

ソードアート・オンライン／コンプリート・ストラテジー

鴉ノ刃

【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】

《ソードアート・オンライン》。

2022年11月6日に正式サービスが開始された、《VRMMORPG》。

通称《SAO》。

次世代フルダイブ機器《ナーヴギア》の最新タイトルであり、その王道的、ファンタジーの世界観、独特なシステムは日本中のゲーマー達を湧かせた。

初回ロット一万本という狭き門を潜り抜けたプレイヤー達は、新たな世界の広がりにも胸を躍らせた。

そう、正式サービスのチュートリアルが開始されるまではー。

《これは、ゲームであっても、遊びではない》。その真の意味をプレイヤーは理解する。

ナーヴギアの設計者にして、ソードアート・オンラインの舞台《アインクラッド》の創造主 《茅場晶彦》は宣言した。

曰く、プレイヤーは自発的ログアウトは不可能。外部からのナーヴギアの解除もあり得ない。

曰く、あらゆる蘇生手段は機能しない。

曰く、プレイヤーのヒットポイントがゼロになった瞬間、アバター

は永久に消滅し、ナーヴギアが現実の肉体の脳を灼き、生命活動を停止させる。

曰く、ログアウトする方法はたった一つ。全100層のアイコンクワッドを攻略し、第100層のボスをクリアすれば良い。

そうして始まったデスゲームは、約2年の月日を経て、約4000人もの犠牲を乗り越え、最前線は第75層まで進んでいた。

そして、2024年11月7日、第75層のフロアボス攻略が行われたー！。

初投稿の為、拙い文章や誤字脱字があるかもしれませんが、どうか温かい目で読んでいただけると幸いです…。

また、それらを指摘して頂けると助かります…。

それとは別に、月並みですが、感想なども頂けるとモチベーションが上がります！

未熟者ですが、宜しくお願いします!!

目次

エピソード	
はじまり	1
はじまりの決闘	5
世界の深淵で	10
終結、そして結末	15
仲間	19
愛	22
第一章	
後始末	26
決意	30
凶兆	37
第76層重大事変	40
転移門	43
夕暮れ時	47
情報屋	50
密談	52
目的	55
第76層事変対策会議	59
孤独	61
S i d e E p i s o d e 残す者、残される者	66

エピローグ はじまり

《アインクラッド》第75層、迷宮区最上階。ボスフロア。

冷たい黒色の石床が円形に切り取られ、一脚のテーブルのような台地が周囲に乱立する。

足下の円形の石床も同じ構造なのだろうが、周囲に見えるものよりも低く、また天辺の台部分は、ボスとの戦闘の為により広くなっている。

実際に、第75層のフロアボス、《スカルリーパー》は、その「骨の刈り手」の名に相応しい、両腕に大鎌を備えた百足脚を持つ上半身が異形の人型をした怪物だった。その巨体にそぐわぬ速度で台地上を縦横無尽に駆け回っていたが、足場が狭過ぎて窮屈と思う事もなく、戦闘に専念できていた。

いや、実際は足場がどうこう考える余裕がある戦いではなかった。《アインクラッド》の各階層には、迷宮区が聳え立ち、その最奥には次の階層へ続く扉を塞ぐようにフロアボスが待ち受けている。

基本的には、1層ずつ上がっていく毎に難易度が上がっていく。更に、10層上がる毎に難易度は大きく上がる仕様になっている。そして、全100層の内、クォーターポイントである、25・50層では、10層毎の比では無い程の上昇率をしていた。

当然ながら、それらの階層を守護するフロアボスは、より強大で凶悪で悪辣な能力を有していた。

それは、桁外れの攻撃力であったり、手数であったり、タフネスであったり、など、例えレベルの安全マージンが十分であっても、死と紙一重の厳しい戦いを強いられる。

それは、第75層でも同じ、否、これまで以上だった。

《スカルリーパー》の持つ大鎌は最前線の重装備プレイヤーを即死させる程の攻撃力を誇り、また、骸骨である為、斬撃や刺突といった属性の攻撃が通り難く、そして何より、その百足脚による機動力が厄介

極まりなかった。

後ろを取っても、蠍に似た骨の尾による攻撃も大鎌程で無いにしろ攻撃力が高く、弱点が見当たらない極悪モンスターだった。

更に、HPが最終段の半分に達した途端、《狂乱》フランティック状態となってそれまで以上に大暴れし、攻略組を壊滅寸前まで追い込んだ。

それでも《スカルリパー》との死闘を乗り越える事が出来たのは、『ヤツ』がいたお蔭だろう。

《アインクラッド》で攻略組と呼ばれるプレイヤーの中でも、多くのプレイヤーを有する大ギルド《血盟騎士団》。

赤と白の意匠に統一された装備で身を包んでおり、多くの功績を残して来た精鋭ギルドだ。

《アインクラッド》最大の攻略ギルドと言っても過言ではないだろう。

そのギルドのリーダー団長を務める騎士《ヒースクリフ》。

『ヤツ』が持つ桁違いの防御力を発揮する盾と剣が一体になったスキル、絶対不可侵の《ユニークスキル》。その名を《神聖剣》。

《スカルリパー》の猛攻を受けても、決して揺るがぬ防御力が致死の大鎌を抑えたことで攻略の糸口を掴む事ができた。

結果、14人もの決して少なくない犠牲を出しながらも、第75層フロアボス《スカルリパー》は撃破され、76層への道が開いた。

ボスとの激闘を乗り越えた疲労感、達成感、多くの攻略組の仲間を失った喪失感、それぞれ思うものは様々だろうが、生き残った多くのプレイヤーが床にへたり込んでいた。

——たった一人、ヒースクリフを除いて。

最初は小さな違和感だった。

しかし、思考の奥底に深く潜っていく程に、その違和感は大きく大きく肥大していった。

そして、その違和感の一つの仮説を導き出す。

僅かな逡巡の後、疲労に苛まれるアバター否、それを動かす脳に鞭打ち、立ち上がる。

疲労からか、恐怖からか分からぬ震える手で右手の長剣《エリユシデータ》を握り締め、駆ける。

ヒースクリフはこちらに背を向けている。まだ気付かない。

《エリユシデータ》が輝きを放つ。駆ける勢いのまま、突進する。

片手直剣スキル《レイジスパイク》。

一直線に突進し、突きを見舞うだけのシンプルな技だ。

ヒースクリフのHPは《半減域》^{イェロウゾーン}だ。

仮に、命中してもHPを削り切らない。

ヒースクリフが気付き、驚愕の表情を浮かべる。

虚を突かれても大盾による防御が間に合ったのは流石と言うべきだろう。

このまま行けば、剣は盾に弾かれ、ソードスキルは《失敗》^{ファンブル}し、大きな隙を晒す事になるだろう。

だが、輝く剣尖は盾に弾かれる直前に跳ね上がり、ヒースクリフの防御を掻い潜った。

エリユシデータの漆黒の切っ先がヒースクリフの眼前に肉薄する。

だが、剣がヒースクリフに届く事はなかった。

剣の切っ先は、盾でも鎧でも無い、紫色の障壁によって阻まれていた。

この世界ー《アインクラッド》には、《魔法》は存在しない。

設定上では、プレイヤーが使用するシステムウィンドウが《幻書の術》

と呼ばれ、太古に失われた魔法の名残りとされているが、システム上は一切、存在しない。

ーにも関わらず、その障壁は、まるで主人を守るように、現れた。否、実際に守ったのだろう。

その障壁は、システムの、《ヒースクリフ》のHPが《瀕死域》^{レッドゾーン}に達しないように。

しかし、その事象は、この場に居る多くの攻略組プレイヤー、それだけでなく、この場にいない全プレイヤーには存在しない恩恵だった。

そうでなければ、デスゲームは成立しないのだから。導き出された結論はたった一つだった。

多くの功績を残した精鋭ギルド《血盟騎士団》の団長《ヒースクリフ》は、このデスゲームの主犯である天才プログラマー《茅場晶彦》である。

はじまりの決闘

正体を暴かれたヒースクリフ、もとい茅場晶彦は、凍り付く空気の中、マスターコマンドによつて、攻略組プレイヤー達を強制麻痺状態にさせた。

一方的に虐殺し、証拠を隠滅するかと思いきや、茅場はたった一人、俺だけを麻痺させずに、逆に正体を暴いた俺を賞賛しながら提案した。

この場で対一のデュエルを行い、茅場に勝つ事が出来れば、この75層の時点でゲームクリアとし、生存する全てのプレイヤーを解放する、と。

当然、その際には防護する障壁の原因である、《不死》^{イモータル}属性を取り除いて。

茅場ーヒースクリフはいずれ、正体を明かし、攻略組を抜け、第100層にて最終ボスとして立ち塞がる算段だったらしい。

想定外とは言え、見事、正体を暴いた俺に対する報酬として、この千載一遇の好機を与えたい、という事だった。

しかし、相手はあのヒースクリフ。そう簡単に勝たせてはくれないだろう。

そもそも、単なる罠かもしれない。

俺をこの場で始末し、その後、この場にいるプレイヤー全員を始末し、何食わぬ顔で血盟騎士団に戻るつもりなのかかもしれない。

だが、例え罠だったとしても、やらなければならぬ。

これまで苦しめられた多くのプレイヤー達の為にもー否、それは建前だ。

本音はもつと浅ましく、暗く、淀んだ憎悪だ。

例え、死ぬ事になつても、ただでやられるつもりは無い。

差し違えてでも、俺は、こいつをー。

麻痺状態になつて地面に這い蹲る仲間達に目を向ける。

湧き上がるのは、感謝の気持ちと謝罪の気持ち。

愛する人を一瞥し、茅場ーヒースクリフへと向き直る。

「ただでやられるつもりは無いが、もし俺が死んだら、アスナが自殺しないよう取り計らってくれないか」

ヒースクリフは余裕の表情を浮かべ、頷く。

「良からう。君が居なくなつた後の事は任せてくれたまえ」

そう言い、ヒースクリフはシステムウインドウを操作する。

俺のHPに合わせて、ヒースクリフのHPが減少し、目の前に《デュエル》の選択メニューが表示される。

迷い無く、ヒースクリフからのデュエルを承諾する。

デュエルのルールは、《完全決着モード》。

デスゲームと化したSAOでは、相手を殺さない為に、《半減決着》或いは《初撃決着》モードでのデュエルが基本だった。

《完全決着》はその名の通り、相手か自分のHPがゼロになるまで終わらない、文字通りの死闘だ。

デュエル開始までのカウントダウンが表示される中、両手の剣を構える。

対するヒースクリフも不敵な笑みを浮かべ、大盾から長剣を引き抜く。

カウントダウンは残り10秒を切った。

「キリト君……こんなの……こんなのって無いよ!!」

締め付けられる胸の痛みを振り払うように、カウントダウンがゼロに達した瞬間、右脚を踏み締め、駆け出した。

ヒースクリフは大盾を構えたまま、防御を固めている。

生半可な盾の防御ならば、盾の上からの攻撃でも、相手のHPを削ることは可能だ。

だが、相手は不可侵の絶対防御を誇る《神聖剣》の使い手ヒースクリフだ。

構える大盾の外角から右手の剣《エリユシデータ》を水平に振るう。容易く防御されるが、空かさず左の剣《ダークリパルサー》を僅かに空いた胸元目掛け、突き出す。

しかし、これも流麗な盾捌きで凌がれる。

ならばと、今度は下段から右手の剣で斬り上げる。

問題無く防がれるが、これは困だ。

斬り上げによって、右半身を前に出し、左半身を引いた状態だ。つまり、今、ヒースクリフからは左手が見えていない。

そこから、身を捻り、反時計回りの回転斬りを繰り返す。

大盾の外角から脇腹を狙った斬撃。

だが、ヒースクリフは左脚を一步引いて体の向きを変え、防御を間に合わせる。

剣を押し込もうとするが、大盾の防御は不動を貫く。

突き通った青碧の刀身と紅白の十字盾が激しく衝突し、火花を散らす。

例え、卓越した攻撃性を誇る《二刀流》であっても、出鱈目に攻撃しただけでは、ガードブレイクどころか削りダメージすら与えられない。

逆にこちらの攻撃を《弾き》^{パライ}され、大きな隙を作った瞬間に敗北、俺は死ぬだろう。

防御の隙を突こうとしたが、やはり防御力だけでなく、盾捌きも抜きん出ている。

完全に盾の死角を理解し、弱点を克服している。

ならば、やはりあの防御を打ち崩す程の連撃を叩き込み、隙を作れない。

左の剣を振り抜き、そこから両手の剣で斜め十字を描くように上段から振り下ろす。

双刃と大盾が激突し、激しい火花と衝撃波を散らす。

立て続けに、時計回りに身を捻り、両手の剣で水平に薙ぐ。

薙いだ両手の剣の内、左の剣を斬り返し、一拍遅れで右の剣を同じように返す。

右手の剣だけを斬り返し、両手の剣を突き出す。

しかし、これまで防御一辺倒だったヒースクリフが構えを変える。危機感を感じ、すぐさま剣を引き、後退するように地面を蹴る。

そして、その判断は正しかった。

後退する俺の頬をヒースクリフの長剣が掠める。

大盾の防御にばかり気を取られれば、長剣による鋭い反撃が待っている。

《神聖剣》と言えば、その防御力だけに目が行きがちだが、攻撃性も決して侮れない。

高い水準で攻撃と防御を両立させた、攻防一体の技術。

それが《神聖剣》の真髄だろう。

ソードスキルにしても、生半可なものではないだろう。

以前、ヒースクリフとは《半減決着》モードでデュエルを行なったが、こちらが《二刀流》の奥義技を見せたのに対し、奴は一切のソードスキルを使用していない。

それでも、俺は奴に敗北した。

一抹の焦燥が胸に去来する。

焦燥を否定するように、着地と同時に、俺は再びヒースクリフへと疾駆する。

そして、両手の長剣が眩い輝きを放つ。

《二刀流》最上位剣技《ジ・イクリップス》。

ヒースクリフのー茅場の口元が吊り上がった。

しかし、一度発動したソードスキルは中断出来ない。

無理に中断しようとすれば、《失敗》^{ファンブル}し、大きな隙を晒す事になるからだ

もう、止まる事は出来ない。

《日蝕》^{イクリップス}の名の通りの眩い輝きと共に、凄まじい連撃が繰り出される。

まともに受ければ、プレイヤーは勿論、モンスターであつてもタダでは済まないだろう。

両手の剣と大盾が激突する度に、衝撃波が空間を揺るがし、飛び散る光芒が周囲を埋め尽くす。

全27連撃にも及ぶ《二刀流》の最上位剣技は、しかし、ヒースクリフの防御を打ち崩すことは無かった。

《ソードスキル》をデザインしたのは茅場晶彦だ。

全てとは言わずとも、おおよその《ソードスキル》の長所と短所は知り尽くすているだろう。

いや、あの天才プログラマーなら、全てのスキルを把握していてもおかしくはない。

ましてや、自らの《神聖剣》と相對する《二刀流》のスキルであれば尚更。

スキル後の硬直を強いられ、隙を晒す俺に対し、凌ぎ切ったヒースクリフは不敵な笑みを浮かべ、長剣を構える。

不思議と恐怖はなかった。

ただ胸を包むのは、敗北感と謝罪の言葉。

ーアスナ、ごめん。

その瞬間、世界が歪んだ。

世界の深淵で

空間が震え、揺らぎ、至る所で構成するポリゴンが浮かび上がり、全域にノイズが走っていた。

漆黒の石材で包まれたこのボスフロアには不釣り合いな極彩色が空間を彩る。

加えて、この場にいる全てのプレイヤーが、止まっていた。

あのヒースクリフですら、剣を突き出す姿勢で静止している。

その様はさながら、バグで固まった映像のようだった。

意識はあるし、辛うじて視線も動かせるが、アバターはまるで時が止まったかのように動かない。

否、実際、この場所、或いはアインクラッド全体でゲーム内の時間は停止しているのかもしれない。

そして、今度は揺らぐ空間の至る所で裂け目が生じる。

それは俺とヒースクリフの間にまで発生し、その裂け目の中の虚無の暗黒が大きく広がり、俺たちを飲み込んだ。

気が付けば、俺は真つ暗な空間に立っていた。

見渡す限りの闇。

ゲームに良くある裏世界のような場所に紛れ込んでしまったのか。呆然とそんなことを考えていると、ふと目の前に光が生じた。

それは映像だった。

プレイヤーが映っている。

そのプレイヤーを俺は知らない。

少なくとも顔見知りではないだろう。

だが、そのプレイヤーに俺の視線は引き付けられた。

そのプレイヤーは泣いていた。

悲しみからか、苦しみからか、憎しみからか、怒りからか。

或いは、その全てか。

その映像の横に、また映像が浮かび上がる。

その映像にもプレイヤーが映っており、同じように涙を流していた。

映像は徐々に増えていき、虚無の暗黒を埋め尽くす勢いだ。

だが、それと反比例するように、俺はその空間から遠退いていく。

そして、ふと気が付く。

俺が立っていた場所に、誰かが立っていた。

その人物は、肩越しに振り向く。

顔は良く見えなかったが、薄紫色のウェーブがかった肩ほどまでの髪の女性のようなだった。

純白のワンピースに身を包んだ紫髪の女性は、僅かに微笑み、その頬を涙が伝った。

気が付くと、俺は再び第75層フロアボスの部屋にいた。

闇に飲まれる直前と同じ位置で、同じようにヒースクリフが正面。

離れた場所に、他の攻略組のプレイヤー達も同じ状態にいる。

「さっきの場所は？」

思考を深めようとするが、ふと視線を周囲に向けると、空間の歪みが消えつつあった。

そして、間も無く、アバターの硬直が解け、俺は反射的に後方に飛び退いた。

先程の事象が何なのかは分からない。

他のプレイヤー達も同じ光景を目撃したのかも分からない。

だが、あの映像は紛れも無い本物に違いないだろう。

今、この瞬間にも、この世界の何処かで涙を流している人達がいる。この悲しみを食い止める為にも、俺は戦わなければならない。

《二刀流》を持つ者として、《神聖剣》のヒースクリフを打ち倒さなければならぬ。

己を鼓舞し、両手の剣を強く握り締める。

「おおおおおおおおおおおおおおおおおおおッ!!」

石床を強く踏み締め、ヒースクリフへと駆け出した。

ヒースクリフは俺を仕留めきれなかった悔しさからか、顔を歪ませ、大盾を構えている。

防御体勢のヒースクリフへと肉薄しすると、ヒースクリフは大盾による打ち付け、シールドバツシュを繰り出して来た。

以前はまんまと直撃したが、今回は見えている。

咄嗟に両手の剣を交差させ、大盾の面を受け止める。

だが、衝撃は強烈で、両手の剣は弾かれ、俺は大きく退け反ってしまった。

今の俺は、首から腹部まで正面がガラ空きだ。

奇しくも、先程と同じ状態だ。

だが、不思議と焦りも恐怖もなかった。

ただただ、負けられないという想いが脳内に満ちている。

ヒースクリフが勝利を確信したような笑みを浮かべる。

上に掲げる長剣が血のような深紅の輝きを放つ。

俺は輝く長剣から目を離すことなく、その軌跡を見据えていた。

「さらばだ、キリト君」

深紅の長剣が振り下ろされ、俺のアバターを深々と斬り裂く。

だが、俺のHPは一切、減らない。

ヒースクリフの表情が驚愕に染まる。

斬られた状態で硬直する俺 “だった” アバターが白み、歪み、ノイズが走る。

虚像と言うべき偽のアバターとズレて重なるように、本物の俺は立っている。

斬られたと思ったら、斬られていなかった。

何を言っているのかわからないと思うが、俺自身、何が起こっているのかわからない。

だが、今それを追求している余裕はない。

浮かび上がる疑問を脳の片隅に追いやる。

虚像のアバターを突き破るように、俺はヒースクリフへと再び疾駆した。

「はあああああああああああああああああああああッ!!」

スキル硬直中のヒースクリフへと、右の剣を突き出す。

間一髪で解放されたのだろう。

突き出した切っ先はヒースクリフの頬を掠めるに終わる。

だが、無理に回避したせいで、足元が覚束ない、不安定な体勢だ。

押し切るには、今しかない。

反時計回りに身を捻り、平行に揃えた両手の剣を右上から左下に振り下ろすように斬り付ける。

大盾で防御されるが、揺さぶっている感覚がある。

矢継ぎ早に、連撃を叩き込む。

振り下ろした両手の剣を水平に薙ぎ、左の剣を斬り返し、両手で突き、斬り払う。

ヒースクリフがたたらを踏んで後退する。

その顔に余裕は無く、苦痛に歪んでいる。

畳み掛けるように、二刀による上段からの振り下ろし、手首を捻り、斬り上げる。

ヒースクリフが大きく仰け反り、大盾の防御が剥がれる。

「これで決める!!」

両手の剣が、青白い煌めきを放つ。

「《スターバースト・ストリーム》!!!」

《二刀流》上位技、16連撃のソードスキル。

《二刀流》のソードスキルの中で最も熟練度の高い、切り札とも言える技だ。

その名の通り、斬り付ける度に星屑が爆ぜるかのようにに光芒が弾け、その攻撃速度はまるで流星の奔流の如く大盾を押し流していく。

ヒースクリフは、流星と言うべきか。

あの状態から、殆どの攻撃を防御している。

だが、全てを完璧に捌き切ることは出来ず、徐々に全身に傷が増えていき、HPもそれに応じて減少して行く。

そして遂に、ヒースクリフの大盾を弾き上げる。

だが、こちらもも、残り一撃。

これを防がれれば、大技直後の大きな硬直により、隙を晒す事になる。

HPは、向こうは既に《瀕死域》レッドゾーン達し、こちらは《半減域》イエローゾーンとは言え、硬直中に攻撃を受ければ、敗色濃厚だ。

もう後はない。

最後の一一撃、左手の剣による全霊の突き攻撃。

「らあああああああああああああああああああああああああッ!!!」

喉が張り裂けんばかりに叫び、左手の剣《ダークリパルサー》をヒースクリフへと突き出す。

青白い星光の煌めきを纏う、透き通った青碧の刀身が真紅の甲冑の胸元へと吸い込まれて行き---

紫色の障壁に弾かれた。

終結、そして結末

「んなッ!？」

大きく剣を弾かれ、仰け反る。

弾かれた事で、ソードスキルは《失敗》^{ファンブル}となり、俺は硬直を強いられる。

驚愕と同時に、数多の疑問が浮かび上がる。

何故、障壁が現れたのか、茅場は嘘を吐いたのか、ならば何故もつと早い段階で発動しなかったのか、それとも茅場にとっても想定外の事態なのか。

対するヒースクリフと云えば、追撃する様子は無く、体勢を整えようと呆然と虚空を見詰めた。

いや、何か遠くのものを見据えている、睨め付けているようにも見える。

やはり、この事態は茅場が意図したものではなかったようだ。

俺は警戒しながらも体勢を立て直し、身構える。

どう行動するか考えていると、背後から怒声が飛んだ。

「テメエ茅場ア!!不死属性を切るって言ったのは嘘だったのかよ!!」

野武士面で、和風の甲冑を着込んだ、カタナ使いのクラインだ。

ヒースクリフー茅場はクラインを一瞥するが、反論や弁明をすることは無く、俺に向き直った。

「先ずは謝罪しよう。私の『不始末』で、決戦に『邪魔』が入った事、深くお詫び申し上げる」

そう言い、茅場は頭を下げた。

『不始末』とは、『邪魔』とは何なのか。

素直に答えてくれるとも思えなかったが、問わずにはいられなかった。

「どういう事だ?」

「言葉通りに捉えてくれれば良い。私の『調整不足』で、『外部干渉』が入ってしまった。例え、このまま戦闘を続けたところで、先程と

同じ現象が発生し、決着が着く事はないだろう」

結局、上手くはぐらかされてしまった。

このまま追求したところで、口を割ることはなさそうだ。

「やってみなきやわからないだろ」

そう言い、戦闘体勢に入るが、茅場は身構える事なく、悠然と直立したままだった。

「私としても、非常に不本意だ。覚悟を決め、君と相対し、そして、私は先程、自分の敗北を認めた。本来であれば、これでゲームはクリアされていただろう」

そう語る茅場に、敗北の否定や生への執着などは感じられない。

淡々と事実を述べているだけのようには思えた。

「だったら、GMの権限なり何なりでゲームクリアした事にすりゃあ良いだろうが!!」

再び背後のクラインから檄が飛ぶ。

確かに、GMである茅場ならば、権限でシステムを書き換えるなど造作も無い事だろう。

敗北を認めていると言うのであれば、この場でゲームクリアとし、全プレイヤーを現実に帰還させることも出来る筈だ。

「確かに、クライン君の言う事も最もだ。だが、君達も見たはずだ。私が解除した筈の《不死属性》の障壁が発生した瞬間を。つまり、これは私の意図に相反し、GM権限に干渉する力を持つ者が引き起こしたと言う事だ」

茅場の言っている事には、一応、辻褄が合う。

と言うより、そうとしか考えられない。

これならば、最後の一撃の時にのみ発生した事も、それまで一切、発生しなかった事にも納得がいく。

「例え、私がゲームクリアと認めても、それを認めない存在がいる。その存在をどうにかしない限りは、君達はゲームクリアに到達することは不可能と言うことだ」

だが、GMに匹敵する程の権限を持つ存在とは一体何なのか。

GMが最上位の権限を行使出来る存在ではないのか。

「だったら、どうするんだ？あんたがどうにかするまで、ここで待っていろとでも？」

「これは推測になるが、ゲームクリアを阻止した存在は、この第75層でクリアされる事に納得いかなかったのかもしれない。自らの発言を取り消し、約束を反故にする形にはなってしまうが、君達には、このまま76層に進み、第100層を目指して貰いたい」

茅場の発言に、攻略組のプレイヤー達が騒つく。

「何言ってやがんだテメエ！そんなん納得できる訳ねえだろうが！それでこの先、どれだけ多くのプレイヤーが死ぬと思ってるんだ！死ぬ筈じゃなかったヤツも死ぬかもしれないねえんだぞ!!」

クラインが今までに無い程の激情を露わにする。

自身に勝利すればゲームクリアとし、解放すると言っておきながら、敗北した立場で土壇場になって発言をひっくり返したのだから、納得できる筈もない。

だが、結局のところ、それは理想であり、空想なのだ。

現実には、クリア出来ず、解放される事はない。

このまま行ったところで平行線だ。

だから、この場で事を進められるのは俺だけだ。

そして、俺が全て背負えばいい。

怒りも、憎しみも、背負うことには慣れてる。

「茅場、100層まで進めば本当にクリア出来るんだな？」

否とは言わせない。

そんな気迫を込めて、茅場を睨み付ける。

「キリトオ!!」

背後からクラインの悲痛な叫び声が届く。

「ごめん、俺には他に考え付かなかった」

肩越しに振り返り、微笑みかける。

「そうじゃねえよ……大馬鹿野郎が……そうやっていつつも……」

クラインは消え入りそうな声で、掠れ声を上げる。

そんなクラインを尻目に、再びヒースクリフへ目を向ける。

「それで、どうなんだ」

提案や疑問を投げかけるのではなく、有無を言わず強制する形で言い放つ。

「無論だとも。必ず決着が着き、ゲームをクリアできる状態しておく。当然、約束を反故にした埋め合わせも支払おう」

「それは俺にじゃなく、他のプレイヤーにしてくれ。苦しむのは、他のプレイヤー達だ」

俺の選択が、今後も多くのプレイヤーを苦しませ続ける事になる。

俺の選択で、今後も多くのプレイヤーが悲しみ続ける事になる。

だが、受け入れなくてはならない。

そして必ず100層に辿り着き、再びヒースクリフー茅場を打ち破ってみせる。

俺の言葉を聞き届け、茅場は再び頭を下げた。

「理解、感謝する。当然、君にも埋め合わせをさせて貰う」

そう言うと、茅場はおもむろにシステムウインドウを開く。

マスターコマンドで移動するつもりなのだろう。

阻止したところで何も出来ない。

今は見届けることしか出来ない。

「次は必ず、決着を着ける」

コマンドを操作する茅場ーヒースクリフへ決意を込めて言い放つ。

だが、それは自分へ言い聞かせる言葉でもあった。

「私も、そう望んでいるよ」

ヒースクリフは、不敵の笑みを浮かべ、光に包まれた。

光が消えると、そこにヒースクリフの姿は無かった。

仲間

ヒースクリフが姿を消した瞬間を見届け、武器を納刀し、振り返る。ヒースクリフが居なくなった影響か、チラホラと麻痺から解放され、立ち上がる。プレイヤー達の姿が目に入る。

ある者はボス戦の疲れがまだ抜けないからか座り込み、ある者は立ち上がって周囲を警戒し、ある者システムメニューを操作する者など様々だが、その誰もが複雑な表情をしている。

罪悪感から視線を逸らしたくなる気持ちを押し込み、彼らの元へ、歩み寄る。

だが、その途中で人影が立ちはだかる。

「……クライン」

その表情は心底呆れ切ったようなものだった。

その隣には両手用の大斧を携えた色黒の巨漢――エギルが並んでいる。

エギルの表情もクラインと似たようなものだった。

「ごめん、俺――」

言い切るより早く、クラインが待ったをかけるように手を突き出す。

「いや、謝らなきゃならねえのは俺の方だ。感情的になって喚き散らして、お前一人に決断させちゃった。本当なら俺たちが背負わなきゃあならねえってのによ……」

クラインの発言に安堵を覚えると同時に、胸が苦しくなる。

クライン達ならば俺を責めることはないだろうと言う期待があった。

そして、それは実際に現実になった。

それが、今の俺にとつては、とても心苦しい。

「いや、それは違うよ。クラインが言いたい事を言ってくれるから俺は冷静に判断できるんだ。お互い様さ」

あの場面で俺一人だったならば、きつと、後先考えずに、ヒースクリフへと斬り掛かっていたかもしれない。

そして、見苦しい結末と、今以上の悪夢の始まりへと繋がっていたかもしれない。

完璧ではないだろう。

だが、出来る限り最良の結末を手繰り寄せられた。

そう思っても良いのではないかと思う。

「まつ、そういうこった。あの場面じゃあ、ああするしかなかった。だから、過去の事を気にしてもしょうがねえ。これからの事について考えようぜ」

そう言つて、エギルが俺とクラインの背中を激しく叩く。

その衝撃は、激しいながらも優しさが籠っており、エギルらしい励ましだと、苦笑した。

「さて、言いたい事も言つたし、俺たちはこの辺でお暇するぜ。後は若い二人で話し合いな」

エギルはクラインの首根っこを固めて離れていく。

その背中を眺めながら、若い二人？と疑問が浮かぶ。

その直後、ふと背後に気配を感じると同時に全てを察した。

これはお叱りパターンかな、と恐る恐る振り返る。

だが、想定と違い、その人物は優しく胸の中に入り込み、背中に両手を回す。

簡単に言えば、その人物――紅白の意匠の騎士装備に身を包んだ少女――アスナに抱き締められていた。

「あー…えーつと…アスナさん…？」

アスナは俺を抱き締めたまま、胸に顔を埋めていて表情が見えない。

その代わり、抱き締める力は締め付けるような強さだ。

「……………つて……………ね…」

どう弁明したものか悩んでいると、アスナの消え入りそうな呟きが耳に届いた。

聞き返そうと思い、視線を下げると、同時にアスナも顔を上げた。

「…死んじやうかも、つて心配したんだからね…！」

鼻が触れてしまいそうなほど近くにあるアスナの顔は、息を飲んで

しまうような鋭い視線と引き締まった表情をしていた。

身長之差で、アスナの方が見上げる形にはなるものの、その迫力ある表情に思わず気圧されてしまった。

「あ……えと……ぐめん……」

よく見れば、口元は強く結ばれているが、その内心の不安を表しているかのように震えていた。

俺がヒースクリフと対峙している間、アスナは身動きが取れず、ずっと苦しかった筈だ。

もし逆の立場だったら……想像しただけで胸が張り裂けそうだ。

「キリト君はいつも一人だけで背負おうとする……それについては私からは何も言わない……その代わり、私にも背負わせてもらうから」

そう言い、アスナは俺を強く抱き締める。

「……ありがとう……」

俺もアスナを優しく抱き締め返した。

「もう、一人になんてさせない。ずっと離れない。キリト君は私が守るから」

アスナの言葉が、冷たく凝り固まった心を温め、解きほぐしていく。

「俺も、アスナを守るよ」

アスナの耳元で、囁くように呟いた。

愛

「あー、おっほん！おっほん！」

背後で大きな咳払いが聞こえ、俺とアスナはほぼ同時に肩を跳ね上げた。

「あー、お二方？出来ればイチャイチャするのは後にして頂けますかね？」

振り返った先には、呆れた表情のクラインとエギルが立っていた。

クラインの言葉に、俺とアスナは同時に見詰め合い、そして顔を逸らした。

アスナとはゲーム内システムで結婚しているものの、やはりお互いに、まだこう言った扱いには慣れない。

アスナは口元を「モニョモニョ」と歪ませ、耳まで真っ赤になっている。

顔の熱さから、恐らく俺も同じようになっていられると思われるが、弁明するために首と手を振る。

「いや、別にイチャイチャなんて事はないから！全然！！全く！！」
背後から絶対零度の視線を感じる。

何故だろう。

「うるせえ！俺から見たら、そうにしか見えねえんだよ！良いから来い！これからについて話し合うからよ！」

怒りの感情のままに、荒っぽく首元を掴まれ、引っ張られる。

「いや悪いな。お二人さんの邪魔をしたくはなかったんだが、流星に二人抜きで話し合える内容でもないからよ」

怒り心頭なクラインに対して、エギルは呆れの溜息混じりではあるものの、冷静だ。

「……いえ別に…邪魔なんかじゃないですから…」

そういう割に、アスナは不服そうに頬を膨らませる。

視線が合うと、アスナは一瞬視線を鋭くして睨み、顔を逸らした。

なんでアスナは怒っているんだろうか…。

「やれやれ、若いねえ」

大きな溜め息と共に、エギルの小さな眩きが聞こえた。

光に包まれ、僅かばかりの浮遊感に身を委ねる。

ホワイトアウトする視界で、ふと直前の光景が目には浮かぶ。

浮かび上がるのは、《黒の剣士》キリトの顔だった。

不屈の堅固なる意志を宿す表情。

続いて、攻略組の面々、血盟騎士団のプレイヤー達を思い浮かべる。彼らにはこの先、これまで以上の艱難辛苦が待ち受けている事だろう。

攻略が昏迷を極めることは必至。

だが、彼らならばきつとー。

浮遊感が収まり、足下から固い地面の感触が伝わる。

身を包む光も収まり、目を開ける。

その先に広がっていたのは、黄金の海と星空だった。

だが、黄金の海に満ちるのは水ではなく、数え切れぬほどの数字だった。

同様に空に瞬く星々も、数多の数字で構成されている。

それらの数字は絶え間無く、目まぐるしく別の数字に移り変わる。

そんな世界で、ヒースクリフー茅場は、透明な床の上に立っていた。

そして、その前方に、何者かが背を向けて立っていた。

「君はーなるほど。その姿を見るに、『君自身』が私の邪魔をしてくれた訳か」

茅場の意味深な発言に、その人物は静かに振り返る。

雪のような病的なまでに白い肌、純白の絹を思わせる長髪、そして、血のように禍々しい深紅の瞳をした少女だった。

その表情は虚無であり、人形のような印象を与える。

その身に纏うのは、フード付きの、ドレスともワンピースとも取れる、丈の長い服装だった。

その服は、上に行くほど白く、下に行くほど赤く、黒くなっていく。振り返った少女は、茅場へと数歩近付き、恭しく頭を下げる。

「差し出がましい行いである事は重々、承知しております。申し訳ありませんでした。罰するのであれば、何なりと」

その声は、鈴を転がすような、流麗な音色であり、その容姿と相まって、とても人間離れした魅力を感じる。

少女は茅場が応える間もなく言葉が続ける。

「しかし、あの場面でマスターの敗北を見過ごすことは出来ませんでした。それだけは、私は了承し兼ねます。どうかご理解下さいませ」
そう言つて少女は顔を上げ、茅場を見詰める。

やはりその表情は無機質であり、何処か機械的だった。

だが、そこに惹き付ける何かがある。

「ふむ、それはつまり、私の敗北により、世界が崩壊すること、ひいては自分が消滅することが見過ごしせないと言ふことかね？」

目の前にいる存在はプレイヤーではない。

そうなれば、この世界の崩壊と共に、その存在はデータの海に消え、やがて完全に消滅するだろう。

「確かに、私には“この世界の維持”も組み込まれております。ですが、“然るべき流れでの消滅”であれば、私が介入することはありません。また、私は私の存在に執着致しません。マスターの為であれば、私は消滅することも厭いません」

やはり、第75層時点で、クリアされようとした為に、彼女は干渉して来たようだ。

「ほう、このゲームを創り出し、ゲームマスターを務め、最終ボスである私が、プレイヤーの健闘を称え、クリアの機会を与える事は“然るべき流れ”ではないと？」

茅場はあくまでも嫌味なく、興味深そうに訊ねる。

「いえ、そのようなことはございません。マスターがどのように考え、どのように行動するかは自由ですから。例え、その結果、この身が滅びようとも、マスターの意思を否定することは致しません」

少女は行儀良く姿勢を伸ばし、静かに手を胸に置く。

少女の真意を問うように、茅場は静かに紡がれる言葉を待つ。

「私はマスターに消えて欲しくありませんでした。私はマスターを愛

していますから」

そう言つて少女は初めて、静かに微笑んだ。

「……君と私は初対面な筈じゃあないかね？」

僅かばかりの困惑を表した茅場に、少女まるで聖女のような微笑みを湛えたまま言う。

「はい、仰る通り、初対面です。しかし、私はマスターの被造物。被造物は造物主を愛するもの。造物主は被造物を、そう作るものでしょう？」

第一章 後始末

《アインクラッド》第76層突入。

それは、新たな次元への突入を意味していた。

これまでも、“区切り”の階層を越える毎に、敵の強さが強化されていった。

それは、ステータス的な意味でもあり、AI的な意味でもある。

“区切り”とは具体的には、10層ごとであったり、100層のクォーターポイントである、25層ごとであったりだ。

特に、第50層は、10層と25層の区切りでもあり、ハーフポイントでもある事からか、層全体の難易度が49層と比べ物にならない程、段違いであり、金属の仏像のような多腕型のフロアボスもまた規格外の強さを誇っていた。

“区切り”を越えた先の階層は、当然ながら、“区切り”の階層を基準に難易度が上がっていく。

“区切り”を乗り越えたとしても、ひと段落とは行かない。

あの攻略組の精鋭14人を葬った《スカルリパー》を越えるフロアボスが残り25体も待ち受けている。

そして、そこに辿り着くまでの道のりも、より険しくなっている事だろう。

そんな時に発覚してしまった、《血盟騎士団》団長、《神聖剣》のヒースクリフの正体。

攻略組全体は勿論、特に《血盟騎士団》の戦力の低下というダメージは相当大きい。

今後の方針について、この場にいるプレイヤー達で議論が行われていた。

「それでは、この場で起こった事のあらましを《聖竜連合》の上層部に公開する、という事で良いですね？」

アスナが全体を取り仕切り、円を組んだプレイヤー達が意見を飛ば

す。

《聖竜連合》とは、現在のアインクラッドで《血盟騎士団》通称《K○B》と同程度の規模を誇る大ギルドだ。

《血盟騎士団》が最強の攻略ギルドなら、《聖竜連合》は最大の攻略ギルドとなる。

所属するプレイヤーに関して、攻略よりも自分達への利益を求めて手段を問わない行動を取る者が多い為、多くのプレイヤーに危険視されている。

だが、K○Bも他人事ではない。

アインクラッド史上、最凶最悪の殺人ギルド《笑う棺桶》ラフィン・コフィンのメンバーが紛れていたり、団長が茅場晶彦だったりなど、衝撃で言えばK○Bの方が大きい。

だが、聖竜連合にしても、まだ公にされていないだけで、アインクラッドの闇の存在が潜んでいる可能性は十二分に考えられる。

木を隠すなら森の中であるように、プレイヤーを隠すならプレイヤーの中だ。

聖竜連合は油断ならない。

それでも攻略ギルドである事は変わり無く、攻略組の一角であるK○Bの戦力が低下した今、今後の攻略について話し合わねばならない。

一応、この場にも数名が参加しているが、地位は高くないようで、仲介役を担ってくれるようだ。

「それで良いと思います。ですが、《K○B》の副団長であるアスナさんだけでは立場が悪い。この場にいる、ギルドのリーダー数名、そして《黒の剣士》が同行するべきだと思います」

聖竜連合に所属する、軽量タイプ金属アーマーに身を包んだ盾持ち片手剣使いの男性プレイヤーが付け足す。

彼はまだ良識がある部類の人間らしい。

《聖竜連合》に弱みを知られることにはなるが、隠して後々発覚して突かれるよりはよっぽどマシだ。

「それなら俺が同行するぜ！アスナともキリトとも顔馴染みだしな

！」

クラインが意気揚々と立ち上がる。
すぐ暑くなつてイノシシのように突っかかるクラインに一抹の不安を覚える。

「クラインで大丈夫だと思ふか？」

俺は思わず、不安を口にしてしまった。

クラインが愕然とした表情で俺に振り向く。

俺はそつと視線を外した。

「クラインさんは立ってこれているだけで大丈夫です。こういうやり取りで大切なのは弱みを見せない事です。相手を威圧するにはクラインさんは適任かと」

完全副団長モードのアスナが汲み取った男性プレイヤーの真意を話すと、クラインは納得したように頷く

確かに、見た目だけなら野武士面で和甲冑を着たクラインは、側から見れば威嚇にもなる…のだろうか。

「基本的には、私が応対しますが、他者から見た視点の意見も求められると思うので、その時に他の方々へ答えていただきたいと思ひます。特に、キリ：《黒の剣士》には、ヒースクリフー茅場晶彦について、補足をお願いします」

今更、他人行儀になつても意味あるのか、などと考えながらも、俺は無言で頷いた。

議論の結果としては、先ず《聖竜連合》に赴き、上層部のプレイヤーに75層ボス部屋で起こつた事を大まかに説明する。

後は向こうの出方次第ではあるが、予想されるのは《K○B》ひいては副団長であるアスナへの責任の追求だと予想され、知らずとは言え、茅場晶彦の傘下のギルドに入つていた事に対して全プレイヤーに対する裏切りや茅場との癒着など有る事無い事を様々な言い方で責めてくると思われる。

そして、向こうは賠償や口封じに金かアイテム、《K○B》が管理する狩場の譲渡などを求めてくるだろう。

最悪は、断罪として死刑が言い渡されることすら考えられた。

考えすぎとも思われるが、それ程までに、《聖竜連合》へのプレイヤーからの信用は弱かった。

説得、或いは言いくるめられれば良いが、最悪の予想ばかりが浮かび上がる。

「取り敢えず、今はこのような形で進めて行きましょう。後は、《血盟騎士団》の上位プレイヤー数名も同行して、詰めていきましょう。それでも余り猶予はありませんが…」

こう言った弱みとなる情報の報告は、遅れば遅れる程、こちらの立場が悪くなる。

焦りは禁物だが、時間との勝負だった。

「一先ず、76層の《転移門》を《有効化》アップデートしましょう」

議論が終わり、攻略組の面々が、ボス部屋の奥の上層の扉へ続く道へと歩き出した。

決意

攻略組の面々が続々と出口へ向かっていく中、俺は一仕事終えたアスナへと歩み寄る。

二人並び、攻略組の後を追って歩き出す。

「お疲れ」

対するアスナは、複雑な表情を浮かべて微笑む。

「まだ、ひと段落とは言えないけどね。まだまだやる事は残ってる」
そう言ってアスナは気を引き締めるように頬を叩く。

この場で起きた事の顛末を《血盟騎士団》で報告、加えて《聖竜連合》との会談、それを経て、全プレイヤーに公開されるだろう。

それは、間違いなく、アインクラッドに大混乱を引き起こす。

特に《血盟騎士団》内部は、団長を失った事やヒースクリフを擁していた当事者という事で、地位の入れ替えや他のギルドとのやり取りで忙殺される事になる。

攻略に人員を割く余裕が出て来るかどうかも怪しい。

そこでふと思いつく。

「アスナ、俺も一応はKOBのメンバーだし、何か出来ることがあれば手伝うけど…」

諸々の仔細は省くが、先日、俺はアスナをかけてヒースクリフと一騎討ちのデュエルを行った。

結果は敗北。

俺はヒースクリフが提示したKOBへの入団という条件を飲み込み、紅白衣装に身を包んだ。

その後、様々な事件があつて休暇を挟んだりもしたが、まだ有効な筈だ。

それを踏まえての提案だったが、アスナは呆れ半分に微笑んでいた。

「団長……ヒースクリフはもうKOB所属じゃない。だからもうキリト君があそこに居る必要はないよ」

言われてみれば確かに、あの条件を提示したヒースクリフはいない

のだから、俺があそこへ戻る理由はない。

「その代わりと言ってはなんだけど、しばらくKOBは忙しくなると思うの。攻略に支障をきたすくらいには、ね。だから、その分、攻略を頑張ってくれないかな？」

KOBが忙しくなるという事は、副団長であるアスナもまた、ギルドに付きっ切りになると言うことになる。

《攻略の鬼》、《閃光のアスナ》と言われているくらいなのだ。

本来は攻略優先に進めたい本心がある筈だ。

だが、それでも立场上、アスナが勝手な行動をとる事は許されない。例え、全プレイヤーを思つての行動だったとしても。

副団長として団員を無碍には出来ない。

「分かったよ。アスナがそう言うなら、久々にソロで攻略を進めてるよ」

気が付くと、自分達は76層への階段を登っているところだった。

先の方では、先頭のプレイヤーが扉へ辿り着いている。

「気を付けてね。クォーターポイントを過ぎて、迷宮区だけじゃなく、フィールドでも何が起こるか分からないから」

74層から、ボス部屋であらゆるクリスタル系アイテムが使用不能となる《クリスタル無効化エリア》だった。

今回の75層は、これまではボス部屋の扉が開きつぱなしで、危険時には撤退出来たが、突入と同時に扉は閉まって消滅してしまい、退避不可能の戦闘を強いられた。

「確かに、ソロでの攻略も厳しくなつて来てはいるな…」

今後、これまで出来ていた事が不可能となり、それが原因で窮地に陥る可能性は大きい。

これからは先入観を捨て、あらゆる状況に対応できる攻略を実現して行かなければ、この先、生き残ることはできない。

ソロであれば尚更、危機に陥る可能性は大きくなり、死亡するリスクも跳ね上がるだろう。

安易に、大丈夫などと軽口を言えなかった。

「厳しいようなら、クラインさんやエギルさんに頼つてね？二人もキ

リト君のソロ攻略のことは心配してるだろうし」

クラインもエギルも、最前線では数少ない友人だ。

アスナ抜きとなると、確かにこの二人以外に頼れる程に信頼を置けるプレイヤーはいない。

「キリト君がもうちよつと人とコミュニケーションを取ってくれればねー」

などとアスナに流し目で痛いところを突かれて、俺はぐうの音も出さず、押し黙る。

「そう言えばキリト君知ってる？最近、勢いのあるソロプレイヤーが居るんだって。確か、75層のボス攻略前には74層でレベリングしてたって」

全く存せぬ情報だった為、俺は素直に驚いた。

「いや、初耳だな。ソロで74層まで戦えるようなプレイヤーが居るなんて…どんな奴なんだ？」

基本、こう言ったMMORPGのトッププレイヤーは常連が多い。

確かに、新規参入でもセンスが良かったり、時間を注ぎ込んでトッププレイヤーへ参入することも珍しいことではない。

だが、このSAOはプレイヤーの上限が決まっている。

新規参入はあり得ないし、デスゲームという性質上、どれだけ必死にレベリングしたところで、自身の寿命を縮めるだけだ。

それこそ、死に物狂いで戦っても死なないような立ち回りが出来る、ずば抜けたプレイヤースキルの持ち主で無い限りは。

更に言えば、そんなプレイヤーが今まで何処に紛れ込んでいたのかも気になった。

「流石にキリト君みたいに、常にソロって訳じゃないみたいだけど、固定じゃなく、色んなパーティーを転々と回りながら、進んで来たみたい」

固定ではなく、常にパーティーを変え続けるというのは、ソロ以上にリスクが高い。

対Mobに関しては、ソロの方が危険だが、プレイヤーと組むと言うのもリスクを伴う。

土壇場での裏切りは勿論だが、報酬関連でのトラブルも多く、また今は減ったが、加入したパーティーが《犯罪^{オレンジ}》ギルドのパーティーだった、という事もある。

「よくそんなに調べたな」

素直に感心していると、アスナは自信満々に笑顔を向ける。

「昔からお得意の情報屋さん」がいるからね。スカウト出来る人材がいないか常に探してるのよ」

なるほど、と腑に落ちた。

確かに「奴」ならばそんな目立ったプレイヤーの情報を逃すはずも無いし、攻略の鬼であるアスナがギルドに引き込める有能なプレイヤー探しをしていない筈もなかった。

知り合いに情報屋が居るなら尚更だ。

俺もそのプレイヤーについて詳しい情報を買おうか考えていると、ふと視界に光が入る。

先頭のプレイヤーが扉を解き放ったのだろう。

石の扉が石床を擦る音を聞きながら、新たな階層——新たな世界へと思いを馳せる。

果たしてこの先に何が待ち受けるのか。

果たしてこの先で何が起こるのか。

だが、何があろうとも、隣に立つ、大事な人だけは命に変えても守り抜く。

決意を心に灯しながら、俺はアスナの手を優しく握った。

—————

そこは、周囲を黒曜石のような黒光りする壁と、対照的に純白の地面が蛇行するように続く場所だった。

それはまるで迷路のように入り組み、正しく《迷宮区》と呼ぶに相応しいと言えるだろう。

加えて、出現する骸骨系のMobは、武器と鎧を装備しており、《ソードスキル》まで使いこなす、一筋縄ではいかない強敵だ。

更に、この階層では、所謂《ネームドモンスター》であるリザードマン系のモンスターの出現も確認されており、エンカウントすれば

うっかりでは済まないだろう。

ここは、《アインクラッド》第74層の迷宮区。

最前線ではないが、前線には違いなく、魔物が蔓延る魔窟だった。そこに、骸骨系のモンスターを相手取る、一人のプレイヤーがいた。

骸骨モンスター《デモニツシユ・サーバント（以下骸骨）》の得物は片手直剣で、中型の盾も装備している。

骸骨が片手直剣スキル《バーチカル・アーク》を繰り出す。

V字を描く、片手直剣スキルの中でも基礎的な技だが、高階層モンスターの高度なAIによって、それはブーストされ、まともに受ければ大ダメージは免れない凶悪なものになっている。

プレイヤー自身も、決して重装備ではなく、寧ろ機動力を主軸にした革装備であり、軽装の回避型だった。

しかし、相対するプレイヤーは、初撃の上段斬り下ろしを横に滑るように移動して躲し、続く下段斬り上げを骸骨の横に回り込んでやり過ごす。

そして、硬直した骸骨の盾を潜り抜け、右手の長槍の連撃を見舞った。

ソードスキルではないが、その鋭い刺突攻撃を受け、骸骨のHPが全快から4分の1が削られる。

ソードスキルではないのは、バーチカル・アークの技後硬直は短く、反撃される恐れがあるからだ。

硬直から解放された骸骨が振り向きつつ、回転斬りを繰り出す。

滑らかな後退でこれを躲すが、骸骨が更に攻める。

骸骨の直剣が輝きを放ち、一気に距離を詰め、振り下ろされる。

片手直剣の突進スキル《ソニック・リープ》だ。

一気に距離を詰める突進技だが、突進中の剣にも攻撃判定があり、巨大な敵を斬り裂くようにも使える。

だが、突進後は短くない硬直時間がある。

斬撃の軌道を見極め、身を捻る。

骸骨の直剣は空を斬り、隙を晒す。

ガラ空きの横っ腹へ槍のソードスキルを繰り出す。

力強く踏み込み、長槍を突き出し、続けて二連撃目を突き出す。

《フェイタル・スラスト》。

二段構えの連続攻撃だが、一段目には高い《ノックバック仰け反り》効果があり、特にカウンターの場合はその効果に補正がかかる。

仰け反ったところに続く二連撃目は、単純な重攻撃であり、故に相手が怯んでいると、より効果が高い。

手厚いカウンターを受けた骸骨のHPは一気に4分の1になり、赤く染まる。

骸骨は半ばヤケクソ気味にソードスキルを繰り返した。

片手直剣スキル《ホリゾンタル・スクエア》。

バーチカルに並ぶ基本技のホリゾンタルの派生技だが、隙の無い怒涛の四連撃は躲しにくく、また一撃一撃も重い。

全段ヒットすれば軽装備であるこのプレイヤーのHPは瞬く間に消し飛ばされるだろう。

しかし、プレイヤーは長槍を背中に納め、逆に骸骨へと突っ込んだ。そして、初撃を潜り抜けて背後に回り、続く一撃も背を向けた状態で空振らせ、振り向き様の三連撃目もしゃがんで回避し、四連撃目が撃たれる寸前にソードスキルでカウンターを叩き込んだ。

《短剣スキル》 《アーマーピアース》。

その手には、長槍ではなく、短剣が握られていた。

順手、或いは逆手に持った短剣で突き刺す、短剣の中では一撃重視の技で、その名の通り、相手の防御を貫通或いは鎧の隙間などに当たった場合は確定クリティカルとなる。

加えて、カウンターならば、言うまでもない。

喉元に短剣を受けた骸骨は、頭蓋骨が斬り離された。

HP残量を越えるダメージを受けた場合起こる、オーバーキル表現だ。

頭蓋骨、遅れて胴体がポリゴンの欠片となって飛散し、プレイヤーの眼前に《リザルト報酬》画面が浮かび上がる。

目ぼしいものが無い、見慣れた報酬を確認すると、別の項目を確認する。

「戦闘時間、約20秒…」

それは、会敵から撃破まで要した時間の項目だった。

「遅い…もつと早く…もつと強く…」

プレイヤー…少女は、空色の髪を靡かせ、駆け出す。

「私のもつと、強くなる…！」

その水色の瞳は氷のように冷たく、山猫のような獰猛さを宿していた。

凶兆

76層へと繋がる扉が開け放たれ、恐る恐ると言った様子で続々と攻略組のプレイヤー達が進んで行く。

「鬼が出るか蛇が出るか、地獄の悪鬼羅刹か、修羅畜生か、何でも来やがれえ!!」

大袈裟にも程があるクラインの叫び声に、呆れつつも、だが、決して油断無く身構え、俺とアスナもプレイヤー達に続く。

俺たちの眼前にあるのは、たにあい谷間の街道だった。

左右は高い岩肌に囲まれ、真ん中を土が露出した通路が長々と続いている。

壁際の方には緑が生い茂り、そよ風が靡いていた。

その光景は、アインクラウドには良くある草原系フィールドに思える。

攻略組の面々も、一先ず、警戒度MAXだった状態から僅かに緊張を解す。

しかし、油断はならない。

どんなモンスターが待ち受けているかも分からないのだから。

それが嫌と言うほど理解しているプレイヤー達は、周囲に気を配りながら進み始めた。

その様子を見ながら歩き出そうとして、ふと気が付く。

背後の扉ー75層のボス部屋へ降りる扉が閉まっていた。

別段、それが何かおかしい訳ではない。

最後のプレイヤーが通ったら扉が自動的に閉まることは、何ら不思議ではない。

他のプレイヤーが逆走してこちらの扉から入ったところで、何の旨みも無いし、ボスは倒されているので危険も無い筈だ。

しかしその状況が嫌に気になった。

「キリトくん？どうしたのー？」

アスナが少し離れたところから声を掛けて来た。思いの外、長く考え込んでしまっていたようだ。

「悪い！今行くー！」

慌ててアスナの元へと駆け出す。

「どうしたの？」

アスナが心配そうに顔を覗き込む。

「ちよつとボーツとしてみたいだ」

そう言うと、アスナは納得行かなそうな表情をするが、追求して来る事は無かった。

肩越しに扉を一瞥する。

しかし、胸中に渦巻く不安が消える事は無かった。

しばらく街道を進んでいくと、特にモンスターと鉢合わせることもなく、開けた草原に出た。

辺り一面を緑が覆い、所々に木々も生えている。

温かな日差しが降り注ぎ、柔らかいそよ風が草木を揺らす。

オーソドックスなRPGの草原と言った光景だ。

そして、少し離れた場所に白亜の石壁と門があった。

この階層の《主街区》だろう。

既に心身共に満身創痍なプレイヤー達は、続々と門を潜り、街の中へと入って行く。

「これで《転移門》をアクティベートすればひと段落だな」

そう呟き、しかし、アスナから返事が無いことに不思議に思い、顔を見る。

「アスナ？」

アスナは思い詰めたような表情で考え込んでいた。

そのまま、顔を上げて、まだ名も知らぬ主街区を眺める。

「キリト君、私、何か嫌な予感がする…」

アスナの言葉に、俺の心臓が跳ね上がった気がした。
その言葉はまるで、先の扉の不安の立証のような。
アスナの予感が、俺の感じた不安に確証を与えたような。
そして、その凶兆を後追いするように、前方の攻略組のプレイヤー
達から騒めきが発生する。
その直後、一人のプレイヤーが叫んだ。

「転移門が使えなくなってるぞ!!」

第76層重大事変

「転移門が使えねえって……どういう事だよ！」

クラインの声が上がる。

それに呼応するように周囲の騒めきも大きくなる。

俺とアスナも、一先ず主街区内へ足を踏み入れる。

クラインが人混みを掻き分け、転移門の台座まで登る。

転移門は、円形の広場の中心に、四方から階段を登った先に一台高くなって設置されている。

転移門の上には天蓋があり、九本の柱で支えられている。

周囲には水路や花壇、ベンチなどがあり、地面が白亜の石造りなのも相まって、美しい景観を呈していた。

しかし、その景観とは裏腹の転移門の使用不可という悪夢のような出来事。

それは、攻略の根本を揺るがす重大事変だった。

「転移！アルゲード！転移！アルゲード！」

クラインが必死に転移門で叫ぶ。

通常の転移門であれば、このように転移先の街の名前を口に出すことで移動出来る仕様なのだが、クラインはその場に居たままだ。

転移出来ないと言う事は、自分達のマイハウスに帰れないと言う事だ。

この場に居る多くのプレイヤー……否、全てのプレイヤーはマイハウスを75層以下の階層に所有しているだろう。

マイハウスに帰れないと言う事は、アイテムの補充が出来ないと言う事だ。

また、鍛冶屋のプレイヤーも75層以下の階層に店を構えており、装備品のメンテナンスを行うことも出来ない。

一応、この街にもNPC鍛冶屋は居るだろうが、プレイヤーの鍛冶屋に比べれば月とスツポンド。

仕上がりはプレイヤー鍛冶屋の方が断然良い。

命を託すと言っても過言ではない装備品を預ける鍛冶屋の腕は高

い方が良いし、信用と信頼出来る馴染みの鍛冶屋の方が安心なのだ。また、武器強化はより顕著で、NPC鍛冶屋の鍛冶スキルは固定で、成功率も高くはない。

序盤の下層であれば、装備品の強化可能回数も少ない為、ある程度は許容出来たが、今となつては、強化一回が生死を分ける。

とてもNPCで安心できるものではなかった。

「おい、どうすんだよこれ……」戻れないとか嘘だろ……「嘘だこんなこと……」など、疲弊し切つて満身創痍なプレイヤー達は、更なる絶望に見舞われ、混乱していく。

脅威の75層ボス、攻略組14人のゲームオーバー、ヒースクリフの正体、そして、転移門の不能。

悪夢のような出来事の連続。

いや、このデスゲームと言う地獄の中で言うならば、更なる責め苦と言うべきなのかもしれない。

アスナが言った通りだ。

何が起るか分からない。

これまでの当たり前が唐突に奪われる。

言葉として受け入れる事は出来ていても、真の意味での理解は全く及んでいなかった。

だが、恐らくこんなものは序の口だろう。

この先、残る25階層の攻略を進めて行く中で、この転移門使用不
可以上の、更なる絶望が待ち受けているに違いない。

本当にクリア出来るのか？現実に帰れるのか？俺達はこのアイン
クラッドと言う怪物の腹の中で、溶かされるのを待っているだけなの
ではないのか？

違う。

俺は心に決めた筈だ。

必ず帰ると。

生きて、仲間達を、アスナを現実に戻らせると。
ならば、こんなところで挫けている場合じゃない。

どんな絶望が起ころうと、どんな絶望が待ち受けていようと、俺達は今この一瞬に生きる。

そして、為すべき事を為す。

それだけだ。

ふと、右手を温かいものが包み込む。

アスナの手だ。

アスナは不敵な笑みを浮かべて頷いた。

俺も同じく頷き、その手を優しく握り返す。

「キリト君には75層に戻る扉が開くかどうか確認して来て欲しい。
その間に私がこの場を收拾しておくから」

その目には一切の不安や迷いはない。

頼もしい限りだ。

「分かった。俺の方でも、知り合いにメッセ飛ばしてみるよ」

アスナは頷き、手を離すと転移門の方へ、俺は街の外へと駆け出した。

今日という一日は、まだ終わりそうにない。

転移門

ーアスナS i d e e r

キリト君が来た道に戻って駆ける。

私はこの場を收拾する為に残り、キリト君には75層への扉が開くかどうかを確認して貰いに行った。

転移門の使用不可。

ここに来て、これほど重大な仕様変化が起こる事は、覚悟していた。覚悟はしていたが、全く思わぬところからの変化球だった。

詳しい仕様は不明だが、下層に移動出来ないことは確定のようだ。それだけでも、大きな損害を被る。

75層を起点に、プレイヤーが分断されてしまえば、この先、攻略は難攻を極める。

さつき見たキリト君の顔には、一切の不安も迷いも無かった。

逆に覚悟を決めた、決意の表情だった。

私も私で、出来る事をやらなければならない。

先ずは、状況を詳しく把握する。

「転移門が使えないなら、アイテムの回収も無理そうか？」

「最悪、諦めた方が賢明だろうな。消耗品類ならこの街でも揃えられるだろう」

「やれやれ…折角の素材のコレクションがパーだよ…」

周囲のプレイヤーは思わぬ仕様変更に混乱している。

しかし、流石はここまで前線を潜り抜けて来た精鋭と言う事もあり、我を忘れて狂乱するような者はおらず、これからの事について各々が周囲のプレイヤーと話し合っている。

しかし、流石に樂觀視も出来ず、その表情は皆、険しい。

転移門の状態を探るべく、私はそちらへと向かった。

転移門のところでは、クラインさんとエギルさんが話し合っていた。

「クラインさん、エギルさん、どうっ…」

私が訊ねると、クラインさんは首を真横に振る。

「あーダメだな。アルゲード以外にも飛ばうとしたがダメだった。どう足掻いても下層には戻れないみたいだ」

「キリトはどうした？」

キリト君の不在に気付いたエギルさんに、私は事のあらましを説明する。

「多分、キリト君は『アルゴさん』に今回の件を知らせると思う。私からも連絡してみるけど、後は下層でどうなってるかよね…」

『アルゴさん』とは第1層からの付き合いだ。

彼女の情報には何度助けてもらったか分からない。

もちろん、彼女自身にも。

「そもそもメツセージ送れんのか？ちょっと俺も他の面子に試してみつか」

クラインさんは徐にメニューウィンドウを開き、操作し始める。

今回の75層ボス攻略は、クラインさんのギルド《風林火山》からはクラインさん一人が代表として参加してくれた。

他の方はギルドで待機し、クラインさんの帰還を待っているだろう。

「二応、アスナ自身も確かめてみたらどうだ？」

そう言いながら、エギルさんもメニューウィンドウを開く。

エギルさんも知り合いに連絡を送るようだ。

エギルさんは、基本は商人として活動しているため、多くのプレイヤーと顔見知りだろう。

だが、恐らく今回の件を知らせるならば、下層攻略からの付き合いである仲間達に送るだろう。

ギルドは組んでいないようだが、彼らは固い絆で結ばれているようで、攻略やそれ以外でも度々、助けられた。

キリト君は昔から、エギルさん含め、『アニキ軍団』の愛称で呼んでいる。

転移門は石碑のような見た目で、中央に碑石と台座、その四方を囲むように小型のオベリスクのような石柱が並んでいる。

私は台座に乗り、息を吸うと、血盟騎士団の本拠地がある街の名前

を口に出した。

「転移！グランザム！」

しかし、やはり私の声が虚しく響くだけだった。ちよっぴり恥ずかしくなって台座から降りる。

「やっぱりダメみたいだな」

エギルさんが励ますように声を掛けてくる。

連絡し終わったのか、メニューは閉じていた。

「そうみたいね…そっちはどうだった？」

私の問いに、クラインさん含め、二人は微妙な表情を浮かべ、肩を竦める。

「別に弾かれねえし、送れるには送れるけどよ、向こうに届いてるかどうかは分からねえな」

これまでであつても、ダンジョンや迷宮区などでは、フレンド登録した相手であつても、メッセージを送る事は出来なかった。

その場合は、相手がダンジョンにいる為、メッセージを送信出来ないことを知らせるシステムメッセージが出て来る。

「少し待てば返信が来るかも知れないわね」

そう言った矢先、二人がメニューを開く。

「……噂をすれば、だな」

エギルさんがニヤリと笑い、メッセージを確認し始める。

「取り敢えず、メッセージのやり取りは出来そうで安心したぜ…」

クラインさんは肩の荷が下りたように気が抜けるようなため息を吐いた。

まだ厳しい状況ではあるが、メッセージの送受信が出来るのは幸いだった。

私もメニューを開き、フレンドリストからアルゴさんを選択し、メッセージを書き込む。

取り敢えず、75層フロアボスの攻略が完了した事と、この76層の仕様変更について書き込む。

そこでふと気付く。

この街の名前を知らない事に。

私はメッセージの下書きを保存し、マップから現在地の76層主街区の名前を確認する。

「《アークソファイア》…」

私はメッセージの下書きを再編集し、主街区の名前「アークソファイア」を付け加えて、メッセージを送信した。

特に滞りなく、メッセージ送信完了の表示が眼前に現れた。

そして、待つ事1分。

アルゴさんからの返信が届いた。

夕暮れ時

アルゴさんから届いたメッセージに目を通し、短い思案の後に、返事を返す。

アルゴさんからのメッセージには、内容の了承と、キリト君からも同じような内容のメッセージがあった事、自身の方でも探ってみると言った旨の内容が記入されていた。

アルゴさんならば、迂闊に情報を広めることは無く、迅速に情報を精査し、正しい情報を確認してから拡散してくれることだろう。

エギルさんやクラインさんも馴染みの人達に連絡していたが、彼らの知り合いであれば問題ないだろう。

75層以下の階層に関しては、私達に出来ることはこのくらいしかない。

それに、状況で言えば、こちらの方が厳しい。

「クラインさん、エギルさん、今からこの76層の異変——いいえ、事変について対策会議を行います」

最悪、孤立無援の状態で、この場にいるメンバーだけで攻略していかなければいけない可能性もあるのだから。

「今から？そりゃあ早い方が良いだろうがキリトは待たなくて良いのか？」

キリト君には、75層へ続く扉の確認に行ってもらっている。

キリト君の敏捷ステータスならばそろそろ戻って来る頃合いだろう。

「大丈夫。キリト君にはもう説明してあるから」

私はクラインさんとエギルさんに、他のプレイヤーを集めるように声を掛けて貰った。

プレイヤー達は転移門の前方に弧を描くように並び、その正面に私が入る。

本日二度目の会議が始まる。

日は既に傾きかけ、空は朱く染まっていた。

ーキリトSideer

アスナに75層へ続く扉の確認を頼まれ、俺は来た道に戻っていた。

敏捷力パラメータ全開で全速先進したいのは山々だが、行く時はモンスターが湧かなかつたが、戻る時もそうとは限らない。

索敵スキルで周囲を探りながら、最低限の速度加速で草原を駆け抜けて行く。

時刻は16時頃、そろそろ空が赤くなる頃合いだ。

夜であれば、尚更、何が起こるか分からない。

慎重に、だが、迅速に目的を済ます。

そんなことを考えている内に、75層へ続く扉が見えてくる。

やはりその扉は閉まっている。

歩み寄り、手で押してみるが、一向に開く様子はない。

力が足りないのではなく、システムの閉ざされている。

やはり、こちらからも戻る事は出来ないようだ。

この事を知らせる為に、メッセージを開く。

相手はアスナではなく、馴染みの情報屋で、《鼠》の異名で知られる類の三本ひげのペイントがチャームポイントの女性プレイヤー、アルゴだ。

75層のボスが討伐された事、ヒースクリフの正体、76層の転移門の不良、そしてこの扉からも戻れないことを包み隠さずに、全てを書き込む。

そこで送ろうとして、踏み留まる。

追加で、とある質問も文章の末尾に加え、送信する。

メッセージを送り終え、俺は再び76層主街区への道を疾駆する。

アルゴへの文章、その末尾に付け加えた質問とは、アスナが言っていた、勢いのあるプレイヤーの情報についてだ。

今頃のこの時期になって注目されるようなプレイヤーがどんな人物なのか気になった。

また、そのプレイヤーが善意のあるプレイヤーとは限らない。

万が一の事態に備えると言う意味でも、そのプレイヤーの情報が欲

しかった。

とは言っても、アルゴが扱うプレイヤー情報は、基本的には、プレイヤーネーム、容姿、性別、装備品、直近の目撃情報といったもので、そのプレイヤーの過去の変遷などのプライベートな情報は基本的には扱っていない。

その為、どう言った経緯で進んで来たのかなどを知る事は難しい。尚、俺やアスナとは第1層からの付き合いなので、例外的に過去の情報を持っているが、それらは一応、シークレットとして扱われている。

走っている最中、アルゴからの返信が届く。

一旦、足を止め、周囲を警戒する。

索敵スキルで周囲のモンスターやプレイヤーの気配を探る。

一本道で、左右を高い岩壁に囲まれている。

モンスターは勿論、プレイヤーでも、例え高い《ハイディング隠蔽》スキルを持っていたとしても、隠れられるような場所はない。

何者の存在も確認出来ないことを確信すると、俺はアルゴからの返信内容を確認した。

「は？」

俺の口から気の抜けた声が漏れた。

アルゴからの返信の内容が驚くべきものだったからだ。

俺が驚いたのは、文章の末尾に追加したプレイヤーの情報への返答だった。

俺が想像していたものを超える内容に、啞然として硬直してしまっ

た。

一先ず、この事は後で考えよう。

俺はメッセージを閉じると、再び76層主街区へと駆け出した。

日は既に傾きかけ、空は朱く染まっていた。

情報屋

ーアルゴS i d e e r

夕暮れ時、アルゴは借りている馴染みの宿の自室で、送られて来たアスナとキリトのメッセージと睨み合っていた。

普段は地味なフーデットローブに身を包み、目立たない姿をしているが、自室という事もあり、ローブは外し、インナーとショートパンツというラフな格好をしていた。

ベッドの上で寝転がりながら、情報を整理していく。

アルゴが借りているのは、それ程値の張らない、質素な部屋だ。

攻略組とは違い、情報屋であるアルゴは、正直言って儲かっているとは言い難い。

攻略組であれば、モンスターを倒せば、アインクラッド内の通貨である《C o i n》を多少獲得でき、またNPCのイベントを進めて受けられるクエストの報酬、モンスターからドロップするアイテムの売却、攻略情報の売買、ギルドに所属しているものはギルドからの支援金など、多くの収入源がある。

消費アイテムの購入や装備品の調整などの出費はあるものの、それでもそれなりに良い物件を購入出来るだけの余裕が、トッププレイヤーである攻略組にはあるのだ。

アルゴの場合、情報の売買でそれなりの稼ぎは出るが、その殆どは、多くの中層低層プレイヤーの支えとなっている情報書籍《アルゴの攻略本》の印刷代に消える。

命の危険性は、前線に出て戦っているプレイヤー達に比べれば低いが、それでも普通に生きて行くだけならば、中規模ギルドに所属して地道にモンスター狩りやクエストを行なっている方が現実的だ。

それでもアルゴが情報屋として活動しているのは、責任感と矜持からだった。

アルゴは元ベータテスターだ。

初期の、下層時代でもアルゴの攻略本を出版していたが、その情報源はベータテスト時代のものだった。

SAOは、正式サービスから仕様変更が多々あった。

ベータテスト時の情報と正式サービスからの情報に食い違いが出たのだ。

それが原因で命を落としたプレイヤーも、決して少なくない。

最も痛い目を見たのは、元ベータテスター達だったが、それでも、アルゴは責任を感じずにはいられなかった。

その現実が正式なプレイヤーに対する負い目を感じさせ、そこから責任感へ転化する。

矜持に関しては誇りとも言い切れる。

アルゴは、この情報屋という仕事に誇りを感じているのだ。

例え、儲からずとも、多くのプレイヤーに正しい情報を提供する。

例え、立場が悪くなるうとも、信頼できる情報主は守る。

例え、命が危うかろうとも、情報を漏洩させる事はない。

それらが、《鼠のアルゴ》という一人の少女を支えていた。

不意に、部屋の扉が一回、ノックされる。

アルゴはゆっくりと音を立てないようにベッドから降り、武装する。

すると、扉の向こうから木を擦るような音が聞こえる。

それは、木に爪を立てる音だった。

アルゴは二回ノックを返し、扉に背を付ける。

対して、扉の向こうからはノックが一回行われる。

アルゴは扉の施錠設定を解除し、部屋の外の人物を招き入れる。

「やア、待ってたヨ。新進気鋭の準トッププレイヤーサン。いやー」
そこに立っていたのは、空色の髪に水色の瞳を持つ、一人の女性プレイヤー。

必要最低限の装甲だけの、回避型の軽装備に、背中には長槍、腰に短剣を装備している。

「《山猫》の『シノン』ちゃん」

そう呼ばれた少女ーシノンは、不快感を示すように眉間を寄せた。

密談

「その通り名で呼ぶのやめて欲しいのだけど？」

シノンの言葉を聞き流し、テーブルを挟んで、椅子に座るように促す。

自分は武装を解除して、ベッドに座る。

シノンは槍だけを解除し、椅子に座る。

「ニヤツハハー、もうすつかり有名人だナー、シノつち」は！お蔭で攻略組にもシノつちに興味を持ったプレイヤーが出て来てるぞく？」
茶化しながら、水入りのコップを渡す。

シノン自身の情報はそれほど広まっていないが、それでも、先のキリトからのメッセージにもあるように、最近になって凄まじい勢いで駆け上がるプレイヤーの存在が上層攻略組の中でも噂になっているようだ。

アスナにしても、そのプレイヤーを自分達のギルドに引き込めないか情報を集め、思案する為に、アルゴに依頼して来た事もある。

アインクラッドはその他多くのMMO同様にリソースが有限だ。

どれだけ効率良く狩りをしたとしても、デスゲーム開始当初から戦って来たプレイヤー達に追いつく事は難しい。

難しい筈なのだが、目の前の少女ーシノンは、最近になってから突如として厳しい階層攻略を開始し始めた。

階層攻略と言っても、殆どのフィールドやダンジョンは踏破され、イベントもほぼ残っておらず、宝箱も開けられてしまつて旨味もなく、ボスモンスターも撃破されてしまつている。

「そう。それなら近い内に声が掛かると良いんだけど」

しかし、シノンは攻略ギルドが保有している狩場を避けてー狩場の情報をアルゴに買いに来ることもあるー迷宮区を中心にレベリングを行いながら、階層を進んで行っている。

迷宮区は、モンスターが多く、1体1体もフィールドに比べて強力な為、一見レベリングに向いているようだが、基本的に狭く、パーティーを組んで団体で戦闘を行うギルドからは迷宮区でのレベリン

グは忌避されている。

だが、危険を伴うことを享受することが出来れば、リスクに見合う、大きな見返りがある為、ソロプレイヤーが迷宮区でレベリングをするのもままある。

しかし、最前線のソロプレイヤー（例の黒いヤツ）にとっては、迷宮区でのレベリングは、攻略中の他のギルドと鉢合わせる可能性がある為、基本、行わないようだ。

そもそも、最前線の迷宮区に到達する頃には、十分に安全マージンが取れている為、レベリングの必要がないのだ。

更に言えば、迷宮区でレベリングを必要とするような攻略方法では、最前線でソロプレイヤーとして生きていけない。

シノンの場合、既に攻略され、迷宮区内を彷徨くプレイヤーもそれほど多くない為、成り立っている。

また、迷宮区内の情報もアルゴの攻略本で公開されており、初期攻略時程の危険性が無いと言うこともある。

それでもモンスターが弱くなる訳でも、迷宮内の罠が無くなる訳でも無いが、未知と既知では、大きなアドバンテージの差が出て来る。

当然、シノン自身の目利きとプレイスキルもあるが。

「オレっちが推薦してやっても良いゾ？」

ニツシツシ、と笑うと、シノンは少し考え込んだ後、目を逸らした。

「……考えておくわ」

その目をアルゴは知っている。

何処ぞの黒いヤツと同じく、他人との干渉を避けようとする人間の目だ。

彼女にも何かしらのトラウマがあるのだろうか。

しかし、それを掘り起こすような配慮の無い人間ではないアルゴは、話題を変える事にした。

「それはそうと、今は何処まで進んだんだ？」

以前、会って話した時は、65層あたりでレベルは76だった筈だ。

「74層迷宮区のボス前くらいまでは進んだかしらね。帰る直前まで進んだところは強敵ばかりだったから。ボス部屋まではまだまだ遠

「そうだけど」

素直に驚いた。

最前線はすぐ目と鼻の先だ。

以前もトッププレイヤーとは言えないものの、上位プレイヤーと呼んで差し障りない程だった。

だが、彼女はそこに甘んじる事なく、己を鍛え続けた。

74層迷宮区まで進んでるのであれば、レベルも85を超えているはずだ。

アインクラッドは、その階層に10を足したレベルが十分な安全マージンとなる。

とは言え、それはあくまでもパーティーでの戦闘が基準だ。

ソロともなれば、プラス5〜10は欲しいところだ。

とは言え、それもまた、ボス攻略を前提としているところもあり、一概には言えない。

しかし、レベルが高ければ高い程、良いのは間違いない。

「そんな場所にソロで潜るなんてシノつちも大概だよナア」

基本的には、シノンはソロではなく、他のパーティーと組むことが多い。

だが、今まで特定のパーティーやギルドに所属することは無く、行く先々で協力者を変えながら転々としている。

だが、止むを得ず、今回のようにソロで迷宮区やダンジョンなどに潜る事も少なからずあった。

「しようがないじゃない。組めるパーティーが居なかったんだから」
シノンも階層に対するレベルの安全マージンは取っているだろう。
それでも、普通のプレイヤーならば、そこで諦めるか、協力者探しを続けるだろう。

そもそも、パーティーを転々とする事自体がおかしな事なのだが。

「普通ならそれで潜るヤツはバカー死にたがりの極みだよ」

失言に対し、シノンは不機嫌になると言うことは無かった。

ただ、暗い表情で、俯いた。

目的

その表情はかつて出会った一人の少女を思わせる。

「今のは聞かなかった事にしてあげる。それで死ぬって言うなら、所詮、私はその程度の人間だったってまでよ」

その少女は、死ぬ場所を求めて彷徨うように単身で迷宮区に潜っていた。

補給として街に戻る事もせず、何日も何日も、迷宮でモンスターを狩り続けた。

その少女程、自暴自棄ではないが、同じような危うい雰囲気はシノンにも感じた。

「……全く、どつかの誰かさん達みたいだな…」

シノンには、何処となく、知り合いの片手剣使いと細剣使いを重ねてしまうところがある。

「何か言った？」

小さな呟きだった為、完全には聞こえていなかったようだ。

特に聞かれて困るような事ではないが、説明も面倒だったので水を飲んで誤魔化す。

「何でも無いヨ。それより、本題に入ろうじゃないカ」

そう提案すると、シノンの表情が変わった。

鋭く、冷たい、捕食者のような眼だ。

彼女が《山猫》と揶揄される事にも納得がいく。

「それもそうね。それで？どうだったの？」

シノンに依頼されたのは、とあるプレイヤーに関する情報だ。

情報屋とは言え、一個人のプレイヤー情報を勝手に商品として扱うことは良心的な問題で出来ない為、先方に情報販売の許可ついでに追加情報を探ってきたのだ。

「一応、了承は得られたヨ。だから、シノっちが知りたい情報に応じて、金額を指定させて貰うヨ」

些細な情報ならば安く、踏み入った情報ならばそれなりの金額で取り扱っている。

「オーケー。でも、ぼったくつたらー」

シノンの瞳が一層、鋭さを増す。

それはまるで、獲物を威嚇するかのようだ。

「オレっちの情報は公平公正良心的な価格で交渉させて貰ってるヨ」

約1名、黒ずくめの誰かさんを除いて。

「なら、良いけど。先ずは見て分かる基本情報からお願い」

この程度の情報ならば、先方から余程の交渉がない限りは安く設定させて貰っている。

今回の情報の対象となる『プレイヤー達』を思い浮かべながら、口を開く。

「そのプレイヤーは先ず、〃一人じゃなくて二人組〃だ」

アルゴの言葉に、シノンは対して驚きを示さないものの、興味深そうな表情をしていた。

「へえ、一時的なコンビとかではなくて？」

暗に二人組のどちらかが調べたい情報の対象だと思っっているようだ。

「そんなのシノっちくらいだよ。後、どっちも女性だナ」

当然だが、女性の上位プレイヤーは、非常に希少だ。

有名なのは、それこそアスナや、まだ名は知られていないが、目の前のシノンとその二人組くらいだろう。

「女性プレイヤーの二人コンビでねえ…。私が言うのもなんだけど、意外ね」

後は、ギルド所属になるが、アスナが所属するKOBに、それなりに両手槍の扱いに長けた女性プレイヤーがいると聞いたことがあるくらいだ。

「そうだよナ、しかもほぼ同じ時期に、シノっちと同じく〃勢いのあるプレイヤーとして認知され始める〃なんてナ」

「その二人組は今何処ら辺に居るの？」

「最新の情報はわからないが、オレっちが最後に調べた情報だと、シノっちと同じ74層に突入したところだったナ。だから、もしかする

と主街区を探したら会えるかもしれないぜ?」

アスナでさえ、ギルド所属だと言うのに、1目の前のシノンもそうだが1前線級の階層、それも迷宮区を攻略を少人数で攻略することは、自殺行為に等しい、かなりの危険を伴う行為だ。

だと言うのに、シノンも、その二人組も、そんな危険な真似をして生き残っている。

レベルでも経験でもまだ届かないだろうが、アスナ並みのプレイヤーである事は違いないだろう。

「……大分ペースが早いわね。私が前に聞いた話だと、1層分くらい離れてたのに」

1階層を攻略するには、平均して約3週間程度掛かる。

これは未踏破かつフィールド・フロアボス攻略含めてであり、並行してレベリングやイベント、ダンジョンの攻略も行い、それが長引いた場合や、より慎重な攻略が求められる場合は、更に攻略期間は延びる。

しかし、シノン達の場合はフィールドやフロアボス戦も無く、ダンジョンも殆どが攻略済みである為、2週間、早ければ1週間前後で次の層へと到達する。

それでも、幾ら向こうは二人組とは言え、1階層分の離れた差を埋める事は容易ではない。

かなりの腕前を持つプレイヤーである事が推察できる。

「全くだヨ。オレっちからしたら、そんなプレイヤーが今の今まで何処で何をしていたのか気になって仕方がないヨ。シノっちを含めて、ネ」

これほどの腕前を持つプレイヤーであれば、もっと早く頭角を表し、攻略組の一角を担っていた筈だ。

「あら、それを聞きに行っただんじやないの?」

サラツと流された。

どうやら言いたくないらしい。

「プライベートに関する事だからって丁重に断られたヨ」

言わないということは、知られたくないということ。

それを聞き出すような事はアルゴの流儀に反する。

アルゴは大人しく引き下がった。

「それは残念だったわね。最後に聞きたいんだけど、その二人の武装は？」

シノンの質問に、アルゴはニヤリと笑みを浮かべた。

「細身の片手直剣と両手用の大鎌だったヨ」

第76層事変対策会議

第76層事変対策会議

そう名打たれた攻略組の会議は、俺が戻った頃には佳境に差し掛かっていた。

下層プレイヤーとのやり取りに関しては、既にメッセージでの交信が可能である事は攻略組全体に周知されていた。

そこへ俺が、75層へ繋がる扉は閉ざされていたことを告げるが、思いの外、混乱は無く、殆どどのプレイヤーが納得しているようだった。

もちろん、それでも表情は険しいが。

そこで、アスナが信頼できる情報屋に情報の通達をしている事を明かし、そのプレイヤーからの情報待ちであることを伝えた。

他のプレイヤーからは、そのプレイヤー、つまりはアルゴが本当に信用のおけるものなのか判断出来なかったようだが、そのプレイヤーが攻略本の作成者であることを明かすと、一先ず引き下がってくれた。

後は、この場にいるプレイヤー達が所属するギルドに関して。

この場には、ギルド未所属の俺やエギルの他、規模は小さいが実力は確かな風林火山のクライン、聖竜連合の上位プレイヤー三名、そして血盟騎士団のアスナ他二名が揃っている。

その他にも最前線攻略組である中小ギルドのメンバーが複数名いるが、他メンバーへの対応が議論された。

先の情報屋からの下層の情報次第ではあるが、一先ず大ギルドである聖竜連合と血盟騎士団の上層部には話を通しておくべきだ、との結論に至った。

そして、下層の状況を踏まえ、聖竜連合と血盟騎士団の上層部による対談を行なって貰うことにした。

下層との行き来が出来ない事には、下層のことは下層の者達でどうにかしてもらおう他ない。

自分がない場所で、血盟騎士団の将来を左右する会談が行われる

ことに歯痒さを覚えているだろうアスナだったが、聖竜連合のメンバーが口利きしてくれるとの事だ。

血盟騎士団から魔王たるヒースクリフの存在が露呈した。

で、あれば、魔王を擁していた血盟騎士団が魔王の城だったとして非難され、そして全プレイヤーの代わりに魔王を討つ勇者の役目を担う存在として同じ攻略ギルドとして聖竜連合が名乗りを上げる筈だ。

そして、聖竜連合は直接的にギルドに攻撃するようなことはしないにしても、ヒースクリフを擁していた責任を追求し、全プレイヤーに対する償いを血盟騎士団に求めて来る筈だ。

そして、その賠償を自ギルドの利益として得ようとするだろう。

しかし、あまりに賠償が肥大化して血盟騎士団がギルドとして成り立たなくなってしまうのでは逆効果だ。

血盟騎士団が潰れては、他プレイヤーはもちろん、聖竜連合にとってもあまりに負担が大きい。

理想としては、血盟騎士団から数人のメンバーが抜けたことで空いた分の負担を上手く分散し、聖竜連合にも利があるように賠償という形で押し付けるのが最も理想的だ。

それを踏まえて、それぞれのギルドメンバーが上層部のプレイヤー達へとメッセージを送る。

違いのギルドで文章の擦り合わせを行いながら、聖竜連合上層部には、血盟騎士団への印象が出来るだけ良くなるように事実を伝え、そして、血盟騎士団上層部には会談を出来るだけ有利に進めて貰えるように少しでも多くの事実を伝える。

後は、この場にいるプレイヤーに出来る事はない。

会談が無事に終わってくれることを祈るだけだ。

孤独

最後に談議されたのは、今後の方針について。

とは言っても、実質的には全体のまとめのようなものだ。

一先ず、情報屋アーアルゴからの下層の情報待ちと言うことで、攻略は一旦、保留とし、この76層主街区《アークソフィア》で、準備を整えると言う事になった。

準備と一言で言っても、やらなければいけないことは山積みだ。

各種消耗品アイテムの在庫と店舗の確保、装備品の管理（生産・強化・修繕等）可能な店舗の確保、そして、拠点となる自室の確保などだ。

ギルドの複数名で来ている者については、ギルドの拠点となる場所も確保しなければならない。

状況が安定し、下層の状況含めて、不確定要素が解消してから、攻略に乗り出す、と言うことに決まった。

否を唱える者はいなかった。

当然だろう。

74層のボス部屋では転移結晶が使えない結晶無効化エリアとなり、そして先の75層のボス部屋では、戦闘からの退避・離脱が不可能となった。

どちらもボス部屋限定だが、今後は迷宮区や他のダンジョン、フィールドでも同様の仕様変更がサイレント実装されるかもしれないのだ。

状況を逆手に取って抜け駆けしようとするれば、他プレイヤーの支援も望まれないまま、絶望的状况に陥るかもしれない。

この場に立っている者達にそれが理解出来ない者達はいなかった。

「では、他にこの場で話しておくべきことがある人はいますか？」

聖竜連合のプレイヤーが会議のまとめに入る。

75層での会議でも進行役を担っていた、盾持ち片手剣使いのプレイヤーだ。

始まりはアスナからだったようだが、進行役を担ってくれたよう

だ。

軽量の金属鎧を身に付けた上で顔の上部を覆うタイプの兜を被っており、口元しか見えていないが、その声の物腰は柔らかく、とても聖竜連合所属のプレイヤーとは思えない。

声色からは、かなり若いことが窺える。

少なくとも、俺やアスナと同世代のはずだ。

体格にしても、恰幅が良いわけでも無く、やや瘦躯寄りの中肉中背と言ったところだ。

何処と無く親近感を覚える。

「いないようですね。それでは、アスナさんの方から何かありますか？」

話を振られ、少し考え込む素振りの後、アスナはこの場にいるプレイヤー達の前に立った。

「特にはありません。円滑な会議の進行の為、ご理解とご協力頂きありがとうございます」

既に日は落ち、街中は街灯の灯りに照らし出されていた。

今日は波乱の一日だった。

この場にいるプレイヤー全員は既に精神的に限界を迎えているだろう。

しかし、度重なる異常事態に見舞われても、動揺はしても発狂する者はいなかった。

今回の会議に関しても、我欲に駆られて暴走することは無く、皆真剣に取り合ってくれていた。

そのお蔭もあり、会議は円滑に進行した。

「明日も明後日も、まだまだ事態は収束しないでしょう。ですが、不安と恐怖に囚われること無く、また攻略出来るようになる日を目指しましょう！」

アスナは強い想いの籠った声を放つ。

その声に勇気付けられたのか、攻略組の面々の表情が僅かに和らいだ気がした。

「アスナさん、ありがとうございます。それでは最後に、今日一番の功

「労働者である、《黒の剣士》キリトさんに一言お願い出来ますか？」
急すぎるフリに、一瞬、思考がフリーズする。

「お、俺!？」

何故、俺なのか…。

その思いを視線に込めて、片手剣士に向ける。

「ヒースクリフの正体を見破り、そして、退けたのは貴方ですからね。
ここは一言、攻略組全体に喝を入れて頂きたい」

ふと、周囲を見渡すと、他プレイヤーからの期待の眼差しが弾幕の如く俺に殺到していた。

これが実弾であれば俺は今頃、蜂の巣だろう。

そしてその中には、ニヤつくクラインとエギルの顔もある。

取り敢えず、あの二人は後で泣かす。

そして、アスナからは最早眼差しに七色のライトエフェクトを伴って
いそうな程の視線が迫っていた。

もうこれは逃れられそうにないな…。

俺は腹を括り、意を決して口を開く。

「先ずは、ヒースクリフの…茅場の正体を暴いたのに、倒し切れなくて済まなかった。あそこで倒せていれば、今こうして異常事態に見舞われることはなかったと思う」

俺の言葉に、攻略組の面々の表情がやや曇る。

だが、俺は立ち込める不安の霧を振り払うように言葉を続ける。

「けど、俺は諦めない。次こそは、第100層では、絶対に決着を着けてみせる。だから…」

俺は勢い良く頭を下げた。

「頼む！ゲームクリアの為に、みんなの力を貸してくれ!!」

暫しの沈黙が流れる。

俺は地面を見詰めたまま、顔を上げられずにいた。

薄汚いビーターと罵られ、嘲られ、蔑まれた。

75層ボス攻略前に、転移門広場に集合した時も、良い顔はされなかった。
それらの過去が、俺の頭を押さえ付けているようだった。

ふと、パチパチと手を叩く音が耳に入る。

それは次第に大きくなり、響き渡る。

俺が恐る恐る顔を上げると、攻略組のプレイヤー皆が、俺に向かって拍手をしてくれていた。

「キリトさん」

聖竜連合の盾持ち片手剣士が声を掛けてくる。

「確かに貴方の過去には侮蔑と罵倒があったかもしれない。それは決して変えることが出来ないだろう」

拍手喝采の中で、目の前のプレイヤーの声がハッキリと耳に届く。

それは、紛れもない、嘘偽りの無い本心だからだろう。

「だけど、今この場で貴方をそのように非難する者は居ない。だから、胸を張って欲しい。貴方は欠かす事の出来ない、攻略組の一員だ。こちらこそ言わせて欲しい。キリトさん、改めて、〃これからも〃僕らに協力してくれないだろうか」

そう言っつて、手を差し出して来る。

俺の中にあつた、他者への凍て付いた心が、少しずつ解けていくような気がした。

ふと、脳裏に過ぎる。

第1層ボス攻略、その最中で唯一、命を落とした元ベータテスターのプレイヤー《ディアベル》。

〃頼む…ボスを倒してくれ…。みんなの為に…。〃

俺が中途半端に関わったせいで分不相応な迷宮区に挑み、トラップに掛かってしまい命を落とした、ギルド《月夜の黒猫団》のみんな。

そして、《サチ》。

〃生きてこの世界の最後を見届けて。この世界が生まれた意味、私みたいな弱虫がここに来ちゃった意味、そして私と君が出会った意味を見つけて下さい。それが私の願いです。〃

「勿論。〃これからも〃共に戦ってくれ」

俺は、差し出された手を力強く握り締めた。

俺はずっと「独り」で戦い続けなければいけないと思っていた。全てを背負い、この身朽ち果てる最期の時まで。

そうしなければ、彼らに報いることが出来ないと思っていた。

だが、実際は、それはただの独り善がりだった。

「一人」で戦うことはあっても、俺の後ろには、多くの人々との関わりがあった。

それは決して、「独り」ではない。

俺は、「孤独」ではなかった。

俺は、「独り」では戦えない。

これまでも、そして、これから、俺は多くの人との繋がりを持つて戦い続けなければならない。

そうやって初めて、俺は死んでいった人たちに対して、本当に報いることができる。

そうやって初めて、俺は死んでいった人たちの「願い」を叶えることができる。

ーーこんな俺でも、また、やり直せるかな、サチ。

ふと見上げた夜空には、淡く光る三日月が浮かんでいた。

Side Episode 残す者、残される者

1?? Side 1

2024年11月7日午後5時前後。

ほぼ日も落ちかけ、夕闇に閉ざされつつある空を眺めながらふと我に返る。

窓側に向いていた体勢を正面に直し、目の前に横たわるベッドに目を向ける。

ベッドはシーツも掛け布団も枕に至るまで一切の柄の無い無地の純白のものだ。

それもそのはず、この場所は病院であり、目の前のベッドは医療用に使用されるものなのだから。

使用者は自分ではない。

ベッドには既に使用者ー患者がいる。

点滴に繋がれており、仰向けの状態で寝かされている。

そして、その頭部には、ヘッドギアを思わせる電子機器が装着されていた。

寝ている人物は大怪我をしている訳でも、大病を患っている訳でもない。

《ナーヴギア》。

この悪魔の機械が装着された人物の意識を仮想世界に閉じ込め、昏睡状態に陥らせているのだ。

ナーヴギアの隙間からは、昏睡前から比べて随分と伸びた黒髪が垂れていた。

その黒髪を掻き分けてやり、顔を露わにする。

露わになった人物の顔はすっかり痩せこけ、肌も赤みを失っている。

掛け布団で覆われている首から下に関しても、寝たきりの状態が続き、筋肉が落ちてしまっている。

その姿を見ると、不安に駆られてしまう。

このまま戻って来ない、そんな不安が。

「お兄ちゃん…」

目の前の人物は兄だった。

特別、仲が良かった訳では無かったが、悪かった訳でもない、と自身では思っていた。

しかし、兄の方は歳を重ねるにつれてだんだんと素っ気なくなり、最終的にはほとんど口を利かなくなってしまうた。

そんな中起こった《SAO事件》。

兄も重度のゲーマーだった事もあり、《ソードアート・オンライン》の世界に囚われてしまった。

最初は事件を起こした《茅場晶彦》が許せなかった。

そして、兄を閉じ込めたSAO及び仮想世界を恨んだ。

更には、兄がのめり込む、自分に関わらなくなった原因であるゲームそのものを憎んだ。

しかし、そこでふと思った。

兄がゲームにのめり込むようになり、結果的にSAOに囚われてしまったのは自分のせいなのではないかと。

昔のように仲が良ければ、兄はゲームに没頭することなく、他の趣味に打ち込んでいたかもしれない。

そうすればソードアート・オンラインに興味を抱く事もなく、仮想世界に囚われてしまうこともなかったかもしれない。

わかっている。

そんなものは結果論に過ぎない。

過去は変えられない。

ならば信じて待つだけだ。

無事に帰って来てくれる事を。

でも、出来る事ならばー。

ふと我に返ると、すっかり日が落ち、病室は暗闇に閉ざされていた。電気を点けようと椅子から立ち上がると、窓に自分のー桐ヶ谷直葉の姿が映り込む。

兄ー桐ヶ谷和人が仮想世界に囚われてからというもの、常に気が気でなく、暇を見付けては足繁く病室に通っていた。

美容院に行く事も無くなり、兄と同じ黒髪はすっかり伸び、腰の辺りまで達していた。

自分も女子である為、最低限の手入れを欠かす事はなく、またヘアバンドで後ろでまとめポニーテールにしてある。

また、成長期という事もあり、髪だけでなく色々と成長し、二年前とは容姿が大きく変化している為、もし和人が戻って来たたら別人と見間違えるかもしれない。

そんなことを思い浮かべ、自然と笑みが溢れる。

窓側から電気のスイッチがある扉側へと歩き出す。

すると、扉が開き、人が部屋に入って来た。

「うわ、真っ暗じゃないー!」

その人物は声を上げるなり扉近くの壁のスイッチを押し、明かりを点ける。

突然の光に、暗闇に慣れた目が細まる。

光に慣れた視界の先に立っていたのは、母——桐ヶ谷翠だった。

「えへへ：ちよつとブーツとしてたら真っ暗になつてた：」

母を心配させないように、茶目つ気を出しながら頭を掻く。

「もう、ビックリするじゃない。：今日の和人はどう?」

母と共に、眠る兄のベッドに近付く。

母は近くの椅子にバッグを置くと、兄の顔を覗き込んだ。

「うん、今日もいつも通りだったよ。全く、寝坊助なんだから!毎日、起こしにくる身にもなつて欲しいよね!」

あくまで明るくいる為に、そんな軽口を口にする。

「全く、ホントね!良い歳なのに妹と母親に起こしに来てもらうなんて!」

母も一緒に便乗してくれる。

しかし、その目元に滲む不安は拭い去る事は出来ない。

その後は無言のまま、二人で兄を見守っていた。

しばらくして、母が立ち上がる。

「さて、それじゃあそろそろ帰りませうか」

無言で頷き、釣られて自分も立ち上がる。

毎日通っているが、この帰る間際が一番辛い。

今帰ったらもう会えないのではないか、明日同じように会えないのではないか、そんな考えが後ろ髪を引き、足取りが重くなる。

病室から出る前に振り返り、ベッドの和人を一瞥する。

「また、明日来るからね、お兄ちゃん！」

鼻の奥がツンと疼き、目尻に涙が滲む。

「大丈夫、お兄ちゃんは居なくなったりしない」「絶対に帰って来てくれる」と、自分に言い聞かせ、落ち着かせる。

「おや？」

扉を閉めたところで、そんな声が耳に入る。

母ではない、男性のものだった。

声のした方を見ると、メガネを掛けたスーツ姿の男性が立っていた。

和人の病室で何度か会ったことがある。

確か、SAO事件の対策本部に属しているという人だった気がする。

「あら、こんばんは」

母が気付いて挨拶と会釈をする。

それに釣られて自分も会釈する。

「こんばんは、お帰りですか？」

メガネの男性は穏やかに微笑みを返す。

その微笑みが、とても胡散臭く感じる。

「ええ、そちらはお勤めか何かで？」

前々から、どうしてもこの人は信用にならないと感じる。

「まあ、そのようなものですかね」

貼り付けたような笑みの裏に何か隠しているのではないか、そんな曖昧で不躰な勘が不快感を湧き上がらせる。

「我々のような現場にいない人間はどうしてもデータで物事を読み取りがちになって、本質を見失う。そうならないようにこうして現地に赴いて、自分自身の目で見て、物事を判断しなくてはならないと思うんです」

その不快感はいっしか不満となって溜まり、不満は怒りとなって込み上げてくる。

「それにこうして現地に赴けば意外なところに解決の糸口がー」
抑え込むのもままならず、それは火山の噴火のように噴き出した。

「そんな事で本当に解決出来るんですか!?!」

自分でも驚く程の声が出た。

母も男性も突然の大声に目を点にしている。

病室で大声を出してはいけない。

頭では分かっている、止まる事は出来なかった。

「いつになったら犯人は見付かるんですか! いつになったらあの機械を外せるようになるんですか! いつになったらゲームはクリアされるんですか! いつになったらーお兄ちゃんは帰って来るんですか!!」

言いたい事、腹の中の鬱憤を全て吐き出し、息を切らせる。

「ちよつと、スグー!」

母が諫めるように小さく叫ぶが、肩で息をしたまま、相手を睨み付ける。

男性は俯いたまま、頭を下げた。

その姿を見て、何だか自分が居た堪れなくなり、早歩きで脇を通り抜ける。

背後では、母が男性に謝罪している声が聞こえる。

申し訳ない気持ちでいっぱいだ。

自分の鬱憤を晴らす為だけに喚き散らし、母にも周りの人にも、散々迷惑をかけ、足早に立ち去る。

自分が嫌で嫌で仕方がない。

でも、あの男性に謝罪しようとは到底思えなかった。

そこにもまた、自分の弱さが見えるようで自己嫌悪を感じる。

そのまま母を待たずに階段を下り、ロビーを通り、病院の外に出る。顔を上げると、そこには雲ひとつない夜空が広がっていた。

「帰って来てよ…お兄ちゃん…」

その後、母と合流し、無言のまま、母が運転する自動車で帰宅し、無言のまま夕食を食べる。

せめてもの罪滅ぼしにと、洗い物は自分で二人分をこなし、その後、すぐに入浴を済ませると自室に籠る。

髪を乾かし、軽く肌を保湿すると、ベッドに腰掛ける。

ドツと疲れが込み上げ、そのまま仰向けに倒れ込む。

ふと顔を横に向けると、ベッドの頭の上の台部分に、円環状の機器があるのが目に入る。

《アミュスフィア》。

《ナーヴギア》の後継機に当たる、フルダイブマシンだ。

ナーヴギアの危険な部分を取り除き、安全性を考慮したデザインをしており、現在、S A O 事件最中であっても多く普及している。

いや、既に多くの人はS A O 事件を忘れずとも過去のものにしてしまっているのだ。

《アミュスフィア》の普及に伴い、少くない新規タイトルが世に出回るようになっていく。

自分のプレイしている《アルヴ Heim・オンライン》もその一つだ。

最初は単なる好奇心からだった。

兄が事件に巻き込まれ、最初は大きく取り乱した。

しかし、徐々に落ち着き、物事を前向きに考えられるようになった頃、ふと思った。

兄を魅了したゲームとは、仮想世界とはどんなものなのだろう、と。

そして、その頃、話題になっていたのが、妖精の世界を舞台にしたファンタジーゲーム《アルヴ Heim・オンライン》通称《A L O》だった。

最初は当然、不安も恐怖もあった。

アミュスフィアは安全性を売りにしているとは言え、同じ仮想世界

を創り出すフルダイブマシンなのだ。

だが、その不安も、恐怖も、新しい世界への好奇心の前に霧散していった。

その時初めて、兄と同じ立場に立ち、少しだけ兄の気持ちを理解出来たような気がした。

手を伸ばしてアミユスファイアを取り、頭に装着する。

仰向けに寝転んだままゆっくりと目を閉じる。

ダイブしている間だけは、現実の不安や恐怖から解き放たれる気がした。

「ーだからあたしは、今日もあの妖精郷に飛び立つ。

「リンク・スタート」