

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】

妖精少女は目を覚ます

見慣れぬ空、見慣れぬ人々の過ぎす、そして

”愛しい人”の居ない世界で

悪魔少年は目を覚ます

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

・SAO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、SAO本編、SAOP本編、SAOGO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.	E p.	E p.
2	1	0
11	3	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VRMMORPG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”夢”の機械である…これも、のちに見れば”悪夢”の機械ともいえただろうが。

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とも。

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、S A O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10000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、これに運よくー本当に運良く受かったゲーマーたちは、βテスター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

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剣
デイスペラテイオで両断する、魔力を使い、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

デイスペラテイオ
聖 剣で弾く

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。

深く潜む六番目の獣

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、おまけに強くなる、それが大型の個体ともなると20
0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。

体が重くて仕方ない、意識が遠くて考えが纏まらない…。

視界に誰かが映った。

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、自分を失ってなお残る願いが覚えている、

私を待ってくれた人、私に希望を見せてくれた人、そして、私が笑っ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っし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かけた事。

自分を見失っても、今尚覚えている願い。

「、――」。

もう声は出なかったけど、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。

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〉などのあって損はなさそうなもの、まだとろうとは思えないが〈釣り〉や〈調査〉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、これでもない悩ん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…」

〈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くてもないし…。

「……………」

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ったが、ようやく準備が完了したので、〈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、〈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る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—と言っ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。

S A O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は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、なんてことになっ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を失うことは無かつただろうとも。

：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無い、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、これがなかつたら正直切ったり切り切られたりする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―この世界で呼吸は必要ない―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SAOの設定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ろ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がそうだと思う。

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、序盤はこれ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。

ーーけれども、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る。

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

ダグウェアボン ヴェネラム
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

「ふぎやっ!？」

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、青イノシシフレインジャーボアに硬直中に突進を受け吹っ飛ばされた。

「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〈ヘスラント〉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、おまけに魔力マナも限定的にしか起こせないくー幻翼が生み出せなくなっていたーなっついて：”メニユー”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く知らない世界に来たと思った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、医者と呼ぶか悪ふざけかと思っただろう、それをこれほど信じてくれる彼女は良い人何だと思う：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、メニユーは開けるんだよね？だったらへログアウトは出来るんじゃないかな？」

「ログアウト…って？」

「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ーしたら何処に行くのか見当もつか

ないがーが試せるなら試してみても損はあるまい。

「そのコマンドって?」

「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ー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…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…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へ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。