

Re:Monster

暗黒大陸編
THE DARK CONTINENT

リ・モンスター

4

金斬兎狐



ともくいかなん
伴杭彼方

本編の主人公。エリアレイドボス“アストラキウム”を討伐した結果、【神権効果】による封印が一部解除された姿。記憶を多少取り戻している。

種族 ブラックゴブリンキング 黒小鬼王・墮天隗定種



はい きん おおかみ
灰銀狼

【エリアレイドボスの駆逐】をきっかけに、マジックアイテムなどが変化して誕生した黒小鬼王の眷属。

種族 受肉した黒狼王兵

《九十一日目》／《百九十一日目》

朝日^{あさひ}が昇^{あが}り始めた薄暗い時刻に、俺——伴杭^{ともくいかなん}彼方^{はな}は目が覚めた。

サッパリと爽快^{そうかい}な目覚めで、眠気^{ねむけ}もダルさも一切ない。それどころか、すぐに戦闘状態になっても問題ないほど、軽やかで活力に満ちている。

きっと、近くにある《時刻^{じこく}歴^{れき}在^{ざい}都市^{とし}ヒストリノア

ボス】である古代過去因果^{しこく}時帝^{とき}“ヒストクロック”の統治領域——【歴史^{れきし}の神^{かみ}】に選ばれた【エリアレイド

激^{げき}され、身体^{からだ}がやる気に満ちているのだろう。

漂^{たふ}ってくる匂^{にお}いだけで美味^{うま}いと分かる料理店の店先にいると思ってもらえれば、少しはこの気持ち^{きもち}が分かるだろうか。

日課^{にっか}の朝練^{あされん}をして身体^{からだ}をほぐしていくが、どうしても、もうすぐ出合える未知^{みそ}の美食^{めいし}に意識^{いしき}が向いてしまう。

朝練で動いた事で腹が空^すき、エネルギーを身体が欲し、漂^{よた}ってくる匂いに刺激されて口内には涎^{よだれ}が溢^{あふ}れ、グルルと腹が鳴った。

俺は朝から食欲の権化に成ったと言ってもいいだろう。

空腹は最高のスパイスであり、それは心身に強い影響を及ぼす。

朝練を滞^{ため}りなく終え、このままあえて何も喰^くわないで《時刻歴在都市ヒストリノア》の攻略に挑戦する事も選択肢の一つだな——と思いつつ《時刻歴在都市ヒストリノア》上空を回る時計を見上げると、丁度ガゴンと動いて短針が隣の区画を指した。

それを確認し、まだ挑戦できないかと少し落胆する。

というのも、現在と過去が入り交じりながら時を刻み続ける《時刻歴在都市ヒストリノア》に入るには、十二ある区画それぞれの外壁に一つずつ存在する【時刻門】を通る必要がある。

【時刻門】には、中に入る者を邪魔する門番はおらず、老若男女誰でも入る事はできるそうだが、常に門が開いている訳ではない。

そして、《時刻歴在都市ヒストリノア》は時計を模した形状で構成されている為、内部のギミックは、短針と長針——時と分を示す二つの針と深く連動している。

各【時刻門】の開閉もその一つであり、上空の短針が指している区画の【時刻門】しか開かない。つまり現在、短針が指している隣の【時刻門】は開いているはずだ。

だが、一つひとつの区画は広いし、移動中に周囲の危険地帯から出てきたモンスターに襲われる事も考えられる。そうなると移動中にまた短針が動いてしまい、中に入るタイミングを逃す可能性が高い。

そして中に入ってからが本番である点も踏まえば、無駄に体力を消耗しないよう、またこの【時刻門】が開くのを待つのが無難だろう。

という事で、今は朝食をとる事にした。

腹が減り過ぎて正常な思考ができないのは困る、という理由もある。

手際よく用意した今日の朝食は、山盛りの黒^{くろ}鍋^{かまど}ご飯に、魔^ま牛^{ぎゅう}の分厚いステーキ三枚、新鮮な山盛りサラダと一メートル級の焼き魔^ま魚^{ぎょ}だ。

小腹を満たすほどもないが、むしろこれくらいが食欲を掻^かき立てる。

ペロリと平らげてしまつて物足りなさを感じながら、もうすぐやってくる本番に向けて装備のチェックを行うなどして時間を潰した。

そして良い時間になったので、相棒の灰^{はい}銀^{ぎん}狼^{おおかみ}に跨^{またか}つて最寄りの【時刻門】に向かい、どんどん近づいてくる高く聳^{そび}え立つ銀の防壁を見た。

僅かな継^{つぎ}ぎ目^めも見当たらないツルリとした金属製の防壁は、その高さだけでも大したものだが、左右どちらも霞^{かす}むほど遠くまで続いている。

これは内部の探索はかなり大変そうだと思いつつ、防壁に設けられた巨大な【時刻門】の前に到着した。

左右に巨人の像の装飾が施された【時刻門】には、『7』を意味するこの世界の文字が刻まれている。

《時刻歴在都市ヒストリノア》の中央に聳える軸塔から伸びる短針はもうすぐそこまで迫り、長針が確実に分を刻んでいた。もうすぐ時間だ。

今か今かと逸る気持ちを抑えつつしばらく待っていると、短針がゴウンゴウンと低い音を轟かせながら動いて、目の前の【時刻門】の上空で停止。

すると門は自動的にゆっくりと開いていく。

完全に開き切る前に門を通り抜けると、まず俺達を出迎えたのは、どこにも繋がっていない半円の閉ざされた空間と、その中央にある人間大の丸い時計形石像だ。

外の防壁と同じ銀の金属壁で隙間なく覆われた周囲をひと通り見まわし、何処かに繋がる通路などはない事を確認する。

それからとりあえず、次に繋がるキーアイテムであろう時計形石像に歩み寄った。

どのような仕掛けがあるのかと身構えていると、一定の距離まで近づいたところで、文字盤の部分に文字が浮かび上がった。

読んでみると――

「一の刻、【時変の迷路】を攻略せよ。新しき英傑よ、新たな歴史を歩め」

――とあった。

その意味を考えようとしたところで、周囲に変化が起こる。

銀の金属壁に覆われて閉ざされていたはずの空間が、その構造を大きく組み替えて、新しく十二の通路が生まれたのだ。

入り口から覗いて見ると、通路の先は複雑に枝分かれしているらしい。

侵入者を阻む、最初の防衛区画だ。

ここに関しては、数日前に《赤蝕山脈》で別れた老狩人などから生の情報を得ている。進む事は十分に可能だろう。

しかしその情報が本当なのか確認する意味でも、油断せずに一歩ずつ確実に進んでいく。
《時刻歴在都市ヒストリノア》攻略は、こうして迷路の探索から始まった。

《九十二日目》／《百九十二日目》

《時刻歴在都市ヒストリノア》。

その最初の関門として侵入者を阻む、外縁部に広がる【時変の迷路】の攻略は、予定よりもゆつくりとしたものになった。

出現するダンジョンモンスターの強さなど、理由は幾つかあるが、その最たる原因は、【時変の迷路】が、上空の短針が一つ動く度に、つまり一時間毎に環境が大きく変化する事だった。

簡単に説明すると――

一時は、魔樹が過剰なまでに鬱蒼と生い茂る薄暗い【森林迷路】。

二時は、床や壁が強弱の差が激しい流砂で構成された蒸し暑い【幻砂迷路】。

三時は、場所によって重力が変動して岩塊や水球などが浮かぶ荒地【浮動迷路】。

四時は、光源が存在せず闇に包まれている狭くて湿度の高い【洞窟迷路】。

五時は、伸ばした自分の手すら見えない濃霧で満たされた【濃霧迷路】。

六時は、身体が吹き飛ばされそうなほどの強風が常に縦横無尽に吹き荒れる【颶風迷路】。

七時は、外壁と同じ金属で構築されている事以外は特徴の乏しい単純で無機質な【金属迷路】。

八時は、モンスターより多く設置された特殊なギミックや悪辣な罠が行く手を阻む【機構迷路】。

九時は、強烈な熱を放つマグマが流れていて唐突な小噴火が通路で起こる【溶岩迷路】。

十時は、多種多様な毒性の魔蟲や毒性植物の楽園とも言える【蟲毒迷路】。

十一時は、腐臭が漂い骸が転がり墓標が点在する古戦場【死霊迷路】。

十二時は、一時から一時までの全ての特徴が混ざる【混沌迷路】。

――以降この繰り返し。

また、このような一時間毎の目まぐるしい環境変動に伴い、内部構造も大きく変わる。行き止まりの先に新しい道が出来てショートカットできるようになる事もあれば、その逆で開けていた道が急に閉ざされる事もある。

つまり、一時間毎に正しい道が変わっていくと言えば、難度の高さが伝わるだろうか。

更に、環境の変動に加え、出現するダンジョンモンスターの種類や特徴も様変わりするので、戦いに慣れ難い点も面倒だ。一応、混沌迷路では全ての環境に出現するダンジョンモンスターと戦えるので、この時は迷宮の攻略よりも狩猟優先で討伐に慣れる事に努めている。

まとめると、時間経過による環境の変化こそ、【時変の迷路】攻略において最も厄介な要素である。これがなければ、もう少し難度が下がったのは間違いない。

ただ、俺にとってそれは悪い事ばかりではない。

何せ、十二種類の環境それぞれで生きているダンジョンモンスターを喰う事ができるからだ。飽きる事なく獲物を喰える状況は歓迎すべきだろう。

それにどの環境にも、他種よりも一段階以上強い、その環境の主とも言える強個体が出現するよう設定されているらしく――

【森林迷路】では、樹木の影に潜み、雷鳴と共に襲い掛かる黒雷影虎。

【幻砂迷路】では、流砂を操り、獲物を引きずり込む巨大な流砂幼蟬。

【浮動迷路】では、重圧を操作し、不可視の領域を展開する浮宝玉型悪性精霊。

【洞窟迷路】では、光のない環境に適応し、無音で丸呑みしようとしてくる眼の無い白太蛇。

【濃霧迷路】では、濃霧に紛れて触腕を伸ばし、獲物を引きずり込んで絞殺する幻霧魔蛸。

【颯風迷路】では、風に乗って高速移動し、すれ違いざまに転倒させ切り裂き毒を塗る三位一体の颯風鎌鼬。

【金属迷路】では、無数の金属ゴーレムが合体し、様々な変形能力を持つ連隊魔機。

【機構迷路】では、要塞のような分厚い殻に火炎放射機やバリスタなどを備え、周囲に罠などを増設する要塞宿借。

【溶岩迷路】では、周囲の溶岩を自在に操り、武器や鎧にして敵を焼失させる火碎竜。

【蟲毒迷路】では、無数の毒虫が殺し合った末に一つに混ざって形成された毒蟻百足。

【死霊迷路】では、三メートルほどの重甲冑に怨霊が憑依し、優れた剣技を駆使する騎死王。

【混沌迷路】では、各環境のモンスターの特徴が雑多に融合し、敵対者に死を運ぶロックエンド・

キメラロード。

――といった猛者がいる。

これら環境主達は手強い代わりに旨味が強く、どれも美味しい。

特にロックエンド・キメラロードは部位によって味も食感も大きく違うので喰って楽しく、探し求めてしまうくらいには優良な獲物である。

もっとも、一時間という時間制限があるし出現数も少ないので、遭遇するのは稀なのだが。

ともあれ、難度が高いだけに、どのダンジョンモンスターも美味い存在が揃っている。

それに各環境でしか取れない素材などもあるので、それらを採取するだけでも恩恵は大きい。

ポリポリと【浮動迷路】の浮遊岩の欠片を摘みつつ、確実に進んでいった。

《九十三日目》／《百九十三日目》

【時変の迷路】は広く複雑だ。ただでさえ迷う構造である上、一時間毎に起こる環境変化で壁や地形が変動する。

そういった要素が攻略難度を引き上げているのは事実だが、しかし上空に浮かぶ針の根本を見れば、進むべき方向はある程度分かるようになっている。

なので【時変の迷路】がどれだけ複雑でも、進むべき方向さえ見失わなければ、時間さえあれば

踏破はできる。

それに俺の場合は、灰銀狼に乗る事で移動速度を上げられるので、間違った道を選んでも即座に戻って別の道に進める事も大きなアドバンテージになっていた。

そうして攻略法に目処^{めど}が立ち、余裕が生まれれば、他に目が行くのは自然な事だった。

具体的に言えば、各環境特有の素材やドロップするアイテム類の収集である。

例えば、【森林迷路】では豊富な食材や魔樹素材が手に入り、【金属迷路】では固有の魔法金属などが手に入る。その他、環境ごとに手に入る素材は多種多様であり、かつ他所^{よそ}では手に入らない物ばかりだ。

この機会を逃すのも勿体^{もったい}ないので、今日は攻略を進めつつも採取を重点的に行った。

採取に熱中し過ぎると進行速度が遅くなるのでほどほどに抑えたが、それでも収穫はかなりのものになった。用意しておいた収納系マジックアイテムの幾つかが満杯になるほど、在庫を大量に確保できた。

摘み食いしながらだった事も考慮すれば、かなり効率よく回れた方だろう。

一日の労働の成果に満足しつつ夜宮し、灰銀狼と共に夜食を楽しむ。

【溶岩迷路】に出没する五メートルを超える火砕竜を頭からポリポリ喰い、ついでに火砕竜が秘める高熱で【濃霧迷路】の幻霧魔蛸を焼きながら摘む。迷宮酒もドロップしたのでそれも嗜^{たしな}んだ。

美食が揃い美酒も手に入るここは、ある意味極楽なのかもしれないな。

【能力名】^{アビリティ}【浮岩天動】^{フガンテンドウ}のラーニング完了

【能力名】^{カサイリユウ}【火砕竜の熱殻】^{わっかく}のラーニング完了

【能力名】^{ノウムイントン}【濃霧隠遁】のラーニング完了

それに大量に上質な食材を喰って多数のアビリティもラーニングできたので、とても有意義な一日だった。

《九十四日目》／《百九十四日目》

今日も元気に朝から探索し、夜が近づく午後五時頃。

素材を採取しながら進んでいた俺達の前に、《時刻歴在都市ヒストリノア》に入る時に潜った【時刻門】と似た、しかし細部が異なる巨大な門が現れた。

どうやら【時変の迷路】の終点まで到着できたらしい。

長かったような短かったような、結構充実した道中を振り返りつつ、一先^{ひとまず}ずの達成感を得た。さっさと先に進みたいが、この【時刻門】も短針が回って来るまで開かないらしいので、適当に

時間を潰して待つ事にする。

時間潰しに最適なのは、やはり飯だろう。

ここで【時変の迷路】は終わりなので、その記念として全ての環境主の最も美味そうな部位を用意した。

調理法は、悩んだ結果、今回は鍋料理にする。

適度な大きさに切った肉と野菜などがグツグツと煮え、美味そうな匂いが広がっていく。

いい具合に色が変わった肉を喰ってみると、引き締まって力強さを感じる味が口内を支配した。

内包されていた強い魔力が胃から全身に巡る高揚感。食欲を乱暴に刺激する肉の魅力。

キメラロードの心臓の一部だったらしい肉を即座に食い尽くすと、俺の手は次から次へと動いて、鍋の中身はあつという間に無くなった。

また、鍋と一緒に飲んでいる、瓢箪形の水晶瓶に入った【時涙】という甘口の迷宮酒も逸品だ。

手に入った他の迷宮酒も飲み、俺と灰銀狼は幸せな一時を過ごす事ができた。

「能力名【カゲノライコ陰影雷虎】のラーニング完了」

「能力名【ヨウタイ幼体】のラーニング完了」

「能力名【ヘビージュエム重庄宝玉】のラーニング完了」

「能力名【むおんりんかく無音鱗殻】のラーニング完了」

「能力名【ザダドー・イタチ斬打毒の三重苦】のラーニング完了」

「能力名【そんかいはり損壊剥離】のラーニング完了」

「能力名【ぼうさいかく防塞殻】のラーニング完了」

「能力名【こどく蟲毒の主】のラーニング完了」

「能力名【キシオウノシユゲン騎死王の呪剣】のラーニング完了」

「能力名【きんき禁忌の理】のラーニング完了」

美味いだけでなく、多数のアビリティもラーニングできた。

帰りにまた食材集めをするのもいいなと思う中、上空にやってきた短針に合わせて、時刻門がゆっくりと開いた。

手早く片付けてから門をくぐると、そこにはどこか見覚えのある開けた空間があった。

何処かに繋がる通路のない空間で、その中央には砂時計形石像だけが浮いている。

石像に近づいて書かれた文を読み解くと――

「二の刻、【じてん時転の機都】を攻略せよ。巡る都を探索し、時を感じよ」

——とある。

そこまで読んだところで、前と同じように周囲の壁がパズルのように動き、開かれた先には次の領域——【時転の機都】が現れた。

【時転の機都】は名称通り、都市と表現するのがふさわしい場所だった。ただし、普通の都市とは様子が明らかに異なっている。

一定間隔で立ち並び、上空を回る針に迫るほどに高く聳え立つ、特殊な金属柱によって構成される摩天楼^{まてんろう}。

その摩天楼の周囲には、小指の爪よりも小さいものから数階建ての建物よりも巨大なものまで存在する、無数の歯車をはじめ——

伸びては縮み、縮んでは伸びるを繰り返す、大小様々のゼンマイ集合体。

一定のリズムで増減を繰り返す赤色の液体が詰まったシリンドー群。

金属の枠に嵌められた、自ら光を放つ水晶が数十数百と連なって出来た謎の構造物。

分厚くも透き通ったガラスのケース内で、上から下へ一定の速度と量で流れ落ち続ける黄金の砂。円盤や長方形、菱形や台形など様々な形をした大小様々な金属塊と、それらを繋げる巨大ネジ。

——そういった様々な何かが接続し、驚くほど精密に組み合わせられて、ゴウン、ゴウンと重低音

の独特な駆動音を発しながら一つの目的の為に稼働している。

《時刻歴在都市ヒストリノア》が時計をモチーフにしている事を考えれば、【時転の機都】は時計の機械部に相当するに違いない。

遠目から眺めるだけでも見応えのある壮大な光景に、思わず唾^{つば}を呑み込みつつ。

今日のところは安全圏らしき入り口で一泊する事にして、明日から挑戦する都市の様子を細かく観察してから寝た。

《九十五日目》／《百九■五■目》

【時転の機都】はハッキリ言って難解だ。

必ず周囲の何処かが一定間隔で変動するので、定点観察していると、一時間も経てばすっかり景色が変わってしまう。

柱となる摩天楼の存在感だけは変わらないが、摩天楼の位置も微妙にずれるらしく、観察をしながらいまま足を踏み入れていたら、きっと方向感覚が狂っていただろう。

一つ前の【時変の迷路】では、とりあえず上空の短針の位置に注意しておけば、環境切り替えギミックにも対応できたが、【時転の機都】では分を刻む長針にも注意が必要らしい。

細部まで探索するとなると、時間経過によって現れたり消えたりする構造物について、大雑把で

もいから把握する事から始める必要があるだろう。

しかし今回はさつさと先に進む事しているので、【時転の機都】中央に聳える軸塔を目指して動き出す。

一応、【時転の機都】にも周囲の影響を受け難い通路が用意されているらしい。構造物の点検の際にでも利用されるのだろうか。

事情は分らないが、あるものは有り難く使わせてもらう。

ただし、その通路を進むにしても油断はできない。

一分間隔で何処かしらが変化することは、油断すると地形変動に巻き込まれかねないのだから。実際、歩いていると急に床が割れる事もあったし、壁面から歯車がせり出してくる事もあった。

俺も灰銀狼も回避に成功はしているが、こういったトラブルが随所で起こる。

それに、ここで出現するダンジョンモンスターも忘れてはならないだろう。

【時転の機都】で主に出現するのは、ゴーレム系モンスターだった。

——伸縮自在の金属腕が十二本生える、二メートルほどの浮遊する金属球体 “マジックハンド・エアボール”。

——口から接着剤や融合材を分泌し、手で塗り込んで様々な物を修復する高機動な金属猿 “リペア・エイプ”。

——高速回転する嘴^{くちばし}を器用に操り、切削加工を施す三メートルほどの金属啄木鳥 “カッティラー・ド・ケラ”。

——どこか蟻^{あり}を彷彿^{ほうふつ}させる丸みを帯びた造形で、巨大なボルトクリッパ^{はさみ}で武装した機械人形 “ダン型機工兵アーマルト”。

——油圧シヨベルのようなゴツゴツとした鋏^{はさみ}で、ある程度のサイズの構造物なら持ち上げられるパワーを秘めた、二十メートルはある金属起重機蟹 “アルタコル・メタルクラブ”。

こういったゴーレム系は今後の糧^{かて}になるので、積極的に狩^かっていった。

高品質な素材だし、ドロップ品としては上等だろう。

それに “リペア・エイプ” から採れる融合材など、利用価値が高い副産物も多いので、集めるだけ集めておけば、帰還したら色々と使えるだろう。

そうこうしつつ、何だかんだと順調に進み、日が沈んだ。

点在する構造物から漏れる人工の光によって周囲は照らされるので、さほど暗くはないが、それでも安全に休憩できる場所の確保は重要だ。

アチコチ歩き、最終的にはとある摩天楼の中にある、まるで空っぽの倉庫のような開けた空間を発見したので、そこで休む事にした。

しかし足を踏み入れたそこで、俺と灰銀狼はそれと遭遇した。

床に生じた発光する魔法陣。

そこから出現した、一見して無機物でありながら、何処か生物のような気配も漂う異形の存在。

三メートルほどの大きさで中身の砂が黄金に輝く豪華な砂時計に、十二メートル以上はある白い四翼を生やしたような奇妙な造形。

砂時計の中心であるオリフィスには赤い球体が浮かび、それがまるで心臓のように拍動している様はどこか生物的でもある。

後に【知識者の簡易鑑定眼鏡】——装着して視た対象の名前と能力の一つが分かるという鑑定系マジックアイテム——を使って知る事になるその異形の正体は、【時間】に関する能力を持つ、^{クロック・サー・ディン}時砂の翼時計、という強力な種の一個体。

これまでとは明らかに一線を画す威圧感を発するそのダンジョンモンスターに対し、俺は瞬時に愛用の朱槍を構えた。

油断は一切していない。何かがあれば瞬時に対応すべく、やれる事は全てやっていた。攻撃の前兆があれば即座に反応できる、はずだった。

——しかし気が付いた時には攻撃を受けていた。

胸部に二センチほどの綺麗な穴が開き、その下の皮膚や筋肉は黒く炭化し、骨は高熱によって溶けた。

肺や心臓の一部に文字通り穴が開き、背中まで突き抜けた一撃。それによって生じる諸々の激痛に耐えようと反射的に歯を食いしばるも、口から零れる鮮血。

普通であれば致命傷。即死していてもおかしくはない攻撃を受けた俺を庇う為か、灰銀狼が俺を隠すように前に出してくれた。

唸り声を発する灰銀狼に対し、ダンジョンモンスターは周囲に十二の光球を展開する事で応える。一秒後には壮絶な戦闘が開始されるだろうその時、俺は痛みを苦しむよりもまず先に、心の奥底から湧き出す歓喜に思わず笑みを浮かべていた。

思わぬ強敵が出現したが、強敵とは即ち美味。

警戒していても心臓を撃ち抜いてくる輩は久しぶりで、その味を想像するだけで俺は絶頂に達してしまいそうだった。

《九十六日目》／《百九十六日目》

今日の朝食は、昨日俺に風穴を開けてくれた^ノ時砂の翼時計だ。

激戦の果てに勝利したが、そのせいで綺麗に仕留める事はできなかった。

それに翼の生えた砂時計みたいな造形なので、切ったり焼いたりといった調理らしい調理もせず、生のまま口に運んだ。

最初にガラスのような胴体をバリバリと噛み砕き、その中身の金色に輝く砂を飲む。

砂金ではないらしく、どうも魔力の塊かたまりか何かのようだ。口に入れただけで雪のように溶け、すつと染み込むような上質な魔力の旨味が広がった。

次に翼を喰うと、こちらには血が流れる肉があった。ただ、人工肉のような食感と味がする。味は美味しいし、噛む毎に旨味が出るものの、人工物感が残る。

そうして最後は、こいつの核に違い、オリフィスに浮かんでいた赤い球体を口にした。

途端、口内に広がるのは濃密な魔力。

上等な赤身肉を食した時の感覚が近いだろうか。脂身あぶみなどはないが、純粹な肉の味がするとでも言えるのか。

実際には肉ではなく、肉のような何かなのだが、凝縮された生命力のようなものが感じられる逸品である。

満ちる魔力によって全身の細胞が活性化するような感覚は、錯覚ではないだろう。

実際に、表面上は塞がっていてもまだ痛んでいた心臓の傷などが、完全に癒えていく。

「能力名【一秒の空隙】のラーニング完了」

「能力名【時間耐性】のラーニング完了」

ついでにラーニングもできた。

「時砂の翼時計」との戦闘中、一時間に一度だけ起こる謎現象によって何度か致命傷を喰らったのだが、【一秒の空隙】をラーニングした事でその謎が解けた。

最初に喰らった一撃を回避もできなかった原因は、【一秒の空隙】によって俺の意識が一秒だけ無防備になっていたからだ。

反応しない時間が一秒もあれば、致命的な攻撃を繰り出すなど簡単な事だ。

一定範囲内にいる一名にのみ効果を発揮する、再使用時間リキャストタイムがあるので連発はできない、など色々条件はあるが、強力な能力であるのには変わりない。

いいアビリティを手に入れた事に満足しつつ、今日も【時転の機都】の探索を行った。

そしてしばらくの探索の後、別の摩天楼に入った際に、新しい「時砂の翼時計」と遭遇する事ができた。

どうやら摩天楼が出現ポイントらしいが、それはさて置き。

殺意に満ちる相手は、やはり遭遇直後に【一秒の空隙】を使用してきたが、【時間耐性】のお陰か、今度は認識できた。

攻撃方法は、翼の先端に宿した光球から放たれた閃光だった。

強力な閃光はレーザーそのもので、生身で受ければ俺の肉体が損傷するほどに危険な攻撃である。攻撃速度も非常に速く、攻撃の初動を見逃せば対処できるはずもない。しかし認識できれば対処もできる。

朱槍を突き出して心臓を狙った閃光を切り裂き散らし、今度はこちらが【一秒の空隙】を発動。あちらにも【時間耐性】があるだろうから、通りは悪いだろう。

ただ、向こうは俺がそんな真似をしてくとは思っていたはずもなく、咄嗟に動けはしなかった。その隙を逃さず、灰銀狼に乗った俺はランスチャージで攻撃。

全速力で駆け抜ける灰銀狼の速度が乗った朱槍の一撃は、オリフィスに浮かぶ赤い核を正確に貫き、その勢いのまま「時砂の翼時計」の全身を数十メートルほど引きずった。

核を貫いて仕留めた事で、今度こそ損傷らしい損傷のない綺麗な残骸が残った。それをバリバリと美味しく喰った後は、他の摩天楼を中心に探索を開始。

強敵と高確率で遭遇できる場所を探索するのは、楽しみが多くて良いモノだ。

《九十七日目》／《百九十七日目》

今日は近場にある摩天楼を狩り場にしつつ進み、夕方には【時転の機都】の中心に聳える巨大な軸塔のすぐ傍までやってこれた。

遠目からでも視認できていただけあって、軸塔の大きさは他と比べてずば抜けている。

下から見上げると首が痛くなるほどの摩天楼よりも更に高く、直径にして三倍はあるだろう。

大きさだけでも大したものだが、ツルリとした金属構造体には継ぎ目の一つも見当たらない。

一本の金属の棒がそのまま天に伸びているようだ、とても表現しようか。

どんな建築方法なのか気になるが、これも【神】の奇跡だから深く考えても意味はないだろう。

そんな軸塔を登るべく出入口を探す、パツと見ではそれらしいものを発見できなかった。

となると、何かしらのギミックを解く必要がある事は、これまでの道中で学習した。

まず上空を見るが、今は短針も長針も少し離れた位置にある。

次いで床を見ると、何やら軸塔を中心に、一定の角度と距離を保って走る光の線があった。

軸塔に遮られて反対側までは見えないが、角度からして時計のように十二の領域に区切られているみたいだった。

となれば、この構造からして、軸塔を中心にした広場は文字盤に該当すると見ていいだろう。

つまり、【時刻門】と同じく、短針が指す区画に出入口が設置されている可能性は高い。

幸い、軸塔の周囲には何も無い開けた空間が広がっている。隣の区画への移動は容易く、いくらか軸塔が大きいとは言っても歩いて回れる。それに今なら一つか二つ隣の区画に移動すれば、出入口を見つけられそうだ。

しかし俺は、ここで一旦休む事にした。

こういった状況なら、必ず門番がいるはずだからだ。

きつと一定距離に近づいたら階層ボスなりなんなりが出現してくるに違いない。

激戦が予想できる現状、俺はまず状態を万全にするべく、確保していた数体の「時砂の翼時計」を完食する事にした。

すると、今日の探索と移動で消耗した体力気力魔力が回復するだけでなく、活力も戦意も高まった。

そうして休息をとった俺達の上空で短針と長針が重なった瞬間、軸塔に四角い光の亀裂が走る。

亀裂が走った壁面が動き、内部への入り口が出来上がった。

灰銀狼に騎乗した状態で軸塔に向かって歩むと、パキリと音を立てて前方の空間に亀裂が走った。亀裂から出現したのは赤と白、そして金を基調とした巫女装束を纏った一人の女性だった。

絶世の美女と言って差し支えない美貌。目が合った者を魅了する朱色の瞳は優しそうな輝きを宿し、桜色のぷつくりとした唇は思わず触れたいくなるほど魅力的だ。

豪華な金の天冠を被り、銀糸のような長髪を赤金の丈長によって一つに纏めている様は気品に溢れている。

身の丈は二メートルほどと高く、メリハリの利いたモデル体形で、スラリと伸びる白魚のような

手には採物と思しき鈴と矛が握られていた。

見ただけで【魅了】されてしまいそうになるが、纏う雰囲気はこれまでに遭遇したダンジョンモンスター達とは比べ物にならない。

対峙しただけで潰れてしまいそうになるほどの魔力を内包し、静かにこちらを見る双眸は優しいが、しかしその奥底に秘められる感情はまるで獲物を前にした肉食獣のそれである。

だから見惚れている事などできるはずもなく、灰銀狼の上で朱槍を構えた俺達に対し、巫女はまず最初に笑みを浮かべた。

寒気を感じるほどの美がそこにあった。

そして巫女は三つの燃える大きな鹵車を出現させて後光のように背負い、腰から桃紅色の翼を生やし、三十メートルほどの高さまで一瞬で飛翔してその場に滞空する。

——戦闘態勢に移行した。

そう判断すると同時に、俺は本能的に灰銀狼を右に跳躍させる。

次の瞬間、燃える車輪の一つが高速回転する事で飛び散った火の一部が、燃え盛る鳥と化して風よりも速く飛翔し、俺達が先程までいた場所を爆砕した。

赤い爆炎と共に、砕けた床の金属が高速で周囲に散らばるが、幸い回避行動が早かったので爆風に煽られるだけで済む。

しかし巫女の攻撃はそれだけに止まらなかった。

一つだけではなく、三つ全ての燃える車輪が高速回転し始める。

飛び散る火は瞬く間に大火となり、無数の燃える鳥や犬、あるいは狐や虎などに変化した。

燃える動物群は、車輪が回転すればするほど燃え盛る大火に比例して数を増やし、すぐに五十を超え、尚も増えていく。

最も速いが直線的な鳥、最も威力が高いが数が少ない虎。威力はそこそこだが数が多く連携する犬、陰に隠れながら執拗に追尾してくるのが鬱陶しい狐。

その一つひとつが魔力を凝縮して生成された魔力爆弾であり、直撃すれば致命傷を負うだろう。普通の小鬼であれば数千単位で塵殺できるであろう、絨毯爆撃に近いその攻撃を全て回避する事は、流石に今の状態では不可能だった。

時には朱槍で切り裂いて消滅させ、時には頭の王冠の能力で吸収、時にはマジックライフルで撃ち落とし、時には機械腕を伸ばして握り潰す。

攻撃を受けるにしてもできるだけ遠隔で対処して最低限の被害に抑えつつ、灰銀狼による高速移動で相手を翻弄し、空中に浮かぶ巫女を観察する時間を捻出。余波で多少火傷を負う事はあっても、攻略の糸口を探っていた。

巫女は面制圧能力に優れ、自動追尾する圧倒的な火力の魔力爆弾動物群で他者を寄せ付けない。

加えて三十メートルほどの高さに滞空する事で、容易に接近されない状況を作り出している。

上昇して以降は動いていないので、飛翔速度まではまだ分からないが、固定砲台と化している現状でもその性能の高さには苦笑いしか出てこない。

ただ、それでもやり様はある。

脳内で戦略を組み立て、これで何とかなりそうだ……などと甘い考えが過ったその時、一匹の燃える兎が眼前に出現した。

これまでの動物群のような、生成され、俺達を狙って移動し、爆発する、という一連の流れが省略されたかのようなこの現象は、【時間】に関係する何かが作用した事は明白だった。

ともあれ、【時間耐性】が効果を發揮して灰色に染まった視界の中で、今まさに爆発せんと膨張する兎を即座に丸呑みにして対処する。

【時間耐性】が無ければ爆発した後でようやく状況を認識していたかもしれないし、事前に認識できても僅かでも踏えばそのまま爆発に全身を吞まれていたほどギリギリのタイミングだった。

燃えるような魔力の激しさは激辛、口内で弾ける食感炭酸に似た兎の喰いごたえを楽しんで、掴んだ生を実感する。

兎を喰った事で得た魔力で一先ず火傷や傷を癒やしつつ、マジックライフルの速射で血路を切り開く。

巫女を空から落とす。
まずはそれから始めよう。

「エリアボス『時巡る歯車の朱鷺巫女』の討伐に成功しました」
「達成者は塔への移動が認められ、以後エリアボス『時巡る歯車の朱鷺巫女』と戦闘するか否かは選択できるようになりました」

「達成者には初回討伐ボーナスとして宝箱【巫女の炎歯車】が贈られました」

《九十八日目》／《百九十八日目》

昨日の数時間に及ぶ激闘の後、そのまま眠ってしまったらしい。

全身がボロボロだ。胴体の火傷は酷いし、右目は熱で弾け、呼吸もしにくい。気管支とかが焼け爛れている痛みがある。

まあ、ひと眠りした事で、消し炭みたいになっていた戦闘直後から比べればまだマシな状態にはなっているのだが。

とにかく、勝ったのは俺である。

となれば、巫女を食すのは正当な権利だろう。

朱槍によって心臓を貫かれ、仰向けで地面に横たわる巫女に近づく。

確かに死んでいるが、それでもその肉体にはまだ生気が宿っているような存在感があつた。

まず、白魚のような手に触れた。スベスベの肌は触り心地がよく、俺の機械腕を握り潰さんばかりの剛力を発揮したとは思えない柔らかさだ。

上質な骨肉である事は間違いないく、食欲のままひと口噛むと、そこには天国があつた。

物理的に殴ってくる美味。脳幹を震わせる魔力の暴力。口どけの爽やかな脂と赤身の絶妙なバランス。

そのまま喰うだけで十分な、余計な調理を必要としない至高の食材の一つだと断言できる。

加えて血の一滴に至るまで感じられる濃厚な味の深みに、全身の怪我が瞬く間に癒えていく生命力の塊でもあつた。

頭から足先まで全てを腹に収め、満足感に浸りながら横に転がった。

「能力名【炎禍の巫女】のラーニング完了」

「能力名【時巡る歯車】のラーニング完了」

「能力名【獣災の鎮魂火】のラーニング完了」

「能力名【護告砲浄】のラーニング完了」

「能力名【**滞空放火**】のラーニング完了」

そして大量にアビリティをラーニングできた。

実際に戦った際の戦術的にも、得られたアビリティの構成的にも、巫女は固定砲台として優れていた事がよく分かる。

巫女は、古代爆雷制調天帝「アストラキウム」に次ぐ美味さだったのは間違いない。

それは得られたアビリティの数の多さからも証明されているが、しかし個人的な味の満足度で言えば、巫女の方が上かもしれない。

やはり肉体の変化が大きいのだろう。小鬼である今と比べれば、強化人間だった以前の方が遥かに強い。その差が満足度に大きく影響しているのではなからうか。

ともあれ、巫女を喰った事で四肢にはこれまでに無いほどの力が漲り、魔力も充実している。

視覚聴覚など様々な感覚も研ぎ澄まされ、肉体の操作は更に精密になった。

身体を慣らす為に朱槍を振るうと、明らかにキレがいい。

正直この【エリアレイドボス】に挑戦するのは不安な部分もあったが、これならどうにかなるだろう。

重傷を負った絶不調から回復して絶好調な俺と灰銀狼は、早速上空の短針が示す出入口を探し、

軸塔に足を踏み入れる。

そんな俺達を最初に歓迎したのは、出入口のすぐ傍に鎮座する振り子時計形石像に刻まれた――

「三の刻、【時刻の影塔】を攻略せよ。過去の英傑の幻影に学び、頂に至れ」

――という文章と。

軸塔の中央に存在する天井が見えないほど高い吹き抜けから落下してきた、身の丈十メートルを超える巨大な牛頭の白い人影だった。

《九十九日目》／《百九十九日目》

軸塔に入った直後に俺の眼前に落下し、大の字で床に横たわる白い人影。

頭部が牛頭という特徴から、恐らくは牛頭鬼系だと思うが、詳しくはないのでハッキリとはしない。

ともかく、牛頭鬼らしき白い人影の巨軀に見合うだけの重量と、そこに落下速度も加わった結果硬いはずの地面は十数センチも陥没し、無数にヒビ割れ、その衝撃の凄まじさを物語る。

普通なら即死していてもおかしくはないだろう。いくら頑丈な牛頭鬼にしても耐えられる限界を

超えているはずだ。

しかし白い影の牛頭鬼は少ししてムクリと立ち上がり、眩暈^{めまい}を振り払うように何度か頭を振り、俺の方を振り向き——静かに消えた。

まるで幻だったかのように、フワリと空間に溶けるような消え方だった。

その光景に思わず目を見張る。

登場の仕方も衝撃的だったが、退場の仕方もまた衝撃的だった。

ただ、少し待つと、白い影の牛頭鬼は再び落下してきた。

まるで過去に起こった出来事を繰り返し再生するように、しばらく観察している間もずっと落下しては消えてを繰り返す。

最初は驚いたが、【知識者の簡易鑑定眼鏡】を使って調べると、この白い影は過去の先人達の幻影——【時刻の影^{シャドゥア}】だという事が分かった。

【時刻の影】とは《時刻歴在都市ヒストリノア》でもこの軸塔——【時刻の影塔】内部特有の現象だ。

《時刻歴在都市ヒストリノア》は【歴史の神】が創造した領域である為か、過去ここに挑んだ数多くの挑戦者達の歴史が記録されている。

【時刻の影】は、その歴史の一部が、現在に存在する俺達でも観測できる形となって繰り返し再生

される現象だ。

【時刻の影】に対して、俺達が干渉する事はできない。

ただ見ているだけしかできないが、しかしその行動の一つひとつが【時刻の影塔】の攻略のヒントとなる。

【時刻の影】が進んだ先には、上階に続く階段、財宝が眠る隠し部屋、不意を突いて殺しにかかってくるトラップ、あるいは出現するダンジョンモンスター、その攻撃方法や弱点など、重要な情報が詰まっていた。

さて、そんな有用な【時刻の影】だが、大きく分けて三種類あるらしい。

一つは、落下という迫力満点な出迎えをしてくれたものと同じ、白い影。

これは直前に挑んだ者の影らしく、数分前に通ったか、あるいは数年前に通ったかくらいのものらしい。もしかしたら入った出入口の時間がズレているだけで、現在攻略中の者もいる可能性がある影だ。遭遇する頻度は一番低く、最初の白い影を含めて数えられる程度しか見ていない。

次が灰色の影。

これは十数年前から百数十年前までの影らしく、遭遇頻度はそこそこ高い。個人的には隠し扉とかを見つけている印象が強い。そんな影の中には、ここに来る前に《赤蝕山脈》で出会った老狩人と似た影がいたような気がする。

最後に黒い影。

これは灰色のものより更に古い影であり、遭遇する回数が最も多かった。結構即死級のトラップなどに引っかかっている印象が強く、攻略の為の情報が足りないから大変だったんだと思うに
いられない。

そんなありがたい先人達の後ろをなぞり、前に進んでいく。

【時刻の影塔】は塔型の構造をしていて、上階に進むには階段を登らねばならない。

中央の吹き抜けを飛んでいければ良かったのだが、試しに上に向けて石を投げたところ、一定の高さまで上がって以降その速度は目に見えて落ち、次第にスロー再生のような速度で飛び続けた。恐らくは不正を妨げるトラップになっているのだろう。時間経過を遅くするとか系だろうか。ただ逆に、上から落ちてくるのはいいらしい。

それを少し残念に思いながら、俺達は上に登り続けた。

《百日目》／《二日目》

昨日一日をかけて【時刻の影塔】の攻略に挑んだが、恐らくはまだ半分程度までしか進めていない。

最深部だけあって、出現するダンジョンモンスターはこれまでと比べて遥かに強い。

それに加えて、【時刻の影塔】特有の機構も時間がかかる原因になっていた。

上階を目指す構造の【時刻の影塔】では、各階を探索して階段を見つける必要がある。

外で観測した直径からするとどう考えてもあり得ない広さがある反面、階段は複数用意されているようだが、延々と続く通路と広い部屋を一つひとつ見ていくしかない。

時には【時刻の影】のヒントですぐ見つかる事もあるが、そうでない場合が圧倒的に多い。

そして見つけた際、階段は光の壁で封印されており、部屋に用意された封印解除の試練を乗り越える必要があった。

封印解除の試練は二種類存在する。

一つは、定められた時間内に出現し続けるダンジョンモンスターの一定数以上の討伐。

もう一つは、時間に関係する謎解きだ。

討伐試練の方は、十分な戦闘能力さえあれば無難にこなせるだろう。制限や苦勞も多いが、一定時間で確実に進む事ができる。

対して謎解き試練の方は、戦闘能力を必要としないし、戦闘による疲労や武具の消耗なども無い。部屋の中にヒントが隠されているので、知識が乏しくても何とかなる可能性もある。

ただし場合によっては、謎を解くまでに討伐試練よりも遥かに時間がかかる。どちらの試練を選ぶかは決められるし、何度でもチャレンジできるので、まずは謎解きに挑んで、

駄目そうなら討伐に切り替える方針をとった。

謎解きだけで進めたなら良かったのだが、上層になるほど難しくなっていき、討伐に切り替える事が増えていく。

ダンジョンモンスターを摘みつつ焦らず進みながら、【エリアレイドボス】戦にむけた戦力の増強の為、巫女から得た宝箱【巫女の炎歯車】に入っていたマジックアイテムの習熟にも努める。

マジックアイテムの名称は【火獣群の歯車】。巫女が背負っていた三つの燃える歯車が、一つになったような簡素な形状をしている。

歯車の回転によって生じる火花を火獣に生成変化させる【火車化獣】。

爆発のような大火を後方に発し、瞬間的に凄まじい加速を得る【火翔加速】。

受けた炎熱系攻撃を吸収し、使用者の体力や魔力に変換する【火護快気】。

三つの能力は使い勝手もよく、そもそも歯車自体が燃えているので高熱攻撃を仕掛ける事も可能という優れたものだ。

ただし、使用している間は常にかかなりの魔力を消費するし、火獣の一体一体は弱くて自爆特攻以外には使えない。

使い方次第で自滅しかねないリスクもあるが、間違いなく強力な武器になるので、燃える歯車を背負い、灰銀狼に跨り、マジックライフルと朱槍を携えて上を目指した。

さて、明日ぐらいには登頂したいものであるが。

《百一日目》／《二■一日目》

何だかんだと手間はかかったが、無事に【時刻の影塔】の最上階に到達した。

最上階は高さ百メートル、直径五百メートルを超える空間拡張された大型ドームのような一室で、円を描くように等間隔で聳え立っている十二本の太い円柱以外は何もない。

円柱の配置的に、恐らくは部屋自体が時計の文字盤に見立てて構成されているのだろうか。

かなり重要なギミックになっていると思いき十二本の円柱には、精緻な魔法陣がビッシリと刻まれている。

魔法陣はかなり複雑で、何を意味しているのか完全に理解する事は難しいものの、様々な部分で『時間』と『月日』、それから『星座』を表現しているような造形が見受けられる。

場所が場所だけにこの推測はまず間違いいはないだろうが、そんな事は一先ず置いておくとしてここを抜ければ、『時刻歴在都市ヒストリノア』の主である古代過去因果時帝「ヒストクロック」に挑戦できるはず。

それはこれまでの道中で手に入れた情報から推察できたし、何より、以前倒した古代爆雷制調天帝「アストラキウム」に似た魔力が大気に満ちているのを感じ取れる。

思わず涎が出てくるほどに芳醇な香りとも表現すべきそれは、とてつもなく魅力的だ。

一刻も早く味わいたいものだが、【時刻の影塔】の最後の関門は、主である「ヒストクロック」を守る番人でもあるのだから、これまでで最も手強いはずだ。

気を引き締め直した俺と灰銀狼が、警戒しながら部屋の中央まで進むと、床から石板がゆつくりと迫り出してきた。

これまでの試練にも似た物があり、その時の試練内容などが刻まれていたのだが、今回も同じようだ。石盤にはこうある。

「許サレルノハ十二刻、【大イナル神】ノ眷属ヲ模倣セシ二十四ノ『偽青道十二星獣』ヲ殲滅セヨ」

つまり二十四時間以内に、二十四体の敵を屠ればいいらしい。

制限時間は過去最長だが、最も多かった時で千体以上の討伐が必要だった事を考えれば、今回の討伐数はかなり少ないと言えるだろう。

そしてその文の下には、これまでにも多少は書かれていた討伐対象の情報が刻まれている。

戦闘する際の参考になるのだが、これまでよりも情報が多いのは、最後だからなのか、それだけ難敵だからなのか。

それは分からないが、それなりにある情報量を読み終えると、石版はゆつくりと床に沈み、周囲の十二の円柱が虹色に発光した。直視すれば暫く何も見えなくなりそうなほどの光量だ。

咄嗟に手で光を遮りながら周囲を窺うと、まるで複数の何かが滲み出ようとしているかのような空間の揺らぎを知覚する。

光は数秒で止んだが、その時には既に俺を囲うように十二の討伐対象——『偽青道十二星獣』が出現していた。

モコモコとした燃える羊毛に包まれた赤き灼羊「アリウエス・カリブレ」。

重厚な積層鎧殻を身に纏う超重量の狂える金牛「タウロラス・カリブレ」。

肥大化した片手に鎌剣を握り風を操る美貌の双子「ジェミルア・カリブレ」。

液体で構成されたような甲殻を持つ揺らめく水蟹「キャンサンド・カリブレ」。

全身が灼熱のマグマで構成された小さな太陽を背負う獅子「レオル・カリブレ」。

腹部から見た事も無い異形を生成する悍ましき黒乙女「ヴェルディゴ・カリブレ」。

左右の秤に竜巻と轟雷の精霊を乗せた古びた天秤「ライブレス・カリブレ」。

水銀によつて構成された長い尾と鋏を持つ毒蠍「スコルティオス・カリブレ」。

下半身が六脚の馬体で上半身は炎弓を携えた男性という射手「サジダリオス・カリブレ」。

脚部が異様に肥大化し魔剣のような鋭角を持つ灰山羊「カプレリコン・カリブレ」。

暴風と濁流を吐き出す醜^{みにく}い翁^{おきな}の顔を模した歪^{いびつ}な造形の水瓶^{みずがめ}。グクエリフェレス・カリブレ。螺旋^{らせん}のように捻^ねじれ合いながら毒と水を吐く人面の双魚^{そうぎょ}。ビスケティー・カリブレ”。

とある【大神】の【神代ダンジョン】に出現するとされる【星獣】の模倣種らしく、性能は本物よりも落ちるものの、これまでに遭遇したダンジョンモンスターとは一線を画す存在感がある。

どいつもこいつも十メートルを超える大岩のような巨躯で、それだけをとつてもかなりの威圧感だ。

しかもそれに加えて物理的な圧力を伴う魔力の波動まで発しており、精神が弱ければ対峙しただけで気絶しかねない圧がある。

そんな存在が十二体も一堂に会して全方向を囲んでいる現状は、一般的には死地に立っていると表現すべきだろう。

しかし俺は死闘の気配に緊張や怖^{おそ}れを感じるよりも先に、その血肉を喰った時の味を想像してしまった。

いきなり周囲に出現した極上の獲物を前に、思わず涎が垂れそうになる。

そうして食欲を刺激されつつも、討伐する必要があるのは二十四体のハズなのに、ここにはまだその半分しかない事に小首を傾げた。どうやら追加も現れそうにない。

つまり何か仕組みか条件があるのか、それはまだ分からないが、ともかくまずはこの十二体を相

手にせねばならない。

そんな訳で俺は灰銀狼に跨り朱槍を構え、背面に燃える歯車を従えて戦闘を開始したのだが……戦況は想定していたよりも悪いものになった。

“偽青道十二星獣”はどいつもこいつも強い。それは対峙した瞬間に分かっていた事だ。

しかし実際に戦闘を開始すると、それぞれの個性が互いを補強するように連携してくるので、攻略難度が更に跳ね上がる。

全方位から絶え間なく致命的な破壊力を持つ攻撃に晒^{さら}され続けるのは、流石に灰銀狼に乗った俺でも厳しいものがあつた。

だからまず、相性的に一番やりやすい金牛を集散的に狙う事にした。

金牛は、重厚な積層鎧殻を身に纏う事で、半端な攻撃では傷一つ負わない圧倒的な防御力を獲得している。しかも見た目通りの重量がありながら、ドラッグマシンのように短距離で最大加速した突進を行ってくる。まるで敵を轢^{れき}殺する暴走殺人重機だ。

実際、マジックライフルから放たれる魔弾も、燃える車輪から生み出した火獣の爆撃攻撃も呆^あけなく弾かれてしまう。逆に向こうの突進が直撃すれば、俺達は抵抗もできず即死するだろう。

単純だがそれ故に恐ろしいものの、しかし俺が手にする朱槍はそんな金牛の守りすら容易く切り裂き、致命傷を負わす事が可能だった。



だから普通なら苦戦を免れなかつただろう金牛も、ただの獲物として楽に狩る事ができた。
他の『偽青道十二星獣』との攻防の隙を狙って突進してくる金牛の四肢を、すれ違いざまに朱槍で切り裂いていく。

尋常ならざる生命力による再生能力も、朱槍の効果によるのか発揮される事はなく、数回繰り返すだけで金牛は動けなくなつた。

倒れたところですかさず背骨を割断し、そのまま首を刎ねてあっさり仕留める。

戦闘の余波で死体が壊される前に回収しようと思つたのだが、残念な事に死骸はすぐさま光の粒子に変換され、出現元の円柱に吸い込まれてしまった。

それを悔しく思いつつも、周囲にまだまだ残っている敵の対処に追われ、一旦忘れる事にした。次こそは消える前に確保しようと思ひに決め、損耗を抑えつつ着実に数を減らす方針で戦つていく。その戦い方は間違つていなかっただろう。戦況は徐々に俺達の優位になっていった。

だが、金牛を仕留めてからそれなりの時間が経つた頃。
もう少しで特に弱らせた二、三体を連続で仕留められ、その後も連鎖的に崩せそうな状況が整つてきた時である。

金牛を吸収した円柱が再び発光し、新しい金牛を出現させたのだ。
それも、金牛は金牛でも、最初のものとは大きく異なつていた。

元々見上げるほどだった巨軀は倍の二十メートルほどにまで膨れ上がり、重厚な積層鎧殻は更に厚みを増している。

それだけでなく、積層鎧殻と巨大化した破城槌のような角は超振動しているらしく、ブゥイーーンと独特な高周波音を発して大気を震わせている。

近づくだけで大気や地面を伝った超振動が全身を襲い、動きが著しく制限されてしまう。下手すれば動く事すらできなくなりそうだ。

そこに超重量の高速タックルを喰らえば、瞬間的に細かく破碎され、残骸も残らない血煙になっってしまうだろう。

そう想像させるだけの恐ろしさを、禍々しく強化された新・金牛は存分に体现している。

灰銀狼の機動力と他の“偽青道十二星獣”を盾にする事で、新・金牛をどうにかやり過ごしつつ、今回の試験について考察を重ねていく。

討伐対象は十二体の“偽青道十二星獣”で、その強化個体まで倒す必要がある。ここが時計のよいうな空間である事を踏まえると、強化前と後は午前と午後を表現しているのだろう。だから二十四体の討伐が試験の達成条件という訳だ。

それが分かっただけでよしとしつつ、戦闘を続ける。

そして強化個体を倒すと、その後は倒した“偽青道十二星獣”を小型にしたような雑魚敵が五体

出現するようになった。

小型種は体長が一メートル程度と小さく、保有する能力もそこまで強力ではない。

と言いつつ、ここまでの道中に出現したモンスターよりは強いので、油断はできない。

しかも殺しても殺しても一定時間が経過すると無限に追加されるらしく、“偽青道十二星獣”との戦闘中に損害度外視の自爆特攻を仕掛けてくるのは始末が悪すぎた。

倒した強化個体が増えれば増えるほど雑魚敵の数も種類も増え続け、戦場はどんどん混沌を極めていった。

そして十数時間後、制限時間を少し残して、どうにか全討伐を終える事ができた。

「階層ボス“ソルディア・カリブレ偽青道十二星獣”の討伐に成功しました」

「達成者は天領への移動が認められ、以後エリアボス“偽青道十二星獣”と戦闘するか否かは選択できるようになりました」

「達成者には初回討伐ボーナスとして宝箱【ほしか星降る青の偽称】が贈られました」

かなりキツイ戦いだった。

強化個体は殺すと死骸が残ったので、十二体分全て確保する事に成功し、小型種もそれぞれ数百

から千体単位で確保できた。

戦果としては十分満足できるものではあるが、それと引き換えに全身の損傷が酷い。

灼熱で全身を焙^{あぶ}られ、逃げ場のない洪水に吞まれた肉体は毒に侵され、鋭い斬撃によって筋肉は断裂し、耐えがたい衝撃で全身の骨は砕かれた。

【黒小鬼王・墮天隗定種】である現在、【強化人間】だった時と比べると、肉体面では弱くなっている。以前なら回避や防御できたような攻撃でも、ダメージを負う事が多々ある。

小型種の攻撃でも当たり所が悪ければ結構危なかったし、複数の強敵が相手では怪我を負う事を避けられず、治るとはいえ痛いものは痛い。

もう少し手加減してほしいものだが、言って手加減してくれる相手ではなかった。しかし終わってしまったえば、それもまた美食のスパイスになる。

『偽青道十二星獣』の強化個体は、素材が良いのでしっかりと調理して味わいたいが、今は残念ながらその余裕がない。

喰いやすいようにザツクリとした大きさに捌いた後は、軽く火で焙^{あぶ}ったりちよつと調味料を振りかけて簡単に味付けをしたりしたぐらいで、すぐさま喰いついた。

最初は金牛の肉に齧^{かじ}りつくと、血や肉が舌の上を転がって味が爆発的に広がる。

その瞬間、幻視したのは天国だった。

舌の温度だけで溶けるアツサリとした上質な脂。

ギュッと引き締まった赤身は嚼めば嚼むほど旨味が滲み、食感も味も変わるので飽きる事はない。その他も喰っていくが、それぞれ食感も味の傾向も全く違うのがとても面白い。

灼羊や金牛などは見た目から連想できるが、黒乙女は部位によって糖度が変わる柔らかな甘味を思わせ、水瓶は辛みのあるシャキシャキとした野菜のようだ。

どれを喰い合わせても相性がいいらしく、まるで天然のフルコースを味わっているみたいだった。

【能力名】【灼熱の羊毛】のラーニング完了」

【能力名】【黄金の牛歩】のラーニング完了」

【能力名】【双貌の剣舞】のラーニング完了」

【能力名】【深水性軟吸甲殻】のラーニング完了」

【能力名】【獅子なる太陽】のラーニング完了」

【能力名】【災いの忌児】のラーニング完了」

【能力名】【精霊の天秤】のラーニング完了」

【能力名】【水銀の毒尻尾】のラーニング完了」

【能力名】【射殺す獣眼】のラーニング完了」

「能力名【かつだん割断の剣角】のラーニング完了」
「能力名【ロートル・マウス老いた暴れ口】のラーニング完了」
「能力名【うずまき渦巻く毒水】のラーニング完了」
「能力名【カリブレ・フアクター偽星獣因子】のラーニング完了」

量が量だけにラーニングできた数も多くなった。

それだけでなく、失った血肉は「偽青道十二星獣」を喰う毎に補充されていくように感じられ、同時に摂取できる大量の魔力が丹田に凝縮していくような感覚を覚えた。

それに死闘を乗り越える中で何度もレベルアップを重ねた結果、細胞が活性化した肉体は試練前よりも遥かに軽く感じられ、かつ力強さが増している。

容量が余っていた器が溢れそうになるほど満ちた、と表現するのがいいだろうか。

【黒小鬼王】となつてから過去最高潮と言える状態の俺は、とりあえず装備を点検し、手に入れたばかりの宝箱【星降る青の偽称】から中身を取り出して調べた後、そのまま先に進む事にした。

試練をクリアした時に部屋中央に出現した、高い天井の先まで続く螺旋階段を登っていくと、複雑に動く機械に四方を囲まれた狭い一室に着いた。

規則正しくリズムを刻む音が響く中、部屋を少し見て回ると、床に設置された如何にもなレバー

があった。

罨の類ではないと感じたのでそれを引いてみると、周囲の機械が一斉に動いた。

部屋の内装が次々と変化していき、最終的には、小さな時計が集まって巨大な時計を構築するという独特な彫刻が施された豪華な門が出現した。

その門には――

「四の刻、【じてい時帝の天領】を支配せよ。過去と現在が交錯し、時の織り成す極地にて」

――と刻まれている。

事前に感じていた通り、この先で待つのは古代過去因果時帝「ヒストクロック」で間違いない。門の前に立っただけでも、これまでは比べ物にならないほどの圧倒的な魔力が全身を包むのだから、それ以外だった場合は逆に困るくらいだ。

ようやく辿り着いた最後の難関を前にして、感慨深くここまでの道中を振り返りつつ、門を押す。ゆっくりと開いていく門の向こうから眩しい光が差し込み、俺達は駆け込むように勢いよく潜り抜けた。