

The Record by an Old Guy in the world of Virtual Reality Massively Multiplayer Online

とあるおっさんの VRMMO活動記



椎名ほわほわ
Shiina Howahowa

34

アース

本編の主人公。
マイペースなプレイぶりで
知人ぞ知る存在に。
リアルでは38歳独身の
会社員、田中大地。



750階の 守護者

750階の試練を司る
天女のような装いの
守護者。
10,000体以上に
分身する。



グラッド

仲間と共に最強への
道をひた走る
トッププレイヤー。

ジャグド

グラッドの
パーティメンバー。
回復魔法が使える
弓使い。



ガル

グラッドの
パーティメンバー。
魔法に関する知識は
計り知れず、全属性の
魔法を使用できる。



ゼラア

グラッドの
パーティメンバー。
紅一点の
女性格闘家。



ゼッド

グラッドの
パーティメンバー。
突撃攻撃を
得意とする槍使い。



ザッド

グラッドの
パーティメンバー。
超重量の鎧を身にまとい、
両手斧を使うタンカー。

VRMMOゲーム「ワンモア・フリーライフ・オンライン」のサービス終了が発表された後、アースこと自分は最後のイベントの舞台となる塔へ足を踏み入れ、試練の日々を過ごしている。

七五〇階の試練で一六〇〇〇を超える分身を作り出す存在と戦い続け、ついにその分身体のすべてを倒した後。

休息の時間が終わり、自分は本体——七五〇階の守護者に向き合い、戦闘態勢に入りながら〈魔剣の残滓・明鏡止水の境地〉を発動させ、集中する。

そして——守護者は残っていた分身体をすべて体の中に戻してから、宙に浮かび上がる。

何を、始めるつもりだ？

警戒しながらも状況を窺っていると、守護者の周りに複数の光を放つ球が生成された。その球はすぐに形を変えて……ある球は輝く片手剣に、ある球は輝く両手剣に、またある球は輝く弓に……という感じで、各種武器に変わっていくのだ。

（もしかなくてもこれ、プレイヤーが使える武器種のすべてじゃないか）

展開された武器は、プレイヤーが使える装備だ。

メイスとかのプレイヤーが使えない装備は交じっていない。

浮かんでいる武器のうち、右手に片手剣、左手に杖を握った守護者は、ゆっくりと地面へと降り立った。

「ここまでの行動で予想はできたでしょうけど、一応言っておくわ。私はあらゆる武器種をすべて扱えるわ。あなた達と違ってこれといったペナルティなどなく、ね。さあ、打ち砕いてみせなさい。先に進む資格ありと私に認めさせてみせなさい、分身体一六〇〇〇を打ち砕いた猛者よ！」

すべての武器種を扱える相手、か。しかもペナルティもなく、すぐさま別の武器に持ち替える事も可能とみていいだろう。

相手のバトルスタイルが全く読めないな……まさに、今までの旅で学んできた戦いに関する事のすべてが試される戦いになるだろう。

それでも、引く選択肢はどうにない。前に向かって、突き進むのみである。

「では、参ります。いざ！」

一言告げてから、自分は戦いの火ぶたを切った。まずは前進し、打ち合いを始める——という算段だったのだが自分とはまさに右側に大きく飛んだ。

なぜなら、守護者が左手に持っていた杖から特大のファイアボールが打ち出されたからである。

回避こそ成功したが、ファイアボールの熱気だけで体が焼かれるように感じる。直撃すれば、痛くは絶対済まない。

それでも間合いは詰まっていたので、右手に装備している小盾の中に仕込んでいるスネークソードを展開し鞭のような感覚で伸ばして切りつける。

これを守護者は軽いステップで左に飛んで回避、反撃とばかりに杖を軽く掲げて再び魔法を放つしぐさを取る……自分はすぐに【レガリオン】を魔剣【真同化】の残滓に持たせて右手をあげ、【八岐の月】に矢を番えて放つ。

自分が矢を放つのと、守護者が特大ファイアボールを放ったのはほぼ同じタイミングだった。

自分が放った矢が特大ファイアボールの先に触れたとたん、大爆発が発生。自分は発生した衝撃波の影響を受けて軽く後ろに吹き飛ばされる。

が、すぐに地面を踏みしめて全力で前に出る。

なぜなら、《危険察知》で守護者が自分に向かって突撃してくるのが見えたから。横に飛んで回避でもいいのだが……ここは受け身にならず、攻めの意識を高めて相手の勢いに乗る流れを阻止するべきだと考えた。

直後、自分と守護者の剣が激突する。そこから二合、三合と剣戟の音が周囲に響き渡る。

やはり、パワーは圧倒的に向こうが上だ。剣の合わせ方を一回でもしくじろうものなら、剣を巻き上げられて腕から飛ばされてしまうだろう。

そうならないように、今までの経験から得た剣技で対応——と考えた瞬間、寒気を感じて左へと飛ぶ。

寒気を感じた自分の勘は正しかった。

いつの間にか守護者の左手に握られていたのは一本の槍。その槍を用いて、素早い突きを自分の腹部めがけて繰り出してきていたのだ。

あのまま剣戟を行ってれば、自分の背中に槍の穂先が見える状態になっていただろう。やはり、守護者本体は今までの分身体とは格が違う。

だが、向こうは驚いた表情を見せていた。もしかすると、先ほどの槍の一撃は回避されるわけがないとも思っていたのだろうか？

それはあんまりにも——こちらをなめすぎではないだろうか？

そう思っていたのだが。

「これを、無傷でやりすごすの？ 持ち替えるタイミングは分らないようにしたはずなのに、回避された？ ふ、ふふ、ふふふふふふ！ いいじゃない！ やはりここまで試練を乗り越えてきただけあって、面白い戦いができそうな人物だわ！」

驚きの表情は、次第に猛獣の笑みへと変わっていった。

どうやら、本格的に向こうの火がついたらしい。右手の片手剣を、今度は騎士剣に変えてきた。

そして再び自分に向かって突貫してくる。自分はこれを《大跳躍》を使って上に飛んでやりすごし、背中から襲いかかる。当然守護者もすぐに振り返って応戦してくるが、突撃してきた時の勢いを殺す事が目的だったのでそれで構わない。

再び始まる剣戟。

が、剣の斬撃と槍の刺突が入り混じるので捌くのがかなり面倒だ。

それでいて一手対応をしくじれば大ダメージをもらう事がほぼ確定している状態だ。かといってここで引いたところでどうにもならない。

なので結局はこうしてぶつかり合うほかない。

守護者の移動速度は相当なものだという事が分かっているの、こちらから動いて間合いをはかるといのは現実的ではない。

なので、相手の動きに合わせた対応を取るほかない……ま、今までもさんざんやってきた事である。

自分で自由に間合いを調整できるなんて戦い、基本的にはなかったからな。そういった経験が今、こうして活かしている。

ただ、今のところ防戦一方だ。早く相手の動きを学んで反撃を差し込んでいかないと勝てないんだけど……また武器を変えてきた。

騎士剣と槍という組み合わせからナックルとダガーという組み合わせに一瞬で変わっていた。そのためさらに間合いが変わってしまい、対応するので精いっぱいな状況が続く。

しかもダガーはパーリングダガーと呼ばれる相手の剣をいなす事を重視したもののため、下手な攻撃はダガーによって流されてしまい、こちらが大きな隙を晒す危険性が高い。

実際一回受け流されなかったため、【レガリオン】の刃をとっさにスネークモードに変えて受け流しを拒否した。

あと一秒判断が遅ければ、悲惨な事になっていたろう……実に危ないところだった。

だが、その受け流しを恐れて手数を減らせばますます相手が勢いに乗って攻撃を仕掛けてくるので、悩ましい話である。

そんな悩ましさと戦いつつ何とか渡り合っていたら、今度は守護者の得物が両手剣になっていた。

だが、両手剣だから隙が大きいとはならず、むしろすさまじい回転率で次々と振り回してくる。それはかなりの圧となり、こちらの体だけでなく心も攻め立てようという守護者の考えが見えるかのようである。

しかし、この程度の圧に負けていたら、自分がここまで来る事は決してなかった。

両手剣の攻撃に対して必死に避けている——という演技をしながら回避を行い、少しだけ、ほんの少しだけだが甘い太刀筋が来る時を待つ。

望んでいたその甘い太刀筋が来た——それに対して盾で逸らしてパーリングを決める。

「えっ!？」

まさか両手剣の猛攻の太刀筋の中から一つを選んでパーリングされるとは思っていなかったのか、守護者の表情が驚愕の色に染まった。

もちろん、自分がそれを逃す理由はない。

すかさず腹部に【レガリオン】の刃を刺し貫く。そこからさらに、押し倒しながらより深々と突き刺しにいく。手ごたえは十分だ。

だが、自分が差し込んだ刃を抜くと守護者は後ろに素早く後転し、両手剣を構えなおした。

もしかして、大したダメージにはなっていない？ いや、あの手ごたえからしっかりとしたダメージが入ったのは間違いない。

そうになると、単純にあの程度ではまだまだ応えるほどのダメージになっていないと見るべきか。

ボス特有の、プレイヤーの数十倍HPがあるタフさって奴だな。

守護者の顔には、猛獣のような笑みがより深く浮かんでいた。

ダメージを受けた事で付いた火が、より大きく燃え上がっている可能性が高いなこれは……と、守護者はまた武器を変えて……いや、変えるというより両手剣を二刀流してきたのだ。あれは、ツヴァイの魔剣と同じ状態ではないか。しかし、ツヴァイの場合はあくまで魔剣だからできる事。この守護者の武器は魔剣とは違う——ような気がする。

確証はないが、ここまで何度も剣をぶつけ合った感触から、魔剣ではないと感じ取っていた。魔剣特有の属性のようなものも感じ取れないし、魔力の流れ？ のようなものもないのだ。なので、あの二刀流は腕力に物を言わせた技の可能性が高い。

(嫌な予感がする)

その自分の予感は正しかった。

両手剣を一本ずつ持っているという時点ですでに無茶なのに、その無茶をしているにもかかわらず……全く！ 相手の剣速と威力が落ちない！

先ほどまでの両手剣の扱いはまだ手加減か様子見だったという事になる。つまり、今こうしてブンブンと勢いよく両手剣を片腕で振っているのが守護者本来のパワー！

(勘弁してよ!? もしかして最初に言っていた『あらゆるペナルティがない』ってのはこういう事なのか!?)

内心で悲鳴を上げるが、口にはしない。

口にしたらまずまず守護者が調子を上げてきそうだから。

流石に二刀流両手剣の攻撃を全部回避する事は無理なので、できるだけ回避しながら避けられないものは盾と武器で受け流してダメージを防ぎ続けている。

とてもじゃないが反撃などできない、この状態を維持するので精いっぱいだ！

(こんな事ができるパワーもそうだけど、振り回し続けられるスタミナの方がおかしい！ 一体どうなってるんだ……こうなったら、こっちも新しい手を使わないと状況を打破できないぞ)

五〇〇階の守護者からもらった魔法での反撃を行う事を決断する。

魔法攻撃は基本的にアーツを使わないとできない自分であつたが、『ジェルスパーク』は首につけているチョーカーに紐づいている魔法だ。

そのため、杖などがなくても発動する事ができる点が非常に優秀だ。

問題は、どのタイミングで使うか。

『ジェルスパーク』は強力な魔法ではあるが、むやみやたらと使えばいいってもんじゃない。相手をしつかりと濡らして、電撃が伝わるタイミングで撃たねば最大効果を発揮させる事ができない。(もう少し、相手の動きを見て学んでからでもいいな。まず避けられないというタイミングで放つべきだ。一回見せれば、二回目からは警戒される。だからこそ、しつかりと命中させたい)

二刀両手剣の猛攻をしのぎつつ、作戦を練る。

だが、早めに行動を起こさないとこの二刀両手剣の圧に押し潰されかねない。そのためには、一刻も早い見切りの目が必要となる。

《明鏡止水》の力も借りて、一刻も早く《ジェルスパーク》を放つタイミングを掴まなければ。

2

守護者の猛攻の勢いは一切衰える事なく、こちらを物理的に押し潰さんとしてくる事に変わりはない。

さらに、攻撃のモーションもあまりにも多彩でカウンターを非常にとりにくい。

物理的な重さで技の入る隙をなくして押し潰すって、パワーに劣る自分からしてみれば最悪の相性だ。いろいろな技があったとしても、あまりにもパワーの差があった場合はどうしようもないのだ。

まだ対処できるだけの差に収まっているからこうやって生きているが、守護者のパワーは間違いなく徐々に上がってきている。

一体どこまで上がるんだ、受け流しを失敗しているわけじゃないのに腕が痺れる。ダメージを負う。

なのにスピードの衰えが一切ない。基礎スペックの差が大きすぎるって事かこれは……

「まだ耐えられるのね？ まだやれるのね？ いいわ、こうでなくちゃ面白くないわ！」

一方で守護者はますます笑みを深くする。

本当に楽しいんだろうなあ……こっちはダメージ覚悟で必死に両手剣を受け流す事で何とか持たせている状況だったのに。

このままではこちらが狩られる立場である状況を変えられない。

しかし、《ジェルスパーク》を放つタイミングはいまだ掴めず。イメージしても放った瞬間回避行動をとられて避けられる未来しか見えないのだ。

（もう少し、もう少し引きつけないと回避される。そのもう少しを——無意識なのか、それとも意識しているのか分からないけれど詰めてこない。パワーとスピードがそろっているだけでも酷いのに、さらに戦闘の勘まで冴えてるとなったら、こっちに勝ち目はほぼないぞ……どうにかして、この三つのうちのどれか一つだけでも崩さないぞ）

魔剣【真同化】が壊れる前なら手段があった。

相手の攻撃の一つに対して、【真同化】専用のカウンター技を叩き込むというものだ。



それを一度喰らえば、向こうもここまで一方的に両手剣をぶん回す事はできない。抑止力として機能させられたのだが、残念ながら今は叶わない。

【レガリオン】の能力だと……その手のカウンター技はない。だが、使える技はある。しかし、それを放つにしても今の状況ではダメだ。発動前に止められる。やはり《ジェルスパーク》を命中させて、一瞬だけでも動きを止めないと大技は放てない

しかし、それと同時に理解している事がある。

将棋^{しょうぎ}でもチェスでもいい、前線の戦力を確実に削^{けず}り取られているような感覚に今自分は襲^襲われている。

歩^ふやポーンを一方的に取られていき、守りがガタガタになったところに各種強力な駒^{こま}がこちらの本陣をめちゃくちゃに突き崩してくる……初心者と上級者の勝負のような光景が脳裏に浮かんでいる。

当然ながら、削られて崩されているのは自分の方である。

だが、まだ死んでいない。

最強の駒と王だけは生き残り、相手の首を逆にはね飛ばすその隙を見逃さないように必死で耐えている。

守護者が自分にとどめを刺そうとしてくるその一瞬、そこにすべてを懸けた一手をねじ込むしか

あるまい。

当然しくじったらそこで負けである。

でも、今までの旅で、戦いでそんなシーンはいくつもあった。そして、それらに自分は勝ってきたからこそ今ここにいる。

たとえこんなとんでもない敵がいても、自分がどんなに不利になろうとも最後まであがいて勝ってきた。

だから、ここでも今まで通りの事をするだけ。

（一瞬の勝機を掴めるか否か——それを無理やりにも掴んでこそ自分ではないか。今回も、たとえばどんな形であつたとしても掴ませてもらう！）

無意識に弱気になりかけていた自分の心身に気合を入れなおした事で熱が走った。

さらに続けて力が迸った。

そして急に相手の動きが今までよりもよく見えるようになってきた。

意を決して、振り下ろされてきた両手剣を今までのように受け流すのではなく、あえて真っ向から【レガリオン】をぶつける。

するとどうだ、一方的に押されるなんて事はなく、逆に守護者の両手剣を弾き返してしまったではないか。

「——これは……まさか！　そういう事なのか!?」

一種の催眠、もしくは幻術とか言われる系統の魔法による認識障害をかけられていた可能性が一気に高まった。

先ほどまで感じていた両手剣を受け流していた時の重さが一切感じられなかったのだ。

いくら何でも……こうも状況が激変するとなれば、その手の魔法か何かを仕掛けられていて、こちらの心情の変化をきっかけにその術にほころびが生まれたと考えるのが自然だと思う。

だが、この幻覚というものは存外馬鹿にできない。

現実でも、熱く焼けた焼き印を間違つて触つてしまい、火傷を負った人がいた。

そして……その人に今度は全く熱くない焼き印を軽く当てたところ……なんとその場所を火傷したという話がある。

実際は火傷をしたかのような傷ができてしまった、という事なのだろうけど……そういう事は起こりうるのだという部分が大事だ。

今まで自分は、様々な場所で戦い、そして経験を積んできた。

その経験を利用されたのだろう。

今までの経験が先ほどまでの攻撃の重さと、そしてダメージを生み出していた。

ならば、守護者があれだけの速さで両手剣を振るっていたように見えたのは……少し確認する必

要がある。

「っ!?」

守護者の動きが止まっているので、守護者の持っている両手剣の一つを【レガリオン】で切りつける。

するとどうだ、あっさりと両手剣の刃は断ち切れ、地面に転がる。その転がった刃を【レガリオン】で突き刺し、回収してみると……軽い。

見た目こそ重厚な両手剣そのものであったが……実際の重さは発泡スチロールを剣の形にしたコスプレ用と言えいいのだろうか？ そのぐらいの重量しかなかったのである。

これだけしか重量がないなら、あれだけ振り回しても大して疲れはしないし振り回すのも簡単だ。「見えていた分身も。そして今までの戦いも。すべては守護者であるあなたに対峙した時からかけられていた幻の術によって生まれていたもの、か」

かけられたタイミングはおそらくそこだろう。そして今まで自分は分身達含めてその幻を相手にしていたわけである。

ふと周囲を見渡せば……部屋そのものもそう広くないし、今まで使っていたベッドなんて影も形もなかった。

すべては……すべては幻にすぎず、ここにいたのは最初から自分と守護者の二人きりだったとい

う事なのだろう。

そして自分は幻の世界で右往左往してただけ……か。

「——ついに、破ってきたのね。まず破られる事はないと思っていただけ……幻術を上回る熱をぶつけられてしまったわ。これで私の切り札のうちの一つは敗れた……でも！」

守護者は、ガントレットを取り出して両腕に装着した。

あの手のガントレットは……うん、ロナ——ツヴァイがリーダーを務める『ブルーカラー』のメンバーだ——が愛用していたからよく見てきた。

つまり、幻術と格闘術。この二つがこの守護者の持つ力なのだろう。

「この格闘術は純粋な私の力、幻だと思って馬鹿にすれば……分かるわよね？」

そして、彼女の体から放たれるのは明確な闘気。

が……今さら引くようなものじゃない。それに、ちよつと意趣返しみたいな事もしたい。

散々幻に苦戦させられたんだ。ならば……闘気で相手を呑む事くらい許されるだろう。普段はソロである以上、隠密行為を重視し、積極的にこういった闘気を発する事は避けてきた。

だが、たまにはいいだろう。闘気と呼ばれる戦闘意識を完全にむき出しにするのも。少し気を張って、頭にあるスイッチを切り替える。

そして——闘気を発する。

どこまでも静かに、穏やかにする明鏡止水の考えとは真逆の激しい活火山のようなイメージで自分の戦意を相手に向けて放ち、自分を押そうとした守護者の闘気を押し返す。

「ここまでの旅は決して容易いものではなかった。だが、だからこそ自分の血となり肉となり自分をここまで導いてくれた。それが幻ではない事を……お見せしましょう！」

守護者をにらみつけながら、【レガリオン】の切っ先の片方に向けてそう宣言した。

さあ、この障害もあと少し。この勢いで押し通る！

3

格闘術に戦闘スタイルを切り替えた守護者だが……言うだけあって、確かに強い。

拳の重さ、鋭さはわずかにかすただけでこちらのHPをしつかりと奪っていく。さらに機動力もかなりのもので、素早く接近して数発攻撃したらすぐに離れるという、まるでアウトボクサーのような動きをメインにしているようだ。

（こっちだけでも十分強い、と。でも、先ほどまでのような《ジェルスパーク》に懸けるしかない、と思わせるほどの圧も強さもない。これなら、イチかバチかに懸けずに済む。確実に削って、そし

て勝つ）

幻術をかけられている時に感じていた圧はないのだ。

もちろん油断は大敵だが、先ほどまでの状況に比べれば、はるかに楽になった。

相手の攻撃に合わせて、こちらも手を出して反撃を仕掛ける。

自分と守護者の距離が縮まるたびに、互いの体から鮮血が舞うわけだが……互いにまだまだ致命的な一撃は入れられていない。

時折守護者が、遠距離攻撃となる闘気を圧縮した弾を放ってくるが、それらは手早く【八岐の月】で射抜いて消し飛ばしている。

一度回避しようとしたんだが、そのタイミングに合わせて守護者が突っ込んできたので射抜いて対処する事にしたのだ。闘気の弾を使つての、何かしらのコンボ攻撃を仕掛けてくる可能性があるからね。

格闘ゲームでも、特定の状況となるが……飛び道具を絡めてのコンボを行う事がある。そういった事を知っているがための対処だ。

飛び道具を絡めてのコンボ、もしくは連携であるならば飛び道具が消えた時点で成立しない。

それに……今までの経験から来る直感がこの飛び道具はただの飛び道具ではない、何かしらの布石だから絶対に潰せと告げているのだ。

(この手の勘は、軽視すると危険だ。あてずっぽうの読みじゃない、経験から来る予想だ。この飛び道具には、飛び道具以上の何かがある。そう感じたならば、しっかりと排除するべきだ。放った後に突っ込んでくる動きを見せる守護者の動きも気にかかるからな)

飛び道具も、そう速いものではなく余裕で回避できる程度の速度でしかない。

だからこそ、放った後の守護者が追いつけるわけだが——故に、何もないという事はないと直感
は再び自分に対して訴えかける。

それに、インファイトで戦う時間よりもこの闘気の弾を撃つ行動の方が明確に増えている。何かを仕掛けたくてたまらないというのは間違いないだろう。

だからこそ、その取っかかりを作らせないためにとことん飛び道具は消し飛ばす。これが誘いであるという可能性はもちろん考えているが……それならそれでいい。

相手のプランAを阻止してプランBを使うしかないかと思わせて、相手の持っている札をこちらの余裕があるうちに切らせて対処する方が戦いとしては楽になる。

余裕がなくなった時に、相手に切り札を切られるきつさは経験した事がある人は多いのではないだろうか？

特に死にゲーと呼ばれる高難度ゲームでボスを追い詰めたと思ったら、そこからさらに動きが変わって一瞬で擦り潰されるなんて事はよくある。

「ワンモア」でも同じだ。

こういう強いボスに相当する相手は、手札を何枚も持っているものだ。

「く、徹底して私の闘気弾を……なら、仕方ないわね」

守護者が小さくつぶやいたんだが、自分の耳はその声を拾っていた。

つぶやいた理由は、おそらく彼女自身の中のスイッチを切り替えるため。次のプランを出す気になったのだろう。

さて、どういう動きをしてくるか——

と、また守護者は飛び道具を放ってきたので自分は相殺する。

だがその一瞬を狙って、守護者は高速スライディングを仕掛けてきた。

「な!？」

「取った!」

自分は転倒させられ、そこから4の字固めを仕掛けられそうになった。

なので、わざとある程度完成するまで待ったところで……体を捻り、逆4の字固めでカウンターを仕掛けた。

関節技の仕掛け方、返し方は雨龍、砂龍の師匠スにしっかりと仕込まれたのでよっぽど特殊なものじゃない限りはこうやって返すか、外すかができる。

さらに魔王様からもらった、関節技に關してだけスキルを持つていなくてもダメージを与えられるという——今の今まで出番がなかった【技能の指輪 関節系特化】の出番がついに来た。

「いったあああああああいいいいいい!」

そして響き渡るのは守護者の悲鳴。

逃れようとじたばたともがいているがこちらが逃がす理由はない。

しっかりとかけて、よりダメージを与えるべく締め上げる。

さらに片腕を使つて自分の体を持ち上げる。こうするとよりダメージが入るようになるつてのをプロレスに詳しい知り合いから聞いた記憶がある。

「ぎゅあああああああ!」

お、守護者の悲鳴が絶叫交じりになったから効いているようだな。

プロレスだったらギブアップがあるが残念ながらこの戦いにはギブアップはない。

こつちが関節技を使えないと読んでの行動だったんだろうが、残念だったな。

だがこれを逃したらたぶん二度と仕掛けてこないだろうから……ここで、しっかりと足を破壊させてもらう。

守護者が逃れようともがき続ける。

自分の足に対して攻撃を仕掛けようと腕を振るうが、腰の入っていないパンチなので全く効か

ない。

だが、こうやって多少でも反撃されるならまだかけ方が甘いのか?

より締め上げるには、こんな感じだったか?

「—————!」

声にならない悲鳴を、守護者が上げた。

どうやらよりしっかりと極きまつたらしい。

ミシミシという音も聞こえているし……これ、あとちょっと極めたら足の骨が折れるんじゃないか? 足の骨が折れたら、ブレイク扱いになるのかな?

やってみようか……よつと。

そう行動を起こした瞬間、明確に何かが折れた音が聞こえた。

その音が聞こえた瞬間、火事場の馬鹿力とでも言うべき力で守護者が自分の逆4の字固めから逃れた。

マジか、軽く吹っ飛ばされたぞ……が、逃れたは良いものの、守護者は床をひたすら転がって悶もたえ続けている。

あの様子だと、間違いなくへし折れたようだ。

ならばさらに追撃しよう。

鬼畜きうちくと言われようが構わない、勝てる時には容赦ようしゃなく勝つべきだ。

【八岐の月】を構えて、守護者に向かって遠慮する事なく矢を撃ち続ける。が、当たらない。いや、あの痛みで悶もえているにもかかわらず守護者は回避しているのだ。しかもこちらが撃ち始めたと理解するや否いなや、転がり方にランダム性まで持たせ始めた。

(もしかして、あの痛がついているのも演技なのか？ 効いた事は間違いないはずだが、ああするほどの痛みではない、とか？)

でも、先ほどの逆4の字固めで締め上げた時の感覚は、ちゃんと極まったという感じがした。すべてが演技という事はないはずだ。

そのはずなんだが……当たらん。

先読みはもちろんしているし、追い詰めるように射撃して相手の動きを制限した上でその先に撃った矢も回避された。

やはり、こちらの動きを見て守護者は回避している。涙目ではあるけれど。

(が、だからと言って接近戦を仕掛けるのは愚策ぐさくだよな。おそろく接近すれば、まだ十分に使える腕で何かしらの攻撃を仕掛けてくる。スベックでは相手の方がはるかに上……やはり、ここは接近するべきではない。そして、点の攻撃が回避されるのであれば面の攻撃に切り替えればいいだけだ)

自分は再び【八岐の月】を構え、守護者に対して《スコールアロー》を放つ。

放たれた矢そのものは回避されたが、その場所を中心に風の矢が降り注ぐ範囲攻撃。これなら当たるか、そう考えたのだが守護者は立ち上がってダッシュで範囲外へと逃れた。

というか、今間違はなく普通に立って走ったよな……やはり、先ほどまで転がっていたのはフェイクか。

「やはり、うかつに接近戦を仕掛けなくて正解か」

「ああまで痛がったのに、乗ってこないなんて！ いや、本当に痛かった上に骨まで軽くやられたけど！ 骨だけは何とか戻ったから走れるけど！ 今もまだすんごく痛いのに！」

自分の言葉に、涙をぼろぼろギャグマンガのように零こぼしながら守護者が叫んで返してきた。

ああ、ダメーじだけはしっかり入っていたんだろう。しかし、骨を完全に折る事ができていなかったのは想定外だった。

もったときつく締め上げて確実に折らなきやダメだったか。やっぱり普段使わない技はこういうミスをするな。

「そもそも、なんで弓を使う人間が関節技の知識を持つてるのよ！ やっぱりあなたおかしいわ！」さらに指をさされながらそんな事を言われてしまった。

だが、そのおかしいところがなければ危なかったな……先を見越して修業をつけてくれた雨龍、

砂龍の両師匠に改めて感謝しなければ。師匠のおかげで、自分は戦えています。

4

守護者は涙目ではなく、涙を流しながらこちらを指さし続けている。

だが、弓を使うからってインファイトの技能を持っていないと考えるのは短絡的では……まあ、関節技は基本的に見せてこなかったから持っていないと予想されたのかもしれないが。

「絶対倒す！ 倒す前に泣かせる！ ごめんなさいと言わせる！」

そんな決意を、守護者は大声で叫ぶ。しかし、勝って先に進みたいのはこちらも同じ。

それにだなあ……一六〇〇〇もの分身をぶつけてきたおかげで塔の攻略が遅れに遅れているんだ。これぐらいじゃまだ生温いぐらいだぞ？

「その言葉はそのまま返す。絶対に倒して先に進ませてもらう！」

そこから数秒にらみ合った後、互いにインファイトの距離へと移行した。

今度は守護者も闘気の弾を撃つために離れたりせず、近距離での殴り合いを続行している。

無論殴り合いと言っても武器同士の話だ。

直撃をもらえば、装備の守りがあっても危険すぎる。

金属と金属のぶつかり合う音が周囲に響き渡る。

「く、突破できない!?」

「この距離での戦闘は、何度も経験している。格闘家との戦いもそれなりに味わってきた。簡単に一撃を入れられるなんて思わないでほしい！」

相手の手数は確かに多い。さらに手打ちの攻撃なんてものではなく、飛んでくる拳の攻撃すべてがおそらくは一撃必殺の威力を秘めていると思わせるだけの圧がある。

頭を捻って回避した拳からは、それだけの熱を感じさせる。

が、この塔に来るまでにそんな熱を感じさせる攻撃はたくさん味わってきた。

ファストの街から始まり、今に至るまでの旅路の中で、喰らったら終わるなんて攻撃を幾度見えてきたか。

恐怖心がなくなったわけじゃない。

ただ、その攻撃される事に対する恐怖に立ち向かえるだけの経験と強さを、旅の中で出会ったすべてからもらってきた。

いろんな人と共闘した。

いろんな奴と戦った。

許しがたい悪党もいれば、近くにいたのに助ける事ができなかった人もいた。そういった出来事がすべて、今の自分を作っている。

だからこそ、こんなところでこれ以上止まっているわけにはいかない。

この塔の主^{あるじ}に会って、自分を呼んだ真意を聞き出さなければならぬ。

塔の天辺^{てっぺん}まで登り切ると約束をした、この世界で出会った大勢の仲間との約束を果たしたい。

だから……

「いい加減に力づくでもどいてもらう！ 先に進まなければならない理由が、自分にはあるのだから！」

相手のラッシュを上回るラッシュを叩き込み始める。

一発の威力では上回れなくても、相手の攻撃を少しいなしながら反撃を相手の体に叩き込む。

相手の拳を、足を、とことん受け流してから反撃し続ける。

スベックの違いがあるのだから、一〇発、いや一〇〇発攻撃をぶち込んで倒せないかもしれない。

だが、それならば相手が倒れるまでぶち込み続ければいいだけの話だ。

ひたすらに受け流して切りつける、引っ掻く、蹴るの攻撃を守護者に叩き込む。

無論 守護者側もこちらの受け流しを潰そうとあの手この手でフェイント交じりの攻撃を仕掛け

てくる。

しかし、それらはすべて今までに味わったものばかり。師匠達から学んだものばかり。

自分のラッシュを止めるには——足りない。

「あれもこれも対処される!? あなた一体どうなってるの!？」

守護者から、そんな非難めいた言葉が飛んでくるが知った事ではない。守護者はまだ、何か手を隠しているはず。ならば、それを使われる前に少しでも体力をそぎ落とさせてもらわなければ勝てない。

もし、もう手がないならこのまま削り切るだけ。

さあ、まだ手があるのか？ それともこのまま終わるのか？

前者だな。そう自分は見定めた。

あれこれこちに文句を言ってくる守護者だが、目が死んでない。諦^{あきら}めたりもう手がなくて絶望したりする人の目の色、輝き方じゃない。

「ワンモア」の目は口以上に物を言う事があるのは散々学んだ。

やっぱりそう簡単に終わってはくれないな。

それが分かれば、あとはいつそれを出してくるかだが——

(殺気！)

ラッシュを中断して、全力で後ろに飛んだ。

戦いが始まって一番の殺気を、守護者から感じ取ったからだ。

どうやら、奥の手を出してくる気になったようだ。つまり、それなりのダメージが蓄積したとみて良い。

再び攻撃を止めて対峙する形となったわけだが、気配がさっきまでとは大違いだ。

砂龍師匠に近い雰囲気^{まじ}を纏^{まと}い始めているのだ……静かだが、圧を感じる。どうやら、本気になったらしい。

「——流石ね。こうも早く私の変化を見極めるなんて。今までの私は、どこかあなたを舐^なめていたところがあった。認めましょう、慢心していたと。でも、あなたは慢心^なしていて勝てる相手じゃない事はよく分かった……だから、本気の本気、出させてもらうわ」

空気が変わった。

そして——来る。いやもう来た！

「ぐっ!?」

何とか、守護者が振るってきた左手のストレートを盾で防ぐ事ができた。

だが、速い！　そして重い！

なるほど、この速さこそが本気か……さらに後ろにすでに回り込んで追加の攻撃を振るってこよ

うとしている。

もちろん目で見たわけじゃなく背中から感じられる殺気から判断している。

狙われているのが左肩だと判断して素早くしゃがみつ、後ろに足払いを仕掛けたが——手ごたえがない。

殺気は——上！

何とか左側に転がって振るわれた攻撃を回避したが、守護者の足による攻撃が地面に当たったとたん、軽微な地震が発生した。もしもろにもらっていたら、間違いなく終わっていただろうと理解させられる一撃だ。

もちろん長々と地面に転がっている理由はない。すぐに立ち上がって再び対峙する。

これがトップスピードかどうかは分からないが、カウンターを取る事が容易ではない速度だ。

仕掛けどころを間違えば、こちらが一方的に大ダメージを被る事となるだろう。こちらも意識を改めてから構えを再び取る。

「これでも直撃させられない、とは……流石と言ったところかしら。いいわ、続けましょう」

今までの守護者とは思えないほどに冷たい声だが……むしろ、こつちが本当の声なのかもしれない。

ここまでは作っていた姿だったのかもな、なんて事を考えてしまった。

さて、それはいったん横に置いておくとして今は目の前の事だ。

スピードの上昇は驚異的と言っているだろう。殺気を当てにして勘で回避して何とか間に合うというレベルだった。

が、これがいつまで持つかというのは不安になる。

今までの経験から来る勘だから信頼はしているが……殺気だけを当てて実際には行動しないというフェイントもあるのだ。

殺気のみを当てに体を動かしたら、そういったフェイントにもろに引っかかる事になるだろう。

それで大ぶりの攻撃を外してもしようものならそこで終わりかねない。

あまり、考える時間はくれないか。

再び急接近して飛んでくる打撃の数々。まずいな、速い……受け流しが追いつかない。

直撃ではないにせよ、胴体に数発、左足に一発もらってしまった。

それだけでHPがかなり減る——大体三割弱ぐらいかな。様々な効果を持つ防具の上からこれだけのダメージが抜けてくるのか。市販品の防具だったら、もう自分の負けで戦いが終わっているな（かなり痛い。直撃をもらってないのにこの減りか。この火力の上に機動力まで備わっているからこそ、二五〇階と五〇〇階の守護者よりもはるかに強い。故にこの階の守護者としての立ち位置を確立しているのだろう。それに、防御力と体力まである……冗談抜きで単独なら最強クラスが存在

だな。が、それでも何とか勝たなきゃ先に進めない。さて、どうするか）

何とか打ち合いを耐え抜き、再び間合いがあいて互いに構える。

さっきのような打ち合いを繰り返し、あと二回で自分は沈む。さらにまずいのは、この守護者が本気になったとたん自分の攻撃が今のところかすりもしていない点だ。

必死のカウンター攻撃もすべて空を切っているからな……さて、本当にどうしよう。何か、一手を考えないとこのまま負けるぞ。

5

分かってはいるのに、いい考えは何も浮かばないまま戦闘は続く。

ただ、相手の攻撃には慣れてきた。

そのおかげであと二回で沈むと自分で予想した結果を、自分で裏切れている。どうしても被弾はするが……それでもHPの減る速度は明確に低下している。

さらに一回だけはあるが相手のパンチモーションを見切つて、意図的にHPポーションの蓋^{ふた}だけを破壊させた。当然、ポーションの中身は自分で飲んでいく。

このパフォーマン스는なかなか効いたようだ。

見切れたのは本当に偶然なのだが、ポジションの蓋のみを相手に破壊させて中身を飲む姿を見せたので、『お前の攻撃は大体分かった』という風に思わせる事に繋がったのだろう。

守護者の攻撃頻度がやや下がったのを感じる。慎重になったと言い換えてもいい。

こっちはこっちでポジションを口にできたためHPをかなり回復でき、精神的な余裕を取り戻せている。

それがかみ合った結果、何とか戦闘状態をやや劣勢レベルに押しとどめる事ができている。が、いまだにこちらの攻撃は一回も当たっていない状況は変わっていない。

このままでは負けるまでの時間を引き延ばしただけで終わってしまう。何とかして攻撃を相手に当てなければならぬのだが……

（やはり、奥義しかないか。カザミネやカナさんですら対処できなかった砂龍師匠が最期に遺してくれたあの技。しかし、この状況で明鏡止水の集中状態に入り、なおかつ放つその瞬間まで途切れさせてはいけないというのは難題だな。カザミネやカナさんの時は待ってもらえたが、当然今はそんな事は望めない。それでも、このままでは打開する手段が思い浮かばないのも事実だ）

覚悟を決めて、明鏡止水状態に入る。

ただ、戦闘を行いながらなので、やはり落ち着いた時と比べると集中力の高まりがあまりに遅い。

でも、これは仕方がない事だろう。何せ殴り合いをやりながら集中力を高めるといふかなり無茶をしている。

もちろん戦闘中に高まってくる集中力というものはあるが、明鏡止水の集中とは別物。なので大変なのだ。

とはいえ、大変なだけであってできないわけじゃない。できないわけじゃないならそれは可能であるという事。可能であるならば無茶であつてもやる価値がある。

殴り合いの最中、呼吸を少しでも整え、明鏡止水の集中力を高めてゆく。

が、こちらの行為に気が付いたのだろうか？　ここで守護者の繰り出してくるパンチに変化が生まれた。

ちゃんと回避をしたはずだった、なのに自分の顔が切り裂かれる感じがすると同時に鮮血が舞った。

二回、三回。ちゃんと回避しているにもかかわらず、体の一部分が切られたような痛みを感じ、鮮血を飛び散らせてしまう。間違はなく、何かをやっている。

目に見える明確な変化はない。

にもかかわらず回避しているのに喰らってしまう。

喰らうたびに痛みから集中力が乱れ、明鏡止水の集中が解けてしまいそうになる。

七度目のダメージを受けた時に見た。

六回目の攻撃で舞った自分の血が七回目の攻撃を繰り出してきた守護者のパンチに……不自然に吹き飛ばされたのを。

（何か、拳に纏わせている事は間違いない。そしてあの血の不自然な吹き飛びよう……風か。ウィンドカッターなどの風の力で切り裂く魔法、もしくはそれに近いものを拳に纏わせる事で、拳自体が外れても風の刃でこちらを切り裂いていたという事か）

これを止めたいのならば、ぎりぎりの回避ではダメだ。大きく避けるか、武器で拳を止めて自分の一定範囲内に近寄せせないか、対策をしなければこのまま削られてしまう。

面倒な事を！　だが、種は分かたし対処法も浮かんだ。あとは実行してちゃんと対処できるかだ。振るわれた拳を【レガリオン】で止める。どうだ？

すると、パンチ自体は何とか止める事ができた。だが、拳に纏わせていた風は止める事ができないようだ。

自分の腹あたりが、まるでドリルのように回転する刃で抉られる感じがした。特級品の鎧とマントがあつてこの感覚だ。相当に危ない一撃だ。

くそ、真正面から止めるのはダメか。

大きく逸らすようにしないと風の魔法がこちらの体を貫いてくる。

なので次のパンチは軌道を自分の体から大きく逸らすようにして防いでみた。

よし、近くを風の魔法が抜けていく感じがしたがダメージはない。この方法ならば対処できる。

と、ここで守護者の顔がやや歪んだ。

「対処が早すぎないかしら？　結構自慢の拳なのだけれど？」

そんな事を言われてしまうが、こんな拳を何度も真つ向から受けるのは御免被る。

何か言い返したいが、集中力が乱れるのは辛い。

なので無言で少しにらみつけるだけに留める。

が、そのこちら側の反応が気に入らなかつたようだ。

「にらむだけでだんまりか……良いわ、ならばもっと激しくして嫌でもその口を開かせてあげるわ」

そんな言葉と共に再び拳の回転率を上げてくる守護者。

たぶん、先ほどのポジション芸はたまたま上手いっただけと見破られている。しかし、こちらもパンチはそれなりに見せてもらった。手数が増えたので対処は大変になったが、それでも何とかやれる。明鏡止水の方も、少しずつではあるが確実に集中できている。

（が、集中の高まりは必殺の一撃を入れるために必要な分の二〇分の一といったところか？　まだまだ先は長そうだな）

この明鏡止水の集中が切れたら、もう一度最初からやり直した。そしてそれだけの悠長な時間をくれるような相手ではない。

この集中を失ってしまうのは避けたい——この守護者に勝てそうな手段は他にないわけでもない。その手段は《サクリファイス・ボウ》を使うという事。たぶん当てれば勝てるが……その場合【八岐の月】という最高の相棒を失ってしまう事になる。

（この選択肢はとれない。ここは最終決戦じゃないんだ、ここで【八岐の月】を失う行為に出るのはあまりにも愚かな選択だ。やはりここは、明鏡止水の集中がもたらすあの必殺の一撃で突破するべきだ）

方針も固まったし、あとは実行するだけ——それが一番大変なのだが。

飛んでくる拳をできるだけ弾いて逸らし、直撃コースから外す。時折反撃にも出る。当たらなくてもいい、こうやって相手の攻撃の合間合間に反撃するだけで相手の動きをけん制できる。こちらの戦闘意思が萎えていないというだけで、それなりの圧をかけられるのだ。

守護者優勢の状況は変わらない状態で自分はただひたすらに耐えて集中していた。

戦いにおける集中と、明鏡止水の集中。

この二つを同時に行っているため少々頭が混乱していたが、ようやくここに来て互いの集中が一つに纏まり始めていた。

そうなれば、こちら動きやすくなってくる。動きやすくなれば、反撃の手数も増える。

「まだ、粘るの？ 私の拳は、いつの間にか安くなっちゃったのかしら？」

こちらの粘りに対して、守護者は明確に不満の感情をあらわにしてきた。

流石にこうも拳を振るって相手を仕留め切れないとなれば苛立ちの一つもわくか。だが、それは己の心だけに秘しておくべきものだと思ふ。

もちろんそれをあえて出して、相手に圧をかけて動きを鈍らせて叩くという手段はある。しかし、自分にその手を通じないという事はすでに分かっていると思うのだが。

（守護者達も、まだまだ若いという事か？ 強さはあるが、付け入る心の隙までは消せていないと……もしくは、それすら意図的にそうした可能性もあるのか？ AIに成長とはどういうものか学ばせるために……）

少々無粋な考えが混じってしまった。今必要なのはこの場をどうやって切り抜けるかという考えだけ。他の事はすべて切り捨てて良い。

明鏡止水の集中も明確に高まってきた。

もうしばらくこの状態を維持すればあの一撃を放つ事ができる状態へと移行できる。ここが踏ん張りどころという奴だ。

一方で守護者かというと……押し切れない事について焦れたのかもしれない。パンチの手数を増

やしてきたが……一発一発の重さが明確に下がっている。

手数だけを重視して、肝心の重さがなくなってしまうたら、こっちとしては脅威でも何でもなくなる。

だが、ここはこちらもちよっとした演技を行うべきところか……わざと苦戦しているように見せかけ、相手のパンチは手数だけで効果が薄いという事に気付かせないようにしよう。

騙しもまた、一つの戦闘手段だからな。

防御で手一杯という姿を演出し、時々攻撃をもらう。もちろん攻撃を受けた時はうめき声もセツトでつける。

実際は大したダメージになっていないし、攻撃を受けた時の血飛沫も少ない。だが、こちらに攻撃が当たるようになった事で気を良くしたのだろうか？　ますます手数だけを重視して威力の低い数打ちのパンチを繰り返してくる。

あとはこの状況を、こちらの集中が完全に高まりきるまで維持できればいいが……向こうがいつまで騙されてくれるかな。

最後まで騙されてくれればいいのだが、そう上手くはいかないだろう。

たぶんあと少し経てば、パンチは当たっているのになぜ相手は倒れない？　という疑問を抱くだろう。だが、その疑問を抱くまでの時間をできるだけ長くする事はできる。

(さて、さも大きなダメージを受けているように演技をしよう。大根役者の域は出ないだろうけど、冷静ではない今の守護者相手ならある程度通じるはず。あとはその演技による騙しがどれだけ長く通じるか……その一点だな)

6

そのまま演技を続けながら明鏡止水の集中を続けて……感覚的に半分ぐらい高まってきたと感じた頃合いだった。

守護者がそれまでの手数ばかりを重視した数打ちのパンチを唐突に止めて、自分のみぞおちにめがけて鋭く貫くようなパンチを繰り返してきた。

そのパンチには、今までの攻撃にはない恐怖と殺意がべったりと張りついているかのようなだった。(これは、喰らったらまずい奴だ！)

自分とはつさに《大跳躍》によって守護者を飛び越えて回避。そして守護者の後ろに着地した時にそれを見た。

紅色の爆発が起こったかのようなだった。見ただけで分かる、あんなのをもろに喰らえば一発で殺

されかねないと。

「回避、したわね？ やっぱり、先ほどまでの動きは三味線しやみせんを弾いてただけって事ね」

拳を振り切った後、こちらにゆっくりと向き直ってくる守護者。

こちらが演技をしていただけだという事がバレたか。せめてもう少しだけ騙されていてほしかったのだが……そうそう上手くはいかないって事だな。

「もし、先ほどまでの私のパンチによるラッシュが本当に効いていたのなら、先ほどの一撃を回避する事はできないはず。しかし、あなたはあっさりと回避してみせた。卑怯ひきうとは言わないわ、戦いの最中における騙し騙されも技術の一つだもの。騙された私が悪いだけよ」

なんて言ってくるが、明確に怒りの感情が滲にじんでいる。

たぶん、戦っているこちら側に向けてというよりは、騙されていた自分自身に対する怒りなんだろうけどね。

が、この後どうなるかだ。

怒りの感情に任せた攻撃をしてくるのか、それとも一周回って冷静になるか……そのどちらになるか次第で、こちらも対応を考えないといけない。

そう考えている自分の目の前で、守護者は深呼吸を始めた。

しかし、その姿を前にしてもこちらから攻撃を仕掛ける気にはなれない……ひりつく殺気が守護

者から消えていないからだ。

ここで向こうが落ち着く前に下手につつこうものなら、その瞬間こちらに向かつてその空気自体が無数の針となつて襲ってくるようなイメージが不意に湧いた。なので、こちらも明鏡止水の集中をより深めるために動かない事を選ぶ。

やがて深呼吸を終え、守護者から放たれる殺気がより強まってくる。もはや、これが試練という事を忘れていないか？ と問いかけたくなるレベルの殺気である。

空の世界で戦った有翼人ゆうよくじんのボス、ロスト・ロスと大差ないレベルの殺気を放っているのだ。

いや、それだけではない。

その殺気自体が、こちらの体の動きを抑制しようと絡みついてくる。

これ、もしかして抵抗に失敗したら蛇へびににらまれた蛙かえるのような状況……つまり金縛り状態かなしほにならないか？

金縛りになった状態で、さっきのやる気……いやこれでは字が違ふ、殺る気全開なパンチを喰らったらシャレにならないぞ。

こちらも気を強く持ち、守護者が放ってくる殺気に抵抗する。それによって、絡みつこうとした殺気が弾き飛ばされるような感覚を覚えた。

「——これも通じない……ならば、ただ単純に打ち貫くだけね！」

そうつぶやいた守護者は、こちらに向かって突進してきた。こちらは接近しながら繰り返し出されたパンチを、盾を使って受け流して大きく上方向に勢いを逸らした。

また、一撃が重いパンチに戻ったな……が、その分、やはりスピードがやや落ちるため対処は可能。この放ってくる殺気に気圧^{けお}されなければ、だが。

(まるで、パンチではなく殺気で押し潰そうとしてくる。パンチはあくまでとどめを入れるためとばかりに。これ、普通の人じゃられたら相当きついんじゃないの？ 自分みたいな特殊な経験をしてない人が、この殺気という名の重圧に耐えられるとはちょっと思えないんだけど)

そんな事を思いながらも、襲い来るパンチに対処する。

とにかく一発でももらったら殺される必殺性能を持つパンチがこれでもかと容赦なく自分に襲いかかってくるので、丁寧にかつ確実に逸らして対処しなければならぬ。

避けて、逸らしてまた避ける。放ってくる殺気によって恐怖に負けたらお終い^{しま}。この圧に屈したらお終い。

恐怖と恐怖の合間にある生存エリアに飛び込んでいるようなものだ。だが、後ろに引いたらその瞬間がぶりと食われる気がしてならない。

無謀のぎりぎり一歩手前で踏みとどまり、目を逸らさずに対処するだけのガッツが必要なのだ。

そのガッツがなくなれば、その時点で自分はこのパンチをもろに喰らって昇天する事となるだ

ろう。

(あと、二割ぐらいか？ かなり明鏡止水の集中は高まってきた。あともう少し、もう少し集中してあの必殺の一撃をこちらが放つ状況を作り上げるのだ。皮肉な事だ……相手の攻撃を一回^{かえ}躲すごとに集中がぐんと高まるのを感じる。死が頬^ほをなでる事がかえってこちらの心を落ち着かせている。自分もどこか、心のどこかがぶつ壊れたのかもしれない。普通とはかけ離れた心理状態になっているって事は、流石に分かる)

ここに来て、守護者のパンチを一回回避するたびに集中が高まる。一回受け流すたびにより深く集中できるようになっていく。

目の前の守護者が自分に向かって襲い来る濁流^{だりゅう}とするならば、自分はその濁流の中にか細い足場だけで立ち続ける一本の細い葦^{あし}のような状態だ。

だが、その葦は濁流に流される事なく、完全に吞まれる事なく、身をよじらせてそこに残り続けている。そんな姿をイメージする。

力に逆らわず、しかし流されず。無理に前に出ず、だが後ろにも下がらず。

ただそこにあり続ける自分を想像し、回避して受け流してを繰り返しているうちに世界が青く染まった。

感じる、分かる。

明鏡止水の集中がさらに高いレベルに入ったのだ。理屈じゃない、感覚だけでそうだと分かる。守護者のパンチが今までよりもはつきりと見える。

パンチだけじゃない、足の動きも、目の動きも、守護者の体全体の動きがはつきりと見える。

右手の拳を自分の顔面目がけて繰り出そうとしている。次は左の拳を自分の腰あたりに繰り出そうとしているな——右のパンチを盾で受け流し、左手のパンチが飛んでくるよりも早く、膝蹴りを守護者の腹部に叩き込んだ。

「!?」

大したダメージにはなっていないだろうが、明確な反撃を受けた事で守護者の表情が変わったのが見える。

しかし、数打ちのパンチを放つような事はなく、再び威力がしっかりと乗った右の拳を自分の腹部めがけて繰り出そうとしてきたのが見えた。

自分はそのパンチに合わせて盾による殴打うちだを実行。相手のパンチが勢いに乗る前に殴れたため、ステータスの差があっても相殺が成立した。

そこからは相手のパンチを盾による打撃で相殺する回数を確実に増やしていく事で、相手の圧を消していくと同時にこちらからも圧をじつくりとかけていく。

万力まんりきで締め上げるかのようにゆっくりと、そして確実に。

じわりじわりとかかる圧が一番きついと感じるのは、自分の経験上から来る判断だ。

一步一步、確実にできる事を潰されて相手のペースになっていく……こういうのが一番・くるのだ。守護者の顔が困惑に染まる。

突然こちらがこうもパンチを相殺し続けたら困惑もするだろう、無理もない。

さらに自分のやりたい事ができなくなり、動きづらくなっていく事もまた困惑に拍車はくしゃをかけるだろう。もちろん、こちらはそこに付け込む。

集中力はもう九割九分高まった。あとはその時が来れば明鏡止水の状態で繰り出せるあの奥義を放つだけ。

その時はそう遠くはない。

何らかのきっかけ、そうきつかけがあればそこにすべてを注いで最高の一太刀を叩き込む。

「く、どうしてこんな……どうして私がこうも」

守護者から、そんな声がわずかに漏れた。その声は、守護者の精神にひびが入った事を示すかのようだ。

あとはそのひびがもつと大きくなって崩れた瞬間が、奥義を叩き込むべきタイミングだ。ここからは、その瞬間を捉える事に集中しなければ。