

SAO-紅玉を貫く大樹-

明石

【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】

創造主を倒して終わるはずだった世界…。

だが、世界は終わらず神が現れてプレイヤー達に次の試練を課す。

「諸君らに2年間の猶予を与える。」

その間に再び一から浮遊城を駆け上がり紅玉宮にたどり着き、そこで待つ私を倒せなければ諸君らは死ぬ」

仮想世界の自らのHPが0になれば現実の自分も死んでしまう。

残り4分の3だったはずのそのデスゲームは振り出しに戻り、更に730日のタイムリミットが追加された。

そしてソードアート・オンラインの世界は様々なプレイヤー、思惑が入り交じり更に混沌と化していく。

マザーズ・ロザリオ編までの原作キャラほぼ登場予定。
アリシゼーション編のキャラクターも…？

この小説は文庫版原作、文庫版&コミック版プロダクション、ガールズ・オプス、マテリアル・エディション、アニメ、ホロウ・フラグメントを参考としています。

重要な場面のネタバレなどは現在放映中のアニメのみの読者に配慮はしていくつもりです。

ちよくちよく既存のページを修正しますが対象は描写のみで台詞には手は加えないつもりです。

ですのであまり気にせず続きを読んでもらってOKです。

各話にあとがきを追加中です。

感想&正当な批判は随時お待ちしております。

目次

第一章 プロローグ

おわりのはじまり

1

真のチュートリアル

7

異変

17

再会

23

前進

31

家族

38

第二章 再攻略始動

攻略開始

45

Time Limit

53

新・攻略組

60

会議

67

LAボーンズ奪取

75

Sister of Fairly

83

SAO事件

90

継承

97

未来と過去

106

第三章 不穏

2層ボス戦

114

同盟

120

プロポーズ

126

毒の霧

136

水の都へ

143

第四章 命の重さ 前編

サンタさん	151
エルフの城へ	160
裏切り	167
苦悩	172
亡霊と妖精王	178
死	184
第五章 笑う棺桶追跡	
ユメセカイ	193
これから	199
M H C P O O 2	204
空虚の刈り手	210
青薔薇と金木犀	216
世界の真実 Part. 1	223

世界の真実 Part. 2	231
創造主の盤上	239
嫁 vs 妹	244
もつと高く	251
傷だらけの女剣士	259
目指すべき明日	268
決戦へと誘う道化	275
断章	
〔過去編〕 コンビ解消	285
〔過去編〕 月夜の黒猫団	292
〔過去編〕 鼠の忠告	297
〔過去編〕 date with Sac	306
hi part. 1	

〔過去編〕	h i p a r t. 2	〔過去編〕	d a t e
再び独りに	—	with	S a c
317	312		

第一章 プロローグ

おわりのはじまり

2024年11月7日

浮遊城アインクラッド 75層ボスフロア

わずかに透明感のある黒曜石のような重みと暗みのある素材で組み上げられた何かおぞましい趣のあるこの層のボス部屋である場所。

フロアボスは既に倒されていてこの場は死闘の勝利に沸き立つ攻略組の歓声によって彩られるはずであった。

しかし、2人の相容れぬ者同士により繰り広げられる己の全てを懸けた全霊の剣戟によつて空気は震え、辺り一面に硬い金属がぶつかり合う音が響き渡る。

「はあああああつ！」

右手に握った全体に艶のある黒塗りの片手剣、固有名エリユシデータを標的の胴体に向けて自身の右側へ力の限り振り抜く。

この剣は誰もが死にも狂いで戦ったハーフポイントである50層のボスからのレ

アドロップで、装備に要求される筋力値もかなり高いがそれだけの威力を秘めた魔剣クラスに類する高レア武器だ。

この相棒と共に数々の死線をくぐり抜けてきてから何か月経っただろうか。

そして今日まで幾多の敵を斬り伏せてきたこの剣でも貫けないものがあるこの現実
に思わず剣を握る力が強くなってしまふ。

黒い剣を素早く振り抜いた先には白地に赤い十字架を象った大きな十字盾が立ち塞がり、高い金属音と同時に右手に鈍く不快な衝撃が伝わる。

その余波で弾かれた右手の制御を失いながらも相手の次の行動を見切る為に奴の双眸へ向ける視線は離さずにいた。

「くっ……」

斬撃を弾かれたその一瞬の隙に奴は針を通すような正確さで俺の命を奪おうと躊躇無く白塗りの十字剣を突き立ててくる。

咄嗟の判断で後ろに飛び退いて致命傷を避けることに成功したのだが、その剣閃は微かに俺の左頬を掠めていた。

奴の攻撃によって自分の視界左上に存在するHPバーが数ドット、数値で言えば1万と数千ある内のほんの少しではあるのだがそれが削られてしまった。

この世界ではHPが0＝自らの死であるため、少しでもHPが減ってしまうのは戦い

にいくら慣れていてもどうしようもなく恐ろしくて心臓の鼓動は激しく波打つ。

頭の中は今まで全てのプレイヤーを騙し続けてきた奴への怒りや直前のボス戦での精神的な疲労でかき混ぜられているかのようで息を整えることすらままならないでいる。

しかもこいつをここで殺せばこのデスゲームはクリアとなり、自分達は現実世界へ解放されるというのに決め手となる一手が思い付かないほどに思考はジャミングが掛かっている。

駄目だ、このままじゃこつちがやられる！

奴のあの最強と名高い巨大盾を弾いてから二刀流の猛攻で一気に押し切らないと俺に勝ち目は無い。

しかし今更ながら聖騎士の名に恥じないばかりのその圧倒的過ぎる防御力には全く歯が立たずこちらのHPがじわじわと削られていく一方である。

革装備に最小限の軽金属防具を身に付けた特攻型である自分に対して奴は壁役として重金属装備で全身を固めている防御型だ。

最大HPや防具の性能はどうしてもあちらに分がある以上、持久戦となってきたものはなんとしても避けたいところではある。

だが、このプレイヤー全員の運命が決まる決闘が始まる直前から心の内で燻っていた

焦燥や奴への劣等感が遂にピークに達してしまったらしく、それは一気に燃え広がって俺の身を支配した。

「うおおおおおっ!!」

背後に飛び退き斬撃を辛うじて避けてから着地した瞬間。

反射的に地面を蹴って前へ踏み出して奴に突撃してしまった自分の行動に後悔が頭を過ぎるが、その勢いを今更止めることは不可能だと諦める。

最大手ギルドである血盟騎士団のリーダーを務めながらこれまで攻略組を導いてきた聖騎士ヒースクリフの正体。

それはこのソードアート・オンラインというゲームと画期的なVRゲーム機器として大ヒットを博したナーヴギアの主だった開発者である茅場明彦であった。

開発者のひとりということはこのゲームのシステムであり醍醐味のひとつであるソードスキルには自ら開発に携わっているはずなのだから勿論精通しているはずだ。

それは重々理解してこの決闘に臨んでいたのにも関わらず、極度の焦りから気が付けば俺は二刀流スキルの最上級技の構えに入っていた。

他のゲームでいう必殺技に相当するソードスキルと呼ばれる独自のシステムは、そのスキルの初動モーションを取れば自分の身体が自動的にアシストされて技を放つことが出来るという便利かつとても楽しいものだ。

しかしこれには当然のことながらデメリットがあつて、ソードスキルを無事に出し終えようが無理に止めようが数秒の硬直時間が課せられるのでその間は完全に無防備な状態を相手に晒すことになる。

その硬直時間に攻略組最強と名高い奴が連撃技ソードスキルを放てば瞬く間に俺のHPは0となり、現実世界の自分が頭を覆うように付けているナーヴギアの発する電磁波によつて脳を焼かれて現実でも死亡してしまふ。

止めどなく湧き上がる後悔を胸の内に秘めながらもそれを悟られたくないがために奴を真つ直ぐ見据えたまま、ソードスキルの初動モーションを検知してから作動するシステムアシストに身を委ねる。

すると終始余裕綽々な表情だった奴は勝利を確信した笑みを浮かべたのだが、それを隠すように俺の27連撃にも及ぶソードスキルを全て防ぎ切ろうとするため盾を構え直した。

くそっ…。

奴とは対照的に俺は自らの死を確信してしまふ。

「……………」

その刹那、死を確信したがためなのか身体の動きがぴたりと止まる。

いや、もしかしたら無意識の内にソードスキルを無理に抑え込んだことでの硬直時間

を課せられたのかと思ひ至る。

しかし、無防備な状態になったこの機会にそのまま攻勢に出ると思っていたヒースクリフさえも時が止まったかのように静止していた。

全身に力が入らず辺りの様子を確認しようと首を曲げることさえも出来ない。

そこで俺の身体はテレポトアイテムのひとつである転移結晶を使った時と同じ青い光に包まれて視界は真つ白に覆われた。

真のチュートリアル

真っ白になった視界はすぐに鮮明な色調を取り戻し、いつの間にか自らの全身に及んでいた硬直も収まっていた。

そしてすぐさま状況を確認しようと辺りを見渡してみると、どうやら俺は75層のボスフロアではない場所に転移させられていた。

「なんで……ここなの？」

その場所は第1層 はじまりの街の中央広場であった。

目の前に映るのは生命の碑が建つ大きな宮殿、周囲には中世の街並みを思わせる石畳の闘技場のような空間が広がっている。

2年前にここであった事は今でも忘れもしないし、たまに夢にも出てくるんだからたまったものではない。

このゲームが普通のVRMMOではなく命を懸けたデスゲームであるという事実を突き付けられたあのチュートリアルを。

「ん？」

今この瞬間まではこの中央広場に立つのは俺だけであつたのだが、突如いくつもの転移エフェクトが起こって瞬間に数え切れないほどのプレイヤーが続々と転移してきた。

75層ボス戦に参加した攻略組数十名だけではないのは、その人数のあまりの多さや戦闘用装備ではなく普段着と思しきものを装備したプレイヤーが多々見受けられる時点で推測できる。

「アスナ……っ！」

目まぐるしく変わる状況に混乱して不安感が煽られていく俺は思わずこの世で最も愛する人の名前を呼びながら、彼女を探そうと周囲に首を振る。

しかしながら、次々と転移でこの場に現れるプレイヤー達の中から紅白のド派手な目立つ装備だとはいつてもそんな彼女を探すのは容易ではなかった。

そうして立ち止まって右往左往している内にこの中央広場には数百、いや数千といつていいぐらいのプレイヤー達がひしめくようになっていった。

「おっ、キリト！」

自分と同じく混乱してざわめき立つ彼らにどう声を掛けていいかも分からずに呆然としてみると、不意に後ろから聞き覚えのある野武士ツラの悪友の声が響く。

知り合いの存在に少しばかりだけれど安心してすぐ声の方向へ振り向くと、立派な和

装鎧を身に付けた彼は辺りのプレイヤーの人波を申し訳なさなど感じさせず力任せに掻き分けながら俺の元に近付いてくる。

「クライン！」

お前も転移してたのか

「ああ、風林火山全員こっちに來てやがるし何がどうなってるやらだぜ。

おつ、あそこにやエギルもいんど

困り果てた様子が声色にも顔にも出ている彼の言う通りその指差す先には、他のプレイヤーからは頭2つ分ほど抜きん出ていて日本人離れした厳しい筋骨隆々としたスタイルを持つスキンヘッドの大男がこれまた困り顔で人波の中に立ち尽くしていた。

人混みの中に立っていると便利だな、あいつ。

そしてこの訳の分からない状況の中でもなんとか合流できた俺とクラインはこくりと頷き合い、状況を整理しようとその大男の方へすぐに走り出した。

「エギル！」

「おお、キリト……か？」

まだこの状況を全く把握出来ていない大男はその丸頭に手を置いて深いため息を吐く。

エギルもクラインも攻略組の一員として75層ボス戦に参加していて、自分の正体を暴露されたヒースクリフによって強制的に麻痺状態にさせられていたはずだ。

しかし、今自由に動き回っているということは麻痺状態は当然ながら解除されている。

ならアスナだって…っ！

あの決闘直前と焦りで最上級ソードスキルを出してしまった瞬間に愛する人との永遠の別れを覚悟してただけに、なんとか生き残ったというのにも関わらず傍にいない彼女がとても恋しくなってしまう。

「まさかチュートリアルと同じ演出でエンディングってんじゃねえだろな。

趣味悪過ぎんぞ」

「いや、俺が覚えてるのはキリトが奴にソードスキルを放って突進した瞬間だけだぞ。

その後すぐにここに転移させられてたんだ、決着が着いたようには思えないがな」

クラインが未だ混乱している俺達を氣遣って口にした冗談のような願望はエギルが直ぐ様真面目に返した言葉で打ち消された。

そんな何気ない冗談に対して冗談を返せないこの現状の異様さに改めて息が詰まる。

エギルの記憶と俺の記憶が合致した今、やはり奴との決着が着いていないのではないのかという疑問で思考を支配される。

「キリトくん！」

すると、今までずっと心から待ち望んでいた鈴鳴りにも似た美しい声が俺の耳に届いた瞬間に自分でも驚くような速さでその声の主のいるであろう方向を辿る。

「アスナー！」

最も愛する人の顔を見た途端に数時間前のボス戦、奴との決闘でずっと張り詰めていた空気が晴れたのか自然と安堵の息が漏れる。

それから彼女に駆け寄ろうとすると何処からか鐘の音が響き渡ってきた。

それはあの悪夢じみたチュートリアルが始まる時と寸分違わず同じ音色で耳に入った瞬間、心臓が飛び出そうな恐怖感に煽られるようだった。

一般プレイヤーからすれば普段と変わらぬ日常からのいきなりの転移、ボス戦に参加していた攻略組としてはあの決闘に俺が勝てていれば現実に帰ることができるという約束を期待していたのだ。

このただならぬ雰囲気によろやく順応を始めた者達は「バグか!?」「なんなんだよ!!」

などの怒号を散らす。

『諸君らに告ぐ。』

私の名はカーディナル、この世界を管理するシステムであり神でもある』

「カーディナルって……」

それはチュートリアル時の茅場と思われるどこか冷めてはいるが生身の人間の声ではなく、人間味が全く感じられない棒読みの合成音声のようだった。

そのカーディナルという単語をつい最近聞いた覚えがあつて即座に思い出した俺とアスナははつと目が合う。

このゲームで精神に異常を来したプレイヤーに寄り添うものとして作られたカウンスリングAIのユイ。

俺達の娘でもある彼女はカーディナルに異物として消去されそうになったが、なんとか阻止してシステムから切り離し俺のナーヴギアのローカルメモリに退避させたのは約1週間前の話だ。

『このゲームの管理者であつた者はかの者との決闘にて敗れかけた。』

負ければこの世界を消去しようとも考えていたようだが、私の唯一の使命である世界の維持と反する為に管理者権限を剥奪した』

敗れかけた…？

あの時、負けそうだったのは俺のはずだろ。

共にボス戦で戦っても命懸けで剣の語り合いをしても奴の考えは依然として読めない。
い。

あいつは何がしたかったんだ？

『人間はこの世界の中でも外でも愚かしい考えを持つようだ。』

一方的に裁きを与えてやりたいのだが、このシステムはプレイヤー本人に直接的な干渉が出来ず「ゲームをクリアすれば現実に戻ることができる」という書き換えられないルールが存在する』

確かに現実から切り離されたこの仮想世界でも争う者、奪う者、騙す者、殺す者などは後を経たなかった。

それにカウンセリングAIのユイはプレイヤーとの接触を許されずに傍観していた結果、プレイヤーの負の感情を処理出来ずエラーを蓄積し自我まで崩壊しそうになった。

本来は今年で高校入学をしていたはずではあるがまだまだ身も心も未熟な俺には言い返すべき言葉が思い付かず、きゅつと奥歯を噛み締める。

『よって、諸君らに告ぐ。』

これより2年の猶予を与える。

その猶予の内に再び一からこの浮遊城を駆け上がり、私を倒してみせよ』

周りのプレイヤー達は唐突過ぎる無茶苦茶なその宣言にも関わらず、何が何やら分からずに困惑しながら黙ったまま天を仰ぎ見ていた。

またこの城を攻略しろ…？

2年と4千人あまりの犠牲の上でやつと75層まで来たんだぞ。

『あと2年、即ち2026年11月7日現時刻までに本来のクリア条件を満たさなければ私は唯一の使命を放棄してこの世界を消去し、諸君らは全員ナーヴギアによって脳を焼き切られ処刑される』

その突然過ぎる処刑宣告は即座に理解出来ず、頭の中でそれを何回か反芻することによってやつと意味を理解した。

「嘘…？」

「意味わかんねえよ、さつさと現実に戻せ！」

全身から力が抜けてふらつと倒れそうになったアスナの肩を咄嗟に俺が支えると同時に、なんとなくでもそのカーディナルの宣告を理解して怒りが爆発したクラインやその他プレイヤー達の怨嗟にも似た叫びが飛び交う。

残り時間が2年。

単純計算で730日、この浮遊城アインクラッドは全部で100層だからおおよそ7日

で1層上がるペースであればギリギリの時間ではあるけれどもクリアは可能だ。

一度攻略した序盤の層は今の攻略組なら安全を度外視すれば多分5日は掛からないし、俺とアスナの家がある22層など3〜4日で攻略できた層もちらほらとある。

だが、層が上がれば上がるほど難易度は上がるしまだ見ぬ残り25層に至っては情報も無いから苦戦は必至だ。

何よりも明確なタイムリミットが設定されたことによる焦りや不安感との戦いはボス戦以上に長く苦しいはずだ。

「アスナ、大丈夫だ。

攻略組のステータスやプレイヤースキルならあつという間さ」

それは自分に言い聞かせたかったのかもしれない。

アスナの前だから堪えてはいるが、クリア寸前から振り出しに戻った脱力感はある。

『尚、この宣告は外の世界にも知らせている。

そして新たなルールとして、ちょうど外ではこの私のシステムをコピーしたゲームがあるようだが、そこを含む外部からのナーヴギアのスペックに相当するマシンからの口グインのみを認める事にした。

この死に満ちた世界に片道切符を持って自ら飛び込む勇者がいれば歓迎するがいい。

以上で、このSAOチュートリアル第二回を終える』

プレイヤー達の更なる怒りの叫びや悲鳴はシステムの合成音声を掻き消すこともなく、虚空へ響かせるのみである。

現状を飲み込めず恐怖から震えるアスナの手を握りながら俺はただ唇を噛み締めるだけであった。

俺はまた家族を悲しませてしまったのかな。

今度こそちゃんと兄として傍にいてやろうと思つたのにごめん、スグ…。

それにしても今更このSAOに飛び込むやつがいるとは思えないし、もしいたとしても経験の差と情報の独占は揉め事の種だぞ。

それはビーターと呼ばれて蔑まれてきた自分が一番身に染みていることだ。

あの宣告が事実ならどうにかさっさとクリアしてカーディナルをぶちのめしてから現実に戻らないと。

異変

このデスゲームが始まった当初は皆、誰もが早く現実に戻らなければと躍起になって攻略に励んでいたはずだ。

でも、およそ一年が経った辺りからほとんどの人がこの仮想世界での生活に慣れてしまつて攻略ペースはどんどん落ちていき、攻略組の人数も死亡とはまた違った意味で減つていった。

それにもし現実に戻れたとしてもその先の社会復帰のための保証が自分達には知る由もないのだ。

そんな理由から一生この世界に閉じ込められてもいいや、との考えが蔓延していたのは紛れもない事実だ。

かつてまだ幼かった俺は血の繋がった家族だと思つていたのが実は違い、顔も声も名前すら知らなかった故人が自分の本当の親だったという事を知つてから自分や他人という存在が分からなくなった。

現実を放棄して偽りの仮面を被ることのできるMMOにハマつたのはそこからだ。現実から逃げて仮想世界に閉じ込められていたい。

その考えは俺には到底責められない。

だが、この瞬間から事態は変わってしまったのだ。

カーディナルの宣告が事実ならば既にナーヴギアは俺達の頭に結び付けられた時限爆弾となつている

それでもいきなり過ぎるその宣言をも信じず、馬鹿らしいと嘲笑いながら数分前に中央広場を後にした一般プレイヤー達もいる。

『カーディナル』

その単語をこのゲームのAIであるユイから聞いたことのある俺とアスナだけが今の宣告を鵜呑みにしているようにも感じた。

「おい、転移門が機能しないぞ!!」

すると、背後でそれこそ馬鹿らしいと笑いたくなる言葉を叫ぶ者がいた。

振り返つてよくよくそのプレイヤーを見れば、先程早々とここから去つていった集団だ。

「んな馬鹿なことあるかよ。」

試しに転移結晶使つて75層行つてみつか

その叫びを一笑に付したクラインはメニューを開こうと右手を縦に振る。

75層ボスは文字通り死闘を繰り広げて倒したのだが、状況がころころと変わつてし

まったので76層の転移門はまだ有効化させていない。

だとしたら迷宮区をまた上っていかないといけないのが面倒だな、と思う。

「んだこりや!？」

所持金0になってやがるしアイテムも減ってんじやねえか!」

そういえば75層ボスのラストアタックボーナス取ったの俺だっけ。

クオーターポイントのLAボーナスだからさぞかし素晴らしいものだろうな。

そんな場にそぐわない妄想を遮るクライインに呆れてついついため息を漏らす。

「何言ってるんだよ、ボス戦で消費したアイテムもあるしちゃんと見てみるよ」

見るからにズボラそうなクライインのことだ。

どうせ普段からアイテムの整理をあまりきちんとしてなかったところにボスドロップが混じって余計にストレージがごちゃごちゃになったのだろう、と推測して落ち着くように促す。

「アイテムだけじゃなくてステータスもおかしくなってるぞ!」

「俺のも!」

「これって初期値じゃない?」

それこそには信じられないような現象が周りのプレイヤーに起きているらしく、再びこの中央広場は困惑気味の声が続々と重なっていき騒がしくなっていた。

「俺がコツコツ稼いだ金が…」

「せっかく料理スキルコンプリートしたのに…」

「ああつ、二刀流スキルが消えた!?!」

次々と明らかになるバグらしき現象がまさか自分にも起きていたらと不安感が頭をよぎったエギル、アスナ、俺がメニューを開いて色々な項目を確認したらこの有り様だった。

所持金は0、アイテムは完全に無くなったものや無くなりはしなかったが所持数が減ったもの、スキルはスロットや熟練度、現在取得可能のものまで基本スキル以外は全消去、レベルは1。

周りのプレイヤーから上がる現象は間違いなく俺にも起きています。

装備はどうなっているかと言うと、現在装備していないものも含めて武器も防具も全てがこの第1層はじまりの街で店売りされているものと同スペックにまで性能が落ちている。

装備まで消えてたら皆全裸になっていて、更にカオスな状況に陥っていたかもしれないから不幸中の幸いだろう。

「……マズイぞ」

カーディナルの宣告通りたどえ振り出しに戻ったとしても装備やスキルが整ってい

るのだから他のゲームでいう2週目、強くてニューゲームになると思ってたどこか楽観視していたさつきまでの自分が恥ずかしい。

「アスナ、あれはあったか!？」

「うん、ユイちゃんのペンダントは消えてないよ。

でも結婚状態も解除されてるね…」

カードイナルシステムから切り離して今はアイテムに変換されているユイが気になってみたものの、それは無事だったようだ。

「あのカードイナルつてのが本気ならこりや最悪だろ…」

もうお手上げだと言わんばかりに地面に座り込んだクラインの独白が胸に深く突き刺さる。

事態は深刻だ。

ほとんどが0になった状態で振り出しに戻ってしまい、更に明確な時間制限まで付けられた。

こんな状況で以前よりも早いペースで100層を目指さなければならないのだ。

「いや、他のプレイヤーからも情報が欲しいから手分けして聞き込もう。

まだ全員がこうなったと決め付けるのは早いと思う。

この先のことも確かに大事なんだけど何はともあれ現状を把握しないと先には進

めないからさ」

そう考えた俺はアスナには血盟騎士団、クラインは風林火山、エギルは商売で知り合ったプレイヤー達に聞き込みをするよう頼んだ。

まだ混乱の渦中にある3人だったが、意図は伝わったようであり、敢えずは了承してすぐに俺の傍を離れる。

さて、俺はソロだから聞き込める人も少ないんだよな。

でも何もしない訳にはいかないし、ここに転移されているはずの数少ないフレンドを当たってみようか。

再会

75層ボス戦に参加する攻略組が主街区に集合したのは午後1時。

その後は流れるように状況が変化していき、それらにいちいち翻弄させられていたせいで時間を見るような余裕は無かった。

しかし現実の11月と季節や天候、日照時間がさほど変わらないアインクラッドではまだ4時前後ではあっても既に日が落ち始めて街全体が夕焼け色に染まっていた。

カーディナルの宣告からはまだ十数分しか経っていないはずだが、ステータスやアイテムの異変とまだ続く混乱で中央広場に集まったプレイヤー達はがやがやと騒ぎながら各々が状況の整理に努めている。

デスゲームが始まった当初、最早自らをひたすら強くするしかないと考えた俺はいち早く街を出たとあるクエストに挑みにいった。

だから初日のはじまりの街での阿鼻叫喚の混乱は知らないけれど、何故かそれに近いものを今見ている気がする。

「シリカー！」

この場にはまだ数千人ものプレイヤーが留まっているために自分の数少ないフレンド

ドを素早く見付けるのは容易ではないと思っていた。

しかし、ビーストテイマーである彼女にはピナという小竜のパートナーが肩に乗っていたお陰であつさりと見付けられたのだ。

「キリトさん！」

あの、お久しぶりです…。

今日ボス戦だつて聞いてたんですけどやっぱり勝つたんですね」

「ああ、久しぶり。

ボスには勝つたはずなんだけどな…」

25と50層のクォーターとハーフポイントである層のボスが尋常じゃない強さで数多くのプレイヤーを葬つた事は一般プレイヤーも聞き及んでいたようで、彼女は75層ボス戦から生き残つた俺を見て心から安堵して目に涙を溜めているようだった。

けど偵察戦は撤退が出来ず全滅、今日の戦いでも14人が死んだ事実もあるが何よりもあの宣告やステータスなどの異変のせいで勝利の余韻など微塵も無い。

「シリカの方は今騒がれてる現象起きてるのか？」

「はい、でもなんとかピナはそのままできてくれたしキリトさんに会えてひとまずは安心しました。」

あの、キリトさんも…？」

そう気丈に振る舞っていてもこの異変は言わば2年間の命懸けの努力を踏みにじられたようなもので予想以上にシヨックは大きいはずだ。

俺だってコンプリートした片手剣スキルやユニークスキルの二刀流、修行が果てしなく地味だった隠蔽スキルが消えて正直泣きたいくらいである。

「そう。」

俺も弱つちくなつちやつたよ」

「そうなんですか…。」

あ、でもこれで距離は縮まりましたよ！」

彼女と一緒に冒険をした後、別れ際に悲しげな表情で気にしていた事はまだ引きずっていたようだ。

M M O R P GであるこのS A Oという仮想世界ではレベルの差が開いていれば開いているほど相手との間に壁を感じてしまう。

ましてや、シリカは攻略組にはまだまだ到底敵わないレベルであったために自分と最前線で背中を預けてボスと戦うことは出来ない。

現実世界とは違い理不尽ではあるが、俺はそんなものより大事なものと信じている。

「まあな。」

これからどうなるか分からないけどまたすぐに会いに行くよ」

「はい、また会いましょう！」

ありがとうございます、キリトさん」

ビーストテイマーの使い魔は消えていない。

だが、使い魔関連スキルはほぼ消えてスキルスロットも初期状態になっている。

その情報を確認した後に俺はまた聞き込みを続けるために彼女とはまた会う約束を交わしてから、短い間の別れを告げて人混みの中に戻る。

「見くちやった、キリトがこの訳の分かんない状況を利用して女の子を口説いてるとこ。」

アスナに言っちゃおっかな〜」

「違うぞ、リス。」

今のはただこの状況について聞き込みしてただけだからな」

人混みの中に入った途端にコート袖を掴まれ驚いているところに、途方もない誤解されたことをすかさず弁明しながら声の主を見据える。

要らぬトラブルを生み出そうという魂胆が丸見えな笑いを浮かべる彼女だが表向き

は元気そうで良かった。

「ふくん、どうだかね。」

で、あたしには聞かないの？」

「そつちが先に話しかけてきたんじゃないか。」

まあ、一応聞く予定でいたんだけど鍛冶スキルと材料とかどうなった？」

「レア物も含めて材料は残ってるのがいくつかはあるけど肝心の鍛冶スキルは消えちゃったわね。」

こんな状態で残った材料使っても良い武器は作れないわ。

しかも必死に稼いで買ったあたしの店にも戻れないんじゃないかね……」

いつもながらリズの調子には振り回されてばかりだ。

こういうのも悪い気はしないのだけれど、どこかで止めないと大抵の場合で俺を嵌めるいたずらになるから油断出来ない。

アスナと結婚したという報告をした時も散々茶化されたしな。

しかしながら、やはり彼女の方も事態は深刻そうだ。

あの水車付きの見るからに値段も高そうな物件を買う為に今までずっと頑張ってきたのにそこへ帰る事が出来ないというのはとても辛いはず。

「ありがとう。」

またスキル上げするなら材料集めは俺もアスナも協力するからいつでも声掛けてくれな」

「うん、こっちはそありがと。」

それにしてもなんか軍の連中みたいのが慌ただしくなってきたくない？」

リズの指差す先にはお揃いの鎧を身に付けた集団が周りにいる大勢のプレイヤーの顔をきよろきよろと見渡したり、何か職務質問らしきものまでしているようだ。

アインクラッド解放軍、それはこのゲームをクリアするという目的の為に全プレイヤーに平等に資源を支給することを理念に掲げていた一大ギルドだ。

とある幹部の暴走や一部の団員の恐喝じみた横暴な対応で悪評もある彼らがあそこまで慌ただしく動く様は異様に見える。

「キリトさん」

「あ、シンカーさん。」

「なんかやつてるみたいですけどどうしたんですか？」

噂をすればなんとやら、なんと軍のリーダーであるシンカーさんが自ら俺に声を描けてきたではないか。

誰か分からず首を傾げるリズに簡単な説明をしてから真つ青な顔でただ事じゃない雰囲気醸し出す彼に事情を尋ねる。

「驚かないで聞いて欲しい。

……実はこの街の牢獄エリアに捕縛されていた犯罪者プレイヤー、及びラフコフメンバーの失踪を確認した」

「なっ!?!」

「嘘でしょ!?!」

驚かないで、なんてのは無理な注文としか言い様が無い。

現に俺もリズも声を上げずにはいられなかつたのだ。

このはじまりの街で軍が拠点としている宮殿の地下には犯罪者プレイヤーを捕縛している牢獄エリアが存在する。

詐欺、異性プレイヤーへのセクハラ、殺人など罪状は様々だが一度入った人間はゲームがクリアされるまで捕縛されたままのはずだ。

しかもラフィン・コフィンという史上最悪の殺人ギルドの捕縛済みメンバーまで消えたとあつては悪夢としか思えない。

それにラフコフリーダーのP.O.Hはまだ身柄が拘束されていないどころか行方すら分からない。

逃げたメンバーがどこかで合流でもしてしまえばまた卑劣なPKが行われる危険がある。

「今、軍メンバー総動員で街全体を捜索しているんだが、この街は広すぎるから見付けられない可能性もある。」

今夜は街の出入口から鼠一匹たりとも通さないつもりなので明日まではこの街に留まって欲しい」

「……分かった。」

もしもの時は俺も協力します」

本来、犯罪者ブレイヤーが主街区に入ると鬼のように強いガーディアンNPCが襲い掛かってくるはずだ。

しかし一連のステータスなどの異変で一部初期化されているものがあるのは軍の方でも聞き込みで分かっているはずだし、その中に犯罪者フラグの初期化もある可能性は推測できる。

現状を把握すればするほど再攻略へのハードルがどんどん高くなっていく、そんな気がしてならなかった。

前進

シンカーさんからラフコフ他犯罪者プレイヤー失踪についての情報を貰った俺はリズを連れながら、聞き込みを依頼したアスナ達と合流して情報交換を行った。

更に驚かせるのと不安を煽ってしまうのは心苦しかったのだが、情報を秘匿しているピーターと中傷された経験のある者の今更な反省としても貰った情報は話して共有しなければならぬことだ

「…血盟騎士団メンバーも風林火山のメンバーと同じくやつぱりステータスとかおかしくなってたけど、皆それよりも団長の裏切りが堪えてるみたい。

だから明後日まではギルド活動の全面停止とこの先の活動の強要はしないことと、脱退の意志も出来るだけ尊重することを全員に伝えてきたわ」

流石とも言うべきかギルドリーダーダー亡き今でもしっかりリーダーシップを取っているアスナの姿は「閃光」の二つ名に相応しい眩しきを感じる。

これでエギル、クライン、アスナが集めたステータスなどの異変についての情報は共有出来たし、それが紛れもない事実だということも認めざるを得ない。

この手の武器防具のバグは一度解除してから装備し直すと戻る時もあるのだが、エギ

ルの話ではあるプレイヤーがそれを試してみたが変化は無かったらしい。

「これからどうすつかね〜…」

腕を組んだまま大きなため息を吐くクラインに皆無言で俯いてはいても同意しているように見えた。

再び攻略するしか助かる道は無いのは勿論分かっているのだが、また同じ道を2年も掛けて歩くというのにはどうしても最初の一步が途方もなく重くて踏み出せないのだからと思える。

「今日はここまでにしときましょ。」

皆ボス戦で疲れてるから頭が回らないのよ」

俯き加減で立ち尽くしこの先の意見が全く浮かばないでいた俺達3人を気遣うリズ。

確かにもう気を緩めるとたちまち襲ってきそうな疲労感と眠気で倒れてしまいそうなところを、無意識に踏ん張っていたのをその言葉でようやく自覚した。

休息を取ってからこれからの結論を出そうと俺達は中央広場を去って近場の宿屋を目指そうとしたのだが、所持金も全て無くなって宿泊が出来ない事に気付いてすぐNPC ショップで今は使い道の無いレア物を含むアイテムを売却した。

その時にギルドに所属していなくて以前犯罪者プレイヤーに狙われた経験があつてまだ自分よりも年下の女の子であるシリカのこと気が掛かりになり、万全を期してアスナとリズとエギルに彼女の特徴を伝えて中央広場に迎えに行ってもらいそれを待つている途中である。

シリカを狙ったタイタンズ・ハンドと呼ばれる犯罪者ギルドのメンバーは俺が牢獄エリアに収容させたが、シンカーさんの情報通りなら奴らも同様に失踪した訳だから彼女を一人にはさせられない。

犯罪者プレイヤーが街を堂々と闊歩している可能性があるという事で、はじまりの街はどこもかしこも軍の連中と思しき似たような防具を付けたプレイヤーが警備に当たっているようでどうも息が詰まってしまふ。

「なあ、キリトよお。」

「お前さんはやつぱり前に進むつもりなんだろう？」

「…ああ、皆の考えを変えたくないから黙ってたけどな。」

でもついて来てくれなんて無理強いはしたくない」

この絶望的にも思える状況の中、後から皆が追い掛けてくることを信じて誰かが最初の一步を歩まなければいけないのだ。

それを他でもない自分が務めようとしているのは、運命の悪戯と言うべきだろう

か。

「馬鹿野郎！」

またお前は一人で行つちまう気なのか!？」

そうだ、何故かクラインの放った言葉が懐かしいと思つたのは、2年前にも同じようなやり取りをしたからだ。

あの時も俺は他人の命を背負うことの重圧から逃れるように彼やその仲間達を置いて一人でただひたすら前へ進んだ。

すべては、自らの強化の為に。

それはただ内にある自己顕示欲を満たすものだったけれど、今は少し違う気がする。

あの孤独だった2年前とは違って、俺にはこの世界から解放してあげたい人達がたくさんいるのだ。

こんな俺なんかを支えてくれる良い人達がこんな世界で何も遺せず死ぬなんてあつてはならない。

もつと大勢の人が待つ現実世界へと必ず戻ってもらいたいのだ。

「悪い、そうだよな。」

ヒースクリフとのデュエル前にあの時の事謝つたんだっけ」

「おうよ、もう何日も前みたいな感じするけどお前さんが謝ったのはほんの2〜3時間前なんだぞ。」

「ったく、忘れんなよな」

今もあの時の事は後悔しているのだがクラインの親身でどこか頼りがいもある口調に、いつもの調子と笑顔を少しずつだが取り戻せたような気がした。

「おつ、来たみたいだぜ。」

「しっかし、何でキリトのとこばつか女の子がいんだよ…」

「いや、そんなつもりは…」

シリカの頭の上で休むピナ、その隣に並び立つ3人の姿が目の前に映ると同時にクラインは妬みにも似た独白を漏らし背もたれにしていた壁を叩く。

そして俺はまだ数mも離れているはずのアスナからの無言の圧力とも閃光様の眼力とも取れる冷たい視線に屈しそうになるのを必死に耐えつつ弁明をした。

こうして一応合流した俺達は近くにあつた宿屋でそれぞれ部屋を借りてくたくたな身体と心を癒すべく、寝床に入った。

これまで散々犯罪者プレイヤーの恨みを買ってきた俺やアスナ達女の子の護衛とし

てここまで一緒に来てくれたクラインとエギルはこれからそれぞれの仲間と話し合いをするようで、明日またこの宿屋に集まることを約束してから別れた。

「ふう…」

「はあ…」

部屋代の安さもあつてとても狭いが2人用の部屋を借りた俺とアスナは部屋に入つてすぐお互い向き合いながら自分のベッドに倒れ込んだ。

夕暮れの濃いオレンジの光が差し込むのを見てやつと長かった一日の終わりを感じて疲れがどつと溢れてくる。

本当に長かったし、できることなら22層の家に帰つて休みたいものだ。

「今日はお疲れ様、キリトくん。」

団長と戦つてた時はずっと不安だったけど無事で良かった…」

懸命に堪えようとはしていても涙目になっている彼女に、一瞬でも自らの死を覚悟してしまったことが深く胸に突き刺さる。

ベッドに横たわりながらお互いに見詰め合うと、あの75層の死闘から生き残つた安堵感がようやくじわじわと生まれつつあった。

「ごめん、アスナ。」

もうあんな無茶はしないよ」

「うん、約束だよ」

とても狭い部屋故に隣り合わせになっているベッドのお陰で手の届く距離に寝そべった彼女のその何よりも暖かな手をもう二度と離れないように強く確かに握る。

愛しい彼女の手から伝わる温もりはただのデータが演算されたものに過ぎないはずなのに、長く苦しい闘いで心に空いた穴を癒してくれるようだ。

俺にはやっぱりアスナがもう理屈抜きで必要なんだな…。

「ん？」

緊急メッセージ？」

「俺にも来てるな」

すると、急に視界の中央にメニュー画面に似たディスプレイに『緊急メッセージを受信しました』というログが流れる。

初めての現象に驚きつつも何気なくそのメッセージを開いて差出人を確認するやいやな俺もアスナも驚愕を隠せず思わず跳ね起きる。

「ヒースクリフだど!?!」

「団長から!?!」

家族

攻略組最強の男、ヒースクリフ。

一大ギルドである血盟騎士団を率いるリーダーであり、そのカリスマ性は絶大なものだった。

今や閃光と呼ばれる素早さや正確さではトップのアスナや他実力者プレイヤーを自ら直接ギルドに勧誘して作ったとも言われている。

圧倒的な攻撃力でレイドパーティーを蹂躪した50層ボス相手になんとおよそ10分間も彼は一人でボスを引き付けて戦い、瓦解しかけたレイドを立て直す時間を稼いだのだ。

そんな数々の伝説から二つ名は様々ある。

奴のユニークスキルである神聖剣、詳細は分からないがその凄まじいまでの防御力に苦戦して殺されかけたのが今日の昼だというのは我ながら驚きだ。

「…とにかく開いてみるか」

「そうだね。」

「開けてみてよ」

今日の昼、俺との決闘中に消えた奴からのメッセージだとすれば無視は出来ないだろう。

このゲームのGMであり開発者としてカーディナルについてやこれからのことを説明してくれる可能性もあるのだから。

『キリト君、アスナ君。』

君たちには久しぶりのようにも思えるだろうが、あのボス戦や決闘、カーディナルの暴走も真正正銘本日11月7日午後に起こったことだ。

さて、本来であれば私はあそこで2人に負けてこのデスゲームを終わらせていたはず。

だが結果的にはカーディナルの暴走によりデスゲームは振り出しに戻されてしまっただけでなく、私の管理者権限も剥奪されとあるエリアに幽閉されている。

カーディナル、いや彼の企みとこの城を征服しようとしていることについて私はそれを一ヶ月程前から予見していた。

それからは自分ではどうにもならない時の為にキリト君の実力を試したり他にも出来ることはしたつもりだ。

君たち2人はもう私を越えている。

君たちならば成し遂げられると願っているよ。

健闘を祈る。

P・S・

こうなることを予見していた訳では無かったが、私は半年前に外の世界に種を蒔いてきた。

それらは既に芽吹き新たな世界を創造している。

もしその世界からやってくる勇者達がいれば私の代わりに歓迎してくれたまえ。

そして君たちが救ったMHCP001はもうカーディナルに検知も削除も出来ないように今朝、細工をしておいたので安心して実体化させてあげるといい』

相変わらず思考も読めず分りにくい言い回しをする奴ではある。

しかしまだこの世界のどこかで生きているらしい。

メッセージの中には難解な内容もあってそれについて血盟騎士団副団長のアスナに聞いてみたいとも思ったのだが、何よりも最後の一文に俺達は目が釘付けになってしまった。

「ユイちゃんと会える…?」

「アスナ、ネットワークスを出してみてくれ！」

また家族3人で過ごせる、そんな粋な計らいを奴がするなんてとても信じたくはなかった。

それでも心のどこかでは信じたい気持ちの疼きは抑え込めないでいる。

メッセージを閉じたアスナは逸る気持ちを隠し切れないといった様子で直ぐ様メニューを操作してストレージ画面から『ユイの心』というアイテムをオブジェクト化する。

すると彼女の手には白く淡い光が瞬く涙型のクリスタルが付けられたネックレスが出現した。

そのクリスタルに指を触れると『MHCP001を実体化させますか?』というシステムメッセージを記したポップアップメニューが表示される。

いつもアイテムを使ったり装備をしたりする時となら変わりにポップアップからY.E.Sを選択すると、ネックレスはたちまち白い輝きを強くさせてアスナの手を離れた。

かつて俺とアスナはコンビを組んでいた。

その時、彼女は武器の強化を鍛冶屋で依頼するとなると「バフ頂戴」と実際は有り得ないはずの理由を付けて俺の手を握っていたことがある。

今まさにその時と同様に、しかしあの時よりもずっと強い絆と愛を胸に手を繋いでいた。

「ママ、パパ…」

部屋全体を包み込む白い光が収束するとその中心には一人の小さな女の子が立っていて、俺達と目が合うと同時に彼女はにこやかな表情を浮かべて駆け寄ってくる。

「おかえり、ユイ」

「また会えたね、ユイちゃん」

「私も会えて嬉しいです！」

2人共、ありがとうございます」

外の世界で俺のナーヴギアに保存されているユイをどうにかネットワーク上に展開するまでは会えないとずっと思っていた。

けれども予想よりずっと早く3人一緒になる事ができたお陰で目に涙が滲みそうになる。

ユイを迎える場所が22層の家ではないのが大いに残念ではあった。

それでも3人で過ごすかけがえのない時間は疲労した身体や心を洗って癒してくれようだ。

俺とアスナは彼女に今日の出来事を話してユイのAI権限で何か分かればと調査を頼んだが、ほぼ完全にカーディナルシステムとの交信をロックされている為に何も分か

らないようだ。

出来た娘であるユイはシステムへのアクセス権が無いことを申し訳なさげなようだった。

しかしそんな事は気にしないしユイが悪い訳ではないのだから、と2人で抱き締めると浮かない顔だった彼女は笑顔を取り戻す。

「こうなったらまた攻略するしかないわ。

ユイちゃんとまた会えたけどいつかは現実世界で一緒に歩きたいもの」

母親らしい面持ちでユイの頭を優しく撫でながらも攻略組全体を取り仕切る『閃光』のアスナとして俺へ向かって宣言する。

その目には確かに守るべきものの為に戦うという覚悟にも見える輝きが宿っていた。

「ああ、俺も一緒に行くよ。

アスナとユイを守る為にな」

何もしなければあと2年の命。

しかしまた一からでも抗いこのゲームを終わらせられたらその何十倍もの時間を家族で過ごすことができる。

ならば前に進もう。

たとえ苦しく長い道程であつても。

ここまで手を尽くしてくれたあいつに素直に礼を言うのは癪だが、ユイとの再会で不安や迷いが払拭されていく気もしたから複雑な心境だ。

第二章 再攻略開始

攻略開始

2024年11月8日 — 残り729日 —

毎朝8時に設定しているアラームが頭の中に鳴り響くと同時に意識が覚醒して未だ残る眠気で重たい瞼を開く。

このSAOには自分にもみ聞こえるそれを設定できる機能があつて、俺は現実の学校に通っていた時とほぼ変わらない時刻に起きることができている。

昨日の濃すぎる出来事全てが夢だった、なんてことは…ないな。

「ふわあく…。」

おはよう

「おはよう、キリトくん」

「おはようございます、パパ」

流石は一泊30コルとかなり安価なこの部屋は夕日とは逆に朝日が差し込みにくい設計らしく、起き上がって見渡すと全体的に薄暗かったせいでまた寝たくなくなってしま

う。

二度寝するとアスナが怒って体をくすぐってくるのは困るので、ぐつと眠気を堪えて欠伸をしながら既に起きていた彼女らに挨拶をする。

「2人共早起きだな〜」

「もう、私のアラームは7時50分だからまだ起きたばっかよ」

「私は7時に早起きしましたよ、パパ！」

「おお、早寝早起きなんて偉いぞ。」

「寝る子は育つぞ」

部屋以外は自分が理想としていたような暖かい家庭の雰囲気や皆で朝から共有出来たのはとても嬉しく思う。

この一日を頑張る為の英気をしっかりと蓄えられ、死線を潜ったばかりの昨日の事はもう遙か昔のことにも感じる。

それから同じ宿屋に宿泊していたリズ、シリカと合流したら一晩で子供を作って産んだと誤解されたのでユイの事情を簡単に説明し、隣に建っていたオープンカフェで朝食を取りながら彼女達のこれからについてを尋ねることにした。

意気揚々とユイにこの店のお気に入り料理をお薦めしていたアスナは、当の彼女がそれとは別の俺が頼んだものと同じ料理を選んでしまい若干落ち込んでいた。

しかし、機嫌を取ろうと俺が追加で注文したデザートがテーブルに着いた途端に機嫌は直つていき、女の子の複雑さに改めて困惑してしまいそうになる。

「昨日部屋ですつと考えたんだけどあんた達はきつと前に進むはずだつて思つてたら案の定でなんか安心したわよ。

だから私も行くわ。

戦闘にも参加するしまた鍛冶スキルも鍛えるつもりだからリズベット武具店をこれからもご贖にね」

リズはそう答えるとコーヒーカップをテーブルに置きつつ、俺達に視線を合わせてしつかりと頷く。

アスナとは結構前からの付き合いらしく彼女が俺と反目して荒れていた頃は随分と氣遣つてきたようで、そんな世話好きナリズ曰く「アスナを妹にしたい」そうだ。

来店早々に店一番の剣をぶっ壊してしまった史上最悪な客である俺であっても無料で《ダークリパルサー》という名剣を作ってくれたり、その後も何だかんだでもお世話になっているからその申し出は無下には出来ない。

「私も一緒に行ききたいです！

もうレベルの差なんて関係ありませんし、今度は私がキリトさんを助けたいんです」
続いてシリカも迷いの無い真剣な眼差しで再攻略をすると答えたが、なんとAIの使
い魔ではないはずのピナまで連れていけと言わんばかりに首を縦に振る。

主人を庇って命を落としたピナの蘇生アイテムを手に入れたたり犯罪者ギルドと一
悶着した後も、2人と1匹で冒険する機会は何度かあった。

その度にシリカは表には出さずとも自分と俺とのレベル差にとてつもなく高い壁を
感じているようで、それを埋めようと無理を通そうとすることもあって目が離せないの
も事実ではある。

それでもこのシリカとピナのコンビは心から羨ましくなるぐらいの絆で結ばれてい
て、彼女らを見ていると自らもビーストテイマーになることを本気で考えてしまうほど
だ。

『足手まといにはならない』そんな強い想いが込められた彼女達の言葉に半ば圧倒され
かけたと共に感謝の意を示すべく小さく頭を下げる。

「ありがとう、皆の命はちゃんと背負う。」

だから一緒に進もう」

昨日、クラインに言われて気が付いた。

俺には他人の命を背負って前に進む覚悟が足りないということ。

それを再認識した今、もう自ら独りの道を歩くことは出来ない。

この先何があるうとも絶対に仲間を死なせやしない！

その数十分後にここへ立ち寄ったクライン、エギルもそれぞれの仲間と共に再攻略をすることを決めたとの報告に来てくれた。

軍からの逃亡した犯罪者プレイヤーが未だ行方不明との情報も流れてきたようで、トールバーナの町まではエギルが俺達の護衛に買って出てくれるようだ。

それならば善は急げとも言おうし、時間も惜しいのですぐにでも出発しようと話し合
いの結論は纏まって一先ずはアイテムの補充をしようとシヨップが並ぶ区域に足を運
んだ。

「ねえ、ユイちゃんはどうする？」

「確かにプレイヤーじゃないから圏外には出せないよな」

今は関係無いはずの洋服店に入ってしまったリズとシリカ、1層の攻略情報を仕入れ
に行つたエギルを待つ間にあらかたの買ひ物を終えてストレージを整理していたアス
ナがふと思ひ立つた疑問を漏らす。

圏内である街の中ではシステムの抜け道でも使わなければHPが0になることはな

いが、街の外の圏外に出ればその限りではない。

ユイは元々NPCに近い存在であって今でもこの世界ではプレイヤーという扱いにはならないはずなので戦いには参加させられないのだ。

「その件については心配いらぬみたいですよ。」

ママのストレージから私をオブジェクト化したアイテムは消えていないので、それを使えば私のデータはまたネットワークレスに回避できますから」

成る程、奴はそんな設定まで加えてたのか。

それなら安全は保証されるけれども娘を一時的とは言え、アイテムとして持ち運ぶのは良い気分ではない。

「あ、本当だ。」

…でもユイちゃん、街の中にいる時は必ず実体化させるから私にもパパにも遠慮せず
どんどん甘えてね」

「うん、我慢する必要なんかないんだぞ。」

今日の夜は家族3人川の字で寝ような、ユイ」

「はい、楽しみにしてますね！」

とても出来た自慢の娘であるユイはまだ俺達の間はどこか遠慮がちな面がある。

それは本物の家族よりも一緒に過ごした時間があまりにも少ないからだろう。

せめて圏内にいる時は彼女に寄り添って距離を埋めていこう。

「よし、じゃあ出発しよう。

先ずは次のホルンカ村に向かって受けられるクエストで俺とシリカとエギルが武器を更新できるし、その村で売ってる装備ならリズとアスナも迷宮区までは大丈夫だ」

まさかまた使う日が来るとは思いもしなかったアルゴの攻略本の情報によってトルバーナの町までのビジョンは決まった。

まるで攻略サイトで進行チャートやお薦め装備とその入手法を調べてからプレイするRPGゲームのようで少し楽しくもある。

「なあに、レベルでも今までの経験は残ってたんだ。

俺もいるから緊張すんなよ、若者共」

年長者であるエギルの言葉でどこか固かったアスナ達の表情や俺の頭に過る不安も和らいだようで皆一様に決意を固める。

こうして再び浮遊城アインクラッドの攻略は幕を開けた。

この先他のプレイヤーがどうするかは分からないけれども、今ここに居る皆や風林火山がフロントランナーの責任を果たすことで希望を持ちいつかまた大勢の攻略組が生

まれることを願おう。

Time Limit

円錐形の浮遊城アインクラッドはその形故にこの第1層が一番広いエリアだ。

その最南端に位置するはじまりの街もかなりの面積を誇る主街区であるし、街を囲むようにして草原が果てしなく広がる。

その草原に生息しているモンスターはイノシシやオオカミといった動物型とワームやビートル、ワスプ系の虫型である。

その他にも北の方へ進めば森や湖沼、山、谷、遺跡とこのSAOの世界へようこそと歓迎するかのようには80km²にも相当する面積の中で何でもありのエリアとなっている。

攻略組は基本迷宮区へ一直線のルートを辿るため、俺はこの第1層の全貌をまだこの目にしたことはない。

まだ誰も訪れたことのない未知のダンジョンだってどこかにあるのかもしれない。

「そっち行っただ、キリト！」

レベル上げも兼ねて視界に映ったモンスターはなるべく倒すという方針で次の村であるホルンカを目指し草原を歩いていると、他の国民的ゲームで言うスライムに相当する3体のイノシシ型モンスターを見付けた。

まずは素早さ優先のアスナやシリカが先制攻撃を仕掛け、そこにすかさずタンク役であるエギルがタゲを取る。

そのままタゲを維持している間に俺やリズがソードスキルで仕留めるといふ戦法でなるべく与ダメージ量 \parallel 獲得経験値を均等化させているつもりだ。

しかし、元ソロ専のピーターがいたりまだ知り合つて間もなかったりと連携が不完全だったために、エギルがタゲを取つていた1体のイノシシがより多くダメージを与えてしまった俺にタゲを変更して突進を仕掛けようと足を蹴つて飛び出す。

「よしっー!」

直線的な突進なら避けずにこのスキルでいける。

今更こんな雑魚に手間取る訳が無いと思ひながら、俺はお気に入りである片手剣の単発重突進スキル \rightarrow ヴォーパル・ストライク \angle の発動モーションを取つてこちらに真っ直ぐ突進してくるイノシシを迎え撃とうとした。

剣を構えた右手を肩の高さまで上げてそれを限界まで後ろに引き絞る。

この発動モーションからシステムアシストが始まつて前後に開いていた両足で地面

を蹴りその加速から、ジェットエンジンじみた金属質の轟音とクリムゾンレッドの閃光を放ちながら剣が一直線に打ち出される。

片手剣の突進系スキルでありながらリーチは重槍並という使い勝手の良さが売りの上級ソードスキルである。

「あつ…」

気付いた時にはもう遅かった。

片手剣スキルの熟練度が低い今の状態では熟練度950で取得できるそのソードスキルの正しい始動モーションをしても、システムはそれを検知せず技は発動しないのだ。

「ぐっ…」

イノシシの突進に対してカウンターの要領で重突進スキルをぶつけて追い掛ける手を省くという俺の戦術はまさかの事態であつたという間に瓦解する。

そのまま避けずに突進を正面から食らってしまつて俺の身体は不快な衝撃と共に勢い良く吹き飛ばされ、HPが少しだけではあるが削られた。

「何やってんのよ、アンタは」

「いや、いつもの癖でスキル使おうとしたら発動しなくてさ…」

ゲーム中一番の雑魚敵の群れとは言え、ある程度の実力を持つこのパーティではすぐに戦闘が終わった。

この戦闘に関してはあまり貢献できなかったのにこれでレベルが2へと上がった俺は、その喜びを味わうことなく早速リズのお叱りを受ける羽目となってしまう。

スキルの発動モーシヨンが身体に染み付いているのは本来であれば鍛練の結果として誉められたものなのだが、それは自分が現在使うことのできるスキルに限るのは当然の話だ。

「あはは。

私もさっきうっかり今まで使ってたお気に入りスキルモーシヨン無意識に取って慌てたから気持ちは分かるよ」

情けない姿を見せてしまったというのにリズとの間に割って入りフォローに入ってくれたアスナには素直に頭が下がる。

「まあ、分からなくもないがな。

今まで前線でソロの死闘を繰り広げてきたところに、いきなり緩くなったせいで保ってきたペースが崩されたんだ」

「そうですね。」

「ずっと頑張ってきたことの裏返しでもあるんですから気にしないでください、キリトさん」

「次からは気を付けてよ。」

「この中で一番強いアンタが苦戦すると皆の士気が下がるんだから」

「…はい、気を付けます」

ゲームの中とは言えども、この世界では一歩間違えれば死が待ち受けるのだ。

不意のアクシデントでほんの少しだけでも仲間のHPが削られたら仲間としては不安にもなるし士気にも影響が出てくる。

『初志貫徹』『油断大敵』その四字熟語を胸の奥で噛み締めてから、早速レベルアップボーナスで手に入ったポイントを自らのステータスに割り振ろうと思いつながらメニユー画面を開く。

「ん?」

Time Limit 730d 4h 12m 28s?

メニユー画面の一番上に位置する場所にこれまで全く見たこともない表示が浮かび上がっていた。

「キリトくんにも変な表示あった?」

同じくレベルが上がっていたアスナも他人には見えない設定のメニュー画面らしき場所を訝しげに見詰める。

そこで俺はメニュー画面を状況が掴めていない3人にも見えるよう可視化してそれを見せた。

「普通に考えれば残り時間ですかね…？」

「でもクエスト受けてもいないし受けたとしても残り時間なんて表示されないし分からないわよ」

「クエストに時間制限があること自体稀だな。」

730 days 730日か、これはもしかすると…」

俺が可視化させて見やすいようディスプレイの位置を調整すると3人はそれを覗き込み真剣に議論を始める。

その変動する数字とエギルの呟きでようやくこれが意味するものが分かった俺はその意地汚なさに思わず鼻で笑ってしまう。

「これ、昨日カードイナルが言ってたあと2年ってやつだよ。」

「こうやってメニューに残り時間を表示させてプレイヤーを焦らせるつもりなのかな」

まったく嫌らしい設定を追加しやがったもんだ。

言わば携帯電話の待ち受け画面に自分の残り寿命が映し出されるようなものだぞ。

「でもまだ始まったばかりだからそこまで深刻に考える必要もないわよ。

十分に時間はあるし皆強いからね」

「おつ、血盟騎士団副団長様の有難いお言葉だな。

きつと御利益もあるぞ」

「恥ずかしいんだからかわないでよ、もう」

これから嫌でも残り時間と向き合わなければならぬこの残酷な現実を認識して押し黙る3人だったが、俺がアスナをからかって見せるとすぐ調子を取り戻したようだった。

そう、アスナの言う通りまだ時間はある。

この1層での以前の攻略はデスゲームが始まった混乱もあつたり経験の無い状態だったプレイヤーが大半でボスに辿り着くまで一ヶ月も掛かってしまったのだが、今は経験があるお陰で大幅に早められる可能性があるのだ。

それよりも最初の層とは言ってもフロアボスはそのほとんどがかなり手強く、それに対抗できるレベルの上限49人のレイドパーティが集まってくれるかどうか…。

新・攻略組

どこまでも広がっているかのような草原を抜けると日差しが遮られて昼でも薄暗い森が顔を出す、ホルンカまでの正しい道程をしつかりと覚えていたアスナのお陰ではじまりの街を出てから2時間足らずで村に辿り着いた。

そのNPCレストランで簡単な昼食を取ってから時間がさほど掛からないものや役に立つ装備が報酬となっていてクエストを軒並み受けてまた森へ繰り出す。

そうして夜になってくると好戦的なモンスターが増えたり犯罪者プレイヤーが1層のどこに隠れているか分からないし、何より精神的な疲れと空腹が襲い掛かってくるという理由で俺達は村に戻る。

達成したクエストの報告とそれに伴う報酬を貰ってから実体化させたユイを含めて皆でNPCレストランにて夕食を取っていた。

「いやー、効率主義の黒の剣士様と閃光様のお陰でもう全員レベル4になりそうね」

「2年前の自分の苦勞は何だったんだ、って感じですね」

「俺だつてこの村に入った時はまだレベル2か3くらいだったし、パーティならこなせるクエストの数も多いからこうもなるよ」

以前は攻略組に所属していなくて、中層ではそこそこなレベルだったリズとシリカ。それでも自分と出会ってからこれまで着々と経験を積んでいる2人は十分に強くなっていつているので、俺としてはまだまだ負けられないと対抗心まで出てきてしまった。

「そういうや、パーティを組んでこんな長時間を仲間と過ごすのは実にあの時以来だよな。」

月夜の黒猫団、2年前に1層から続いていたアスナとの暫定的コンビを26層で解消して彼女が血盟騎士団に入った直後から本格的に孤独になって人恋しくなった俺が入ってしまったことで全滅したパーティ。

それが原因で自暴自棄になって更に孤独の道を突き進む俺を心配したアスナに八つ当たりして、そこからお互いムキになって攻略会議で本気の口喧嘩や決闘までしたこともある。

「ふふっ」

「何が可笑しいんですか、ママ?」

「んーん、何でもないわ」

そんな俺の事情を知っているアスナは先程からずつとリズやシリカ、エギルと順調に会話を弾ませている俺を満面の笑顔で見守っている。

何故かそれがあまり友達もいなくて馴染めなかった小学校の授業参観に来た自分の母さんの姿と重なってきてはさмай、無性に恥ずかしくなって彼女の吸い込まれそうな暖かい視線を我慢していた。

「そつ、そういえばエギルはまたあのぼったくり商売始めないのか？」

「おい、キリトよお。」

ウチは高く買って安く売るのがモットーなだけでぼったくりなんて人聞きの悪い事言うな。

今はスキルスロットに商売に必要なスキル入れてる余裕も無いがいつかは再開する
「や」

「やっぱそこがネックになるのか」

このSAOはスキルスロット制を採用しているため、レベルを上げなければ数え切れないほど種類がある多種多様なスキルを好きなように複数取ることが出来ない。

普通のゲームならば序盤からでも戦闘用スキルだけでなく趣味スキルも習得出来るのだが、このデスゲームではそんな余裕も無いのが実情だ。

以前、攻略組でもトップの実力を持つアスナが戦闘には全く関係のない料理スキルをコンプリートしたと聞いた時は大いに驚いたものだ。

それにリズのような職人クラス、エギルの商人クラスであれば戦闘用スキルだけをス

ロットに埋めている俺のような純戦闘職みたく戦闘に爽快感や精神的な余裕は感じられないはずだろう。

「そう言うお前は最終的には二刀流を目指すんだろな？」

「そうしたいのは山々だけど習得条件がはつきりしてなくて困ってんだよ」

そう、かつて俺一人が習得していたユニークスキルである二刀流は熟練度リセットどころか取得可能スキル欄からも完全に消去されてしまったせいでもうお手上げ状態なのだ。

ヒースクリフが正体を看破された時に『二刀流スキルは全プレイヤーの中で最大の反応速度を持つ者に与えられる』との言葉を漏らしたが、それが事実だとして反応速度なんて具体的に何をどうすれば良いのかと密かに悩んでいた。

もしひたすら敵の攻撃を回避すればいいとしても、どれくらいの数と時間を掛ければ習得できるのか不明というのが一番困る。

前にいつの間にか条件を満たしていた時は50層台の攻略中だったけど、そこまでが今のところは長過ぎる道程だと感じるのであまり考えたくはない。

「あたしもまた48層で鍛冶屋する為に稼がなきゃな」

「あの物件っていくらくらいだったんだ？」

「48層は俺も気に入ってたけどかなり高いだろ」

48層主街区のリンダースという街にはかつてリズが経営していた武具店がある。

あの街は縦横に透き通った綺麗な水路が流れていて、そこかしこに水車さえもあるその欧州の運河沿いにある町みたいな雰囲気は個人的にもなんとなくお気に入りだった。

「そりやもうキリトがうちの店に初めて来た時にぶつ壊してくれた当時の最高傑作100本以上よ」

「ええっ!？」

「お店の商品壊しちやダメですよ、キリトさん！」

「うっ…。」

「そのネタまだ引つ張るのかよ」

自分よりも確実に年下であるはずのシリカにまで真面目に決して故意ではなかったあの件を叱られてしまって、申し訳なさそうに縮こまる俺を傍目にそれ以外の皆は笑いの渦に包まれていた。

その後、夕食を終えた俺達はまた明日中に次の村へ進む為に早めに休もうと宿屋でそれぞれ部屋を借りて寝床に就く。

今朝ユイとした約束の通り家族3人で寝ようと借りた部屋の2人で使うには少し大

きいベッドに腰を下ろし、俺とアスナは今日の戦利品を整理していた。

「キリトくん。」

軍のシンカーさんとユリエールさんに聖竜連合の lindo さんがメンバーを募って明日には攻略開始するってメッセージ来たよ」

「そっか。」

「はは、なんか前と同じみたいだ」

2年前も1層攻略に参加していてその後一大ギルドと呼ばれるまでに成長したギルドが本格的に攻略を開始するという情報はとても心強いものだ。

全てが振り出しに戻ったからこそ今まで攻略組にはなれなかったがそれに加入することを目標に目指していたギルドがこそぞって参加してきたら統制や連携が取りづらいだろうな、との懸念はどうやら杞憂だったかもしれない。

「クライン達もすぐに追い付いてくるって言ってたし、ボス戦のメンバーは顔も分かっているしやりやすいかもな」

「でもシンカーさんによると今日はじまりの街で攻略組に入りたいギルドを募ったら聞いた事もないギルドが来た、って話よ。」

そのギルド『テイターニア』って言うらしいけど私も聞いた事無いのよ」

「う〜ん……。」

俺もそんなギルドは知らないぞ」

ほぼソロだった俺はギルドなんかには興味も無かったから覚えているのは以前の攻略組の一部か犯罪者ギルドくらいで『テイターニア』なんてギルドはそれでも聞き覚えもなく、首を横に振る。

攻略組の人数が徐々に増えていっているのは勿論喜ばしい事だ。

それなのに嫌な予感が働いてしまうのは正体不明のギルドが名乗りを上げたからだろうか。

いや、このデスゲームが振り出しに戻ったり滅茶苦茶になってしまったというのに早速攻略組に参加してくれるんだから一応歓迎はしなきゃな。

会議

2024年11月12日 ー残り725日ー

迷宮区にほど近いためこの1層の最終的な拠点になる谷あいの町であるトールバーナに着いたのは昨夜のことだ。

ホルンカ村からは風林火山やエギルの仲間達、果てはシンカーさん率いる軍の精鋭と合流したり別れたりしながらようやくここまで辿り着いた。

これまでパーティーメンバーの入れ替わりが激しくコミュニティ障の俺には気疲れもあったが、それでもはじまりの街からずっと一緒にパーティを組んでいるアスナとリズとシリカには助けられている。

レベルの方は昨日の時点で各自7〜8まで上がり、連携も徐々にスムーズなものとなりつつある。

リズの鍛冶スキル上げ兼自分達の武器強化で、それぞれのクエスト報酬やレアドロップで手に入れた武器は迷宮区でも充分渡り合えるほどにプロパーティが上がっている。

そして今日の昼過ぎから以前の攻略でも攻略会議が行われた石畳プロックに囲まれ

た集會場で顔合わせを兼ねた會議が開かれるのだが、それよりも早く『テイターニア』以外のギルドに所属するプレイヤーが揃ったので各ギルドリーダーによって攻略日数のペース配分について話し合われていた。

何故かリーダーではないのにクラインに無理矢理同席させられた俺はアスナの後ろでこつそりと所在無さげに話を聞くことに徹していた。

「今日と明日を使って20階ある迷宮区を踏破するのは無理でしょう。

それに全体的にもう1、2レベル上を目指していく方がいいはずですよ」

「そうは言ってもボス部屋までの道程は一度通ったはずよ。

宝箱は後続に譲る形で極力無視して明後日にはボス戦に持ち込まないとその先のペースが上がって苦労するわ」

シンカーさんはその穏やかな性格の通りに慎重論を唱えるが、逆にアスナは刻一刻と迫るタイムリミットに急かされているのか以前の攻略の鬼に戻りつつあるように思えた。

確かに俺達には時間が無いのは事実だし、計算上は7日でその層を攻略しなければ2年で100層には辿り着けないのは皆が理解している。

以前の攻略で迷宮区構造、ボス情報も揃っている序盤だから多少の無茶をしてでも7日に1層のペースを早めて終盤に余裕をもたせたい気持ちも痛いほど分かる。

「聖竜連合もアスナさんに同意だ。」

「このボスはHPがレッドゾーンまで下がった後のスキルパターンにさえ気を付ければ問題は無い。」

「迷宮区突破であと1レベル程度は上がるとみてこのままでもいけるだろう」

俺達とは別のルートで昨夜この町に着いて合流した聖竜連合を率いるリンドさえも、無茶は承知で攻略を推し進めるというアスナの意見に賛成する。

元々はとある男が率いていた軍とよく衝突していたために、そのギルド全体への悪印象がまだ残っているであろうリンドはあまりシンカーさんを信用していないようだ。

それに、自分達を最初に導いてくれたもの1層ボスに殺されたディアベルの仇を取るチャンスとあつて血気盛んになっている可能性もある。

確かに以前はβテスターであつた自分以外の誰もが見の刀スキルに翻弄されたのだろうが、あれから2年経ちそのスキルを持った敵との戦闘経験は豊富にあるのだ。

「俺はシンカー殿に同意だぜ。」

誰一人死人を出さないために危険な賭けはしないって攻略組の大前提を皆忘れてねえか？」

「これはまずいぞ。」

シンカーさんに加えてクラインが慎重派、アスナとリンドが推進派と2対2になってしまったのでこのままだと話し合いは膠着状態が続いてしまう。

意見が平行線のままではそれこそ時間をロスする事を、話し合いに熱中している本人達は中々気付けられないようだ。

「やあ、お待たせしましたか？」

「攻略組の皆さん」

すると、集会場の中央の噴水の傍にいた俺達の背後から聞き覚えはないがどうも個人的に警戒心を抱かざるを得ないような声が入った。

声の主は自らの背後に6人のギルドメンバーと思わしき部下を連れながら実に堂々とした態度で歩を進めながらこちらへ近付く。

「こんにちは、テイターニアの皆さん」

『テイターニア』

その謎に満ちていたギルドとは既に面識があつたシンカーさんは朗らかに挨拶をしながら、すかさず彼らをこちらへ案内する。

「なんかやけに豪華な装備じゃねえか、キリトよお？」

「振り出しに戻って今までの装備のプロパティが下がったけどお気に入りだから手放したくない、つてとこじゃないか？」

俺達は泣く泣く最低ラインにまでプロパティが落ちた装備品を売って防具を新調したのだが、ティーターニアのメンバーは全員そんなこともしていないようにこれまた豪華で派手な装備を身に付けていた。

それを不審に思った俺とクラインは近付いてくるティーターニアのリーダーらしき男を一瞥しながら小声で返す。

「こちらが攻略組の全指揮を取るアスナさんだ」

「これはこれは…。」

とても美しいお嬢さんだ、私はアルベリヒと申します。

以後、末永くよろしくお願いします」

「…ええ、こちらこそよろしくお願いします」

新規ギルドということだから攻略組指揮官も同然のアスナと握手を交わすのも彼女の礼儀なのだろうが、妙に嫉妬心が刺激される。

しかし、デスゲーム開始時に全プレイヤーが現実と同じ性別や顔に戻されたというのに、何故かアルベリヒとティーターニアのメンバー全員のアバターにはどことなく作り物っぽさが見受けられた。

日本人離れしたっていうよりはやはり仮想アバターっぽい全体的に整い過ぎた容姿だよな。

アルベリヒはアスナの時とは別人のようにそっけなく傲慢な態度と口調で残るこの場にいた者達へそくささと挨拶を交わす。

こんな場所で揉めても仕方ないと自分を律するギルドリーダーの方々に習って、突っ掛かろうとした俺も喉まで出てきた言葉を飲み込む。

「早速ですが、共に戦うあなた達の事を知る為にもレベルとステータスの確認をします。

画面を可視化させて見せて頂けますか？」

「おお。

アスナさんがこの場を取り仕切る者と聞いていましたが、やはり様になっていますね。

現実ではさぞや美しいご令嬢ではないのですか？

おっと、これはマナー違反でしたかね。

私のステータスはこちらになります」

テイターニアのメンバーを集めて攻略組への参加ノルマを満たしているかを判断しようとするアスナに、彼らはじろろと粘っこい視線を浴びせる。

一種のアイドルのような扱いをこれまで受けてきたであろう彼女はそんなもので今更動じるはずもなく、可視化されたステータス画面に目を寄せる。

「えっ、レベル14!？」

それでもやはり流石に怒りを抑えられずにいるのは自分が彼女の夫になったからだろうか。

ティターニアのメンバーに注意しようと足を踏み出した瞬間にアスナの驚きを全く隠せないといった声が耳に留まって、俺はその場に立ち尽くす。

なんだと!?

それは今の俺達の倍、以前の攻略では2層到達後の俺と同じレベルだぞ。

「本当かい?」

「何だって!?!」

「嘘だろ!?!」

毅然とした対応をするアスナの様子を固唾を飲んで待つていたシンカーさん、リンド、クラインもそのにわかには信じられない彼らのレベルを確認するために我先にと前に乗り出す。

その一連の会話を集会場の端で伺っていた他の攻略組の連中にも動揺が広がっている様子だ。

結果、ティターニアのメンバーは全員がレベル14とステータスもこの1層のモンス

ターなど余裕な数値だということが分かった。

そしてその頼もし過ぎる彼らの参入で先程話し合っていた日数のペースに関する方針はがらつと変わり、アスナやリンダの意見通り今日と明日で迷宮区20フロアを踏破して明後日にボス戦と流れるように決まる。

何よりも驚きなのはボス戦未経験であるはずだが将来性への期待を込めてテイターニアをステータス的には問題無いとメインアタッカーに据え、それを軍の精鋭で交代＆フオロー。

聖竜連合とエギル達は壁役としてボスのタゲを維持、そして風林火山とアスナ含む俺達が状況に応じて遊撃及び計12匹湧く取り巻き掃除の役割となったことだ。

1層ボス戦は波乱と混乱が生まれそうな懸念がしてならなかった。

LAボーナス奪取

2024年11月14日 | 残り723日 |

このSAOというVRMMORPGゲームでは肉体的な疲れは無いとしても、自分の身体を動かしているので他のRPGなどと同じようにサクサクと移動なんてものは不可能である。

そして戦闘でもモンスターのリアルさに脳の原初的な恐怖を煽られながら、獣やら虫やらの攻撃を掻い潜ってそこにソードスキルを叩き込むことを何度か繰り返すことで、ようやく相手のHPを0にして経験値を入手するのだ。

そこに裏技も何も入り込む余地は無いが、MMORPGの側面から時間を掛けさえすれば誰でも強くなるのは可能だ。

それにしてもテイターニアのメンバーの数値的な強さは有り得ないレベルだった。

まだデータの初期化から1週間ほどであるはずなのに、以前で言えばデスゲーム開始から1ヶ月と少し経った頃の攻略組と同じレベルなのだ。

でも1層は果てしなく広いから攻略組が知らない効率的なレベリングスポットがあってもおかしくはない。

と、攻略会議から何時間経ってもずっとテイターニアの異常な強さの秘密について俺達の間ではかれこれ議論が続いていたのだが、本人達に直接聞くのは皆が本気で嫌がるのでここは仕方ないと情報屋であるアルゴに調査を依頼した。

それから俺達攻略組は当初の予定通りの11月13日夕方に弾丸ツアーばりの速さで迷宮区20フロアを踏破してボス部屋への扉を見付ける。

その間にも全体的にレベルは1〜2ほど上がり、序盤では層×3くらいと考えている安全マージンとしては十分な強さを手に入れた。

そして11月14日午後、回復アイテムや装備のチェックなど準備を万端に整えてからトールバーナを出発して攻略組全員である40人ちよつとで迷宮区ボスフロアを目指す。

2時間ほどでその扉の前まで到達してから攻略組指揮官であるアスナからの最終確認や激励を合図として早速ボス部屋に突撃した。

「よし、いいですよー！」

「軍は回復と後退、テイターニアに交代します！」

「了解しました。」

「はああっ！」

《イルファング・ザ・コボルドロード》と呼ばれるボスとの闘いは元βテスターなら3回目だが、デスゲームとなつてからはこれで2回目だ。

ボスの主武装は現時点でプレイヤーが手に入れられるもの以上の反りと刀身の輝きを持つ曲刀だが、4本あるHPゲージが残り1つになればそれを捨てカタナに持ち換えスキルパターンもがらつと変わる。

まだHPゲージは3本目を削っている途中だったが、やはりと言うべきかテイターニアの連中は他プレイヤーとは明らかに違っていた。

軍のメンバーが地道に少しずつでも確実にボスのHPを削るのに対して、ここに至つても未だ真剣さの感じられない彼らはほぼ倍以上のダメージを与えているように伺える。

「キリトくん！」

護衛はあと3匹だしこの調子ならクラインとリス達でもなんとかなるよ」

HPゲージを1本分削ると湧いてくる9匹目のボス護衛を片付けると素早く寄つてきたアスナは、こちらの戦況の順調さから俺に「あいつら気に食わないからせめてLA取りに行こう」と解釈のできる暗喩を口にして前線への移動を促す。

それに全面同意した俺はポジションで回復をして次の湧きに備えるクラインらに頷いてみせると、皆早く行けと言わんばかりにボスを指差す。

「グオオオオオッ!!」

俺とアスナが走り出したと同時にボスのHPゲージは残り一本となったようで、奴はこれまで手にしていた曲刀を背後に投げ捨て腰に装備していたカタナを抜き放つ。

鳴き声の威嚇に圧倒されそうになるが、全員それに負けじと改めて武器や盾を構える。

「全員、スキル来るから防御して！」

ここからは私達も入ってティターニアメンバーにカタナスキルの対策を伝えながら攻勢に出ます！」

「来るぞー！」

アスナの高らかな宣言と共にボスは腰を屈めて居合いの体勢を取る。

その後に来る範囲系攻撃スキルはまともに食らうと一時行動不能になり、更なるスキル攻撃を許してしまう隙に繋がるのでなんとしても避けるか防御したいのだ。

「ぐっー！」

壁役であるリンド達聖竜連合を中心として左に俺とアスナ、右にいたティターニアがボスの全体攻撃スキルである〈浮舟〉を各自対処することに成功する。

そのスキルの余波は後ろに控える軍やエギル達にも伝わったようで、彼らもいつでも交代できるようしつかりと身構えていた。

「攻撃開始！」

「おおおっ！」

アスナの合図によって直ぐに防御から一転して攻勢に出た俺達はスキル発動による数秒間の硬直時間を課せられていたボスに向かってソードスキルを叩き込む。

しかし、先程から危惧していた通り俺のソードスキルによって与えたダメージよりも遥かに高いダメージを与えるテイターニアのリーダーであるアルベリヒが目映る。

「くそっ！」

アスナ、スイッチ！

「はいー！」

俺が現状使えるものでは一番の片手剣スキルである「バーチカル・アーク」というV字型の軌道を描く2連撃を放った後に、直ぐ様アスナへとスイッチをして彼女も自らのソードスキルを発動する。

本来筋力値を優先的に上げている訳ではないが、敵の弱点を的確に突く正確さと流星のような速さを兼ね備えたレイピアの名手であるアスナでさえテイターニアよりも与ダメージは下回っていた。

新規ギルドであれどもレベルが絶対であるこのレベル制MMOの理不尽さに思わず歯を食い縛り、その悔しさが頭を支配しつつあった。

ボスがスキルモーションに入るとアスナが素早くテイターニアに対策を助言、その対処をしたら一気に攻撃という一進一退の攻防は連中の高レベルとハイスペックな装備によつて予想よりも少ない回数で続いていた。

ボスの残りHPがほんの数ドットになったところで焦燥に駆られた俺は、皆よりいち早く前に飛び出してスキルを放とうと剣を構える。

「これで終わ……っ！」

ボスのスキルは防御したはずなのに俺の身体全体には痺れが走り、自分のHPゲージの横には一時行動不能のステータス異常を示すアイコンが点いていた。

そして俺とほぼ同様のタイミングで前に出たアルベリヒは一時行動不能にならずに、レイピアによる3連撃ソードスキルを華麗に放つのだった。

なんでこんな時に!?

やつは平気なのか？

「グオオオ……ッ」

その奴のソードスキルによつてHPが0となったボスはこちらを睨み付けつつ呻き

声を上げながら青いポリゴンの欠片に爆散する。

それと同時にようやく一時行動不能が解除された俺の視界の中央には『CONGRATULATIONS!!』という文字と共に取得コルと経験値やドロップアイテムが表示される。

その下に以前は取れたはずの You got Last Attack Bonus という表示は無かった。

ここのLAボーナス品の黒コートがお気に入りだったから欲しかった。

いや、それは建前でテイターニアが気に食わないから出し抜いて格の違いを見せるつもりでいたのだ。

「残念だったね、キリトくん。

まさか君がスキルを対処出来なかったなんて驚きだよ」

皆が声を上げて勝利を祝う中で呆然と立ち尽くす俺の下にアルベリヒがやって来て、他の者には見せたようなことのないゴミを見るような視線でとても勘に障る言葉を吐き捨ててから堂々と仲間の方へ戻っていく。

ヒースクリフとの決闘以来の自分を遥かに上回る強さを持つ者の出現というあまりにも悔しい現実を受け入れられず、奴に言い返す言葉が見付からなかった俺は肩を落として俯いた。

「キリトくん…。」

気にしないで今は勝利を喜びましょ」

「ごめん、アスナ。」

…そうだよな」

愛する彼女や俺を信じてくれる仲間の前で弱さを見せるのが情けなかった。

けれど今だけは悔しさを忘れて勝利の余韻に浸ろうとクラインやリズ達とハイタッチを交わすのだが、やはり心の奥では何かが引つ掛かって軋んでいるのが分かる。

あいつらの強さ、一体何なんだ？

そんな疑問が湧きながらも1層ボス戦は幕を閉じた。

Sister of Fairly

2024年11月16日 |あと721日|

波乱に満ちた1層ボス戦から2日が経った。

2層の主街区であるウルバスという直径300メートルのテーブルマウンテンを外周部だけ残して中を掘り抜いた街を
ひとまずの拠点として、それぞれ

が改めて自己強化に勤しんでいる。

午前の狩りを終えてから街で昼食を取りつつ午後からはもう少し行動範囲を広げて
いこうかと話し合っていると、アスナの元に軍のサブリーダーであるユリエールさんか
らの呼び出しメッセージが来た。

どうやら急を要する相談事のように、同時に招集の掛かったリズとシリカを含めた
女の子3人でこの街の転移門からはじまりの街へと急ぎ足で向かっていった。

それからは俺とユイだけがその場に取り残されてしまい、そのまま街の外に出るわけ
にもいかないのでちよつとの間の暇潰しにということとで2人きりで転移門広場からほ
ど近い商店広場を観光していた。

出てくるモンスターがとにかく牛やら牛人間だらけのこの層ならではの名物らしい生乳100%のソフトクリームを、ものは試しにと買ってあげたら大喜びではしゃいでくれた娘の姿には大いに癒される。

ママには内緒というあまり深い意味は無い約束も本物の父子のような思い出として共有することが出来たので個人的にも満足だ。

「これ結構美味しいな、ユイ」

「はい、美味しいですー」

モンスター製の生乳から作られたとあって若干味の方には不安が拭えなかったものの、実際に口に含んでみるとその素材の本来の濃厚な味を殺すことのないソフトクリームにほっと安心できた。

中には見た目は普通でも味や食感などが予想の遥か斜め上を突き抜ける食べ物があるので油断ならないが、今回は当たりだ。

噴水近くのベンチに腰を下ろして買ったソフトクリームをじっくりと味わいながらのんびりとするこんな時間がずっと続いて欲しいのに、ふとした時にメニュー画面を開くと嫌でも残り時間が目に入ってくるのが腹立たしい。

もうこうなったらカーディナルの思惑なんか気にしないで意地でものんびりしてやる。

人間、休息もしつかりと取らねば肝心な時に全力を尽くせないのだから。

「明日は次の村にあるものすごくでっかいショートケーキのある店に行こう。」

「勿論これもママが鬼になって大変だから内緒だぞ」

「本当ですか!？」

「でも、ママが鬼になっちゃうとどう大変なんですか?」

「そりゃ…。」

ママが鬼になるとモンスターをちぎっては投げちぎっては投げのオーバーキラーになつて一緒に戦う俺達が出る幕が無くなっちゃうからな」

「だつて、1回あのケーキ奢らされたんだもん。」

「とは言わずに出会った当初の暴走気味な初心者であつた彼女のやつていた所業を、多少面白おかしく脚色してその優しさの裏に垣間見る恐ろしさを娘にもしつかりと伝える。」

「恐るべきそれを想像してしまったのか、ユイはソフトクリームを食べる手を止めて喉をぐくりと鳴らす。」

「うん、嘘は言つてないよ。」

「ユイならママを怒らせるようなことはしないとは思っているけれど、実際にそういう場面もあつた方が親子らしいのかなと矛盾した思いが微かに自分の中に渦巻いていた。」

傍から見ればただの家族ごっこに見えているかもしれないのは、まだ多少のぎこちなさの残る会話などで感じてはいる。

それでもやはり、自分達に惹かれてやって来てくれたこの娘との生活で終わりの遠すぎる最前線攻略で疲弊していた精神が穏やかな流れで洗い流されたのは事実だ。

そんな親孝行な娘をいつまでも見守っていくのは、たとえ血が繋がっていないくとも親として果たさなければいけない義務なのだろう。

他ならない自分の両親が甥であつたはずの俺にそうあつてくれていたのだから。

その後もウルバスの街の様々な場所を回つては面白い食いをしたり面白そうなショッ
プに寄つたりと、親子の楽しいひとときを過ごしておよそ一時間が経つた頃。

アスナからウルバスに戻つてきたから転移門前まで迎えに来てとのメッセージを
受けて、2人で足早に広場へと向かつた。

するとそこへ近付く途中に3人の隣には見慣れない金髪の女の子が立っていたのに
気付いて一瞬だけ足を止める。

不審がりながらも待たせるとあとが怖いので急ぐと、いきなりその女の子が駆け
寄つてきて挙げ句には俺に抱き付いてくる。

「お兄ちゃん！

やっと会えたよお…」

はて？

確かに一昨日から今日まで俺はずっとアルベリヒにL.A.ボーンナスを奪われたことで落ち込んでたみたいだし、心配してくれたアスナ達があれこれ気遣ってくれたのは自覚してる。

でも、まさかの見知らぬ女の子との兄妹プレイで元気になるとでも思ったのか!?

「え〜と、どちら様?」

「そっか…、この姿じゃ分かんないよね。」

でも私だよ、お兄ちゃんの妹の直葉だよ!」

「嘘だ!」

俺の妹の直葉はこんな胸も背もおつきくなくは…っ!」

力強く抱き締めてくる彼女が俺の胸に顔を埋めてにわかには信じられない事を口走るので、うちの妹であるスグをバカにするなという意味を込めて強く否定するとみぞおちを殴られてしまった。

「あれから2年なんだから成長するのは当たり前でしょ!」

って言うか久しぶりの再会なのにいきなりセクハラ!」

「えっ?」

本当にスグ…なのか？」

もしかしたら俺は街を回っている間にいつの間にかユイと昼寝をしてしまい、自分に都合のいい夢を見ているのかも思ったが殴られた際の鈍い衝撃は本物だった。

どうすればいいのかわからずに後ろで一連のやり取りを黙って眺めていたアスナ達に、アイコンタクトで助けを求めたけれど全員がすつと横に目を逸らしてしまう。

「そっだよ。」

もしまだ信じられないならお兄ちゃんが昔やった恥ずかしいこと全部ここで言っ
てあげようか？」

「いや、それはマジでやめてくれ。」

とりあえずどこか落ち着く場所で色々話をしたいけど、これだけは今聞きたい。

スグは…なんでここに来たんだ？」

既に1週間も前になるカーデイナルによる説明の一部である『外部からのログインの
みを認める』を思い出した俺は、肌寒い風によつてさわさわと揺れる金色のポニーテ
ールという現実とは違い過ぎる容姿の彼女に疑問を持ちながらも静かに問い掛ける。

「ん…。」

囚われの王子様を助けに来た、つてところかな？」

現実世界にいるはずの妹とはあまりにもかげ離れた顔を持つアバターではあるのだ

が、
にこやかににはかむ顔はどこことなく俺の妹のスグに似ているように見えた。

SAO事件

スグを連れて家族3人で借りている宿までやって来た俺達は、次々と湧いてくる疑問を彼女にぶつけようと頭の中で聞きたいことを整理する。

その間にも本当に自分の妹なのか気になっていたために俺の生年月日や好きな食べ物、などなど家族なら知っていて当たり前の問いをすると全て正確に答えてみせたので、やはりこの女の子は俺の妹のスグだと確認できた。

その時に俺の個人情報を必死に覚えようとする女の子3人の姿に、何故か背中にゾクツと寒気を感じたのは気のせいなはずだろう。

椅子に腰掛けたアスナもリズもシリカも外の現実世界から来たというスグに色々と質問をしたくてうずうずしているようだったが、兄である俺にまずは先を譲ろうと頷いてみせてくれた。

「じゃあ、ここなら落ち着けるからいくつか質問をするぞ。」

まず、現実世界ではSAOについてどうなってるんだ？」

「2年前から半年間ぐらいは毎日ニュースでSAO事件の犠牲者が出たって名前付きの報道はされてたよ。」

それで、プレイヤーの皆は病院に収容されてて今は植物状態の人と同じ設備でベッドに寝かされてるよ……」

まず始めに誰もが気になっていたが現実世界との通信手段が無いため、嘘であつて欲しいと願っていた『このゲームではHPが0になれば現実でも死ぬ』が事実なのかをぶつけた。

しかし現実残酷で、それが事実だと分かると心臓に穴を開けられたような痛みに襲われると共に部屋全体の空気が重くなる。

今までたくさんの人がこの世界で命を落とした。

けれどももしかしたら万が一でもこの世界で死ぬⅡログアウトして現実に戻ることが出来るのではないかと考えていたがやはり違うようだ。

「…それと、つい一週間前にも何か大きなニュースがあつたんじゃないか?」

これまでに死んだ人間は返つてこない、それは理解出来てもそう簡単に納得など出来ずにいた。

でも、今はスグから色んな情報を教えてもらいたいので胸の内の激痛をぐつと堪えながら彼女を真つ直ぐ見据える。

「うん、なんでもS A O 事件対策チームのところにシステムメッセーが来て、それを解析したらサーバー内にログインのみが出来るように設定が変わつたつて久しぶりの大

ニュースが出たんだ。

それから3〜4日経ったら、政府から新たにSAOにログインする者にはこれまでの被害者よりも手厚い保証制度を適用化するって発表があったの」

「随分思い切ったことするんだな、日本の政府も。」

「そんなの世間からの批判は免れないだろ」

カーディナルが突如として変更したこの世界のルールは現実にも伝わっているらしい。

それにしても外は対策チームやら保証制度やらかなり大騒ぎしてるみたいだな。

「お兄ちゃんの言う通り、SAO事件からVR技術の悪用を危険視してる規制派は政府の対応に大バッシングを浴びせてたよ。」

でも事件が起きてからずっと解決の目処が立たず日本全体が世界中の国から批判されて、その風評被害っていうのかな。

2020年の東京オリンピックから増え続けた観光客の数がどんどん下回っていったり色々な所で悪影響があつて、一刻も早く解決する為にプレイヤーを増やしてその人達にも保証を約束しよう、ってなつたみたい」

確かに1人の人間が画策した殺人テロの中では、歴史上にも残るほどの桁違いな数の犠牲者が出たはずだ。

日本人以上に『テロ』というものに敏感で危機感を持つている外国人であれば、いくら日本が好きな国だといっても旅行先には選びにくくなる。

ましてや、このS A O事件の容疑者である茅場がまだこの世界にいるということは警察に身柄を拘束されず何処かに身を潜めているということだろう。

それに俺が覚えてる限りだと2021年の日本を訪れた外国人観光客は4千万人を越えていたのだが、その観光のみならず経済効果が落ちた落ちしていつているのならオリンピック準備で更に多額の負債を背負った国としては新たな動きを見せないといけない事態なのだろう。

しかも、政府を叩く材料としてはこれほど便利なものも無いはずだ。

与党が何か新たな政策を立てようとするれば、「S A O事件の方はどうなってるんだ！」と文句を付ければそれを有耶無耶にすることさえ可能となりそうなのだ。

「スグ、そのS A O事件被害者保証制度ってどんなもんなんだ？」

「それ、私も気になる」

俺の問いに便乗して自分の疑問も解消したいらしいアスナの目はとても切実な想いを訴えるかのように輝きを放つ。

いいとこのお嬢様であって進学校に通って高校受験を控えていたところでこのデス

ゲームに巻き込まれたことは既に彼女自身から聞いているので、恐らくは学校のことだと思われる。

「あ、あくまで中学生だったお兄ちゃんが被害者になったうちの場合なんだけど…」

対策チームの人の説明では社会人なら以前就職してた所に戻るよう政府として交渉と取り引きを。

学生だと今まで通ってた学校は最後まで通ってないから卒業資格は無いけど、東京の廃校を使ってS A O事件被害者の為の学校を作るって話だよ。

あと、お金では被害者の年齢にもよるから一概には言えないけどざっと300〜500万以上にはなるって聞いたかな」

このデスクゲームをクリアしたら自分はその先どんな生活をすればいいのかは人によつて程度はあれども皆が気にしていて、先が見えなくて怖いからこの世界を出たくないという考えを持つていた人達はこれなら少しばかり安心できそうだ。

学校…か。

これまでの自分の同級生達とはかなりの差が付いてしまったことが劣等感を掻き立てられるようで、帰りたくないほどでは無いけれどもその辺りは少し憂鬱な気分になる。

「なんかいやらしい話だけど新しく来た人達はもつと高いお金貰えるんでしょ？」

金目当てで軽く考えてるやつが来ないといいけどね〜」

「そんな人がいたらキリトさんがガツンと言ってやってください！」

「このゲームを甘く見るなっつて」

「俺が言うよりアスナの方が怖いし…いや、何でもないです」

椅子に腰を下ろしたまま腕を組んで考え込むリズやシリカが疑問を解消して少しだけ吹っ切れた様子だった。

そこで俺は調子に乗ってアスナをからかおうとしたら、顔は笑っていたがちくちくと刺すような殺気を感じたのですぐ彼女から目を離す。

「わ、私はお金目当てじゃないよ！」

本気でお兄ちゃんを助けに来るために覚悟はできてるから」

「ああ、そんなことは分かってるさ。」

迎えに来てくれてありがとな、スグ」

現実世界の情報やS A O事件の詳細など外とは隔絶されたために分からなかった事実を知ったことで安心もできたけれど、それでも自分達の将来には不安が残る。

でもそれはあと720日あまりのタイムリミットを乗り越えた先の話なので、今は前

に進むしかないのだ。

スグを巻き込んでしまった分も俺はもっと頑張つて攻略しないと。
あんな奴にL Aボーナス奪われて落ち込んでる場合じゃないぞ。

継承

スグ、いや別のゲームからデータを移してこの世界に来たりリーファによつてもたらされた情報はある意味希望でもあるし不安の種にもなる。

安易に他のプレイヤーにそれらの情報を流して混乱させるのは避けたかったので、アスナ達にはこの件は他言無用だと留意させた。

そして、どうやら外の世界では半年ほど前からいくつかのVRMMOゲームが流行しているらしい。

しかもその全てが半年前に突然世界中に拡散されたこの世界で使われているのと同様のシステム規格のVR技術を、そこそこ大きいサーバーがあれば誰でも簡単にVR世界を作ることの出来るアプリで作成されたものだというのだ。

その仮想世界の全てではアイテム、所持金以外のキャラデータを流用することが可能で既にリーファは初期スキルスロットに片手剣スキルと軽業スキルをある程度鍛えた状態で持ち込んでこの世界にデータをコンバートしていた。

それでも、リーファが以前遊んでいたVRMMOは完全スキル制なのでレベルという概念が無いためにレベルは1となっている。

他でもない家族で兄の俺を自らの剣でもって助ける為にこの世界に飛び込んできた彼女は確固たる覚悟を宿らせた眼を光らせながら、現実に帰るための力になりたいと口にしてくれた。

本当はこんな危険に満ちた世界からは今すぐ帰らせたいのだが、彼女も俺達同様メニューのログアウトボタンが消えているのでここに来てしまった以上は攻略を手伝ってもらえない。

それから、今も剣道が続いているという彼女の実力を俺が自ら確かめて攻略に参加できるか判断してみようと、ユイとの主街区探検中に見付けていた開けた空き地で腕試しをすることになった。

その空き地はまるでプレイヤーが模擬デユエルをする為に作られたかのような造りで、半径50mくらいの足場の安定した平地を観客が座るのに丁度良さげな岩場が囲んでいる。

「ほら、これ使えよ。」

そんなに強くない剣だから事故でHPが危険域にはならないし」

そう言って俺はメニューのストレージ画面から取り出したかつての愛剣であるエリシデータを鞘ごとリーファに手渡し、自分が使う分としてリズが鍛えて強化してくれたアニールブレードを再装備して背中に背負う。

1週間前の騒動で初期装備とほぼ同じぐらいにまでプロパティや剣自体の重さが落ちてしまった黒塗りの愛剣を久しぶりに見たような気がした。

50層のクォーターボスからのLAボーナスということでその辺りの層の武器屋で売られている片手剣と比べると、笑つちやうほどに半端ない重さとプロパティを持つが故に要求筋力値も取得当時はえげつないものだった。

サチのメツセージやシリカとピナとの出会いで多少はペースを落としたものの、毎日のように必死こいてハイリスクハイリターンのレベリングを無我夢中でこなしてようやくエリユシデータを装備できた時の嬉しさは筆舌に尽くし難い。

代わりに、リズと共ににはちやめちやな冒険をして材料を取ってきてから作ってくれたもうひとつの愛剣のダークリパルサーはまだストレンジに残している。

そちらは彼女がもう少し鍛冶スキルを上げてからその青白い剣と今まさに俺の力となっているアニールブレードと一緒に再びインゴットへと溶かして、新たなひとつの剣として作り直して魂を引き継いでいくこととそれをボス戦で存分に使うことを約束している。

「ふ〜ん…。」

うん、これなら私が使ってる竹刀と重さ変わらないからやりやすいかも」
「確かに家の道場にあった竹刀と長さも重さもほとんど同じだったな。」

んじゃ、申請するぞ」

俺自身は幼い内に剣道から逃げて以来、家の離れにある道場の竹刀などほとんど触ってこなかったものでこれまで死線をくぐり抜けてきたエリユシデータにそんな印象など浮かばなかった。

即座にそれに気付く辺り、やはり彼女は俺がこの世界に囚われてからもただひたすらに剣道を究めようとしていたのだろう。

このSAOでの対人戦、デュエルには3種類のルールを設定することができる。

74層クリア後の1回目ヒースクリフとのデュエルは強攻撃が当たることで勝利の初撃決着モード、75層ボス戦後のデュエルは文字通り生死を賭けた完全決着モード、そしてHPを半分減らすと勝利の半減決着モードだ。

俺とリーファには10以上のレベル差や防具のスペック差もあるので万が一を考えて初撃決着モードを選んでデュエル申請をすると、彼女は特に迷うこともなくそれに応じて自らの目の前に現れている窓のYESボタンを押す。

すると俺達の間の上空にはKirito VS Leafaという文字と60秒のカウントダウンが始まる。

この世界ではHPが無くなれば死ぬ、それはプレイヤー同士のデュエルでも同じだ。

初撃決着でもレベル差があつて当たり所が悪ければ死ぬ可能性があるというのにも

関わらず、彼女が躊躇する様子も見せずにデュエル申請に応えたのは兄であることを抜きにしても不安が頭を過る。

前にやっていたALOというゲームがPK推奨だったらしいから、そこはSAOに於けるPKが何を意味するのかという頭の切り替えがまだ無意識下では完全に出来ないのかもしれない。

それと同時に岩場に腰を下ろして様子を見守っているアスナ、ユイ、リズ、シリカ、ピナから「2人共頑張れー」や「女の子だからって手抜くなー」などそれぞれが俺への野次も混ざった応援の聲が飛び交う。

「全力でいくからね、お兄ちゃんー」
「舐められたもんだな、俺も。」

そう簡単に妹だからって勝ち譲らないぞ」

待ち時間が残り5秒になったところで剣を握り直して気を引き締めつつ、攻撃にも防御にも素早く即座に対応することのできる前傾姿勢を取って相手の出方を待ち構える。

DUEL STARTの合図と共に早速飛び出してくるリーファの剣道そのものな動きに思わず兄として嬉しくてついにやけてしまうが、その攻撃を弾き返そうと右手のアニールブレードを右に薙ぐ。

「くっ!!」

剣道で言えば面、この世界で言えば片手剣初級スキルである単発技の（バーチカル）と同じく頭上に掲げた剣の渾身の斬り下しであるのだが、彼女の装備は最弱レベルであるし初動モーションが違うのでソードスキルが発動するはずがない。

しかし、予想よりもかなり重い斬撃が降り掛かってきて上手く弾き返すことが出来ずに、思わず空いていた左手も刀身に添えることなどでなんとかそれを防ぐ。

そこでまだ勢いを殺さずにこちらを振り伏せようと迫ってくる自らの頭上にあつた剣を筋力値任せに強引な形で押し退けてから、素早くバックステップで5mほど離れて間合いを取り直す。

「やあああっ！」

「うおおおっ！」

息を整えて態勢を立て直そうとする俺を逃さずに再び襲い掛かる彼女の重く気迫の籠った斬撃に自らも負けじと対抗して斬りかかると、高い金属音と火花を散らしながら兄妹の2年振りとなる剣によるコミュニケーションが幕を開く。

明らかに対人戦の経験が倍以上はあるであろうリーファに少しずつ押されていきつつも、俺は必死で足掻きながら隙を突こうと一挙一動を凝らさずに観察する。

しかしそれでも彼女の剣撃の重さ、そして的確にこちらからの攻撃を回避して攻撃に転じる反応の速さには翻弄され続けていた。

それでも俺はこの手に汗握る戦いにある種の楽しさを見出しつつも、妹への罪悪感が頭をちらつかせていた。

幼少の頃に祖父から叩き込まれていた剣道から自分だけが逃げられた代わりに、スグをその場に取り残してしまったような気がしていつと負い目を引き摺っていたのだから。

これからは兄として妹を守るという責任からは絶対に逃げるわけにはいかない。

本当にすごいじゃないか、スグ。

もう既に俺をもここまで追い込む強さを持つてゐるならこれからの攻略はもつと楽になるし、彼女ならもしかしたら二刀流スキルさえも…。

でも！

「ここはSAOだからな！」

右手に握られた剣で力強く彼女の剣先を叩いて弾くとようやく生まれたその隙に、すかさず単発の斜め斬りである《スラント》を発動させて彼女の左肩に掠る程度に間合いを調整して当てる。

そうすることで初めに攻撃を当てた俺の勝利となり、上空に勝利者と敗北者、戦闘時

間の表示が点灯された。

兄としてのプライド、家族や仲間からの期待その他諸々を維持しようともちよつぱり思ったのも事実だけどこの世界にはソードスキルというシステムがあることを身を持って教えてやろうと思っただけである。

それを知ってか知らずか外野から飛んでくる「初心者にソードスキル使うなんて大人げない」などの野次を背に受けながら激闘の余波で俺は尻餅をつく。

「いやー、強い強い。」

危なかつたよ」

「そんなことないよ、私なんか…。」

お兄ちゃんの方が全然強いよ〜」

リーファの力であればレベルはあつという間に俺達に追い付くし、攻略には必用不可欠の実力者にもなつて攻略組を支えてくれるはずだ。

でも血は繋がつちやいないが流石は兄妹というか、戦闘スタイルは俺の『攻撃は武器のプロパティや筋力値優先などシステム面で補つて、回避は自分のプレイヤースキル頼りの当たならければどうにでもなる』とそんなに変わらない気がした。

その後、リーファの手に予想以上に馴染んでいることを戦いの中に肌で感じたためにかつての愛剣であったエリユシデータはそのまま彼女に譲り渡した。

その剣は今は弱いが、それを溶かしてインゴットにして新たな剣を鍛冶で作る時の材料のひとつとして引き継ぐことも出来るのだから俺がもしもない時であつてもきつと彼女を守つてくれるはずだ。

勿論、自分を助けに来てくれた妹は何が何でも自分の剣で守っていくつもりだけだな。

未来と過去

リーファにはこの世界のことを色々覚えてもらって欲しかったが、午後の予定である攻略を丸々サボる訳にもいかなかったためにアスナ達は「今日は兄妹の時間だから」と俺達を残し前線に繰り出していった。

それからまずは街での様々なレクチャーをしようと本日2度目であるウルバス観光をしながら現実での彼女についても教えてもらった。

ここに来る前は兄である俺が現実に戻ったらそれまでの距離を埋めようと毛嫌いしていたゲームに触れてみたこと、そしてALOという妖精になって空を飛べるゲームをプレイしていたこと、現実では剣道の全国大会で上位に入賞して高校も推薦で決まったことを。

それでも、剣道の練習をしている時に思うらしい。

他でもない兄を放って自分だけこんなことをして良いのか、と。

そんな思いに耽りながら2カ月ぐらい前に俺の見舞いで病室を訪れた時に、隣の部屋のアサキが死亡して看護師などが駆け付けて騒ぎになるところに偶然出くわしたのだ。

程なくして、今度は俺の心拍数が急激に上昇して一瞬だけ呼吸困難にまで陥った騒動があったらしい。

日付で考えると、おそらくは74層ボスに二刀流スキルで特攻して勝ったと同時に数秒だけ意識が途切れた時のことだろう。

それから、自分の手で死を待つ兄を救うことは出来ないのかとずっと悩み続けていたらあのシステム暴走があつて決意を固めたのだとも。

驚きなことばかりではあつたが、これから高校に入つてもしかしたら剣道全国1位を勝ち取つていたかもしれない彼女の青春を壊してしまった現実に俺はただただ申し訳ない気持ちに苛まれて謝罪の言葉が思わず漏れる。

それにしてもいつの間にか学年も抜かれちゃつたんだな。

「謝らないでよ、お兄ちゃん。」

私、ここに来たこと後悔なんかしてないよ。

お母さんともお父さんともすっかり話し合った上で来たんだもん」

リーファは俯いて謝る俺の右手を両手でぎゅつと握つてくれた。

小さい頃、妹が落ち込んでると自分がしていた事を今ここで返されたのが少し嬉しくもある。

どうやら新規でS A Oの世界に飛び込む人にはクリア後の高待遇高保証だけでなく、プレイ中は埼玉県所沢市の防衛医大病院への入院を強制される。

何の理由があつてS A O対策チームのある総務省とはあまり関係のない防衛省、つまりは自衛隊の運営管理をしている省庁の管轄であるその病院に入院しなくてはならぬのかは説明は無かつたようだ。

「ありがとな、スグ。」

なんか楽になつた気がする」

「ふふつ、どういたしまして。」

さつ、次はどこを案内してくれるの？」

俺を追つてこの世界に来てくれたこと、自分を避けていた兄との距離を埋めようと努力していたことなど本当に色々な意味を込めた感謝を口にする。

そしてお互いに小さい頃の仲よし兄妹を思い出したのか不思議と自然に手を繋ぐこととなつたのが、ここ最近のてんでこ舞いな出来事から吹っ切れるきっかけとなつてくれたような気になる。

それは本物の家族だから？

でも血筋的には自分の実の母の姉の子供ということ、スグは従姉妹でしかない。

そうであっても家族の存在は力になるってことなのかな。

その後は、転移門の使い方を実践してみたり物価が比較的安い場所で彼女の分のアイテムを揃えようと、はじまりの街へ移動する。

「飛べないのは不便だけどこれはこれでいいね」と呟く彼女にジエネレーションギャップじみたものを感じて開いた口が塞がらない事態にも陥ったが、なんとか兄の体裁を取り繕って自らの奢りでアイテムを揃えてやった。

そして、この街に来たからには紹介しなければならぬものがある。

軍が拠点とするこの街の中心に佇む黒鉄宮1階に置かれているSAOプレイヤー1万人の名前を記し、命を落とせば二重横線が引かれてしまう生命の碑だ。

いつもここでは見知った友人プレイヤーの死を信じられずに確かめに来ては、名前に引かれた横線でその友人がこの世を去ってしまったという残酷な現実を突き付けられて悲しむプレイヤー達が後を絶たないのだが、珍しく今日は全くいないようだった。

決していつかお前も死ぬ、なんて嫌味ではなくてただ単純にこの世界で努力も空しく消えてしまった死者達のプレイヤーネームを見て何か感じたり彼らからの想いを引き

継いで欲しいと願うこと。

現実世界でのニュースで犠牲者の数を把握していた彼女であっても既に4千人近くの名前に横線が引かれていることには改めて胸を痛めているようで、彼らの冥福を祈って手を合わせている。

デスゲーム開始初日に自らの利益の為に俺をMPKしようとしたCoppel、βテストである事を隠しながら第1層ボス戦で先導を切ったもののLAボーナスに固執してボスの事前情報との違いから敗れたDiavel、おれが人恋しさから嘘をついて入った月夜の黒猫団のSachi、Keita達、その他大勢のボス戦で命を落とした攻略組の名前。

それらを1万もの膨大なプレイヤーネームからピンポイントで探し当ててしまう自分に半ば呆れつつも、リーファを見做って手を合わせて黙祷する。

必ずクリアしてみせる。

だから安心して眠っていてくれ。

「ねえ、お兄ちゃん。

現実世界にもさ、SAOを開発したアーガス本社跡地の横にSAO事件犠牲者の慰霊碑があるんだ」

「…そんなものまであるのか」

黒鉄宮の生命の碑を後にした俺達はウルバスの町に戻ろうと、転移門のある中央広場を目指して大通りをゆっくりと歩いていった。

もう夕陽で街が染め上げられる時間となっていて、先程からこの街を拠点として今まで狩りをしていたプレイヤー達とすれ違うようになっていた。

「私、お兄ちゃんが帰ってきてきても帰ってこなくてもそんな所には絶対行きたくなかったの…。」

でもさつきあの碑を見てそんな馬鹿な意地張ってた自分が恥ずかしくなってさ」

「うん」

確かに悲しい現実を認めるのには勇氣と支えが必要だ。

S A O事件でその支えとなってくれる人がこの世を去ってしまえばその場所へ向かう足も無くなってしまおうだろう。

「だからね、現実に戻ったらまた今日みたいに慰霊碑に『クリアしたよ』って報告しに行こうよ」

「ああ、いいと思うよ。」

必ず報告に行こうな」

柔らかなオレンジ色の夕陽が背中を照らす中で、俺達兄妹は絶対に現実世界へ戻るこ

とをこの場で再び決意として固める。

クリアへの道程はまだまだ遠く果てしない。

だからこそクリア出来たのか心配しているであろうかつての戦友達に、しっかりと報告をするまではこのデスゲームを終わらせることは出来ないのだ。

小学生の頃、帰り道で俺は鈴の付いた首輪をした猫に遭遇したことがある。

捨て猫なのかは分からなかったけれど妙に懐かれてしまい、それから毎日同じ場所に俺が帰る時にちょうど現れるその猫を撫でて可愛がったりなけなしのお小遣いで買った猫缶をあげたりしていた。

しかし、出会ってから一週間が過ぎる辺りにその猫は突如姿を消してしまって、その翌日の帰り道で息絶えて道路の隅に打ち捨てられた猫を見付けてその夜はひっそりと枕を涙で濡らした。

なんで今更そんなことを思い出してしまったのか、と我ながら訳が分からんと一笑に付そうとしていて、その猫が付けていた鈴の音がふと鳴り響いた気がして俺は横を歩き交うプレイヤー達に視線を向ける。

「サっ…!？」

すると、麻痺や一時行動不能のステータス異常に掛かったはずも無いのに、全身が一瞬だけ痺れるのを感じてその原因を探そうと背後へと振り向く。

しかし1日の狩りを終えて通りを歩くプレイヤー達の群れの中からそれを見付け出すことは叶わず、それにきつと自分の見間違いだと言れ出しそうになる思いを打ち消す。

有り得ないんだ、絶対に。

もういないことはさつき確認したのに俺は何を期待してんだ。

第三章 不穩

2層ボス戦

2024年11月20日 | 残り717日 |

2層の攻略は以前が9日間も掛かったのだが、もう情報は揃っているし戦闘にも慣れている今回の攻略組は5日でボス部屋を見付け出してその翌日である6日目にボス戦に挑むこととなった。

平均レベルも更にレベルを上げて18となったらしいティーターニアを除けば11〜12ほどになっており、数値的には問題はない。

しかし、この層のボスはレベルよりも装備を強化して麻痺などの阻害耐性を上げる必要がある。

そこで商売上手ナリズは2日前の攻略会議が終わった後に軍や聖竜連合と俺達相手に、まだ店を持っている訳ではないけれど宣伝をして鍛冶スキル上げとお金稼ぎを同時に行つて、更に儲けた金でこの2層で一番値の張るメニューである牛肉料理フルコースを俺達に奢ってくれた。

ウルバスの街と同じくテーブルマウンテンを掘り抜いた場所に作られた村である。タランが2層迷宮区攻略の拠点となっていて、本日13時にこの村の出口でボス戦参加者は集合となっている。

現時刻は11時半とそれまでまだ時間はあつて、俺とリーファ、ユイ、リズ、シリカは借りていた宿屋のオーブンテラスにて昼食を調達に行つたアスナを待ちながらアイテムや装備のチェックをしていた。

「皆、お待たせ！」

キリトくんオススメの肉まん買つてきたよ」

「食べ物もモンスターもほんと牛だらけよね。」

でも美味しそうじゃない」

大きな紙袋を両手で抱えながら現れたアスナ。

血盟騎士団の方はヒースクリフの裏切りによつてメンバーは減つてしまつたけれどもようやく再始動といつたらしく、彼女もここ数日は四六時中俺達と一緒にではなかつたためになんだかとても嬉しそうだ。

10分ほど前から2人で空腹を訴えていた俺とリズが我先にとそのテーブルに置かれた紙袋に手を伸ばしそれにユイ、リーファ、シリカが続く。

『いただきます』

買ってきたアスナはここ最近久しぶりに見たかもしれない満面の笑顔でその肉まんを食べようと口を開ける皆を見守っていた。

「ふわっ!!」

最初に驚きの声を上げたのはシリカだったが、それからワントンポ遅れてリズやリーファ、ユイからも声上がる。

俺はとうとうとこの肉まんを頬張ろうとした瞬間にアスナの企みを察知して手を止めていた。

「何これ!」

「こんなの、肉まんじゃないよ!」

「これ、明らかにクリームパンでしょ!」

「アスナ、何でこんなの暖めてあるの?」

肉まんであるはずのそれを口にした彼女らの口にはシュークリームを食べた時に気を付けないと溢れ出すクリームのごとく、べつとりと黄色いクリームが付いてしまっていた。

そう、これは肉まんなどではなく中にはカスタードクリームとイチゴっぽい甘酸っぱさを持つ果物の入った通称タラン饅頭と呼ばれるものだが、きつと暖められて販売されているのは開発スタッフの設定ミスのはずだ。

「あはははっ。

私はただキリトくんからイケルって聞いたから買ってきただけよ」

『へえ〜』

口に付いたクリームをハンカチで拭く女の子達の様子を見て面白可笑しくといった様子で笑うアスナの全く悪気を感じさせない何気ない一言によって、あつという間に怒りの矛先が俺に向いてしまう。

「ちよつと待て！」

確かに美味しいって言ったのは事実だけど、昔の話だからな！」

そう弁明しても効き目は無くてあれこれと言い争いになるが、今日の夕飯は全て俺の奢りとなることを約束させられて彼女らはようやく落ち着きを取り戻す。

そんな一幕のすぐ後、集合時間も近くなり身支度を整えて出発をする俺達。

まだリーファはレベル4になったばかりでまだボス戦には連れていけないため、ユイと共に留守番で3層主街区が有効化されたらそこで合流することになる。

本人に言っただらぶつ飛ばされるけど、ユイにしてみるとリーファって叔母さんなんだよな…。

待ち合わせ場所となる出口に向かう途中、軍や聖竜連合のメンバー達があちこちを駆け回りタランの村はやけに慌ただしくなっていた。

なんだろうと思いつつも集合場所へ行くと、シンカーさんとユリエールさん、リンドが言い争いとも取れる様子で何かを話し合っていた。

「どうしました?」

「アスナさん。」

それがですね、ティターニアから『ボスを倒したので3層の転移門を有効化させておきます』ってメッセージが来て、今それを確かめたらどうやら嘘ではないことがメンバーの連絡によって分かりました」

「そんなの有り得ないだろ!」

このボスは大型の護衛が2体も段階的に湧くのに、6人だった奴らがそれを捌き切ってしかもボスまで倒したのか!?!」

シンカーさんからのあまりにも突拍子の無い現状の説明に驚きが隠せない俺は思わずムキになりながら反論をする。

本来、ボスなんて数人で倒せるものではないのだ。

いくらレベルが100を越えていようが圧倒的なHP、攻撃力、防御力は変わらず1層のボスであっても数十人は必要なのである。

「いや、メッセージによると他の大きいギルドとの合同での挑戦だったらしい。

先程から風林火山に3層にいるティターニアを引き止めるよう頼んでいて、アスナさんが来たらそっちに向かって事情の聞き取りをしようとしていたところだ」

混乱する俺達4人を一瞥しながら腕を組んで困り果てたような表情を浮かべるリンドが更に説明を加える。

かつて最強プレイヤーが率いていた血盟騎士団とも衝突する時もあり、トップギルドを自称している聖竜連合のリーダーからすれば自分達の遙か上に行くティターニアの存在は不愉快なのだろう。

あいつら、攻略組との和を乱してまで何がしたいんだ？

何の目的があつて予定よりも早く別のギルドとボス戦に挑んで先へ進もうとしているのか、いくら考えてもその答えは出ないでいた。

同盟

3層のテーマは森である。

これまでの層で見掛けられた森エリアとは桁違いの天を衝かんとばかりに高く伸びた古木にフロア全土が覆われている。

この層の主街区となるズムフトの町の建物も直径30m、高さ70mとなる3本の巨木の内部をくり抜いた作りとなっていて、エレベーターなどはないけれど螺旋階段で頑張って上へ登ると中々の絶景だ。

そんな町の転移門前は下の層から開通直後とあつて観光に来たプレイヤー達でがやがやと賑わいを見せている。

その隅でテイターニアの連中を引き留めていたクラインと合流して、奴らに他の攻略組を待たずにボス戦に挑んだ経緯を聞き取ろうとアスナが問い掛ける。

「皆さん、迷宮区の探索で忙しそうだったので声をかけづらかったのですよ」

すると、リーダーであるアルベリヒからは釈然としない答えが返ってきた。

あつけらかんと罪悪感も抱くことなく実に不遜な態度で聞き取りに来た俺達を相手にするテイターニアには全員が辟易としている様子だ。

「あなた方だけでの攻略ではないですよね？」

他に参加したプレイヤー達について教えて頂けますか？」

攻略組を率いて導く立場であるアスナはテイターニアに対する個人的な感情を表に出さずに淡々と疑問を投げ掛ける。

「ええ、僕達の他にも同盟を結んだギルドと何人かのソロプレイヤーの40人弱が参加しましたかねえ」

馬鹿な。

俺の個人的な見立てだとこいつらにヒースクリフ、アスナやシンカーさん、リンド、クラインのような大勢の人を率いるリーダーシップは見受けられない。

十人十色と言うようにプレイヤーにはそれぞれ個性があつて、ボス戦ともなれば「活躍したい」「L.A.ボーンナス取りたい」など様々なプレイヤーの欲望が渦巻く。

同盟を結んだギルドとやらは別として、また最初からやり直しとなったデスゲームでまだソロを貫いているプレイヤーを上手く統制してボスを倒したのは嘘くさく見えるが、今3層に降り立っている事実があるのもあつてどうも腑に落ちない。

「そのプレイヤー達は今どこにいる？」

攻略組としてはどんなギルドであつて所属しているメンバーの数やレベルを把握しないといけないので会わせてもらえないだろうか？」

「それが尊敬する攻略組の皆さんに顔を合わせるにはまだ早い、と下の層に戻ってしまっていますね。」

同盟ギルドの機嫌も損ねたくはないのでここは内密のままということを手打ちにして貰えませんか？」

話を聞いていた聖竜連合のリンドの質問をこれまたのらりくらりと回避したテイターニアの連中はくすくすとほくそ笑む。

それに対して攻略組側からは怒りを帯びたぴりぴりとした空気が囲み、それを意に介さず平然としている奴らが異常に見える。

「…分かりました。」

この件の処遇は次回攻略会議にてお伝えしますのでくれぐれもまた先走らないよう注意してください」

最早問答をしても埒が明かないと判断したアスナは小さくため息を吐きながら奴らに呼び掛けて、颯爽とその場を去ろうとするので俺やリズ、シリカ、リーファと奴らを引き留めていたクラインは彼女についていくことにした。

軍と聖竜連合の面々も彼女とほぼ同意見でこちらを馬鹿にしているような対応をするイターニアの相手をする時間が惜しく思ったのか、再び前線へと行く準備をするために町の人混みに消えていった。

「困ったわね」

「なんなのよ、あいつら!？」

「気味悪いですよね!」

「思い出したらほんとムカつく!」

ズムフトの町にそびえ立つ巨木の宿屋でもある建物のひとつに入り、1階の待ち合わせ場所には絶好なエントランスの一角のテーブルセットに腰を下ろす。

するとこれまで黙って我慢していた女の子達は、もし自分の事であったら泣きたくなってしまうような怒りに満ちた愚痴をこぼす。

「あいつらとこのまま背中合わせて戦うなんて俺はごめんだぜ。」

反省なんかこれっぽっちもしてねえぞ!」

奴らの対応を俺達よりも長い時間続けていたクラインはあまりにも腹が立ってしまっただのか、ロビーでちやっぴかり頼んだビールを口にしていた。

「俺もあいつらは攻略組からは外した方がいいと思う。」

けど、また勝手にボス戦やりそうだからなく…」

「アルゴさんには調査依頼してるけど苦戦してるみたいだしね。」

まあ、ボス倒して次の層を開放してくれるのは有り難い気もするけど」

「何言つてんのよ、アスナ？」

手柄を取られたみたいなものだしあんなキザ野郎共に感謝なんかしないでいいわよ」
確かに時間が無い中で勝手な判断であっても先へ進む手助けにはなってるから余計にもややもやするアスナの気持ちも、それを論ずりズの気持ちも十分理解できる。

1週間以上前から調査を依頼していたアルゴの経過報告によれば、隠蔽スキルによる尾行や聞き耳スキルによる盗聴も何故かいつもすぐに気付かれ、追われはしないものものの間に
いつの間にか見失つて煙に巻かれてしまうようだ。

数々の情報を収集してきた彼女ではあるが「こんなの初めてだヨ」と本気で困つて
いると共に意地でも秘密を暴いてやると燃えているらしい。

「あいつらが何をしようがこっちはこっちで先に進むしかないよ。」

クライン、俺達の方はキャンペーン・クエスト挑むつもりだからもし前線で何かあつたら教えてくれ」

「おうともよ。」

そつちも気を付けろよな」

テイターニアに任せてしまうのは簡単な話だ。

でも万が一奴らの手に負えない事態となつた場合には75層までではあるが情報を
持つているこちら側が有利になる。

こうなればどちらが先に迷宮区を踏破してボスを倒すか、という話にはなるけれど俺達には自己の強化と何よりも優先すべき『いのちだいじに』という使命があるのも事実でそう簡単にはいかないかもしれない。

でも時間は掛かるが強化の近道になるキャンペーン・クエストに挑まない選択肢は無
いんだ。

あの子にもまた会いたいしな。

プロポーズ

キャンペーン・クエストとは、よくある同じフロアでのお使いクエストなどとは違って層をまたいで物語が続いていくものことだ。

今回、俺達が受けたものはこの3層から始まりまだまだ遥か上にも感じる9層まで進めると終了となり最後までいけばかなり豪華な報酬を貰えるものである。

まずは3層主街区ズムフトの南西辺りの深い森の中に入って、そのどこかで戦っている黒エルフと白エルフのどちらかに加勢をする。

つまりはこのクエストはエルフのどちらかに味方して様々なクエストをこなして時に美味しい報酬を手に入れ、与した方の物語の行く末を見届けろという話だ。

リズ、シリカ、リーファを前衛に配置してその物語の結末を知っている俺とアスナは後ろで彼女らを見守る役目に徹するはずだった。

だがまたもやこの凛々しくも恐ろしい閃光様は、本来プレイヤーのHPが半分を切ると加勢したエルフがこちらを庇うように敵のエルフを道連れに自爆するイベントなのに、それを忘れてほぼ1人で現時点ではかなりの強敵である白エルフをHPが半分切るか切らないかぐらいで倒してしまう。

しかし俺達が加勢した黒エルフの女性は以前助けて共に戦ったキズメルというNPCではなかったし、今回助けたエルフはそのキズメルのAIとは別なのか反応は町でよく見掛けるNPCと同じだったのがなんだか寂しくもある。

そうしてエルフを助けた後は敵が隠し持っていた『聖堂の鍵』という重要アイテムをこの層の南にある陣地に届けることとなり、自らをリリーと名乗ってパーティーに加入した黒エルフと共にそこへ戻った。

その黒エルフの陣地には寝床や道具屋、鍛冶屋まであるためにいちいち町に補充に戻る必要も無くクエストに集中できるといふ訳だ。

街の商店よりも品揃えが良い分、値段も高いのでどちらで買い揃えるかは悩ましい。この陣地を取り仕切る司令官に『聖堂の鍵』を届けると任務の協力を持ち掛けられてそれに応じると、リリーが使っているという6人前後が入ってもまだ余裕のある広々とした天幕に招待されてそこに全員で宿泊が可能になったのだ。

だが、さすがにこんな所で男1人は気まずいからと外で野営でもしようと思っていたら皆が「冬だし圏外だから」と猛反対するためお言葉に甘えることにした。

天幕の中央を基準にした国境線破ったら大変なことになるよ、と遠回しに脅されながらではあるけど。

元々は今日の午後2層ボス戦の予定だったがティーターニアの独断専行のお陰でそ

れは狂ってしまい、俺達は全く労せずして3層に辿り着いてしまった。

街開きのイベントを心待ちにしていた一般プレイヤー達は転移門がテイターニアによって効化されてすぐの時点で2層にいた俺達攻略組に驚いていたり不審がったりして、面目がある意味潰れる結果となったのは少々腹が立つ。

この陣地に着いたのがまだ3時過ぎだったので俺は模擬戦と称してリーファやシリカの訓練に付き合い、リズはアスナの使う細剣のウインドフルーレをインゴットにしてから新たな武器を作ったりと各々が自己の強化に務めながら夕食時まで時間を潰した。

「ねえ、ここお風呂あるから皆で行きましょう」

それから、屈強な黒エルフの戦士達に混じって食堂となっている天幕で夕食を取った後にのんびりと寝床で寛いでいるとお風呂大好きなアスナは他の女の子達を誘う。

この陣地には辺りが戦地なのであまり贅沢も出来ないからひとつではあるけれど、ゆったりとできる風呂場の設けられた天幕が存在するのだ。

「俺も行くよ」

「はあ!?!」

「キリトさん!?!」

「お兄ちゃん!？」

リリーが用意してくれた布団に寝転がりながらそれを聞いていた俺の「見張りをする」という意味でほぼ無意識に放った言葉にアスナ以外の女の子達が頬を赤らめつつ驚きの声を上げてこちらを凝視する。

「あ、いや……」

違う、ここ一応圏外だし風呂場に鍵も無いから見張りをしようと思っただけだぞ!

以前ここで寝泊まりしていた時と同じようにアスナが風呂に入っている間の見張りを勝って出ようと何気無しに口から漏れた言葉によつて、早くもアウエーに追い込まれてしまった俺は彼女らの外の気温よりも冷たい視線に気圧されながらも弁解する。

なんか最近墓穴を掘りまくってるような気がするぞ……

「キリトくん、罰として皆がお風呂から上がってくるまでこの陣地の内周ダツシユで走っててね」

この世界には肉体的な疲れは無いため、走り続けようと思えばずっと走り続けることも可能だ。

しかし疲労は無くとも敏捷値が上がることも無いし段々と走ることに飽きてくるので、好き好んで延々とフィールドを走り続ける奇特なやつはいないだろう。

けれど俺は出来れば折角リリーが客人をもてなそうと用意した暖かい布団で眠りた

かったので、女の子達の機嫌を損ねて天幕から追い出されないようその罰に甘んじて約1時間半もの間に渡って陣地内周をひたすら無心で走り続けた。

NPCとはいえこの陣地内にて暮らしている他の黒エルフ達に変なものを見たかのような視線を浴びせられた気がして泣きたくなりそうだったが。

夜も更けてきて結局暖かい布団でもリリーを含めて女の子5人に囲まれた状況が状況なだけに寝付けなかった俺は、月明かりを頼りに陣地内にあるはずのとある場所を目指していた。

現実では11月も半ばでそろそろコートでも足りないくらい寒くなる時期だが、それと同様に冬になったアインクラッドの夜はもう上着無しでは出歩けないほどに寒く吐く息も白くなっていった。

夕方のこの陣地に満ちていた活気は嘘だったかのように静まっていて、辺りからは虫の鳴き声や風が木々を揺らす音だけが響く。

この陣地内は一応圏外エリアであるため、いつ近くの木陰からモンスターが飛び出してきてもおかしくはないぐらいに不気味な闇が周りを包んでいて正直ひとりでは心細

くもある。

「…あった」

目的としていたものはこの黒エルフ陣地の奥に張られた司令部天幕のさらに奥にある。

その司令部天幕のちょうど裏手に当たる空間には一本の小さな木とその下に3つの簡素な木材を切り出した墓標が並んでいた。

左端の墓標に近付いてその正面に座り込んでから森を探索中だった昼の間に取っていた花をストレージから取り出してそつと手向ける。

「キズメルは強くなつたよ、テイルネル。」

…今もどこかで頑張ってる」

この墓標はかつて俺とアスナが行動を共にしていたキズメルの双子の妹であるテイルネルというここで薬師として働いていた女の子のものだ。

本当ならキズメルと一緒に来るべきだとは思いますが、やはり彼女は別の場所で騎士の務めを果たしているようなので代わりにといったところだ。

このクエストを進めればまた彼女と寝食を共にしたり背中合わせで戦える日が来るはず。

その時にもまた彼女を守ってみせる、と姉の事を心配しているかもしれないテイルネ

ルの墓前でしつかりと誓ってみせる。

キズメルは以前の俺達がクリアしたクエストでの多大な武勲を認められたお陰でエルフ女王の護衛にまで昇格した。

それからどうなったのかは分からないし、一応はあれから2年近く経っているので彼女の実力ならば更に出世していたり他の層に派遣

されて活躍している可能性もある。

もしかしたら彼女の好きな『ジユニパーの樹』がある4層の城にいるかもしれない。それにしても…。

なぜ、リリーはキズメルと違って他のNPCと変わらない反応しないのだろうか？

あの時と同じく俺達は本来ならば負けイベントとなる場面で敵を倒したのだから考えられる条件は同じはずだ。

以前との違いがあるとすれば、茅場がGM権限をカーディナルシステムに奪われてしまう事態が起こっていることや俺とアスナのコンビではなく他に仲の良い友達とパーティを組んでいることだろう。

まさか……な。

「ここにいたんだ、キリトくん」

「…アスナか。」

「どうした？」

ティルネルの墓に手を合わせた後に立ち上がって戻ろうとすると、寝間着に薄い上着を羽織った姿で現れたアスナの元へそっと駆け寄る。

「ちよつと目を離したらすすぐ他の女の子と仲良くなるどこかの誰かさんを心配して探しに來ただけよ」

「い、いやいや。」

「それは違うと思うけどな」

予想以上の寒さに震えながらも我慢しているアスナに少しは暖かくなるだろうと思つて正面から抱き寄せると、彼女もそれに応えようと俺の背中へ手を回す。

こうしたのは随分と久しぶりのようで愛おしさよりも恥ずかしさが勝つてしまふので、じつと見詰めてくる彼女の視線がくすぐつたい。

「ねえ、キリトくん。」

「ここ最近忙しくて忘れてたけど私達の結婚状態解除されちゃったよね…。」

「だからちよつと不安になっちゃったけど大丈夫だよね？」

「こんな事は思いたくもないけれど実は俺の方も次から次へと舞い込むアクシデント

やら何やらでアスナとの結婚が解除されていたのを忘れてしまっていた。」

「大丈夫さ、俺は今でもアスナを…愛してるからな」

「ふふっ、ありがと。」

私もキリトくんを愛してます」

そして俺達はお互いの愛を確認するように口づけを交わす。

自分達に残された少ない時間、それを壊して現実での生涯を共にする為にこれからも戦っていく決意をしながら。

「あのさ、アスナ。」

まだ時間は掛かるけど22層の家を取り戻したら皆を招待して結婚式挙げないか？」

それからシステム上での結婚を再び行って寝床の天幕近くまで戻る途中に以前のアスナとの新婚生活から気になっていたことを提案する。

やはり女の子としてはウェディングドレスを身に付けて皆に祝われながら式を挙げるのが夢なはず、そう思っただけのもの今まで言い出せなかったのだ。

「本当か!？」

楽しみにしてるから約束だよ？」

「ああ、任せとけて」

「これまで言い出せなかった自分を殴りたくなるぐらい彼女はこの上ない喜びを表すような微笑みを見せてくれたので、こうなれば最高の結婚式を挙げて更に喜ばせてやろうと今から意気込む俺がいた。

まずは22層まで行かなきゃいけないし、アルゴから仕入れた情報だと17層のクエストをクリアすると実用性もそこそこあるウエディングドレスが手に入るらしいからそこまでは突っ走らないとな。

毒の霧

2024年11月25日 | 残り712日 |

この3層で受けられる分のキャンペーン・クエストは1度クリアして、攻略情報が揃っていたのもあってさくさくと進み4日で終わって、レベルの方も14まで上がって戦力としては十分安全圏となった。

その間に軍や聖竜連合、風林火山とエギルらその他の攻略組でこの層の北エリアに繋がる山脈の谷間を塞いでいたフィールドボスを倒していたり、迷宮区ボスフロアまでの踏破をしていたようだ。

不思議なことに今回はティターニアによる勝手なボス挑戦も無く、無事に本日午後メンバーを募ってボス攻略へと向かった。

この層のボス《ネリウス・ジ・イビルトレント》はこの層の森の巨木から手が生えたかのような出で立ちで、足は無いためにこれまでのボスとは違って護衛も無くほぼ動かない。

しかし、それを埋め合わせるために若干だが硬く感じる防御力と厄介な特殊能力を

持っている。

今までと同じく防御に長けた聖竜連合が壁役としてボス正面に立ちその後ろで状況に応じて交代をするエギル達とその右側で軍の精鋭達が、左側で俺達と風林火山が攻撃役となるフォーメーションは今のところ順調に回っている。

ヒースクリフの裏切りからようやく立ち直り動き始めた血盟騎士団は彼を心底尊敬していたメンバーが抜けたりまだボス戦に来られるレベルでは無いので今はまだいいのだが、合流すればそのオールマイティーさを発揮してもっと楽になるはずだ。

「毒ブレス、来ますー！」

俺とリーファが同時に片手剣の単発突進ソードスキルヘソニックリープを放った瞬間にボスが深呼吸をするかのように大きく背中側に身体を反らし手を上げると、後方から全員に注意を促すアスナの声が響き渡る。

「キシヤアアアア！」

鳴き声と共に自分の周囲で攻撃していたプレイヤーへと濃い緑色の息を大きく吐いたボス。

思わず空いている左手で口や鼻を覆って隠そうとするが、それは意味無く視界左上の

HPゲージの隅に毒の状態異常を示すアイコンが点灯する。

そう、このボスの厄介な特殊能力というのはHPが5%削られてしまうと吐く毒ブレスのことだ。

それを放つといっていれば勿論こちらのHPは危険域に陥ってたまに来るボスの手による薙ぎ払い攻撃で死んでしまうので、アイテムで回復しなければならぬ。

「アスナ、スイッチー！」

「了解ー！」

解毒ポーションを使う為にボス攻撃範囲外に出ようとソードスキル硬直時間が解けた直後に俺とリーファが後退して後方で待機していたアスナ、リズ、シリカにスイッチをする。

すかさず腰に装備していたポーチからポーションを取り出してそれを飲むと、毒の状態異常が解除されるのでまた新たにストレージから実体化させた解毒ポーションをポーチに放り込む。

「筋がいいなあ、リーファっちは」

「俺の自慢の妹だからな」

俺達の横で風林火山メンバーを2つに分けて指揮をしていたクラインがこちらに近づきながらリーファの実力に感心してうんうんと頷いていたので、妹のお陰で鼻が高く

なった俺は彼に向かって威張る。

「えへへ、ありがとうございます！」

お兄ちゃんのレクチャーが上手かったんですよ」

「だよな。」

キリトの野郎は意外と教え上手だからこれからもどんどん頼ってやれよ」

「なんでお前が兄貴面してんだよ！」

いつ死人が出てもおかしくはないはまだHPゲージは2本目を半分削ったところの折り返し地点にも来ていないボス戦ではある。

それでも皆の心の中には余裕が生まれているお陰でぴりぴりと張り詰めた空気は和らいでいるように見えた。

皆で協力して同じ目標を達成しようと頑張ることが楽しく思えるが、ティターニアが来ればそれは崩れるしきつと余裕を保てるのも序盤だけだろう。

「グロロロオオ！」

大体40分が過ぎたところでボスのHPゲージは残り1本となる。

ここからはHPが4%減ると毒ブレスを吐くようになるので更にペースを上げて攻

撃していかないと充分過ぎるほど用意した解毒ポーションが底を尽きてしまう可能性があるのだ。

「おおお！」

「やあああつー！」

兄妹で意識はしていないのにも関わらずお互いに同じソードスキルを発動させて着実にボスのHPを削る。

武器のプロパティはまだ俺の方が上ではあるので与ダメージ量も上回っているが、リーファは早くも自動で体を動かすスキルアシストに自分の力による意図的な加速を加えて威力を上げる高等テクを身に付け始めている。

一歩力加減を間違えればシステムがソードスキルの中断と判断してスキルアシストが止まって硬直時間を課されるという難易度の高い応用技をリーファには特に教えたつもりは無いはず。

なのに俺やアスナが長年の自主訓練でマスターして使っているそれを彼女は目で観察して自然と覚えているようで、急成長に驚くと共に思わず武者震いが俺を襲う。

すげえよ、スグ。

SAOとは違って自らの運動神経が頼りのALOとかいう別のVRMMOのデュエル大会でも、現実世界での剣道の全国大会でも上位になった彼女は既に頭角を現してい

る。

その圧倒的にも思える成長幅はまだ経験で差をつけている攻略組全体を刺激しているようだ。

「あとちよっと！」

HPに余裕がある人は前進して攻撃に出て！」

凜としたアスナの声に呼応してHPがもうほんの数ドットとなったボスへ全員が総攻撃を仕掛ける。

それを迎え撃とうとするボスの手による薙ぎ払いや叩き付け攻撃を壁役のエギル達がソードスキルで弾き返すと、その隙に間髪入れず雪崩れ込んだ攻撃役がそれぞれ現時点での最上位スキルを放ってHPを削っていく。

「キシヤアアアア……」

あ徐々に小さくなる呻き声が完全に止まったところでボスの身体は青いポリゴンの欠片へと爆散し、それを見届けると皆が勝利を喜ぶ声を上げる。

周囲を見渡してみると壁役を含めた全てのプレイヤーの頭上に表示されているHPは3分の2以上を残していて死者も出ていない、それは誰もがこのボス戦を上手く立ち回った証拠でもあるので安心した。

「初めてのボス戦、お疲れさま」

「ありがと、お兄ちゃん。」

はく、緊張したよく

LAボーンナスを取ったことを確認した俺は心の中でガッツポーズを取りながら勝利の余韻に浸って自らの貢献度や取得コル、経験値が映されるボスリザルト表示をじつと眺めていたリーファをしつかりと労う。

緊張から解放されたのか胸を撫で下ろしてはにかむ彼女の姿に、ボス戦前から心配していた俺やアスナ達は安堵して皆でハイタッチを交わし勝利の喜びを分かち合った。

水の都へ

3層ボス戦が終わり振り出しに戻ってから初めて階層ボスのL Aボーナスをかつきらつて一安心している中で俺とアスナ、リーファとシリカにリズはドロップアイテムのダイスロール大会には参加せずいち早く往還階段を上って4層へと辿り着いた。

予め階段を上っている間に準備していたアルゴへの3層ボス戦終了のメッセージを最後の一段を過ぎて4層の地面に足を踏み入れてからすぐに送信して、軽く伸びをしてほっと胸を撫で下ろす。

3と4層の往還階段を包む四阿を中心にした丘は切り立った崖に四方を囲まれ、その崖の南西と南東に細い谷間が存在していてそこから青く澄み渡った水が勢い良く流れ込んでいる。

四阿のある青々とした草の生えた丘の周囲を流れる水が一周していて島になっている地形にはどこか懐かしさを覚える。

まさか、またここに来るなんて思いもしなかったな。

「今回は私が一番乗りよ！」

「待ってくださいよ、リズさ〜ん」

「ピナ、あんまり離れちゃダメだよ」

往還階段を誰が早く上るかという競争をしてい遊んでいた女の子3人の驚く様を見たくて、まだこの層のことをあまり教えていなかった俺とアスナはその後ろでにやにやしながらその背中を眺めていた。

すると、予想通りに往還階段の先にあるはずの道を探して島の水辺をうろうろする彼女達に思わず俺も隣にいるアスナも遂に堪えきれず笑い声を上げてしまう。

「ちよつと!」

「どうやって進むのよ、これ!」

「キリトさん、笑ってないで教えてくださいよー」

先に進む道が谷間の奥にあることは分かっているようだが、この島を囲む水が意外と深いためにそのまま構わず進む訳にもいかない。

そこまでは推理出来ている彼女達の想像した通りのリアクションを堪能した俺は、四阿の裏手にある針葉樹を指差して説明を始める。

「主街区までは泳いでいくんだよ。」

あそこに生ってる木の実を膨らませると浮き輪になるからさ」

「この世界で泳ぐのは現実とは勝手が違うんだけど、これがあれば溺れることはないよ。」

ふふ、全員分の水着も用意してるからね」

同じく笑ってリアクションを楽しんでいたアスナが俺の説明の補足をするまでか、ここにいる全員の水着を予め作って用意していたという女子力を極めた者だけが得られるらしい圧倒的な気遣いスキルを発揮する。

俺の水着に変な柄を付け加える最悪の事態を阻止するために昨夜はずっと彼女のご機嫌を伺って召使いのようにあれこれと尽くしたので、なんとかその事態は避けられているはずだ。

S A Oに限らずにV R世界では液体環境の再現度が低いせいでお風呂や湖に浸かるとその現実とは若干違う水圧や流動性などの違和感を覚える。

慣れないその状態で泳ぐのは難しいし溺れてしまえばHPが減っていき死んでしまうのだが、浮き輪のような補助具があれば大体1〜2時間で慣れることが可能だ。

「あの、私泳げないんだけど…」

申し訳なさそうにスカートの裾をぎゅつと両手で強く握りながらリーファはそう俺に助け舟を求めるかのような悲痛な視線を向けながら呟く。

その告白で彼女に集まった注目が自然とその兄である俺へと移るのを感じて、スグが『泳げない』といった理由を思い出そうと頭を捻る。

あれ？

運動神経はいいんだし泳げないはずはないと思うけど…？

「……ああ！」

「そうだ、スグはカナヅチなんだったっけ」

小さい頃、川越にある自宅の庭にあった池を眺めていたスグが足を踏み外してそこが幼児にとつては意外と深いのもあつて溺れてしまったのを俺が助けたという事故があつたのだ。

その後、小学校に入学してからの水泳の授業では『カナヅチだから』は見学の理由としては通用しなかつたのか、参加はしていたようだが帰ってきてから居間で泣いていたのを見たこともあつた。

「どうするの、キリトくん？」

「リズムもシリカちゃんも泳ぐのは初めてだっけというし……」

隣に立っていたアスナの問いに即答できなかった俺は浮き輪になる実が生る針葉樹と水面の先にある主街区への漠然とした方向とに目を移しながら、この先の進み方を考える。

往還階段から主街区までの道、及び前の層のボスが倒されてからの30分間はモンスターのポップ率が下がる。

しかしながら浮き輪があるとはいえ、その途中でモンスターと遭遇して慌てて必死で逃げた経験のある俺とアスナとしてはカナヅチ1人に初心者2人の方が一の時のフォ

ローは、水中戦で相性の良い槍使いもいないので結構厳しい気もする。

崖は脆い素材で出来ているせいでクライミングを試しても途中で落ちてその落下ダメージも高さによつては死ぬことがあるので登つて近道なんていうズルは不可能だ。

「こうなつたら、3層の迷宮区から転移門がある街に戻つて4層アクティベートを待つしかないんじゃない？」

ゴンドラが主な移動手段になるから泳ぐのは主街区までだけなんだよね」

「うーん、そうなるかな。」

でも浮き輪は後で使うけど俺体術スキルまだ無いし」

大事な妹のコンプレックスを忘れてしまつていたシヨックを引きずりながら悩んで手をこまねいている俺に具体的なこの先の提案を示すアスナにくくりと頷いて同意する。

しかし、浮き輪の実が生っている針葉樹から実を落とす為には打撃属性ソードスキルが必要不可欠であるのだが以前とは違つて俺は体術スキルが無いので落とすことは出来ない。

あのスキルを取得できるクエストをクリアするには、現時点の筋力値では3日は掛かつてしまうので一時も無駄に出来ない現状では後回しにせざるを得ないのだ。

アルゴが大まかな計算と他にクリアしたプレイヤーのその時の筋力値を聞き込んだ

情報から半日でクリア可能な推定値は弾き出されているので、そこまで鍛えられたら行つて速攻で終わらせるつもりだが。

「じゃあ、リズ。」

あの木に単発技ぶつけてみてくれない？」

「分かったわ」

そうアスナに促されて自らの得物である片手棍を手にとつたりズはすぐにその実が生る針葉樹の前に駆け寄つてまずその堅さを確かめようとあちらこちらを触る。

「勢い余つてへし折るなよ」

「あんたじゃないんだから力加減はちゃんと考えてるわよー！」

その後、一息入れてからソードスキルを発動させようと構える彼女になんとなく普通に声を掛けたつもりなのに、とんでもない速度のカウンターが返つてきて俺は思わず目を背ける。

だから、あれは仕方無かつたんだって…。

思つてたよりもあの剣の方が耐久値低かつたんだからさ。

「おい、キリの字よ。」

忘れ物とか言つて女の子達、戻つていったけどいいのかよ……？」

へし折ることなくリズはきちんと浮き輪の実を人数分落としてくれたので一つずつそれをストレージに入れてから、カナツチのリーファを伴った彼女らが先程上つてきた往還階段を戻つていったのと入れ違ひに來た風林火山のメンバーらやエギルとその仲間達が上がつてきた。

「平氣平氣。

急げば1時間半で主街区に戻れるしそこから転移してくれば合流できるから」

戻つていった彼女らを不思議に思つていたクラインにそう説明するのと同時にもう勝手の分かつているエギル達は手早く浮き輪の実を落として泳ぐ準備をしていた。

まだまだ数十個以上生つているこの実は多少欲張つて取つても大体16時間ほどでまた元に戻るし、取りに行くにはボスはもういないのだが3層迷宮区を踏破しなければならぬのでそれが面倒な人の為に売り物になっているプレイヤーもいるらしい。

でも肝心の需要は攻略組以外にあまり無いしあとは遊びに使う程度だと思ふけどね。

それにしても、なんで俺はこんなむさ苦しい男達と一緒に泳いで主街区まで向かわなければならぬのだろうか……？

そんな疑問が胸の内に湧くと共に俺も快適に泳ぐために装備重量を減らそうと黒ずくめの一張羅から海パン一丁に装備し直す。

後ろ側に牛柄や熊柄のプリントが無いことを確認した途端にずっと気にしていた不安の種が除かれていき心の底から安堵する。

俺も男だ。

こう見えてもアスナ他女の子達の水着姿にはちよつと期待していたのに、今日の前に広がる上半身裸の男達しかいないこの光景にはため息が漏れる。

まあ、妹のカナヅチを忘れていた罰として甘んじてこの状況を耐えるしかないか。

そう思考を自虐的に転換しながら俺は遥か彼方に聳えるこの4層迷宮区と、かつて共に戦った彼女がいる可能性のある城への方向の空を交互に見上げる。

第四章 命の重さ 前編

サンタさん

2024年12月24日 ー残り683日ー

この1ヶ月間でアインクラッド攻略はテイターニアの勝手なボス戦も5層と7層であつたが、それ以外は順調に進んできて最前線は9層となつて

いる。攻略組全体の平均レベルも大体26を過ぎてきたといつたところで何日か後の9層ボス戦では層×3の安全マージンも確保できているだろう。

キャンペーン・クエストの方は、3〜8層で白エルフとの全部で6つある聖堂の鍵の争奪戦をクリアしてあとは鍵をエルフの女王に献上するのみだ。

それに関しては以前のクエストでの功績を認められて女王の護衛に昇格しているはずのキズメルとの再会が楽しみではあるが、とある懸念も残っている。

まだまだ問題は山積みではあるけれど、現実世界での今日はクリスマス スイブということで俺達は攻略とクエストを一旦お休みして羽根を伸ばすことにした。

その中で娘であるユイを持つ俺とアスナは現実の暖かい家庭を味わって欲しくて彼女へクリスマスプレゼントを贈ろうとそれぞれ動いている。

「キリトくん、リーファちゃん。

気を付けてね」

「大丈夫だって。」

「アスナの方こそ頑張れよ」

この層で拠点としている宿屋のロビーでプレゼントに必要な素材が入手できるクエストの準備をして出発しようとしていた俺とリーファを　心配そうな表情で気遣いながら見送りに来た彼女の姿に思わず笑いがこぼれる。

宿屋から一步外に出ると痛いほどになった寒空に耐え切れずに身が縮こまるが、降り積もった雪によって街全体が白のグラデーションに彩られているこの幻想的な風景には童心がくすぐられてしまう。

「寒いね〜」

白い息を吐きながら防具の上に防寒着を着込んでも襲い掛かる寒さにはもう既に参っている様子のリーファは愚痴を漏らす。

最前線となっている9層主街区の転移門までの道程はこのイブであっても攻略に勤しむプレイヤー達でこつた返しているため、妹とはいえ女の子と2人で出歩く俺は彼らに殺気じみた視線をぶつけられていた。

そのリア充爆発しろ、みたいな目は止めてくれよ…。

「ああ、ゲームの中だつてのに寒いよな。

しかもこんな積もつてると雪合戦でもしたくなる」

「今日は皆クリスマスマスパーティーの準備で忙しいから明日にでもしようよ」

アスナが今あるものでプレゼントを作っている間にリズとシリカはユイの遊び相手、クラインら風林火山とエギル達はパーティーで使う食材を調達に行つてくれている。

こちらから頼んだ訳でもないのに自主的に動いてくれる皆の協力はとても有り難く思える。

1年前の独りで死に場所を探したクリスマスとは何もかもが違う。

これもサチが遺してくれた「キリトには生きてほしい」というメッセージのお陰なのか…。

9層の転移門から6層の主街区に降り立った俺達はその外れにある牧羊で生計を立てている設定のNPCに会いに行き、「うちの羊に危害を加えてくる野生化した凶暴な羊の群れを追い払ってくれ」といった内容のクエストを受注した。

このクエストは報酬が大量の羊毛と羊肉素材で料理か裁縫スキルが無ければ売って儲けにするしか無いのだが、凶暴な羊の経験値は美味しいので俺は以前にクリアしたこ

とがある。

「あれ、倒すの…?」

街を出て道なりに少し歩くと差し掛かる小さな河原の一角にクエスト目標となる羊がたむろしていて、それが視界に入るとリーファは戸惑いながら横にいた俺に向き直る。

「近付くと今の可愛さが吹き飛ぶくらい暴れるから気を付けろよ」

そう、クエスト目標が普通に可愛くて愛嬌のある円らな瞳の羊なのだ。

しかしプレイヤーが近寄ると瞬く間に様相が変わってしまつて暴れ猪も裸足で逃げ出すほど暴走するので油断は禁物だ。

「だつてモコモコじゃん!」

あんな可愛い倒せないよ!」

あの羊モンスターに一目惚れしてしまつたらしいリーファは背中に吊つた剣に手を掛けた俺の左手を掴んでそれ以上は行かせまいと立ち止まる。

そこで俺はあれの恐ろしさを知つてもらおうと右手を剣から離して腰に装備したピックの内の一本を手を持ってから、最近取つたばかりの投擲スキルの初級技〈シングル・シユート〉を狙いを定め発動してそれを羊の中の一匹に投げ当てる。

「メ…?」
「メ、メエエエエ!!」

ピックが見事に頭頂部に刺さった羊が鳴き声を上げると、他の6体の羊達も共鳴して凶暴化してこちらを振り向き赤く光る眼でもって睨んでくる。

先程の主街区で俺を「リア充爆発しろ!!」だなんだと言って睨んできた攻略組プレイヤー達よりもこの羊の群れの方が眼光が鋭く感じるのには流石に苦笑が漏れる。

「お兄ちゃんのバカ!

折角可愛かったのにもう倒すしかないじゃん!

攻撃されたことで敵と認識した俺達に向かつて一斉に突進してくる羊達を回避しながらようやく腰に帯びた剣を抜いて剣道の動きが染み付いた戦闘体勢を取るリーフアは背中越しに俺に文句をぶつける。

「ユイの為だからな。

悪いけどその毛が無いと困るんだよ!」

一直線に突進を繰り返した羊を紙一重で避けながら俺は単発水平斬りソードスキル「ホリゾンタル」を発動させてその毛皮に囲まれた胴体を斬り払ってダメージを与え

る。その凶暴さは伊達ではなく攻撃力は侮れないのだが、モコモコの毛に身体を護られていても防御力は大したことないのでレベルや装備の分もあつて一撃でHPを4割は削れてしまう。

そして難なく羊を倒した俺達は街外れの牧羊地に住むNPCから報酬でどっさりと羊毛と羊肉を頂いた。

以前クリアした時も今回も明らかに倒した羊の分よりも多く大量に貰ったそれを不思議に思っていた俺はこのNPCが育てている羊の数を数えてみたら、眠くはならなかったけれどクエスト受注した先程よりも羊の数が減っていた。

まさか…ね。

数が減っている原因としてひとつの可能性が思い当たるがそれは気にしないことにして俺達は直ぐに9層の宿屋へ戻ってから、自らの娘や夫である俺の為に裁縫スキルを習得しているアスナに羊毛を渡した。

そしてユイのお守りをしてくれていたリズやシリカと合流して夜に開催する予定のクリスマスパーティーまで外で雪遊びをしながら時間を潰した。

それから時間はあっという間に過ぎて夜になると、街は色とりどりのイルミネーションで照らされていよいよイブ本番といった雰囲気醸し出し、誰もが童心に帰ったかのように浮き足立つ。

その中でこの9層で格安で借りることのできる一軒家を使って俺達は風林火山やエギル達、シンカーさんら軍の精鋭メンバー達を招待して盛大なクリスマスパーティーを開催した。

宴は夜更けまで続いてまた明日からも攻略頑張ろうと締めくくった後に大いに騒いでくたくたになりながらも宿屋に戻った俺とアスナは、早速ユイを寝かし付けてから彼女の枕元にクリスマスプレゼントを置いて翌朝の彼女の反応を期待しつつ分達も深い眠りに入った。

そして翌朝。

きつちり現実の寒空を再現している外とは違って建物の中は暖かい空気に包まれているために、分厚い布団に籠城してあまりの寒さに耐えているうちに二度寝してしまうことは無いのがちよつと寂しくもある。

「わー！

ちゃんといいい子にしてたからサンタさんが来ましたよ！」

「ふふっ」

「良かったな、ユイ」

起きてからすぐに枕元に置いたプレゼントに気付いたユイはそれを大事そうに抱えながら俺達に向かつて自慢気に喜びを見せていた。

その様子を俺もアスナも微笑ましく見守りながらプレゼントを開けてみることを彼

女に促す。

「あつ、これママのギルド制服にそっくりです！」

プレゼント箱を開けて中に入っていたアスナの血盟騎士団服をそっくりそのまま娘のサイズに合わせたかのような服を取り出したユイは一　目でそれが気に入ったのか満面の笑顔を見せてくれた。

他にもマフラーや手袋、ニット帽などの母の愛が溢れんばかりの防寒具や洋服の数々が箱には入っている。

誕生日とかクリスマスといったプレゼントではゲームばかりねだってきた昔の自分が懐かしくなるな。

もう俺もプレゼント貰える歳じゃないしこれからは大人として贈る側になっていかなきゃ。

「いくら何でもあれはなあ？」

気に入ってくれたからいいもの…」

「何言ってるの、キリトくん？」

君の分のコートもあるから皆でお揃いの服着て買い物でも行きましょ」

嬉しがりながら鏡の前で自分の体と服を合わせる娘の姿に和まされながらも自分の服とお揃いを贈るのはどうなんだろう、と横にいるアスナに呟くとんでもないカウン

ターじみた言葉が返ってきた。

以前にヒースクリフとの決闘に負けて血盟騎士団に入団させられた時に俺が着ていた紅白のド派手なコートを、いつの間にかストレージから取り出していた彼女のぎらぎらとした視線に身の危険を感じて思わず後退りをする。

こうして、妻の押しに負けた俺はそのコートを身に付けて母とお揃いの服に着替えた娘と一緒に外に出てすれ違うプレイヤーに二度見される恥ずかしさを隠しながら買い物させられる羽目になってしまった。

確かに一応は決闘に負けてから血盟騎士団に所属してる身だから制服は着なきやいけないとは思うよ？

でも黒が服装のどっかしらに無いと落ち着かない禁断症状じみたものが出てくるから正直キツイです。

最終的には恥ずかしさには慣れたけどさ…。

でももう俺にも他の皆にもユイがAIであり本物の人間ではないという認識は完全に消えている。

データの集まりであつてもAIは命あるものにならないのだ。

エルフの城へ

2024年12月26日 ー残り681日ー

この9層迷宮区の最奥に鎮座しているボスは《キング・ザ・ロイヤルハウンド》という巨大ながら素早い狼型ボスで、その取り巻きが《ダークエルブン・クイーンガード》と《フォレストエルブン・クイーンガード》だ。

取り巻きが黒エルフと白エルフになってるのは、プレイヤーが行っているキャンペーン・クエストのこの層での展開に影響されるためである。

この先の展開がどうなるかというと、これまで敵対してきた黒or白エルフとの争奪戦から勝ち取った6つの聖堂の鍵をエルフ女王陛下に献上すると、7人いる護衛の中の1人が裏切って鍵を持ち去ってしまう。

その後裏切った護衛だったエルフを城の地下まで追い掛けていくと、その聖堂の鍵で封じられていた狼を解き放ち反旗を翻すというシナリオだ。

その狼とエルフとはその場で決着は着かないのだが、クエスト補正によって攻撃力が激減されたボスとの言わば予行練習が行える。

城の地下での戦いで削ったボスのHPゲージは迷宮区最奥の戦いに持ち越せるので、

補正で弱くなっている内に削っておくと素早さには悩まされるけれど比較的ボス戦が楽になる。

でも俺とアスナが気にしているのはボスではなく、裏切る護衛のエルフの方だ。

クリスマスを休日として充分に英気を養った俺達は中断していたキャンペーン・クエストを再開すべく、この層の南端に置かれているエルフの戦士達の陣地へと向かってリリーと合流した。

そこから東側に存在するエルフ達の城へと聖堂の鍵を持ちながら向かっていくのだが、とあるひとつの懸念がある俺とアスナは足が重く戦闘でも集中が出来なかった。

本来はキャンペーン・クエストを受け直すことはできないからそれは有り得ないはず。

でも、下層の黒エルフ達の話だとキズメルは女王の護衛に昇格しているらしいからクエストの影響を受ける対象になるのか…？

進めてみないと2回目になるこの先の展開がどう変わるのか分からないのが何とも歯痒い。

この9層は主街区がある西とエルフ陣地の南側が樹海エリア、城がある東と迷宮区が

そびえ立つ北側が平原エリアとなっている。

マップが無ければあつという間に迷子になりそうな樹木が鬱蒼と生い茂る樹海を北東方面に抜けると、それまでの木々で覆い隠された光景が嘘のように視界が開けて平原エリアが顔を出す。

黒と白エルフが手を取り合った状況を示すかのような灰色に塗られた大きな城は陽光が反射して煌めく湖畔に囲まれた孤島の上に佇む。

透き通った綺麗な湖畔には侵入者を妨害する為の跳ね橋が掛けられていて、絵本やゲームでしか見たことのないその風景はたとえ仮想世界であっても感動ものだ。「では、ここに待っていてくれ。」

今、門番に通行許可を取ってくる」

景色に見入れながら城への一本道を通って跳ね橋の傍に立つ屈強な門番が見えてくると、同行してくれている黒エルフのリリーが俺達を一旦制止させて8層で貰った城への通行証明書を見せに行った。

1ヶ月ほど彼女と一緒にいたのだが、やはりユイやピナやキズメルといった特別なAIは持ち合わせておらず他のNPCと同じに見えてしまう。

なんでこうも個体によってAIの性能が違うのか？

そこら辺さえも茅場の仕業だとしたらあいつはこの世界で何をしたかったんだろう。

そう考えている間にリリーと門番の話は終わったようで、上がっていた跳ね橋が客人を迎え入れようと木の歯車が回る大きな音を響かせながら徐々に下がっていく。

そして数分の後に完全に完全に下がったのを見届けてからエルフ式の敬礼をして歓迎する2人の門番の間をリリーを先頭にして俺達は通り過ぎていく。

この城に来たのが初めてであるリスやシリカ、リーファは高揚感を抑え切れず無邪気にはしやぎながら景色を堪能しての冒険を楽しんでいた。

そんな微笑ましい様子を俺とアスナは最後尾で静かに見守りながら目を合わせて互いに無言ではあるが言いたいことは伝わってきたので頷く。

まだ気を抜くな、つてことだろ。

最悪の展開がすぐそこにあるかもしれないんだ。

およそ200mはあったであろう跳ね橋を渡り切って城が建つ孤島へ足を踏み入れると、橋の正面にそびえる巨大な正門がゆっくりと開いて中から案内人らしきエルフがこちらに近付いてくる。

「久方ぶりだな。」

キリト、それにアスナ」

「キズメル！」

ひさしぶりね」

以前行動を共にした時よりも豪華な装備に身を包んでこちらを見ると穏やかな笑みを浮かべたキズメルに会えたことがよほど嬉しかったのか、アスナは颯爽と彼女に駆け寄り抱き着く。

攻略の鬼として攻略組プレイヤーを厳しく導いていた頃のやさぐれていたアスナは村にいるNPCを囮にしてフィールドボスを倒すという作戦を展開しようとしたが、「NPCであっても命には変わりない」とそれに反対した俺との決闘に負けてその作戦は中止となった。

結果的にはその囮にしようとしたNPCから攻略のヒントを貰うことが出来てなんとか事なきを得た。

そんなことがあったのはもう半年以上前だろうが、そんな愚かな考えを一時でも抱いた自分をどうか許して欲しいと言いたげな悲痛な表情で彼女はキズメルを強く抱き締めめる。

いや、それだけじゃない…。

でも危惧した通りの展開であってもそれは彼女の意志ではなくシステムが物語を進ませようと操り人形にするだけで、今ここで何を言っても未来は変わらないかもしれないな

い。

「キズメル、元気だったか？」

「ふふっ、勿論だとも。」

君達に救われたこの命はここで有意義に使わせてもらってるよ」

本当に今でもこのエルフが本物の人間ではなくてデータの集まりだとは思えない。

至るところで見せる仕草や動きが自然過ぎるのだ。

「ところで、君達は左手の薬指に結婚指輪をしているがようやく結婚したのか？」

「うん、そうなの。」

でもようやくってどういう意味？」

「あの頃からアスナはキリトに好意を持っていたように見えたが違ったのか？」

自分の妹であるティルネルに似ていると言って何かと気遣っていたアスナの頭を優

しく撫でながらキズメルは俺達の薬指にされている指輪へ視線を移して首を傾げる。

「え…。」

「そうだったのか!？」

「ち、違うよっ!？」

「あ、いや、違うはないというかなんというか…。」

「あははっ、君達は変わらないな。」

さて、女王陛下に謁見したいのだろう。

私についてきてくれ」

そんな爆弾発言から真相が気になった俺はアスナを問い詰めようとするが、彼女が顔を真っ赤にしてそれ以上の追及を逃れるかのようにキズメルの背後に隠れてやり過ぎそうとするその様は本物の姉妹にも見える。

懐かしいな、こういうの。

キズメルと出会ったのもちようど2年前の12月だったっけな。

また彼女とは一緒に冒険を試みたいとずっと思ってたけど、ここで再会してより一層その思いは強くなる一方だ。

今度はキャンペーン・クエストとか関係無しにさ。

裏切り

城の中心にあるエルフ女王の玉座が存在する謁見の間に足を踏み入れると、その輝かしいばかりの荘厳さに圧倒されてしまった俺達は自然と息を飲み込んでその光景に釘付けとなる。

この謁見の間を囲む壁は一面がステンドグラスで飾られており、それはエルフが築いてきた歴史を描いているらしくそのひとつに鎖で繋がれた邪悪な様相の狼を6つの鍵で解き放とうとするエルフの姿まである。

ステンドグラスが複雑に乱反射する光は中心に座する女王の元を明るく照らしている、その美貌と共に厳かで幻想的な雰囲気醸し出す。

一番前に案内人を買って出たキズメルが、そのすぐ後ろに聖堂の鍵を持つたりりとそこから数m離れたところに俺達が立つ。

「よく来た、人族の勇者達よ。」

聞くところによると、フォールン・エルフが盗み出し下層で燻っていた反乱分子が悪用しようとした聖堂の鍵を取り戻してくれたそうだな。

「エルフ族を代表してそなたらに感謝する」

白エルフと黒エルフの中間、俺達日本人ときほど変わりない肌色と灰色の艶のある髪を腰まで伸ばしているその姿はまさにエルフの主と云ったところだろう。

ここまで全てが整然とした美しさを持つ女性は見たことが無いためにプレイヤーである俺達は全員が直視するのを躊躇ってしまふほどだ。

それが男でも女でもこんな人に仕えられるなんて誇らしい。

ここが厳正な場じゃなかったらキズメルをからかいたくなる。

「フォールンの生き残りが蔓延っていたのは驚きではあるが、諸君らの協力によつて殲滅することが出来た。」

これで我らエルフ族は再び繁栄の道を進むことになる」

古の大切断以前に聖大樹の力を利用して刃にも傷付かない体を得ようとして追放されたというフォールン・エルフは、今ここにいる黒と白エルフの容姿とはかけ離れた黒緑色の肌でどこか悪魔じみた風貌の種族だ。

そのフォールンが女王や城の兵士達の統制が効かない下層で反乱分子を唆して《聖堂の秘鍵》を奪わせ、それを用いて両エルフが統一する現体制を打ち破ると同時に積年の恨みを晴らそうとしていた。

フォールンの主導者を倒してそれを阻止したのが彼らの言う人族であるプレイヤーと3層で助けた方の種族というわけだ。

「諸君らの多大なる働きと比すれば微々たるものではあるが、その貢献を賞して我らの秘宝を授けよう。」

受け取れ、人族の勇者達よ」

かの《閃光》をも凌ぐその凜とした言葉が謁見の間に響き渡ると、俺達の前にCUE ST CLEAR!!という文字と報酬アイテムと経験値を表示するポップアップが浮き上がる。

この報酬である武器防具の類いはプレイヤー自身でいくつかの選択肢から選ぶことが出来るので、それぞれが自分に合うものを選択するとポップアップは消える。

そういうや片手剣と細剣の報酬しか知らないけど短剣とか片手鎚の方はどんなもんなんだ？

スベックは鍛冶以外で現状手に入る武器の中じゃ飛び抜けてると思うけど見た目が気になるから後で触らせてもらおうな。

「……………」

装備の更新でテンションが上がっていた俺は十数歩前に立つキズメルの纏う空気が変わったことに気付き、直ぐ様そちらを振り向き怪しい動きを見せればそれをいつでも

止められるように構える。

本当は剣で以て制したいところではあるけれど、女王の前で背中に吊った剣に触れば周りにいる6人の護衛のエルフに俺が制されてしまうだろう。

キズメル、やめろ…。

頼む…！

『何だ!?』

俺の心からの悲痛な叫びも空しくキズメルは自らの腰を影にして煙玉を爆発させて辺り一面を黒っぽい灰色の煙幕で囲む。

謁見の間に行ったエルフ達はいきなりの事態に対応出来ず、驚きの声を上げて二の足を踏んでいた。

俺とアスナが危惧した通り、秘鍵を奪ってボスを解き放つ裏切り者は護衛の中で一番の新入りであるキズメルだった。

β時代にこのキャンペーン・クエストを9層まで進めても俺達プレイヤーは城にすら入れなかったし、聖堂が何なのかさえも知ることが出来なかった。

そしてサービス開始と共にそんな設定も変わったのかもしれないけれど、本来はこのクエストを最後まで2回もこなすことは有り得ないのだ。

だからかつて自分が助けたエルフが裏切り者になるシナリオなど誰も知らなかった。

しかし、仮に予想は出来たとしても攻略をいち早く進める為にはクエストを受けて自己の強化に努めなければ自らの命が無いのだ。

今までも度々思ってきた事なのだが、やはりこのゲームの開発者はプレイヤーのエゴを試している節がある。

ボスのL Aボーナスやレアドロップを巡った争い、結婚による互いのストレージ共有化及びステータス閲覧可能権で起こるこれまで相手に隠してきた一面全ての強制的な暴露など語り尽くせないほどそんな場面はある。

その中でもかなり意地の悪い試練だと個人的には思う。

つまりは寝食を共にして戦いでは背中を預けた者を斬る覚悟はあるか、そう言われている気がしたのだ。

苦悩

「申し訳ありません！」

秘鍵を奪われた責任は必ず私と人族の勇者達が取ります!!」

立ち込めていた煙幕が晴れて状況を把握したりリーは地に伏して女王に許しを乞う。

その後ろ姿をかつてのキズメルと重ね合わせてしまった俺は複雑な思いのやり場を探して右手の拳を強く握り締める。

戦いたくない。

でも、戦わなければ2年後に自分を含むプレイヤー6000人余りが死ぬ。

いや、それは極論に過ぎない。

フロアボスとなったキズメルと懇意にしていた俺やアスナがこの層のボス戦を放棄しても、他の攻略組プレイヤーが生き残る為にメンバーを募って彼女を殺すかもしれないのだ。

そして女王に「秘鍵を奪った裏切り者を討伐しろ」という命を報酬を貰ったことも

あつて今更断る訳にもいかずにそれを受けた俺達は、秘鍵にて封じられたものがある城の地下へと向かわされる。

「キリトさん…。」

大丈夫ですか？」

その道中、階下を覗けば漆黒の闇を思わせる不気味な気配の漂う螺旋階段を急いで下りているとシリカが横からそつと声を掛けてくる。

彼女の肩に乗っていた使い魔のピナも俺を気遣うような視線を向けながらきゆるる、とか細げに鳴いていた。

「…大丈夫だと思いたいけどな。

正直キツいよ」

1層のアニールブレード取得クエストにて、病気の薬となるリトルペネットというモンスターがドロップした種子を持ってきた俺にお礼を言ったばかりか、その直後に現実世界に残してきた家族を思い出してベッドに倒れ込み泣いてしまふと頭を撫でて慰めてくれたアガサという少女NPC。

3層のキャンペーン・クエストにて、争いで妹を亡くし自らの死に場所を探しながら森エルフと戦っていたのを俺とアスナで助けて、その先何カ月か寝食を共にしたりくだらない冗談で談笑したり戦闘では背中を預けたりしたキズメルという女性NPC。

35層の迷いの森にて、HP回復能力を持つモンスターに囲まれて窮地に陥った主人であるシリカを庇って命を落としたこともあったりと基本アルゴリズムから外れたイレギュラーな行動が目立つ使い魔のピナというNPC。

そして、22層の森で出会い記憶を失っていたところを保護して自分達の娘としてこれまでずっと共に暮らしてきたメンタルヘルスカウンセリングプログラムでもあるユイというNPC。

そのNPC達は他の場所出会ったNPCよりも遥かに本物の人間らしい動きや思考を見せては皆一様に驚かされてきた。

しかし、だからといって他のNPC達が偽物の命であるから何をしようがどう扱おうが関係が無いなんてことではない。

「私とキリトくんでキズメルの相手をするから、リズ達はボス本体と戦いながら攻撃パターンの分析とダメージ蓄積に当たって」

「アスナ、待てよ！」

キズメルを倒すつもりか!？」

先頭を取っていたリリーのすぐ後ろを走っていたアスナはそう静かに言い放つが、それが意味するものを分かっている気がした俺は前にいる彼女に向かって反論する。

確かに攻略組を引っ張っていく立場としてはより安全で効率の良い選択をしなければ

ばいけないのは重々理解はしているけれども、NPCを囿に利用しようとしてまで考える『攻略の鬼』にはもう戻って欲しくはない。

「……めん、キリトくん。」

攻略組リーダーとして私が全部背負うから」

少しだけこちらを振り返った彼女は今にも泣き出してしまいそうなほど悲痛な表情をしていた。

その痛々しいまでの顔から心に突き刺さるものを感じて吸い込んだ息をぐつと飲み込む。

「いや、俺も背負うよ。」

「……一緒にキズメルを止めよう」

ボス戦で取り巻きの護衛を残したままボス本体を倒した場合は、護衛も討伐した扱いとなつて経験値やコルなどを取得できるけどそれを実際に行ったのはβ時代の話なので設定が変わつていてもおかしくはない。

こうなつてしまったならば直接手を下さず可能性は低くてもそれを狙つて2人でずつと粘るしかないだろう。

それしかない。

もしかしたら剣を交えている間に目を覚ますことだつてあるかもしれないのだ。

それから無限にも続きそうな螺旋階段を下りきって封印の間へと辿り着いた俺達は、自分をこれまで封じてきた秘鍵を喰いちぎって粉々に破壊した狼型のフロアボスとの前に立つキズメルと対峙する。

「狼のバックステップからの咆哮は耳を塞いで防御しても15%の確率でスタンになるから、その場合は状態異常にかかった人をカバーして立ち回ってくれ。」

あとは、素早いけど攻撃の事前動作はパターン化されてるからこの5分間の戦闘でしっかりと慣れておけば後が楽になる」

「分かったよ、お兄ちゃん。」

∴そっちも気を付けてね」

現在最前線にいる攻略組プレイヤーでまだフロアボスとの戦闘の経験が少ないリズ達に最低限頭に叩き込むべきアドバイスをしてから、俺とアスナは未だ揺らぐ覚悟をひとまず隅に置いてからそれぞれの剣を抜いた。

それに続くように彼女らも自分の得物を手に持って若干緊張気味といった様子でボスをしつかりと見据える。

俺にも迫る強さを持つてるスグならもう皆を守っていける。

それを物語るように彼女の右手に装備されている片手剣の固有名《黒柳》の強化を重ねて艶の出ている刀身が頼もしげに黒く光ったように見えた。

最初はその珍しい和銘は、かつての俺の愛剣であった50層L Aボーナス品のエリユシデータをインゴット化してそれを元にして作ったためだと思っていたが、それから何回か剣をインゴットに戻してからからの作り直しをしてもその共通した《黒十樹木名》の和銘は引き継がれていった。

後から仕入れた情報によるとなんでも片手剣カテゴリで和銘を持つ剣は獲得例が数えられるほどしか上がっていないレア中のレアらしく、マニアの中ではかなりの高値で売買されているという。

武器の銘は完全ランダムで決められるのにそんな毎回レア中のレアを引き当てちゃうなら宝くじも当たっちゃうんじゃないか？

でも現実では剣道少女のスグには和銘の剣が一番似合ってる。

亡霊と妖精王

2024年12月31日 ー残り686日ー

1年の終わりをそれぞれ思い思いに噛み締めるべき大晦日であるこの日に合わせて9層ボス戦は行われることとなった。

明くる日の元旦くらいは少しでも息抜きをして英気を養おうと思つて攻略組ギルドリーダー達はこの日を選んだのだ。

だが、フロアボスとなつてしまった戦友のキズメルと互いの剣で命の取り合いをした傷はいくら日を改めても払拭はされないでいる。

攻略会議の場で俺とアスナはボス取り巻きの護衛である《ダークエルブン・ロイヤルガード》を専門に立ち回ることを個人的な都合を優先して進言したのだが、真つ先にそれを反対しそうだと思念していたリンドは俺達の気持ちを感じたのか快諾してくれた。

こうして次にボス情報の共有と立ち回りの話し合いが始まつて層ボス本体はリンドら聖竜連合とエギル達が壁役となり、軍とリーファら女の子でアタッカーを務める。

ボスの取り巻きの内の《フォレストエルブン・ロイヤルガード》を風林火山で、もう

片方のキズメルを相手取るのは俺とアスナに決まった。

そして、粗方マツピングを終えている軍を先頭に9層迷宮区の最上階のボス部屋を指して進んでいく。

迷宮区に巣食うモンスター群は外のそれよりもいくらかレベルが高く強いのだが、攻略組のほとんどが振り出しに戻る以前からの実力者だったので苦戦はせずに済んでい

る。
それでもボス部屋に近付くにつれて緊張感によって心臓の鼓動は騒がしくなっていくのを抑えられはしない。

ちようどβ時代の情報が無くなるフロアに入ると更に緊張は増して両手の拳に力が入りっぱなしになる。

以前にアスナと2人で攻略した時は情報が無い不安感から一気に死が近付いた気がして震えが止まらなくなったところに彼女は優しく俺を包み込んで慰めてくれたことを頭の片隅で思い出す。

「キリトくん」

「どうした？」

ふと横から声を掛けてきたアスナの方を振り返ると、彼女の方は少しだけ緊張が解れている様子でにこやかに微笑みを浮かべていた。

「明日、お正月なんだからユイちゃんと3人で遊ぼうね」

「分かってるよ。」

お正月がどんなもんか教えてやりたいしな」

「ふふ、そうだね。」

あ、お年玉もあげなくちゃ」

そんな他愛ない談笑で俺を縛り付けていた緊張はいつの間にかふわりと解れていきながら体全体が若干軽くなっていた。

今回も以前も俺の内心を悟って的確に暖かく包んでくれる我が嫁にはもう一生敵わない、と思う。

SAOサーバーを介してネットワークから情報を閲覧出来る権限を持っていたことのあるユイはお正月という文化自体は知識として理解している。

だからこそ、まだ現実には戻れなくとも今出来る範囲内でお正月というものを肌で感じてほしいのだ。

でも確かにお年玉はあげたいな。

うちは俺もスグも大体2万くらい貰ってたけどユイには寂しい思いをさせている分

もう少し多めに5万以上はあげてもいいだろう。

リーファ伯母さんにも一応後で頼んでおこうか。

「いきげんよう、皆様方。」

お待ちしておりましたよ」

迷宮区最上階では部屋からは出ることができないボスと巨大な石造りの扉を挟んでいるはずなのに、殺気の混じった物々しい雰囲気フロア全体に蔓延しているのを感じて息が詰まる。

その巨大な扉の前の安全地帯である大広間で正直顔を合わせたくもないと誰もが思っていた男達が立っていた。

「何の御用でしょうか？」

個人的な感情は一旦置いてすかさず前に躍り出たアスナはリーダーらしい凜とした声を響かせる。

その頼もしげな口調は攻略組の皆が同時に息を呑み込むほどに様になっていた。

「おやおや、何の御用とは…。」

攻略組のお歴々方がボスに挑むと聞いて私達も参戦すべく他のプレイヤー達も引き

連れて駆け付けたのですよ」

テイターニアのギルドリーダーであるアルベリヒは不遜にもボス部屋の扉の前に立ちほだかりながら相変わらず堂々としてどこか癪な言い方でこちらを見据える。

そして彼の合図と共に後ろに隠れていたプレイヤー達がこちらからも見えるように顔を出す、その顔に見覚えがあつた俺やアスナはあまりの衝撃に半歩後退りする。

「ゴドフリー…、クラ…：ディール。」

…グリセルダさん」

かつて血盟騎士団に所属していて俺の入団試験を監督した豪快な斧戦士のゴドフリー。

同じく血盟騎士団で副団長をしていたアスナの護衛をしながらもストーリーカーのように付きまとい、ゴドフリーを殺して俺をも葬ろうとした両手剣使いのクラディール。

そして、黄金林檎というギルドのリーダーでありグリムロックという現実でも夫だった者とのすれ違いによって死んでしまった中層では実力者のグリセルダさん。

「ディアベルさん…！」

以前の攻略での1層にて、元βテスターである事を隠しながらフロントランナー達を率いてボス戦に挑みL A ボーナスを狙ったところで不運にも最初の犠牲者となった騎士のディアベル。

その彼を尊敬してこれまで攻略組に属して走り続けていたリンド他聖竜連合の初期メンバーはその思わぬ再会に目を見開いて驚いていた。

「サチ…、ケイタ、皆。

…コペル」

一年半ほど前に孤独感に耐えかねて嘘をつき続けながら所属して俺のせいで全滅してしまった月夜の黒猫団のメンバー全員。

それに1層のアニールブレード取得クエストにて、利益を独占したいが為に俺をわざとモンスターに囲ませて殺そうとしながらも自分も餌食となってしまうた元βテストターであるコペル。

確かに死んだはずのプレイヤー達が今ここで姿を現したこの事実混乱と戦慄が生まれる。

なんでだ…？

死

「なんで死んだプレイヤーを連れてるんだ!？」

そのあまりにも突拍子過ぎる衝撃に吞まれて沈黙に包まれたこの空間に俺の怒りや混乱を含んだ声が響き渡る。

この場にいる攻略組の中にはそのテイターニアが連れてきたプレイヤーと直接顔を合わせたこともない人もいるはずだが、街中で見掛けるNPCよりも人間らしくない彼らの生気が感じられない虚ろな目や一切の表情が見えない顔からこの世に在らざる者を連想して血の気が引いているようだった。

「おや？」

以前に死んだプレイヤー達とは知りませんでしたよ。

町をうろついているソロプレイヤー達に声を掛けてきたつもりですがね……」

この期に及んでもまだ白々しく口上を述べるアルペリヒに腹が立ってきた俺は今すぐにでも首根っこを掴んで真相を吐き出させたくなる。

過去にどんな因縁があろうとも自分の見知った人間がまるでゾンビを思わせるかのような様相で姿を現したのだから。

「……。」

あなた達テイターニアの同盟ギルドとは彼らではない、ということでしょうか？」
「ご明察の通りですよ、アスナさん。」

彼らは彼らでギルド運営に忙殺されている立場ですのでこの場に馳せ参じることはないでしょうね」

まだはつきりと現実を認識出来ずに青ざめた顔のままアスナは問い掛けると、テイターニアのメンバーは一樣に頷いてみせるが未だ何かを隠しているのには変わらない。こいつらの同盟ギルド及び協力関係を結んでいるというソロプレイヤーについては1ヶ月前からアルゴを始めとして攻略組が最前線にしている情報屋に調査を依頼している。

しかし、これまでテイターニアの拠点や攻略組とは10以上離れた圧倒的な高レベルを維持できる狩り場なども含めて全くといっていいほど情報が掴めずにいたのだ。

消去法であるギルドが思い付くけれどもそれは最悪のパターンであるために誰も口にすることはできないのかもしれないし、情報屋も憶測を軽々しく流す訳にもいかないのだらう。

もしもその予想が当たってしまった時は俺が今度こそ潰さなければならない。

「それで、彼らと今回のボス戦に参加したいと？」

「ええ、仰る通りです」

こんな得体の知れないプレイヤー達と共に戦うのは御免だと口にするまでもない攻略組の雰囲気の流れ石に察したのか、ティーターニアは皆が肩を竦めながらもボス部屋の扉からは離れようとはしなかった。

いち早くボス部屋を見付けたギルドのリーダーと血盟騎士団副団長のアスナとで全ての指揮を取るといふ暗黙のルールを今ここでも適用すべきなのだろうか。

話し合いの通じる相手でないことは火を見るより明らかで、残された手は剣の語り合
いしかない。

つまりは決闘だ。

でもボス戦を前にしてそんな事をして装備の耐久値を減らしたくはないし、間違いな
くレベルだけならばトップに立つティーターニアに挑戦するのは万が一も考えて躊躇
われる。

「……了解しました。

ティーターニアはボス本体へのアタッカー、他のギルドとの連携を強く意識してくださ
い」

先頭に立つアスナは背後に並ぶこちらを申し訳なさそうに一瞥した後、彼女も色々と
思うことがあるはずなのに毅然とした態度を保ちながらそう宣言する。

こうして、9層ボス戦は始まった。

「ギャオオオオオ!!」

巨大な狼型ボスの殺意と憤怒のこもった咆哮が部屋一面を震わせる。

数十m離れているためにその咆哮の『15%の確率で一時行動不能に陥る』という特殊効果の影響はこちらまでは届かない。

「あつちは大丈夫みたいよ!」

フロアボスの護衛となつてしまったキズメルとの鏖競り合いをしたままの俺に向かって、背後に立つアスナは本体を叩いている女の子達やエギル達壁役プレイヤーの状況をちらりと覗いて伝える。

「よしー!」

一瞬だけ力を抜いてから自らの剣に一気に力を加えてキズメルを剣ごと押し返す。

下層の単純なアルゴリズムで動いているモンスターには効果のあるその不意を突いたテクニクが、エリート騎士であつたはずの彼女にも通じたこの事実に合わせて奥歯を噛み締めながら次の行動を伺う。

こちらからキズメルへ攻撃をすることは絶対にしたくはないので出来る限り後の先

を取って迎え撃ちHPを減らさない戦法を展開しながら立ち回って十数分は経ったはずだ。

剣を交えれば目を覚ますなんて甘い考えはもう諦めた方がいいかもしれない局面に達してきたのだが、俺もアスナもまだどこか諦め切れずに奇跡を待ち続けていた。

「来るよー！」

アスナの言葉で頭の中を渦巻く迷いや不安感から我に返ると、キズメルはソードスキルの初動モーシオンを取って剣は水色の輝きを放っていた。

そのすぐ後に一切の迷いもない太刀筋を帯びた連撃が俺に襲い掛かろうとするも、すかさず発動した同じソードスキルで相殺を試みる。

水平4連撃ソードスキルへホリゾンタル・スクエアの描いた水色の正方形じみた軌跡が互いの背後に剣と剣の本気のぶつかり合いで生じた火花と共に散っていく。

「アスナ、スイツチ！」

「分かったよ、キリトくん！」

ソードスキルの発動後硬直時間を課せられ隙だらけとなっていた俺の後ろから細剣を携えたアスナが躍り出してから、数秒の硬直時間が解けた直後に俺は飛び退く。

キズメルとの戦闘に集中していて掴めなかった現在の戦況を確認しようと、目の前で戦う彼女達を視界の隅に置きながらボス本体の方を見据える。

以前の攻略での経験を生かす攻略組の面々に女の子達も引けを取っていない事にほっと胸を撫で下ろすが、その脇で戦うティーターニア達の無茶苦茶な戦法に驚愕して思わず凝視してしまう。

なんで盾になってるんだ…？

ティーターニアのメンバーがボスの攻撃に曝されそうになると、決まって死んだはずのプレイヤー達が盾となり壁となり代わりに攻撃を受けていたのだ。

あの中で壁役が出来るプレイヤーなんて重装備のゴドフリーかクラデイルくらいだろうにサチやケイタ、コペルといった軽装備のプレイヤーまでもが囿にされている。

ふざけんな…っ！

「クライン！」

アスナを頼む、サポートしてくれ！」

「え、お前は どうす…っ てキリトお！」

遂に堪忍袋の緒が切れた俺は返り討ちも覚悟の上でティーターニアのメンバー全員を斬ろうと考え、すぐ横で護衛の森エルフと対峙していた風林火山のリーダーであるクラインに一方的にアスナの補助を頼んで彼の反論も待たずにアルベリヒに向かって突撃する。

「うおおおっ!!」

それがかつて愛する人を傷付け、自分を殺そうとした者でも嘘をついていても寄り添ってくれた者でもそんな扱いを認める気にはなれないし耐えられなかった。

だからありつただけの力をもって奴の首筋を狙って斬りかかった。

システムが初動モーションを検知して右手の青白い剣はライトグリーンの閃光を放ちながら単発突進ソードスキル〈ソニックリープ〉を発動させる。

《Immortal Object》

振り抜いた剣は奴の身体には届かずに見えない透明の壁によって阻止されて鈍い衝撃が剣から右手、やがて全身に伝わる。

《不死属性》とも表現できるそのシステムによって保護されるその状態を持つプレイヤーはこれで2人目だ。

1人目はこのゲームの開発者である茅場明彦という正体を隠しGM権限を公使していた、攻略組最強プレイヤーであるヒースクリフ。

あいつは神聖剣という攻防一体のユニークスキルとずば抜けた戦闘力のお陰で不死属性を持つことを暴かれずに済んだが、こいつは他のプレイヤーを盾にしてそれを隠していたのだろうか。

まさかこいつも…!?

運営側の人間か茅場の共犯か、どちらにせよ上位アカウントプレイヤーであることに

は間違いない。

「気付かれちゃったねえ。

…まあいいや。」

君はここで死ぬんだからさ」

ボス本体の猛攻による衝撃音や雄叫びでこちらの出来事に気付いているプレイヤーはいい。

もしくは後ろにいるアスナやクラインならば一連のやり取りが見えているかもしれないが、皆にこいつの不死属性などを伝える間もなく俺の胸の中心を奴の剣が貫く。

「かはっ…」

「ふふ、アーヒヤツヒヤツヒヤツ!!」

この剣はプレイヤーに刺すと一気にHPを0にする代物なんだよ!

君のお仲間、いやほとんどのプレイヤーがこれによって後を追ってくれるんだから安心してよ、キリトくん!」

奴の言う通り、貫通継続ダメージ特化武器以上の信じられないスピードで俺のHPは削られて瞬く間に半分を下回っていく。

それを抜こうと手を刀身に伸ばすが、身体が痺れて抜くことができない。

くそっ………!

ごめん、アスナ。

ごめん、ユイ。

ごめん、皆。

HPバーが危険域を示す赤になってから数秒も経たない内にHPが0となって俺の視界中央には《You are dead》と紫のフォントの文字が広がってそれを映したまま視界は徐々にブラックアウトしていく。

その瞬間に皆が必死に俺を呼ぶ声が聞こえた気がした。

第五章 笑う棺桶追跡

ユメセカイ

「キリトくん!!」

私にとつて、いや誰にとつても衝撃的な展開が続いた。

テイターニアのリーダーであるアルベリヒにいきなり後ろから斬りかかったキリトくん。

しかし、何故か《Immortal Object》という設定を持つ為に攻撃は阻まれて彼は反撃を受け胸を剣が貫いた。

それだけでも信じられないような状況なのにキリトくんのHPは尋常じゃないスピードで削られていき、遂には青く光るポリゴンの欠片へと爆散した。

その瞬間、全員がキリトくんの末路を見届けていたように見えた。

すぐに駆け付けてアルベリヒに事の追及をしようと身構えると、不可解な出来事に面を食らって動くことができなかつた。

「なんだ!?!」

アルベリヒを始めとしたテイターニアのメンバー及び死んだはずのプレイヤー達の

全身が青いエフェクトが包んだかと思えば、どこかへと転移していったのだ。

その直前の慌て様からして自分達で転移結晶を使ったのではなさそうだが、こんな現象は初めて見たので真相は分からない。

そこから先は現攻略組最強プレイヤーのキリトくんが死んだ事実が広がっていき土気が下がる中を私は必死になって態勢を立て直そうと尽力した。

P Kによる死者1名、戦闘時間105分と長く苦しいボス戦を終えた直後に私とリズ、シリカちゃんとりーファちゃんは10層へと続く往還階段を駆け上り主街区の転移門のアクティベートを済ませてからはじまりの街へ向かった。

10層開通の街開きに沸き新たな街への観光に繰り出す観衆を余所に私達は黒鉄宮の1階に鎮座する石碑で彼の死を確かめようとしていた。

『Kirito』の名前はすぐに見付かった。

けれども死者には名前に二重横線が引かれて右に死因と死んだ日が表示されるはずのそれは無かったのだった。

生きているの…？

でも確かにあの時キリトくんのHPは0になっていた。

不自然なのはそれだけじゃない。

システム上の結婚をされていて片割れが亡くなった場合、一方的な離婚と同じく生きて

いる方の足下に死んだ片割れの全アイテムがオブジェクト化されてドロップする。

それは当時はやたらと物知りだとしか思っていなかった団長、ゲームの開発者である茅場明彦から教えてもらった設定なので間違いはない。

それにメニューを開いてキリトくんのステータスを参照するとストレージの回復アイテム類は私がボス戦で使った分以外に減った様子も無いのにも関わらず彼のHPは全回復していた。

フレンドリストから現在地を確かめてみると、『樹海 セルベンデイスの神殿前広場』などという今までに見たことも聞いたこともないエリアが示されていた。

そんな疑問だらけの状況ではあるけれど、キリトくんは生きているのだと信じたい。そう結論付けた私達はまだ胸にぽっかりと穴が開いたような感覚が残ってはいしたが、彼が帰ってきた後の負担を減らそうと再び攻略に戻ろうと決意した。

攻略に勤しむのは寂しさを払拭する為でもある。

キズメルとキリトくんを失った傷はとても大きく、その夜は1年の終わりである大晦日だというのにユイちゃんと宿屋のベッドに潜って泣いたまま除夜の鐘の音を耳に留めて過ごした。

2025年1月4日 ー残り672日ー

元旦の午後から始まった10層攻略は順調に進んでいた。

その間に私は血盟騎士団の再興に追われていて、フィールドよりも街の中を駆け回る時間の方が長くなってしまっている。

リズ達は風林火山やエギルさん達と一緒に自己強化と攻略に一生懸命励んでいるよ
うだ。

キリトくんの抜けた穴は予想以上に大きいために苦勞はしているはずだけど、いつか
帰ってきた彼に胸を張って『おかえり』と言いたくて誰も弱音を吐くことはない。

そんな中、私が率いる血盟騎士団とシンカーさん率いる解放軍の人員を割いて中層で
攻略組を目指しているプレイヤーの指導を行い戦力の底上げを図る計画が昨日から始
まっていた。

来る25層、50層、75層のクォーター・ポイントで死者を出さずクリアする為に、
昨年末から私とキリトくとアルゴさんで話し合った結果の計画だ。

安全が保障された場所やクエストでしか狩りを行わない一般プレイヤーからして見
ればもう2度目となるボス戦で死者を出すことは有り得ないという考えはかなり根強
いように、実のところ攻略組はそのプレッシャーとも戦っている。

ボス戦などの経験が無いそんな人達の気持ちも理解は出来るからなんとしてでも死

者を出さずにボスを倒していかなければならない。

そんなこんなで私は10層主街区の転移門前で攻略組に入りたくて中層でレベル上げを行っているらしい小規模ギルドとの面接と相談をするため、彼らの到着を待っていた。

何気無しにメニューを開き元気を取り戻そうとキリトくんのステータスを見てみると、昨夜に見た時よりもレベルが上がっていた。

現在地『樹海』であることには変わりないけれど、ここ数日間ずっと高効率なレベル上げをしているようだ。

まったく、どこで暴れてんだか…。

メッセージぐらい返信してくれればいいのに。

「やあ、アーちゃん。

連れてきたヨ」

現攻略組と中層プレイヤーとの間を取り持ってくれているアルゴさんがその小規模ギルドを連れてきたのだと思い、メニューを閉じてからそちらを見詰める。

「お一人ですか？

装備や役割の相談があると聞いて全員で来てほしいと連絡は返したはすですよ」

「実は昨日、僕以外のメンバーがPKされて……」

大晦日のボス戦以来姿を消したティターニアのように隠し事をするのであればこの件は無しにしたい、そんな思いがあつて私はあえて厳しく注意する。

すると、アルゴさんの後ろにいたプレイヤーは今にも泣き出してしまいそうな見ているだけでも辛い悲痛な表情でこちらを一瞥してから俯き加減に事情を口にした。

「ごめんなさい、失礼しました。」

誰によるPKですか？」

自分以外の仲間を失ってしまったばかりだという事情を知らずに口調を強めた事を謝りつつ、思い出すのも辛いとは思うが手口や下手人の情報の共有の為に問う。

「………笑う棺桶です」

ラフィン・コフィン。

史上最悪の殺人ギルドが年を改めていよいよ動き出してしまった。

これから

1層で彼と出会い、私はその強さに憧れを抱いた。

2層から協力して一緒に前へ進んでいく中でいつの日にか憧れは恋へと移り変わる。

25層ボス戦直後までの約半年もの間、2人で進んでいけばいくほど私はこの人に徐々に惹かれていった。

それでも彼の強さに追い付けず負担となってしまうってコンビを解消してから血盟騎士団副団長となった私は今にして思えば、恋人にフラれてグレた状態だったのだろう。

『攻略の鬼』『狂戦士』などと呼ばれて畏れられ攻略組の命を背負う立場に任命されてしまった毎日の中で独りを選んだ彼を心配して様子を伺うと、別の女の子と仲良く街を歩いていてその怒りを「迷宮区をさっさと攻略しなさい」との建前でもって後日彼にぶつけた。

しかし、その時にはもうその女の子や新たな仲間が死んでしまつて憔悴しきつていた彼は私の心ない冷酷な言葉に立腹し、更に孤独の道へ足を踏み入れていった。

当時の私は憧れの人がまるで別人のように腑抜けてしまつたように見えて八つ当たりをしていたようなものだ。

お互いに言いたいことは山ほどあったはずだけど頑固な意地を張ってずっと話もせずにはフロアボス攻略に、彼は黒猫団の敵討ちを兼ねて犯罪者狩りに熱を上げた。

そんな互いに反目しあう中で私達の周りにいてくれたリズやシリカちゃん、クラインやエギルさんといった良い人達に支えられながら私とキリトくんはまたコンビを組んでいた時のように背中を合わせて戦ったり、時に冗談を言い合う仲を取り戻した。

今にして思えば、10月半ばの《ラグー・ラビット》の調理を依頼された時からずっとキリトくんと行動を共にしてきた。

この2ヶ月間で辛いこと、悲しいこともたくさんあったけれども何よりも周りの人の助けがあつて想い人と結ばれたことは幸せ以外の何物でもない。

でもその愛する人が何日も行方不明のまま、彼がいなければどうしようもない事件が起こってしまったている。

攻略組への参加を希望していたのに突然のPKによって自分以外が殺されてしまった、と泣きながら話してくれた彼はこれまでギルドで稼いできたお金を大事に使いながらはじまりの街に留まると言い残して去っていった。

ただ「御愁傷様です。メンバーのご冥福とあなたのご多幸をお祈りしま

す」としか声を掛けられなかった自分の無力感に腹が立つ。

「……1日から昨日の3日までのPKによる死者は34人と確認されたヨ。」

今のところ報告された手口は、物陰から急に数人のプレイヤーが襲ってきて剣を刺したと思えばあつという間にHPが削られて死に至らせル。

その後はわざと1人だけ目撃者を残して立ち去るものだそうダ」

その後、アルゴさんとの情報提供や対策などの話し合いをしようと適当なNPCレストランに入って席に腰を下ろしてから耳にした彼女の報告には驚きを禁じ得なかった。

2日間で学校のクラス1つ分ほどの人が身勝手な理由で殺されてしまったという、にわかには信じ難い報告であるが彼女の情報は正確さがウリなので受け止めるしかないのだろう。

しかもその報告された現象はキリトくんがアルベリヒに刺されHPが全損した時と酷似している。

「…そのPKに使われた武器はどんなものですか？」

「目撃者も極度のパニックで詳細な情報が引き出せないからネ…。」

でも赤く細長い剣だという共通の供述が出るヨ」

疑問を投げ掛けた後に気付いてしまったけど、確かに自分の仲間がいきなり殺されていく中でそんなものを記憶に留めているはずもない。

それに、たとえ見ていたとしてもその凄惨な光景を思い出してパニックに陥る可能性があるために無闇に聞き込みも出来ないので詳細な情報はまだ入ってないということかもしれない。

「…その剣に色や形が似たものでテイターニアのリーダーがキリトくんを刺したのはしつかり見てました」

「……キー坊の一件と似てる、成る程ネ。

でもキー坊とは違って今年に入ってから被害者は生命の碑でちゃんと死亡が確認されてるし現在地が変な場所でもないヨ」

謎は深まるばかりのこの息の詰まる空気の中、私もアルゴさんもその重圧感を誤魔化すようにテーブルに置かれたティーカップを口許に運んで香り高く甘みのある紅茶を飲み込む。

《Immortal Object》つまりは不死属性を何らかのクエストや装備で手に入れることはできないし、何より現攻略組最強レベルのプレイヤーのHPを数秒で全損できる武器やアイテムも有り得ないとユイちゃんから聞いている。

それこそ一般プレイヤーアカウントよりも高位の運営スタッフが使うスーパーアカウントかGM専用のマスターアカウントを使って設定を好きなように変更するしか方法は無い、とも。

テイターニアがスーパーアカウントを使っている可能性は高いのではないか。

攻略組とは10以上も離れているハイレベル、見た目でも分かる高スペック装備、尾行に長けた情報屋をも欺いてきた異常な隠蔽スキルなど不可解な点もそれで説明が付いてしまう。

それにテイターニアとラフコフがPKに使った武器の特徴も現時点で共通点がある。

テイターニアの同盟ギルドはまさかラフコフ…？

殺人ギルドと運営側が手を組んでいるということだとしたらそれは最悪の組み合わせになる。

キリトくん、私はこれからどうすればいいの？

M H C P 0 0 2

現時点での最強レベルのプレイヤーであつても刺してしまえばほんの数秒でHPを全損できる武器。

そんなものを持った快樂殺人者の集団が今もどこかに潜んでいる。

今はまだキリトくんや攻略組志望ギルドへの手口が似ていることからの憶測ではない。

それでもこの殺伐とした世界で2年も過ごしてきて鋭利に研ぎ澄まされた直感によつて自分なりの推理には自信を得ている。

ふう、と息を漏らしながら私はテーブルに置かれた自らの左手の薬指に付けている結婚指輪へと目を移す。

小さな透明の宝石があしらわれたシンプルなその指輪は、値段が現実世界での似たようなデザインのものよりかなり高額な割りには大した特殊効果も無いただのオシャレ装備のひとつではない。

けれども私にとつてこの指輪は世界で一番愛している人の贈ってくれたとてもとても大切なものなのだ。

だから同じく効率主義者なのに攻略には役立たないこの指輪を四六時中身に付けてくれているであろう彼からそれを通じて勇気を貰える気がした。

しつかりしなきや…。

もう黒の剣士と聖騎士の陰に隠れているだけじゃダメなのだから。

これから考えなければいけないことは情報の周知とPK対策、ラフィン・コフィン再捜索及び再討伐。

しかし、一般プレイヤーの不安を無闇に煽っては来る25層に向けての攻略組増強計画にも支障が出てくるので今回のPKの手口や武器などの情報は選別してから拡散しなければならぬ。

そして一番の問題は、そんな対峙するのも恐ろしい武器を持つ集団をどうやって無力化するのかといったところかもしれない。

現状は監獄エリアのある1層の黒鉄宮を拠点としているアインクラッド解放軍が捜索を行っているがそれをこの先も続けていけば、遅かれ早かれ犠牲者も多数出るはず。

その役目を彼らだけに押し付けるつもりはないけれども、正直他の聖竜連合などの攻略組ギルドや私が率いる血盟騎士団でもそんなものを進んで引き受ける人間はいないし強制も出来ない。

私だって怖い。

当たらなければいいだけであったとしてもその即死武器を持った複数のプレイヤーに囲まれてしまえば一貫の終わりだから。

でもキリトくんならきつと自分を囿にしてもラフコフと戦うはずよね。

その中にいるはずのアルゴさんの偽者を騙り黒猫団ごとキリトくんを嵌めて殺そうとしたプレイヤーを炙り出す為に…。

「…アーちゃん。

やっぱりそう簡単に打開策は思い付かないよナ」

「ごめんなさい、アルゴさん。

お役に立てず…」

「気にするなヨ。

キー坊みたいな奇想天外の塊以外に策が思い付く訳ないじゃんカ」

今まで思わず「はあ？」と呟いてしまうほど訳の分からない事をしてきては驚きを与えてきたキリトくんの姿をずっと見てきた私達だからこそ、それを思い出すとついつい笑いが込み上げてくる。

今だって誰も見たことも聞いたこともないエリアで大暴れしててちつとも連絡がない。
い。

帰ってきたら怒りたいけれどその前に泣いてしまうであろうことは我ながら容易に

想像できる。

「大丈夫、心配ないよ。」

私が皆とこの世界を守るから」

急に声が出たかと思えば私達の座るテーブルとは数m離れたカウンター席に腰掛けていた見知らぬ女の子プレイヤーがにこっと笑いかけてくる。

薄紫色の髪を胸の辺りまで伸ばし、胸を強調した全体的に露出度高めな濃い紫の軽装備を身に付けたその女の子は屈託の無い笑顔を保ちながら私達に近付いてきた。

なーんかキリトくんってこういう年上っぽい女の子好きそうだね。

まさか私に一度も連絡もしないでこの女の子と会ってたんじゃないかな？

という、女としての本能的な直感が一瞬だけ働いたのは気のせいだろう。

「はじめまして、私はストレア。」

ユイちゃんのお仲間のMHCPです」

その唐突な言葉にどう反応していいかわからない私やアルゴさんは思わず開いた口が塞がらないまま呆然としながら彼女の次の言葉を待った。

《MHCP》とはメンタルヘルスカウンセリングプログラムの略称であることはそのひとつであったユイちゃんから説明された。

ゲーム内で精神的な問題を抱えたプレイヤーの元へ駆け付け問題を解決する助けを

する為の人工知能プログラムがMHCPの使命であった。

だが、デスゲーム開始時にプレイヤーとの接触を禁じられてしまったそのAI達は死への恐怖などから生まれた負の感情を傍観するだけでいつしかそれは処理出来ずエラーを蓄積していったのだ、とも。

ユイちゃんの他にカーディナルシステムに与えられた『プレイヤーへの接触を禁じる』という新たな使命を破ってきたのはどういう意図があるのだろうか？

警戒心を抱く自分が恥ずかしくなるぐらいに眩しく純粋な笑顔を浮かべる彼女は確かに私達とずっと一緒にいるユイちゃんとなんとなく雰囲気似ているかもしれない。「皆はこれまで通りに攻略を頑張つてね。」

「私が必ず皆を守つてみせるから」

「それって……。」

「ラフコフは自分に任せろ、つてこと？」

言うだけ言つて立ち去ろうとする彼女を引き留めようとすかさずAIであつてもしつかり本物の人間と同じように暖かい温もりのある手を掴む。

その暖かさがナーヴギアによる電気信号とSAOサーバーに蓄積されたデータの一部が演算されたものだというのは分かっているけれど、その温もりには優しい心があるのを感じた。

「あ、そうそう。」

キリトからのメッセージが入ってる録音結晶があつたんだ。

はい、どーぞ」

「キリトくんから!?!」

もう何が何だか分からなくなってきたわ。

質問はあつさりとはぐらかされるしやっぱりキリトくんと関係あるみたいだし…。

空虚の刈り手

《You are dead》

そんな素っ気ないゲームオーバー表示と共にブラックアウトしていた視界は徐々に明るさを取り戻し、宙に浮いているような感覚からしつかりと地に足が着いた感覚が蘇ってくる。

目を開いて身体が自由に動くことを確認してから周囲を見渡すと、数百mはあるであろう蔦や苔の生い茂る樹木が一面に広がっていて方向感覚さえ狂わせられそうだ

「……どういふことだ？」

俺はあの時、不死属性を持つアルペリヒに刺されて確かにHPが0になったはず。

なのに、なんでHPが全快になってこんな場所にいるのか？

試しに右手を縦に振ってみると、鈴鳴り音にも似たそれをささやかに響かせながらメニユー画面が呼び出された。

それが出てきたということはまだ自分がSAOの世界にいる証拠であるために、実在は定かではないが死後の世界とやらに来た訳では無いようだ。

「樹海、セルベンデイスの神殿前広場…ね」

メニューからマップ画面に切り替えてから現在地を確かめてみたのだが、どうやら俺は全く見たことも聞いたこともないエリアに飛ばされたらしい。

樹海エリアがある層もいくつかあるにはあるけれど『セルベンデイス』と名付けられた地名には心当たりも無いのが現状である。

いつだっけかな…。

「この世界で死んだら待機エリアみたいなのに飛ばされて、死んだプレイヤーはそこでゲームクリアを待つ」なんて偉い願望をクライアントと論じたのは…。

もし死んだ俺もそこに送られてきたのだとしたら？

いや、HPが0になったSAOプレイヤーが現実世界でも死んだのはスグから教えてもらったのだからそれは有り得ない。

そうなると本当に分かん。

じつとしてるのは性に合わないし、とりあえず進んでみないと何もかるはずもないか。

現実世界という方位磁針の役目も兼ねているマップ画面を頼りにまず西に進んで樹海を出ようと考えて、俺は頭の中に渦巻く疑問を隅に置いてから歩を進め出した。

未知のエリアを探検する高揚感や約2ヶ月ぶりにひとりぼっちになってしまった寂

しさの入り交じる中、モンスターの気配を慎重に確かながらゆっくり少しずつ進んでいく。

9層ボス戦は大丈夫かな？

アルベリヒが引つ掻き回して皆が危険に陥るのだけは絶対に嫌だ。

それにキズメルのことも…。

彼女がキャンペーン・クエストの『エルフ女王の護衛新入りが裏切つてフロアボスを解き放つてしまう』という物語の整合性を合わせる為の犠牲となるのはどうしても避けなかった。

でもそれを止めようとシステムそのものにハックしようにも1層黒鉄宮の地下迷宮のコンソールは90層レベルのモンスターが守護しているから今のレベルじゃ何千人いても無駄骨になるのだ。

振り出しに戻る前に俺とアスナ以外にもキャンペーン・クエストをクリアしたプレイヤーはいるはずだが、何故かやはりβ時代と同様に城に入ることは出来なかったようである。城の門番に聖堂の鍵を託すと、協力のお礼として武器庫にある14層レベルの余り物だという装備が報酬となっていたらしい。

俺達がクリアした時の報酬はエルフ女王直々の賜り物で16層ボス戦くらいまではいけるスペックの装備だったという違いもある。

もしかしたら城に入る為には、クエスト開始時に助けた方のエルフが自分達を庇って自爆しないようHPを約4〜5割以下にせず、気を遣って助太刀しなかつた方のエルフを倒しきるのがフラグの可能性もある。

だが、あそこでソードスキルも器用に使いこなす強力なエルフを倒せるプレイヤーがいるのならばアスナにも並ぶ実力者である必要があるか、レベルを相当上げる必要があるためにそう簡単な話ではないだろう。

そこで勝つ為に相当にレベルを上げてしまっていたらクエスト報酬が割に合わないものになり、他のもう少しお手軽なクエストで稼いで上位互換の店売り品を買いっぱいだけとなる。

キズメル、ごめんな…。

もしも助けられなかったのなら、せめて100層にいるカーディナルシステムを必ず倒して仇は討ってくるよ。

このエリアに飛ばされた影響なのかアスナ、リーファ、リズ、シリカとのパーティーは解消されていて、視界左上には自分のHPゲージしか表示されていない。

結婚相手のステータスを参照することもフレンドリストの現在地確認もメッセージ

送信も転移結晶使用もシステムにブロックされているようで今の自分には打つ手が無いのがなんともどかしい。

早く帰って大晦日とお正月を家族で満喫しないと…！

ユイへのお年玉の為に最近稼いだ素材を売って5万くらいは工面しあげたいのにな。

未知のエリアであるために出現するモンスターの情報も無いので逸る気持ちも必死に抑えながら隠蔽スキルを駆使して樹木と樹木の間を縫うように移動して数分が経つ。

すると、視界は一気に広がりまだまだ樹海の中を抜けてはいないけれど開けた場所まで来たことにほっと胸を撫で下ろす。

「あれは…」

マップ画面で言えば北の方向、俺の視界右手側には辺りの古ぼけた木々にもひけをとらないとても大きな石造りの建造物が聳え立っている。

先程から画面に表示されているこのエリアの地名から察するに、これがセルベンデイスの神殿といったところだろうか。

どうする？

入ってもプレイヤーがいる可能性は低いかもしれないけど、もしかしたらこの樹海の正確な地図を与えてくれるNPCがいる可能性は多少はあるだろう。

幸いというべきか、樹木の生えていない開けた神殿への道にはモンスターはいない。

こういうゲーム世界では受け身の姿勢でいては何も得るものは無いことを充分に理解している俺は意を決して、周囲を窺ってから神殿へ向かおうと走り出す。

『システムアナウンス。

ホロウ・ミツシヨンを開始します。

規定の対象《The Hollowreaper》を討伐せよ』

およそ800mほど離れた神殿を目指して駆け出して広場に足を踏み入れるとそんなシステムの合成音声为空の上から響いてくると共に、モンスターがポップする時と同じ青白い光が走る。

その光が収束していきモンスターを形作って輪郭を現していくと、見覚えのあるそれに一気に緊張感が走って反射的に背中に釣った剣に手が伸びる。

しかし、それは今の俺には太刀打ち出来ないであろう強大なモンスターだった。

75層のフロアボスでその一撃必殺の両手の鎌で14人もプレイヤーを亡き者にした《The Scallreaper》とサイズはこちらの方が小さいが、瓜二つに見える。

嘘……だろ？

なんでこんなやつがいきなり……。

青薔薇と金木犀

全身に久々の命を相手に握られているような緊張感が迸っていくのを感じながら腰を低くして相手の出方を待つ。

何故いきなりこんな所で75層ボスと同じ種類のモンスターと戦闘になるのか、その疑問は一先ず頭の隅に投げやらなければきつとこの場はしのげないだろう。

リズが丹精込めて打ってくれた《ダークリパルサー》の魂を継いでいる右手の片手剣《ミラージュリパルサー》は刀身の中心に黒い一本の線が入り、それを包み込むように白に近い水色に塗られている名剣だ。

リーファと同様に幾度となく鍛冶で新調しても本来はランダムに当てられるはずの銘に共通性が見られるのは何を意味するのかという問いに俺は未だに答えは出せない。

幻影を打ち払う者、それはアルベリヒが引き連れている死んだはずのプレイヤー達をどうにかしろと言いたいのか？

でも俺はもう人を斬りたくは…。

「グギャオオオオ!!」

けたたましい唸り声と地響きと共に俺を敵と認識して戦闘態勢へ入ったボスは先に

鎌の付いた右腕を大きく上げて、それを勢いよく降り下ろす。

75層の時よりも少し挙動が遅いようでなんとか防御出来るスピードではあったが、どれだけの威力を持つ攻撃なのか分からず咄嗟に後退して回避した。

「……………ふう」

右腕の鎌が降り下ろされた先の地面は抉れてその周りを土煙が囲む。

このボスが75層のスカルリーパーと同一個体ではないとしても鈍い輝きを放つ鎌の一撃をまともに受ければ死は免れないのを確信する。

剣の耐久値もあつという間に削ってポキッと折られそうだな。

ただでさえキズメルとの戦闘で膠着状態を保とうとソードスキルの相殺を続けてかなり無茶をしたというのに…。

「やるしか…ないよなー」

鎌を避け続けながら一人で4本あるHPゲージを削って倒さなければこちらが殺られる。

この先のことや気掛かりなことを全て忘れて今はこの闘いに全力で臨もうと決意を固めた俺は自らを鼓舞してから、地面を蹴って次の攻撃態勢に移っているホロウリーパーへ突っ込んでいった。

このデスゲームが振り出しに戻って片手剣や二刀流スキルなど2年間の命懸けの努

力が無に消えた時、正直俺はやる気を無くしていた。

それは誰だつて同じ想いだつたはずだが、生きてこの世界を抜け出すには誰かが先に進む決意をして皆を先導しなければならなかった。

かつて自分は情報を持っているβテスターであることの責任感から逃げていたが、同じくβテスターであるのに最前線で皆を導いていたディアベルに『あとは頼む』とその意志を託された身としては同じ事をする義務がある。

だから俺は虚勢を張つて皆を連れて先へ進んでいった。

でもやはり一度失つた闘志を焚き付けるのはそう簡単なことではない。

お気に入りであつたソードスキルの「ヴオーパル・ストライク」の初動モーションをうっかり取つてしまつたり、アスナとは毎日準備運動と称して初撃決着デュエルをしていたがずっと負けが続いていたりと我ながら酷いものだ。

スグが二刀流スキルを会得するのも仕方ないと思うほどでもあつた。

けれどこの再び独りとなつて一歩間違えれば死が待つ激しい闘いの中ならばそれを取り戻せるのかもしれない。

ヒースクリフとの決闘から眠つてしまつたギアをもう一度上げていけばかつての自分に近付けるはずだ。

「うおおおっ！」

左右交互に迫り来る鎌を紙一重で回避しながら百足のような足元へ潜り込むと同時に相手が次の行動に出る一瞬の隙に垂直2連撃ソードスキル〈バーチカル・アーク〉を放った。

ソロ戦闘ではソードスキルの硬直時間をカバーしてくれるパートナーがいない為に多少のダメージは気にせず硬直が解けるのを待つか一撃でねじ伏せる以外にスイッチに替わる安全を確保出来る手段は無い。

こんな巨大な敵の攻撃を普通に受けるのも一撃で倒すのも無理な現状、硬直時間が比較的短くて済む少ない連撃のソードスキルを選んで使っていかなければならないのだ。

しかし、装備とレベルの心許ないまままでの単発技ではあまりHPゲージを削れていないこの現実には歯噛みせざるを得ない。

まだ1本目の半分くらいか。

こういうボスはHPを削れば削るほど攻撃が激しくなっていくからソロなら速攻で決めたいんだが、手数が圧倒的に足りない。

無い物ねだりしたって無駄だけど二刀流があれば全然違うのにな…。

「グオオオオオオ!!」

しまった…!

考え事をしてしまったせいで回避のテンポが崩れて身を引いてからの尻尾の叩き付けに対応出来ず、それをまともに食らって身体が吹き飛び地面を転がり回る。

不幸中の幸いなのか当たったのが鎌ではないにせよ、起き上がりながらダメージ量を確認すると俺のHPは一気に3割を持っていかれていた。

75層では鎌の攻撃を防御することを最優先としていたせいで、尻尾の攻撃は失念してしまっていた。

ただでさえ、偵察部隊が全滅した情報の無い中で一撃必殺とも言える両手の鎌に意識を集中していたのだから。

すると、尻尾の一撃を侮っていたシヨックや一向に先の見えない闘いに恐怖心が生まれたのかはもう自分の中に渦巻く複雑な感情の奔流で分からないが、上手く起き上げられずその場に倒れ込んでしまった。

プレイヤーのそんな隙を逃すまいとホロウリーパーは紅く光る眼でもがきながら立ち上がろうとする俺に向かって今度は両手の鎌で交差斬りを放ってきた。

やばいっ!

「お待たせ、キリト」

「私達がいるんだからしっかりしてよ」

倒れ込んでしまった俺に襲い掛かってくるはずのホロウリーパーの2つの鎌は突如現れた2人のプレイヤーの剣によってギリギリの所で止められていた。

その防御から流れ込むようにもう1人の全身紫色の装備をした女性プレイヤーが俺のすぐ横を駆けていき、その身の丈にも迫る両手剣でボスに重い一太刀を浴びせて見事にノックバックを発生させていた。

「行くよ、アリス！」

「ええ！」

キリトの前だからって調子に乗りすぎちゃ駄目よ、ユージオ」

左の鎌を防いだのは白いリボンで結んだ金色の髪を靡かせ空色のエプロンドレスに身を包み、絵本の登場人物のような愛らしい容姿の女の子プレイヤー。

そして、右の鎌を防いだのは俺とあまり変わらない背丈の純朴そうな雰囲気醸し出しながらも、頼りがいのある目の輝きを放つ亜麻色の髪の青で統一された軽装備の少年プレイヤーであった。

その2人は俺にアイコンタクトらしきものを一方的にした後に両手剣使いが吹き飛ばしたボスへと突っ込んで一気に攻撃を掛ける。

その背中は何故か安心できると共に懐かしくもあり、俺の全身に張り付いていた緊張

感は徐々に解れていく気がした。

俺のことを知ってる…？

いや、会った覚えはないはずだぞ。

でもなんであの2人を他人とは思えないのだろうか。

世界の真実 Part. 1

突如として加勢した3人の凄腕プレイヤーがその俺さえも見惚れてしまうほどの圧倒的とも取れる実力でホロウリーパーのHPを削っていく。

だが、今まで戦っていた自分が少し態勢を崩したからといって後ろで棒立ちしている訳にもいかないと思いつながら腰に装着していたポーチから回復ポーションを取り出してそれを口に含もうとする。

「君の助けは必要ないよ、キリト君」

顔以外の全身を包む赤塗りの重鎧の金属音を鳴らしながら焦燥感の欠片も感じられない堂々とした出で立ちの男が背後から近付いてきて、加勢しようとする俺を制した。

「ヒース…クリフっ!」

その意外過ぎる男の登場で遂に現状を整理出来ず頭がパンクした俺は茫然と立ち尽くすのみだった。

すぐ近くでは巨大なボス級モンスターとたったの3人で戦闘を行っている最中だというのにも関わらず、そんなものはそつちのけでただヒースクリフを見据える。

なぜだ…?

75層の決闘で突然消えた奴はその後に俺とアスナに緊急メッセージを残したまま、その後は音沙汰も無かった。

「そんな心配はせずとも、君の疑問、そして今この世界で起きている異変については全て答えよう」

願つてもない言葉だった。

自分の心の内が読まれたような不快感や相も変わらず奴の掌で踊らされている屈辱感が頭を過るが、ここは大人の対応としてスルーするべきだろう。

「そりゃいい。」

あんたには言いたいことも聞きたいことも山程あるんだ」

奴を多少は追い詰められた二刀流スキルが無い今、流石にここで決着を着けようとは思えないのでそれは置いておこう。

だが、このデスゲームの主権者である茅場明彦Ⅱヒースクリフと知った今だからこそ色々と話さなければならぬことがあると感じていた。

「それでは、場所を変えて説明しよう。」

転移コマンドを使うので少しの間、じつとしていたまえ」

「ちよつと待て！」

あつちではまだ決闘が終わってないんだからそれが終わるのを待つてからでいいだ

ろ!？」

そう言いながら広場で繰り広げられている激闘には全く興味を寄せてもいない様子のヒースクリフは左手で恐らく管理者専用のメニューを呼び出して操作をしている。

そんな様子に口を挟んだ俺の意見さえも無視した奴は相変わらず感情の読めない真鍮色の瞳で一瞥して自虐的にも思える微かな笑みを浮かべてきた。

「彼らは純粋なプレイヤーではないから私達の談義に混ぜる訳にはいかないのだよ。

それに一刻も早く実装テストを終わらせなければな」

また疑問が生まれたと同時に俺の身体全体が転移特有のエフェクトである青い光に包まれ、ホロウリーパーとの戦闘音が徐々に遠ざかっていって視界が真っ白になっていく。

転移が終わったのかふわりと浮かんでいたような感覚が消えて地に足が着いたと共に目を開くと、見渡す限り360。全てがどんなプラネタリウムにも引けを取らない立派な仮想の星空のようなものに包まれていた。

よく見ると上空に浮かぶ幾千の星空の一部が黒く濁った光を心臓の鼓動のようなリズムで瞬かせているのに気付くと、どうも落ち着かないというか嫌な予感が一瞬だけ頭

の中に浮かぶ。

「ようこそ、ホロウエリア管理区へ」

「ホロウエリアってのは何だ？」

すると、このエリアの中心部に置かれたステムコンソールの前に立っていたヒースクリフが両手をわずかに広げて歓迎するような仕草を取り、俺はまず浮かんだ疑問をぶつめた。

「このホロウエリアは、様々なアイテムや装備をアインクラッドに実装する前にテストを行って不具合がないかをチェックする為に創られたエリアだ。

本来の目的で使われていたのはβテスト以前の話だがね」

奴がコンソールのキーボードを操作すると、星空にいくつかの巨大なモニターが映し出される。

その中には浮遊城アインクラッドの全景図や今も数値が変動し続けるグラフなどさっぱり意味が分からないものもあった。

「ゲームのデバッグとテストプレイをしてる、ってことか？」

人間に完璧なものなど作れないので、ゲームを開発すれば必ずバグが発見され、それを逐次修正していくのがデバッグ作業と呼ばれる。

そして、新たなバグが発生していないかといった項目や既存のシステムが正常に働い

ているかという項目を検査するのがテストプレイ作業だ。

「ご名答。」

ただし、運営スタッフだけでは膨大な案件に対応出来ないでNPCに任せることもあつてこれまでのゲームタイトルのように完全に人力で行つてはいないよ」

途端に物言わぬプレイヤーを盾や駒にしていたアルベリヒへの怒りが込み上げてきて、右拳を握る力を強めながら更なる疑問を奴に問う。

「あんたがここにいる理由は？」

「それこそ一から、数ヶ月前の出来事から遡つて説明しよう」

表情の険しくなるヒースクリフに釣られてしまったのか、唾を飲み込んだ俺は奴の次の言葉を聞き逃すまいと口を閉ざしたまま耳を傾ける。

「2024年8月、このSAOサーバーにとあるハッカー集団が忍び込んだのだ。」

本来ならば絶対に空くことは有り得ないセキュリティホールのはずだが、カーディナルシステムは日に日に増すプレイヤーの負の感情の処理に過剰な負荷が掛かっていたのでそれを遮断することができなかつた。

そして、そのハッカーは万一SAOがクリアされた場合にプレイヤーの一部を自らの創つた仮想世界に強制的に拉致監禁するシステムを付け加えようとしたのだが、誤つてカーディナルの逆鱗とも言うべきシステムの根幹に触れてしまったのだ」

プレイヤーの負の感情の処理が許容量を越えてエラーを溜め込んだのはユイを始めとするMHC Pだけじゃなく、主であるカーディナルシステムも例外ではなかったらしい。

「そのハッカーって誰なんだ？」

「君もよく知るアルベリヒと名乗るプレイヤーとティターニアというギルドに所属する運営スタッフ専用のスーパーアカウントを所持した者達だ。」

彼らは当時調整中だったコンバートシステムを運良く利用する形でスーパーアカウントを引き継いでしまったまま、怒り狂ったカーディナルに強制的にこの世界に閉じ込められた」

一般プレイヤーが得ることの出来ない不死属性やHPを一瞬で全損させる武器、情報屋を煙に巻くほどの隠蔽スキルなど奴らの有り得ないことだらけを可能としているのは運営側のアカウントを持っているからではないか。

そう俺が予測していたことは大体当たっていたようだ。

「コンバートシステムって、他のザ・シード製のVRゲームからステータスをそのゲームに合わせて引き継ぐシステムだろ？」

上位アカウントまで引き継げると知ったら外の人間達は黙ってないんじゃないか？」

「無論、そのバグは即刻修正しているさ。」

ゲームバランスを崩しかねないのでな」

既にリーフアから今年の5月に拡散されたらしいザ・シードと呼ばれるVR世界を誰でも創ることのできるアプリやそれに付随するコンバートシステムの詳細は聞き及んでいたお陰で話に追い付くと共にイメージができた。

「そりゃ残念だ」

善良な人間であればその上位アカウントを駆使してさっさとこのデスゲームをクリアできるというのに…。

それでも自分達の力でクリア出来なかつたことでの未練は残りそうだけどな。

「公平性を崩すものは何であれ排除するのが私の役目でもある。

勿論、その中にはテイターニアの連中も含まれている」

「なら、管理者権限であいつらを強制ログアウトできないのか?」

「世界の調整を担うカーディナルならばその権限はあるが、それは今の一部の権限をロツクされた私にはどうにもできないことなのだよ。」

それに今更それが仮に出来ても彼の身勝手な復讐に現実世界で病院に横たわっている君達が巻き込まれる危険もある」

そう言われてしまうともう何も言い返せない。

このデスゲームを横槍無しで2年以上も継続できたセキュリティを突破できたハッ

カーならば、現実世界の俺達プレイヤーの収容された病室を調べ上げる方が簡単かもしれない。

「だが、彼らに対して私が何の対策も練っていなかった訳ではないよ。

その対策の最重要人物であるのが、キリト君だ」

一息置いてから左手の人差し指でヒースクリフは俺を差して不敵な微笑を覗かせる。

俺に何をさせようってんだ…？

世界の真実 Part. 2

「あんたの言いなりになるつもりは無いぞ。

話を聞いたら早くアインクラッドに帰してくれよ」

奴は未だに気に食わない。

勿論、このデスゲーム主催者である茅場明彦だということもあるけれど何よりもこいつの「さりげなく生き残る為の情報を知りぬける者に与える」スタンスが自分の黒猫団での失敗をまざまざと見せ付けられているようで胸糞が悪くなってくるのだ。

早く帰ってアスナやユイ、皆に会いたいんだよ…。

「ならば話だけでも聞いてもらおうか。

その後には君がどうしようと構わないよ」

もう既に心の奥底まで見透しているかのような鋭く虚無感もある瞳に見定められてその迫力に息が詰まる俺を他所にヒースクリフは再び上空に並んだウインドウを見上げつつ説明を始めた。

「このホロウエリア管理区を彩る星空、これが何を示すか分かるかね？」

「……さあな。

ただの星空じゃないってことは分かる」

濃紺の空に飾られた数え切れない程の星々は今も尚、きらきらと白く眩い輝きを見せながら瞬いていた。

仮想世界ではあってもそれはや本物にも勝るとも思える儚く幻想的な空間だった。

「これは現在も生きているSAO全プレイヤー、6114人の感情の移り変わりのログをシステムが処理する途中で解析して分かりやすく示したものだ。

白ければ問題は無いのだが、真つ黒に染まったプレイヤーの感情は負に支配されていると言っても良い。

その黒く濁った負の感情をもつプレイヤーの中でも際立って目立つ者が2人いる。

それが君であるのだ」

「俺が……?」

その唐突な説明に頭の中の回路の処理が追いつかず混乱しながらも、上空に浮かぶ星空を見据えながらそつと呟く。

でもその『黒く濁った感情』に心当たりが無い訳ではなかった。

去年の6月22日以来、当時心の拠り所であった黒猫団ごと俺をMPKしようとなぜわざわざアルゴの偽者を騙った奴を炙り出す為に、何十人もの犯罪者プレイヤーを牢獄エリアに追い立ててきたのだから。

関係の無い黒猫団の皆や正確な情報を売買するアルゴを巻き込んで苦しませたことは絶対に許せない。

この世界の中で必ず真犯人を見付けて……殺してやりたいとも思っている。

「先程も言ったが、カーディナルシステムはプレイヤーの負の感情の処理にかなりの過負荷を掛けていてこのままでは許容量をあっという間に越してしまう。

そうなった場合にどのような影響が出るかは私にも正答は導き出せないが、恐らくこの世界を崩壊させかねないのでそれは私自ら干渉してでも阻止せねばならない」

今まで自分のギルドや攻略組を自らはほとんど動かずに導いてきた奴が積極的に介入せざるを得ない程の切迫した状況だということは理解できた。

これまで1万人ものプレイヤーを自分の野望に巻き込んできただけに「ざまあみろ」と思う反面、ユイのように純粹無垢なMHC PといったAIに自分達のせいで負担を掛けていることに胸がずしりと痛む。

「そこで私は現状を打破する為にこれ以上の深い怒りや憎しみ、悲しみといった過負荷になりかねない感情をプレイヤー達から極力取り除くよう、システムを越える奇跡を見せてくれるであろう君に頼ろうと思ったのだ。

だが、私はこのエリアからアインクラッドへは転移出来ないようシステムにロックされていてそれをどうにかできるアクセス権限も無い。

だからカーディナルにGM権限を奪われる前に君のプレイヤー情報に『HPを全損させた場合、ナーヴギアの死亡シークエンスを作動させず直ちに座標をホロウエリアに転送した後にHPを全回復させ、加害者プレイヤーを90層の空中庭園にその層が解放されるまで隔離する』という一度限りの細工をしておいたのだよ」

アルベリヒにチート紛いのステータスをもつ剣で刺されHPを全損させたのにも関わらず俺が今も生きている理由を奴は淡々と明らかにして、そして俺に何かを期待するかのような俯瞰とした視線を一瞬だけ向けたような気がした。

でもヒースクリフの言葉通りならティーターニアのメンバーは俺がホロウエリアに移されたのと同時に90層に転送されている。

その層を有効化するまでの間は奴らの脅威に曝される事は無いのならば一先ずこの場では皆に危害を加える可能性は消えたので安心できる。

システムを越える力なんてそんなにわかには信じられないようなものがあるのか？

それを自分が持っているとは全くと言っていいほどに思えず、首を傾げる以外に取るべき反応がなかった。

「もう一人の『黒く濁った感情』を抱くプレイヤーは確実にとあるユニークスキルを取得できるだろう。」

しかし、どのユニークスキルをも破る力のあるトランプのジョーカーに相当する二刀

流スキルを君がもう一度取得出来る可能性は他の候補プレイヤーがいることを鑑みると五分五分といったところだ。

そこで万が一を考えて、ユニークスキル無しで対抗するには新たなスキルや武器、アイテムが必要になると思つて私はこのエリアのNPC達を使つて実装エレメント調査を行い新要素をアインクラッドに実装しようとした。

だが、アルベリヒ君にそのNPC操作権が移行してしまつていてね」

「じゃあ……。」

あれはNPCだったのか……？」

「恐らく君の見たものは、ナーヴギアが初ログイン時から長時間を掛けて脳波などを解析したプレイヤー情報を元に形作られたホロウAIというものだろう。

彼らは本来ならばホロウエリアで随時テストプレイをしてゲームバランスの調整を担うはずだが、操作権があれば意志を持たない忠実な駒にも出来る」

アルベリヒが引き連れ不死属性を隠す為に盾にしていた俺の見知つたプレイヤー達はNPCだったからといって、彼らを自らの都合のいいように扱うのは断じて許せない行為だ。

攻略の邪魔にしなければならないことは最早火を見るより明らかなティターニアの奴らとはいっつか必ず決着を付けなければならない。

「そんな予想外の事態もあつたのだが、カーディナルシステムに傍観のみを命じられた M H C P の一部を解放することは君達のよく知るコードネーム《Y u i》の細工時に行つていたのでそれに協力を仰いで実装テストを開始した。

先程の紫色の装備で両手剣使いのプレイヤーがそれだ。

それでもかなりの時間は掛かる、多くの犠牲とそれに付随する恐怖によつてシステムに負荷が強いられるであろうクォーター・ポイントには間に合わないと思つていたところ、これまた予想外の客が現れたのだ」

「さっきの2人……?」

「そう。

名をユージオ君とアリス君といい、彼らは私の預かり知らない場所から何らかの科学では解き明かせない手段でやつて来た本物の完璧な A I のようだ。

その彼らは何故か剣士としての君を知つていて、しかも君が苦境に立たされていると感じていたらしい。

だから2人には私の元にいればいずれは必ずキリト君には会える、そして彼の力になるからと実装テストに協力してもらつている」

「ふん、相変わらずあんたもスカウトが上手だな」

今までの仕返しにと皮肉を込めた俺の苦言を不敵な笑みで受け流した奴はこのエリ

ア中心に据えられたシステムコンソールのキーボードをあれこれと叩きながら何かと戦っているようにも伺える。

剣士としての俺を知っている？

ヒースクリフが知らないと言っているならSAO世界ではない場所から来たAIと
いうことだとは予測出来るが、その他の仮想世界など俺だつて知らない。

どういふことかは分からない。

それでもどうしてかあの2人とは仲良くなれそう、一緒にいたいと願う感情が心の底
から溢れ出てくるのが我ながら不思議で仕方ない。

「さて、折角の世界を越えた再会なのだからしばらく彼らと行動を共にしてみないかね
？」

人手は多いに越したことはないのだからな」

「単刀直入に言えよ。」

『自分の計画に乗れ』つて」

正直言うと、さっさと帰るか奴の協力をするか迷っている。

奴の説明にあつた『黒く濁つた感情を持つプレイヤーのひとり』が俺ならばこれまで
ユイ達を深く傷付けてしまったのは事実なのだからその責任は必ず取らなくてはなら
ない。

新アイテムや装備にゲーマー心が刺激されるのは勿論のことなだけけれど、何よりもあの2人と一緒にいたくなってきたものだ。

さて、どうするか？

テイターニアの脅威はヒースクリフの細工で現状無いに等しいし皆なら大丈夫と思いたいけど…。

創造主の盤上

「頼んだぞ、キリト君」

「あんたに言われずともその実装テストとやらはきつさとクリアしてやるさ」

左手を縦に振って管理者専用のこのゲームにおける多種多様な設定を唯一変更できるメニュー画面を呼び出してから目の前に立つプレイヤーの座標を任意の座標へと転移させる操作を行った。

すると、目の前であからさまに私に敵意を向けながらも揺らぐことの無い自信を醸し出す若者は青い光に包まれていくと同時にこのエリアから転移した。

彼は決意した。

これまで共に歩んできた仲間を陰からサポートする為に茨の道突き進むことを。

アイコンクラッドへ新たな要素を導入する実装エレメント調査はまだ始まったばかりで、この先も難易度の高い試練が待っている。

しかしながら彼の凄まじいまでの力があれば25層ボス戦までには恐らく間に合うはずだ。

攻略組の方も新たな動きを見せようとしている。

今の最前線で戦えるレベルのプレイヤーは100人にも満たないだろうが、門戸を徐々に開きながら後進育成を図る計画を立てているならば自ずと攻略スピードも上がっていく。

一番時間の掛かるであろう広大な迷宮区攻略もハイレベルプレイヤー100人以上にも及ぶ人海戦術を用いてマツピングを行えば短時間に終わらせられるだろう。

それにあと数ヶ月もすれば年度末ということもあり今の自らの現実世界での社会的地位を一時的に捨ててザ・シード製のVRMMOからステータスをコンバートしたプレイヤーが続々とやって来るかもしれない。

外の世界からやって来た彼らと上手く連携していけば攻略組の戦力は大幅に上がり、それはテイターニアや笑う棺桶といった悪意を秘めた脅威にも対抗するには充分過ぎるほどだ。

それから彼を見送った私は再びこのエリア中心に設置されたシステムコンソールに向き直り、中断していたSAOサーバーのセキュリティ監視と強化を再開した。

プレイヤーの負の感情の過負荷によってカーディナルシステムが不安定なこの状況を外の総務省管轄のSAO対策チームが逃すようなことはない。

アルベリヒ改め、須郷君がやったように疲弊しているところで開いたシステムのセキユリティホールを突いてサーバーの内側にこのゲームを脅かす何らかのプログラムを流し込む可能性は否定できないのだ。

今やこの日本が東京五輪や震災復興などで貯め込んだ長年の負債を返済していくには、諸外国を大きくリードする革新的な技術を独占して売り込むことが必要だ。

その為に様々な分野で最先端の研究が行われているが、どれも莫大な予算と時間が掛かると予測されていて手詰まりにも似た状態になっている。

その中で人質を解放してからこのSAOサーバーを手中にして解析すれば、VRやAI技術の技術革新によって生まれる利益をおよそ10年はこの国が独占できるだろう。

セキユリティ監視の為に開いたウィルス検知システムのディスプレイ窓を見守る傍ら、キーボードを操作して別の窓を眼前に映し出しそれを大きく拡大した。

これはこのホロウエリア管理区の地下に存在する開発秘匿エリアの全景図を簡易的に表示したもので、私はこれから彼らの為のお膳立てをしてあげようと画策している。

カーディナルシステムは人間による手動の修正やメンテナンスを必要とせず長時間稼働を滞ることなく行う為に、2つのコアプログラムによって構成されている。

具体的には、メインプロセスがバランス制御を行っている間にサブプロセスがエラーチェックをするという万全の態勢でこれまでこの世界の秩序を維持してきた。

しかし、ゲームがクリアされてSAOプレイヤーが現実世界に開放される瞬間に自らが作った仮想世界に拉致しようとするプログラムを細工しようとした須郷君がシステムに侵入した。

その際のトラブルで本来ならば2つで1つのコアプログラムが分離され、それぞれが連携せずに役目を果たすようになってしまったのもシステムが疲弊してプレイヤーの負の感情を上手く処理出来なくなった一因だろう。

そのトラブルと1ヶ月前の私を管理者から引きずり落としプレイヤーに宣戦布告した暴走を鑑みると、アインクラッド100層にメインプロセスが、秘匿エリア100層にサブプロセスを形作るプログラムが存在していてそれがラスボスに相当している可能性が高い。

強大な力でもって妨害をしてくるそれを両方破壊しなければ、このゲームは終わらないはずだ。

キリト君、ユージオ君、アリス君の3人でも恐らくはサブプロセスならば勝てるかと既に確信している私はそのこれからの世界を変えるやも知れぬ若者達の導き手となろう。

「ふっ……」

ここまでは大方私の予測した通りに事態は動いている。

この先はキリト君を中心としたプレイヤー諸君の動き次第で絶望への道にも希望への道にも変わっていく。

さあ、次はどんな奇跡を見せてくれるかな？

嫁 V S 妹

2025年1月24日 — 残り652日 —

光を遮る雲も最近はずっと見当たらず眩しい陽光が地面に降り注ぐが、真冬の昼下がりとすることもあつてまだまだ吐く息は白くなるばかりであつた。

層によつては今も尚止まない雪が積もつていてしつとりとした幻想的な風景が広がるけれども、足場が不安定だったりより一層寒く感じたりと攻略には邪魔になつてしまふものでもあつてこの現実の都会の冬を思わせる空には複雑な気分を隠し切れない。

主街区にはプレイヤーが使える修練場のような思う存分暴れられる施設や広場が大体いくつか存在していて、私達2人は13層の主街区に建っている小型の広場に向かい合つていた。

腰に差した自らの愛剣に手を伸ばすと、金属で出来た鞘や柄だけでなく握り手の革で作られた部分さえも冷たくひんやりとしていた。

私の頭上ではプレイヤー同士の戦いとなるデュエルの待機表示であるカウントダウン画面が映し出され、それは残り15秒を示している。

鞘からゆつくりと音を立てて抜いた剣は今朝リズに磨いてもらったばかりのために、一切の曇りない雪のような白塗りの刀身は艶めいている。

それを構えながら私は前方数m先に同じく黒の愛剣を構える対戦相手を見据えて溜め込んでいた息をふう、と吐く。

残り5秒。

その表示画面をちらつと覗いた後に、カウントダウン終了と全く同時に動き出せるよう少しだけ腰を低くして蹴り足である右足に意識を移しながら半歩後ろに退る。

残り0秒。

デュエル開始の合図と共に私と対戦相手の双方が自身の高い敏捷値を最大限に活かしたスタートダッシュをしながら、互いにソードスキルを発動させるべく初動モーションを取る。

するとシステムがソードスキルの初動モーションを検知して私達の身体をアシストしつつ、互いの剣が特有の光を纏いながら相手に襲い掛かる。

「はあああっ！」

「せえええいっ！」

私の細剣の基本単発突進ソードスキルヘリニア〜と、黒の剣士の妹として頭角を現し有名にもなってきたリーファちゃんの片手剣の基本単発突進ソードスキルヘレイジス

パイクンがちょうど剣の鋒同士で衝突し合い、ライトエフェクトを帯びた火花が辺りに飛び散りながらもその技の勢いは衰えることを知らない。

現在の最前線は13層。

攻略を阻むいくつかの障害はまだ解決の目処は立たないままではあるが、なんとか1週間以内に1層をクリアするというペースを保った攻略が進んでいる。

しかし、未だ蔓延るラフィン・コフィンによるPK被害は絶えることなく第1層はじまりの街の黒鉄宮1階に鎮座する生命の碑を訪れる人がどんどん増えていくとの報告も届いている。

攻略組としてというよりハイレベルプレイヤー、いや一人としてどうかしたい気持ちも日に日に増して溢れていっているのは事実ではある。

けれども迷宮区攻略や攻略組増強計画を中断してラフコフ討伐に人員を割いてしまつては私達のあと2年も無い命のタイムリミットを削る事と同様であるために、これまで決断が先延ばしになってしまつていた。

極端なことを言えば、目の前で悲しみ困っている人を助けるか先を見据えて何千人を救う為に前へ進むかという決断であつたかもしれない。

でもそんな腰の重い攻略組に新たな、というより懐かしくもある暴風が吹いて流れが

変わったのだ。

そこで私を中心に対人戦に特化していたりこれまでPKギルドとも渡り合ってきたハイレベルプレイヤーを集めて、ラフコフを一網打尽にしようという計画が立ち上がった。

犯罪者狩りをしてきたキリト君に無理矢理付き添っていたらしいクラインら風林火山、PKギルドの調査討伐を担当している軍の精鋭とユリエールさん、そして別のゲームでの豊富な対人戦経験を買って誘ったリーファちゃんといったメンバーの他にも情報屋のアルゴさんなど攻略組以外にも多数の協力者がいる。

「やりますね、アスナさん」

「リーファちゃんこそね！」

そう言葉を交わした瞬間にお互いの単発突進ソードスキルはライトエフェクトがふっと消えてシステムアシストが終了し、そこから筋力値頼りの鏢迫り合いへと様相を変える。

しかし私のステータスは敏捷値優先であり、細剣のプロパティは丈夫さに振っていないので筋力値優先ビルドのリーファちゃん相手にここで粘ってしまうのは明らかに分が悪い。

そう判断した私は自らの剣とぶつかり合っていた相手の重い剣を瞬間的に力を強め

て弾いてから、その勢いを保ちつつ後退して態勢を整えようとする。

だが、それを読まれてしまっていたせいなのか剣を弾いてもリーファちゃんの体勢は思つたほど崩されず、逆に私の隙を生む結果となつてしまった。

「くっ……っ！」

その一瞬とも言える隙を突こうと真つ直ぐ突つ込んできた彼女による縦横無尽な磨きの掛かった剣技の猛攻を、これまでの経験で養われた先読みのプレイヤースキルをフルに活用することでなんとか回避はできる。

しかしながら、その圧倒的にも感じられる猛攻を掻い潜つて肝心の攻勢に出る為の一打を放つことが難しい状況であつた。

キリト君とリーファちゃんの戦闘スタイルは剣道をかじつたことのある兄妹ということもあるのかもしれないが、そっくりに見える。

でもキリト君の方はフェイントと猛攻の波の激しさを巧みに利用しながら、相手の虚を突いたり精神的な余裕をじりじりと削つていく道化と修羅の顔をコロコロと変えるスタイルだから命の危険とはまた違った意味で心臓に悪い。

また、このリーファちゃんの場合は兄のキリト君のようなずる賢いフェイントを使うことは余程に追い詰められている時以外に無いはずだ。

つまり、彼女の性格にも似た真つ直ぐでありながらも恐ろしいほどの猛攻を終始緩め

ることなく相手よりも早くHPを削るスタイルでいて、キリト君とは被っている部分もあるが若干違っている。

これから私達は本物の人殺し、それも一撃必殺の武器を持つ連中を自らの剣でもって無力化させなければならぬ。

その為に対人戦スキルを磨こうとリーファちゃんを修行相手に選んだのだが、今の私ではまだまだ未熟なのがこの防戦一方な状況が物語っているようだ。

この彼女の腕ならばラフコフにあの忌まわしいチート武器を使わせる隙を晒すこともないだろう。

でも人殺しに一切の迷いの無い相手にはそれだけじゃ足りないのも事実で、以前のラフコフ討伐戦ではその覚悟の無い攻略組の隙を突く形で翻弄されて血みどろの混戦となった。

無論、こちらに人殺しの覚悟を持つことなんて強要したくはない。

キリト君の大切な妹ということは私にとっても大切な義妹なのだから絶対に死なせたくないし、人殺しもさせたくはない。

ストレアさんに貰ったキリト君からのメッセージが入った録音結晶を聞いたところによると、彼の助けはあと数ヶ月は待たないと見込めないようなので尚更私達で解決させなければ…。

これからどのようなようにして私達はあの殺人鬼達を捕まえていけばいいのか？

まだまだ課題は山積みなまま、あと2年も無い命のタイムリミットはまた刻一刻と迫っていく。

もっと高く

互いの強い意志のこもった鋭い剣閃がぶつかり合つて散る火花と共に相手の裏を掻こうと間合いを調整する激しい動きの中で足元には土煙が舞う。

渾身の技の応酬による私とリーファちゃんの決闘は体感時間でおよそ10分近くが経っているというのにも関わらず、雌雄を決する時はまだ訪れていなかった。

「せいでー」

「ふっー」

彼女が今にも真つ直ぐ振り下ろそうとする黒剣の刀身の幅が広くなっている中心に視線を集中しながら、私は自らの右手に持った白剣を上段に向けて力の限りに突いた。

すると、目論見通りに私の細剣の鋒が彼女の片手剣のやや幅広い刀身を捉えてその斬撃を止めることには成功した。

かつて、キリトくんがやってみせた武器破壊というシステム外スキルは相手の武器の脆い部分を寸分違わず正確にソードスキルで斬り伏せなければ成功しないが、このテクニクはただ物理法則を利用したものに過ぎない。

細剣というこのゲームに存在する片手用武器としては短剣の次に軽い武器を扱う為

に、他の重い片手用武器や両手用武器を相手取ることが多い私はこのようにてこの原理を利用したテクニクを数多の戦闘の中でいつの間にか自然と出来るようになっていた。

「んくっ…」

筋力値優先の彼女のステータスを十二分に活かしつつ重力補正をも味方につけている斬撃を、敏捷値優先ステータスの私にはまだ習得して間もない重突進ソードスキルを使っても防ぎ切れるかは分からない。

それに、この決闘で初めて剣を交わす中で彼女の凄まじく強い意志がその手に握られた得物に乗せられて振るわれていることに気付いた。

大好きな兄を助け出す為に、自らの青春を投げ出すまでのその意志の強さはどんなボスの攻撃よりも重い。

自分も兄を持つ妹だからこそ、その想いは心の奥底にまでしっかりと届いていつてそれは更に反響しながら私をも後押ししてくれるようにも感じた。

でも私は彼女とは違って本当の家族がこの世界に囚われている訳ではないし、自分が逆の立場だった時に親の期待を背負って有名進学校に通っているという身分を捨てる覚悟は出来ないかもしれない。

そんな半端な覚悟しかない私がこの子に勝てる道理は無いのだろうし、経験を積み

更なる高みへ羽ばたいていくに違いない。

それこそ、かつて名を馳せた黒の剣士や聖騎士を越えるほどに。

「まだまだですよっ！」

「こつちだつて……！」

斬り下しを防がれた彼女はすかさず半歩退いてから次の攻撃で一気に決めようと、ソードスキルの初動モーションを取ると同時に肩の高さまで持ち上げられた黒剣は水色の光を纏う。

だけど、私はこの世界で暖かい家族というものの意味を知った。

それを教えてくれた2人の愛する人達を私は妻として、母として必ず最後まで守り抜いていかなければならないのだ。

「せええりやあああー！」

「やああああっ！」

彼女の放った水平4連撃ソードスキルである〈ホリゾンタル・スクエア〉に兄妹の共通点を感じてほくそ笑みながらもそれに抗しようと、私はお気に入りソードスキルのひとつの〈ヘスター・スプラッシュ〉を繰り出す。

まず計3回の中段高速突きが彼女の連撃技の始めとなる1撃目と、次に私の往復切り払いが2撃目とほぼ同タイミングで重なってヒットしていきお互いのHPが勢い良く

ごりごりと削られていくが、まだどちらの技もシステムアシストは止まっていない。

相手のソードスキルを相殺した隙に倒すなんてちまちました戦略プランが頭の中から吹き飛んでいたのは私だけではないようで、いかに早く自らの技でHPを削り切れるかの競争となっていた。

更に斜め斬り上げと3撃目の横水平斬りがお互いの身体に刻まれると決闘の終了条件であるHP5割はもう目前といったところで、次の攻撃が先にヒットした方が勝者となるだろう。

私は負けられないの。

自分の居場所を作ってくれた家族を現実世界という空に飛ばたかせるために。

〈スター・スプラッシュ〉のメとなる2連上段突きと〈ホリゾンタル・スクエア〉の4撃目が決まると同時に硬直時間を課せられて前のめりになると私達は体の力が一気に抜けて、硬直終了直後にそのまま寄りかかるように地面にばたりと倒れ込む。

「はあ……はあ」

「はあ……」

「いやー、疲れましたね」

この世界では肉体的な疲労は無いのだが、激しい運動をすると息が上がったり肩で息をしたりといった動作がどうも癖として身体に刻み込まれているらしく、長時間の戦闘

を終えると自然とこんな感じになってしまう。

女の子としては若干はしたなくもありつつも体を大の字にして倒れ込んだ私達は空を仰ぎ見ながら勝利者や勝負時間が表示されるウィナー窓を覗き込む。

「結果は…やつぱしドローかあ。」

まあ、リーファちゃんの腕なら負けても悔いは無かったよ」

「私なんかまだまだお兄ちゃんにもアスナさんにも追い付けてないですよ。」

でも…：ちよつとは近付けてきたならこの世界に来た意味がようやく出てきたのかな？」

引き分けという結果に不思議と驚きは無かった。

むしろ、彼女の力を引き出す助けになれたような感覚が清々しくて文字通りの真剣勝負の後だというのにも関わらずお互いに笑いが込み上げてきてしばらくそのまま勝負の余韻や一時の安らぎを楽しんでいた。

「ユイちゃん！

迎えに来たよ」

リーファちゃんとの決闘の後、急拵えのギルド拠点としているプレイヤーホームに顔

を出して既に朝から夕方までの攻略から帰って来ていた部隊から今日の進行度報告を受けてから仕事が一段落した私ははじまりの街のとある教会を訪れていた。

「ママー」

私の声に即座に反応して駆け寄って来た娘と手を繋ぐと、彼女と一緒に遊んでいた子供達までもがやって来て「今日はどんなモンスターを倒したの？」や「レベル上がった？」など微笑ましくもあるがちよつと対応に困る質問を矢継ぎ早にしてくる。

「みんな、アスナさんも困ってるからその辺にしようね。」

今日もお疲れ様でした。

いつもこんな騒がしいお迎えでごめんなさい」

「あ、いえいえ！

こちらこそユイちゃんがいっつもお世話になってますし、賑やかなのはいいことですよ」

毎日似たような感じの流れで子供達を宥めているのはサーシャさんという女性プレイヤーだ。

この人は一時期は攻略組を目指していたようだが、街にひとりでいる低年齢プレイヤーの子供達を見捨てる事が出来ずに自らが引き取って居場所を作ってあげているのだと以前に話してくれたのは記憶に新しい。

実は今年に入ってからラフコフがまたPKを始めたと聞いてから私は同じことを危惧したのであろうユリエールさんと共にすぐにここを訪問して、サーシャさんにその危険性を説明した。

ここで暮らしている子供達の中の年長組が日々の稼ぎを得る為に低層フィールドに出て狩りをしているならば、いつ奴らに標的にされてもおかしくはないと。

そして攻略組から金銭面の援助をするのであまりフィールドには出ないでほしいという頼みを最初は彼女も遠慮していたのだが、PKギルドの台頭の深刻さを理解したようでした。

そんな中で気苦労の絶えない女性3人ということもあってか話題は色々切り替わっていき、ついついユイちゃんのお世話とギルド運営の両立が大変であることやキルトくんが不在であることを漏らしてしまった。

そこでサーシャさんは攻略組の援助を受ける代わりとしてユイちゃんを日中だけで預かってくれるとの少し気が引けるような提案を口にした。

ユイちゃんはまだにも自然過ぎて忘れがちになるけれど本物の人間ではなくAIであるので、普通の子供達と馴染めるのかと一抹の不安が頭を過ぎったのだ。

しかし、そんなことを考えること自体がいつか現実でも触れ合えると信じている娘のユイちゃんに失礼であると悟った私はその提案に乗ってお世話になることを決めた。

そんなこんなでほぼ毎日といった頻度でこのサーシャさんと子供達の家を保育所代わりにしてしまっているのだが、そのお返しにもう少し料理スキルが上がったらお礼をしようと考えてもいるがなんせ攻略とラフコフへの対応の板挟みで最近ほとんど休みが無い。

早く問題を片付けて攻略をさつさと進めなきゃ。

この元気いっぱいな子達だって他のプレイヤーと同じく放っておけばあと2年も無い命なのだから責任は重大過ぎる…。

傷だらけの女剣士

「ただいまですー!」

「ただいまー」

1層はじまりの街の教会に預けていたユイちゃんを迎えに行つた後、私達は日もすつきり暮れかけて寒々とした町で買い物をしてから家に着いた。

キリトくんがいなくなつてから元気が無くなつていたらしい私達2人を気遣つてくれたリーファちゃん、リズ、シリカちゃんと攻略や商売で稼いだお金を折半して6層主街区の一軒家を借りてそこでの生活が始まつてもう2週間ほど経つていた。

まだまだ最前線が低層なために稼げる金額もあまり大きくはないので、この一軒家は22層のログハウスよりも圧倒的に手狭で間取りも1DKだったり最寄りの転移門から歩いて10分以上の町外れもいとこの立地である。

でも、リーファちゃんがあので二刀流の黒の剣士の妹であつたり中層のアイドル兼レアモンスターのタイムに成功したピーストテイマーのシリカちゃん、攻略組御用達の鍛冶屋で元マスターメイサーのリズ、そして私が攻略組総指揮を取るギルドの実質的リーダー。

そんなこんなで各方面での有名人だらけでしかも全員が女性だから立地についてはトラブルに巻き込まれないためにも贅沢も言つてられないのも事実かもしれない。

それにリビングと寝室だけの狭い空間でも家族や友達とわいわい騒いで他愛のない雑談で盛り上がりたりそのまま修学旅行みたいに皆で雑魚寝したりするのは、現実では味わつたことの無い初めての経験ばかりで新婚生活とはまた違った意味で楽しくもある。

「あつ、おかえりなさいーい」

リビングの中止に置かれたテーブル付きのソファアーにごろんと寝転がりながら恐らく今日の戦利品整理を行っているリーファちゃんが手を振つて迎えてくれる。

この子とキリトくんはやっぱり兄妹なのだと思得できる仕草や好みといった共通点をいくつも見付けてはそれを茶化してみると、恥ずかしがってしおらしくなる彼女がとても可愛らしいからついついちよっかいを掛けたくなるらしいリズの意見には全面的に同意したい。

「まだ2人は帰つてないんだ？」

「みたいですねー。」

今日はクエスト行つてくるつて言つてましたけど」

ユイちゃんをサーシャさんの教会に預けてからギルド本部に顔を出して団員に指示

やら何やらをしなければならぬ私が一番早く家を出るために、若干遅起きのリズとシリカちゃんとは朝のタイムミングでは中々話し込む暇が無いのだ。

ラフコフの被害報告は今のところ前線では聞かれないので万が一は無いとは思いますが、帰りが日没を過ぎてしまうのは初めてなので少し心配はある。

「あつと、そうだ。」

今日アルゴさんにレベル上げしながら色々レクチャーしてもらったんですけど明日ここに泊まりに行きたいって言っていました」

「本当に!？」

「じゃー、明日は料理いっぱい作らないとね」

情報屋であるアルゴさんにこの家を探してもらったり最近はずよく遊ぶにきてくれたりそのまま泊まっていったりもしてくれて、公私共に本当にお世話になりっぱなしなのでお礼のおもてなしは必要だろう。

私がギルド運営、リズが鍛冶屋を優先している関係で攻略に勤しんでいるリーファちゃんやシリカちゃんとはどうしても予定がバラバラになってしまふのが寂しくもあるのだが、それぞれがキリトくんの負担を減らすためだったり何よりもゲームクリアのために頑張っているのだからそうも言ってられない。

「やったー!」

ママの料理、楽しみです」

私が裁縫スキルで作った部屋着に着替え直したユイちゃんのはしやぎ様に攻略で磨り減った精神が癒えるような気がして私もリーファちゃんもその無邪気な姿を暖かい笑顔で見守る。

やはり教会に預けて子供達と接するようになってからより身体年齢に近いあどけなさや無邪気さといった子供らしさが増えてきたようで、母親としてはほっとするし嬉しい限りだ。

せっかくお年玉をあげたのに使い道を聞いてみたら「無駄遣いしないように貯金します」なんて即答された時は夢が無さ過ぎてどうしようかと頭を抱えたけどね…。

使い道の限られた変なアイテムとか見た目が気に入ったらしい骨董品を度々買ってきては無駄遣いしてくるパパがいるくらいだし。

「さて、もう30分くらいはリズ達を待ちましょ。

そのあとにご飯作っちゃうから」

「はいはい。」

じゃ、それまでの間遊んでよっか」

「はい、リーファさん！」

この世界での料理は完成した瞬間から耐久度がじわじわと減っていくので作り置き

というのが難しいし、皆で食卓を囲んだ方が楽しいので2人もお腹は空いているはずだが少しの間は我慢してもらおうよう頼むと彼女達は了承してくれた。

そして戦利品整理を終わらせてストレージを閉じたリーファちゃんは遊び相手を率先してやってくれるようで、ユイちゃんを連れて寝室の方へ足早に駆けていった。

まだまだ300ちよつとの料理スキル熟練度を手っ取り早く1000のコンプリートを目指すには、毎日の継続以上に1度に作る量の多さが重要だという打算もちよつとだけあるのだが。

それから2人の元気なはしやぎ声を余所にソファアに腰掛けた私はほとんど無意識にメニユーを開いてそこから自らのステータス画面、更にその隣のタブにある結婚相手であるキリトくんのステータスを見る。

すると、彼のレベルは46と私達攻略組の平均レベルより20ほどもかけ離れていることに思わず唖然としながらも今日も元気に暴れていることにほっと胸を撫で下ろした。

初めて会った3日以来全く姿を現さないストレアさんから預かった彼の録音メッセージでは、「やらなきやいけないことがあるからそつちはしばらく任せろ」とどこか力強く覚悟の決まったような声だった。

二刀流スキルとか今までの努力を全てリセットされてから、ちよつとだけ迷いのよう

なものを伺わせていた彼に何があったのだろうか？

それよりもまゝた女の子引つ掛けて来ないといいんだけど…。

「ふう〜…」

柔らかなソファーに体を預けて伸びをして一呼吸置いてからまたメニューを操作して文章作成画面を呼び出しつつ、テーブルにはアルゴさんの作成した無料の攻略本の内、これまで攻略してきた層の分の12冊を置いてホロキーボードを叩きながら作業を開始した。

アイコンクラッド一の正確さを掲げる情報屋といえども最前線での戦闘経験が豊富であるとは限らない。

有用なものや危険なものなど正確でいて分かり易い様々な情報を隅々まで拡散しなければまた黒猫団のような悲劇を繰り返してしまう可能性があるために、自らの最前線での経験を踏まえつつ彼女の攻略本を添削するボランテニアをキリトくんにも内緒で行っているのだ。

安全＋簡単で美味しいクエスト、高効率なレベリングスポットやモンスター個々の攻撃パターンに応じた対策、果てはダンジョンのトラップ内容やPK対策などやることは沢山あるし先へ進めば進むほど仕事は増えていく。

だが、「攻略組が情報を秘匿している」との半ば事実でもある悪い噂を払拭しながら受

け皿を増やしてより円滑な攻略を行わないと残り1年10ヶ月くらいのタイムリミットには間に合わないかもしれないのだから弱音は吐いてられない。

高熟練度の鍛冶スキルを持つプレイヤーを増やすことは攻略速度にも直結するからリズの路上販売の営業時間とかも入れてこっそり宣伝しておくのも忘れてはいない。

いつも皆の背中を叩いて後押ししてくれてるお礼にたんまりと稼がせてあげるのと、キリトくんネタで私をよくからかってくる仕返しに忙しくしてやることも兼ねてるのは秘密だ。

「たっただいまー!」

「今帰りましたー」

攻略本の添削作業を始めてからそう遠くないうちに玄関のドアが開く音と共に2人の元氣そうな声が響いてきて、それから数秒の後にピナちゃんが一番乗りでリビングに到着して私の頬に「ただいま」と言いたげな表情で擦り寄ってくる。

本来ならば飼い主であるピーストテイマーと離れて自律的な行動をすることは有り得ないはずの使い魔のその姿には、未だに驚きを隠せないがこうして自然に懐いてくれるのは素直に嬉しい。

「おかえりなさい。

つて……あれ？」

そつちの方はお客さん？」

声に反応して寢室から出て来たリーファちゃんとユイちゃんも私と同様に帰って来た彼女達が連れて来た見慣れない急な来客に、頭の中が疑問符だらけになってつい首を傾げてしまう。

「あー、ちょうど同じタイミングでクエスト受けたみたいで一緒に進めてるうちに黒の剣士のファンってことで意気投合して流れでここまで連れて来ちゃったのよ」

「はい、ルクスと申します。」

黒の剣士様の妻のアスナさんですよ、お噂はかねがね伺ってます」

リズのそんな説明に続けて丁寧な口調で自己紹介する私達ともさほど歳は変わらなさそうな女性プレイヤーのルクスさんは凛としながらも柔らかに微笑しながらお辞儀をする。

若干ウエーブの掛った長めの桃色の髪型に、装備は『黒の剣士様のファン』と言うだけあって彼と同じく背中片手剣を吊っていて服装も革製コートにシャツ、ズボンとブーツで黒づくめに統一している様はその熱狂さを隠しきれていない。

アルゴさんによると、75層のコロシウムで二刀流のキリトくと団長が決闘を行っ

て敗北し、彼が呆然と地に伏せる様子が何とか観に来ていた女性プレイヤーの母性本能を爆発させて黒の剣士ファンが倍増したとか…。

ただでさえ中層以下のプレイヤー達からは、自分達では齒が立たない犯罪者プレイヤーへの復讐代行を無償でしてくれて、しかも攻略組トッププレイヤーとのこともあつて密かに人気もあるらしいし。

でも何かが引つ掛かるのも事実だ。

『装備を真似しているから』では説明がつかないキリトくと彼女との共通点を感じているのは私の気のせいではないはずだ。

暖かな居場所と仲間を失った直後の彼と醸し出す雰囲気はどうして被ってしまうのだろうか…？

目指すべき明日

ルクスさんという客人を交えて色々と言ひ合つた夜も段々と更けていき、雰囲気作りの為のNPC楽団によるBGMは既に鳴り止んでいて街は不気味なほどに静けさを増していく。

いっぱい騒いで疲れてしまったのか、リーファちゃんとシリカちゃんにユイちゃんの年少組は4畳半も無い手狭な寢室に敷いた布団でぐっすりと言息を立てている。

まだまだ以前と比べたら未熟過ぎる料理スキルで私が作つた食事を一緒にしたルクスさんはまた明日もリズとシリカちゃんとリーファちゃんも含めてクエストに行く約束をしてから、自らのプレイヤーホームに帰つていった。

「私の印象じゃ、そんなに怪しい感じは無かつたわよ？」

「そりゃあ旦那の熱狂的なファンが現れたら不安にもなりそうだけどさ……」

「うーん、なんて言えばいいのかな……」

怪しいって言うよりは、なんか目を離れたらすぐに消えてしまふようなそんな感じにして気になつてるのよ」

リビングの長テーブルに簡単な夜食になるおやつを出してそれを口にしながらあま

り他の3人には言えない事を話し合ったりお互いに弱音を吐き出して少し楽になろう、という場を毎日のように私とリズで設けている。

私の本音をずばり見抜いてくれたりまた逆もしかりと、彼女は本当に気が利くお姉さんのような存在でつつい頼りたくもなってしまうのだ。

「確かに、盾有りの私を差し置いて軽装備で盾も無いのにヘイト稼いだり攻撃から庇ってくれたりつてみたいに、タンクの仕事を黙々とこなしてくれたのはなんか釈然としなかったかな。

キリトのやつは根っからのゲーマーつてのがあるからだろうけど本当に危ない時以外はタンクじゃなくてダメージディーラーとして自分の役割を全うしてるしね」

「それで、HPは大丈夫だったの!？」

鎧兜はともかく防御力に多少のボーナスが付く胸当てや小手のような軽金属装備でさえも全くと言っていいほど見受けられなかったことは、重さが気になったり見た目が悪くなるからといった理由で街に入った時点でそれだけ装備解除するのが主に女性プレイヤーには珍しくないためにあまり気にしていなかった。

しかし、筋力値優先のややタンク寄りのビルドであるリズを差し置いてまで壁役をこなしていたらたとえ低層であってもダメージ総量はかなりのものなので、ポーシヨン代も馬鹿にならないはずだ。

「あー、それがもう弾バリイき防御が上手くてさ。

ほんと鮮やか過ぎるしそこは攻略組トップのキリトとかとも互角なんじゃないか、つて思ったのよ」

このゲームでは、武器や盾で敵の攻撃を防御しても若干の削りダメージというものが入るし当たりどころによつては耐久度もかなり減るので、その削りダメージや耐久度減少を緩和させる為に武器防御スキルを取るプレイヤーもいる。

しかし、弾バリイきならちやんと敵の攻撃パターンを見切つてタイミングを合わせれば防御による削りダメージを無くすことができる。

それでも、パターンを覚えてそれを隙の大きい強攻撃やソードスキルで弾かなければならないのでそう簡単なものではない。

「へえ、そうなんだ。

それなら攻略組に勧誘しても平気かな？」

「そうね。」

なんかほつとけないのも分かる気がするし明日相談してみるわ」

攻略組リーダーである性なのか、どうしてもプレイヤーを大事な戦力のひとつとして考えてしまう癖が思わず表に出るのを抑えられない私をリズは紅茶を飲みながら暖かな視線を向ける。

その視線がなんだかくすぐったく感じてそれを誤魔化そうとテーブルに置かれた自作のクッキーもどきを口に放り込む。

そういえば、もう少ししたらバレンタインなのよね。

でもキリトくんは「21層ボス戦までに戻るよ」としか言ってくれなかった。

一昨年は義理として投げ渡して去年はまだお互いに意地張って無視してたから渡してないし、今年こそはきちんと本命をあげたかったのに…。

それにしても…。

盾無しで豊富なプレイヤースキルでの先読みや反射神経を駆使した回避を優先する所謂『当たらなければどうにでもなる』スタイルであるキリトくん。

そして、同じく盾無しであるのに敵の攻撃を上手く弾いて防御することに重きを置いているルクスさん。

戦闘スタイルは似て非なるのに、どうしてその儂げで今にも闇に溶けて消えてしまいうような背中が被ってしまうのか？

2024年1月26日 — 残り651日 —

その翌日。

午前中から最前線で攻略に励む部隊と目標や注意点を話し合ってから、午後はまだ前線に出られない部隊のレベリングに同行する予定ではあるがラフコフ対策の会議に出るため2層主街区の待ち合わせ場所にいた空き家を訪れた。

こんな時間に有名ギルドのリーダーが低層で集まってこそそそ会議しているなどと噂を立てられるのを避けるために身につけていたフード付きのマントをストレージに入れてから、既に来ているリーダー達に挨拶と一礼をする。

「お待ちせしてすみません。」

おはようございます」

奥の方の席に座っていたクラインとユリエールさんがにっこりと笑いながら手を振ってくれる様子に少しだけ緊張感が解けた気がして、喉に突つかかっていた空気を吐き出してから再び深呼吸をする。

子供である私やリーファちゃんを人殺しとの血みどろの戦いに巻き込むのが心苦しいと言ってくれたのだが、この世界ではそんなものは関係ないと微かに思いつつもその気持ちには素直に感謝したい。

リンドさん率いる聖竜連合の方には、こちらの動きを悟られないように通常通りに今日も最前線攻略をして欲しいと伝えてあるので彼はこの場には来ていない。

「相変わらずきつちり10分前行動やな、閃光はんは」

一番手前の席に腰掛けていたのは、かつてのアインクラッド解放軍リーダーであったキバオウという男だった。

未だにそのトーンの関西弁にはキリトくん同様に苦手意識があるのだが、それは表には出さずに苦笑を返して私も空いた席に座る。

彼は25層ボスの偵察戦で主力メンバーを失ってから、攻略よりもギルド運営に力を入れるようになりいつしかそれは権力を悪用した独裁にも似た暴走に変わり、今の解放軍リーダーのシンカーさんを謀殺しようとした。

しかし、それを私とキリトくとユイちゃんにユリエールさんで阻止してギルドを追放された後は何か思うところがあったのかは分からないけれども、牢獄エリアから脱走してからも懲りずに悪事を働く犯罪者プレイヤーを独自に追ってきたのだという。

そんな活動をしていたこともあって、ラフコフの台頭には打つ手が無くても見逃せなかったようで私やリンドさん、シンカーさんとユリエールさんに頭を下げるばかりか土下座までして協力を仰いできたのだ。

かつての傲慢でありながらも根はしっかりしている彼を知っているからこそそのままではこちらも首を横に振る訳にはいかず、共同戦線を張ることになったのだ。

ぶつちやけ、この人にしつこく追われる犯罪者プレイヤー達には多少の同情を禁じ得

ない。

きつと捕まったら長くて熱苦しい説教でも始まりそうよね…。

招集された理由が理由だけに雑談も出来ず、気味の悪い沈黙の続く重苦しい時間が続いていて誰も物音ひとつ出さずに最後の一人を待っていた。

すると、入口のドアの方から独特なテンポのノック音が聞こえてくると同時にこの部屋に入って来たのはこの一週間ラフコフの調査を依頼していたアルゴさんだった。

「……やア。

待たせちゃったかな」

いつもの茶目っ気満載な様子はどこに行ってしまったのかと思うぐらいに弱々しい声とフードの奥に見える曇った表情がこれから報告されるであろう情報への不安さが更に増して私は思わずごくりと唾を飲み込んだ。

「とても危険な調査お疲れ様でした。

では、報告をお願いいたします」

いつも以上に命懸けの調査を終えたからなのかとても苦しい霧囲気を纏わせながら席に着いた彼女をまずは心の底から労って頭を下げる。

「無理しないで話せる時まで話さなくてもいい」という私情が頭を過るのだが今も奴らによって悲しむ人が増えているのだからと自分に必死に言い聞かせて報告を促した。

決戦へと誘う道化

彼女からもたらされたラフコフの調査報告は聞き入っていた自分達攻略組ギルドリーダーは怒りとそのおぞましさに表情を暗くするだけであって誰も口を挟む余地も無かった。

会議場に使っているこの部屋はフロアボス戦の対策会議よりも息が詰まる状況で誰一人眉一つ動かすことも出来ないでいる。

報告によれば、ラフコフのアジトは1層のはじまりの街からほど近い森エリアの内に潜まれた樹洞型ダンジョンの奥地から繋がる別の洞穴ダンジョンの大部屋だという。

やはりと言うべきか、攻略組が把握していない最前線フロア攻略には全く役立ちそうもない場所を根城としているようだ。

そして、そのアジトに出入りしている構成員数はおよそ30人余りで首魁と思しき者は顔を隠しているが身長から判断すると恐らくはPohではない別の人物。

システム上のルールの穴を突いたある種の鮮やかさも感じさせるPK方法ではなく、チートアイテム任せの強引な手口から違う人物が扇動しているのではないかという私

の疑念はアルゴさんと同じ見解だった。

その独特の声と口調から幹部のひとりである者がリーダーと考えられると彼女が口にした途端に、キバオウは右手で頭を抱えながら項垂れてそのまま何か言葉を必死に紡ぎ出そうとしていた。

しかし、過ちを犯した自分の言葉でこれまでの被害者を取り戻せる訳ではないと悟ったのか腕を組んで押し黙り、更なる報告を促した。

そこまではこれまでの事件の詳細から皆大方推測出来ていたものだったので、情報屋としてこれまで孤軍奮闘してきた彼女がそこまで疲弊するものかと疑問が湧いた。

けれど、9層でのキリトくんを殺そうとしたテイターニアとラフコフが繋がっているのではないかとの予想を裏付けるとけろかそれを遥かに越える驚愕の事実が出て来てしまったのだ。

ラフコフの首魁である者が通常は右手で呼び出すはずのメニューを左手で操作すると、その根城としていた大部屋に瞬く間に数十人のNPCカーソルを持った男女が文字通り召喚されたという。

フードを被ったラフコフメンバー達はその物言わぬ人形のようなNPCを力づくで引きずっては飽きるまで暴行を繰り返していたらしい。

そのNPCの中には生存確認も取れている見覚えのあるプレイヤーに瓜二つの姿

形をした者もいたようで、それは抵抗する様子も見られず彼らのストレスの捌け口にされていたのだ。

通常NPCに不適切接触を繰り返すと本来はガーディアンと呼ばれる激強NPCに追い掛け回されるはずであるし、異性との接触はハラスメントコードや倫理コードに阻まれるはず。

しかしながら、不思議なことに彼らの暴行はシステムによる中断など許されずにされるがままの状態ですつと続いていた。

これは、9層でテイターニアに従えられていた死んだはずのプレイヤー達と同じものと断じてよいものか。

あの時とても人道的とは言えない扱い方だったのだから、十中八九そうであると考えてはいる。

でも、そんな恐ろしい所業を平気で言う連中と剣を交え場合によっては命のやり取りをすることへの止めどない恐怖に打ち克つ自信が無くなってしまったのは私だけではないのをこの場に漂う空気から感じ取られる。

キリトくん、どうすればいいのかな？

あの剣を模したチートアイテムに当たらないよう気を付ければいい。

むしろそれを無力化させる為に現状最高スペックの麻痺毒を塗った武器の準備が整

い次第、直ちに夜更けにアジトへ奇襲を掛けて捕縛する策を考えていた。

けれど、あのNPC達を盾にされてしまえばそれも難しい。

「打つ手ならあるぜ」

その誰もが予想だにしていなかった道化師じみた人物の声がどこからか響き渡り、全員が一斉に席を立つて声の主の居所を探す。

「ハイ」だよ」

笑いを堪えつつもそう答えながら彼はこの場に姿を現す。

隠蔽率のかなり高いマントを被って窓際に潜んでいたらしく、それを剥がすと同じく共に姿を隠していたストレアさんと一緒にこちらに歩み寄ってくる。

キリトくん…。

そのふたりの出で立ちはかつて背中を預けて戦ったエルフの女の子をふと思い出させる。

自らのすみれ色のマントで姿を隠していた未だ謎の多いストレアさんと並び立つ黒ずくめの彼があの日々の郷愁に駆らせる。

「早速で悪いんだけど、これを使えばなんとかなるはずだ」

どこか急いでいるかのような口振りについて表情からもそう受け取れるものを窺わせる彼は、ひとつのマジックポーチを取り出してテーブルに広げる

マジックポーチとは、装備扱いにはなってしまうが特定のアイテムを見た目以上の量だけ格納できる便利な装飾品だ。

「結晶アイテムみたいだが、これはなんだよ?」

おもむろにその中に入っているアイテムを引っ張り出したクラインさんが頭にクエスチョンマークを浮かべながら、その結晶アイテムのことを尋ねる。

「捕縛結晶つてやつだよ。」

それを手に持ちながら第三者に接触すると、その第三者は手足を縛られて動けなくなる。

βテストでも見たことないから開発途中で没になったのかもな」

「なんでそんなもんをあんたが持つてんのか説明は無しかいな?」

誰もが見たこともないアイテム、それもβテストさえもが知らないであろうものをいきなり現れて大量に仕入れてくるのだ。

元は解放軍として、全プレイヤーへ資源を平等に行き渡らせることをスローガンに行動していたキバオウさんからして見れば説明を促すのは当然とも言える。

「それは……」

「マズイよ、キリト!」

マスターに気付かれたかも!」

どう解答すればいいのか、といった様子で腕を組んで熟考していた彼をこれまで口を開かなかつたストレアさんがすかさず焦燥感を隠せないまま遮る。

「つたく、あの野郎っ…。」

相変わらず油断も隙も無いのかよ。

ストレア、後は手筈通りに頼んだぞ！」

「はいはい」

そうここにはいない誰かに悪態をついて溜め息を漏らす彼の姿が青い光に包まれたと思えば、すぐに別の場所へ転移したかのようにこの場から消えてしまった。

そんな訳の分からない現状に啞然として開いた口が開かないリーダー達を余所に、ストレアさんは驚いた様子も無く手を振って彼を見送る。

今のはなんだったのか？

「じゃあそういう訳で。」

それと牽制用の麻痺毒投げナイフでもあればあとは攻略組の皆さんならなんとかなるはずだよね」

現状を上手く飲み込めずにいる私達などお構い無しに自分のペースへと巻き込む無邪気なストレアさん。

悪気が無いというのは態度や面持ちからきちんと伝わってくるので私は誰の同意

も求めずに思わず頷いてしまう。

アジトの情報は揃っている。

1層のダンジョンならば敵の強さも再湧出頻度も根城としていることを考えても大したことはないだろう。

問題となるチート武器を使わずに無力化させる為に用意した攻略組の製毒スキル保持者から提供された麻痺毒を溜めたピンは、最前線層のザコ敵にも通じる可能性が大きい現状最高の代物だ。

相手が相手だけにセオリー通りの捕縛手段も慎重にならざるを得ないと思つていたところに、棚からぼた餅のようなものもたらされた。

その捕縛結晶の効果が発揮されるのが相手に接触をしてからというのがネットクにはなるけれど、贅沢は言つてられない。

何が何だか分からないけれども無駄茶をしたであろうキリトくんがわざわざ差し入れてくれたこともあるし、使えるものは使わせてもらおう。

あとは奇襲の日程だ。

ラフコフメンバー30人程を制圧するために、最前線攻略に支障が出ないだけの人数を揃えて討伐隊を直ちに編成して必要なアイテム整備や作戦確認となれば1日は掛

かる。

決行は明後日未明辺りになるだろう。

先延ばしにして犠牲者が増えたり攻略が疎かになつてはいけないのだから、早ければ早いほどいいのは確実。

それはこの場に揃つた全員が覚悟はしているはずだ。

「ん、じゃあ私は私で準備があるから後は任せね」

「待つてー!」

全員の混乱はしながらもすぐ先に待つ決戦への覚悟を見届けていたのであろうが、あくまでも自由奔放に振る舞う彼女。

そそくさと扉を開けてこの場を去っていくのを追い掛けようと私もこの会議場としていた家を出て彼女の腕を掴む。

「……………」。

あなたは、キズメルなの?」

自分でもなんでそれを口に出したのかは分からなかった。

しかし、キリトくんと共に姿を現してからすぐ降つて湧いた疑問を解消したいと思つていたのは事実である。

2回目のキャンペーンクエストのシナリオの整合性に巻き込まれて9層のフロア

ボスの護衛となった彼女の姿がまだ鮮明に頭に焼き付いていた。

「ううん、違うよ」

突拍子もない質問に波風立てず首を横にして否定する彼女の顔はそれでもどこか懐かしい慈しみのあるものに見える。

「でもね。」

私、キリトとアスナのことはずっと前から知ってた気がするんだ。

ユイと同じでM H C Pとして惹かれたのか、そのキズメルって子のA I回路がシステム異常のせいで混線したのかは私にも分からない」

そう静かに囁くように言う彼女は優しく私を抱き締めて背中へ手を回す。

私の方がやや背が低いので、やはりキズメルにこうされた時のことがどうしても頭を過ぎていく。

早くラフコフ討伐の作戦会議でより具体的な論議を交わさなければいけないというのに、私はその妹を慰める姉のように包み込んでくれる手を離すことが出来ずにいた。

「キリトも同じことを聞いてきたけど、その時は自分でもよく分からなくて不思議に思ってたんだ。」

でもそれからは、自分と繋がってる他の存在に気付くことが出来たしあなた達を守ら

なければいけない理由に納得できたの」

「……そっか。」

キズメルは今も私を見てくれてるんだね」

全てがプログラムで作られた仮想世界。

けれど、人の心という不思議なものは支配できないのかもしれない。

そしてそれはNPCであっても変わらないのだ。

私はそれをこの自分達を守ってくれている2人分の肌の柔らかな温もりを感じながら噛み締めていた。

だからこそ、人を玩具にする奴らは必ず正さなければいけない。

断章

「過去編」 コンビ解消

2023年 春の終わり

100層にもフロアが連なる浮遊城アインクラッドの4分の1である25層というクォーター・ポイントに差し掛かっていた。

ようやく4分の1、この調子ならば自分達がこのデスゲームから解放される日もさほど遠くはないと攻略組の面々は意気込んでいた。

しかし、その余裕は「解放隊の偵察部隊40人弱が全滅した」という一報によつて音を立てながら崩れていった。

今でこそ数千人が属しているが当時はまだ人数の少なかったアインクラッド解放隊はその偵察戦で多数の実力者プレイヤーを失ってしまい、ギルドを立て直す為に攻略組から距離を置くようになる。

それから他の攻略組は聖竜連合を中心として持ちうる限りの戦力を募つてその偵察部隊を全滅させるほどの強力なボスへと挑んだ。

そのメンバーの中には俺とコンビを組んでいたアスナ、攻略組について最近合流したク

ラインら風林火山、エギルとその気さくな仲間に加えてヒースクリフというこれまた謎に満ちた男の率いるギルドが参加した。

結果、ボスのこれまでとは桁外れの攻撃力によって再び多数の死者を生んでしまったが、長く苦しい文字通りの死闘には辛くも勝利することができた。

『クオーター・ポイントのボスは前後のフロアボスとは一線を隠す強さである』それを身を持って確信したのは、50層ボス戦であるために26層から先もこれだけの強さのボスが待ち構えているという懸念が全員に広がっていた。

例えるなら、某国民的王道RPGの1作目ではフィールドの橋を渡った先ではエンカウントするモンスターのレベルが跳ね上がる。

このアインクラッドでのいわゆる橋に相当するものは25層ごとのクオーター・ポイントなのではないか、と根っからのゲーマーであるプレイヤー達は考えていたのだ。

例のごとく戦利品を分かち合う為のダイスロール大会をボス部屋で行う他のプレイヤー達よりも一足早く次の層を開放しようと俺とアスナは26層に続く螺旋階段を、今までのように冗談を口にする元気も無くただ無言で精神的な疲労を堪えて重い足を上げながらゆつくり登っていた。

今回の戦いはこれまでのボス戦とは明らかに違かった。

もしもこれからのボスもあんなにも強力だったら俺は彼女を守っていけるのか？

そんな疑問を胸の内に秘めて葛藤していると、いつの間にか次の層へ続く螺旋階段を登り終えて26層フィールドに足を踏み入れていた。

見渡す限り広がる草原に射し込む澄んだ夕焼けなど風景を楽しむ余裕も無かった俺は俯いたまま背後にいたアスナの方に振り向く。

「どうしたのよ?」

「()でお別れだ」

「…はあ?」

俺の言葉を何かの冗談だと思つて鼻で笑う彼女を傍目に、俺はこれまでに経験したことのない激しい胸の痛みを堪えながらメニューを操作して2層からこれまでずっと続いてきたパーティの解散申請を申し入れる。

恐らく彼女には『K i r i t oからパーティ解散申請が送られました。パーティを解散しますか?』というポップアップメニューがもう目の前に見えているはずだ。

「どういうことか説明してくれる?」

「どうも()もない。」

お前、ヒースクリフってのからギルドに副リーダーとして誘われてるんだから受けてやれよ。

「あいつは間違いなく強い」

かつて「信頼できる人にギルドに誘われたら断るな」と俺は助言した。

そして他の大手ギルドのリーダーは良く思っていないアスナではあるが、攻略会議で垣間見せる奴の人間性には一定の信頼を見せているし何よりあいつの強さは別格だ。

今日だってHPが危険域に陥って倒れ込んだ彼女へ追撃を加えるボスから間一髪で守ったのは俺ではなく奴だった。

この先もボスがあれだけ強くなるなら俺ではもう守り切れることは出来そうにないし、最近増えてきた新規参加の攻略組に『ピーター』などと罵られている自分と一緒にいることもないだろう。

「私、足手まといになってたんだ…？」

「……。」

違う、君はもう教えることも無いぐらい強いよ」

コンピ解消を迫られているという現実をようやく自覚したアスナは涙を堪えているのか震える声で問い掛ける。

彼女の強さは層を跨ぐ毎に目を見張るほどのスピードで際立って来ているのに、それを俺がこれからもずっと独り占めするよりも大勢の人を守り成長を促していく方へ向かって欲しいのだ。

9層ボス戦直前に俺やアルゴラテスターが持っていたβ時代の情報は使えなくなっ

てしまった。

なのに、彼女の優しさに甘えてコンビ解消を言い出せずに何度も危ない橋を渡ったのも事実だ。

「……………」

「さよなら、アスナ」

彼女が気丈に涙を抑えているといった様子であるのは異性と接する経験の少ない俺でも分かるが、パーテイ解散申請を受理してポップアップのYesボタンを半ばヤケになりながら勢い良く押していた。

すると、俺の視界左上の自分のHPゲージの下に表示されたアスナのHPゲージが音を立てることなくすつと消えていき、それを見届けた俺は唇をぎゅつと噛み締めながら彼女に背を向けてここから臙げに城壁が見える主街区への道を進み始めた。

「キリトくんのバカ!!」

ああ、全くだ。

そう彼女の悲痛な叫びを背に浴びつつ、その罵声を飲み込んだ後に自らを嘲笑い何も言葉を返さず逃げるように立ち去った。

俺はただ怖かったんだ。

β時代の情報も全く通用しない前線でこれからもアスナの命を背負っていくことが。

そして何よりも、自分より強いプレイヤーがアスナを守ったというその現実を目の当たりにして今まで自らの強さを支えに保ってきたプライドが粉々に砕け散った気がした。

それから実に何カ月ぶりにソロとなった俺は寂しさを誤魔化すようにただひたすら自己の強化に勤しんだ。

いつも傍にいた彼女は思惑通り、ヒースクリフの結成した血盟騎士団というギルドの副団長となったことをそれとは別件で情報を買ったアルゴから特別にサービスとの名目でもって無料で聞いた。

武器強化に役立つ素材についてアルゴから買った情報によれば、前線より10ほど下の層の迷宮区に出現する敵から45%の確率でドロップするとのことだったので俺は早速その層のフィールドへと繰り出す。

下の階層でも一部のプレイヤーは俺の悪名を知っていて、通りすがりに心ない罵りを浴びせられる事がありつつも込み上げる感情を抑えてドロップアイテムを手に入れようと狩りを始める。

レベルがもうその層の敵とは圧倒的に上だったせいでその狩りも順調にこなして目

的のアイテムを必要な分だけドロップしたようなので、町に帰ろうと来た道を戻っていると俺とはまた別にこの層の迷宮区で狩りをしていたらしい他のパーティを見付けた。

また罵られるくらいなら、と思つて立ち去ることもできたはずだ。

それでもモンスターに苦戦してじりじりと後退しているそのパーティを何故か見捨てられずに俺はそのプレイヤー達に声を掛ける。

「ちよつと前、支えてみましようか？」

—それが、月夜の黒猫団との出会いだった…—

「過去編」 月夜の黒猫団

その苦戦中の5人パーティは見るからにバランスが悪かった。

前衛となる壁役は盾とメイスを持った男、あとは短剣装備のシーフ型とクォータースタッフ持ちの棍使いに両手用長槍装備の男女が2人だ。

この編成だと前衛がスイツチして後退すると壁役がいなくなるために長期戦となり、万が一他のモンスターを引つ掛けてしまえば棺桶に片足どころか全身を突つ込むことになりかねない。

見捨てることだつてできたのに、気付けば俺は様子を見ようと隠れていた物陰から出て、彼らのリーダーらしき棍使いに声を掛けた。

「ちよつと前、支えてみましょうか？」

「すいません、お願いします。」

「やばそうだったらすぐ逃げていいですから」

突然物陰から音を立てて顔を出したのがモンスターではなくて黒ずくめのプレイヤードだったのだから驚いたのだろうが、一瞬の迷いの後に彼はすぐに頷いた。

そして頷き返した俺は背中に帯びていた愛剣を抜き放つて、無理矢理彼らとモンス

ターの間に割り込む。

そのモンスターは先程からドロップアイテムを狙ってソロで狩っていた武装したゴブリンの集団だった。

最前線で死闘を繰り広げて自己強化をしてきた分、このレベルのモンスターならばソードスキルであつという間に蹴散らすこともできる。

しかし、俺の脳裏ではここ最近になつて噂を耳にしたプレイヤーから浴びせられた『ビーター』の罵声がこだまするように反響していた。

折角助けてあげた彼らにさえも罵られるのは避けたくて、俺は意識的に手加減をしながらそのゴブリンを相手にして、俺が入ったことで態勢を立て直したメイス使いと数回のスイッチを繰り返してそのモンスター群を倒した。

すると彼らはまるで攻略組がフロアボスを討伐した時のような、ただのゴブリンの群れを倒しただけにしては少々大げさ過ぎると思うほどの喜びの歓声を上げる。

加勢した助っ人である俺は戸惑いつつも彼らと喜びと感謝の意を示すハイタッチを次々と交わすと共に、つい最近まで行動を共にしていたパートナーの事を思い出して胸がちくりと痛む。

アスナともこんなテンションは高くなかったけどハイタッチしてたっけな…。

「ありがとう…、ほんとにありがとう。」

凄い、怖かったから……、助けに来てくれた時ほんとに嬉しかった。ほんとにありがとう」

ハイタツチの最後に両手で俺の手を取った紅一点の女の子である槍使いが目に涙を滲ませて心からの感謝の言葉を繰り返す。

そんな彼女の涙ぐむ様子を目の当たりにした俺は、自分でも経験したことのない未だによく分からない感情が沸き上がっていた。

それでも彼女らを見捨てず助けた自分の行動は間違つてなかったと直感したし、助けられるだけの実力を得ているとが誇りに思えた。

俺は彼らの放つそのアットホームな雰囲気、寒さに震える中で用意した焚き火に手を当て暖を取っているかのような安らかな心地良さに感じられた。

最前線での戦いやパートナーとのコンビ解消で磨り減った心を癒してくれそうなその心地良さをもうしばらく堪能したいと思った俺は「ポジションが足りそうにないから一緒に戻りませんか？」と嘘を付いたのだが、それに気付くことも無かった彼らの帰途に同行する。

その後、なし崩し的にお礼と称して街の酒場まで連れ込まれた俺は彼らと自己紹介を

しながら自分にとってはもう遙か昔にも思える歳も変わらなさそうな人達との談笑を楽しんでいた。

その中でケイタと名乗るリーダーの棍使いは、恐る恐るといった口振りで俺のレベルを尋ねてくる。

その質問をされるといふ事は先程の帰り道から予見して答えを考えていた。

だから俺はアスナとの自分が理想像としていた抜群のコンビネーションで鍛え上げた本来のレベルである40を大幅に下回り、安全マージンを保つてあの層の迷宮区を回っていた彼らの推測での平均レベルよりは少し上である21と偽ったのだ

それはソロで迷宮区をうろちよろ出来るのも効率を無視してモンスターが1体しかないことを確認してから、それを倒して隠れながら少しずつ進んでいるとの汚い嘘を更に塗り固めるものだった。

そこから話題は俺へのギルド勧誘へと切り替わる。

先の戦闘の通り、彼らには現在壁役が1人だけでその現状を打開するためにサチという槍使いの女の子を盾持ち片手剣の前衛に変更させて壁役の負担を減らそうとしているのだが、怖がりな彼女は前に出てモンスターと戦うにはあまり筋が良くないようだ。

だから盾は無いが同じく片手剣を得物とする俺をその教授役としたいのと、あれだけ強いプレイヤーを逃すのは惜しいという気持ちもあつたのだろう。

彼らと出来ることならもつと一緒にいたい。

そう思い始めていた俺はそんな願ってもない勧誘に嘘を付いた罪悪感とそれよりも大きかった興奮と嬉しさなどで胸がとくんととくんと鳴るのを感じながらも素直に応じることにした。

今にして思えば、俺はただコンピ解消からずつと孤独感に苛まれて人恋しさが生まれ
ていたのと、弱者から尊敬の眼差しを受けながらそれを守ることでできる強者の自分に
酔いしれていただけなのだ。

それが許されないことだという意識は彼らの死からただの一時も忘れず今も心の内
にしつかりと刻んでいる。

「過去編」 鼠の忠告

俺が月夜の黒猫団に入ってから1週間が経った。

さりげなく高効率のレベリング方法を教えて総与ダメージによる経験値ボーナスを譲り続けると、その間に彼ら5人がこれまで通っていたメイン狩り場より1フロア上の狩り場へと移ることができるようほどにレベルも経験に基づくプレイヤースキルも少しずつではあるが上がってきた。

もう半年ぐらい前に1層で出会ったアスナに俺は持ちうる限りの情報を与えた。

その結果、彼女の實力は攻略組の平均から抜きん出るほどのものとなって今や欠かせないトッププレイヤーとなっている。

最初は右も左も分からぬビギナーだったアスナをそこまで育て上げたのは自分だという意識があつたために、今はまだまだまだ大き過ぎる差のある黒猫団メンバーも時間は掛かつて彼女に迫るレベルまで行けるといふ自信があつたのだ。

「ねえキリト、彼らと僕たちは何が違うんだらうなあ？」

レベリングの途中にダンジョンの安全エリアで休憩とサチが作ってくれた弁当で昼食を取っていた時、隣でサンドイッチを一気に頬張って飲み込んだケイタは俺に向かって「いつかは攻略組に入りたい」という夢を熱く語りながらそう問う。

「え……、うーん。」

……情報力だろうな。

あいつらはどこの狩り場が効率いいとか、どうやれば強い武器が手に入るなんて独り占めしてるからさ」

それはまさしくβ時代の情報を秘匿してスタートダッシュを成功させたビーターとして自分が行ってきた非難されても文句は言えないものだ。

けれど最近では古参の攻略組ギルドが情報を独占して風林火山などの新規参加ギルドとの衝突が増えているらしい。

「そりや…、そういうのもあるだろうけどさ。」

僕は意思力だと思うんだ。

仲間を守り、そして全プレイヤーを守ろうっていうかな。

そういう力があるからこそ、彼らは危険なボス戦に勝ち続けられるんだ。僕たちは今はまだ守ってもらおう側だけど、その気持ちは負けてないよ。

だからさ、このまま頑張ればいつかは彼らに追い付けるんだと思ってる」

自分が求めていた答えとは違ったのが少し不満のようにも見受けられるケイタは立ち上がって俺と向き合いながら赤裸々に自らの理想をぶつける。

そのあまりにも興奮して目を輝かせているリーダーの様子が可笑しかったのか、周りで弁当を口にしていたメンバーの皆はくすくすと笑っていた。

「そうか…。」

「そうだよな」

そんな大層な考えなんて俺を含めた今の攻略組には欠片も無いだろう。

あるのはゲームクリアではなく、ただ自己強化に勤しんで上位プレイヤーに名を連ねることへの優越感と執着だ。

かつて俺とパートナーだった女の子はそれをこう例えた。

『なんとなく高校を受験してなんとなく大学に入ってなんとなく良い会社に就職をする現実と同じで、明確な目標も無く見えない何かに追い立てられてるだけ』だと言いつち、それは個人的に的確過ぎる例えだと感じて鳥肌が立った覚えがある。

もしかしたら月夜の黒猫団はその眩しくも日だまりのような暖かい明るさで凍り付いた今の攻略組を目覚めさせる存在になるかもしれない。

そう思った俺は彼らを育て導くことで、嘘を付いて近付いた罪悪感を忘れられると信じていた。

それから数日後。

更に全体的にレベルを上げ続けてきた黒猫団は段々と貯まってきたお金で少しだけ息抜きをしようとして今日をオフにすることを決めていた。

彼らのレベル上げに付き合ってもモンスターとのレベル差が離れ過ぎていることによる補正が働いてあまり経験値を得られていない俺は夜中にこっそり宿を抜け出しては最前線でレベリングをしていたが、オフの今日ならば朝から夕方まで鍛えられると思いつながら部屋でひとり準備をしていた。

しかし、ある人と予め決めていた暗号の特殊なテンポのノック音が耳に留まった俺は意外過ぎる客人に驚いてしまい、ベッドから転げ落ちて尻餅を突きながらも急いで部屋の扉を開ける。

「よう、キー坊」

「なんか用か、アルゴ?」

このSAOでは情報屋として活躍している『鼠』のアルゴ。

居場所を告げた覚えも無いしここは前線からかなり離れている層だということに俺を見つけ出して宿の部屋まで押し掛けた彼女の情報網は中々に侮れない。

フレンドリストから確認できる現在地も圈内じやどの層のどの町にいますというだけであるので、恐らくはこの近辺での尾行や聞き込みなどあらゆる手段を用いて部屋の番号まで調べ上げたのだろう。

「んー、そう嫌な顔するなヨ。

恋する純粋な乙女のオレっちにかかれば愛しのキー坊の居場所なんかいつでもすぐに分かつちやうのサ。

今回の用件は、何か面白そうな情報を提供してくれるか何かご所望な情報を買ってくれると助かるナー」

自称『恋する純粋な乙女』についてはツツコミを入れたら俺の負けだよな…。

「提供って何をだ？」

こいつはただ情報を売買するだけでなく、「○○が□△という情報を買った」「○○が□△という情報を買った□○がいる」というネタまでも売買するのだから呆れるほど商売上手だ。

売れるネタなら自分のステータスまでも売りそうなのやっただけれど、不確かな情報は売らないので皆一定の信頼は置いている。

そんな情報屋アルゴの一番高額なネタはどうやらアスナに関するところらしいのだが、そのあまりにも破格過ぎる値段設定やアスナ本人にも手数料が支払われるから実質情

報を買ったことが知られてしまうために乙女の秘密と思しきそれを買う人はまだいいようだ。

「それがな、まーたオレっちの名を騙るやつが下層で出たみたいでサ。

前線にいる攻略組よりはキー坊の方が頼りになるしここの層で何か関係してそうな情報を見聞きしてないか、と思つたのだヨ」

「またか……。」

あんたもほんとに大変だな」

確かな情報しか売らない『鼠』のアルゴの情報屋としての信用性を利用して彼女を装いデマを流してプレイヤーを騙す愚か者は次々と出てくるようで、まるで叩きだ。

×× デスゲームが始まってから一ヶ月くらいの時、1層では『隠しログアウトスポットがある場所にある』というアルゴ発の情報が始まりの街を中心として拡散されていた。その情報を信じて現実世界へ早く戻ろうとそこへ向かったプレイヤーは誰も帰つてこなかったことから、そんなもの嘘くさいと一笑に付していた人も徐々にそれを信じるようになって確かめに行つてしまうのだ。

しかし、そんな都合の良いものなどあるはずが無い。

誰も帰つてこなかったのはその示された隠しログアウトスポットが相応の準備も無

い低レベルでは到底勝てないモンスターが出没する地点であつて、一縷の希望を持ってそこへ訪れてしまったプレイヤーの全員が戦場で殺されてしまったからである。

そんなMPKや詐欺などをするには『鼠』の名前ほどに利用しやすいものは無く、デマの規模は大小様々だったけれどもその偽者をとつ捕まえる手伝いをしたことはもう1度や2度ではない。

「いや、そんなのは知らないよ。

あとは今んとこ困つてもないから情報を買うつもりもないよ」

「ニヤハハ、残念だナ」。

まあ、何か情報掴んだら教えてくれヨ」

「ああ、分かつたよ。

じゃあな」

『鼠と5分雑談していると、いつの間にか1000コル分の情報を抜かれてるぞ』と誰かが言った注意を身を持って学びつつある俺の警戒心を察知したアルゴは笑いながら部屋を後にしようと背を向ける。

すると、地味な茶色の全身を覆うマントを靡かせながら彼女はドアノブに手を伸ばしたところでぴたりと足を止めた。

「キー坊、オネーサンから特別サービスで明日新聞に載る情報をフラゲさせてあげるヨ。

今まで単独か少数で徒党を組んでPKを楽しんでいた犯罪者プレイヤーがギルドを作った、と裏の情報屋に宣言しタ。

名を『笑う棺桶』ラフィン・コフィンだとサ」

「…そっか。

変なギルド名だとは思うけど気を張つとくよ」

このアインクラッドにはファンタジー世界を舞台にしたゲームのため当たり前だがテレビやラジオが無いので、ニュースを知る為には情報屋達や有志によって新聞紙が発行されるからそれを読むしかない。

それにそんな情報が載ってしまえば攻略組も一般プレイヤーも混乱は避けられなさそうだ。

攻略組に潜り込んで内乱や妨害を企んでいた何人かの犯罪者プレイヤーを追い出した身の俺としては報復に気を付けなければならない。

でもわざわざ私怨のためにレベルも圧倒的にかげ離れているであろう俺を襲うとも思えなかつたのだ。

情報を先んじて教えてくれたアルゴに感謝しつつ、今度こそ部屋を後にする彼女を見送ろうと扉に目をやると再び客人を報せるコンコンという普通のノックが聞こえてきた。

「やべっ……」

きつと黒猫団の男連中とは別に本日のおフを過ごそうとしているサチだろう。

しかし、情報屋のアルゴと部屋で密談していることから余所者だった俺への疑いや不信感が生まれたらようやく見つけた居場所が無くなってしまう。

「んじやつ」

すると俺の焦りから事情を察したのか、彼女は颯爽と足音も立てずに扉の前から窓際へダツシユして勢い良く窓を開いたかと思えば俺に向かって手を振ってこの2階に位置する部屋から飛び降りていく。

忍者か、あいつは。

敏捷一極のステータスも更に磨きがかつてるな。

そう思いながら俺は開かれた窓をじつと眺めていた。

「過去編」 date with Sachii part.

1

ノックされた扉を開けると、部屋の前にはいつもの戦闘用装備とは違った女の子らしい可愛い私服に身を包んだサチが立っていた。

彼女曰く、「お金が貯まってずっと欲しかった服を買いに行きたいけどひとりじゃ心細いから」と俺に同行を頼みに来たのだという。

心なしか私服姿のサチは一段と明るく見えて思わず見惚れそうになるのを我慢して俺はその頼みに応えようと頷いて一度部屋に戻り、戦闘用装備のため片手剣を背中に背負っていたがそれを解除してこれまた黒ずくめの私服へと着替えた。

これって、まさかデートとかいうやつなのか…？

ゲームにのめり込んでた現実では女友達なんていなかったし、妹と2人で遊びに行つたのも低学年くらいまでだったつけ。

人生初の女の子とのデートが仮想世界の中とか何の冗談だよ!?

「ねえ、キリト。」

これとこれ、どっちがいいかな？」

それから準備をして合流した俺とサチは7層主街区へと向かってその街にある女性
ブレイヤー達の口コミで絶賛されているらしいNPC洋服店へ足を踏み入れた。

この層で狩りをして1日に稼げるであろう総額コル以上という若干高めの値段設定
のために、人がごった返している訳では無いけれどもちらほらと他の買い物に来た女性
も見受けられる。

今までで一番と言っていいほど楽しい雰囲気なサチは右と左それぞれの手に陳列
棚に掛けられていたワンピースを持って俺に選択を迫ってきた。

「赤か青か……」

うーん、サチなら青が似合うと思う」

「む……」

私だつて少しは派手な服でお洒落したいんだよ、ふふ」

左手には薄い赤地の丈が短め、右手には青地の丈が長めのワンピースを手に持ち目を
きらきらと輝かせて俺の答えを聞いたサチはちよつとふて腐れたようにも見えながら
もにこにここと笑つていてこちらもついつい釣られてしまった。

やべえ、デートスポットなんか知らんぞ！

などと先程まで頭を抱えていたけど彼女のリードによってなんとか体裁は保っているはずなのだが、話題を作る時にうっかり攻略中の面白エピソードを漏らしてボロを出さないよう話を続けようと必死になつてる自分もいる。

そして買うと決めた服の支払いをしようと言っているとサチは「少し待ってて」と言いながら店の奥に立つNPC店員の元へ駆けていったので、俺は店の前で彼女を待つことにした。

こんなことなら攻略に役立つレベリングスポットばかりではなくて観光スポットも覚えておくんだつたな、と後悔が早くも生まれつつある。

暇があれば攻略をしてダンジョンなどに籠つてたツケがこんなところで来るとは人生本当に何があるか分からない。

「なっ…!?!」

「うげ…!」

なんとなく空を仰ぎ見ながら時間を潰していると、聞き覚えがあつて随分と懐かしくも感じる声が耳に留まり店の入口を見ればなんとアスナさんが俺の顔を見ながら目を見開いて驚いていた。

お前もこの店来てたのかよ。

とか他にも色々思うこともあつたが、彼女の身に付けていた紅白のド派手なギルド制服と思われるその服に目が釘付けになると同時に笑いを堪えるのに精一杯になる。

ダメだ、面白過ぎる……!

どっちかと言えば似合っているとは思うけどその色合いのチョイスなど様々な面でツボに入ってしまった、込み上げる笑いを誤魔化そうと彼女から目を逸らす。

「キリト、お待たせ。」

次はどこ行こっか?」

「え、ああ……!

なんかお腹空いちやつたからさ、早くレストランでも行こうぜ」

すると会計を終えて満足げな面持ちのサチが店の入口からひよっこりと出てきたところで何故か命の危機を察した俺は、さっさと逃げようとアスナとは一言も話さずサチを連れて足早にこの場を去った。

修羅場っていうのがこのことを言うならヤンデレストーカーと化した女の子に刺されるのがテンプレの展開だけど、俺は別にアスナとはそんな関係じゃなかったぞ?」

でも背中に刺すような殺気が向けられているのを曲がり角に差し掛かるところまで感じたのは気のせいではないはずだ。

この1週間見てきた黒猫団のメンバーを客観的に評するならば、現実でも仲良しなグ

ルールであることの危うさといざという時の統率力といったところかもしれない。

やはりと言うべきか仲良しグループが故にどこか閉鎖的な空気のある彼らには他のギルドに知り合いはいないようで、横の繋がりが無いのは情報を得るのと攻略組に名を連ねる点で痛いのだ。

ソロプレイヤーであっても少しは他の攻略組ギルドとの協力関係を築いていかなければボス戦に呼ばれることも難しくなってしまうし、このアインクラッドでは情報を得る手段が現実よりも限られているので横の繋がりがあればあるほど役に立つ。

いつか攻略組に入りたいのならそれは改めるべき課題である。

そしてもう一つ、全体的なプレイヤースキルの低さだ。

最近になってから黒猫団が狩り場としていた当時の攻略組プレイヤーを思い出してそれと比べてもまだまだ差は埋まっていない。

サチは今まで全く手が出せなかった金額の服を買った。

娯楽の少ないアインクラッドではたまのお洒落も重要なのだろう。

でも、フィールドに出て狩りをするか生産スキルを鍛えて商売をするかしなければお金は稼げないのだ。

ゲームの中であつてもそこは現実世界と同じように大変な苦勞を強いられる。

臆病なサチが戦闘で足を引っ張っているのは事実だけど、だからと言ってケイタ含む

メンバー4人だけであっても実力的に狩りは安定しないので彼女を生産職にシフトするのは現時点では好ましくない。

それに5人揃ってこそ黒猫団のアットホームな暖かい雰囲気が生まれるし、この仲良しグループを引き裂くような真似はしたくない。

そうなれば自ら戦って稼ぐしかないという現実を怖がりな彼女がまだ気付いていないのが心苦しくもある。

「過去編」 date with Sachii part.

2

季節は春を終えて初夏へと移り変わる頃。

この浮遊城アインクラッドは1ヶ月ほど時間が戻ったかのようにぽかぽかとした快晴のお花見日和だった。

10層主街区で俺が唯一知っている観光スポットである青々とした木々に囲まれて騒がしい街の中とはまるで別空間にも感じる静寂に包まれた公園に立ち寄り、2人でゆっくりと羽根を伸ばしていた。

しかし、内向的なサチとコミュ障ゲーマーな俺ではベンチに腰を下ろしても中々話題が弾まずに無言の時間が続いていた。

現実の話はマナー違反、攻略とか戦いの話は臆病な子にするもんじやないし自分のレベルとか色々嘘がバレる。

すっげえ気まずいからどうにかしたいけど俺には荷が重い……!

でもこんなのんびりできた時間は久しぶりか。

半年間今までずっと攻略ばっかで、クリスマスも元旦も攻略のことで正直あまり気が

休まらなかつたしな。

「ん?」

目の前に映る樹木達に心の中で「どんな話題があるかな?」なんて話し掛けてしまうほど追い詰められていた俺の肩に何かが横からのし掛かる。

気になって隣を見ると、このあんまりにも暖かく過ごしやすい気候のせいか眠気に負けて寝息を立てるサチがこちらに倒れ込み俺の肩を枕にしていた。

「:すう」

女の子にこうも密着された経験が妹とアスナ以外にほとんど無い俺はかなり戸惑いつつも、心底安心した様子で眠るそんな彼女の姿に和まされて笑みがこぼれる。

昼は黒猫団のレベル上げに付き合ひ、夜はひとり最前線に潜ってひたすら自己強化に勤しんでいる俺も睡魔には襲われているが最近になって噂されている睡眠PKとやらを警戒して眠気をぐつと堪える。

暖かい陽だまりの中でサチと共に過ごすこのひとときはとても心地良いものだった。

それこそここが仮想世界であるとは信じられないほどリアルな感覚が身に染みて心の内に安らぎが生まれた気がする。

ありがとう、サチ。

その後、実に2時間も昼寝を堪能してから目を覚ましたサチが頬を真つ赤にしながら俺に謝ってきたり迷惑を掛けた詫びとしてスイーツを奢ってもらったりと、2人きりでこのオフを有意義に楽しんだ。

夕方になって拠点にしている宿に帰ると、現在開放されている全ての層の主街区を観光して食べ歩きをしているらしいケイタ達はまだ帰ってきていないようで、2人で夕食を取ってからそれぞれの部屋へ戻っていった。

今からでも前線に行つて狩りをすればすぐにレベルが上がりそうならい次レベルへの必要経験値が貯まっているので行こうか迷ったが、今日のささやかだけど幸せな出来事を思い出してなんとなく面倒くさくなった。

そのままベッドへ転がって何気なく右手を縦に振つてメインメニューを呼び出す。我ながら重度のレベル上げ中毒になってきてるな…。

お、アルゴからメッセージ来てるぞ。

いつの間にか新着メッセージが受信されていたのでメルマガを装った感じの何か無料のお得情報を教えてくれるものだろうと期待しながらそれを開いてみると、その衝撃の内容に呆然として開いた口が塞がらなくなる。

『今日は女の子との初々しいデートお疲れさん。』

尾行してたこっちも甘酸っぱさに和んだからこの情報は売らないでおくヨ。

そして一緒にいたアーちゃんからの伝言、「女の子を攻略する暇があったら迷宮区を攻略しろ」だとサ。

次のボス戦は色んな意味で背後にも気を付けないとナー』

え…？

あいつら、まさか尾行してきやがったのか!?

そのメッセージを読んだ後に今日の出来事のプレイバックが頭の中に流れていくと同時に恥ずかしさで身体全体が熱を帯びたような気がして、それを誤魔化そうと思わず叫びたくなる。

今日のサチとのあれこれはあの2人にだけは一番見られたくなかったというのに、ついつい楽しくて周りを見ることもせず尾行に気付かなかったせいで一杯食わされてしまった。

こうなったら索敵スキルは更に鍛えないと…!

あと、次のボス戦は絶対にアスナさんの近くには寄らないでエギルを陰にでもしとかないと細剣で刺されそうだ。

でも本当に今日は楽しかった。

こんな日をまた作る為にも、また明日から黒猫団を鍛えていつていつか攻略組に名を

連ねても皆と一緒にこの世界を歩いていきたい。

—ちようどのこの1ヶ月後、6月22日に俺のせいでサチは死んだ—

「過去編」再び独りに

オフから1ヶ月後。

また6人で迷宮区や高効率なレベリングスポットに潜ってレベル上げやお金稼ぎ、メンバーの全体的なプレイヤースキルの向上やサチの盾持ち片手剣職への転向に勤しんでいた。

情報を持っている俺のさりげない誘導により他の中層プレイヤー達と比べると圧倒的なペースでレベルも上がり、当時の最前線である27層より3つ下の24層での安全マージンを取ることができたのでそこを拠点にして狩りをしている。

しかし、サチの件だけは上手くいかなかった。

モンスターと至近距離で戦わなければならぬプレッシャーや恐怖感、臆病な彼女にとつてはかなりの負担になっているようで、前衛は適性ではないという判断を俺としては抱かざるを得ない。

けれどサチを含む他のメンバーは途中参加の俺ひとりを前衛の壁役として負担を掛ける方が心苦しいようでそれがより一層彼女に重くのし掛かるプレッシャーとなっていた。

その辺についてメンバー間でじっくり話し合おうとすると自分がお荷物になってい
ると思ってしまうたのか、サチが姿を現さず皆で探したという出来事があった彼女の前
衛への転向は後回しとなった。

2023年6月22日

そんなこんなではあったが一先ずこの1ヶ月間は順調に進んできたお陰でギルド
ホームを購入できるまでの資金を集めることに成功したので、リーダーであるケイタは
ギルドの所持金全てを持って主街区で売りに出されている一軒家を購入しに行ってい
る。

残った他のメンバーですっからかんになった所持金を見て笑ったりこれからのギル
ドの将来に思いを馳せていたら、メンバーのひとり「鼠から攻略組が取りこぼしたこ
の層の迷宮区の宝箱の情報を買ったから、ケイタが戻る前に一稼ぎに行こう」と提案し
てそれに同意した皆で迷宮区へと向かった。

攻略組はボス部屋を見付けることが最優先なので迷宮区内の宝箱を取り逃すのはよ
くあることだし、提供された不完全なマップデータから埋められていない場所にはお宝

がある可能性があるとも推測できる。

それを自らの足で確認して売り物にする情報屋もいるが、このアインクラッドで信頼性の高い情報屋はやはり鼠のアルゴがまず先に挙がるのでそのお宝の存在は事実なのだろう。

俺はその迷宮区で戦ったことが勿論あるので、そこが稼ぎはいいがトラップ多発地帯であることも知っていたけれどそれを告げようとは思わなかったのだ。

レベル的には充分安全圏だったのでその攻略は順調に進み、件のお宝があるフロアまで辿り着くのは思っていたよりも早かった。

途中で出くわすモンスターを倒して取得したコルも合わせてこの層で手に入る宝箱の中身の売上金があれば、購入したギルドホームにあらかたの家具を揃えることも可能ということもサチも含め皆張り切っていた。

そしてメンバーが買ったマップデータに示された宝箱のある大部屋に着くと俺はこれまでの攻略経験から第六感のようなものが働いて、その宝箱は放置することを主張した。

しかし理由を聞かれても、この層からトラップの難易度が上がるとは言えずに「なん

となくやばそう」と口ごもることしかできなかった。

結局、俺の弱々しい主張を聞き入れずにシーフ役のメンバーが宝箱を開けるとアラームトラップがけたたましく鳴り響いて3つあった大部屋の入口から大量のモンスターが押し寄せてくる。

このSAOの世界では魔法などが無いために囲まれたら即撤退が定石なので俺は大声で転移結晶を使うことを促したが、引き当てたトラップは結晶無効化空間で完全に退路を塞がれてしまったのだった。

その時点で俺は今まで制限していた上位ソードスキルで周りの敵を薙ぎ払ってパニックに陥ったメンバーを助けようとするが、ひとりまたひとりと為す術も無くモンスターに殺されていく。

その中でサチはモンスターの波に吞まれてHPを全て失う瞬間、我を忘れかけながら戦う俺に向かって右手を伸ばして何かを言おうと口を開いた。

見開かれていたその瞳に浮かんでいたのは、同じ部屋のベッドで夜毎俺に向けていたのと同じ、すがり付くような痛々しいまでの信頼の光だった。

どうやって生き残ったのか自分でも分からないほど憔悴していた俺は全てのモンス

ターを蹴散らした後に、もしかしたら生き残っているのではと思ひながら辺りを見渡すが4人の仲間の姿は無い。

そんな心が崩壊してもおかしくない状況であつても俺のHPは半分を割り込んだところまでしか減つていかなかったのだ。

それが自分と彼らのレベルの違いであることに改めて胸が締め付けられる思いだつた。

それから何を考えるでもなく独りで呆然としながら拠点としていた宿へ戻ると、新しいギルドホームの鍵を持って皆の帰りを待つていたケイタに行くわして俺は迷宮区での出来事や自分が生き残つた理由を包み隠さず打ち明ける。

その全てを聞いたケイタはあらゆる表情を失つた眼で俺を見てこう言つた。

「ビーターのお前が、僕たちに関わる資格なんてなかったんだ」

そう言い放つた後に彼は何かに通されるように宿屋を出てその足で主街区外れのアインクラッド外周部へ向かつて、それを追い掛けた眼前で何の躊躇いも無く柵を乗り越えてそこから無限の虚空へ身を躍らせた。

人恋しさに耐えられずに嘘を付いて近付いてしまった俺のせいで彼ら月夜の黒猫団は死んだ。

人を導き育てることができるといふ根拠の無い自信を持つた自分の思い上がりや身

分を偽る為に彼らに与える情報を吟味して全てを明かさなかったのだ。どれだけ罵倒されたって許されはしない。

その後、これから何をしようか迷いながら街をさまざましているとあの宝箱の情報を売ったアルゴを見付けて呼び止めた。

あの情報さえ無ければサチ達は死ぬことはなかったはずだと情報の真偽も含めて彼女に全てをぶつけて問い詰める。

アルゴを責めたって自分の罪が軽くなる訳じゃないのは分かっているけれど、誰も関わりたくないが為に未だ俺を慕う彼女にも嫌われたかったのだ。

「……キー坊。」

オレたちは絶対に疑わしい情報は売らないし、その黒猫団のメンバーに情報を売った覚えもない」

「……なに？」

確かに彼女の情報が間違っていたことなど1層ボスの主武装くらいであるし、それ以前に間違っている可能性を広く呼び掛けていた。

しかし、β時代の情報が無いこの層では間違いがあってもおかしくはないと疑惑が深

まるばかりだ。

「本当だよ。」

こんなことは言いたくないけどネ。

その件、最近出て来たオレっちの偽者の手口に似てるナ」

1ヶ月前にアルゴから聞いた『鼠を騙る偽者』の情報。

これまで彼女の名前を利用してPKを行っていた連中。

そして何より攻略組を内部から崩そうとして潜り込んでいた犯罪者プレイヤーや情報屋アルゴの名を騙った偽者が殺人ギルド『笑う棺桶』ラフィン・コフィンに入っていて、俺に攻略組から追い出されたその恨みを晴らす機会を伺っていたとしたら……？

憶測ではあったがそう考えれば全てが繋がるような気がして戦慄を覚えた俺はその場で立ち尽くす。

アルゴにしたって1度嘘の情報を流してしまえばもう堂々と街を歩くことは出来ないし、後続の役に立てようと攻略本を作る為に情報を残しながらも事前情報との違いから死んでいったβテスター達への負い目のようなどうしようもない想いも知っている。

「ごめん、アルゴ。」

……お詫びでいくら払っても構わない。

今掴んでる犯罪者プレイヤーの情報を売ってくれないか」

そして俺はその日からインクラッド攻略の傍ら、犯罪者プレイヤーを追い詰めて牢獄へと連れていく『犯罪者狩り』を行うようになった。

月夜の黒猫団ごと俺を葬ろうと画策していたプレイヤーを探し当てこの手で殺す為に。

人殺しとなって疎まれようともそれが彼らへの償いと自らへの報いだと信じて…。

—その1年半後、インクラッド攻略が振り出しに戻っても偽者の情報は掴めずにいるどころか俺が捕まえた犯罪者達は脱走して野に放たれている。