

ソードアートオンライン
妖精と三日月

立花ばなな

【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】

少女^{妖精}は目を覚ます

見慣れぬ空、見慣れぬ人々の過ごす、そして

”愛しい人”の居ない世界で

少年^{悪魔}は目を覚ます

見慣れぬ街、見慣れぬ景色の広がる、そして

”信じた男”の居ない世界で

これは

大切だったもののない世界で、戦いに生きて、戦いで散った二つの命が参加した

アイシククラッド
異世界の空での戦いの物語

||
||

注意事項

・ S A O と終末なにしてますか？（以下すかすか）、鉄血のオルフェンズ（以下鉄血）のクロスオーバー小説です

・ 原作ネタバレあり（すかすか本編、鉄血本編、S A O 本編、S A O P 本編、S A O G O 本編）

・ オリジナル展開・ソードスキル・ユニークスキル・設定あり

・ 更新不定期

・ 原作キャラの生存、死亡

・ ご都合主義、すげえよミカは…

・ 残酷描写？、怖えよミカは…

目次

1章 空に浮かぶ城の中で

| | | |
|--------------|--------------|--------------|
| E P. 2 | E P. 1 | E P. 0 |
| | | |
| 16 | 4 | 1 |

1章 空に浮かぶ城の中で

Ep. 0

『ソードアート・オンライン』

2022年11月6日にサービスを開始したこのゲームは、世界初のVRMMORGだった。

茅場昌彦という一人の天才…のちに考えるなら間違いなく”天災”だったのだろうが、彼の作り上げた新世代ゲーム機『ナーヴギア』によって、ゲームの中に入り込み完全なる仮想世界を楽しむことができる”夢”の機械である…これも、のちに見れば”悪夢”の機械ともいえたのだろうか。

そんな夢の機械の製作者まで関わったSAOというゲームは、発売前から多くの期待を寄せられているゲームであり、「これが良ゲーで無い筈が無い」と思えるほど完璧な条件だったのだ。

舞台は、空に浮かぶ城【浮遊城アインクラッド】、市や村、森や湖など様々な「フィールド」を内包する100の層を積み上げたこの城を駆け上り、頂点たる100層にたど

り着くことを目的としたゲームだった。

ファンタジー世界に必須と思われた、「魔法」の概念はなく、代わりに存在するのは無数の武器とその為のスキル、それにちなんだ無数の一剣技《ソードスキル》。

必殺技というべき無数の剣技を引つ提げ、まるで…いやまさにゲームの主人公としてその手に握った武器を振るい、戦う事が出来るのだ、例え現実世界でその経験がなくても。

無論戦うだけがMMORPGではない、〈鍛冶〉や〈鑑定〉などのスキルを持って鍛冶師になったり、商人になったりと、多くのプレイスタイルが許される生粋の、MMORPGなのだ。

それまでのナーヴギアのゲームが味気のなかったことも相まってか、SAOはゲームが始まってすら居ないにもかかわらずリアルラックの低い人に絶望を思い知らせるとんでもない確率ゲーを強いた、βテストの抽選者は1000人の募集枠に対し10万を超える応募が殺到、何と倍率百倍近くである、これに運よく1本当に運良く受かったゲーマーたちは、βテストと呼ばれるようになる、初版の一万本が、店頭販売は3日前から並ぶ連中が出て、web予約は数秒で瞬殺という信じられないほどの状況だったことから、このゲームがどれほど期待されていたかわかるだろう。

そんな多くの人々の期待と希望は、その日付も変わらぬうちに失望と絶望に取って代わることとなる。

のだが

此処からの話は、少し異なる

これから始まるのは、その世界に何故か迷い込んだ二つの魂
その二つの偶然により、僅かにズレた筆が綴るのは
此処とは異なる世界の戦場にて命を失った少女と少年が迷い込んだ、少し違う浮遊城
の物語だ

E p . 1

斬る 穿つ 躲す

無数に迫ってくる触手をかいくぐり、目の前の六番目の獣を聖劍^{カリヨン}デイスペラテイオで両断する、魔力^{ヴェネノム}を使い、殺しきる。

また一体、それでも止まることはできない。

もう何度目か分からないほどの全方位からの触手による攻撃。

避けれるものを極力避ける

迫る触手を薙ぎ払う

聖^{デイスペラテイオ}劍^{テイオ}で弾く

それでも避けられないものは体を動かし致命傷を避ける。

その荒野は今や地獄絵図とも言えるありさまだった、無数の異形の死骸が転がり、沈みかけの太陽がその場を赤く染める。

深く^{テイ}潜む六番目の獣^メ

この場に数えるのも億劫になるほど集ったそれは、決して弱い相手ではない、この世界を一度滅ぼし、必死に生きのびた僅かな命をも滅ぼそうとしている十七種の獣の一

体。

恐ろしく成長が早く、殺してもその死体を盾にして高速で育ち、実質復活する、おまけに強くもなる、それが大型の個体ともなると200回殺してもまだ倒せないというのだから恐ろしい。

おまけに、ちぎれて増える、今人々多少語弊はあるがーが生き残る為だけに相手にしているのは偶然ちぎれてタンポポの綿毛のように飛んできた六番目だけだ、それなのに毎度毎度大きな被害が出る、こんな化け物があと16種類もいたのだ、伝承で伝わる恐ろしい速さで世界が滅ぶわけである。

その化け物がー小型とはいえー、地を覆うほど揃い踏み、その猛威を振るっているというのに。

薙ぎ払われた六番目の獣が魔力の奔流に飲み込まれ消える。

赤い剣と黒い軍服、光の無い虚ろな目、そして、かつては蒼空に例えられ、今ではその名残も残らぬ紅の髪の少女ただ一人に、世界を滅ぼす悪夢が切り裂かれ、数を減らしていく。

無論少女も無傷ではない、その逆、知識がある人物でなくても分かる程にその体は死に体だった、貫かれて、打ち付けられて、無茶な動きで捻じれて、切り裂かれて…胸と頭にこそ大きな傷はない、だがそれ以外の部位は、思わず目をそむけたくなるほどの有

様だった。

それでも彼女がその手の剣を振るえるのは一重に魔力の恩恵である。

死に踏み込めば踏み込むほど力を増すそれは、幼い死者の夢たる黄金妖精——レプラカーン今彼女は少し違う存在になってしまっているとはいえーの素質、そしてその死にかけの現状により尋常ではないほどの力が振るわれている、その力は、死にかけの少女の体を動かし続けるに足る力で。

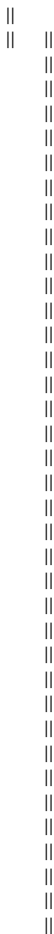
振り下ろす、切り払う、すれ違いざまに裂く

死にかけの体のまま、大剣を振り回し一体、また一体と六番目の獣を葬る。

切り裂き、叩き潰し、焼き尽くし・・・

…どれほど、その戦いが続いたのだろう

気が付けば、月の光の下に動くものは、紅い少女ただ一人だった。



周囲を囲んでいた《獣》が居なくなつたことに気付き、その手と足を止める。

何の為に戦つていたのかすらもう思い出せない、だけれど、もう戦う相手は居ない、それならばこの剣の出番もないと、右手の剣を放る。

私はなぜ戦つていたんだろう、自問してみるが、何も思い出せない、あつたはずの理由が、掴めない。

私はなぜここにいるんだろう、分からない、呼ばれたはずの名前も、居た筈の場所も、今の私には分からない。

体が重くて仕方ない、意識が遠くて考えが纏まらない…。

視界に誰かが映つた。

誰だろう、と思う、そちらを見ようと思うが、体が言うことを聞いてくれない、苦勞しつ、その誰かを視界にとらえる

「あ…」

それは、灰色の少女を抱いた黒髪の青年だった。

頭では思い出せない、けれど、自分を失つてなお残る願いが覚えている、

私を待つてくれた人、私に希望を見せてくれた人、そして、私が笑つていてほしいと

望んだ、けれど同時に、私の為に泣いて欲しいとも思った、私のことを泣いてしまうほど思つてほしいとも望んだ、大切な人だ、その人に泣いていて欲しいとか、我ながらひどい奴だなと呆れもする、でも、覚えていなくても今はそれが私なのだと思える。

そして、そんな自分でも分からなかった自分を見せてくれたのが”彼”だ、
そうだ、私は、彼に：

青年が、うつすらと目を開いて、こちらを見たような気がした。

喜びが胸の奥から沸き上がった、今ならば伝えられる、今しか伝えられない、私が消えきる前に、彼にどうしても伝えたい事。

自分を見失つても、今尚覚えていて欲しい。

「――」。

もう声は出なかつたけど、何とか、口をその形へと変えて

そうして、消えゆく意識と視界は、僅かに青白い光をとらえて：

今度こそ、少女の意識は暗転した。

「……………困ったな」

仮想世界でありながら、現実とあまり変わらない視点から目の前のウィンドウに視界を落とす、その画面にはこの世界での私—アバターネーム：ルクスのステータスのデータが出ている。

そして、かれこれ15分程前からこの画面のままだった。

理由は深刻なものではない、世界初のVRMMORG、《ソードアート・オンライン》を何とか—βテスターには当選できなかったので非常に苦労しながらも—入手する幸運に恵まれた私は、日曜である事をいいことに、キャラ作成もほとんど自分そのままに本サービス開始とほぼ同時にログインした。

とは言え、リアルそのままの姿と言うのも気がかりではあるので、少し手は加えてある。髪の色を白に変え、目の色も黄色に近くして……体の起伏を控えめにした程度で大して変えてはいない、いないとも。

そして最初にするべきことと聞いているスキルポイント振りとスキルの習得をしようともメニューを操作していた。

そこでものの見事に詰まった、レベル1のルクスには二つのスキル枠が与えられていた、ソードアート・オンラインにおける武器の使用にそのスキルは必要ではないー例えば、〈片手直剣〉がなくとも片手剣自体は扱えるのだが、熟練度が上がらないのでスキルによる威力の上昇は期待できない、おまけに必殺技たるソードスキルを使うにはスキルのセットが必要なのだと言う。

スキルは取ったらそれきりではなく、外すこともできるらしい、ただ、その場合そのスキルの熟練度は0になってしまう、ならば取るなら早めに取り、できる限り変えない方がお得だろうと思って、あれこれ5分ほど悩んで一つ目のスキルスロットを〈片手直剣〉で埋めた私は、二つ目は武器系統以外から早く選んでフィールドに出ようと意気込んでスキル選択に移った。

甘かった。

目に付いたスキルも気になるスキルも多すぎた、〈投剣〉〈軽業〉と言った戦闘の役に

立ちそうなスキルから〈限界重量拡張〉などのあつて損はなさそうなもの、まだどう
とは思えないが〈釣り〉や〈調合〉など、欲しいものの数に反しスキルのスロットはあ
と一つしかないのだ。

あれでもない、これでもないと思いでいたらいつの間にもやら15分が経過していたの
だった。

「何時までもこうしているわけにも行かないし、流石にそろそろ決めないと……」

〈限界重量拡張〉：は、こまめに倉庫のようなどころに行けば問題ないはずだ、〈投剣〉は
欲しいが、まだ投げ武器がない、そもそも普通の近接戦にも慣れていないのだ、これは
後回しでよさそうだ、〈軽業〉もAGIを重視すると決めたわけでもないし……。

「……………」

結局、さんざん悩んで：私は自分のとある欲に従い、二つ目のスキルスロットを移動
速度向上のスキルである〈疾走〉で埋める。

ここまで来たらあとは、とややSTR寄りに能力値を振る、ほかのゲームではここも
大きく悩むものだが、SAOで振れるのはSTRとAGI敏捷だけなのでここは楽でいい
な、と思ってしまう。

結局、ここまで20分ほどを消費してしまつたが、ようやく準備が完了したので、へは
じまりの街〉の外に出てさっそく戦闘を……

視界の隅…それも上の方に、薄い青の光が見えた。

「……………う？あれ？」

光の正体は、転移の光だ、へはじまりの街転移門広場の名の通り、ゲームを始めたプレイヤーは最初にこの街からスタートになる、つまり初期のスタート地点である、実際私も、この街に来てから何度か青い光とともに新しいプレイヤーがこのゲームにログインしてくるところを見た。

だか、今回はそれが少し違う、光はいつもの青色であり、もしそれが地上に出ていたら違和感など無かつただろう。…そう、つまりはその光は上の方に…空中に、出ていた「ッ!？」

とか思っている場合ではなかった、光が消えると共に、蒼と黒の少女と言つても私とそう変わらなそうな年齢の少女が視界に映る。

当然ながら、上空に投げ出された少女は重力に—この世界にも当然存在する—に引かれて落ちてくる、このまま地表に突撃したら現実では見るに堪えない惨劇になっているだろう、誰かの悲鳴や驚きの声を聴きながら思わず駆け出す。

—フルダイブ環境下での落下、と言うものは冗談じゃないほど怖い。

SAOが出る前に出ていたナーヴギア対応ゲームの中に、バンジージャンプができるゲームがあった、万が一の命の危険も無く、外に出る必要も無い状態で現実に限りなく

近い体験ができるナーヴギア対応ソフトには、そう言いたいわば：現実においては色々な理由で躊躇うような内容の様々な行為をゲーム化したモノはもう既にいくつかりリースされていた、そして私は一度だけ、そのゲームをプレイした経験があった。

すごく後悔した。

そんなにリアルに再現しなくてもいいじゃないかと思うようなバンジージャンプの恐怖：風とか一瞬で流れていく風景とか音とかをそれはもう堪能する羽目になった、：実際にやった事はないから、リアルだともう少し感覚も違うのかもしれないけれど：

開始直後にそんなのを味わった挙句に地面に叩きつけられて即死亡、なんてことになつたらいくら何でもそれは惨い…！

先ほど取った《疾走》が役に立ったかは分からないが、落下地点に走り込み、受け止める：が、それなりに高くから落下してきた自分と同じくらいの体格の少女を受け止めて見せるには、未だレベル1のルクスの筋力値では足りるはずもなく。

「わぷっ」

潰れて下敷きになり、地面に倒れこむ：

が、その前に私と地面の間に紫色の障壁が浮かび上がり、接触を拒んだ、HPに変化は無く、叩きつけられるような感触は無い。

：そう言えば、SAOだと街の中などの〈圏内〉ではシステムの保護によりHPが減

らないのだというチュートリアルを今更ながらに思い出す、放っておいてもコードに弾かれるだけで少女はそのHPを失うことは無かっただろうとも。

：かと言って、目の前で落下してくる人を見捨てようとは思わない、取り敢えず現実でやったら死ぬほど痛い思いをするであろう所を、痛覚を遮断するペインアブソーバーのおかげでそうならなかった、これがなかったら正直切ったり切られたりするRPGゲームの完全没入など成り立たないだろう。

それはそれとして
閑話休題

何とか抑えた落ちてきた少女は、気を失っているのかどうかは分からないーこの世界で呼吸は必要ないーが、全く動きそうになかった。

落ちている最中に確認するすべなどなかったから、このタイミングで初めて少女の外観をしっかりと見る事が出来た。人の顔に対して評論する言葉はそう知らないから大した言葉で表すことは出来ないけれど、整った顔をしているなどと思う。

年齢は、やっぱりそう変わらないと思う。少し軽い…と言うより、肉付きが薄いような気もするけれど。

視線を少しずらせば少女が纏う服が見える、黒を基調とし金の装飾が所々に見えるそれは、現実世界のそれというなら軍服のような服だった。

つまりは、この世界観に合う雰囲気とは言えない、実重視の服装…

ただその服装ながらも、少女はこのゲームの世界に：仮想現実の世界に違和感なく存在する、その印象を与えるのはその長い髪の色だった。

蒼、それこそ、晴れた日の蒼空のような蒼色だった。その蒼空を湛えた髪を腰ほどの長さに伸ばしている。

現実では見様のないその蒼が服装の現実感をも凌駕して見せていた。

「……綺麗な色だと思い、しげしげと見つめてしまう。」

「？」

そんなことをしていると、周りからの視線とささやき声を感じた、視線をあげ周囲を見渡すとこちらを窺う幾つかの視線と目が合った。

何でだろうと少し考えて……：当然だと納得する、空中から落下してきた少女と、そこに滑り込んで下敷きになった二人だ、注目を集めるのはそれはそうだと思う。

E p . 2

ソードスキル
剣技とは何か。

剣の技と書くそれは、このゲーム、ソードアートオンラインの、いわば必殺技である。異世界で武器を振るって戦うローそれも従来のゲームとは違って自分で体を動かすのだーこのゲームで、必須と言えるものかもしれない。

なにせ、一般人は武器を振るうことなどそうそうないのだ、そんな一般人でも、技と同じように体を動かせばシステムの恩恵を受け、存分に技を振るうことができる。

ただし、ソードスキルの動きに失敗したり、逆らい過ぎると技が発動しないのだ、逆に自分の身体を同じように動かせばブーストされるが。

もしソードスキルが無ければどうなるか、答えは簡単だ、大半のプレイヤーが剣もろくに振れず、威力のある攻撃も出来ず、序盤はそこらの雑魚に何度も殺されまくる超ハードゲーである、有りがたきシステム様である。

ローりけれども、やはり例外は存在する

それは例えば、現実で武器を振るっていたような人々で。

そして、独自の剣術のようなものを持っていて。

そう、要約するならば

「現実で武器などを振るってその技術を持つが、ソードスキルという物に限りなく縁がない」

状態の人だ、単発突き、薙ぎ払い、大振り、突進など、此処の技に覚えは有れど、ソードスキルとして登録されたものと、あまりにも手法が異なる場合。

そう

ダグウエボン ヴェネノム
遺跡兵装と魔力でブーストして、さらにソードスキルの動きとは全く異なる動きで剣を振ってきたクトリという少女は

「ふぎやつ!?!」

フレンジーポア
発動させようとした両手剣のソードスキル（ブラスト）の動きに失敗した彼女は、青イノシシに硬直中に突進を受け吹っ飛ばされていた。

「クトリ、大丈夫かい？」

「…大丈夫」

クトリはむくりと起き上がる、目の前にはいまだにイノシシ、手にはあまり質がよさそうに見えない両手剣

そして、すぐ隣には一人の少女がいる。つい数時間前、この世界で始めた話しかけた少女、ルクスだ。

何があつたか、簡単だ。

ブラスト…上段に構え一歩踏み込んで切るソードスキルだが、突っ込んできたイノシシを条件反射で魔力で強化した脚力で飛び越え、後方から切ろうとした…ら、ソードスキルのキャンセルが起こり、硬直してしまった結果がこのザマである。

「クトリはこういうの苦手かい？」

ルクスの方は、綺麗に《スラント》を決めてクトリを吹っ飛ばしたイノシシのHPを

吹き飛ばす。

「そうじゃなくて…今までの慣れが邪魔してるの」

「そういう事もあるんだねえ…」

数時間前のことだが

ルクスには浮遊大陸群^{レグランド}についての話をして、ルクスからも話を聞いた…その結果は、

この世界がクトリにとって知らない世界らしいという事しか分からなかった。

帰る方法は不明のまま、おまけに魔力も限定的にしか起こせなく、幻翼が生み出せな

くなっていた―なっていて…”メニュー”という物が開けるようになっていた。

今まで自分が居た世界からまったたく知らない世界に来たと思っただらそこは現実世界

ではなく仮想世界だった、正確には他の現実世界の創作物^{フィクション}の中だった、しかもそのフィ

クションには現実世界の人^が自由に入ったり出たりできるらしい、正直理解できない。

仕方がないので、今はルクスからこの世界についてのレクチャーを受けていた。

「私は正直今でも信じがたいんだけど、本当に”そういう世界”から来たんだね、君

は」

まあ、信じられないのも仕方ないと思う。

もし、初対面の相手に「実は異世界から来ました」ということを言われたら自分ならどうするか、医者を呼ぶか悪ふざけかと思つて流すかだろう、それをこれほど信じてくれる彼女は良い人何だと思ふ：警戒心が薄すぎるような気もするが。

それよりも…

「これからどうしよう…」

帰る方法もわからなければこの世界の右も左も分からない、そんな状態でどうしろと
いうのだろうか。アレか、その辺の魔物を苛立ちのままに殺しつくせというのか。

なんてことを考えていると。

「そう言えばクトリ、メニューは開けるんだよね？ だったら〈ログアウト〉は出来るんじゃないかな？」

「ログアウト…つて？」

「ああ、ゲームから離脱するコマンドのこと、だよ」

確かに、この世界からの離脱…したら何処に行くのか見当もつかないが…が試せるなら試してみても損はあるまい。

「そのコマンドつて？」

「メニューの…まあいいか、可視モードにして見せてくれるかい？」

ルクスのその言葉に、クトリはメニューウィンドウを出して…最初の頃は操作に凄

まじいほど悪戦苦闘したーきごちない動きで可視ボタンを押す、そして後ろに回ったルクスと共に覗き込む。

「そのの…そう、歯車みたいなイラストを押したら、その一番下にログアウトが有る筈だよ」

「歯車みたいなの…これね」

そのアイコンを押して、さらに展開された中の一番下…ログアウトが本来有るらしい所を見る。

無かった。

というか、空白だった。

「…此処なの？」

「…その筈なんだけどね？」

しばし、二人無言で眺める。

「流石にそう上手くは行かないのかな…そもそもこの世界から出たらクトリは自分の世界に帰れるのか…」

不吉なこと言わないでほしい。

「というか、ログアウトボタンの場所はここで合ってるの？」

「うん、その筈だよ、私のメニューには…」

「…ん？」

「…どうしたの？」

「いや、私のメニューからもログアウトボタンが無くなっているんだ、バグだろうか…」

「それ大丈夫なの？」

「大丈夫か否かで言うなら…大丈夫じゃないね…」

この時、メニューの端に映る時計は午後の5時25分を指している

二人が青い光に包まれ、はじまりの街の最初の広場に戻されるのはこれから5分後のことであり、そして、その時が。

1万の命を閉じ込めた「ソードアートオンライン」というデスゲームの開幕となる。