

仮面ライダーアギト×ソードアート・オンライン ～目覚めろ、そ  
の魂！～

## 【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】

かつて・・・この世界では人間と神との大きな争いが二度勃発した。

戦いの要には常に神さえも恐れる異形の戦士“アギト”が関わっていた。

すべてに決着をつけた二度目の戦いから二十数年後・・・新たなアギトは浮遊城インクラッドで目覚めることとなる。

# 目次

プロローグ	1
始まりの日	3
幻想の世界	7
絶望の日	9
イベントクエスト	16
浮かびあがる疑念	20
邂逅そして激突	24
アギトの実力	29
情報屋	32
アギトの真実	35

## プロローグ

アインクラッド第35層 迷いの森 夜

雪の上に一人の少年が仰向けになって身を投げ出している。

少年はすでに死にかけ、いや、もう死が確定しているといつて良いだろう。

凍えて死ぬのではない、確かに寒さは伝わってくるものの、このポリゴンで構成された世界では気温の低さが少年の命と直結することはない。

少年の状況にはまた別の要因があった。

視界の左端にあるHPゲージとその数値、これがこの世界において少年の命を示しているものである。

今そのHPゲージは危険域であるレッドゾーンに突入し、その横にある数値は最大値5500から残り500となっていた。

普通ならば今すぐにもHPを回復させるポーションを使用すべきであるが、今の彼にそれは不可能だ。

その原因は彼のHPゲージの周囲に点滅している緑色の枠が関係している

これは状態異常の1つ《麻痺（パラライズ）》の効果少年に適用されているのだ。

この《麻痺（パラライズ）》が発動すると効果時間が切れるまではどんなに踏ん張っても指一つ動かすことすら叶わない。

かろうじてか細い声を出すのが関の山だ。

そして、さらに恐ろしいことがもう一つ

彼のHPバーの横に出現しているデバファイコン、それはもう一つの状態異常である《毒》と呼ばれるものだった。

この毒は1分ごとに少年のHPを100ポイントずつ削っていくため、5分以内に解毒をしなければならぬが、《麻痺》がそれを許さない。

この世界の《麻痺》は最低でも解除に600秒を必要とするため、誰かに麻痺を解除してもらわねば《毒》が先に少年の命を刈り取る

だろう。

だが、他の誰かに助けを求めようにも、ここ迷いの森のマップは同じような道が続く上にランダムでルートが変わる仕様となっている。

さらに今日はクリスマス、いくらレベリングに熱心なプレイヤーといえど、わざわざこの日に限ってフィールドに出ることはない。

そう、この時点で少年の「死」はほぼ決定したようなものであり、あとは自分の命がなくなっていく感覚をじっくりと味わうだけだった。

しかし、少年は泣きわめいて助けを乞うことはなく、ただ夜空を仰いでいた。

一見落ち着いているように見えるが、瞳にはもはや光はなく、諦観と絶望が入り混じった表情となっている。

「まあ……自分にしては頑張った方か……な」

少年は長い沈黙の果てに、少し自嘲ぎみに呟く。

(思えば現実では包丁しか刃物を握ったことのなかった自分がよく非日常溢れる剣の世界を舞台に今日この日まで生き残れたものだな……。)

少年は夫婦二人で営む洋食屋の一家の長男として生まれた。

20年以上生き残ってきた店の実力は確かであり、彼もまた、跡を継ぐため毎日必死に店の手伝いをしていた。

客からも顔なじみになり、しだいにシェフである父からも料理も教わり始め、いつかは必ず良い跡継ぎになると周囲に期待されていた。

そんな充実した生活の中で、突然悲劇に巻き込まれるなど当時の少年にとっては露ほどにも思わなかった。

## 始まりの日

「本当にいいの姉さん？」

僕はナーヴギアを手にとりながら、恐る恐る姉さんに尋ねる。

「いいの！どうせ私は後からじっくり楽しむし先にアンタがプレイしちゃいなよ！」

そう言いながら姉さんは僕の背中をバシバシ叩く。

「けど……」。

「それにアンタは昔っから無欲で店のお手伝い以外に興味がないじゃない！そのまま大人になったんじゃ絶対損だよ！だから今日はウンと遊びなさい！お店の手伝いはアタシがやるからさ。」

姉さんは僕とは違って活発であり、勉強も遊びも全力で打ち込む人である。

そんな姉の一番の趣味はゲームであり、暇を見つけてはプレイに没頭していた。

「それにしてもこれがフルダイブ？とやらができる最新のゲーム機なんだね」

「そう、最近出たハードで『ナーヴギア』て言うの。」

「へー、これが有名になってるアレか。」

『ナーヴギア』、流行に疎い僕であってもテレビで毎日紹介されているため噂程度なら聞いていた。

「えーっと、それで貸してくれるソフトはどれ？」

ゲーム機があってもソフトがなければ意味がない、それくらいは常識なので僕も知っている。

「アンタにはこれをやらせてもらおうわ。」

姉さんが取り出したゲームソフトのパッケージには大空を背景に一つの何やら巨大な城か塔みたいなのが浮かんでいた。

「えーっと、ソード・・アート・・オンライン・・？」

学のない頭で僕は英語の単語をどうにか読み取った。

「そう、これは販売を開始してからもの数秒で売り切れた超激レア

ソフトなのよ！」

姉さんは自慢気に語るが、僕はゲームをやらなかったため、あんまりピンとこなかった。

「なによその顔、言っとくけど私はこれを手に入れるのに相当運を使っただからね！」

確かに販売してから数秒で売り切れるゲームを手に入れた姉さんは強運の持ち主だろう、しかし普通にゲームを購入するならば店頭に張り込むか、パソコンの予約画面と睨めっこしなければならぬ。

その場合手に入れた暁には運もそうだが、まず自身の忍耐力を自讃するはずだ。

「運」ということは誰かに譲ってもらったの？」

「バカね、こんなに人気のソフトをみんなが人に渡すわけないじゃない。」

確かに姉さんの言う通りだ。

「最先端＋人気」というのはいつだって人が欲しがるものであり、それは所持するだけで1つのステータスとなる。

仮に譲ってもらおうとしても流行が下火になってからだろう。

「じゃあ、どうやって手に入れたの？」

「前に私はβテスター……所謂先行プレイの権利を手に入れたのよ、倍率数千倍の壁を乗り越えてね。」

「もしかしてそれって、姉さんがおかしくなっていたあの時期の話？」

今思いだせばかなり気持ちが悪かった姉さんの奇行の数々。

いきなり僕の部屋に入ってきたかと思えば棒を振り回し始めたり、店の皿洗いをやっている間ずっと呪文のように何か独り言を言ったり、拳句の果てには一日中ずっと部屋に籠りっぱなしになっていた。

あまりにも見かねて父さんに相談したが「大丈夫じゃない？あんまり心配ばかりしてると心臓が苦しくなっちゃうよ？」といつも寒いギャグを言われただけだった。

幸い、姉さんの奇行は1ヶ月で収まり、それ以降は再発することはなかった。原因があるとすればソードアート・オンラインの先行プ

レイに熱中していたとしか考えられないのである。

「おかしいとは何よ、1ヶ月でデータがリセットされるんだからプレイに没頭するのは当たり前じゃない。」

「だとしてもやり過ぎだと思えます姉さん。」

「じゃあもしかして……その先行プレイの権利を手に入れたのと同じ時に優先的にソフトを購入できる権利も手に入れたということ?」

「アンタ本当に感じが良いわね……その通りよ、だから私は店頭の列に並んだりPCの画面に張り込むといった面倒くさいことをしなくても良かったの。」

「なるほどねえ……」

「さて!時間が勿体ないからお喋りはここまでにしてさっさとプレイしなさい。」

パチンと手を鳴らし、姉さんは会話を切り上げた。

「よし……これでOK、あとはベッドに横になって。」

一通りの設定を終え、僕は姉さんの指示通りにベッドに仰向けになる。

「結構重いねナーヴギア。」

「ギアの重さの三割はバッテリーだからね、瞬間停電でもあつたら大変よ。」

「ははっ、違うないね。」

起動するまでの少しのあいだに僕と姉さんは軽い冗談を交すも、運命の刻は刻一刻と迫っていた。

「起動完了が完了ね、後は『リンクスタート』と言ったらフルダイブが完了するわ。」

「はい、じゃあ行つてきます。」

「行つてらっしゃい、帰ってきたら感想を聞かせてね。」

これが二年半に及ぶ遠い現実世界との別れ、その最後の会話となった。

「リンクスタート!」



そう高らかに僕は叫び、意識は暗闇に落ちた。

## 幻想の世界

そこは——まさしく幻想の世界だった。

現実では考えられないような建築、風情、景観に圧倒された僕は碌にフィールドにも出ず、はじまりの街の至る所を見て回った。

今では見ない中世風の武器を並べた武器屋、現実では信じられない値が付くほど大振りの宝石が付いた装飾品、今では歴史博物館で見られなくなった数百年前の時代の民家、本当に見ているだけで心が躍っていた。

(なるほど、姉さんがハマる訳だ)

これほどの冒険心をくすぐる非日常ぶりを目にする現実世界に帰るのが馬鹿馬鹿しくなってくるのも僕には頷けた。

しかし、楽しい時間というのは夢のように儂いものだ、気づいたらすっかり日は西に傾き無常にも現実に引き戻される。

「あ……そろそろお店の準備を手伝わないと……」

名残惜しいがこの夢の世界と別れを告げねばならなかった。

(姉さんと一緒にこの世界を冒険するのも良いかもしれないな……)  
両親へのおねだりを考えながら僕はメニュータブの一番下にあるログアウトボタンを探した。

……これが僕の永い永い仮想世界での戦いの幕開けであり、自らの運命を決定つけたターニングポイントとなった。

「うーん？ログアウトボタンがどこにもないぞ」

故障かもしれないと思いメニュータブを何度も何度も開きなおすが一向に改善しなかった

「どうしよう……早くしないと仕込みに間に合わない……」

早く家に帰らなければ店の準備に間に合わないため僕は内心非常に焦っていた。

それと同時に街からリンゴーン、リンゴーンと大きな鐘の音が響いた。

「鐘？！いったいどういう・・・わ！」  
後に続くように自分も光に包まれた。

気が付くとそこはゲームのスタート地点である、はじまりの街の中央広場だった。

辺りを見回すと他にも多くのプレイヤーがここに集められていた。僕は内心ホツとしていた、ようやくゲームの運営からの対策が施され現実に戻ることができると。

しかし、その安堵は盛大に裏切られることとなった。

上空が深紅の市松模様染め上げられ、中心部分から巨大な雫みたいなものがドロリと垂れ下がり、やがてそれはゆっくりと巨大な人の型をとっていく。

出現したのは、二十メートル近くある、深紅のフードを被った人の姿みtainなものだった。

なかなか凝った演出だなと僕は静かに驚く。

「プレイヤーの諸君、私の世界へようこそ。」

ふと、低く落ち着いたよく響き渡るような男の声がローブの中から聞こえた。

## 絶望の日

「私の名前は茅場晶彦、今やこの世界をコントロールできる唯一の人間だ。」

(茅場晶彦？確か姉さんが言ってたSAOの開発ディレクターだっけ)

茅場晶彦もまたテレビや新聞などで報道されていたので、名前だけは知っていた。

最も、具体的にどれだけの功績を残した人間であるかを僕はあまり知らなかった。

「プレイヤー諸君は、すでにメインメニューからログアウトボタンが消滅していることに気付いていると思う。しかしゲームの不具合ではない。繰り返し返す。これは不具合ではなく、ゾードアート・オンライン 本来の仕様である。」

(仕様だって？一体どういうことなんだ？)

「諸君は今後、この城の頂を極めるまで、ゲームから自発的にログアウトすることはできない。」

僕の理解が追いつく前にアナウンスは続けられる。

(この城？まさかこの街ではないはず・・・だとすると。)

「まさか・・・そういうことか・・・。」

僕は茅場の言葉をようやく理解した。

このゲームをSAOの100層に至るまでプレイヤーすべてを返すつもりはないらしい。

「・・・また、外部の人間の手による、ナーヴギアの停止あるいは解除もありえない。もしそれが試みられた場合―」

「ナーヴギアの信号素子が発する高出力マイクロウェーブが、諸君の脳を破壊し、生命活動を停止させる」

わずかな間の後に告げられる現実味のない話、集まった万人の思考を停止させるには十分過ぎるほど強烈なものだった。

「そんな……」思わず掠れた声を上げる。

ゲームクリアまで現実には返さない、そこまでは理解できる。

しかし、彼は殺すと言ったのだ。

そんなことが可能なのかと僕は疑問に思ったが、姉さんとの会話の一節を思い出した。

『ギアの重さの三割はバッテリーだからね、瞬間停電でもあつたら大変よ。』

「いや……恐らく可能だな。」

茅場の言葉は脅しなどではない、奴は本当に一万人を殺してみせるとそう宣言したのだ。

“生命活動を停止させる”その言葉が僕の頭にずっと反響していた。

(本当に僕は死ぬのか……死んだらどうなるんだ？父さんと母さんにも二度と会えなくなる？残された姉さんはどうなるんだ？学校の友達にも会えなくなるし、父さんの家を継ぐことも出来ない？一体……一体どうすればいいんだ……)

頭の中で思考が空回りを繰り返し、胃の中のモノすべてを吐き戻しそうな嫌な不安感と絶望感が僕を満たしつくした。

その後も茅場のアナウンスは続くが、僕に届くことはなかった。

さらにそんな僕に追い打ちをかけるように、茅場はさらなる衝撃の事実を告げる。

「しかし、充分に留意してもらいたい、諸君にとって、ヘソードアート・オンラインは、すでにただのゲームではない。もう一つの現実と言うべき存在だ……今後、ゲームにおいて、あらゆる蘇生手段は機能しない。ヒットポイントがゼロになった瞬間、諸君のアバターは永久に消滅し、同時に」

まさか、と僕は顔を上げる、今思えばきつとその顔はすべてを察したかのように恐怖が刻み込まれていただろう。

「諸君らの脳は、ナーヴギアによって破壊される。」

とうとう、僕は真実に耐え切れず両膝を地面につく、もう何も考え

られなかった。

茅場は次の託宣を告げる。

「諸君がこのゲームから解放される条件は、たった一つ。先に述べた通り、アインクラッド最上部、第百層までたどり着き、そこに待つ最終ボスを倒してゲームをクリアすれば良い。その瞬間、生き残ったプレイヤー全員が安全にログアウトされることを保証しよう」

「ハハッ」

僕の口から乾いた笑いが漏れる。

(ああ・・・この城の頂を極めるまでとはそういう意味か・・・)

僕は姉さんから聞いたもう一つの情報を思い出す。

それは。千人のプレイヤーが参加したSAOのベータテストでは、2か月の期間中にクリアされたフロアはわずか6層だったということだ。

このことからSAOの難易度をどれほどのものか知ることができ  
る。

周りは低いどよめきに埋められていた。

他のプレイヤーは、まだこれが本物の危機か、あるいはオープニングの過剰演出なのかを判断しかねているようだが、少なくとも僕の直感  
は茅場の言葉は嘘ではないと確信していた。

「それでは、最後に、諸君にとつてこの世界が唯一の現実であるという  
証拠を見せよう。諸君のアイテムストレージに、私からのプレゼント  
が用意してある。確認してくれたまえ。」

すると僕の目の前でアイテム欄が自動的に開かれた。

ストレージの一番上に「手鏡」と記されたアイテムを見つける。

アイテム欄をタップしてみると、その名の通り、何の変哲もないた  
だの手鏡が出現した。

「これはどういう・・・?」

鏡をのぞき込んで見るが特に変わったことはない、面倒くささにア  
バターをいじらず、初期設定そのものの顔が写っていた。

その瞬間、全身を白い光が包み込む。

それと同時に僕の視界もホワイトアウトした。

2、3秒ほどで視界が元の風景に戻る。

しかし、僕の見た風景はさつきとは全く異なるものだった。

周りを見渡してみると、ほとんどのプレイヤーは体格も身長も顔も全く違うものになっていた。

もう一度彼は手鏡を覗き込む、そこには現実世界の自分そっくり……いや、全く同じ顔があった。

よく見ると、プレイヤー全体の男女比も大きく変わっており、男性が圧倒的多数となっていた。

僕は自分の顔と身体に触れ、現実の自分と全く同じ姿であることを認識した。

「す、すごい……本物の僕だ……」

どういう原理で自分の身体を再現しているかは理解できなかったが、ポリゴンによるきめ細やかな再現度に僕は思わず舌を巻く。

だが、ここで最後の疑問が頭の中に思い浮かんだ。

(なぜ、茅場晶彦はこんな事を?)

他の全プレイヤーもそう思っているはずだろう、そしてその疑問に答えるかのように、血の染まった空から、厳かとする言える声が降り注いだ。

『諸君は今、なぜ、とまっているだろう。なぜ私は――SAO及びナーヴギア開発者の茅場晶彦はこんなことをしたのか?これは大規模なテロなのか?あるいは身代金目的の誘拐事件なのか?』

そう、その理由を僕は一番欲していた。

地位も名誉も金も思いのままにできる人間が一体何を血迷ってしまったというのか。

『私の目的は、そのどちらでもない。それどころか、今の私は、すでに一切の目的も、理由も持たない。なぜなら……この状況こそが、私にとっての最終的な目的だからだ。この世界を創り出し、観賞するためにのみ私はナーヴギアを、SAOを造った。そして今、全ては達成せしめられた』

(……はっ?)

あまりにも僕の理解からかけ離れた理由に思考がフリーズする。

『……以上で《ソードアート・オンライン》正式サービスのチュートリアルを終了する。プレイヤー諸君の――健闘を祈る』

深紅のローブ姿をした茅場晶彦は空中のシステムメッセージにフードの先端から溶け込むようにゆっくりと吸い込まれていった。

市街地のBGMが遠くから流れ始め、ゲームは再び本来の姿を取り戻した。

一万人のプレイヤーを閉じ込めた、巨大な監獄と化して。

「嘘だろ……なんだよこれ、嘘だろ！」

「ふざけるなよ！出せ！ここから出せよ！」

「こんなの困る！このあと約束があるのよ！」

「嫌ああ！返して！返してよおお！」

ようやく事態を把握したプレイヤーが声をあげるが、もはや何の意味もない。

現実を受け止めた一部のプレイヤーはさっさと広場を抜け出し始める。

そんな中、僕は広場の外壁に背中を向け、目と耳を閉ざしその場にならずくまる。

「今は、何も考えたくない」そう思いつつも頭の中は現実世界に残した両親や姉さんの事でいっぱいだった。

「よし……」

気分の整理がつき、ゆっくりと僕は立ち上がる

あれからかなりの時間が経ったのだろう、広場にはほとんど人は残されてはいなかった。

両手で自分の頬を叩き、奮い立たせる、そうすると不安もいくらか落ち着いた。

そして、僕はもう一度、茅場が消えていった空を見つめる。

今も、奴は遥かな高みから全プレイヤーを監視しているかもしれない



い。

己の手で世界を創造し、その中で生きる者達を観賞することが最大の目的だと彼は言った。

そういう意味では自分の事を神だと騙ったとしても何もおかしくはない。

対して、今の自分達はこの世界の理に縛られた者達、どれだけ足掻こうとも、このSAOという名の監獄から脱出する手段は何一つないだろう。

茅場が示した、アインクラッド全100層をクリアすることを除けばの話ではあるが……。

しかし、それで「はいそうですか」とすぐに納得してこの世界に旅立つほど僕は達観した視点は持ち合わせてはいなかった。

(なるほど、この世界においてお前は神なのだろう、本気でこの世界を作りたいと願ったのだろう、しかし……だがしかし、そのために一万人の人間を閉じ込め、あまつさえ弄ぶなど絶対に許されないことだ！)

僕の中に強烈な怒りが沸き立ち、ある一つの決意を固める。

(いつの日か……お前の手から、みんなの運命を奪い返す！例えお前がこの世界の神であったとしても!!)

……かつて、この世界では、絶対なる創造神とその創造物である人間の間で大きな戦いが2度起きた。

その2回目の戦いの中心人物の一人が少年の父親であった。

圧倒的不利な状況で少年は父と仲間と懸命に戦い、時には大切なものを失いつつも、ついには勝利をもぎ取ることができたのだ。

(父さんは世界を創った神にさえ勝ってみせた。ならば僕だって……！)

誰もが絶望に暮れるなか、少年だけは真っすぐと上を向く、そのままなぎしには固い決意が込められていた。

しかし、現実はそのう、うまくはいかなかった。

MMORPGどころかゲームすらも初めてである僕は情報を手に入れる術も知らず、ろくにレベリングすらも出来なかった。

その結果、攻略組に入ることはおろか、中層プレイヤーに到達するのがやっとであった。

焦りを覚えた僕は日に日に無茶なモンスター狩りを取るようになり、そのツケは日に日に積み重なっていった。

そして今日このクリスマスの日、とうとう精算の時が訪れた。

3日間ろくに寝ていなかった状態で周囲の警戒も出来るはずもなく、麻痺と毒効果を同時に持つ攻撃をまともに背中から食らい、その衝撃で崖から転げ落ち、今に至る。

「やれやれ、ほんの一瞬でこのざまか……。」

これまでやってきた努力はいともあっけなく散ろうとしている、僕は改めてSAOの残酷さを思い知らされた。

(結局……俺は父さんの様にはなれなかったな……)

ポリゴンで構成された身体から、徐々に力が抜けていく。

(姉さん、父さん、母さん……みんな……ごめんなさい)

最後の思いを残し、僕は意識を手放していく。

視界が急速に真っ白になっていく。

すると遠くから誰かの呼びかける声が聞こえてきた。

「……………い……………か……………ろ……………」

誰かが誰かを呼んでいるのだろうか？

しかし、これから死にゆく僕にとってはどうでも良いことだった。

## イベントクエスト

最新層の小さな村にある集会所、そこに大小、様々な集団が次々集まっっていく。

その一人一人がレア素材をふんだんに使った高価な装備を身に付けており、顔つきも他の一般プレイヤーとは違って、歴戦の風格を漂わせている。

そう、彼らこそがこの浮遊城からプレイヤーを解放せんと最前線で戦い続ける者達、通称「攻略組」である。

その中でも、ひと際他のプレイヤーの視線を引く者がいた。全身を黒色の服と黒の革コートで身を包み、目立った武装は背中にかけてある黒塗りの片手剣だけである。

本来片手剣のメリツトである盾を装備できるのだが、彼の全身を見る限りそんなものは見受けられなかった。

彼は攻略組の中でもかなり稀有な存在、所謂ソロプレイヤーと呼ばれる部類である。

ソロプレイヤーはベータテスト時の知識と経験を活かし、一人で迷宮区に潜る者達を指す。

この方法は安全マジソンさえ十分にとればパーティさえをも上回る経験値効率を誇る。

ただ、一度でもHPが0になれば現実での死を意味するこのSAOでそれは危険行為に等しいものであった。

しかし、リスクを上回るリターンを獲得した彼は攻略組の中でも群を抜くほどのトッププレイヤーに昇りつめた。

だが、貴重な情報と狩場を独占し続けた彼をよく思わないプレイヤー達からは、「ベータテスター」と「チーター」を組み合わせたSAO独自の蔑称「ビーター」と称されていた。

「ふわあ〜」

あまりの眠気に思わず大きな欠伸をする。

寝食も忘れ6日間ぶっ続けで迷宮区に潜っていた俺にとって、貴重な休みの日に緊急で呼び出しをされるのは苦痛以外の何物でもない。しかし、情報を交換するための重要な場であるので、何とか身体を引きづってやってきたのだ。

「おはよう、キリト君」

後ろから女性に声をかけられる。

この状況で俺の名前を「君」付けで呼ぶやつはたった一人しかない。

「おはよう、アスナ。」

一応の礼儀として振り返って挨拶を返す。

そこにいたのは、このSAOにおいて、その名を知らない人などない攻略組最強のギルドである血盟騎士団、その副団長のアスナだった。

このSAOの性別比率は男性の方に圧倒的に偏っている。

そのため女性プレイヤー自体が貴重な存在であり、彼女は其中でもトップクラスの美貌を誇る。

戦闘力も申し分なく、最強のプレイヤーギルドの副団長を務めることもあってか、《閃光》の異名を取る腕前である。

SAOのアイドルと得体のしれないビーターである俺が挨拶を交わしている状況があまりにも常識はずれなためか周りのプレイヤーからの視線が痛かった。

「ところでいきなり攻略組のプレイヤー達を呼びだして一体何があったんだ？」

基本的に攻略組は決まった日にちの報告会かボス攻略がある以外に呼び出されるのは滅多にない。

おそらく、余程のことがあったのだろう。

どうせ、集会が始まってからでも教えてもらえるだろうが、早め事

前情報を仕入れておくに越したことはない。

アスナは真剣な副団長としての真面目な顔になり、話始める。

「キリト君はこの前のクリスマスが終わってから目撃され始めた正体不明のモンスターのは件は知ってるわよね。」

クリスマスという単語に一瞬身体がこわばるが平静を装う。

「ああ、アルゴから聞いたよ、現在まで攻略されている層からは考えられないほど高レベルのモンスター群が互いに争っているてな。」

正直俺も今までにこの目で目撃したことはない、よほど滅多な事なのだろう。

「それで……現在攻略している層の迷宮区の近くにある森の泉で、あるクエストが出現したの……。」

「そのクエストと正体不明の怪物群、一体どういう関係があるんだ？」

アスナは一つ間を置いて口を開く。

「戦っていたモンスターの片方の勢力から、もう一方のモンスターを倒して欲しいという依頼だったのよ。」

その答えに俺は何故攻略組が緊急で呼び出された理由を悟った。

「イベントクエストか……秘鍵」の時はうまくまとめられたからいいものの今はもう状況が大分違うな。」

イベントクエストには二分された勢力のどちらかに味方するという形式がある。

普通のRPGであればそれもまた楽しめる要素の一つではあるが、このSAOにおいて別のパーティ同士がそれぞれ敵対している陣営についているとなると後々、非常に面倒くさい事態に発展してしまうのだ。

「攻略組以外のプレイヤーはそのクエストを受注しているのか？」

アスナは首を横に振る。

「いいえ、戦っているモンスターのレベルがあまりにも高すぎるせい、今のところクエストを受注しているのは私達のみよ。」

SAOというデスゲームにおいて一度でも死んでしまえばすべてが終わりだ。

いくら報酬が高くとも命がなければ何も意味もない。

SAOが始まってすでに長い時間が過ぎている、いくら切羽詰まっているプレイヤーといえどリスクの管理はキチンとしているのだ。

「報酬の分配も決めないとな・・・あとどういう作戦でいくのかも。」

「そうね・・・それらも今日の会議で決めないと・・・。」

空を見上げる、少し曇りが出てきた。

もしかしたら今回も一波乱あるかもしれない。

## 浮かびあがる疑念

その後、1回で終わると思われたイベントクエスト攻略会議は5回ほど続いた。

報酬の割り当てはすぐに決まったものの、肝心のモンスターを倒す作戦をまとめるのにはそれなりの時間を要した。

なぜなら、標的となるモンスターの情報が錯綜していたからだ。

通常フロアボスモンスターの場合、その層のクエストをクリアすることでボスの特徴、仕様武器、ボス部屋のギミック、特殊攻撃といった有力な情報が手に入る。

ただし、今回のクエストは前触れもなく突然出現したのだ。

それ以前に高レベルモンスター騒ぎは噂にはなっていたが、嘘かホントかも分からない情報ばかりが出回っていた。

もちろん、クエストを攻略するにあたって攻略組も必死に情報を集めた。

他のプレイヤーから聞き込みを行い、モンスターを記録結晶で写したデータも分けてもらった。

その結果、何とか3つの有力な情報を手に入れることが出来た。

1つ目は怪物の特徴。

これはプレイヤーの記録結晶のデータを分けてもらったことで比較的簡単に入手できた。

目立った特徴というのは、怪物の上半身は金の鎧で覆われて、角が2本生えていることだ。

最初に記録結晶のデータを見たとき、あまりの異形ぶりに全員少し驚いたものの、よく考えればアインクラッドにはさらに奇妙な姿をしたモンスターがたくさんいるため、何もコイツだけが異質なわけではない。

2つ目は怪物が使用する武器。

目撃情報によると、怪物はあまり武器を使用せず、素手で戦う傾向

がある。

武器をあまり使用しないのは戦う方にとってはありがたい話だった。

アインクラッドでは体躯がプレイヤーよりも何倍もある人型モンスターも、ほぼ全員が武器を使ってくる。

その上ソードスキルを使用するため、その体躯を全開に活かした、広範囲かつ高火力な技を放つ。

俺たち攻略組はそんなモンスターと戦いなれてるため、武器を持たない敵ならばある程度楽に戦えるだろう。

向こうが素手を使用する等身大のモンスターならリーチは完全にこちらが有利である。

フロアボスとは違って隠し武器や特殊攻撃も見当たらなかったのも大きくプラスだ。

3つ目が怪物の活動範囲。

これが一番入手するに苦労した情報だ。

多くのプレイヤーが怪物の情報をあまりつかめなかった最大の理由である。

怪物はなにも最前線の層に出現しているわけではなく、さらに下の層にも表れている。

そして、怪物が戦闘を行っていた場所は迷宮区だけではなく、フィールドの、プレイヤーがほとんど立ち寄らないほど末端の部分でも戦っていたという。

ただ、ここ2週間の間では怪物は最新層の迷宮区に頻繁に出現しているのだ。

迷宮区は広いものの、現時点でアインクラッドの層をまたがって出現しているわけではないため簡単に見つけ出すことができるだろう。

以上の3つの情報を頼りに、イベント攻略会議では2班にチームを分け怪物を探索し、どちらかの班が交戦したら、もう一つの班で後から挟み撃ちするという作戦が採用された。

もつと細かく班を分けるべき、という意見も出たが怪物のレベルは



最新層のエリートmobを遥かに凌いでいるためこれ以上の班の分割はリスクが大きすぎると判断されたため却下となった。

最後のイベント攻略会議が終わった後、夕焼けを背にして拠点への帰り道を歩きながら俺はクエストに対する懸念について考えを巡らせていた。

今回のイベントクエストの報酬はコルや素材や武器と非常により取り見取りではある。

それは結構なのだが明らかに報酬の量がおかしいのだ。

まずコルについてだが、今回報酬として支払われるコルの総額は、何と俺たち攻略組のすべてのギルド、プレイヤーの1ヶ月の収入をすべて足した金額に匹敵するのだ。

攻略組に参加するプレイヤー達はその気になれば1人100万コル程度なら稼ぐことが可能なことを考えると報酬で貰えるコルの金額がいかに膨大であるかが分かるだろう。

武器も魔剣クラスがゴロゴロ、素材も30人分の最高級装備一式を揃えられるくらいの量だ。

正直たかが一体のモンスターのためにフロアボスに匹敵する程の報酬を用意するのはあまりにも気前が良すぎた。

うまい話には裏があるとはよく聞く、俺も最初はクエストを受けるべきではないと考えていたが、最近ではモンスターのアルゴリズムの異常や高難易度のクエストが急激に増加しており、そのせいで攻略のペースが落ち始めているのだ。

状況を打開し全プレイヤーに希望を与えるためにも、俺たち攻略組は今回のクエストを受けざる終えなかったのだ。

作戦決行は明日、対策をたてる時間はもうないが、それでも油断は

しないように俺は心に命じた。

## 邂逅そして激突

作戦決行日、迷宮区の南側の入口には攻略組が全員終結していた。アスナは壇上である切り株の上に立つと作戦の最後の確認を始める。

「それでは今から作戦の最後確認を行います。B班は北側、A班はそのまま南側から迷宮区に入って、道沿いに進んでください。もし、どいうちらかの班が目標と交戦したらすぐにメッセージを飛ばし、2班で挟撃します。では皆さん、必ず生きて帰りましょう！」

最後のアスナの激励に全員は大きな声で応えた。

その後B班が北側の入口から迷宮区に入ったことをメッセージで確認すると俺たちA班もそれに続くように迷宮区の探索を開始した。

迷宮区に入って30分、いまだ変化はない。

この層の迷宮区はボスの部屋へ続く道以外ほぼ一本道なので怪物がいる場合はこのまま進んでいけば必ず遭遇できたはずなのだ。

しかし、いつまで経っても怪物は俺たちの目の前に現れない。

暇を持て余していた俺は1つ前にいた黒人の大男に声をかけることにした。

「どうやら今日は報酬にありつけそうにないな、エギル。」

「全くだぜ、せっかく今回クエストに参加するためにわざわざ店を閉めてきたのによ。」

このエギルというプレイヤーは50層で個人商店を営んでいる俺の腐れ縁だ。

よく、プレイヤーが採ってきた高級素材に対して定価以下の値段を吹っ掛けるなど際どい商売をしている時もあるが、俺はお得意様なのでちゃんと正規の価格で取引をしている。

「というか本当にこの迷宮区に頻繁に出現しているのか？もう大分歩いてきたぜ」

今度は悪趣味なバンダナを付けた鎧武者のプレイヤーが割り込ん

できた。

俺の2人目の腐れ縁であるクラインだ。

クラインの率いる風林火山というギルドは最初こそ遅れをとっていたものの、今では立派な攻略組の一員である。

そこに至るまでメンバーを1人も死なせなかったコイツの手腕は相当なものだ。

「おそらく今日はエンカウントしていないのかも知れないな・・・そうなる」とまた明日も来ることになるかもな。」

そう言った矢先、A班のリーダーであるアスナから緊急メールの通知音が聞こえた。

俺はすかさず、アスナに駆け寄り、確認する。

「アスナ！メールには何て書いてあった？」

アスナはメールを一瞬見るとすぐに閉じる。

「怪物を見つけたみたい！けど文字が途中で途切れてるわ、急ぎましょう！」

そこからA班全員は敏捷ステータスを目一杯活かした全力疾走で現場に急行した。

すると、しばらくしない内に複数の人影が見えてくる。

「クソツ、遅かったか・・・！」

そこには誰一人メンバーは死亡していなかったものの大量に意識を失ったプレイヤーが地面に転がっていた。

その真ん中に、2本の角を生やした怪物が静かに背を向けて立っていた。

その姿は間違いなく異形だった、しかし怪物の身体に身に着けられた黄金の鎧は神々しさを放っており、無駄のないフォルムは洗練された美しさを醸し出していた。

出てきたカーソルに目を向けるとそこには「Agito」と書かれている。

「ア・・・ギ・・・ト・・・？」

mobの名前にはある程度ルーツや理由があるが、目の前の怪物の名前には全くそれが浮かばない。

「こっ、こいつがああ……」

声を出したクラインだけでなく、その場にいた全員が圧倒されていた。

「アスナ、メールが来てからここまで何分だ。」

「およそ10分……その間にB班を倒したとなると……」

「そ、そんなはずねえだろ！中層プレイヤーならともかくB班もれっきとした攻略組だぜ！奇襲をかけられたにしてもすぐに態勢を建て直すのは可能はずだろ！」

攻略組は常に最前線にいる以上相当な危険に晒される。

そのため集団の統制が取れなくなるということはパーティの全滅に直結するため攻略組は態勢を崩されても直ぐに建て直す高度なチームワークを誇っていた。

ならば目の前の異形の怪物は攻略組の完璧な陣形を瞬く間に瓦解させ、態勢が整う前に畳みかけ、全員を戦闘不能にしたのだろう。

俺だってこんなことは嘘だと言って欲しい、しかし床にB班の全員が転がっている現実はその事実を雄弁に語っているのだ。

こちらに気付いたのか、アギトは振り返り、ゆっくり歩を進める。

思わず全員が身を引き、後退る。

「みんな落ち着いて、予定された通りに陣形を展開して！」

指揮官の鋭い一喝にA班全員が我に返る。

そこからの全員の行動は素早く、青龍連合のタンクが最前列へ出て防御態勢をとり、俺たちアタッカーはその後ろで攻撃の準備をする。

刹那——、アギトは「プンッ」という音と残像を残し俺たちの目の前から姿を消した。

「え……」

アスナを含め、その場にいた全員が呆気にとられる。

しかし、俺だけは致命的な危機を察知することが出来た。

「アスナッ！後ろだ！」

俺の警告にアスナが気付いた時にはアギトはすでにAチームの防衛線を抜け指揮官である彼女の懐に潜り込み、その右拳を突き立てようとしていた。

だが、それよりも早く剣を抜いた俺は片手剣ソードスキル「バーチカル」をアギトの後頭部に目掛けて振りぬいた。

怪物は即座に振り向き反対の左手で俺の剣を掴むとアスナに向けるはずだった右拳を俺のから空きの脇腹に向かって裏拳で放った。

「ガッ……！」

その拳はあまりに鋭く、そして重かった。

脇腹にクリーンヒットさせられた俺は肺の空気をすべて吐き出したような錯覚に陥り、身体は遙か後方に投げ出した。

この仮想世界では痛みは存在しないものの衝撃はあるため攻撃をくらうと身体が吹き飛んだり後ろへ転んだりする。

そしてこの異形の怪物が放った拳の衝撃はフロアボスの攻撃に勝るとも劣らない威力だった。

恐らく攻撃自体に強力な転倒補正と気絶補正がかかっているのだろう。

さらに恐ろしいことにこのアギトは敵の指揮官を一瞬で判別し不意打ちを行う高い知能、俺以外のプレイヤーが認識できないほどのスピードを誇る圧倒的なスペック、そして俺が後ろから放ったソードスキルを捉えあまつさえ手で掴んでしまうほどの技量を兼ね備えていた。

恐らく大部隊による攻略はあのアギトの思いのままに翻弄されるだろう、アギトがフロアボスと同じくらいの大きさだったならまだ効果は見込めたかもしれないが等身大の大きさであの強さを誇られるともはや少数精鋭でしか攻略は難しいかもしれない。

いずれにせよB班が全員戦闘不能にされた時点で作戦はすでに破綻している、悔しいがここは退却を決意するべきだ。

目の前の景色が回転する一瞬の最中、一通り思考をまとめた俺は身体に力を加え空中を一回転し、地面に着地した。

アギトがいた方向に向き直るとすでにA班全員は戦闘を開始していた。

全速力で戦場に戻りながら俺は大声で叫んだ。

「アスナ！そいつの相手に大部隊は相性が悪い、今回は退却するべきだ！」

アスナも同じことを考えていたのか短く頷きすぐさま指示を飛ばす。

「全員退却します！殿は私と彼でやるから他の人はB班を連れて転移結晶で迷宮区を出て！」

敵が逃げ出しそうなことに気付いたのかアギトはB班を救出しようとするA班に追い打ちをかけようと地を蹴ろうとする。

「おっと、行かせないぜ」

その挙動を俺とアスナが見逃すはずがなくアギトの正面に立ちはだかり、アギトは追撃を諦めたのか俺たちを前に構えをとった。

(なんだ……この構えは?)

それは構えというには些か異端だった。

通常の素手での戦いが達者なmobはボクシングのように両手を顔の前に持ってきて構えるがアギトは顔を少し俯かせ右手を腰の位置まで持っていき代わりに左手を俺たちに向けるように真つすぐ構えた。

「アスナ……」

「ええ……来るわ……」

アギトが俯かせた顔を上げ、俺たちと視線を交差させると同時に――両者とも地を蹴った。

## アギトの実力

最初にアスナが細剣の突進系4連撃ソードスキル「シューティングスター」をアギトに打ち込む、通常のmobならこれでノックバツクを引き起こし大きな隙を生む。

だが、他のmobと一線を画すアギトは両腕でガードし、攻撃を受けつつもそのままアスナの懐に潜り込もうとする。

「スイッチー！」

ソードスキルの発動後には硬直時間が存在し隙を生む、しかし俺たちプレイヤーは技術を発展させ安全に敵を倒す術を身に付けていた。

その一つがスイッチと呼ばれる連携技である。

これはモンスターと戦っていたプレイヤーの「間」に他のプレイヤーが交代して攪乱させるテクニクであり、その効果は非常に絶大なためプレイヤーの間で広く使われている。

スイッチの際に放った俺のソードスキル「バーチカルスクエア」は一撃でアギトのガードを崩し、から空きになった身体に残りの三連撃をクリーンヒットさせた。

この攻撃にはアギトも思わず動揺し、バックステップで俺たちと距離を取った。

「私達戦えてるね……キリト君」

「ああ……やはりリーチの差と少人数の連携が効いてる」

だが、怪物は何故か急に両腕の構えを解く。

(何をやる気だ？いや……まさか……情報では素手しか使わないはず)

脳裏で一つの可能性が浮かびあがるが、俺は「まさか」とその疑念を払拭しようとする、しかし、その疑念は最悪なことにも中することとなる。

構えを解いたアギトは腰に巻いてあるベルトの左側についている



ボタンの様なものを叩くように押し込んだ。

するとベルトの真ん中に埋め込まれた黄色い宝石の中から棒状の武器な出現し、それをアギトが手に取ると青い波動が全身を包み込み、みるみるうちに姿を変えていく。

再び現れたアギトの身体は鎧とベルトの色が青く変色し、左腕は青くなったことに加え先ほどの姿よりもやや巨大化していた。

一通りアギトの変化が終わったことに呼応するかのように杖状の武器はその刃を展開し、薙刀のような形状になった。

「キリト君……姿が……」

「気を付けろ……ここからアイツは攻撃パターンを変えてくるぞ」  
しかし、アギトが姿を変えても俺の中にある闘争心は少しも萎えていなかった。

アスナが傍らにいるお陰でもあるが純粹に未知の強敵との遭遇に俺の心はかつてないほど昂っており、それはアスナも同様だった。

「フン……」

（！鼻で笑った……？）

空耳でなければ今のは怪物から聞こえた鼻を鳴らす音だ。

それはとても愉快とは言えるようなものではなく、むしろひどく不愉快であることを表したトーンだ。

（こいつ本当にモンスターなのか？いや、今は戦闘に集中しないと）

今のが空耳だったかどうかは関係ない、この怪物を前に油断を許す事は死に直結と俺は確信していた。

思考のリソースをすべて戦闘に回し俺は怪物の次の一手を割り出そうとしていた。

（初めて見るタイプの長物だ……刃の形状と棒の様子からヤツはきつと豪快に振り回して使うはず……）

俺の予想は的中し、アギトは薙刀状の武器を振り回し始めた。

次第に薙刀を振り回すスピードが上昇し、アギトと俺たちの周りに

は濃密な砂塵が舞い始め輪郭を朧気にしていく。

「う……これは」

「なるほど、砂塵で姿を隠して不意打ちを狙うか……これはまた厄介な技だな」

SAOにおける大体の死因はモンスターとの正面戦闘であるが、奇襲による死亡も後を絶たない。

不意打ちからの奇襲はモンスター、プレイヤーに等しく絶大な効果がある。

どんな強力なモンスターでも気づかれずに急所を刺せば殆どが即死するし、戦闘に強いプレイヤーが遥かに格下のモンスターやプレイヤーからの奇襲に不覚を取ったという話は枚挙に暇がない。

「アスナ、俺から離れないでくれ。はぐれたら終わりだ」

「ええ、お互いに背中を守りましょう」

俺達はお互いに背中を預け、怪物の奇襲に備える。

(油断するな……全神経を研ぎ澄ませないとヤツの一撃は間違いない俺達の命を刈り取って来る)

俺は自分にそう言い聞かせ最大限の警戒を行う。

だが、いつまでたってもアギトは攻撃を仕掛けてはこず、砂塵は徐々に薄れていき、そしてアギトの姿と共に消え去った。

それでも油断はせず、しばらくの間は背中を合わせたまま剣を構え続け、やがて周囲の安全を確保した俺達はその場で崩れるように座り込んだ。

「助かったんだよね……私達」

「ああ……どうやらアイツは逃げたようだな」

その場には先ほどの戦闘は嘘かのように静寂が支配していた。

## 情報屋

あれから数日後・・・攻略組がたった一体のmobに撤退を強いられたという情報はインクラッド中に瞬く間に広まった。

人は常に騒ぎをはやし立てたりするものだ、それからというものプレイヤー達の間では謎の怪物ことアギトの話題ですっかり持ち切りになった。

攻略組を一体で相手取った怪物を倒すのは非常に困難であることを全員が理解していたので流石にアギトを倒して名をはせようとすゝる愚か者はいなかったが、攻略組への有力情報提供料目当てにアギトの情報を収集しようとする層のフィールドや迷宮区にプレイヤーが殺到した。

確かに攻略組が再戦のために有力情報への莫大な報奨金を出しているため一攫千金を狙いたい気持ちは理解できるが、全プレイヤーの7割が毎日律義にフィールドに通う姿は非常に機械的であったため正直気味が悪いと俺は感じた。

しかし、いつまでもアギトを野放しにしていくわけにもいかないため、俺も気味の悪いプレイヤー達と同じであると理解しつつもアギトの情報を得るため昔から世話になっている情報屋の下へ足を運ぶ。

待ち合わせ場所はオレの根城であるアルゲードの誰もこないような路地裏だった。

「よおキー坊、どうやらこの前は手酷くやられたみたいだな」

トレードマークのフード付きショートマントを被り、頬に髭のマークを携えた彼女はニヒヒと同情するかのように笑う。

彼女こそインクラッドでその名を知らないプレイヤーはいない有名な情報屋、通称《鼠》のアルゴである。

売れる情報は何でも売るというスタンスではあるが、βテスターに関する情報は一切取り扱わないことを決めているなど良識はきちんと持ち合わせている。

彼女の情報屋としての実力は非常に優秀でキツチリと裏を合わせているため信ぴょう性も高くプレイヤーからはかなりの信頼を得て

いた。

「ああ、アイツは本当に別格だったぜ。それで、俺をここに呼び出した理由は何だ？情報ならいつも通りメッセージで送ってくれればいいのに」

「ところがどっこい今回の情報はメッセージではうまく伝えきれなくてナ、代わりにオイラが場所を案内するというわけサ」

「なるほど……でも大まかなことだけでも教えてくれないか」

はやる気持ちを抑えきれなかった俺は思わずフライングじみた発言をしてしまい、それを聞いたアルゴは大きなため息をつく。

「はあ……まあここなら誰も聞かれないから大丈夫カ。ざっくり言うとなあのアギト自身の起源に迫った情報というわけだナ」

「……つまりアイツはただのmobという訳ではなく、何か重大な秘密を握っている存在なのか？」

「百聞は一見に如かず、それは着いてからののお楽しみだナ。」

そう言い終わるとアルゴはマントを翻し転移門に向けて歩き始め、俺もその後を見失う事なく着いていった。

アルゴの後について転移門から転移するとそこはすでに攻略された小さな階層だった。

密林溢れるこの階層は、僅か3日でクリアされた22階層と似たような特徴を持っており、主街区は小さな村しかなく、迷宮区の難易度は低い。

フィールドにモンスターは出現するものの、大した強さも経験値もないため練習相手にも脅威にもならないため特に注目されることもなく、階層自体の環境も密林ばかりであるため拠点としても不人気であった。

そのくせ大した遺跡やお宝も存在しないため、もしかしたら22層以上に人々の記憶に残らない階層なのではないかと俺は思っている。

こうして考えごとをしながらアルゴと共に何も無い密林の深く奥深くまで潜っていった。

密林に入つて早一時間、流石に退屈になつてきたのかお互いに口を開き始めた。

「そーいや、キー坊。オマエはアーちゃんと一緒にあのアギトと戦つたらしいが、ヤツの戦いぶりはどうだったんだ？」

そう問われ俺は迷宮区での戦いを徐々に鮮明に思いだしていく。

「なんというか……とにかく凄まじい技量だったよ。なおかつ無駄な動きを徹底的にそぎ落として洗練させているからアイツの一撃一撃が的確で鋭く……そして重かった。」

数日たつてもなお思い浮かぶアギトの戦い方、あれは純粹に殺し合い……闘争のための技を極めたAI以上に機械的なものに俺は感じられた。

「アイツの戦い方はとてもではないがmobやNPCはおろかフロアボスでさえも真似できないと思うんだ。どちらかというところ……」

「おつ、キー坊着いたゾ。」  
重要な仮説を言う前に目的地に到着したため話は中断される、しかしさつき話そうとした仮説は証拠もないし、アルゴを混乱させるだけかもしれないため「聞かせない方が良く、俺は判断した。」

その仮説は後に真実になることを俺はまだ知らない……。

キリト達が辿り着いたのは密林の最奥地、情報によればそこには大きな空き地があるだけで他には何も無いということだったが、不思議なことに彼らの目の前にいつの間にか五メートル四方の大きな石壁が出現している。

そしてその石壁にはメッセージプレートと金色の額縁に囲まれた一枚のアイコン画が飾られたいた。

## アギトの真実

俺は石壁に掛けられた巨大な一枚の画に思わず圧倒されていた。

著名な美術館に掛けられてある名作の絵画に勝るとも劣らない魅力に俺もアルゴも言葉を忘れ眺めていた。

「こりゃあ・・・スゲエ、このアインクラッドでこんな立派な絵画を見れるなんてナ」

「ああ・・・でもこれはただの絵じゃない、きつとアギトの謎を解明する重要な手がかりなんだ」

俺はもう一度冷静に絵画を観察する。

絵には人間と怪物の対立、地上に堕ちていく1人の天使、天上にて君臨する神、人間のつがいを乗せた船、など様々な内容が詰め込まれており、さながら神話の創世記を表しているかのようだった。

「これだけだと一体何がどういうことか分からないな・・・。アルゴ、そつちのメッセージプレートに何て書いてあるんだ？」

「フムフム・・・とりあえず読み上げてみるヨ」

元始にテオスありき。

テオス、光と闇を分かち、昼と夜を分けぬ。 天と地とを分かち、陸

と海を分けぬ。

世界の創られしはこなり。

テオス次にエルを創り、マラークを創りぬ。

マラークをかたどりて動物を創り、己をかたどりて人間を創りぬ。

世界は楽園なりき。

やがて人間増え、地に満ちれり。

人間のいわく、

「我らテオスの形なり。されば、我らエルやマラークに勝るべし。

マラークの形なる動物ども、我ら家畜としし従えん」

マラークらのいわく、

「見よ、人間の動物どもを家畜とし従えしを。

我ら人間を家畜とし、従えん。さもなくば殺すべし」と。

ここにマラークと人間の戦い始まれり。

その数各々二億にして、戦い40年に及べり。

7人のエルの一人プロメス、人間を助けんと地にくだりて人間と交われり。

プロメスと人間の間生まれし子供、これネフェリムなり。

戦いの挙げ句プロメスは殺され、マラーク勝利せり。

エルらのいわく、

「我ら大洪水を起こし、プロメスの子らも、彼らの従えし動物らも全て滅ぼし尽くさん」と。

即ち欺くなりて、水が地の表を40日に渡りて覆いたりき。

テオス深く悲しみ、人間と動物の1対ずつを方舟に乗せ、洪水を生き延びさせたまいけり。

40日を経てのち、水の枯れ、人間の生き残れるを見て、エルら怒りて言いけるは

「テオスよ、人間は汝に逆らう者。ならばすべて殺すべし。

彼ら、すでに汝の創りたまひし人間ならずして、ネフェリムなれば」  
テオスの言いたまいけるは、

「エルどもよ、我が言葉に逆らひしは汝らもひとしからん。

人間の再び増え、地に満ちる日まで、

我は我と、汝らを封印せん而して、

人間が果たして我に逆らう者らなりや確かめるべし」

即ち欺くなりぬ。

メッセージプレートの内容をすべて聞き終え俺はまるで一冊の物語を読んだような深い感慨に満たされる。

「これはまるで小さい頃に読んだ『ノアの箱舟』にそっくりの話だな」

「ああ、でも肝心のアギトに関する記述は一切されてない。折角ここまで来たのに情報がこれだけなのは辛いな」

「うーん、他に情報がないかオレっちが周りを見てくるとするヨ。キー坊はもう一度この絵に何か隠されてないか調べてくれないか?」

「分かった。けどいくら低階層とはいえ油断するなよ」

そういつてアルゴはAGIを活かした跳躍ですばやく周囲の森へ

と消え、それを見届けた後俺は石壁の裏に回る。

そこには表と同じように一枚の絵画とメッセージプレートが掛けられてはいたものの、先ほどのものとは全く違う内容であった。

まず絵画の方であるが表のイコン画とは違ってかわってこちらは天に向かって構えを取るアギトだけの非常にシンプルなものとなっている。

(あれ?この構えは……)

そう、俺はこの構えに見覚えがある。それは先日、アギトによって戦闘不能にされたB班の救出のためにアスナと共に殿を務めた時にヤツが使用した構えだった。

あれは今までに見ない非常に斬新で独特な構えであったが、それには無駄をすべて取り除いたような異常な隙の無さが感じられた。

今度はメッセージプレートの方を見てみる。イコン画のメッセージプレートとは違って内容は比較的少なかったものの、そこには重大な情報が書いてあった。

アギトとは墜ちた天使、火のエルロードたるプロメスの力なり。

プロメスは神に身を滅ぼさる前にて、その力をこの世すべての人に分け与える。

即ちアギトは全ての人間に覚醒する兆しあり。

しかしながら、真に発現するは聖夜に与えられた恵みを賜りし者のみ。

そして、神は人から逸脱した者を許すまじ。

その全能を以てして必ずやアギトを滅ぼさん。

「なるほど、俺の推理は間違っていないかったんだな」

「

全てのメッセージを読み終え、俺は戦慄に打ち震える。つまり、アギトは俺達プレイヤーすべてに発現する可能性があり、実際にアギトであったアイツも俺達と同じ人間なのだ。

そうなるアギトの正体は一体誰なのか、もう一つの謎が思い浮かぶ。

「真に発現するは聖夜に与えられた恵みを賜りし者のみ」……聖夜



の恵みて一体何なんだ？」

すると、後ろの方から草をかき分けてこちらへやってくる音がした。ここはmob侵入不可エリアであるため探索から帰ってきたアルゴだと判断した俺は、後ろを振り向かないまま声をかける。

「アルゴ、アギトの正体が何か分かったぞ！アイツはきつと俺達と同じ——」

「動くな」

あまりにも機械的かつ冷徹な声に驚き思わず俺は振り向いた。そこにはアルゴと彼女の首に片刃の刃を突き付けたアギトの姿があった。