスターとそれに対峙する大男、そしてこの場に不釣り合いなゴシックドレス姿の少女だった。

《百六十一日目》／《二■六■一■目》

昨日の夕方頃、悲鳴を聞いて助けに向かった先にいた大男と、ゴシックドレス姿の少女。

悲鳴の主の大男はやはり宝肢泥掘師の友人だったのだが、到着した時点で、利き腕に深い傷を負いつつ背後の少女を守りながら奮戦しているという、かなり危機的状况だった。

基本的に、他人が戦闘中のダンジョンモンスターを横から攻撃する事は“横殴り”や“狩り場荒らし”などと呼ばれ、かなりのバッドマナーだ。

他人の戦果を掻つ攫う事になるし、そういう悪意があると判断されやすい。

仮に善意から手を出したとしても、ドロップアイテムの所有権や面子などを理由に揉める可能性がある。

戦闘を生業にする者は大概血の気が多いので、最悪の場合はそれが原因で命のやり取りになる事もあり得る話だ。

その為、もし手助けするなら先に一声かけるのがマナーとされている。

だから俺単独の時であれば、きつとそうしただろう。

ただ今回の相手は宝肢泥掘師の友人で、かつ今まさに死にそうな程度には危機的状况であり、更にダンジョンモンスターは目の前の獲物に夢中で背中をさらしたまま俺達に気が付いていない。

不意打ちするには最適な状況だったので、声をかけてその優位性を失うのは少し勿体なかった。

だから俺は全てを承知の上で、事後対応は全部宝肢泥掘師に丸投げして、そのまま奇襲を仕掛けた。

大男達を襲っていたのは大熊型ダンジョンモンスター、グースティル・ベアモンだ。

その姿を簡単に表現するなら、どこかにいそうな丸々フォームが可愛らしい三頭身のご当地ゆる

キャラ、となる。

体長は十メートル程とかなり大きいのだが、関節など本来あるはずの凹凸は過剰に蓄えられた特殊な脂肪によって埋もれている。

動く度にタプタププルプルと効果音が聞こえてきそうであり、金属光沢のある灰色の毛皮は柔らかそうに震えていた。

遠目に見るだけなら可愛らしく思える独特な外見で、愛玩動物と誤認してしまいそうになるが、ダンジョンモンスターはダンジョンモンスターである。

毛皮は鋼鉄よりも遥かに硬く、その下の分厚い脂肪は衝撃吸収性能が高すぎて生半可な攻撃では致命傷とならない桁外れの防御力を発揮。

巨大な頭部に見合うだけの大きな牙は大半の生物を一瞬で噛み千切れるし、普段は脂肪で膨らんだ熊の手に埋もれている爪は、名工が手掛けた魔法金属製の鎧も紙のように引き裂く事ができる。

【硬直】や【恐怖】を引き起こす大音量の【熊の咆哮】こそ備えているものの魔法などの特殊な能力が少ない代わりに、接近戦では無類の強さを誇る肉体力性能の高さは非常に厄介だ。

一般的な泥掘師からすればできれば出遭いたくない猛者、それが「アースティル・ベアモン」への世間からの評判である。

そんな真正面から相手をするには疲れる敵に対して、俺は死角から勢い良く【炎葬百足大帝剣】

を一振り。

まだ三百メートル程離れていたが、節を増やして伸びる【炎葬百足大帝剣】は瞬く間に距離を埋め、獲物に喰らいついた。

百足の毒牙が生える先端が、立ち上がって凶爪を剥き出しにした豪腕を大男に振り下ろそうとしていた「アースティル・ベアモン」の背中に直撃。頑丈なはずの毛皮と分厚い脂肪をアッサリと穿ち、毛皮よりも更に頑丈な筋肉や骨を破碎し、胴体を貫通した。

噴水のように勢いよく噴き上がる鮮血と共に胸から飛び出した毒牙は、力強く拍動を続ける巨大な心臓を挟んでいた。

不意打ちの致命傷を受けた「アースティル・ベアモン」だが、それでもなお仁王立ちしたままで強靱な生命力によって即死していない。

じきに息絶えるだろうが、最後の悪あがきで目の前の大男を道連れにできそうなくらいには、まだ活力が残っていた。

そのタフさに感心しつつ止めを刺そうとしたが、その前に【炎葬百足大帝剣】の纏う黒焔が大量の脂肪に引火。

瞬く間に燃え広がり、まるで間欠泉のように天高く吹き上がった火柱は、遠くから見ても中々に迫力があつた。



ともあれ、流石に内部から燃やされればさしもの強靱な生命力も燃え尽きたようで、心臓を射貫かれても猛^{たげ}っていた巨体はゆっくりと倒れ、ドシン、と重低音と共に地に伏せた。

普通なら確実に死んでいる。

だが、この「アースティル・ベアモン」が泥が変化した「沈泥炎獣」だった場合、これでもまだ死んだふりをしている可能性があった。

そこでより確実に仕留めるべく再び【炎葬百足大帝剣】を動かし、頭部を完全に粉碎した。

その後、宝肢泥掘師と共に大男達の所に向かったのだが、こちらに気が付いた大男は友人の姿を見て笑顔と共に手を振ってきた。

「横殴り」のバッドマナーをしたが、宝肢泥掘師の存在もあって、少し話しただけで予定通り事は丸く収まった。

そして大男の治療などのやり取りを宝肢泥掘師に任せる間、俺とチャボマルは焼けた「アースティル・ベアモン」を堪能した。

ただ大火力で焼いただけの熊肉だが、それでもかなり美味だった。

金属光沢のある毛皮は一度焼けた後に冷えたからか薄く固まっており、見た目的にも食感的にも煎餅^{せんぺい}のようなパリパリ感があって、つつい掴^{つま}みたくなる味がする。軽く塩を振れば、酒の肴^{さかな}に丁度良さそうだった。

熱で縮んだ脂肪はその内部にギュッと旨味^{うまみ}が凝縮したのか、噛めば噛むほど際限なく溢れ出る。それにプルプルとプリンのように震える触感がとても面白いし、コツテリとしているがアツサリでもあり、喰っても喰っても飽きはこなかった。

それから巨軀を動かす引き締まった赤い筋肉は歯ごたえ抜群で、噛むと脂肪とはまた違う濃厚な旨味が口に広がった。肉単体でも美味しいが、脂肪と合わせると味により深みが生まれるらしい。一緒に食べるのが最適解のようだ。

そんな感じで、基本的には全身のどこもかしこも美味しかったのだが、個鬼的に特に気に入ったのは手だ。

ここは他と明確に違う独特の甘みがあったのだが、普段は蜂蜜^{はちみつ}でも食べていて、それが染みついているのかもしれない。チャボマルも気に入ったらしく、もつと欲しいと催促^{さいそく}してくるくらいだった。

愛くるしい仕草に負けて少し多めに渡したが、俺ももつと欲しいので、次の機会があれば優先的に仕留めようと心に決めた。

そうこうしている間に、宝肢泥掘師が大男の治療を終えたので、完全に日が暮れる前にさっさと《大泥濘幻想領域・クレイタリア》の外に向かう事にした。

治療したとはいえ、大男の消耗は激しい。早く安全な都市で休んだ方が良かったからだ。

経験から最短ルートが分かる宝肢泥掘師を先頭に、続いて大男とゴシックドレスの少女、殿^{しんが}と俺と黒焔狼という陣形で足早に進み、浅い場所に居た事もあって、俺達は短時間で無事脱出できた。そのまま《宝晶城塞都市ファンタグラム・エッグトリオン》に帰って直行したのは当然、《ベリルリンのスコップ》だ。

仕事終わりの泥掘師達で溢れかえったそこで一緒に晩飯を喰いながら情報交換をする事にしたが、メインの話題はやはり大男とゴシックドレスの少女についてである。

宝肢泥掘師も、ゴシックドレスの少女については知らなかった。

友人がある日突然見知らぬ少女を連れてくる。しかも可愛らしい容姿で、少女から大男に向けられる感情には親愛以上の何かが含まれているのが他人から見ても分かる。

ちよつとした事件の匂いすら感じられるそれを押搦^{おしな}され、大男は最初は少し顔を顰^{しか}め、しかしすぐに隠し切れない自慢を俺達に話し始めた。

それは数週間にも及ぶ大冒険だった。

長くなるので重要なところだけピックアップすると、大男は長年の探索で大小様々な情報を集め《大泥濘幻想領域・クレイタリア》に関する推察を重ねてきたという。そして数週間前に起きた最新の【大泥沈下】によって環境が大変化したタイミングで、長期探索を決行。

様々な苦難があったものの、大男はついに目的地である、かつてどこかにあった大都市の王城とされる黄金球体城【ディンドルプ・パルデロン】に辿り着いた。

精強な衛兵モンスターが巡回する内部を慎重に探索したところ、そこで運良く宝物庫を見つけ、その中心で眠っていたゴシックドレスの少女と出会ったそうだ。

そして訝しみながらも大男が眠る少女に触れた時、自身の魔力を介して自動的にマスター登録された。

その後、目覚めたゴシックドレスの少女本人から色々と説明を受けたという。

いわく、ゴシックドレスの少女は【ディーヴァ・ドール】という人形型マジックアイテムの一種らしい。

詳細は流石に教えてくれなかったが、熱く冒険譚を語る大男の横で甲斐甲斐しく世話をしている少女がマジックアイテムである事に、俺達は素直に驚いたものだ。

その様子はとても人形には見えなかった。

主である大男を慈しむように見つめる少女の皮膚には温かみがあり、まぶたも自然に動いている。

呼吸をするだけでなく、飲み食いまで自分で行って、まるで生きているようにしか見えなかった。

会話こそ少しぎこちないところもあるが、それは個人差で片付けられる程度でしかない。

俺の【炎葬百足大帝剣】と同じように成長する能力を持つのなら、マジックアイテムのランクとしては【伝説】級になるのだろうか。

とんでもない逸品である。

ともあれ、そうしてゴシックドレスの少女型【ディーヴァ・ドール】——名前は後日つけるそうだ——を得た大男だが、その帰りに俺達に助けられたというオチがつく。

大冒険を終えて疲労困憊だったので、かなり危なかったのは間違いない。

そんな訳で、助けた事への感謝の印として、ゴシックドレスの少女が歌声を披露してくれるという話になった。

夜の泥掘酒場《ベリルリンのスコップ》に美声が響く。

最初はアカペラで緩やかに。

次第に、ゴシックドレスの少女の体のアチラコチラから打楽器や弦楽器のような音が響いて盛大に。

それは聞いているだけで自然と涙が出るほど感動的な歌声で、心に染みるほど素晴らしい音楽だった。

泥掘酒場なので酔っ払いも多かったが、喧騒は次第に薄れ、誰もが黙って聞き惚れている。歌詞によって激しく感情を左右されるようで、テンションが上がる曲なら皆が自然と踊り、故郷

立ち読みサンプル
はここまで

を思う曲の時はいい歳の泥掘師達が酒を片手に号泣した。

独特な響きのある歌声が、何かしら精神に影響を及ぼしているのは間違いない。

使い方次第では、結構悪さもできそうである。

感動した泥掘師達から集まったお捻りの量はとても多く、それを使って大男が泥掘酒場全体に酒を振舞った時は一層盛り上がったものだ。

ともあれ、【ディーヴァ・ドール】などの変わった逸品が手に入る《大泥潭幻想領域・クレイタリア》。

特殊な能力を秘めたマジックアイテムはもちろん、食品だって他所では手に入らないだろうモノが溢れている。

暫くは仕事として本家令嬢達に同行しつつ、そういった品々を効率良く確保する事としよう、とやる気を出して寝た……のだが。



仕事初めである今日は、《大泥潭幻想領域・クレイタリア》に行くのではなく、本家所有の訓練所でそれぞれの実力を確認する事になった。

まあ、これは仕方ない。

いきなり実戦に出て実力不足で死にました、が嫌で俺を護衛に雇った経緯があるのだから。

確認作業しないでどうするんだという話である。

ただそれでもどことなく残る遣瀨無さは、協議の結果、一先ず俺が担当する事になった七人の側近達に向けて発散する事にした。

具体的には、手取り早く実戦的な訓練を繰り返すだけである。

それぞれが使う本気の武器で、俺を殺すつもりで襲わせる。

俺は殺さない程度に機械腕で殴り、薙ぎ払うだけ。

最初は多対一かつ無手の相手に武器あり、という大きなハンデ戦に憤りを見せていた側近達であるが、かすり傷一つつけれられずに惨敗すると、強烈なまでに実力差を実感したらしい。

それでも、多少の休憩は挟みつつも朝から晩まで訓練を続けた。

途中から疲労困憊と怪我でまともに動けなくなってきたが、大量にストックしてある回復魔法薬を飲ませる事で強引に解決していった。

やっと休める、そんな風に思っていた側近達が希望を奪われた時の表情は、非常に印象深い。

大変だろうが、でも大丈夫。

記憶の中のゴブリン達も同じ事をしていんだから、できるできる。