

# Hollow Beast

てんぞー

## 【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】

殺せ、犯せ、貪れ——ここに法はない。汝、思うがままに欲せよ。

# 目次

1層 獣の目覚め

目覚める悪意

1

目覚める悪意

24

目覚める悪意

46

目覚める悪意

64

目覚める悪意

85

目覚める悪意

104

10層 善悪の区別

英雄の産声

120

英雄の産声

139

英雄の産声

158

英雄の産声

177

英雄の産声 V

198

幕間 | そして物語はさらに歪む

219

50層 混沌の坩堝

勇氣と策謀と墮落

226

勇氣と策謀と墮落

245

勇氣と策謀と墮落

266

勇氣と策謀と墮落

288

勇氣と策謀と墮落

310

終層 浮遊城の最後

虚ろの獣

332

虚ろの獣

350

虚ろの獣

367

あとがき

虚ろの獣

IV

403 384

# 1層 獣の目覚め

## 目覚める悪意

たとえば。

絶望的に追い詰められている極限状態の中で、手の中に剣があるとす。襲い掛かってくる悪と断言できる存在を前に、君は剣を振るう事が出来るだろうか？ いや、出来るだろう。衝動的に、深い事を考えずに振るう事は難しくはない。だがそんな極限状態でまともに動ける人間というのは珍しい。大体が理性を失うか、正気を失うか、或いは何かを失う。

「な、なんで——」

「いや、だつて苦勞して手に入れるよりも樂して手に入れる方が効率的だろう？」

そう言いながら握る片手剣で黒髪の少年へと向かつて踏み込んだ。黒髪の少年は一瞬だけ襲撃者の存在に驚いたが、それでも剣を握つて生き残るために踏み込んでくる。此方の頭上にはオレンジ色のカーソルが。少年の頭上には緑色のカーソルが。それはつまり此方が初犯ではなく、既に何度か積み重ねている事を証明していた。だからこそ少年は遠慮する事無く行動に移れたのだろう——或いは存在する1%の即座に対応

できる人間だったのかもしれない。

だけど無意味だ。

踏み込んでくる少年と剣をぶつけ合い、互いに弾く。そこにソードスキルを乗せることはなく、互いにクロスレンジから剣を振るって、ぶつけ合いながらほとんど足を動かさずに対応し続ける。放たれる剣の火花が飛び散りながら、少年の勢いが段々と削れて行く。

当然の結末だ。

「ネペントの胚珠を得るまでずいぶん苦労しただろうな、まあ、ご苦労だったとだけ言っておく」

「く、そ………！」

少年が更に強く剣を打ち込んでくる。それに対応しつつも、言葉に出す。

「ネットゲームは基本的に数値とリソースの殴り合いだ。それが解っているからこそアニールブレードを狙ったんだろう？ 序盤でこいつを手に入れるのはリードを作るって事だからな。先に手にしておけば戦闘がぐっと楽になるしな」

「お前は、何を言いたいんだ！」

剣を切り払うも、少年が勢いづき、此方にダメージが通り始める。だからこそ笑みを浮かべつつ、答えた。

「いや、別に？ 戯言に決まってるだろう。そんな真剣になるなよ、たかがゲームなんだ。遊んで楽しめよ」

「お前は——！」

少年がキレた。言葉で簡単に逆上してしまうあたりまだまだ子供だな、と笑いながら踏み込んだ。少年の剣を体で浅く受け止めるのは深く踏み込んだが故の結果であり、ダメージは少ない。そしてこの超至近距離で相手の動きが停止した瞬間、空いている片手で少年の首を掴み、そのまま金的に膝を叩き込みながら地面へと引きずり落とす。これが現実だったら痛みで悶絶しているだろうが、生憎とここはゲームだ。

金的でタマが潰れる事はないし、痛みもない。

それでもこの状況になった時点で詰みだ。引きずり下ろした少年の手を踏み潰しながら抑え込み、体の上に乗る様に抑え込みながら剣の刀身を短く逆手に握った。これから起こるであろう事実に、少年が目を見開き、口を開いた。

「や、やめろ、こんな事しちゃ駄目だ」

「違うだろう、やっちゃいけないからやってるんだろ？」

そのまま刃を振り下ろした。顔面に。一度ではなく二度、三度、四度と、HPを削る様に、抉る様に突き刺して行く。剣の先端がダガーの様に滅多刺しに体に突き刺さって行くたびに少年の喉から恐怖の声と誰かの名前が飛び出してくる。だがそんな事を気

にするまでもなく、ひたすら突き刺して行く。

そう、これはゲームだ。運営されている公平な世界だ。アニメや漫画じゃない。そしてシステムは努力する者には寵愛を向けるが、それが常にそこにあるとは限らない。ご都合主義の救済や復活、覚醒なんてものは存在しない。数字とリソースで殴り合うネットゲームという世界はある意味、かなり残酷だと言える。一度劣勢に入れば、奇跡でもなければそのまま敗北するのだから。

そして奇跡なんざ起きない。

「母さん、すぐは——」  
「うるせえ」

唾を吐き捨てながら顔面に刃を振り下ろし——貫通した。剣が頭を突き抜けて大地に刺さった所で、少年が死亡した。なんだっけか、Kirito? そんな名前を確認してからすぐに忘却する。殺した相手の事を覚えていてもそんなの一銭の価値もありやしない。さっさと忘れたほうが健全だ。

少年が死んだことで地面にアイテムがばら撒かれる。その中からお目当てのアンブレレードのほか、アイテムをなるべく回収してインベントリの中へと放り込む。特にコルは重要だ。金はこの先、どれだけあった所で困らない。特に自分の様なオレンジプレイヤーはアイテムの入手手段が限られる。その為、割高でも購入できる相手との繋が



りの為にコルは多めに欲しい。

だが余分なものも出てくる。インベントリの収容にも限度がある。食料や消耗品とコル、後は目当てであるアニールブレードを優先的にインベントリに放り込んだら、防具とかは不要なので全部近くの茂みへと放り投げる。後は時間が勝手に装備やアイテムを処理してくれる。

システムの的に。

「これでアニールブレードも6本目か……ノルマを考えればあと4本ありやあいいけど、個人用にももう何本か欲しいし、もう少し粘るか」

まだ装備やスキルに多様性が生まれていないSAO開始初期の状況、ほとんどのプレイヤーが同じような状態になっている。少なくとも多様性が生まれてくるのは2層や3層を突破してからだだろう。そうなってくると今の段階で違いが出る大まかな理由は二つ。

技術、そして経験だ。

これが勝る奴が戦って生き残る。だからそれを前面に押し出して活かせるように戦えば良い。状況にハマて、油断したところを殺す。それを繰り返すだけのループだ。退屈な作業ではあるが、それでも実りはあるので文句は言えない。それにアニールブレードの需要高騰を考えたら開始初期の内に集めておけばいい金にもなるのは事実だ。

「さて、と……また潜伏して次の獲物を待つか」

PKも、モンスターを狩るのも殺し尽くしたら次のが湧くのを待たなきゃいけないのは一緒だな、と思つて軽く笑い声を零した。

ソードアート・オンラインは世界初のVRMMOゲームである。フルダイブという驚異の科学力を持つて全身で新世界を味わい尽くす事を許すゲームは、筆舌にしがたいほどの解放感と自由をプレイヤーに与えた。それは誇張でも何でもなく、新世界であり、もう一つの世界だった。βテスターとして参戦した自分はそこでVRという世界の可能性を見た。また同時に、得られた解放感に一つ、タガが外れるのを感じた。

現実ではないこの現実はいくつものシステムとルールによって守られている。だがそこには抜け道がある。そして王道ではない物語の為の用意が——犯罪プレイヤー向けの環境も用意されている。

そこにはペナルティもあるし、厳しくもある。だけど、だからこそ面白そうだと感じた。こんな自由な世界で演じる犯罪者のルールに、オレンジプレイヤー特化で遊ぶのは絶対に他人には真似出来ないだろうと興奮を覚えるものがあつた。故にその前提でβ

期間中は動いていた。調べ、コネを広げ、リアルでも交流して準備を進めていた。そしてその最中、

——ソードアート・オンラインはデスゲームと化した。

それは衝撃であると同時に、悦びでもあった。これから自分が行う事は本当の犯罪になるのだ、という実感だった。誰かに誑かされたのではない。誰かに憧れたのではない。だが自然と、笑みを浮かべていた。正義ではなく悪としてこの世界を駆け抜けて行くのはもはや、運命的な発想だと思えた。元々そう遊ぶ予定ではあった。ただ、それを變更しないでだけだ。人を殺せるか？ 犯罪に対して忌避感はないか？ それを一瞬だけ考えた所で、思い出す言葉があった。

Why So Serious？

何故そこまで真剣になる必要がある？

これはゲームなのだ。遊ばずに何がゲームなのだろうか。これはゲームであっても遊びではない。それが茅場昌彦の言葉だった。彼はこのデスゲームをそう表現していた。だからこそ違うのだ、と彼には言わなくてはならない。

デスゲームだからこそ遊ばなくてはならないのだ。

こんなチャンス、人生に二度も存在しないだろう。現実の自分を捨てて、一からデータの塊としてやり直し、新たな自分を構築するという時間と世界。別世界の住人となつ

てこの世界で生きるといふチャンス。無論、夢には終わりが来るものだというのが解っている。だからと言つてそれも楽しまない理由はない。

そう、全力でアインクラッドといふ世界を楽しむのだ。

だからこそ遊ぶのだ。

生きるのも、殺すのも、それは自由だ。システムがどちらかと言えば正道の味方ではあるものの、それを回避する方法は既に知り合いと共に見つけてある——やろうと思えばなんだつてできる。酒、女、薬、あらゆる娯楽、その全てを求めれば手に入る様になればいい。足りないのであれば奪えばいい。

そうやって楽しめるだけ楽しんで貪ればいい。

そうせずに生きるのはあまりにもつまらなく、そして意味がない。

人ではなく、獣の——無法者の理論。だがそれが良い。それで良かった。道德観なんてこのアインクラッドには必要ない。恐れを捨てよと呟き、捨てた。倫理観を捨てよと呟き捨てた。

あらゆる良心を捨て、己の欲望に素直になる事を決めた。

そうやって俺は外道になる事を決めた。

アニールブレードの収集ノルマを達成する頃にはレベル2と3の速足βプレイヤーを十分に殺した事でレベルが一つ頭抜ける状態まで上がっている。先の事を考えてステータスは全てSTRにぶち込みながら初期資金と街の外を出たばかりのニュービーを狩った資金で購入した馬を森の中に隠していたが、それに騎乗する。

オレンジプレイヤーにとって移動手段は大事な物の一つである。

犯罪者プレイヤーとなる事で、そのプレイヤーは街の間を自由に移動する為の転移門を使用出来なくなる他、多くの公共システムが封印される。なぜならそれらは拠点を中心に運営されているサービスであり、オレンジプレイヤーが街の中へと入ろうとすれば、それらを取り締まる衛兵NPCによつて捕縛、そして脱獄が困難な牢獄へと叩き込まれてしまうからだ。

だがそれを許容しても無法ルールは自由が存在する。法に縛られない自由がそこには存在する。現実では絶対に味わえない感触、感覚がそこにはある。ソーシャルネットワークがゲーム世界には存在しない。存在する情報機構は新聞ぐらいだ。

人を殺してもその情報が即座に全体にニュースで伝わるようなことはない。

ならば現実では重すぎて手を出せなかつたペナルティにも、此方では摘まむ様に遊べる。そう、真剣になる必要はない。ゲームなのだ。死なない範囲で遊べばよい。これは

そういう催しで、それがおそらく一番正しいのだから。

だから楽しめる範囲で愉しみ、その為の準備は欠かさない。話は戻るが、馬もその為の道具になる。自由な移動手段が利用できない為、オレンジプレイヤーは自分で長距離の移動手段を用意する必要がある。

それに最も適しているのが馬だ。

初期から購入できる馬は実のところ、そこまで性能は高くはない。かなり低い確率で騎乗できるモンスターをタイミングしたほうが遥かに有益だろう。それでもコルで解決し、個人で所有できるという点、それも街の中ではなく外の圏外に存在する牧場で馬を購入できるというのはオレンジプレイヤーにとっては救済にも近い。この広いアイスクラッドの大地を自分の足で歩かなくて済むのだから、当然である。

これはスタミナの温存、そして同時に時間の短縮にもなる。転移門が使えない以上、これが最善の移動手段になる。それに馬はそれだけではなく、番を用意して育成しながら交配を繰り返す事で更に上位の種等を生み出す事が出来、戦馬を生ませたりする事だつて出来る。そうなれば騎乗戦闘も狙える。

気分としてはモンゴル辺りの略奪王気分だった。

これで弓があればいいんだけどなあ、とは思うが、弓はSAOには存在しない武器なので、それを求める事は出来ない。SAOというゲームは基本的にクロスレンジでの刃

の打ち合いを想定したゲームである為、そういう遠距離武器の類は存在しないのだ。あつたとしても投擲がぎりぎりなもので、ファンタジーな斬撃飛ばしとかは不思議と存在しない。

一部、・ボスモンスターがその法則をガン無視するが。

それはともあれ、アニールブレードの回収を終わらせたらもう狩場に留まっている必要もない。さつさと馬に跨って移動を開始する。

十数キロという移動も徒歩なら大変ではあるが、これが馬を使った移動となればまた話が変わってくる。人間の数倍の速度で疾走し続けられる馬であればそう簡単に疲弊もせず、それで死亡する事もない。走り潰す、ということがシステム的には発生しない。スタミナ切れは存在するものの、プレイヤーが喰える食べ物を与えればたちまち回復して移動する事が出来る。そして今、食料の類は溢れかえっている。

だからそれを与えながら疾走して行く。

向かう場所は当然、圏外エリアだ。そもそもオレンジには圏外にしか行き場がない。

その内、廃墟しか存在せず、探索の旨みが少ないというエリアが少なからず、存在する。アインクラッドの1層の中でも端の方であり、始まりの街からはそれなりに距離がある。

つまりはプレイヤーが寄り付かないような場所になる。

ここへと向かう。処理の無駄ではないか？　と覚えてしまふ様な場所であっても、街にまともに入れない身としては十分すぎるほどに便利な場所となってくる。なぜなら街から遠く、人が来ないという事は人目を避けられる場所であるという事であり、探索報告があり、何も無いというのはやはり、誰も寄り付かないという事でもある。

普通ならだれも寄り付かない場所、

自分の様なオレンジプレイヤーが雨風を凌ぐ為、お互い会う為には使える場所でもある。アインクラッドには設定や後のイベントの為に存在する、まるで無意味の様なオブジェクトが多数存在する。1層の外れに存在するこの廃墟群、またそういうオブジェクトの一つ、今はまだ意味を持たない場所だと認識されている。

馬に乗ってそこへ移動する。β時代から地形が変化するようなことはなかったらしく、確認のしてある道を通りつつ、中央道を外れるように進む。道を外れれば外れる程モンスターとの遭遇率は上昇するが、それでもその道は健全なプレイヤーが利用している。オレンジプレイヤーなんて見つかれば次第ヒヤッハーされるのが運命だ。まだリリースが揃っていない序盤では絶対に避けておきたい。

そのまま目的地へと到着したところで廃墟群——ゴーストタウンの奥へと進んで行く。

名もないゴーストタウンの中にある、廃墟化している元酒場、その表に馬を止めて降



りる。現実のとは違って放置していても逃げる事はない為、必要以上の心配はいらない。《素敵》スキルで酒場内部に目的の人物がいるのを確認しつつ、自分の恰好を確認する。初期のアバターの時から《隠蔽》用の緑色の布を巻きつけ、被った状態だ。クロークとも呼べないお粗末な恰好になっている。

アインクラッドの攻略が進んで行けば、このお粗末な状態からも脱却できるだろう。だからその前に、酒場の中へと入って用事を済ませる。

「待たせたな」

「いやいやいや、別に心配なんかしなくても良いともさ、別段待つてなんかいないからね」

そう言うて酒場の中へと進んで行き、目撃するのは一人の少年の姿だ。頭上に浮かんでいるのは緑色のマーカー、つまりはまだ犯罪を犯していないプレイヤーの証であり、そしてその幼い少年の姿は、今現在、茅場晶彦の影響で真実の姿を偽れない所、この少年の本当の姿がこうであることを証明している。

「注文通りアニールブレード10本持つてきたぞ Moriarty。ついでにボーナス何本か追加で増やしてきた。追加報酬、払えるか？」

「ああ、勿論だともさ。君がこれぐらいの仕事を成し遂げられるという事は解っていたよ。だから事前に追加報酬に関しては何意してあるさ……そうだね、どうせ君のことだ

から全部で20本ぐらい殺して奪って来たんじゃないかな? どうかな?」

酒場の中に入り、カウンターの席へと近づく。そこにはポンチョ姿で酒を片手に座る灰髪の少年が座っている。一切の邪気を感じさせないようなあどけなさを持つ容貌ではあるが、その中とはんだイカレた野郎だった。モリアーティ、ジェームズ・モリアーティを自称しアバター名として設定した少年はサイコパスだった。

殺してアニールブレードを売ってくれと頼んできたのはこの少年なのだから。本サービスが開始してから再び確認したところで、モリアーティの言葉は変わらなかった。

殺して、奪って、売ってくれ、だった。

まあ、それに乗っかっている自分も何も言えたもんじやないので、大人しくモリアーティの横に座る。年齢、9歳ほどに見える少年が酒を飲んでいるという姿には違和感しか覚えないが、横に座った所で此方にも酒の入ったグラスを寄こしてくれるので、文句を言わずに受け取る。それに口を付けて喉に通す。

「……まっず」

「はっはっは、何を期待していたんだいBeowulf、ここはまだ第1層だよ? しかもまだデスゲームが開始して数日しか経過していないんだよ? 始まりの街産のクソ不味い酒しかないに決まっているじゃないか、馬鹿だなあ」

「俺あ、お前がその口八丁でNPCを騙して良い酒を奪ってくるのを期待したんだがな」  
「ああ、《値切り》とか《交渉》のEXスキルがあればそれもまた良かったんだけどね、アレが登場するのはこの先の話だし、そうでなければAIとしての返答がベースで会話がループしてしまうんだよ。とことん話そうとする相手として少々不満だよ、私としては。まあ、そういう訳で早めに美味しいお酒が欲しいネ！」

「元氣なお子様だ」

クソ不味い酒を喉の中に流し込むと、横から煙草のパッケージが渡されてくる。そのパッケージを確かめると、SAOの開発発に出資していた企業のものだ、というのに一瞬で気付いた。また面白いもんを持って来やがってこいつ……と、思いながら受け取ってマッチを取り出し、火を付ける。

ヴァーチャル世界で味わう煙草は現実よりも美味しく感じない……ニコチンを体で感じないからだろうか？ ああ、あの体への悪さが好きなのに。ただ、まあ、こういう趣味品は現段階では此方の手に届かない領域にある為、嬉しいと言えば嬉しい。

少なくとも、コルよりも遥かに此方のが価値がある。

「あ、あ、……くそまずい……！」

「なのに幸せそうにしている君はまるで馬鹿みたいだな！ まあ、そんな君のおかげで序盤から私もブイブイ言わせて貰えるんだけどね。少なくともオレンジ化するのは3

層か4層辺りから始めたほうが下準備とかが楽だと私は思うんだけど——」

「それじゃあ、つまらないだろう?」

ふう、と半壊した椅子の上に座りながら息を吐き出せば、それにモリアーティーが笑った。

「大変結構。私の様なイカレた同類がいるというだけで楽しいものだ」

くつくつと、まるで老人の様な笑い声をモリアーティーは零した。見た目は完全にシヨタの癖して、その発言と行動は完全に成熟した大人の物だ。寧ろ悪辣ささえ感じられる為、余計少年の様には思えない。ともあれ、とりあえずはインベントリを開き、そこからアニールブレードを15本取り出し、後ろの床にどさり、と所有権を放棄してドロップした。それをモリアーティーが回収して行く。

「それで、これからはどうするんだ?」

「そうだねえ……【Void Community】の結成かなあ」

「犯罪者による犯罪者の為の犯罪者のコミュニティか」

「そうさ、ギルドなんてシステムの繋がりにではない、犯罪者達による認識と暗黙のルールの繋がりにさ」

くつくつと笑う少年の姿を見て、酒を喉に流し込みながら溜息を吐く。このイカレた少年は、あの犯罪王モリアーティーをこのSAOという世界で再現したいと言っている

のだ。彼は犯罪者の社会をこのSAOで構築し、そしてその裏の支配者として存在して、犯罪のコントロールを行いたいと言っているのだ。つまり現代のジェームズ・モリアーティーになろうとしている。

ただ、まあ、その必要性は解らなくもない。

「優先度は上がっているのか」

「まあね。SAOがそのままなら私もゆつくりと裏から浸透して出来上がった組織を君の暴力を押し出して飲み込んで行く事で纏めようかと思っただけ……こんな状況になってしまつては不本意だけど、此方から行動して犯罪者候補を事前に集め、纏めて管理しておく必要がある」

モリアーティーは一拍言葉を置き、

「必要以上に攻略プレイヤーを刺激しない為にネ。命あつての物種」

「リアルあつてのゲーム、つて事か」

「そういう事だ。モチベーションが高く、そして勝手にゲームクリアへと向かって進んでいる連中を刺激する必要はない。連中を放置しておけばそれだけ勝手にクリア条件を満たしてくれる可能性がコンマは存在するからね！　まあ、私たちがここから脱出する事を考えるのなら必然的に連中を殺し過ぎず、そしてちよくちよく支援する必要もあるだろうけどネ」

犯罪者を早急に纏めるのはその為。必要以上に蜂の巣を叩かない為だ。それは帰還する為には必要な事でもあるし、自分はまだ、こんなところで死ぬつもりはない。好きだけ遊んだ上で脱出しなきゃ意味がない。

「ま、君が汚れ仕事をしてくれるおかげで私も少しは楽しさ。いい感じにスタートダッシュが切れそうだ。このアニールブレードを元手にすれば良いお金になりそうだしね」「次はなんだ？ どこを殺せばいいんだ？」

「いや、仕事イコール殺しって訳じゃないから。3層、4層が解放されるまではレベリングとスキルトレーニングの事を考えていけば良いよ。君は私の個人的なフレンドで、そして有能な手駒だからね。とりあえず君の好きそうな防具を用意しておいたから着替えてみると良いよ。後適当に武器も用意しておいたから、剣の方を温存したかったら使うといいサ」

「あ、いよ」

トレードを申し込まれ、快諾する。トレードウィンドウに放り込まれてくるものを受け取りつつ、インベントリへと入って来たそれを確認する。防御力自体は初期装備とほとんど変更がないが、ホロウウィンドウで確認する服装の姿を見れば、初期の服装よりも少し動きやすくなっている……様な気がする。ともあれ、服装の色は黒で統一されていて、その方が此方としても潜伏しやすくて助かる。

下は黒いストラックス、ベルトはナイフと剣が装着できるようになっており、上は黒いジャケット、インナーなしでどうやら素肌の上に直接着るらしい。隠れる為のパーカーもどうやらジャケットにくっついていているらしい。

自分の褐色肌と合わせれば、簡単に闇に溶け込むこともできるだろう。問題はカーソルを隠せないことぐらいだろうか。暗闇の中で接近をする場合はこれ、下手に武器を使わずに素手で殺したほうが上手く行くかもしれないな、と自分の姿を見て思う。

適当にインベントリから引き抜いた装備をベルトなどに装着させて、着替えをあつさりと完了させる。前よりは少し動きやすくなった感じがする。まあ、実際運動してみないには解らないのだが。

「後はこれを上げよう。眠り薬に痺れ薬、後毒薬だね。どれもグレードが低いけど」「相変わらず謎の引き出ししてやがるなあ、お前は……」

まあ、報酬なので素直に受け取るのだが、やはり。そうやってモリアーティーにアニールブレードを納品した代わりの報酬を次々と受け取った所で、事前の取り決めによる支払いを完了させた。さて、

「追加報酬の方を頂こうか」

「ああ、そうだね、そろそろだと思っていたよ」

そう言ってニヤリ、とモリアーティーが笑みを浮かべると、常に発動させている《素

敵のスキルがマップリーダーの端の端に人の気配を感知する。一瞬、この少年が此方をハメに来たのか、と思ったがその考えを振り払う。モリアーティーは自分の協力者に対しては基本的に優しい……裏切る事さえしなければ。

だから視線をモリアーティーへと向ければ、にひり、と笑みを浮かべて来た。

「——えーと、ここなんだよね？ 結構始まりの街から遠いけど大丈夫かな？」

「問題ない問題ない。第一ここはMobがPOPしないって事前にWIKIで確認したしね」

「そのWIKIを今は確認できないから眉唾物の知識だけだな……っってお、馬がいるじゃん。案外本当にイベントがあるのか？」

「ほらー！」

「ま、探せばきつと何かあるよ！ それを楽しむゲームだしさ！ ほら、僕も頑張るからさ」

聞こえてくるのは男二人、女一人の声だった。こんな場所へと人が来ることは普通はない。モリアーティーの笑みを見ていれば、彼がここにあの犠牲者たちを呼び寄せたのだ、というのが良く解る。近づいてくる気配と声、足音を聞きながら、モリアーティーを見る。

「さ——君好みの追加報酬だ」



モリアーティーは言う。

「始まりの街で見繕ってきた見どころのありそうなPCだよ」

いやあ、と言葉を少年犯罪王が囁く。

「軽く見て来たけど、あのグループにいる少女は凄まじかったよ。まだ13歳ぐらいにしか見えないのに、片手剣一本で見事に囲まれている状況から傷つかずに体を動かしていたからね、しかもそのまま勝利と来たものだ。才能があるっていうのはああいう子の事を言うんだと私は思うネ」

モリアーティーは立ち上がり、そして去る為に動き出しながら、

「——絶対に君なら気に入る」

ばいばい、と告げてモリアーティーが酒場を裏手から去って行く。本当に勝手にしてくれるよなあと思いつつも、モリアーティーの気に入る、という置き土産は気になった。別にここで逃げてもいいのだが、

「まあ、いいか。折角モリアーティーがセットしてくれたんだ、楽しむとするか……」

呟きながら口元に酒のグラスを寄せて、不味い中身を喉の中に流し込む。背後で足跡が近づいてくるのが聞こえる。振り返り、視線を其方へと向ければ、酒場に入り込んでくる三つの姿が見えた。

どれも初期装備に毛が生えた程度のレベルの三人組だった。まあ、そこは自分もそう

変わらない。意気揚々と入り込んだ男の二人は正直、普通過ぎて見るものがなかった。

だけど最後の一人、少女は違う。この少女だけは雰囲気が違うと解る。モリアーティーの目は正しかった。この少女だけは才能が眠っているのが見える。そして何よりも、その瞳が良い。初めて見る瞳だった。

まるで澄み渡る透明な湖の様な美しさを感じる瞳だった。

「ああ、成程……」

強い瞳だった。彼女を飾るその黒髪は美しく、少女らしいしなやかな肢体と、可愛らしい顔立ちは美少女という言葉で表現するには相応しすぎる姿だった。だがそれ以上に目を引くのは彼女の瞳だった。強く、そして澄んでいる瞳。

実にそそのる目だった。

まるで生きるという事に対する力強さを感じる瞳だった。何が何でも生きる。その強い意志を目を見るだけで理解させられる。彼女のその目を見た者は誰であれ、それに一瞬は魅了されるだろう——そこにはむせ返るほどの生と死の匂いで溢れている。

麻薬の様な魅力的な気配だった。

だから、ああ、とモリアーティーに納得する。確かにこれは気に入る。むせ返るほどに感じる生きるという意思と、それにしがみつく死への誘惑。それが融合しながらも意思の力でねじ伏せる様な色を見せるその瞳は宝石よりも価値があり、

——それを自分の手で濁らせれば、更に美しくなるだろう、と直感的に思った。

「お、人がっ——!?!」

「お、オレンジプレイヤー!?! なんてこんなところにいるんだ?!」

「っ……」

入り込んできたプレイヤーたちが自分の姿を見て、そして頭上に浮かぶカーソルを目撃し、引きつる様な恐怖の声を零した。だがその中で、少女だけが真っ直ぐと此方を見つめていた。その事実には笑みを浮かべた。

「ああ、確かに世紀の犯罪者だな、お前は。道を踏み外させるのがとても上手だ——  
!」

狂笑を浮かべながら、椅子を蹴り立ち上がった——それ以外の言葉は今、ここに必要はなかった。

## 目覚める悪意 II

「おいおい、そんな怖がる必要はないだろう？ もつと楽しそうな表情を浮かべてくれよ——ほら、こんな風にさ、笑うんだよ。解るか？」

パーカーを被りながら自分の両手の指を唇の端へと持つて行き、引き上げるように笑みを作った。それに恐怖したのか、男二人は気圧される様に後ろへと一歩下がった。それに引き換え、少女の方は凄かった。威圧されても足の位置を変える事もなく片手剣を抜いて、それを此方へと向けていた。

「もしかして外のお馬さんはお兄さんのお友達かな？ 正直、お兄さんみたいな人がここにいるとは思わなかったし、邪魔をするつもりもないんだ……ここには探検の為にやって来たただだしね」

「ならジャックポット、つて叫んでも良いんだぜ。お前は今、この街に隠されていた唯一の財産を見つけることに成功したんだからな」

自分の体を見せるように体を広げ、そこから頭上に浮かぶカーソルへと向けて指をさした。

「ほら、見えるだろう？ オレンジマーカーが。俺を殺せばドロップがたんまり入るぜ、

少なくともここに来るまで20人はぶち殺したからその分は確実に、な」

挑発する様に、誘惑する様に笑みを浮かべながら言葉を放った。犯罪者なのだ、此方は。常に滑稽で、悪意で溢れ、そして同時に正義に対して魅力的でなくてはならない。俺を殺すことに対してのメリットを見せなくてはならない。俺を殺すことが正義である事を証明させなければならぬ。我が屍にのみ正義あり、という事を解りやすく教えるのだ。俺は殺している、と。

男たちはそれに恐怖しているように見え——しかし、その内心では浅はかに金勘定を進めているだろう。それが手に取る様に解る。だから両手を下ろし、おどけるように手を持ち上げ、

「で、どうするクエスター。目の前の悪漢を撃ち殺して栄光を手にするか、それとも逃げ去って赤ん坊の如く泣きわめくか。ああ、もしかしてその子、そういう用途？　まあ、確かに可愛いから慰めて貰いたくはあるよな」

なるべく下品に、そして一切の善意を見せる事もなく振る舞う。紳士的に振る舞うのはモリアーティーでいいのだ。自分は暴力担当。殴って殺す事と、悪役らしく映える事を覚えていなければならない。どうせ、誰かに優しくするのは演技の都合上だけだ。それ以上は必要もない。剣も抜かず殺してしろよ、と挑発する様に言葉を向ければ、誰かが唾を飲み込むような音がした。

「な、なあ、ユウキ……逃げられると思うか……？」

「……ちよつと、難しいかな。間違ひなく足止めが必要になるぐらいには強い……と思うよ。少なくとも弱いって事はないと思う」

「だよ、な……？」 じゃあ……」

「——戦うしか、ない、よ……な？」

「ごくり、と誰かが唾を飲み込み、自然と笑みを浮かべた。一番面倒なのは迷うことなく逃げられる事だったが、そうしないのであれば、此方の想定にはまったと考えられる。後はどれだけ少女が強いか——そして悪意に勝てるかどうか、というだけの話。だから拳を作つて指の骨を鳴らす。此方は当然、逃げない。この場で二人殺し、あの少女を捕縛する。」

「こつちは三人だ。モンスターを相手する様に連携すれば行けるはずだ」

緊張する様に此方へと視線を向けてくる姿を見て、その初々しさに笑みを零した。まるで殺意を感じない。可愛らしい抵抗の意味だ。これから、自分が勝つと思つているその姿に憐れみを覚え、同時に絶頂を感じそうなほどの楽しさを覚える。自然と股座がいきり立つ様な感覚に、

迷う事無く、中央へと向けて近くの椅子を足で引つ掛けて蹴り飛ばした。非破壊オブジェクトであるこの店内の設置物は攻撃して壊す事はできない。その為、迎撃に入った

男の攻撃は障壁によって弾かれ、そのまま衝突し、その衝撃ダメージを受けながら転がる。その瞬間に状況は2：1へと変貌し、一瞬で前へと飛び出すそれに対抗して前に出てくるのは少女の姿だ。それに遅れて残った男が。

なので横へと跳躍し、テールを蹴り倒した。その横へと移動し。カウンターと倒れたテールで移動場所を制限する。対多数戦闘の基本は1：1の状況を構築して戦う事にある。そうする事で常に周囲への配慮を行う必要がなくなる。

「まあ、俺にそんな手間は必要ねえけどな」

「っ!？」

ナイフを投げる。投擲でもなく、《投擲》スキルでもない。ただ普通にベルトから抜いて捨てるように正面にばら撒く。それだけだ。そもそも自分にはソードスキルが使えない様なスキルは習得していない。初期から保有する二つのスロットは《隠蔽》と《索敵》で埋まっている。次のスロットだって自分で装備をメンテナンスする為に《鍛冶》を習得する予定だ。無<sup>ロ</sup>法<sup>ッ</sup>ロールにまともな戦闘スキルを習得するだけの余裕はないのだから当然だ。

だからやっている事はシンプル。

リアル<sup>ル</sup>の経験に基づく効率的な戦闘と殺害技術だ。どうやって動けば殺せるか、それを真剣に考えこんで練習した結果、それだけの話だ。少女はナイフに対してリアクシヨ





また一つ、悲鳴が酒場の中に木霊する。

「お、ま、え——！」

「何を怒ってるんだ、俺は悪なんだから使えるもんは全部使って当然だろう？」

笑いながら切り込んでくる少女を迎え撃った。その瞳は恐怖ではなく怒りと憎悪で染まっていた。ああ、その澄んでいた瞳が今では俺に対して向けられる憎悪で曇っているのだ。なんと素晴らしい。そう思いながら啞い、少女が放ってきたソードスキルを紙一重で回避する。簡単に斬撃を放ってくる出の早いソードスキル、それは此方に掠る事すらなかった。

「PVPの基本はSSの動きを脳味噌に叩き込む事だぜ」

そして技後硬直に掌底を少女の腹に叩き込んだ。

「ぐっ——！」

えづきながらもそれでも少女は止まらず、剣を振るう。はっはっは、と笑いながら大きくバックステップを取り、回避しながら距離を開ける。そこで腕の螺子曲がった男が腕を掴みながら泣きわめいている姿を側に見つけた。痛みが存在しないSAOでは腕を捻じ曲げてても痛くはないんだけどなあ……と嘆きつつも、

「さて、こつちから始末してしまおうかなあ……？」

「させるか……！」

挑発的な言葉に少女が踏み込んでくる。直情的だが、正義心がある。実に悪くない。寧ろ良い。それぐらい真つ直ぐだとへし折る時も簡単だ。そう思いながら二度、三度と拳と両腕で剣の先をダメージを受けながら受け流して行く。素手で対応しているのだから当然と言えば当然だった。

「なんで剣すら抜かないんだよ！」

「そう叫ぶなよ、この逢瀬を楽しんでるんだからさ」

まるで理解できない怪物を見るように少女が叫び、剣速が加速する。上から下へ、右から左へ、しかし一番鋭く早いのは刺突だろう。今使っている剣よりもさらに長い片手長剣を握らせた方が才能とマッチするかもしれないな、と思いながらも少女の攻撃を受け流し、

適当に喚いている奴を少女の攻撃に合わせて引つ張り出した。

当然の様に少女の剣が男に突き刺さった。その事実には少女が目を見開きながら動きを止めた。その言葉が何かを形作ろうとするが、その前にカーソルがオレンジ色へとフレンドリーファイアで変色した少女に盾を捨てながら接近し、

その剣を握る手首を即座に掴んで、少女の剣を振るう自由と身軽さを奪った。その事実には少女が一瞬目を見開いた。

「才能はある。反応も素晴らしい。だけど躊躇がある。恐れが残る。後悔がある。何よ

りも経験が足りていない。俺を殺すことに躊躇していちや駄目だよ、ハニー。それじゃあ手遅れだ」

「放せー！」

「無論、駄目だ」

もう片手で少女の首を掴み、そのままSTR任せに少女を床に引きずり落とした。首と手首を抑えた状態、少女が空いている片手で此方を殴ってくるが、どうやら見た目通りAGI型で、一発一発にほとんど力が存在しないのを感じられる。だからこそ現在はSTR極にしてある此方の筋力に抗えないのだが。

この状態から片足で少女の手首を踏み、それで片手を封じながらも片手を踏みつけて両手を封じる。

「放せ、ボクを放せこの野郎！」

「その蛮勇、文句なしの合格だ。実に俺好みの気の強さと才能だ。へし折りがいがあるもんだ」

「煩い！ 知ったもんか！ そんな事よりも僕を放せー！」

モリアーティーから貰ったものが早速役立つな、とインベントリを開きながら確認する。そこから取り出すのは眠り薬だ。なんだったか——モリアーティーによればSAOにはプレイヤーの意思を読み取るシステムが存在するらしい。その結果、SAOは

完全にシステム化されていない反応を所々示すらしい。ハラスメントコードの発動もその一つになる。ハラスメントコードの発動はハラスメント行為を受けている側が強い忌避感と不快感を感じる事に起因する。

ハラスメントコードの悪用を考えて行使しようとした時になぜかハラスメントコードが効かないパターンはこれが原因だ、とモリアーティーは説明していた。そして同時に、それを回避する裏ワザが存在する。

つまりは忌避感を感じる事が出来ない状態にしてしまえばいいのだ。

——そう、眠らせてしまえばいい。

故にモリアーティーが渡してくれた眠り薬とはそういう為の道具だ。無論、質は低いが、それは量を飲ませれば解決する問題だし、状態異常への耐性に関しては第一層でそろえるのは難しい。だからインベントリから眠り薬を取り出したら、両手を踏んづけたまま軽くしゃがみ、

「ゲームオーバーだハニー。残念、君の冒険は終わってしまった」

「そ、それはなんぐつ!？」

蓋を取った眠り薬の瓶を少女の口の中へと押し込んだ。逆さまにして、それを全て飲み込むまで放置していると吐き出そうと咳き込む。だがその度に更に深く、喉へと向かって瓶を押し込めば、喉が音を鳴らしながら薬液を飲み込んだのが見えた。

「うっ、くそ……」

「おやすみ、次起きる頃には新しい世界が見れるさ」

そうやってあつけなく、少女が気を失った。これでハラスメントコードに抵触する事はなくなった。とはいえ、未だに外野が煩い。

「さて、観客に視られて興奮する訳でもないし、サクッと舞台から降りて貰おうか」

足元の剣を蹴り飛ばしながらまずは腕の曲がった男へと近づく。近づいてくる此方の姿に恐怖を覚えるも、最後の最後で立ち向かう勇気を覚えたのか、その剣を此方へと向けようとする。だがそれよりも早く近づいて喉にナイフを突き刺し、それを横一文字に引き裂いて首を開いた。そのまま、片手で顔面を掴んで首と頭を引き千切る。

即死判定はなくても、即死に達するダメージが蓄積して一人死んだ。

残りは舌が引き抜かれた男だった。此方の様子を見ていた男は今更になって逃げ出そうとするので、新しくドロップしたゴミの様に弱い剣を拾い上げ、それで軽く遊びながら店の外へと逃げ出した姿を歩いて追いかける。

「ひっ、ひっ、ひっ」

「うーん……こう、かな？」

逃げて行く背中へと目がけて——剣を投擲した。勢いよく放たれた剣は吸い込まれる様に男の背中に心臓を貫いて刺さり、男の動きを停止させながらHPを全て奪つ

た。その場に爆発する様にポリゴンを散らしながらアイテムをばら撒いて、完全な死亡を記録する。

「はあ、期待出来たのはハニーだけか。ハニーもまだまだ未熟だったしな。だけどそうか……俺の手に来たって事はハニーを俺好みのペットに育てられるって事か、こりやあ S A O の神様もいい仕事をしてくれるぜ」

外の景色に興味を失い、自分が生き残り、勝利した為に獲得した戦利品を入手に向かう。つまりは少女の事だ。

「さーて、まずは邪魔なものを剥ぐことにしようか」

倒れている少女を片手で掴んで、持ち上げる。よつこらしよ、と椅子に座り、後ろから抱きとめる形で少女を股の間に座らせながら右手を掴んで彼女の手を操作する。

「ウインドウの可視化ボタンは……ここらへんだったな？ 良し良し、見えた見えた」

本来であればハラスメント行為によって絶対に出来ない他人の体を物理的に動かして設定を操作する行いは相手が睡眠状態で意識がない時にだけ行える、というのモリアーティーが見つけたシステムの穴だった。あの犯罪王志望は本当にそういう細かいルールやレギュレーションの穴を見つけて実験するのが得意な事で、β時代にあのキチガイと出会えたことは幸運だった。

おかげで今ではこんなことが出来る。

「設定……倫理コードの解除、これでよし」

SAOにはR15以上の表現を規制する為の倫理コードが存在している。これを解除する事でプレイヤーはハラスメントコードに守られる事はなくなる代わりに、表現的な規制や行動からの縛りから解放される。まずはこれを解除しない事には話が始まらない。これで少女が目覚めたとしても、行為を続けられる。

「さて、これで漸く自由だハニー……ほうほう、名前はYuki、つまりはユウキかな？ ユウキちゃんって呼ばせて貰おう」

倫理コードが解除された事で追加された項目が見える。そこに性愛に関する設定が増えていて。その項目の中にある感度設定を設定できる範囲で最大まで設定する。それで満足し、ホロウインドウを消去する。

「ほら、抵抗しないのか？ ……まあ、出来ないよな。そしてしないのなら合意だつてとつちまうからな」

股の間に少女を座らせた状態のまま、その服装を確認する。その姿は本当にシンプルなもの、黒いトップスに、黒いミニスカートと、髪色に合わせた黒一色の姿をしている。ポイントはベルトや服に軽く赤のアクセントが混ざっている事だろうが、初期も初期の服装なのでデイトールはほとんどないに等しい、着られれば良いという具合だ。だが胸を守る様に存在する胸部プロテクターは新しく購入されたものだと言った真新しさから

伝わってくる。それを指を掴んで操作し、剥ぐ。

「貧乳か、残念」

外して出て来た胸のボリユームのなさに思わずため息をついてしまいが、まあ、彼女の最大の魅力はそこではないのだから別に良い。シャツの下の部分から手を差し込み、腹に触れる、そこから撫でるように手を上へと持つて行けば彼女の小さな胸に手が到達する。やっぱり小さい。簡単に手の中に隠れる様なサイズの胸にしかし、まだ育つ可能性はあるから、と希望を彼女は抱いているのだろうか？

「ま、どうでもいい事だよな」

まあ、それでも揉めなくはない。起伏の少ない乳房を揉みながらも片手はミニスカートの中へと、太腿に触れるように伸ばす。そのまま中へ、中へと進ませて行く。あまり肌触りのよくない下着に、少しだけ憐憫を覚えながらこれも邪魔だな、一旦スカートの下から手を抜いて、ユウキの指を掴みながらウィンドウを操作する。そのまま装備項目からユウキの下着だけを脱がす様に設定を変更し、再び下半身に手を伸ばした。

「ふむふむ、生えていない、と」

片手でユウキの胸を揉みながらも片手でユウキの秘部に軽く触れた。やはりまだ愛撫を始めたばかりでは湿りが無い。大人しく秘部の周囲をマッサージする様に揉み、刺激を下半身に与えて行く。



「さて、薬の切れ目は何時頃だろうかね、ユウキ。あまりに遅いと大事な物を感じ取れず  
に失つちまうぞ?」

そう口にしながらも遠慮するつもりはなく、指や手の動きは緩めない。胸と下半身の  
両方を同時に愛撫し、後ろから吸い付く様にユウキの鎖骨に口元を寄せた。軽くキスを  
するように唇を寄せてから、今度は首に軽く噛みついた。そのまま痕が残る程度に首に  
噛みついてから口を放せば、僅かにだがユウキの下半身に湿り気を感じ始めていた。

「おお、流石感度設定最大だと早いな」

愛撫が少なくて済むのは楽で助かるな、と思いつながら淫芽の周辺を中心に愛撫して行  
けば、徐々にだが秘部の周辺を指で刺激した時、水音が聞こえたような気がする。その  
具合を確かめる為に指を軽く秘部の中へと進ませてみれば、指を締め付ける秘肉の感触  
に、愛液の濡れ具合が歓迎してきていた。

「マジか、早いな。濡れやすいのか、それともシステムか……ま、考えるだけ不毛だし、  
楽しんでしよう」

下半身を愛撫していた手を引き抜き、それでズボンのチャックを開き、既に戦闘時か  
ら興奮して勃起していた逸物を露出する。興奮から既に臨戦態勢の逸物はその姿を膨  
張させて反り返らせ、強烈な姿を見せている。見慣れた愚息の姿を13歳程度の少女と  
共に見るのは流石に人生初経験だと思いつつ、ユウキの足を広げさせ、割れ目が竿に跨

る様に体勢を整えた。

スカートの下に隠れた状態の逸物がスカートの下から勃起して主張している為、まるでユウキの股間から生えてスカートを押し上げているように見える。実にアブノーマル。だがこいつは俺のだ。

「まだ起きないのか？　じゃあもう少しだけ遊ばせて貰おうか。ただしその唇は先に貰おう」

片手で胸を揉んだまま、軽く腰を前後にグラインドさせる。ぼろぼろの椅子がきい、きいと音を鳴らしながら割れ目と竿がこすりつけられ、ぐちゅぐちゅと快楽を得ようとする音が聞こえ始めてくる。ユウキの秘所から溢れ出す愛液を受けた竿は滑りが良くなり、抵抗もなくユウキの割れ目によって優しく刺激され始める。竿に受ける刺激を感じながら、空いた片手で今度はユウキの頭を後ろへと向かって、此方へと顔を向けるように転がし、

そのまま唇を奪った。

唇を奪いながら空いた手は下へ、下半身へと伸ばして既に勃起しているユウキのクリトリスを完全に剥いて露出させる。それをそのまま指でつまんで愛撫しつつ、抵抗のないユウキの唇を舌で割って侵入する。

そのまま、口内を蹂躪しながらユウキの胸を秘部を刺激し続ける。感度最大設定がど

れだけ凄いかはわからないが、たったあれだけの愛撫で股を濡らし始める程度には刺激が生み出される様だし、寝ている間は完全に無反応で少々つまらなくなってきた。早く起きてくれないだろうかと思っていると、

ゆつくりと、

ユウキの、

瞳が開かれ——限界までそれが見開かれた。

「んんんんっ?!?!」

限界まで見開かれたユウキの体が両手の中で支えられながら何度も跳ねるようにびくびくと動いた。目の端からは涙が溢れ出し、絶頂に上ったまま、まるで降りてこられない様に体を震わし続けている。どうやら眠っている間に蓄積していた快楽に一気に反応しているらしい。だがここで止める理由もないので、またイカせる為に手と体を動かす。

「んー!ー んー!ー!」

淫芽を指でつまみながら勃起した胸の突起を掴み、転がす様に指で遊びながらも腰の動きを止めない。にちゃにちゃと音を立てる腰の動きはすでに足元に水を垂らすぐらいには感じさせていた。だがその全てを理解できないかのようにユウキは混乱していた。だから畳みかけるように一気に摘まみ上げる乳首と淫芽に力を入れて、一気に舌を

吸い上げた。

再び、ユウキが背筋を限界まで伸ばしながら絶頂した。そうやって絶頂する彼女の顔を見てからゆつくりと舌を絡めていた口を放し、その顔を見た。完全に快楽に蕩けきつたような表情を浮かべて、熱を受けたかのように息を荒げていた。その目は完全に快楽の虜になったような情欲の色が浮かんでいた。

「な、なにこれえ、ぼ、ぼく、こんあのしらない♡」

「ん？ もしかして自慰の経験すらなかったのか」

「はあ、はあ、だめ、からだだが、だめえ♡」

胸を解放し、両手で逃げられない様に腰を掴んでそれを前後に動かしている。前よりもゆつくりとした動きだが、それでも快楽は伝わってくる。ペースとしてはゆつくりとして、刺激も少ないが——それでさえユウキは感じ入っている様だった。オナニー経験のない少女が調教愛撫を受ければ流石にこんな反応もするか、と笑みを浮かべた。これは都合が良かった。快楽だけで屈服させられるかもしれない——！

その興奮にユウキの動きを止めた。荒い息を吐きながらユウキが動きを止めた此方に視線を向けてくる。そこには恐怖、焦燥、情欲——そして期待が入り混じるのが見えた。

「そんなに気持ちよかったか？」

「はあ、はあ、はあ」

「言葉もないか」

「ん、ちゆ、はあ、ちゆ、れろつ、はあ、はあ」

口を寄せて舌を絡ませれば、それにユウキが動きで応えてくる。彼女の意思はどうあれ、その脳味噌は今、完全に情欲と快楽に支配されており、成すがまま、受け入れる状態になっていた。その瞳から一時的な理性が消失して行く姿にぞくぞくと感じるものを覚え、股間の物が更にいきり立つのを感じる。

もう、我慢の限界だった。

ユウキを持ち上げ、カウンターのの上に仰向けにその姿を転がした。寝起きで夢見心地なのか、脳味噌が快感で蕩けてしまっているのかは判別がつかないが、言葉をしゃべる事が出来ないレベルにユウキは堕ちていた。そもそも性知識さえ備わっている様には見えない。

「じゃ、今度はもつと凄いのをやるからな、しっかりと根元まで受け入れろよ——」

「はあ、はあ、はあ♡」

声を荒げながら期待の色が混じるその吐息を聞きつつ、仰向けに転がしていたユウキの足を広げ、スカートを軽く捲って股を晒す。そうやってユウキの腰に自分の逸物を近づけて行き、亀頭に秘口を触れさせる。ユウキの腰を両手で掴み、

一息で全部ぶち込んだ。

「んあ——♡」

逸物がユウキの中に沈み込んでそれが最奥に到達するのと同時に、再び絶頂したユウキの体が跳ねあがった。またそれと同時に凄まじいまでの締め付けと、ヒダの一枚一枚が絡みつき、射精感を絞り上げるように求めてくるのを感じた。一気に感じる射精感を堪えながら、一番奥へと沈みこませたまま、腰の動きを停止させた。

「娼婦や風俗のとは比べ物にならねえ、油断したら一瞬で射精させられるな、これはっ」腰をゆつくりと引き抜く。その動きにユウキが口を開けて酸素を求めるように体を捻り、そして勢いよく腰を叩き戻す動きに背中を反らして絶頂していた。もはや絶頂してから絶頂するという感覚から降りてきていない様子だったが、一往復しただけで此方もだいぶ理性を持つて行かれた。凄まじいほどに体の相性が良かったのだろうか、腰の動きが自分でも止められなくなってきた。

「クソ、本当に気に入ったぞ、拾いもんだったな……!」

「あっ♡ はっ♡ す、すっ♡ ぼくの♡ なかで♡ なかで♡」

呂律の回らない言葉で舌をだらり、と垂らしながら涙を流し、嬉しそうに泣き笑いをしつつユウキが合わせて腰を振っている。その動きに合わせて一瞬で限界が訪れ、最奥に精液を一気に解き放つ。

「あああつ♡♡♡」

だがそれでもまだ熱が収まらない。射精しながら再び腰を動かす。勃起し続ける物の硬さが失われないうころかささらに硬くなるのを感じていた。故にユウキを犯す力を強めながら、再び射精しつつ子宮を精液で満たす。愛液と精液が入り混じった液体がじゅぽじゅぽとユウキの膣から音を溢れ出させる。下半身から感じる快樂だけでは満足できず、折り重なるようにユウキの顔へと口を寄せれば、応えるように彼女が舌を伸ばして求めてくる。

そうやって舌を絡めながら腰を掴んでガンガンと犯して行く。

その度に理性が削られて行き、絶対にこの女を手放せないというのを理解し、更に激しく犯して行く。三度目の射精を行うとユウキが白目を剥きながら歯を食いしばる。

「い、いぎ、いい♡ おかしくなゆ、う♡ きもち、きもち、きもちい♡」

「どうだ、気持ちいいだろセックスは……！」

「せつくす♡ せつくす♡ せつくす♡」

「はは、何も考えずに喋ってやがる！ 正気に戻った時が楽しみだな！」

完全に快樂に支配された目をしているユウキは、もはやその快感からは逃れられない。この絶頂の地獄から逃げられなくなっている。故にそれを魂の底にまで刻むために限界まで逸物を叩き込み、子宮を圧迫する様に押し込みながら体を内側からマーキン

グする様に体を押さえながら四度目の抜かずに射精をした。

そこで逸物を引き抜けばそれがストツパー代わりになつていたのか、ユウキのまだ幼い膣から精液が愛液と混じつて逆流してくる。後ろへと数歩下がつてその姿をスクリーンショット機能で記録しつつ、

「ふう、最高の時間だったけど——この一回で墮とせるとは欠片も思えないな」

若く、性知識がなく、体の相性が良かったからここまで乱れただけだ。正気を思い出したら再び殺しに来るだけだろう。当然だ。一回セックスした程度でどうにかなるなんて、エロゲーとか、或いは同人だけの話だ。世の中そんな甘くはない。

寧ろ自殺するケースの方が遥かに現実では多い。

「だけどユウキなら殺しに来るだろうね。お前は強いからな」

嗤いながら自分の逸物の後片付けをして、インベントリから紙とペンを取り出し、そこに伝えたい事だけを書いて置いて行く。そして犯し終わったユウキを背に、歩き出す。

「これから毎週日曜日ここに、1時から3時の2時間だけは顔を出しに来るよ——お前が俺を殺しに来れるようにな」

そう、チャンスを与えれば殺しに来てくれるだろう。ユウキは強いから。それだけの心の強さがある。死に立ち向かい、それでもなお生きようとする力が、意思が彼女にあ



るだろうからだ。

「だから何度でも殺し合おう、俺はそれを歓迎して再び屈服させて犯すよ。お前の心が折れるまで何度も何度も毎週同じことを繰り返そう……そうやっていつかは完全にその綺麗な瞳が濁って戻らなくなる姿を見せてくれよ、ハニー」  
げらげらと嗤い声を零しながら廃墟を去って行く。

何とも素晴らしい日だった。モリアーティーには感謝してもしきれない。運命の伴侶とも呼べる相手を紹介してくれたのだから。

ああ、本当に——SAOとはなんて愉しいゲームなのだろうか。

## 目覚める悪意 III

ソードアート・オンラインはミルフィュー構造の浮遊城アインクラッドを攻略して行くオンラインゲームである。

V R M M O R P G という新しいジャンルを開拓した S A O は完璧ではないが五感で全てを感じ取りながらプレイヤーに一つの大目的を目指して行動させる。つまりはアインクラッドに存在する第100層を目指すというゲームになる。そしてミルフィュー構造になって浮遊城アインクラッドはそれぞれの層に繋がる迷宮区と呼ばれる塔型のダンジョンが存在し、これを攻略して行く事で上の階層へと昇って行く事が出来る。逆に言えばアインクラッドにおける攻略行為がこれに当たる。

そして迷宮区の奥にはボスが存在し、これを討伐する事で次の階層への道が開けるのだ——そうやってひとつひとつ、新たな層を解放して100層へと近づき、それを攻略するゲームである。

こうやって新たな層を攻略する事によって新たなコンテンツが解放されるのも S A O の魅力である。まだ1層段階では多くのシステムに制限がかかっている状態ではあるが、新たに攻略を進める事で少しずつ新しいフィールドなどが出現し、そしてそこで

出来る事が増える。ちなみにEXスキルと呼ばれる特殊条件やクエストを完了する事で習得可能になるスキル、その他にも多くの基本スキルが層を攻略する事で解禁となり、基本的な物は第5層に到着する頃にはほとんど解禁されていると言われている。

つまり、SAOというゲームを真面目に遊ぶのであれば、迷宮区とボスの攻略は必須事項でもあるのだ。そもそもボスを殺さずに救助を待ったところで無駄だとモリアーティは断言している。なぜなら茅場晶彦のVR技術は一種のブラックテクノロジー、或いはオーバーテクノロジーであり、常人でも天才でも把握するのが難しすぎる技術であり、数年先を進んでいる為に今の技術で即座に対応するのは難しいと断言していた。

そして今、現実の体はおそらく昏睡状態で放置されている。自分のリアルボディも長期ダイブ用に最高環境を用意しておいたが、それを加味しつつも、少なくともタイムリミットは衰弱する3年から4年ラインだと思われる。それ以上は目覚めても体がまともにも動かなくなりそうだ。

つまり、これがSAOというゲームのタイムリミットである。

本当に異世界に転移してその住人として生きるのであれば大歓迎とも言える状況ではあるのだが、現実が存在するのがゲームであり、真剣に遊ぶのであれば現実の事を考えなくてはならないのだ。つまりは、真面目に攻略の事を考えているか否か、という話でもある。

「即ち時は金なり、という事だね。ま、今更君に言う必要はないだろう？ 私の暴力担当君？ もうちよつとペースを落として進撃してくれないかな！」

「カスが、模倣された動きとパターン化されたAIで俺を楽しませられると思うなよ」  
「ああ、うん。ダメみたいですネー」

木を蹴つて上から落下する様に飛び降りる。その動きでモンスターの背後へと落ちながら逆さまに落下し、頭を両手で掴んで倒立、一回転するように背後に着地しながら勢いをつけて頭を引っ張り、後ろから前へと向かって投げる。投擲したモンスターを他のモンスターに連鎖的に衝突させながらその集団へと向かってインベントリから捨てた武器を連続で投擲し、串刺しにしながら跳躍、木の枝を足場に頭上を取って落下しながら突き刺さった武器を蹴り、貫通させその背後のモンスターをも連続でぶち抜く。

「弱い、弱すぎる。所詮は雑魚か」

「君が何というか怪物的すぎるんだよ」

「違うな、俺以外の全てが弱すぎるだけだ。せめてハニー並みの意思の強さがあれば少しは慰めにもなるだろうが、やはりNPCじゃこの程度か」

「いやあ、プレゼントをした張本人としては嬉しい限りだよ。彼女との逢瀬はどうなんだい？」

「既に二度愉しんでいるよ。諦めずに襲い掛かってきてくれて、しかも正面から正々

堂々と、一人で。戦う度にレベルだけじゃなくて殺意と憎悪が更に滾るのを感じているのに、それでも純真さを失っていないんだ、素敵なハニーさ……まあ、どうしても彼女と比べてしまうから周りが多少つまらなく感じてしまうって苦痛があるけど」

「ほうほう、成程成程。これは次に誰かを紹介する時が来たら私のハードルが上がりますうだねー」

背にモリアーティーを背負ったまま蹂躪を終了する。どのエネミーもまともに戦おうとするAIで構成されている為、三次元的な動きで追い詰めながら解体する殺しの動きに対応できていない。まあ、元々1層はプレイヤーが基本的な動きを練習する為に全体的にモンスターたちも鈍足になっている。

迷宮区に出現するコボルド共もそこまで強くはないから、こんな動きをしていれば蹂躪できるのも当然だ。早いところ、更に上の階層へと移動し、プレイヤーに多様性を生み出してほしい。そうすればプレイヤー一人一人の個性とも言えるものが生まれ、動きや戦術に違いが出来る。

そうすれば漸く、本当の意味で愉しめるようになるだろう。

だがその前に、

——仕事だ。

「やっぱり迷宮区の構造そのものは変化していないか……あ、そこ右抜けたら階段があ

るよ」

「了解」

木々が生え、半ば迷宮と融合しているのが第一層の迷宮区。だがこれも奥へと進んで行けば行くほど、ファンタジーチックな紋様や石によって構成された綺麗な迷宮へと姿を変えて行く。そうなつてくると身を隠すための場所や障害物が減ってくる。それがこの迷宮区での戦闘を行う場合の面倒な部分だった。純粹に戦う場所しか用意されていない為、ギミックを利用した自由戦闘が行えないのだ。

とはいえ、染みついた殺意さえあればそこらへんはどうとでもなる。

この迷宮区に出現するコボルドは対人殺害への嫌悪感を薄めるために比較的到人型に近い形をしており、その上で動きは遅く、パターンも単調だ。

「正面、五体だけど——」

「問題ない、蹂躪する」

槍を適当に数本纏めて鷲掴みにし、それをSTR任せに全力で投擲する。筋力任せの投擲が風を切りながらコボルドへと降り注げば、それに反応する様にコボルドが即座に防御と回避体勢に入る。だがそれは同時に動きを分散させるといふ事でもあり、各個撃破の良いでもある。一瞬で跳躍と共に接近し、目の前に着地したところで体を低くし、コボルドの斬撃を掻い潜って回避する。

「ちよつとお!!」

オーディエンスから文句が跳んでくるが、それを無視しながらコボルドの足を掴み、それを引きずりながら倒しつつ、別のコボルドへと向かって鈍器の様に叩きつけつつ足首を捻り、千切る。近寄ってくる別のコボルドに対しても同じようにコボルドを鈍器として使いつつ足首を更に強く握り、

そのまま足首を千切って握り潰す。

「脆い……結構屈屈だな、狩りって。やっぱりPKしたほうが経験値効率がいいな」

「こんな悪意と殺意の塊を想定して設計されてないって」

簡単な話だ。刃物を持って盾を持っているなら、それが通用しない距離に接近して握って千切って潰せばいい。その繰り返しでこの階層のモンスターは封殺できる。そういう動きに対応していないのが一つ、カウンターとして使える噛みつきを使用しないのももう一つ、

最後に、熱が籠っていない雑魚だから俺に届く訳もないのもう一つ。固定化されたアルゴリズムであるモンスターに対してダメージを受ける要素なんて存在しない。動き、回避し、コボルドそのものを引っ張って一瞬も動きを止めずに掴んで千切って蹂躪する。これが現実であれば間違いなくスプラッター現場になる様に殺す。残念なのがNPCには恐怖の感情を感じられない事だろうか。

人間の魂のある恐怖と、NPCの演技ではまるで質が違う。恐怖を感じているように見せている、というのがどうしても伝わって萎えてしまう。さんざんコボルドを千切つて解体して殺したところで闘志が萎えて溜息を吐く。

「やっぱり気の強い女を相手にして屈服させたい……それか英雄や勇者と呼べそうな才能の持ち主に本気で襲われたい」

「人の趣向にアレコレ言うつもりは私にはないけれど、一応お仕事だから趣味は程々にネ?」

「解ってるさ。ただな、まだここら付近だと手ごたえがなさ過ぎて暇なんだよ」

眩きながらコボルドのドロップには欠片も興味を抱く事無く再び迷宮区を走り抜けて行く。コボルドからダメージを受ける要素なんて存在しない為、たとえそれが10体困む様に出現したところで一切焦る事はない。淡々とそれを処理しながら奥へ、奥へと進みながら階段を上って行き、迷宮区の奥へと到達する。

そうやって到達するのは迷宮区の奥に存在する大扉だ。これが所謂ボス部屋への入り口になる。これを開き、向こう側へと抜ける事で挑戦人数に沿った調整が入りつつ、その階層における最強の存在が襲い掛かってくる。

「さてさて、漸く到着出来たね。ここのボスは《Ilifang The Kobold Lord》だった筈だね」



「病 牙のゴボルド君主、という所か」

「片手斧に盾を使っているボスで、戦闘参加人数に合わせて取り巻きであるゴボルドを増やして行く統率タイプのボスだよ。無論、ソロでアタックしても取り巻きは存在する。最低ラインは二体だ。それに加え巨体を誇るイルフアングの相手もしくちやいけないから、基本的にはレイドパーティーでの攻略が推奨されているんだけど——」

そこでモリアーティーが言葉を区切る。その間に扉を蹴り飛ばして開けて、その向こう側のボス部屋を晒す。インベントリの中から武器を適当に引きずり出し、それをボス部屋の中に散乱させるように投げ捨てた。その状態で両手の指の骨を鳴らす様に、ボス部屋の中に入り込んで行く。

「——じゃ、適当に弱らせておくれよ、私の手駒クン。殺さないでくれると非常に嬉しい。何せ、倒すのは表の連中の仕事だからネ！」

「あ、よ」

モリアーティーを下ろした所でパーカーを被りなおしながら歩いてボス部屋の中に侵入して行く。足元に散らばっている槍を蹴り上げて一回転させながら半身を前に構えた所、上から飛び出してくるように赤い体の巨大なゴボルドが飛び出してきた。ライフバーが出現し、威嚇する様に吠えるその顔面へと向かって、既に槍を投擲していた。吠えるその顔面に衝突し、ヒットエフェクトが出現し、それに合わせて鎧を纏うゴボル

ドが二体出現する。

「データーゲットが、俺に勝てるつもりで思ってるのか」

足元の剣を蹴り飛ばして先頭を行くコボルドに衝突させながら前に出る。対応する様に飛び出してくる残されたコボルドが武器を片手に跳びかかってくるが、動きにフェイントもなく、数値頼りの単調な動きでしかない。あっさりで見切つて腕を掴みながら一回地面に叩きつけ、頭を床で強打してからそれをイルフアングへと投げる。それをイルフアングは盾で受け止め、コボルドの姿を弾き飛ばした。

その隙に接近する。両手には斧と槍が握られている。二刀流なんてシステムが存在しない為、装備している訳でもなく、システムエラーによって武器の補正が乗る事はなく、ソードスキルさえ放てない事はデメリットでしかない。だがそもそもソードスキルなんてゴミの様なシステムは利用していない。パッシブとアクティブバフスキルさえあれば自分には十分だ。

道具は道具であればそれで十分。

接近するイルフアングに武器を破壊する様に叩きつけて失いながら、ダッキングとスウェイでイルフアングの攻撃を回避し、手近な武器を掴んでその体に突き刺して行く。それを引き抜く事もなくイルフアングは斧を振るい、此方の迎撃へと入る。

だが当たらない。

「攻撃に熱がない。システム上の演技で、魂すらなく、迎撃のロジックを利用して動いているだけ。なんて薄っぺらでつまらないんだお前は。欠伸が出るぞ」

ユウキと比べるのも失礼なぐらいクソつままない木偶の棒だ。こんな雑魚に殺される様なクソつて存在するののか？ 笑みを浮かべ、げらげらと嗤いながらイルファングに武器を突き刺して行く。その肉体は硬いとは言い辛く、あつさりと武器を突き刺す事が出来る。それにより入るダメージは装備していない扱いなので小さく、有効だとは言えない。だがこれは所詮、殺しの為に積み上げているのでしかない。

故に武器が腹、足、肩、腿、胴体と突き刺さつて軽くオブリエ化してきたところで、イルファングの攻撃を接近しながら回避する。懐に飛び込んで、体に突き刺さつた武器を掴み、それを利用して体をスイングさせて回避する。

「!？」

「お——今のはちよつと本気で驚いた感じがあつたな」

げらげらと嘲笑しながらイルファングの体に突き刺さつた武器をブランコのように体を回すのに使い、ジャングルジムの様に足場として利用し、回避しながらイルファングの巨体に張り付き組み付き、その体に毒の塗つてあるナイフを少しずつ突き刺しながら移動する、既に復帰しているコボルドがイルファングに組み付く此方へと対応しようとして動くが、その動きも攻撃の流れに利用する。

接近してくる姿を足場にイルファングへと移動し、攻撃する際に武器を握って倒立、回避しながら背中を蹴って攻撃をイルファングに叩き込む。

「悪いな、どちらかという俺は多対一の方が得意なんだ」

そのまま、イルファングの解体を続行する。イルファングのリーチの内側に常に動きを停止させる事無く組み付いたままその体に触れる度に手と爪を体に突き刺し、その体を構成するポリゴンを血肉を千切る様に引き裂いて投げ捨てる。イルファングが抵抗する為に動きを更に激しくするが、可愛らしい悲鳴でしかない。

武器を持ち換えてソードスキルを繰り出そうとしても、見えているし、ロジックのアルゴリズムに切っ先を感じる。殺意を読んで倒立する様に跳躍して回避しながらイルファングの頭の上に到達し、その目の中に手を叩き込んで目玉を引き抜き、ポリゴンが霧散する前にそれを噛み千切った。

イルファングの悲鳴に近い咆哮がボス部屋に響いて行く。後ろに着地し、落ちていた槍を拾ってそれを尻尾に突き刺しながら引き千切り、側転して巨大な刃を回避すれば、

「あ、もういいよ。見たいものは大体見れたしね」

「あ、いよ」

モリアーティーの声が聞こえるのと同時に興味を失い、転がって攻撃を回避してから歩いてボス部屋を出て行く。退屈さを体が表す様に欠伸を漏らしつつボス部屋を出た

所で、扉を蹴り閉めた。

「ああ、だるかったな……それで、殺さなくて良かったのか？」

言葉をモリアーティーへと求めれば無論だとも、と言葉を返された。

「何故なら攻略し、開拓して行くというのはこのSAOにおける最高の娯楽にして希望だからね、それが名前も知れない犯罪者がソロによって解放したとなるとゲームの難易度を疑われる場合があるし、楽観したプレイヤーによって犠牲者が爆発的に増加するかもしれないし、必要以上に君の名前を広める必要もない」

なによりもだ、とモリアーティーは言う。

「君を前提にボスの難易度を調整されても困るからネ!!」

「まあ、それもそうか」

自分がかなりキチガイ染みている戦闘方法を行い、発揮しているのは自覚している所だ。だからこそそれを楽しんでいるのもあるのだが。だがそれはそれとして、自分の様な存在がそう何人もいるとは思っていない。確かに俺をベースに戦術や戦闘力を構築されたただの大量虐殺が始まるだろう。

「まあ、それはそれとして……良くもあんな風に戦えるものだね、一応アレでもボスなだけで」

「ん？ 考え方の前提が違うんだよ。お前らは戦う事を前提に戦術を積み上げているん

だよ。だから受ける、避ける、連携とかアホみたいな話をするんだよ」

俺の戦い方は違う。俺は戦っているのではない。

「俺は殺しをやってるんだよ。一番効率的に殺す方法を考えて、実行してるだけだよ。後はどれだけ体を上手く動かせるか、つてだけの話だ。だからその通りに体を動かせば良い。相手の動きを読んで常に回避しながら常に攻撃する。全行動で回避と攻撃を同時にやっていければ殺せるだろう？」

その言葉にモリアーティーが呆れた表情を見せた。

「ま、君が規格外に頭がぶっ飛んでるのはいいさ………というか君、リアルではもしかして殺し屋でもやっていなかったかな？」

「残念、どこにでもいる正義の味方を友人に持つ元大学生です」

「ほう、君がそうなった原因はその人物にありそうだね」

まあ、確実にそうだろうとは思う。

あれを一言で表現するならそう——馬鹿。それに尽きる。

『■■■■よ！ 俺は正義の味方になる！ だから全力で俺を殺してみてくれ!! そう！全力でだ！ 俺を！ 一切の慈悲も容赦もなく！ 殺しに来るのだ!!』

これが小学校時代の馬鹿の発言であった。だがそれが原因でお互いにどこか、突き抜けてしまった部分はあるなあ、というのはある。懐かしい話だ。あいつはそのノリで自

衛隊の方に入隊しているから、間違いなくSAOにはいないだろう。安心したような、そうではないような……。

「まあ、それでも君の動きは自由過ぎるという点が解せないけどね……」

「つて言われてもなあ、SAO始めた当初からこんな感じに動けたし」

そう言うともリアーティーは腕を組み、考えるように床を足でタツプする。二人で進んできた迷宮区の道を戻りつつ、モリアーティーの露払いを行う。見えてくるコボルドの始末を行いながらモリアーティーがぶつぶつと喋っている事に耳を傾ける。

「……やはり心意……だが……実装？ ……いや、ベースは……となると……ラースか

？ 利益——違う——実験——収集……ふむ、まあ、そうだね、確かに解らない

のであれば確かめれば良いというだけの話だね。私もちよつとだけ君の秘密の興味が  
出て来たヨ」

「止めてくれ、国語の教師に君にはバイの素質がある……先生とどうかな!? つて高校  
の時に誘われたことがあるんだ、止めてくれ」

「意外におぞましい話が聞けたね! ま、今回のお仕事はこれで終わりさ。1層が攻略  
されるまでは後は好き勝手にいければいいよ」

「つつてもなー」

コボルドの頭を踏みつけて、その弾力性をブーツの裏で確かめながら悲鳴を上げる生

物を無視しながら、これが終わった後の事を考える。犯罪者プレイヤーの娯楽と言えはやはり、殺す事だ。

プレイヤーと命を削りながら甘い汁を啜る事——それが最大の娯楽になるだろう。ただど今のこの環境でそれが出来る？　と言われたら難しい、プレイヤーを無意味に殺すのはぶっちゃけ、主義に反するというか雑魚をどれだけ殺してもつまらないだけだ。レベルだつてβテストをアニールブレードを求めて殺害マラソンしていたおかげでボス攻略に挑める程度にはある。というかレベルが足りなくても回避し続ければ殺せるんだから、ぶっちゃけレベリングとかいらぬ。

だけどプレイヤーをこの時点で殺そうとしてもスキルに装備に環境が制限されているんだからコピーキヤラクターを相手している様なだけの状態だし、それを相手にしたつて眠くなるだけだ。ユウキとの逢瀬が出来るのも週1だ。それ以上コンタクトしたらそのまま手が滑つて殺してしまいそうになる。

じゃあ酒場に行くか？　と言つてもオレンジ用の酒場なんてないし、モリアーティーが仕入れてくれる酒はクソが付くほど不味い。じゃあ最後に娯楽つてセックスぐらいじゃね？　と思うけどこの階層で娯館を保有している町は始まりの街だけで、その中には犯罪行為を取り締まる為の衛兵の姿もある。つまりオレンジプレイヤーには利用不可であるのだ。



クソが、と悪態しか付けない。やる事がマジで何も無い。

「もうこうなったらフィールドボス殺害巡りにでも出るか」

「相当暇をしているみたいだね？」

まあな、と呟く。殺すか犯す以外にやる事はないのに、どっちも出来ないのだ。レベルが上がってスキルの3スロット目も解放されてはいるのだが、ここに投入する予定の《鍛冶》はまだこの階層で入手する事も出来ないのが問題だ。

「そりゃあな」

コボルドに組み付き、首を取って、締め上げながらへし折って殺す。腕を中に突き刺して内臓を引き出すそうしたらポリゴンだけが引きずり出せた。手足を引き千切り、その屍を振り撒き、武器の代わりにしながら蹂躪して歩く。道具なんてものはそもそも何かを殺すのに余分だ。手足と体さえ揃ってればそれで十分に殺せるのだから。どれだけ硬い相手にはさすがに道具が必要になるし、素手では殺せないゴースト系エネミーも存在する。

それを考えるとやはり、武器とそれのメンテナンスがどこでも行える能力というのは必要だ……困ったものだ。

そう思っていると、モリアーティーが声を向けて来た。

「では私の実験に付き合ってみるかナ？」

「実験?」

「ああ、そうともさ。そこに特に心配するような要素はないさ。治験の様な人体実験でもないしネ! まあ、これで測れるのはこのアインクラッドが一体何をベースに稼働しているか、そしてその本質を探りつつ……そうだね……君の精神性がどれだけぶっ飛んでいるのかを再確認できるぐらいかな!」

滅茶苦茶怪しい言葉に半眼になりながらコボルドの顔面に拳裏を叩き込んで引きはがしつつ、球を引きちぎって転がし、

「場合によつては圈内保護やハラスメントコードを無視できるようになつちやつたりトカ!」

「実験は俺に任せろ」

「君の欲望への素直さは正直嫌いじゃないよ」

モリアーティーの小難しい話は分からないし、そもそも理解するつもりもないが、それで利益が出るというのであれば話は別だ。仲間である間は普通に利益のおこぼれをくれるし、文句はない。何よりもハラスメントコードや圈内保護を無視して動けるというのであれば、

——町中に潜んで潜入する楽しみも出てくる。

衛兵にバレずに活動し、罪を犯す。

まるで本当の犯罪の様だ。

「ふっふっふ、いい笑顔じゃないか……でも今にも食い殺しそうな顔だから程々にネ？」

「ああ、解ってる」

「駄目だ、まるで解ってないや……」

自然と上がってくるテンションにエンジンがかかるのを自覚しつつ、コボルドの屍を築き上げながら迷宮区の外へと向かって行く。

## 目覚める悪意 IV

迷宮区を出た所で比較的レベルの低いモンスターが出てくるエリアへと移った。普通の草原が広がるが、周辺には道が見えず、街道からは大きく離れた場所であるのが発見できる。周辺にはレベルが比較的が高く設定された雑魚モンスター、フレンジー・ボアの姿が見え、非アクティブ状態でゆっくりと草原を散歩している。

すぐ横には移動用の馬を放してある。何時でも移動できる状態にしてある。モリアーティーは実験自体はそう長くはならないと宣言している。ともあれ、その実験に協力すればシステムを無視する能力を得られるらしいし、自分はそれに協力することにした。少なくとも、この見た目が子供の犯罪王志望は裏切る事だけはしなかった。

だから大人しくモリアーティーの言葉を待つ。

「まあ、これでいいかなあ……というわけでベオウルフ君、これを受け取ってくれたまえ」

そう言ってインベントリから取り出した糸を此方へとモリアーティーが渡してきた。情報ウインドウを表示させても特に特別な事は見当たらず、裁縫用の糸にしか見えない気がする。それを軽く手の中で持ちながら眺めていると、

「ベオウルフ、それは本サーブリスが開始した時に使えるちよつと頑丈な糸でね、新しい戦闘用スキルに使う道具なんだよ。ちよつと頼りなく見えるけど、それでもモンスターを絞め殺す事が出来る筈だから、ちよつと試してみてくれないかな？」

「これが……」

手の中の糸を見て、少し頼りなさげな武装に、一回使ったら切れそうだと思いつつも、まあ、やれなくもないか、と判断する。モリアーティーが言うのだから疑う必要もないだろう。糸を余裕をもって両端で掴み、弛ませながら近くにいるフレンジー・ボアを目標、一気に加速して飛び込んだ。此方が飛び込むのに反応してフレンジーボアが素早く反応しようとするが、流石はそこは初心者モンスター、動きが遅い。

その間に糸を軽くループを作り、フレンジー・ボアの首にひっかけながら頭上を飛び越え、そのまま糸を一気に引く——締め上げる糸が首に食い込み、そしてフレンジー・ボアの頭を断ち切りながら糸がそこで限界を迎える。フレンジー・ボアがいた位置の反対側に背を向けるように着地しつつ、破損した事でポリゴンとなって消える糸を捨て去りながら振り返り、モリアーティーへと視線を向けた。

「ああ、次はこつちで」

今度は毛玉を投げられた。ばらせばそれが毛糸になるのだが——明らかにこれ、戦闘用の道具じゃないよね？ とは苦言を呈すしかないのだが、

「じゃあ同じくそれで始末を宜しく」

「あいよ」

モリアーティーがそう言うのなら可能なだろう。先ほどの様に毛糸を使ってフレンジ・ボアに接近し、足に引つ掛けて締め上げ、それを千切る様に足を飛ばしながら首に引つ掛けて頭を引き千切った。やはりその後には毛糸が壊れる。まあ、どこからどう見ても戦闘用の道具じゃないし、当たり前なのは当たり前だが。そう思つてモリアーティーに再び視線を戻すと、うん、と頷いた。

「ベオウルフ、君が戦闘を行う時、何を考えている？」

「ぶち殺すつて事だけ」

「迷いとかは？」

「ない。動くときには殺すつて決めてる。だから殺す。頭の中でどう殺すか、どうやつて殺し終えるか、それだけを考えて殺す」

「成程———ありがとう、君がいなきやこれは解らなかつたね」

モリアーティーはそう言うのと少し困つたような様子で頭の裏を掻きながらこれをどう説明するかなあ、と呟き、困つた様子で腕を組み、しかしそこでそうだね、と言葉を置いた。それは普段、嗤うように眺めて、常に即断で物事を済ませてしまうモリアーティーとしては実に珍しい姿だった。少なくとも初めて目撃する姿だった。とはいえ、

それも一瞬で消滅し、何時も通り人を道から踏み落とさせるのが上手な犯罪者の顔に戻った。

「心インカンネット意 システム本格導入していたか、ラースめ。それとも茅場か？ どちらであつても不思議はないが……連中め、まだ不安定な技術を利用するのは正気の沙汰とは思えないね……。だがどちらにしろ、実装させているのなら都合だ。システムとルールは悪用する物、それがこのモリアーティーのモットーであるとも」

「で、俺には何を説明してくれるんだ？」

特にそこらへん、背景とか設定とか全く欠片も興味はないのだ。企業の迷惑とか、真実とか、未来へと向けたなんたらとか。そういうのには一切興味はない。自分が興味あるのはモリアーティー同様、システムを悪用出来るか否か、という事にしかない。そして悪用できるとモリアーティーの表情を見れば理解できるので、細かい話を抜きにして、本題に入って欲しい。

それを理解したか、モリアーティーがいつも通りおどけた様子で、

「いやあ、濟まない濟まない。簡単に言えばイメージ回路という物がSAOにはあるのサ！ それでちよこーつと、頭がおかしいレベルで想像力と意思の強さが足りていれば、その回路を利用して悪用が出来るって寸法サ！」

「解りやすく」

「出来るって信じれば出来る」

「なんだ、その程度か」

色々聞いて損した、と思ったが、モリアーティはそんな事はないよ、と言葉を吐く。

「君に言った、今の糸の話は完全な嘘だ。SAOにそんなスキルはないし、実装されている気配もない。つまりそれはただの糸で、戦闘に一瞬でも耐えられるはずはない。だけど君はそれを確かに、見事に使いこなした！ 雑魚とはいえ、その首を跳ね飛ばしたんだからネ！ ……解るかいベオウルフ？ 君の信じる力がそれを可能にしたんだ。無論、限界はある。だけど心意システムは用意されている他のシステムの制限をぶち抜いて無視できる」

それを君は証明したんだ、とモリアーティは笑みを浮かべながらしてきた。そう言われながらもなんだかなあ、と呟きつつ掌を見て、拳を作ったり開けたりを繰り返す。モリアーティの言葉はまあ、信じているし疑う事もないのだろうがなんというか、自分を信じて行動するなんて今更過ぎる事でもあるし、そうすれば可能になるって言われても困る。

「……まあ、解りやすく言えば君の跳躍力や投擲とかは明らかにゲームの仕様を超える範囲の動きだった。まるで現実にあったそれを引きずり下ろしたような動き……現実



では出来るんだろう？　そして当然のように違和感を抱く事もなく、それをSAOでも行えると思じた。そこに疑問の余地もない。出来て当然であると」

「……だから出来た、と」

「そうだねえ。逆にゲームがインフレしてもつと派手な動きをするようになれば逆にイメージの範囲から成長する必要があるから、思考訓練する必要があるだけだね。これはそういうインチキだよ」

「ほーん……」

なんとというか、

「しつくりこないな……自分が出来ると思つて行動するのは当然だしなあ……」

「それが出来ない人間がほとんどなのだよ、破壊王くん。そして君はそれが自然とできているとてもとても素晴らしい人間である。まあ、その方向性がプラスじゃなくてアクセルをぶち込んだマイナス方面というのが実に面白い話んだけどネ！　百害あって一利なし！　間違いない！　君は生きてるだけで悪だろうネ！　現実に戻つたらきつともつと狡猾な悪になるとも、それは私が断言するさ」

成程、とモリアーティーの言葉に頷き、で、と言葉を置く。

「どうでもいいからこれ、どう使うんだ？」

「ああ、うん。なんとというか予想通りのリアクションだね……」

だから根本的にそういうのには興味が無い、と伝える。楽しめるか否か。それだけが重要な事で、複雑な事は考えたくもない。自分に必要な思考は殺す、犯す、食う。この三つだけでいい。だがその前提として生きなければそれを楽しむ事さえできない、という事実だ。だからこそ暴れまわるだけではなく、モリアーティーに首輪をつけて貰っているのだ。その方が後々、楽しめるといふ事実を理解しているし、俺も死にたくはないのだから。だからペラ回しはどうでもいい。

「はよ簡潔に答えを出せ」

「……君が君らしく自由に動けばそれでいい。君は既に使いこなしている。先入観に囚われず、その強靱な意思の力で現実を捻じ伏せればそれで問題ない筈サ」

そう言うとはあ、とモリアーティーは溜息を吐いた。

「口だけが武器なのにまるで通じない君が私の手駒で本当に良かった……君、私みたいなのが敵に回った場合、迷うことなく喋らせずに殺しに行くでしょ」

「うん」

「ほらー！ 見たもんかー！ 思考停止して殺しに来てるんじゃないやなくて喋らせたら面倒だしー？ とりあえず喋らせる前に殺すのが基本だよねー、って顔してるー！ これだから本能理論融合タイプのハイブリッド殺戮者は……！」

「馬のサラブレッドの様に人を例えるのは止めろ」

だけど自分が考える事、その想像が力となるシステムであれば、かつて友人を殺す為だけに鍛え上げたこの数々の技と技術を、システムの制約を無視して使えるとなると、更に攻撃手段が増えるな、と解る。個人的にはもうちよつとワイヤーの類が欲しいが、流石にSAOというゲームからは外れ過ぎだし無理だろう。それはともかく、一番重要な事を聞かなくてはならない。

「モリアーティー」

「なにかな」

「……この心意システムを使えば圏内でも……？」

「ああ、うん、まあ、うん……《隠蔽》と合わせて使ったり、システムなんざぶつ殺してやる、つて考えながら実行すればハラスメントコード無視出来るんじゃないかな……？」

モリアーティーのその言葉に拳を作つて天へと掲げた。それを見たモリアーティーがええええ、と声を零しているが、女と酒は割と真面目に死活問題なのだ。それ以外の娯楽が存在しないこの状況でそれが降つて湧いて来た気持ちを解つてほしい。だがこれで問題解決だ。

「今夜はより取り見取りだな……！」

「わあ、凄い良い笑顔を浮かべてる……あ、解つていると思うけど、派手に暴れちゃ駄目

だヨ……？ あとはね——」

レクチャーを受けつつそれは理解していると答える。

それはそれとして、この戦闘とかでよりも犯罪生活で有効活用できそうな心意シテム。これを練習する必要もあるだろう。そう考え、視線を馬へと戻し、移動する事に決める。ニヤつく表情を抑え込みながらモリアーティーに軽く感謝を告げて移動の為に馬に跨る。そうやって馬を走り出させつつ、向かう場所は一つ。

始まりの街へ。

「さて、到着したわけだ」

始まりの街は見えるが、それでもまだ遠く、人影が豆粒程度にしは見えない距離で動きを止めた。そのまま、始まりの街を一望できる位置から見下ろし、眺める。そこは初心者への救済拠点だ。ここがゲームの始まりであり、第3層ぐらいまでは一番設備が整っている場所でもある。だがこれも第5層になると、次の大型拠点が出現するという事もあって、一気に人はそつちへと移動するだろう。

だがそうなくても衛兵NPCの数は減る訳ではない。そこだけはそのままで——

始末すればまた別の話ではある。とはいえ、衛兵NPCの実力はそれこそ70レベルと必要だとの噂であり、殺害は現実的ではない。何より連中が死んだ場合、オレンジプレイヤーが野放しになる。その場合に発生する打撃をあまり考えたくはない。だから重要なのはこつそりとバレずに入り込む事だ。

衛兵NPCも決して理不尽な設定をしている訳ではなく、目視した範囲で判断して行動しているだけだ。つまりは目視されなければ良い、というだけの話だ。後はシステム的に見つからない事だろうか。流星に話しかけてしまえば見つかるだろう。故にやる事はシンプルだ。

正・面・か・ら・堂・々・と・入・る。

巨大な城壁に囲まれた始まりの街はこつそりと侵入するのが難しい。壁は高すぎて登り辛いし、入る事の出来る門はその数が制限されていて、常に衛兵NPCによつて監視されている。中々入るのが難しい場所でもある。まあ、大型拠点なのだから当然と言えば当然なのだが。オレンジプレイヤーが侵入する隙間はぶつちやけ、ほぼない。普通であれば。

だがここでモリアーティーの告げる《心意》というシステムが本当に存在するのであれば——イメージネーション回路による仕様外現象を発生させられるのであれば、それである程度の好き勝手は出来る。ゲームを完全に崩壊させられるような出力はない、と

モリアーティーは別れ際に言っていた。だからそれで過信してはならないとはいえ、やるべき事だ。

疑うな。

信じろ。

想像しろ。

それはそれは——とても簡単なことだ。だから馬から降りて、《隠蔽》のスキルを使う。イメージとしてスキルを使っていた方がノリが良いというのも事実だ。こう考えると心意前提でスキルを使う為に、心意システムと相性の良いスキルなんかもありそうだと、思いながら始まりの街へと向けて歩く。《隠蔽》のスキルは間違いなく相性が良いだろう、と思いつながら、

イメージし、描く。

誰にも捉えられない、認識できない、気付けない影のイメージを。

システムを認識してそれを絶対的な物として信じて動き出す。そこに迷いはないし、疑いも雑念もない。今まで何度も何度も繰り返し返してきた事だ、信じる事は。疑いは不運と迷いを生む。だからそれがどんな間違いであろうが、どんな理論を持ち出されようと、どんな弁舌で信じさせられそうになっても、絶対に自分の行動と考えを信じ、実行する。

間違っている事は悪い。

ただどこかにそれを理解して活動しているのだ。元から間違っている自覚はあるのだし、それを理解して行動しているのだから説得なんて無意味だし、どんなに弁舌が得意でも惑わす事は出来ない。

故に俺は絶対に捉えられない。そう思つて歩きながら始まりの街へと近づく。

段々と近づいて行く街の姿に、大きくなつて行く人の姿が見え、始まりの街の入り口をそれを守るガードが見える。もう既に目視範囲だ。けどそこで足を止める訳もなく、緊張する事もない。俺が歩いて通り抜けられるのはもはや当然の事実だからだ。故にそのまま歩いて近づき——門の前に到達し、衛兵の横を抜けて街の中へと入った。

圏内に入った証としてシステム保護がかかり、あらゆるダメージから守られる様になる。

そうやって門を抜けたところで自分の体を見て、《隠蔽》スキルのエフェクトが薄い影の様に体を覆つて、体を影の怪人みたいに見せていた。これがイマジネーション回路を通し、絶対に見つからないと信じた俺を反映した姿なのだろう。頭上へと視線を向ければ、そこには一時的にカーソルそのものが消失しており、システムから逸脱した行為に成功した事を示していた。

「悪くねえ」

これで町中である程度活動する事が出来る。そう思いながらまだ実験は必要だな、と思いながら時間を確認した。

移動やら実験やら探索やらそれなりに時間がかかっていたこともあって、既に空は暗くなっており、アインクラッドの世界に夜が訪れていた。流石にこの時間になると街灯によつて街中が照らされており、通りを歩く人の数も少なく見える。

その中でも多いのは絶望したような表情を浮かべている豚で、毎日を空虚に、祈るように過ごしている家畜だった。本当に、失望させてくれるゴミ連中だ。立ち上がる気概さえもないクズ共でしかない。ぶち殺してやった方がいつそ、動き出す理由になるんじゃないかと思うが、この時点で暴れる事は許されない。

……そう、50層だ。

50層を超えたら始まりの街で虐殺しよう。

真の安全なんて存在しないと証明するのだ。

安全圏で虐殺を行い、そうやって安全な場所はなく、飛び立てぬ家畜に生きる価値も可能性もないという事を証明しよう。きつと、暴徒の様に街を飛び立ってレミングスの如く死んでゆく豚の姿が見れるだろう。それはそれでかなり愉快だろう。少なくとも成功すれば数千単位で死人が出るに違いない。



現代でそんな大量の殺人者を出すのはこれからの死亡者数を考え、茅場晶彦に並ぶだろう。

まあ、それは未来の話だ。見所がある面白い事になっていけばそれも考え直そう。それよりも今夜はどこで過ごすか、という所にある。

「まあ、迷うでもなく女が欲しいところだけだな」

頭上のカーソルを消したままであればおそらく、娼館に行けるだろう。NPC経営の奴はシステムを参照してくるから少々難しいが、PCを相手にするのであれば手渡しでコルを渡せばいいから、多少は騙せるだろうとは思う。問題はあまり、此方の方には来ていないから相場や誰がいいとか、そういう知識に欠けている事だ。

基本的にβ時代で利用していた娼館は第5層に存在していたものだ。

遺跡がメインの迷路エリアの第5層は始まりの街に変わる大型拠点が存在する——というよりも、5層毎に大型拠点が設置されているのだ、このゲーム。そして10層目には多機能型の超大型拠点があると予測されている。そして無論、その恩恵を受けるのはグリーンプレイヤーだけではない。

第5層にはオレンジ用の活動拠点が用意されているのだ。無論、それは圏外エリアではあるが、NPCの犯罪者集団によって構成された街が第5層には存在し、グリーンプレイヤーに対しては非常にヒヤッハばかりではあるが、オレンジプレイヤーに対して

は同胞として受け入れてくれる場所になつてゐるのだ。ここには犯罪者プレイヤー向けに人生を破滅させそうな女、酒、薬、ギャンブル、制限のないストリートファイトなどという素敵なラインナップが存在するほか、オレンジ向けの発掘所の襲撃クエストを受けたりすることもできるのだ。無論、その防衛に回るのはグリーンプレイヤーだ。

元々は大型PvP用のマップではないのか、という予測だが、今となつては貴重なオレンジ用拠点の一つだ。

そこに行けば娼館を利用できるのだが……まあ、今では土台無理な話だ。あつちの方を利用してゐたから始まりの街の娼館は全く知らない。だって1層早々オレンジになつてフリーダムに遊んでいたんだもの。

まあ、ヒヤツハーしているのは何時もの事だからこれも自業自得だ。事前にモリアーティーに話を聞いておけば良かった……そう思いながら、すこし奥へと歩きながら中央の横に逸れ、道路の端、適当な壁に寄り掛かりながら道路を眺める。

こうなつたら適当に見繕つて襲うしかねえな、と決める。

とはいえ、SAOの女性比率は非常に低い。ユウキのチョイスだつてモリアーティーが見繕つてくれたから出会えたようなものだ。万単位で接続されているこのゲームの中を数字で見れば女性はある程度はいるだろうが、抱く気になれる美少女、というレベルになると少し難しくなってくる。

「となると基本的に美形ぞろいのNPCのがいいか？」

道路を眺めながら呟く。自身の姿を影に馴染ませるのを忘れずに。その状態でひたすら道路を見つめ、通り過ぎるプレイヤーやNPCの姿を探す。こういうMMOゲームはプレイヤーの人気を誘う為に、可愛かったり姿の綺麗なNPCを初期拠点で会えるように設置しているはずだ。確かこの街のどこかにそんなNPCいたよなあ、と思いつつ、誰かに聞かないかと思いつつもしない情報だ。

やっぱり妥協するべきか？　と思つた中で、目を引く者を見た。

それは通りを歩く、ローブに姿を隠した存在だった。余裕のなさを足の運びに感じ、疲れ切つた気配を感じ、そして何よりもか細い希望と濃密な絶望の気配を感じる。今この瞬間も、折れそうな心を支えようとしている気配に、一瞬で興味を持つ。ユウキ程強く、純粹ではない。だが心が濁る様な音とその足音からは聞こえる。

一押しすれば落ちる、という境界にいるな。

ニヤリ、と被るパーカーの下で笑みを浮かべた。足運び、ローブに隠れる体の華奢さで大体女だと把握できる。細かい部分までには目はいかないが、今夜はこれで楽しむ事にしようと思つて決める。煙草は——流石にもう吸い切つて手元に残っていない。残念だと思いつつながら背中を寄せていた壁から身を引くはがして歩き始める。

ローブ姿の女の後ろを追いかけて、接近し、そのままついて行く。距離を少しだけ開

けてついて行くが、誰もそれに気づかないし、それに疑問を持たない。悪魔のシステムと呼んでもいいだろう、これは。そう思いながら歩いても歩いても女は此方に気付きはしない。その事実には笑みを浮かべ、ストーキングを続行する。

やがてローブの女は始まりの街にある宿屋の一つに入っていく。それを追いかけて、宿の中へと入っていく。フロントで鍵を受け取る事もなく宿の二階へ目指す姿は、つまり、ここで長期滞在目的で宿代を支払っているという事だろうか？ 外から見た感じ、そこそこ良さげな宿ではあった。とはいえ、それに現を抜かすわけでもなく、周りを一切気にせずローブの女は宿の二階、つまりは個室のあるフロアへと向かって行く。

ここからは少し、気を使うな、と思いながら距離を一気に詰めて、移動する。

「……………」

そこで何かに違和感を抱いたのか、ローブが振り返った。その内側には影に隠れた女の顔が見えた——ユウキにも匹敵する上玉にガツポーズを心の中で握りつつ、今夜は期待できると、女……には少し若い。ユウキよりは年上だがまだ少女だ、と顔つきから判断しつつ、正面から見られても、その姿を見つけられない。流石に触れたらバレるであろうと思いつつも、少女にバレる事なくそのまま奥へ、

一室の扉の前で止まる。

「……………」

カチャカチャ、と音を立てながら少女が扉に鍵を差し込み、開ける。その姿に触れない程度に密着しながら扉を抜ける時、一緒に扉の内側へと入って行き、部屋の扉が閉まるのを彼女の後ろから眺める。周囲へと視線を向け、室内にテーブルを見つける。椅子代わりにその上に座り、足を組んで少女を見下ろした。

「…………ふう」

息を吐きながら少女は溜息を吐き、フードを下ろした。それと共に亜麻色の髪が解放され、長い髪が軽く踊った。シヨートよりもやはり長い方が触れる楽しみがあるから好きだ、と思いつつ、ローブを脱いでそれを椅子に引つ掛けるのを見た。そのまま、少女は赤色のベストと白いシャツ、赤いスカートという初期ではなく少しだけ選ばれた既製品の服装でベッドの上に転がった。

「…………あと、どれぐらいこんな毎日を続ければいいんだろ」

少女は顔を枕に埋めながらそう呟いた。気丈に振る舞う余裕もなさげに見える。今にも折れそうな心の姿に、愉悦を覚える。折れそうな中で必死に折れない様に取り繕って振る舞う姿を外で見かけ、そしてそれを総て投げ出して吐き出す少女の姿がここにある。その違いが実に嬉しい。もう少し早めに外で見かけたかったな、と思いつつ、まだ手を出すわけでもなく眺めている。

「駄目…………皆が待つてる。ここで足を止める訳には行かない…………絶対に帰らなきゃ

……」

可愛らしい絶望だと見下ろしながら内心嗤う。確かに現実に戻る事は大事だが、焦った所で効率が良くなる訳ではない。ゲームは遊びなのだから、そこに楽しみを見いだせない限りは常にマイナスになるのだ、効率が。こういうものは戦いと遊びと生活に楽しみと愉しみを見出す事で初めて進む様になる。

絶望と戦いながら脱出しようと考えるなんて、可愛らしいではないか。

「……回復には7時間の睡眠が必要、ね。……それだけ眠ったら……またレベリングに戻らなきゃ……」

そう呟くと少女はウィンドウを取り出した。寝るつもりなのだろう。SAOでは睡眠が最低で七時間必要である。それを無視するとステータスにペナルティが発生し、大きく戦闘能力が落ちる。これはログアウトする事で代替する事も可能なのだが、このデスゲーム状況でそれは不可能である。

重要なのは寝るといふ行いである。これできつちり7時間睡眠を取ればペナルティを受けなくなるのだ。つまりどんなに頑張っても、7時間眠らないとどこかで命を落とすのだ。そしてその為に7時間後に合わせてアラームをセットしているのだろう。

つまり、今から七時間は自由だ。起こさなければ、という言葉が付くが。

扉の方へと視線を向ければそれが閉まっており、外側からは絶対に開かない状態に

なっているのを確認できる。ちなみにだが部屋は一つ一つ個別エリア扱いであり、特殊なスキルでも使わなければ外からも中からも声が漏れる事はない。

途中で起きてしまっても、問題はない。

どれだけ助けを求めようとも逃げられない密室に自分から飛び込んだのだ。くつくつと起こさない様に小さく噛いながらインベントリからとあるものを取り出す。

——鎖だ。

戦闘には利用できず、防具としても利用できず、登攀ぐらいにしか使い道がない普通の鎖。非破壊物設定を受けている鎖はこのゲーム内では破壊できないオブジェクトであり、多くの検証プレイヤーがその特性を悪用出来ないかを考えた。

だが今、その答えがある。

監禁拘束だ。

座っていたテーブルの上から降りてベッドに俯せに眠る少女の姿へと近づいた。少し捲れているスカートの下からは形のいい尻が見える。がそれをとりあえずは無視し、鎖を使って両腕を伸ばす様に拘束し、それをベッドの奥に結び付けた。

破壊が戻してもしないと外れない様に。

食い込む様に巻き付いた手を上に引つ張り、囚われの姫の様にその姿を拘束した。さて、この状態ではハラスメントコードは引つかからない。起きている状態でなければ本

当にハラスメントコードを試せるかどうかは解らない。とはいえ、

「ユウキの相手をしない間は暇だし、レベリングにも興味ないし、暇な時に相手してくれる情婦が丁度欲しかったんだ。仮想世界でならどれだけ犯してもがばがばにならないし、好きなだけセックスできるんだ。その楽しさを忘れられないほどに刻み込んでやるか」

どうせ、ボス攻略まではまだまだ時間があるのだ。

数週間たつぷりとこの娘を相手するのに費やそう。

そう決断し、笑みを浮かべた——この世界に神はいても、彼は誰も助けない。平等に、そして不平等にシステムを運営するだけだ。

故に助かりはしない。

勇者なんて、物語の中だけだ。

現実は何時だって、酷くて卑怯な奴ばかりが勝利するのだから。だからこそ、犯そう。脳味噌を潰すほどに犯して犯して犯して、忘れられなくなるぐらいに犯して、

そしてそれに疲れたら人の殺し方を教えて終わったらまた犯して、

そして悪徳の限りを貪る、そんな女に染めてみよう。

——それを末路としてユウキに突き付けたら、愉しいに違いないのだから。



## 目覚める悪意 V

「まずは邪魔なベストと胸当てを剥ぐか」

普通ならそのまま、ハラスメントコードに抵触しそうではあるが、服を掴んで引きはがせばハラスメントコードは発令せず、そのままこちらの筋力に任せてベストが千切れた。流石に胸当てを引き裂くのは辛いので、背中にあるホックからそれを外す。背中を向けてくれているので非常に外しやすかった。外したところで軽く体を持ち上げ、下からとつて部屋に捨てる。

「……すう……すう……」

「まだ起きないか。まあ、疲れているもんなんだろうな」

肉体ではなく精神が。そう思いながら少女の拘束されている腕を掴んで無理やり動かし、ウインドウを表示させる。今回は感度を操作せず、コードも解除せず、名前だけを確認する——Asuna、つまりはアスナだ。それを確認し終えたらホロウインドウを此方で掴んで握りつぶした。ハラスメントコードを無効化しているのを確認する為にここで倫理コードを解除する訳にはいかないのだ。

だからベッドの上、アスナの背後に迫る様に移動し、膝をつく様に背後に回った。ス

カートを捲つて形のいい尻を晒し、下着越しに尻を触る——ユウキの穿いている物とは違い、そこそこ肌触りを感じる。此方はユウキと違って女子力の概念を理解しているらしい。まあ、悪くはない。そう思いながらアスナを仰向けにする様に優しく転がした。そしてスカートと捲り、下着をズラす。

そしてそのまま、逸物を出して一気にアスナの最奥へと逸物を挿入した。リアルであれば間違いなく激痛の走る状態だが、幸い痛みがSAOには存在しない、実装されていない。つまり濡れていない段階から挿入してしまっても一切問題がないのだ。とはいえ、愛液がないので滑りが一切存在しない為、かなり強引に中に突っ込んでいる状態だ。「ん、ぐっ……すう……」

「まだ起きないか」

まだ眠ったままのアスナを確認しつつ、仰向けになったアスナの服、その裾を一気に引つ張つて首元まで服を捲る。そうやって見えてくるのはブラジャーの姿であり、ユウキとは違った豊富な胸がブラジャー越しに見えてくる。勃起した物をアスナの中に突き入れたまま、覆いかぶさるように体を寄せてアスナの胸に触れる。ブラジャー越しに胸の弾力を手の中に感じる。久方ぶりに感じる、巨乳の感触だった。カップはD……E、ぐらいいらうか？ 年としてはかなり育っている方だな、と思いつつブラジャーを下へと引つ張つて、完全に胸を露出した。

そうやって露になった胸の双丘を両手で掴み、楽しむ様に揉む。ユウキの体では味わえない、柔らかい胸の感触に笑みを浮かべる。どうにかしてユウキとこの子を混ぜて、ユウキの胸を大きく出来ない物か。そんなくだらない事を考えつつ胸の感触を味わう。指が食い込み、そして指先で感じる肌の感触は実に心地よく、見るからに処女が気が付かないうちに蹂躪されているというシチュエーションは楽しい。

「ブラもシャツも邪魔だな」

ブラジャーとシャツを千切って捨てる。そうやって完全に上半身を裸に剥いたところで胸の愛撫へと移って行く。胸全体をマッサージする様に手で形を変えて行きながら勃起し始める乳首に口元を持って行き、舌尖を伸ばして刺激する。

「んっ……んん……」

少しずつ快樂を感じ始めているのか、犯されているアスナが眠りながらも悩ましげな声を零す。不運な女だ、と嗤いながらも動きを止める事無く、胸への愛撫を続けて行く。少しずつ荒くなるアスナの声に反応する様に、膣の中に沈めた逸物が段々と濡れるのを感じ始めていた。やはり肉体の反応ではなく、刺激を数値として管理して濡らしているのだろう、ゲーム側が。だが都合がいい。今回は溜まっているのもあって早めに犯したかったのだ。

腰が少し、なめらかに動くのを確認したら両手でアスナの腰を掴み、最初はゆっくり

と腰を動かし始める。湿り気が足りなくて抵抗感の強い膣ではあるが、それが気の強さを証明しているようで逆に興奮させてくれる。それに膣の質自体は悪くなかった。ユウキの膣は一瞬で精を吸い取ってくるような貪欲な窮屈さをしているが、此方は優しく包み込みながらもヒダが逸物を逃がさない様にながちりと捉えてくるのだ。此方もかなりの名器だ。ユウキと合わせ、本当に幸運な拾い物だった。今まで犯した女でここまですで膣中が気持ちいいのは出会った事がない。

「ならもつと犯すか」

さらにアスナに腰を密着させながら腰を動かす。子宮の奥を圧迫する様に龟头で攻めつつ、抜くのではなくグラインドする動きで膣内を刺激して行く。引き抜かれるのはまた別種の快樂のアスナの膣が反応して愛液を分泌して行く。そこに一定のなめらかさを感じ、逸物を僅かに引き抜く。逸物を抜き去る動きに合わせてアスナの膣壁が蠢き、ヒダの一つ一つがカリに引っかけり、まるでアンカーをかけるように逃がさぬよう引き留める様な感じを得た。股間から広がる快樂の熱にこの先が期待できるのを感じながら逸物を一気にアスナの奥へと叩き込んだ。

「うっ——!?! な、なにっ!?!」

その衝撃で一気に目覚めたアスナが目を見開きながら此方を見て、そして下腹部の違和感に視線を向けて、抜き差ししている逸物と、犯されている彼女の秘部を見た。それ

を見た瞬間に彼女の顔が一瞬で青ざめる。

「え、嘘、そ、そんな、ちがう、だ、だれ、や、止めて！」

答えず、そのままアスナを犯す。恐怖に震えるアスナが逃げようとするが、直後、彼女が手の様子を目撃し、動きが止まる。その間に両手で更にながちりとアスナの腰を咥え込みながら犯す。もうここまで来るとアスナの膣は十分に濡れていた。遠慮する事のないストロークでアスナの膣を犯して行けば、腰と腰のぶつかる音が室内に響き始める。その様子を混乱と絶望で見ながらアスナは錯乱していた。

「な、なっ、あっ、なんでっ、ハラスメントコードがっ、効いてない、んっ、あっ、のっ、あっ」

「色っぽい声をするな。好きだけ喘げ、喘げるうちにな」

逃げ出そうとするアスナが体を引こうとするが、それを無視して掴むアスナの体をオナホールを使うように一方的に犯して行く。逃げ出そうとするその体に快楽が走り、腰を叩き込み、引き抜くたびに体をよじる様に動き、逃げ出す動きが止まる。

「だめっ、お願い、止めて、お願いっ！」

「……」

「いやっ！ 止めてっ！ 止めてっ！」

懇願しながらもその声には喘ぎと艶が混じり始めている。完全にハラスメントコー

ドが沈黙しているのを良い事に、一方的にレイプを続ける。やがてアスナが我慢できずに助けを求めて泣きながら叫ぶが、ここは個室——その声が外に届く事はない。誰も助けられない。

「いやっ、いやっ、いやあつ——！」

アスナが叫びながら絶頂した。背中を大きく伸ばす様に反らしながら目を見開き、大粒の涙を流しながら口をパクパクさせている。だが此方はまだ出せていない、なので彼女が絶頂したところで構わずそのまま犯し続ける。ベッドに倒れたままのアスナがいや、いや、と叫びながらも此方の犯す動きによつて胸が弾んでいる。片手は腰を掴んだまま、もう片手で胸を掴み、それを揉みながら正常位で続けてアスナを犯して行く。

「いやっ、ちあつ、なんでっ♡」

アスナの声に感じる艶に更に強く、腰を奥に叩き込んで腰を固定する。その瞬間に再び絶頂したアスナの子宮目がけて一気に射精する。アスナの奥に熱い感覚を解き放ち、腰を掴んだまま固定して動きを止めた。アスナは両手で顔を覆いながら泣いている。

「ひう、ひくっ、ひ、ひくっ、ひうっ」

「泣きたいのなら今のうちに泣いておけ——そのうち泣く事さえ忘れるからな」

泣いているアスナの顔を見て、その口元に近づいて強引に唇を奪いながら、再び腰を動かし始める。既に限界だった少女の心は崩壊を始めながら犯されていた。助けられ

る可能性がないというのを理解した少女は、泣きながら腰を突き入れられ、犯されている。その泣き顔を見ながら、犯す。

「逃げられない快樂つてのは存外恐ろしいぞ」

システムの設定されている快樂だから——どれだけ否定したところで、システムが直接流し込んでくるのだから絶対に抗えない。

乗り越えるには愉しむしかないのだ、受け入れて。

何時までも犯してやる、お前が快樂を受け入れて従順になるその瞬間までな。言葉に出す事無く腰を動かしてそれを伝えながら、抜かすの二発目をアスナの中に放った。軽く二発撃ちこんだ所で落ち着いた部分もあるし、今度は長く射精せずに犯せるな、と思いつつながらアスナの片足を引っ張り、肩の上に乗せるように、彼女の秘部が良く見える体勢に入れ替わりながら腰を突き込む。動くたびに揺れる胸の姿に楽しみを覚えつつ、

「ほら、良く見ろ、お前の膺が犯されている所な」

「いやっ♡ やめて！ 見たくない、見たくない♡」

アスナは、快樂の感触から、隠しきれない喘ぎ声をもらしながら、泣いていた。腰を大きく揺らしながら犯される少女の姿に、しばらくは退屈することはないな、と思いつつながら頭から余計な事を全てたたき出して、セックスに没頭する。

「いや♡ だめ♡」

「まだ抵抗する気概があるのは嫌いじゃない」

一晩犯し続けて外が明るくなってくる。セックスをするのに必要なスタミナをアイテムで無理やり回復させながら、一晩中犯し続ける。快楽を受け入れ始めていても、それでもまだ完全に屈服する姿を見せないアスナを、後背位で犯していた。獣の様にベッドに俯せに倒し、上半身を押し付け腰を振る。アスナの声から漏れ出てくる否定の声は完全に嬌声と混じっており、快楽が口からあふれ出していた。既に涙は枯れ果てており、涙の代わりに変な唾い声のアスナの口の端から漏れている。

「やだ♡ やだ♡ やだあ♡」

「ほら、イけ」

「んぐうう——♡♡♡」

腰を強く押し込んでから射精する。夜から続けて来た抜かずの射精の連続で、既に接合部の隙間からは愛液と混じって精液が逆流して溢れ出ていた。それがアスナの腹を満たし、わずかにだが膨らませており、孕ませたかのような感じに興奮させる。そのまま文字通り獣の様に後ろから犯し続ける。子宮目がけて何度も何度も腰を動かして逸



物を叩き込み、其方での快楽も開発する。その合間に胸を掴んで、此方を開発するのも忘れない。アスナの全身という全身を犯しながらペッティング、愛撫を繰り返して敏感なところを何度も絶頂させる。

犯している間に何度も何度も絶頂させて、体にその経験を蓄積させて、覚えさせる。絶頂なしで生きていけない体に徹底して犯して開発する。

「しぬ♡ わたししぬ♡ しんじやう♡」

「言葉を喋る理性があるなら余裕だな」

朝日が昇り、それでもまだアスナを犯している。外に出たほうがいいのか？ と思つたが、外に出てもやっぱりやる事はない。時間を与えるのも面倒だし、今日も一日中セックスして時間を潰そう、と決める。食料なら持ち込んでいるし、犯しながら食べば問題は無い——まさに獣のライフスタイルだ。

「ひぎっ♡ だめ♡ いくっ♡ いくっ♡」

「ああ、このままイッていいぞ……！」

腰を抑えながら射精すれば、アスナが絶頂する。絶望する瞳の中に壊れて行く心が見える。だがまだ完全に壊れていない。一回、全部吐き出させない限りは調教するのも難しい。心が弱い人間だとこの方法では完全に廃人になってしまうが、一晩中犯されてもなお否定の言葉が出るのならまだ大丈夫だ。

「逝ける逝ける、どんどん犯そう」

「あっ♡ はっ♡ はっ♡」

アスナが上になって腰を振っている。目の焦点は定かではなく、ひたすら腰を持ち上げ、下ろしている。騎乗位の体位でひたすら犯してくるアスナの目からは完全に光が消え、セックスで馬鹿になっているように見え——僅かにだが理性の光が見える。或いは犯し、その快楽の中で新しく脳味噌がぶっ飛んでいるか。

どちらにしろ、これで監禁調教セックス4日目、どっちが犯しているのか、どっちが犯されているのか、前後さえも解らなくなってきている。先ほど上に居たのはアスナだったが腰を振っていたのは彼女か？ それとも腰を振っているのは俺だったのか？ その感覚が快楽に酩酊して良く解らない。ただ解るのは犯すのが楽しく、そして気持ちの良いという事だ。まだ脳味噌が働いている様だった。軽く頬を叩いて正気に戻る。

人類、数日間ぶつ通しでセックスする様になってないからやるもんじゃねえな……。

疲れない、尽きない、再補充が容易、快楽はセックスを止めない限り止まらない。システム的な都合でセックスを継続したいのであれば正気を保っている限り半永久的に

続けられる為、もはや正気を削りながらセックスしているという状況だった。  
脳味噌壊れる。

「あっ♡ あっ♡ あっ♡ は、は、は、は♡」

もしかして彼女は実は新種のサキユバスなのでは？ とノンストップで腰を下ろして振ってくるアスナを見ていると思う。その表情に浮かんでいるのは快樂に染まり切った事で浮かぶ歓喜の表情だった。だがそこから意思という物を感じる。本能的に貪るのではなく、理性的に、意思を抱いてセックスするような。どちらにしろ、

セックス、そう、頭が馬鹿になるまでセックスするのだ。

なぜこんなことを始めたのか軽く忘れ始めているが、続けるのだ。

目指せ一週間。

「んっ……♡ こう、すると、気持ちいいっ♡」

「そうそう、獣の様に貪るセックスも悪くはないけど、セックスするのは言語でもあるからな。体を通した語り合いだから、双方向に気持ちよくなることを考えて動いたほうが最終的にはどちらにも美味しい」

「うんっ♡ うんっ♡」

6日目——結城明日奈、陥落。

6日目まで時間がかかった。アスナとの長時間のセックスに気力をだいぶ損耗した気がするし、こんな長期間はもう二度とやるもんか、と心に固く誓う。3日目辺りから割と意識が朦朧として、4日目辺りは気つけをしないと意識が流れそうになって、5日目は正直良く覚えてない。だが解った事はその辺りからアスナが自分から楽しむ様に腰を振っている事実だった。今も騎乗位でアスナが上に乗る、もはや縛られていない両腕を後ろに回した状態で腰をくねらせるように膣内の感触を楽しんでいる。

快樂は拷問に通じるという話を聞いたが、それを身をもって感じた数日間だった。もう二度とこんなぶっ通しではやらないぞ。そう思いながらもアスナの膣の感触を楽しんでしまうのは性に対する本能が貪るように女体を求めるからだろうか。

ともあれ、ここ数日間を乗り越えた所で、激しく犯さなくてもアスナの心は陥落していた。スローセックスで肌の重なりを楽しみつつ、語り合っていた。完全に濁ったアスナの瞳からは逃げ出すような意思は欠片も感じられず、縛られているという事実さえも忘れて腰をゆつくり、前傾姿勢に胸を押し付けながら膣を蠢かせ、Gスポットを刺激する様に楽しんでいった。

「で、なんだっけ……余裕がなかったのは家に帰らないといけなかったんだっけ？」

「うん……うちは結構いいところなんだけど、私もこのままじゃエリートコースから転落とか焦ってたの」

アスナが腰の中の物を締め上げながら囁く様に口を耳元に寄せてくる。

「だけどどうでも良くなっちゃった……♡」

そう言うときアスナは絶頂した。体を軽く震わせるように絶頂させ、膣が逸物を締め上げるように収縮した。膣の蠢く感触を楽しみながら尻へと手を伸ばし、両手でそれを掴みながら揉んで行く。

「で、今はどう?」

「うん? 焦った所で100層に今日、明日いける訳じゃないのにバカみたい……自分から苦しむよりも楽しんだ方が全然いいよね♡」

「そう、それでいい。刹那的に生きるのは満足感があるが——次の楽しみがないから。遊び、貪り、楽しみつつ前へと進むことを覚えれば、こうやって新しく楽しい事を覚える隙間もできるものさ」

「あんっ♡」

俺好みの淫乱になって来た。問題はこの状態が一時的なもので、勢いに流されているという部分がある——つまり一回だけではなく、定期的に犯して脳味噌をふやけさせる必要がある。それとは別に使命感と道筋を見せ、しっかりと教育と育成を行う必要も

ある。これで完了させた、と思つていると何気ない所で光を取り戻すのだ。

だから光を取り戻せない様に徹底して墮とす。ひたすら墮とす。そして墮とした先の楽しさから逃げられないほどに墮とす。そうやって漸くこの女は完成する。まだまだ何か月かかかるだろうし、それまではユウキに合わせる事は出来ないだろう。おそらく今の段階でユウキに合わせればまた光を取り戻すだろうし。

その前に何度か、人を殺させて帰つてこれないラインを正気じゃないうちに超えさせる必要があるな、と計画する。

自分が強いから、他には出来ないことが出来るからと絶対に油断してはならない。慢心してもならない。培つた全ては才能ではなく、努力の結晶であると理解し続けなければならぬ。そう、臆病だ。臆病であるぐらいが丁度良い。それぐらい気を遣わなければ、足を掬われてしまう可能性が残る。

だが逆に、そんな風に育てた情婦に刺されて殺されるのも面白そうだと思える自分がいる。まあ、その為にはまず、

「教養と品格だな」

「品格？」

「そうだ、情婦つてのにも品格が求められる。ただ単にセックスが上手けりゃあいいつて訳じゃない。自分が楽しむ為に、そして楽しませるためには品格と教養が必要だ。

芸、学、家事、作法辺りが出来るのが理想だな」

そうやって色事だけじゃなくて様々な分野で愉しませる事が出来てこそその情婦だ。時代錯誤かもしれないが、このアインクラッドの外観がそもそも中世ファンタジーベアスなのだ。だとしたら女を仕込むとしたらそのベースが一番らしいだろう。人狩りをしていない時の退屈なときはそうやって慰めて貰えるのも悪くない。

「あら、だったら大丈夫ね。どれも家で仕込まれているもの——まさかそれがやる為に使われるなんてお母さんも思わなかったでしょうけどね……あ、でも料理はスキルが必要だし少し困るかも」

「じゃあ覚えろ」

「う……んっ♡ちゅっ♡はあ、れろ、んちゅっ♡」

尻肉を掴んで揉み解しながら口づけを交わす。口を開けて舌を伸ばすアスナは積極的であり、此方を感じ取ろうと身を寄せながら舌を求めるように口内に侵入してくる。受け止めながらもアスナがディープキスで絶頂をこらえきれていないのが解る。とうより常に小規模な絶頂に見舞われ続けているように思える。

男とは違い、発情した女は全身が性感帯かの様に敏感になるらしい。裸の此方の胸板に胸を押し付け、勃起した乳首を擦りつけながらも舌を絡め、腰をゆつくりとグラインドさせつつも、全身を快樂が満たしているのだろう。ある程度抑え込んで楽しむという

事を覚えたのか、アスナは積極的ながらも快楽を抑え、全身を満たす感覚を楽しんでいる様に見える。

その動きには根本的に甘えがある。甘えたい、守られたい、受け入れられたい。そういう欲求が混ざっているように見える。だからこそ、理性を得てからは積極的に貪ろうとしないのだろう。

彼女はこの状態から捨てられるのを恐れているのだ。根本的に見捨てられるという事に対して恐怖を抱いている。だが芯の部分が強い。だからそれを溶かしきるその時まで、油断はできない。

とはいえ、極上の女体であるのは事実だ。終わりのない快楽に、アスナの体に半分溺れる様な感覚で味わいつつ、どうやってこの女を利用するかを考える。このまま、オレンジ側に落とすのもいいだろうが、グリーンのまま利用するのも楽しいだろう。見目麗しい女が同じグリーンを騙して死地に誘導するのだ。

その罪悪感と快感の中でもアスナは壊れて行くだろう。

「んちゅ、れろっ、好き♡ 貴方の事、好き♡」

「は、淫乱が。肉欲を満たされただけで惚れるなんざとんだ淫乱だな」

「淫乱でもいいの、もう貴方無しじゃダメ……♡」

快楽に酔う言葉に答えて、腰を固定する様に掴み、再びその奥に精液を吐き出した。



度重なる射精にアスナが絶頂を迎えつつ、全てを吐き出し、ぐたり、とアスナが体の上に倒れてきたところでメールがフレンドから届いて来た。気絶する様に倒れたアスナを腰を動かして犯し始めれば、再び喘ぎ声のアスナの口から漏れ始め、アスナが上半身を倒したまま、腰だけをへこへこと動かし始める。後はアスナが勝手に気持ちよくしてくれる。そういう訳で両手を解放し、それで届いたメールの確認を行い始める。

当然ながら、その相手はモリアーティーだった。

モリアーティーから届いたメールをアスナに犯されながら確認する。

『やあ、偉大なる獣の殺戮者Beowulf。いかがお過ごしだろうか。君の反応が街の中に入り、とある町の宿の中から一步も動き出さない事実には非常に驚きを感じ、呆れを感じ、そして人間の限界を超える奇跡を目撃した気がする。時に君ってバカを超える馬鹿になるよねって！ まあ、それはともあれ、暇そうにしているBeowulf君にこの犯罪王から素敵な情報のお知らせだヨ!!』

そう書かれ、続きには期待していた情報が書かれていた。その興奮に逸物がさらに強く、反応するのを感じた。アスナの膣内で膨張し、膣壁を刺激しながら強引にアスナの腰を挿んで強く犯す。ヒダの一つ一つを犯す感触に声を零しながら、そろそろこのバカ騒ぎに終わりを与える為にスパートをかける。

「はっ♡ はっ♡ はっ♡ すっ♡ くるっ♡ 中につ♡ 中につ♡」

求めるように、求められていることを確かめるようにアスナが口づけを重ねてくる。口内を膾共々犯しながら今までのスローセックスの余韻の何もかもを吹き飛ばすような激しさでアスナの膪を抉り、一気に快楽を脳味噌に叩き込む。腰を動かす度に寂しがって逸物を放さないアスナの膪のヒダが何度も何度もカチカチを刺激し、堪え切れない気持ちよさを下半身に生む。

「今まで抱いてきた女で一、二を争う良い具合だ……手放されたくなければ、頑張れよ」  
「あっ♡ ひっ♡ あひっ♡」

ほとんど白目になりながら犯されているアスナの腰を掴んでその奥に熱をまた、解き放つ。沸き上がってくる衝動と熱の全てを吐き出す為にはしばし時間が必要とし、それを受け入れる度にアスナが軽く痙攣を繰り返す。全てを吐き出し終わった所でアスナが今度こそ力尽きた。自分も流石にこれで終わらせないと、思いながらも後ろ髪をひかれる思いだった。

とはいえ、

「一旦ここで終わりだな」

アスナの膪から逸物を引き抜く。ごぼり、と音を立てながら大量に溜め込まれた精液がその中からあふれ出しながらベッドシーツを穢して行く。そうしていなくてもベッドの上、そしてアスナの体中が精液塗れだった——見返せば結構派手にやったもの

だ。

とはいえ、そうやって待ちぼうけを食らっている時間も終わりだ。

モリアーティは言った。

——前線メンバーによるボス攻略会議が開かれる、と。

つまり、近いうちにボス攻略が行われる。

この1層から2層へと世界が広がる時が近い。

## 目覚める悪意 VI

SAOにおける戦闘の基本は二次元的ヒット&アウェイだと言われている。

縦横軸に体を動かしながらモンスターの攻撃の誘発と回避を行い、相手の攻撃を誘って空振った所に攻撃を叩き込むか、或いはタンクによる前衛防御によって攻撃を防ぎ、スイッチと呼ばれる掛け声で居場所を切り替えながら攻撃を行うのが基本的なスタイルである。ちなみにこれは初歩の初歩とも言える戦闘技術だ。ぶっちゃけ、訓練された人間であればスイッチなんて言葉は必要とせずに戦闘を連携しつつ行う事が出来る。当然ながら1:1で戦う事もない。二人同時に邪魔をせずに前に出て戦うのが理想だ。そして人数が増えるたびにそれを連携に組み込んで動く。

軍人ならこれが出る。割と普通に——少なくとも親愛なる馬鹿正義のご老公方はそれが出来ていた。元軍人のご老公方は馬鹿正義とも正義馬鹿とも馬鹿の極みとも呼べる人物の老公に当たる方で、おそらくは馬鹿の成長の上で一番悪影響を与えてしまった人物で、サバイバルゲームでナイフキルを若者相手に決められる真の怪人でもある。あの馬鹿の超人っぷりを見て、しっかりと老公の血が流れているのだ、というのは確信出来てしまった。

そんな粗末な過去の話はともあれ、

戦闘といつてもやり方は多々あるし、適性や傾向を加えればさらに分岐する。このS・A・Oでヒット&アウェイという戦術が一番広がっているのはそれが最も初心者向けで分かりやすい戦い方だからだ。

というのもネットゲームをやる人間というのは基本的にインドア系統が多い。イケメンで運動神経が良くて勉強もできる奴が趣味にゲームをやる可能性はあっても、必死にVRギアを入手しようとする可能性は低い。なにせ、初期ロットのナーヴギアの入手倍率はすさまじく高く、初のVRMMOであるソードアート・オンラインも倍率は凄まじい事になっており、簡単に入手することはできない。何せ、抽選にまで持ち込んだうえで転売オークションでも常に売り切れ状態、

世のキッズがどれだけ切望し、そしてこの状況でどれだけ絶望したのか、手に取る様に解る出来事である。これを考えた茅場晶彦も大層楽しんだか、或いは相当なサイコパスだったか——まあ、間違いなく同類であり、この世界を誰よりも楽しんでいる第一人者であるというのは認めよう。この世界に神がいるとすれば、それはカーディナルではない。GMでありこの状況を生み出した茅場晶彦に他ならないだろう。

そんな訳で、運動神経の良い根っからの武闘派がゲーム内にいる事はかなり珍しい。自分はイレギュラーであろう。元々ご老公に合法的に誰かをぶち殺せる環境がある、と

βテスト権を譲られたのが始まりだったのだから、自分でさえかなり怪しいラインだった。今ではご老公のその配慮に感謝しているが、運動が出来る人間を前提にSAOは組まれているゲームではない。

このゲームにはシステムアシストという物が存在する。それはプレイヤーのアクションを補助するシステムであり、一部動作、動きに関してシステム側から補正を入れる事によってプレイヤーがシステムによって指定された理想の動きを繰り出す事が出来る、というシンプルながら強いシステムである。つまりは達人によって生み出された動きをそっくりそのまま、トレースできるのだ。

この最たるものがソードスキルだ。《片手剣》などの武器スキルを習得する事で基本的なソードスキルは学ぶ事が出来る。武器の種別に依存するそれらは特定の武器を保有していなければ発動しないという物が非常に多い。とはいえ、その一つ一つが基本的な達人や技術指導、その道のプロフェッショナルなどがあらかじめリアルやバーチャルで行った動きをトレーシングし、そして記録したのを再現している。その為、どんなプレイヤーであろうとも、ソードスキルを放っている間は完全な達人と同じ動作が行えるのだ。

実際、自分から見てもあの動きは美しいと思える。

それに教材としても最適だ。強制的に肉体がソードスキルを放つ事によって、体に理

想の動きを教え込むことができる。これを何百、何千と繰り返していけば自然とソードスキルなしでも同じ質の動きを再現する事が出来る様になるだろう。そしておそらく、ソードスキルに関する運営の思惑はそこにあると自分は考えている。

そもそも、ソードスキルは確かに威力が強くなるが、また同時にモーションが固定されておき、本当にシステマチックに敵と自分の動きを組み合わせない限りは確実にカウンターや反撃を食らう程の隙が生まれてしまう。今のところ動きが単調で直線的なモンスターが多いので問題がないが、これがさらに上の層の複雑な動きや、対人戦になって来た場合を考えると、ソードスキルには頼ってられないのが解る。

ソードスキルは固定されたモーションなのだ。つまりは繰り返せば発動から発動後まで、動きを一つに制限される。その途中から逃げ出す事が出来ないという究極の弱点が存在する。そしてソードスキルを発動させるにはその発動モーションとも呼べる構えや動きから入らないとならない。これは上位のスキル程解りやすく、下位のスキル程薄い。その為、PVPにおいては上位のソードスキルよりも出の早く、隙の小さいソードスキルのみを使って戦うというスタイルがβ中は主流だった。ただ、まあ、それは基本的に子供騙しだ。

根本的に戦闘に慣れた人間であればソードスキルがどれだけ便利で、そして同時に邪魔であるというのが理解できてしまう。型の訓練としては有用かもしれないが、初動を

見切った時点でカウンターが確定するという状況は発動が解った時点で即死させられるという事実でもある。β時代に何度かソードスキルを使って戦った事はあったが、最終的に自分が感じたソードスキルは使えない、という結論だった。そもそもリアルで殺人技術を磨いた身としては今更完成された形を前に持つてこられても、別の方向性で完成しているの、持ち出されても困るだけの話であり、参考にすらならなかった。自分のスタイルは武器も環境も状況も全て道具として使いながら軽業と技巧で全てを回避しながら常時カウンターと攻撃を与え続けて即死させるスタイルだ。

ヒット&アウェイのアウェイが果てしなく邪魔だ。

S A Oはインドアの人間向けに開発されている。

だからこそソードスキルの多くにはヒットバックとノックバックに硬直が仕込まれている。攻撃して相手を吹き飛ばしたら交代しろ、という合図でもある。そもそもM M Oというゲーム自体が不特定多数と一緒に遊ぶことが前提であるシステムなのだから、この考えは間違っていない。だからS A Oのシステム自体は一切間違っていないのだ、ただガチガチのリアル戦闘特化に関しては、このシステムが息苦しく感じ、使用する必要はない枷であり、重りではない。

そうなつてくるとソードスキル系統のスキルは全部必要ない。それよりもパッシブやアクティブ buff を行えるスキルで自分の能力を構成したほうが遥かに有用である。



その為に一番最初に取得したのが《隠蔽》であり、《索敵》である。前者はオレンジプレイヤー必須の能力であり、後者に関してもソロには必須な能力である。両方とも熟練を半分以上貯める事によってスキルが発生し、更に特化されたスキルへと上書きする形で進化させる事が出来る。

特に《隠蔽》から《隠密》へ、そしてさらにその先へと上げる時、プレイヤーが犯罪者プレイヤーである事を条件に、それが犯罪者用の秘匿スキルである《抹消》へと変異進化させる事が出来る。これは一時的に犯罪歴を消す事を幾つかの条件と引き換えに行え、プレイヤーを短時間の間オレンジからグリーンに騙す事が出来るスキルである。なおこのスキルは同じように看破する事に特化した変異進化した《索敵》スキルによって見破る事が出来、その場合容赦なく衛兵に捕まる。

そういう訳で、ソードアート・オンラインにおけるスキルの選択幅というのは広いようで狭い。究極的に自分が何をするのか、というのと何が出来るのか、というのをフィッティングさせる必要があるのだ。そしてその選択の果てに自分が選んでいるのが《隠密》《索敵》、そして将来的に《鍛冶》《反応回避》《舞踏》《狂戦士》《戦闘技巧》《武器防衛》辺りだろうか。どの名称もβ時代後半で発覚した基本スキルからの派生習得可能スキルの名前だ。おそらくその先も存在するだろうと踏んでいる。

本当はもう少し趣味——《演奏》やら《料理》やらを取る予定だったが、アスナが

手に入ったのでその予定は崩れた。俺の情婦としてついてくる、ついてこさせるのであれば彼女にそれを任せればいい。

こんな風に自分の適性が解つていけば、スキルの構築というのは一瞬で終わる。その上で、スキルなんてものではなくても十分戦えるというのを認識しなくてはならないのだ。本当に強い奴はシステムを悪用し、そして利用してくる。自分の様に。

「だからこうやってどうにでもなる」

石を投げる。それは前に飛び出そうとしてきた猪の目に衝突し、猪の動きを転ばして止めた。その間に猪の側まで移動し、片足で猪——初心者用のモンスター、フレンジー・ボアを押さえつけて動きを完全に停止させる。腕がなく、起き上がるには体を転がす必要のあるフレンジー・ボアは一度横倒しにしてしまえば、後は死ぬまで翻るだけの雑魚だ。STRの補正的にも此方が大勝利しているので、抜け出すような事はない。

そんな処刑されるのを待つだけの状態の猪を転がしたまま、片手で石ころを転がして遊ぶ。

「こんな風にスキルなんざなくても倒す方法は腐るほどある。石ころ一つ、βでも今でもただのオブジェクトだと思われているだけのゴミだが、投げる事は誰にだってできる。《投擲》スキルがなければ最初は投げるのに苦勞するが、練習すれば狙ったところに当てるのも難しくはなくなるだろうな」

要は考え方の問題だ。

「こう教わったからこれが正しいってのは猿の理論だ。思考停止しているだけの証だ。本当に強い奴、賢いって奴はその一つ一つに疑問を抱いて、自分なりの答えを見出して専用の形を与えられる奴だ……運動は得意か？」

「うーん、得意でも不得意でもない、って程度……かな？」

「俺の顔色を窺う必要はない。媚びる必要もないし、飾る必要もない。俺を楽しませていればそれでいい。その為なら口調も態度も好きにしろ。俺を楽しませる事が出来るならその他は全部些事だ……とはいえ、少し動いてみる。どれだけ出来るか見てやる」

アスナにそう告げて猪の腹を軽く蹴り転がす——ダメージが出ないように。ぶぎい、と声を漏らしながら猪が転がって行き、少し離れた距離で立ち上がろうと苦勞している。その間にアスナが細剣を抜き放ち、それをまっすぐ構えた。猪を見据えた瞬間に集中力が増し、猪を確実に捉えながら一息で踏み込んだ。ソードスキルを発動させ、ヒットエフェクトを生み出しながら到達した瞬間には猪の顔面に細剣の切っ先が突き刺さっている。

「悪くねえが1：1を意識し過ぎだ。なんでもかんでも集中すりゃあいって訳でもねえし、無造作に憎悪を滾らせればいいって訳でもねえ。集中力も憎悪も精神力も全部リソースだ。一時間で全部使い切らずつもりか、お前は」

「あ、ごめん」

「謝るな。反省を次の行動で見せろ」

適当に見えたフレンジー・ボアに向けて石を投げて、此方へと気を引かせる。続けてもう一発、目に叩き込んで突進をキャンセルしながらアスナに顎で戦う様に仕向ける。それに従い、アスナが相対を開始する——とはいえ、気の向け方や分散のさせ方なんでものは早々学べるものではなく、戦闘を開始しながら戸惑っているのが見える。

何をしているのか？ と言われればアスナの育成だった。

アスナとユウキを経験から軽く測った結果、たぶん1：2でユウキの方が有利だ。というよりもユウキの反射神経と反応力が異常に発達している、とても表現するのか。それを殺して戦闘を続行する手段はあるが、それは俺に限った話であり、アスナではない。つまり将来的にユウキとアスナをぶつけて遊ぶには、アスナをユウキに勝てるレベルまで育成する必要がある。その為に今、アスナに自分の戦闘に対するレクチャーを行っていた。アスナのレベルを上げつつ、戦闘経験を稼ぐ。MMOに重要なのはレベルであり、リアル技能の入る隙間があるこの世界で重要なのは戦闘経験でもある。

戦って戦って戦って、どこでどう動けばどう判断しどう対応すればいいのか。その基準となる経験を脳味噌に蓄積する必要がある。ユウキは毎週俺と戦う機会がある分、濃密な戦闘経験を蓄積して恐ろしい速度で成長している。だからそれに匹敵する経験を

与える前に、下地をアスナに与えなくてはならない。

そうやって、グリーンのアスナとグリーンのユウキをぶつけた時が楽しみだ。

果たしてユウキが先にオレンジに堕ちるのだろうか？

それとも躊躇する事無く攻撃出来た自分に完全にアスナが陥落するのだろうか？

そこで二人が協力して殺しに来てもいい——それはそれで、愉しみになるだろう。

どちらにしろ、損はない遊びだ。

そしてその為のアスナの育成にこうやって苦心するもう一つの理由は、ボス攻略だった。モリアーティーから送られてきたボス攻略会議の日程、そしてそれに続くボス攻略メンバーの募集。そこにアスナを送り込む予定だった。アスナにとっていい経験値になるし、俺といる間は絶対に経験できない共同戦線によるレイド戦闘を経験する為のいい機会でもある。

また同時に、雑魚の末路というものを知るにもいい機会だろう。どれにしろ、損のない動きを選んで動く事が育成における鉄板だ。リスクコントロールとリターンの計算。何かをするときにはこれが一番重要である。

打算のない計画は失敗の元である。

故に肅々と考えを巡らせ、行動する。

アスナのボス戦への参戦は経験値、戦闘経験、そしてボスドロップを期待しての事で

もある。特にラストアタック——L Aと略称されるそれを取る事が出来れば、優秀なボスドロップを獲得する事も出来る。β時代の情報が正しければ、イルフアングのL Aドロップは確か防具だった筈だ。

優秀な防具が入手できないこの段階におけるその価値は非常に高い。売るのにも交渉にも使えるだろう——モリアーティーが。まあ、俺が使ってもいいが、今のところS.A.Oにいるモンスターでは俺に対して掠りさえ出来ないだろうから、防具を持つているだけ宝の持ち腐れだ。それに今の裸パーカースタイルがどこか蛮族チックで嫌いなれない。

褐色肌を服の隙間から晒すところはどうしようもない悪っぼさを感じる。このチンケだを感じる拘りが個人的に好きなのだ。

まあ、戦闘に関する部分は手の入る隙間が少ないのだから、少なくともそういう部分には拘りたい。

ともあれ、様々な思惑でアスナの育成を始める事にした。

「別段俺を真似る必要もない。お前にとって最も殺しやすい戦い方ってのを見つけて」「殺しやすい、戦い方」

ああ、と答える。

「ただ単純に攻撃して、誘って、避けて、攻撃するってのはガキでも出来る遊びだ。本当

に相手を殺すつてのはあらゆる攻撃手段を潰して、自分の攻撃だけを叩き込むつて事だ。フェアプレイだとか、相手の気持ちだとか、んなの考慮する必要は一切ない」

ニヤリ、と笑みを浮かべ、石を投げて猪を三匹釣り出す。そのヘイトをアスナへと擦り付けつつ、

「殺す。その意思だけで胸の中を染めて、激情を胸の中で飼え。だが頭の中は常に冷静に、クリアに保つた状態で次の動きを考え続ける。殺意の獣性を保つたまま、人の殺意で飼い馴らして動け。倫理、常識つてのは邪魔になる。……まあ、最初の内は理解できないだろうから、俺がとことん追いつめて枷を外すのは手伝つてやる」

狂戦士の作り方は自分が経験しているので難しくはない。理性と本能のリミッターを外し、それを飼いならす事を覚えればいい。そうすると化ける。根本的な動きが変質する。ルールや法則だというのを自分で決めて動くようにするのだ。無論、それは才能ではなく努力の結末だ。だがアスナの素材は間違いなく良い。才能と呼べるものは持っているのだ。

濁しながら磨き上げれば希代の殺人鬼を作り上げられるだろう。ユウキにも素質を感じるし、趣味を進めていけば、続々とモリアーティーの使える手駒が増えて行く感じがある。さて、

果たしてあの犯罪王を名乗る少年は、どこまで先を計画しているのだろうか。そんな

事を考えながらアスナの調教を進める。

アスナの育成を開始してから一週間後——第一層を突破する為の攻略会議が開かれた。当然ながら参加するつもりはないし、干渉するつもりもなく、どうこうする予定なんて欠片も存在しない。やったのはアスナを参加させ、放し飼いにさせただけだった。その状態でアスナを放置し、ボスの攻略が終わるまでは好き勝手させる為に放置する事にした。

これで離れて行くのならそれまでの話。これで死ぬようであればその程度の話。成果がないのであればその程度の玩具であったという話。

必要以上に執着する必要もない。とはいえ、短い時間の間でも、アスナには生への凄まじい執念が見えていた。何もなしに帰ってくるというのはまず信じられなかった。その為、ボス攻略に送り出す身としてはその成果を少しだけ、心待ちにしているという気持ちもあつた。

とはいえ、待つている間は完全に暇なもので、どこかに行くわけでもなく、帰りを待つつもりでゴーストタウンに身を潜める。



2層が解放されればこの拠点ともおさらばし、ユウキとの逢瀬の為にも新しい場所を用意しなきゃな、と思いつながらカウンター席に座る。街の方から強奪してきたクソ不味い酒を片手に、一人で酒を飲んで時間を潰す。そこには軽くだがツمامも用意されている。アスナが出て行く前に覚えたばかりの《料理》スキルで簡単に作ってくれたものだが、街まで調達しに行くのが面倒なので助かる。

やはり一人、身の世話をしてくれる女がいるだけで非常に楽になるもんだと思いつながら酒をツمامを口にしてしていると、人の気配を感じた。足音も《素敵》にも引つかからないが、視線、そして意識を向けられているという感覚に、酒を飲んでいる手を止めた。「そのまま隠れて近づくなら殺す」

言葉を放ち、数秒後、マッププレーダーにPVマークが出現した。握るグラスに、背後の景色が歪んで反射され、崩壊した酒場に一人の男が入り込んできたのが見える。

その男はポンチョを装着し、深く被り顔を隠していた。どこか感じる剣呑な気配はああ、こいつリアルで何人か殺っているな? というのを感じさせる危険な気配であり、同時に久方ぶりに存分に殺し合えそうな気配に静かに笑みを浮かべた。ツمامを掴んでいた指を軽く舐めてから骨を鳴らす様に拳を作っては開けると、

「おいおいおい、落ち着けよ。剣呑な気配は止めようぜ」

「そうだな、お前がその殺気を収めたら考えてやるよ」

その言葉にニヤリ、とポンチヨの下の表情が笑みを浮かべた気がする。男の頭上にあるマーカーは緑色だ。まだオレンジ色ではないが——早かれ遅かれ、此方側に来るだろう。それを抑えられるタイプの人間ではないというのは一瞬で感じ取った。こいつは根っこの部分は違うが、同類だ。

悪事を楽しめるタイプだ。計画し、積み上げて、それが崩壊しても爆笑していられる。真正正銘の悪。その同じ、同類としての気配を感じ取った。

「で、どうしたんだ。遊ぶ相手が欲しいのならキメるよりも楽しく相手をしてやるが」

「おいおい、落ち着けて言っただろう？　あまりにも不甲斐なさそうな奴ならぶっ殺してやろうかとは思ったけどさ、こんな愉快な奴だとは思わなかったのさ、ブラザー」

「はっ、どうだかな」

言葉の端にカリスマを感じる。悪のカリスマとでもいうべきか、モリアーティーに近い人を道から踏み外させる才能だ。だがそういう類のは理解できるし、通じもしないの  
で、半ば言葉を聞き流しながらいつでも殺せるように片手を開けた状態で酒をグラスに注ぐ。

「で、何の用だ」

「そうだな——」

唐突に出現したポンチヨの男は嗤いながらそれを提案した。

「——モリアーティを、殺してみないか？」

## 10層 善悪の区別

## 英雄の産声

壁を蹴って跳躍する。そのまま次の壁を蹴り、再び壁を蹴る。複雑に入り混じる遺跡群の中、乱立するその姿を足場に二次元的ではなく三次元的な戦闘を跳躍とダッシュを繰り返す事で行う。壁を走りながら跳躍し、素早く遺跡にある壁から壁へと移動する。空は青く晴れており、そこから光が降り注ぎ、跳躍する度に埃が足元に舞う。そうやってフリーランを繰り返す中で、それを追いかけて来る姿が見える。

黒く長い髪を持った少女の姿は二本の剣を両手に持つて同じように壁を蹴って跳躍して追いかけて来る。二本の剣を後ろに引きずるように跳躍しながらAGI型特有の超速度で一気に接近してくる。空へ跳躍し、舞い上がった此方の姿を追撃する様で一瞬で迫ってくる少女は後出しという性質から此方を下から追いかけて、二本の剣を振るう為に構え、

「甘え」

「っ！」

振るわれる直前の剣に靴裏を合わせた。振り抜かれる前に両足で両手を抑え、そのま

ま空中で重量をかけるように手を下へと押す。それに反射的に二刀流の少女が手に力を籠めるのを利用して、一時的に滞空と落下が停止し、少女の手が足場になる。無駄に張り合おうとして憎悪を撒き散らし、判断を鈍らせている。対抗、抵抗しようとするから逆に利用される。

「だから温い」

そのまま、抵抗しようとする少女の手を歩き、肩を歩き、背中に足を付け、背後へと回り、足を掴んだ。そのまま少女の両足を掴んで倒立する様に立ち上がりながら、此方の肉体重量を利用して前へと向かって体を捻れば、空中という支えがない場所で身動きが取れず、少女が足から振り回される。

そのまま、空中で回転しながら振り回す様に、車輪の様に空中で円を描いて掴んだ少女の両足をハンマーの様に大地へと向かって振り下ろした。

「ぎっつ、ぐっつ——」

食いしばり、痛みを吐き出すような声をユウキが漏らす。当然ながらそんな痛み、S AOには存在しない。だがセックスをして当然の様に快楽が発生し、触覚によって感覚を感じ、味覚によって美味しさを味わたるのだ……ならなぜ痛覚だけが不完全なのだろうか？ 本当に存在しないのだろうか？ それとも——想像力の欠如が否定しているのだろうか？ 痛みを想像すればアインクラッドはそれに応えてくれる。

心意システム、知らず知らずに、プレイヤーはそれを使いこなしているのかもしれない。ただ、それに気づかないだけで。どちらにしろ、

「また負けたな、ユウキ」

「くっ……！」

ああ、倒れ、埃に塗れながらも良い憎悪の視線を向けてくれる。だが憎悪だけではなく期待で混じる濁りをそこには見ている。それを感じながら地面に叩きつけたユウキを拾い上げながら、それを壁に押し付ける。

「なんで、ボクを、殺さないんだ……！」

「そんな事言わなくても解るだろう？ 言葉で聞かずに体で聞いてくれ——ほら、お前も既に準備が出来ている事だしな」

壁にユウキを押し付けながら黒いスリットの入ったロングスカートに手を伸ばせば、その下の秘部に触れて既に濡れていることが伝わってくる。軽く指を下着に這わせて触れてやればくちゅくちゅといやらしい水音がユウキの秘部から溢れ出し、ユウキが顔を赤くしながら歯を食いしばっている。

「なんだ、期待してたんじゃないか」

「違う！ ボクの体をこうしたのはお前だろう！」

押さえつけながらも片手で逸物を取り出し、スカートを捲り上げてそれを秘部に寄せ

た。擦り付けながら太腿のすべすべとした感触を楽しみつつ、下着の隙間から逸物をユウキの中へと進めて行く。それが少しずつ中へと侵入して行く度に、ユウキの口から小さな喘ぎ声が漏れる。完全にその体が受け入れる準備を完了させ、出来上がっていた。それが完全にユウキの秘部に割って入り、奥へと到達したとき、段々とだが膣が此方の逸物の形を覚え、その形に馴染むような感じがした。文字通り、目の前の才ある少女を開発している感触に笑みを漏らし、言葉を与える。

「だけど抵抗しないだろ？」

「逃がしてっ、くれないっ、じゃないかつ、んぐっ、膣内に入っ、るっ……！」

「そこに発情してる雌がいたらお前は見ないふりをするか？ 少なくとも俺はしない。犯せるなら犯しておく方が得だしな。お前も何時までも否定してないで、受け入れた方が楽しいぞ」

「うるさいっ、うるさいっ、うるさい♡ 殺してやる♡ ころしてやるう♡」  
「やれるもんならな」

発情しているユウキの膣を壁で抑え込みながら犯せば、その声はすぐに嬌声に変わって行く。何度も何度も犯された経験が即座にユウキをただの雌へと変貌させ、快樂がユウキの脳味噌から敵同士であったという事実が一時的に消去される。肉棒を突っ込んで、そして犯している間は完全にタダの雌になって快樂を貪っている、楽しんでる。

その直前までは完全に殺意で満たされているのにこの変貌を遂げるのだから、

「本当に可愛いなあ、お前は」

後ろから犯しつつ、ユウキの唇を奪い、舌を絡め合いながら官能を楽しむ。犯しに犯したユウキの心は屈していなくても、その体は与えられる快樂に完全に屈する様になっていたのだから。

早いもので1層攻略から二カ月が経過した。

第1層の攻略は順調に終わった。大きな犠牲者もなく、スムーズにボスは討伐された。その背後にはこっそりと情報を提供したモリアーティの影があるが、それを知るのには彼に繋がるグリーンの情報屋プレイヤーだけである、第1層のボス、イルファングはβ時代から行動パターンが変化していたらしく、本来は使わないソードスキルなんかも使ってきていたらしいが、クソ雑魚過ぎて気付きすらしなかった。だがモリアーティがそれを指摘した結果、どうやら犠牲者は出なかつたらしい。

そういう訳で、攻略組はノったのだ。

なんだ、やればできるじゃねえか。しっかりと準備すれば、レベルを上げれば、団結



すれば——頑張れば——きつと——何時かは——俺達は——私達は——きつと、何時か、このデスゲームから脱出できるのではないのか？ そんな希望がプレイヤーの間に芽生える。犠牲もなく乗り越えたのなら……俺達でも、もしかして、やれる？ そんな安易な考えと希望が多く、プレイヤーに湧き出す。そしてそれはモリアーティーの思惑通りでもある。そうやって希望を抱いた人間は前進せずにはいられないからだ。そして動き出した、そのどうでもいい不特定多数こそが、オレンジプレイヤーが餌にする層なのだ。

そういうわけでSAOに訪れたのは爆発的冒険ブームである。

まあ、クリア出来そうなら……やろうか？ とする様になった層が増えた事で、今まで最大手であった行動しなかつた層が活性化し、街の外へと出てレベリングや戦闘、生産を開始する様になった。そうする事でインクラッド全体が活性化し、漸くSAOと呼べるような活気を生み出し始める。正直なところ、第1層の攻略が完了するまでは街中はまるで死都の様な静けさで、活動しているのは一部のプレイヤーとNPCばかりだった。

だがこれで漸く、プレイヤーが本格的な活動に乗り出す。それと共に死んでいた産業が生み出され、各方面で需要が発生する。金銭の価値が本当の意味で稼働し、物流が発生する。

ビジネス、その言葉が一番意味を持つ状態にS A Oが移行するのだ。そして同時に攻略組に大量のプレイヤーが流入する。それを食い物にする一部のオレンジプレイヤーが発生し、想定されていた流れが生み出される。それと同時にS A Oを攻略するという意欲が向上する。犠牲者なしで突破できるのであれば次もいける、という考えに賛同した多くのプレイヤーが組み、ギルドなどを結成しながらもS A O攻略のために効率的な探索とレベリングを行い始める。

無論、その裏では色々と暗闘が発生している。とはいえ、最終的にはS A Oはクリアされなくてはならない。その為、クリア出来るための下地を作らなくてはならない、そしてその利益を美味しくいただく為の腐敗も生み出さなくてはならない。そこは完全にモリアーティーの領域となるが、自分も一部には協力している。

そう、強行偵察によるボスの情報取得だ。というか戦闘能力しか存在しない為、この程度しかできない。とはいえ、この情報を提供するだけでも犠牲者が大幅に減るのだから有用であるのは間違いないがなかった。

そういう事で始まったS A Oの攻略は順調だった。

攻略ペースは概ね三日、四日に一層を攻略するという凄まじいハイペースであり、攻略に際して目立った死者を出さずに進んでいる。そう、目立ったのは。多少の犠牲は発生している。それでもノンストップで攻略は進んで行く。それは間違いなくS A O攻

略に関するビッグウェーブが来ていたという事になるのだ。

熱狂が導くがままに誘われて第10層へとSAOという世界へ、プレイヤーは踏み込んでいた。そこは一つの節目でもある。100層存在するうちの第10層。それはつまりついに全体の1割が完了したという事の証でもあり、10、という倍数の数字はどこか、特別な気配を漂わせる。

とはいえ、熱狂は危機を忘れさせる。

そんな狂奔に導かれるままにSAOの勇者たちはついに、第10層に到達していた。

「やあ、お帰りベオウルフ。その表情を見ると中々楽しかったみたいだね？」  
「まあな。逢う度に楽しませてくれる女だよ、アレは」

ユウキを犯し終わったら最前線の10層の犯罪者用拠点へと帰還した。第5層に続き存在するこの犯罪拠点は頭から角を生やした半人半鬼が支配する地域であり、グリーンプレイヤーが近づこうとすれば集団で襲い掛かってくる連中だ。これは第5層の犯罪拠点を支配するマフィア共と同じ事である。

ただこの連中は何よりも武を強く重視するらしい。その為、勝負で勝つ必要があ

る。それを乗り越えた者たちが犯罪拠点として鬼の拠点の一部を利用して貰える。

なお、この連中——恰好は和服である。

そう、第10層は和装エリアなのだ。

建築物も日本式で、NPCやモンスターたちも日本風になっている。迷宮区の中には甲冑姿の様なサムライの姿が目撃出来、既に偵察済みのボスは《Kagachi The Samurai Lord》と呼ばれる、巨大な武者型のボスだった。もう名前からして日本風である。そして雑魚の方も《Orochi Guard》や《Orochi Elite Guard》で明らかにジャパンである。

拠点を運営しているNPCから話を聞けば、鬼の一族と侍の一族は常に衝突しているとか、そんな感じの設定が存在するのがこの第10層になる。もう色々とあれだ。

西洋風のファンタジー世界に和風ファンタジー混ぜていいの？ そう叫びたくなるような采配だが、国民的な有名なゲームでもなぜか常に和風文化は存在している。というかRPG系統であれば絶対に存在している。忍者と侍の対立とか、このSAOで見かけるだけではないのだ。

ともあれ、そんな愉快的な階層であるここを今は仮拠点として利用させて貰っていた。

その最大の理由は階層間の移動の不便さがオレンジプレイヤーには常に付き纏う、という点にあった。オレンジプレイヤーは転移門が使えない為、転移門が設置されている

場所へと自由に移動できる訳ではない。その為、自力で迷宮区を突破しないと次の階層へと向かえないケースだつて多いのだ。その為、拠点は必然的に最前線に移動させるものだと認識してもいい。

一応、抜け道はあるのだが、それでも最前線にいるのが活動しやすいのは事実だ。

そういう訳で5層から10層へと帰還した。そこにモリアーティーが待ち構えている。座布団の上で胡坐をかきながらちやぶ台に急須とお茶を置いて。畳張りの床に武家屋敷風の建築は、どうもリアルを思い出してしまふ。

「相変わらず落ち着かないかい？」

「リアルを思い出してな……なるべく早く違う層へ行きたいな」

溜息を吐きながらモリアーティーの反対側の座布団に座る。無論、思い出すのはご老公の方々の事だ。あの方々は何というか——形容しがたい。それだけに尽きる。それはともあれ、座布団の上に足を崩して座りながら、茶に手を出す。

「不味い」

「私が淹れたからネ！」

「お前を相手する度に毎回不味いモンを飲まされてる気がするわ」

「それでも飲むんだ……」

勿体ないし……。そうつぶやきながらアホみたいに渋い茶を喉に通す。美味しいもの

ばかりを食っていると舌が馬鹿になるし、こういうものも偶には悪くはない。そう思いながら飲み進めて行く。逢瀬を終わらせて賢者タイムに入っている今、大体の事であれば許せる気持ちだった。

それはともかく、

「で、態々逢瀬が終わってから呼び出してくれたんだ……なにかあるんだろう?」

「うん……まあ、正直君の力を借りてさっくりと終わらせたい案件かな」

「ふむ」

モリアーティーへと視線を向けて、言葉の続きを促す。それを受けてモリアーティーはどうするかなあ、と呟く。その姿は第一層に居た頃とは違い、紳士風の服装となっており、その口調や胡散臭い言葉遣いと合わせ、似非紳士っぽさが前よりも遥かに強くなっている。流石にモリアーティーの名を冠するだけはある。

「実はねえ……ベオウルフくん、ちよつと、クエストに興味ないかな?」

「ない」

「うん、そこでないって言われたら困るから嘘でもあるって言って欲しかった」

「ある」

「よし来た!」

良くもまあ、そんなに饒舌でいられるよなあ、とモリアーティーのマシガンをと

クを半分聞き流しながら耳を傾ける。正直自分はそのままでフリートークで喋る自信はない。それはそれとして、モリアーティーがそこそこ真面目そうな雰囲気を出す為、真面目に聞く態勢を整えておく。それを見て数秒待ったモリアーティーが茶で喉を潤してから話を始める。

「……どこぞの馬鹿が大規模なイベントトリガーを引いた」

「ほう」

「それも10層の主街区を目標としたスタンピードだ。どうやら実行犯はP o Hに心酔する一派の出だったらしいね」

「ケジメは」

「P o H本人が付けてきたから流しておいたよ。彼方としてもスタンピードイベントを引き当てるつもりはなかったんだらうネエー」

「……ま、だろうな」

スタンピードイベント。

またの名を大襲撃イベント。良くネットゲームに存在する拠点防衛イベントで、ボスを討伐するまで無限湧きする雑魚を殺して経験値とアイテムとスコアを稼ぐという催しだ。無論、S A Oにもそんなイベントらしき存在はあり、小規模ながらクエストという形で存在するが、基本的に命が何よりも大事なS A Oではそれが忌避されている。

街が一つ消える可能性があるのだから当然と言えば当然だ。その損害は計り知れない。プレイヤーが敗北すれば自動的な死となるし、最前線の街が消失すればそれだけ攻略が遅れるだろうという事実もある。リターンは間違いないがあるが、それ以前にリスクが高すぎて話にならないというのも事実だ。それに相手はデータの塊だ。

「やる気でない?」

「でない」

「そっかー」

「闘技場のチャンピオンをぶち殺せ、とかだったらまだやる気が出るけどな」

経験値やドロップが美味しくて、データの塊を相手にし続けるのは何をどう足掻いても勝てるのでそこまで……という気持ちだった。いや、確かにレベルが30以上差があると攻撃でダメージが極端に減り、自然回復分で相殺されて永遠に回避し続けてダメージが発生しないというゲーム特有の悲し過ぎる状況になるのだが。というかそれをダークエルフの女王を襲った時に学習した。だからまあ、最近は武器とかレベルとかもそこそこ意識する様になったのだが、それでも安全マージンは確保していない。

「というか俺がいなくても善意のクエスター諸君がどうかしてくれるだろうか?」

「私としてはそこらへん、あまり信用していないのだよ。確かに今のSAOのプレイヤーはかなり勢いに乗っているし、DKBとかそこそこ使えるのは台頭してきた。だけ



どね、連中は根本的に一般人なのだよ、ベオウルフ君。彼らは一般人であり、庇護される側の存在なのだよ。だから完全なる死を前にした瞬間、彼らの勇み足は停止するだろうね。そうなると今の大規模な攻略体制は崩れるだろう」

モリアーティはそう言うとうーん、と呟き、

「そうだね、3日から4日で攻略ペースだろう、今は？　これが大体1週間から10日に1層ぐらいのペースに落ちると私は計算しているヨ」

今のペースでも一ヶ月で大体10層を攻略する勢いだ。このペースで続けた場合、約1年で100層へと到達できる計算になってくる。だが無論、不確定要素やプレイヤーにも休息や飽きが来る。同時にもうSAOの中で暮らせばいいやと思う連中も出てくるだろう。それを加味すれば攻略ペースはさらに+3〜4か月するとも考えても良い。この場合、1年と数か月で全行程の完了となるだろう。

だけどこれが1週間に1層、というペースとなると全行程を行う時間が最低で2倍に増える。いや、大規模な脱落が発生しているのだから、更に遅くなるだろう。雑に計算して進行にかかる時間は2.5倍——俺がルール破りをしてボス単独を撃破を繰り返したとしても、タイムリミット中にアインクラッド脱出は無理だろうと計算できる。

そうなった場合、おそらくはゲーム内で状況を楽しんでる茅場晶彦を殺して脱出するのが手っ取り早いだろうが、それは最終手段であり、最も取りたくない手段だとモリ

アーティーが告げていた。茅場晶彦を殺すとゲーム終了後の現実で殺人の責任を取れる人物が消えるからだ。

「どれだけSAOで人を殺しても、茅場晶彦が無事であればその責任を彼に押し付けられるのだ。」

「君という鬼札はまだ顔が割れていないからネ！ 今はまだ私が好きに使えるジョーカーなんだよ」

「まあ、ユウキとアスナを除いて、俺の顔を見たグリーンは皆殺しにしているからな」

服装もここまで来てほとんど変化はない。素肌の上からパーカージャケットという恰好で、パーカーを被って顔を隠している。これに心意を使用すれば誰も顔を認識する事が出来ない。する必要もない。覚えなくても良い。見られた所で殺すのだが。それはそれとして、

「気が乗らないな……」

モリアーティーの懸念するところは解るが、それでも俺じゃなくても別にいいだろう、という思いはある。その上、こんな大型イベントで活躍して見ろ——間違いない顔と名前を覚えられるではないか。俺は誰かを助けるつもりなんて欠片もない。結果としてそうなるだけであり、基本的には自分本位に動いているだけだ。

「俺は俺に対して利益が出るから従っているだけだぞ、モリアーティー」

「勿論、それは重々承知さ。だから今回も君が気に入るような餌を用意したよ」  
「女は間に合っているぞ」

アスナとユウキで女に關しては十分満足している。アスナも元が良いのか、下品ではない淫靡さをどんどん習得しているし、ユウキもあの涙ぐましい抵抗が実に面白い。何より、女なんてその気になればどれだけでも連れてこられるんだ。良い女で少し食いつかれたのなら、適当な女を犯して殺せばいい。俺の容姿であればそれこそ果物を皿から取る様に食えるだろう。

「ただどそれを理解してか、モリアーティは解っている、解っている、と声を置く。  
「最近、めきめきと実力をつけて来たプレイヤーの情報は知りたくないか？ 才能や素質を見せるプレイヤー——明らかにリアルで何らかの武芸を嗜んでいたと解るプレイヤー。君としてはそういう連中の情報が今は一番欲しいんじゃないかな？ ン？ 無論、君の為に仕入れているともサ！」

「む」

「そして当然ながら彼らの耳に届く様に話を進めるからイベントに参加してくるだろうナー！」

「むむ」

「オレンジで会えば即座に戦闘になるだろうけど、グリーンで会えばお話ししたり、つ

まみ食いも出来るんじゃないかな！ 悪感情なしでネ！」

「……」

モリアーティーの言葉に数瞬黙って腕を組むと、和装の鬼が出現した。どうやら茶菓子運んでできてくれたらしい。新しい茶も淹れてくれ、それを試しに飲んでみるとモリアーティーの淹れたそれよりも遥かに美味しく、満足できるものだった。ふと、茶で喉を潤し、茶菓子を口に入れて食欲を満たしながら、

最初に出してきた糞不味い茶がこの時、この交渉の場で満足感を与える為の物だったとしたら、交渉するのが馬鹿らしい相手だよな、と思わなくもない。

まあ、いいか、と呟く。

「使われてやる」

「やあ、やあ、やはり持つべきものは理解してくれる手駒だよ。というか君との交渉は地味に心臓が辛いんだよネ。理には適っていても根本的に気に入らなきゃ君、殺しに行くでしょ」

「だからP O Hを殺そうとしたしな」

1層でP O Hにモリアーティーを殺さないかと誘われた時は実にテンションが上がってしまった。俺にそんな恥知らずの事を誘ってくる屑がいるとは思ひもしなかったし、その話が欠片も通るとは思わずに挑発する為だけに話しかけてくる奴がいるとは

思わなかった。しかもあの男、煽るだけ煽ったらそのまま逃亡して生き延びた。

断言する、あの男は絶対的な害悪だ。

だけど同時に面白い。

味方にするよりも敵にしている方が楽しいタイプだ。寧ろ味方にしたら何時裏切られるのかを監視しなきゃいけない分、手間が増えて面倒だ。割り切つて敵として楽しむのが一番だ。だからPOHとはラインを繋いでいるだけで、究極的には敵対関係にある。

「本当にそこらへん、理屈が通じないネ、君は」

「あえてそこらへん投げ捨てているからな。ある程度理性は投げ捨てたほうが全体的に楽しめる……」

呟きながら美味い方の茶を飲む。それにしてもさっきの茶を運んできた鬼、そこそこ可愛かったし後で襲うか、と考えながら軽く息を吐く。モリアーティーの言葉は参加しろ、つてだけで活躍しろとも何とも言っていないし、そもそもそこまでの活躍に期待してはいないのだろう。こっそりと参加して、破滅的な一線を超えない様に予防線として出陣して欲しいという程度の考えだろう。

本気で暴れまわつて蹂躪しろ、と言われたら困るところだったが——これぐらいなら特に問題はない。

「……となると、一旦俺の状態をグリーンに戻さないと駄目だな」

「そうだね、5層でのカルマリセットクエストを行って一旦グリーンに戻す必要があるけど……地味に君、初めてじゃない？ SAO始まってからは」

「うむ。今まで充実したオレンジライフだった」

「だけど連続オレンジ記録もここまでかなあ、と思ってしまうと少々悲しみを覚える。まあ、でも、どうせスタンピードが終われば適当に誰かをぶち殺して再びオレンジに戻ればいいのだから、問題はない。」

そんな事を考えながら面倒の予感に、少しだけ頭痛を覚えた。

## 英雄の産声 Ⅱ

S A Oにはグリーン、オレンジ、レッドという区分が存在する。

グリーンが所謂一般プレイヤー。彼らはルールや法を守っているプレイヤーであり、通常のプレイの範疇から飛び出していないプレイヤーだ。つまりまだ犯罪を犯していないプレイヤーになる。厳密に言えばゲーム内における犯罪行為である。無論現実でやれば犯罪ではあるが、ゲーム内であればただのペナルティ行為扱いされる。そしてこれを行ったプレイヤーを、行った証として変質したカーソルの色になぞらえてオレンジと呼称する。何らかの理由で犯罪行為を犯したプレイヤー、或いは自分の意思で他のプレイヤーへの攻撃や略奪行為を行ったプレイヤーになる。

そしてレッド。これは色を示すのではなく、オレンジプレイヤーの中でも特に殺人を行う者たちの事を示す言葉である。カーソルの色に変化はないが、殺人を繰り返した事から赤く血の色にカーソルが染まっていると言い、レッドと呼ぶのだ。これが大きく分けて三種類のS A Oにおけるプレイヤーの種別だ。餌と獣と獣だ。

さて、このグリーンからオレンジへの変異は一方通行に思えるが、そんな事はない。一度PKしてしまったプレイヤーが一生PKのままだなんてとんだクソゲーでしかない。

いからだ。当然ながら、一回PKした程度で或いは百回PKしたところで手遅れになる様なネットゲームは存在しない。SAOもちゃんと、そこには救済手段を残しているのだ。それをカルマリセットクエストと呼ぶ。

つまりはクエストを達成する事によってカルマ値をリセットし、再びグリーンプレイヤーとして活動できるようにするクエストだ。今のところ発見されているのは第5層の一つだけではあるが、それ以外にも上層でカルマリセットを行えそうなのは、NPCからの会話で判明している。

他のクエストはともかく、現在10層までが攻略されているSAOでカルマのリセットを行い、再びグリーンプレイヤーに戻るには5層でカルマをリセットするクエストを受注しなくてはならない。このクエストは勿論、回数制限が存在したり、難易度もそれなりに高くなっている。そうでないとオレンジとグリーンの間を行き来する連中が出現するし、完全に野放しにすると世界観が壊れるからだ。とはいえ、改心の機会も必要だ。故にこういう高難易度クエストとして設置されている。

普通に攻略されたり利用されたりするのも腹が立つ、という運営側の悪意が地味にだが見えるこのクエスト、レベルが30もあるエネミーNPCを殺害せずに無力化し、その上で反省を促さないといけないという面倒なクエストであり、しかも受注条件がグリーンプレイヤーとパーティーを組んでいる状態であり、同じ人物がクエスト中に協



力し、最後まで無事でいる事も条件なのだ。

まずSAOにおける安全なレベルマージンとは階層＋10レベルになる。つまり5層時点での安全マージンは15であり、このクエストではその二倍の数値を要求している。その上でオレンジプレイヤーがグリーンの協力者を得るのは非常に難しい。これに加えてクエストそのものが隠す様に存在しているというのも面倒な部分で、クエストの敵対先が5層の拠点を利用させてくれるマフィアの下っ端、という地味に良心を刺激してくる内容でもある。そんな訳で5層到達時点ではクソという言葉で評価できる難易度のクエストになっている。

「お疲れ様、これで晴れてグリーンね」

「ああ、面倒なだけだったな」

とはいえ、最初から手札が揃っていれば余裕だった。

やったね、と言いながら腕に抱きついてくるのは自分よりも背の低い少女の姿——  
ボス報酬として得た血の様に赤いフード付きの外套を装備して、腰にレイピアを装着したアスナの姿だ。彼女はまだ犯罪に手を出していない為、堂々のグリーンプレイヤーと

して協力させられるし、戦力としてもカウントできる程度には強くなってきた。その為、アスナを呼びつけてさっくりとカルマクエストを完了させた。

今はそれを終わらせたばかりで、第5層の主街区カルルカンに報告したばかりの所だった。何が嬉しいのかは一切理解できないが、アスナは片腕に嬉しそうに抱き着きながら体を寄せていた。どれだけ鍛えようとも、体の感触は変わらない。腕に抱きつき、寄せてくる身は服越しに柔らかさが伝わり、報告を終えて遺跡の様な街に出た所で、周辺からアスナを連れる此方に対して嫉妬の視線が見える。故に見える嫉妬の視線を無視し、道路の端で煙草を口に啣えて、アスナをそのままにさせる。

これで面倒な前提条件が終わった。

「ふう——これで、後はスタンピードの参加クエストに参加するだけだな」

「出現モンスターはレベルが最低で4〜5上昇した状態、だけど大量出現する事を考慮してHP自体は通常の半分以下にまで減っているらしいね。防御力も大幅に減ってるって。その代わりに数が凄まじいって事だけだ」

「大量出現するクエストってならそれぐらいの調整してくれなきゃただのクソゲーだろうな……まあ、統率者は違うんだろうがな」

「まあ、絶対にボスはユニークの類でレイド前提よね」

10層のレベル+5と考えるとモンスターのレベル平均は15から16程度だ。そ

ここに安全マージンを計算すればレベルが最低で25は欲しくなってくる。最前線で生  
活時間を攻略に捧げている超廃人攻略プレイヤーであればその上にさらに10レベル  
ぐらい重ねて、34レベルぐらいは到達しているだろうが、これは全体から見た1%程  
度のレベルだろう。数としてもおそらくは数百人以下だ。

よほど突出した才能と実力の持ち主が混ざりでもしない限り、容易く崩壊する  
未来が見える。とはいえ、自分やP O Hの様な一線を越えた怪物がこのS A Oには存在  
している。流石に、これで最後だとは思えない。偶に聞く話には妙な活躍を行うプレイ  
ヤーなども聞く。それらが事実ならまだ、きつと、どこかに英雄級の怪物が隠れてい  
るはずだ。

「まあ、そこまで焦る必要もないか。クエスト登録ついでに散歩に連れて行ってやる」  
「そこで絶対にデートって言わない辺り流石だよ、ベオ君は」

煙草を取り、それを落として踏みつけて消しながら当然だろう？ とアスナに向けて  
笑みを向けた。

「俺と対等になつただなんて夢を見せて少しでも落胆させたくないだろう？ お前は俺  
の所有物で、楽しませるためのもんなんだから、俺がお前を引きずり回すのは畜生の散  
歩であり、娯楽だ。デートになる訳ないだろう」

「うん。そのブレない畜生さ、好きだよ」

アスナを腕に抱きつかせたまま、転移門へと向かつて歩く。この女もこの女で、依存症を突き抜けている部分があるな、と思いつつ、確かに芸に精通していて中々面白い女なので捨てるも殺してもいない。端的に言えば、日常的な部分で自分を満足させるには十分な女だったのだ。

ともあれ、転移門に到達する。これはプレイヤーが利用する事で同じくアクティベーターされた転移門であればアインクラッド内のどこへでも一瞬で行けるといふ装置だ。無論、それが町中にあるという性質上、利用できるのはグリーンのプレイヤーだけであり、通常プレイにおける最大の利点とも言える。

これが利用できない場合、自力で次の層や前の層へと移動させられる羽目になるのだ、オレンジプレイヤーは《盗賊の抜け道》と呼ばれる、オレンジ用の専用移動手段もあるにはあるのだが、それでも迷宮区や主要都市へと一瞬で移動する事を可能とする転移門の利便さには負ける。何せ、目の前に立って行き先を指定するだけで一瞬で移動できるのだから。そしてグリーンへと戻った今、これを遠慮なく利用できる。

そのまま、10層主街区へと移動する。

犯罪拠点の鬼の里はどちらかというところ忍者の里の様な感じが強い。だがそれと変わって此方は侍が支配する領域で、古都、という言葉が似合っている。京都とか、そういうイメージが強い。水路が町中を走り、そこを木船が抜けて行き、木造建築が多く見

え、奥には城がある。

こつちに乗り込んでみるのは地味に初めてだった。モリアーティ構想の《存在ヴオイド・コミュニティしない者共の集まり》が構築されて行く中で、初期の頃は足りなかつた状況が今では満たされ始めているからだ。とはいえ、楽しみはある。

アスナを抱きつかせたまま、町中を歩く。

「装備や服装が変わって来たな」

「うん、なんだかんだで皆RPとか好きだからね。職人もこの街に来ることで和風装備の作成解禁クエストとかできるらしいし……そういう装備、ベオ君は興味ある？」

「まあ、ないと言えば嘘だな」

そこらへん、男の子なので甲冑とか刀は無論大好きでもある。とはいえ、武器は壊す事前提で使い捨てているから職人の作ったマスターピースを使う事なんてないし、防具に関しても基本的にはここに来るまで敵の攻撃を全て回避しているので、これ以上必要としていないというのも事実だ。

「どうする？ ベオ君お金に余裕があるでしょ？ 少しは買い物して回らない？」

「……まあ、いいか」

「やったつ」

ガッツポーズをとるとアスナが機嫌良さそうに此方の腕を引きながら街を進んで行

く。名前を憶えてもいない10層の主街区ではあるが、これだけではなく、それぞれの主街区にはフリーマーケットエリアが存在する。巨大な公園の様なエリアではプレイヤーが自由に露店やワゴンによる屋台を開き、そこで簡易的な商売を行う事が出来るのだ。どんなMMOにも存在する基本的なシステムだ。どうやらアスナはそれが行われている広場へと此方を連れ去っているらしい。

まあ、飼い犬にリードを引かれるのは良くある事だと納得しつつ、連れられるままに移動する。

そうやってアスナに引きられ連れてこられた公園はかなり広く、そして多くのプレイヤーの姿が見えた。入り口から覗き込むだけでも百人を余裕で超える規模が見え、奥へ之行けばさらにその数は増えるだろうというのが解る。凄まじいまでの活気はSAOというゲームが今、最盛期を迎えているという事に対する証でもあった。それをみて、モリアーティーの懸念を理解する。

確かに、イベントでこの街が崩壊すれば、ここにいる活気が死滅するようなものだ。

プレイヤーが減れば需要と供給が減り、それだけ動きが遅くなり、攻略のペースが落ちる。これは致命的だ。狩りで遊ぶにしてもまずは狩場を整える必要がある——遊び場の手入れは欠かせはならない。それで痛い目に合うのは自分なのだから。

そこらへんPOHは解っていない様に思える。いや、解って無視している狂人か。

「やっぱり流石カグラのフリマね……出てくる装備が和風ばかりね」

「大衆つてのは常に話題性と真新しさに弱いもんだからな……かく言う俺も楽しみじゃないかと言えれば嘘になるな」

何時になつても新しいマップ、モンスター、装備の邂逅はゲーマーの心をくすぐるものだ。地味にゲームを終わらせた後でアイテムを集めて、そのフリーバーテクストを読むのも楽しみにしている。そんな事でアスナを散歩させつつ、フリーマーケットで販売されている装備品を見る。

「安いよー！ 安いよー！ 要求値が低いコスプレ用装備だよー！」

「こっちは最前線の攻略組でも使用できるレベルの装備だよー！」

「刀！ 刀を売ってるぞー！ 《曲刀》から派生した《刀》スキルはもう取ったかー!?」  
「ここに最強の盾と最強の矛がある！ だが勝つのは俺の拳だ!!」

意味の解らないのも時折混じっているが、これが人が増えた事により得る猥雑さ、それが嫌いではなかった。大地にマップを敷いて開かれている露店が販売しているのは装備ばかりではなく、素材専門や、或いはサービス系統の露店まで存在していた。どこからともなく聞こえてくる演奏は、そういう系統のプレイヤーが演奏で収入を得ているのだろう。

需要と供給だ。

戦闘だけでは生きていけない。

つまり使命感だけでは長続きしないのだ。戦闘そのものが楽しいと言える人間であれば別だが、S A Oの攻略は常に死のリスクが付きまとう。モンスターハウスなどによる事故死だつて常に存在し、犠牲者だつて発生している。人間、どこかで休まないと絶対に躓いてしまう。今は1層を無傷で乗り切った勢いと、ボス戦で犠牲者が出ていないという事実で押し切っているが、これも永遠に続くわけではないだろう。そして同時に、戦闘するプレイヤーがそれだけで生きていける訳じゃない。

戦う日があれば休みたい日もあるし、遊びたい日だつて。

そうなると本来であればこの状況、見向きもされない《料理》や《執筆》等の趣味の色が強いスキルが輝いてくる。そういう物の需要は人が余裕を持っているからこそ発生する、とはモリアーティの言葉であつた。逆に言えば今のペースは心に余裕があるという事の証拠でもあり、だからこそ遊びの色を持つスキルやサービスにも需要が存在する。

これで1層の攻略で犠牲者が生み出され、空気が悪くなつたり攻略が遅れ始めたりしたら、前線には素早く攻略しなくてはならない、という空気が生み出されて心から余裕が消えてくる。そうなつてくるとこういうサービスシステムも需要が減り始め、必然的に生活の為に別の事に手を出さなくてはならなくなる。



需要と多様性はそれ自体が状況の余裕のあるなしを現す物でもある、とモリアーティーは口にしていた。そして多様性の中に悪用出来る所を見つけ、そこに付け込むのが犯罪者のビジネスでもある。つまり余裕があり、多様性が存在する状況こそが一番おいしい状態なのだと言っていたのだ。だからこそ常に全体の状況は余裕があるのいい。余裕がなくなつて必死になると、守る事にも必死になり、必然的に攻撃的になつてやり辛くなるものだ。

だからなるべく、今の状況とペースを守る。利益、趣味、そして最終的な脱出というゴール。この全てを見据えた上での判断だ。

「あ、付け耳」

「姉ちゃん目の付け所がいいねえ。知ってるかい？ S A Oにおけるこういうコスプレ装備は違和感なくくつつく様に出来ているんだぜ？ 軽く染色すれば髪色と一緒に耳の色を染められるしな、本当にそういう種族かのように見せる事だつてできる……ちなみに付け尻尾には通常型とアナルプラグ型があるぜ」

アスナがみていた露店の店主がサムズアップを見せながら自分の装着している耳と、ズボンの隙間から出して揺れる尻尾を見せる。まるで生きているかのように動いている尻尾は確かに、本物の様に見える。

「ちなみに俺が装備しているのはアナルプラグ型だ」

「次へ行こう」

「買います」

そうか……買うのか……。アスナが幾つかのバリエーションを購入するのを見つつ、俺を楽しませるといふ意味では成功しているしこれはこれでいいのでは？ とは思わなくもない。それはそれとして、今の露店の様に何をトチ狂ったのか、と思わなくもない露店は他にもある。こういうのを探すのも一つ、超リアル型のVRMMOでしかできない楽しみなのかもしれない。

今まで犯罪拠点で活動していた為、地味にこういう場所には来てなかった。それだけに楽しく感じるものがある。

「はいはい、手裏剣各種揃えていますよー！」

「む、出来がいいな、これは《手裏剣術》に使えそうだな……店主さん、店にある手裏剣全てを売ってくれ」

「ま、まいどっ!？」

聞こえてくる会話だけでも中々愉快に感じる。こうなってくると地味に自分の為にも何か用意したくなってくるのが人情というものだ。今までは洋風の恰好だったが、ここは昔を思い出して和服を入手しておくのも悪くはなさそうだ——実際、ここは和風エリアなのだから。とはいえ、アバターはリアルを反映して褐色肌にしてしまってい

る。そこらへん、似合うものを探すのは骨が折れそうだと思う。

そんな事を考えながら広い空間を眺めていると、

「お、アスナじゃねーか！　おーい！」

と、声をかけてくる男の声がした。あら、というアスナの声に振り返りながら声の方へと視線を向ければ、バンダナを頭に巻いた、甲冑と和服を融合させたような恰好をした男の姿が見えた——才能はないが、それでもなんらかの英雄としての資質を感じさせる男の姿を前に少しだけ興味を沸く。

「あら、クラインじゃない……あ、念願の甲冑装備を手に入れたんだ」

「そうなんだよ！　《刀》スキルの存在を知ってからずっと刀と一緒に装備したかったんだけどな、漸くここにきて揃ったぜ……で、所でそこにいる彼ってもしかしてこれか？」

にやにやと笑みを浮かべながらクラインと呼ばれたバンダナの男が小指を持ち上げる。何とも古いイントネーションだが、悪い男ではないらしく、苦笑が漏れ出す。男には邪気や悪意の類、気配が一切存在しなかった——というか寄ってこない、というタイプだ。接しているうちに毒気が抜けて行くそういう才能の持ち主か、と察する。

「そうそう、私の大事な人でベオウルフ君……私はベオ君、って呼んでるけどね」

そこで彼氏、とか言い出さない辺り、弁えているのが実に好ましい。だから話を合わせながら片手をあげて挨拶をする。

「俺の方が年上なんだけどな……よろしく、クライン」

「おう、宜しくベオウルフ、俺は聞いたかもしれないけどクラインってのだ。しっかし、まあ、お前も運の良い奴だよなあ、こんな美女を手に入れてよお！ あー……俺もロマンスしてえー……」

悪いがやったのはロマンスではなくバイオレンスとセックスなんだ、とはこの状況では言えない。ああ、そうか、グリーンである間は言動とかもある程度考えた発言しないといけないのは自由の対価としては面倒だな、とは思わなくもない。

無精髭を掻きながら、クラインがんで、と声を置く。

「二人そろってデート、ってところか？」

「ま、ちよつとした散歩という所ね。面白いものが並んでいるし……ベオ君はどう？」

「ん？ そうだな……個人的に和服が欲しいな。とはいえこんな肌色だからな、どんなのを選べば……ってのもある」

成程なあ、とクラインは呟きつつ、そうだな、口を動かす。

「たぶんお前さんに合うのは白だと思っぜ」

「……白？」

「おう。このSAOのシステムは服の汚れとかを細かく再現してくれないからな。黒髪に褐色つつたらそりゃあもう白をメインにするしかねえわな。汚れないSAOの事を

考えれば白色でも汚れずに着続けられるんだよ。だから肌の色とマッチングさせるために白だな。後はそれに合わせて帯は濃紺がいい、ってところか？ さつきちよい良いところがあつたからな、案内してやるよ！」

そう言うのとクラインが胸を張りながら案内しだした。その姿を見ながらアスナが苦笑し、此方へと視線を向けて来た。

「悪い人じゃないでしょう？」

「そうだな……ただ、ああいう毒気を抜かれるタイプは個人的に苦手だ」

なんか、こう、根本的な戦意が自分の中から抜け落ちて行く。悪い事をしようって気持ちがなくなくなるというか、やる気をなくす。やはり才能とでも表現すべきだろう、アレは。自分の周りにそういう空気を作るのが上手だ。

まあ、善意を無理に蹴り飛ばす必要もないし、毒気を抜かれたまま、クラインに付いて行き、勧められた店を確かめる。

そこに売られていたのは白に薄い金の紋様が描かれた着流しであり、それに合わせ青い帯が用意されている。それに合わせ、濃紺の羽織も用意されていた。軽く褐色の腕を伸ばし、色を並べてみたが成程、確かに悪くはないと思えた。折角のゲームなんだし、こういう方面でも少しは楽しむか、と購入を即決する。それを見届けたクラインが、

「じゃ、これ以上お二人のデートを邪魔しても悪いからな、前線で会ったら協力しよう

ぜ、じゃあな！」

本当にそれだけで去っていった。紹介に金を貰う訳でもなく、何かを探る訳でもなく、100%の善意で声をかけて紹介して去って行く。今時、天然記念物レベルで珍しい善玉だな、と軽く頭を抱えそうになる。ああいうのは究極的に長生きしない筈だ。何せ、困っている人間を見捨てて自分だけ生き残るといふ選択肢が出来ないからだ。それでも生き残ったとしたら——まあ、今はその善意に負けて、先の事を考えるのは止めよう。

「とりあえず購入して着替えるか……流石に靴はブーツのままだな」

「下駄とかだと戦い辛いからね」

何が楽しいかは全くわからないが、ご機嫌のアスナに腕を絡ませることを許しつつ、適当に歩いて、他に並んでいるものを見る事にする。幸い、基本的にはモリアーティールから必要な道具は支給されている為、お金は有り余っている。偶の散財も悪い事ではないだろうと思いつつながら足を進める。

露店が並ぶ大広場を抜けて公園の奥へと進めば、今度は大道芸などをやっているのが

見える場所へと出てくる。露店広場に響いていた音楽もここから流れているようで、吟遊詩人の様な恰好をした少女がリユートを手に、街中に音楽を響かせていた。その内容は……聞いたことがない。おそらくは俺が知らないのか、或いはここに來てからオリジナルで作曲したのだろう。後者だとしたら尊敬に値する行為ではある。

だがそんな真つ当な芸の他には面白いものが並んでいたりする。懐かしすぎる燃焼系の体操とか、そのネタの通じる世代つてもう30台に突入してないか……？　と思わなくもない。

地味に心へのダメージが大きい。

そんな中で、広場の奥で目を引く光景があつた。軽い人込みが出来上がっている中で、良く響く声が聞こえてくる。

「——さあ、さあ、寄つてらっしゃい見てらっしゃい！　此方におわすはなんと、現在PVP記録134戦134勝の槍使いモンジ！　その強さには種も仕掛けもない！　そんな決闘王モンジと対戦する勇敢なプレイヤーを募集中だ！」

そんな声が聞こえる。面白そうな気配についていっ足がそちらの方へと向かつてしまい、アスナを若干引きずる様な形で人込みに混ざる。

「え？　そんなに強いのと戦いたくない？　無論、ただの勝負つて訳じゃないのさ……ここに居る決闘王モンジとは二種類の勝負が挑めるぞ！　三分以内にモンジに一発入

ればそれで即終了のルール、こっちは何とそれだけで10万コル獲得だ！　そしてもう一つ、ハーフライン決着モードで勝てばな、なんと！　今まで稼いできた金の全て、359万コルをドドンとプレゼントだあ——！」

人込みの向こう側に二人の男の姿が見えた。片方は紙で作ったメガホンで客寄せをやっている男で、少し背が低く、いかにも舎弟という言葉が似合いそうな雰囲気を持っている奴だった。こいつは問題外、完全な雑魚だった。才能も可能性も持っていない。それを見ただけで理解できる。だがその横——槍を持った方の男は違う。

ハルバードを大地に突き刺してそれに寄り掛かる男の気配には隙が無かった。その意識は常に外側へ、死角を潰す様に行われており、どんな奇襲にも対応できるようになっていた。その上で右手にはハルバードを、左手には短い鉄棒を握っているのが見えた。重心の置き方から大体だが、実力が見えてくる。

これ、普通にリアルで鍛えこんでいたタイプだな、と。

服装もハルバードを握らない左手、そして両足を覆うようにプレート装備で覆いながら、体の方は布製の防具で関節部を特に動かしやすくしている。ただこの恰好だけでは流派やどこ出身の武家かは見えてこないが、それでも空気や気配が違う。僅かにだがその視線が此方へと向けられた気がする。

金髪の槍使い……覚えておく必要があるかもしれない。



そんな事を考えている間に人込みをかき分けながら出てくる姿が見えた。

「よーし！ だったら俺が相手をするぜ！」

出てきたのは両手剣持ちのプレイヤーだった。フルプレートで身を固めたオーソドックスな騎士スタイル、流石にレベルは見ただけでは判別できないが、明らかにモンジと呼ばれた槍使いと比べれば格落ちする。

「これは負けるな」

「挑戦者の方が、でしょ？」

「解るのか？」

「すぐ横に基準がいるからね」

言うじゃねえか、と小さく笑みを浮かべながら挑戦者の姿を見た。

ルールや掛け金の話が出てくる中で、このイベントがどうやら退屈せずに済みそうだという事実に気づき、笑みを浮かべた。

場合によっては暴れる可能性が出て来た。

## 英雄の産声 III

——戦闘が始まる。

挑戦者の両手剣使い対、槍使いモンジ。ルールはハーフラインルール。つまりはHPが半分のラインを超えた時点でHPの減少が停止し、勝敗が決するルールである。決闘が受理されると決闘専用のルールがプレイヤーの間に適応され、一定の距離を離れると逃亡した事として敗北扱いになる。道具や装備は自由であり、それ以外は普通の戦闘とほとんど変わらない。つまり戦闘範囲と逃亡に関する事以外は大体通常通りの戦闘なのだ、決闘システムは。当然ながら攻撃したとしてもオレンジ化する事はない。

戦闘範囲がやや狭い事を除けば、自由度が高いこの戦い、戦闘形式が通常の戦闘に近いので、遮蔽物を利用するタイプではない限りは、条件はほぼ一緒だ。どちらが強いのか、というのがダイレクトに伝わってくる形式でもある。死人が出ない分平和なやり方でもあるのだが。

ともあれ、そんな決闘モードに入った所で両手剣使いと槍使いの間に戦闘開始を告げるカウントダウンタイマーが出現する。それを前に両手剣使いは剣を両手で掴んで下向きに刃を向け、後ろに引く。下からカチ上げる様に構える。踏み込み、そのまま下

ら槍を払ってから追撃を加えるという魂胆が見える。実際、槍は取り回しが難しい武器であるのが事実だ。

初心者にお勧めする武器でもある槍は、相手のリーチの外から突いて攻撃を行える為、本当に戦い方を知らない者に対して一定の戦果を約束できる武器でもある。こうする事で極力被害を減らせるからだ。数をそろえて範囲外から槍で突き殺すのは戦国時代から存在する優秀な戦術だ。とはいえ、これは数で優っている時の戦術だ。1:1の時は、しかも熟練の戦士が相手になると難しい。

槍はリーチ外からの攻撃が得意な代わりに、その懐に入り込まれた時が非常に難しく、その対応をどこまで行えるか、というので技量が解ると言われている。故に人込みの中から観察する。

挑戦者とモンジの姿を。

半身を前に出す様に構える両手剣使いの前に、モンジはハルバードを大地に突き刺したまま、その場から動かない。対応する様子はそのままらしい。王者らしく、不動の姿勢は中々に悪くはない。問題は本当にそれで無様を晒さないか否かにある。興味深く見守る中、

カウントがゼロになった。その瞬間、前へと向かって両手剣つかいがソードスキルを発動させて飛び込んだ。そしてそれに合わせ、モンジが片手で体を支える様にハルバ―

ドを支えに、体を持ち上げた。

「誘ったな」

相手にソードスキルの先制を与える為にモンジは動かなかつたのだ。これは上位PVPの特徴だが、SAOにおいては大体ソードスキルは出さなければ出さないほど優秀である為、ソードスキルを誘ってからのカウンターは珍しい戦術ではないのだ。故にセオリー道理の動きでモンジは両手剣使いの突進を飛び越える様に回避し、そのまま背後を奪った。その時は既にハルバードが大地から抜けており、それを片手で回転させるように振るいながら一閃する。横薙ぎの一撃ががら空きの胴体を背後から捉え、両手剣使いを殴打する。

鈍い金属音を響かせながら両手剣使いが吹き飛ばされる。

「入ったッ！」

「いや、浅い」

直前に両手剣使いのソードスキルが途切れていたこと、そして彼が反応していたことにもあるが——恐らくはSTRよりもAGIにステータスを割り振っているのだろう。その影響か、攻撃が入りきれていない。とは言え、リアルであれば今の力加減でも胴体を真つ二つに出来た。それを考慮した筋力配分の様に思えた。だがそのおかげで相手は九死に一生を得た。それに吹き飛びながら短いステップで両手剣使いは整え、呼

吸を切り替えながら今度はソードスキルを使わず、足を滑らせるように踏み込んでくる。

それがただの雑魚ではない両手剣使いに関する証明ではあったが、真つ向からの勝負に入った途端、戦闘は一瞬で様変わりした。

踏み込むその姿に合わせハルバードが突き出され、両手剣使いがそれをはじきながら前進しようとした所、ハルバードが軽く捻られた。ハルバードの溝に剣が引つ掛かり、両手剣が固定される。それを掴んでいた使い手の動きも一瞬だけ停止するが、その一瞬が致命的すぎた。ハルバードの矛先を上へと引き上げて両手剣を宙に舞い上げながら更に密着する様に接近、石突きで殴り上げながら押し出し、ハルバードを回転させながら突き、払い、切る。見事な基本の三動作だった。綺麗に、流れる様に入った動きは大陸系の武術の流れを汲んでいるのが良く見えた——となると本来の獲物はあのハルバードではないな、と察知する。そこまで見た所でチャレンジャーのHPが半分になって停止したのが見えた。それによって戦闘は終了した。挑戦者は悪くはなかったが、根本的に強さの質が違う。これでは話にならない。挑戦料だけを取られ、試合が終了する。そこに歓声が響く。

面白い。

「あ、やつぱりやるんだ」

アスナの腕を解いて人込みを抜けて前に出る。決闘を行う為に小さな開きに出て、インベントリを開く。そこから10万コルが入ったズタ袋を取り出して客引きをやっている少年の方へと投げ捨ててから決闘申請ウインドウを表示、それをモンジへと送り込む。挑発する様に人差し指を向け、くいくい、とかかかって来いとジェスチャーする。

「……」

その動作を見て、モンジがハルバードを投げ捨て、インベントリから別の槍を取り出した——此方は木製の様に見える持ち手のもつとシンプルな槍だった。ただやはり、どこか大陸系の意図が見える。やはり元はそちらの方から来ているか、と把握しつつ、決闘状態がハーフライインに設定され、同意を残すのみとなった。

「お、おお？ おおおおお！ 何とも意気の良いチャレンジャー登場！ ポンと10万コル投げて来やがったぞ今畜生——！ 馬鹿か、或いはよほどの腕自慢か!? どちらにしろ、兄貴も兄貴で本気で相手をするつもりの様だあ——!」

インベントリから剣を抜き、それを近くの地面に突き刺し、次の剣を抜き、それを地面に刺した。インベントリから出した武器を次々と地面に突き刺す作業を繰り返しつつ、了承のアイコンを押し、カウントダウン表示を見た。

10、9、8、

「名前は？」

「モンジ。貴様は」

「ベオウルフ」

7、6、5、

それ以上の言葉は必要なかった。インベントリから取り出した長めの武器を大地に突き刺して立てながら、一気に大量の武器をインベントリ内部で選択する。

4、3、2——、

インベントリ内部で選択したアイテムを全部捨てる、というコマンドで選択した。その結果、選択されたアイテムが全て実体化されながら正面に出現し、実体を伴って宙に浮かび上がる。それが落下する前に、

Duel Start

決闘が開始された。直後、槍使いは何が来るのかを理解していたのか、槍を払う動きで既に入り込んでいた。その期待に応えるためにも落下する武器の尻を蹴り——一気に入ってシヨットガンの如く武器の数々を飛ばした。迎撃する様に放たれた薙ぎ払いが飛翔する武器の数々を一払いで広く弾き飛ばし、舞い上げながら広い範囲に武器を散らばせる。その対応の瞬間に姿勢を低く、指の骨を鳴らしながら引きちぎる為に一気に飛び込む。

槍がしなる。たわみながらも槍はまるで鞭の様に戻される動き払い返しに入る。そ

の動きを獣の如く低い姿勢で駆け抜けながら下から足を引きちぎる動きを作ろうとし、それを阻止する様に鉄棒が邪魔するのが見えた。やはり、マインゴーシユや短刀の類が握れない代わりに代用している武器だな、と確信しながら横へと片手で体を引きずり、そのまま体を跳ね上げた。

追撃する槍は切っ先が短い円を描きながら一瞬で突き込んでくるのをブーツの踵部分で蹴り飛ばす様に空中で足場にし、反動で落下せず滞空する。その異常を一瞬で察知したモンジが後ろへと一歩下がり、それに合わせ体を後ろへと流し、大地に突き刺さった剣の柄に着地する。そこから落下する様に柄を蹴り上げながら空中で回転させ、掴んで再び飛び込みながら適当に近くにあった剣の刀身を掴んで投擲する。

回避に入りながら突き刺す剣の切っ先に槍の切っ先を合わせられる。迷う事無くそれを放棄しながら袖の中に仕込んでいたナイフを投擲する。当然の様に、身を捻って回避されながら踏み込まれ、呼吸を抜いた刺突が一瞬で迫ってくる。それを手の平の動きを回転させるように予先を抑え、そのまま動きをズラしながら踏み込み、鉤爪の様に構えた左手を一気に顔面を削ぎ落とす為に行く。

鋼鉄の感触に、それが鉄棒によって阻まれたのを察した。チツ、と舌打ちしつつ背後からたわんだ槍の衝撃が後頭部を殴る前に横に転がりながら払いを蹴って体を持ち上げ、攻撃を逆に利用して跳躍し、その合間に軽く距離を開けて槍の柄の上に着地し、高



さというアドバンテージを取る。そうやってモンジとの間に距離を作りつつやれやれ、と言葉を置く。

「場所が悪いか」

基本的に大道芸とも呼べるアクロバットが最大の武器だと認識している。それを十全に利用する為には相手が凄まじく巨大である事か、或いはある程度足場のある空間ではない限り難しいのだ。高さというアドバンテージを三次元的な動きで常に奪いながら相手を圧殺するスタイルなのだが、これが地上のみの状態だと実に厳しい。それでも格下相手であれば大道芸の一つや二つであれば、何とかなる。とはいえ、

相手は明らかに鍛えられ、育て上げられ、そして今も鍛錬を積み上げている戦士だ。

こういうタイプが殺すのが一番面倒だ。

何せ、下手な奇策よりも正面から武芸で戦った方が殺せるからだ。理想は数で囲んで疲弊させて圧殺する事だが、1:1という状況でそれは不可能だろう。となるとやはり、アレだ。武芸者を殺すには一番効果的で楽な方法を取ろうと決定する。

後ろへと着地し、距離を開けながら着地する際に足元を勢いよく踏みつけ、震脚で大地を砕きながら石ころを生産する。それを蹴り上げながら掴む。

即ち投石。

コストゼロで頭を砕く勢いを生み出し続けられる兵器だ。

投擲すれば避けられるだろう——なら簡単な話、避けられないように投げればいい。一つ投擲した時間差でもう一つ投擲しつつ、その陰に一つ隠せばいい。一度に複数の石を投擲し、モンジの接近を封じる。それをいなした槍が衝撃に軽く震え、弾かれた石が近くの大地に刺さっている剣の腹に衝突し、剣が折れる。

「ひえっ……石で武器つて壊せるもんなんだな」

「本当に人間かよあの二人……」

それでもモンジが直進してくる。

槍における基本的な動作、斬る、突く、払う。この三動作は突き詰めればどのような武器を使う上でも使う動きであり、これを極める事で様々な武器を自由に扱う力となる。その内、モンジの動きはその内払いと突きが異常発達している。突き出しつつ払い、そうやって発生する衝撃を槍のたわみで受け流しながらそれを他の石とぶつけて弾いている。

恐ろしい練度だ。相当鍛えられている。やはり、と思考する。

手札を切らずに無傷で殺し合うのは無理な手合いだ。

ダメージ覚悟で接近、そこから手札を切りつつ死ぬ前に殺す事で殺害できるタイプだ。強い、派手な動きはない。地味で、静かで、しかし同時に巧い戦い方をしている。余程師が優秀だったのが目に見えてくる。羨ましい話だ。

此方は大体我流だったのに。

いや、だからこそ殺せる悦びという物がある。

仕方がねえ、と左半身を前に出す様に、左手を前に出し、右腕を肘を曲げてやや後ろへと引く。突き出す手の形はやや曲げており、殴るのではなく引きちぎる為の形で整える。接近し、掴んで、捻って、千切って殺す。拳並みのシンプルでありながら複雑な殺し方。しかし最も原初の——獣の戦い方でもある。

殴る蹴るよりも千切るのは純粹にその方が後に引くからだ。一回で殺しきれないのであれば死ぬまで続く傷を残せばよい。そういう理屈から千切る様に敵を殴る様にしている。武器は目に見える脅威だ。

だけど拳は解り辛い脅威だ、それが受けても平気という慢心を生む。一発食らつても平気という認識を生む。故にそれを利用する。首筋辺りを千切れれば致命傷になる。そこから失血死させればよい。SAOにもDOTによる死亡は存在する。

一発叩き込んで後は逃げ切る——というのはこの狭さだと難しい。

やはり森か街中じゃないとやり辛い。道場だったら畳返して常に奇襲に動けるのに、と思いつながら、もう少しだけ自分の手札を広げる必要があるか、と構え、正面からモンジを睨む。

お互いに動きを完全に停止させ、数秒ほどにらみ合った状態で、

——モンジが構えを解いた。

モンジから戦意が霧散して行くのを感じ、同時に此方も構えを解く。槍を肩に乗せる様に立てた所で、モンジが軽く、緊張を解く様に息を吐いた。

「強者との相対は臨む所だが——いかんせん、本領を発揮出来ん状態で決着をつけてもお互いに不完全燃焼だろう」

「解るか」

「うむ。おそらくはもつと足場に使えるものが多い空間と……後は糸を使うだろうというのは見えるな」

「タングステンワイヤーが手元にあるのが理想だが、この環境だと得物の問題がな……」  
「うむ、その苦勞は解る。俺も槍に関しては妥協している所だ。大陸系の物がどうやら今のところ確認できないらしく、粗悪品をそれらしくしているのが今の限界だ」

「あー……」

となると槍の強度自体は高くなさそうだと感じつつ、完全に戦意が霧散した所で敬意をもつて近づき、手を合わせた。そこに善悪の基準はない。強さに対しては常に敬意を払うのは武を学んだものとして当然の行いであり、同時にこの世界で一人の強者として、自分とは別方向に伸びた存在に対して向ける敬意でもある。

何時か、殺したいとお互いに考えながらも、ここは握手して引き分けという処理にシ

ステムを任せる。それが終わった所で背を向けて歩き出す。もうここに残るだけの理由はなかった。直前まで戦っていた熱がまだ体の中に残っていた。

こんな形で戦闘を終えるのだから、当然ながら不完全燃焼だが、あのまま戦闘を続けて優秀をつけても酷かっただろう。そういう意味ではここで戦闘を切り上げて悪くはなかった。とはいえ、それでも胸の中に獣性が残っているのも事実だった。このまま、何もせずに帰る事は出来ない。とはいえ、今はグリーンだ。適当なプレイヤーを殺して発散する事も出来ない。

「お疲れさ——んっ」

苦労様に出て来たアスナを掴んで引き寄せ、その唇を割って舌を入れながら口内を軽く貪ってから解放し、軽く腰砕けになって倒れそうになるアスナを掴んで持ち上げた。それを片手で抱えて歩き出しつつ、

「休める所へ行くぞアスナ」

「……うん♡」

満足と言えば満足だ。まだ知らぬ場所に実力者が存在した、という事実。だがそれ

はそれとして、最後まで戦い抜けない事は不満として胸の内に残る。攻撃的な衝動、暴力的な欲求。それが悪感情として胸の中で渦巻いているのを感じ取っていた。だとしたら何をすればいいのか？

当然、吐き出せばいいのだ。

軽い口づけだけで腰砕けになったアスナは一緒にいる間にどうやらその気になっていたらしい。適当な宿を見繕って部屋の中へと連れ込んだときには既に受け入れる準備が出来ていた。とはいえ、そのまますぐに犯すようなことはしない。そのまま犯して発散するのも悪くはないが、このまま素直に餌を与えるのは躑として良くない。その為、部屋の中に連れ込み、ベッドの上に乗せた所でアスナを背後から抱きしめながらインベントリを開く指示に指示を出す。指示に従ってアスナはインベントリを開きながら、そこに格納されているアイテムを此方へと見せてくる。

普段、放置している間にアスナは前線攻略プレイヤーとして実力を重ねている。呼び出した時は情婦として、そして同時に人の殺し方、戦い方を直接体に叩き込んでいるが、その美貌から美しくも強い女プレイヤーとして人気がある。その為、インベントリの中には戦闘用のアイテムが多く入っている。だがそれ以外にも色々詰め込まれているのが見える。

料理器具等の品は俺の要求に応える為の道具だし、それ以外にも色々々々ある。

例えば服とか。ただの下着や服の替えではなく、様々なバリエーションの服装だ。その中でも目を見張る物があつた。それに着替える様に指示を出せば、アスナが素早く指で操作し、一瞬で服装が切り替わる。

それは和装だった。

洋風の意図が加えられた和装で、白、赤と桃色の服装だ。ミニスカートの様な袴に別パートとなつた袖、レースのスカートにロングコートの様な長い裾を持つた格好だった。武将と姫の恰好が融合したような、そんな恰好。アンバランスに思えるが、現段階におけるマスターピースらしく、しっかりとした作りであるのが解る。とはいえ、「安くはなかつただろう、どれぐらいした？」

「お、オーダーメイドっ、だから……50万コルぐらい……かな？」

袖と胴体部分が別パーツである以上、胸元を守る着物部分は横から見れば、脇と隙間が見える。上から着る袖のない羽織を邪魔だと思つて装備を解除させつつ、空いている肩口から横乳を掴む様に服の内側に手を忍ばせ、胸を掴む。この格好だとうやらブラジャーは自動解除されるらしく、胸を揉む感触は下着の感触を覚ええない。手に吸い付いてくるアスナの胸と肌の感触を味わいつつ、後ろから胸だけを愛撫する。

アスナの下腹部へと向ければ、既に愛液が股を濡らしているのがスカートの様子から窺える。とはいえ、今はまだ犯さず、ひたすらアスナを悶えさせるように優しく胸への

愛撫を続ける。

「どうして頼んだ？」

「だって、何時もと同じ格好じや飽きるでしょう？ ベオ君には常に楽しんで貰いたいから……♡」

「悪くない答えだな」

すっかりと俺の情婦であるという自覚を持つている辺りが。それに選択肢も悪くはない。普段とは違う服装はそれだけでそその物がある。和服の女なんてリアルでは滅多に見かけないものだ。こんな状況でもなければ好き勝手犯す事も出来ないだろう。そう思うと余計、そのまま普通に犯すのが惜しく思えてくる。だからそのまま、胸への愛撫を続けられ、空いているアスナの手が自分の下腹部——秘部へと伸びる。それを咎める事もなく、見過ごす。

「10層にもなれば色々と増えるものだな、文化も」

「流石に同じことを続けていると飽きるからね。そういう意味では攻略組とか色々トレンドがあるのよ？ 飽きない為の……んっ、ちゅっ」

口づけを交わしながらへえ、と呟く。

「どんななのだ？」

「うーんとね、基本的には装備品の恰好とかで凄い気を使ってる、か、なっ……んっ。



やっぱり最前線にいる以上、娯楽が少ないから戦闘の間でも楽しめる事となるとどういう姿をして、どういう風に他人に映っているか、とかだから必然的に装備は能力だけじゃなくて見た目にも気を使っているね」

「へえ」

俺はそこらへんあんまり気にしてないからな、と胸の触り心地を確かめつつ答える。やはりアスナの胸は大きい。こういうサイズの胸は何時まで揉んでも飽きないと思いつつ片手を服の中から引き抜いて、下半身へと持つて行く。何をするかを察したアスナが手を下半身から遠ざけ、腕を持ち上げて後ろにいる此方の首に手をかけるように身を寄せてくる。その間に下着のないスカートの下に手を差し込み、中指を根元までアスナの膣の中に沈めた。喘ぐようなアスナの声にはどこか、安心感と幸せそうな気配を感じた。

「ああ、やっぱりベオ君の一部が体の中にあると凄い安心する……♡」  
「お前もお前で相当病んでいるな」

そうだね、とアスナは笑った。濁り切った瞳で浮かべる笑みは淫靡さに溢れ、笑っているというよりは誘惑に近い笑みだった。その中でアスナは息を吐いた。

「だってベオ君は私に現実なんてどうでもいい、つて思わせた飼い主だもん。家族もエリートコースもどうでもいい。貴方の与えてくれる全てが欲しいって思えたんだもの。

「だったら常に感じたいのは当然の事でしょう？ その為だったら私、なあーんでもするもの」

くすり、と嗤う少女にはもはや正気は残されておらず、正気の皮を被った狂気がその下には満たされていた。彼女は完全に堕ちていた、奈落の底の悪意に。そして彼女自身が己を悪意で満たした。ただの従順な雌犬<sup>ビッチ</sup>ではない。自分の意思で、自分の思惑で股を広げる悪女になる事を選択していた。

その濁りがどこまでも愉快だった。

「ああ、でもそうだね。他にも娯楽はあったかな」

「うん？」

「NPC」

アスナの膺の中に入れた指を動かさず、締め付けてくる感触を楽しみながら胸を愛撫し続ける。息が荒げているアスナはそれでも普通に話せるように声と息だけを整え、その体を火照らせている。こうやって犯されながら情報をしっかりと吐き出す事が出来る様になった辺り、本物の娼婦の様になってきている。

「NPCがどうした」

「NPCの中には明らかな人型がいるの、モンスターを示すマーカーで。つまりは攻撃しても殺しても犯罪扱いにならないの」

アスナの言葉にああ、と声を呟かせる。

「飼うのか」

「うーん、皆、ベオ君みたいに犯罪が上手って訳じゃないからそこまで行かないかな。犯して楽しんでそれで殺す・攻略で感じるストレスや恐怖を犯罪にはならないモンスター判定の相手にやって発散しているみたい。だから美少女型モンスターを探してエリアとかダンジョン攻略もしているって部分もあるよ」

中々面白い文化だった。

「この前もキズメル？ ギズメル？ そんな感じのエルフっぽい人が首輪をつけて前線で犯されてたね」

「助けなかったのか？」

その言葉にアスナは笑った。

「助けるよりもこの話をベオ君に届けたほうが楽しいでしょう？」

その言葉に違いない、と答えながら嗤った。だけどこれは面白い事を聞いた、という気分だった。ユウキやアスナがいる手前、NPCなんかそこまで興味を示さなかったが、ただ正確にそういうNPCは存在したな、と思いつく。NPCに関しては娯婦ぐらしいか興味を持たなかったが、今の会話で考えさせられるものがあった。

設定としてこの世界に存在する姫君とかを犯すのも面白いかもしれない。

NPCに関する暴力で存在する制限は見られた場合衛兵に排除されるという点のみだ。

つまりNPCをあーだこーだしたところで、衛兵に目撃されない限りは犯罪扱いされないのだ。

……ならば、攫つて隠せば色々と実験などを行う事が出来るのではないだろうか？

折角、心意なんてふぎけたシステムがあるのだ。それを使った人体実験に使うのも悪くはないだろう。

やはり愉しみ、悪徳を貪る為に、今この時だけは正道を歩むフリをしよう。

この先、出来る事が増えるのと、気付かされる新たな楽しみに先ほどまでのくすぶりが少しずつ消えて行くのを感じる。その褒美をアスナに与える為にも膺に沈めた指で膺壁をなぞる様に刺激し、声から甘い色が溢れ出すのを堪えきれなくなったところで唇を奪い、

欲望の全てを発散するまで情事に耽った。

## 英雄の産声 IV

「あれが10層の姫君か」

「うん、優しくて、笑顔が絶えず、それでいて10層の騒動に関して常に心を痛めているんだって。まるで絵にかいたようなお姫様だよね」

「そうだな——だからこそ滅茶苦茶にしてみたって気持ちが強いな」

「ほんと、ベオ君ってば酷いよねー」

10層主街区奥にある城郭から出ながらそんな事を口にする。防衛線である為、必然的に最高責任者は10層の支配者たるNPCとされていた。当然ながらそういう趣旨なので町中の警備は上がっており、多くの侍、武者風NPCが警邏しているのが見える。この中で犯罪をするのは馬鹿だな、と思いつながらクエストへの登録が終わったので、報酬を受け取り権利を取得し、クエストが始まる夜までの時間を潰す為に街中を歩く。

クエストが始まるのは夜だとされており、クエスト発生当日である今、NPC以外にも腕に覚えのありそうな多くのプレイヤーの姿が町中を少し興奮気味に歩き回っているのが見える。それを視界の端に捉えつつアスナを連れて主街区の大通りを軽く外れて裏通りの方へと進み、喧騒からは離れた場所にある、茶屋を見つめる。その中へと

入って行き、

そこで目的の人物を見つけた。

「やあ、綺麗な経歴での生活は楽しんでるかいベオウルフ」

「待たせたなモリアーティー」

先に店内の中で待つていたのはモリアーティーだった。それ以外の客の姿は見えない。何時も通り似非紳士っぽい恰好で、茶と羊羹を前に優雅なおやつを楽しんでいるように見える。そのテーブルに合流する様にアスナと並んで座る。すると店の奥から注文を取らずとも、茶と羊羹を運んでくる人間が来るのが見えた。巧妙に偽装してはいるものの、女中の恰好をしている姿には見覚えがあった。ヴォイドの人間だ。茶と羊羹を運んできたところで爪楊枝を羊羹に突き刺しつつ、

「モリアーティー君こんにちわー」

「やあやあ、アスナ君その姿を見ると今日も羊の皮を被った狼として存分に人生を楽しんでるようだね？ 君が見込んだその彼は見た目狼中身狼ではあるが僅かに慈悲と矜持を残した獣でもある。扱ひ方と接し方を間違えさえしなければ捨てることもないだろうからね、君には私が監視しやすい首輪として是非ともその彼を常に満足させていてほしいね、主に私の命の為に！ 私の命の為に！ その獣は機嫌が悪ければ私でさえ殺しかねないからね、突発的に！」

「いや、俺に視線を向けるなよ。俺がお前を殺す時が来たとしたら相当俺がぶちギレた時だろうから、あまり考えたくはない」

「おや、それぐらいには心を許していたなんて思いもしなかったね」

「群れるのは嫌いだが、別に友人の一人や二人いた所で困らないだろう？」

「個人的にここ最近の出来事で君の中に友達という概念があった事に驚きだねえ！

……まあ、そう思われて悪い気分ではないさ、悪い気分では。まあ、それはそれとして寛ぎたまえ。この周辺では部下が監視しているからそう簡単に人が寄ってくるようなことはないよ。ついでに言えば私もここから事の推移を見守る予定さ」

モリアーティーにしては珍しい話だった。基本的に黒幕を気取って人前には絶対に出来ない男、絶対に姿をさらさないタイプだ。そんなモリアーティーが巻き込まれるかもしれない可能性の高い場所まで自分から前に出てくるのは非常に珍しい話であり、同時に驚くべき事でもあった。それはつまり、モリアーティーにそこまでする価値のある何か、このイベントには隠れているという事実でもある。この男の事を知るのであればそれぐらいは察せるが、それ以上は流石に厳しかった。

「そういえば少し前に武器を色々と消耗していたね？ 補充の分を持ってきたから受け取っておきなさい。どうせ使っても使っても足りないだろうからネ！」

「モリアーティー君、結構ベオ君に貢ぐよね」

「投資だと言つてほしいなあー。實際彼を超える程便利でコストが低い手駒はいないからね。私としても非常に重宝しているんだ」

「ま、お互い持ちつ持たれつつ、つてところだ。犬が気にする事じゃねえ」

「ごめんなさい、と舌を出して可愛らしくアピールするものなので、流す事にした。とはいえ、モリアーティーの考えは気になる。普段は穴倉決め込んでいる男が何でここまですてくる必要があるのか。つまりはこの男にとつてそれだけ価値のある事であるのは確かだ。そしておそらくはモリアーティー本人が前に出なくては意味のない事なのだろうとも思う。」

「——後輩だよ」

「あん？」

「私はね、後輩を探しに来たんだよ」

モリアーティーは此方の考えを読んだのか、悪い笑みを浮かべながら軽く顔に影がかり、表情が読めなくなる——と、そこでモリアーティーの表情やしぐさから感情や考えを読もうとするのを諦める。そういう化かし合いに關してはほぼ最強の男だ、相手をするだけ馬鹿らしい。与えられた情報だけで考える方が100倍マシだ。故にモリアーティーの言葉に耳を傾けた。

「私の推理が間違つていなければ彼は既にこの街に来ているだろうね。そして同時にこ



んな大型イベントで活躍するチャンスも逃さないだろう。なんだかんだでお祭り騒ぎという言葉を苦手としている男だからね、アレは。見ていただけじゃ退屈だろうし、それに個人的な興味を……いや、見出す為に動くだろうネ」

その言葉でモリアーティーが誰を探しているのかを察する事が出来た。すくなくとも、普段からモリアーティーに接しており、彼の言葉を聞いている自分ならある程度推察できる内容だった。故にそうか、と呟きながらモリアーティーとのトレードウィンドウを開く。そこにはマスターピースと呼ばれる現在最高品質で作成できる武器の数々が並んでいた。今回のイベントに合わせてモリアーティーが用意した物だろうと思う。

「ま、私の事は気にしなくていいよ、相手が問答無用なモンスターではない限りこの口一つでどうにでも出来る様に自分を育てたからネ！ それよりも問題は君だよ、ベオウルフ君。ホームズには便利トな助手ンがいるように、私という存在を補完する為にモリアーティーのワトソンが必要なんだ、簡単に負けたり死んでもらったり、誰かよりも弱いって事を証明されたら困るヨ？」

「俺が一番理解している」

「ならいいのサ、必要のない言葉余計な言葉だっただけサ！ なあに、私だって君の様な天然の獣がそう簡単に敗北するとは思っていないしネ！」

言ってくれるな、タヌキも。とはいえ、昨日はモンジ相手に敗北寸前だったのも事実

だった。地の利が取れなかっただなんて言い訳に過ぎないし、自分の力を過信していた部分もあるかもしれない。道具だとかなんだとか文句を言う前に、出来る事をなすべきか、と、考え、

「情婦に毒されたか」

「ま、英雄つてのは大体女か金か死への恐怖で破滅する生き物だからネ——あんまり、入れ込み過ぎるなよ？」

「承知している」

「ならいいサ」

モリアーティーの疑いっぷりにやれやれ、と息を吐きながら茶と羊羹の最後の一切れを口の中へと放り込んで、席を立つ。ここに残る理由もなくなっていた。後は暗くなるまで景色の良い場所を確保して、必要な時まで見物に回っているだけで良い。正直、どれだけ敵が襲い掛かってくるもんか解っていないのでかなり楽しみにしているのも事実だ。

モリアーティーから受け取ったものをインベントリを開きながら確認して出て行けば、アスナがすぐ後ろから追いかけて来る。横に並んだところで、アスナが首を傾げる。「結局、モリアーティー君って何者なんだろう？ 見た目は子供だけど明らかに雰囲気はお父さんとかよりも鋭いというか……なんか、本職の軍人さんみたいな鋭さあるよ

ね。ベオ君とは別方向だけど」

軍人、とは面白い表現をすと思った。なので人がいない路地裏を進みながらアスナに、言葉を継げる。

「アリシゼーション・プロジェクト促進培養検体32号」

「……？」

「モリアーティーが一度だけ、ふざけながら自己紹介した時に言った言葉だ。あいつはホームズが究極的にモリアーティーに勝利出来たのはモリアーティーにはホームズにいたワトソンの様な存在がいなかったから。だから俺にあいつのワトソンとなり、手駒として悪事を成してくれ、と頼んできた。俺も悪い事をしたかったからな、こうやってお前を奪ったりする事の切っ掛けにもなった」

「ただどそう、促進培養とは上手い表現だと今更ながら、モリアーティーの事を見て思う。まるで数百年間の成長を子供の間に圧縮して与えた。そんな感じのアンバランスさをモリアーティーからは感じる。とはいえ、あの男の事だ、必要な時が来るまでは殺されても絶対に喋らないだろうし、口を割らせようとするのも探るだけ無駄だ。」

理解していればいいのは、

「お互いに利益があるから手を貸している。過去やら設定やら、そういうのはお互いにとんでもないんだよ、究極的には」

「それはちよつと……詰まらなくない？」

「寂しい、じゃなくて詰まらないって表現する辺り性根の悪さが滲み出ているな、悪くな  
ら」

俺好みの情婦になって来た、と思いつながらアスナを連れて大通りの方へと戻る。無駄に広い主街区は一日で到底歩きまわれるような広さをしていない為、昨日公園を回った程度で全てを見終わつたわけではない。他の所にも同じようなフリーマーケットをやっている場所はあるし、それ以外にも劇場等の娯楽施設も存在するのだから、遊べる場所はまだまだある。

それでとりあえずは時間を潰しつつ、街の正面から襲い掛かってくるというモンスターの群れとの戦いを一望できる場所を探しに動く。

10層の日が傾き、夕日が世界を黄昏色に染め始める頃に段々とだがピリピリとした空気を纏つたプレイヤー達の姿が見え始める。また同時に完全武装したプレイヤー達が統率された動きで陣形を組み、街の前に集まる姿が見える。防衛陣地を街の支配者であるNPC達や、甲冑姿の侍達などと協力して組み上げており、迎撃態勢を街を覆う城

壁の前に構築していた。かなりしつかりとした様なもので、迎撃態勢の本気さを感じさせる光景だった。

とりあえず、最初から出るつもりは欠片もなかった。最初のウエーブ、雑魚だけで崩壊するような前線、或いは特級戦力でどうにかなってしまいう様な状況ならどうにでもなつてしまえというのが本音でもある。自分以外にも強い奴が存在するのだから、正義感のある奴が適当にいい感じにしてくれるだろう、とも。おそらく自分の様な奴に一番が来るのは最後の方、ウエーブラッシュ後半で出現するボスの相手の時だろう。故にその時まで温存、待機、そして観戦に回る予定だった。

段々と空が暗くなつて行けば主街区を隠す様に闇が覆つて行き、光が街を照らし始め、数百という膨大な数のプレイヤーとNPCが同時に防衛線を構築し、迎撃態勢を生み出していた。

それを城壁の上から眺めていた。

ぐるりと主街区を囲む城壁の上は歩けるようになっており、その上に乗って外の光景を見ることが出来る。ただ真正面は無駄に人が多く、人込みも酷くそのまま間引きを行つてしまいそうになるので、正面からそれなりに開け、戦場を端の方から俯瞰できる位置にまで移動していた。

服装は先日買ったばかりの白の着流し姿で、白い姫武将衣装の様なアスナとは色的に

はある程度マツチングした格好だった。暗くなり、人の気配が街の正面、もしくはは逃げる様に奥へと下がった事で周辺には全く人の姿はなく、遠目に豆の様に潰れた人が見えるだけだった。

暗くなつて誰も見えないという状況の中、

——城壁にアスナをpushさえつけ、後ろから隙間に手を通して胸を揉んでいた。

無論、戦場を俯瞰したまま。

「その隙間、気に入ったの？」

「気に入った」

「そうなんだ……」

この袖のない部分から手を差し込んで胸を揉むの、嫌いじゃない。なんか自分の中の琴線というか、性癖にヒットする部分があつたらしく、隙間から手を差し込んで胸を揉むのが結構癖になっていた。もう片手はアスナの体を抑え込む様に腰を抱きながら、体全体を後ろから覆いかぶさるように城壁に身を押し付けつつ戦場を見ている。

「死の香りで溢れてるな」

「死の香り？ ……んっ」

背部部分の長いスカートを捲つて逸物を露出させながらそれを秘部へと這わせ、戦場全体に満ちている濃密な死の香り、その気配を感じ取りながらアスナを犯す準備を進め

る。

「死の気配みたいなものだな。これから人が死に、或いは死にやすくなるという類の気配だ。天運に愛されたり、自分で運命を掴むような輩ならこれを鼻歌交じりに飛び越えるんだが——まあ、そういうのは稀有だ。数万人に一人、という割合だろうな」

つまりはだ、と言葉を口にしつつ、愛撫をする必要もなく濡れている膣の中へと逸物を進めて行く。アスナの中へとそれが沈んで行けば、彼女の口から喜びの声が漏れる。既に膣は此方の逸物の形を覚えたかのように収まり、包む。

「簡単に言えば少なくとも死人なしで今日を超える事はないな、って事だ。壊滅しない限りはどうでもいいから、人の死を着にしばらくは楽しもう」

「はあ……ああ、不謹慎なのに体が悦んじやつてる♡」

墮落するところまでこの女は墮落したな、と人が死ぬと聞いておきながら本気で喜んでいるアスナを感じながら思う。それを着に犯す俺も大概だが、完全に体も心も喜んでこの女も、もはや引き返せない段階まで堕ちてきている。そろそろ、ユウキと会わせても問題のない頃だろう。いや、寧ろユウキに彼女の友人として近づけさせてから裏切らせた方が楽しくなるかもしれない。そう思いながら高める訳でもなく、見られるかもしれない、という状況で愉しむ様に胸を揉んで楽しむ。

まだまだ夜は始まったばかりだ、すぐに盛り上がるのも勿体ない。膣に収めたまま締

め付けを楽しみつつ、隙間から差し込んだ胸を揉む。なぜかわからないが、こう、隙間に手を差し込んで胸を揉むのはフェチズムを刺激するというより、狭い隙間を満たすというのがなんか安心感があるというか——妙な性癖を開拓してしまったのかもしれない。

それはともあれ、

「動き出したな」

「んっ……はあ、どう、なる、と思うの……？」

そうだなあ、と戦場を俯瞰しながら考える。

「割とモンスターの物量次第だが——」

と、前置きをする。防衛線に集うプレイヤーは陣形を構築しながら統率者たちによって防衛線の準備を整え終わっており、武器や防具を構えながらモンスターたちの襲撃に備えていた。やがて、段々と強まる濃密な破壊と絶望の感触に、甘い香りを感じ始める。今夜は極上の悲鳴が聞こえそうだと思うと、逸物が更にいきり立つ。

「一騎当千の英雄級がいるか、否か……というところか」

「戦争っ、はっ、数じゃ、ないのっ？」

「まあ、本来ならな」

だけどそれは近代化された現代での戦争の話だ。



「近代化された戦争では兵器を使った圧殺が一番強い。広範囲に爆撃すれば素手で弾丸を止められるような達人であろうと化学反応と物理の限界によって蒸発する。それを人間が超える事は決してできない。だから近代化された戦場において必要なのは突出した戦力ではなく、統一された意思と統率された軍隊なんだが——」

まあ、SAOの戦場環境は近代化からは程遠いよな、と呟く。

「SAOは中世ファンタジーベースだ。その上で身体能力は解りやすく数値という形で出力されるが、それとは別にシステム外スキル等の存在によって一騎当千する事が可能ではない」

そう、不可能ではないのだ。

「MMOという環境はつき込んだだけのリソースを成果として還元するシステムが構築されている。だけどそれとは別にVRという環境は肉体に対する知識、技術、経験をダイレクトにフィードバックするシステムが存在する。現実では身体能力の都合上不可能な動きがあったとしても、数値化されたシステム上の身体能力であれば、現代で十全な鍛錬を行っているのであればそれを再現、或いは進化させる事もできる」

つまりはリアルよりも超人になりやすいのだ。

それは良くもあり、そして同時に悪くもある。まあ、個人的に身体能力の超人がVR世界では身体能力を發揮しきれないことが物凄く息苦しい部分とかはある。

例えば俺とか。リアルではもうちよつと自由に動けたはずなのだ。後タングステンワイヤー欲しい。あれがあるだけで戦術幅が非常に広がるのだ。狭い空間であれば足場として展開する事も出来るし。本当に万能な武器なのだがやっぱり、中世の世界観にはまるでマッチングしないので存在しない。

「あ、はあ、はあ♡ ……はあ、けつきよくう、どうなのお？」

「ああ、そうだったな……究極的な話、こういうレベルの戦いは士気が重要になってくるからな。だからこそ前線を盛り上げてくれる一人の勇士が重要になってくる。そういう背中姿を見て兵士とは鼓舞されるものだからな」

そう、だから言つてしまえば簡単だ。

「この戦場には英雄が求められているんだな」

犠牲者を抑えられるか否かはここにかかっていると思う。そう考えながら地平線の向こう側に、黒い群体を見た。敵の登場とその数に笑みを浮かべ、アスナを犯す腰を漸く動き出させた。

「さ、あつちが始まるみたいだし、此方も始めるか」

「うんっ♡」

10層を守ろうとするその他大勢の雑魚の姿を目視し、その奮闘とこれから巻き上がる死の連続を肴にアスナを犯し、盛り上がる。おそらくこんな最低な事が出来る人間

も、このSAO広しといえども、俺一人ぐらいだろう。そう思うと余計楽しくなってくる物がある。

そう、ゲームなのだ。

楽しまなければ意味がない。

ゲームは遊んでこそ意味がある。

そう思い、アスナの口から喘ぎ声を零させながら視線はアスナではなく、戦場へと向ける。今はオナホの事よりもどうい風に向かうか、反応するのか、それを見て楽しむ方が優先だからだ。

そうやって始まる戦いの先端——一瞬で正面を埋め尽くすモンスターの数は50を超えていた。広がったプレイヤー達はファランクスを展開しながらそれを受け止め、そして槍による迎撃を選んだ完全なる防衛体勢で挑んでいる。そこから突出するような姿はなく、どこからかカリスマによって統率されているのを感じる。誰か、或いは何かが入れ知恵したか？　と思いつつながら蛇型のモンスター、《Servant Of Orochi》、オロチの眷属と呼ばれる2メートルほどのサイズの蛇との戦いが始まった。

先陣を切るのはNPCではなくPC。様々な理由が考えられるが、やはり大義名分を大事にしているのだろう、と判断する。戦術は層のテーマに合わない西洋式のファラン

クス戦術、密集するということでもシンプルな戦術だ。前衛に立つものが大盾を移動力を削って用意し、それでモンスターとの突進を耐える。

そこで受け止めて相手の動きを止めてから盾の合間、隙間から槍が突き出される。無論、HP概念のあるSAOではそれで敵が死亡するのは稀だ。突き出される槍はソードスキルで固められ、威力も大きいがそれでは四割程度しか削れない。

ならどうするのか？

敷き詰めて、交代して、突き刺し、前進する。

盾を出す。抑える、ソードスキル、交代しつつソードスキル、殺したらまた一步前へと大盾を突き出して前線を押し上げる。そうすることで押し込まれる、という状況に対応して前へと踏み出す。ソードスキルでHPが端数残って倒れていない場合は、このSAOにおける唯一の遠距離攻撃手段である《投擲》スキルでナイフや槍を投げ、ダメージを稼いで始末する。いわゆる根性潰し。食いしほり等を背後からの追加援護攻撃で確実に削って落とす。食いしほりを許さずに始末し、

前進する。

「有能な奴が指揮を執ってるな……」

この戦術は確かに相手を効果的に処理出来ているが、それ以上に、  
「実に解りやすいところがいいな」

複雑に考えず、下された一つの役割に集中すればいい。盾を持つている奴は盾を使つて防ぐ事だけを考えればいい。槍を突き出す者はそれだけを考えればいい。投擲する者はそれだけを考えればいい。究極的に個人個人の役割だけを考へて行動すればいいという組み合わせだ。他の誰かに気を配る必要はない。

ヒット&アウェイがベースのSAOの中に耐えて殴るといふ軍団戦用の戦術が組み込まれている。良くもここまで統率できるものだな、と感じなくもない。やはり優秀な統率者が紛れ込んでいる。今までチェックしてきた大規模攻略ギルドにそういう器の人間を見なかつた気がするのだが——やはり、どこかに隠れていたのだろうか？ 或いはこのイベントに引きつられ表に出て来たか。

「チョビ髭の様なカリスマは出て来ただけで空気を变质させるからな……唐突にPOPしてきてもおかしくはない」

「あつ♡ んつ♡ なんてっ、今まで♡ 出てこなかつたんだろっ♡」  
「そりやあ勿論、自分の存在感を示す為の戦場を探していたんだろっ」

少なくとも俺ならどうするかなあ、と思う。無論、活躍して売り込むという前提ではあるが。普通に活躍を重ねるよりも、絶望的失敗が見えている戦場で活躍したほうが経歴としては栄えるのだから。だから通常の戦場をスルーして、一番ひどい所でのみ活躍というラインは決して珍しい話ではない、ぶつちやけた話、名を上げるには一番合理的

なやり方だ。

「ま、気にはなるが後だ、後」

それよりも今は眼下の光景を肴に盛り上がる。

盾で動きを止めながら槍で殺し、一歩だけ前へと前進する。そのループを繰り返せば最初のウェーブ、最初の50匹の血祭りが終わり、僅かな休みを挟みつつ次のウェーブが迫ってくる。

軽く見える数は100に届く。

およそ前の2倍の数だった。

それに従い、NPCの一部が刀や太刀を抜刀する。ファランクスを飛び越えて、盾で受け止める動きを見せる中絶妙に攻撃と敵の合間を抜けながら訓練された動きで一刃で大蛇の首を落として行く。見事としか表現できない動きはやはり、鍛錬されたものがあり——どこか、リアルで目撃した事のある流派の動きが見える。もっと接近しない限りは細かい動きが解らないが、ちよくちよく目立つのには薩摩の方のやべー動きが見える。

やはり現実で達人と呼ばれる人々のモーションを読み込んで登録しているんだろうなあ、とちよつとだけ、戦ってみたい欲望が沸き立つ。とはいえ、今はまだグリーンだし、すぐにこのグリーンマークを落とすつもりはない。少なくとも次のカルマ浄化を行

えるクエストを見つけるまでは一時的に表舞台の方で活躍しよう、とは思っている。

モリアーティーもヴオイドの人員が増えて来た今、裏で動かす人間は俺以外にもいるだろうし。

そう思っている間にウェーブ2が処理された。今のところ、大きな被害は見えず、そしてNPCも全員無事のように思える。騒めく気配の中、段々とだが死の匂いが濃密に世界を満たして行くのが感じられる。懐かしい気配と、どうにもならなそうな感じが少しずつ、少しずつ泥沼にはまって行く感触を覚えさせる。そしてそれと同時に、城壁の上から戦場の向こう側、その更に奥に一つの巨影を見た。

今はまだ掠れる様な影しか見えないが、大蛇が死ぬ度にその姿が段々と色を濃くし始めるのを感じる。巨大な影は九つの首を持ち、数百を超える軍団の後方で、眷属が死亡する度に少しずつ、少しずつリソースを満たされて行く。

そしてそれが形を少しずつ見せる度に、10層に満ちる死の気配が濃密になって行く。

それを見て、腰の動きを停止させた。

「……はあ、はあ……ベオ君……？」

「……」

アスナを犯す動きを止めながら逸物を膾から引き抜き、口元へと指を持って行き、甲

高い指笛の音を響かせる。城壁から響く指笛の音に反応し、疾走するような足音が響いてくる。それに従い着崩れた服装を軽く正しつつ、城壁の端へと足をかけ、

一気に飛び降りた。

「アスナ、引っ込んでろ。戦果を稼ぐつもりがあるなら好きにしろ。だかなるべく前に出るな」

「ベオ君!？」

城壁から飛び降りた体を拾い上げる様に跳躍した馬が足元に飛び込んでくる。落ちながらその背に乗り、鞍に尻を落ちつけながら横腹を蹴り、鎧を纏った戦馬を着地させ、戦場へと向かって走らせ始める。

1層で購入し、そしてモリアーティーと交代で餌を与えたりして愛情をこめて育てた馬は交配に交配を重ね、3世代目で漸く鎧を纏い、走る事に耐えられるだけの筋力と体力を持った馬が生まれ、そして育った。漸くまともに戦闘で運用できるレベルの戦馬だった。その力強い足は大地を蹴るたびに音を響かせ、木製の障害物であれば突進で破壊できる程度には強さがある、今の相棒だった。アスナから此方に乗り換えつつ馬を走らせれば、メールがモリアーティーから届いてくる。片手で走らせつつ、もう片手でウインドウを開き、確認する。

『やあ、ベオウルフ。早速だけドグレンデルの時の様にいいところを見せてくれないか



な？ まあ、君の事だから言わなくても大体察していると思うけど、アレはたぶん、完全顕現する前に潰さないと相当やばい類のボスだと思うからネ！」

「ノリノリじゃねーか」

とはいえ、即座にこんなメールを送ってくる辺り、モリアーティ側も焦っているのだろう。予測が正しければ、おそらくはギミック系ボスだろう。敵を殺せば殺すほど強化されるボス。出てくる雑魚敵の平均レベルが2〜3上であることを考え、そこにボス補正を加えるなら最大で階層平均よりも5〜8は上だろうと予想できる。

その上で万全に出現させられたら潰される。

防衛線を書いて守備したのでは供物を捧げるだけだろう。

その事態を発生する間に潰す。

「絶望を肴に一発やれなかつたのは残念だが——」

流石に、アレを放置して10層が潰れたのでは話にならない。

殺される前に殺す。それだけの話だ。

## 英雄の産声 V

戦術と技術の向上により、騎馬戦は駆逐された。だが当然ながらそれが最強を誇っていた時代は存在する。それはなぜか？ 当然ながら馬には人間には存在しない幾つかの資質がある。そして育て上げられた馬は鎧を纏い、それその物がさまざまの質量と重量の暴力となつて、速度と共に突撃してくる。つまり、それ自体が一つの凶器として完成されるのだ。それ故に対策が完成されるまでは突撃というのは非常に恐ろしく、そして有効な打撃手段であり、

それはこのSAOという環境でも違わない。育て上げた馬はまだ完成という状態からは程遠い。だが鎧を纏つたその姿は強く、そして恐ろしい。インベントリから突撃槍を取り出して装備し、それを正面に構えながら姿勢を低く、手綱を片手で握りつつモンスターへのウェーブに、斜め横から奥へと向かつて突撃する様に全速力で突進する。既に100を超えて200のモンスターが地平を覆う第4ウェーブに突入している状況、モンスターたちは半狂乱状態にあつた。発狂しながら前へと向かつて前進し、転んだ仲間を踏み殺しながら前へと進んでくる。

その集団に紛れ込めば一瞬で襲われるであろう中へと自分の意思で、ランスチャージ

で突入する。騎馬の速力と重量がSTR補正によってランスチャージを支え、一気に衝撃をモンスターに衝突するのと共に与え、その姿を上へ、奥へ、横へと吹っ飛ばしながら道を開けた。ランスチャージは恐ろしい戦術だ。知性を持って対策し、止めない限りは非常に対策し辛い攻撃でもあり、一瞬で群体の中へと食い込んで行く事が出来る。そしてそのヘイトもまた、一瞬でダメージを生み出す此方へと一気に向けられ、通り過ぎた者は構わずとも、奥から湧いてくるモンスターの大蛇や亡霊甲冑が此方へと向かい始めてくる。

故に、騎馬の背を蹴って跳躍する。

モンスターが届かない高さにまで跳躍した所でランスを足でオーバーヘッド気味に蹴り飛ばし、モンスターの集団の中へと飛ばした。そのまま、落下しつつ、

「戻っている、お前には強い仔馬を産んでもらわないと困るからな」

了承の嘶きを愛馬から聞きつつ、馬は広がった隙間を駆け抜けるように離脱する。その間に、体は僅かに滞空しながら、着地点を見極めず、モンスターたちが殺到してくる。その姿に笑みを浮かべながら、鎖をインベントリから取り出した。

「弁えろ」

着地点にきた大蛇の頭を蹴り飛ばしながら踏み、着地を狩ろうとする武者の刀を受け流しながら蹴り上げる。そのまま反動で体を逆さまにしながら跳躍し、鎖を近くにいた

別の武者の首に引っ掛けて、それを連鎖させるように別の武者と別の武者に引っ掛け、進もうとする大蛇の前に合間を引いた。突進する質量が一瞬で鎖に食い込み、筋力で勝負し、一瞬で勝利しながら空中に居る状態で纏めて武者の胴体と首を粉碎しながら発生する攻撃で滞空する。

短い滞空時間から再びモンスターが群がってくる。だが攻撃密度、モンスター数、その数が圧倒的に多い。通常の戦闘ではまずありえない数、密度だ。普通であればこんな状況、放り込まれたら即死するのが世の常だろう。だが逆だ。

ここでこそ本領を發揮できる。漸く、武器はともかく、技量の本領を發揮できる環境となった。笑みを浮かべながらも一度、魂の宿っていないデータだけの存在に宣告する。

弁 え ろ

攻撃を蹴って滞空する。滞空しながら跳びかかってくる存在、その攻撃を使って更に滞空しつつカウンターを決め、鎖を引っ掛ける。それで相手の動きを制限抑制し、そして壁にする様に勢いを受け流してズラせば、攻撃に対して自分以外の誰かの攻撃が命中する。そして同士討ちで足が止まれば、背後から来たモンスターがそれに衝突し、事故が発生する。

それを空中で回避しながら受け流しとカウンターだけで前進と滞空を続ける。

凄まじいまでの攻撃密度は全て滞空する為の足場として利用できる。それが自分が見出した技だった。曲芸の様な動き、大道芸の様なパフォーマンス、だがその全ては自分の技を煌びやかに飾る為のパーツでしかない。その本質は殺すという事に超特化させた軽業、身体完全操作技能。

完全に肉体を操作する事でどんな攻撃からも常に対応を可能にし、その全てを自分の動きを飾り、加速させるためのステップとして利用させる。大仰なアクションはその為の挑発でもある。根本的にまともにも打ち合う為の動きではない。

完全回避と完全必殺を狙う為の殺人術になる。

「はは、久方ぶりに全力で体を動かせるせい、鈍ってるのが伝わってくるな」

久方ぶりに感じる絶対的密度だった。早く、より正確に、そして確実に殺すという密度にまで達人が技を磨きあげれば、それはこれに匹敵、或いは勝るだけの殺人的密度になつて襲い掛かってくる。それに対応するために鍛え上げられた直感、技術はこの程度の敵の攻撃を余裕で対処させる。

攻撃密度によつて上へと押し上げられる様に、地上から4メートルほどの高さへと跳躍した。逆さまになる様に滞空しながら、両手には鎖を巻き付けて、広げている。軽くそれを握りしめながらタングステンワイヤーであれば引つ掛けてこの程度の軍勢であれば自滅へと追い込むことも出来たのになあ、とは思わなくもない事だった。まあ、そ

それは仕方がない、と眼下を駆け抜けてくる姿を見た。

それはハルバードを片手で握り、振るう姿だった。踏み込む姿は半回転の円運動による加速を乗せながら加速させ、

「——裂け、《無限槍》」

ハルバードが振るわれ、その進行方向に色の付いた斬撃が見えた。直径二メートルに届く刃は10メートルほどの距離を正面に居るモンスターを食らいながら進んだ。成程、無限の槍とは良く言ったものだ。と落下しながら思った。確かに射程が10メートルも増えれば、それは無限に等しい距離だろう。ただでさえリーチが強烈な槍という武器に射程距離を延ばす技能を与えると、それは狂気の沙汰でしかない。特に、

それを十全に使える存在であれば。

「次に会う時は死合う時だと思っていたが——早い再会になったな」

「モンジか」

「然り——怪物を倒すのだろうか？ あの獲物を一人で独占するとは酷いものだ。手柄

首を前に指を唾えて待てとは中々酷い事をする」

「それは済まない。では一番槍を任せて血路を開いてもらおうか」

「応、一番槍の誉れを貰えるのなら十分だ」

ニヤリ、と笑みを浮かべながらモンジが突貫した。《無限槍》と呼ばれる初めて耳にす

るスキルで突貫した。それはどうやらパッシブ系統のスキルらしく、発動すればそれ以降はモンジの意思に従い、その動きに追従する様に斬撃や刺突の射程が飛躍的に伸びる、というスキル。それだけ、たったそれだけ——そう思われるかもしれない。

だが、だからこそ恐ろしい。

このスキルの知識、先入観無しで戦闘を行い、それを突然使われた時、そのまま理解する事もなく即死できるだろう。

強い。そして滾る。これが終わったら死合いたい所である。

そう思いながらモンジを先頭に直進する。危機的状況を前にその槍術は一切陰る事無く振るわれる。槍を片手で回転させながら、それが金属の塊であるのを忘れさせる様な軽快さで振るわれ、その度に腕が、足が、首が飛ぶ。射程の長い槍は相手を内側に踏み込ませる前に敵を引き裂き、道を作る。

その表情には楽しそうな笑みが浮かんでいる。

「数字だ仮想だなんだと馬鹿にしたが——戦国を味わえるとはなんとも望外の幸運か。正直な話、退屈とばかり感じ始めていたがはは、良いぞ、一番槍の誉れと共に参るか、獣の！」

「饒舌だな。しかし、気持ちちは解るとも。ああ、これは楽しいな」

蹂躪されるかもしれないという圧倒的物量の中、殺される可能性がある強大な敵。弁

えろ、俺の方が強い。貴様なんぞに俺が殺されるものか。そういう自負を持つて挑んでいるのは事実ではあるが、現代では絶対に見る事のない物量。鍛え上げられた技は現代では居場所がない。それを存分に振るうだけの戦場があるのだ。

殺すための武芸を磨く者としては、それを存分に振るえるというだけで楽しい。

鎖で引つ掛け、引つ張る敵を正面へと転ばせるように投げて、相手の正面に転ばせながら踏みつけさせ、渋滞を起こす。その中に一瞬の隙も無くモンジが突貫し、《無限槍》を放つ。回転するハルバードが斬撃を線となつて刻み、道を開け、その中へと飛び込んで行き、周囲に鎖を引つ掛けて転ばしながら引つ張つて、投げる。

ひたすらそのループを全速力で前へと飛び出し続けながら繰り返す。即興で構築した連携、粗は存在するが一定以上の武芸者であれば、相談などせずともある程度の空気と風と先読み技術で動きを合わせる程度の事は難しくはない。

連携訓練をしたことがないから——なんて、そんな言葉は雑魚の理論である。

強者にそんな理屈は通らない。やる、できる。殺す、殺した。それだけの話になる。そしてそれが可能であるようにお互い、積み上げ続けて来た。背負っているもの、背景、その全てが違うだろうし理解する必要もない。唯一理解するのは武芸への理解だけである。

強さ。その理解だけがあればいい。



「見えた」

軍勢を殺しながら突貫して行く。殺す数は最小限に、自分の正面に来る、殺せる範囲、殺さないとならない範囲だけを殺して二人で直進する。そしてその向こう側に動き出す巨影を見る。殺され続ける供物に反応し、少しずつ質量を得る九つ首を大蛇はその体を這わせるように動き、此方の存在をその九つ首でしっかりと、睨んできた。敵意を感じる。そしてその敵意に笑みを浮かべる。

「我こそ——」

迷わず突貫した。

周辺にはいまだに大量のモンスターが存在する——だがそれに一切の我関せず、モンジは一直線に九つ首の大蛇へと突貫する。その頭上にはまだ完全にネームは表示されていなく、まだ完全ではないことを証明する。だがそれでも敏感にモンジに反応するそれは迎撃に巨体を揺らして尻尾を薙ぎ払う様に振るってくる。だがそれよりも槍が一瞬で斬撃を結んだ。

「——一番槍……！」

「おお、凄え楽しそう」

切り結ぶ動きは直線的で、全力の突きを切り出しながらも、体を捻り、跳躍し、尻尾の払いを飛び越えながら延長された一撃を胴体へと叩き込み、ヒットスパークを溢れさ

せながらその姿にHPゲージを表示させる。一気に表示される大量のHPゲージを完全に無視しながら、今度は此方の番と、跳躍したモンジの背後へと向かって跳躍する。僅かに此方に差し出されたように残る槍の柄を蹴って更に跳躍し、鎖の端を僅かにモンジの近くに残す。

跳躍した姿を狙う九頭の衝撃を、モンジがそれを掴んで空中で回避する事によつて動きを作る。その反動を此方が利用し、空中で動きを変えながら大蛇の頭上を完全に奪つた。

「俺が上で貴様が下だ、覚えておけ」

言葉と共にインベントリから引きずり出した大剣、大斧、ハルバードを無造作に、しかし速度と回転を乗せて連続で投擲し、それを大蛇の顔面に叩きつけながら回転落下の踵落としを頭に叩きつけ、そのまま大地へとサンドイッチさせる。衝撃を土ぼこりが舞い上がる中で見えるHPゲージの変動は極小のもので、ほとんど変化がないのが見える。《無限槍》の一撃によるHPの変化も大きくはない、かなり低い部類だった。

「体力の大きいタイプか、参ったな」

「好きなだけ殺し続けられるのは魅力だが殺しきれないのは困るな」

地面に叩きつけて着地した頭を抑え込めば、横からモンジが全力の斬撃を反対側へと抜ける様にと押した。直後襲い掛かってくる八連撃を鎖でモンジを引っ張り上げなが

ら蹴り、空中で方向転換しつつ回避し、素早くモンジを空いた隙間へと投げ込みながら頭の一つに鎖を巻き付けて足場にする。勢いをつけてその方向を歪めて別の頭と衝突させ、その勢いでダメージを生み出しながら目に足を突き刺し、反動で体を飛ばしながら距離を開けて滞空する。

「…………ふう、はあああ——！」

迫つて来た頭を蹴り飛ばして跳躍し、一番ダメージを与えている頭の上に着地しつつ、インベントリから引きずり出す斬馬刀を一回転させながら頭に突き刺し、それを全力で下へと向けて蹴り落とす。その衝撃に頭が下へと落ち、捨てる短刀を足場に体を下へと蹴り飛ばして加速、斬馬刀で頭を貫通しながらそのまま大地に串刺しにする様に頭を穿ち、

「首、貫い受ける」

宣言通り、振るわれた槍が首を両断しつつモンジが抜けた。斬馬刀で切断された首を大地に縫い留めたまま、ポリゴンの飛沫を切断面からシャワーの様に降らしながら漸くゲージを1個破壊するのに成功し、八首の大蛇となつて悲鳴を上げる。だがその間にも戦場に増える死によって大蛇の姿は力を得つつあつた。九つあるHPゲージの内一つを破壊したまでだった。

「間に合うか、これ」

「これが現実の環境であれば首を四つは既に落としている自信があるのだが……数値で管理するのも一長一短だな」

「まあ、その分現実では相手できないものが出来るんだ」

「それもそうだな」

切り離された首は未だに生きているかのように斬馬刀から抜け出そうとするが、それを蹴って黙らせながら横へと飛び、残された首からの噛みつきを飛びのいて回避する。チ、と舌打ちしながら顕現し始める影と、そして後ろの戦況を見る。

前線はまだ形を保っている。敵の数は増えており、戦闘は続行されている。だが敵の数が増えた事はつまり、殲滅スピードと数が増えているという事でもあり、それがダイレクトに強化につながっている。あの防衛隊の一分でも此方へと向けてくれれば、此方の討伐は間に合いそうだが、

「このままだと終わった後に生き残っているのは俺達だけになるぞ」

「魂も宿つてない雑魚に壊滅まで追い込まれるのは腹立たしいが——！」

火力と手数が足りない。回避し、カウンターで頭を蹴り飛ばしながら断言する。おそらくはこのイベントそのものが罠だ。

おそらく本サービスでの扱いは何度か全滅しつつ長期間に渡って攻略法を探るイベントだ。その上で判断するのはこれは部隊を二つに分けて運用するしかない。一つは

防衛部隊。そしてもう一つは特攻打撃部隊。犠牲を覚悟で敵が一番薄い状態である最初のウェーブで突撃させ、その上で即殺する。

これを本格的に動き出させた時点で敗北する。

いや、倒す事だけを考えれば5時間も無傷で削り続ければいいだろう。だがその間にこいつが動き出して前線を崩壊させれば10層そのものが滅ぶ。そしてそうなればこちらの敗北だ。

「参ったな……どうすりゃあいいものか」

「考える暇はなさそうだぞ獣の」

大地の上に着地しながら見上げれば、八つの口が大きく開かれた。典型的なブレス前のモーションだった。八つの口という武器から放たれるブレスは食らっていないなくても逃げ場のない超広範囲攻撃であるのが理解できる。個人的に、こういう逃げ場のない攻撃をするのが一番辛い。自分ひとりだけであれば頭の上に逃げればいいのだが、モンジを引き連れてとなると流石に厳しい。

防御用の大剣、デイフェンダーを三本インベントリから引き抜いて壁の様に正面に突き刺した。その動きで察したモンジが槍を大地に突き刺し、それを蹴って大跳躍しながら防壁の裏へと飛び込んできた。

「忝い」

「言葉は乗り越えてからだ」

大剣の背後で、震脚を大地に叩き込み、砕いて抉りながら土砂を巻き上げて大剣へと振りかけながら、浅い穴を生む。そこへと飛び込む様に身を隠した直後、八首のプレスが放たれた。炎、そして液体のプレスはデیفエンダーに衝突しながら焼ける様な音を響かせ、それが武器破壊効果を保有した酸性の物であることを理解させられた。これが炎だけであれば地面を掘って回避できたが、酸性はだめだ。液体は穴に入ってくるからだ。

「チイ」

本当に遺憾ながら——もつとも取りたくない手段ではあるが、心意を使うという手段が残されている。モリアーティーは動くのに無意識的に使っているとは言っていたが、こんなの身体操作の基本だと思っっている自分に、そんな自覚はない。だけどこの心意システム、使えばおそらくあの大蛇を蹂躪するだけの性能を発揮できるだろう。けどそれは、

チート行為だ。

それはクソつまらない行為だ。

遊ぶのに、弄ぶのに使うのは構わない。それは娯楽であるのだから。だけど戦いはだめだ。それは殺すという行為に対する冒瀆であり、俺でも忌避する禁忌だ。心意を使わ

なければ死ぬという状況であれば、迷うことなく死ぬことを選ぶだろう。だが、この先の事を考え、こいつを始末しなければこの先の全てが潰れる事を考えたら、

やむを得ない……かもしれない。

「仕方がない——」

「——諦めるにはまだ早い」

心意を使つて最低限の突破口を作るか、と思考した瞬間、聞いたことのない声が響いた。それと同時にデイフェンダーが破壊され、炎と酸性のブレスが襲い掛かってくる。だがその前に飛び出したのは特大の大盾を構えた男の背中だった。男は攻撃判定を纏った大盾をブレスへと叩きつけ、それを一瞬だけ遮断し、前へと叩き潰しながら前進した。そして同時に攻撃判定を纏う剣でブレスへと切り込み、大盾と剣のコンビネーションでブレスを切り抜いた。

「スイツチ」

ブレスを振り抜いて途切れた瞬間、その背後から黒い影が飛び出した。

一瞬で凄まじい加速を得た黒い影は黒い残像となつて大蛇の首へと到達し、斬撃を刻んだ——一合、二合、三合、残像すら残さない速度で刻んだ無数の斬撃は首筋を辿りながら胴体へと到達し、凄まじい刺突と共にダメージを刻み、大蛇に悲鳴を上げさせた。だがそれで動きを止める事無く大蛇は体を薙ぎ払う。

入れ替わる様に大盾の騎士が前に出た。影——少女が後ろへと反動で飛んでくるように入れ替わった騎士の男は衝撃を後ろへと軽く押し出されながら受け止め、そのまま大盾での全力のバツシュをヒットスパークと共に叩き込んだ。痺れる様な轟音と共に大蛇の姿が震え、一瞬だけ停止した。

その瞬間に一気に距離を開けた。

そして見た、援軍に到達した二人を。

「すまない、前線指揮を預けられる者を探すのに時間がかかって駆け付けるのに遅れてしまった」

「……」

男はオールバックに髪を後ろで纏めた、灰髪の騎士だった。まるで狙ったようなタイミングで出現した男は僅かにHPを減らしながらも楽しそうな色を声に乗せ、そしてこの状況を楽しんでいるのを感じさせていた。

それと共に出現した姿は——二刀流の黒い少女だった。

彼女は、登場し、足を止め、剣を片方此方へと向けながら睨む様に動きを停止させていた。その姿を見て、その娘の名を呟いた。

「ユウキ」

「頼い。ボクの名前を勝手に呼ぶな。なんでお前がこんなところにいるんだ!!」



殺意を乗せた刃をユウキは此方へと向けていた。睨む様に、今にも殺しそうな程の憎しみを感じさせるように言葉をつき出す。それをモンジは一瞥し、興味がないようにそのまま、大蛇の方へと向かって突貫した。まあ、極まった武芸者に善悪なんて基準はほとんどない。関係のないところだろう。

そもそも本場に強くなるのであれば人の一人や二人、当然の様に斬るものだし。

「こつちを見て、答えろ。なんで、お前が、ここにいるんだ」

「俺がボスを倒しに来た、と言ったら信じるか」

その言葉にユウキはブレない剣先を突きつけながら断言した。

「信じるよ」

ユウキはそう答えながら剣を振り払って、大蛇へと視線を向けた。流石に、迷う事もなくそう断言されるのは予想外だった。脅すか煙に撒くかでユウキに共闘させようかと考えていたところなのに、流石にその反応は予想外で、一瞬だけが呆然としてしまった。そんな此方へと、背中を向けてユウキは語り掛けてくる。

「お前……純粋悪で許せない、最低クズでどこまでも許せないけど……それでも、誰よりもSAOという世界に対して真摯、楽しんでるという事は知ってるよ。本当に腹立つけど、お前前に言ってただろ、SAOは攻略されなきゃ困るって」

「ああ、お前を犯しながら言ってたっけ……」

「今はその話をするなよ!! 畜生……」

頬が僅かに赤くなっているのが見えるが、それも即座に消えながら、ユウキは前へと向かって進んで行く。前線ではモンジが踏み込み、槍捌きから放たれてくる連続噛みつきを受け流しながらそれ自体でダメージを叩き込んでおり、その合間を抜けた騎士の男がバツシユで大蛇の動きを一瞬だけスタンさせながら確実に攻撃を叩き込む間を生み出していった。その隙間に潜り込んだモンジが槍を振るい、そして男が再び動きを止める為に潜り込み、モンジの負担を削り落としながら動きをコントロールする。

モンジの動きのそれが完全なる技巧から来る美しいとさえ表現できる型と経験の賜物であれば、騎士の動きのそれは合理の塊だった。超効率化された、最短で最良の結果を計算して導き出したような数理の防衛術。一番ダメージを減らし、行動妨害を成功させる最も可能性の高い動きを常に成功させるような、計算づくめの防衛術だった。一種の天賦とも表現できる防衛術だった。

「……今回、お前を見逃すのは今回だけだからな」

踏み出し、二刀を構えながらユウキは踏み込む前に一瞬だけ動きを止め、呟きを零した。

「誰かの為に戦えるのなら……なんで普段からそうしないんだよ……」

そう言って残像となって黒が飛び込んだ。その背中姿を見て、溜息を吐く。

「俺は思うままに振る舞っているから、それは難しいな、ユウキ。結局のところ俺が動く理由は楽しいか否かにだけ尽きるからな——」

大蛇に飛び込み、戦う二人の姿と、それを完全に防衛する要塞の如く堅牢な男の姿を見て、しかし、まあ、と声を零しながら指の骨に音を鳴らし、鉤爪を構える様に指を作った。

「偶には<sup>自分以外の為</sup>こういう趣向も悪くはない」

ゲームなのだから、こういうイベントやロール、役割も時には悪くはない。根本的に殺し、蹂躪し、奪う側の人間である為、逆にこういう経験は新鮮だ。だけど偶には悪くない。そう思いながら踏み出そうとしたところで、

You Have Acquired A New Skill

Get 《暗黒剣》

「……なんだこれ——つと」

跳躍し、回避しながら着地し、新しく表示されたメッセージウィンドウを確認する。そこには新しくスキルを習得した、というメッセージが書かれてあった。新しく取得したスキルの取得条件を確認するが、そこにはエラーの文字と共に取得条件が表示されていないかった。とはいえ、システムの正式に習得しているようで、どうやら勘違いや間違いはないらしい。

「……どうしたものか」

「あの、格好つけたのなら早く混ざって欲しいんだけど！ DPS足りないんだけど！」

「あ、そっち行つたぞ」

「うわああ——!？」

楽しそうなユウキの悲鳴を聞きつつ、スキルを確認すれば《暗黒剣》には初期からスキルが二つ追加されていた。どちらもパッシブスキルの様で、《無限槍》に似たタイプらしく、特定の行動に対して効果が付随するスキルであった。成程、とそのスキルを確認して納得したところで、スキルスロットに《暗黒剣》を追加し、そしてウィンドウを全て消去する。

「待たせたな、肩を借りるぞ騎士」

「ヒースクリフだ」

「応、じゃあ借りるぞヒースクリフ」

疾走し、バツシユを叩き込んで後ろへと衝撃でバウンスしたヒースクリフの肩に足かけ、一気に跳躍した。それを仕留めようと大口を開けて迫ってくる首の一つに対して鎖を投げつけて、衝突した反動を利用して体をズラしつつ、滑り、流し、頭の上へと蹴りを叩き込む様に着地しながら、片手を持ち上げた。

獣の爪を叩き込む様に、脳天に腕を突き刺した。

それと共に溢れ出すヒットエフェクトとポリゴン——その飛沫が体に触れた瞬間、ポリゴンエフェクトが変質した。

服に触れたポリゴンエフェクトは変質する様に赤黒い色へと変質した。

そう、返り血だ。それが赤黒く服装を染め上げる。それが一つ目の《暗黒剣》のスキルだった。相手から発生する霧散ポリゴンエフェクトを血液というリソースに変換するというスキル。そうやって取得された血液リソースは一定時間で消え去るが、ストックされている間は返り血として服装を、肌を、髪を、肉体の全てを返り血で真っ赤に染めて行く。

そして血に濡れれば濡れる程HP上限が減少して攻撃力が上昇する。それだけのシンプルなスキル構成だった。身を削り、相手を削り、血に濡れながら敵をかみ殺すだけのスキル。

実にらしいスキルだった。

ポリゴンが返り血となって浴びながら、歪んだ笑みを浮かべながら爪を、拳を頭に突き刺してそれを更に浴びる。

白かった着物を赤く染め、肌を、顔を、髪も全てを元の色が解らなくなるほどに返り血を浴びて、HP最大値を30%削り、これ以上なく全身を血の色だけに染め上げながら夜空に咆哮する様に笑った。

気づけば首の一つが頭から抉れて潰れ、地に落ちて行く。それを解放する様に蹴り跳びながら、赤くなつた身を引きずり、体から溢れる鮮血をばら撒きながら跳躍した。新しいスキル玩具にご機嫌具になりながら、夜を終わらせる為に、最精鋭四人で終わらせに行く。

もう、負ける理由がそこにはなかった。

## 幕間 ————そして物語はさらに歪む

「斯くして大衆は英雄賛歌を謳う。確かに輝くものがそこにあるのだと知る。凡庸な者たちは自分とは違う輝きがあるのだという事を理解させられる。自分たちとは違うステージがあるのだと理解する。それに妬みを覚えるが同時にSAOというゲームに光を見出す。このデスゲームにどうしようもない中でも輝き続けられる希望があるのだという事を理解する———実によくできた物語だと評価するよ」

それは笑いながら暗がりの路地に立っていた。声だけを聴くのなら親しみが存在するのかもしれない。声だけを聴くのであれば信用出来たのかもしれない。だがその言葉は猛毒だった。ありえないとでも表現する程の精神力の強さがなければ一瞬で脳髓を言葉に蕩かされる。それを理解して言う畜生の言葉だった。まともに聞いてはならない。男はそれを理解していた。そして理解していながら、

「お久しぶりです、マクスウエル先輩」

「おや、自分が何であるのかを隠さないのかい？」

「いえ、貴方を相手に偽ってもしようがない事でしょうから。ここは素直に特定されてしまった事への褒美に付き合いますよ、先輩に」

男は諦める様な溜息を一度吐き、それを見て毒吐きは笑った。それを見た男は相変わらず変わりませんね、と言葉を贈った。それを聞いて毒を吐く者は変わる？ と嗤いながら答える。

「この私が変わる？ そりゃあ勿論変わる訳なんてないさ、そういう風に自分を設定しているからね！ それに心意に触れるからこそ自己のアイデンティティや認識というのは何よりも大事なものであるのは誰よりも君が知っているはずじゃないかなあ……えーと……今の名前は何だっけ？」

「ヒースクリフ、ヒースクリフですよ、先輩」

「ああ、うん。なんかそんな感じの良い感だったよネ！ とりあえず、私の事もモリアーティーとも、教授とも呼びなさい。いやあ、しかし良かったよ。こんな面白そうな状況で引っ込んでいる様なつまらない子じゃなくて。こんなに勝手に遊び場を用意しただけの価値はあったよ。おかげでこうやって君を炙り出す事が出来たんだから」

何でもない事の様にもリアーティー、少年の姿をした怪物は言つてのけた。それを聞き遂げる騎士風の男はそれを聞いて驚くような事はなかった、そもそもからして少年の性質を知っており、男は少年のやっっている事をデータとして知っていた。誰よりも、一番注意していた相手でもあった。それ故に男は、ヒースクリフという仮面を被る存在は見過ごせなかった。



「まさか私を引きずり出す為だけにこんなイベントトリガーを発掘するとは思いませんでした」

「二重三重に、簡単に踏めない様に、それでいて何度もヒントと忠告を与えてくれるからね、実に解りやすかったヨ——まあ、それで失敗して崩壊するのならそれはそれまで、つて事なだけだ。失敗するとは微塵も思わなかったけど」

「用意した時に既に結論は出ている」

「然り、然りという奴だね。ま、騙し合い、化かし合いという領域で私と戦おうと考えること自体が百年早いのだよ、ヒースクリフ君。そもそもそういうことを学習する様に育てられた私なんだから、君や他の皆よりも私が考えるという点で優れているのは当然だろう？ まあ、だからそこに関しては落ち込む必要はないサ！ それに君も乗せられていと解つても楽しんでいたしネ！」

「まあ、実際美味しい状況だったのは認めますよ。おそらくワザとでなければこんなことにはなりませんからね」

「だろう？ そういう意味では私に感謝して欲しいかな！ こうでもしなければ楽しい楽しい英雄ごっこも楽しめないだろうし！」

まあ、そうですね、と諦める様な苦笑を漏らしつつ、犯罪王が質問した。

「所であるスキルは何なんだい？」

「ああ、ユニークスキルですか。平等なMMO環境をあえて不平等にするための起爆剤ですよ。リアルに近づけるのであれば、より異世界らしくするのはならやはり才能や資質、積み上げた物語によって不平等に特典を与えないとそれらしくありませんからね」  
楽しんで様々に、少しだけ目を輝かせるように男は笑う。

「《二刀流》の担い手は勇者として先陣を切る役割を、まだ未熟で最も反射神経に優れた人物に渡る様になっています」

「成程、つまりは一番VR環境に対して適応性の高い人物だね？」

「ええ、《神聖剣》は私が目立つ為に、《無限槍》は槍の様にまっすぐで何があろうとも絶対に己を曲げることはない、人間として完成されている武芸者に。《手裏剣術》は性能はガチですがネタ枠としての側面を備えているので一番似合う人物に。《抜刀術》に関してはやや悩んでいましたが今回のイベントに参加せず、それでも面白そうな素質のある人物を見つけたのでそこへ投入する予定です」

「……で、彼のは？」

「悪事を美德としつつ善を成す事に躊躇のない悪漢へと贈る、いずれは勇者と肩を並べられそうな者に。もう一人、候補がいたのですが——やはり、派手に動いてくれる方が栄えますからね」

「成程成程——まあ、悪くない。王道RPG的な流れだね、90年代のややレトロが

入っている感じの。私は嫌いじゃないよ、そういうのはネ！」  
ただ、まあ、と少年の姿をした犯罪王は笑う。

それではやや物足りない、と。どうせ、外に体を置いてあるんだろう？ 何時でも出れる様にしているんだろう？ 裏でちまちまアップデート作業をしているんだろう？

いやあ、無論、言葉は出さなくてもいい。簡単な推理さ。そう、ヒントさえも必要としないとてもとても初歩的な推理だとも、ヒースクリフ君。私は良く解っているとも。君という人間のパーソナリティ、人生、それを後から生まれてより早く育った人間として、後輩でありながら君の先輩として良く理解しているとも。

良く理解しているとも。

怪物が微笑み、魂を前に舌なめずりする様に笑った。

「ああ、だからこそ実に残念だよヒースクリフ君」

よよよ、と泣き真似をしながら犯罪王は断言した。

「まさか百層に到達できないなんてネ——」

「……」

「いやいやいや、まさか、まさかまさかまさか、君の様な聡明な人物がそれに気づかない筈はないよね？ なんて言ったって私の様な悪魔を生み出すのに協力してしまった天然の天才なのだから。このままS A Oの攻略が進んでも時間が足りないだろうという

事実、君であれば誰よりも理解しているだろう？」

それを告げられた男はそうですね、と少しだけ、寂しそうに呟く。

「やはり100層へと到達する前にもうここでいいやつて思えてしまう人が多いでしょうね。ですがその時こそ、ここは本当の異世界となるでしょう。ここで骨を埋める覚悟が出来るなら——それはその人物にとっては現実でしょう」

「然り、然り然り。ああ、だけど」

それは、実に、勿体ない。

勿体なさ過ぎる。極上の素材と要素がこれだけ揃っているのに、なぜたったそれだけで満足してしまうのか？ それが私には実に理解できない。そこが全く納得できない。なぜそこで妥協してしまうのだろうか、と。

「妥協？」

「そう、それは妥協だよヒースクリフ君。君のそれは出来る範囲での妥協でしかない。君の真の願いを叶える為のパーツは既に揃っている。この先発明されるであろう重度のAR技術、そして存在するVR技術、この先にある更なる発展、そしてフラクトライトの存在、イマジネーション回路……：ほうら、材料は既に揃っているじゃないか。それをただごった煮にするだけではもったいなさすぎる。私にはとてとても、そんな真似は出来ないよ」

小さな犯罪王の道化の様な言動に、男は笑った。

本当に変わらない。ずっと昔から変わる事のないその道化の様な態度に常に面白そうだという方向性ばかりを見出そうとするいい加減さ——何もかもが変わらない。故に男は理解していた。なぜこの少年姿の悪魔が彼に接触したのか。なぜ探していたのか、どういう目的で接触したのか。何を成し遂げようとしているのかを、

ヒースクリフ——即ち、茅場晶彦は良く理解していた。

「先輩、前々から言いたかったのですが人の組んだプログラムとかに横からこつちの方が良い、と改案を出すのはプライドと自信を刺激するので止めて欲しいのですが」

「おや、そうかい？ 私の目には嬉しそうに受け取る姿が見えていたんだけどねえ——

——まあ、それはさておき、そろそろ本題に入ろうか、SAOの神様」

「ええ、そうしましょうか。まあ、大体要件は解っていますけど」

苦笑しつつ、男は少年の口から放たれた言葉を受け入れた。厚かましいとも表現できるその言葉を迷うことなくその男は受け入れた。そしてその結果、二人は手を結んだ。その裏でお互いに何を考えているのか、それを察せる者はいない。

だが一つの事実として、

誰も見ていない、見えない、複雑な10層主街区の路地裏で、

二つの影が手を組んだという事実だけが残されていた。

## 50層 混沌の坩堝

### 勇気と策謀と墮落

ソードアート・オンラインの攻略開始から1年が経過した。

1年という時間がこの巨大なバーチャルの牢獄で経過された。

それは大きくSAOというゲームの形に影響するには十分すぎる時間でもあった。ともあれ、この1年間で多くのプレイヤーが死亡し、そして流れも変わって来た。この1年の攻略によって今、SAOというゲームは第50層までの攻略を完了していた。そう、1年で50層。10層までの月に10層ペースでの攻略が続いていれば今頃、脱出しているはずであったタイミングだった。

だがそうなっていない。無論、攻略ペースが激減したのに原因があった。予定の半分以下の攻略状況の起因は25層のボスが原因となる。25層のボスは双頭型の巨人であり、このボスを相手に攻略隊はほぼ壊滅するという事態を迎える事になってしまった。そうやって崩壊した戦線を《神聖剣》のヒースクリフが一人で支えるという伝説を打ち立てた攻略戦、そのボスは今までのどのボスをも遥かに超える強さと容赦のなさを持っていた。

そう、まるで攻略させる気の無いかのような、悪意を詰め込んだボスモンスターだった。25層を超えた26層のボスとの戦闘が発生し、それは25層の様な怪物さを見せる事はなかった。そう、25層だけだった、その化け物染みた強さは。逆に言えば4分の1を攻略した証明としての、ゲーム攻略を阻むための守護者でもあったのかもしれない。

そんな、地獄のような番人を突破したところで、前線が大きく崩壊し、ロストされた装備——そして、命を補充する必要があった。当然ながら今までであった押し寄せムード、何とかなるという空気はその一戦で完全に消沈してしまった。当然だ。今までのボス攻略に明確な犠牲者は存在しなかったが、それがようやく表に出て来たのだ。

事前調査による情報の横流しは続いていた——だけど、それでも犠牲者は出た。つまりは、攻略本を見ながら楽々攻略できる時代は終わりを告げられたのだ、25層で。そこから先は選別と選抜の時であることが示された。

つまり、生き残れる者だけが攻略に挑める。SAOで一つしか確認されていない特殊なスキル、ユニークスキルと呼ばれるスキル持ちを筆頭とし、それ以外にもリアルで軍人だった、或いはVR環境で才能を開花させた者、純粹に鍛錬を欠かさずに攻略に意欲的な者がまず最初に残った。だが軽い気持ちで参加していた者や、成果を得るために影に隠れている様な者は全滅した。

本格的に味方を鍛え、そして戦力となる者を作るといふ事が必要な時がきたのだ。25層まで解禁された事で多くのコンテンツが解放され、ほとんどのスキルも解放されたと言われている。様々なサービスやクエスト、強化手段も聞こえる様になり、SAOは自由度という意味では10層なんて比べ物にならないレベルで広がっていた。それはつまり、プレイヤーを鍛える為の場所や手段が増える事でもあった。

攻略ギルドも25層の事件で一部が崩壊し、解散もした。だが攻略する事を諦める程、まだ絶望的な状況ではなかった。まだ攻略できるといふ事はヒースクリフや他のユニーク持ちが証明してしまった。つまり英雄という誘蛾灯に群がる環境が出来上がってしまった。ほとんどのユニークはフリー活動ではあるが、ヒースクリフはギルドを設立、大規模であり、そして精強な攻略プレイヤーの育成に本格集中し始めた。

そういう事情もあり、攻略は滞った。本格的な攻略のための準備、という物が必要だったほか、今まで駆け抜けて放置していた階層のイベントやクエストを発掘する事で遊ぶという娯楽へと視線を向ける事も始まった。

一部の攻略プレイヤーはその日集めた銭を娯館で溶かすような毎日を送り、現実へと帰る事さえも忘れ始めていた。

そうやって、1年が経過した。短いようで、長い1年だった。少なくとも世界観に完全に違和感を抱くようなことがなく、呼吸する様にシステムを利用するレベルには人々



が馴染んだ。果たして、SAOを本当の世界の様に全てを忘れて生活する人々が出てくるぐらいには、生活という幅が広がった。

その中にはAIの向上が原因か、NPCの人間らしさの獲得という所にも点があり、同様にモンスターたちもつとりアルな恐怖や憤怒を見せる様になったという事もあった。そう、まるで生きているかのように振る舞うNPCの存在達。

そんな1年が経過し——まだ、SAOは第50層という中間点を迎えたばかりだった。

第50層主街区アルゲードは猥雑で、そして迷路のような形状をしている。大通りを避けて路地裏へと入って行けば、それこそ迷子になって出てこれないレベルで入り組んでいる。だが最新であり、そして最も発達し、SAO、或いはアインクラッドの半分とこののを象徴するこの街はひたすら大きく、大量のNPCとプレイヤーで溢れている。近頃のアップデートにより、NPCはさまざままでの人間性を獲得しており、それこそ人間との違いが判らない程度にまでそれは進んでいた。おかげでカーソルを見なければプレイヤーかNPC、その判別がつかないなんて事もあった。

だけどそれが逆にプレイヤー達を異世界に迷い込んだ、という感覚を強める。

そんな自由度の高い最前線の街で、

——牧場で馬の世話をしていた。

口に煙草を咥えた状態で、片手には馬の世話の為のブラシを手に、それで愛馬の世話をしていた。優しく首筋を撫でる様にその青毛に白皮を撫でて行く。愛情をこめて、傷つけない様に力加減を気を付けながら心を無にして撫でる。それを何度も何度も繰り返し、ブラッシングを続ける。気持ちよさそうな声を漏らす白馬は目を細めながらブラッシングに感じ入っているように見える——やはり、この反応はNPCらしからぬ部分があるな、と思いつつ手入れを続ける。

「……馬、好きなのね？」

「ああ、動物そのものが結構好きだ。ご老公の善意で昔、馬の世話をさせて貰っていたこともあってな。それにこいつらは武器とは違って替えが利かないからな。その分、やはり面倒を見ておきたいというのもある」

「へえ、という事は動物とかの世話って慣れてるんだ」

「鍛錬の一つでもあったからな。命を飼う事は命というものを知る事の勉強にもなる、と。まあ、それとは別に馬の面倒を見て遠乗りするのが楽しかったというのもあったが。数少ない娯楽の一つだったよ」

そう言つて語り掛けてくる相手はアスナ——ではない。彼女は今、ユウキを墮とす為に10層の出来事の直後に別れている。なんだかんだで何度も顔を合わせているしアスナは裏切る気配を欠片も見せないが、結構な時間、別れている。そうなつてくると別に抱く女が必要になつてくる。元々アスナはそういう情婦としての役割が欲しくて殺さずに手元に置いていたのだから。ユウキを墮とす為の最終段階は練りに練つてある。

ほぼ1年に近い時間を取つて、アスナへの信頼をユウキに刷り込む。その上で裏切らせ、正面から悦ぶ姿を見せつける。これでなら、と色々と練つている。SAOも残すところは半分。そろそろ機が熟してきたか？ という所ではあるが、徹底してユウキを墮とすのなら、好意と信頼を徹底して心に刷り込まないとならない。その上でへし折つて屈服させる。

その時は絶頂する程に楽しいだろう、と予測している。

その間、アスナと毎日会える訳ではないので、必然的に相手をさせる女がいなくなる。困つた所で女を紹介してくれたのがモリアーティだった。横で此方が馬のブラッシングをしている女は董色の髪に董色の防具を装着した、両手剣使いの女であった。才能と呼ぶものはなく、完全に計算され尽くされた合理の剣術の使い手で、どこまでも正確に、そして機械的な剣術を使う女だった。

そんな彼女を、モリアーティーが好きに使えばいいさ、と連れて来たのだ。

相変わらず謎の人脈だった。とはいえ、アスナよりも大きな胸に、良い声で鳴く彼女——ストレアは悪くなかった。会話の仕方でも上手で、どこからか教養の気配もする。唯一、魂の存在感が薄いという事だけが不満だったが、それさえ飲み込めば良い情婦だった。

横へと視線を向け、ストレアの表情を捉え、ブラシを持ち上げる。

「やってみるか？」

「いいの？」

「男に相手して貰うよりは、こいつも女の方が気持ちがいいだろう」

「そう言われるとなんだかちよつと複雑よね……」

そう言いながらもブラシを受け取ると横に回って、ブラッシングし始める。最初は少々不慣れな手つきだが、40回目のストロークを超える頃にはどこか、コツを掴んだような動きに変わってくる。リアルで同じことをやろうとする場合、慣れていない奴だと簡単に腕が疲れてしまうんだよなあ、と昔の事を思い出しながら苦笑を零した。そしてそのまま、正面に回って白馬の顔を両側から抑え込む様に掴んで、視線を合わせた。「どうだ、気になる雌は見つけたか？ ……まだないか。そうか……となるとお前の見合いをどうにかせんと。いつその事、下の層にいるユニコーンかペガサスを娶って

みるか？」

そう告げると鼻息を顔面に向けられた。

「純愛じゃないと嫌だと抜かすかお前。お前の母親は凄かったぞ。お前を身籠る為に自分から襲い掛かったからな」

白馬が顔を反らして明後日の方向へと視線を向けて会話から逃げた。こら、逃げるな、と顔を掴んで此方へと視線を無理やり引きずり戻す。

「いいか、お前の母親も、そのまた親父も、そしてその親父も、俺を乗せて戦うために生まれて育ってきたんだ。お前に高い金を出して訓練を施したりしているのはその為だ。そうじゃなきゃ今すぐ馬刺しにする。とうかしてる。お前の維持費馬鹿にならないんだよ。突然変異で2世代先ぐらいの成長しやがって……」

ドヤ顔の白馬の顔面にビンタを叩き込む。心なしか、泣きそうになっているが、気にしない。徹底して上下関係を叩き込んでおかないと、この手の天然の天才は付け上がらぬ。特に動物はそこらへん非常に敏感だ。誰が上であるのかを示さなくてはならないのだ。この馬は8世代目だ。だが性能としては10世代目に突入している——つまりあと10層近くはこいつを交配させずにそのまま運用できるレベルで完成されているのだ。

だからなんとなくだが、こいつが見合いを断る理由とかが解っている。

「お前に見合う相手……探すのは大変そうだな……」

「B r r……」

ドヤ顔にもう一発ビンタを叩き込んで黙らせる。そりやあノンストップで走り続けられる体力、一気に5メートルほど高く跳躍できる程の脚力、そしてモンスターを踏み潰して殺せるだけの暴力を兼ね備えた本当に良い馬なのだ。ただやはり、能力の高さ故に驕っている部分が強い。そこだけをなんとかへし折れば良いのになあ、と思いつつも可愛い今の愛馬なのだ。

正直、女よりも手間をかけている自覚がある。だが馬は投資した分の成果をきつちりと出してくれるので、無碍には出来ない。凄まじいまでの金食い虫だとは自覚していても、馬を飼うのは一層からずつと続けている事で、リアルでもやっていたことだけに投げ出したくはない。

悔しい、だけど飼っちゃう。

何より馬に乗って全力で草原を駆け抜けて行く感触は他の乗り物では味わえない躍動感というか、強い生きているという感じがあるのだ。鋼の乗り物にはない、生きていく馬だからこそ感じられるそれが好きなのだ。

「うーん、ブラッシング一つ結構奥が深いわね……それはそれとしてベオウルフ？」

「ん？」

「いや、のんびりしてて大丈夫なの？ 攻略とか」

「まあ、まだ50層に到達してから3日だしな。問題はあるまいよ」

第50層。その脅威度が第25層の時の地獄とそう変わらないのであれば——おそらくではあるが、必要以上に準備した上で挑まないとならないだろう。そしてそれを予期し、ユニーク持ちは全員招集がかかるだろう、と予測している。それに通常の攻略ペースであっても、今は1層攻略するのに最低で1週間をかけている。

流石に3日ではどうにもならない。

「ま、慎重に行動をして——今回、攻略にかかる時間は2週間ぐらいだろうな」

「結構かかる感じね？」

「25層での壊滅が忘れられないものさ。人間とは基本的に悪い事ばかりを強く記憶してしまふ生き物だ。だからたとえそれが半年以上前の出来事であろうとも、連中は忘れられないのさ、死への恐怖が」

全く、馬鹿々々しい。

「死んだ奴の顔や声なんてもう思い出せないくせに、これ以上犠牲者を出さない為に、何てことを言えるんだぞ？」 面白いだろう？」

「その話のどこに笑いを見出すのかちよつと解らないかな」

「そうか？」

「うん。でもベオウルフはそれはそれでいいんじゃないかな。楽しそうだし」

「そうか」

「うん」

まあ、ストレアがそう言うのならそうなのだろう。そんな事を考えながら目の前の牡馬の見合い相手をどうしたものか、と悩む。ユニコーンやペガサスではどうやら、格が見合わないらしい。となるとやはり、準伝説系統のモンスターを連れてこない駄目だろうか？ 麒麟とか捕まえられたらいいのだが、性別の厳選を考えると更に難しい。となるとこいつの相手の為にもう一頭育てるべきだろうか？

流石にそれは破産するな、と思ったところで、

『51層主街区への転移門がPC《アルベリヒ》により開通しました』

「——は？」

思わず、そんな声が漏れ出した。聞きなれたアナウンスはフロアの攻略が終わり、次の階層への転移門が利用できる事を告げるワールドアナウンスだった。それはプレイヤーがボスを討伐し、次の街に到達したときに転移門をアクティベートした事の証であり、全てのプレイヤーが現在、51層へと迎える様になったことを示すアナウンスでもある。そのアナウンスに一瞬考え込む。

聞いた事のない名前だ、と。



まだバレていないユニーク持ちか？ それとも心意システムを見つけ出した者か？  
どちらにしろ、結構な事だ。51層へと超大規模攻略パーティーなしで上がった、と  
いう事実はつまりそれだけの実力と何かが存在する、という事の証でもある。

愉しくなってきた。

「ベオウルフ、顔が悪そうに歪んでるわよ？」

「悪人面なのは生まれつきだ。それよりも51層へと向かうぞストレア」

愛馬の顔を軽く撫でてから背を向け、牧場の端の方に見える転移門を見た。一応の  
所、愛馬の飼育の為に今はグリーンプレイヤーへと一時的にだが戻っている。その為、  
転移門を利用する事は可能だ。今すぐ51層へと向かえば、おそらくは50層ボスを攻  
略した人物の姿を目撃できるかもしれない。

そんな期待を込めて、ストレアを引き連れて転移門へと向かって行く。

51層はアルゲードよりも縮小された層であり、主街区もアルゲードよりも小さく感  
じた。とはいえ、此方はアルゲードよりも遥かに整っており、白銀の城、という言葉が  
似合う姿をしていた。中世の城下町をベースとした姿をしているが、そこをもっとファ

ンタジツクに、幻想的に美しく整えた姿をしている。そう、美しい。言葉としてその姿を表現するのであれば、

——アルヴヘイム  
妖精の都。

そう呼ぶのに相応しい外観をした主街区だった。美しい銀細工が転移門広場から見え、その奥に見えるおそらくはNPCの居城は光に包まれている。今まで何度か見た、療養かりゾートエリアに匹敵する優美さを兼ね備える階層だった。おそらく、この階層全体がこういう形になっているのだろう、と予測できる姿だった。

そんな転移門広場には既に大量のプレイヤーによる人込みが出来上がっていた。当然ながら、新しく階層が開いた場合、それは攻略にまた一歩近づいたという事実を確認できる為、階層開きという一種のお祭り状態になる。それは希望を見るのと同時に、それを成し遂げた戦士を慰撫する為の物でもあるが、今回はその事情が少々異なる。祭りの空気ではなく、混乱と困惑の色が見えていた。

当然ながら3日での攻略なんて最初期にあっただけだ。今の迷宮区はかつてのそれよりも遥かに広く、そして深い。プレイヤーは強くなっているが、NPCもAI更新によつて、パターンハメする、という概念が通じなくなってきた。その為、攻略には今までよりも時間がかかっている。その結果、全体的なプレイヤーの戦術等の向上が発生してはいるのだが、それでもこのスピードでの攻略は俺やモンジの様な単騎特攻で全てを

ご破算に出来る怪物でもない限りは不可能であり、益がないからそんな事はしない。だが今、この状況が達成されたことを証明していた。

そして転移門広場の奥、良く見える位置には一人の男を筆頭とした集団が見えた。筆頭の男は金髪をした、美形だった。全身を白銀の鎧に包み、まるでこの世界の王かの様に君臨している、そんな気配の男だった。その姿を見て、即座にインベントリからロブを取り出し、それで全身を隠す様に纏った。心意を使つて気配を消して、完全なる影となりながらストレアの背後へと回った。

「あれ、ベオウルフ?」

「そのままにしてろ」

ストレアの影に潜みつつ、その耳に言葉を囁き、うひい、なんて声を漏らす姿にやや呆れつつ盾にして隠れる。そしてそのまま、影から筆頭の男を眺めつつ、その所感を口にする。

「あれは……ダメだな」

「……ダメ?」

「魂が腐ってる。目が欲望しか映していない。心が小さい。野望に飲み込まれている。どうしようもない小物だが……あれは災禍を引き起こす類の小物だ」

「うーん……?」



存在を。

「もしかして私の事を疑っているのでしょうか……ええ、こうやってここにいる。その事がなによりもの証拠になっていると思います——あんな雑魚、迷う必要も戸惑う必要もない。僕らで一ひねりでしたとも！」

「なんか殴りたくなる喋り方よね、アレ」

「同感だな」

ストレアの言葉に頷きつつ、白銀の男アルベリヒは——口を開いた。そして言った、おそらくはこのSAOにおいて、最も口にはならない言葉を。

「——ええ、だから安心してください！ 貴方達はもう怯えなくてもいい！ ここから先は全て私達だけで攻略しますからね！」

アルベリヒのその言葉に一瞬で転移門広場にプレイヤー達の声が沸き上がった。更なる混乱と困惑、喜びと怒り、様々な感情が入り混じった複雑な感情が一瞬でアイコンクラッドを満たす。だがそれすら自分へのエールとして受け取っているのか、アルベリヒは楽しそうな表情を浮かべ、嬉しそうな声で笑っていた。ああ、駄目だ、こいつ。現実が見えてねえと認識する。同時にやはり、目が気に入らない。

まるで安全地帯から眺めている様な目だ。それが徹底して気に入らない。このSAOに居る人間は誰もが死ぬかもしれないというリスクを背負いながら生きているのに、

あの男だけがそれを無視しているか、知らないような顔をしてここにいる。ここに居て当然のリスクを支払っていない。死の気配を一切感じない。恐ろしいまでに空虚で、それが何よりも気に入らない。

「そして！ その為にも是非とも迎え入れたい人がいる！」

「え、この状況でそんな指定されるのってどんな罰ゲーム」

「くくっ」

ストレアの発言に思わず笑い声を零し、殺意を霧散させる。今の発言で少しだけ頭が冷えた。しかし致命的に情勢も空気も読めない馬鹿だった——なんらかのシステムの抜け穴か、或いは心意システムでも使えるのだろうか？ そんな疑問を抱いていると、アルベリヒは芝居がかった口調で、さらなる爆弾を投下した。

「そう、アスナ——君だ」

そう言つてアルベリヒが人込みの中、前列の方にユウキと共に居たアスナを示した瞬間、無言で殺すために心意を纏い、気配を消し去つたまま殺す為に動き出そうとした。だがその動きを留める様に肩の上に手が置かれ、横へと視線を向ければ影も気配も感じさせぬ、黒いピッチリスーツにマフラーを装着したクノ一が居た。これだけの人込みの中であるのに、その異様な恰好を気に留める者はいない——或いは、そこに彼女がいるのだという事実さえ気付いていない。

「《血濡れ》殿、教授より決して手を出すな、との通達に御座る」

くノ一がしっかりと肩を掴む為、動きが停止する。それを振り払うかどうかを考えるが、ストレアが心配そうに此方を見てくるので、息を吐き出し、心を落ち着ける。あの屑を殺す事と、ユウキへと仕掛けている罫の進行状況を考え、ここで飛び出してあの男を殺せば、露骨に自分とアスナの関係をユウキにアピールしてしまう。

そうするとこの一年間の我慢が無に帰す。

「……モリアーティーに言っておけ、貸し一つとな」

「了解で御座る。それでは拙者は」

言葉を残して気配も姿も残さずに消えた。完全に心意を使いこなしている姿にアレを振り切つて動くとなると面倒だな、と頭の中で計算を行い、言葉を吐く。

「大丈夫だ、大丈夫。まだ抑え込める。まだ、抑え込める。……殺してえ」

「大丈夫？ 膝枕する？ 手を握っていいよっか？」

大丈夫だ、とストレアに吐き捨てながらも、胸の内にこみあげてくる殺意と獣性にこの後、激しくこいつを犯してやろうと頭の中で決める。そして同時にストップをかけて来たモリアーティーにも詰め寄らなくてはならない。

よりにもよつて、俺の所有物に手を出しやがつて。

絶対にぶち殺してやる、と殺意を胸の中に渦巻かせながら転移門広場の方へと視線を

向ければ、

——アルベリヒの頬にアスナからピンタが飛んでいた。

「人を晒し者にして楽しい？ 最低。もう二度と話しかけないで」

面白すぎるアルベリヒのラブコールの結果に、胸の中が少しだけすつとしながらも、これからこのSAOというゲームは更に混迷を極めるだろうな、というのが用意に予測できた。

まだまだだ、このSAOという地獄は終わりそうにない。



## 勇気と策謀と墮落 Ⅱ

### 1日1層。

それがアルベリヒとその仲間たちが行っている攻略ペースだった。1日に1層を突破し、ボスを討伐し、そして転移門をアクティベートする。圧倒的な速度と暴力はSAOというゲームを開始してから一切見る事の無かった、異色の攻略ペースであり、たった数人で成し遂げているという事実はSAO全体を震撼させた。ありえない、そうしか表現できない速度だったからだ。

装備は？ レベリングは？ 訓練は？ 拡張は？ 強化は？ マッピングは？ その疑問に答える事がなかった。ただただ娯楽を楽しむ様に前進し、蹂躪し、そして突き進む。そうやってアルベリヒの宣告から9日目には60層へと到達していた。

もはやその言葉でアルベリヒを疑う者はいなかった。チートか？ それともリアルからの救助なのか？ アルベリヒは本気でアインクラッドをマラソンの様に駆け抜けて攻略する気だった。その成果を、SAO攻略という事実を疑う者は一瞬で消えた。アルベリヒの伝説が幕を上げたのだった。

「クソくだらない、そう思わないかブラザー」

ポンチヨを被り、顔を隠している男がバーのカウンター席に座り、アルコールを喉へと流し込みながらその言葉に向けてくる。薄暗く光源が制限されている店内に見えるカーソルはオレンジとグリーンが入り混じった物であり、到底まともな場所ではない事を証明していた。そこは今ではいくつか見れるようになった、犯罪者の樂園の一つだった。誰にとつても中立の場所。犯罪者でさえ入つてくれる店。アルコールを楽しめる店。店主が善も悪もクソもねえ、と宣告した事で誰にでも開かれている店。

極上の酒が楽しめるといふ場所。酒の入ったグラスを傾けて喉の中へと流し込み、味わうその上品な味を楽しむ。現実とはまるで違う調味料、酒精が用意されているインクラッドでは自分で調整して味を調整する事が出来る。逆に言えばそうやって調合しない限りは醤油やマヨネーズなんて物は再現できない。

その為、リアルな料理や調味料、酒を完全再現できるプレイヤーはそれ自体が宝の様なものだ。そしてこのバーの主は、このSAOにおける人間国宝の一人だ。何せ、あれほど恋しい現実の美味しい酒を再現できるので。一番残忍なレッドでさえ手を出そうとせず、酒を楽しむ。

「ここはそういう聖地とでも呼べる場所だ。だから殺しも殺気もない。

「アルベリヒか」

「ああ、妖精の王様気取りのクレイジー野郎の話だ。目も魂も腐ってる。正直、そこだけは俺らと同類だって言えるだろうが——馬鹿だ。アレは究極の馬鹿だ」

「お前との違いは？」

「俺は解つててやっっている馬鹿。アレは解つてなくてやっっている馬鹿だ」

「成程、自覚症状があるお前も救われないな」

「はっはっははは……救いなんざ求めるだけ無駄だろう？ この世界じゃな。神様は助ける事よりもこの世界での生活を見る事を楽しんでおられるからな」

「確かにな」

POHは趣味が絡まなければ、割と話せる男ではある。その趣味が致命的で、とことん反りが合わず、究極的にはお互いに殺し合うしか選択肢が残されないだろうが、それを抜きにして話し合ってみると色々経験しており、話すこと自体は結構楽しいクズである。損得で、こういう絶対中立地帯で趣味を抜きに話をする場合、割と会話が楽しく弾む。

そして今回、当然ながら話題に上がってくるのはSAOを今震撼させている大英雄アルベリヒとその仲間たちの事だ。このSAOで今、アルベリヒと勇敢な仲間たちを気に

しない連中なんていないだろう。いたとしたら驚きだ。

「で……金髪の屑の話か。ああ、アレか。俺のものに色目を使いやがって。未だに殺したいという気持ちで溢れているぞ。ああ、もし1:1で会う時が来たら絶対にぶち殺すって決めてる。クソ、あの後もまるで当然の様に俺の情婦に声をかけやがって……」

「荒れてるな……いや、お前の事ならもつと早く殺すもんだと思っていたが」

「俺がアスナを庇う様な動きを見せたら必然的にユウキに姿を見せてしまうからな。それはダメだ。この1年間、ひたすらユウキへの接触回数を制限し、逆にアスナとユウキを接触させ続けた。何度も何度も戦線を共にさせて信頼と信用を刷り込んだんだ。それを目の前で碎いて、犯して、そして心ではなく魂を一片の欠片も残さず凌辱して俺の物にしたい。その為には無駄な事が出来ない……」

「はあ、と溜息をつきながらグラスを傾けた。そんな此方の肩を慰める様にPOHが叩いてくる。」

「俺にもその気持ちは良く解る。猿共を間引きたくてしようがないのにな、その為に積み上げて積み上げて、そして積み上げて——ふとした所で、それを全部放り投げて崩したくなってくる。ああ、気持ちは良く解るさ」

「慰めてくれはするが、どちらにしる会話内容もやろうとしている事もクズでしかない。だからこそ会話が合う。こういう相手は希少だ。アスナは楽しませてくれ、ストレ

アはその存在で癒してくれる。アレは本当に不思議な女で、傍に置いておくだけで荒々しさが溶けて行くようなものがある。だけど、二人とも根本的には悪ではないのだ。

もつと根元から腐っている、純粹悪と呼べるような話し相手はモリアーティを抜けば、片手で数えられる程度しかない。P o Hはその一人であり、敵でありながら時折見かけては飲む、という不思議な関係を持つている。

無論、外で会ったら即座に殺しに行くだろう。

だけどこの時間だけは別だ。お互い、一時的に殺意と牙を抜き、爪を仕舞って酒を嗜むのだ、まるで文明の生物の様に。これがなんとも奇妙なもので、悪くはないと思っている。だからはあ、と溜息を吐く。

「モリアーティからの静止がなければなあ……引き剥がした上で公開処刑してやるんだがなあ」

「随分と女一人にご執心だな」

女一人、ではない。

「俺の所有物に手を出したという事実が重要なんだよ、P o H。アレは知らなかったとしても俺の物に触れたんだ。あの女も自分の意思で俺の所有物である事を決めたんだ。つまりアレは俺から奪うという選択肢を取ったという事だ」

いいか、P o H、俺の掲げるルールはとても簡単なものだ、と説明する。

「やるなら覚悟しろ。それが俺の掲げる唯一のルールだ」

「Hum ph……very simple? お前の今の行動も全てはそれが原因か」

「ああ、やるのであればやられる覚悟をしろ。手を出すのなら手を出される覚悟をしろ。殴るのであれば必然として殴られる覚悟をしなければならぬだけの話だ。俺は常に誰かを殺して生きているが、だがそこには殺されるかもしれないという事実を常に許容しているもんだ」

それはガキの頃の話だった。

二世移民の自分は学校に馴染めなかった。寧ろ迫害されていた。子供はそういうのに敏感で、常に自分とは違う奴を魔女狩りの様に探していた。そしてそれを集団の敵とする事で常に自分が善である事を証明しようとする。だがそれはどこでも見る光景だ。他人とは肌の色が僅かに違う自分は、そうやって集団から迫害されていた。

だがその時、手を出したやつがいる。

「そいつが助けたのか?」

「いや、違う。結論から言うとなんかそいつは手を出しただけで、手伝う事さえしなかった」

そいつは正真正銘の馬鹿だった。殴るのであれば殴られる覚悟がなければならぬ。悪行を成すのであれば、それが自分に戻ってくる事を覚悟しなくてはならない。即ち、

俺が殴られているだけなのは果たして、殴り返すという当然の権利に対する意識があるか否か、を確かめる為だった。そして俺は無論、見返したい、やり返したいと言いつつ放つた。

「その時、どうなったと思う？ ヒントは大人の助けを借りた」

「親を連れてきて、その親がガキを殴り殺した」

「違うなあ、とP O Hに答える。だが同時に惜しいと答えた。

「そいつはな一番仲の良い祖父が……」老公がいてな、ご老公から刀を借りてきて、それを俺に渡したんだ。そしてこう言ったんだ——やり返す覚悟があるのならこれを使えとな」

なので答えは、

「大人から借りた刀でぶった切った」

「Japan?」

「ああ、日本の出来事だよ。渡した馬鹿も馬鹿で鞘に入れたまま殴り飛ばす程度にするかと思つてたみたいでな、俺が迷う事無く抜いてぶった切ったのには大層喜んだものだ。そして断言してきた。俺には純粹悪の資質がある」

「純粹悪、か」

「ああ。背中を押される訳でもなく、状況さえそろつてしまえば何の抵抗もなく、当然の

様に悪事を行える才能だとな。純粋な善を目指し、そしてヒーローである事を目指したその馬鹿は純粋な悪があるなら純粋な善に成れるという事実をぶった切られて流血しているガキを助ける前に喜んでいた」

「Crazy kid……」

「俺もそれは思う」

まあ、あの事件はご老公が古い知り合いなどに頼んで揉み消してくれた。おかげで自分の経歴には何も残っておらず、事実さえもない。そして迷うことなく刀でぶった切ったという事実にご老公に気に入られた。

「そのご老公がまた脳味噌のぶっ飛んだ御仁でな……いや、まあ、恩人なんだが。孫の発言に善が成立するなら悪が必要となるのを吹き込んだのがご老公で、それが原因で馬鹿が超人となる為にはいかなる死因も乗り越えなくてはならない、という事を思わせ……」

いや、まあ、その先の話は地獄だ。馬鹿が俺に自分を全力で殺しに来い、と頼んでくのだ。なので鉄バットとかで殴ってもまるでダメージを受けないし、ライターを使ったら即席火炎放射器で焼き払ってみても無事だった。はーん、お前人間じゃないな？とは何度も思った事でもあった。だがあの馬鹿は武家の人間で、かくあるべしと育てられ、



天然である上にそう育てられた怪物だった。ご老公本人も旧軍にいた怪物で、刀一本で戦場で殺戮していたとか。それが育て上げた麒麟児がその馬鹿であり、それを殺す為の技術やらやり方を教わるハメになった。いや、まあ、実際は結構強くなって行くのが楽しかったのだが、九州からタイ捨流のじっさまを呼び寄せた時とかは死ぬ覚悟をしたし、宝蔵院のじっさまも恐ろしかった。

生まれる時代を間違えなかった、現代の戦国に生まれて駆け抜けて生き残った連中だった。同じ境遇、同じ実力者、ネットワークみたいなものは構築しておいて、休日は若者のサバイバルゲームに混じっている辺りが実にお茶目な爺様たちだった。

「まあ、刀で流血沙汰を引き起こしたからな。当然家から捨てられたからご老公に囲われて、そこからは楽しき研鑽の日々よ」

そして、その果てに理解したのだ。

P O H、両手で顔を覆いながら告げる。

「……やる事には常に責任を持つ。知らなかったでは後々済まんからな」  
「最初はジョークかと思ったがホラートークだったな」

うん。素直にそう思う。で、まあ、色々あつて今に至る。あの馬鹿も心肺停止状態から蘇るなどという離れ業を見せつけてから自衛隊へと入隊してしまった。だからこそ、こんなVRMMOとかいう異世界で遊んでいられるのだが。

「いいか、P O H。クレイジージャパンを舐めるな」

「クールジャパンじゃないのか」

「ああ、クレイジージャパンだ。特に二世代ぐらい前の連中は本当に頭がおかしい。命が惜しかったら連中に絶対に関わるな。俺みたいに人生そのものを壊されるからな」

「笑い話として覚えておくさ。俺も好き好んでこの国に近づきたくないしな」

ああ、アルコールの息と共に昔の話題を吐き出すと幾分か気分が楽になる。ご老公たちは元気だろうか——いや、うん、まあ、ご老公方に関しては思い出すのは止める。模造刀をサバイバルゲームに持ち込んでくるようなお茶目さんたちだ。心配するだけ無駄だろう。だけど一年もこうやってSAOで時を過ごしていると、

「外が恋しくなってくるな」

「諦めていないのか」

「そういうお前も、外へ出る事は諦めていないだろう？ 攻略組を殺すような事をしやがって……てめえ、別口で脱出手段を用意しているなあ？」

「応える義理がないな」

そう言いながらもP O Hは笑みを浮かべていた。おそらくはナーヴギアでのダイブではなく、何らかの中継を挟んでVRへとダイブしているな、とは予測を付ける。そもそもP O Hのポンチョを一回殺そうとした時に剥いだのが、その下に見えたのは東洋人の

特徴のない顔だった。だが違う。こいつは西洋人——おそらくはアメリカ系だろう。

何らかの方法で初期の強制アバター解除を乗り越えたか、

或いは——途中ダイブを行ったか。

どちらにしろ、最近になってこいつの攻略組に対する妨害やちよつかいはいざという時は脱出できるという自信があるからこそ、存在する部分だ。だからこそPOHはどこかで始末しなくてはならない。こいつを生かしている間はそれが不安定になる。

だが、

「だがお前を生かしている間はあの小物アルペリヒが便利なのも事実なんだよなあ」

「ククク、苦勞しているな」

誰のせいだと思ってるんだてめえ。と呟きながらも笑う。今、この場に喧騒は持ち込まないのは絶対的なルールであるがゆえに。だから溜息だけで済ませる。

「そもそも難しい事を考えるのはモリアーティーの仕事なんだ、俺が考える必要なかったわ。原点に戻ろう。……ん？ つまり誰かを殺して、女を犯せばいいのか？」

「それは普段とどういふ違いがあるんだ」

「何もないな」

クツソくだらない事にげらげらと嗤った後で、POHがそうだな、と言葉を零す。

「俺達ラフコフはしばらくの間、アルペリヒに関わるのを止める」

P O Hの口から出て来た言葉に首を傾げ、そして少しだけ驚きつつも、納得する。成程、と息の下で呟いた。

「それほどか」

「ああ、ダメージが発生しなかったからな。飲み物をすり替えて毒を盛ったがそれも通じなかった。考えられる限りの方法を使ってダメージを通してみようとしたが、まるでシステム管轄が違うみたいな感触だ。相手をしているだけ無駄な類だ。だから俺達はしばらく活動を最前線から後ろの方へと引く」

「おう、解った。あの小物を殺す方法を俺でも探っておこう」

「頼んだぞ。流石にアレがそのまま攻略を続けたら俺もお前も、無論この世界の神もモリアーティーのクソも楽しめない。アレは邪魔だ」

それは同意できる言葉だった。アルベリヒ、遅れていた攻略ペースを取り戻す事になっっているのはありがたい話ではある。だがそれと同時にどこまでも邪魔だ。おそらく、このままアルベリヒは攻略を続けるだろう。そしてそのまま、100層まで突破してしまうだろう。今のところ、GM茅場からの干渉は見えない。となると、GMとしては放置するつもりだと見える。

ゲームを攻略されるのは此方としても別段いい。

だがこれはゲームコンセプトを無視しすぎだ。

今のペースでは体が持つかどうかぎりぎりのペースであったが、アルベリヒチームの押上げでなんとか、2年以内の攻略コースには持つて行けそう。そう、SAOという世界を後1年は味わっていたいのだ。1日1層ペースで攻略され続けたら、2か月以内にはSAOというゲームが終焉してしまう。

合法的に殺人と快楽をどこまでも貪欲に味わい続けられるこの楽園が失われてしまう。冗談じゃない。このSAOでの時間は、なるべく長く引き伸ばさないとならないのだから。だからいいところでアルベリヒを殺して、攻略を通常ペースに戻す必要があるのだ。

80層ぐらいがそう考えるとベストだろうか？ まあ、それにしてもPOHからは身内の恥を話すだけの価値ある情報が出た。まるで無敵の如く倒せないアルベリヒとその仲間たち。

……流石に、茅場晶彦があんな自己顕示欲の塊だとは思いたくない。おそらくは違うだろう。

まあ、頭脳労働はモリアーティーの仕事だ。それに今は丁度攻略組がお休みをしているのだ。だとしたら、仕掛けを動かすタイミングはここら辺が一番だろう、と確信できる。

「ふむ……」執心の雌を取りに行くのか？」

「ああ。生と死の混在したあの瞳に極上の濁りを与える為に1年間ずっと我慢してきたんだ。熟成に熟成を重ねて、漸く収穫の時が来た、という感じだ。お前が手を出すようなことがあれば、流石にわき目も振らずに本気になるぞ」

「止めてくれ、遊びの範疇を超える戦いをお前とはしたくはないんだ。まるで勝てる気がしないからな」

「抜かせ」

この微妙な緊張感もまた楽しい。普段、女とする会話とは質の違う、男の敵と敵で愉しむ会話。気が抜けず、だけど同時に遊んでいるこのスリルがまた楽しい。ああ、これがもつと現実でも味わえるのであれば良かったのに。

もつと悪徳を成せる世の中であれば良かったのに。

だけど現実ではそうもいかない。社会に潜伏し、趣味は趣味として切り捨てて生活しなければ法という網に囚われてしまう。そういう意味ではご老公を恨んでいるかもしれない。良くもまあ、こんな性質に気付かせやがって、と。こんな愉悅を覚えてしまったら忘れられないではないか、と。だけど同時に、気付かなければ人生はもつと灰色に見えただろうとも思える。

ああ、惜しい。

世の中がもつと混沌としていれば。

世の中がもつと酷ければ。

人が人を殺せるような世の中であれば。

もつと——愉しくなるのに。

だからああ、惜しい。悪の素質なんて気付かなければよかつた。だけど悪の素質に気付いても良かつた。なぜなら今の生活がストレスもなく、すこぶる絶好調で楽しいからだ。悪という行いに対して躊躇がないからこそ、ここまでSAOを楽しめている。

真剣にならず、そして遊ぶ事に真剣になる。

とことん、ふざけ切っている。

死ぬときはまともな死に方をしないだろうなあ、と思いながら酒を口へと運んだ。喉を焼くその感覚に下衆な話題を口の中に浮かべ、吐き出しながら下品に笑う。

たまにはそういう日もある。

「あー……結構盛り上がっちゃったな」

片手で頭を押さえながら路地裏を出て、主街区の大通りへと出て来た。もう既に天蓋は闇に包まれており、夜という時間帯をアイコンクラッドは示していた。近くの街灯に背

中を預けながらひひひひ、と嗤いながらアルコールの混じった息を口からふう、とたつぷり、長く吐き出す。偶にこうやって飲むとつい飲み過ぎてしまうのが自分の悪いところだなあ、と思いつつも、美味しい酒が飲めるから仕方がない、仕方がないと言いつ聞かせる。偶にはこういう贅沢も悪くない。

基本的に贅沢ばかりの生活だが。

「くつくつく……ユウキー！ 墮とすから覚悟してろよ……」

お前の綺麗な瞳をどこまでも濁らせてやるからなあ……と呟きつつ、大分酔っぱらっているのを自覚する。仕方がないのだ、仕方が。そう自分に言い訳する様に言い聞かせながら街灯から背を外し、少しだけふらつきながら歩く。P.O.Hも結構飲んでいたくせに、帰りは転移結晶を使ってそそくさと帰ってしまうのだからずるい。

「俺も保険用に何個か転移結晶を持っておくか？ でもなあ、高いんだよアレ……」

モリアーティーにせびれば問題ないだろうが、自分の資産にも余裕はある。とはいえ、趣味に使う為の金だし、無駄に使うのもなあ、とは思わなくもない。

「あー……だが懐かしいなあ……ご老公達もあの馬鹿も。自衛隊に入って周りに迷惑かけてないかなあ、あいつ……一回殺した程度で反省する奴じゃなかったし……」

ああ、懐かしい。恋しい訳ではない。だが懐かしい。

気づけばもう既に1年も鋼鉄の浮遊城に居るんだな、と気づかされる。予想よりも長



く、そして予想よりも短く、複雑に感じる。

それを見上げれば天蓋が見える。100層へと到達しない限り、頭上に存在するのは次の層のプレートだ。外周部へと向かえば空が見えるが、その先は奈落だ。なにも存在せず、無限に落ちるだけだ。

ふう、と息を吐き出す。

酒の勢いで少し喋り過ぎただろうか？ まあ、偶にはこんな日も悪くはない。どうせP0Hは殺す予定なんだ。彼が消えれば此方の過去を知る人間も消えてくれる。別段、知られたからどうした、という訳ではないが。

ほら、過去って知られない方がミステリアスではないか。

だったら知っている人間は消したほうが面白い。

そういう事で、やはりP0Hは今度《ラフィン・コフィン》のアジトまで出向いて殺してやろう、と決める。俺がここまで積極的に殺しに行こうとする奴なんてあの馬鹿以来なのだから、感謝してほしいぐらいだ。そう思いながらふらつく頭を片手で抑え、体を巡るアルコールの感覚を楽しむ。

ああ、今度はどうしようか、と考えながら転移門へと向かう。とりあえず、良い酒を飲んで今夜は気持ちがいい。アルベリヒの事は調査するとして、今夜はとにかく何もしたくない気分だった。とりあえずそのままベッドにダイブして寝るか。

そんな事を考えながら転移門を今の宿がある階層へと向けて移動を読み込ませた。

Access……Granting To The Hollow

「あ、？」

そんな声が漏れ出た。転移光が溢れ出る筈が、次の瞬間に見えたのはノイズだった。世界が一瞬、モノクロに染まったかと思えば次の瞬間には灰色の砂嵐によつて、視界が上書きされたかのように掠れる。その現象に一瞬で酔いが覚める。素早く逃げ出す様に飛びのくが、

「チ——飲まれたか」

飛びのきながら両手足を大地に付けるように着地すれば、既に視界は大きく切り替わっていた。

「どこの誰だかは知らんが、酔いを覚まさせるとは無粋な奴め」

袖の中に仕込んでいたナイフを握りつつ、周りへと視線を向ける。先ほどまで見えたのは鋼の街の様子と、その中にある転移門の姿だった。

だが今、目の前にはそういう物の姿は見えない。逆に見えてくるのはもつと違和感のある物——このアインクラッドという世界には似合わない物だった。

塵。

塵塵塵、塵。

大量に積み上げられた塵芥、塵、機械屑だった。ポリゴンの欠損している機械がある中、無事そうに見える機械や、まるで廃棄された塵捨て場——ジャンクヤード、そうとでも表現すべき光景が目の前には広がっていた。ナイフの腹で背後へと光景を反射して確認するが、そこにエネミーの姿も気配もなく、転移門の姿もない。

「……POHにハメられたか？」

いや、アレはそういう男じゃない。ハメる場合は破壊させる方法を選ぶ。POHはどうしようもないクズで小心者ではあるが、それでも悪事に美学を持つタイプだ。無節操にやるタイプではなく、計画してからそれを蹴り飛ばす奴だ。だからこそ殺しがいるのだが……これを、彼に出来るとは思えない。

「さて、困ったもんだな。転移結晶を素直に用意しておけば良かったもんだ」

こんな事態、流石に想定していない。そう思いながらそのまま数分、迎撃態勢を維持して警戒し続ける——だが、敵の気配を感じない。いや、遠方へと進めばどこからか徘徊する敵の存在を感じるが、それ以外、自分の周辺にはない。困ったものだ、と思いつながら立ち上がりつつ、笑みを隠し切れない。

最近、暇していたのだ。これぐらいのハプニングやサブライズの類、大歓迎である。

そう思いながらインベントリを開き、装備を変更する。私服姿から血が良く栄える白色のコートを装着し、その下は血色のシャツに黒のネクタイ、ボトムスも白でセットを

決めているが流石に靴の代わりにブーツを装着している。防具なんて呼べる装備は一切なく、ドレスコードを整えた、という言葉が寧ろ見た目からは正しいのかもしれない。だが《暗黒剣》というスキルで返り血を管理する以上、派手に血を被っているのが見える方が遥かにやりやすいのだ。

それに、一発も食らわれないんだから防具なんぞいらん。

「あーあ、久方ぶりに良い酒だったんだけどなあ……そこだけが勿体ないもんだ」

左手の指をぐきり、と骨を鳴らして酔いを完全に意識的に抜けきらせた。朝までは酔わせていて欲しかった、と思いつながら右手に握ったナイフを逆手に握りなおし、《素敵》から派生したスキル、《探知》でより精密にエネミーの存在を調べようとする。だが表示されるマップリーダーはエラー表記に変化しており、とてもだが使い物になる状況ではなかった。

どうやら、システムの内外れている場所らしい。これ、戻る道があるのか？ と考えた所で再び、視界がモノクロに染まった。灰色の砂嵐が僅かにノイズを生み出す中で、どんな存在が出てこようと即殺出来る様に迎撃態勢に入った状態、左手を鉤爪にする様に構え、ナイフを右手で握ったまま動きを停止すれば、

背後から気配を感じた。

飛び退きながら振り返り、袖の中に仕込んである他の暗器も抜ける状態で振り返れ

ば、

空から落ちてくる姿が見えた。

「わ、わわわわ!?!」

気の抜ける声と共に空から墮ちてくる、黒い少女の姿が見えた。受け身を取れなかったようで、顔面から空から落ちて来た少女は長い黒髪をしており、インナー型にスリットの入ったスカート、僅かな金属製の防具を装着しており、赤いカチューシャが特徴的な少女だった。その姿見て、顔面着地をした姿を見て、無言でポケットから煙草を取り出し、口に咥えた。

これ、仕掛けた奴がいるとしたら相当楽しんでいるだろう、今。

「あいたたた……なんなんだよ一体、もお……」

煙草に火を付けた所でゆっくりと起き上がった少女が——ユウキが、此方へと視線を向けて口を大きく開けた。その姿に答える様に少しだけ困った表情を浮かべつつ、片手を持ち上げる。

「よう、ハニー。久しぶり」

「あ——!!」

響いてくるユウキの大声に耳がキンキンしつつも、これは予想外に面倒な事になったな、と、完全に酒の余韻が消し飛びながら思った。

## 勇気と策謀と墮落 III

迷うことなく二刀を出して構えるユウキに対して、溜息を吐きながら近くのジャンクを椅子代わりにして、溜息を吐いて片手で顔を抑える。それを見てユウキが数秒間、二刀を構えたまま黙って——そして切っ先を下ろした。なんだかんだで、ユウキとの付き合いも1年になる。彼女としては不本意だろうが、知りたくもない事まで理解してしまっているのだろう、彼女も。俺も、めちやくちやに手を出している訳ではないのだ。そこらへん、ある程度理性でコントロールして殺したり、遊んだりしている。

こういうのは俺の趣向じゃない。だから座って、はあ、と足を組みながら溜息を吐いた。それを見ていたユウキが、

「……どうしたの」

「いや、ここに来る前に久しぶりに高い酒を飲んでてな？ それで転移門を使って帰ろうとしたらこんなもんになるんだから、折角良い感じに酔いが回ったのにおかげで完全に酔いが醒めちゃったし、それにお前と次会うのももうちよつと焦らしたかったのにこんな風になるし……厄日だ」

「焦らすって言うなよ。ボクはお前の顔が見れない方が嬉しいんだから、待ち望んでる

ような言い方は止めろよ」

はあ、とユウキの言葉とリアクションに溜息で答えつつ、しかし気分を入れ替えなくてはならないだろうと軽く頬を叩いた。何時までもうだうだ言っている訳にもいかない。仕方がないと呟きながら立ち上がり、そしてウィンドウを表示させる。そこから通信状態を確認するが——やはり、どこにも通じない。

「まるで隔離されているみたい……転移結晶も通じないよ、ここ」

「やっぱりか。こっちも色々と確かめているがまるで反応がないな。やはり、どつかシテムの穴にでも落ちたか？ データの廃棄場とか。ほら、俺もお前もユニークスキルとかいう他の誰も持っていない玩具を持つている事だしな。或いはエラー処理で捨てられたのかもよ？」

「お前とずつと一緒だなんてゾつとしないから止めてよ」

溜息を吐くユウキの姿にニヤリ、と笑みを浮かべながら、今いる場所を見る。ここはジャンクヤードの小さな広場で、瓦礫の山に囲まれている。その端のオブジェクトに座っているのが現状だ。周囲を見れば、瓦礫の間に道があり、そこを歩けば奥へと向かえそうな気はする。とはいえ、馬鹿正直にマップを守らずに瓦礫の上に登って移動するというのも十分にありだ。だが今はイレギュラーな状況だ。そこで派手に動いた場合、どういふデメリットが付与して回るのかが解らない——ある程度、大人しくルートに

従った方がいいだろう。

参った、本当に情報がない。

「ユウキ」

「一時休戦でしょ？ ボクに異論はないよ……それに加えて一生ボクに関わらないでいてくれれば嬉しいんだけどなあ」

「それは諦めてくれ、君の瞳に恋しちゃったんだ」

「もしかしてカサブランカ？ さんざん人の体を食うだけ食った後でそんな言葉を投げ込まれても感じるものはないよ。それよりも、ここから出るまでは休戦するから、さつさと脱出しちやおう……なんか、嫌な気配がするし」

軽くあしらわれつつも、ユウキがパーティー申請を送ってくる。それを受けながら、この奇妙な状況を少しずつ、楽しみ始めていた。この、データの捨て場の様なジャンクヤードへと突入してしまった事は予想外ではあったが、だがそれと同時にユウキとパーティーを組めるという幸運に感謝していた。

不明な状況ではあるが——まあ、こういうイレギュラーはやはり、楽しいよなあ、とは思える。やはりゲームなのだ、これぐらいのイレギュラーがあつてくれた方が断然楽しめるに違いない。故にパーティー申請を受け取り、パーティーを結成する頃にはやる気を大分取り戻していた。そんな此方を見て、ユウキは剣を一本向けてくる。



「言っておくけど、ここを突破するまでの間、ボクに手を出さないですよ？　無駄だと思うけど」

「いや、流石にそこは俺も弁える。それ以上にこの状況が楽しいからな。未知のエリア、未知の現象。ゲーマーとしてはこれ以上なく楽しい状況だろう？」

「いや、まあ、うん……そうなんだけどさあ！　ああ、アスナが居なくてよかった！　だけどなんか納得いかない！」

げらげらと嗤いながらジャンクに挟まれた道を歩いて進んで行く。先ほどまで、街に居た頃は夜だったのに、ここは完全に昼間——或いは黄昏時とでも表現すべき時間帯だった。オレンジ色の夕日がジャンクヤードの鋼鉄を照らし、輝かせるそんな光景だった。朽ちて行くデータ達はその光を浴びて、最後の輝きを見せている。どこか、寂しささえ感じるエリアでもあった。

だが最初の広場を抜けて感じるのは空気にピリピリとした警戒と危機の感触。軽い気持ちは一瞬で霧散し、思考が即座に戦闘状態へと変質され、片手にナイフを握ったままの状態、ユウキの前を歩く。ユウキも自然と文句を言う事はなく、二刀を常に出したままの状態、警戒したままの状態で後ろに付いて歩いてくる。

どう動くか、何が出来るかを相談する必要はない。その事に關してはお互い、さんざんと体に刻んである。だからそんな事をしなくても、どう動けば効率的なのか、なんて

良く解っている。故に俺が前で、ユウキが後ろという形になる。出の方はユウキが早い。だが動きを潰し、蹂躪するという意味では此方の技量が圧倒的にずば抜けている。

その事実で判断するならば、やはり此方が前に出て動きを潰してから火力と手数がユウキ最高峰の二刀流で潰すのが最適だろう。

故に前衛と後衛で別れる形で黄昏のジャンクヤードを進む。見えるのは積み上げられたジャンク、ジャンク、ジャンク。そこら辺に見た事のあるオブジェクト、見た事のないオブジェクトが大量に積み上げられている。その中には明らかに名刀や名剣に見える装備が転がっている、車の様な現代のオブジェクト含め。それを抜きたくなる衝動を堪えつつ、歩くユウキに声をかける。

「……、どう思う？」

「見た目だけなら……こう、楽屋裏？ みたいな感じはあるかな」

うん、でも、とユウキが呟いた。

「データの廃棄場つてのはちよつと納得できるかな。無造作にオブジェクトを配置しすぎだもん。投げ捨てて、それを退けて道を作った……って感じはある。明らかにプレイヤーが入る事を想定していない場所みたいな気はする」

「やはりか」

道のつくりも非常に雑だ。ユウキの言葉の通り、瓦礫を退けて無理やり道を作った、

という感じがする。その証拠に捨てられているオブジェクトはそのまま手を伸ばせば触れられそうな気がするし、そのまま取得できそうな感じもある。ただ、これが本当に廃棄されたオブジェクトで、捨てられているものであれば、取得した場合、何らかのエラーを発しそうなのが恐ろしい。

「やっぱりなんか気持ち悪いよここ。居ちやいけないって感じが強い気がする」

「……ま、どちらにしろ出口を探さなければならぬからな」

「うん、まあ、そうなんだけど……はあ、憂鬱だなあ……」

呟くユウキの姿に苦笑した所で、直感が危機を訴える。足を止めながら正面へと向ければ、道の曲がり角、ジャンクの影から出現する姿が見えた。頭上に見えるHPバーはまさしくそれがモンスターである事の証だった。

「なに……あれ……?」

頭上に浮かぶ名前は《Mechanized Skeleton》、つまりは機械化骸骨という名称のモンスターだ。そしてそれはその名を現すような、奇怪な姿をしている。まずその姿が金属であり、機械だった。骨の一つ一つが機構の様なパイプやワイヤーで構築されており、肩甲骨からは腕が二本生えている。チェーンソーの様な先端を保有した槍を二本エクストラームで、そして別の腕で取り回しやすいナイフを二本逆手に握っている。完全に機械化されている怪物はサイズ的には人間とほぼ同等だが、歩

くたびに金属音と重量を響かせ、それが三体、奥から歩きながら此方に迫ってくる。

その異様すぎる姿、とてもだがSAOという世界観に相応しくない姿に、ここが本当に不要データの捨て場であることを確信する。こんなもの、世界観に合わないから実装する訳がないに決まっている。

「うわ、金属でしかも骸骨型だ。金属体は刃が通らないのが辛いのに極端に当てられる場所の少ない骸骨型ってどんなクソエネミーなんだよ!!」

「ぼやくなぼやくな……俺なんか始動用の血液を補充出来ないんだぞ」

「あつ」

《暗黒剣》のスキルはHP上限を割合で減らし、現在HPをコストに、そして相手にダメージを与えて発生させた返り血をリソースとして確保する事で稼働する。その際、武器は流血させられるのであれば大体なんでもいいのだが——一部のモンスターにはその流血が判定されないのだ。当然、それは血液を持たないモンスターの事だ。骸骨とか、金属体とか、後は幽霊系とか。

そういう場合、普通にそのままぶち殺すのだが、

「……まあいい、足を止めて纏めるから、ひたすらSSをぶち込め、なるべく範囲が広い奴な」

「言われなくても解ってるよ。それよりもそつちもちゃんと動きを止めてよ……アレ、

絶対にまともなエネミーじゃないから」

「任せろ」

言葉と共に大地を蹴って一気に跳躍しつつ、迫りつつある機械化骸骨へと向かって飛び込んで行く。それに反応した骸骨共の目が赤く光り、今までゆったりとしていた動きがまるでスイッチが入ったかのように機敏になり、四つ存在するアームを使って一気に跳びかかる様に襲い掛かってくる。チェーンランスで削る様に、逃げ場を封じ、それで踏み込みにはナイフで対応する、明らかに戦闘慣れしている者を殺す為の動き。

それに鎖を投げた。

「甘い」

チェーン部分に鎖を引っ掛けて絡めて動きを停止、その上に着地しながら次に飛んでくるランスを柄を蹴って跳ね上げようとして——蹴り飛ばしきれず、軌道もほとんど変えられず、凄まじい筋力で強引に突き刺す軌道を維持させられた。

「だが甘い」

なら逆に動きを利用した鎖を引っ掛け、回避しながら三体から放たれる怒涛の連続攻撃を紙一重で回避しながら、鎖をその体に引っ掛けて行き、一気に引く。バランスを崩しながら倒れようとする骸骨たちが抵抗し、力が入る。だが鎖の結びつきがそれを逆に利用し、

骸骨が自分の筋力で、自分の体を引っ張り、転ばす。

「ふっ——」

骸骨が倒れる瞬間に飛び出したユウキが相手のリーチ外からSSを放った。ヒットスパークを飛び散らせながら骸骨の上にダメージを示す、HPの減少が始まった。

「はあっ!?! 嘘でしょ!?!」

ユウキの一撃、勢いの乗った連続のSSは骸骨の体力を一割も削らなかつた。ソードスキルの反動で硬直するユウキの隣へと骸骨共の背後から跳躍して着地し、その姿を軽く掴んでもう一度跳躍、距離を軽く開けてユウキの硬直が解けた。振り返れば強引に鎖を抜けた機械化骸骨共が立ち上がりつつあった。その体力は削れたままで、回復してはいないが、

「これはちよつと骨が折れそうだな」

「骸骨なだけに?」

「そうか、それだけ余裕なら後は任せても——」

「あ、ごめん、嘘です。超嘘です。ヤダよ、こんな戦っていて欠片も楽しくないエネミー、ボク一人で戦うのなんて嫌だよ!」

気持ち解る。とはいえ、骸骨のクソエネミーっぷりはもはや言葉に出来ない悪意を感じる。熟練PCを狩る徹底した動き、ソードアートの概念を否定する金属ボディ、そ

もそも攻撃面積が少ない骸骨エネミー。

クソ・オブ・クソ。その名にふさわしいクソエネミーだった。害悪でしかない。ここまでクソだと逆に殺意が沸き上がってくる。こんなので出現しなくて当然というレベルのクソっぷり。

……或いは、そんなクソエネミーを配置するだけの価値がある場所なのだろうか？

……どちらにしろ、長く考えている時間はない。既に鎖を抜けて骸骨は立ち上がっていた。インベントリから攻撃力ブースト用の秘薬を取り出したらそれを口の中へと放り込んで、ATKブーストを行いつつ、血液を使わずに発動できる《暗黒剣》のバトルスキルを発動させる。それで現段階で上げれるところまでATKを上昇させたところで、俺が止めて、転ばして、ハメる」

「で、ボクがそこをぶち込んで殺す、と。うん……気が遠くなりそう」  
だよなあ、と呆れながら再び飛び込んで行く。

「ドロップ無し！ クソエネミー認定だなこれは……」

「経験値が凄く多くてレベルも上がったけど、それでもアレはないよ。殺すのにどれだ

け時間がかかったんだよもうー」

一戦を終えた所で完全にくたくたになっていた。インベントリの中に放り込んでおいた長期保存用の食料アイテムを取り出し、某メイトっぽいそれを齧りながら溜息を吐く。まさか三体纏めて殺すのに40分もかかるとは思いもしなかった。HPが減り出すと更に腕が増えるあの骸骨は、それを使って投擲攻撃を使い始めるといふ流石のクソっぷりを披露してくれた。おかげで転ばせても常に投擲攻撃が来るといふ地獄の様な状況で戦わされるハメになった。

ほんと、戦っていて欠片も楽しくないので二度と出てこないでほしい。

しかもドロップは皆無。

だが——レベルが設定されていた。倒した後でそれが確認できた、経験値という形で。おそらくはレベル的には圧倒的に上のランクだったのだろう。莫大に流入した経験値は一瞬でレベルアップをさせる事を可能とさせ、そしてレベルアップした上で更にレベルアップさせる事を可能とさせ、そのまま再びレベルアップを続けて何度か繰り返し、レベルアップエフェクトが一時的に繰り返され続けた。辟易としつつ携帯食料を口の中へと放り込んで飲み込み、

「ユウキ、お前の元々のレベルは？」

「68だったよ。今の戦闘だけで73まで上がったけど」



「俺は52だった。けど今の戦闘で一気に60まで上がったな」  
「うっわ、レベルの安全マージン取れてないじゃんお前!？」

回避し続け、そして殺し続けければ自然と勝利できるのだから、重要なのはレベルじゃないのだ——と言いつつしておく。が、問題はそんなもんじゃない。レベル70を超えてしまったユウキと、レベル60へと到達してしまった自分。経験値を貢献度で割って振っている為、完全に全て取得している訳ではないが、莫大すぎる経験値が一気に流入した。そのおかげでステータスの割り振りを行わなければならないのだが、

「……経験値から計算して80台か、レベルは？」

「まあ、確かにそれだけレベルがあれば一気にレベルが上がるぐらい経験値入るだろうけどさ……でも流星に異常だよ、あんなの。普通こんな経験値が入る存在を放置しないよ。バランスが壊れるんだから」

いや、うん、この状況だと美味しいんだけどね、とユウキが言葉を付け加える。実際、かなり苦勞させられたがこの時間でレベルが数個も上がるのは美味しいの一言に尽きる。だがレベルこそが絶対的な暴力であるレベル制MMOにおいて、雑魚がこのレベルでこの強さ、というのは正直笑いごとじゃない。

想像以上にやばいところに踏み込んでしまったらしい。

だがいや、って言葉を置いた。

「……アルベリヒか？」

「うん？ なにが？」

いや、この主がだ、と言葉をユウキへ返した。回復アイテムの残量等を確認しつつ、言葉を続けた。

「POHが奴に仕掛けたとか抜かしててな、その結果ダメージが発生しないとかいう面白い事を言っていた。ここが本当にデータ廃棄場なのか……或いはデバッグルームの類か。もしこれが後者だとしたら……」

「……アルベリヒの絶対神話の裏が取れる、って話？」

その言葉に頷く。

「ここはどっちにしろ、イレギュラーな領域だ。GMが知っているか否かで大きく変わるが、だとしてもあるべきではない物があるんだ。探せば転移門だけじゃなくて、コンソールの一つでも出て来るかもな」

瓦礫の山を見つめる。そこには大量の意味の解らないオブジェクトが積み上げられている。これだけオブジェクトで溢れているのなら、転移門や操作用コンソールが一つぐらい残っていてもおかしくはない。

「ま、希望的観測ではあるけどな」

「でも入り口があるのなら出口はある筈だよな」

「と、祈っておこう」

まだ空気にはピリピリとした、敵の気配があった。だがユウキと二人であれば無傷で殺せると、慢心しない限りであればと証明は出来た。ならば後は同じことを繰り返すだけの作業だ。相手が圧倒的レベルが上の存在でも、一回殺せるのが証明できればそれでレベルアップし、同じ事を繰り返すだけの辛い作業になるだけだ。ややずるをしているような感触ではあるが、元からレベリング作業はさぼり気味だったのだから、将来の事を見据えて、攻略しながら経験値を取得するのは悪くなかった。

黄昏のジャンクヤード。そこを、ユウキと二人で、パーティーを組んでゆつくりと歩いて進んで行く。モンスターを殺し、経験値を取得し、予想外のレベルアップを経験しながら、言葉を交わす。

「お前ってさ」

「ああ」

「結構賢いしき、多くのことが出来るのにさ」

「ああ」

「……なんで、ボクの事を犯したりするの？ 正直、他にもできる事いっぱいあると思うんだけど。その力があればもつと誰かの為になるとは思わないの？ 自分だけじゃなくて他人も楽しくとかさ」

「どうだろうな、と終わりの見えないジャンクヤードを歩きながらユウキに答える。確かに自分は色々と学んだ。殺人技術とかはその最たるものだ。確かに色々と覚え、それで別の事も出来るだろうとは思う。だけど結局のところ、

「善い事をする理由がない」

「いや、理由とかいらないでしょ、それは」

「あるぞ。善い事も悪い事も、どちらも理由があるから行われる事だ」

歩きながらユウキに語り掛ける。

「ハニー、お前が誰かを助けたとして、感じ悪そうにそいつが去っていったらどうする？」

「うーん……ありがとうぐらい言えばいいのになあ……とは思わなくもないかも」

「だろう？ それが理由だ。お前は無意識的に感謝されるその感情を報酬として、理由として善い事を求めたんだ。そして逆に言えば善行には報酬が発生するべきであるという言葉がある。正当性があるから善として定義が出来る。だから報酬が出る、得られるという事はそれに対する正当性が証明され、そして善である事が定義される」

「……それは極論なんじゃないかな？」

「然り。無論、それは極論だ」

「ただ、考えてみよう。完全に無欲で、報酬を求めずに正義を行う存在を。そんなも

の当然ながら気持ちが悪いに違いない。故に馬鹿も同じだった。あいつは人に褒められ、認められ、そしてそれが社会を正常化する一因になるとして善行を行いたいと言ったのだ。自分が善を成すのは当然の事であり、それが社会の正常化という形の報酬として支払われるのも当然であると。その為は何をしても殺せないような超人になり、国の将来を守るために戦うのであると。

時代錯誤の馬鹿ではあったが、ある種、真理を常についていた。

「だから俺には善行を行う理由がない。善行で得られる報酬で満足できないからだ。だから俺は悪行に手を出し、悪徳を好む。こつちなら俺を満足させるだけの報酬を出せるからだ。ただSAOのルールで言えば俺が得られるリターンなどは一般的に忌避されるもので、犯罪扱いされている、というだけの話だ。そう難しくはないだろう？ 善い事だけじゃ満足できない。それだけの話だ」

俺が女を求めるのは、善い事をして女を手に入れようとすれば面倒だからだ。女を一人手に入れる手間とリターンの収支が合わない。その割にレイプして調教すれば自分の好みの女を育てながら手元に置くことが出来るし、何よりもストレスを感じない。だから俺は我慢する事もなく、悪行に手を出す。

それが楽しいからだ。

「でもその気になればもつと大きな事が出来る力が君にはあるじゃないか」

「成し遂げてどうするんだ？ 誰かを助けた所で俺が楽しいか？ そうじゃないだろう。そもそも俺はこの無駄に育てた技能を自由に、法に縛られずに使う場所を求めていたんだ。そしてその結果、法に囚われないVRの世界を見つけ出した。俺はこれで割と満足してるんだよ、ハニー」

「こんなにも強くて、役立つんだから、ボクは君が誰かの為に役立つわけでもないけど、それでも誰かを不幸にさせる事は止めた方がいいと思うんだけど——まあ、今更こんな話をしたところで無駄だよ。散々ボクを組み敷いて犯してるんだし」

「それもそうだ」

ユウキの言葉に笑いながらまた一体、骸骨を処理した、流入する莫大な経験値を黄昏の中で浴びつつ、改めて思う。ユウキという少女はまるで自分の正反対であるのだ、と。彼女は死に魅入られながらもむせ返るほどの命の匂いを感じさせる。精一杯を生き続ける。解放されている。そしてその中で楽しく、全てに受け入れられて生きています。

俺の様な悪漢とは違う。役割を果たして育て上げた技も業も振るう場所を見つければ、VRの箱庭で格下を弄んでいる日々。

俺の人生のなんと薄っぺらな事か。

やって来たことは人を殺す努力をするだけ——必死に生きようとした、そんな匂いを感じさせるユウキと比べるなんておこがましいほどに俺の人生は薄っぺらだ。だか

らこそ、この娘を手に入れたいと思うのだ。

墮落させて、穢して、此方側に墮として、そして手に入れたい。その輝きを独占したい。

なんとも、歪んだ欲望だろうか。

黄昏の中で、敵の残骸からまた、何もドロップを得られなかった。分かれ道が存在しない、一本道のジャンクヤードは本当に最低限マップとしての機能を果たしている様な形で、迷う様な要素を見せない、そんなエリアをユウキと共に、初めて肩を並べてマップ攻略を進めながら、羨んだ。

彼女の眩しさを。

だけど俺は獣だ。自分でそう定義した。無念無想は今置いた。そして愛を囁く事なんて自分は出来ない——出来なかった。自分に出来るのは奪い、喰らい、そして貪る事だった。だけどユウキを見て、改めて思う。

それでも何も問題ないのだ、と。

「きつと世間一般としてはお前が正しいんだろう」

「きつとじゃないよ、確実にだよ」

「まあ、そうだろう。だけど俺はこれで問題がないと思ってる」

「いや、間違ってるよ」

「戯け、問題がないのと、間違っているのはまた別の話だ。間違っているのは事実だ。それが世間から見た道徳というものだからな。だけど間違っていないというのはこの行為に後悔がないという事、意味があるという事だ」

「どういう事だよそれ」

「自分で考えろ。俺は悪漢だからな、全部教えてやることはできないのさ」

そう言うとうウキが足を止めてジト目を此方へと向けてくるので、笑みを浮かべながらニヒルな笑みを浮かべ、ウウキが視線を逸らす。夕日のせいかわ、その顔はやや赤く染まっているようにも思えた。或いはそれ以外の理由もあるのかもしれないが、それを追求するような場所でもなかった。

「ほんと、なんでお前はそうなんだよ……なんでもっと良い人じゃないんだよ……それだけの力と能力があるのに」

ウウキの絞り出す声にそうだなあ、と答える。やはりその答えは変わらない。

「善い事をする理由がなく、悪い事をする理由ならあった。それだけの差だろうな」

「……」

言葉を告げると、ウウキは黙り込んだ。そのまま、無言を保ちながら敵を警戒し、歩き続ける。終わりのないジャンクばかりの光景に、時計を確かめるのは面倒になってお互いに何時間ここで過ごしているのかを確認するのは既に止めていた。ただ理解出来



るのは理不尽なほどに強いモンスターが出現し、そしてそれを殺している間だけはまだ生きているのだ、という実感がある事だった。

そうやって殺し、進み、殺し、進み、レベルアップを繰り返しながら進んで行けば、ジャンクヤードの奥が見えた。

黄昏色から変動しないジャンクヤードに時間の概念はなかった。だがそこに到達した、という感触はあり、一層ジャンクヤードを包むプレッシャーが強くなった、という事は理解できた。

ジャンクヤードの奥は、散らかったジャンクが放り出された大きな広場だった。崩れたタイル。かけたビーチ。どこからともなく生えては消える大樹。様々なグラフィックを並べて破棄したような光景の奥に、

まるで設置されたかのような半球状の装置が奥に設置されていた。

だがそれを目視し、広場へと踏み入った瞬間、凄まじいまでの殺意とプレッシャーが襲い掛かってくる。逃れる事の出来ない絶対的な死の予兆に、死期そのものを受け付けられたような、そんな感じさえも錯覚した。今までとは比較できないほど強烈で凶悪、そして悪辣な存在感を得る。

それは不吉な足跡を響かせた。

一步一步が絶望の鐘を鳴らし、生きるという意思を削いで行く。やがて、それは完全

に希望を食らいつくし、その瞬間を無感情に、そして義務的に終わらせる。

それは黒い布を被っていた。黒い腕をし、黒い足を持ち、布以外の全てが影で作られていた。見通せない闇から生み出されたような存在は片手に一本の剣を手にしていた。頭上には一本HPゲージを表示させるが、まるでそれが千里先にでも伸びている様な堅牢さを感じる。それは奥にあるコンソールを守る様に立ちほだかり、気配もなく、死の予兆だけを残して立っていた。

《Devil Of Maxwell》——それはマクスウエルの悪魔という名前をしていた。

「ねえ、理由があればお前も善い事をするんだよね」

「そうだな。だからこそ俺は社会に溶け込んで生きてるんだしな」

「……」

二刀流を抜いてユウキはじゃあさ、と槍と斧と大剣を抜き、それを片手で驚掴みにした此方へと向けて、言葉を流してくる。

「……ボクがその理由にはなれない？」

「はっはっはっはっは！面白い事を言う！」

大剣を片手で掴んで肩に担ぎ、余った武器を投げる為に左手で驚掴みにし、絶対的な死の化身へと向かい、視線を合わせた。

「やれるもんならやってみる。……ま、これを切り抜けた後の話だな……！」

迷うことなく武器を弾丸代わりに投げ飛ばして射出し——それを悪魔が両断する様に切り払った事で、黄昏のジャンクヤード、不滅の悪魔との戦いが始まる。

## 勇気と策謀と墮落 IV

武器を両断して、ワンアクションが挟まった姿に一気に飛び込む。大剣を片手に踏み込みつつ、振り抜いたアクションを殺しに行くように最速、最短の動きで接近し、その刃を振り下ろす——殺す、殺せる。その心意気で必殺を叩き込もうとする瞬間、振り抜かれた刃は既に引き戻されていた。それは風を切る翼の様な軽やかさで勢いを無視し、物理法則を無視する様に返しの刃が来た。迷うことなく必殺の動きを迎撃へと変貌させて斬撃を捻じ曲げれば、

劍が大剣を横から食い込み始めた。

「っ、お——！」

迷うことなく大剣を捨てて、踏み込みながら掌底を叩き込んだ。両断される大剣を壁代わりに心臓と首をへし折る様に掌底を連続で叩き込んだ瞬間、まるで霞を殴る様な無の感触に、自分が叩き込んだ衝撃の全てが吸い込まれる感覚を覚えた。また同時に、触れた所から命を吸い込まれる様な感触を得て、僅かに体の動きが鈍る。

その瞬間、断頭台が振るわれた。

「お前……！」

後ろから飛び出したユウキが斬撃を切り払った。がりがり、と嫌な音を立てながらユウキの剣が削れる音がした。だがその一瞬が命を繋ぐ。相手の攻撃が戻ってくる前に身を低くしながら横へと抜ける時間が生まれる。直前に放たれてくる蹴りを転がって回避しながら跳躍し、空へと蹴りに乗りながら回避し、後ろへと転がって逃れる。「まともにやりあうなハニー！ こいつ、ロクでもない！」

「うん！ 今のやり取りで装備の耐久上限が二割削れたよ！ 本当にロクでもない!!」

後ろへと下がり、ユウキも後ろへと下がった。此方が距離を開ければ相手が動きを止め、後ろへと数歩下がり、コンソール前を陣取る様に動きを停止させた。ゆったりとしているが、まるで隙を見せないその動きは明らかに熟練者——いや、豪の者に相応しい現代の達人の動きだった。そこにハチャメチャにステータス等を叩き込んだ存在の様に見える。

下がり、インベントリから耐久力の高いデイフェンダーを引き抜き、2メートルを超えるそれを大地に突き刺して構えた。本当にロクでもないな、と西洋剣を構えるマクスウエルの悪魔を見ながら呟く。あの剣の動きは見たことがある。だが動きと得物がマッチングしていない様に思える。

「……刀を握ってないだけまだマシか」

「え、もしかしてアレがなんなのか知ってるの？」

「いや、中の人というか……モーション提供した人の方な」

そう言うくとウキは此方へと視線を向け、頭のとっぺんから足元まで視線を向け、そして相手の姿勢を再び確認し、口を小さく開きながらあー、という声を漏らした。何があーだよ、まるでキチガイにはキチガイが集う様な言い方は止めてくれ。でも実際中の人は知っている人物だ。

「えーと……で、どういう人物なの？」

「剣術における現代日本の人間国宝……かなあ……」

「また頭おかしいのが出て来た」

「いや、悪いのは俺じゃない。日本人って人種がそもそもおかしいんだよ」

何千年も狭苦しい島の中で身内で殺し続けてきて、侵略されてもセメントルール適用なら敵じゃないしとぶち殺して、日本人の戦闘意識というか、古流系の間人はサラブレッドというか、血を血で洗っている歴史が長かったため、無駄にそこら辺の技術の歴史とかが他の国に比べて濃い上に文化とか伝承とか、そういうのを古い家に限って大事にして手段を選ばず教え込ませるから現代でも多くが遺失するどころか戦国から更に進歩しているし。

まあ、当然ながら現代は過去の積み重ねによって存在する。そしてそれで最も恩恵を預かっているのが技術と科学だ。当然ながら技術とは研鑽の上で発達するものであり、

新しい方が古いものよりも有能なのは当たり前前の事だ。つまり技術の失伝でもなければ、現代の剣聖のが昔の剣聖よりも数倍恐ろしい。

「まあ、どうでもいい雑学だ。というか得物が刀じゃない分まだやりやすい。見ようには勝ち目があるぞ！ やったなハニー！」

「フラグにしか聞こえないんだけどオ!!」

攻撃を叩き込めるから勝てるというのは現実だけだからなあ、と心の中にある絶望感を蹴り捨てながらディフェンダーを抜いて一気に飛び込んだ。踏み込みに反応するマクスウェルは此方の踏込に反応し、静かな剣筋を見せてくる。

一合。

片手で振るうディフェンダーと剣がぶつかる。衝撃に手首に痺れが走るのを感じながら、後ろを回り込む様にユウキが走るのを察する。それに合わせ再びディフェンダーを素早く、

二合。

振り反しの振り下ろし。切り払われた斬撃を戻す様に加速させて重力を乗せた一撃を放ちながら両断を目指す。だが剣は動き続ける。上から振り下ろす渾身撃を両手剣は美しい、静かな水面を思わせる様な流麗さで切り払った。再現データであり、そして得物が違っている上に無駄に付与されたステータスで技量が制限されている状態でも

これほどか、と舌を巻くしかない。中の人の技量が隔絶しすぎている。

普段と同じように戦おうとすれば即座に首が跳ねられるだろう。

武器を使い捨てようとするればその瞬間に首が落ちる。

攻撃を利用して動こうとすれば足が両断される。

投げようと武器を使えば切り落とされながら首を落とされる。

ひたすら己の領域で、相手に合わせて攻撃をさせない様にずっと攻撃の迎撃をし続けないとならない。だがそれでも常に首が落とされるといふ感覚と戦い続ける状態だった。静かで、そして粗が一切存在しない剣閃はまさにどうやって来るのか、どこから来るのか、それが見えないという恐ろしさを秘めている。立ち合えば一瞬でどうやって切り落とされたのかすら解らない。

だがそれは担い手の精神性があつて初めて完成するものだ。

「片手落ちだな——！」

データの、中に本人がない再現だけであれば、それはもはや劣化した存在だとしか言えない。そもそも技術なんて肉体と精神に対して最適化されてナンボなのだ、他人がそれをそっくりそのまま使ったところでそれを完璧に使える訳もない。

心・技・体、それが全て揃わなきや完璧ではないのは言葉の遊びでも何でもないのだが、



「くっ——」

五合目、デIFエンダーが両断される。これ一つでボス戦闘を行っても碎ける事は無い、超頑強な防御型の武器だったが、それも剣が突き刺さったと認識した次の瞬間には両断され、その勢いのまま、首を刎ねに剣が迫る。だがそれよりも早く割り込んだ背後からのユウキの二刀がマクスウエルの背中を狙う。それをマクスウエルは紙一重で回避しながら、回避する動きのまま切りつけてくる。動きに変調がない。クソが、と息を吐き捨てつつ上半身を後ろへと倒す様に引つ張り、首の皮を切らせずに倒れる様に回避しつつ、倒立して剣を蹴り上げた。

空いた胴体にユウキの剣が叩き込まれた。倒立した状態でそれを眺め、そしてボスのHPを確認した。

1ドットすら減る気配を見せないのを。

「クソォー！」

倒立状態から蹴りと柄の上から叩き込み、剣の衝撃を増しながらマクスウエルを衝撃で吹き飛ばし、無理やり距離を開けた。2:1でかからなければ僅かな隙を見せた瞬間にぶち殺されるというハードな相手ではあったが、

「無敵設定でもついているんじゃないかこいつ」

「そうなる」と根本的にボク達じゃどうしようもないんだけどー」

後ろへと体を飛ばして再び距離を取る。距離さえ開けてしまえば此方を襲ってこない、というのは地獄の中の仏だった。着地し、ユウキが半ばから折れた剣を一本捨ててインベントリから新しい剣を抜いた。それを見ながら距離を開けた状態で、

「なんか、こう、何時もみたいに蹂躪できないの!? ボクの愛剣が折れたんだけど! これ、1000万したんだけど!」

「地味に高級品使つてやがるな?」

「だけどなあ、と掌底を構えながら再びコンソール前に陣取るマクスウェルを見た。構築されたAIに従い、マクスウェルはコンソールを使わせない様に守っているのが見える。間違いなく、アレを守護する為に存在しているのだろうというのは解る。だからこそ、アレにはそれだけの意味と価値があるのが伝わってくる。

「……正直ボクの剣が全く通じないのはシヨックだけど、お前ならどうにか出来るんでしょう? 保護コードとかガン無視してるし……そういう手段、あるんじゃないの?」

「……」

心意システム。それは想像力を出力する事でありえない現象を発生させるシステム。それを使えば無敵を破壊してダメージを発生させず、そのまま即死へと持ち込むことも可能かもしれない。だけどそれは同時に、著しく自分の気分と誇りを阻害するものでもある。とはいえ、この状況で使わないかどうかと言えば、

「……さて、な。今度は俺もある程度本気を出して当たる。そっちもそっちでガンガン隙を見つけて叩き込め」

「解った」

会話が終了し、双方向へと跳躍してユウキ別れ、挟み込む様にマクスウエルを囲んだ。それに反応したマクスウエルは剣を構え、どこからでも迎撃できるように待ち構える。

それに合わせ、一気に加速して踏み込んだ。先に前に出たのはユウキだった。刃を交差させるように前に出たユウキが、マクスウエルの攻撃を受け、そして止めた。短いその一瞬、刃に刃が食い込んで両断して行く動きよりも早く、

「ふっ——」

息を吐き出し、何もかもが到達するよりも早く、心意によつて補正された動きで雲曜の一撃を首筋に叩き込んだ。掴めない感触を掴めると確信して叩き込み、首を捻じ曲げながら二の撃を叩き込み、ユウキの剣を両断し、刃が届く前にその体を捻じ曲げた。そのまま勢いを殺さず、肘を碎き、剣を握る腕を押し込む様に潰しながら心の臓に腕を押し込んで潰し、体をコンソールに叩きつける様に吹き飛ばした。

「ボクを囿に使つたでしょ」

「ノーコメントで」

素早く剣を二本とも捨てながらユウキが睨んでくるのを無視しつつ、視線をコンソール

ルに叩きつけたマクスウエルへと向けた。さて、今でどれだけ削れたかな？ とHPバーへと向けるが、HPは変わらず、満タンのままだった。その上で捻じ曲げたはずの腕等は元通りの形を取り戻しながら、コンソールの前にゆらりと立ち上がった。心意を使ったダメージは入るが、回復するという事が証明されてしまった。

「ええー……無敵は萎えるよ流石に……」

「相思相愛だな、ハニー。俺も同じことを考えてた」

「そのハニーっていうのをいい加減に止めて欲しいんだけど……どう？ 勝てそう？」

「……なんとかな」

そう答えると、ユウキが少しだけ、複雑そうな表情を浮かべた。何かを言いたそうな、しかし言うか否かを迷う様な。だけどそれを振り切る様にユウキは頭を横に振った。

「後で言う事にするよ……お前が本当に倒せたら」

「そうか？ ならその期待に答えよう」

鼻歌を口ずさみながら前へと一歩だけ踏み出した。両腕を低く広げ、両手の指を爪を立てる様に構えながら、思い出す。自分の記憶にある人物の動きはもつと完成されていた。自分の様な悪漢であれば、近づこうと意識した瞬間には叩き切られる程度には。あれこそまさに剣聖という言葉に相応しい。特別に何かを意識したわけではない。一刀一刃が必殺であり、その全てが静かすぎる。無数の可能性に満ちたその静けさは何をして

もおかしくはない、という事を理解させ、先読みを潰してくる。

その上で心が完成されている。何をどうやっても揺さぶられる事のない、変質する事のない心。それに対して適切な肉体と、最適化された技の数々。人間国宝の名に相応しい人物だった。超えようとすら思えない。

それに比べ、これはどうだろうか。成程、技量と体格は確かに完全に再現されている。だが惜しい——実に惜しい。

無敵も過剰すぎるステータスも無駄すぎるのだ。

完成された技量という物をそのステータスが持ち味を殺している。人間を断つのに必要なのはその暴力的な筋力ではない。刀を一振り、それを首に叩き込むだけで人間は死ぬのだ。故にそれ以上の力は必要ない。それ以上は体を動かすための筋力としては余分なのだ、それ以上はただのデッドウェイトであり、動きを阻害するだけだ。それに最も大事な心がない。

そう、機械が振るっても模倣でしかない。そこには最も大事な魂が存在しない。武術——殺人の技とは結局のところ、心得が半分を占めている。技量とそれを振るう肉体、そしてそれを律する心が存在して初めて一つの形として完成される。

故になんたる体たらくよ。見よ、あの悪魔を。絶対的な死の気配はその強さが証明している。現代最高の剣の動きに、システマ的な無敵を搭載し、そしてどんな攻撃からも

無傷を保てるだけのステータスを与えられ、それこそ最強の敵だと言っても良いだろう。

極限まで高められたSTRが技量を雑にしている。存在しなかった粗が戦闘を行う度に生まれてくる。動けば動くほど弱点が露呈してくる。

実に見るに堪えない。

これは殺すしかないだろう、名誉のためにも。

「殺しの業に事の善悪はなし」

構える。左半身を前に、雑念を捨てる。楽しむという事を捨て去り、同時に楽しむを保つ。無念にて自己を保つ。忘我ではない。自己という存在はそこにあり、そこに喜び、悲しみ、怒り等を持つ。だが同時に不要なそれらを無念にて抑え込む。そうする事で体全体の意識を捉え、完全に肉体を支配する。指先の先端まで神経と感覚を伸ばし切り、完全に己という存在を制御する。

左手を前に、鉤爪の様な指を内側へと向け、右手を後ろへと軽く引き、これから踏み込んで一撃を与えるというテレフォンパンチの状態に構える。右手の甲は内側に、体へと向けたまま、浅く息を吐き出す。

「殺しに二の撃は要らず。ただ行き、殺すのみ」

心意システムを意識して体全体で纏い、呼吸を一瞬で整え——無我にて完全に間隔

と間隔の合間を掴んだ。

そこにはもはや言葉は必要としない。

踏み込み、接近し、一の撃で首を掴み取り、千切った。

息を吐き出し、一瞬の無我を解除した頃にはマクスウエルの頭を片手で掴み取っていた。片手で掴むそれを握り潰しながら、背後で消えて行く死の気配に視線を向けるまでもなく深く、深く息を吐いた。

慣れないもんはするもんじゃないな、と胸を軽く押さえ、息を吐き出す。

「あつ……」

背後からユウキの声が聞こえる。振り返ればユウキが歩いてくるのが見える。その足はある程度進むと、そこで止まる。

「なんとというか……本当に倒せちゃったんだね」

「これなら、な。やりたくない手だし、使いたくない技でもあるからもう二度とやりたくないけどな」

無念無想なんて一秒も出来れば上出来だ。善悪の区別なし、欲望を抱き、それでいても無我にて戦い続けられる者こそ真の修羅、劍聖とも劍神とも呼ぶ。ご老公の要求は高かった。確かに強いが、心意前提でやる以上疲労が凄まじい上にまるで楽しくないのだ、これ。

しかもこれ、使う相手は人間じゃなくてNPCだ、モンスターだ。武芸者以外に使っては恥でしかない。

とはいえ、片手落ちではあるがやろうとすれば出来る。その為に二十年近く、小学校の頃からずっと鍛錬してきたのだから。まあ、ここではほとんど意味のない話だ。

「……」

「どうした?」

「……ううん、それよりもコンソールを調べようよ。アレが復活する前に」

「それもそうだな」

マクスウェルが守護していたコンソールへと近づき、それに触れる。次の瞬間にホロウインドウが幾つか表示される。そしてそこに表示されるのは《タキオラ廃棄場メインコンソール》という名称であり、出現するのは明らかに、ゲームを遊ぶのとは関係のない項目の数々だった。設定、データベース等と、そんなものが出現する。どうやらこのエリアの管理用端末だったらしい。《Read Me》ファイルを開き、その中に書いてあることを読み込む。

ここは管理用エリア、テスト用エリア。デバッグ用ファイルド。

SAOで使用する数々のオブジェクトを制限を無視して生成する事が可能であり、それをここで性能実験を行う為の場所である。その他、ここにあるオブジェクトはその性



能実験の為に、ここにいる間は自由に設定を変更する事があり、ここで変更を行った存在もここから干渉できるようになっていた。

「ま、大体予想通りだったな」

「だったら転移門を設置すれば脱出できるんじゃないかな？」

「試してみるか」

オブジェクトの設置、配置プログラムを走らせようとして——エラーが表示される。その行動を行うための権限を保有していない表示され弾かれる。当然ながらプロテクトがかかっていた。頭を軽く搔いてから他にもアクセスを行ってみる。オブジェクトの生成周りはダメだった。だがどうやら、設定変更に関しては問題なく行えるらしい。というかそのログを引っ張り出しながら見つけた。

「アルベリヒめ、これを使ったな」

「えっ？」

「ここに使用ログが残ってる……レベル200に自分を設定して、自分の部下は150に設定しているな。その上で無敵設定までかけてある」

「うっわ……」

「ま、せめて人並みの死の恐怖を味わって貰うか」

端末を操作し、無敵設定だけを解除した。レベル200に関してはどうやら、ここで

行った操作ではないらしく、どうにもならない様子だった。ついでに先ほど倒したマクスウエルの復活設定を切って、ここを安全エリアに設定する事でモンスターが近寄れない様にする。そこまでやった所で、残されたのはデータベースの閲覧だけであり、

「……駄目だな、脱出手段がない」

「そう、なんだ……」

はっはっはっは、と嗤いながらコンソールを消して、背中を預けて座り、

「お手上げだな。これ以上はどうしようもねえや」

笑いながらポケットの中に手を突っ込み、煙草を取り出して口に咥える。ライターが存在しない世界なのでマッチを取り出し、それで煙草に火を付けて煙を吸い込み、吐き出す。はあ、不味い。そう呟きながら何かをするでもなく、終わりのない黄昏色の空を見上げ続ける。

「それだけ？」

「なにがだ？」

「いや、足掻くとか」

「プログラマーでもないのに俺がハッキングとかクラッキングできる訳ないだろう？」

「いや、まあ、それは当然だけど……諦めちゃうの？」

まあ、いや、それは、まあ、うん。

「——別に？　今まで好き勝手やって来たんだ。こんなゲームオーバーもあるだろう」  
そうユウキに視線を向けず答え、空を見続けた。ああ、そうだ。この光景はまるで変化がない。時間が動いているという感覚がない。空色に変化がない。そのせいで進んでいる感じがしないのだ。この空間、どこかもの悲しさを秘めた美しさがあるが、長く居過ぎたら発狂するな、と思えた。すくなくとも一人でずつとここに居たら正気が保てなくなりそうだ。

だから空を見上げたまま、無言で時を過ごす。モリアーティーが気づいてくれるのを祈るしかない。あの犯罪王はなにか、俺が知らないSAOに関する事を多く知っている気がする。だから……いや、あいつと俺の関係は手駒と主というだけの関係だ。すくなくとも積極的に助けに来るような事はしないだろう。

でも、まあ、悪党のエンディングなんてこんなもんだろう。

SAOが終わるのが先か。

俺が発狂して廃人になるのが先か。

今から始まるのはそういうゲームだ。

クツソくだらない。

ああ、しかし楽しいゲームだった。俺にとつてのラスボスがアレだった、というのが少々ケチの付く内容だった。どうせだったら無限槍モンジか抜刀術ラシエ辺りと全てを捨て去った

本気の勝負の果てにS A Oというゲームを終わらせたかったが、まあ、殺した人間の数や悪行の数々を考えればこんな扱いも当然なのかもしれない。しかし、

ああ、参った。

煙草……持たないだろうなあ。

そんな、どうでもいい事を考えていた。そんな思考を横に座り込む気配が声と共に乱した。

「ねえ」

「なんだ」

「強いんだね」

「ずっとそればかりやって来たからな」

強さを選ぶという事は、強さ以外の多くの道を閉ざすという事でもあるのだから。だから強くなる事と引き換えに、色々と捨てたものがある。

「ボクさ」

「おう」

「……正直、そこまで自由に何も囚われずにいられるお前が羨ましいんだ」

「俺が、自由か」

現実ではまた話は違ってくるが——確かに、このS A Oというゲームは最も自由に

遊んでいる人間の屑だと言っても良いだろう。ああ、確かに俺は自由であろうとした。ただけとそうである事に縛られていた部分もある、とは今更ながら思う。

「お前の事大嫌いで今でも凄く殺したいと思ってる。この瞬間も殺してやりたいって思ってるんだ。何度も煽って、踏みにじって、そしてボクを組み敷いて犯して、尊厳を穢すだけ穢したら帰って……そんなお前が大嫌いだ」

「おう」

「だけど……そうやって囚われずに振る舞う所だけは正直、羨ましいと思ってる。ボクにはそんな事は絶対できないもん。それにお前が見せる動きの一つ一つ、凄く苦労したんだろうし、何度も練習したってのが伝わってくる」

「……」

ユウキの言葉がそこで一旦停止する。空を見上げながら煙をゆっくりと吐き出す。バーチャルでの煙草はやはり不味いなあ、と思いつながらそれを口にするしかなかった。酒も女も煙草も、どれも中毒していたのかもしれない。

「お前は」

「うん」

「……エネミーと戦う時、楽しいか」

「……うん。楽しいよ、二刀流でもそうでもなくても戦うのは」

そうだろうよ、とユウキに言葉を渡す。そしてその上で、自分はそれに憑りつかれているんだ、と告げる。そう、俺は力を振るうという事に対して憑りつかれているのだ。それが真実でしかない。ただの獣でしかないのだ、俺は。

「積み上げて積み上げて積み上げて、そしてそれを育て上げたら当然の様にそれを使うだろう？」 お前が鍛え上げたスキルと装備でモンスターを倒す様に」

「うん」

「俺にはそれがなかった」

場所、理由、状況。その全てを与えられ、悪である事を求められ、それを振るった。たった一人の人間を殺すために。その馬鹿は一回心肺停止した後で蘇るといふ人類を疑う所業に達成した為その足で自衛隊に入隊してしまつたが——そのせいで、自分は完全にやるべき事を達成し、場所も理由も失つてしまつた。鍛えに鍛え上げたこの暴力を振るう場所を見失つてしまつた。

「それが、悪を行う理由なの？」

「ああ。結局のところ、俺はそれを振るう事の出来る場所が欲しかつただけなんだよ。ただ、自己を律する事が出来ない獣でしかない……そう、中身の虚ろな獣。それが俺という人間の正体だ」

「じゃあ、今はどうだつた？ 楽しかつた？」

「楽しかった。すつげえ楽しかった。好きだけ暴れて、好きなように振る舞い、好きなように積み重ねた業を振るう。楽しくない訳がない」

一方的に蹂躪して！ 自分だけが楽しくて！ 自由に自分の能力を発揮する事が出来て！ 誰も俺にルールを縛らせる事が出来なかつた！

なんて楽しい事か！

そして、なんて虚しい事か。

そう、全ては泡沫の夢だ。

これはこのSAOというゲームが成立している間だけの娯楽だ。SAOが終われば、また法によって守られた社会で生きる日常が待っている。その中で犯罪を犯すだけのリスクを取る事は出来ない。だから俺は今までが嘘だったかのように悪意を仮面の下に隠し、普通の人間の様に二度とこの技能を発揮する事無く埋没しながら生きて行くのだろうかと思う。

それはなんて、なんて虚しいのだろうか。

「なんて……短く、無様な夢なんだろうかなあ」

或いは、世の中がこのSAOの様であれば。或いは、SAOの様な世界が現実の存在するのであれば、俺は本当の獣になれたのだろう。だがこれは現実の話だ。仮想現実であつても、夢を見ているだけであつて、真実から逃げ出す事は出来ない。

現実と向き合わなきゃならないのだ。

「ボクさ」

「ああ」

「お前の事を凄く憎んでいるけどさ」

「ああ」

「だけど……凄く、憐れだと思うよ」

「そうか？」

「うん。きつとお前は大事な物を経験出来なかつたんだ。ボクや他の皆が当たり前の様に経験し、そして得る筈だったものだ。それを経験出来なかつたからそんな風になったんだと思う。善い事が当たり前だったのを、たぶんお前は知らないんだと思う」

「そうか」

「うん」

まあ、それを今更語つた所で——俺の魂はどう足掻いても救われまいだろうと思つている。もう既に根本から腐っている。そしてこんな管理用エリアに拘束されているのだ、当然ながら発見され、記録され、そしてログから俺のやって来た事がバレるだろう。

即ちここで、俺の現実での生活も終わりを告げている。



「夢くも楽しい1年だった。」

「ま、お前とこうやってエンディングを迎えるとは思わなかったけどな」

「ボクもお前の様な奴と一緒にだとは思わなかったよ」

空を見上げ、完全に脱出のための手段を全て失い、その方法の探し方さえ解らない状態、ここがS A Oにおける俺達の冒険のエンディングだった。或いは奇跡の一つ二つがあれば話は違ったのかもしれないが、そんなもの、当然の様に発生する訳ではない。

だからユウキと二人でここで、静かに時を過ごす事を選んだ。

もはや争う事も楽しむ事それ自体も、全くの——無意味だった。

## 勇気と策謀と墮落 V

武芸に善悪はなし。

ただ成すのみ。

武芸とはただ殺す為の業。そこに区別を付ける等愚か極まる。即ち、振るう者によりそれは遍在する。鬼に逢うては鬼を切る。神に逢うては神を切る。そんなもの、剣術の本質であり、劍聖に至れば行えて当然の事である。それは出来る事であり、やるべきことではない。

戯け、武の基本、根本とは殺す事にある。即ち死の芸術。人体破壊の芸術。それから目をそらしてはならん。故に多くを学び、実践し、そして習得しなくてはならん。一つを極めるといふ事は即ち、多くの可能性を積むといふ事でもある。故に知り、否定し、その上で研鑽する必要がある。一を知るにはまず万を知る必要がある。故に、

悪になるには、悪を構成するものと、悪を構成しないものを理解する必要がある。故に強くなれ。武芸を教えよう、授けよう、望むがままに強くして進ぜよう愛しくも愚かしい小僧め。お前は生まれる時代を間違えた、あの馬鹿の様に。だからこそ二人揃って愛しい。

ああ、世が戦国であれば居場所もあつただろう。

だが平和な世に居場所はない。だがそれでも求める愚かしきはあるのであれば——  
—良からう。殺しの芸術、武芸、武術、剣術、殺人術。そう呼ばれる生き方を刻んで進  
ぜよう。

喜べ。そこに一切の迷いも手段も選びはしない。存分に学び、喰らい、そして成長し  
ろ。お前は希代の悪人になれるだろう。それは間違いない。お前は間違はなく類を見  
ない純粹悪になるだろう。

だがそこに居場所はないであろう。そう思うとその選択を憐れに思う。故に後悔す  
るな。絶対に後悔してはならん。お前は選んだのだ。己の選択肢を悔いるな。選んだ  
のであれば走り続けろ、その選択のままに。焦がれ、そしてそのまま燃え尽きるという  
事を忘れるな。

この時代に、悪を表現できる自由等ない。

救援は来ない。

7日が経過して、それをユウキと共に認めた。そのころには煙草は尽きていた。救援

は来ない——来なかった。誰も来ない。ただ二人きりだけで時が過ぎ去って行くだけだった。ここまでは良かった。インベントリの中に保存食があった。趣向品があった。何よりもユウキと話せる話題があった。どうやって過ごしたとか、ご老公にどうやって鍛えられた、とか。リアルでは病人だ、とか。殺し合う訳にもいかず、無視するには狭すぎて、自分がちゃんと思考できているという事を確認する為にも、言葉を口にして話していた。

だけど7日目、携帯食料が切れる。

「……やばい、お腹すいた」

「……奇遇だな、ハニー。これはまさに相思相愛と言えるのではないか」

「くっそお、その軽口が今では心強いつて思えるぐらいには今、凄い虚無ってるよボク」  
 「じゃあ、話を続けよう。所詮は餓死できないシステムなんだ。話の続きをしよう、ハニー。こうやって話して思い出している間は狂わずに会話できている証拠だからな。……何の話をしていたんだっけか？」

「えーと……ああ、そうそう。サバイバルゲームにご老公とかいうお爺ちゃんが本気になった時の話」

白人至上主義

「ああ、アレか。KKKの馬鹿が紛れ込んでいてな、散々馬鹿にしたうえでレギュレーション違反の物を取り出してくるもんだからご老公が切れてだな、禁断の虎徹を抜いて

切りかかったんだ」

「ボクでも解る凄いな名前が飛び出て来たぞお」

「あの時のご老公は凄かった。ぶち殺してやるぜ、つて中指を突きつけながら上半身半裸で山中を駆け抜け、潜伏している相手を紙一重で切り続けて、服を脱がして全裸に追い詰めてなあ」

「そのご老公つて人本当に人間なの……？」

「実は俺も疑ってる」

話をすればユウキは笑い、俺も笑う。ご老公周りの話は結構ネタに事欠かない。そして笑顔は心を癒す。打算的なものもあるが、善だとか悪だとか、ロールだとか立場とか、そういうのを捨て去った状態でユウキと話すのは不覚ではあったが——楽しかった。或いはそれはそういう諦めが既にあつたからかもしれない。助からない、ゲームオーバー。そういう類の諦めが一種、悟りの心境に達しているのかもしれない。

ただ、不思議と何かを考える、気負う必要なく喋れるのは楽しかった。本当の意味で立場を忘れて喋る。あのP O Hの時の、結局は互いの妥協点を探り合う様な喋りあいではなく、お互いに時間を潰す為にひたすら、話を続けるだけの為の会話。そこに何故、何、なんてものはない。

ただ、

「で、お姉ちゃんが——」

「成程……同じような境遇の姉……」

「あ、今姉妹井とか考えたなこいつ」

「正直、お前の様な女だったら抱いてみたい」

「お前……」

呆れる様なユウキの声に笑い声を零しつつ、話が続く。そうやって話している間は空腹が紛れて行く。だけど、それでも限界はやってくる。喋るのも疲れる。だからどこかで休みが必要になってくる。だが景色の変わらない静けさはやがて、心を蝕んでくる。何も変化のない状況が少しずつ理性を侵食し始める。

あれだけ喋っていたのだ。それなりの時間が経過したはずだ。

そう思つて時間を見ようとするユウキの手を止めた。

当然だ。

喋つて2時間も経過していないのだから。それを知れば理性が削れる。そしてその為になんかしようとするれば更に正気が削れる。ガンガンと正気が削れ、そしてやがて、発狂に至つて廃人となる。それは、避けなくてはなかつた。

……誰の為に？

「……ねえ」

「……？ あ、ああ……少しぼおつとしてた」

「しつかりしててよね。ボクの話し相手は今君しかないんだから」

「ああ、そうだったな、ハニー」

くつくつと笑い声を零せば、ユウキが此方へと視線を向け、呆れる様な目線を送るが、やがて笑い声を零す。ここ数日で笑いの沸点はかなり下がっていた。くだらない一言でも笑えていた。だけどそれも時間の問題だった。話題が尽きればやがて、無言になる時が来る。そうなったら——この静寂を別のもので破壊する必要があるだろう。

「ねえ」

「なんだ」

隣、肩が触れない距離に座っている。コンソールの前、出来る事は何もなくて、しかしここから動く気力がある訳でもなく。ただ、ここで無為に時を過ごしている。

「なんでボクを犯そうと思ったの」

「お前の目と匂いに惚れたから」

「うわっ、変態チツク……だけど、本気？」

「ああ、本気だ。お前は生きている目をしていた。俺の様な腐っている目じゃない。話を聞けば解った。お前はどんな状況、どんな状態でも、死に抗って生きていたんだ。その姿が何よりも堪らなく美しく、そして尊い。それは俺にはたどり着けない境地だ。俺

では絶対にダメだ。楽しければ途中で果てて本望。俺はそう考えてしまう」

だからきつと、俺にはないそれを持つ少女を、俺は直感的に羨んだ。死に魅入られているのに、どこまでも生きるといふ意思だけでそれに抗っていた。そう、それこそがユウキの心意だったと思っっている。その生きようとする意志そのものが彼女を生かす魔法だった。その心に惚れたのだ。

「だから穢しいと思つた。墮落させたいと思つた。体を穢して墮とせばそんなもの消えてなくなるって証明したかつた。俺と同じ領域に墮とせばほら、手が届く」

「うわあ……倒錯し過ぎじゃない?」

「だけどそれだけ美しく映つたんだよ、俺には」

武芸の世界は殺し、殺されの世界。強くなる過程で死ぬのであれば悲しいが致し方なしの世界。そういう覚悟の世界だった。故に絶対に死んでやるものか、と意気込みだけで死神を追い返す存在は、初めてだった。だからこそより美しく映つた。その愛情表現を、

「こういう形でしか見せられないのは許せ。俺も性根が腐つてるんだ」

「いや、許せって言われて許せる事じゃないよ。とかアスナが実は奴隷で命令に従つてボクの信用を得る為にこの1年間一緒だったとか割とドン引きだよ。やらせるお前にも、本当にやってるアスナにもドン引きだよ。絶対に頭おかしいよ」



「自覚しているとも！」

「誇る事じゃないから」

会話が止まる。なんてことはない、それだけの話だった。クソみたいな内容だった。だけどそれがベオウルフという獣の全てだった。英雄の名を借りたハリボテでしかない。自覚していたからこそ、力を振るって打ち立てる必要があった。そして自由である事に囚われていた。思えばどこまでも憐れで、そして中身のない人生だった。

ああ、だけど、悪くはない。

悪くはなかった。

それから更に数日間、話し合いを続ける。話題が続く限り話す。だがそれも、いずれは尽きる。50年も生きてとしても、語る事の出来る内容は少なく、それこそ3日もあれば人の一生なんて語れるだろう。だがここにいるのはその半分と、そしてその半分以下しか生きていない者だ。無論、そこまで長く話せる話題がある訳ではない。だとしたら何か別の事が必要になる。正気を保つ為に。

モンスターを狩るか？ チート染みた経験値の取得は趣味ではなかった。そんな事

してまで強くなりたいとは思わなかった。第一、本当の強さはそこにあるのではない。システムなんてものは心の強さの前には完全に屈服する事は、何よりも心意システムが証明してくれた。もはや語るに語れる事は口にして、そしてその上で出来る事は少なかった。

残されたのはこの身一つ。

ならば――。

と、日数を忘れた頃には、ユウキと座る場所もつと近づいていた。手を重ねていた。或いは寂しかったのかもしれない。だがそうやって時を過ごす中、

「ねえ」

「おう」

「ボクね」

「ああ」

「まだ……死にたくないなあ」

生きる意志を感じさせるが、堪える様なそんな声に、我慢できずにユウキを押し倒していた。ユウキの姿を大地に押し倒し、そして上から覆いかぶさる様に、抵抗できるように両手を解放した状態で覆いかぶさっていた。顔を寄せ、視線をこの数日間ですべて、合わせた。

そこに見えたのは、綺麗に澄み渡った瞳で、涙が浮かぶ瞳だった。押し倒された状態でユウキは静かに涙を流しながら、呟いた。

「ねえ」

「ああ」

「ボクね、お前の事が憎くて憎くてしょうがないんだ。だけど同時に凄く羨ましくて——  
——そしてどこまでも憐れだと思うんだ」

「ああ」

だからね、とユウキは言葉が続けた。

「犯して」

一言、そう告げた。

「犯して。死の恐怖も、狂いへの誘惑も、全部忘れるぐらいに激しくボクを犯して——  
静かになれば成程、何も喋らなければ喋らないほどそれで狂ってしまいそうなんだ……  
！」

そしてユウキの唇を奪った。舌を入れればすぐさま応える様に舌が絡みつく様に返って来た。結局、ここに帰結するのだろうと思つた。このどうしようもないまでの肉欲と蹂躪するという行いに。片手でユウキの胸を守る金属鎧を剥がして捨てて、抱き寄せる様に腰に手を回して引き寄せれば、ユウキの手が首に回り、しっかりと身を寄せる

様に抱き着いて来た。そのまま、抱擁しながら口づけを交わした。

ああ、本当に、どうしようもなく……救いがない。自分も、ユウキも。

犯す女、殺す敵、悪逆非道を成せる善良な人間が居なきやただのハリボテである俺と、生きるという事に必死で死から逃れる為に誰よりも笑つて楽しもうとする彼女。

結局のところ、個人では完成できない不完全な形。男と女がそうであるように、俺には善が必要であり、悪を行う環境が必要だった。そしてユウキは何かをし、現実逃避する手段が必要だった。

だがここにきて、この場所でそれは失われた。

必然として、男と女で残され、何かから逃げ続けるには——一つ、お互いを貪るしかない。

持ち上げ、抱き寄せながらたつぷりと舌を絡めた口づけでお互いの存在を確かめ合い、減りに減った空腹を満たす様に唾液を交換する。たつぷり口づけを交わしてから顔を放せば、蕩けた表情のユウキが此方を見ていた。今まで無理やり犯していた時の様な否定の声はなく、息を荒げながら彼女の方から口を寄せてくる。再び口づけを交わしながら手元を剥き出しになったインナーに這わせ、胸に触れる。

「はあ、はあ……時間とか、死とか、リアルとか——全部、全部忘れさせるぐらいにぐちやぐちやにして……！」

息継ぎをしながらユウキが眩き、口づけを重ねてくる。本当に、何て救がない生き物なんだろう、俺達は。そう思いながらアスナやストレアと比べればるかに薄い胸に触れる。何度も何度も触れたことのあるそれは、幾度となく繰り返されてきた調教によつて敏感にユウキの体を反応させ、触れただけでもその息を乱す。片手でユウキの腰を掴んで引き寄せながら、もう片手でその胸を撫でる様に揉んで行けば、すぐに呼吸が乱れ、そして肩の上に頭を乗せてくる。溺れる様に股を太腿に擦り付ける様に寄せて、体そのものを寄せて、体温を感じさせる。

その姿を淫乱だとは罵れなかった。

快楽を求めて理性を消し飛ばそうとするユウキの姿は乱れに乱れていた。舌を絡めるだけで表情を蕩けさせ、胸に軽く触れるだけで絶頂し、秘部は濡れに濡れ、スカートを汚し始めていた。それはこの1年の間に何度も蹂躪して、体に刻み込んできた快楽の成果だったその上でユウキ本人が快楽を求めているのだから、当然の反応だった。ただそれを笑う事も蔑むことも、罵る事も出来なかった。ただ求める様に身を寄せてくるユウキの体を支え、持ち上げ、そしてスカートの下に隠れている秘部に逸物を差し込んで——犯す。

「っ——っ」

深呼吸をしながら体の中に入り込んだ逸物を喜ぶ様にユウキは受け入れ、対面座位で

動き始めた。コンソールを背に、抱き寄せる様に、足を腰に回して逃がさない様に、うやうやしてユウキが動いた。どこまでも淫靡で、艶やかな姿は仕込まれた娼婦の様にさえ思えるが、

——必死だった。

そう彼女はただ必死だった。この閉ざされた環境、状況、状態で、生きるという事を実感する為だけに必死だった。ここには追及する冒険も、知る事の出来る物語も残されておらず、残されたのはセックスによる刺激だけだった。

怖かったのだろう、生きる事が。怖いのだろう、死ぬ事が。何時か絶対に追いついてくる破滅が。どれだけ頑張った所で逃げ切る事の出来ない絶望的な終わりが。ユウキの終末医療、それはこの仮想世界で一人の健全な少女として冒険し、活躍し、そして生きるという事にあるのだろう。

だがそれが出来ない。

逃げ場は一つしかない。

「はっ♡ はっ♡ はっ♡」

首に手を回し、胸板に押し付けられる様に胸を押し付け、そしてユウキが腰を上下させる。きつい膣の感触が射精感を高める様に逸物に吸い付いてくる。かつてない快樂の心地よさに意識が朦朧としてくるが、それを抑え込んで、自分から犯してくるユウキを見た。

その快樂に自分から溺れ切った姿は、一番最初に自分が生み出そうとした、墮とそうとした彼女の姿だった。それはある意味、俺がSAOというゲームで目指した一つのゴールだった。この少女を乱れに乱れさせて、そして墮とす。その瞳をどこまでも濁らせたかった。

なら今はどうなのだろうか？ 乱れている彼女はその瞳を濁らせているのだろうか？

「はあ♡ もっと、もっとボクに生きている実感を感じさせて……♡」

その瞳は——濁っていないかった。ずっとそうだった。憎悪に濡れ、性欲に染まり、それでも墮落してはいなかった。当然の話だ。ユウキが目指したのは善悪でもなく、生きるという行いなのだ。その上で彼女は幸せになれる道を選んでいただけだった。そこに軽度の善悪の基準はあっても、振り切れたわけではなかった。

変わっていない。何も、最初の時から。

だけでも、最初から今も、今までずっと、戦ってきたのだろう。死の恐怖から。その脅威から。動き、自分という存在を誰かに刻んで、覚えられ、そして死んだ後であつても誰かの心に残る——健気で儂く、今にも消えそうな姿を、

今、初めて本当に——本当に、愛しく思えた。

狂おしいほどの愛しさが胸の中に沸き上がって来た。年齢やなんであるか等という

事ではなく、純粹にこの少女という存在に対して愛しさが沸き上がった。何が何でも欲しい、という気持ちがあるとは別の方向で心を支配した。欲しい、だが同時に愛しみを感じ、初めて感じる感覚に、少しだけ遅れて、それがなんであるのかを理解した。

蹂躪し、犯し、壊そうとして——それで漸く、この子が好きだったのだと気づいた。  
「あっ♡」

気づけば肉棒に更に力が入る。ユウキの狭い膣を内側から押し広げる様に更に膨張し、ユウキの口から嬌声を引きずり出しながら両手で腰を掴み、下から突き上げる様に更に強く、犯した。彼女がそう求める様に強く、更に強く、生きているという感触を教える為に犯し、快楽を子宮から体に伝えて教える。

この快楽が、感覚が、何よりも生きているという事を実感させるのであれば、それはいい。

ユウキを掴んで犯し、絶頂して背中を反らしながら震わせる体を無視して、そのまま更に犯す。絶頂している間に更に犯される体が痙攣する様に跳ね上がり、何度も何度も声が喉の底から漏れ出すのが聞こえる。だがそれでもユウキが腰に回した足は、解かれない。強く、更に強く求める様に足だけが絡まっていた。

故に犯す。膣の中に精液を流し込んででも抜かずにもそのまま更に犯す。反り返るユウキの体を引き寄せて再び唇を奪い、舌を絡ませないながらお互いに求める様に、



強く、強く求める様に犯した。

数えるのが面倒なぐらい犯した。そもそも最初から数えてすらいなかった。経過する時間を考える様な事はしていない。そうやって過ぎ去った時間を考えるだけ無駄だからだ。どれだけのペースでS A Oが攻略されるか、何て考えても、考えなくても、時間の概念を把握しづらいこの空間でそれを考える事は正気を削って行く。だから最初からそれを放棄し、お互いに求める様に、没頭する様にセックスし続けた。

それ以外する事がなかったとも言える。

或いはそれしかできなかつたのかもしれない。

だが結果として、二人で時間も立場も始まりさえも忘れてひたすらセックスし続けた。ユウキの穴という穴を犯し、その体を犯し続けた。もはやその身で知らぬところはないという具合に犯し、そして飽きる事もなく犯し続けた。偶には攻守を入れ替えて犯され、また犯して、そして混じり合い続けた。

肉も、心も、思考も、魂さえもドロドロに溶かして混じり合う様に貪りあってお互いを肌を通して感じ合いながら、何も考えず、ただ体を求めた。

それを誰かは感傷とも言うだろうし、誰かは無様とも呼ぶかもしれない。

だがふとした時、完全に理性を取り戻した。犯し犯され、疲れ果てて一時の眠りにユウキが落ちていた。その横に座り、背をコンソールに預けていた——犯し始める時と同じ姿勢だった。

僅かな休息合間、視線を持ち上げて、広場の入り口の方へと向けた。

そこにはすべてのデスゲームを始めた男と同じ、真紅のローブに姿を隠した存在が見えた。おそらく、彼は本物だろう。本物の茅場晶彦だろう。そのアバターから感じられる魂がまず間違いなく、それが本物であると示している。前よりも強く、鋭敏に感じられる感性の中で、片目を男へと向けて、

「逢いに来たのなら煙草でも差し入れてくれないか、ヒースクリフ。何時かは思い出せないが尽きてな、口元が寂しいんだ」

そう告げると驚くような様子を見せずに赤ローブが掌の上に煙草のパックを生み出し、それを此方へとライターと合わせて投げて来た。それを受け取りながら口に咥え、片手で眠っているユウキの頭を撫でながら煙草に火を付けた。

ああ——やっぱり、不味い。吐き気をする味だ。だけどそれが逆に生きているという事を実感させる。自分という存在の認識をシャープにさせる。思考が、未だかつてなくクリアになっていた。その中で、入り口で足を止めている深紅のローブ姿を見た。横

で寄り添うように疲れて眠っているユウキの髪を梳く様に撫でながら、男の言葉に耳を傾けた。

「正直なところ、私は驚いている」

「……」

「君は業と呼べるものに完全に飲まれていた。それに束縛されていたと言っても良い。だから君こそ《暗黒剣》の担い手に、悪道を走る誅すべき存在であるという事の証明であるのに相応しいと思っていた。だが違う。今の君はまるで違う」

「……」

「……まで変わるものだとは思いませんでした」

純粹に驚く茅場晶彦の声に、どうでも良く、ユウキの髪を梳いた。指の間を抜けるその感触を確かめながら、声を作った。

「要件は」

「SAOのクリアを頼みに来た」

茅場晶彦という、おそらくはこの世界の存続を最も望んでいる男から、最も予想外な言葉を耳にした。その言葉に興味を持ち、視線を改めて男へと向けた。それを受けて、茅場晶彦は口を開いた。

「須郷伸之——いや、アルベリヒの方が君には馴染み深いか。彼はSAOのコピー

サーバーから生み出されたALLOというゲームを今運営し、それとSAOを直結させる事でサブGM程度の権限を保有した状態で接続している。数多くの特権が彼を守り、そして攻略を進めている。その一つは既に君が解除し、それが原因で彼の足は一時的に止まった」

「興味ねえ」

つまり自分の尻拭いをしろ、と言っているのか、この男は。話にならない。

「自分の不始末は自分でつけろ。ヒースクリフの顔があるだろ」

「ああ、だが私では意味がない。必要なのだよ、生贄えいゆうが。そしてアルベリヒを殺してくれる存在が」

迷いのない言葉が続く。

「彼には既に私の権限のほとんどを移譲した。今では彼がSAOの本当の支配者だろうね。それを彼は知らないだろうけど」

不可思議な事を晶彦は口にした。そしてそれ以上語る事なく、本題に移った。

「さあ、取引だ、ベオウルフ君。私の願いを叶えてくれ」

「受けなきや殺す、とかだったら断る。別に……ここでこのまま、朽ちる事に異論はない」

そうだろう、と晶彦は答えながら頷いた。そして同時に、

「だからこそ私は賭けに負けたんだ」

その言葉に改めて思考を刺激された。賭け、この男が？ 何に對して？ 誰に對して？ 何故？ その思考が一瞬で脳裏を駆け巡り、しかし一つの結論へと至る。こんな怪物と思考合戦で張り合える怪物は一人しか知らない。

「モリアーティーか」

「アスナ君でも良かった。或いはストレアでも良かった。先輩曰く、君の鎖となりえる存在であるならどの女でも別に良かった。だけど君は見事勇者を選んだ。そして勇者が君の中を満たした。私は君がそうなるとは思えなかった。だが先輩はそれを予見した。故に賭けは私の負けだ」

晶彦はそこで言葉を区切る。

「私の願いを叶えるんだ、英雄」

「その対価に紺野木綿季を救おう」

その言葉に呼吸を失い、ユウキの髪を梳く手が停止した。数秒間、思考し、動かず、熟考した。そして慎重に言葉を選ぶ。

「可能なのか」

「無論。元々は私自身の為の手段だが、彼女が利用しているメイキユボイドであれば

同じことは可能だ。一切の間違ひはなく彼女を病から解き放つて救おうと約束しよう」

「だがそれと引き換えに貴様の望む英雄となつてこの世界を滅ぼせと」

「そうだ。SAOは滅びる——だがその先があるんだ」

狂人。それが茅場晶彦という言葉表現する全てだった。この男は狂気にその才能を支配されている。ああ、だが、それが正しい形なのかもしれない、と思う。その狂気を俺は宿す事がなかった。そして宿せなかった。だからこそ虚ろな獣だったのだ。狂的な熱狂が存在しないまま暴れるだけの存在。だからこいつは俺よりももつと上等な怪物だったのだ。それを今、対面して完全に理解した。

「もし」

「……？」

「もし、そこに悪意という言葉表現する存在があるとすれば、それは貴様とモリアーティーにこそ相応しかろう。直接姿を見せる分、俺等はまだまだ、ただの小物でしかないな」

眩き、ユウキを起こさない様に起き上がりながらインベントリから白い服装のセットを再び身に纏わせた。これからこれを真つ赤に染め上げる。もう二度と色が抜け落ちないほどに赤く、血の色に染め上げる。その血が乾く前にボスを殺し、次のボスに挑み、そしてその果てにこの世界を破壊する。

「良いだろう。その果てに待つのが俺の破滅であろうと受け入れてやるからユウキを救え。その代わりに、お前の望むままに全て蹂躪し、壊そう。俺に善い事善をさせて見ろ、神。俺をイカレる具合に本気にさせたんだ」

立ち上がり、拳を作りながら覇気を全身に纏わせた。

もう、二度とユウキと逢う事もあるまい。自分にそう告げ、ゲームの終わりを始める為に歩き出した。新たな雇用主の方へと向かつて。

「見せてやろう、俺が一切合切の矜持や遊び、それを捨て去った事で見せる本気を」

遊びもない。迷いもない。躊躇もない。その果てに滅びがあろうとも是非もなし。

本当に何が一番尊いのか、何が大事なのか、それを知ってしまった。得てしまった。欲しいと願ってしまった。それを知れただけでも十分だった。もはやそこに一切の後悔はない。

後は往くのみ。

## 終層 浮遊城の最後

## 虚ろの獣

80層主街区カーリアナに到達する。転移門広場に到着し、出てきたところで自分へと向かつて飛び込んでくる姿があった。その姿を受け止め、抱きとめた。胸の中に飛び込んできた栗色の髪の少女はアスナだった。そういえばその姿を見るのは久しぶりだったな、と小さく笑みを零しながら頭を撫でる。

「ベオ君！ 本当に本当に心配してたの……今までどこにいたの!？」

「なに、ちよつとした遠出だよ。トラップに引つかかって中々脱出できなくて——な、ヒースクリフ」

言葉を同じ転移門から出てきた姿へと向ける。横には赤いサーコート姿の騎士、ヒースクリフの姿がある、無論、茅場晶彦ではなく、ヒースクリフという仮面を既に被りなおしている為、隙がない。そのヒースクリフもやれやれ、と困ったような様子を浮かべていた。

「まさか通信封印に結晶無効化空間があるとはね、私も些か焦ったものだ。まあ、時間はいかかったがこうやって二人で何とか脱出できたところだ、そこに免じて彼を許してくれ



ないかな、アスナ君」

ヒースクリフの仲介にアスナは此方の胸に埋めていた顔を持ち上げ、そしてヒースクリフを一瞬だけ見てから、再び抱き着いて顔を首元に埋められる。匂いを嗅がれている気がするが、まあ、そこは気にしない。俺の所有物のやる事だし、それぐらいは許容範囲だ。何より彼女を壊したのは俺なのだから。最後まで道具の面倒を見るのが良い持ち主というものだ。

視線を奥へと向ければ、ストレアの姿が見える。此方の視線に気づいて片手をあげて挨拶してくる。ハニカミながら笑みを浮かべ、向けてくる彼女の姿を見て、本質を見つめた——それで、大体その正体を察せた。

今までよりも遥かに視界が広がった気分だった。見える者がまるで違う。感じられる事がまるで違う。片手でアスナの頭を軽く撫でつつ、

「では、頼んだよ、ベオウルフ君。私もやるべきことはやろう」  
「ああ、解ってる」

肩を軽く叩くとヒースクリフは転移門の中へと消えて行く。ヒースクリフ——いや、茅場晶彦との取引は理解している。それを破れないというのも。今、ユウキは茅場晶彦の遺されたGM権限により、深い眠りにある。システムの無理やり催眠状態を維持しているのだ。故にユウキは何も知らず、何もわからず、SAOが終わるその瞬間ま

で眠り続けている。だがそれでいいのだ、何も問題はない。それで何も、問題はないのだ。彼女は良い。

眠れる騎士となつて、そのまま平和な終わりを迎えばいい。それまでに決着を決める。

アスナを抱きしめたまま、ストレアへと言葉を向ける。

「俺が失踪していた期間はどれぐらいだ」

「うーん、大体1か月ぐらいかなあー。ついでに言えばアルベリヒの快進撃も一時的にストップして、急に姿を見せなくなつたわね。欠員が出た訳でもないのに不思議がつてるわね。その影響で通常の攻略が開始されたけどペースは超低下、2週間に1層つて感じで、ここが最前線ね」

「成程」

無敵が消えてメッキが剥げたのか、或いは茅場晶彦の悪辣な一手を理解したのか——どちらにしろ、邪魔者がいないのであれば問題はない。後は駆け抜けるだけだ。アスナをなだめる様に頭を撫で、髪感触を楽しみつつも、視線を周囲へと向け、そして口を開いた。

「いるんだろう、姿を出せ」

言葉を向ければストレアの影の中からスタ、と残像と共にくノ一の姿が見えて来た。

「拙者、気配は完全に消していたと思うので御座るか」

「妙に頭がクリアでな、隠れていてもなんとなくだが解る。それよりも今から100層まで攻略しに行く。全財産を出すから手伝え。どうせモリアーティーにもなんか言われているだろう、お前」

対魔忍みたいな恰好しやがってこいつ、と言いながら告げると、対魔忍は関係ないで御座る、と言いつ返されつつも、領きを返される。インベントリから全てのコルを記入した小切手を取り出し、それを渡す。

「5800万コルで御座るか。溜め込んでいるで御座るなあー」

「大半がプレイヤーぶち殺して搾取した金の上、装備にも金をかけないからな。余つてしょうがねえ。とはいえ、これからクリアするゲームには無用の長物だがな」

「報酬を貰う、という事に意味があるので御座るよ《血濡れ》殿。では拙者、これから体の関係以外は従う所存で」

「一言余計だ」

とはいえ、くノ一の方もくノ一の方でどこか楽しそうなのは否めない。これはもしかしてあるかもしれない？ そんな事を考えながらアスナを引きはがし、頭を撫でる。その様子を受けたアスナが此方を見上げる。

「ベオ君、なんというか……大人になった？」

「俺は今まで大きな餓鬼かよ——いや、まあ、そんなもんだったか。まあ、そこはもうどうでもいい。それよりもアスナ、お前は俺の帰りを待っている間に消耗品の類と俺の為の使い捨ての武器を焦らずにいいから集めておけ」

これから一切、休息を入れる事無くボスを殺し続ける。ボスを殺して走って進んで殺して進む。そこに一切の妥協も何も入れない。ただただ、獣の如く駆け抜けて殺戮するのみ。もはやそこには躊躇も迷いもなく、慢心も遊びも一切入れない。この心意というシステムも、使う事にはもはや否はない。英雄が欲しいのであれば、その願いに答えよう。

ただ、願いは絶対に叶えて貰うぞ、茅場晶彦。

それが——俺という獣に芽生えた、どうしようもなく欲しいなにか、だからだ。

だからアスナを撫で、そして解放した所でストレアへと視線を向けて、

「ストレア、ナビゲートは出来るだろう？ クソ虫がつかない様にアスナと一緒に居ながら俺に迷宮区の突破方法を送れ」

「はいはい、了解——うん、前も格好良かったけど、今もかなりイケメンよ」  
「そうか」

まあ、どうでもいい。だがこれで準備は完了した。黄昏のジャンクヤードで雑魚を殺した事でレベルは94まで上がっている。ここが80層で安全マージンを考えればギ

リギリのライン、ボス攻略を考えれば明らかに不安になるレベルだが、問題はないと断定する。やると決めたら後は一直線だ。この胸の中にある熱量の全てが今、初めて、自分の中にある歯車をかみ合わせて動かしている。

「じゃあな……行くぞ、くノ一」

「了解で御座る。うーむ、これは《無限槍》殿や《劍豪》殿が羨みそうで御座るなあ」

祭りに乗り切れない方が悪いのだ——いや、あいつらならきつと、追いついてくるだろう。そんな予感があった。俺であつてもこんな祭り、見逃すわけにはいかない。そう、これは一種の祭りだ。そう思いながらアスナとストレアに背を向け、転移門へと触れる。既に80層迷宮区への道は開かれている——フィールドを駆け抜けて迷宮区へと向かう必要はないらしい。

故に転移門をアクティベートし、告げる。

「今日中に最低2層突破するぞ」

「あ、これガチな奴で御座るな」

くノ一の呆れる様な、しかし同時に期待の混じった声に笑い声を零しながら光に包まれた——そして始まる。

このアインクラッドでの疾走が。

絶対に滅ぼすという決意を持った蹂躪が。そう、これは善意ではない。善意であるわ

けがない。これは悪意の塊だ。仕様を無視し、持てる能力を駆使して、他人の楽しみや願いの全てを踏みじつてでも絶対に破壊し、踏み潰して進んで行く。そこに楽しいか否か、なんて問題は考えすらしない。自分の破壊がその先に見えているのは確実だった。自分でさえそれが見えている。この疾走は最終的に自分を破壊させえるものでしかなかった。だけどそれでいい。それでいいのだ、と気づいてしまった。

自分が本当に欲しかったものだ、自分が本当に求めていた熱量、それがようやくこの胸に灯った。熱く、揺らめき、それでいても消えない情熱の炎。それがこの胸を焦がすのだ。壊せ、と。犯せ、と。蹂躪し、持てる能力と力の全てで貪れと。

殺せ。

犯せ。

貪れ。

神はこの地を見放した——ここに法はない。

思うがままに欲せよ、今は悪徳の時である。

迷宮区へと到達するのと同時にメールでストレアからフロア構造のデータが送られ

てくる。流石AIだと称賛しつつ、到着と同時に一気に床を蹴って飛び出した。踏み出すのと同時に一気に息を吸い込み、《暗黒剣》のスキルを心意と合わせて発動させる。

「オオオオ——！！」

息と共に戦咆を、《ウォークライ》を発動させる、HPが消費されながら全身を巡る血液が活性化し、力が体に漲ってくる。だが遺跡の様な迷宮区の回廊内を戦咆が響き、声が反響しながら場所を震わし、レーダーマップに表示される敵の姿が一気に活性化される。それに気にする事無く、バトルスキルを連続で発動させて行く。

「《ブラッド・ウエポン》、《ラストリゾート》、《ソウル・サルヴェイション》、《マッドネス》、《フューリー》」

最大体力が2割まで低下する。そしてHPそのものが残り10%まで減る。その対価に全ての攻撃が防御を無視し、超高威力の破壊力を得て、攻撃の一撃一撃が無効化できないというシステムの能力を得る事に成功する。ただし、防御力もその過程で完全に放棄しているので、一撃でも攻撃を受ければそのまま即死する。保険に一回だけ食いしぼりを許すスキルが存在するが、その必要もあるまい。

「最短を殺して進むぞくノ一」

「あい、了解で御座る。その心変わり、如何様なものか、確かめさせてもらうで御座る」  
出来るものならやってみる、と声に出す事もなく一気に迷宮区を疾走する。それに合

わせ、当然の様に迎撃にモンスターが出現してくる。姿はスケルトンやスライムが多く、その奥には待ち構える様に腐ったドラゴンの姿も見える。アンデッド系がどうやらメインの迷宮区ではあるらしいが、

「有象無象が、邪魔だ」

踏み込んだ。

一番近くにいたスライムを踏み潰して殺しつつスケルトンの顔面を掴んで握りつぶすし、次のスライムを更に踏み潰しつつ、ポリゴンが霧散する前にスケルトンの武器を奪い、奥にいるドラゴンゾンビの首に投げて突き刺した。そのままスライムを踏み潰して殺しながら一気にドラゴンゾンビに接近し、顔面を掴んで床にたたきつけ、軽く持ち上がった巨体を押し蹴り飛ばし、後方から迫る姿を巻き込みながら吹き飛ばす。

一気に数を始末しながら、そのまま、迷宮区の奥へと向かって進んで殺戮する。

「おお、これは見事。動きから遊びが消え去っておりますなあ……しかもすべて、急所を破壊する動きしかしてないで御座るな。男子三日合わずして刮目せよとは言いますが、これほど劇的な変貌というの中々目撃出来るものではないで御座るなあ」

「持ち上げても金は出せんぞ」

「まあ、全財産出したばかりですからなあ」

「<sup>ドロップ</sup>塵を拾う予定もないからな。ボスのは貴様が持つてけ」



「お、これはボーナスで御座るかな？ 拙者の好感度が上がったで御座る」  
「よし、黙ってる」

軽口を叩き合いながらも此方の動きに遅れる事無くノ一はついてくる。そのまま出現してくるモンスターを一撃で必殺し続けながら進んで行く。《暗黒剣》のスキルは全てが重コストを支払う代わりに火力の強化へと直結するスキルとなっており、体力が減れば減るほど逆境強化によって火力がインフレを見せる構成になっている。その上に心意システムを利用した、特性等を見せた必殺の一撃ばかりを叩き込んでいる。

相手が人工的な魂を持った存在で、奇跡を巻き起こせるような存在だろうと、関係ない。

ただ殺し、存在を犯し、そして命を貪る。

フラクトライト、人工フラクトライトの話は晶彦から聞いた。晶彦とモリアーティで計画されている事の話も聞いて、心意システムがどういうものかも聞いて、このSAOというゲームのシステムや裏側や、ラースという機関の計画している事や陰謀、その全てを教えて貰った。だが、その全てがどうでも良かった。いや、どうでも良くなった。かつての俺であればそれをどう利用するか考えただろう。だが、今の俺は違った。既に答えは得たのだ。そこに止まる理由も、考える余地もない。それと同時に、自分に出来る事も決まっている。

もう、それ以外を考えるのは。満たされてしまった以上、もはや停止する事は出来なかった。胸を掻き毟るほどに走るこの情熱に従って体を突き動かす事だけが自分を許せた。もはやこれ以外の道はない。

故にストレアから送られるデータを見て、迷うことなく最短ルート選んだ。

出現してくるモンスターは全て、アップデートによって人工フラクトライトが搭載されていたらしい。それはよりこの世界にリアリティを与える為の試みであり、実際、S A Oというゲームは更に現実に近い情報密度を得る事に成功した。つまり、今ではモンスターたちも疑似的に生きている、と表現できる程度にはなっていた。

だが止まらない。止められない。踏み潰し、千切り殺し、握りつぶす。

《暗黒剣》と心意と、そして心技体の全てが入り混じった技でただ、一撃で殺して滅ぼして行く。それはただの作業であり、自分という存在を燃焼し続ける行いでしかなかった。

そしてほどなく、数時間が経過して到達する——迷宮区の一番禺に。ボスの間へと。その扉を足を止める事無く蹴り開いて飛び込めば、ボスが姿を現す。出現する為の演出の時間すら煩わしく、形が見え始めて来た浮遊するその姿へと飛び込んだ。

「くノ一」

「承ったで御座る」

前へと飛び込む此方に合わせてくノ一が跳躍した。同時に出現した大鎌を握った存在へと向かつて跳躍する。出現したボス、《The Guilty Scythe》は死神と呼べるような容貌をしたボスマンスタールで、4メートルは存在するであろう身の丈程の大鎌を握りしめ、此方が飛び込んでくるのに合わせ振るう。

それを背後から飛翔した苦無が衝突し、ヒットスパークを生み出しながら止めた。

動きの始動、そこに苦無を投擲し、そして起点となる動きを潰す事でそれを崩壊させ、動きの時間延長を行う。それによって一動作、或いは二動作を挟むだけの余裕を生み出し、行動させる。それによって動きが停止した死神に一気に接近し、その顔面を掴んだ。そのまま、万力の様な力で握りしめながら肩の上を超えて、反対側へと抜けながら掴んだ顔面を引きずる様に反対側の壁へと叩きつけた。

轟音と共に激突音が響く。壁に叩きつけてHPが減っているが、それでもまだ死亡していない。動き出そうとする。その顔面、骸骨型のマスクを無理やり引きちぎった。悲鳴が聞こえるも、それを無視する。後方から飛んでくる苦無が動きの始動を潰し、その間にシステムを無視して死神を解体して行く。顔、首、腕は形がある為、それを千切つて無力化し、残された姿を壁に叩きつける様に全力で殴る。

完全にルールも、システムも無視した戦いの果てに、ダメージすら発生できずにその姿は砕け散った。

発生するドロップ権利を全てくノ一に移譲しながら、次の階層へと向けて歩き出す。

「《血濡れ》殿、まだこのように叩き続けるで御座るか？」

「ああ」

「拙者、ピンチとなった瞬間逃げるで御座るよ？」

「構わん。殺し尽くすまで止まらんからな。それよりも次の転移門をアクティベートして補給物資を受け取ったら次の迷宮区へと向かうぞ」

「……本当に変わったで御座るなあ」

くノ一のその言葉を無視してさつきとボス部屋を抜け、そしてその先にある階段を抜けて地上へと出た。その先に広がっているのは広大な砂漠と、そして砂漠の中に存在する主街区、そしてその転移門広場である。

他の全てを無視して転移門広場へと接近し、転移門に蹴りを入れる。それと同時に転移門がアクティベートされる。

転移門のアクティベートに成功しました

82層主街区バクドルの転移門が《Beowulf》により解禁されました

システムアナウンスとワールドメッセージによりアイコンクラウド全体に名声が響いた。そして少ししてから転移門から人が出てくるのが見える——そのなかにはアスナとストレアの姿があり、また同時に新しく連れてこられている姿は、しばし放置して

いた相棒の姿だった。

「はい、これ！ 携帯食料と回復薬、後他にも使えそうなものを用意しておいたよ」

「あと、彼もね。まだアクティベートされていない転移門の事を考えたら連れて行つた方が便利でしょ？」

そう言つてアスナがトレードを申し込んでアイテムを補充し、ストレアが手綱を引いて、愛馬の白野衣しらぬいを連れて来た。それは、その白い姿からどこぞの大神に倣つて付けた名前だった。ストレアが引いて渡してくる手綱を握りながら、片手で白野衣の頬を撫でる。

「済まなかつたな、お前には似合う雌を与えてやりたかつたが……どうやらお前が最終世代になりそうだ。最後まで俺と走り抜けてくれるか？」

頬を撫でながら確かめる言葉に、白野衣が嘶きを響かせながらその舌で此方の頬を舐め上げて来た。その様子にそうか、と小さく声を零し、アイテムを補充しながら鞍を乗せたその背に一気に跨つた。くノ一も両手に手裏剣を装備している状態で後ろへと乗り、移動の準備を完了させた。

アクティベートされたばかりの転移門はどういう状況か、というのを確かめる為に大量のプレイヤーで溢れ始めていた。その視線は解放の主である此方を指さすが、それを無視して、鎧に足を通して横腹を蹴つた。

嘶きを響かせながら、馬が砂地を蹴り飛ばして一気に走り出した。

迷宮区の位置は見れば解る。次の階層へと続く最も高い塔がそれなのだから、中央へと向かえば到達できる。問題はその間に出現するモンスター、マップ、イベント、そしてミツシヨンだ。

だが今はそれを攻略する手段があつた。マップはストレアが、そして他の物理的障害は全て心意システムで破壊しながら突破すれば良い。それは間違ひなくシステムとして想定された使い方ではないだろう。砂漠に出現するモンスターを白野衣が跳躍して飛び越え、雑魚を回避しながら疾走して行く。背後に乗るくノ一が追いかけて来るモンスターを手裏剣で牽制し、そして迎撃する。

「《血濡れ》殿」

「なんだ」

「本当に変わったで御座るな」

「悪いか」

「いえ、そうではないで御座る。ですが、今の《血濡れ》殿は生き急いでいるようにも思えて、少々拙者、巻き込まれないか不安で御座る」

「安心しろ、100層を突破するまでは何があるうとも死なん。俺を殺せる気もしない」

あえて口にするならば……そう、

「遊びの時は終わったのさ、くノ一」

「に、御座るか」

「ああ。神はこの地を見放した。無法が法を説く時が来た」

「それは、真に世紀末に御座るなあ……いや、しかし。拙者としても中々楽しそうなものが見れそうで。忍びをしていた甲斐があるというもので御座って」

口を開くたびにキャラが濃いなこいつ……と思いつつながら白野衣を走らせる。砂漠の砂は間違いなく馬を走らせるのに適した環境ではないだろう。だが走り抜けるという役割を、白野衣はその全身で、全力で表現して駆け抜けていた。こいつは——おそろく、最後まで生き残ることはできないだろう。

使い潰す前提で走らせている。

非道ではあるが、もはや止まれなかった。そう、止まれない。ただそれだけだった。殺して殺して殺し尽くして。踏みにじって潰して進んで、そしてこの世界を破壊する。

その為だけに、自分の全てをつぎ込む。

半日後に81層が攻略された。

S A Oを震撼させる最新の出来事でもあり、その数時間後には82層が攻略された。あのアルベリヒが打ち立てた最速攻略伝説を上書きする速度でのボス討伐と攻略だった。1日1層で攻略したアルベリヒに対して、その攻略ペースは1日に2層というでたらめな速度に達していた。無論、そこにはアルベリヒとは違う方向性でルールを無視している、という点が少なからず存在していた。

マスター権限で攻略なんて行わずに終わらせるアルベリヒに対して、搭載されたシステムで悪用の限りを尽くすベオウルフ。その思考、趣向、やり方は全く違えども、根本から他者からすれば、チートをしているとしか思えないだけの反則性を見せつけている。それを疑うプレイヤーも少なからず存在している。

だが82層。

残された最後の100層まであと18層。

それは、明確に見えたS A Oというゲームの終わりでもある。いよいよ、S A Oというゲームが終わりに近づきつつある。もし、本当に攻略がそのまま続くのであれば、1日に2層という奇跡的な、或いは狂氣的なペースが続行するのであれば、それと数日の間にこのアインクラッドという世界が完全攻略されるという事の証でもあった。

その認識に、アインクラッドが沸き立つ。熱狂が再び世界を包む。



そしてその熱狂の midpoint に立つ獣は——燃え尽きながら全力疾走する。  
全てはソードアート・オンラインというゲームのエンディングへと目指して。

## 虚ろの獣 II

三つ首の番犬が全速力で疾走してくる姿を飛び越える様に回避しながらその背後へと着地した。その巨体が振り返る前に後ろ脚を掴み、握りつぶす様に力を込めながらそれを引きずる。それに抵抗するようなボスの力を感じるが、限界を超えた筋力がここにはあつた。全身を真っ赤に染め、服も、肌も、顔も、髪の毛も、その名を血濡れという名に相応しいほどに真っ赤に染め上げた状態で発揮する筋力は、心意による恩恵に預かりシステムの制約を超過していた。

故に、ボスは自分よりも小さな人の姿に引きずられた。

「オ、オ」

腹の底から声を吐き出す様に握り、引きずり、振るつた。どこまでも暴力的に、どこまでも怪物的に。獣の様に振る舞つた。それこそが誇りだつた。この世界で見出した自分らしさだつた。だからその衝動に身を任せたまま、迷宮に響く声で叫んだ。握つた足を振り回し、大地に叩きつけてから壁へと叩きつけ、そしてその巨体を壁へと投げた。回転しながら壁へと着地した番犬が此方へと視線を向けるよりも早く、床を蹴って加速していた。

そしてそのまま、首の一つを千切りながら壁に叩きつけて潰した。

「二オッ！」

すり潰した頭からあふれ出す大量のポリゴンが返り血となつて体にかかる。それを受けながら両側から噛みついてくる頭を紙一重で回避し、スーツの裾を翻しながら二つ目の頭の頭上を取った。その上に乗った瞬間、犬顔が恐怖で歪むのが見えた。だがそれに構う事無く頭上から全力の拳の振り下ろしを放った。雲曜の一撃は認識が到達する前に放たれ、そして気付く瞬間には頭に突き刺さる。本来であれば脳のある場所を抉り抜く様に貫通し、その傷を広げる様に手を抜き去れば、完全に頭が潰れる。

「ニアッ！」

残された頭が最善を取ろうと壁から跳躍して距離を空けようとする。だがそれに合わせ足元に手裏剣が撃ち込まれ、足を貫通して壁と影を縫い合わせた。これぞ《手裏剣術》の奥義、《影縫》。それによつてボスは一瞬で動きを失った。その瞬間に首へと飛びつき、それを両腕で抱いた。そしてそのまま、超絶の筋力で一気に首を締め上げる。一瞬で歪み、そして折れる音と共に首が曲がった。

「三イッ……！」

ゴキヤ、と音が響いてから首を解放し、力を無くした体共々床に落ちて、着地する。ボス、《Murderer Fang》は床に落ちるとはじけてポリゴンと化し、大量の血

液となつて体にかかる。それで生み出されるドロップアイテム、《エリユシデータ》とかいう塵をくノ一へと取得権利を委譲し、一部の隙も無く返り血で赤くなつた姿でボスの間の奥へと進む。

「うーむ、拙者の財産も潤つてきたで御座るなあ……問題はこれで豪遊するだけの暇がないという事に御座るな」

「なら折つて遊ぶか、投げ捨てて遊ぶ。高級な玩具を壊して遊ぶのも楽しいぞ」  
「流石にそこまで肝が太くないに御座るよ！」

所詮はデータの的な装備でしかない。最も信頼出来るのは己の肉体だ。そうである以上、武器の類は全て塵だ。そうでしかない。故に無価値。あの本当の輝きと比べればどれもいらぬ。

いらぬ。必要ない。欲しいものは解つた。それ以外の物は何もいらぬ——。

本当の美しいものを見つけてしまつたら、それ以外の全ては要らない。それだけを何があつても守るのだ。それしかない。それだけしか存在しない。だがそれでいい。それでも燃え尽きれるのであれば本望だ。漸く、自分がやりたい事、やるべき事を見つけ出したのだ、自分の意思で。これだけは絶対に曲げることとはできない。だから歩き出す。次の階層へ。89層のボスは殺害した。もはや邪魔するものはいない。

歩いた足跡は大地に赤い血の跡を刻んで行く。許容できる量の血液を浴びた結果、必

要以上のそれが溢れて赤い道を作っている。殺して潰して蹂躪して生み出された畜生の道が続いている。体を前へと進ませる。殺して食らった命を背負っている様な気がした。

始めた時よりも、遙かに体が重い気がする。

「いや、当然で御座るよ。付き合っている拙者もそうで御座るが、《血濡れ》殿は既に4日眠らず休まずで常に攻略を続行しているので御座るよ？ 当然睡眠や休息ペナルティが重複しているので御座るよ。小まめに食事を取っていても、それは誤魔化せないで御座る」

「ああ、もう4日目か……案外早かったな」

そう思いながら迷宮区を抜けて地上に出た。90層は平原が見える。穏やかな丘に木々の姿が見え、ここはどうやら、そういうエリアらしい。周辺へと視線を向ければ、近くに主街区が見えた。振り返ればくノ一と白野衣の姿が見える。白野衣を呼び寄せるとその背に跨り、くノ一を乗せて主街区へと向かう。

「正直、そろそろ休んだ方が良くと思うで御座る」

「そうか」

「ぶつちやけ、ドン引きで御座る。ペナルティがかかっているはずなのに強くなっている。御座るからな。心意システムを利用してはせよ、尋常ではない事態に御座る

よ

心意システムの事をこいつは知ってたっけ？ とは思わなくもないが、今更興味の無い事でもあつた。まあ、知っている奴は知っているだろう。モリアーティーが知っていたのだし。まあ、それはどうでもいい。そう、どうでもいい。今は必要のない事は考えなくてもいい。必要な事以外のリソースは全て切り捨てる。成すべき事を成す為だけのリソースを残す。

これは時間との戦いであるのだから。

「それに、そろそろ妨害が入るで御座るよ」

駆ける。白野衣も睡眠をしていない事によるペナルティを受けている筈なのに、二人乗せて駆ける。第90層主街区コヨルノスへと向けて。アインクラッドは上層へと近づけば近づくほど、構造が段々とだが小さくなってくる。そして90層ともなれば、非常に狭い。それこそフィールドを突破しなくても次の迷宮区へと向かえるぐらいには。好都合だった。これならもつと早く、攻略が出来る。白野衣を休ませることが出来る時間が増えるだろう。

そう思考し、迷うことなく転移門前に到達した。白野衣から降りて転移門へと向かえば、背後からくの一の声がかかってくる。

「《血濡れ》殿のやっている事は褒められて然るべきものに御座る。されど、性急すぎる

で御座る。それをラフコフ等がどう見るか等解りやすいで御座らぬか？」  
「興味はない」

90層コヨルノスが《Beowulf》によつてアクティベートされました

蹴りを転移門に叩き込んでアクティベートすれば、ワールドアナウンスが再びインクラッドに響く。その蹴りの衝撃で血が転移門にかかり、僅かにその姿を赤く染める。蹴りを繰り出した足を下ろしながらふう、と息を吐く。これで再び、ベオウルフという男の名声がインクラッドに響く。だが正直に言えば、今さら名声なんてものはどうでも良かった。そんなものを求めているのではない。ふう、と再び息を吐いて精神を整え、それで心に圧しかかった疲労を食い殺す。

妥協はない。諦めはない。進むと決めたのであればそれを完走するのみ。

そう思っていると転移門が開き、そこから出てくるプレイヤーが見えた。

迷うことなく殺しに来る姿は片手にブツチャーナイフの様な剣を握っており、転移門から飛び出す勢いのまま切りかかってくる。その動きを蹴り上げの動作で弾ませながら、心意によるシステム貫通攻撃を同じく、システムを貫通した動きでバウンスさせ、勢いを後ろへと流して体を後方へと押し出した。それによつて襲い掛かつて来た姿が見えた。どんだんプレイヤーが転移門から新たにアクティベートされた90層を見る為に集まる中、そのポンチヨ姿は此方へと切りかかってくる。

「よお、兄弟。最近景気がいい様じゃねえか」

「噂をすれば影、つて奴か。お前も飽きない奴だな」

追撃する様にポンチョ姿の殺人鬼——P O Hが踏み込んでくる。様々な技術を混ぜ込んで、一つの形に洗練された体術は合理的な動きであり、極限まで効率化されている動き、踏込と同時に武芸の匂いを想わせながら殺す為に洗練されたと解る、集団で戦う為の技術。見覚えのあるそれは軍隊格闘技である、と記憶から思い出しながらP O Hのブッチャーナイフを手で触れず、保護の分厚いブーツで蹴つて反らす。だがそれを解っているP O Hは一步も引く事無くそのまま連続で切りかかってくる。それを蹴つていなせば、更に続く様に転移門から出てくる姿が見える。エストックを装備したP O Hの子飼いの部下等が出現し、それが加勢に入ろうとするくノ一を分断させた。

「アスナとストレアを抑え込んだかお前」

「ああ、ちよつとオイタが過ぎたな、ベオウルフ。大人しく玉座に座つてればまだ良かったが、このまま攻略されるのはまだ困る」

「そうか。じゃあ悪いが死んでもらうぞP O H」

「はは、やれるものならな」

ブッチャーナイフを蹴り流しながら踏みつけて、P O Hの体勢を崩せば、P O Hの首が取れる位置まで降りて来る。その首を一瞬で蹴り取る為に動き出すとすれば、それ



に割り込む様に雑魚の姿が割り込んできた。その首を狩り落としながらPOHを殺そうとすれば、既にその姿は武器を放棄し、別のプレイヤーを壁にする様に押し出し、蹴り出しながら邪魔に入る。

「Here here, kitty kitty」

自分の部下だけではなく、見学や祭りに来たプレイヤーを引きずり出し、押し出し、システムを無視して壁にする様にPOHは動かす。無関係の人間を盾に使って此方の動きを止めに来ている。その程度で躊躇する筈もなく、押し出されたプレイヤーを千切つて捨てながらPOHを殺すに前進するが、事態も解らずに転移門から出現してくる数百のプレイヤーの数が邪魔で、POHの姿を見失いつつある。

「さあ、この観客に一体何人俺の手の者が混ざってるか。何人がシステムの穴を抜いて攻撃出来るか。気になるな？」

「特に興味はない」

故に逃げようと近くにプレイヤーを踏み台に跳躍し、衆目の上へと飛ぶ。ここで漸く現実が追いついて来た一部のプレイヤーが避難を開始する。動きが遅い、と思いつつも此方へと向かってきた投擲物を蹴り飛ばし、それを足場に一気に白野衣の方へと着地する。

「素直に相手をする理由もない、な。くノ一。足止めを頼む」

「流石に拙者一人でこの数は無理で御座るよ！ 無茶振りで御座るよ！」

流石にそうだよなあ、と敵意の気配を嗅ぎ取つて数える。おそらく数千は流れ込んでこの90層に混ざっている《ラフィンコフィン》特有の腐った甘ったるい魂の匂いは全部で50を超える。流石に特定は面倒だから、纏めて薙ぎ殺せばいいのだがその為には手段と武器が足りない。困った、と素直に息を吐く。

アスナとストレアが連中によって抑えられている。いや、あの二人が死ぬのは別に構わない。その分殺し返すだけだからだ。問題は、あの二人がいないと補給物資を受け取る事が出来ないという事実だ。つまりスタミナのペナルティを受けつつこれ以降は行動する必要があるのだ、と冷静に考える。

またこの状況で白野衣で飛び出そうとすれば、間違いなく白野衣から潰される。高速の移動手段を失うという事でもある。最低で95層まで白野衣を生存させたいと思っている手前、こんな所で失う訳にはいかない。

POHも、かなり面倒な手を使いやがった。

そう思った直後、転移門広場の一角で人混みが吹っ飛んだ。動きを止めて、その方角を見れば、吹き飛んだ一角の中心に、見覚えのある男が二人見えた。背中合わせに武器を手にしているのは大陸の槍を握る男の姿と、太刀を鞘に納めた男の姿であり、どちらもユニークスキルの使い手として有名な奴らだった。

モンジとラシエの武人コンビ。《無限槍》の大陸の槍術使い、そしてもう片方は西洋人の《抜刀術》の使い手だ。どちらも武芸に覚えのある者、現代の武芸者とも呼ぶべきコンビだ。

「おお、援軍で——」

「戦と聞いて参った!」

「まあ、そうなるで御座るよな。知ってた。連中、どう見ても義に参上するとかいうタイプじゃ御座らんし」

大暴れする理由があるのなら、突っ込むのが現代の武人だよなあ、とは思う。何せ、現代で戦争となると基本的に銃や爆撃で終わってしまうのだ。時代錯誤の技量比べなんてやる場所がない。そう、VRの世界でもなければ。そう考えるとこの世界は自由だ。その機会が与えられるのだから。

「はーっはっはっは! センゴクターイムだプー! グレイブヤードへと持って行くハニーは用意したかなあ! かなあ!」

「我が絶槍を見舞いしよう!! なんと相手は一切遠慮の要らぬ悪党、ならば躊躇する理由もなし! いざ! 尋常に!」

「あいつら頭おかしいで御座るなあ」

「だが助かる。で、お前も残れ」

白野衣の背に乗りながらそれをくノ一へと向ける。それを受けたくノ一は一瞬、迷う様な表情を浮かべ、しかし溜息を吐いた。

「まあ、拙者は雇い主の意向に従うで御座るが……本当に良いので御座るか？ 正直、

《血濡れ》殿は誤魔化せる範囲を超えているで御座るよ？」

「安心しろ——今の俺は無敵だ。どんな手段、どんな方法であろうと負けねえよ」

「それ、無敵モード切れたら狩られるフラグなんで御座るが……まあ良いで御座るか。なら拙者は報酬分は仕事をするだけで御座るよ」

そう言葉を残してくノ一は姿を消した。新しく乱入してきた馬鹿二人の対処に追われ、P O H達が此方を追いかけて来ることが出来ない。どこからともなく出現する手裏剣の一撃が更に動きを牽制し、此方が逃げ出す隙を与える。その間に白野衣へとさっさと騎乗して、コヨルノスから脱出し、

そのまま、迷宮区へと向かう。

少し前までだったなら、まず間違いないくノ一の誘いに乗っていただろう。そこで《ラフィンコフィン》の連中と戦い、殺し尽くすまで戦闘を続けていただろう。その選択肢

には迷いがなかっただろう。おそらくそれが何よりも楽しいであろうし、ベ・オ・ウルフと  
いう男の存在感を示す事が出来るからだ。

そう、俺は自己顕示欲に溢れていた。誰かに知ってもらいたくて堪らなかった。俺は  
ここまで出来るんだぞ、ともつと世界に俺の事を知って欲しかった。善の為、恩返し、な  
んで一回で終わる事じゃない。ずっと、ずっと、皆に知ってもらいたかった。

だからあんな凄惨な殺し方を生んだのだ。誰もが忘れられない様に。千切つて、殺  
す。その姿を恐怖と共に胸の中に永遠に刻むために。そうすれば俺の事を覚える、嫌で  
も忘れる訳がない。忘れることが出来なくなる。その為だけに凄惨な殺し方を生み出  
したのかもしれない、と今更ながら思っていた。

そう、俺は俺が思う以上に——自分の事をよく知らなかった。俺はただの暴力装置  
だったのだ。空っぽの中身にただシステムだけを入れた機械的なものだ。だからこそ、  
自己という存在を知って欲しかったのかもしれない。もつと強く、誰かに自分の存在を  
忘れられない様に刻み付ける様に。そういう意味ではP O Hとはある種の友情を抱い  
ていたのだと思っている、

P O HはP O Hで、憐れなものだった。中身が空っぽ。小者。悪を行うのはそれしか  
する事がないから。そういう意味では共通点のある男だった。それでも決定的にあの  
男と相いれなかったのはやはり、矜持なんてものではなく、純粋に羨ましかったのかも

しれない。どこまでも下衆な男ではあるが、その中であの男は確実な目的意識と、強い感情を抱いていた。

あの男は憎んでいた。身を焦がすほどに。殺したい、強く強く蹂躪して殺したい。

その強い感情がああの中には常にあつた。その傲慢、強欲までの自分を焼いて正気を失わせるまでの強い感情を、俺は羨んでいたのだ。だからこそどう足掻いても、趣味や主義主張という範囲に踏み込めば殺し合うしかなかった。だが今のその、POHの気持ちは解らなくもない。

これは狂うしかないだろう。

自分の願望、奥底にある願い、抱いてしまった想い。POHはそれに気づいてしまつたが故に、発狂して、あの殺人ギルドを生み出した。そして俺も、自分のそれに気づいて今、発狂してしまった。そう、俺は狂っているのだ、

愛に。

奴もきつとそうなのだろう。憎悪という愛に身を焦がし続けているのだ。これは狂うしかない。俺たちのような人間が目覚めては絶対にならないものだった。どこかでも下水を煮詰めたようなクソでクズの俺達は、こんなものに触れず、そして燃え尽きる間に死ぬべきだった。

ひっそりと。報われずに。救いもなく。あつけなく。

だが違う。この世界で最も勝つ者、勝てる者とはズルい奴だ。そしてその頂点に立っているのが茅場晶彦とモリアーティード。あの二人の事は解る。究極的に死んでも負けても目的が達成される連中なのだ。殺した所で何も問題にならない。そういう連中が世の中、勝利し続ける。そしてそれ以外の全ての存在は手駒だ。勇者だとか、英雄だとか、獣だとか、犯罪者だとか——最終的に全員、策謀と政治と民衆によつて殺されるのだ。

それを握つたやつが一番ズルく、勝つ。

だけどどうなのだろうか——果たしてそれだけだったのか？ 俺の旅路は。

否、否——否。そんな事はなかった。確かに利用されていたし、空っぽで、虚ろな道行きだったのは事実だ。人の人生を歪めて、壊して、喰らつて、啜つた。それでもそれは間違いなく楽しい道だった。こういつてしまえば今まで蹂躪してきた全てに申し訳ないだろうか、

「——これで良い」

ああ、これで良かった。それを悟る事が出来た。

迷宮区を突破し、主が住まう部屋へと突入し、白野衣から降りて一人で中へと進んで行く。その奥に見えるのは巨大化した上で機械化された鎧のケンタウロスの様な生き物で、その姿に見合うサイズの剣を二刀流で握っていた。ああ、もう、いつの間にか9

0層のボスに到達していたか、と、

記憶が曖昧で、どれだけどこを、どうやって駆け抜けて来たのかさえも思い出せない。だけどお腹は空いていて、物凄く眠くて、凄い……疲れた。

頭はガンガンする。胃の中は空っぽなのに吐き気しかない。目の奥がチリチリする。脳髓が熱した鋼鉄を流し込まれているようにガンガンと痛みを訴える。足がこれ以上動かないでくれと懇願する様に重みを感じる。体に染みついた血の匂いが呪いを振りまく様に体に押し掛かる。その血液が命を吸い上げながら、火事場の馬鹿力とでも表現すべき、燃え上がる炎の様に、

命を、燃焼させる。

或いは、本当に燃えているのかもしれない。

心意というシステムが本当に、システムを超えて数々の奇跡を起こす事の出来る創造力の産物であるのなら、今、魂を燃焼させる勢いで成し遂げようとする俺の<sup>フラクトライト</sup>魂、そのものを燃焼して力に変えているのかもしれない。いや、でもそうしなければ数々のボスを蹂躪しているだけの説明がつかない。

Floor 90 Boss 《Ruler of Blade》

巨体が大地を蹴って威嚇し、殺意と戦意を叩きつけてくる。どこまでもリアルなそれが正気と理性と命を削っていく。だがああ、と吐き捨てる。なんでもない。そう、そう



だ、お前、二刀流だったな。

「雑魚が……俺の前でそれを見せたな」

腕を低く広げて爪を立てた。それに合わせてボスが後ろ脚で大地を蹴り、一気に此方へと両手の剣を振り上げながら迫ってくる。その姿を加速された視界の中でスローモーションで眺めつつ、呼吸を消し去って一気に飛び込んだ。

振り上げた手を捻りながら流れを変えて、その力を加速させながら加算させて一気に逆方向へと捻じ曲げて突き刺した。

「——無刀返し」

無刀取りで取れる剣を取らず、流れを変えてそのまま相手に突き刺し返す奥義。切れば死ぬ。そのシンプルなルールに合わせ、体力を貫通しながら突き刺さった剣が頭から腰までを貫通して突き刺さった。倒れる様に着地した姿に続けて爪を叩き込んで頭を引き千切って殺し、後ろから戦闘が終わった事で追いついて来た白野衣を横に歩かせる。

ここに至り、《暗黒剣》は本当に命を食らう魔剣となった。

ドロップを、経験値を、その全てを無視して迷宮区を抜けて、地上に出た。

「9、1層お……」

息を吐き捨て、血の道を作りながら外に出た所で、次の主街区と転移門を見つけた。

だがそれを無視し、白野衣の上に騎乗して、次の迷宮区を駆け抜ける為に走らせた。アスナとストレアや、他の誰かからも補給を受けられることが出来ないのなら、転移門を解放したところで意味はない。

なら補給もいらぬ。

味方もいない。

殺して進む。燃え尽きるまでに。休む必要も、休むこともない。自分のなすべきこと、成したい事を果たす為にはもはや妥協は出来なかつた。後は駆け抜けるだけ。自分が積み上げて来た全て、それを投げ捨て、壊し、失い、

駆け抜ける——だけ。

## 虚ろの獣 Ⅲ

95層のボスは赤く、獣と人が混じった巨人であり、凶悪な剣を持った怪物だった。一度動き出せば狂ったように武器を振り回して怪物的な臂力でブレイヤーを一瞬で挽き肉にしたであろう、というのは想像に易かった。だがそれすらも今は意味はない。極限までリアルに心意を使って近づけられた今、必殺は必殺になる。先に叩き込み、殺したほうが正しくなる。それが絶対唯一の真実。故に接近し、首を断ち、殺し、そして赤く染まる。

「はあ……はあ……はあ……」

息を荒げて吐き出す。頭がガンガンと痛みを訴えてくる。目の前で倒れる巨体を見て、95層のボスを始末したのを今、確認した。どうやって首を断ったのか？ 思い出せない。だが加速すればする程、自分という存在が燃え尽きて消えて行くのを感じ取っていた。ああ、何を忘れたのだろうか。それすらも解らない。だけど解っている事があ

る。ユウキという少女に恋をしてしまった事実を。犯して、踏みにじって、それから始まるなんて——なんて——無様なのか。だけどそれが悪党に相応しい末路なのだから



思いに対する正義を持てる奴が羨ましい——こんな気持ちでいたなんて。なんて卑怯なのだろうか。

ああ、だけどそう考えるのすら億劫だ。眠い。疲れた。辛い。痛い。苦しい。だけど心地よい。

ボスを殺して迷宮区を抜け、転移門に触れる事無く次の転移門へと向かう。邪魔をするプレイヤーは当然ながら存在しない。転移門がなければ追いかけて来る事が出来ないからだ。故にここからは敵は運営が事前に用意していたシステム側の使徒だけ。そして味方はこの白野衣一頭だけ。自分がゲームコンセプトを無茶苦茶に蹂躪し、そして突破している現状を人はどんなふうに評価するだろうか？ チート任せのクソ野郎か？ それとも攻略してくれた英雄だろうか？ どちらにしろ、

気になるのは彼女の事だけだった。

ユウキ——そう、ユウキの事だ。今更ながら、アレはないだろう、と思わなくもない。とはいえ後悔しているか？ と問われたら間違いなくNOの言葉を返せる。そう、結末は見えて来た。だけど、それでも自分の人生に後悔はなかったと断言できる。

だからこそ今、こうやって未来の事を一切考えずに燃え尽きている。そこに一切の憂いはない。ただあえて言うなら——もうちょい、ユウキを犯したかったかもしれない。そこら辺の性根の腐り具合はもはや、矯正不可能な領域だった。まあ、それが結果、

自分らしきなのだろう。

そう思うと、迷宮区に見た事のない姿を目撃した。

「——ここから先は立ち入り禁止だ」

それは人の集団だった。合計10人ほどの。痛む頭を押さえながら白野衣の足を止め、鞍から降りてその姿を見た。

その全員が見た事のない服装をしていた。SAOでは珍しいとでも言うべきか、もつとゆつたりとした、金属製ではない防具をメインにしている他、その背には見覚えのない翅の様な物が見えた。髪色も赤、青、とバリエーション豊かなのは——SAOと変わらねえな、と呟いた。ふと、左目が軽く霞んで見えた。にんまり、と笑みを浮かべた。いよいよリミットが見えて来たな、と。

「貴様がどうやって突破してきているのかは解らないが、ここから先は通すことが出来なかつ——」

「辞世の句にしちやあ言葉がなげえな」

言葉が終わるよりも早くナイフを投擲し、顔面に突き刺した。そのモーションで停止した男は悲鳴を上げる間もなく後ろへと倒れ、ポリゴンとなって砕け散った。その光景に周囲の男たちが動きを停止させたが、

「か、構うな！ 相手は何らかのチートを使用しているが、此方は再ログインするだけで

再び戻つてくれる！」

「はは、デスゲームに馬鹿みたいに付き合う必要はないからな」

そうか、と呟きながら集団に飛び込んだ。見慣れないエフエクトに、見慣れない装備、見慣れない恰好。昔であればその景色に食指を動かされる事もあつただろうが、その存在を前にまるで魅力的に思えないと判断する自分があつた。狂わされてしまった、あの少女に。前まではあんなに楽しかつたのに、あんなに喜べたのに、この暴力を振るう事が。

故に無心で飛び込み、殴り飛ばし、引きちぎり、その動きに合わせて白野衣も飛び込んで蹴り飛ばしてくる。

「人の恋路を邪魔する奴は馬に蹴られて死ぬ、とは言つたもんだが初めて見るな、実際のもの」

脳裏をノイズが走る。世界が一瞬だけモノクロに染まる。だがそれに驚くこともなく、一気に踏み込んで、一番嫌な予感を直観的に発させる、何かを呟きだした男の顔面を引き千切つた。男の喉から悲鳴が沸き上がるのを痛みが通じる様に首を握り潰しながら、武器の代わりに殺した男の新鮮な死体を使う。

「キチガイかよ！」

「そのキチガイに殺されるんだよお前は」

この攻略する行いは果たして善だろうか？ 攻略を止めようとする奴を殺す事は善になるのだろうか？ それを流石に善と呼ぶのは苦しいだろう。いや、正直な話、どうもいい。ただただ、前へと足を進ませる事だけは止められなかった。殺して、潰して、悲鳴を握りつぶして、何もいなくなつたところで再び前へと歩き出す。

「……つと、そうだ、白野衣に乗つた方が早かつたな」

笑いながら振り返り、ふらふらと揺れる馬の背に乗つて、殺戮現場を後にした再び迷宮区を走り出す。ひたすら、攻略とボスの殺害を求めて。それ以外の機構を全て自分の体から排除して。

もう二度とこの時間は返つてこないというのを実感して、笑みを浮かべた。

善と悪。

これは非常に難しく、そして複雑な言葉である、善い事をする、といつてもそれは誰かにとつての悪い事であるかもしれない。そう考えれば純粹な善とは、善い事とは一体どういう事なのだろうか？ 善いと悪いの明確な基準とは果たして？ 一体何をどうやってそれが正しいと解るのだろうか？ それは恐らくは永遠の問答の一つであろう。



その問答に対して明確な答えを出す人間はおるまい。あまりにも根本が難しすぎて、それでいて移ろいやすい物事である為、明確な答えそのものが存在しないのかもしれない。だけど、今となって、思う事はある。

アスナを犯すのは楽しかった。

アレは可哀想な女だった。良い女ではあるが、憐れだった。アスナの根本にあつたのは現実への恐怖と脅迫観念だった。彼女は常に逃げる様に自らに与えられた役割に没頭する。彼女は自分が自分で道を選ぶという行いその物に対して恐怖を抱いていた。故になさねばならない、という強迫観念を抱いていたのだ。彼女はリアルではエリートコースを歩む人間だった。家族が与え、そして育ててきた道を歩んできた彼女は、そこから外れる事を極端に恐れた。

だからその恐怖を外してやった。外れるという事を教え、その上でそのどうでも良さを体で教えた——そして再び、役割に縛られる。それがアスナという女だった。張りの良い乳で揉み心地は良かったし、膺も中々良かった。だがあの女を今思い出して感じるのは、そのどこまでも救われぬ哀れさだった。彼女にはきつと、誰かが必要だった。彼女だけを見て、支え、そして一緒に生きていられる人間を。それが俺には出来ない。それをアスナは理解していたから、エリートコースの執着を捨て、俺という力を前に屈服、依存した。

そして、ユウキだ。あの少女もどこまでも憐れだった。あの瞳に恐らく、出会った瞬間に恋をしていたのだ。だからそれに気づかず彼女を壊そうとして何度も犯した。度し難い話だった。だけども目を瞑れば何時だってその乱れた姿は思い出せるぐらい、何度も何度も繰り返して蹂躪してきた。あの少女は生きる事に必死なだけだった。自分という存在を記憶に刻む為、誰かの記憶に残って精一杯生きさせた事を証明する為に。

だからこそ、その姿に惚れたのだ。そこは認めるしかなかった。その一途で、変わらない姿と心にどこまでも恋をした。だからその出会いに善かったと言える。そう、この出会いだけは自分の人生の中で、善い事であったと断言出来た。彼女との出会いだけが自分の人生における善き事だった。

それ以外にもいっぱい、いろんなことをやった。現実では法に触れる様な事をやり、そしてSAOでは何人もの人生を破壊させてきた。犯すだけじゃなく、殺すだけではない。誰かを悪の道に堕したり、誑かしたり、そうやって自分の持つ力を何度も確認する様に使って、遊んで、楽しんできた。

だが最終的に、気付かされるのだ。

こんな力の全てがなんとも無意味であるという事が。  
純粹な善とは存在しないという事に。

またそれ故に純粹悪も存在しないという事に。

「……だとすれば、俺の人生ってなんだったんだらうな」

足を引きずる様に進む。もはやそこに迷宮区の姿はなかった。一步一步が重く、体を蝕む感触があった。やはりまともなシステムじゃねえな、と確信する。えーと、白野衣はどうしたんだっけ？ と、さっき潰れてしまったんだな、と思い出す。駄馬め、最後までついてくるような気配を見せておきながら途中で倒れやがった。まあ、いい。今度は地獄で乗り回してやろう。地獄での活躍を予約しつつ、

日の下を歩く。

それには天蓋が存在しない。

殺して殺して殺しておせば、いつの間にか最終点へと到達していたらしい。真つ赤に染まる視界の中で、その実感は薄く、感動と呼べるものも存在しない。なんだっけか、確か晶彦はここを紅玉宮と呼んでいた気がする。本当に紅玉の様な色をしているのだろうか？ 今、自分に見える景色は全て血色に染まつていてその違いが良く解らない。ああ、これは少しだけ、勿体ないのかもしれない。そう思いながら足を引きずって最後の決戦の地へと向かう。

ここへ至り、どれだけ殺したのだろう。どれだけ願いを蹂躪したのだろうか。果たしてぼつと出の力で強引にハッピーエンドを作ろうとするのは邪悪なのだろうか？  
それが結果的に誰かを救おうとするのであれば、それは善い事なのだろうか？  
どうそう、純粹と呼べる善や悪はそこに存在しないのだということだけは確かなのだ。

善い事には常に理由がある。願いの為、誰かの為、社会の為、それをそうするだけの理由がある。善い事をするのは当然である。その認識でさえ前提となる理由があるのだから、当然ながら純粹な善にならない。

それと同じように、悪にも理由がある。殺し、犯し、蹂躪し、貪り、奪い、そしてひたすら悪事を成す。それらもまた、純粹ではない。常に何か、何かしらの理由が存在するから純粹悪という物にはなれない。

俺は悪ではあったが——純粹悪にはなれなかった。

宮殿へと進む。血色の世界はどこまでも赤く、そして人の気配を何も感じさせない。だが奥から喚く声と、足音が聞こえる。また破壊するような音も聞こえ、誰かがそこにいるのだという事を確信させる。ゴールが目に見える形で出てきてくれたのは良い事だ、と思いつながら体を引きずり、崩れ落ちそうな体を運んだ。

奥へ、奥へ。

「——なあーなんだこれはあー！ なんだこの設定は！ 僕はこんな設定をした覚え

はない！ やはりアイツか！ あの男か！ クソ！ クソ！ おい、早くアミユスフィアを引き抜いて僕をログアウトさせろよお前ら……！」

見苦しい男の喚き声と醜態が宮殿の中心部に存在していた。そこにいたのは白い鎧に整った金髪容姿の男。微笑んでいれば間違ひなく美男子だと呼べるのだが、その男は醜態を晒していた。アルベリヒ。このゲームのラスボスとして茅場晶彦に設定されてしまった憐れな男だ。ヒースクリフが担うはずだった設定を押し付けられた結果、100層に到達した時点でラスボスはこの男へと固定され、そして同時にこの男の死がこの世界を救うものとなった。

「良かったあ、じゃないか……お前は文字通り英雄になれるんだ……アインクラッド解放の英雄に……な……」

「お前は……いや、違う……あの男はもつと狡猾で、そして態々自分を危険にさらすような男じゃない……！」

「解つてるじゃないか」

息を荒げながら中央部、入り口の壁に寄り掛かって、中央で喚いていたアルベリヒを見た。男は未だに激情の真つただ中にあるが、晶彦の関与を感じ取った瞬間、凄まじいまで憎悪と敗北感、屈辱を感じさせる気配を見せていた。素晴らしいまでの劣等感を感じさせる匂いだった。ああ、その匂いには嗅ぎ覚えがある。俺自身が放っていた 匂い

と一緒だ。

「負け犬の匂いだ」

「僕が、負け犬だと……？ A L Oを運営し、S A Oからのシヨックを立ち直らせたこの

！ 僕が！ S A Oを救う英雄となる僕がツツ！」

「知るかよ……ああ、だけど同情はするぞ。お前も憐れな男だなあ、アルベリヒ……。敵に回す相手を間違えたんだよ、お前……狡い奴を敵に回しちゃ駄目なんだよ。この、世の中は……そういう意味では最初から負けているんだ、俺もお前も」

ご老公、モリアーティー、そしてヒースクリフ。俺の人生における最大の死神達だ。特にモリアーティーは本当によくやってくれた。もし1層での木綿季との出会いから全てが演技だとしたら一生勝てない類の相手だ。いや、あの男だ、おそらくは考える様な仕事、協力、出会い、成長、そして発狂——その全てが計算されていたのかもしれない。ああ、だとしたら負けたのも同然だ。最初から勝てる目がなかった。獣は何時だつて知恵によつて狩られるもんだし、まあ、そういう感じだろう。

眠い。

ふらつく体に最後の力を入れて、壁から引きはがす。点在する血の跡を引きずりながら一歩、また一歩、アルベリヒへと近づいた。距離で言えば100歩ほどの距離。だがそれが万里にも等しい距離に感じた。

「さ、懺悔は済ませたか。神への祈りは終わらせたか？ それではお互いに役割を果たそう、アルベリヒ」

「ふざけるなふざけるなふざけるな！ 半死人が、僕の邪魔をするな……そうだ、ここでお前を始末して、そしてSAOをゆつくりと解析すればいい！ 所詮はALOと根本的な構成は変わらない。だとすれば後はアルゴリズムを解析すればマスター権限を完全に強奪できる——そうすれば、僕は本当にこの世界の神になれるッ！」

子供の様に夢を広げる姿に笑みを零す。なんて先が見えていない奴なんだろうかと。だけどそれを成し遂げるだけの頭脳は兼ね備えているのだろう。それが厄介なところだ、有能なクズは。だけどそのジャンル、自分もまた当てはまるのが非常に困る。

ああ、でも、もう、

なんでもいっつか。

執着は……一つを残してもうない。だからここまで言っておいてだが、

「どうでもいいか……」

眩き、ふらつく体を精神力だけで支えて踏み出す。真つ赤に染まった視界で男を見た。立場だとか、目的とか、どういうことがだとかあれとかこれとかそれとか——全く、全然どうでも良かった。

「!!!」

煩い。喚くな。面倒だ。血を吸い込んで重くなつた体を引きずり、前へと出る。男は剣を抜いた。一発でも触れれば死ぬ——とか喚いているが、当然だろう。戦いとはそういうもので、失いながら磨きあがれて行くというのがそうなのだから。だから切つ先が体に刺さつたら死ぬのは当然の理で、当たり前の話だから今更説明されたところで困る。だけど、今まで殺してきた人間と、解放を望む人たちの無遠慮な希望が足を引くように、体が思うように動かない。

疲れた。

でも前に出る。拳を作り、そして歩いて前へと進む。

可能性を選ぶという事はまた、他の可能性を削ぎ落とすという事でもある。ふと、その事が気になった。俺が1層で殺した黒い少年はまだ、可能性に満ち溢れていたような気がする。彼を殺さずに気まぐれで生かしていたら、このSAOでの冒険は変わつていたのだろうか？ どれだけ変わったのだろうか、少しだけ気になった。

とはいえ、過ぎ去つた日々後悔をするだけの事は無駄だ。

過去を変える——そんな事、今を生きる全てに對する冒険でしかない。流石の俺も自分の道筋が間違ひだったとして、それを否定するような事だけは絶対にしたくはない。故に走り出したら止まらず、変わらず、後悔だけは絶対にしない様に突き進むだけ。それだけの簡単な事。



前に出て、終わらせる。

男が剣を握って加速した。システムの限界を超えた、処理落ちを利用した超絶加速。システムの速度の優先順位に上下を設定させた絶対先制の動きは絶対に追いつけず、対処する事が後からは不可能になる。だがその不可能は、その速度の中で技量を活かすだけの腕前を持つ存在に限る。男の技量は稚拙だった。攻略組と比べるのが失礼なほどに、その剣術は空っぽだった。

考えれば攻略組も1年以上、最前線で命を投げ捨てて戦い続けていたのだから、動きが生きる為と戦う為に最適化されていて当然だったのかもしれない。だとしたら猶更この男と比べるのは失礼だろう。最低限の礼ぐらい、自分だって持ち合わせている。だから笑みを浮かべ、

「——オオオオオオオオオオオオ!!」

笑いながら咆哮を吐き出した。大気を震え上げさせるほどのウォークライ。命削りの戦咆。また魂ががりがりとして削れる感触の中で、男が咆哮に一瞬だけ竦むのが見え、動きが緩んだ。次の動きを四重に予測し、それに対応する様に動いた。

振り抜かれる剣をコート裾で払うように叩き、巻き込み、絡め、そして一瞬で奪って弾いた。

「あ——」

「じゃあな」

そしてその動きに連動させて右手を心臓に突き刺して貫通させた。男の表情が痛みと恐怖に歪んだ。痛み？ まあ、そんな日もあるのだろう。そう思いながら痛みで涙と鼻水を流す姿から腕を引き抜く。絶叫する姿は助けを求めている。

言葉にして聞くのすら見苦しい。

助けを求めるその姿の首を、一撃で千切り潰した。

男だった存在はそこで砕け散って、ポリゴンの破片となってアインクラッドへと還元され、霧散する。男の姿が悲鳴と恐怖と共に砕け散った所で、一つの表示が出現した。

Word Art Online Has Been Cleared!

おめでとうございます

ソードアート・オンラインはクリアとなりました！

これよりログアウトプロセスを開始いたします

Word Art Online Has Been ——

繰り返されるソードアート・オンラインというゲームの終焉、クリアの報告。そして開始されるログアウトの報告に漸く、1年間続いたこの世界の牢獄が終わりを迎えたのだという事を理解した。その理解と共に吐息が口から洩れる。

「は——とんだ……クソゲーだったな……」

言葉と共に体が崩れ落ちた。

「心意って……なんだよ……バランス調整とか……どうにか、しろ……よ」

フラクトライトとか、ハッキングとか後なんかALOとかいうのもどうにかしろ。色々とかバガバじやねえかお前は。というかりアル技能に頼り過ぎなんだよこのクソゲー。もうちよつとそういう部分の見直しできない？ MMOってつぎ込んだりソースの分りターンがあるから楽しいんであって、リアルが凄いならネットも凄いつてユーザーの精神殺しに来ていない？ 大丈夫？ 現実でお前がクソならネットでもクソつてリアルだけど救いがなさすぎない？

「はは……」

まあ、とんだクソゲーだった、SAOは。レイプできるし。監禁調教できるし。R18にしてから販売しなおせて言いたい。いや、見直す点は大量にあるから言葉じゃ言い切れないけど、アレだ。

「楽し、かった……な」

その言葉と共に目を閉じた。

## 虚ろの獣 IV

足音がする。人の気配がする。視界は赤く染まり、そして黒く、黒く塗り潰されていった。何も見えない。感覚さえ全て鈍化している。だけどその中で、意識だけは常にシャープだった。朦朧とする意識を見えない両手で掴んで、放さない。そんな感覚がしていた。だからこそより強く感じられた。近づいてくる気配を。そして自分の命が流れて行く、という感じを。

だからこそ静かに、受け入れた。

「おめでどう、ベオウルフ君。或いは——君。君は今、アインクラッドに存在するラスボスを単身で討伐し、そして英雄として永遠に名を残す事に成功した。心の底から君の活躍、そして犠牲に敬意を払う。そして君との約束に従い、たった今、紺野木綿季に対して処置を行ってきた。これによって彼女はもはやAIDSにもHIVにも、あらゆる病に苦しめられる事はないだろう」

「……」

暗い。何も見えない。体が動かない。一度、達成してしまった脱力から体が倒れたまま、まるで動かない。システム的にはまだ十全に動かせる——生きている範囲ではあ

るのだろう。だがそれとは別に、全てを燃焼させた体は動けなかった。文字通り、リソースを一片の欠片まで全て吐き出し切つて成した偉業だった。それは限界をとつくに超えた難行だったのだから。こうやって、動けなくなるのも当然だった。ああ、けど、そうか、と呟きたかつた。

——彼女は生きるのか。

その事実を知つた瞬間、心と体を安堵が満たした。それは善行だった。おそらくこの人生における唯一の善行。誰にも褒められない、誰も責める事の出来ない、唯一の善行だった。その為に犠牲にしたものは数えきれないほどあつた。だが、それでも、これまでとこの行いに後悔なんざない。

ある訳がない。

「私は正直な所、あまり君の可能性を信じてはいなかつた」

声がする。

「だけど君はここで、心意というシステムが見せる事の出来る限界を確実に超えた。明らかに君が見せた心意はシステムの範疇を超える行いだ。その偉業、進撃、そして底力は確かに未知の輝きがあつた」

どうでもいい事だ。あの子さえ、未来を取り戻すことが出来たのなら。別段……償いをしようつて訳じゃない。そもそもそんな殊勝なタイプでもないだろう。ただ、ただた

だ、惚れた子に尽くしたい。そんな気持ちだった。そしてそれを成し遂げた今、再び衝動はこの胸から消えた。満たされたものを全て吐き出し切ったのだ！　だがどうか！　今は！

なんて、

「な………なんて、清々しい………んだ………！」

清々しい！　そう、なんとも清々しい、一片の迷いもない清々しさなのだ！　今、自分は断言出来た。俺は勝利したのだ。それだけは断言出来た。そしてそこに対して、自分が行ってきた今までは文句なく——意味があるものだと言ってきた。そう、俺の人生が無意味だったなんて、誰にも言わせることは出来ない。俺の人生には確かに意味があったのだ。全てはこの瞬間の為に——そう言っても、一切の迷いはない。そう、俺は、この瞬間は誰にどういわれようとも、自分が絶対的勝者である事を疑わなかった。この胸を満たす、果たした上での満足感。それは、誰にも覆す事の出来ない事実だった。そう、つまり、とてもシンプルな事である。

「お前………は………蛇足、だ………！」

喉が碎ける様な感触と共に言葉を吐き出した。その言葉と共に盛大に嗤い、霞む血色の中で笑い声を返してやった。そう、お前のやりたい事は良く解っているぞ。よく解っている。お前は魔王になりたかったのだ。別の世界の住人になりたかったのだ。

新しい世界の人々になりたかったのだ。だからこそ本来は魔王という役割を自分で任じようとしたのだろう。そしてそれを遺憾ながらも、アルベリヒへと押し付けなくてはならなくなつた。だからこそ終わった後で現れたのだろう。

だが嫌だ。

失せろ、蛇足。

お前と戦つてなんてやるものか。お前の本当の望みを叶えてやるもんか。魔王役を最後まで奪われたという敗北感を噛み締める。勇者にはなれなかつたという敗北感に嘔吐している。お前はヒースクリフではない、茅場晶彦としてゲームの終焉を迎えてしまった事を後悔したまま終われ。

それが、自分が出る唯一の意趣返しだった。

早く消えてくれ、と言葉の出ない口だけを動かす。もはや関わるべきではない相手だと自分は思っている。根本的に生息している場所が違う。次元が違う。早く自分の巢に返つて、そしてなんなりとでも策謀を巡らせてほしい。自分はそれは関係ない。もう、疲れたのだ。体が何も感じないのだ。ただ疲れて、そして満足している。

この満足感の中で朽ちたかつた。初めて感じる途方もない達成感と満足感。これを一生分味わいながら朽ちたい。それだけだった。

「成程、確かに。いや、そうか。蛇足か。ならばこれで私は去ろう。さようなら、

獣。君の疾走を私は忘れる事はないだろう」

そう言葉を残し、男の気配は遠ざかった。ああ、漸く消えてくれた。そう思いながら霞む世界が段々と崩壊して行くのが見えた。紅玉宮を構成するポリゴンが徐々に、徐々に解体されて行き、それが光の粒となって世界を満たして行き、一切の色彩が失われていく。

それは滅びの美しさだった。積み上げられたものが一瞬にして崩壊し、破壊されて行くという物の美しさ。そこに積み上げた苦労があるからこそ美しく見えるものだった。そう、この一年間に積み上げて来た様々なものがある。だがそれは今、この瞬間全て崩壊している。

誰もがこの世界、名前を偽って生きていた。その中で唯一本物なのは主義や主張、そしてその偽れない顔ぐらいのものだった。だけどそれ以外のほとんどが偽物の中で、ここにいる者たちは誰もが本気で生きていた。その方向性は異なるが、誰もが本気で生きて、駆け抜けていたのだ。

それが今、崩れて行く。

ああ、何たる無情な事か。

この消えて行く、壊れて行く美しさを説明する言葉は——ない。だが胸にこみ上げてくるものは確かにそれを美しいと表現する。なぜなら俺もまた、この世界を疾走した



存在の一つであり、この滅び行く美しさを積み上げた一因でもあったからだ。形のあるものはいずれ崩れるのが常道だ。そしてそれは当然の事であり、そうでなくてはならないという事でもある。

故に自分の終焉を受け入れる。崩壊して行く世界の中、自分のログアウトプロセスが始まらない。そこに確かな終わりを感じていた。微笑むだけの力は残されていた。だから微笑みながら小さく、声にもならない笑い声を零しながら、

紅玉宮が崩壊した。

残された最後の階層の解体が始まった。全てのデータが崩壊して0へと戻されて行く中で、床が消えて動けない肉体が頭を下に落下し始める。それを止める事も、どうこうする事も自分には出来ず、それを成そうとする意志の力も残っていない。もはやここに残されているのは燃えカスだけで、動くだけの力さえも残されていないかった。

やがて空も削除されて、完全なる闇が全てを包む。残されたのは自分の感覚、アバターの手足だけだった。だがそれですら鉛に包まれている様な感触で、本当にそこに存在するのかさえ解らない。五感さえ消え去って行く中で、完全な闇の中で、これが俺に用意された終わりなのか、と考えた。

だがそれすらも投げ捨てた。胸を満たすこの思いはこうなっても、自分に間違いではなかった、と告げている。なら、もはやそこに疑問を浮かべる必要はない。ここから消

えるのに、自分という人間の自我が壊れるまでどれだけ時間がかかるのだろうか？

一時間？ 一日？ 一週間？ 一年？ 或いはもつとかかるかもしれない。

それでも、その滅びを受け入れる事にした。もはやそれ以外の選択肢はなく、そして同時にそれが自分に相応しい結末であると理解していた。さようなら、他の皆。お前の顔面殴ってみたかったぜモリアーティ。そして地獄に落ちろ茅場晶彦、ゲームのデバッグぐらいはしておけよお前。

後は——そう、前に聞いたストレアの姉とかいうのもちよつと犯してみたかった。それぐらいだろうか？ うん、まあ、それぐらいだろう。やっぱ好き勝手犯すのは楽しかったよな、と自分の頭の中で言葉を作り、眠る事にした。

もう二度と目覚める事のない眠りに。

もはや、自分の存在は必要ない。ここに獣は走り抜け、燃え尽きた。

中身はなく、無軌道でただただ意味のある悪事を行い続けた獣は、その中身を満たされてしまったが故に、燃え尽きる以外の選択肢が残されていなかった。故にこの結末は必然であり、そして同時に、俺一人に対しての大団円だった。

さようなら、世界。さようならクソゲー。悪い人生ではなかった。

「——全く反省してないなお前……」

不意に、声が聞こえた。そして何かが体を掴む感じがした。聞き覚えのある声に、し

かし、体も喉も動かない。言葉を出そうと口を開こうとしても、意思に反して全くそれが動く事がなかった。だが暖かい感触は体を抱き、そして頬に添える様に手を置いてくるのを感じた。

あれほど何も感じ取れなかったはずなのに。

「馬鹿だなあ……そんなことしたって今更ボクが許すとも思っただの？」

言葉は怒る様に、しかし呆れたようなものを感じさせていた。

「ボクをこんな風にしちやつて……しかも本人の意思も確認せずに。ボク、どんな顔で両親に逢えばいいんだよ！」

元気そうな声に笑い声を零したかった。相変わらず愛しい声と気配だった。目が見えずとも、それは解る。だから同時に、もう、放っておいてくれ、とも思う。これは贖罪でもなんでもなく、自己満足から行った事ではない。故にお前は好きなように生きると良い。そう、心に込めて、

「いやいやいや、当事者だからボク。そもそも……いや、うん。言葉じゃ伝わらないよね。そうだよ、君はそういう馬鹿だもんね」

うん、だけど、と彼女の声は笑いながら呟いた。

「——お疲れ様。お前は一生許さない。だから絶対に楽にしてやるもんか」

その言葉と共に、意識は完全に落ちた。

——ソードアート・オンラインという物語の話をしよう。

それはVR業界における最大の落日だった。ナーヴギアの保有する危険性を露呈し、そしてVR業界そのものに対する消せないダメージを残した。1年と数か月。そこまで時間を要する大事件となったSAO事件でVR産業は死滅——しなかった。

VRという環境が与える人類に対する貢献は余りにも大きすぎたのだ。例えば兵士の訓練をVR空間で行えば弾薬は無料になるし、VR空間であれば各種兵器の運用を超低コストで行う事も出来る。それ以外にも医療や娯楽等の方面でも目覚ましい実績を生み出せる。人類の未来にVRという世界は必要であった。それを捨てるという事は発展の都合上、不可能だった。

202X年に終息したSAO事件の最終的な犯人は須郷伸之という一人の男の預かりになった。彼もVR業界に関わった男の一人であり、SAOという世界の構築に携わった存在の一人であった。

彼は茅場晶彦に嫉妬していた。

須郷伸之が5%側の人間だとすれば、茅場晶彦は1%側の人間だった。才覚における

次元が違っている。須郷伸之は賢かっただけに、自分と茅場晶彦の間にある絶望的で、絶対に埋める事の出来ない差を自覚してしまった。その嫉妬はやがて、殺意となって茅場晶彦を襲う。須郷伸之は彼の部下たちと共に、SAOという世界を茅場晶彦から奪って支配する事を選んだのだ。

茅場晶彦を拉致監禁し、そしてヘイトを晶彦へと向ける為に偽装する。彼は茅場晶彦を部下と共に演じながらSAOという世界を支配し、その表ではSAOのコピーサーバーを使ったゲーム、《アルヴヘイム・オンライン》、通称ALOを新しい、危険性の少ないコンパクトなVRギアアミューズファイアで遊べるように発信した。SAOというゲームの失敗からVRによるゲーム産業は完全に死亡していた状態に凱旋した須郷伸之とALOはまさに英雄的だと言っても良い。

ナーヴギアとは違って完全な安全性が確認されたアミューズファイアによるVRゲームは最初、SAOの恐怖を忘れられぬ人間によって受け入れられなかったが、やがてその自由度と面白さで世界を魅了した。だがそれは須郷伸之の表の仮面でしかなかった。彼の中で存在しているのは茅場晶彦という男への憎悪と野望のみ。

須郷伸之はその裏側、ALOの影でSAOに接続し、SAOプレイヤーに対する人体実験を行っていた。痛み、思考領域の解析によって人体を自由に操り、支配する研究。それが須郷伸之の本当の目的であり、それを茅場晶彦に協力させることで完成させるの

が最終的な目標だった。

だがこの計画も頓挫した。最終的に須郷伸之から抜け出した茅場晶彦がもう一人の英雄と協力する事により、SAOはやや強引ながら終焉し、須郷伸之は打倒された。その時のフィードバックが原因で須郷伸之は脳の一部に問題を起こし、発狂。精神病院の一番奥にて嚴重に監視されている。

これにて、SAO事件は完全に幕を閉じた。

……とは、世間一般の認識である。

勿論、真実は少し違う。

「大丈夫？　んん、段差あるよ」

「ああ、流石にそこまで耄碌しちやいねえよ」

真夏の太陽が降り注ぐ熱線の中を歩いている。片手には金属製の杖を持ち、それで体を支えている。もう片側の腕は女によって支えられている。その肉は多少成長しても、顔立ちは一切変わっていない為、SAO事件に関わっていた人間であれば、SAOでは非常に珍しかった攻略組であり美少女だった存在として、即座に誰か気付くだろう。

アスナ——つまりは結城明日奈になる。

SAOが終わった所で自分を捕まえたのは彼女だった。

左目には視力がもうない。その為、残された右目だけで物を見ている。その右目にも

装着している新型のARギアによってホロウインドウが表示されている他、街中に他のAR対応映像が流れている。SAOが終了してから1年と少しが経過している。技術は格段に進歩しており、生活にはARが、そして日常にVRが見えるようになってきている。

その勢いを継続しているのは茅場晶彦という存在だろう。

「大丈夫？」

「爺じゃねえからな」

「ふふ、またそんな事を言う」

明日奈に腕を掴まれ、絶対に逃がさないという意思と共に段差を越える為に軽く力を込めつつ、今、人生が最高に惨めになっていた。これ以上なく惨めな人生。そう、今こそ人生のどん底だと表現してもいい。女に介護されなきゃ生きていけない人生なんて死んでいる方が百倍マシである。

そう、俺はSAOのあの事件で死ななかった。

医師に一生治る事はないと断言された後遺症を抱えるも、それだけであり、命に別状はなかった。医学的に見て原因が一切判明しない左目の失明と右目の視力の大幅な低下。体全体に力が入らなくなり、まるで爺の様に介護が必要になってしまった。

それが、俺がSAO事件で得た結末だった。

政府はある程度S A O内部を監視出来ていた。そしてその結果、大体何があったのかを知っていた。それ故にS A Oでなぜか生存してしまった俺は身寄りのない英雄、そして大量虐殺者として身柄を拘束された。

——それをどんな手かは解らんが、引き取ったのが結城明日奈という女だった。

大層な家の令嬢である彼女がどうやって家族を黙らせ、こんな死にかけの男を引き取ったのかは、未だに謎であるし、良い女には秘密があるものだ、と言うものでいまだに。明日奈が俺の様な犯罪者を引き取れたのは不明である。だがその背後では、ご老公がチラチラと此方へウインクとサムズアップを送っている様な、そんな気がしなくもない。そんな訳で、俺は死にぞこない、そして明日奈という介護者に惨めにも、蛇足の様な平和な人生を送るハメになってしまった。

出来る事なら、あの途方もない満足感の中で死にたかった。

そう願ひ、口にするたびに襲われる日常。いい加減、素直に介護される事を学習した。

「えーと、次は——」

『こつちこつち。しつかりナビしてるから任せてよ!』

「耳元で囁るな、うるせえ」

そう言う長い黒髪に赤いバンダナを装着した少女のアバターが耳元へと口を寄せ、小声で囁くように言葉を呟いてくる。それに合わせ明日奈も腕を掴む腕力が腕を絞め



る、というレベルに一気にアップするのでそろそろ止めて欲しい。

S A Oはとんだクソゲーだったが、やはり現実の方が遥かにクソゲーだった。

「止めるユウキ」

『うーん、泣いて謝るなら許してあげなくもないよー?』

そう言つてユウキは——紺野木綿季は笑つた。S A O時代のアバターに近い、新しくA L Oへとコンバートされたアバターで。彼女は生きていた。病から解放されて。

ただし、肉体という器を失つて。

彼女は電子の妖精となつていた。

話をしよう。

表向きの話ではなく——本当の、S A Oの裏側の話を。

表向き、S A Oというゲームは須郷伸之の陰謀であり、暴走が原因となつていたが、無論、それは違う。茅場晶彦が便乗して馬鹿を晒した須郷伸之を100%利用したのが現実であり、彼は自分の汚名の全てを須郷伸之へと着せる事で自分の罪を帳消しに、世間的には悲劇の英雄として帰還したのだ。そうやって堂々と帰還した茅場晶彦はS A O時代での生活でインスピレーションを刺激されたのか、十年先の技術を先取りするかのようなペースで技術的革新を巻き起こしている。

今、こうやって装着している首輪型のA Rギア。

これもまた、茅場晶彦というクソ野郎から送られてきたものであり、彼が開発したものである。あのクソ野郎がこんなものを送って来たおかげで、VRかAR空間でしか存在できないユウキが四六時中構ってくるのだ。

勘弁してほしい。

ほんと、勘弁してほしい。

1年が経過した今でも未だにこの姦しさに慣れない。あの時とつと死ねば良かったと後悔するのはこれで1度目じゃない。あの男、本気で死んでくれないだろうか。時々絵文字や顔文字付きで送られてくるメール内容には殺意しか湧いてこない。茅場晶彦、本当に死んでくれ。そしてついでに俺も殺してくれ。

杖を突き、銀座の歩道の上を歩く。横は明日奈によつて支えられ、奇異の視線が周囲からは突き刺さる。網膜ディスプレイを通してユウキが目的地へのナビゲートをしており、足取りは未だに重い。とはいえ、逃げる事も出来ず、朽ちる事も出来ず、

SAOが終わつてから、蛇足の様な1年間の人生を味わっている。

SAOが終了したことによつて様々な変化が起こった。1年という短い期間で攻略されたこともあつて、社会的なダメージはそこまで大きくはならなかったのも一つある。もう一つはALOというゲームがSAOのクリアに従い、更にヒットしたというものもある。此方は明日奈の両親が関連する会社であるらしく、男一人困つて生活するなん

て余裕だ、とは明日奈の言葉であり、余計首を吊りたくなる。

その為に体を持ち上げるだけの力も出ないのが悲しい話である。

まあ、そのALLOがノリにノってから戦犯茅場晶彦から超簡略型VRパッケージが無料配信されたおかげで、VR戦国時代が始まったため、ALLO一強時代はそう長く続かなかつたのも事実ではある。あの男が原因でVR業界は今、SAOを下地に大きな発展を行いながら更に成長を続けている。

あの男、表でも裏でもロクな事をしない。

そんなこんなで1年が経過した。クソみたいな1年だった。死にたくても死にきれない1年だった。なんで生き残ってしまったんだ、という1年だった。

だが、自分の業の報いを受ける1年でもあった。明日奈も木綿季も、俺が筆頭としてその人生を捻じ曲げた張本人だった。故に生き残り、祭りが終わったらその始末をつけるのもまた責任の取り方であり、どうしようもない事だった。もはや自分に一人で生きて行くだけの力がないのも事実だった。

女に寄生して生きて行く。激しく自尊心が削られる人生をこれからずっと、死ぬまで続けていかなくてはならない。

それが俺が受けた報いだった。

『あ、見えた見えたあそこだよ』

「帰っちゃ駄目か」

「だーめ。さ、行きましょ」

見えて来た銀座にあるとある店。その姿を見てから帰りたとは思ったが、明日奈の筋力に負けるぐらいの力しか、今は出ない。だから半ば引きずられる様に銀座の街を進んで行く。通り過ぎる子供に軽く笑われつつも店内へと入れば、中には甘ったるい匂いが広がっている。スイーツメインの店だ。味覚もだいぶ薄くなっている今、舌ではあまり味わえないのに匂いだけは感じられる、というのは軽く拷問に近かった。

その中で、店内でその姿を見つける。

「———やあやあ、やっと来たネー！ ずっと待っていたサ！ さあさ、こつちだよこつち、ちゃんと席は取ってあるからこつちへおいでよ。なに？もしかしてそんなに私と座る事が恥ずかしいのかな？ んん？ 私がイケメンだからって物怖じする必要はないサ！ さあ！ カモン！」

「殺してえ」

「あ、モリアーティー君お久しぶりー！」

こつちの眩きを無視して明日奈が引つ張って、モリアーティーの対面側に座る様に押し込んで、隣に座って来た。この押しの強さは一体どこから来ているのだろうか———とおもったが、その強引さはS A Oで調教した俺の手腕だった。

まさに因果応報。笑い話になりもしない。

それを見て、対面側に座る少年姿は——モリアーティーは、あのゲーム内と一切変わらない少年の姿、しかしスーツ姿でにやにやと笑みを浮かべて笑っている。このクソガキは中身だけ大人で、その外見は現実でも変わらなかった。

「尻にすつかり敷かれていようだねオウルフ君?」

「ぶち殺されてえのかクソ餓鬼」

「おやおやあ? 私にそんな事を言っているのかなあ? 誰が政府に口利きしたのか

なあ? んーん?」

「お前……」

A R画面の中でユウキがモリアーティーに対して威嚇しているのが見える。明日奈も良く見ればモリアーティーを警戒している。まあ、お前、そんなキャラだよな、と思いつつながら適当なものを頼むことにする。

モリアーティーはVR内で出来る仕事を紹介してくれる仲介者だった。無論、政府からの、という注釈はつくが。もはやVR内でしか体は満足に動かせなくなっていた。それ故に、社会的生活はほとんど、VR内に限定されている。それでも出来る仕事はモリアーティーが持つて来ていた。

曰く、アフターサービスト。

それが俺の1年だった。SAOが終わった後の1年はまさに人生のどん底だとも表現すべきものであり、おそらくこれは今後もずっと続くであろうことは想像に易かった。これがきつと、好き勝手やって来た代償なのだろうと、諦めている部分もある。地獄で愛馬に乗るのはまだ先の話だと思いつながら、モリアーティーが持ち込んでくる話に耳を傾けた。

「——君は《ガンゲイル・オンライン》を知っているかな」

## あとがき

やあ、読者<sup>ブタ</sup>の皆！ 本編お疲れ様！ ここは君たちの疑問に答えるコーナーじゃない！ 俺が完結した勢いのまま毒等を吐き出すコーナーだ！ 即ちあとがき！

という訳でお疲れ様です。最近ちよくちよく短いを書いては完結させてるてんぞーだよ。最近R18に手を出して新規が増えて来たようなので言わせて貰おう。

我輩は指図を受けるのが嫌いである。なので提案されたら大体食い殺している。そう、そうやって多くのエロは消えたのだ……え？ 戯言？ 無論そうだ。

まあ、それはそれとして新しくSAOの完結ですわよ。R18！ エロ！ 暴力！ セックス！ 殺人！ 性交！ レイプ！ 調教！ 犠牲伸之！ 基本的に王道が多めのでんぞーとしては非常に珍しいタイプ、というかジャンルになったという感じで。うん、まあ、一回はこういうのを書いてみたかった。

コンセプトはシンプルにエロ&バイオレンス。そして完結させよう。

個人的にエロをシナリオに混ぜた上で完結させたい、という気持ちがありましたのでなー。いや、正確に言うとうエロありきのシナリオを作りたかった、というのが正しいのかもしれない。つまりエロをエロとしてやるのではなく、セックスそのものに対して意

味を持たせて、シナリオパーツとして組み込むことはできないか？ という試みだった。だけどこれ、そのままやると非常に難しいです。

だったらダークな物語にすればいいんじゃないか？

必然的にエロありで王道や善人にする理由が必要だったり、股ゆるビツチの相手をするハメになったり、或いは納得できる状況になるまで時間がかかってしまう。だったらこれ、レイプとか出来る様な状況の方が遥かに早くエロに持ち込めるのでは？

それで個性を表現しつつ恨みを抱いて殺しに来る相手が……ああ、これならシナリオいけそうだな！ という感じで出来上がったのが今回のお話ですな。《暗黒剣》というスキルはこの物語におけるパーツでしかなく、メインではありません、暗黒、という言葉で読者の脳にダークっぽさが埋まればその時点で大体存在としては成功なんですわ。

まあ悪人、ダーティー、純悪というのは結構難しいジャンルで、前々からやってみていなあ、と思いつつも誰も救おうとしない姿勢はすさまじいレベルで読者のヘイトを稼ぐ。これ、ヘイトを稼ぎ過ぎると読者のアレコレの声で割とやる気が削げる。

アンチヘイトタグつけろつてのも割と面倒な声だったなあ、つて。別段貶める行為でもないのに。主人公を殺したりヒロイン爆殺するのつて普通にやらない？ ……やらない？ うちだけ？ そつすか。まあ、どうでもいいよね。

そんな訳で出発点は悪・セックス・そして救いと罰。



読者はエロさえあればそれで喜んでくれると大体解ってるので悪事を行いながらセックスを合間に投入、それでヘイトを緩和しつつ最終的に快樂墮ちすればこれ、和姦だよな！ という気持ちで陥落させてました。

終盤、エロが少なくなつたのはヘイト対策する必要がなくなつたからですな。エロなしでも主人公の姿を見てそこまでヘイトを感じる必要のない動きになっていたな、という判断で。

究極的にエロよ、お前はヘイトの緩和に使える。

だけどお前を書くのにマジで精神力使うからバカスカいれられねーよばあーか！ ばあーか！ ばああああか！ 書くのクツソ楽しかったけどな！！

ええ、まあ、最終的にはそういう訳で前半とは雰囲気が変わってきます。悪事、そしてセックスだけで物語の構築をするのは少し難しいので、ゲーム版SAOのHF等から要素をちよくちよく拝借しつつ全体の流れを構築したわけです。明確に完結させておきたいという気持ちもあつたので、こういう形の流れを作って、最終的に室内犬に就職したわけですな。

と、まあ、こんな感じですよ。

今回は基本的にダークな雰囲気と悪行プレイでのヘイト回避。

シナリオにセックスの存在をただの快樂ではなく意味として投入する。

この二点に関するテスト、練習ともとれる作品でした。いやあ、また芸風広がりましてたなー、って感じのアレで。じゃあここからは少し、物語の裏側の話をしていきたいと思いますか。

シリカは死亡しました。当然、主人公補正のあるキリト君が居なきや救われる事もないので、死にます。ストレアはSAOが終了後、AIとしての役割を終了させたのでSAOの終了と共に滅びました。ユイはそもそも救われる事ありませんでした。サチと黒猫団はそもそもキリトが居なきや話にならないので、話題にすら上がりません。世の中、そんなに優しくないので。エギルは原作と変わらず、風林火山とクラインも変わりがなかったたので、明確にキリトがいてもいなくても結末が変わらない奴というところじゃねえかなあ、って話に。

なおユナも無情ながら死亡。なのでオーディナルスケールはその内発生……する訳ないんだよなあ、という悲しみ。UC茅場が流れてしまった以上、技術は茅場無双が始まるので、あんな危険技術が発達する時間はないのである。

つまり数年中には先取りしたニューロリンカーの開発の方が安定するのだ。流石天才、ズルい、ズル過ぎる。どこまで勝利し続ければ気が済むんだ。

後P.O.H君は90層でこれから決戦だぜ！ っていうときはパンツの中で射精してて、逃げられたときは一瞬で萎えてました。流石クレイジーサイコホモ。

んじやあモリアーティーに関して。こいつはご存知、オリジナルキャラですが、モデルは無論犯罪王モリアーティーで、こいつはSTLの時間加速を使つて疑似的に生み出した、人工的な超天才である。つまり何をしたかと言うと簡単な話、

STLで加速された時間の中で学習 ↓ 学習内容を残して時間の経過記憶を削除  
↓ 再びお勉強のお時間よー

と言うのを何度もループさせて生み出した人工的な知識の怪物である。これがモリアーティーの正体である。アリシゼーション編であつても超勇者キリツト君とヤンデレ抜刀妻のコンビが加速時間から解放された後で記憶消去によるフラクトライトの保全みたいなことを行っていたので、

これ、ループすれば人工天才生み出せるのでは……？

という発想から生み出されたこの事件におけるおそらくは黒幕。作者からして便利な位置でキャラクターに方向性を与え、そして操作しつつ物語の展開を構築した主犯。まあ、あいつの行動全てが計算の上で、政府の為に働いていると言えどそれだけ恐ろしい物かきつと伝わってくるはず。

最後に室内犬と化したチワワ。

設定はアジア西部出身の母と日本人の父の間に生まれたハーフ。肌は日本人のそれに近くとも、やはり些細な違いから小学校で迫害されていた。ただこやつ、生まれた時

から少々脳味噌の螺子が一本外れているタイプであった……まあ、後は本編の通りの人物で。人間、歪むにはそこまで深い理由は要りません。ただ歪む理由があつて、そして最上級の環境が許された。ならば後はそこで覚えるだけという感じだったわけで。たつた一人の純粹善に成りたいと名乗る奴をぶち殺す為だけに恩返しとして自分を鍛えたのがこのチワワであつた。

根本的に凡人が秀才を倒せるとは思えていないのがてんぞーイムズである。夢はない。だがそれが現実で、リアリティがある物でもある。そして同時に才能とは習得効率と1%のひらめきの違いでもあると思つている。故に重ねる年月さえ違えば倒せるものでもあると思つている。

なので基本、主人公はどこからしら壊れているか、ぶつ飛んでいる部分が必須かなあ、と思つた結果今回は結構凄い方向にぶつ飛んだな……なんだよ……チワワに就職つて……。

まあ、大体こんなもんで。

きつと、この先GGでシノンと出会つて即ハボするだろうし、アリシゼーションでアリスちゃん襲つたりするんでしょうが、僕らのALOは汚いノツブが犠牲になつてくれたおかげで平和です。超平和です。凄く平和です。

どれぐらい平和かと言うと偶にヒスクリバーンが輝きながら遊びに来るぐらい平和。

原作と違ってヒスクリバーン君の暴露話なかったから、SAOであいつが真の黒幕だったという事実を知る他のプレイヤーはおらず、STLの開発に協力させる代わりにSAOの事は黙っているのだ。

やはりカヤバーン大勝利エンドでは？

まあ、そんな訳で自分で書いていても割と珍しいエンディングになったなあ、とちよこつと思いつつ笑っているもんで。もうちよいセックス描写入れたかったなあ、と思いつつ、主人公の性別、男で固定したままだとプレイ内容限られるからワンパターンでどっか、飽きない？ と思いつつあるところが冷静にええ……って感じもある。

まあ、とりあえず今回のあとがきはここまで。

次回作もまたR18予定なので。世界も設定ももつと素っ頓狂というか、色々アレコレと自由が良くアレコレの予定なので、性癖に関してアレやこれやと色々開拓予定しつつシナリオも真面目にやりたいなあ、って事で。

さらば、さらば。