

やはり俺がその罪の意味を知ろうとするのは間違っている。

さめのひと

【注意事項】

このPDFファイルは「ハーメルン」で掲載中の作品を自動的にPDF化したものです。

小説の作者、「ハーメルン」の運営者に無断でPDFファイル及び作品を引用の範囲を超える形で転載・改変・再配布・販売することを禁じます。

【あらすじ】

俺ガイル？SAOのクロスものです。

※執筆中の別作品のプロットがサルページできないためにむしゃくしゃして書き始めました。

別作品と違い、作品が合わないようでしたらブラウザバック推奨します。

なにせ、プロットすら練ってないので…

設定

キャラ・SAO内設定等

〈SAO内スキル仕様設定について〉

- ・スキルは12個まで選択可能。
- ・選択した12個のスキルは同時使用可能。
- ・スキルスロットはレベルによって上限が開放されていく。
- ・スロット数は最初4つで、以降レベルが10上がるごとに2つ開放されていき、40Lvで12個完全開放される。
- ・入れ替えたときに熟練度の減少などは特になし。
- ・武器の熟練度は換装時に即時切り替え、スキルについては武器を持ち替えた後に自分でセッティングし直す必要がある。

・EX(ユニーク)スキルについては、装備している武器のEX(ユニーク)スキル+通常のスキルの使用が可能。

・尚、体術スキルに関しては全ての事項の例外として常時使用が可能。(例：体術スキルを習得していればいつでもウォールランが可能等)

〈ステータスについて〉

原作じゃどうなってるかわかりませんが、本作ではSTR, AGIと言う形で筋力値/敏捷値を表現させていただきます。

ゲーム等ではVITやDEXも出てはいますが、DEXはPS依存な気しかしないですし…(笑)

今後の展望によってどうなるかはわかりませんが、暫定的にVITも排除、STRとAGIの2つのみでいきます。

キャラステータス等に関しては、キャラクターシート(アニメイトのもの)より設定をある程度流用させてもらっております。

尚、このSSでは、レベルが上がる度にSTRとAGIの両方が上昇するシステムという設定でいきます。

ちなみに、本作品のSAO内におけるレベルコストは255の設定となっております。

ステータスポイントについてですが、STR・AGIの初期値がそれぞれ1ずつ、初期分配ポイントとして14ポイントが存在します。レベルアップごとにSTR、AGIがそれぞれ1ずつ増加し、分配用ポイントとして14が支給されます。

尚このポイントは、アニメイトから配布されていたキャラシートからおおよその総ポイント(92レベル時点で合計値が1622ポイント)から単純にレベルで割って逆算(17.63...etc)して、あとは個人的に計算しやすいように落とし込んだものです。

計算を切り落としにした理由としては、ステータスアップアイテムの存在(原作でキリトがシリカに上げてたドリンク等)があるためです。

プレイヤー紹介

・比企谷 八幡

プレイヤーネーム：Octo

誕生日：8/8

Like：マツ缶、妹、ソロ活動

使用武器：刃棍(ストリー進行によりナツクルも。)

武器防御を用いたガントレットとして使用している)

ステータス傾向：装備条件のSTRを確保、それ以外はAGI極み振り

スキル一覧

刃棍 隠密

バトルヒーリング 武器防御

軽業 索敵

疾走 ナツクル

暗視 追跡

?? ??

(スロット上から順に開放 但し料理は選択入れ替え枠として常時使っていたりする。ネタバレになります、2層にて体術習得済み)

・桐ヶ谷 和人

プレイヤーネーム：Kirito

誕生日：10/7

Like：ゲーム、プログラミング等

使用武器：原作通り（片手剣↓二刀流）

ステータス傾向：だいたい均等振り ややAGI寄り

スキル一覧

隠密 片手剣

軽業 武器防御

索敵 バトルヒーリング

追跡 投擲

識別 限界容量拡張

釣り 二刀流

※八幡の武器である刃棍のイメージとしては、薙刀の両端に刃がついたようなものをイメージしてください。

ソードスキルについては、ケイトの棍とは別としてカウントされません。

それと、「これ公式で設定出てるぞ見落とすなボケ」とか言う意見は是非是非感想に書いていただけますと幸いです。

随時修正させていただきます。

SAO 第一層

1

—俺は、なんで生きている？

ふいに、そんなことを考えてしまう。

そう思案してる最中、獯猛な笑みを浮かべながら、目の前の男は言葉の口にした

「へへっ。……お前ら二人だけか？」

そう言われても、今の俺はただただ意気消沈するばかり。

「オクト……」

隣の少女が、震えた声で俺のプレイヤーネームをつぶやく。

俺こと比企谷八幡 は、SAOの中では“Octo”と名乗っていた。

だが、そんなことは今の目の前の現状を鑑みれば、どうでもいいことだと言えよう。

8人の男に囲まれており、相手は此方を殺そうとしている。

：俺は、どこで間違えたのだろうか？

そんなことを、不意に考えてしまう。

「…もう、殺しちゃいましょうよ」

不意に、男の一人がそうつぶやく。

「攻略組の中でも随一と言われているオクト、案外大したことなかったな」

…やめろ。

「まあ、この女を殺してもすれば、ちよつと変わるかもしれないかな」

やめろ。

「それいいっすねえ！ 絶望に震え上がる表情、見てみたいもんですわあ」

「やめろっ！」

俺は自分でもびつくりするほどの大声で、そう叫んだ。

「…やる」

「…あ？」

俺のつぶやきに、一人反応する。

それがタガになって、俺は再び叫ぶ。

「てめえら全員ぶつ殺してやるっ！俺は…―を守るためならてめえらだろうがなんだろうが殺し尽くしてやる！それが、俺にできる唯一の贖罪だ！」

そういつて、俺は生まれて初めて…

本気で殺す気で、人に向かって武器を取った。

…ここから先は殺し合いだ。

お互いがお互いを殺すつもりで、武器を手にとっているのだから当たり前前ではあるが。

叫んだせいか、息が上がり、人を手にかけることを決意した恐怖からか、手が震えている。

けど、絶対に負けられない。

―を守るから。

俺は…今度こそ、絶対に。

『もつと人の気持ちを考えてよ！』

『あなたのやり方、嫌いだよ』

『俺は、本物が欲しい―』

様々な言葉を重ね合った結果、奉仕部と言うあの曖昧でいびつな関係は、綻びを見せ始めていた。

やはり、人に期待する、というのは往々にして自らをもかってな期待に対する失望により傷つけるのか。

俺、比企谷八幡には未だに結論を出せずにいた。

そんな最中に至る前に、俺はVRMMOの最高峰と言われている“SAO”（ソード・アート・オンライン）をプレイするためのハードであるナーヴギアを手にすることに成功していた。

まあ、主にスカラシップでちよろまかした金による恩恵、というの

が強いが：

さらに、ベータテスターとしての抽選に当選していた俺は、このゲームの優先購入権を得ていたので、これまたスカラシップでちよろまかした金でソフトまで無事購入したのだった。

そして今日は、そのSAO正式サービス開始日。

仮想現実逃避、と言われればそれまでかも知れないが、別にゲームなんて堪能できりやそれでいい。

それに、俺は件の奉仕部のこともあり、現実世界というものに少し疲れていたのだ。

「…勉強さえちゃんとしてりや、まあなんとかなるだろ」

俺はぼつちであるが故にゲームに時間を充当したところで勉強時間を確保することは容易である。

そんな言い訳を誰にするわけでもなく、ただ一人でかってに納得して、SAOを堪能することを決意した。

LANケーブルや電源ケーブルがきちんとは差し込まれてることを確認して、ナーヴギアをセットした俺は

「リンク、スタート」

そうつぶやき、SAOの世界へと飛び込んだ。

その先が、地獄であるとも知らずに。

「ついにきたか…」

俺はこの世界に至って直後、そうつぶやいた。

まあ、ベータテストのときのアカウントが残っていたので初期設定とかはすんなりと終わることができた。

その頃からプレイヤーネームを変えることもなく、名前は“Octo”という、ラテン語で“8”を示す言葉にした。

いや、エイトとかハチでもよかったんだけど、ひねりがなさすぎて面白くないって思っただけで、中二病に目覚めたわけじゃないからね？

ハチマン、ウソツカナイ。

それはさておきアバターは、リアルの俺から目の腐りを取り除いただけの感じにしていたので、身長とかそういう意味ではリアルの俺を知るヤツが見ても違和感は少ないだろう。

ってか目の腐り具合とかアバターに設定できるのかな？

知らんけど。

なんて考えながらベータテストである程度ゲームの優先順位を把握してる俺は、さつさと武器や防具を買い揃えたり、道具を準備して早速狩りに出ることにした。

俺が選んだ武器は“刃棍”と呼ばれる、棍の両端に刃が付いている、薙刀のちよつと変わったバージョンみたいな武器をセレクトしていた。

まあなにせ、ベータテストで使ったときに色々試した結果選んだ武器なので、ものすごくしっくり来ている。

俺はやはりゲームでも安定してポツチを貫いていたためか、ベータテストが俺に声をかけてくることはなかったので、ベータテストのときに得た知識を用いて、はじまりの街から少し遠いところで狩りを行うことにした。

「…ふう」

たつぷり3時間と少し狩りをしたところで、一息つくことにした。ちなみにレベルは5まで上げることができた。

この辺はベータテストと同じ仕様らしく、ここまでは簡単に上がった。

ベータテストと同じ仕様そのままであれば、レベル6以降はレベルの上がり鈍化するだろう。

準備や移動など諸々に時間を取られていたため、なんだかんだ4時間くらいプレイしっぱなしではあるため、かなり良い時間になっているだろう、と思った俺が電子時計を確認すると、17:27と表示されていた。

「…今日はオレが飯当番だっけ。そろそろ準備しねえと」

そうつぶやいてログアウトしようとする…が。

「ログアウトボタンがない？」

システム画面をいくら見返してもログアウトの項目が見当たらないのである。

「初日だしバグかなんかか？」

そうつぶやいた途端、俺を光が包み込んで

「うわっ！」

…声を上げてしまい、とっさに目を閉じた。

眩しさに目をくらませた俺が目を開いて、まず視界に飛び込んできたのが、はじまりの街の風景と、無数のプレイヤーのアバター達。

ログアウトができない云々と喧騒の中から聞こえてくるところを見ると、俺一人の問題ではないため、やはりバグとみるのが普通だろう。

「ログアウトのバグの説明でもするのかねえ」

そう俺が一人ごちていると、空が突然真っ赤に染まった。

…そうして俺は、いや全SAOプレイヤーは“地獄の始まり”を目の当たりにすることになる――

―その光は、デスゲームの始まりを告げる合図だった。空が真っ赤に染まり、GM専用のローブを纏ったオブジェクトが現れて、一方的な宣言を始める。

曰く、その言葉の発信主は茅場晶彦であるということ。

曰く、ログアウトできないこの状態こそが、本来の仕様であるという事。

曰く、この世界からの強制切断された場合、ナーヴギアが脳を焼き切り死亡するという事。

曰く、既に213人の人間が既に死亡していること。

曰く、ゲーム内で死亡した場合は現実世界で脳を焼き切られ、死亡するという事。

曰く、そういった状態から開放されるためにはSAOそのもののクリアが条件であるということ。

そして、プレゼントと称して全てのプレイヤーのアバターを現実世界と同一のものへと変化させたということ。

…最後のに関しては嫌がらせかよ。

いや、他の事のほうがよっぽど重大ではあるが。

そして茅場の演説が終わり、街は一気に混迷に満ち溢れた。

「…取るべき行動は一つだな」

そうひとりごちて、俺はアイテムと予備の武器を買えるだけ買い、レベル上げへ向かった。

なぜ俺がその思考に至ったかと言うと、この世界では推奨されていると言うほどでないにしろ、PKが可能だからである。

なので、レベリングは自分自身の身を守るためにも必須である。

実際俺もPKをベータのときにされたことはあるし…

そして、人の悪意は計り知れない。

どうせこんな異常事態だ。茅場に責任転嫁してPKに勤しむ輩は十中八九出てくるだろうしな。

安全圏に引きこもってようが、システムの粗を探してPKしたりす

る輩はおそらく出てくるだろうし、フィールドに出てるときであつても、MPKは警戒せざるを得ないからな。

そして何より

「…死にたくねえよ。こんなところで死んでたまるかつ」

俺の本心はこれに尽きる。

いくら現実世界に愛想つかしながら辟易してたとは言えど、小町や戸塚と二度と会えないなんて…

俺は、それだけは絶対に嫌だった。

何よりも、“あの二人”がどうかは知らんが、少なくとも親父とお袋、それに小町と戸塚…ついでに材木座あたりは確実に俺のことを心配するだろう。

「こんなゲーム…あんまりだ」

そう一人呟いて、ベータのときの情報を活かし、また仕様変更を疑いつつ最速でレベリングをする決心をしたのだった。

…本来なら安全マージンをきちんととって、デスペナルティを貰わないように狩りをするのがセオリーだろう。

それも、一回死んだら終わりのデスゲームなら尚更だ。

だが、俺はそれを無視して同格の狩場へ突撃する。

俺が向かった先は

「効率なら、今の段階ならここに勝るところはどこにもねえだろ」

第一層の迷宮区だった。

俺が迷宮区を選定した理由は4つある。

一つ目は、他のプレイヤーとの干渉、特にニュービーとの干渉を避けるためだ。

流石にベータテスターが狩場そのものを独占してニュービーが死にました、となれば批判は殺到するだろう。

だから、「俺は違うんだぞ」という証拠を予め積み上げることが目的だ。

そうすることで、PKの標的から幾分逃れることは可能だろう。

…完全には難しいだろうが。

二つ目は、第一層においては、若干の効率の良し悪しはあれど、穴

場的な狩場があるわけでもなく、そのフィールドの難易度によって経験値効率が変わるからだ。

ベータのときの経験上、第三層以降であればそういったポイントもあるにはあるが、そうでない場合は行ける場合は兎に角敵のレベルが高いところへ向かうのが望ましい。

―ボス戦じゃねえんだ。逃げようと思えばいつでも逃げれる。

それに、本来の難易度を鑑みれば、レベル5で迷宮区で狩りをするのは特段難しいことではなかった。

無論、ベータ時代の情報ありきなので、極端に難易度が上がってる場合は即撤退もやむ無しとは考えてはいるが。

三つ目は、この階層において俺の武器が得れるクエスト、そして今装備している以上の武器を得るのは不可能ということがある。

確か片手剣あたりなら武器の入手クエストがあったはずだが、俺の使ってる刃棍には存在しない。

強化するにしても、コルとレベルに余裕ができてから効率を上げる方向で問題ないという方針を早々に固められたのは、これまたベータテスターならではの強みだ。

そして四つ目。

これは二つ目の理由にも通ずるところだが、俺のレベルにおいてここ以上に効率が出せるポイントがない。

少なくとも情報がある程度揃うまでは他の選択肢を考えられない、というのが俺を迷宮区へ駆り立てる一番の要因だ。

：折角腐ってない目を設定できてたんだし、情報収集はもうちよつとまともにもやっておくべきだったと、今更後悔するが、それはもうどうにもならない。

俺は俺の身を守るために、今の俺のできる最大限の努力をする。

それ以外の道は、ないのだから。

「…ふう」

あの悪魔のようなデスゲームの宣言開始日からちよūdō2週間、俺のレベルはようやく11へ届こうというところまできていた。

本来ならばこのペースでのレベリングはほぼ不可能に近いのだが、狩場の独占と一日一時間睡眠の実施により無茶苦茶なレベリングを可能としていた。

：持てる時間をすべて吐き出してるからこそできるレベリングであつて、リアルとの生活を共存させながらこんな無茶なこととはできなかっただろうなあ、とは思うが。

「そろそろアイテムとか補充しないとな。ついでに一旦ちゃんと休息取るか」

そう、俺はAGI優先でステータス振りをしていたので、あまりアイテムを消費することなくレベリングをしていたのだ。

そして、迷宮区の中にも、安全区はある。

所謂セーフティーゾーンのようなものだ。

そこで睡眠を取ることにより通常では考えがたい効率でのレベリングを実現していた。

本当は不眠不休でレベリングを行いたいところではあるが、肉体的な疲労はなくとも、精神的な疲労というのはSAOのなかにも存在するようで、定期的な休息と睡眠は必須と言えた。

肉体的疲労が伴わないとは言えど、街への補給がてら精神衛生上のリフレッシュ日を設けることも欠かさないようにしていた。

…こんな世界だ。何が原因で死ぬかわかったもんじゃないからな。そんなふうを考えていた俺だが、俺の考えではそろそろ迷宮区に来るプレイヤーがいてもおかしくない。

それどころか、もつと早くに他のプレイヤーが来ることになるだろうと予測していたが、実際はそんなこともなく、と言った感じである。

デスゲームに怯えて攻略が進んでいないのか、はたまた安全確保のためのマージンをとっているのか、他人との交流のない俺にとっては

わかりかねることもあった。

「…街へ戻るついでに情報収集もこなさなきゃな」

そうして俺は街へ戻ることにした。

「…」

「…」

戻ったときに、フードをかぶったプレイヤーとすれ違いはしたが、ぼっちの俺には関係あるまい。

強いて言うのであれば、ようやく迷宮区で狩りをするプレイヤーが現れたことに対して「やつとか」という感情を抱いたことだけだろうか。

これが俺がぼっちでなければマップデータの一つでも譲ってやるところではあるが、俺はぼっちであるが故にそんなことできるはずもなかったのだった。

いや、威圧感に気圧されて話しかけれなかったとかじゃないよ？

ハチマン、ウソツカナイ。

そして俺は、ホルンカの村へと到着した。

途中プレイヤーらしき影とも遭遇したが、特に気にも留めず全スルー。

そんな時であっても隠匿のスキルを使うのを忘れない俺であった。

隠匿のスキル上げのついでにあわよくば隠れば最高だなあとか思っちゃいないよ？

ハチマン、ウソツカナイ。

さて、ホルンカの村に着た理由はたった一つ。

第一層の他の安全区の宿に比べてホルンカの村の宿の設備が整っている上に、格安だからである。

それはそうと、他にも宿を取ってるプレイヤーが存在しているようで、俺が目星をつけていた宿への宿泊は不可能だったが、第二候補が全然普通にあいていたため、そちらに宿泊することにした。

第一候補よりかは豪華なベット（とはいえ第一層なのでそれなり程度ではあるが）にシャワーのみ。

簡素ではあるが、ビジホとしてみるのであれば第一候補よりも優秀とも言える。

まあ、俺も言うてそこまでビジホに泊まる機会なんて合ったわけじゃないけどな？

アキバで遊んでて終電逃したときに泊まったとかそんなこと絶対無いからな？

ハチマン、ウソツカナイ。

さて、とりあえずホテルの部屋だけ確保した後、はじまりの街へ戻ることしようとしたのだが…

「ちよいまち、その腐り目のニーチャン」

謎の人物Aに呼び止められてしまった。

「…なんすか？」

「あんた、ベータテスターなのか？」

その言葉を聞いた瞬間に俺は武器を取った。

「PLやら養殖やらタカリならよそでやってくれ。俺は俺で手一杯だ」

「タカリ…あながち間違いじゃないかもしれないナ」

瞬間、圏内ではあるが俺はソードスキルを謎の人物Aに放っていた。

脅迫がてら顔の横を掠めさせるだけのつもりではあったが。

だがそれは、強烈な金属音と共に

「っ」

一人の剣士によって防がれていた。

<<Side Kirito>>

“例のソロプレイヤーの行方が補足できた。念のために護衛してほしい”

そうアルゴにメッセを飛ばされた俺は、あまり意味は理解してなかったが、護衛ということだったので二つ返事で承の旨を返し、フ

レンドの探索機能を使ってその場所まで急ぐことにした。

そして俺が見たのは

「タカ…間…じゃな…ないナ」

そう聞こえた途端にソードスキルを発動する腐り目の男だった。

—間に合えっ！

そう思い俺はソードスキル“レイジスパイク”を発動させ、間に割って入る。

ガキン、と強烈な金属音を響かせ、なんとかアルゴに直撃する前に止めることが出来た。

<<Side Kirito>>

ここは安全区内だ。

そうわかっていても、咄嗟に体が動いてしまった。

「っ」

防がれた相手は驚愕していたように見えた。

<<Side Octo>>

「っ」

ソードスキルを防がれた。

少し驚いたが、それは別に良い。良いとしても、2vs1となるとこのタカリ共を排除できる自信はない。

よしんば排除できたとしても、PKを伴ったものになりかねない。い。

そう判断した俺は、舌戦へ持ち込むことにした。

デスゲームでPKなんて、気分の良いものじゃないしな。

「コンビで俺からタカろうってか。デスゲーム中に良い根性してるな」

「は？タカリ？」

ソードスキルを防いできた剣士の男のほうは頭にハテナを浮かべまくっている。

：あれ？もしかしてこの二人は無関係の別人で、ただ介入してきただけか？

「アー、それに関してはオレっちが全面的に悪いヨ、謝罪すル」

といってタカリ宣言してきた奴が頭を下げてきた。

「ん？タカリじゃねえの？じゃあなんだ、何か用があつたのか？」

どうやら舌戦に持ち込む必要すらなさそうだな、これ。

念のため警戒は続けておくことにするが。

「とりあえず、自己紹介からさせてもらおうヨ。オレっちはアルゴ。情報屋をやってるんだ。よろしくナ」

…まさか俺の一番ほしい人物が向こうから声をかけてくるとは。
「なるほど、目当ては情報若しくは商売ってわけか」
「そういうことだよ、ベータ時代ソロを突き通した謎のプレイヤーさ
ん」

…純粹に疑問が一つ。

「お前も情報屋やつてるぐらいだからベータテスターだろ。とりあえずそれはさておきそれをどこで知った？」

「ニーチャンのアバター、目以外ほぼ変わりないじゃないか」
「言われてみればそうだった。」

「んじや、改めて俺からも。ソロでやってるオクトだ。んで、剣士さんのほうは？」

リアルと違ってロールプレイに浸れるので噛むこともなく自己紹介を終えることができた。

これ、リアルなら間違いなく噛んでたな…などと考えていると、剣士の方が口を開いた。

「俺はキリト。俺もソロだ」

うん、なんとなくそんな気はする。

俺より弱いとは言えぼっちの香りがするもん。

プロぼっちの観察眼舐めんな。

「んで、ここにいる二人はベータテスターなわけだけど、あんたはニュービー？テスター？」

「俺もベータ上がりだ」

「オレっちがいつテスターだつて言つた？まあ違くないけどさ」

ふむ、二人共ベータ上がりならまあ、タカリの心配はないだろう、たぶん。

「いや、ベータのときの俺のアバター知ってる時点でお察しだろ。つてかお前ら二人とも知り合いか？」

「一応ベータ時代からの付き合いではあるな」

「だナ」

「じゃあ目的は？」

「さつきも言ったとおり情報ダ。普段なら金を取るところだが、ニー

チャンもベータテスターなら情報を情報で買うのもアリだゾ」

俺は少し考え、交渉に乗り出すことにした。

「どんな情報がほしい？あと、アルゴはどんな情報が提供できる？」

「ベータテスター以外の情報なら売れるものならなんでも売るゾ」

「じゃあ狩場情報と攻略に対する情勢を頼む。あとあれば刃棍の上位武器の情報も。俺が提供できるのは…1層迷宮区のフルマップデータとボス以外のMOBの情報、ベータとの差異ぐらいだが」

どうだ、と言うとアルゴは目をまん丸にして

「オクトのニーチャン…あんたいつぐらいから迷宮区に潜ってるんだ？」

「初日からだ」

そう言うのと二人とも驚いた様子を見せた。

「オクト…命が惜しくないのか？」

「その時点で俺のレベルは5だった。ベータからの経験で言う狩れない訳じゃないだろ」

「いや、でも今はベータと違ってデスペナで済むわけじゃないんだゾ？」

「無理だと思ったら即撤退するつもりだったさ」

そう言い放つ俺に、二人して驚きを隠せないようだった。

「失礼かもしれないけど、レベルはいくつなんだ？」

…こればっかはPKのリスクもあるから少し慎重になる。

そして、少し悩んだ末に、俺はある条件をつけることにした。

「レベルそのものを情報商材にしないこと、お前ら二人もレベルを開示すること。この2つが条件で教える」

「俺は構わない。アルゴは？」

「今回に限ってはオレっちも了承するヨ」

噂のソロプレイヤーの素性のほうが大事だ、と付け加えた。

「オーケイ、じゃあ条件提示したわけだし俺から。10だ。もう少しで11になる」

二人はまた目を丸くしていた。

というかフリーズしてる。

「おい…ラグか？」

そう呼びかけると二人はハッと我に返り

「俺は8だ」

「オレっちは6だヨ」

と返してきた。

「ちなみに隣のキー坊は所謂“攻略組”って呼ばれてる面子でもかなり上位の方ダ」

と付け加えて。

え？ 攻略組でそんなもんなの？」

「オイ、声に出てるゾ？」

…マジか。

「いや、実際問題トップはもうちよい高いと思ってたぞ？ P T組んで帳尻合わせてるならともかく、キリトはソロだろ？」

「寧ろどうやったらそこまで効率上がるんだよ…」

「迷宮区で睡眠時間削って籠ってりゃ勝手にこれぐらい行くだろ」

そう言うときリトはどこか肩を落とした様子で

「そのりくつは おかしい」

と返してきた。

どこもおかしいことはないはずなんだがなあ…

とりあえずその後、話を元に戻し、俺とアルゴの情報交換が行われた。

横でキリトが聞いていることに関してはアルゴは特に思うところはないようなので、こいつは俺からもたらされる情報を除いて“既に知ってる”と考えて問題ないだろう。

だからどうした、という話ではあるが。

ある程度情報交換を終えて

「今回のオクトのニーチャンからの情報は、正直言っておレっちの情報分じゃ相殺しきれないから貸し一つってことでいい力？」

と提案してきたので素直に了承する。

そして二人とフレンド交換をして別れる運びとなった。

：俺もネットゲならフレンドくらいいるからね、作れるからね!?

まあ、そのフレンドに「フレに呼ばれたので失礼します^^」と言われてPTから出られることもよくあったが。

それはさておき、明日は刃棍のレアドロップMOBを狩り続けるところからだな。

アルゴからの情報によると、幸い経験値効率も迷宮区ほどとは行かずともそれなりな狩場にもなるようだ。

ただ、ポップするMOBがそれなりに火力があるようで、そこまで人気のある狩場ではないらしい。

火力がある代わりに体力や防御力はそんなに高くないらしく、ある意味俺向きとも言えなくもない。

「そういや、アルゴのお陰で街に行く必要なくなったな…」

そんなことを考えながら、俺はシャワーを浴び、眠りにつくことにした。

<<Side Real>>

「…」

「…」

「…」

病室には重苦しい空気が漂っていた。

今ここにいるのは私こと”比企谷小町”と、”由比ヶ浜結衣、雪ノ下雪乃”の3人である。

「ヒッキー…」

私達は、SAOに囚われた彼を、彼の無事をただひたすらに祈り続ける。

「早く帰ってきて…謝りたいことも、あるのだから」

二人は、贖罪の言葉を口にしながら。

「小町にこんなに心配させて…ポイント低いんだからね」

私は、涙を零しながら。

<<Side Kirito>>

オクトと別れた後、アルゴに攻撃された原因を聞いて爆笑していると”キー坊の良いネタ仕入れたら掲示板という掲示板にばらまいてやる…”と脅されたりしたので土下座をしたりなど、他愛ない時間を過ごしていた。

そんな流れも一息落ち着くと、話題は自ずとオクトのことになった。

「しっかし、オクトの持つてる情報、迷宮区限定とはいえ凄かったな」
「だナ。これで1層突破はボス戦以外安心できるレベルだしナ」

そう言っって、俺とアルゴは、オクトのもたらした情報を褒め称える。「狩場に関しては、オクトが主張してることは最もだし、あまり助力できなかったのは申し訳ないけどナ」

「無いもんはしょうがないだろ?」

そう、狩場に関して意見をお互い交換していたが、結局1層に関しては“対MOB難易度が上がれば上がるほど効率は良くなる”ということだけだった。

ふと、俺はオクトからもたらされた情報の一つから危機感を抱く。

「そういや、マップ情報はどうする?」

「どうするっテ?」

「即座に全公開は流石に死人が出かねないぞ」

アルゴは確かに、と頷いた。

「現状そもそも踏み込む人口自体が少ないんだ。オレっちのツテ内の攻略組のPT平均レベルを参考にどこまで公開するか、で良いんじゃないのか?」

「その辺のつながりは情報屋故だな」

フフン、とアルゴは誇らしげに鼻を鳴らしながら

「キー坊とは違うのだヨ」

と仰られた。

いや確かにそりやそうなんだが…

「とりあえず暫定で3〜5フロア分、それ以降はレベルに合わせて公開していく感じが理想だと思うんだが」

「そうだな。まあ、そのへんの裁量はオレっちに任せてもらえればうまい具合にやるヨ」

「オツケーだ。じゃあその旨をアルゴからオクトに連絡しといてくれ」

「はいヨ」

実は言うと、迷宮区のマップデータを譲り受ける際、オクトから3つ条件をつけられた。

一つは、自分の提供したマップデータを独占しないこと。

もう一つは、自分の提供したマップデータで商売をしないこと。

最後に、マップデータの取得先を秘匿すること。

理由を尋ねると、オクトのもたらした情報で情報格差を生み出され、その結果人死が出るとしたら気分が悪いから、だそうだ。

たといえそれが商売の結果であったとしても。

最後のに関してはヘイトを無駄に集めないため、だそうだ。

まあ、それはマツピングした本人の希望ということでアルゴは承認したが、今俺と打ち合わせた内容については確かに対策を考える必要もある。

しばらくバーチャルキーボードで文字を打って落ち着いたアルゴは、暫定案をオクトにメッセージで送り、返事を待つことにしたことを教えてくれた。

遅くとも1日前後で返事は帰ってくるだろうとのことだ。

帰ってこなかった場合は勝手にやるだけ、という旨も付け加えてはいるらしい。

ちなみにマツピングの労力の対価を払うのが本来のルールだろうが、それは情報で支払っているので問題はないだろう。

支払ったのはアルゴだが…

だが、それがアルゴのやり方だし、オクトもそれは納得しているみたいだし。

俺？俺はあれだ。先行公開ってやつだ。

そういうことにしておこう。

「つてかアルゴ、俺からは金取ったのにオクトからは金取らないのな」「それも情報料に込みってことサ」

金を取る取らないと言っているのはアルゴの出版しているガイドブックのことだ。

とはいってもガイドブックの発行もタダで行えるわけじゃないので、先発の攻略組からは500コル程度もらい、第二版以降は無料で出すとのことだ。

寄付は募るようだが…

「さて、キー坊。ベータとのMOBの差異について、念のため実地調査もしたいと思ってるんだ。付き合ってくれヨ」

「わかったよ」

そう軽く返し、俺達は迷宮区へ向かった。

シャワーを浴びて少しゆっくりしていると、アルゴからメッセージが届いた。

内容は割りと重要なもので、確かにと唸ってしまった。

情報の公開度合いの裁量などはアルゴに一任する旨を返信し、俺は明日のTODOを作り込んでいく。

「武器の補充に…耐久力の減少してる武器のインゴット化、POTの補充、後は食料の補充もか」

アルゴと交換した情報の中にレベリングのポイントなどもあるにはあったが、リトル・ペンネットの強制POP誘発で荒稼ぎなどというリスクを無視した滑稽無糖なものから現実的なものまで…ありとあらゆる方法が、迷宮区と比べると今一歩見劣りしてしまうものだった。

そんな中でも、刃棍のレアドロップポイントに関してはその中でもまだ稼げる方なので、少し安心はしたが。

「こういうことに関してはマジで情報屋様々だな」

そう言っただけ俺は、アルゴが出版するという攻略本に目を通した後、明日までの時間をゆっくりと過ごすことにした。

「…zzzz」

主に惰眠を貪ることによって。

そんなこんなと過ごしてるうちに既に一週間経過していた。

その一週間のうち、3日を新しい武器のドロップ狙いに充て、残りの4日間は再び迷宮区に潜り狩りをしていた。

いくらレアドロップ品とは言えど所詮は下層の武器。

既に二本確保しており、一本は威力+4強化、もう一本は耐久値+4強化を施して、主に耐久力を強化したほうを用いて狩りしていた。

こんな時に役に立つ耐久力減少武器のインゴット化様々である。

ちなみに武器名は“シープ・バー”という、これまたありきたり(?)な名前の武器だった。

まあ、名前の由来通り、羊系のモンスターからのドロップではあつたりはする。

どんな作りをしているかは謎だが、ゲームの武器にそういう細かいものを求めるのも無粋な気はする、うん。

とりあえず、強化していけば第3層ぐらいまでは乗り換え無しで使えそうな武器性能に俺は不満はない。

流石にこのあたりはプロの情報屋から仕入れた情報とオレは感嘆したものだ。

そして、武器性能が格段に上がったことにより狩り効率が見違えるほど上昇し、俺のレベルは現在13まで達し、あと1日半もあれば14に届くであろうというところまできていた。

流石に狩り効率が上がったとは言えど、レベル15以上に上げるのは骨が折れそうだ、というのが俺の私見だった。

それはさておき

「キリト、お前何やってんの」

「…とりあえず通報だけはしないでもらえると助かる、かな?」

そう、迷宮区内の安全区でおれが休憩してる際に、キリトが謎の人物Aさんを抱えてキリトが安全区までやってきたのだった。

Aさんってお前この前も言ってたじゃん、とかと思う人もいるだろうが、この前のやつはアルゴって分かったのでまたAさんの枠に人が

はいっただんだよ？

本当だよ？

ってか誰に説明してるんだよ俺…

*

「無茶な狩り、ねえ…」

俺はキリトからひとしきり事情を聞いて、何とも言えない気持ちになつた。

状況から察するにニュービーの可能性はほぼ皆無だし、無茶と断言できる要素があまりにも少なかったからだ。

尚、その狩り方を無茶じゃないと言つた際、キリトに「それはオクトだけだろ」と言われて少し凹んだのは内緒だ。

そして、キリトが抱えてきたプレイヤーを見てふと思った。

「あ、そういやこのプレイヤー見覚えあるわ」

「本当か!？」

思つたことを口に出すと、何故か全力でキリトが食いついてきた。

「お、おう。俺がお前らと初めて会う前の話だが、迷宮区から出る前に入れ違いで入ってきたプレイヤーだわ。ちょうどお前とアルゴと会つた日の話だから、6日前の話だな」

そう言うときリトは考え込むような仕草をした後に

「マップデータ公開前となると、益々ニュービーの線は消えたな。じゃあなぜこんな無茶を…」

至極まっとうな疑問を口にした。

「ん…んむう」

その途端に目を覚ますとかやっぱキリトって物語とかがあつたとしたら主人公の才能あるんじゃないかねえの？知らんけど。

「あ、やっと目を覚ました」

キリトがそのイケメン度MAXの面から微笑を浮かべ、意識を取り戻したプレイヤーAさんに声をかけた。

その一言でどうやらAさんは完全覚醒したようだ。

てかキリト顔立ちが幼いだけでまじでイケメンだな。爆発しろ。そんなくだらないことを考えてるうちに、Aさんも完全に意識を取り戻し、キリトのことを認識したのだろう。

Aさんがキリトのことを認識すると

「どうして、あの時置いていっけてくれなかったの?」

と言いつつ放った。

…ん?

「えっと、お前さんもしかしてまだ意識ボーッとしてる?」

「そのぬぼーっとした人は黙ってて」

…なんだろう、ぬぼーっとした人って久々に言われた気がする。

てか声かけただけで散々な言われようである。

ハチマン、ツラクナイヨ?

ハチマン、ウソツカナイ。

「で、それは置いといて。なんであそこで死なせてくれなかったの?」

Aさんはキリトに向き直り、問いただそうとしてるようだ。

「目の前で死なれちゃ目覚めが悪いからだよ」

「そんな、あなたの勝手で…」

「あー、ちよつと良いか」

助けてもらっておいてこの始末である。

はつきり言っただけ聞いてられなくなった俺は、この自己中プレイヤー

にとりあえず一つだけ物申したい。

「…なに?」

「そのプレイヤーさんよ、キリトってんだけどさ。キリトは」目の

前で死なれちゃ目覚めが悪い」って言ったんだよ。意味分かるか?」

「…だから?私がどこでどう死のうが勝手でしょ?」

「人様に迷惑かけないならな」

そう言うと、プレイヤーAさんは頭にハテナを浮かべてた。

ってか声とか話し方からして女か?

まあ、どうでもいいが。

「状況はキリトから聞いただけだから俺は何とも言えないけど、少なくともキリトの目の前で死ぬって時点でキリトは」不愉快」なんだ

よ」

そこまで言うと、Aさんはハッと顔を上げた。

「人死にの現場なんか誰も見たいもんじゃないしな。死ぬなら死ぬで、人様に目が見つからないように死ぬ。ちなみに迷宮区はそろそろ攻略組のプレイヤーが押しかけられる頃合いだろうから人はわんさか来るから死ぬなら他所でやりな」

「私、は…」

「ここまで言つて、まだ何か言いたいことがあるのだろうか？」

「私は、どうせみんな死ぬんだから…戦い抜いたその先で、満足して死にたい」

「…俺が思うに、こういうやつがもう少し短絡的になった結果が大量のプレイヤーの自殺だろう。」

情勢の情報をアルゴから教えてもらった際に自殺者の情報を聞いていたが、やっと、腑に落ちた。

「どうせ、死ぬのが早いか遅いかだけの違いよ」

「いや、俺は生きるぞ」

だからなのか、俺はこいつが無性に気に食わない。

Aさんはなんか呆けるようなので話をすすめることにした。

「俺は、リアルじゃぼっちだ。それも筋金入りの、だ」

けどな、と区切つて

「俺には妹がいる。だから死ぬ訳にはいかないし、こんなクソみてえな環境からとつととおさらばしなくちゃならねえんだよ。兄が妹を悲しませていい道理なんざねえからな」

「けど、こんな世界で…一度死んだら終わりの世界よ？そんな事が本当にできると思ってるの!？」

呆けていた意志が復活したのか、俺の言ったことに食いついてきたな。

まあ、それはともかく

「本当なら働きたくなんざねえが…まあ、それはいい。んで、こればかりはできるできないじゃなくて、”やる”だけだ」

そう、小町のために。

小町が家出したあの日、俺は小町を一人にしないと誓ったんだから。

まずこんなクソゲー早く終わらせて、約束を違えたことを謝って、次こそちやんと約束を果たせばいい。

ただ、それだけなのだから。

すると、Aさんがまた口を開く。

「そんなの…できっこないわよ。このゲームが始まって一ヶ月も経つのにまだ始まりの一層すらクリアされてない状態で、なんでそんなこと出来るって断言できるの!?!」

「いやお前悲観的すぎだろ」

思わず突っ込んでしまった。

その突っ込みが不快だったのか、Aさんはこつちを睨んでくる。

てかキリト空気だなおい。

「少なくともこのゲームを攻略しようとして動いてるやつは何人もいるんだ。時期が来れば攻略組が組織だって会議でも開いて動き出すだろう。えと、あんたがどう思ってるかは知らないが、少なくとも今は時期が悪いってのもあるしな」

「どういうことよ? ってかあんたって呼び方、やめて」

「オクト、俺も気になった。時期が悪いってどういう事だ?」

お前ら、矢継ぎ早に話しかけてくるんじゃないやねえよ…ぼっちにそれは辛いぞ?」

「ただ単に時期が悪いのについては…デスゲーム開始宣言からの混乱から抜け出すのが遅れたこと、それに伴う本来”攻略に参加しようとしてた人間たち”のレベル不足とか、あとは、デスゲームになったが故に安全マージンを大幅に要求されたことでレベリングの効率が落ちてること、だな。このゲームがデスゲームでなきゃ、もうとつくに一層は突破されてたと思うぞ」

と、ここで一旦区切って

「それと、名前がわからん以上なんて呼んだら良いんだよ…」

とAさんに質問してみる。

もう一人ぐらい矢継ぎ早に話す人物が増えてたらたぶんもつとア

タフタした…だろう。

たぶん、おそらく。

「私はアスナ。貴方はオクト、でいいの？」

そうだ、名前で呼んでほしけりやプレイヤーネーム教えろってだけの話だからな。

とか考えてたら

「えと、こういうときは、本名を名乗っちゃだめなんだっけ？まだよくわからないけど…」

と抜かしだしたせいで、俺とキリトが呆然としてしまった。

「えつと…一人とも、何を呆けてるの？」

いや、アンタのせいだからね!？」

「えと…アンタ、じゃなかったアスナさん？」

「なんで疑問系なのよ…」

女子の名前呼ぶのに慣れてないのを察しろってのは無茶な話か。

「ま、まあそこは置いておくとして…アンタ、まさかだけどニュービーか？」

「アルゴさん曰く、そういう事になるらしいわね。ちなみにMMORPGもSAOが初めてだから」

おいおいマジかよ。

なんでそんなプレイヤーが迷宮区に辿り着いたんだよ…

アルゴと知り合いっぽいが、アルゴは命知らずに情報売るほど良識がないってのはあり得ないから、アルゴがアスナさんとかいう目の前のプレイヤーに情報を提供したとは考え難い。

ソースは俺の提供したマップデータの扱い。

なんて考えていると

「ニュービーがマップデータ公開前になんで迷宮区にいたのかは分からないけど、あれだけ戦えるならアスナさん、アンタも攻略組に参加したらどうだ？」

とキリトが唐突に提案しだした。

まじか、ニュービーの、それもMMORPGすら初めての人間が、ベータ上がりの、それも情報屋曰くトップクラスのキリトのお眼鏡に

叶うレベルで戦えるとは…

確かに、戦力として遊ばせておくのは勿体無い気はする。

「キリトにそこまで言わせるレベルで戦えるなら俺もキリトの案には賛成だな。戦い抜いた中で死にたいなら、尚の事だと思うし」

俺も追隨して賛同するついでに、アスナさんの目的にも合致させて誘導しておく。

暫くアスナさんが考え込んだ後

「なら、あなた達が教えて。この世界のことと、攻略組とかいう集まりについてのことを」

そう、言い放った。