

Re:Monster

暗黒大陸編
THE DARK CONTINENT

リ・モンスター

3

金斬兎狐



どもくいかなた
伴杭彼方

ランクダウン
オバ朗が度重なる【存在退化】の果てに辿り着いた前世の姿。仲間と記憶を失っており、暗黒大陸を一人放浪する。

種族 **ブースタッドマン 強化人間**



ぼうかくき
宝殻鬼

伴杭彼方によって作り出された強化外骨格型ゴーレム。戦闘に特化した多彩な機能を誇る。

種族 **ゴーレム**

《三十一日目》／《百三十一日目》

見ず知らずの場所で目を覚まし、そこに至るまでの記憶を失っていた俺——伴杭彼方。それから他者との関係を構築し、現地の資金を得て、『自由商都セクトリアード』にて活動拠点を作った事で、とりあえずの生活基盤は確保できた。

まだか細く不安定で頼りないが、記憶を失い、心から頼れる仲間が不在——行動を共にしている蟻人少年は仲間というより保護対象——な現状を打開する、今後の大事な足がかりである。

それが崩されても面倒だし、色々な約束も出来たので、目下の敵である裏組織《イア・デパルドス》をさっさと壊滅させるべく、本格的に動き始める事にした。

まず最初にするのは、当然ながら、より広く詳細な情報収集だ。彼を知り己を知れば百戦殆うからず、と昔の偉人も言っている。

情報源は、顔見知りの情報屋からはもちろん、監視ゴーレムによる敵拠点への潜入調査や各種ア

ビリティによる自分自身での遠隔調査、発行されている情報誌の購読、それから《朱酒槍商会》の店舗へ密かに運び込んでいた《エア・デパルドス》構成員の捕虜からの聞き取りなど、多岐に及ぶ。そうして、まだ動き出したばかりなので細かいところまでは完全に網羅できていないものの、先に幾らか調べていた事もあってとりあえず大雑把ながら欲しい情報は得られた。

敵首領の顔などをはじめ、幹部など主要な構成員の情報や敵施設の構造、組織内派閥といった人間関係、蟻人少年と同じ境遇にある要救助者などについてである。

集めた情報によると、厳しめに見積もっても、裏組織《エア・デパルドス》を壊滅させるのに特に問題はなさそうだった。

改造手術により強化された猛者も一定数いるようだが、以前倒した「死断冥牛頭鬼王」よりは全員弱い。高度な連携があればその限りではないものの、そこまで注意すべき者はいない。

それに最近では、俺による構成員殺害や拠点破壊の影響で慌ただしく、各地に分散されているので、各個撃破も狙いやすくなっている。

よほどの想定外が無い限り、予定通りに事が進むだろう。

かなりこちらの優位に進められる目処が立ったが、もちろん、問題が全く無い訳でもない。

それは、裏組織《エア・デパルドス》の手が予想よりも広く、要救助者が予想を超えて多かった事だ。

要救助者は大きく三つのグループに分類できる。

一つ目は、容姿が優れていたり特殊な技能を持っていたりなど、商品価値が高い者達のグループ。このグループには比較的安全な改造手術が施されるだけで、境遇は悪くない。高額で取引される為扱いは丁寧だ。

二つ目は、ただの一般人。主要な商品扱いされるので、改造手術も実験的なモノがあるにしろ、そこそこオーソドックスな内容が多い。境遇は良くも無いが悪すぎる事もない。

そして三つ目が、反抗的だったり心身に何か障害や怪我があったり、または外見が悪かったりなどの理由で商品価値が低いと判断された者達だ。

このグループの扱いは劣悪のひとりで、家畜同然である。危険な改造手術のモルモットとして消費され、非常に入れ替わりが激しい。そして運よく改造手術が成功したとしても精神的に破綻する事が多く、正常な状態で生存できる例は稀である。

商品の品質に差があれば扱いも変わるように、そんな三つのグループはそれぞれに仕分けされて幾つかの施設に収容されている。

一ヶ所に固まっているのであれば救助は簡単だったが、こうなると、一度に全てを解放する必要が出てくる。一つひとつ潰してはここちらの狙いが相手にバレて、要救助者達に悪影響が及ぶ可能性が高いからだ。

そして、たとえ彼らを入質にされたとしても、俺は俺を優先する。自分を助けられない者が他人を助けられるはずもないのだから。

だから最悪の場合は見捨てる事も選択肢に入る訳だが、そうならないように努力はしておきたかった。手間は増えるが、仕方のない事だ。

ただし、手間が増えた分だけ得られたモノも多かった。

情報収集の一環で裏社会の情報が手に入ったし、この大陸の基本的な情報についても得る事ができた。

それに捕虜からは、敵の情報だけでなく、安全性が確認された身体能力強化などの有用な改造手術についての知識と技術を引き出す事に成功している。

元々、俺自身は改造手術を受ける事に忌避感は無かった。

というのも、元々俺は生体強化手術を受けた強化兵^{アウストラドマン}だった——ただし現在もそうかは不明。身体能力や感覚は変わらないが、この世界では別の何かに置換されている可能性を否定できない——からだ。

骨格や筋肉を生体金属や強化筋肉に置換し、神経や血液の代わりにもなる多機能なナノマシンの投与などによって、俺は普通の人間を超えた身体能力を得ていた。

それでもアツサリと死ぬくらい危険性が高い過酷な仕事に取り組んでいた訳だが、それはさて

置き。

改造手術を受けたという意味では、蟻人少年達と俺は同じである。

しかし、俺は、長い歴史と洗練された高い技術によって確立された安全な改造手術を、自分自身の意思で受けた。

対して蟻人少年達は、試行錯誤中で危険の大きい改造手術を、自身を見下す他者に強要された。

両者の間に隔絶とした差があるのは明白だ。だからこそ、拙い^{つたな}技術で行われた改造手術の被害に對して感じる同情も大きいのだろう。

俺は蟻人少年達に協力し、せめて普通の生活ができるように手助けするつもりである。

今日は何やかんやと忙しくて疲れたので、早いうちに酒を呑んで寝た。

最近では迷宮産のビールがお気に入りである。

《三十二日目》／《百三二■二■目》

これまで体を休めていた蟻人少年達は、狸親父こと治安維持部隊実行隊のラクン中隊長の屋敷からもう一つの拠点に移動し、そこで生活する事になった。

蟻人少年は心身共に大分落ち着いたが、他の面々はまだ心身の損傷が激しく、しばらくリハビリが必要になる。

その第一歩として自活させる事にしてみた。

まあ、始まったばかり。気長に回復していけばいいだろう。

最後まで面倒を見られないかもしれないが、自立できる程度までは回復してもらうつもりである。そんな蟻人少年達だが、どこから《イア・デパルドス》に情報が洩れるか分からない。

情報屋があちこち探っているかもしれないし、ふとした事で顔を知っている者が見かける可能性もある。

そこで、変幻自在に姿を変える事が特徴な“エルペンテス・スライム”の柔水膜じゅうすいまくというモンスター素材を使い、ぴたっと肌に貼り付く特殊メイクゴーレムを作ってみた。

目と鼻と口以外を覆い、後は適当に若返らせたり老けさせたり、あるいは全く違う顔にしてみたりとバリエーションは豊富だ。

これで、少なくとも顔で居場所が露見する可能性はグッと下がった。

俺が知らない能力——例えば魔力の波動を感じるとか、魔力の色を見極めるなど——によって看破される可能性は無きにしても非^あずだが、その場合はどうしようもない。その時はその時で柔軟に対応するしかない。

それに一応、拠点には複数の警備ゴーレムを配置したし、個人個人に特殊な電波を発する鉱石鉱物が組み込まれた発信器兼服型ゴーレムも配布している。

万が一拉致されても居場所は分かるし、最悪の場合にはこのゴーレムの別機能が助けになる。ただ、こうした保険があっても、使用する素材によって限界があるので、外に出る時は気をつけてもらおうしかない。

注意一秒怪我一生、油断は大敵だ。

まあ、騒動の元凶を取り除けば、穏やかな時間も心理的な余裕も生まれるだろう。

数日内にはひと区切りつけようと思う。

あー、しかし。昼間から呑む酒は最高だなあ。

《三十三日目》／《百三十三日目》

捕虜から得られる情報は、大体出尽くしたと判断した。

【尋問官】や【嘘発見器】、【心理学】や【心拍数検知】などの多種類のアビリティを使って、できる限り虚偽を取り払い、真実を引き出した手応えもある。

そして他から集めた情報と、施設襲撃時に得た様々な資料と照らし合わせる事で大まかな裏付けも取れている。

という訳で、用が済んだ捕虜——改造手術技能を修めた技能系幹部と、その補助役の側近数名——を喰う事にした。

猛毒を使って最後の苦痛を与えて、新鮮なうちに頭から頂く。

戦闘系構成員を喰った時でも思ったが、改造手術を施された者は、前世の強化人間と同様に、添加物たっぷりの食材のような味がするらしい。

戦闘系構成員の場合は、戦闘能力を高める為か、筋肉はアナボリックステロイドやホルモン剤を使つたような味がした。魔法金属に置換された骨はコリコリとした歯応えがあり、神経伝達物質も通常とは違って少しピリピリする辛みがあった。

対して今回の捕虜達は、技術者として手術の正確性を高める為に、器用さや記憶力の強化などといった改造手術を施されている。

その違いからか、良質な部位は主に脳と手だった。普通よりも発達した脳、柔らかな筋肉と鍛えられた神経が張り巡らされた手の味は、とても濃厚である。

筋肉が少なめで脂肪が多めな胴体も、それはそれで美味かった。

個人的には天然物の方が好みだが、ジャンクフードのような身体に悪そうな感じも、たまにはいいだろう。

この世界ではむしろ、滅多に喰えない味の可能性もあるのだから。

【能力名】【魔改造技能】のラーニング完了」

【能力名】【技師の指先】のラーニング完了」

そして得た二つのアビリティ。

魔力を用いるこの世界の改造手術だから、【魔改造技能】となったのだろうか。何だか少し違うような気がしないでもないが、それはさて置き。

【技師の指先】は手先が器用になり、精密作業がしやすくなるアビリティだったので、有用な部類に入るだろう。使い方次第では戦闘時でも活躍する。

そうして血の一滴に至るまで捕虜の後始末を終えた後は、個人的な目的の為、さっさと襲撃して新しい捕虜を得る事にしよう。

情報収集の際、今後について気になるモノがあり、早く記憶を取り戻す為にそちらに力を入れたいからだ。

《三十四日目》／《百三十四日目》

勝負はいち早く準備を済ませ、状況を整えた方が勝つものだ。

相手がまだこちらの事をよく知らないこの機を逃す訳もなく、仕込みを夜明け前から行った。

要救助者達がいる施設近くを密かに巡り、屋根裏や意図的に作った死角などに、五種類のゴーレ

ムを隠して配置していく。

一つ目は、合図すれば路地裏や隠された秘密の抜け道などを塞ぐ、塗り壁ゴーレム。

二つ目は遠隔の眼となる監視ゴーレム。

三つ目は構成員を捕らえる捕縛ゴーレム。

四つ目は要救助者を助け円滑に移送する保護運搬ゴーレム。

そして最後は制圧用の蜂ゴーレム。

この五種類の中で、今回最も重要なのは蜂ゴーレムだ。

襲撃時の主力になる蜂ゴーレムの大きさは五センチほど。

全身赤黒い金属製なのでズッシリと重い。しかし、薄く透き通るような金属翅は自ら風を生み出す特性を持つ魔法金属製であり、それを高速で動かす事で、重量からは想像できないほど速く飛行する。

金属翅は鋼鉄を紙のように切り裂く鋭さを持つので、ただ飛び交うだけで雑魚処理には十分かもしれないが、加えてモデルとなった蜂らしく毒針を持つ。

紫水晶のような毒針には、対象を無力化する【麻痺毒】や【睡眠毒】をはじめ、悪夢を見せる

【幻覚毒】や血を固める【凝血毒】を仕込んでいる。

また胴体には、破壊された時、証拠隠滅も兼ねて近くの敵を殺傷する為にアビリティで作った

【高性能爆薬】が入っているので、即席の爆弾にもなる。

そんな気楽に使い捨てできる高性能な蜂ゴーレムも、やはり単体より集団である方が効率的だ。

その為、各施設の近くには蜂ゴーレムだけでなく、蜂ゴーレムの補給や修理、製造を行う巣も設置した。

この巣には一つにつき最大百体まで搭載可能であり、それを一つの施設につき十個用意した。

つまり蜂ゴーレムだけで千体になる。

逃げ場を塞いだ敵拠点はただの狩場が変わり、制圧後の行動もスムーズになるだろう。

そうして仕込みを済ませた後は様子見を続け、太陽が沈むまで待った。

そして逢魔が時、作戦開始である。

各施設近くに潜むゴーレム達が一斉に動き、その猛威を振るった。

アチラも襲撃を警戒していた。用心棒を増員し、より厳しい監視体制を敷いていた。

だが、蜂ゴーレムの大群に襲われるとは思っていなかっただろう。

普通の構成員なら蜂ゴーレム一体で十分制圧可能で、戦闘系幹部の場合でも数十体の蜂ゴーレムが群がってお終いだ。

一部の戦闘系幹部には蜂ゴーレムを数体壊されたが、そもそも蜂ゴーレムは消耗が前提にある。次の相手に意識を向けた戦闘系幹部らの足元という死角で、倒したはずの蜂ゴーレムが爆散。そ

の破片に襲われて彼らは死傷した。意識外からの攻撃を避けられる者は少ないので、仕方ない事だろう。

壊しても壊さなくても致命的な蜂ゴーレムにより、構成員はほぼ全て拘束に成功。

各施設が完全に制圧されるのも時間の問題だった。

そして首領の屋敷では、無数の蜂ゴーレムに加え、【宝殻鬼】を装備した俺と蟻人少年、それから救助した者の中から戦闘用に調整された男性二人と女性一人が乗り込んでいる。

本拠地だけに、導入した蜂ゴーレムの数は二千に及ぶ。

数の暴力と統率された連携による阿鼻叫喚あびきょうかんの中を、俺達は進んでいった。

その後、襲撃は特に問題も無く短時間で終わった。

多少は見逃しもあるだろうが、首領をはじめ、この組織に改造技術を持ち込んだ件の狂人や主要幹部、敷地内にいた構成員の大半の捕縛は完了。

更に、各施設にいた要救助者から優れた武器や高価な家具、隠し財産までの全てを確保した。

漁夫の利を狙って襲ってくる者がいるかもしれないので、警戒しながら色々と後始末していくと、一段落する頃には日が変わっていた。

襲撃に費やした時間よりも、後始末の方が長かった。

ちなみに懐ふところに入れていた【怨霊の魂石】ガイスト・ゼーレは、気がついた時には【破魔の浄石】エカセスト・コロレに変化していた。



つまり、《イア・デパルドス》に怨みを抱いて死んだあの店主との約束が、無事に果されたという事だろう。

共に突入した女性戦闘員曰く、【破魔の浄石】はアンデッドモンスターに対する高い耐性と攻撃力を得られる貴重なアイテムだそう。

内部に銀の光を秘めた水晶のような見た目が変わったので、調度品としても価値が高そうではある。

それをどう扱うか少しだけ迷い、結局喰った。

「能力名【破魔の浄石】のラーニング完了」

ラーニングできた能力を試しに使ってみると、身体が銀の光を帯びた。周囲に充満する死臭が、この銀の光に触れた傍から浄化されていき、どこことなく清浄な空気が漂っているような気がする。何だか空気清浄機みたいだが、それはともかく。

万が一、この構成員達が怨霊となって復讐しようとしても、これなら問題なく返り討ちにできそう。

個人的に、怨霊が喰えるか試したいので、復讐に来てくれるのなら歓迎しようと思う。

《三十五日目》／《百三十五日目》

—— たった一夜にして起こった《イア・デパルドス》壊滅事件に迫るッ。

—— 近隣住民からの情報によると、無数の何かに襲われていたという。

—— 《イア・デパルドス》の首領デパドラ氏の本邸には、戦闘の痕跡が僅かに残されていただけで、調度品などあらゆる品が無くなっていった。

—— 出頭して治安維持機構に保護された元構成員は、『鬼に、鬼に……』と讒言うわごとのように繰り返すだけで、詳しい事情聴取は行えない状態にある。

—— 先日の襲撃事件にも現れた寶石鎧鬼、その正体は一体何なのかッ。

—— 《アドラム山道》にて山蛮アケムナラが氷付けの状態で見えられ、山道は一時通行止めになっている。

—— 毎年恒例、《テスラ雷平原》に大量発生するディアブロン・トードが一夜にして壊滅。普段よりも激しい雷鳴しんがが轟いていたらしく、それが関係するのか？

—— 巡礼中だった【墮神教】の高位汚染教師ナルトラ・カジャと信者一行の消息が《マドラレン宣教都》付近で途絶える。

—— 数日前に突如現れた、天に一直線に伸びる岩の天塔を駆け上った冒険家アンドレイ氏曰く、

『塔の先は天空島と繋がっていた』という。新しい交易路となるのかもしれない。

号外や夕刊の一面を彩る記事は、俺が起こした襲撃事件についてが多かった。

幾つもある情報誌が一斉に似た話題を取り上げ、世間の表裏両面で活動が激しさを増しているらしい。

その他にも色々とな気になる情報が掲載された情報誌を流し読みしつつ、俺は拘束した狂人から様々な情報と技術を吸い出していった。

狂人は、ハダカデバネズミをヒト型にしたような血色の悪い獣人で、血や何かの薬品の汚れが目立つ白衣を羽織っている。

一人でも問題なく改造手術ができるように自分自身も改造しており、生身のように精密操作できる偽腕が左右の肩と腋に追加され、六本腕となっている。

目は特殊なマジックアイテムの義眼で、後頭部には増設脳が入った半透明の強化ガラス管が引っ付いている。

外見からして色々どぶつ飛んでいるし、溢れ出る知識と技術と発想はまさに狂人と言うしかないレベルで、間違いなくある種の天才である。

倫理観が無さすぎて、元々所属していた研究施設にいられなくなったそうだが、それも仕方ない

としか思えない。

そんな狂人から情報を引き出す方法として、当初は拷問でもしようと思っていた。

とうか実際にそうした。

しかし狂人は、自分の意思で痛覚などをほぼ完璧に遮断できるようにしていたので、拷問は意味が無かった。

これでは非効率的だし、下手にやりすぎると情報を引き出す前に死ぬ事になる。

そう判断して早々に拷問は中止し、さてどうするかと思っていたのだが……改造技術について聞いてみたら、呆気なく答えてくれた。

どうやら狂人は、自分自身の境遇よりも、改造技術の発展と探求にしか興味が無いようだ。

自身が殺されるのは、それ以上探求も発展もできなくなるので嫌らしいが、誰かが思想や技術を受け継いでくれるのなら、それはそれでいいという。

ある程度話を聞いた後、俺が前世の改造技術に関する知識を基に、狂人の改造技術との差異について質問したところ、そこには狂人にも無かった発想が多分に含まれていたらしい。

食いつきが凄く、俺の考えや発想などをポツポツ提示するだけで、テンションを上げながら延々と語ってくれる。

面倒なタイプの性格だ。付き合うのがとても疲れる。しかし饒舌になるのであれば、長い付き合い

いはご遠慮願うにせよ、一時的に我慢するだけの価値はあるだろう。扱ひ方が分かれば、狂人を制御するのは物凄く簡単だった。

引き出す情報が多すぎて時間が必要だが、一先ずの用事は済んだ。

蟻人少年達には自立に向けてリハビリしてもらっているので、少し時間の余裕もあった。

しばらくは狂人に付き合ひ、得られた全ての情報を【電脳書庫】に記録する作業が続きそうだ。

《三十六日目》／《百三■六■目》

今日も狂人から情報を引き出す。

詳しく説明するのは憚られる内容なので省略するが、現在、狂人は改造手術に取り組んでいる。俺が語った内容に刺激されて発想した新しい改造手術を、実際に行っているのだ。

幸い、実験体とする素体は先の一件のおかげでそこそこいた。

《イア・デパルドス》の構成員だった捕虜達である。

これまで他人にしていた事を、今度は自分達で受ける事になった。ただそれだけの事だ。たとえ死んでも、その肉体は次に繋がる犠牲となるので、無駄も無い。

ただ、今日はここまでにしよう。

俺も助手を務めてみたが、常人では気分が悪くなるだけだ。

《三十七日目》／《百三■七■目》

今日も実験である。

詳細は省くが、狂人は狂人だったと言っておこう。

喰わず、眠らず、休まず動き続けるタフさと集中力については素直に感心するが、倫理観が消滅したとしか表現できない事を嬉々として行うのだから。

素体となる捕虜とは顔見知りだろうに、そんな事は一切気にせず手術している。

まあ、それを見て特に何も思わない俺が言うのも可笑しいか。

モルモットを見る科学者も、こんな気持ちなのかもしれない。

《三十八日目》／《百三■八■目》

狂人の助手を務め、捕虜を材料にした技術取得を始めて早数日。

基本的に安全なモノはもちろん、全ての捕虜を使い潰す事と引き換えに、危険性の高めな手術技法も【電脳書庫】に記録できた。

また、その課程で、この世界にいる獣人や魔人などの人型生物の内部構造などについても、多く知る事ができた。

今回の一件で得た物はかなり多かった。

正直に言えば、狂人の使い道は他にもあるが、しかしそろそろ切り上げ時だ。

狂人は狂人らしく、油断すると何かしでかす危うさがある。

今は新しい試みに興味が向けられているが、いつ気分が変わるかも分からない。

一定の成果を得た今、その処理は確実にしなければならぬ。

だから最後にひと働きしてもらおうべく、【弁舌】や【洗脳話術】などのアビリティの組み合わせで納得させた狂人と俺は、手術台に寝かされた被救助者の一人である男性の左右に立っていた。

これから行うのは、蟻人少年ら被救助者達の再改造手術である。

そもそも、一度改造手術を受けた者を完全に元に戻す事はほぼ不可能だ。紙を折ったら折り目がつくように、肉体を元に戻そうとしても、どうしたって何かしらの痕跡は残される。

それに、改造手術で精神が壊れていたら、肉体が元に戻ったとしても、手術前の状態になったとはとても言えない。

だから今回の再改造手術は、彼らを元の身体に戻す事ではなく、バランス調整とかメンテナンスが主な目的だった。

これまでは、改造手術に失敗したら、そのまま放置、あるいは破棄されるだけだった。狂人達の目的からすれば、失敗による不具合や欠点をいちいち治すよりも、また新品を使った方が色々楽

だからだ。

しかし、治す事で得られる知識もある。そこから発展する技術もある。

そんな事を狂人に言っただけだと、今は新しい視点からのアプローチが刺激になっていた事もある。意欲的に働いてくれた。

調整にかかる時間はバラバラだ。短時間で終わる場合もあれば、内臓を弄る必要があったりなどで数時間かかる事もあった。

現在、一時的とはいえ俺の庇護下にある被救助者達の数は、約七十名。

本当はもっといたが、既に回復不可能な状態になっていたり、深い絶望から自殺を選択する者もいたり、当初から減ってこの程度の数に収まっている。

また、この中には調整の必要が無い成功例——商品価値が高く待遇が良かった者達——も含むので、実際に再改造をする数は多少減るが、それでも時間は必要だ。

改造手術で医療系の能力を与えられた者達にも手伝わってもらうものの、今日一日は手術室から動く事はできそうにない。

《三十九日目》／《百三■九■目》

何だかんだと徹夜で改造手術をし続け、夕方頃にはほぼ完了した。

著しくバランスを崩した内部構造によって致命的な欠陥を持つていた者も回復し、移植された異形な器官は本人が不要だと判断したら取り除いた。

様々なパターンの調整を終えた結果、被救助者達は全員が改造手術を受ける以前よりも優れた肉体を持つに至った。

五感^{ごかん}は冴え、生命力^{みんぎ}の漲る^{みなぎ}肉体に、豊富な魔力。今や彼らは弱者ではなく強者の部類になった。とはいえ、内心は複雑だろう。

得たモノは大きい^{おおい}が、それは自分の意思とは関係なく与えられたのだから。奪われたモノも、失われたモノも多い。

それに精神的な問題が全て解消された訳でもないし、その他の問題もまだあるが、最後まで俺が面倒を見る事はできない。

俺には俺の目的があるのだから。

蟻人少年達が今度どうやって生きていくのか、それは本人達で決めてもらうしかない。

そして、役割を終えた狂人は丸ごと喰った。

狂人も自分が生き残る事はできないと悟っていたのか、俺に伝えられた技術や思想などが次代に繋がる事を祈る、なんて言い残した。

その願いが叶うかはさて置き。

「能力名【狂気^{きやうき}の思想】のラーニング完了」

「能力名【鬼才^{おにさい}の閃^{ひらめ}き】のラーニング完了」

これらのアビリティが狂人からラーニングできたが、新しい発想が得られやすくなる【鬼才の閃き】はともかく、【狂気^{きやうき}の思想】は用途が限定的で、特殊な使い方をする必要がある。普段は狂人のような存在を理解しやすくなる程度にしか役立ちそうにない。

使い道に困るアビリティがまた一つ増えてしまった。

どうせラーニングするなら使いやすいアビリティがいいのに、と意味のない愚痴^{ぐち}が零^{こぼ}れた。

《四十日目》／《百四■目》

蟻人少年達には、大雑把に二つの選択肢があった。

出ていくか、残るかである。

帰れる場所が残っているのであれば、出ていけばいい。

帰る場所がないのなら、残ればいい。

帰りたくとも帰れないなど、複雑な事情が色々あったりするので、簡単に判断できない者もいる

だろうが、分かりやすい選択肢を用意してやった結果、それぞれがそれぞれの選択をした。まだ太陽が昇ったばかりの早朝。

調節を終えた被救助者達の一部が《自由商都セクトリアード》を出発した。

彼・彼女達が目指すのはそれぞれの故郷、あるいは親戚が暮らす場所である。

その数は約三十名。

安全の為、向かう方向が同じ者同士で幾つかの集団を形成し、しっかりとした足取りで去って行った。

もちろん、ただ放り出した訳ではない。

十分な額の路銀と、道中の安全の為に一人につき十体の蜂ゴーレムとそれを操作するピアスを配給している。

この蜂ゴーレムは悪用防止のセーフティを施したもので、毒は補充できないし、壊れれば自壊する。襲ってきた相手を撃退するのならともかく、悪用すればそれ相応の罰が下される、という事をしっかりと説明しておいた。

その上で、最悪何かあった場合はここに戻ってくればどうにかしてやる、と言って送り出したのだ。俺の役割は十分果たしたと判断していいだろう。

そして、出ていかずにここに残った約四十名は、《朱酒槍商会》本店の従業員として雇う事に

なった。

残る事を選んだのは、蟻人少年をはじめ、調整によって再生する肉袋だった状態から正気を取り戻した青年や、《エア・デパルドス》への襲撃にも参加した戦闘要員の男女などだ。

年齢層としては、蟻人少年のように幼くて誰かの庇護が必要な者、あるいは年老いて帰る場所のない者が多い。中には肉袋青年のように一人で生きていけそうな者もいるが、色々と思うところがあるのだろう。

個人個人が何を思っているのかはさて置き、とりあえず資金は潤沢だ。出ていった者達に十分な路銀を渡した上で、まだ余っている。余裕を持って《朱酒槍商会》を運営できる下地がある訳だ。

そして、当面の事業内容はゴーレム半装軌車である【ゴーレムクラーフト】を改造・量産した【ゴーレムトラック】を使った運搬業とする予定だ。

まず大前提として、十分な教育を受けていて頭脳労働を任せられる従業員が非常に少ない。実際文字を書いて、計算ができるのは、教育の賜物なのだ。

煩雑な事務処理を任せられるまで教育するには時間がかかりすぎるし、数少ない教育済みの従業員にばかり作業が集中しては問題が多すぎる。

しかし、従業員は全員が改造手術を受け、子供でも成人以上の膂力があつた。

例えば蟻人少年なら荷入りの【ゴーレムトラック】でも担げるだろう。

そうになると、商人の出入りが激しく商品が大量に行き交う《自由商都セクトリアード》において、単純労働であり、かつ需要の大きい運搬業を選択するのは自然な事だった。

大量運送できる【ゴーレムトラック】に、優れた身体能力によつて積み下ろしを普通よりも効率的に行える従業員。

情報収集時の際に築いたコネにより、初仕事は既に受注済みで、明日から早速取り掛かる。

ほとんどぶつつけ本番になるが、少しでも経験を積んでおく為、今日一日は積み下ろし方や運び方、【ゴーレムトラック】の運転などを色々教えていった。

付け焼き刃なので問題も出てくるだろうが、最低限のやり方は伝授できただろう。

蟻人少年達も従業員としてやる気が出てきているのは良い事だ。トラウマが残っている者も多いものの、打ち込める何かがある方が気分も紛れると思われる。

明日に向けて、今日一日は皆頑張っていた。

さて、これで、出ていった者に対しても残った者に対しても、十分面倒を見たと言える段階に来たのではないだろうか。

そんな訳で、夜になると主要なメンバーを集めて宣言した。

手厚い保護はここまでとする、と。

俺がずっと支える事はできないから、生活が一変していく今が良い機会だろう。

今後の運営は、色んな条件から考えて、肉袋青年に引き継ぐ事にする。

肉袋青年は、数少ない頭脳労働を任せられる従業員であり、その中でも最も頭が良く、かつ人望もある。後任として申し分ない。

俺を会長とするなら、肉袋青年は雇われ社長といったところか。

トップをいきなり任せられた肉袋青年は困惑していた。

恩人である俺が任せるのだからその期待に応えたいが、事業に失敗して損失を与えたら、と思うと戦々恐々らしい。

しかし、事業に失敗しようが、生きていけば次がある。

資金はタップリあるので、多少の失敗などどうにでもなるし、まだまだ稼ぐ手段はある。大きな失敗があつても責任と後始末は受け持つから気軽に頑張れ、とエールを送った。

大きな利益が出るなら最良。

利益が出なくても、次に繋がるコネとかが出来るのであれば良し。

駄目なら他にもある裏組織を潰して再起するので良し。

そう、何も問題ない。

ここまで気楽に仕事ができる事なんて、中々無いのではなからうか。

一応、遠隔通信の手段は残しておき、ここでの拠点の維持を肉袋青年や蟻人少年達に任せる準備を着々と進めつつ、俺は次なる目標へと意識を向けた。

俺の失われた記憶。

それを取り戻す手段はまだ分からないが、一つ重要なキーワードがあった。

【エリアレイドボス】。

大陸に七体存在する超常の存在。

その存在を知った時から強く興味を惹かれていたが、その内の一体——古代守護呪恩宝王「ブアブリプガン」の存在を知った際に、ある種の確信を得た。

気がついた時に近くにあった祭壇を喰ったら、【宝王の祭壇】という『宝王』の名が付くアビリティをラーニングできた。だから、あの祭壇は「ブアブリプガン」由来のモノだったのだ。

そもそも何故あそこにはいたのかは思い出せない。

しかしだからこそ、何か関係があるのは間違いない。

思い出すには「ブアブリプガン」に会えればいいのだが、あそこにはそれらしき存在はいなかった。

もしかしたら、記憶を失う前の俺が「ブアブリプガン」を殺したのかもしれない。

そうになると、やはり他の【エリアレイドボス】に会う必要があるだろう。

だから俺は、現在地から最も近い【エリアレイドボス】の内の一体——古代爆雷制調天帝「グアストラキウム」に会いに行こうと思う。

きつと、穏やかな話にはならないだろう。

けどこれは必要な事に違いない。何となく、そう思う。

そう、決して『喰ってみた』なんて欲望を抱いている訳ではない。

これは早く記憶を思い出す為に必要な事であって、そのついでに美味しい思いができるのなら最良だろう。

色々と思うところはありつつ、準備は滞りなく進んでいった。

《四十一日目》／《百四一―目》

出立する準備を色々を進めつつ、最初の仕事を見届けるべく今日の現場に同行する。

朝食を食べ終え、仕事を始める人が増える時間帯。

十トンのアルミバントラックをモデルにした二台の【ゴーレムトラック】が、従業員数名と俺を乗せ、舗装された道路を走行する。

練習も兼ねているので、【ゴーレムトラック】を運転するのは、肉袋青年と、戦闘要員の男性だ。俺は肉袋青年が運転する先頭車両に乗車し、教官のように適宜アドバイスをしていく。

初心者である肉袋青年は非常に緊張しているらしく、身体は無駄な力が入ってガチガチだ。視線が忙しく動き、ハンドルを握る手にはギュッと力が込められているのが分かった。

見ている方が心配になるほどの緊張具合だが、乗車経験自体が乏しい事に加え、運転に不慣れだから仕方ない。

それに、道路を自由に行き交う荷車はもちろん、歩行者にも注意が必要だ。

下手に衝突事故でも起こすものなら、頑丈で重いこちらはともかく、相手側の被害が大変な事になるのは明白。運が良くて軽傷、悪ければ即死もあり得る。

しかし一応、走行時の安全性は【ゴーレムトラック】自体の性能と機能で確保してあった。

自動運転で運転手が居眠りしていても問題なく進む事ができ、進行ルート上に飛び出しがあっても自動的に緊急停車する。

そうでなければ、まともに練習もしていない初心者に運転させる訳がない。

だから、今の肉袋青年のように過度に周囲に気を配る必要はないのだが、安全運転の心がけは事故を起こさない為の基本中の基本である。各種安全機能については、まだ黙っておく事にしようと思っ。

そんな訳で、必要以上に慎重な肉袋青年による運転の先頭車両と、似たような状況にある後続車両は、時速三十キロ程度の低速で進んでいった。

移動中、道行く人々の視線が集まってくるのを感じた。

その原因は、【ゴーレムトラック】のサイドパネルに、新興商会《朱酒槍商会》の広告を載せているからだろう。

他の荷車とは明らかに外観が異なる【ゴーレムトラック】は注目の的なので、移動するだけで大きな宣伝効果があった。

広告を見た人から後日仕事があれば儲けものだろう。

宣伝と練習を兼ねて少し大回りしながらも、予定の時間より少し早く、待ち合わせ場所に到着した。

そこは、都市外に繋がる正門近くにあるちよつとした広場だ。ここは待ち合わせ場所としてよく使われるので、周囲には同じように時間を潰している者も多い。

従業員達とコミュニケーションをとりながら数分ほど待っていると、白い狼のような騎獣に乗り、複数の護衛を引き連れた二頭牽きの箱馬車が二台、広場に入ってきた。

どちらもそこまで珍しくはないデザインの馬車だが、作りは頑丈そうであり、牽引するのは質の良さそうなゴーレム馬だ。

馬力もあって疲れ知らずのゴーレムホースは結構高価な品であり、ある程度以上の財力を持つ者が乗っている事を示している。

先頭の馬車の側面には、宝石と眼鏡と金槌かみづちの紋様が刻まれていた。

その事から、これが今回の取引相手を紹介してくれた《リグナドロー宝石店》のモノだと分かった。

そして後続の馬車の紋様はそれとは違う。つまり、今日の取引相手である《アドーラアドラ鉱物店》の馬車なのだろう。

【「ゴーレムトラック」は大きくて目立つし、商会の広告も載せているので、二台の馬車は真っ直ぐこちらに来た。

そしてすぐ側に来ると、まずは《リグナドロー宝石店》の馬車から、店長とその秘書が降りてくる。

店長達と軽く挨拶を交わす間に、《アドーラアドラ鉱物店》の馬車の扉が開いた。

出てきたのは、体格の良い狼おおかみ獣人だった。

大きく大きい上半身は灰色の体毛に覆われ、下半身には何かの革製のズボンを穿はいている。腰にはナイフが吊り下げられているが、観察した限り徒手空拳を得意とする感じなので、戦闘用ではなく解体などの雑用で使うのだろうか。

まさに狼のような頭部にある鋭い双眸は真っ直ぐに俺を見つめ、こちらを細部まで観察してくるが、しかし敵意は感じられない。

恐らくは護衛役なのだろうこの狼獣人は、数秒ほど俺と対峙した後、馬車の出入り口の脇に移動した。

次に出てきたのは一人の女性だ。

動きやすそうな乗馬服に似た服装と、やや鋭い目つきから、気が強そうな印象を受ける。

しかしそんな印象とは裏腹に社交的な性格であるらしく、朗はからかな笑顔と共に簡単に自己紹介を終えた。

この女性は、《リグナドロー宝石店》が宝石を仕入れる重要な取引相手の一人であり、複数の迷宮鉱山を運営する《アドーラアドラ鉱物店》の三代目女商会長であった。

《アドーラアドラ鉱物店》は《自由商都セクトリアード》でも老舗しにせの部類で、七つの有力な商家——【七大商家】とも関係を持つ大きな商会だ。

新興商会である《朱酒槍商会》ドランランスとしては最初の仕事からかなりの大物相手になるが、ここで上手くいけば今後が楽になる。

挨拶もそこそこに、早速仕事に取り掛かる事にした。

今回の仕事は、《アドーラアドラ鉱物店》が運営する迷宮鉱山へ産出した資源を受け取りに行つて、持ち帰る事だ。

帰りは荷台一杯に資源を積み込む事になるが、その前にまず、店長と女商会長達が乗ってきた馬

車二台を荷台に載せた。

単純に【ゴーレムトラック】で運んだ方が早いからだが、どういう風に載せて、運ぶ事ができるかを見せる意味もある。

ゴーレムホースや馬車は、荷台で動かないように固定していく。

【ゴーレムトラック】の大きさは、馬車を二台載せてもまだ余裕がある。それを女商会長と店長——店長は紹介を終えたら帰る予定だったのに、好奇心からか同行する事になってしまった——が視察した後、全員で運転席がある前面のキャビンに移動した。

キャビンには五、六人くらいなら余裕を持って乗れるスペースがある。キャビンの上部にあるルーフも使えば更に数名乗れる。

先頭車両には俺と肉袋青年と店長と女商会長の四人が乗り、従業員達と御者二人は少し窮屈になるが後続車両に詰め込み、出発した。

周囲の流れに沿って正門まで移動し、何の滞りも無く外に出る。

騎獣に乗った護衛が周囲を警戒しながらついてくるが、それを気にする事なく【ゴーレムトラック】は徐々に速度を上げていった。

肉袋青年達も多少慣れてきたのに加え、周囲の荷馬車や歩行者の数が減った事が、精神的なゆとりに繋がった。

時速四十、五十、六十キロと速度を上げながら街道を進み、途中からは女商会長が保有する迷宮鉱山に向かう山道を登っていく。

山道はやや蛇行していて、傾斜もキツイが、対向車もないし幅も広い。

それに、《アドーラアドラ鉱物店》が長年採掘してきただけあって、コンクリートのような何かで舗装されていて、何もされていない道より遙かに走りやすかった。

護衛を置き去りにするように山道を進み、一時間もしないうちに到着した迷宮鉱山は、山の中腹にポツカリと開いた大穴だった。

そのすぐ近くには、堅牢な石壁と深い空堀に囲われた建物がある。

これは鉱山夫達の拠点であり、物資集積場でもあるそうだ。

中に入るには、丸太で作られたような跳ね橋を渡り、不可思議な紋様を浮かべた城門をくぐる必要がある。

見張り番がこちらの接近を強く警戒していたが、女商会長が窓を開けて犬笛のような何かを吹くと、問題なく建物の中に通された。

そこには、多くの荷馬車が行き交えそうな広場があった。

その一角に停車し、ひと仕事終えて脱力する肉袋青年を労いつつ、女商会長や店長に感想を聞いてみる。

【ゴーレムトラック】に乗ってかなり興奮気味だった女商会長曰く、馬車に乗ってくるよりも遙かに早く、かつ乗り心地もよかつたらしい。

好印象ポイントを稼げたのに満足しつつ、さっさと彼らの馬車を下ろした俺達は、鉱山夫達が集めた迷宮鉱山産の資源の積み込み作業を行っていった。

ちなみに迷宮鉱山とは、主に天然のゴーレムなどの鉱物を採取できるダンジョンモンスターが生息する鉱山の事を言うらしい。

危険性は普通の鉱山よりも遙かに高いが、その代わりに、出現するゴーレムの種類によっては普通に採掘するよりも利益が出しやすいという。

なにせゴーレムは資源の塊かたまりである。

岩の塊であるロックゴーレムでも、構成する岩の種類によっては高値で売れる。レアメタルで構成されたゴーレムなら更に良い値がつくそう。

そして今回運ぶ資源は、重量があるものの価値の高いメタル系だ。

運びやすいように腕や足、胴体や頭部などに分けて、ある程度ゴーレムを解体した資源入りの木箱。それが何十と積み重なっていたが、次々とリレー形式で運ぶ事で、積み込みは短時間で終わった。

今後もっと効率良くする為に、【ゴーレムトラック】のリアドアの高さに合わせた資源集積倉庫

を作る事も、視野に入れておこう。

より楽にするなら、フォークリフト的なゴーレムをリースして配置するのも良いかもしれない。

そうして荷物を手軽に運べたなら、俺達がいなくても鉱山夫達は楽に仕事ができるだろう。

運搬作業を見ていた女商会長に今考えた事を簡単に説明すると、アチラも乗り気になり、今後の継続的な契約を結べた。

契約書は護衛兼秘書だったあの狼獣人が持っていたので、その場で即決だ。

【ゴーレムフォークリフト】はできるだけ早く、という注文であったので、手持ちの素材を使って三台ほど即座に製造した。

即席だが、【ゴーレムトラック】などの製造経験もあるし、最低限の機能は確保できているはずだ。

ただ、リースするので保管状況がどうなるか分からないし、盗難された場合も考え、【ゴーレムフォークリフト】を始動させる【ゴーレムディンプルキー】もセットで作る。

それぞれに対応する【ゴーレムディンプルキー】を使わなければ動かないので、これを管理するだけで盗難防止になるだろう。一応、拠点から一定範囲内までしか動けなくしてあるが、保険は幾つかあるべきだ。

三十分もせずに出来上がった【ゴーレムフォークリフト】の扱い方を説明し、実際に使う事にな

る鉱山夫達に運転させてみる。

多少ぶついたりしていたが、もし壊れても、後部の搭載した修復炉にゴーレムコアとか残骸を補充して放置しておくだけで直る。

ここには修復材料になる素材が、それこそ売るほどあるのだから、多少手荒に扱っても問題ないだろう。

子供が新しい玩具で遊ぶような光景をよそに、資源を運びやすくする木製パレットも幾つか作り、それを使った運搬法を拠点の責任者と女商会長達に説明した。

昼過ぎにはここでする事も無くなったので、帰る事にする。

その際、《リグナドロー宝石店》と《アドーラアドラ鉱物店》の馬車を中央に配置し、【ゴーレムトラック】がその前後を挟むように車列を組んだ。【ゴーレムトラック】の荷台には資源入りの木箱が満載であり、来た時のように馬車を載せられないので、自然とこうなる訳だ。

ただ、いずれの馬車にも御者しか乗っていない。

女商会長や店長達四人は、乗り心地のいい先頭車両の【ゴーレムトラック】に乗っている。

その方が色々と話せるので、こちらとしても悪い話ではない。

帰り道では、これまで資源の運搬をどうしていたかを知る事ができた。

女商会長によると、ずっと自社の運搬部隊で運んでいたそうだ。

ただ、それには相応にコストがかかっていた。重量に耐えられる運搬車の製造費、作業員の確保、外敵の襲撃に備えた護衛の配置などなど。

大量に収納できて持ち運びが簡単な、収納系マジックアイテムを使った運搬方法もあるにはあるが、それらは比較的貴重な部類だ。大量に収納可能な物になればなるほど高額であり、迷宮鉱山内で鉱山夫達が使用する分も考えると、必要量を揃えるのは非常に大変である。

となると、迷宮鉱山から都市まで運搬するのは、荷馬車などを使った方が経費を抑えられる。

それにもし買い揃えようと思ったら、ライバル商会の横槍が入るのはもちろん、他の商会まで敵に回る可能性も出てくる。収納系マジックアイテムは欲しい者が多いから、無理に買い集めれば無用な恨みまで買ってしまうという訳だ。

削りたいけど削れない。運搬費用は、経営者として長年頭の痛い問題だった。

そこに登場したのが俺達だ。

これまでよりも速く、そしてより多く運搬できるようになれば、やり方も変えられる。

代金はそこそこするが、これまでと比べればまだ安い。

また、安全性の高さも実演済みだ。

たまにモンスターが襲い掛かってきても、騎獣に乗った護衛達が排除に動くよりも早く、普段は【ゴーレムトラック】の車体下部に収納されているゴーレムアームが自動的に展開。その指先にあ

る銃口からマシンガンのように石弾を射出する。

これは突風を生み出す魔法宝石を使った豪華仕様のエアガンであり、一種のマジックアイテムとも言えるだろうか。

弾はその辺に転がっているし、連射速度も速いので、大抵の相手は蜂の巣になった。

一定以上の強さを誇るモンスターには通じ難いが、その他にもまだ迎撃機構があるので大丈夫だろう。

最悪、【ゴーレムトラック】が正面からぶつかれば轢殺^{れきせつ}できる。

防衛性能の高さも主張しつつ、今日の仕事は無事に終わった。

今後とも良好な付き合いができそうで、一先ずは最良の結果になったと言えるだろう。

《四十二日目》／《百四十二日目》

ゴーレムは金になる。

この世界の知識にはまだまだ抜けがあるので少し不安だったが、【ゴーレムフォークリフト】のリース契約の一件から確信した。

ゴーレムを製造できる技術者は貴重であり、かつ天然のゴーレムに似た造形で製造される事がほとんどだそうだ。

だから【ゴーレムトラック】や【ゴーレムフォークリフト】のように、目的に応じた造形のゴーレムが活躍できる余地は大きい。

【ゴーレムフォークリフト】などは、迷宮鉱山を運営する似たような商會に売り込むのもいいだろう。簡易的に荷物を運ぶ【ゴーレムターレ】なら様々な商會が食い付くはずだ。【ゴーレムトラック】などの大型系はこちらで抑えるが、小型系ならリースやレンタル業で稼ぎやすそうである。

運搬業の他に、太い商売の柱が出来そうな予感がした。

とりあえず、【商會連合】が運営する巨大な中央事務所を早朝から出かけ、【元祖登録】を行う事にした。

《自由商都セクトリアード》では無数の商品が扱われている。

その中には新商品も数えきれないほどある訳だが、売れるモノはすぐに模倣される。目ざとい商人なら売れる商品を見過ごす事はない。せつかく新商品を開発しても、成果だけ吸い取られてはどうしようもない。

そして、中小商會は大手に対して資金など多くの面で不利である。

商品開発には金も時間もかかるのに、大手が真似して大量生産と低価格で販売したら、開発に投資した資金の回収すら困難を極める。

そうなる则ち中小商會は倒産してしまうだろう。それが続けば優れた商品は生まれにくくなり、大

手との格差が広がり続ける。次第に経済が膠着^{こわちやく}して、市場全体が衰退する事も大いにあり得る。そこで、【元祖登録】という制度が出来たらしい。

新商品を登録しておけば、一定期間——数十年ほど——は他から類似商品が出てても合法的に叩き潰す事が可能になる。類似品を出したい場合は、手続きして一定の使用料を支払う事で許可される。特許、と考えればいいだろうか。

今回【元祖登録】するのは、【ゴーレムフォークリフト】や【ゴーレムターレ】をはじめとする幾つかの新しいゴーレムだ。

以前【ゴーレムトラック】を登録済みだったので、手続きにもさほど手間取る事なく、昼前には無事に済んだ。

その後は店に帰って、【ゴーレムターレ】や【ゴーレムフォークリフト】などの小型ゴーレムを造る【小型ゴーレムプラント】の製造に着手した。

その際、メンテナンスや作業手順の教育も兼ねて、従業員に手伝わせる。これからは各自に主力として働いてもらうのだから、自分達でできる範囲の事はできるようになってもらう必要があった。一応、俺の不在時でも問題がないようにマニュアルも製作する。

防犯の観点からこのマニュアル自体もゴーレム化し、ついでに従業員を手助けできるようにヒト型にしておこう。

アビリティをフル活用したので、夜には【小型ゴーレムプラント】が一先ず形になった。旅の準備も順調なので、あと数日で出発できそうだ。

《四十三日目》／《百四十三日目》

再び迷宮鉱山に向かう二台の【ゴーレムトラック】を見送った後、広告を見て興味を惹かれたという幾つかの商会と交渉する。

最初の相手は《レベリトータスラ》という、《自由商都セクトリアード》から少し離れた場所にある農村を経営する中堅の食料品系商会だ。

現在、《自由商都セクトリアード》で消費される食料の多くを供給しているのは、都市の近くにある大農場であり、その大農場の運営は大手が行っている。距離が近い分、新鮮な野菜を大量に搬入でき、価格も抑えられる。

それに勝つ為に、《レベリトータスラ》は珍しくて美味しい野菜を栽培しているそうだが、より新鮮なうちに運びたいと思って【ゴーレムトラック】に目をつけたらしい。

作っている野菜を試食させてもらったが、これが美味しく、迷う事なく冷凍冷蔵機能付きの【ゴーレムトラック】による運搬契約を行った。

ただ、冷凍冷蔵機能は冷却能力のあるマジックアイテムによるもので、トラックが大きすぎると

冷却効率が悪い。

そこで今回の【ゴーレムトラック】の大きさは四トントラックくらいに抑えたが、こちらの方が大型よりも小回りが利くので、近場での運送なら十分だろう。

次の相手は、《家屋解体職人・トロロン》という、家屋解体を専門に行う商会だった。

建物の代謝も活発な《自由商都セクトリアード》において、解体業は重要な仕事だが、瓦礫がれきの運搬作業は重労働だ。

その解決に【ゴーレムトラック】が良さそうだと考えてやってきたらしい。

頼みたい仕事というのは、解体現場に赴いて瓦礫を積み、処分場など指定された場所に持つべく、という単純な内容だった。

特に問題も無さそうなので、平ボディの【ゴーレムトラック】でも十分可能だろう。瓦礫運搬用のカスタムアームでもつければ、更に効率良く運べそうだ。

その他にもやってきた商会は様々あるが、今はまだ様子見の感もある。頼まれた仕事を一つひとつこなしていけば、そのうち信頼も得られるだろう。客からの口コミも期待できる。

ともあれ、まずは幾つかの用途に合わせ、従業員に一人一台くらいの【ゴーレムトラック】は用意するべきだ。

そして毎回の仕事に合わせた機能を【ゴーレムトラック】に追加していけばいい。

ただそうになると、大きな駐車場と【大型プラントゴーレム】が必要だ。

今は防犯も兼ねて、【ゴーレムトラック】は《エア・デパルドス》襲撃時に得た大型の収納系マジックアイテムに入れ、大型ゴーレムは俺が直接造っているが、やはりこれは手間だ。

明日はその辺りを解決しにいこう。

《四十四日目》／《百四十四日目》

本店の店舗内で【小型ゴーレムプラント】が順調に稼働する。

既に数台の【ゴーレムターレ】が完成し、隅の方に整列していた。

それを確認した俺は、早朝から不動産屋に向かった。

以前店舗と民家を契約したのと同じ不動産屋なので、話もさつさと進み、店舗からやや離れた場所にある道路沿いの空き家を一括払いで確保した。

ここは以前から目を付けていた空き家の一つで、元々はどこぞの富豪の別邸だったらしい。しかし事業失敗が続いた富豪の失脚により、借金返済の一環として売りに出されていた。

都市の中心部から少し外れた場所で、高い壁に囲われたそこそこ立派な建物と、それなりに広い庭がある。

多少は手入れされていても少し古びた感じがいなめないが、悪くない物件だった。

部屋の数が多いので社宅としても使えそうだし、【ゴーレムトラック】を造る大型のゴーレムプラントを設置するのにも適している。

それには幾らか改装改築が必要になるので、仕事がない従業員を総動員し、まずは庭を平たく均して駐車場にしていった。

邪魔な樹木を引っこ抜き、転がっている岩を動かし、水の涸れた噴水なども撤去する。

一人ひとりに重機のような馬力があるので、庭はあつという間にだだっ広い駐車場に変貌した。時間にして二時間も経過していないだろう。

ならついでに、という事で、昼食後には建物内部のリフォームに移行する。

といっても今回は、一階にある大きなダンスホールに【大型ゴーレムプラント】を追加し、出来る製品を搬出しやすくする為に壁を壊したり大扉を造ったりしたただけ。

素人が下手に大規模リフォームをすると建物の強度とかが心配になるが、床や壁などもゴーレム化する事で、防犯とか強化とか色々簡略化できた。

夜には一先ず形にはなった。

まだまだ細かい改善点は残っているが、その辺りは使っている間に変えていけばいい。従業員達が暮らす部屋だつて追々充実させる必要があるんだし。

今後の事は肉袋青年とか蟻人少年達に頑張ってもらおう事にして、今日は夜空の下でバーベキュー

を大いに楽しんだ。

新鮮な肉に、新鮮な野菜。多種多様な酒も用意されたバーベキューは非常に楽しく、飲めや歌えやの大騒ぎ。

うーん、やはり酒と肉は美味いもんだ。

俺の出発は明日に決めたので、次に蟻人少年達と一緒に喰うのはしばらく先になるだろう。

《四十五日目》／《百四十五目》

日が昇る前の早朝。まだ少し肌寒さを感じられる、静謐なその時間。

俺は新しい仕事場兼社宅となった屋敷の駐車場で【ゴーレムクラート】に乗り、蟻人少年や肉袋青年達に見送られながら出発した。

一人旅でも快適なように改造した【ゴーレムクラート】が低いエンジン音を響かせ、軽快に道路を走る。

そしてそのまま何も問題なく《自由商都セクトリアード》の外に出て、しばらく街道を進み、途中からはショートカットすべく広大な草原を駆けた。

街道沿いは比較的安全だったが、草原はそうではなかった。

【ゴーレムクラート】の駆動音を聞いてか、モンスターが襲い掛かってくる。

石を軽く【投擲】するだけで頭蓋に穴が開く狼型モンスターもいれば、【血抜き槍】で貫かれても止まらない象のような大型モンスターもいた。

そんなモンスター達について新しい知識を蓄積しつつ、振り返りにした死体は【ゴーレムクラー】の側面に備わるゴーレムアームが回収し、そのまま収納系マジックアイテムに保存する。

戦利品の回収の為にわざわざ乗り降りしなくてもよくなったので、効率的に移動し続ける事ができた。

俺が今回目指しているのは、《マドラレン宣教都》である。

街道沿いなら天気恵まれて約十日、危険だが最短距離を突っ走れる草原経由なら三、四日で到着できる。

《マドラレン宣教都》は、多種多様な宗教が集まる特殊な都市らしい。

実際に【神々】が存在するこの世界でも、信奉する【神】によって信仰の仕方や教義などに微妙な差異がある。

世界を創造したとされ、【神々】の源流とも言える【五大神】を信奉する最大宗教内でも、どの【大神】を頂点に置くかで解釈が異なり、派閥が由来している。

その他の細々とした【神々】の存在も合わせて考えれば、宗教の数が限りなくくらいあるという事は簡単に想像できる。

多彩な宗教があるのはいい。だがそれらの差違は、戦争など色々と問題に繋がる。

また【神々】自体にも敵対関係や協力関係などの背景があるので、些細な問題でも一つ間違えば大きく燃え上がりかねない。

しかし《マドラレン宣教都》では、最低限のルールさえ守れば、どのような信仰も自由に行えるそうだ。

その最低限のルールというのも――

不用意に他の宗教を愚弄しない。

信仰を他者に強要しない。

暴力で訴えるのならば正規の手順と方法で。

——といった分かりやすいもので、信仰の自由を守りつつ、上手く共存するように出来ているぞうだ。

まあ、それでも問題がない訳ではないそうだが、行ってみなければ分からない事もあるだろう。

それはともかく、今日の晩飯は、《雷雨草原》にいた【ゴーレムトラック】に近い大きさの黒い牛型モンスターだ。

バチバチと激しい雷を纏い、その辺りに出没する他のモンスターと比べると明らかに大きくて強すぎる個体で、周辺の主的な立ち位置だったのかもしれない。