

# 修羅に生きる

てんぞー

## 【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】

刹那に全てを賭けるその姿こそ原初の輝きであり、また闘争の本質である。  
修羅、とはそういうものである。

# 目次

デスゲーム	デスゲームの始まり	森の異形	月光の森	鼠のお使い	鼠のお使い	鼠のお使い	鼠のお使い	王と挑戦者達	王と挑戦者達	ホロウ・フラグメント
				IV	III	II	I	III	II	
170	158	146	135	115	100	84	55	34	1	

冒険者	冒険者	冒険者	冒険者	冒険者	冒険者	冒険者	冒険者	冒険者	冒険者	冒険者
涙は枯れて	神様なんていないクリスマス	休日の終わり	虚ろな世界	虚ろな世界	虚ろな世界	虚ろな世界	虚ろな世界	231	221	206
335	323	312	297	281	269	255	244			

335      323    312    297    281    269    255    244    231    221    206    192

涙は枯れて

涙は枯れて

III II



357 347

# デスゲーム

## デスゲームの始まり

手の中に重みのあるナーヴギアを握り、スマートフォンをもう片手で握る。既にナーヴギアのコードは既に接続されており、これで起動可能状態に入っているらしい。らしい、と言うのはこれに詳しくはないからだ。というより機械全般、そこまで詳しくはない。どこかで勉強しなくてはならないと思い続けはするが、何時も何時も後回しにしてしまう悪癖がここに来て祟っていた。

「おい、遼太郎これで……準備いいのか？」

『おうおう、俺が言つた通りやつてりやあそれで問題なく使える筈だ。ほら、ナーヴギアの起動ライトが緑色になつてるだろ？　あとは被つて“リンク・スタート”つて言いやあ終わりだ。S A Oはもうセットしてあるからキャラクタークリエイト終わらせでログインだ』

「うわあ、まだやることあるのか。不安だなあ、マジで」

『心配すんじやねえよ、第一操作のほとんどは直感的なもんだからそう心配しなくてもいいぜ？　指で触つたりして動かすわけだしな。ま、俺が言つた集合場所で待つてりや

あ俺から迎えに行くからよ、それまでちつと待つてりやいいさ』

「どうか遼太郎、ゲーム遊ぶ相手だつたらネットとかにも他にいるんだろ？ 態々俺を誘わなくとも良いだろうに……」

『いやいや、何言つてんだお前。ソードアート・オンラインつてのは体動かして遊ぶVR MMOだべ？ お前昔からチャンバラやつてるじやねえか。ここでお前を誘わずに何時誘えばいいんだよ！ ほら、もうそろそろログインできる時間だし、準備しておけよ、じやあな！』

び、と音を立ててスマートフォンが切れる。口の中でぶつぶつと文句を言いつつも、ソードアート・オンラインの前評判と情報に関してはある程度集めているので知つている。曰く新世代のゲーム、だとか。コントローラーを握つて遊ぶゲームとは違つて実際にゲームの世界に両足で立つて、剣を握つて、そしてモンスター達と戦う内容となつてゐるらしい。携帯ゲーム機やPCゲームで多少遊んだ覚えがあるとはいへ、そこまでのめりこむ性質ではなかつた。

遼太郎の言う通り、棒振り程度しか能のない男だ。

「まあ、興味あるから別にいいんだけどさ……」

ナーヴギアを数秒眺めてから、それを被る。意外とぴつたりフィットするその感触に驚きつつも干したてのベッドの上に寝転がる様に体を落ち着ける。遼太郎の話による

とナーヴギアを使用する際はこれが一番落ち着く上に体が疲れない体勢らしいとか。

「ちつと落ち着かないけど、何とかなるか」

体を落ち着かせたら目を閉じ、そして言われた通りの言葉を口にする。

「——リンク・スタート」

瞬間、目を閉じたはずの視界が一瞬でグレーの世界へと切り替わり、プリズムの様な輝きが視界を埋め尽くす。眩しくはなく、色を調整している、そんな感覚が感じられる輝きだつた。ただ虚空に浮かぶような感覚に身を任せていると世界は色と形を変え、やがて小さな部屋の中へと到着する。両足で立つのその空間は見たことのない部屋であり、そしてどこかしら中世ヨーロッパを感じさせる内装を持っていた。

部屋を見渡せば、そこには大鏡が存在しており、その前に立てば目の前に半透明なウインドウが——ホロウインドウが出現する。ハイテクな表示にちよつと後ろへ下がりながら、そこに書かれている文字を見、そして口に出して読む。

「えーと……ようこそソードアート・オンラインの世界へ。ここはゲーム開始前にアバターを作成する為の部屋です、アバターは貴方がこの世界で活動する為の分身であり、もう一人の自分です。基本的な性別、容姿をここで決めましょう……か。つまり色んなゲームで存在するアバター作成画面がこの部屋なのか。へー、さすがVRゲームってやつだな、すげえわ」

そんな感想を口に出している間にも大鏡の横にアバター作成オプションが出現する。そこには男と女、髪型、肌の色、等と百を超える項目が存在していた。その詳細つくりに軽くドン引きしつつも、良く考えればスクリーンではなく実体を通して遊ぶのだから、それぐらいは項目が増えるだろう、と納得する。ともあれ、まずはアバターの作成に物凄い時間を食われそうだなあ、なんてことを思いつつも、

お約束として性別で女性を押してみる。

次の瞬間、大鏡の前には革の軽鎧姿の女がいた。

「うおっ!? つてなんだこれ!/? 声も違うし!/? すげえなあ……」

◆  
ネカマをやる気は皆無なので、性別のスイッチを戻して男の姿へと戻す。なんだかちょっとともつたいない気もするが、面倒な気配もするので男でアバター作成を始める。——と言つても、別の自分を作成するのも激しく面倒だ。別の姿の自分、というのも大分想像ができない。問題があればその時はその時で作り直せばいい、そういう考え方もあつて、なるべく自分に似たアバターを作成してみるか、という試みを開始してみる。

アバターの作成はそんなに難しいことはなく、十分少々で完了した。現実での自分の姿を作るだけなので体に違和感はないし、作成に関しては問題なかつたが、さすがに項目が百個もあると確認とかで時間がとられる。おかげで作成が終了するには三十分ほどの時間を必要としてしまった。

しかし大鏡を通して確認する自分の姿は現実でよく見る自分の姿だ。東洋系に少々若さを感じる顔立ち、鋭すぎない程度には悪い目つき、そしてショートカット髪。しかし一点だけ、身体的特徴で変わっているのは髪色だけだ。折角という事で、髪色は本来の黒ではなく白を選んでみたが――これは良く見る中学生に人気な髪色ではないか、と内心では少々冷や汗をかいていたりする。ただたまには、冒険も悪くはないかもそれないという思いはある。

作成が完了してから了承ボタンを押すと、部屋の入り口の扉がゆっくりと音を立てながら開く。そして再びホロウインドウが出現する。

「扉を抜けたら始まりの街へワープ、か。初心者教官がいるから会いに行くのがおすすめ、つと。まあ、遼太郎のやつが待ってるだろうからさつさと待ち合わせ場所に行くか……えーと、目印は大きな樹だつけな」

アバターの作成を終えて部屋から踏み出す。その瞬間に一瞬で視界の中で世界は白い光に包まれ、そしてその次の瞬間には喧噪に包まれた広い空間に投げ出されていた。

硬い石畳の大地を靴の裏に感じつつも、顔を持ち上げて目に入る光景の全てを受け入れる。

「……すげえ。舐めてたわ、バーチャル」

視界いっぱいに広がるのは現実のものとしか思えない中世の街並みだつた。石畳の道路、石やレンガの建造物、そしてゆっくりと道路を占領して動く馬車の姿。それは現代では全く見る事の出来ない風景であり、大昔へとタイムスリップしてしまつたかのような感覚を錯覚させるものだつた。所詮はゲーム、と舐めていたことを認めなくてはならない。そしてそのうえで、恐ろしいほどにすごいものを人間は生み出すことに成功してしまつた。それを理解できた。

手を握つて生み出す感触、鼻を動かして感じられる匂い、そして通りすがりの人々から感じられる視線や気配。その全てがリアルに詰まつていた。ここは自分が今見て感じる限りは、限りないリアリティの詰まつた新しい世界だつた。何故遼太郎があんなに興奮し、そして遊ぶことを推し進めてきたのかが一瞬で理解できた。

これに触れない事は、これを遊ばない事はそれだけで人生を損している。

そう言い切れるほどの感動を今、こうやって新たな場所に立つて感じていた。

その感動を胸に感じつつも、遼太郎との待ち合わせを果たす為にも歩き始める。遼太郎は巨大な樹が存在し、その根元で待ち合わせしようと言っていた。この最初の街のシ

ンボル的なものらしいが、それはちょっと辺りを見回せば直ぐに見つけられるものであつた。五階建てのビルか、それ以上の高さを誇る巨大な樹はスタート地点から家屋を超えて見ることができた。ファンタジー世界だとこういう法則の一切を軽々と無視で来て便利だな、なんて感想を抱きながら大樹へと向かつて歩き出そうとしたところで、「何か用か?」

振り返りながら肩を叩こうと手を伸ばしていた、少女の姿がある。長い黒髪に青い服、そして自分と似た様な革のポイントガードを装着している少女はちょっとだけ困惑している様子を浮かべたが、それを直ぐに振り払いながら此方へと視線と笑顔を向けてくる。

「お兄さんお兄さん」

「はいはい、なんだいなんだい」

「ここどこ」

「始まりの街とかいう場所らしいよ」

「どこといわれても正直ログインしたばかりなのでそこらへん、聞かれても詳細な話はできなくても困るのだが。ただ少女はそれを聞いて腕を組むと成程、と頷いてからまた視線を此方へと向けてくる。それはまだ質問があるといった様子で、別段詳しくもないでの質問付けにされても困るからそろそろ自分は初心者でベータスターでもないと

告げようとしたところで、

「お兄さん、ここ、VR世界だよね？」

「VR世界ってかソードアート・オンライン、だつけ？ VRMMOの中だわな。あとお兄さんドがつく程の初心者だからこれ以上の質問はボロが出そうで辛いよ」

「おお、それはお兄さんに悪い事しちゃったね——お返しに何も出来ないけど!!」

「お前、結構いい性格してるな」

そう言われてサムズアップを向けてくる少女はありがとう、といいながら軽く頭を下げ、

「それじゃあやることがあるからバイバイ！」

「うーい、元氣でやれよ名も知らぬ少女」

手を振りながら走り去つて行く少女を眺める。こちらを見ながら手を振つている為、勿論前を向いていない。だから二十メートルほど走つたところで少女は通りすがりの者にぶつかり、そのまま吹つ飛び、そして人ごみに衝突していた。その光景は現実ではありえないのだろうが、

「ゲームのファンタジー世界だとああいうのもアリなのかな、奥が深いなあ」

妙な関心を抱きつつ、待ち合わせ先である大樹へと向かう。と言つても、スタート地点からそう遠くはない上に、そこまで伸びる道路が既に存在している。一分もしない

ちに歩けばあっさりと大樹に到着することができる。そこには自分と同じように待ち合わせに使っているのか、他にも多くのプレイヤーの姿が見える。意外とバリエーション豊かというべきか、カラフルというべきか、かなりの数のプレイヤーがここからは見える。

しかし男女比率を見て、女の方が遙かに多いのはやつぱりゲームの宿命というべき所なのだろうか。まあ、人間だれしも“違う自分”という願望を抱いているのだ、こんな世界だつたらやつぱり違う姿を取りたくなる——そこには自分の様な例外もいるのだろうが。まあ、人それぞれだろう、と結論を付けると、聞きなれたやかましい声が響いてくる。

「お？　おお？　いたあ！　つてか姿がほほまんまじやねえーか！」

「お」

視線を声の方向へと向けると赤髪の男の姿が視線に入る。顔も若干美形タイプ、頭にバンダナを巻いており——全く知らない人物の姿だ。ただその声は非常に良く知っている人物のもので、間違ひなく待ち合わせをした男のものだ。つまりは中学からの長い付き合いのある友人——壺井遼太郎だ。やはりアバターは相当カスタムしているらしく、バンダナと声以外に本人との共通点を見つける方が難しい。しかし良く気配を巡らせて集中すれば、なるほど、と遼太郎の気配を理解できる。

「見つけるのに苦労するかと思つたけどおめえ、マジでそのまんまだから苦労もクソもなかつたわ。一応質問しておくけどさ、アバターの名前、なんて設定したよ？」

「シユウ。まあ、ローマ字入力しかできないから shuだけさ」

「いや、そこは本名だけは避けろよ……！」

遼太郎がそう言つて地団太を踏むが、何か間違つたことをしただろうか。割かし良くあるもんじやないかと思うが。もしかして容姿に本名という組み合わせが悪かつたのだろうか。いや、今考えてみるとかなり危ないかもしない。が、面倒なのでもうこれでいいや、という感じはある。ともあれ、遼太郎の姿は頭の中に叩き込んでおいた。これで姿が変わつても直ぐに解る。

「えーと……」

「クライン、クラインだ。ちよちよつと失礼、サクサクフレンド登録しちまおうか。それに街の入り口の方でコツとか教えてくれそうなプレイヤーを見つけて今までたしているんだわ、早くそつちへ行こうぜ。俺、超楽しみにしてるんだわ」

「お、おおう」

遼太郎——改め、クラインの指示に従つてサクサクとフレンド登録を完了させると、こつちだ、と言つてそのまま走つておそらくは街の外へと一直線に向かつて行く。クラインのその姿を追いかけるために同じく走り、クラインの後姿を見失わないよう

追いかけて行く。しかし体に感じるのは不自然な疲労のなさと、そして体の軽さだつた。リアルで運動する時も若干体が軽く感じるのだ。まるで本来以上の力を得たかのような、ちょっとしたスーパー・マンの気分だつた。

少しずつ感じる現実と仮想世界の違いを肌で理解しつつも、走つて行くクライインの背中を追いかけ、そして到着するのは巨大なアーチ状の門を誇る街の出入り口だつた。プレイヤー以外にもN P C の様な姿が頭の上にカーソルを浮かべて立つてゐるのが解る。

ともあれ、クライインに引つ張りまわされるような感じで門の外へと出ると、そこには黒髪長身の青年が背中に剣を背負つて立つていた。それに向かつてクライインは片手でおーい、と声を出して手を振り、注意をひいていた。知り合いとしては恥ずかしい事極まりない行動だが、どうやら相手側はそれを寛容に受け入れたようで、苦笑しながら小さく片手を上げていた。その二人に素早く自分も合流する。

「つとわりいわりい、こいつを連れてきたかったんだ。俺以上にペーパーの初心者でよ、たぶん一番助けが必要だと思うからさ。な、一人ぐらい問題ないだろ？」

「いや、まあ、一人ぐらいは問題ないけどさ……俺はキリト」

「おっす、オラはシユウ。特技はチヤンバラな」

片手を上げて適当に挨拶をする。軽く困惑している様子だが、ノリが多少軽い方が初対面相手には割ととつつきやすいものがあると個人的には思つてゐる。それにこれは

ゲームの世界なのだ、だつたら中の人的に考えてネットスラングを少し使つた方が会話も運びやすいだろう。その為、ちょっと軽めに対応を考えておく。相手、キリトもその意図が理解できたのか、笑みを浮かべてくる。

「それじや予定より一人増えちやつたけど……これから草原の方へ出て軽いレクチャーをするけど問題ないよな?」

「宜しくお願ひします先生!」

「キヤー、私先生のかっこいい所が見たいわー！」

「男に言われてもなあ……」

◆  
笑い声を響かせながら、基本的な情報をキリトに教授してもらいつつ、そのままレクチャーの為にも草原へと向かつて歩き進める。

「——SAO……つまりソードアート・オンラインでの戦闘は全てリアルタイム処理で行われる。つまり敵との戦闘中にヘイトカターゲットを取ってくれる味方がないない限りは絶対に休むことはできない。それにベータテスト中の話だけど、『無敵時間』の存在も確認できていない。だから街の一歩外に出て街の保護から外れた瞬間、油断して

いれば何時死んでもおかしくはない状況だつて事を忘れないでくれ。いや、まあ、死んでも街でリスボーンするだけなんだけどさ」

そう言つてキリトは草原を歩いていた青いイノシシの様なモンスター、《フレンジーボア》に向かつて石を持ち上げて投げる。それにあたつた《フレンジーボア》が非アクティブ状態から戦闘態勢、アクティブ状態へと変化し、草原の大地を前足で踏みながらキリトを睨み、突撃して来る。既に片手剣を抜いていたキリトは軽いサイドステップで《フレンジーボア》の攻撃を回避し、そして剣を片手で構える。

「こんな風にこつちが何もしなくてもターゲットされてれば勝手に襲い掛かつてくるからね、ここらへんはリアルで喧嘩したりスポーツしたりするのと一緒にだ。ただ、まあ、この世界の俺達はリアルのそれよりも遥かに強いからなっ！」

突撃から転び、そして復帰した《フレンジーボア》が立ち上がり、再びキリトへと向かつて突撃して来る。それをキリトは刃を構えると、その刃が青く染まる。《フレンジーボア》の動きに合わせてキリトが繰り出した動きは現時点のキリトの技量を“大きく超える”動き、伸びる様に斜め切りをエフェクト共に《フレンジーボア》の顔面へ正面から叩きこむ。

「こんな風に俺達には《ソードスキル》が存在する。俺達の脳波と動きと運動して発動する必殺技みたいなものだ。ちなみに脳波、とか言つてゐるけど“出したい”とか技名を

連動する始動モーションと共に繰り出せば発動するよ。まあ、これも無限に繰り出せるわけじゃない。SAOの世界にはSPつて能力があるのが見えるよな？それが時間経過と共に回復するんだけど、それを消費して《ソードスキル》や《バトルスキル》を発動させることができるんだ」

ちなみに、とキリトが付け加える。

「このSPは時間経過以外にも回復アイテムを使つたり、一部のパツシブ系スキルを習得していると回復できたりするよ。まあ、解りやすい例で言うとベータ中に発見された《パリング》とかかな。《武器防御》カテゴリーのパツシブスキルなんだけど、これはパリング行為、つまりは相手の攻撃を受け流す事が成功した場合に自動でSPを回復させてくれるスキルなんだ。うん、まあ、これ以上はちょっと詰め込みすぎかなあ」

知識量に感心しつつも、左腰につけている鞘から片手剣を抜き放つ。なんでもクラインとキリトは格安の店で装備を買い替えているらしいが、そんなこと自分には解らなかつたので、まだ初期装備だ。そのうえ、メニューの表示の仕方もたつた今、キリトとクラインから学んだばかりだが、キリトのレクチャーのおかげで体の動かし方、戦い方の大体は理解できた。

「こんな感じか」

キリトがやつたように、剣を同一の動作で構え、そして初步の初步、片手剣の《ソー

「ドスキル》である《スラント》を正面の何もない空間へと向けて放つ準備を完了する。放つ。そう脳に命じた瞬間、自分の意思とは別の意思が勝手に体を動かし、斜めに斬撃を発生させる。そのモーションを終えて短い硬直に入ると、クラインが横でおお、と声を漏らしながら手を叩く。

「やつぱすげえなああ、シユウ。俺なんか五回ぐらいやつてるのにまだできねえぜ。流石剣術やつてるだけはあるよな」

「え、チヤンバラつて部分冗談じやなかつたんだ」「気が付いた時には竹刀を握つてたからなあ——」

とはいっ、竹刀を握つて何か特別な事をやつて来た覚えは欠片もない。ついでに言えば誰かと勝負した経験も一切ない。それに繰り返しやつて来たのも基本動作だけだ。ただそれを必要性は感じないので、勘違いは勘違いにさせておいたまま、片手剣を持ち上げて目線の所まで持つてくる。今の動き、《ソードアート》を体で感じた事を、シンブルに表現する。

「——気持ち悪い」

「え、なに、電腦酔いかなんか!?」

「ちげえよ馬鹿。純粹に体が勝手に動くつて感覚が気持ち悪いってだけの話だよ。これぐらいだつたら普通に体動かしてもできるし、逆に無理やり動かされている感があつて

なあ……」

「まあ、感じ方は人それぞれだし、しようがないんじゃないかな。実際《ソードスキル》が使いにくい部分つてあるし。たとえば技後硬直の部分とか。だから《ソードスキル》も基本ぶつぱじやなくて、トドメとか相手に隙ができたら叩き込むようなものだし」「ほむ」

キリトに言われたことを踏まえ、適当に落ちている石を二個程持ち上げる。それを左手で握りつつ、右手で片手剣を構える。十メートル先にいる《フレンジーボア》に狙いを定め、左手で握る石を一個投擲する。体の横に石を当てられた《フレンジーボア》が反応し、その真っ赤な目を怒りに染めて、此方へと視線を向けてくる。二度三度程大地を擦る様に前足で力を溜めた《フレンジーボア》は、次の瞬間に走つて飛び上り、体当たりを仕掛けてくる。

飛びかかってくる《フレンジーボア》の目に向けて石を投げつける。システムの補助などなくとも五メートルほどの距離にまで近づけば外れる事なんてはなく、見事に《フレンジーボア》の目に石が衝突し、その衝撃に《フレンジーボア》が両目を閉じる——まるで生きている生物かの様なリアリティに驚かされつつも、生物としての反応をしつかりとやつてくれているのであれば、

多少のマンチ行為は通じそだと理解する。

そう思考するのと同時に多少減速した《フレンジーボア》の左目、そこに左手の中指と人差し指を突き込み、残った三指で眼窩の外側を掴み、《フレンジーボア》を目で掴み——大地に背負う様に叩きつける。同時に右手で握っている片手剣を横に薙ぎ払う様に振りぬいて逆さまに大地に衝突した《フレンジーボア》の足を斬り飛ばす。

そこから更に踏みつける様に追撃を考えた所で、既に体力的な限界を迎えていたのか、足を振り上げる間に《フレンジーボア》のHPが一気に緑色から赤色のゾーンへと突入し、そして消え去る。足を踏み下ろす前にその体が砕け、取得物を示すホロウインドウが出現する。

「なるほど——やはり地面こそが最強武器だな、やっぱドランクやスリープからの地面か……」

「ラクシシアじゃねえからここ! G Mを困らせる事はやめような! あと戦い方に関しても物騒すぎるだろお前! なんだよ目つぶし投げって、考えもしなかつたわ」

「多分開発者でもそんな戦い方をする事を想定していなかつたんじやないかなあ……」

「いやあ、目と機動力を奪うのは基本だからね? いや、予想よりも敵が柔らかかつたからトドメまではいらなかつたけどさ。もうちょいスペスペ斬つても問題なさそうだこれ」

「寧ろお前は一体なにと戦うことを想定してるんだ……?」

はつはつはつは、と笑い声を上げながらサムズアップをキリトとクライインに向け、取得物を確認しつつも考える——この世界、SAOの世界は凄いと。《フレンジーボア》の目の中に指を突っ込んで時には確かに肉の生温かさを感じる事ができたし、石や大地、生物のテクスチャや感触が何処までもリアルに再現されている。その再現性の高さ、そして肌で感じる感触がリアリティが素晴らしいとしか表現できない。

「凄いな、SAOは。最初はたかがゲームって侮ってたけど、その認識を改めなきやいけないな、こりや」

「だろだろ？　ところでシユウ先生、一発で《ソードスキル》を成功させるコツを教えてください」

「才能……かな……？」

ドヤ顔でクライインへと向けて笑顔を放てば、クライインがクソ、と叫びながら素振りを開始する。実際才能があつたところで剣技、剣術に重要なのはひたすら反復練習すること基礎を固める事だ。どれだけ基礎を固めたかによつて剣の実力は決まるものだと個人的には考えている。だからとりあえず心の中でクライインの事を応援しておく。

「それじやあ、軽く狩りしようか？　ながらだけど《バトルスキル》に関しても軽く説明しようか。情報屋の仕事を奪つちゃう感じで悪いけど《隠蔽》と《索敵》スキルぐらいだつたら俺でも習得条件は教えられるし、それが終わつたらレクチャー終了つて事

で

「ういーっす」

「宜しくお願ひしまーっす」

キリトに感謝しつつ、パーティー狩りをする為にもパーティー申請を受け取り、許可の方にチェックを入れて行く。



「お」

ファンファーレと共に頭上でレベルアップの表示が出現する。たつた今倒したばかりの『フレンジーボア』の姿を踏みつけて破壊しながら目の前のホロウインドウを確かめると、それは通常の習得物を表示するリザルトウインドウとは違った、レベルアップ確認ウインドウだった。そこには今までのレベルと現在のレベル、現在のステータス、そして最後にレベルアップによつて割り振る事の出来るボーナスポイントが表示されていた。それを確認していたキリトが此方、自分とクラインに軽く拍手する。

「おめでとう、それがSAOにおけるレベルアップだよ。レベルが上がるとそうやつてレベルアップ画面が登場して、レベルアップ分のステータス配分ができるんだ。ちなみに

に配分ができるのは筋力のSTR、敏捷度のAGI、耐久のVIT、そして器用度のDEXだ。ちなみにこのステータスは地味に戦闘能力だけじゃなくて自分の動きとかにも影響して来るから注意な。たとえばAGIを上げ続けるとAGIを参照するステータス、回避力が上昇する。ただそれだけじゃなくて走ったり、武器を振るう速度も上昇するんだ」

そしてキリトはそこからそれぞれのステータスが何を意味するかを教えてくれる。STRは攻撃力に、VITはHPと防御力に、そしてDEXは命中力に影響すると。

「ただ、SAOにもレベル差による補正みたいなものは存在するからな。二十レベル以上離れている相手だつたら攻撃は簡単に中るし、相手の攻撃がヒットしても回避判定で成功してノーダメージで済んだりもする。まあ、ネトゲの常としてバランス型は爆死確定だし、特化型も爆死確定しているから二極型が安定すると思うよ。ついでに言えば格上狩りを続けるならある程度のDEX上げは必須。装備で安定させる手もあるけどね」「成程なあ……んじゃあ俺はとりあえずSTRに2、AGIに3つて感じにしておくかなあねえ」

「じゃあ俺はSTR先行型でSTR3でAGI2にしておくかなあ」

流石ベータテストに参加していただけはある、と言える。まだSAOのWIKIが存在していないらしく、事前に調べていたクライイン曰く、こういう部分はやっぱりベータ

テストで遊んでいたプレイヤーの感想や情報公開を待たなきや取り返しがつかないらしい。こんな状況で快く情報を分けえくれるキリトの様な人物を見つける事は純粹な幸運として感謝した方がよいのだろう。

そんな事を考えながらレベルアップ処理を完了させると、クライインが時計を確認する。

「うおつと、やべえ。ピザ屋にデリバリー頼んでたんだよな、もう時間だわ。俺は一旦落ちてメシにする予定だけど、キリトとシユウはどうすんだ？」

クライインのその言葉にキリトは剣を横に軽く振つてから背中の鞘に片手剣をしまい、「んー、そうだな。俺もそろそろ一回落ちて何か食べてきた方がいいかもしないなあ」

そう言つて、二人の視線が此方へと向けられる。流れ的に期待されているのは解る。だから肩を振つて手を広げる。

「冷蔵庫の中に煮物の余りがあるしそれを食うわ」

「んじやフレンド登録したら一旦解散かな」

「……そう、だな。うん、そうしよう」

いつたんキリトが動きを止めるが、そのままフレンド登録を互いに完了させる。ネットでの交流の経験は軽度にあっても、こういうネットゲームでの経験は皆無なので、なんだか若干感慨深いものを感じる。フレンドリストに載っているクライインとキリトの

名前を確認してから、フレンドリストを閉じて右手の剣を腰の鞘へ戻す。これで自分もネットゲーマーデビューかあ、なんてことを呟いていると、クラインの呟きが聞こえてくる。

「あれ……なんだこれ、ログアウトボタンがねえぞ」

「え、そんなことはないだろ」

「ログアウトボタンがないとかデバッグするしない以前の問題だしなあ」

キリトがそう言うのに納得し、苦笑しながらログアウトボタンを求めてシステムや設定メニューをスクロールするが、出現させるホロウインドウにはどれもログアウトのボタンが存在せず、クラインの言うとおりにログアウトが不可能という状況になつていた。おいおい、という声を漏らしながら他のメニューも出現させながら確認するが、そこにログアウトボタンの表示は見つからない。

「勘弁してくれよお、俺あこのタイミングに合わせてピザを注文したんだぜ？　既に支払いは終わらせてるし、これでログアウトが遅れちまつたら冷たいピザを食べる羽目になるじゃんかよ。冷たいピザと再加熱したピザ程食つてて不味いもんはねえっちゅーのによお……」

悲しげにそう言うクラインの姿に呆れ半分で溜息を吐くと、キリトが頭を搔きながら声を漏らす。

「うーん、バグ……か……？　いや、だけど、うーん……どうせ今頃GMコールが集中してそうだし、直ぐに緊急メンテの表示もでるからログアウト出来る様になるまでちょっと休憩しようか」

「早めにそうなることを切実に祈る。俺、明日は朝から仕事あるからあまりログアウトが遅くなるとキツいんだけど」

「社会人にはキツイよなあ、そういうの」

クライイン——リアルでの壺井遼太郎、そして自分は既に二十歳を超えて、社会人として社会に出ている。そしてそれぞれ休日に顔を合わせたりして遊ぶものの、しつかりと職を持つて活動している。故に遊べる時間は限られている。そんな中で、こんな風に無駄に時間を拘束されるのは少々痛い。なら精神的にも肉体的にも余裕がある今、多少狩りでもしてメンテナンスまでの時間を潰すべきではないかと思う。

ただ単純に思いつき剣を振るえるというシチュエーションに心が躍っているという事もあるのではあるが。だからもう少し『フレンジーボア』を虐殺すべきか、そう思つて納刀したばかりの刃の柄に手を触れた瞬間、

リーン、ゴーン、と鐘の音が響く。

「なんだこれ」

「たぶんGMからの報告とかあるんじゃないかな？」　ほら

そう言つてゐる間に体の周りには青いエフェクトが纏わりついていた。それはアバター作成を終えた後に感じたテレビポートと同じような感覚を感じさせるものであつた。つまりはどこかへ転移させられるのだろう。GMから早めの対応がある事に安堵しつつ、目を閉じて転移の光に任せれば、一瞬だけの浮遊感が体を襲う。上も下も解らない感覚が一瞬だけ生まれ、そして次の瞬間には消え去る。

目を開いた時にはゲームスタート直後の広場に立つていた。横を見れば光と共にクライン、そしてキリトが出現し、それ以外にも続々と他のプレイヤー達もこの広場へと転移させられていた。ログアウト不可に関する説明が今からおそらく行われるのであろうが、この行為に僅かな違和感が残る。

——何故、態々こんな真似をする……？

GMならお詫びのメッセージを送るかなんなりをすればいいだろう。その方が遙かに効率的で楽に違いない。

直感に嫌な感覚が引っかかる。そして割と直感には信頼を置いている。故にこれから、嫌な事が起きるのだろうと確信しながらも、できる事はなにもない。黙つて覚悟を決めながらどうするか、と腕を組んだところで――急激に空の色が変わる。

青く澄んでいた空は唐突にその色を血の様な赤色へと変貌させる。  
デジタルな文様が空を埋め尽くし、まるでエラーコードが発生しているかのような形

に変わった。赤く染まつた空と混じり、それはこれから発生するであろう不吉を如実に現していた。自分の直感が正しかった事に舌打ちしつつも、視線を空へと向けたままでいると、デジタルな模様の割れ目から血の様な液体が流れ出し、それが空に集まつて、一つの巨大なアバターを生み出す。真っ赤なローブ姿で、顔の見えない巨人。それが唐突に大樹を超える遙かに巨大な存在として出現していた。

『――プレイヤー諸君……ようこそソードアート・オンライン――私の世界へ』  
「おいおい、俺この声を知つてるぞ……茅場晶彦のだぞ……！」

キリトの声がそれを告げる。そしてそれを肯定するかのように周りで同じような発言をするプレイヤーが増える。自分は良く知らないが、その茅場晶彦という男が特別である事は良く理解している――なぜなら茅場晶彦こそがこのゲームの生みの親、といつても過言ではない人物だからだ。ただそれ以上の事はおそらくキリトかクライインにでも聞いた方が早い。それよりも重要なのは茅場の話がまだ始まつてすらいないという点だ。

『諸君らは今、ログアウトできないという事に不満を持ち、問いただしたい所であろう。故にここで答えを出そう――否。これは決してバグでもエラーでもない。このソードアート・オンラインの仕様であると。諸君らはログアウトというこの世界からの脱出方法を封じられ、虜囚の身となつたのだ』

その言葉で更にプレイヤーたちの声は騒がしくなり、それを無視する様に茅場アバターは言葉を続ける。

『——故にこの世界のみが諸君らにとつての現実である。この世界での死は即ち現実の死に直結する。この世界で死亡すると同時にナーヴギアを通じてマイクロウェーブ波を照射し、殺害を実行する。なおこの処理は外部から助け出そうとする働きかけがあつた場合も作動する様になっている。もし、諸君らの横で急に消えたプレイヤーがいるのであれば、それは決してログアウトに成功したからではない——ナーヴギアの切断によつて死亡したからである』。

『最後に、諸君らにここが諸君らにとつての現実である事を理解させるために小さな贈り物をインベントリに送らせてもらつた。それを確認すれば直ぐに理解するだろう——ここが現実であると』

無言のまま、インベントリを開く操作をし、そこに収められているアイテムを確認する。そこには先程クラインやキリトと一緒に行つた狩りで入手した通貨のコル以外に、『フレンジーボア』のドロップ品が入つている。ただそこには一つだけ、見慣れない、自分が入手した覚えのないアイテムが入つている。それをオブジェクト化させ、手に取つてみる。

——それは、小さな手鏡だつた。

「きや——」

そんな声と共に近くで小さな光が発生する。その方向へと視線を向けようとした瞬間、自分の握っている手鏡が輝きだすのを認識する。その輝きに目を開けられず、目を閉じる——数秒後、再び目を開けた時に手鏡に変化はなく、そしてそれに映る自分の姿もまた自分がよく知るものだ。一体茅場晶彦は何をしようとしたのか、その事に今一要領を得ないと、そう思い視界を横へと向ければ、

——そこにいたのはクライインではなく、壺井遼太郎の姿だつた。

いや、服装や恰好は“クライイン”的ままだ。だがその顔は間違いなく自分の知つてゐるリアルの“壺井遼太郎”的ものへと変わつてゐる。そして今、クライインの手の中に握られているのは茅場晶彦の配つた手鏡だ。

——そういう事か……！

騒がしくなる辺りを無視し、心臓の鼓動を抑えながら視線を空中、茅場アバターへと向ける。その姿は万人の視線や言葉を受け止めつつも一切の揺らぎを見せるることはなく、寧ろ夢が叶つた達成感の様なものをじませるような気配を感じさせる。ただ微弱すぎるその感覚は次の瞬間にはあつさりと消え、掴めなくなる。その代わりに、言葉が空間に向かつて放たれる。

『ログアウトの方法はしかし、決して存在していない訳ではない。アインクラッドの第百層、そこに存在する紅玉宮の最奥にて待つ私を倒せば、それでゲームクリアとして認め、全てのプレイヤーを解放しよう』

何かを言っているもつと幼い姿になつたキリトとそしてクライインを無視し、その首の裏の襟を掴んで引っ張り始める。

「ここは駄目だ。」

『——これはゲームであつても、遊びではない』

去り行く中で、茅場の放つたその言葉が響く様に聞こえていた。



「強引にやつたのは悪いが、たぶん数秒後には暴動になつてただろうし、場所を変えさせてもらつたぜ」

「い、いや、助かつた。あのままあそこにいたら雰囲気に飲まれてたと思うし……」

そう言うキリトの姿は先程見た姿とは遥かに違う、子供の姿だつた。遙しかつた青年の姿は中学生の、少し頼りのない姿に変わつてゐる。元クライインや元キリトの様な美青年姿がありえないのだ、寧ろ今の姿の方が遥かに好感が持てるというものが、

「アレ……シユウは姿変わつてないけど……」

「ああ、俺元から自分の姿模したアバターだつたし。手を加えているのは髪色ぐらいだよ。それにしたつて若白髪で済むしなあ！」

「若白髪で髪が真つ白になるかよお！」

ペシン、とクライインが此方の胸を叩いてツッコミを入れてくる。その姿を見たキリトが一瞬呆けた後で、小さく笑い声を零す。その姿を見て安堵する。クライインは解らないが、キリトは少なくとも少しだけ、まだ心が持ちそうだった。茅場の言葉が百パーント本当にどうかは別として、

あんな言葉を即座に受け入れる事の出来る器量の持ち主は稀だ。

いたとしてもどこか頭の螺子がトんでいる様な連中ばかりだ。

キリトとクライインが多少動搖している所が見れて良かつた——それはこの二人がまともな人間である事を示しているからだ。耳を澄ませて広場の方から聞こえる悲鳴などに意識を割きつつも、他に人が来ないかに気配を探つておく。

「とりあえずは広場から離れたけど状況が変わつたわけじやねえ。茅場の言葉が本当かどうかは判別する方法がないから今は議論するところはそこじやなくて、これからどうすべきか、に絞る。とりあえず言い出しつぺとしては複数の案を出しておくぜ？」

一つ目、

「おそらく大多数がそうするであろう選択肢としてここに残る。まあ、茅場がああいつたけど、救助が来る可能性だつてあるんだ。それに賭けるつて選択肢だな、こいつは」

二つ目、

「死んで確かめる——まあ、一番馬鹿な選択肢だ」

そして三つ目、

「——茅場の言葉が真実だと仮定して、外に出る」

現実を受け入れられるように、ゆっくりとそれを案として浮かべると、困った様子のクラインとは裏腹に、キリトが視線を持ち上げてくる。

「俺は、……外に、出よう……と思う」

ゆっくりと、キリトがそう言う。

「M M O R P G つてのは基本的にリソースの奪い合いだ。フィールドのポップ数だつて限られているし、先着限定のアイテムだつて存在する。だからいかに早く狩場を確保する事が生命線になつてくる。俺達がレベリングに使つてた『フレンジーボア』も明日か明後日には外へ出る事に挑戦する一部のプレイヤーによつて占領される……事になると思う。俺らゲームって『そういう』生き物だし」

だから、

「その前に狩場を確保する。幸い俺にはベータテスターとしての知識がある。ここ、第

一層だつたら裏庭の様に知つてゐる。どこが最適な狩場なのかとか、どこで報酬の良いクエストを受けるのかとか、そう言うのを知つてゐる」

そう言つてキリトは此方へと視線を向けてくる。

「今から行けば夜中までには多分いけると思う。クライインとシユウだけなら俺一人でも連れていけると思うんだ。どう、かな……？」

キリトの思い切つた提案に驚き、そして少し動きを止める。それに対してもう答えようか少々困つたところで、先にクライインが口を開いた。

「悪い、駄目だ……駄目なんだよ、俺、他のゲームの連中と会う約束をしてるんだよ……そいつら、俺が S A O に引っ張つてきたようなもんなんだ。だから、俺、見捨てていけねえよ……悪い、悪いキリト、俺……！」

「へーい、そこで悲壯ぶるなよクライインもキリトも」

キリトとクライインの間に立ち、両肩を抱いて頭を寄せる。前言撤回しなくてはならぬい。

キリトもクライインもどちらも精神状態がヤバイ。

そしてこの中で一番ヤバイのは——間違ひなく自分だ。

この状況に、

このシチュエーションに、

茅場晶彦が生み出した、現実のファンタジー世界に、

喜んで興奮している。

だから、誰よりも冷静に、そして通常通りに振る舞うことができる。楽しんでいるからこそそれを隠して、平静に振る舞う事ができる。

——口クデナシの特権。

「いいか、一步踏み出した時点ではい、さよなら二度と会えません！ つづーわけじやないんだ。頭に血を昇らせすぎだし、キリトも責任感を感じすぎ。良く考えろよ、俺達はフレンド登録してるんだ。んでフレンド登録つてポストとか使つて手紙を送れば連絡とりあえるし、生存だつて確認できるだろ？ お互に会おうと思えば会う事だつて出来るし、生きてる事だつて確認しあえる——この別れが今生の別れじゃないんだ、もちつと気楽に考えれ」

落ち着ける様に言葉を選んで、軽くヒートアップする二人を諫める。この三人組で唯一そういう風に判断できるのが自分だ。

「落ち着いた？」

「超落ち着いた」

「……うつし、あんまし心配させないでくれよ。そうやつて死亡フラグガンガン建設さ

せられまくつたらさすがの俺でもどうにもならない」

「ははは……」

力なく、キリトが笑う。やはり、中学生にこういうシチュエーションは辛いのだろうと判断し、クラインへと視線を送つてウインクを送る。それを受け取り、クラインが頷く。クラインもなんだかんだで二十三の大人だ冷静にさえなれば、受け止められるだろう。

そんなクラインと違い、

「——んじやキリト、俺はお前にについて行くぜ」

自分がどうであるか、何であるかとは別に——キリトはまだ子供だ、一人にするわけにはいかなかつた。

## 森の異形

「——これでクエストを受けた状態になるつて訳か。ほー……なんか不思議な気分だなあ、これ」

そう言いつつ民家から踏み出し、出現しているクエストウインドウを閉じる。始まりの街から急いで北上する事半日。そこで到着する村ではキリトが一番最初にすべきだと主張するクエストを受けることができる。それは何でもこの階層で入手できる片手剣としては最高スペックのものであり、この先しばらく武器を交換せずに使い続ける事ができるとの事。それを入手するクエストと、そして4レベル5レベルまでは同じ狩場を利用することができるらしい。

注意点は幾つか存在するが、それでもこの狩場は他と比べると効率が段違いであり、そしてレベルと比較して一番優秀。大人数のパーティよりは少人数で釣りと撃破を繰り返してサクサク回すのが美味しいとの事。——ととりあえずレベルリングをする為には重宝するエリアだという事は道ながら、キリトの説明でよく理解できた。

そして暗くなつた頃に到着しクエスト受けた今、その狩場へと向かう為の最低限の条件は満たしていた。民家から出てきた此方の姿をキリトは捉え、そして良し、と声を漏

らす。

「んじゃあこれから武器防具屋を紹介するから——」

「——ストップ」

接近し、キリトの額にデコピンを叩き込む。この世界でこういう行動に痛みはないが、衝撃はある。だからキリトはデコピンに大きく上半身を逸らし、そして額を抑えながら此方へ視線を向けてくるが、人差し指を持ち上げ、それをキリトへと向ける。

「集中力がたりん。焦りが酷い。あと俺のお腹が空いた。ここに来るまで走つて来たんだぞ他のプレイヤーの姿も形もないのに？」 ちつたあ休憩しようぜ。じやないと泣くぞ——俺が

「斬新すぎる脅迫方法ありがとう……うん、少し休むか」

良し、と溜息を吐くキリトを見ながら呟く。現状のキリトは『責任感の塊』になってしまっている。キリトがベータテスターである話はキリト本人から聞いている。そしてベータテスターである事は理解しているが——それがキリトに重みとして申し掛けている。ベータテスターであるという事は、普通のプレイヤーが持たない情報を所有しているということになる。それこそ自分やクライインにレクチャードしたような情報を多く持っている。

そして、それを知れば助けられるかもしれない命がある。いや、実際に存在するのだ

ろう。キリトは子供ながら賢い。故に、それを理解できている。そしてだからこそ、プレッシャーとしてのしかかつてきている。それがキリトを焦らせていく。もつと先へ、もつと強くならなきやいけない、と。強くならなきや生きられない。

強くなきや誰も助けられない。

そういうものが僅かながら、キリトの中に存在している——それに気づいているかどうかは、また別の話ではあるが。ただ解る事として、今のキリトは危うい。クラインは信用しているが、キリトはまだ子供だ。少なくとも今はキリトに目をかけておかなくてはならない。

キリトの精神状態が安定するまで、それまでをキリトの面倒を見るリミットとして自分にかしておく。

何せ、自分だつてやりたい事の十や二十は存在するからだ。

「さて、俺、ここを全く知らないんだけど……」

「はは、宿屋はこっちだよ。こういう村だと一階部分が酒場になつてゐるから、そこで飲み食いすることができるんだ」

「へえ、マジでファンタジーな感じだなあ」

キリト共に到着したこの村は小規模な村で、始まりの街と比べると非常に寂しいとものとなつてゐる。民家も数えるほどしかなく、十分もあれば村の反対側へと到着できる

ほどに小さい。しかし冒険者——プレイヤーに必須である重要施設は最低限揃えられており、ここを拠点に活動する事も難しくはない、との事であつた。しかしここを拠点にするのもレベルを上げる一日か二日の間だけであつて、それ以降はまた別の場所へレベリングの為に移動するらしい。

SAOでの狩りとはマップ狩りがメイン、との事だつた。

キリトの後をつけて宿屋まで案内される。先程言つていた通り、その一階部分は酒場となつていて、テーブルや椅子がそこそこの数出でている。ただやはり小さな村なのか、客の数は多くなく、NPCが二、三人ほど座つてゐるだけであつた。そんなNPCから離れ、窓際近くの席を取ると目の前にホロウインドウが出現する。どうやらメニューであるようで、そこには注文できるものがリストアップされていた。

「あ、やべえ、しばらく酒飲めないかと思つてたのに酒がリストアップされてる、頼まなきや」

「い、一応言つておくけどここで飲むと普通に酔うからな？　あと満腹度は少ないから。まあ、基本的にこういう所での食事は安いからなんでも頼んでも大丈夫だと思うよ。……『フレンジーボアのステーキ』にするか」

「この後で戦うなら酒は駄目かあ……俺も同じもんで妥協しとこ……」

メニューからキリトと同じもの、そしてサイダーを注文すると、溜息を吐きながら木

製の椅子の背もたれに寄り掛かる。なんだかんだけで自分も疲れている事を自覚する。空腹や眠気、頭痛、そういう要素は精神力次第でどうにでもなる。が、それでも無理を続ければどこかで歪みが出る事は間違いない。故に適度に休息を取れる事が重要だ。それがベストコンディションで行動し続ける為のコツだ。

「ふう、走つて来てちょっと疲れたな。それにしてもステーキか、カロリー無視して好きなものを食えるって状況はいいな、これ。リアルでステーキを食おうとしたらまずお財布と相談して、それから手間を考えなきやいけないからな。たった数百コルでステーキを……『フレンジーボア』十匹でステーキが食えるとなるとコスパ的に素晴らしいな」「まあ、確かにそこらへんはリアルでは絶対にできない事だよな。この世界での特権かもしれないけど……」

「特権として認めておけよ。どーせこれ以上状況が悪くなることは早々ないぞ？ 地獄の底にまで落ちちやつたなら後は這い上がるだけよ、ちょっとずつ楽しい事、良い事を見つけて、それで適度に楽しみながら這い上がるもんさ。そうすりやあ何時の間にか百層突破して外へ出られるようにもなるさ」

「そうだといいんだけどな……」

どうであれ、キリトの精神状態を落ち着かせるのは一日でどうにかなるものではない。少なくとも一ヶ月はゆっくりするつもりでこの少年が暴走しないか見守つておく

必要はあるのかもしれない——そこまで過保護になるつもりではないが、手の届く範囲内で誰かに死なれるのは気持ちが悪い。その気持ち悪さを解消するためにも全力を出すことは決して悪い事ではない筈だ。

「と、そうだった。シユウ、始まりの街を出る前に確かスキルを二つ取得したけど——」

「ああ、うん。《武器防御》と《隠蔽》だな。《索敵》を取得しても良かつたんだけど《隠蔽》の《バトルスキル》の《ステルスポジション》とかが魅力的過ぎてな。だから《パリング》でSP溜めて《ステルスピジション》連打してたたかうコマンドを連打するスタイルで進もうかと」

「うん、理解はしていなかつたけど覚悟が足りなかつた。マジで《ソードスキル》なしでやる気なんだ……」

「当然！ 何せ、俺にとつちやああの動きは違和感の塊だからなあ！ 欲しいのはああいう必殺技じやなくて、動きや技術そのものを必殺にする事なんだよ。だから《ソードスキル》よりは《バトルスキル》を揃えたい所なんだわ。だから、まあ、この先スキル枠が空いたとしても、多分全部《バトルスキル》を習得できるスキルで埋めるわ」

SAOにおける技能は“スキル”と呼ぶ。これはクエストや、特定のNPCから学ぶ

事で習得する事が出来る、たとえば《隠蔽》や《索敵》、そして《片手剣》等。このスキルは大きく分けて二つのカテゴリーに分ける事が出来る。即ちプレイヤーの生命線とも言える《ソードスキル》と《バトルスキル》に。《ソードスキル》が一般的に言う必殺技の類で、《バトルスキル》がパッシュブやバッファー能力となる。

《バトルスキル》を習得できるスキルからは《ソードスキル》は覚える事がなく、また逆も然り。

故にキリトの不安も良く解る話だが、本当に《ソードスキル》の使用は自分にとつては弱体化でしかないのだ。しかし現状《隠蔽》の熟練度の問題で使用できるのは《ステルスポジション》という《バトルスキル》だ。そしてこういう能力は大抵、攻撃のシステムを想定しているものなのだ。それをメインに素の技量で押しとおると宣言しているのだ。

誰だつて不安になる。

自分だつてそうだ。

確かにことはない。

が、

「まあ、なんとかなるんじやないか？ 漠然とした感じだけど”斬れる”つて感じはあるし。他のモンスターが《フレンジーボア》程上手く行くかどうか解らないけど、スラ

イム状の敵以外だつたらたいていどうにかなると思う。手足斬つたり目を潰したりすればそれあとはトドメだし」

「頭のおかしい事を言つてゐるようで戦術としてしつかりしてゐる辺りがまた本当に困つた所だよな」

キリトがそう呟いたところでウエイトレスのNPCが皿の上にじゅうじゅうと音を立てるステーキを運んでくる。その肉汁溢れる姿はリアルで見たことのあるステーキと何も変わらず、あの『フレンジーボア』から取れた肉である事を証明する様な要素が何もなかつた。それとサイダーを目の前に運び、フォークとナイフを手に取る。最低限の礼儀としていただきます、と声を出してステーキにかぶりつき、味わう間もなく、それを一気に食べる。



「……やべえ、電腦世界マジやべえ、超舐めてた。俺もうこここの子になる。俺AINクラツドに永住するわ。茅場様素敵、抱いて！」

「ステーキ一つで意見変えすぎだろ……それに『フレンジーボア』のステーキなんてB級どころかC級D級のグルメだぜ？」 一層ではかなり美味しい方のメニューには入る

けどさ、上方にいけばもつともつと美味しいものが食える筈だぜ」

「おう、今からボスをだな——」

「——死ぬから止めよう」

真顔でキリトが両肩を掴み、此方の動きを止めてくる。その姿勢のまま互いの姿を見て数秒間動きと表情を止め、吹き出して笑う。美味しい食事はそれだけの余裕と人間味を自分とキリトに与えてくれる事ができた。舌の上で溶ける肉の味、濃厚なソースの味、あつさりとした付け合わせの野菜に甘くはじけるサイダー。この世界へとログインしたことで忘れてしまっていた人間らしい欲求、食欲を今の食事は完全に刺激し、蘇らしてくれた。

心なしかキリトの顔色も良くなっている様に感じる。だから息を吐き、食べたものに満足し、

——余裕ができたら食べ歩きしよう。絶対にしよう。

斬つて回ること以外にも目標を作つておく。あとついでに『料理』スキルの取得も真面目に考えておく。これだけ美味しいものが作れるのであれば、ふざけずに真面目に『料理』スキルを習得して練習する事に意味は出てくる——主にお腹の満足のためだが。

しかしその場で斬つて殺したモンスターを料理して食う、というのも中々ファンタ

ジーちつくで良いとは思う。

「つと、メシ食つて満足したならそろそろ武具を購入できるところを紹介するよ」

「うつし、来た。カモン」

やかましいアクションをわざとしながら、キリトを苦笑させて案内させる。村が広くない為か、武器と防具を置いてある店も決して大きくはなかった。壁にカウンターが備え付けられているシンプルなタイプの店、不愛想な店主が暇そうにカウンターに頬杖をついて此方へと視線を向けている。その中身の気配の薄さから、その存在がNPCである事は瞬時に理解できるが、こういう風にそれぞれのNPCには個性が付与されているのだとしたら、途方もない作業をこのゲームのサーバーが行っていることが解る為、少し感心する。

店のカウンターの前に立つと、商品リストがホロウインドウとして出現する。そこから選択して購入するらしい。試しに防具の一つである《レザーハーフジャケット》に触れてみると、ホロウインドウの横にもう一つ、その装備のデザインを表示するイメージ用のウインドウが出現する。便利なシステムにほお、と声を漏らし、

「まあ、こここの武器はクエストで手に入る《アーネルブレード》よりも劣つてゐるから正直購入しない方がいいよ。まあ、《アーネルブレード》入手までの間の中継ぎやサブウェポンとして持つておくなら悪くはない選択肢だと思うけどね。とりあえずは生存

率を上げるためにも防具だけは新調しておいた方がいいね」

「『中らなきや良い』理論を掲げる俺も流石に事故死は怖いわ。まあ、武器よりも防具を優先して装備を整えるのが安定かな」

「あとはそうだな、一応こういう店には回復アイテムとかも置いてあるからな……『リトルポーション』辺りがいいんじゃないかな。単価五百コルとちょっと高めだけど、飲めば今のレベルなら完全回復する上に『HPリジエネ』の効果が一定時間付与されるからかなり安心して戦えると思うよ」

「なるほどなるほど」

とりあえずは初期防具というのは装備していく危険なのは良く解っているので、持つてているコルを最大限使う形で揃える。茶色の『レザーハーフジャケット』に同じく茶色の『レザーブーツ』、『オープンフインガーグローブ』に『レザーパンツ』と装備を整える。胴装備に関してはシャツの上位互換がないのと、今使っている革の胸当てが十分なのでそのままにしておく。コルが五百少し余るので、その残りを『リトルポーション』の購入に消費する。

装備の購入が完了し、装備ウインドウを呼び出したらさつそく購入したばかりの防具を装着して行く。リアルみたいに着替える必要はなく、装備アイテムを指定し、それを装備すれば装備が完了する。そうやって出来上がる自分の姿はまるで物語に出てくる

様な冒険者の姿であつた。丈夫な革の装備に包まれ、道なき道を行く——少々テンション上がつてきた。

「さて、使わなくなつた防具は売り払つてつと……残つたのは二百コルか、大分減つたなあ」

「まあ、装備を整えるのはお金がかかるからなあ」

「雑貨屋へレッツゴー」

「ん？ 買いたいものもあるのか？」

「まあの」

キリトのジト目を横に、雑貨屋へと案内してもらう——ゲームで言う万屋となるが。店のサイズや形は先程の武具屋の焼き増しだが、販売NPCや商品はキチンと違つていた。そのリストを確認し、愛用の品を見つけ出すとニヤリ、と笑みを浮かべて迷う事無く購入する。そのほかにも色々と購入し、確認する頃にはコルが既に一桁となつて、他には何も購入できない無残な姿となつていたが、心はそれと比べて晴れやかだつた。

さつそく購入したばかりのアイテムをインベントリから取り出し、それを口に咥え、そして三セット購入したマッチを消費する。

「——ふう……ああー……生き返る……」

「煙草かよ」

「いやあ、煙草があつてマジで良かつた。メシ食えて、酒飲めて、そして煙草が吸える。健康のことを気にせずにできるんだからこりやあホント至れり尽くせりつてやつだな、文句が欠片もでねえわ」

キリトのジト目をガン無視して煙草を咥え、吸う。数時間ぶりに感じられる煙草の味はリアルのそれと酷似しているが、若干の違いがある。やはりここらはファンタジーを意識している為なのだろうか。しかし、キリトの煙草を見る視線が割とキツイ気もある。しかし、

——周りへの被害を考えて喫煙者ができるものか。

というわけで、副流煙の心配もないしガンガン煙草を吸う事にする。素晴らしいかな  
AINCクラッド、素晴らしいかなソードアート・オンライン。人生に必要な物が全て揃っている。もう、この場所に住むことに関しては一切の文句が出ない。デスゲームが終了してもSAOが運営を続けるのであれば月額課金でも遊び続けても良いレベルの話だ。

「んじや、そろそろえーと……『リトルネペント』だっけ？ を倒しに行こうか。空も明るくなつてきたし」

「本当に何時の間にか空が明るくなってきたな……まあ、スタミナ的に眠る必要もないしな。このまま『リトルネペント』討伐に行くか」

空を見上げると既に日の光が見え始めていた——夜に到着し、そして朝まで食べたり喋つてたりで結構な時間を消費していたらしい。こう考えるとデスゲームである事を抜けば割と充実した生活を送っている様にしか考えられない。まあ、今はどうでもいい話だ。

左腰にちゃんと剣をぶら下げているのを確認し、装備も装着しているのを確認する。煙草のパックは予めポケットの中に入れておき、移動の準備を完了する。

先導するキリトの後姿を追いかけるように村から出て、近くにある森の中へと進んで行く。



完全に空が明るくなるころには森の中の一角、開けた広場に到着する。森の一角にぽつんと開いているその場所はまるで“ここで武器を振れますよ”という配慮されたようなエリアであり、その考えは間違つていないのでだろう。広場にはぼつぼつと植物の様な異形の姿が見える。その体はウツボカズラの様な縦に細長い姿をしておりながら頭

が存在し、そこに芽を持つている。体を支えているのは足の様な触手であり、十本近く生えているそれが胴体に凶悪な口を持つその醜悪な植物の異形を支えていた。——それこそがこれから自分とキリトが狩る目標とするモンスター、『リトルネペント』だ。

『リトルネペント』は『フレンジーボア』とは違つてアクティブライブモンスターであり、接近しすぎると此方を感じて戦闘態勢に入る。その為に広場の一歩外側、森の中から『リトルネペント』の小さな集団を眺める様に動きを止める。既に自分もキリトも剣を抜いて、何時でも戦闘を行えるように準備を完了している。

「よし……他のプレイヤーがいないからこの狩場は今の間は独占できるな。戦闘への不安は……うん、ないな」

「俺としては自分のことよりもお前の方が心配なんだけどね」

「そこまで余裕な姿を見せられるとなんだかムカつくけど冷静になるんだよなあ——まあ、それでも『リトルネペント』のレベルは今の俺達よりも高い。防具を新しくして防御力を上げていても、まともに食らえば大ダメージになる事は忘れないでくれ」

サムズアップをキリトへと向けると、キリトは溜息を吐きながら言葉を続ける。

「さて、俺達の目的は『リトルネペントの胚珠』つてアイテムの取得だ。これは『リトルネペント』のドロップ品なんだが、普通の『リトルネペント』が落とすわけじゃない

んだ。通称《花付き》って言われる奴がいて、頭の部分が芽じやなくて花になつてゐるだ。《胚珠》は間違いなくソイツから手に入れることができる確定ドロップだ。逆に氣を付けなきやいけないのが頭の部分が赤い実になつてゐるやつで、《実付き》のやつだ。この頭の実が何らかの衝撃で割れるとこの森一体の《リトルネペント》が一斉に襲い掛かつてくる様になる——こうなると正直死ぬしか道がなくなつてくる』

「モンスターハウス化する、つて事か。ちよつと興奮しそうだけどまあ、もうちょい強くなつてから利用すつか。とりあえず——《花付き》つてアレでいいの？」

広場の隅の方へと指を向ければ、その先には《花付き》が存在している。それを見たキリトが軽く驚いてから、しかし頭を横に振る。

「まだ誰もここで狩りをしていないから最初の湧きのままずつと存在してたんだ。アレを倒したらリストボーン待ちかな……とりあえずじょんけんで決めようか」

「どちらかというと大賛成』

そう言うとキリトが妙な物を見る目で此方を見るが、今ではこのネタも通じないのか、と少し悲しくなつてくる。なんだかんだで中学生との間にはジエネレーションギヤップが存在するらしい。話題に混ざれるようには少しおかしい。これは少し、勉強をしたほうがいいのだろうか。

ともあれ、

三度のあいこを乗り越え、グーとチヨキの結果としてじやんけんに勝利する。くそお、と悔しがるキリトの前でドヤ顔を見せて煽るが、煽りすぎは喧嘩の原因になるので適度なところで止める。これがクライイン程気心の知れた相手であれば徹底的に煽るのだが、

「さて……一応聞いておくけど助けいるか？　一応《花付き》や《実付き》は普通の《リトルネペント》よりも若干強めに設定されているけど」

「んにゃ、いらねえ。あの程度だつたら一瞬で殺せる」

《花付き》を見て、そしてそれを判断する。ステータスやレベル的な話で言えば間違いないく自分はある異形に劣っているだろうが——知能も信念も狂気も無い様なデータ程度に負けるほど己は弱くはない。それは間違いなく確信出来ていた。直感的に殺せると確信している。故にそれに信頼を置く。それは万の証明よりも信じられる証拠なのだから。

### 「《ステルスポジション》」

《隠蔽》の《バトルスキル》を口にするのと同時に薄いエフェクトが体を覆い、攻撃高速化能力とヘイトにマイナス補正が付与される。そのまま片手剣を右手で逆手に握る。体はクラウチングスタートの様な態勢を、しかし剣を逆手に握る手は腰の後ろへ回し、左手で地面を振れて足は飛び出せるように片足を曲げる。その姿勢から視線を真つ

直ぐ《花付き》の方向へと向け、その気配を探る。人の形をしてはいないし、設定上は感覚器官は“目”でもないらしい。

だが敵対者としての“意識”が存在する。

「——見えた」

一気に前へ飛び出す。一直線に飛び出してから動きを小さなジグザグへと変更する。それは《リトルネペント》を避けるためではなく、《リトルネペント》の“意識”を避ける為の動きだ。気配を察知し、その意識が一体どちらへと向けられているのを理解し、それに引っかかるかのように合間を縫いながら体勢を前に倒す様にダッシュし、

《花付き》をすれ違いざまに切り裂く。

「詰みだ」

それ違いざまに切り裂いたのは《花付き》が体を支えるのに使っている触手、その中でも体を支えるために体重を乗せているもの。それは相手の意識の割き方を理解すれば、呼吸をする様に伝わってくる。しかし触手全体にバランスを直ぐに任せられる《花付き》は一瞬だけぐらつく程度でその初撃を耐え、

それを致命傷として詰みにする。

「一、二の三！」

《花付き》が復帰を果たす前に振り向きざまに刃を薙ぎ払い、そしてまた戻す様に薙

ぎ払う。無防備な触手をその根源から切り裂く。必然として《花付き》は自重を支えきれずにその体を倒してくるが、その動作に割り込む様に肩からのタックルを《花付き》に叩き込む。

その体を運ぶように近くの木へと叩きつける。  
復帰が終わる前に相手のバランスを崩す動きを連續で続け、その間に衝撃を細かく挟む。

その行動を繰り返す事で相手に一切の反撃も、そして復帰をも行わせる事なく、封殺する。

木に叩きつけた《花付き》の口に剣を差し込み、そのまま剣を両手で下へと引っ張る様に動かし、死を《花付き》に叩き込む。そのH.P.バーがコンビネーションで一気に消える事を確認しつつもそのまま木の横を抜け、スライディングする様に森の中へと身を滑りこませ、そのまま駆け上がる様に木の上へと昇る。適当な枝の上に立つてから広場の方へ、《リトルネペント》達が反応していないかを見る。

「うつし、通り魔成功つと」

気づいて活気づく《リトルネペント》は確かに存在していたが、しかし戦闘範囲から急速に逃れてしまつたせいか少し興奮した姿を見せるだけで、此方へと向かつて走り出すようなことはない。予め《ステルスポジション》でヘイト上昇を低くしていたのが

功を奏したのかもしれないが、それを考へるよりも早くリザルトのホロウインドウが出現する。素早くチェックするそのウインドウには《フレンジーボア》以上の経験とコルの取得表示と、そして《胚珠》のドロップも表示されていた。

「うつし、目的達成。よつと」

安全である事を確認し、木の上から飛び降りて着地する。そのまま広場の外側を、《リトルネペント》にターゲットされないように距離に気を使いながら移動して最初の位置へ、キリトの下へと戻つてくる。そこでキリトは腕を組む様に此方の事を待つており、

「なあ、シユウつてもしかしてリアルじや暗殺者でもやつてたのか？」

「いや、だからチャンバラぐらいしかやつたことないよ。対戦経験はほぼ皆無つてか親父と爺ちゃんだけの」

「もう、なんだか鮮やかすぎて言葉も出ないわ……」

「大丈夫大丈夫、訓練さえすりやあ誰だつてこれぐらいできるさ。コツの十個や二十個、狩りしながら教えるからさ、ほら」

「いや、まあ、うん。お願ひするわ……つと、その前にシユウ、この位置は解るよな？狩りを始める前にちょっとクエスト完了してこいよ。それまで一匹ずつ釣つて狩つてるから」

「まあ、お前がそれでいいならいいけどさ。んじゃちょっとマラソンして来るか」煙草の煙を吐きだし、軽い小走りで村へと向かつて走り始める。どうせキリトに何かあつたのであれば、フレンドを通して解るらしいし。  
ともあれ——デスゲーム二日目は好調な滑り出しを見せていた。

# 月光の森

クエストを完了し、民家から踏み出す。右手にはクエストの報酬として手に入れる事に成功した片手長剣、《アニールブレード》が握られている。要求STRは何とかクリアしているようで、手の中に確かな重さを感じつつも片手で握ることができる。軽く右手で握る《アニールブレード》を振り回してから、左腰に吊るしてある初期の剣を握る。

そこで発生するのは装備解除だ。

「二刀流はできないのかあ、残念」

既にキリトに言っていた事だが、それでも一応は試したかった——二刀流を。実際片手剣というのはそう悪くはない選択肢だ。多対一という状況であれば速度よりも手数を求める時がある。その場合は一本の剣を両手で握つて速度を上げるよりも、両手に別々の武器を握つてそれを運用した方が対処しやすい時がある。だから二刀流という持ち方は非常に便利だ。利用が現実的なので、可能であれば選択肢として欲しかったが——SAOのシステムがそれを許さない。

SAOのシステムでは両手に別の武器を握つた場合、装備エラーが発生して自動的に

装備が解除される様になつてゐる。その為、二刀流は強化どころか弱体化になる。武器を握つてゐるのに武器の攻撃力が修正値に足されないからだ。だが、それを逆に考えれば良い。攻撃力の加算を必要としない状況、攻撃ではなく防御を必要とする状況であれば、

普通に二刀流で切り払いをし続ければいいのだ。そういう選択肢も存在しているのだ。一応は。ただ、今現在は全く必要とされてないので、普通にメインウェポンを初期の剣から新しく手に入れた《アニールブレード》へと切り替える。左腰の鞘が《アニールブレード》に合わせた長さとなり、前の剣が消える。右手で握っていた剣を左腰の鞘へと戻し、そして民家の前で一旦足を止める。

「さて、と。キリトもいねえし、いい機会だから軽く自分の事だけに關して考えるか」  
「ここら辺で明確にしておきたい——S A Oの世界で自分が求めるものは一体何なのかを。

腕を組んで、ぼーっと村の中央で考える。自分が何をしたいのかを。ただ、それを考えると割と直ぐに答えが返つてくる。何と言つても、S A Oが始まつた直後から目的は出来上がつていて、それはデスゲームとなつた状況でも一切ブレる事がなかつた。それだけの話なのだろう。となると、自分は割かし凄い異常者になつてくる。

「——自分の限界を知りたい、それだけだな」

自分の限界を知りたい。

実家は実戦型の剣術の家だ。故に幼いころから竹刀やら竹槍を握られ、色々と教えられたのは基礎と基本、それのみになる。毎日毎日走り、そして延々と同じ動きをずっと何度も繰り返す。ひたすらひたすら基本動作を繰り返す。それで父や祖父を超える程強くはなつた。それが原因で父や祖父は死んだ。だけど結局、二人がどれだけ強かつたのかなんて解りっこない。それもそうだ、

剣道ではなく剣術。

道、ではなく術。

故にスポーツ化されたものではなく極限まで実戦を想定した殺しの術であり、そこには一切の手加減を許さない。模擬戦を行う場合は絶対に峰打ち等を行わず、殺すつもりで、体を破壊するつもりでやらなくてはならない。

教える者がいなくなつて、結局今も基本と基礎しかやらず、一体自分はどれだけ強いのか。どれだけできるのか。それは永遠に試すことのできない事の筈ではあつた。が——殺しても死がないという環境をSAOは用意してくれた。

ここなら殺せる。殺すつもりで動いても平気な世界。ここであれば何をしても全力で受け入れてくれる。だから自分の限界を目指すことができる。自分の限界を知るこ

とができる。たつたそれだけの話ではあるが、自分の全生命を賭けるには十分すぎる理由になる。たとえ生存率ゼロパーセントの最前線へ行く必要があつても、それで己の限界を見極めることができるなら大いに結構、この無謀と勇気は誇りになる。

あとは自分の“根”が善人である事を自覚する。だから手が届く範囲であれば適当に人を助ける。悪い奴であれば即座に斬り殺す。手が届く範囲で限定するが、正義の味方をするのは悪くはない。何故なら閉鎖されたコミュニティでの評判は時には武力以上の力となる。だから自分を満足させつつ名声という武器を手にする、一石二鳥の目的となる。

最後に……この世界を全力で愉しむ。

「ま、そんな所か。適当に人を助けながら自分の限界を求めて無茶して、んでSAOの世界を楽しむ。そんな所か——まあ、脱出に関してはそこまで興味があるつて訳じやないけど……ボスと戦うのは間違いなく楽しくなりそうだし、積極的に関わって行くつて方針で良し、整理完了……ふう」

自分の事が解らないのに別の誰かを助けられる訳もない——もつと大きな部分は後日、ゆつくりと時間をかけて整理するとして、ここにいる自分の事は完了させる。『アニールブレード』の柄に一回触れてから視線を村の入り口の方へと向ける。既に必要なアイテムはすべて購入してある為、これ以上村でうろうろしている理由もない。

さつさとキリストへ合流しよう、そう思つたところで、

村の入り口に見知らぬ姿が見える。

自分が村へと到着した直後のような恰好をしているそれは、間違いなくこの世界に口袋インしている、プレイヤーの姿だ。その中に女物の服装を着ているプレイヤーが混じつているのは——まあ、いわゆるネカマプレイをしようとしたところ、『手鏡』で元の姿へと戻つてしまつたプレイヤーの末路だろう。女性の姿になつてみたいというチャレンジ精神は認めるし、同情はできるので、とりあえず話題には触れない様にする。それに女性の胸は優秀な重りだ。重心の移動に意外と使える、とは父の談だつた。

プレイヤー達は此方の方へと視線を向けると、驚いたような様子を浮かべながら此方へと手を振つてくる。どうリアクションを取るべきか、と一瞬だけ迷うが、感覚的にキリトに匹敵する余裕のなさをこのプレイヤー達にも感じる——情緒不安定な奴らしかこの世界にはいないのか、と彼らが大人である姿を見て嘆きたくはなる。ともあれ、善人としては無視して歩き去る選択肢はない。片手を上げて挨拶をする。

「もしかしてそれ……『アーネルブレード』ですか？」

プレイヤーの一人、男がそう言つて腰の武器を指差してくる。なので頷き返し、

「ついさつき『胚珠』のクエを終わらせてな。もう一人と一緒にクエスト遂行中だよ」「あー……という事は一番の狩場は使われてるのかな……」

そう言つた相手は寂しそうな表情を浮かべてから、しかし少しだけ、安心したような表情を浮かべる。その理由が少々解らず、話しかけられたが困った表情を浮かべてしまう。それを読み取られたのか、相手はいや、と手を振りながら少しだけ焦つたような様子で言つてくる。

「その……こんな状況だけど頑張つている人がいるんだなあ、つて。ちゃんと『アーニルブレード』も手に入れられてるし。誰かがやつているなら、きっとそれは俺達に出来るつて事だからさ、なんというか……うん、勇気がでるのかな？」

「お前、良くそんな恥ずかしい事言えるな」

そう言つて、言葉を放つたプレイヤーがパーティーメンバーと思わしきプレイヤー達にからかわれ始めるが、その姿は安堵している様にも見え、安心している様に見える。その光景を、そして話を聞いて、驚かされるのはこつちだつた。成程、という納得が自分の中に流れる。その喜びを表現する為にも前に出て、恥ずかしそうにしているプレイヤーの両手を取り、そして握手をする。いきなりの事に混乱している様子だが、それに構わず言葉を続ける。

「ありがとう、君のその言葉のおかげでやるべき事が見つかつた」

「あ、いや、うん、……助けになつたらそれで嬉しいよ」

「じゃあ、俺は相方待たせてるから行くけど、あんまし無理するなよ」

「そつちも、武運を祈つてる」

手を放してパーテイーの横を抜け、手を振りあいながら村の外へと抜けて行く。今のプレイヤーによつて伝えられた言葉は衝撃だつた。

——最前線を走り続けるだけで、誰かを勇気付ける、そんなことができるのだ。  
自分の限界を探す事——それはつまり、自分のみならずプレイヤーの、人の限界を探る行動になるのだ。そして、

「——俺が折れない限りは不可ではなく、人の可能性を示し続けられる」

それは何とも素晴らしい事ではないのだろうか？元々S A Oの世界であれば自分の限界を調べることができる。それのみならず、このデスゲームの最中であれば人の本質を見る事だって出来る。略奪に走るもの、正義に走るもの、様々な人間が出現して来るに違いない。だが一つの事実として、その最前線で戦い続ける事は常に自分だけではなく人間という生物の極限に挑戦し続ける事になる。

この程度で折れる俺“達”ではない証明し続ける事ができる。

「矢尽き、剣折れるまで証明し続けよ——人間贊歌」

悪くない。

寧ろ良い。

丁度良い所に茅場晶彦という魔王がこの世界に存在するのだ——そしてこの世界

には五万の勇者が存在する。あるいは既に何百か死んでいるのかかもしれないが、それでも上を目指す存在は間違いない。であるならば、彼らと共に可能性を示し続ける事、

それもまた己の証明であるかもしない。

「ふ、ふふふ……テンション上がつてきた」

笑い声を零しながらキリトのいる広場へと向かつて軽い駆け足で移動を始める。誰もいないのに笑つたりと、かなり不審な様子なのでキリトが一緒じゃなくて本当に良かったと思う。

もつと明確な目的を持てた事に嬉しさを持ち、それを小さく笑い声として表現しながら、

合流へ急ぐ。



前回よりも早く道のりを飛ばし、到着する広場ではキリトの他に、もう一人プレイヤーが存在した。キリトとは違つてほとんど初期装備姿の少年はその背丈からしてキリトと同年代に見える。しかし初期装備の少年は一点、そのままのプレイヤーとは違い

左手にバツクラーを装着していた。キリトとその少年は二人で《リトルネペント》を一体相手しているようで、少年がヘイトを取るように盾で前に出て、攻撃を完全に盾で防いでからキリトが《ソードスキル》で追撃していた。

戦術としては綺麗に噛み合い、そして洗練されていた。ただ動きにぎごちなさがあるのはおそらく、二人の動きは『型』が存在するだけで一緒にやるのが初めてからなのだろう。

そんな風にキリトと見知らぬ少年が《リトルネペント》を倒して後ろへと下がった時に、合流する様に近づく。片手を上げながら近づくとキリトが此方に反応し、お、と声を漏らす。

「シユウ、帰つて来たんだ」

「ちようど今な。というか帰つてきたら知らない奴と組んでてちょっと驚いたわ」

「あ、どうも……コペルです。今即席のパーティーを組んでたんだけど……」

「俺もいれていれて」

パーティーの勧誘がキリトの方からやつて来る。それに了承を押せば、視界の左上にキリトとコペル、と名乗った少年のHPが表示される。キリトの方はほぼ無傷だが、コペルはHPが八割に減っていた。やはりコペルが盾役を引き受け、キリトで攻めるという布陣なのだろう。

「どうか俺《アーネルブレード》を受け取る為に村とここ往復してたのにすれ違わなかつたなあ……」

「ああ、うん。村からここまでルートが何個かあるしね」

そう言つて苦笑するコペルを見てふむ、と息を漏らしてから左腰の剣を抜く。《アーネルブレード》は初期装備の剣と比べるとその刃渡りが少々長くなっている。片手剣カテゴリーではあるが、ジャンルとしては長剣、ロングソードと呼ばれる類に入る。その為、振り回す時には注意しなくてはならないことがある。通常の片手剣よりも重い為に刃を戻す時、コンマの差ではあるが時間が増える事、片手剣よりも攻撃範囲が広くなつた結果密集状況で使いにくくなつてている事、そして鞘から抜刀、抜き打ちをするときにまたコンマの差ではあるが、時間が増える事。

全体的な使用感は変わらないが、それでも同じではない。それを留意しなくてはならない。

「キリトとコペル君でタッグ組んであの触手狩つてるんだよな？」

「ああ、コペルもベータテスターでコンビでの戦い方をお前と違つて知つてるしな、お前と違つて」

「俺の戦い方はおかしくはない」

「ど、どんな戦い方をしてるの……？」

キリトがコペルを見てから、此方へと視線を向け、そして広場にいる一つだけ離れた《リトルネペント》を見る。おそらくソロでアレを倒せよ、と言っているのだろう。キリトが此方へと向けてくる視線からそれが良く伝わってくる。そしてそんなに注目されているのであれば、これは自分の可能性を示す為にも積極的にやつた方がよいというふりとして受け取つておく。抜いた《アニールブレード》を右手で握ると、コペルが不安そうな声を漏らす。

「あ、あの……」応《アニールブレード》は手に入れているようだけど、ソロで大丈夫なの？ ダメージ効率を考えるとやっぱり二人で……」

「ああ、俺も同じことを考えてたよ——一時間ぐらい前までは」

キリトからのゴーサインが出る。

故に離れている《リトルネペント》が背中を向けた瞬間——得物を全力で投擲する。

「えっ！」

入手したばかりの《アニールブレード》が高速で投擲され、《リトルネペント》の口があるであろう場所、その裏側に深々と突き刺さる。おそらく確実に、根元まで突き刺さった刃はその口から飛び出しているだろう。その衝撃と奇襲に《リトルネペント》は動きを止め、そしてコペルも難すぎる武器の使い方に口を開けて動きを止める。その

隙に前に飛び出しながらインベントリを開き、

しまつたばかりの初期装備の剣を取り出し、鞘から抜くのと同時に再び投げて《リトルネメント》の背中に突き刺す。二度目の衝撃に大きくその植物の体が揺れるのを確認し、そしてそれ以上動く前に素早く背中に到達する。

そのまま掴んだ刃を両方とも握り、そして力任せに下へ引きずり下ろす。

両手で別々の武器を握っている為に、武器の攻撃力は加算されない。

だが《フレンジーボア》の目に指を差し込んだ時に感觸的に理解している。肉体の損傷によるダメージはあまり攻撃力や防御力には関係ないと。故に武器の攻撃力が乗つていなくても、

背中を切開する様に切り開けば、それはもはや生物としては終わりの領域だ。

——傷口をこじ開ける様に引き裂く。

「欠伸が出るな」

初期装備の剣の方をインベントリに戻しつつ、《アニールブレード》を握って素早く横へロールする様に離れる。視界の端でバラバラに引き裂かれて崩れ落ちる姿を確認し、満足の息を漏らしてから他の《リトルネメント》にターゲットされてないのかを若干警戒し、確認する。他に警戒されていな事を確認し終わつたらゆつくりと歩いて、キリトとコペルの所へと戻る。

そこにはドン引きするコペルの姿と、お疲れ、と言う諦めた表情のキリトが待っていた。

「今日は結構ダイナミックだつたな」

「俺の戦い方つて九割方対人を意識しているからな。今のも意表を突く事と視覚的な暴力を混ぜる事で集団戦の場合に相手がショックで援護に混ざれない事を想定してゐるし。人型のモンスターとかいてくれればもつと解体しやすいんだけどな」

「やだ、このお兄さん解体とか言つているわ。キリトさん怖い」

が、一番ドン引きしているのはコペルだ。おかしい、先程の村での出来事を考えるのであればここは人間の可能性を見せて勇気付けられるパターンなのではないだろうか。それとももしかして努力が足りなかつたのだろうか。まあ、それはともあれ、

「見ての通り高いレベルのA-Iか気配察知能力でもなきや一対一で徹底的にリンチできるわ。まあ、流石に五対一とかになつてくると逃げ場がなくなつて食らい始めると思うけど、それでもなきやほほノーダメで済ませられると思うし、君達は今まで通り戦つて平氣だよ」

「……うん、とりあえず納得しておけばいいのかなあ……。あ。そうだ。《胚珠》に関してはキリト君が先、その次に僕つて形になつてるけど」

「はいはい、俺はもう完了済みだからお気にせずに。とりあえず触手共を適当に皆殺し

にすりやあそのうち出でくるんだよな」  
 よいしょ、と言つて《アーネルブレード》を右肩に背負うと、キリトが此方のその姿  
 を見ながら呟く。

「……凄まじく頼もしい……」

「助けになつているようで何より——」

——まあ、それでも連携もクソもないからソロだと限界が来るんだけどなあ。

キリトとコペルから離れた三体程の《リトルネペント》を見ながらそんな事を口に  
 する事なく、心の中で呟く。大体一層の敵のA-Iというものが、傾向らしきものはキリ  
 トから聞いている。なので判断するとして、ソロで戦っていても間違いなく今は問題は  
 ない。だがこの先ずっとどうだとは限らない。回避できない攻撃を繰り出してくる敵  
 が存在するかもしれないし、状態異常を受けた結果即死する可能性も出てくる。

どこかで、フルスペックの戦闘についてこれる相方を、連携行動の出来るパートナー  
 を探さなくてはならない。キリトは未熟すぎて話にならず、クラインには才能がなさず  
 ぎる。

「ま、当分先の話だな……」

最後にそう呟き、口を閉ざして狩りの為に思考を切り替える。割と集中力を割く必要  
 があるわけだが、三体ぐらいであれば、無傷でもまだ通れる——それに自分の限界に

挑戦し続けるのは実に心が躍る。

「さて、蹂躪のお時間だ」

そう言つて、一方的に狩り殺す時間に入る。



それから何度か休憩に入りつつも、本格的に休憩に入り始めるのは空が暗くなつてきてから、デスゲーム二日目の夜が始まつてからになる。空に浮かび上るのは月と星々であり、それだけが光源となつてくる。しかし、予め村でランタンを購入してある事、そして《リトルネペント》が視覚を素敵の為の器官として使わない事。そのおかげで木にランタンを引っ掛け、そしてその下で軽い食事を取ることができる。予め村の方で購入しておいたサンドウイッチ、それを食べながら、インベントリとステータスを見て今までの成果を確認する。

「四レベになれたのとドロップが割とたくさん出てるなあ」

「まあ、こんなもんじやないかな。四レベになつたら正直狩場を変えた方がいいけど、まだ《花付き》がでないからなあ……」

「それはそただけど、本当に無傷で済んでいるシユウの方が僕は驚きなんだけど」

コペルの視線は此方へと向けられている。自分の今のHPは満タン——それは狩りを始める前から一切変動しない数値だ。しかしそれは別にチートをしている訳でもなく、《リトルネペント》の攻撃を全て受けずに回避した結果として発生している事だ。そう難しくはない話だ。十体ほど倒せばAIのルーチンというか、行動のパターンが見えてくる。そうなればどう回避すれば無傷で済むのかが解つてくる。だからそれを実行するだけで終わる話だが、

「俺は《ソードスキル》使わないからな。お前らと違つて殲滅力はぶっちゃけ少し低いぞ。同士討ちさせたり纏めて斬つたりでそこらへんをカバーしてるけど手数がどうしても多くなるからな、損耗が早い」

《アーネルブレード》の情報ウインドウを確認すれば、既にその損耗率が60%を超えている事が解る。SAOの世界では武器は使わなければ使われる程損耗し、メンテナンスを怠ればいつかは碎けて消える。故に、その前に武器を修復しなくてはならない。だから自分も近いうちに村に戻つて武器の修復をしなくてはならない。

「まあ、早い所《花付き》がパパッと出してくれれば問題解決するんだけどなあ」

「だねえ」

はははは、と笑い声を零しながら広場の方へと視線を向けたキリトの表情が停止する。そしてその動きに合わせ、コペルも視線を広場へと向けて停止する。一体何事か、

そう思つて視線を広場へと向ければ、

『花付き』と『実付き』が数体の通常型『リトルネペント』と共に出現していた。その場でみすぼらしいディナータイムを終了させ、立ち上がりながら武器を握る。さて、どう動いたものか、そう思考しようとしたりところで、コペルが口を開く。

「キリトは約束通り『花付き』を頼む、僕が『実付き』を抑える」

「じゃあ俺が残りの雑魚を斬ればいいのか」

コクリ、とコペルが頷く。そしてそれに合わせて二人とも武器を握り、臨戦態勢に入る。それを確認しつつ『アーネルブレード』を手の中で一回転させ、そして右肩に乗せて背負う。

現在位置から敵集団までは大凡十メートル程。一番左に『花付き』が存在し、右側に『実付き』が存在する。通常型の『リトルネペント』はまるで壁を形成する様に四体、八九メートル地点に集団で立っている。そのまま攻撃すればすぐそばに立っている『花付き』や『実付き』の存在まで釣れてしまう。重要なのは分散させる事だ。

地面から適当な石を四つほど左手で握り、手の中で転がす。

直ぐ横では何時でも飛び出せるようにキリトとコペルが構えている。開始の合図は必要ないらしい。素早く石を投擲し、壁となつて『リトルネペント』達にだけに当てる。それによつて既にアクティブだつた相手は完全に此方を発見し、こつちへと向

かつて触手でぬるぬると体を揺らして迫つてくる。その姿を確認すると、キリトとコペルが迂回する様にそれぞれのターゲットへと向かう。それを確認しつつ近づいてくる敵を眺め、

「んじゃ、軽く始めますか」

迫つてくる《リトルネペント》達のヘイトは此方へと向いてはいるが、キリトとコペルが攻撃を開始すれば其方へとヘイトが流れてしまうかもしれない為、ヘイトが流れるために大ダメージを叩き込んで此方へヘイトを固定させないといけない。だから《アルニールブレード》を右手からぶら下げた状態で、

無防備に四体の前に出る。

それとは関係なく決められたルーチンを守るために《リトルネペント》が攻撃動作に入る。

しかし、

「——もう覚えた」

見て、覚えた。どの触手を振り回すのか、どの軌道で、どの速度で、そしてどの順番で動くのか。既にそれを何時間も前に見て覚え、そして完全に見切つている。故にミスをしない限り、もしくは回避が不可能な状況に追い込まれない限りは、経験と知識から動きを百パーセントの性能で引き出せる。故に《リトルネペント》は撃破済みの相手。

その動きや強さは全て観察済み、完全な対処法は完成されており、敗北する確率は集団であつてもあり得ない。経験、そして知識を完全にどの状況でも引き出せる事はそれで偉大であり、

“最低限”それを出来てこそ極みの道。

【】

目の前に迫つてくる触手を切り払うのと同時に刃を両手握りへと変更し、次の触手も返しの刃で切り払う。しかし決して動きを止める事なく、更に相手へと向かつて接近する。既に次はどこから攻撃が来るか解つていて、故に予め回避動作に入りながら、すれ違いざまに剣を高速で二度振るう。深々と刃が二体の《リトルネペント》の体を切り裂き、斬痕を残す。その後で発生する触手による反撃は完全に空振り、余裕で後ろへと抜ける事を成功させる。

それに続く様に攻撃に参加していなかつた残りの二体が触手で攻撃を放つてくる。故にミリ単位以下で全く同じ動きを再現、つまりは対処法として切り払いを放つて触手を切り払いつつ横へ抜ける。それもまた攻撃を避ける様に素早く、だが早すぎずに。そして先程の二体と全く同じように刃を振るつて、斬撃を刻んで、そして背後へと回る。経験を完全な形で発揮できる、というのはこういう事だ。

寸分の狂いなく、経験した事を改良して一切のズレもなく再現できる。応用できる。

行使できる。どんな状況であつても常に完全な状態で動くことができる。経験して倒したことがあるのであれば、全く同じ動作で同じ方法で同じ時間で倒せる。つまりは、無傷で倒した、その事実があればまた間違いもなく無傷で倒すことが可能になる。

故に、完全な詰み。

初めて戦つた《リトルネペント》が倒されている、という時点での敗北の可能性は既に存在しない。だから結果は明白で、

完全に回避を繰り返しつつ、回避不可能という状況を作らないように意識し、すれ違いざまに斬撃を難ぎ払う様に叩き込んで行く。新しい武器である事と、そしてレベルが上がつたという事実を含め、三回程すれ違つて切り裂く頃には《リトルネペント》達のHPが完全にゼロとなり、その姿が消滅し始める。

「完全な流れ作業だな、こうなると」

斬殺し終わつて《リトルネペント》達の崩れ行く死体を背後に、キリトとコペルへと向かつて一步踏み出しながら索敵と状況把握を同時に行う。キリトの刃が《花付き》に叩き込まれ、そのHPがグン、と一気に赤色の瀕死ゾーンへと入る。キリト自身の損耗は皆無であり、このまま放置していても良い様に見える。コペルの方へと視線を向ければ、コペルは《実付き》を盾を前に出す様に牽制、胴体を小さく殴つてヘイトを溜めている——必要以上の攻撃は繰り出してはいない。それを見て判断し、コペルの方へ

ともう一步、足を止める事なく踏み出し、

「うつしゃあ！　《胚珠》ゲット！」

キリトが《花付き》を撃破する。自分で手にした成果に喜ぶ中で、

「おめでとうキリト」

コペルが剣を振り上げながら言う。

「——いや、駄目だろう……それは……」

キリトが《胚珠》を握りながらコペルのしようとしている事を理解し、呟く。そしてその動作を見た瞬間に体を一気に前に倒してダッシュを開始する。しかしそれよりもコペルの動作は早く、振り上げられた剣は《実付き》の頭へと——《リトルネペント》を引き寄せる効果をもつた実へと叩き込まれる。

「…………めん」

小さな破裂音が辺りに響く。一瞬の静けさの次の瞬間にはコペルの姿が消える。呆然としたキリトは動きを止め、消えたコペルの居場所へと視線を向けたままとなる。実が割れた事によつてここら一帯、十数を超えて数十という数の《リトルネペント》が襲い掛かってくる、モンスターハウスマニア状態へと変貌することになる。最善策はおそらく、この場から迷う事無く逃げ出して村の中へと駆け込む事だが、今のキリトを抱えてそんな事をするのは不可能だろう。

しかし、

それよりも優先すべきことがある。

——どんな状況であつても冷静さは消えない。

——経験が常に完全に引き出される。

——感情が底なしの沼の中へと引きずり込まれ、代わりに戦術が組み上げられる。経験が、最善手を生み出す。

「あーあ」

キリトの逆側、《リトルネペンント》がゆっくりと現れてくる森の方角へ、虚空へと向かって跳躍し——そして虚空を掴む。

「……え？」

「お前は既に見終わっているからな」

左手でコペルの首を裏から掴む。《隠蔽》のスキルで隠れようとしたのだろうが、コペルの心理状態は非常に解りやすく掴めている。キリト、そして此方に対して罪悪感を感じている。だから逆の方向へと逃げる。そして自分は《隠蔽》スキルを利用してM P K、モンスターによるプレイヤー殺害を行おうとした。

故に評価する——半端者め、と。

「残念だつたな」

言葉と共にコペルの右腕を斬り飛ばす。剣を握っているコペルの腕が斬り飛ばされ、宙を舞う。恐怖にコペルの顔が歪み、口が開く。しかしそれに耳を傾けずに、コペルを押す様に投げ、その動作の間に水平に刃を薙ぎ払う。

そうやつて斬り飛ばされるのは、コペルの両足だ。

「与えようとした死を自分で経験しろ、話はそれからだ」

背後でコペルの悲鳴を聞きつつ、囮い込んでくる《リトルネペンント》を避ける様に走り、そして一気にキリトの所まで追いつく。そこで呆然としていたキリトの腹を掴み、そしてそのまま引きずるように広場の外の森へと駆け込む。

しかし、《実付き》の実は凄まじい効力を発揮しているのか、森の中へと入ると木々の間から此方を狙う様に《リトルネペンント》が湧き出るのが見える。障害物の多い森の中で戦うのは明らかに不利、広場で戦う方が圧倒的有利。なのに何故森の中へと入つたかといえば、

「キリト、早く登れ!!」

「……うん」

ランタンが置いてある木まで移動し、そして手短な枝を握らせてキリトを登らせる。下から押し上げる様にキリトを木に登らせると急いで自分も木に登る。その後に《リトルネペンント》が群がる様に木の根元へと到達し、触手で攻撃を叩き込んでくる。そ

れを見る限り登るのは間一髪だったようだ。

「ふう、こここの木が破壊不可能のオブジェクトで良かつた——予め確かめておいて正解だつたな」

そう呟きながらもう少しだけ高い位置に登り、インベントリを表示させる。

そこから、ランタン用のオイルを取り出し、木の根元にぶちまける様に捨てる。それを三度程繰り返してからマッチ箱の名からかマッチを一本だけ取り出し、そして投下する。

可能かどうかなのか、それだけが不安ではあつたが、SAOはそういう物理法則を儀にも守ってくれるらしい——マッチによつて引火したオイルが爆発する様に炎上し始め、《リトルネペンツ》を含めて木の根元で大惨事を演出し始める。

「あとは実の効果が切れるまで定期的に放火すりやあ経験値美味しいですよコースか。間違いなくセッションでやつてたらGMとリアルファイトのコースだな」

そう呟きながら昔、似た様な事をやつてクライアントリアルファイトに発展した事を思い出す。しかし、大量の敵に囮まれた状況で炎が通じるのであれば放火が有効な手段である事は歴史と信長が証明してくれている。あの容赦のなさと放火への拘りは憧れるものが多い。個人的には心の師匠として輝いている所がある。

——まあ、馬鹿な事を考えるのもこれぐらいにするか。

太い幹をもつた木の中腹、そこには足を延ばして座ることができるほどの長さと、太さの枝がある。そこにはキリトが呆然とした様子で座つており、そして中空を眺めている。その気配は間違いないく迷い、そして模索する者の気配だ。立て続けに色々とあるのだから仕方がない。そう思い、キリトへと言葉をかけようとしたところで、

「……実は、コペルが裏切つてM P Kをしようとしてきた事自体は、そんなショツクじやなかつたんだ」

キリトの言葉に少々驚かされる。だがキリトのペースに任せるためにもそこで変に相槌を打つ事はやめ、そしてキリトが座つている横の枝へと移動し、下で燃え焼けて行くモンスターたちの姿を眺める。

「いやさ、コペルが姿を消したときには、思つたんだよ——コペルはきっと迷いながらだけど、この世界で“生きる”事を決めたんだ。方法は間違つてはいるし、褒められたことじやない。それでも漠然と流されている俺よりは眞面目に生きるつて事に関して考えていたんだ。そうしたら俺が惨めに思えてきたんだよ……」

蹲る様に、膝を抱える。

「助けて、守つてもらう様に一緒にいてさ、心配してもらつたりでき、それでなんとか笑えて……。それと比べたら人を殺す、つて選択肢を選んだコペルは誰でもない自分でどうやつて生きるつて決めてるんだ。俺は、ただ知識があるから、次をどうすればいいの

か、それが解るつて程度の理由で戦つてるんだ」

「——それは何も特別悪い事じやないよ」

「そう、それは何も悪い事ではない。」

「社会に出た人間で一体何割の人間が明確な目標を持つてゐる？ 大多数の人間はこう思つてゐるさ、『幸せになりたい』つてな。そして『幸せになる為のプログラム』というのが社会つて形で出来上がつてゐる。勉強して、働いて、そして得たお金を還元しつつ自分の幸せの為に消費する。漠然とした日常を誰もが送つてゐる。そして間違いなく、今までのお前もそうだ。法律で決められた『当たり前の権利で当たり前の日常』、それを深く考へる事無く生きてきた。生きているんだ」

「——だけどそれは嫌だ」

そう返してきたキリトの姿を見ずに笑みを浮かべ、インベントリから新たに取り出したオイルを下に落として火の勢いを回復させる。ほぼ確実にこの放火メソッドは修正されるだろうなあ、と感じつつ、キリトに発生してゐる変化が嬉しくなる。

「シユウはさ、さつきコペルを迷いなく斬つたよな」

「まあな」

「それつてシユウの中では譲れない価値観があつたからだよな？」

「ああ、そうだな」

それを聞いて、キリトは言う。

「——俺もその譲れない価値観が、明確に“自分の意思で生きている”つてものが欲しい」

小さくだが、間違いなくキリトの中にはこの状況を、デスゲームという状況から逃避せずに前へと向ける為の意思を持ち始めていた。予想よりも遥かに早く固まりつつあるキリトの変化に喜びを感じる反面、少々の寂しさを感じていた。

——弟の成長を見るのってこんな感じなんだろうなあ……。



朝日が昇る頃になると木の根元に群がっていたモンスターは完全にいなくなり、残つていたモンスターも放火されて完全に消え去つていて。安全を確認してから木から降りると、もはや用のなくなつた森の広場から離れ、そして村へと今までよりも遅く戻つてくる。その間、特に話す事もないでの無言で歩いて戻つてくる。しかし別に気持ち悪い沈黙などではなく、純粹に疲労から来る無言だ。昨夜の顛末に関してはそれなりに疲れが溜まつたらしい。

が、村の入り口まで到着した所でキリトが待て、と言つて此方の動きを止めてくる。

「しまつた……忘れてた。えーと、シユウはさ、今自分の頭の上のカーソル、何色になつてるか解る?」

「あー……オレンジだな」

キリトの頭のカーソルは緑色になつてゐるが、確認する自分のカーソルの色はオレンジ色であつた。それを確認してからキリトは言う。

「オレンジ色は犯罪者プレイヤーの証で、プレイヤーへの攻撃や犯罪行為を行つた場合にカーソルが緑からオレンジ色へと変わるんだ。この状態で村の中へ入ると守衛のいる街の場合は襲われたり、一部のサービスが利用できなくなつてくるんだ」

「マジか」

「マジマジ。ただ解除する方法もある。《贖罪クエスト》というクエストがあつて、それをクリアすればオレンジから緑へカーソルを戻すことができるよ。……いや、まあ、噂レベルの話だけど」

そこでキリトは苦笑しつつ首の後ろを搔き、

「でも、そういう事を知つてそくなやつなら知つてる。ベータ時代で情報屋をやつてたやつで……まあ、多分接觸方法は同じだろうし、ソイツと連絡が取れればどうにかなると思う。折角だし——」

この先キリトが言う事は解つてゐるので、待て、と片手を前に出してキリトの言葉を

止める。

「いい機会だし俺一人でやるから、その情報屋つてのに接觸する方法だけ教えてくれ。本当はお前さんが落ち着くまでは一緒にいるつもりだつたんだけど、予想外にしつかりしてつぽいしな、心配するだけ無駄の様だから一人でのんびりやらせてもらうわ」

「やる事言う事は奇抜だけどなんだかんだでシユウつていい人だから憎めないよなあ……」

「はつはつはつは！ 軽く自覚してるさ！ まあ、少し個性的な方がほかの連中と区別がついていいだろ？ 俺はこのまま適当に流離うからクエストの情報とか、オススメとかあつたら手紙で知らせてくれ」

そこでキリトは一旦溜息を吐いてから笑みを浮かべ、そして手を差し出す。

「さよならは言わない。またな」

「おう、またな。次会う時までに俺みたいなイケメンになつてろよ」

「ばあーか、お前が俺を見習えよ」

そう言つて互いに握手を交わす。そのまま背を向けあい、

——一度も振り返ることなく別れる。  
生きている限りはまた、会えるのだから。

# 鼠のお使い

——動く。

体を滑らせるように後ろへと動かすのと同時に巨大な斧が目の前に落ちる。大地を割つて亀裂を生み出す斬撃を繰り出す大斧を回避するが、その緩やかすぎる動きは眠気を誘つてくるものであつた。両目を閉ざした状態で戦つたとしても、確実に回避することができる。それが自身と相手の間に存在する絶対的な技量の差であり、永遠に埋める事の出来ない差。目の前にいる斧を握つた、異常発達した猿の様なモンスター、《アツクスレイダー》は一撃を回避されたせいか怒りを露わにする。しかし既に動きの四割を見切り終わったことから経験を組み合わせ、絶対にどんな動きも回避できるようになん成させてしまつてゐる。

もう、勝負にはならない状況になつてゐる。

それでも勝負を終わらせずに戦い続けてゐるには理由がある。

「おい、まだかよ？　あんましいたぶる趣味も遊ぶ趣味もないんだが」「もうちよつと待つネ。情報が正しければまだ隠してゐる《ソードスキル》がある筈ヨ」

『アツクスレイダー』に背中を向けて視線を奥の方から指令を出す人物へと向ける。茶のぼろいローブに姿を隠した女、それが木造の砦の様なマップの入り口部分から覗き込むように視線を向けている。その視線は此方を通り越し、背後で斧を構える『アツクスレイダー』へと向けられている。斧を振るつてくる気配を感じ軽く跳躍すれば足元で旋風を感じ、そこから横へと体をズラせば斧が横へと落ちてくる。そのままバックステップ、相手へと近づけば繰り出されそうだったパンチを無力化する。そのまま突き出された腕を握り、

そして肩を支点に相手の体を持ち上げて、落とす。

つまりは綺麗な一本背負いを『アツクスレイダー』の体へと叩き込むことに成功する。その姿を見てマントの女——情報屋のアルゴは頷く。

「適度に弱らせて今度は瀕死時のパターンを見てみるか。殺さないように注意してネ」「あいよ」

立ち上がりうとする『アツクスレイダー』の頭を踏み、大地へと顔面を叩きつけながら剣を背中に突き刺す。それで頭上のHPバーが二割減るのを確認し、今度は首に刃を突き刺す。大きく三割ほどHPが減るのを確認しつつ、突き刺した刃を捻って傷口を抉り、

ちょうど体力が残り一割になつたところで解放してバックステップを取る。解放さ

れた《アツクスレイダー》が飛び上るように立ち、そして斧を両手で握つて天に向かつて吠える。その間に剣を左腰の鞘の中へと戻し、そして首に巻いているマフラーを取つて両手で端と端を握る。吠え終わつた《アツクスレイダー》が血走つた目を此方へと向けてくるが、それには欠片も恐怖を感じられない——本能的に、直感的にこいつでは絶対に脅威にならないと理解してしまつてゐるからだ。

だがそれを相手が理解する訳もなく、ステータス上は完全に凌駕している筋力を以つて斧を振り回してくる。その速度は以前よりもはるかに加速しており、そしてブレる事のない弧線を描いてゐる。それを見切りながら回避すると遙かに早い速度で硬直を抜き去り、乱切りを放つてくる。それを浅く、短いライドダッシュの様な動作で右へ左へと素早く回避し、全ての斬撃を体に触れないように回避する。

「ふむ。瀕死に入ると《闘争本能》スキルと《狂戦士》スキルが発動する様だネ。防御を無視して攻撃速度の上昇がかかつてゐるヨ。これは知らずに盾で受けようものなら即死できるネ。うん、こいつにもう用はないヨ。倒しちゃつてドーゾ」

「その言葉を待つっていた」

乱切りをくぐるようご回避しながらスライディングで足元へ滑り込む。すれ違いざまに素早くマフラーを両足に巻き付ける様に結ぶ。素早く反対側へと抜けると此方を追いかけるために相手が振り向くが、マフラーに引っかかり相手の体が倒れ始める。そ

の動きに合わせ、倒れる相手の体に飛びかかる。

### 「《エグザクトオンスロート》——《ファンタムブレイク》」

前者は打撃攻撃にスタン効果の付与、そして後者は攻撃成功時に相手スキルの封印効果。どちらも《武器防御》スキルとしては高ランクのスキルではあるが、《武器防御》スキルの修練は非常に簡単であり、相手の攻撃を受け流す、もしくは切り払えれば熟練度が溜まる。故に一度に多数回攻撃の出来るモンスターを五体、六体程集めればかなり早く熟練度を溜められる。

それを利用して発生するのは《アツクスレイダー》の完全封印。

背中に飛びかかるのと同時に左手の掌を首に叩き込み、スタン効果とスキル封印効果を発生させる。相手の動きが止まり、そして倒れている最中に首を絞める様に腕を回し、左腰に手を伸ばす。そのまま左腰から刃を半分だけ抜き、《アニールブレード》の刃を《アツクスレイダー》の首に当てる。

### 「首を落とす」

そのまま、刃を下に動けずに《アツクスレイダー》が地面に倒れる。スタンとスキル封印効果で一切動く事もできず、自重と地面に挟まれる形で刃が首に勢いよく食い込み、そして首が文字通り落ちる。地面に首が落ちて転がるのを確認し、《アツクスレイ

ダーワの首のない体から離れる。自分で実験し、そしてアルゴから聞いて確信した話ではあるが、

こういう部位欠損のダメージに関してはほぼリアルに処理されている。

首を落とせば即死級のダメージが発生する、腕を落とせば再生はせず、それが使えなくなる。前提として切り落とせるぐらいの威力と勢いや技量が必要とされるが、効率的に戦うには相手を解体するのも一手ではあるのだ——解つたところで全ての敵が頭のあるタイプじやなかつたり、アンデッド型は首を斬り落としても死ななかつたりするらしいのだが。

首のない死体を踏み潰して破壊し、横に出現するリザルトウインドウを覗き込む。それを可視化モードにし、小走りでやつて来たアルゴに見せる。メモを取り出してそれにドロップ内容をアルゴが書きこんでいる間に下に落ちたマフラーを回収し、それを首に巻きなおす。あんまり疲労が溜まつてないな、と小さく呟きながらインベントリを開き、そしてドロップ品である両手斧を取り出す。

「ふむ……やつぱり斧は重いな。使えなくはないけど素早く動けなくなるから選択肢が減るんだよなあー。まあ、この世界だとSTR補正で素早く振り回せるようになるんだつけな。まあ、俺には無用のもんだわ。約束通り千コルで譲る」

「ありがたいね。なんだかんだで君が蹂躪したソレはこの砦のネームドボスだからね、

迷宮区のボスよりも弱いと言つても数人で戦う事が前提で、情報を調べるのも一苦労なんだヨ」

「ベータテストと現行バージョンでのボスモンスターの挙動やデータの違いの収集か、いやはや、こんな地味な作業を眞面目にやる奴がいるとはね。決して馬鹿にしている訳じやないんだ。素直に感服しているだけだよ。眞面目にこうやつて調べようとする人間は一体どれだけいるんだろうな」

「お世辞を言つても一コルも負けないヨ」

「やつぱりかあー」

両手斧をアルゴに引き渡し、引き換えに千コルを入手する。これで少しづつだが、装備の強化や新調の為の資金が溜まつてくる。とはいっても、現在はまだ一層の攻略が完了していない——手に入れられる武器で一番良いものである《アニールブレード》は既に手元にある為、これ以上武器を整えるという事もできない。出来るのは精々お金を溜めて、腕の良い鍛冶師を探し、その人物に装備の強化を頼む事か、作成してもらうぐらいいだ。

しかしアルゴの話によれば、現段階で作成できる装備では特に良い物はないらしく、このまま進むことがオススメされている。

「さて、雑魚を殲滅してもらつてるんだ、湧きなおす前に帰るヨ」

「別に帰りも皆殺しでいいんだけどな、眠気覚ましになるし感覚的には今のも道中のも全く変わりはしないからな、道中のを十体ぐらい集めて戦つた方がまだ楽しめる」「そんな事が言えるのはおそらく君ぐらいだろうネ。雇い主としては頼もしいことこの上ないヨ」

アルゴのその言葉に苦笑し、煙草を咥えて火をつける。文字通り、街から砦までの道のり、その道中に存在するモンスターは全て殲滅してきた。湧きなおしがあるとしても、それには少々の時間を必要とするだろうから、早いうちに移動をしておけば湧きなおす前に帰ることができる。

「まあ、まだ練習中だけビスカウトやレンジャーの真似事は出来る。一応カモフラー ジュ用の道具や消臭スプレーとか常備してるし、ステルスで帰りたいなら別段難しい事じやないんだよな。ただ現在の敵の強さだと殲滅した方が早く得だし」

「まあ、一理あるかもしけないけどオイラが君程強くはないって事を忘れないでヨ」「解ってるさボス」

軽口を叩きあいながら無人の砦を邪魔される事無く歩く。それでも決して慢心する事無く警戒をするのは、もはやこの世界に順応してしまったゆえのクセなのだろう。

——デスゲームが開始してから二週間が経過した。

多くのプレイヤーが未だに混乱の中で微睡んでいる中で、一部のプレイヤー達は漸く動き出すことを決めていた。既に一週間目に動き出していたベータプレイヤーとは違い、この動き出したプレイヤーの大半は初参加のプレイヤー——つまりは元一般人の人間となる。二週間も待つても一切の救助はない。その事によりやく気付き始めたプレイヤー達が動き始める。そうなると停滞していたAINクラツドの経済も少しづつだが活性化し始める。

『フレンジーボア』を狩つて入手した素材やコルを商人プレイヤーや職人プレイヤーへ還元し、

それが装備やアイテムとして市場に並び、  
プレイヤー達が強化されて行く。

そうやつて少しずつだがデスゲームとなつたSAOの世界に、AINクラツドに活気が満ちて行く。おそらく動き出しているのは全体の一割以下だろう。その数だつておそらく二千にも届かないだろうが、それでも動き出したという事実が重要だつた。誰かが活動を開始すれば、需要が生まれる。そしてその需要を満たすための産業が生まれ、全体の活性化が始まる。まだまだ、全体が活動し始めるまでは多くの時間が必要となる

のだろうが、それでも需要がある所には、

供給する人間がいる。

アルゴは供給する側の人間だ。

ベータ時代から存在する情報屋というロールをするプレイヤー。トレードマークは顔のネズミの様なヒゲであり、それゆえに『鼠』なんて通り名で呼ばれていたりもある。しかしそんな悪いイメージを思い浮かべそうな通り名とは裏腹に、アルゴの情報屋としての能力は非常に高い事が、この二週間の付き合いによく理解できた。まず第一に仕入れた情報は自分自身が確認しない限りは決して確定の情報とは扱わず、裏を取らない限りは商売には使用しない。

モンスターのデータ等に関しても自身でファイールドワークを行つて調べたり、足を使つて調査している。そんな事もあつてアルゴの情報屋としての信頼と信用は高い——少なくともベータ時代ではそれなりに有名な情報屋として名を通していたらしい。ベータに参加していなかつた自分には解らない話だが、キリトもベータ時代に知り合い、そしてその時は既にコンタクト方法というものが確立させていたらしい——中々にプロフェッショナルを感じる。

しかし、アルゴの情報屋としての需要は今、爆発的に上がっているといつても良い。なぜなら、

——SAOにはWIKIがない。

誰でも自由に記入し、そして編集する事の出来るWIKIがSAOの中からでは決してアクセスできない。その為モンスターのデータやドロップ、フィールドの情報は何時でもどこでもアクセスできるというわけではない。自分で覚えるか、他人から聞くしかない。故にベータと現在の情報、データをメモとして保存し、持ち歩いているアルゴは今の状況だと“歩くWIKI”として認識しても良い。情報は金銭にも勝る最強の武器だ。

敵の情報を知っているのと知らないのでは生存率が全く違う。敵がどんな攻撃をするか、それを知っているだけでそれに対する対処法が変わってくるし、来るのが解つていれば回避する事もできる。欲しいものがあればやみくもに探す必要はなく、なにを倒せばいいのかが解る。

情報の所持は極限までの無駄を削減する、重要なリソースであり、デスゲームとなつた今だからこそ一番必要される事だ。

キリトを通して、アルゴと接触する事には成功した。

しかし、单刀直入に言えば——《贖罪クエスト》は低層には存在しなかつた。  
確かに、存在はするがそれは五層からであり、しかもやり直すことはできない一回限りのクエスト。そして一層の攻略が終わっていない現在、《贖罪クエスト》を受けて才

レンジからグリーンへとカーソルを動かす事は不可能だつた。正直な話、落胆はしたが、そこに後悔は一切なかつた。敵は敵であり、殺すべきタイミングで殺さなかつた場合は後に禍根を残す場合がある。

だからコペルという少年の名前は一生忘れず覚えておくとし、殺した事に後悔を抱く事は永遠にありえない。

アルゴからクエストが現状では挑戦することができないと正直な話、ボス攻略があるとしてそれに挑戦するパーティーに参加できるかどうかが怪しくなつてくる。理由はどうあれ、オレンジ色のカーソルはAINクラッドにおける犯罪者の証だ。どんな犯罪かは確認する事は出来ずとも、犯罪者というレッテルは常に暗いイメージを生み出し続ける毒だ。これをどうにかしない限り、

まともにAINクラッドで活動する事は難しいだろう。

——故に、そこで取引を行つた。

「やつぱり旬の情報は良く売れるネ」

場所ははじまりの街近くの村、フェルネ。そこに存在する宿屋の二階、個室でアルゴ

はソファに座り、目の前まで引っ張ったテーブルの上に広げるメモを一枚一枚確認し、情報の整理を行っている。その様子を入口近くの壁に寄りかかりながら眺める。距離的にはメモの内容が見えない様にしているのは勿論、見てしまった場合に罰金と称してアルゴが持っているコルを全て奪つて行くからに決まっている。

「そりやあ良かつた。俺も働いたかいがあるつてもんよ」

現在の自分の立場をシンプルに表現すると——それはアルゴの用心棒というポジションに収まる。

『贖罪クエスト』は存在しないが、それでもその代わりに使えるものはある。

——プレイヤー間の評価だ。

たとえプレイヤーがオレンジ色のカーソルを頭上に浮かべていたとしても、それがプレイヤーの評価と決してイコールではないのだ。

たとえばそこに善良なプレイヤーがいたとする。多くの人を助け、そして多くの人に慕われる、そんなプレイヤーがいたとする。そんな人物がやむを得ず犯罪を犯し、グリーンからオレンジプレイヤーへとその立場を変化させる。その場合周りの評価はどう変わるだろうか？　そう大きくは変わらないだろう。善い事の為に犯罪を起こしたのだ、変わる訳がない。

アルゴと共に活動する事でやっているのはそういう認識と評価を生む事だ。

アルゴの用心棒、そして部下として働く対価として、それとなく怪しすぎないよう アルゴに話や噂をプレイヤーに流してもらつてはいるのだ——オレンジになるしかなかつたプレイヤーの事を。それとなく噂風に流し、あとはそれに続く様に善行を積み重ね、注目を軽くだが集める。そうすれば仕方なくオレンジになつたプレイヤーイコール自分、という図式が完成される。

一種の評判調査だ。卑怯かもしれないが、世の中やつたもんがちだ。

「しかし評判操作か、そんな事をやろうとするやつがいるなんて考えもしなかつたヨ」

「割と使える手段だと俺は思うけどな。逆に情報屋つて立場をしてるなら噂の発信点にもなるんだから、それを利用して相場の操作も大きすぎない範囲ではできるんじやないか？」結構いい感じに稼げると思うけど

「確かに考えは間違つていないけどポリシーに反するネ。君の件も存外優秀な事とキー坊からの頼みという事だからやつてあげている事ネ」

どうやらキリトは存外モテるようだ。煙草の煙を吐きだしながら肩を揺らすと、さて、とアルゴが言葉を漏らす。

「やっぱり現行のバージョンに移行する事によつて色々とモンスターの動きやデータに変化が出てきてるネ。全体的にモーションやAIに追加行動が見られてる感じだけど……これ、あんまり良い状況ではない感じだネ」

「見てから回避余裕なんだが」

「すべての人間が君の様な怪物ではないんだヨ。正直今日のボスエネミーも数人で削つて倒すのが正攻法なのに、なんで一人で倒せているのかなあ……いや、プレイヤーが五万人もいれば化け物が百人ぐらい生まれてもおかしくはないかナ」

「化け物とは失礼な、こう見えて立派な人間だぞ」

「そういう問題じやない」

そう言つてアルゴは溜息を吐いてからまあいい、と言葉を置く。

「プレイヤーの情報とかを売つたりするならまだ商売を続けられるけど、現状大体の大物のデータを調べ終わつたりしたからネ。そろそろ調べる所も変える必要がありそうだネ。というわけで、正直に答えて欲しい質問があるんだけどいいカ？」

アルゴがメモをしまいながらそう言つてくる。ので視線をアルゴの方へと向けなし、腕を組んだまま領き、先を促す。

「——オイラを守れながら戦える限界のラインはどれぐらいになる?」

アルゴの質問の意図を即座に理解し、それを考慮しながら答えを作る。

「そうだな、大前提として相手が俺の筋力と速力を上回つていることだな。その上で数が最低十五体いる事だな。これで狭い部屋だつたら流石に詰みで死ぬ。経験と今の俺とアルゴの実力を計算すれば十四体までだつたらHPをドットで残して殺しきれる。

ポーションを飲みながら戦つて良いなら五十体までなら同条件で処理できるぜ。流石にそれを超えると集中力どつかでミスつて落ちるな。まあ、戦いは数だよ数！ 百の雑兵で一の英雄は殺せるんだよ！」

「ああ、うん。なるほど、心配する必要は皆無と」

「あくまでも絡め手なしの場合の話な。悪いけどスカウトやレンジャー系列能力は勉強中だしな、状況によつちや分断される可能性もある。だからやつぱり前に出ている間にもう一人、後ろを任せられるやつが欲しいぜ——迷宮区行くなら」

AINクラッドの中央に存在する塔の様な迷路、迷宮区。それのみが次の層へと通じる道であり、その階層で一番強いモンスターが出現するエリアにもなっている。いわばソードアート・オンラインというゲーム、世界における“最前線”と言える場所になつてゐる。乗り込むにあたつて必要なのはレベルだけではなくプレイヤースキル、罠への知識や耐性、道具、等と突破の難関になつてゐる。

そのうえで、迷宮区の一番奥に存在するボスを倒さない限り、次の層へ到達する事は出来ない。

「今のデータを確認する限り、多くのモンスターが細かい調整を受けている様だけど——迷宮区のモンスターもまず間違いなくそういう改変、調整を受けている可能性もあるから改めて調べてくる必要があるのサ」

「まあ、ボスがそういうなら下つ端としちゃあ文句はないさ。ただ行くならあと一人護衛を増やすことだけを留意しておいてくれ。実力があつたとしても何が起きるかは解らないんだ。『数に勝る暴力はない』ってのは間違いない真実だし」

「妙なところで慎重だナ」

「確殺とマンチ精神かなあ、ここらへんは」

その言葉にネタが通じたのか、アルゴがソファの上から苦笑して来る。やはり年齢が近いと話が通じるな、そんな事を思いながら、窓の外へと視線を向ける。

——そこには未だ誰も触れる事無く、荒らされる事無く、聳え続ける迷宮の塔の姿が見えていた。

# 鼠のお使い II

「——よろしく！」

そう言つて笑顔を向けてくる少女の姿がある。黒いシャツに黒いハーフジャケット——軽戦士の恰好をしている少女だ。長い黒い髪を持つ少女は指でブイマークを向けてくる。その横には何時も通りローブ姿のアルゴが存在し、後悔している様な、そんな表情を浮かべている。だからとりあえずは腕を組み、そして無言で視線をアルゴへと向け続ける。それを受け止め、アルゴが視線を返してくる。

〔選択肢、実はそう多くないんだヨ〕

「いや、そういうやうだよなあ。忘のがちだけど俺つてオレンジだつたんだ……」

拠点に活用しているホテルの一階、酒場のエリアでアルゴ、自分、そしてアルゴが引つ張ってきたもう一人の護衛で場所を占拠している。元々この街は衛兵N P Cが存在しない街である為、オレンジプレイヤーが安全に入ることができる街になっている。つまりは、オレンジプレイヤーが利用できる街となつていて——それを不安に思うプレイヤー腐るほどいる。その為、半ばゴーストタウンとなつていて。めったにプレイヤーはこないし、来るとしてもそれは同じようなオレンジプレイヤーか、もしくは一癖ある様

な連中でしかない。

そんな中で、アルゴがこの街でグリーンプレイヤーを護衛として拾ってきた。しかも見た目、十五ぐらいの中学生の子供だ。しかも、だ。装備はまともでいてもこんな場所で見つける事の出来るプレイヤーを到底まともだと言い切れる事はない。特に、相手が若いとなると更に不安が倍ドンで襲い掛かってくる。その為、少女の姿を見ながらも、不安しかなかつた。

「お兄さんお久しぶりー。顔が変わつてないからビックリしたよ」

「え？」

そんな此方の不安とは他所に、少女はまるで此方の知つているかのようなふるまいをしてくる。しかし顔が変わつていらない、という事を知つてゐるのはデスゲーム化事件——自分で名づけるとして『茅場ショツク』前に出会つたことのあるぶれいやーだけだ。そしてその時に出会つたことのあるプレイヤーといえば、

「あー……交通事故の子」

「待つて、事故りはしたけどもつと違う呼び方あるよね」

「なんだ、知り合いだつたのかナ？　まあ、だつたら紹介をする必要はないのかナ」

「あ、一応名乗つておくけど僕の名前はユウキ、片手剣のフエンサーだよ！　よろしく！」

笑顔で再びブイマークを向けてくるユウキから離れる様にアルゴの肩を抱いて、少しユウキから離れる。後ろでユウキがブイサインを動かしたりおーい、と言つて動き回つてゐるが、それを無視してアルゴと小声で話を始める。

「……で、大丈夫なのか、真面目な話」

「レベル的にはそう違ひはないヨ。戦う所を確認させてもらつたけど悪くはなかつたしネ。それに戦うのは君がメインでもう一人は護衛の為に欲しいんだろう？　だとしたら素性さえ解つて安心できればいいんじやないのかナ？」

「そりやあまあ……そうだなあ」

と、今まで背後で会話を見守つていたユウキが近づき、間に挟まつて来るよう両手を伸ばして抱き込んでくる。

「で、どうなの？　僕採用？」

「もう採用しているヨ。基本的にはオイラの護衛だからあんまりオイラから離れなけれどそれでいいヨ。出現して来るモンスターにかんしてはそつちのこわーいお兄さんが相手をしてくれるからネ。戦う必要があるのはお兄さんが動けない場合か、それとも討ち漏らした場合にのみだヨ。報酬については話した通りで問題ないだ口？」

そう言つてアルゴがユウキと共に話を始める。その間にポケットから煙草を取り出して口に咥え、そしてマッチで火をつける。AINクラッドに来てから圧倒的に煙草を

吸う回数が増えている気がするが、やはり体に影響がないと解るとハマりすぎる所がある。適度に、中毒にはならない程度に抑える必要があるかもしれない。まあ、素性に関しては此方で一度軽くだが確かめているし、何よりユウキにはコペルにあつたような“後ろめたい気配”を欠片も感じず、心の底から頑張ろうとする気配を感じられる。

オレンジプレイヤーを狩るとか、此方を騙すとか、そういう事は一切気にしなくて良いのかもしれない。

——そういう所にまで気を回さなきやいけない世の中かあ……マジで新しい世界つて感じだな。

AINクラッドでは現実とは違うルールで動いている。法律もまだ存在していないが、ゲームとしてのシステムをそう考えるのであれば、また違う法則と法律が存在しているのだと言えるのだろう。しかし今はまだ、犯罪者という身分だ。信用と信頼を得るためにも仕事を確実にこなして行くしかない。だからアルゴとユウキが話し終わったタイミングを見計らつて振り返り、

「終わった？」

「終わつたヨ」

「お兄さん、宜しくね！」

「お兄さんじやない、シユウだ。よろしくなユウキちゃん」

たぶん、キリトと同じぐらいの年齢なんだろうなあ、とユウキの姿を見て思う。



アインクラッドの中心部、と言つてもまだ一層なのではあるが、その中央には天へと高く伸びる塔が存在する——迷宮区だ。数十キロと長く伸びる塔は次の層、二層へと繋がつており、この迷宮を突破して初めて新たなエリアの解放が完了する。迷宮区に用意された敵とトラップはいわばゲームマスター側からの挑戦、試練なのかも知れない。コンテンツが欲しいのであれば、脱出したいのであれば自らの力で勝ち取れと。

そんな一層の迷宮区のつくりは石造りだ。一切の窓が存在しない黒石の迷宮。中には松明が壁に掛けられており、それが光源となつて道を照らしている。中には少なくないトラップが存在するが、死へと繋がるトラップ——デストラップの類は存在しない、とはアルゴの言葉である。少なくともベータ版の時はそういう風であつたらしい。それがそのままか、そうではないのか、それを調べる為のダンジョンアタックもあるのだ。

そんな迷宮区の入り口前で一時動きを止める。装備を整えるためだ。  
背中に両手剣の《ツヴァイハンダー》背負い、左腰に《アニールブレード》を吊る

す。左二の腕にはナイフベルトを装着し、ナイフを収納する。その状態で更に腰のベルトにナイフをもう数本収納する。こちらは投擲用ナイフとなる。そしてインベントリから今度は迷宮区の無いそうと合わせた色の濃い黒の全身を隠すローブを取り出し、それに消臭スプレーで消臭作業を行つてから装着する。首に巻いてあるマフラーを少しだけ緩めて、何時でも取りやすいような位置に調整し、準備を完了する。

「悪い、待たせた」

「いや、その用意周到さには慣れたヨ」

「ぼ、僕もそれぐらい準備したほうがいいのかな？」

「いや、寧ろそのまでいてくれた方がやりやすいから助かる」

そう言うとユウキが解らないといった風に首をかしげるが、あまり深く考えるのはやめたらしい、そつか、と言つて剣を抜いてくる。彼女は彼女で探索の準備を完了しているらしい。アルゴへとフードを被りながら視線を向けて頷くと、アルゴが頷き返してくる。そのまま突入の指示を出し、

ゆつくりと、未踏の迷宮区へと侵入する。

そこはあらかじめ予想していたように、薄暗い、黒い”ダンジョン”と表現の出来そうな場所だつた。横幅は大体五メートル程であり、数人横に並んで立つてもまるで問題なく動ける程度には広さを持つていた。全力で動き回つたとしても、一切邪魔をさ

れる事無く動くことができるだろう。モンスター等のエネミーよりは、プレイヤーに配慮された地形になつてているのだろうと判断し、先頭に立つ。

現在、自分のレベルは11となつていて、

このSAOのゲームシステムはレベルが10あがることにスキルを習得できる枠が一つ増える。

その為、現在自分が保有しているスキル枠は初期の2枠と合わせて3枠になる。

そこにいれているのは《武器防御》、《隠蔽》、そして新しく取得した《索敵》スクリル。

《索敵》スキルのスキル効果はプレイヤーのミニレーダーに範囲内の敵の姿を見せる事だ。パーティーアロウと、ソロアロウと、関係なくこの類の索敵や探知能力は生死へとダイレクトに直結する。その為、自前の気配察知能力がある為後回しにしていたが、取得する事にした。先頭に立つてスキルを発動させれば即座に迷宮で近くにいる敵の居場所が此方へと伝わってくる。そのデータをパーティで共有する事ができる為、妙事無くユウキとアルゴへと渡す。

それに反応しユウキが口を開こうとし、

「しー」

人差し指をユウキの口に当てて言葉を止める。もう片手で小さく、と指示をすると、

恥ずかしそうにユウキが頭の後ろを搔き、そして呆れた視線をアルゴが向けてくる。警戒するのが早すぎる、なんてことを視線で伝えてきてる気がするが、それを無視する。やるからには徹底的に、仕事をする以上ミスを極限まで削るのは当然の事なのだ。

それを意識しつつ迷宮区を歩き始める。既に《索敵》スキルのおかげで敵の位置は判明している。入口から歩いて百メートルほどの位置、犬と人間を掛け合わせたような怪物——《コボルド》の姿がそこにはある。予めアルゴから受け取っているデータによれば、聴覚や視覚よりも嗅覚を重視するモンスターであり、薄暗いという事もあって可視範囲はおそらく十メートルほど、感知範囲は十五メートル。武器は棍棒であり、それで《ソードスキル》を放つてくる事もある。

基本的な人型工ネミーだ。

二十メートル地点、此方から相手を確認できるが、相手が確認できない距離。そこまで移動してからアルゴとユウキの動きを一旦片手で制して止めさせてから二人に始末する、とサインを送る。理解してくれたのかどうかは解らないが、本日はスケジュールが詰まっている。前方でうろうろしている《コボルド》の数は全部で六体——やはり迷宮区はパーティーで攻略する事を想定しているのか、数が多い。

ただ、

雑兵がよほどの数を集めない限りは決して“質”には敵わない。

それを簡単に証明する。

体勢をギリギリまで低く、這うようなクラウチングスタートの体勢から一気に体を前へと向かつて叩きだす。素早く、相手の意思気が向けられている方向性、強さ、範囲を察知し、それを縫う様に、蛇のような動きで一気に接近し床と色を混じるように動く。

「気配を斬る——」

素早く二十メートルから十メートルの範囲へと接近する。そこは既に《コボルド》の嗅覚が侵入者を捉える距離だ。しかし予め消臭スプレーで臭いを潰しておいたことから《コボルド》は反応できない。そのうえで地面と色を同化し、そして自分の気配呼吸を止めて完全に殺す。そのまま滑るような動きで《コボルド》の懷に潜り込み、

「視線を斬る、呼吸を斬る。《ミスディレクション》、《スケアクロウ》《バツクスタブ》

声を口にして《バトルスキル》と己の技術を使う。既に《コボルド》との間に距離はなく、スキルの発動と同時に投擲ナイフを天井に向けてはなっている。《コボルド》の視線は下を見る前に、動きを追う為に上へと向けられる——即ち視線は上へ、そして完全に隙だらけの《コボルド》達の背後に、背中を向ける様に歩いて到達する。投擲ナイフが落ちてくる短い時間の間に《アニールブレード》を右手で抜き、そして左手でマフラーを抜く。

「カラテが足りない。なんつってな——」

声に反応する様に《コボルド》が振り向こうとする。その動作に褪せてマフラーを振るつて《コボルド》を三体、纏めてその足を引っ掛ける様に転ばせる——その体は背後を向けたまま後ろ向きに倒れてくる。その体は倒れながらも、ひっかけられた結果として此方へと向かつて、頭を先に向けてくる様に落ちてくる。それに合わせ、《アーネルブレード》を水平に構え、一緒に床に向かつて落ちる。

「——首を落とす」

床をギロチン台に、そして自分の体と刃をギロチンの刃に、纏めて三体の首を床に落とす。それに反応する様に残つた三体の《コボルド》が怒りの表情と共に襲い掛かってくる。しかし、《ソードスキル》を使つていてるプレイヤーと違つて此方は自前の技術による動きだ——硬直なんて存在せず、律儀に相手の攻撃を防ぐなんて動作は必要ない。

迫つてくる《コボルド》に合わせて下半身だけを立たせるように足を広げ、そして一回転する。近づいて来た《コボルド》がその動作に合わせて足を払われて冷たい床に倒れ込む。倒れた《コボルド》の体を蹴り飛ばす様に立ち上がり、蹴り飛ばされた《コボルド》にめがけて《アーネルブレード》を投擲する。

真っ直ぐ投擲された刃が《コボルド》の喉を貫通して壁に突き刺さり、その姿を壁に

縫い付ける。

「実験に使うのはそいつがいいやあいいか。んじや、後二体、ちやつちやと解体するか」  
 背後《ツヴァイハンダー》を抜き、両手で握る。流石に両手剣の重みはまだ、片手で握るには辛い。しかしそれに合うだけの破壊力がこの刃には存在する。故に残った二体の《コボルド》が接近するのと同時に目の前へと踏み出す。棍棒を振り回そうと腕を持ち上げるその懷へと踏み込み、柄を喉に叩き込む。その動作の間に割り込もうと棍棒を振り下ろすもう一体の《コボルド》の動きを、柄を押し込むように相手の体を押す事で、強引に回避の動作を成功させ、

そのまま柄で殴りぬき、倒れた《コボルド》の顔面を踏む。

「お友達がピンチだぜワソコ」

怒りの咆哮を上げる《コボルド》が再び棍棒を叩きおろしながら突進して来る。

それを踏んでいる《コボルド》を踏んだまま引きずるように横へ体をズラし、回避する。

足元から聞こえてくる悲鳴の様な声は無視する。

そのまま三度、四度、と棍棒を振り回してくる《コボルド》の攻撃に対し一切反撃する事無く、両手剣を握ったまま、足元の《コボルド》を踏みつけたまま回避を続ける。それを六度も繰り返すと完全に削り切ったのか、床に押し付けて踏み潰していた《コ

ボルド》の頭の後ろ半分が完全に消滅しており、HPバーが完全に消え去る。

「あーあ、根性足りないなあ」

最後の《コボルド》の返答は棍棒による振り下ろしだった。それをまた密着する様に接近する事で無効化し、柄を喉に叩き込んで動きを一旦停止させる。そこから足を蹴り、前のめりに倒れるよう《コボルド》の膝を蹴り、倒し、そして両腕を一気に斬り飛ばす。悲鳴を漏らす様に大きく口を開ける姿を無視し、背中を踏んでその動きを止めつつ、両手剣を背中に戻す。

「さて、お前らつて窒息するのかどうか、知りたかったんだよな」

開いた両手でロープの様にマフラーを捻じり、そしてそれを押さえつけている《コボルド》の首にひっかけ、

そのまま首を絞める。

首の裏を片足で抑え、そして両手で全力でマフラーの両端を引く。もがき苦しむ様に《コボルド》が暴れますが、既に抵抗する為の両腕は斬り飛ばしてしまっている。体を揺らすこと以外の抵抗は出来ず、そしてそれも一秒ごとに段々と弱くなつてゆく。

三十秒後、完全に動かなくなつた《コボルド》のHPがなくなり、そしてグラフィックの破片となつてバラバラに散る。

「窒息はできる、と。選択肢が広まつたな」

満足な結果にマフラーの端を掴み、一回だけ鞭の様にしならせると本来の姿へと戻る。このマフラーの素晴らしい事は武器扱いはされず、道具扱いなのでもう片手で武器を握つていても使える事だつたり、シワとか跡が残らないから今の様に使う事ができるという点だ。やりたかった実験が成功した事に満足し、満足の息を吐いていると、

入口の方から目を輝かせるユウキの姿と、もう既に慣れているのか真っ先に壁に貼り付けられている《コボルド》の方に向かうアルゴがやつて来る。片手でリザルトの処理を行うと、ユウキが近くへと近づいてくる。完全に尊敬、という形で目を輝かせているユウキに、ちょっとと言葉には出来ない迫力を感じる。

「凄い凄い！ 今はどうやつたの!? 《ソードスキル》を一個も使わなかつたのに！

教えて教えておーしーえーてー！」

「……ドン引きされずに尊敬されて照れてるナ」「うるせえ」

攻撃手段がドン引きものである事は理解しているが、それでも趣味と効率を両立するところいう風になつてくるのだからしようがない。今まで大体ドン引きされる結果だが、こうやって最初から興味を持たれるとなると、「ユウキちゃんからは才能を感じる……」

「え、本当!？」

「うむ。まずは初歩の初歩、放火と煽りという技術から覚えよう」「子供を悪の道へ引き込むのはヤメロ」

えー、とブーリングコールをユウキと共にアルゴへと向けるが、アルゴはそれを無視して壁に貼り付けている《コボルド》の観察に入る。本格的な観察に入ると《コボルド》を壁から解放する必要が出てくるが、それまでは短い自由時間になる。左手で握っているマフラーを首へと巻き直していると、ユウキが話しかけてくる。

「結局、お兄さんはさつきの色々言つてたよね、戦闘中に。《バトルスキル》以外の事を。なんたらを斬る、とか」

「ああ、技術的な話ね。『気配を斬る』つてのが自分の気配を断つて相手に悟られないようにする事。自分の体勢を低くしたり、呼吸を一時的に止めたり、視線を敵から外したり、予め匂いを潰しておくことで此方の気配や違和感を相手へ察知させない様にするんだよ。これは割と初歩的ってか、やり方さえ覚えれば割と簡単出来る」

「へー、他のは?」

「『視線を斬る』はリアルミスディレクションな。今回は初歩的な手段としてナイフを投げてそつちに注目を浴びさせる事によつて、視線をそつちに集めさせたのよ。この直前に気配を消しているし、ほら、マントの色が床や壁に合うだろ? だからまるでどこにもない場所からナイフが出てきたようで、真っ先に視線がそれを追うんだ。んで最後

に“呼吸を斬る”つてのは文字通り相手の呼吸を把握して、その合間を刃で切つて割り込む様に行動する技術。ぶつちやけ感覚的な部分が多いから説明は難しいけど…………

ユウキが目を輝かせている。まるで教えてください、と言わんばかりの視線。

「こ、このお仕事が終わつたら……」

「やつたあ——!!」

飛び跳ねる様に喜ぶユウキの姿に軽い敗北感を感じる。一応師事する相手がオレンジプレイヤーだという事を理解しているのだろうか、この少女は。そんな事を思いながら腕を組んでいると、後ろからアルゴの声が聞こえてくる。

「……口リコン、仕事の出番だヨ」

「おう、俺は訴訟も辞さない。それ以上言うのであれば最終兵器『遺憾の意』を使用する事も考慮に入れる

「馬鹿な事を言つていないのでさつさと剣を抜いてくれない力。次の調査に進めないヨ」「こいつ……！」

溜息を吐きつつ、クライアントのいう事に従うしかないのが下つ端の辛い事である。

これが数百、数千、それだけの命を救う事に繋がるのであれば、この苦労も悪くはない。

が、

# 鼠のお使い III

「——安全地帯に到達したネ。少し休むヨ」

迷宮区の中でもかなり奥へと進んだ、という感覚はある。もう既に数えきれないほど階段を昇つており、高さとしてもかなり高い所へ来ている筈だ——それを確認する手段は窓が存在しない為、どうにもならないのだが。ともあれ、迷宮区内には安全地帯が存在し、モンスターが入つてこない空間となつていて。そこで迷宮区を探索しているプレイヤーは睡眠を取つたり、食事を取れるようになつていて、既にこれで五つ目の安全地帯に遭遇している。

「ふう、休みか」

そう言いながら通路よりも広い、小部屋の様な安全地帯の床に座り込み、軽く休息をいれる。インベントリにあらかじめ購入して追いたエールとサンドイッチを取り出し、まずはエールを軽く飲んでからサンドイッチにかじりつく。完全に冷えてしまつていが、それでも肉厚のベーコンや、レタスの味はしつかりと伝わってくる。ファンタジー中世特有の濃い目のソースも実に効いており、戦い続けて疲れ切った精神を癒してくれる。

「しつかし残念だな、『コボルド』にやあ食えるドロップがないんだよな」「食う気満々だつたのか」

アルゴが独特的のアクセントを忘れる程驚きながら此方へと視線を向けてくるが、何を驚いているのだ、と言い返す。

「戦つてゐる人間にとつて重要な事は”ストレスの抜き方”なんだぞ。どんな風にイカレている連中で、戦う事が趣味の様な連中でも戦闘の緊張から来るストレスや疲れつてのは絶対に蓄積してゐるものなんだ。それを理解して確実に抜くのがプロつてもんよ。まあ、女を買つたりお金を使つたり思いつきり寝たり、色々とそういうストレスの抜き方があるけど——」

「なるほど、お前の場合は食べる事がそのストレスの抜き方になるのか」

「まあな、そんなわけでユウキちゃんも自分に合つたストレスの抜き方を探すといいよ」

そう言いながらもう一つサンドイッチを取り出し、それをユウキへと渡す。この子の事だからこういう事を考えていないだろうと、予め購入しておいて良かった。少しだけ恥ずかしそうな表情をユウキは浮かべてから、そのままサンドイッチを受け取る。

「ありがとう！　うーん、考えた事もなかつたなあ……」

「普通は数時間や数日ぶつ通しで戦い続ける事を全く想定しないからな。俺、そこらへんは爺さんが戦時経験者だから体験談と共にコツを教わつてるし、親父がそれを聞いて

科学的に解説してくれたからな。必要ならある程度の学術的知識を混ぜて説明する事もできるけど……まあ、ユウキちゃんには難しすぎる話だよな」

アルゴがそこらへん詳しく述べる、なんて視線を向けてくるがそんな事をアルゴに教える義理は……ある。あるが、ビジネスライクな関係だから知りたがっているのであればこれから先はコルを掃つてもらう事にする。それをアルゴも理解しているのか、溜息を吐くと、道中で集めたデータの整理に入る。既にアルゴから聞いている事だが、

微弱ながら『コボルド』やその亜種のモンスターに変化が見えていた。

全体的にそれはA-Iの向上、というよりは新モーションの追加らしい。全体的にもつと柔軟に動けるように、プレイヤーに対応する様な動きが追加されているらしい。現状、此方――というよりは俺限定でそれが意味を成さないのは反撃や反応を許さずそのまま一気に殺す、という確殺精神を働かせる素晴らしいスタイルを駆使しているからに他ならない。だがこういう対応モーションの追加は全体的に攻略の難易度を上げる結果となつているらしい。

なぜなら、耐えて一撃を叩き込めばそれで勝てる、というわけではないのだから。

その他にも新しい『ソードスキル』を使つていたりと、元々の『コボルド』よりも注意しなくてはならない点が増えていたらしい。情報として提供する際、今までのデータだけをベースに迷宮区の攻略情報を売り出していたのであれば、間違いなくアルゴの信

頼に響いていただろうと、判断できる。だからこんな最前線にいるのだが。

と、そこで持ち込んだエールの瓶とサンドイッチを食べ終わり、サンドイッチの包み紙を丸めて放り投げ、捨てる。アルゴの方を見ると情報の整理を行つており、進むまでにまだ時間がかかる様に見える。だからアルゴから視線を外して、ユウキの方へと視線を向けると、ユウキの方もどうやらサンンドイッチを食べ終わつたばかりの様子だつた。とりあえず近づいてから頭を軽く撫で、

「んじや教えるつて約束したし、お兄さんが軽くレクチャーしますか」

「え、本当!? 終わつた後じやないの?」

「食後の運動に丁度いいしね、軽い技の一つでも見せてあげるさ」

「おおー! 終わつた後で適当に言い逃れして逃げると思つてたから本気で驚いてるよ

!」

「はつはつはつは、お前見た目よりも実は結構黒いな? 差しいなおい」

立ち上がり、ユウキを二メートルぐらい離れた距離で立たせ、此方も立ち上がって、ユウキを正面から向き合う。とりあえずは武器は必要がない。だから武器を抜いていな  
い状態でユウキと正面から相対する。さて、何から教える、もしくは見せるべきか……  
と、考えた所で、ユウキは『コボルド』戦で背後を取つた技術に興味を持つていたな、と思  
い出す。ともあれまずは、

「最初に言つておくけど基本的に俺が使つてゐる技術つてのは”基本”の技術なんだ。何の捻りもない基本技術な。剣を振るう動作も相手を投げる動作も全部基本動作だ。剣術剣道を習う時に一番最初に教えられるような動き、それを使つてるだけに過ぎないつて事を理解してくれ。んでユウキちゃんが興味を持つた裏周囲も特別な技術を使つている訳じやないんだ。視線を動かす、気配を消す、そして相手の意識を意識する。どれも物凄い基本的な事を重ねてやつてるだけだ。……オーケイ？」

「つまりは簡単な事を重ねて高等技術を再現してゐるつて事だよね」

「俺が予想してたよりもこの子頭良いのかも」

そんな言い方にユウキがブーブーと言うと、苦笑する他なく、さて、と言葉を置く。

「なんだかんだで基本つてのは軽視しがちだけど、そんな事あないんだぜ？ 全ては基本に通じる。何事も基本がなつてなきやあ次に進めない。それに基本を極めるつて事は全てに至る骨子を極めるつて事だ——つまりは基本に全部詰まつてゐるつて事だな。それを理解した上で、今からお前の後ろに回り込むから、しつかり俺に視線を向けて、意識してろよ」

「う、うん」

そう言つてユウキがしつかりと此方へと向かつて視線を向けてくる。まるで視界から逃さないように、といわんばかりの強さで此方を見ている——もう睨んでいる、と

言つても良い状態だろう。真剣な彼女の状態に表情に出さないように心の中で笑みを浮かべてから、

気配を完全に消し去り、そして両手を広げ、

叩く。

ぱん、と手を叩く音が空間に響いた瞬間には呼吸を薄めるのでも止めるのではなく、ユウキの呼吸に合わせる。その上で意識もユウキの感覚に合わせ、馴染む様に体を動かす。簡単に言葉として表現すれば、シンクロという状態に近い。相手に同調する。それはなにも難しい技術ではなく、長い間一緒に戦つたことのあるパートナーとかが感じられる一体感、それを此方側から強制的に合わせてているだけに過ぎない。

だからユウキに見えるのは敵という遺物ではなく、  
自分の一部の様なもので、

たとえそれが歩いて寄ってきたとしても、正しくそれが敵であるとは脳が認識できず、そのままあっさりと背後へと回り込む。そのまま呆然と正面を探す様に視線を向けているユウキの背後から、肩を軽くタップすると、飛び上るように驚きの声を出しながら、ユウキが床に滑り転ぶ。ちよつと派手にやりすぎたかもしれない、と内心ちよつただけ反省しつつ、片手を伸ばしてユウキを助け起こす。

「い、今ちゃんと前を見ていたのに、いなくなることに気付けなかつた……」

「まあ、基本を極めればざつとこんなもんよ。まあ、これ自体は種が割れると意識されちやうから呼吸外しどかで割とあつさり攻略されちまうんだ。だから今の様に完全に種がバレてない状態とか、戦闘中に相手の行動に割り込む為に使うんだよ。一瞬だけ使うちらまず絶対にバレないからな。ちなみにこれ、技術としては先の先とかって言われてる。俺はもっぱら”カリキュレイト”とか”サトリ”とかって呼んでるけどなあ!! ちなみに前の『コボルド』戦で見せたのはこれを弱体化させた”手抜き”版な」

「割り込み系の安心感については認めるけど、今時二つとも元ネタを知っている子は少ないと思うヨ。もう少し新しいものをたとえに出したほうが良いと思うヨ」

「うるせえ! 俺の青春時代の産物をデイスるなよ! まだ現役だよ! S A O からログアウトしたらクライインにネットセツションとやらのやり方を教わる予定だつたんだよちくしょう!」

なんでも今の時代、オフラインでルールブックを持参する必要はなく、オンラインでキヤラクターシートやダイスを振る事の出来る夢のような環境が出来上がつてているらしい。S A O からログアウトしたらそれをクライインに教わつて、ネットでのセツションを探す予定だつたのに、何でリアルじやなくてネットの世界でまで死狂う必要が出てきているのだろうか。

ともあれ、

「基本を極めるつてのはつまりこういう事だ。俺も人生の八割はひたすら基本動作を繰り返し行う事と体力づくりのマラソンしかやってないからな。んでこんな事ができるんだからまず間違いない。幸いSAOの中にいる間は体力づくりをする必要が欠片もないし、ひたすら技術だけを磨けば俺の持つてるネタの一つや二つ覚えられるんじやないのかなあ」

そこまで言うとカサカサ、とどこかの黒い生物を思い出させるような動作でユウキが一気に近づき、そして両手で服の裾を握り、輝く目で此方へと視線を向けてくる。

「し、師匠……！」

「メンターと呼ぶのだニュービーよ！」

「だからネタが古いヨ」

「ド田舎に住んでるからダチに送つたもらつたもの以外は娯楽品がないんだよこつちは！ 次の巻が読みたかつたわ！」

アルゴを睨む。アルゴが勝ち誇った笑みを浮かべる。あの女、一度絶対に泣かすべきだと思うが、そうすると激しく話がこじれて、此方だけが不利になるのでやりたくてもできない。辛い。激しく辛い。出来る事なら弱みの三か所か四か所見つけて煽りたい所だが、とりあえず今は全く逆らえない状態なので従順な下っ端でいる。

「まあ、他の注意点は追々教えるとして……アルゴの方もそろそろ終わつたようだし、今

度は正しい使い方を実践で見せてみるわ」

そう言つてアルゴの方へと視線を向ければ、情報の整理を終わらせて立ち上がる姿を見る事ができる。その近くの床を見れば、何時の間にか食べ終わったのか包み紙らしきものが転がっている。おー、とそれを確認して声を漏らすユウキの頭を軽く撫でてから、吊るしている武器の位置を微調整する。歩き出すアルゴとユウキの背中を眺め、そして改めてユウキを見る。

——俺があの歳の頃、あんな綺麗な目をしていられたかなあ……。

自分の子供時代があまりにも不毛でどうしようもなくなると、何故かほかの子供には優しくしてしまう。

それはやはり、修羅にも残された良心というものなのだろうか。



——安全地帯から旅立つてから更に一時間が経過する。更に迷宮区の奥へと進み続ける事で到達できるのは石でできた巨大な扉。物々しい雰囲気と共に道を閉ざすそれは“いかにも”といった様子で自分達を待ち受けている。そのデザインは初めて見た人間だとしても、一体何のために存在するかは簡単に解る。物々しいデザインは危険

を伝える為、そして“挑戦者”を迎えるために存在している。

即ち、バスの間へと通じる扉だ。この扉の向こう側には一層のバスがその取り巻きと共に存在し、挑戦者たちを——プレイヤー達を待ち受けている。この部屋の攻略を完了する事で次の層へと行くことが出来、その先に存在する《転移門》をアクティベートする事によつて層の間でのテレポート移動がアンロックされる。そうすれば誰もがこの迷宮区を突破せずに次の層へ移動することができるのだが、

「(二)の層のバスが《イルファング・ザ・コボルトロード》だっけか？ “ド”で終わつたり”ト”で終わつたり、名前が結構いい加減だよな。まあ、一層毎に敵対工ネミーが百種類もいるんだつたら流石にネーミングで詰まるか」

「《イルファング》以外にも取り巻きで普通の《コボルド》やその亜種が存在するヨ。攻略する場合はレイドパーティを組んで取り巻きを引き付けて処理する班と、バスを直接攻撃するパーティで分かれる必要があるネ。ただベータ時代の感覚だと10レベル前後で勝負して若干不利、戦闘不能続出で迷宮マラソンが頻発していたヨ」

「どういう事はもつとレベルを上げて挑戦しないと危ないのかな？ 今の僕たちは大体レベルが12、13ぐらいだよね？ 道中で上がつたし。割と現段階だとトップレベルだけど僕聞いてるんだけど、これでもキツイとなると正直あんまり良い予感がしないんだけどなあ」

そう言つてユウキは虚空に向かつて片手長剣をレイピアの様に刺突させ、教えたばかりの基本動作の繰り返しを始める。若いから元気が有り余つていると考へると、實に微笑ましい光景だが、一旦ユウキから視線を外し、大扉とは逆側、通路の方へと出る。インベントリからワイヤーと鈴を取り出し、ワイヤーに鈴をくぐりつけてからテープを取り出す。

壁の端から端にワイヤーを設置させ、簡易的な警報装置の設置を完了する。一応だが、バス部屋前の空間は決して安全地帯ではない。つまりはエネミーが出現したり、近づいてくる可能性のある空間なのだ。なのでこういう罠の設置は必須だと思つているのだが——こういう認識、プレイヤー間では割と少ないらしい。

確かに《索敵》スキルは便利で、そして頼りになる。だが《索敵》スキルは《隠蔽》スキルなどで騙すことができる。だとすれば、最終的にスキルは頼るべきものではなく、あくまでも手段の一つとして認識にとどめておく必要がある。それが危険の中での生きる為のリスクコントロールの仕方だが……こういう考え、もう少し広まって欲しい所である。

「さて——用心棒、 いける力?」

「ん……」

アルゴの横まで移動してから、扉の向こう側へと気配を探る様に向けてみる。目を閉

じて直感的素敵能力に任せ、感じるのは大きな気配、そして小さな複数の気配——ボスとその取り巻きだろう。まず確実に挑戦者を待つて待ち受けている。なので、真面目に冗談なしで話を進める。

「真面目な話するぜ……取り巻きの『コボルド』連中に関しては道中で実験してきたけど、探知能力が人間と同じ五感だ。呼吸するし、臭いを嗅ぐし、目で確認して動いてくる。気配も察知して追つてくる——茅場晶彦が一体何を考えてアインクラッドを創造したかは知らねえけど、アレは間違いなく世紀の天才だつて認めるよ。まだ一層だから? A.I.が多少ヘボイ事を抜きにすれば間違いなく相手を』リアルに生きている“つて表現しても間違いはないぜ。まるで”人間の魂“をそこに詰まってるのを感じさせるさ』

それを踏まえて、とアルゴに言う。

「相手が”人間に近けりやあ近いほど俺は強くなる”つて事だ。俺の技術つてのは元々対人戦で相手をぶっ殺す事を想定して作られてるからな。呼吸を読むのも空間に溶け込むのも、アンブツシユするのも全部”相手が人間である”つて事を想定している部分がある。だから相手がシステム的な部分で此方を捉えてくるなら……今までの雑魚はともかく、ボスの相手は辛くなつてくる。まあ、負けない戦い方つてのもある。死ないし負けはしないが、勝てないつて戦い方は十分できるぜ。戦うつて事に関してはプロ

フェツショナル名乗れるしな」

『コボルド』の様な人間型相手であれば、今までの様に無双して戦えるが——これがゴーレム系や機械系、アンデッド系の様な敵になつてくると話は変わる。呼吸しないし、生物的な気配を持たないから、他のプレイヤーみたいに普通に隙を見て戦う事しか出来なくなるのだ。ただ、今回のボスが今までの敵の上位種である事を考えれば、まず間違いなく生物型のエネミーだ。となるとソロでレベルと人数が足りなくて火力不足である為に絶対に倒せない事を考慮しても、避けて受け流し続ける事でひたすら偵察と観察だけは出来る。

「ふむ……じゃあ一人でボスの間に突っ込んで偵察は出来るかナ」

「可能か不可能で言えば可能だぜ。勿論死なずには」

「じゃあやろうカ」

「えつ」

あまりにもあつさりと、偵察を決定したアルゴの言葉に驚いたのは此方ではなく、ユウキの方だった。ちょっと待つて、と言葉を置いて動きと言葉を止めてくる。

「僕が今の話を正しく理解すると、今から師匠が一人でボス部屋に特攻するって話になつてるんだけど……その……取り巻きもいるのに大丈夫なの……？」

ユウキの心配する様な言葉に腕を組んで、そしてアルゴと視線を合わせてから、改め

てユウキへと視線を戻して——一人でそろつて笑い声を上げる。それをユウキが驚いたような様子で見るが、笑い終わつてから呼吸を整えると、アルゴが視線をユウキへと向ける。

「その心配は欠片も必要ないヨ。この馬鹿は今までの調査の時もずっと一人で戦い続けてたんだヨ。それも決して経験値を一人占めする為とか、そういう理由なんじやないんだヨ」

アルゴの言葉を引き継ぐように話し続ける。

「そりやあ複数人いた方が安定するぜ？ ターゲット分散させたりヘイトを肩代わりしたりさせたり、後は相手の隙を作つたりアルゴリズム崩したりで……まあ、安定と手札が増えるのが人数増えた時の恩恵だ。その上でバツクアツップが付くからな。ただ」

俺は、

「——一人で戦つた方が強い。お前が今さつき、師匠って呼んだ男がどれだけ化け物かちいと見せてあげよう」

ユウキとアルゴに背を向け、蹴りで大扉を一気に開く。

今までの様に気配を殺すことも、相手の意識を縫う様な小細工は一切しない。その代わりにポケットから煙草を取り出し、咥え、そしてそれに火をつける。今まで完全に安全性を取つて消臭やら奇襲を警戒していたが、既に初期配置が決まつてゐるボス部屋

ではその心配が一切必要ない。口に咥える煙草に火が付くのと同時に、

大広間に光が灯り、そしてその中央に巨大な赤い怪物の姿が見える。その横に浮かぶライバーの数は普通のモンスターよりも遥かに多く、そして体躯も明らかに二メートルを超える大きさを持っている。左手に盾を、そして右手に片手斧を握り、その周りには鎧を着こんだ《コボルド》達の姿が見える。中央で斧を構える怪物——《イルファング・ザ・コボルトロード》はこちらを目視するのと同時に勢い良く吠え、そしてその咆哮に合わせて一斉に取り巻き達が殺到して来る。

その数を素早く数える。

「四……十……十五か——意外と少ないな」

先頭を走る取り巻き——《ルイン・コボルド・センチネル》が棍棒を持ち上げ、振り下ろしてくる。それを横に体をズラす事で回避しつつ、その頭に触れ——自分の体を跳躍し、倒立する様に浮かび上がらせる。その動きで追いついて来た取り巻きの攻撃を回避し、そのままマフラーを片手で解放し、倒立に使った《ルイン・コボルド・センチネル》の背後へと首にマフラーを引っ掛けながら回り込む。

「肉壁ゲットだぜ」

マフラーを首を絞める様に一気に引き、そのまま背中を上へ——《ルイン・コボルド・センチネル》を盾にする様に上へと向けるのと同時に、五を超える棍棒の振り下ろ

しが背中、盾に使つた《ルイン・コボルド・センチネル》の体に集中する。背中の感触が軽くなるのを理解しながら、マフラーを解放し、背中に背負う両手剣へ素早く手を伸ばし、

回転しながら抜き打ちを放つ。

取り囮むように存在していた取り巻き達がその動きで勢いよく、一メートル程吹き飛び、

そしてそれと入れ替わるように恐ろしいほどの身軽さで《イルファンング》が斧を振り下ろしながら踏み込んできた。

「んつんー、遅いな」

ダンスを踊る様に横ターンをかけて回避し、紙一重で《イルファンング》の攻撃を回避する。しかし相手の動きは決して《ソードスキル》のそれではなく、硬直が存在しない。驚異的な筋力と俊敏さで片手斧の重量から発生する硬直を揉み消し、素早く返しの一撃を放つてくる。それをバク転で回避し、更に始まる連続の追撃を更に後ろへ、後ろへとバク転をする事で回避し、

最後に一回、大きく三回転しながらバク転する事で《イルファンング》との間に距離を生む。そこで一回深呼吸をし、そして両手剣を背中にしまう。そのままマフラーを首に巻きなおし、左半身を前に出す様に構え、突き出す左手を《イルファンング》へと向けて

くいくい、と挑発する様に動かす。

「かもーん」

『イルファング』が吠え、そして此方へと向かつて片手斧を向ける。その動作は指示の動きだったのか、見守っていた取り巻き達が一齊に武器を構えて飛びかかつてくる。それを一体の『コボルド』に接近し、手首を掴んで捻り、他の『コボルド』めがけて投げて一角の動きを潰し、次々と同じように掴み投げ、それを飛びかかつてくる敵の体へと叩きつけて衝突させ、動きを崩して行く。それ自体のダメージはそうたいしたことではなく、一体か二体、その程度しか倒せてはいないが、床に倒れた相手が復帰するまでは時間がかかる。それまでは、

「遊んでやるぜ」

取り巻きが消える瞬間に飛び上り、斧を振り下ろす様に『イルファング』が接近していた。その攻撃を密着する様に回避しつつも、呼吸を整え、

「カリキュレイト——なんつってな」

硬直の発生する瞬間に潜り込んで『イルファング』の行動に割り込む。振り下ろされた片手斧を握る手を両手で握り、そのまま前進の体重をかける様に捻りながら体全体を回転させ、そして『イルファング』の腕と体、全体を捻り崩す。体躯と、そしてその体重からはまず考えられない現象が発生する。それは即ち、

『《イルファング・ザ・コボルトロード》というボスモンスターが投げられるという現象だ。』

「——そのまま武器を破壊するか奪つてくれ！ ベータ版じや武器を持ち変えるね、そいつは！」

「無茶を要求するなあ！」

アルゴの声が扉の外から響いてくる。《イルファング》を床に叩きつけるのと同時に足を持ち上げる。そして左二の腕に巻いてあるナイフベルトのホルダーを口で解除する。逆さまに装着しているホルダーからナイフが解放され、下へと向かつて落ちて行く。

それが手首に突き刺さる様に足で踏み潰す。

《イルファング》の手首から片手斧が解放され、そして足の下でナイフが碎ける。開いている両手で自分の背丈を超える片手斧を握つて回収し、それを肩に背負う様にバックステップを取るが、

予想をはるかに超えて重い。他の持ち歩きの装備と一緒に持とうとすると、圧倒的に筋力が足りない。《イルファング》が床との衝突から復帰している間に素早くインベントリを開き、そこに装備している武器を全部しまい込み、奪つた片手斧を両手で持つ。その視線の先で、立ち上がつた《イルファング》が目の色を赤く変質させながら——

新たに武器を取り出す。

「——刀か」

『イルファング』が新たに取り出したのは片手で握る事の出来る刀だつた。勿論、それは『イルファング』のサイズに合う為の極大サイズの武器ではあつたが、間違いなく形状は刀であつた。武器の持ち帰を確認した所で、改めて『イルファング』の頭の横にあるライフバーを確認する。

その残量はまだ九割以上残つていた。

「やっぱ生存第一で動いてたら削れなくないけど、気が遠くなりそうな作業だなこりや。無理無理、一人じや絶対無理。そろそろ撤退を進言する」

「許可」

「きたこれ」

もはや両手斧と表現すべき片手斧、それを両手で回転させながら大きく入口へと向けて、バック転しながら飛ぶ。それに追随する様に『イルファング』が、そして取り巻き達の『ルイン・コボルド・センチネル』が飛びかかり、襲い掛かってくる。だから片手斧の持ち手を大きく滑らせ、そしてその位置をズラす。それによつて発生するのは重量の移動、重心の変化。

飛距離の変化。

「重量が違えば動きも変わるつてもんさ」

元々の位置に飛びかかるとした敵の動きは失敗に終わり、そのまま空中で丸めた体を広げて足を刃の後ろ側にかけ、空中で斧の上に立つように態勢を整える。そのまま体は落下し、床の上に刃を突き立てる様に着地する。柄の方を蹴るように倒し、斧全体を回転させながら飛び上らせてから落ちてきた所を両手でキヤツチし、

「返して——」

体を回転し、スイングする様に片手斧を投擲する。追撃の為に迫ってきた《ルイン・コボルド・センチネル》の集団に正面からヒットし、まるでボーリングを遊んでいるような感覚で吹き飛ばす事に成功する。しかしその程度で動じる《イルファング》ではなく、片手の盾で衝撃を防いだ《イルファング》はそのまま走つてくる。

しかし、その時には既に部屋の入り口に此方の姿は到達している。

「——はい、さようなら。今度は攻略の時にでも会おうぜ」

部屋の外へと出て、

開けた時の様に蹴つて扉を閉ざした。

——第一層、《イルファング・ザ・コボルトロード》の偵察、完了。

# 鼠のお使い IV

「——お疲れ様。今日は実に良い仕事をしてくれたね、大満足だヨ」

迷宮区から脱出して拠点である街へと戻つてくる。行きと違つて帰りは遙かに楽になつているのは、脱出手段だけであれば迷宮区内に用意されているからだ。どこにでもある、というわけではない。だが迷宮区には一方通行の脱出専用の転移地点が設置されたりする。その為、数時間かけて迷宮区の一番奥へ到達しても、帰りは一瞬で終わつたりする。その為、今回の調査目的は見事果たされ、帰りは素早く拠点へと戻つてくることができた。

相変わらずプレイヤーが一人も存在しない、N P Cだけの街。その酒場を貸し切つているような状態で、アルゴが椅子の一つに座りながら言う。その表情は珍しく満足げな表情で、そして楽しげなものだった。

「今回の調査のおかげで第一層のデータの取得が九割以上完了した。おかげで前々から作ろうと思っていた第一層の攻略本を作成できそうだヨ。これがアレばまづ間違いなくインクラッドは今まで以上に活気づいて、動いてくるプレイヤーが増えてくる。そこにさりげなくオイラの名前——」

「と、俺の名前」

「……を差し込んでおけば、知名度に名声が一気に稼げるからね。この第一層における活動の安全性がデータやそこのガチ勢のスカウト技能解説によつて確保でいるんだヨ。まず間違いなく死亡率を抑えられるし、それを通して有名になる事で客を増やせる」

「そして俺はオレンジという汚名をグリーンに戻るまでの間に拭う事ができる。最低限顔と名前、そして功績が一致するぐらいに有名になりやあ俺が重犯罪を犯してオレンジになつたわけじゃなくて、仕方がなくて最終手段として犯罪者になつてしまつた善人として認識されるわけだ!!」

「これは笑いが止まらないヨ」

「はーっはっはっはっはーーー!!」

ワインボトルを片手に、アルゴと揃つて高笑いを上げる。これでお互いの目標に大きく近づいたのだ。ギブ・アンド・テイク、ビジネスライクな付き合いをアルゴとはしているが、しかしこうやつて互いに通じる大きな旨みが存在するとなると、純粹に喜ばずにはいられない。装備を後でメンテナンスに出すとして、今は純粹にこの瞬間を喜ぼう。そう思つてワインを飲み始めたところで、

ユウキが此方を見ている事に気付く。しかも若干、呆れた様な視線で。

「どうしたユウキちゃん。もしかして酒が欲しいのか？ 未成年は駄目だなあ……つて

言いたいとこだけどここにやあ法がないから別に俺は飲む事を気にしないぞ。不味く感じるかもしれないけどなあ、それが大人の味つてもんよ！」

「いや、そうじやないよ。データを取得したのはいいけど、まだボスの攻略法とか、パー  
ティーの編成とかそういう重要な部分が——」

ユウキの続けようとした言葉を片手で止めて、小さく笑いながら答える。

「——ボスの攻略法なら完成した」

「え？」

ぶちやけた話、ソロだから『イルファング』を倒すことは不可能だつたのだ。そしてデータが揃つてしまつた今、あとは人数をどうにかすればそれで攻略でいてしまうと、  
そう確信してしまつ出来事が、前回の戦闘中に理解してしまつた。だから、『イルファン  
グ』の評価は間違いなく『雑魚』の領域に自分で落ちてゐる。なので対策もク  
ソももはやない。が、それをそのままユウキに伝えてしまうのは非常に詰まらない。

「今回の戦闘をしつかり見ていれば『イルファング・ザ・コボルトロード』を絶対にぶち  
殺す方法が解る筈だから、ユウキちゃんは今回の戦闘を思い出してその方法を考え付こ  
う。ちなみに普通に隊列組んでローテーション回してとかそういう発想は全部却下な。  
普通すぎる戦術だし効率クソ悪いから。なんだよローテーション組んで攻撃を受けた  
り反撃するつて。全体的に消耗していくだけじゃねーかそれ」

「それ、言っちゃ駄目だよ。普通の相手なら本当に有効な戦術だから。それに基本の基本だからすべての面から見ても優秀なのは認めてる筈だヨ」

そう言われると否定できないので困る。だからとりあえずは酒を飲みながら真剣に頭を悩ませるユウキの姿を見て、そして心の中で小さく溜息を吐いておく。現在の自分の状況ではなく、アインクラッド全体の事を考えるとあんまり良い状況とは言えない。アルゴが自分出来る範囲でそれを良くしようとしているのは良く理解しているつもりだ。最低限第一層だけでもいいからプレイヤーの動きを活性化させようとしているのだ、アルゴは。

攻略本が完成されたらそれを無料配布し、第一層での活動の安全性を生み出すことにより、プレイヤーが精神的に死ぬ事を、荒む事を防ぐ。

こういう閉鎖的な状況で一番恐ろしいのはなによりもモラルの崩壊だからだ。

「まあ、真面目な話をするところやつてダンジョンアタックして偵察するにも割と早い段階で限界が来るだろうな。だからその前に大規模な組織を作成しておく必要があるな……理想的なのはファンタジーモノのお話に出てくる様なギルド的アレ。冒険者へ仕事の斡旋や仲介をする大きな組織が欲しい。いや、割と真面目に。受付の人間をレベルの低い戦闘の出来ない連中にさせれば街で腐らせてるだけじゃなくて仕事に従事させる事ができるからなあ……」

少なくとも腐つてゐるだけじゃなくて仕事をさせれば、

「精神的につけ入れられる隙を潰せるんだよなあ、やっぱり人間つてどう足搔いても“働いている”姿が健全だから最低限なんでもいいから使命感か仕事を与える事でアイデンティティを確保できるんだよ」

「現状、動き回つてゐるプレイヤーが少なすぎて理想論で終わるけどね。最低限始めるのに人員が千人は欲しいネ、アインクラッドにいるプレイヤーの数を考慮したら」「まあ、理想だけどシステムの構築さえできれば安全に仕事の依頼やプレイヤー同志の交流、新聞等の産業の発達にも貢献ができるからアインクラッド全体に法と産業の光を与えることができそうなんだけどなあ、やっぱ理想か。まあ、誰かを引っ張る様なタイプでもないし適当にアイデアだけを誰かに渡して、やらせてみつか」

ワインを飲み終わり、ワインボトルを放り投げて捨てる。店の端からガシャン、とボトルの割れる音が響くがそれに文句を言うようなプレイヤーもNPCもここには全く存在しない。ほほゴーストタウンである為に取れる特権のようなものだ。が、さて、いい加減ユウキに関して考えるべきなのかもしれない。まだ考えて、唸つてゐるユウキの方へと視線を向け、少々微笑ましいその光景に笑みを零す。つくづく世も末だと思う。自分のような特殊な背景でもない子供が剣を握らなきやいけない世の中など、まず間違いなく間違つてゐるのだろう。

「口り——」

「言わせねえよ。それに他人に優しくするのは当たり前の話だろ」

「そうか？ こんな状況じや相手に優しくできるのは難しいとおもうけどナ」「こんな状況だからこそ隣人に優しくするべきなんだろう。』『優しくしなきや優しくされる資格はねえ』 つて名言が世の中にはあるからな。他人に気を使つてもらいたいならまず他人に気の使える人間になれつて話だよ。第一余裕のあるやつが率先しねえとこういうのは全く動きもしないのさ。それは今、俺とお前で体現してから良くな解ることだろ？」

「オイラは君程優しい訳ではないけどネ。やつぱりどうしても打算が入るヨ』

「俺も決して打算がない訳じやねえさ。ユウキにしたつて反射神経と素質に関しては超一級だ。今から鍛えておきやあパートナーとしちゃあ十分すぎる程の人材になる。そうすれば俺も戦闘が安定して死亡率が一気に減るしな」

既にユウキの実力に関しては軽くだが把握している。迷宮区での戦闘を何度か、ユウキに任せたのだ。その時にどんなふうに動くか、どんなふうに考えるか、スタイルは等と色々と把握している。その結果として、個人的な感想だがユウキは非常に優秀だと見える。決して実力が抜きんでている、とか驚く程強い、とかそういう意味ではない。アルゴヘと言った通りにユウキは素質を持っている。

一つ目、それは恐ろしいほどの反射神経。

相手が動き出すのと同時にその動き反応できるという素質。見切り等の技能に必要な読みの技術は多くが予測と経験、そして反射神経に任せられる部分が大きい。経験を積めば積むほど、相手が動いてから対応することができるのがもつとスムーズに、そして確実になる。だが理想は相手が動きに入る瞬間に対策を始める事だ。もしくはその前に。そして反射神経はコンマ一秒の差を分ける為には必要な素質だ。それをユウキは恐ろしく高いレベルで持っている。現状は経験も基礎も基本もなつてないから無駄になつてているだけだ。

それに、ユウキの目は見たことがある。

絶望を知つて、それでいても絶対に諦めない目だ。

絶望を理解しても前に進むやつは必ず強くなる——それは経験からくる言葉だ。心を支える支柱が折れたとしても、それでも前へと進む不屈の精神の持ち主は絶対に折れる事を知らない。何故なら折れた事を経験した以上、もう折れる理由がないからだ。そこからはあとは這いずつても前へと進むだけの作業なのだ。だから止まらない、止められない怪物が生まれてくる。

自分の知つている人物でそう言う素質を持つているのは——キリトぐらいだろう。コペルの件で軽く心が折れそうに見えていたが、あれから確実に立ち直れたのであれ

ば、そこから育つてくれるだろう。ただ、ユウキの目に映る絶望の色はどうも死に近いものを感じる。まあ、それ 자체は良い。重要なのはユウキが予想外の逸材である事だ。時間をかけて自分が知った事をユウキへと教える事ができれば、

——このS A Oに限り、自分を超える最強の戦士を生み出す事ができるかもしね——

「それはまた、随分と面白いことになりそうだなあ……くくく……」

「こらこら、顔が悪くなつてゐるぞ」

いかんいかん、と頬を軽く叩いて何時も通りの表情を取り戻す。しかし、存外“愉しみ”を見つけられたことだし、デスゲーム化したS A Oは自分が予想していたよりも確かに楽しいことになりそうだった。こういつては不謹慎かもしれないが、デスゲーム化して良かった、と思つてゐる。多くの人間が間違いなく死ぬ事に対して良かつたというのまさしく屑の考え方のかもしれないが、つそんな事人をあつさり殺せて今更つて話だ。

そもそも一般的な倫理観に関しては“理解”はしていても“ハズレ”いるのだ。そういう風に育て上げられたツケだ。そして自分はまた、そういう風な者を育て上げようとしているが——と、そこで大事な事を思い出した。視線をユウキの方へと向けて、唸つてゐるユウキに声をかける。

「おーい、ユウキちゃん」

「うーん……ん？ どうしたの師匠」

「いや、割と気が変わったから最初は一つ二つ技教えるだけで終わりにしようかと思つてたけど、興味があるならそのまま俺の持てる全てを教えようと思うんだけど、ユウキちゃんそこらへん興味ない？ 僕と固定で行動したりする必要が出てくるけどそなると」

「んー、問題ないかな。じゃあこれから本当に師匠かあ……よろしく！」

「いえーい、とユウキが手を上げてくるので手を叩きあう。その様子をアルゴが呆れと共に見ているが、気にしない。ユウキが答えが早かつたのも彼女自身に思うことがあるのかも知れない。そのまま握手を始めるユウキの事を軽く無視しながら考え、それを呟く。

「……迷宮区にプレイヤーが視線を向け始めるのが今月末……ぐらいか？ プレイヤーのレベルの上がり方や狩場への移動を見ると大体それぐらいだよな。となるとそれが『イルファンゲ』の攻略戦になると考えて……それまでにレイドパーティを組みそ

うなやつに少しでも顔を覚えてもらうか」

「情報がほしいなら売るヨ」

「容赦ねえのな、お前」

ユウキの軽い了承の件についてはまた今度考えるとして、現状できるのはアルゴが“攻略本”を完成させることを待つ事だ。それさえ完成すれば少しは顔を出しやすくなつて、動き回るのもできる。それまでは、

「うつし、レベル上げと修行しに行くかニュービーよ！」

「あいあいさー師匠！」

「帰つてきたばかりなのに元気だね、君らは」

SAOのシステムにはゲーム的疲労度は存在するが、肉体的疲労は存在しない。つまりは精神的な損耗が発生しない限りはステータスの下降だけが連戦を妨げる要素となるのだ。そう考えると連戦のペナルティがかなり温い。それに自分はともかく、ユウキも精神的にはかなり強固なものを持つているのは目を見れば解る。

つまりまだまだ余裕、

最初はどれだけ持つか、徹底的に精神的に追い詰めて確かめなくてはならない。

「再び迷宮区へ……！」

「師匠！ 師匠！ なんか師匠を見てたら悪寒を感じたんだけど!!」

「師匠はね、自分の限界に挑戦する事が大好きだから背負える死亡フラグを全部背負つてるから死の気配がする素敵なナイスガイなんだよ」

「帰る！」

「いざ、迷宮区へ……！」

嫌がるユウキの腰を掴んで持ち上げると、それを肩に担いで酒場の外へと出て行く。生き残る為に全力を出すのであれば、決して悪い事ではないと自分に言い訳し、——月末にあるであろう《イルファング・ザ・コボルトロード》の攻略に向けて、準備を始める。

## 王と挑戦者達

——アルゴの攻略本が完成された。

第一層に関しては多くのモンスターのパターンやデータ、オススメエストや店舗、そして安全性について書かれた、特製の攻略本である。ベータテスト中の情報だけではなく現在のバージョンでちゃんと調べた事を纏めてある為、その信頼性は高く、既に活躍し始めていたプレイヤーは迷う事無く使つて真実を確かめていた。

その評判が広がるまでは、二週間を必要とした。一番最初に街から出て活躍するようになつたプレイヤー達が攻略本を片手に検証を行つてデータを確かめ、クエストをやつて確かめ、そしてそれが信用できるかどうかを判断する為の時間だつた。そして実際にアルゴの生み出した攻略本が正しいと発覚すると瞬く間に評判が人を駆け巡り、そして希望が人々の心にともる。

——気を付けて対策すれば、少しずつだが前に進めると。

そうやつてゆつくりと、プレイヤー達がはじまりの街を出てレビングを始めるそのころ、最前線で戦うプレイヤー達は一つの目標を掲げ始める。  
即ち第一層の攻略。

流石に一ヶ月近くも時間があれば救出への期待は消えるし、レベルだって遊んでいなければ敵を躊躇できるぐらいには強くなつてくる。そこまで来ると流石に次の層へと目指そうとする動きが出てくる。そうして今の停滞した環境を打破しようと、そう考えの人間は少しづつだが、確実に出現する。それは間違いなくアルゴが作成、無料配布を行つた攻略本によつて発生した動きだ。

少しづつ、そして確実にインクラッドは新たな世界として動き出していた。あるプレイヤーの呼びかけによつて少しづつ、攻略に意思を見出すプレイヤーは集められていた。迷宮区を攻略するプレイヤーも現れ始め、第一層は攻略すべきだと、そういう声も上がり始める。

月末――ついにその動きが完全なものとなる。

誰かが言つた、攻略しよう、いい加減に前に進もう、と。



青髪の青年が広場の中央で立ち、声を上げる。

「――今日はこうやつて集まつてくれてありがとう。改めて知つている人にも、知らない人にも挨拶をさせてもらう。俺の名前はディアベル、ナイト志望……なんだけど生

憎と一層じや金属鎧の類が全く手に入らないからね、こんな装備のままだよ」

ディアベルのその言葉に集まつた四十近いプレイヤー達が笑い、そして視線がディアベル、そしてその背後へと集まる。だがディアベルはそれが自分へと集まる頃まで待ち、それから再び口を開く。その手の中には黄色い表紙の本が握られている。

「おそらくここに集まつてゐる皆は一度はこの本に目を通してもらつてゐると思う——『攻略本』を、だ。そしてそのおかげで皆、レベリングが最近はかどつていなか？ クエストは進んでいるかな？ うん。大体皆思つてるだろうね、この攻略本のおかげで攻略は段違ひに楽になつたつて——」

でも、

「——第一層だけだと物足りない、そう感じてきてないかな？」

その言葉に多くのプレイヤーが黙る。そして同時に共感する。第一層は運営が想定している初期の初期の初期、最低限のコンテンツしか解放されていない状態のエリアだ。そこでは限られた装備に材料、クエストしか存在しない。一ヶ月もあれば十分に網羅ができる程度の広さだ。そんなものでは物足りないのは当たり前だ。誰だつてもつと、もつと、先へと望むのは人間の原始的欲求だ。

ディアベルはそれを良く理解している。

「俺だつてそうさ。ナイトのRPをしたくともカイトシールドにフルフェイスヘルム、

プレートメイル！ 全部、第一層では手に入らない装備だ。武器だつて現状は『アーニルブレード』を数段階強化したのが最高装備だ。このままこの階層で冒険を続けても、俺達は皆同じような装備、同じ様なスタイルのプレイヤーで固定されてしまう——そんな欠片も自由の無い冒険は嫌だ』

ハツキリとディアベルは言う。

「脱出が目的であれ、この世界で生きる事が目的であれ、俺は量産型の冒険者なんて絶対嫌だ。何をするにしたつて『俺だけの俺』でいたい。誰だつてそうだ。特別な自分を演じられる、なれるからソードアート・オンラインってゲームに手を出しているんだ。こんな所で止まるわけにはいかない、そらだろ皆！」

ディアベルの言葉に同意する様な声が大きく、返つてくる。誰だつてそうだ。現實世界はしがらみやルールばかりなのだ。そして、『特別』がほとんど存在しない。だがこことは違う。ソードアート・オンラインは違う。レベル制MMOは注ぎこんだ時間と労力に従つて絶対の結果を与えてくれる。努力すればするほど報われる世界がここには存在しているのだ。なのに第一層だけの状態だと、努力しても誰もかれもが同じようなものばかりになる。

特別にはなれない、そこらで溢れている一人になつてしまふ。  
そんなものは、耐えられない。

「だからこうやつて今日は第一層完全攻略——《イルファング・ザ・コボルトロード》を突破する為のレイドパーティーの音頭を取らせてもらつた！俺はベータテスターだつた！だからこう思う、力と技術と知識を持つている！それは最前線で使わなきやいけないんだ、と。それがベータテスターとして先を知つて居る者の義務なんだ！もしかして今はナイトのロールに酔つているのかも知れないと。それでもこの選択肢は絶対に間違つていなか筈だ！」

なぜなら、

「今、俺の前にはこんなにも同意してくれる同志がいるからだ！俺は決して一人じゃない！そして俺の前にいる君達も、決して一人じゃないんだ！最終的な目的はバラバラかもしれないけど、それでも目指すものは一緒なんだ、俺達は協力し合える仲間で同志なんだ！だからここに第一層攻略レイドパーティーの結成を宣言させてくれ——！」

そう言つてディアベルが声を張り上げ、それに続く様に歓声が響く。ディアベルが場を熱狂させるその手腕を見て単純に“上手い”と評価する。演説などで周囲を熱狂をさせる上で重要なのは“共感”させる事だ。そしてその上で“納得”させてから“共通認識”を生み出すことだ——つまりは一丸となる感覚を生み出し、演説者と拝聴者の間で共有できる価値観を作り出すのだ。そしてそれに対する気持ちを溢れさせ、言葉

を通じて伝播させる。物凄くシンプルな事ではあるが、今回の演説に関してデイアベルはそれをうまくこなしている。デイアベルの背後にいる二人のプレイヤーから完全に視線を外し、自分に注目を集めている。

「流石、やるな」

小さく呟くつもりで評価するが、それを聞かれたのかデイアベルは此方にギリギリ見える様に、小さく笑みを浮かべる。伊達や酔狂でレイドパーティーをまとめる宣言している訳ではない、というのがそれだけで伝わってくる。ただ、完全にそうやって全員を熱狂に巻き込めている訳ではないのは見ていれば解る。レイドパーティーの参加希望者に数名、冷静、冷めた視線でデイアベルを見ている者がいる。

まずは一人目、顔見知り——キリトだ。

此方へと向ける視線は少々申し訳なさそうだが、それでもキリトは確かにちゃんと、広場の一角に座ってレイドパーティーに参加の希望を見せていた。一時は危なくも感じた少年がしつかりと己の意思をもつてここへ来た事に軽い安堵と、そして期待を感じる。その次に冷静、というよりは冷めているのが、その横に座っているマント姿の人物。  
……息遣い、骨格からして女かなあ。

全身マントで姿を確認できないが、見える足首の細さや手首の細さからして女だと思

うが——恐ろしいほどに冷めており、そして余裕がない。感じ取れる気配はそういう類のものだ。思い詰めている、と表現していい。だがどうやらすぐ近くに座っているキリトが話しかけているようだし、自分の出る幕はないのだろう。

次もまたマントで全身を隠した男だが——この男は恐ろしく何も見えない。冷めているのか、冷静なのか、そういつた一切の気配を欠片もじませない、闇の塊の様な男だった。それは間違いなくマント越しに見える体格として理解できた。

そして最後に——ハーフコート姿、オールバックの髪型の男だ。

どつかで、見たことがある様な気がする。そう直感が訴えかけてくるが、それでも見た覚えはない。アルゴの客リストの中に混じっているのを確認したことがあるのか、そんなもんだろうと判断する。ともあれ、意外とこの状況で冷静に自分を保つていられる存在は多いらしく、ちょっとだけ驚かされる。が、その程度だ。数人残った程度ではどうにもならない。ディアベルが会場の感情を操作してくれるおかげで此方の出番が非常にやりやすくなつてくる。

「——そして、俺は君達に紹介したいんだ、既に《イルファンング・ザ・コボルトロード》に挑戦し、調査を行つてくれたプレイヤーに！　あの攻略本のデータ取得を手伝つてくれたプレイヤーのシユウさんだ！　さつきから皆、なんでオレンジプレイヤーが……なんて事を思つているかもしねないけど、彼は一度MPK被害にあつていて、その対処

の為に止むを得ず刃を抜くしかなかつたんだ。そしてそこで殺めてしまつたプレイヤーの為にも、必死に攻略本の完成に協力してくれた、心強い俺達の味方なんだ！」

そう言つて、

視線が今までディアベルの背後で黙つていた俺へと向けて集中する。ディアベルのおかげで此方へと向けられる視線の類は同情的なものが多い。が、その中にまだ、疑惑を向ける様な視線が向けられているのに気付ける。流石にそのままのりで全てを流せるわけではないのだろう。説明があつたとはいえ、犯罪者は犯罪者だ。オレンジのマークはそれだけで恐怖の対象なのだ。

広場に集めつているレイドパーティー、その中にひつそりと混じつている弟子の姿を見つけ、少し心配そうな表情を浮かべているのに気付く。あの少女は自分の師が一体どんなもんかまだ良く解つていないらしい。なのでディアベルの横に立つ。そして片手を上げる。

「やあ、諸君。紹介に預かつたシユウだ。元々今回俺は情報だけを渡して——攻略に参加する気は全くなかったんだ。そりやあ、だつてそういうだろ？　俺はあの時その選択肢しかなかつたと思うぜ。MPKはやればカーソルがグリーンのままだ。オレンジにならないから普通に街の中に潜む事ができるんだ。過ちは償えないわけじやねえさ。だけど、ここでこいつを逃せば次がある——それは許せないよな？　だから俺は斬つ

た、その選択肢に後悔はない。だけどな、自分がどういう状態かも良く解っている。だから攻略に参加しようとする事はやめたんだけど——」

「——俺が強く参加する事を頼んだんだ。現状、ベータ版の階層ボス、《イルファング・ザ・コボルトロード》と現在の《イルファング・ザ・コボルトロード》はデータ的に変わっているし、モーションやAIの進化が見られている。それを経験したのは全プレイヤー中でも彼だけなんだ。俺達が一人も欠ける事無く攻略するには、どうしても経験者の力が必要だつたんだ！」

「ど、まあ、彼の情熱に押されちまつた参加してきたわけさ——」

——ちなみに、半分は嘘である。

数日前、レイドパーティを結成したいとディアベルがアルゴを訪ねてきた。そして生存率向上のために俺を利用したいとも言ってきたのも彼だ。だがディアベルはそんな情熱的に誘ってきたわけではないし、俺だってそんな義憤を抱く様な人間ではない。だが、『攻略しなくてはならない』という気持ち、そして目的は一緒なのだ。ならば協力できる事はある。

リスクとリターン、デメリットとメリット。

それを互いに、しつかりと考慮する。

ディアベルもまたアルゴと同じ、ビジネスパートナーだ。

「だからと言つて、疑いが晴れる訳じやない。それは俺がよく解つている」

だから、と言つてディアベルの横で腕を組む。それを見たディアベルは横に立ち、そして腰から一本の剣を——自分の《アニールブレード》を抜き、そして構える。それを横に立ち、腕を組んだまま動かすにいると、一步後ろへと下がり、そして剣を両手で構える。これから起きるであろうことを、ここにいるプレイヤーの誰もが予想する。しかし、口は動かないし、行動にも出ない。だから遠慮する事無く、ディアベルの剣が動く。

### ——刃が二回振るわれる。

組んでいた両腕が切り落とされ、H.P.が一気に安全を示す緑色から危険を示す黄色のゾーンへと追い込まれる。床に落ちてポリゴンとなつて碎け散る両腕に視線は集まつてから、両腕の存在しない此方へと視線はむけられる。幸い、S.A.O.では部位欠損による継続ダメージは発生しないから出血死の様な状況は発生しない。だがこのまま放置すれば、間違いなく普通のモンスターに抵抗する間もなく殺されるだろう——普通なら。ただ一般的に見れば無抵抗のまま殺せる最大のチャンスに見えるだろう。

だからここで、口を開く。

「見ての通り俺はオレンジだ——グリーンが斬つても決して犯罪行為にはならない。安全圏として保護されている街中でもオレンジプレイヤーを斬る事ができる。だから

好きに俺を斬るがいいし、監視もすりやあ良い。俺のことが信用ならないけど情報が欲しいならボス前で両手足斬りおとして縛りあげてもいいぜ。俺は一切文句は言わないし、それでいいと思う」

一旦間をあけ、

「——SAOの攻略には俺も命を賭けてるんだ、それを理解して欲しい」

勿論、死ぬ気なんて欠片もない。だがこの場で殺されるという風になつたら、自分が間違えたと素直に認め、その場で死ぬ用意はできている。何せ、世の中そんなものだ。一つのミスで死へと直結するのだから、まあ、それも悪くはないと思つていてる。

だがそんな考えとは裏腹に、会場は一斉に口を閉ざす。まるで此方の気迫に飲まれたかのような静けさ——それはデイアベルと俺で用意した“台本通り”の流れだった。ほとんど誰もが黙つている中、ユウキは心配そうにそわそわし、キリトは呆然とキチガイを見る目で睨んできて——そしてマントの男はまるで面白いものを見つけた様な、喜色を気配で表現していた。それを察知し、小さく胸中で呟く。

——なるほど、ありやあ同類か。

自分と同じ、死生観が壊れているやつ。いるもんだ、と感心していると、プレイヤーの一人が立ち上がる。

「ワイは犯罪者は犯罪者として処罰されるべきだと思うわ——けどな、覚悟を決めた

男の覚悟を邪魔するもんじゃないと思うし、過ちは償わなきやならんと思うんや。今、ワイらの前におるんわただのオレンジやなくて責任を果たそうとする男やないのか!?

「……釣れた」

「首が繫がつたね」

「ま、こんなもんさ。音頭は任せせるゼリーダー」

「任せてくれ、不可能を可能にしてしまうのがナイトなのさ」

腕を組んで、胸を張るプレイヤーの言葉に同調する様に言葉が広がり、そして爆発的な歓声に変わる。それを聞いたユウキが不満げな表情とほつとした表情を浮かべ、そしてマントの男が小さく、拍手しているのが見える。アレはたぶん此方の思惑を冷静に看破しているのだろう——ともあれ、ディアベルとの共謀による思惑は達成された。

——あとは自分抜きでレイドパーティーが『イルファンダング・ザ・コボルトロード』を討伐すればそれで良い。

「さあ、皆! 攻略は明日だ! だから今夜は盛大に飲んで、歌つて、笑つて遊ぶぞ!

攻略は明日だ、誰も死なせる気はないけど、それでも決戦前夜だ、派手に遊んで交流して、明日に備えよう!!

漸く、インクラッドの攻略は本当の意味で始まつた。

# 王と挑戦者達 II

——夜。

昼間に行われた作戦会議を終え、夜になると迷宮区に一番近い町にレイドパーティー参加者全員で一つの宿を取る。その宿は全員で出すものだが——《料理》スキルを習得したプレイヤーによつて調理された、普通では食べられない料理の数々がテーブルの上には並べられていた。ベータ時代であれば簡単に入手できたかもしれない料理の数々だ。だが今、このデスマッチ状況で生存につながらない《料理》なんてスキルを取るプレイヤーは全くいないだろうし、それを育てる事なんてもしないだろう。

故にこうやって、《料理》スキルを習得し、活用しているプレイヤーに料理を振る舞つてもらつている状況はアルゴの情報力のおかげである。そうやって、今、衛兵N.P.C.がいないこの街の宿屋では、盛大なパーティーが繰り広げられている。一部の社会不適合者を除き、ほとんどの者が酒を片手に大きく騒ぎ、良い、そして今宵を楽しんでいた。

なぜなら、これがおそらく、デスマッチ化が始まつてから一番多く人が集まつて、『楽しんでいる』時なのだろうから。

デスゲーム化されてから誰もが下を向いて生きてきた。あるいは前へ進もうと頭を上へと向けていた。それでも、こんなに人が集まつてパーテイーを繰り広げる事なんてまず不可能だつた。だってそんな心の余裕は誰にもなかつたのだから。だけど今、"次"へと進む為の集まりがここに広げられている。そして皆がどういう形であれ、勝利する事を祈つてここに集つてゐる。

誰も、負けるつもりはない。であるなら笑つて前へと進むのみ。自然とみんなが笑顔になり、そしてこの時を楽しんでいた。そこには自分の姿もあつた——意外な話だが、オレンジではあるが、ディアベルの演説が通じたのか、少なくとも迫害されるようなことはなく、ボスを本当に倒すのかどうか、経験など、そういう話でよく引っ張りまわされる事となつた。負ける気はなくとも、それでも不安は残るのだ。

誰も、死にたくはないのだ。

今を力の限り、全力で生き残ろうとしている。

その心意氣、その覚悟、その為の力が実に眩しい。

人は、そして自分は、こうあるべきなのだと実感させられる。社会の中で得た当たり前の権利を"当たり前"として受け入れ、育つてきた。それは何も悪くはない事だ。法によつて命が保障されているのだから。だけど、それを本当に当たり前として受け入れていいのだろうか？　それを勝ち取る為に一体何をしてきた？　先人たちに一体何を

してあげた？　ない、何もないのだ。当たり前の日常を過ごして、そしてそれに甘えるだけの日々。“働いて社会の貢献すればそれで当たり前の権利を手に入れられる”、それだけの生活を送る歯車だつたのだ。

だけどここは違う。

そんな当たり前の権利が存在しない。

故に人の原初の輝きがここには存在する。ありていに言つてしまえば“死にそな程に生きる事に狂う”人間の、力強い姿がここに合つた。それは今までの人生で、見てきた何よりも美しい。そしてそれはまた、最も“生きよう”とする存在から放たれるものであると理解している。そういう美しさであれば、

ダントツの者がいるわけだが――

「――なにやつてんだお前」

「ふへえ？」

酒の入ったコップを片手にユウキが目の前にいる。そこまでは良い。だが顔が真つ赤になつてゐるし、もう片手にはボトルが丸一本どころか指の間に挟むようにして四本持たれている。しかも軽くそれを確かめれば、四本全部が空っぽになつてゐる――ユウキから感じ取れる酒臭さからすると、この十三歳児、見事に四本一気飲みを果たした模様。俺でさえここまで無茶なことはしないのに、なんてことを思つてゐると、ユウキ

がやつて来て、此方の胸ぐらを掴んでくる。

「師匠お！」

「なんだあ弟子い！」

「師匠お！」

「弟子い！」

「師匠お！」

「うるせえ！ ガキがアホの様に酔つてゐんじやねえ!!」

近くのテーブルからボトルを一本奪い、その口を手刀で叩ききつて、中身をユウキの顔面に浴びせる様に上から垂れ流して飲ませると、それを口を開けて飲んだユウキそのままひっくり返つて床に倒れる。残つた中身をラツパ飲みし、窓の外へと向かつて空っぽになつた瓶を投げ捨てる。

「うおおお——!? なんか横から瓶があ!?」

「悪いキリト、それ俺え!!」

窓の外を見るとマントの少女相手にキリトがナンパ中だつたらしい。窓の外殻上半身を出して、軽くキリトへと手を振りながら、

「ここはデバガメが多いから連れ込むなら違う宿使えよ!!」

空っぽのボトル瓶が顔面めがけて投げ返されてくるので、それを素早く回避し、そし

て再び宿の中へと戻る。キリトの事はまだ子供だと思つていたが、よく考えればもう十五前後の歳だったはずだ。自分が十五といえば既に性教育を終えて森へ熊狩りに出かけていた年齢だ。そう考えるとキリトも大分大人になつてゐるのだろう、女体に興味が出てくるのも割と仕方がない話なのだろう。

と、そんな事を考えてから視線を床、足元へと向ける。

そこには見事白目のユウキが存在し、その体を両手で横に、お姫様抱っこ状態で持ち上げる。そのまま両膝を折つて床に着け、上半身を軽く逸らす。

「いつたい誰がユウキちゃんを……！　……犯人はこの中にいるな！」

「お前だよ！」

割とノリが良いのか、ほぼ全員が一齊に声を揃えてリアクションを取つてくれる。その事に一瞬だけ空気が止まり、そしてそれから爆発する様に笑い声が宿内に響く。その雰囲気を心地の良い物だと認識し、ユウキを肩に乗せる様に担ぎ直す。やはり、若いと軽いなあ、とその重みを肩に感じつつ歩き出そうとすると、見知った顔の青髪が——

「デイアベルが寄つてくる。

「やあ、どうやら打ち解けられているようだね」

「まあな、奢り、助かつてるぜ」

「え……ちよつと待つて。それ、初耳なんだけど——」

ディアベルの悲鳴を無視して、そのままユウキを担いだまま宿屋の二階へと上がる。なんだかんだでユウキは少女だ。既に時間が十二時を過ぎてることを考えれば、十分に眠くなる時間だ。今日は心配させたりはしやいだりで色々と疲れただろうし、酒だけが原因、というわけではないのだろう。木製の階段を一段ずつ踏みながら階段を昇つて行くと、

宿屋の二階、宿部分に到着する。ユウキと同室でとつた部屋は確かに突き当りだつたなあ、と思い出し、左手を鍵を取りだす為にポケットに入れると、廊下の突き当りから出てくる人の姿が見える。ほぼ灰色の白髪、それに一階層で入手できる鎧の中では一番強固であろうブレストプレートを装備した男、

ディアベルの演説で熱狂しなかつた者の一人だ。名前は知らないし、やはり見たことのない顔だ。どこかで会つた様な気はするのだが、感覚だけが脳にこびり付いて気持ちが悪い。どうした者か、と思つたところで、相手の方が先に口を開けた。

「——ヒースクリフ」

「……？」

「いや、なんだか私の事を気にしていたようだからね、予め言つておくけど君と私は初対面の筈だが……？」

「そう言うならそうなんだろうな。悪い、多分似た知り合いがいるのかもしね。な

んか雰囲気が誰かと似ている気がしてなあ……つと、こんな所で何をしてたんだ?』

「私が? ……あまり騒がしいのも得意ではないからな。少し離れた場所で笑い声を肴に酒を飲んでいたんだよ。私は昔から何をするのも冷めた性質でね。そんな男が一人あの空気に混じつて台無しにするのも悪いからね。まあ、酒が切れてしまつたからね』

そう言つてヒースクリフは片手で握っている小さな酒瓶を見せ、そして肩を揺らす。そのしぐさを見て小さく笑おうとしたところ、肩に担いで運んでいる間に寝息を立てていたユウキが小さく動く。その動作に二人で黙り、鍵を握りしめながら人差し指を口に当てる。それを見たヒースクリフが領き、お互に音を殺す様に横をすり抜けて通り抜ける。

そのまま廊下の奥まで到着すると扉の鍵を開け、そして部屋の中に入る。先程までは酒で顔がぬれていたりもしたが、SAOは液体の表現が苦手だつたりするので、大きな水の塊でもない限り、こういう細かい水はすぐになくなつてしまふ。その為、既にユウキの顔は乾いていた。それを確認し、音もなくベッドの上にユウキを寝かすと、また音を殺して部屋の外へと出る。

安宿ながらすべての部屋は《聞き耳》スキルがなければ完全防音設定となつてゐるらしく、扉を閉めてしまえばユウキを騒音で起こす心配はない。

「さつて、と。もうちょっと交流を深めようかなあ! ——あとナンパ』

今、もしかしなくとも自分の人生が輝いているのではないだろうか——そんな事を考えるが、良く考えてみればS A Oに来てからは人生では欠片も役立つ事のなかつた戦闘技術が全部使用できるのだから輝いていて当たり前の話だつた。しかし父も祖父も改めて考えるとキチガイの極みというか——再びアメリカやロシア、中国に攻め込まれた時に武器がなくとも戦争ができる様に鍛えるつて正気なのだろうか。いや、正気だつたら息子をこんな怪物にして上げる事もないだろう。ともあれ、

自分の代で家が滅んで本当に良かつた。こういうキチガイは消えた方が世の為だ。

「世の中間違つてんなあー……」

つくづくそう思いながら廊下から窓の外へ視線を向ける。

月明かりが照らす夜の闇の中、緑色のマントで全身を隠す怪しい男が外から此方へと視線を向けていた。その顔はフードに隠されていて見る事ができないが、まず間違いなく此方へと視線を向けたまま、笑みを浮かべていてる事だろう。明らかに此方を誘つている類の視線だつた。正直な話、あの男には興味がある。だから窓を開け、そのまま窓から飛び降り、転がるように受け身を取つて着地する。そしてそのまま片手を上げてマントの男へと近づく。

「よう、誘つたか」

「ああ、割と面白い事を昼間にやつてたからな。いい演技してたぜ——本気で言つて

いるのに欠片も信じてねえ、まるで政治家を見ている様な演説だつたぜ」

「そりやあ重畠、言つたからには本気だけど、大体でまかせだからな」

あつけからんとした態度に男は成程、と呟いて頷き、

「P o h（パー）だ、よろしく頼むぜ兄弟」

そう言つて P o h は自身の名を伝えてくるが、兄弟の言葉の意味が良く解らない。

「兄弟？」

「おいおい、お前つも俺と同類なんだろ？ だつたら兄弟つてもんさ。こうやつて会つて、確かめてみれば解るだろ？ 俺も、そしてお前も、精神的なストッパーが存在しない。殺ろうと思えば迷う事無く実行できる人格破綻者だ。そういうのは目を見なくて臭いで解る。俺もお前もそういう性質だろ？ So, I call it as brothers, or that is how we say it in

America

「やっぱ訛り方からしてそつちの方かと思つてたけどアメリカ人か。良くもまあ、日本のゲームを手にできたもんだ」

「金さえ積めばそう難しいもんでもないさ……しかし、惜しいな。本当に惜しい」

P o h はそう言つて残念そうな雰囲気をマントの下から滲ませる。縁起でも何でもなく、心の底からそう思つてゐるようだ。

「折角同類を見つけられたと思つたが、俺とお前じや方向性が違うな。組めるかと思つたがそうでもなさそうだ。そこが残念でならない……が……まあ、人生そんなもんだろう。味方を作るつもりで敵を育てるのもまた一つの楽しみ方だろう」

小さく笑い声を零すP o hの意図は理解できている——こいつの言う通り、こいつと俺は方向性が違うだけで考へ的には全くの同類だ。必要であれば殺すことに全く躊躇を感じないし、手を汚す時は手段を選ばない。躊躇の無さと手段の選ばなさ、それに精神的なぶつ飛び方。その点に関してはこいつと俺では非常に似ている。ただ方向性が違う。

「こいつが悪性で、そして俺が善性。真逆の方向へ向いている。

「ま、お互い目障りになつたら——」

「——殺せばいいな。今はお互いに敵でも何でもないから刺激的に楽しもうぜ」

それには同意する。毒も利用できる間は積極的に利用すべきだとは思う。P o hの立ち方を見れば一目でこいつが重度の訓練を受けた事のある人間である事が理解できる。まるで常に奇襲を警戒しているような隙のなさ、それはまた自分にも通じる話だ。

「しかしお前、元軍人か何かか？」

「現役の、だ。明日のショリー、楽しみにしてるぜ、B r o」

そう言い残してP o hは背中を向け、そのまま夜の闇へと消えて行。くが、明日の攻

略に参加する気はある様なので、心配しなくともそのうち帰つてくるのだろう。それよりも問題なのは Poh の精神性だ。アレは間違いなくこれから人をたくさん殺すだろう。Poh はまた此方とは違う意味で殺人に対する忌避感がない。Poh は殺人に意味を見出さないタイプ——つまり意味もなく殺すタイプだ。

故に千人殺した所で、欠伸をし、寝る前の運動だと言つて更に千人殺して眠れる。

放つておけばまず間違いなく多くのプレイヤーが死ぬだろうが——それでいい。

「ああいう手合いは適度に放置していた方が全体が“刺激”されるしな。正義感で立ち上がるプレイヤー、倒すために結束するプレイヤー。ああ、見えるな、義憤で立ち上がる姿が。利用できるな、お互いに」

だからこそ、危険分子であつても殺しあわない——お互いに利用価値が存在するから。

それに馬鹿ではない。

攻略の支柱となるプレイヤー達を襲うようなことは絶対にしないだろう——攻略の時間が延びれば延びるほど危険になつて行く事を、あの男も現段階で気付かない訳がない。

「ま、邪魔になつたら消せば良いか」

結局はそれに尽きる。そしてそれで話を終わらせたところで、オールナイトぶつ通し

で続くであろうそのどんちゃん騒ぎに混ざる為、今までの雰囲気を全て投げ捨てて宿屋へと戻つて行く。

——決戦は、明日。

# 王と挑戦者達 III

早朝、まだ朝霧が出る頃には既に全てのプレイヤーが出立の準備を完了していた。このソードアート・オンライン——AINクラッドではモンスター やエネミーの大半は暗くなれば暗くなるほど、つまりは夜に近づけば近づく程強くなり、そして活発になる。夜行性の敵が多いのだ。その為、行動は夜が明けて敵が弱い間にやつておくことが遙かに賢い。夜通して遊んで騒いだというのに、誰もが疲れを見せるような表情はなく、逆に充実した笑みを浮かべている。

## 一部を除いて。

迷宮区へと続く林道、そこで人生初の飲酒を澄ませたユウキは完全にグロッキーな姿を見せていた。あと数時間もすれば回復するだろうが、それまでは到底戦闘不能だろう。情けないとも思いつつも、弟子の不始末は師匠の不始末。他の誰にも迷惑をかけないようにグロッキー状態のユウキを背中に負ぶつて歩いていると、周りから微笑ましい視線を向けられる。

「何見てんだよ。和ませるためにやつてんじやねえぞオラ」「こつちで勝手に見て和んでんだよオラア！」

「仕方ねえなあ……」

勝手に和んでるならしゃーない、と結論付けたところで、最後列でゆっくりと歩いているキリトと、そしてマント姿の少女を確認する。他の連中が団体でつるんでいる中、この二人だけ遅いのも少し心配になるので、歩くペースを落とし、二人のペースに速度を合わせる。ユウキを担いだまま迫つてくるその姿にマントの少女が何か睨んでくるような視線を向けてくるが、キリトは慣れ切った様子で片手を上げてくる。

「ふざけたこと言うなら斬るからな」

「まだ何も言つてないぞ俺」

「知つてるか、世の中前科つて言葉が存在するんだぜ？」

いい意味でキリトは神経図太くなつたなあ、と思う。なんだかんだで今のキリトは他人に気を向ける事の出来る余裕が存在している。少なくとも隣の少女に余裕がなく、その面倒を見れる程度には余裕があるのは理解できる。だからキリトの心配する必要はないだろうなあ、と思い、そして再び前の方へと移動する前にキリトにアドバイスを置いて行く。

「たぶんその子年上だぞ」「うええつ!?」

「えっ!?」

驚きの声を漏らしたのはキリトだけではなく、マントの少女もだつた。何やら困惑の声が飛んでくるが、それをガン無視し、ユウキを担いだまま元の位置へと戻る——つまりは現在臨時でパーティーを組んでいるメンバーの近くだ。横には盾を握り、片手剣を装備するヒースクリフの姿と、そして短剣を片手に黙々と歩いているPohの姿がある。自分で言うのは非常におかしい話かもしれないが——自分を含めたこの三人は、どうもジャンル違い、というか出てくる場所を間違えている場違い感が存在する。どうにも“ありえない”組み合わせの様に感じてくるが、些細な事だして切り捨てる。

なぜなら、ヒースクリフもPohも、間違いなくその技量に関しては超越者の部類に入ると、普通の歩き方からも見える。それ以上の追及は必要ない。今回のボス攻略もかなり面白くなりそうだと、歩きながら思つていると、

「し、師匠……」

「どうしたユウキちゃん、我が弟子よ」

「気持ち悪い……水う……」

背中でにおぶされているユウキが耳元でそんな事を呟いてくる。そんな事を言うのでインベントリを片手で操作し、そして透明な液体の入った瓶を取り出し、それを片手でユウキへと渡す。無言でそれを受け取ったユウキは両手を首の周りから外して呷る

様に飲み始めるが、

「（ごめん、それ酒だった」

「きゅうー……」

海老ぞりの様に後ろに倒れ、そのまま気絶する。その姿をヒースクリフは片手で顔を覆う様にして目を逸らし、そしてPohは笑い声を殺す様に他所を向き、そして数秒間笑い終わってから視線を此方へと戻す。

「Y o u   a r e   j u s t   s o   c r a z y」

「嬉しそうに言うなよ、照れるぜ」

「なんでもいいが、その子の頭を引きずつているぞ」

視線を背後へと向けると、そこには海老ぞりのまま頭を地面に打ち付けて運ばれるユウキの姿が見える。おつといけね、と声を漏らしてユウキを背負いなおすが、何気にHPが少量ながら削られていた。それを見て、このままユウキを放置していくなら殺人行為になつてたのだろうか、なんてことを考えながら、迷宮区への道を進んで行く。



——それから一時間程度で迷宮区へと到達する。

迷宮区は一度に数十人という人数を通す事を想定してはいない。どう足搔いても通路の広さは五、六人程度が限界となつてくる。しかし今回迷宮区に挑むのは合計で四十を超える超大型レイドパーティーだ。それ故に4～5人のパーティーを十個ほど結成し、それでお互いのHPや状態を監視しあつてゐる。

故に、超大型のレイドでしか実現できない、ローテーション作業ができる。スカウト行動を罠の探知だけにとどめ、そして敵と接触する度に前面に出ているパーティーを交代する。一戦闘を行うたびに一交代を行う。そのおかげでずっと移動を続けながらも戦闘の後の休みを行う必要がない。何故ならそんなに戦闘頻度は高くないからだ。

迷宮区のマッピングは既に終わっている。その上で罠の位置、敵の一昧把握している。本当にこの迷宮区の状態は“進むだけ”という風に表現されても良いのだ。その為、ストレスを感じさせない移動を行うことができる。今までかかつっていた時間の半分以下の時間で安全地帯へと到達することが出来る。そこで体力回復する為に休む必要もローテーションで戦つてゐる為、必要ない。

レイドパーティが街を出てから約四時間、

迷宮区の終わりは見えてきていた。歩きながら周りを見る光景はアルゴやユウキと共に来た事のある場所であり、何度も調査の為に戦闘を行つていたことを思い出させ

る。その事に小さく笑みを浮かべていると、二日酔いらしき現象から二時間前に復帰したユウキが少し、憂鬱そうな表情を浮かべている。まあ、やはり決戦前となると不安になる事が多いのだろう。こういうのは自分で処理させた方が納得をするものだから、ユウキを見てから床に向かつて睡を吐き捨ててヒースクリフへと視線を向ける。

「え、なんで今僕を見てから唾を吐いたの。なんなの今の意味深な行動」

「俺、この世界で酔う事は出来るけど二日酔いが存在するとは全く知らなかつたわ。そこらへん、何か知らない？」いや、Pohでもいいんだけどさ」

「ああ、二日酔いも一種のバツドステータス扱いだ、アインクラッドだとな。年齢、体格、そしてレベルやステータスを参照して酒などへの許容量を設定している。それを超えれば二日酔いが発生する、という風にシステムチックに出来上がっている。私達の誰もが二日酔いを感じず、その子だけが感じていたのは――つまり若すぎたんだろう」もう一回ユウキの顔を見て、そして睡を床に吐き捨てる。

「いやあ、ボス戦が楽しみだなあ……！」

「だからなんで僕を見てから唾を吐き捨てるの!?　すごい心配になつてくるんだけど?!」

「実を言うと特に意味はない」

「だと思ったよ！　というかPohさんも見て笑つてないで止めてよ！　他人の不幸は

蜜の味つて顔をしないでよ!! ねえ、ヒースクリフさんも無視しないで! この人に何かを言つてよ!」

ユウキの訴えもむなしく、若年者であるユウキの抗議は全て受け流され、背中をぽかぽかと叩いてくるユウキの行動を無視し、そのまま迷宮区を突き進もうとしたところで——レイドパーティーの最前列が動きが止まる。視線を前の方へと向ければ、何時の間にか迷宮区の終わりを告げる巨大な扉が——ボスの間へと通じる扉が聳える様に存在していた。それを見て、誰もがこれからボス戦という現実に硬直を始める。いや、硬直はしていないが、ここまで来てまた命を失うかもしれない可能性、それが脳に過つているのだろう。

——実にくだらない。

「発破をかけるか」

「悪くないなそれ」

「先陣を切れば動き出すだろう。言葉よりも早い」

「え?」

一人だけ困惑するユウキの首の裏を掴んで、動きが止まるレイドパーティーの前方へと出る。そこにはレイドパーティーを再び熱狂させるためにデイアベルが喉を整える様に唸つていたが、その肩に手を置いて、横へ押しのけながら扉の前に立ち、そして片

足を持ち上げる。直ぐ横では同じように足を持ち上げる P o h の姿があり、

——同時に扉を蹴り飛ばす様に開ける。

勢いよく開け放たれた扉の向こう側、そこに存在するのはいつかぶりの《ルイン・コボルト・センチネル》の集団と、そして《イルファング・ザ・コボルトロード》の姿だ。未だに部屋に入つていないからこそ動くことはないが、既にその集団の日は此方を捉えている。故に部屋の外で煙草を口に咥え、そしてマツチで火を付けながら、右手で引つ張つてきたユウキを前に出す。その横で P o h が片手で煙草を指差してくるので、マツチと一本ずつ煙草を譲り、ユウキへと視線を向けなおす。

「え、ちょ」

「一番槍を見事に果たして来い」

そのまま目の前のユウキの背中を思いつき蹴り飛ばし、ユウキの体を一気に部屋の中へと蹴り込む。少々ユウキにダメージが発生しているようだが些細な話だろう。蹴り飛ばされたユウキがぎやああ、と悲鳴を上げながら、

「師匠の馬鹿あ——!!」

と叫ぶ。そのユウキの姿へと向かつて一斉に《ルイン・コボルト・センチネル》が反応する。その視線は一瞬でユウキを捉え、集団の内五匹がユウキへと向かつて殺到する。このままではぶつかる事が必須という状況で、

蹴り飛ばされたユウキが逆さまになつた瞬間、片手で床を叩き、跳ね上がる様に体を飛ばし、空中で回転しながら片手長剣を抜く。そのまま殺到してきた五体の《ルイン・コボルト・センチネル》の背後へと着地し、振り向きざまに薙ぎ払う様に刃を振るつて一気に五体纏めて吹き飛ばす。倒したわけではないが、勢いと威力を乗せた一撃は相手を吹き飛ばすには十分すぎる代物だ。まだSTRが育つていなこの状況で、ユウキの武器は――ひたすら相手の体勢を崩し、吹き飛ばし、それで相手に行動をさせない事だ。

故にそれをユウキは実践する。復帰してきた一体がユウキへと迫つてくるとそれ違う様に斬撃を繰り出しつつ、足を刃で引っ掛けて転ばせる。二体同時に襲い掛かって来ても冷静に見切り、斬撃を与えるながらも床に転ばせる。残りの三体が襲い掛かつて来ても、ユウキはそれを冷静に迎え、そして回避から転ばせる動作に移る。実に初歩的な動作——基本の基本、

しかし団体戦の上では実に便利な戦い方だ。欲を出さずに徹底的に役割に演じる事、それがどれだけ正しく、そして難しい事か。

「I t, s h o w t i m e」

「ゴミ掃除はお任せ、つてな」

そうやつてユウキが転ばせた《ルイン・コボルト・センチネル》に接近し、一匹を蹴

り上げる。その頭を掴んで復帰しようとしていたその《ルイン・コボルト・センチネル》の体へと叩きつけ、その動きでまあ別の一匹を巻き込ませて床に倒す。そうやつて団子状態になつた所にすかさず背中に背負う《ツヴァイハンドー》を抜き、

三体纏めて串刺しにし、床に縫い付ける。そして《アニールブレード》を抜き、胴体を串刺しにした団子状態の《ルイン・コボルト・センチネル》の背中に座り、傷口を抉るように、傷口に刃を差し込む。悲鳴、よりは断末魔に近い叫び声を上げる三体を無視し、片手で刃をぐちぐちと動かし、ひたすら傷口を座りながら抉り、その間に視線をPohへと向ける。

態々相手が復帰するまで待つたPohは相手に攻撃させ、そしてそれを回避——しながら両腕を短剣で素早く斬り落とす。回避するのは相手の背後へと回り込む為であり、《バトルスキル》の《バックスタンプ》を確実に発動させる為なのだろう。そうやつて両腕の無い《ルイン・コボルト・センチネル》を獲得したPohはその首を後ろから掴み、

襲い掛かってくる追加の《ルイン・コボルト・センチネル》達、その前に腕の無い《ルイン・コボルト・センチネル》を盾の様に使い、攻撃を受け止める。そして攻撃が少なくなつたところでちくちくと、少しづつ恐怖心を刷り込む様にゆっくりと敵に傷をつけて行く。

「ヒューッ！ やるじゃねえか」

「お前もいい趣味してるぜ」

「——どうでもいいが、早く合流してもらいたいのだがね？」

椅子にしていた《ルイン・コボルト・センチネル》が消失するのを感じると同時に立ち上がり、視線を《イルファング》の方へと向ける。

そこには完全に一人で攻撃を受け切るヒースクリフの姿が存在する。

《イルファング》の大ぶりな攻撃をステップで回避し、そして素早く、細かい動きを使用とした場合、その前に接近し、攻撃の支点となる腕や肘、膝へと盾で殴る様に衝撃を叩き込む。それでダメージが発生する程甘い相手ではない。だがそれは《イルファング》の動きに僅かながら狂いを生み出し、そしてヒースクリフへの攻撃は完全に空振りとなつて終わる。それをヒースクリフは寸分の狂いもなくまるでリピート再生を行うかのように完璧にやつていた。機械の作業、とも称せるレベルでの離れ業だ。冷静に、そして確実にヒースクリフは己に必要とする作業を完全に従事していた。

「おい、リピーターが来たぞ」

「じゃあこっちも増員しなくちゃならねえな」

倒したばかりの《ルイン・コボルト・センチネル》を補充する様に、部屋の奥から新たに《ルイン・コボルト・センチネル》が出現し始める。元々近くにいた《ルイン・コ

ボルト・センチネル》が補充されたことで調子付いたのか、棍棒を片手に殴りかかろうとする。しかしそれは接近して来るその瞬間、横から飛び出す黒と茶色の姿によつて横から吹き飛ばされ、床に転がる。視線を横へと向ければ、そこにはレイピアを装備しているマントの少女と、そして片手剣——《アーネルブレード》を握るキリトの姿がある。開いている片手でサムズアップを向けたキリトがそのまま無言で前線へと向かつて素早く斬り込むと、それを追いかける様に少女が追いかける。

そしてそれに続く様に、背後から爆発する声と勢いがやって来る。

尻込みしていたプレイヤーが奮起し、そして雄叫びを上げながらボス部屋へとなだれ込んでくる。まさに人の波としか表現の出来ない、暴力的な数の投入だつた。ボス部屋に存在しているのは補充されて最大値となつた場合で《ルイン・コボルト・センチネル》が十五体、そして《イルファング・ザ・コボルトロード》が一体で合計十六体。それと比べるとプレイヤーの数は全部で四十を超えるだけの数が存在する。

《ルイン・コボルト・センチネル》を抑えるのに二人ずつだし、そして残りで《イルファング》のヘイト操作を行い、他のプレイヤーへとターゲットが行かない様に操作する。

「——この時点では詰んだぜ」「殺し放題だ。さあ、楽しめ」

「まずは取り巻きから排除する！ 予め決めていたように動くんだ！ 決して遅れるな！ その遅れが仲間の命を奪うぞ!!」

「おお――!!」

取り巻きを排除する為の動きが始まる。ヒースクリフを始めとするタンクプレイヤー達がバスの足止めを行つてゐる間に、雑魚を囲んで殺す暴力が始まる。片方のプレイヤーが正面からヘイトを取つてゐる間に、もう一人が後ろへと回り込んで《ソードスキル》を放つ。それで振り向こうものならヘイトを取つていたプレイヤーが攻撃を行い、そのまま倒す。

裏周りが容易なこの乱戦状況、基本的とも言えるハメ殺しが通じる。  
勿論、ボス相手にも。

《ツヴァイハンダー》を背負いなおしながら《アーネルブレード》を握り、一番近くにいた《ルイン・コボルト・センチネル》の膝を正面から蹴る。その衝撃で倒れてきた所を足で踏んで止め、刃を突き刺す様に何度も振り下ろす。そうやつて相手が消えるのを確認し、《イルファング》の方へ合流しようとすると、ユウキがスライドする様に横へやつて来る。

「師匠！」

「ナイスタイミング」

「えつ」

ユウキの胸ぐらを掴み、それを全力で《イルファンング》へと向けて投げる。しかし、二回目と来ると既に慣れたのか、投げた瞬間から丸まつて空中制御を整えたユウキは頭上を飛び越えながら《イルファンング》の顔面に横薙ぎの一戦を繰り出す。《イルファンング》の視線が途切れたその瞬間に、カリキュレイトを駆使して一瞬で相手の背後へと到達する。

「よう、久しぶりだな、俺を覚えてるか?」

返事を聞く前に膝の裏に蹴りを叩き込む。《イルファンング》の膝が折れ、その巨体が崩れ始める。それを加速させる様に走つて来たPohがヒースクリフの肩を踏み、それを踏み台に跳躍し、《イルファンング》の顔面に片手でしがみつく。そのまま右手で咥えていた煙草を掴み、

「Present for you with love」

それを《イルファンング》の瞼の裏に押し込むように入れた。悲鳴を上げながら巨体が地面に倒れる。その瞬間に今まで口一テーションで防御を行つていた面々が一斉に倒れた《イルファンング》の上へと飛び乗りながら、インベントリから最も重い両手剣を取り出し、それを《イルファンング》の背中に突き刺す。苦悶の悲鳴が部屋に木霊する。しかし、突き刺したところで終わりではない。

『ルイン・コボルト・センチネル』の相手を終わらせたプレイヤーが急いでインベントリから両手剣を取り出し、そしてそれを植える様に『イルファンダング』の体に突き刺す。一瞬で十を超える刃を体に植え付けられたうえで、未だに上に乗るプレイヤーが存在する『イルファンダング』。

その動きは完全に抑え込まれ、動くことができなくなつていた。

「さあ、諸君！ 太りすぎたデブはこうなつちまうから定期的なダイエットを忘れるなよ！」

そう言葉を吐けば、ボス部屋からプレイヤー達の笑い声が響く。誰もが恐怖を感じることはない。心に余裕のある状態が今、生まれている。どんな強敵であれ、適切な戦術と人材を投入する事によつて、完全なサンドバッグ状態へと持ち込むことができるのだ——今の様に。だから恐怖心は存在せず、

学習と、そして自信へとこの一戦は繋がる。

たとえ俺やPoh、ヒースクリフがいなくとも“こういう方法がある”という事を理解し、戦力がない代わりの方法を思いつくだろう。

そしてそう、それでいいのだ。人間は貪欲で、強欲で、そして嫉妬するどうしようもない屑だ。だからこそ学び、そして諦める事無く前へと進む。そのどうしようもない生き物が見せる極限の努力、足掻き、それが美しいのだ。

「あとは躊躇だけが残るぜワンコ」

そう言いながら咥えていた煙草を潰していない方の中に押し込む。悲鳴の為に口を広げる《イルファング》の口の中に刃を立てる様に突き刺し、そのまま頭を踏む。ぐりぐりと傷口を抉るようにダメージを与える、視線を周りへと向ける。

そこには《ルイン・コボルト・センチネル》を完全に処理し終わり、倒れている《イルファング》の体をサンドバッグの様に本来の武器を叩き込んでいるプレイヤー達の姿がある。作戦会議の時は本当にこんなことが可能かどうか、それを疑うような発言や視線もあつた。だがここに来て、そう言う疑いは完全になくなっていた。誰もが狂気に取りつかれた様に、楽しそうに、そして鬱憤を晴らす様に武器をボスの体へと叩きつけていた。ラストアタックにも興味はないので、スペースがなくて困っているプレイヤーの一人へ頭という最高のポジションを譲り、後ろへと下がる。

その動きにユウキがついてくる。横へと立つと、盛大に溜息を吐いてくる。その視線は我先にトドメを突き刺そと、必死にサンドバッグ化したボスへと攻撃を叩き込む集団へと向けられており、そしてそれから此方へと向けられる。

「ねえ、これって大体師匠の予想通り?」

「予想以上に上手く行つた、つて所を抜けばな。そもそもからして——まともに戦うやつが馬鹿なんだよ。正面から正々堂々つてのはばかに任せりやあいいんだよ。相手

の不意を突く、だまし討ち、相手が動けないところへの追撃つてのは物凄い基本的な方法なんだ。それを忘れて正面から消耗合戦とか正気じやねえよ。こういう状況だからこそ冷静になつて、一番有効な手段を見つけ出さなきやいけないんだ。これぐらい卑怯な方が生き残りやすい」

別に、俺が活躍しても良い。

ただその場合、間違いなく周囲の期待や注目がずっと俺に集中するだろう。それに強くなるのは俺一人だけ、となつてしまふ。こうやつて『手段はある』という事を多くのプレイヤーへと押せることができれば間違いなく個人ではなく、集団としての生存能力が上昇する。何故ならこの方法だつて少し変えれば、普通のモンスターにだつて応用可能だ。たとえば転んだところを背中から踏みつけて動きを封じている間に滅多刺しするとか。

「ユウキ、お前にもこれから色々と教えるけど、その中には割と座学が混じつてるからな」

「え…………。僕そうやって頭を使うのはちょっと…………」

「だつたら別に俺から離れてもいいんだぞ？」

「それ…………ちよつと卑怯じやない？」

腕を組んで笑みを浮かべると、誤魔化す様にユウキが足をガスガスと弱めに蹴つてくる

る。もしこれがソードアート・オンラインの世界ではなければ、間違いなく痛かつただろうなあ、なんてことを思いつつがりがりと削れて行く『イルファンング』のHPを眺めていると、Pohが集団から離れて、壁に寄り掛かるのが見える。こちらへと見せるのは間違いなく煙草を求める動きだ——あの野郎、自分はないのかよ、なんてことを思いつつ、出発前に購入しておいた予備の煙草の箱をマツチ箱と共にPohへ投げ渡す。

その光景を眺めているユウキに気付く。

「何時も楽しそうに吸ってるけど煙草って美味しいの？」

「最初はクサイ、マズイ、喉が痛いの三重苦だな。ただ吸い続けると喉が痛いのを気にしなくなるし、煙草の味つてのも解つて来るもんよ。吸いやといとか、甘いとか。そういうのを積み重ねて美味しいかどうかを判断できるようになるんだ。未成年……まあ、この世界にいる間は俺の監視があるなら吸つても良いぞ」

「う、うーん……ちよ、ちょっとだけ……」

ユウキがそう言つて來るので、煙草を一本取り出し、それを咥える。素早くマツチで煙草の先端に火を灯し、それを指で摘まんでユウキへと向ける。遠慮する事無くそれを受け取ったユウキは真似する様に煙草を口に咥え——そして次の瞬間、目に涙を溜めていた。

「ま、まじゅいー……」

「はつはつは！だからそう言つただろうに！それを何度も繰り返して行く内に少しずつ慣れるもんさ！まあ、素質のあるやつは一瞬で美味しさに気付いたりするもんだけどな。お前は駄目だ。素質ねえや。諦めて吐きだしておけ」

そう言つてユウキの口から煙草を取ろうとするが、顔を背けて取らせまいとする。どうやら完全に否定されたのが悔しいらしく、頑張ろうとしているらしい。子供らしいその姿に心の中で少し和んでいると、わあ、と歓声が部屋の中央から響いてくる。ユウキから煙草を回収する事を諦めて、視線を中央へと向ければ、

そこで行われていた“イルファンング死体蹴りコンテスト”は終了していた。突き刺さつていた大量の両手剣は全て床へと落ち、そしてその中央で、ラストアタックを獲得したらしきプレイヤー——キリトがガツツポーズを天に向けて掲げていた。楽しそうにしてるなあ、と思っていると手元にリザルト画面が表示され、取得アイテムと経験値の表示がされる。

「お、レベル上がってる。STR4、AGI1つと」

「師匠、ドンドン力に特化していくねげほげほ」

「そりゃあ大体カリキュレイトと縮地さえすればAGI関係ないって見つけちゃったからね」

「G Mが裏で泣いてそう……」

「そうか？　俺は寧ろ喜ぶと思うぜ。こんなリアルに異世界を創造するキチガイだぜ？　俺だつたら可能な限りシステムから離れて生活してもらいたいと思うぜ。共感は出来ないがやりたかつたことは理解できるぜ。一応同じキチガイジャンルだからな」「師匠にそう断定されたら人生おしまいだね」

「はは、調子に乗っているなこやつめ」

拳の骨を鳴らしてユウキを脅迫し始めるが、既に人の流れはこの部屋からその奥——『《イルファング・ザ・コボルトロード》が死亡したことで出現した階段へと向かつて』いる。その流れに逆らう理由もなく。未だにげほげほいいながら頑張つて煙草を吸おうとしている馬鹿を片手で引っ張りながら、階段へと向かい、昇つて行く。迷宮区と同様に石でできた黒い会談は狭いが、短くはなく、一段目から上へと視線を向けて出口を見る事ができる。

既に外に出ているプレイヤーがいるのか、抜けた先から歓喜の声が聞こえてくる。それに遅れないよう小走りで階段を駆け上がり、

そして一気に階段を抜け切る。

——そこに広がっていたのは新たな光景だった。

広がる街道と林、そして遠くに見える街の姿。似たような光景であつたとしても、そ

れは一緒ではない。全く違う場所、全く違う世界。ついに、第一層が突破され、そして第二層へと到達する事に成功したのだ。新たに広がるエリアと、全員で突破できた事実に、大地に膝を付けて涙を流すものまでいた。

「やつた……やつたぞ！ 突破したんだ！ みんな生きて突破できたんだあ！！」「よっしゃあああ——！！」

「これはもう祝うしかねえなあ！！」

「転移門をアクティベート化させる前に俺達だけで酒場を借り切つて飲もうぜ！！ それぐらいは許されるだろ！」

「あ、この層での美味しい店を予めアルゴから聞きだしてたぜ俺！」

「良くやつた！」

「祭だあ——！！」

緊張感も悲壮感も狂氣も全て投げ捨てて、ただただ歓喜を見せる馬鹿の集団が一瞬で出来上がった。その光景を少し離れた場所から見て微笑むヒースクリフの姿を見つけ、手を振る。こちらを見つけたヒースクリフが驚いたような表情を浮かべ、笑みを隠す様に背中を見せ、街へと集団に紛れて進んで行く。その中にはPohの姿を見る。「師匠」

「ん？」

「……なんか、皆かつこいいね」

「そうだな」

——全力で生きようとし、そして成し遂げた人の姿が、かつこ悪い訳がない。  
そう思い、自分も宴に混ぜてもらうために走つて追いつく。

ここに、

アインクラッド第一層の攻略が完了した。

# ホロウ・フラグメント

## 冒険者

——第一層攻略の言葉がすぐさま広がった。

はじまりの街でおとなしく救助を待っていた者も、保身のために街をでて戦う事を選んだ者も、そして上を目指そうと立ち上がった者も全てが等しく、その報告を聞いて喜んだ。何がどうあれ、アインクラッドは永遠ではない。考えれば考えるほど不安が出てくる。リアルの体は、維持されているのか、お金は、そういう不安は尽きない。そしてそういう悪感情が間違いなくプレイヤー達の足を止めているのは事実だった。だがそれを吹き飛ばす様に、

突破の報告が響いた。

それは塞ぎ込んでいたプレイヤー達の心に新たな風を運ぶ言葉だつた。現実として考えるならまだ90を超える階層がプレイヤーを待ち構えているという事は変わらない。だけど、誰も犠牲を出さずにボスを倒し、新たな街への道を生み出す事が成功した。そんな言葉が届いたのだ。もしかして、俺も、何時かは。そんな希望を多くの人の心に灯させるには十分すぎる成果だつた。最初の四十を超えるレイドパーティの参加者

たちは英雄視され、

そして彼らに続こうと、万を超える人の動きが始まる。

漸く、広大すぎるアインクラッドの大地に、本来想定されていた筈の活気が満ち始める。

第二層へと移ったプレイヤーを追いかける様に大量の初心者プレイヤーが生まれ——そして一気にアインクラッド全体の死亡率が攻略全体での死亡率、ダントツのトップをマークする。たとえアルゴの攻略本が存在してもそれを知らない、見ない、従えないという人間が何処にだつて存在する。命が失われるかもしれない、という状況で冷静になつて思い出せる人間の方が稀有だ。故に、この時期に増えた戦闘職プレイヤーの死亡率は凄まじく高かつた。

その為、一時的にアインクラッドの攻略が止まるという事態が発生した。

命を助ける為、脱出する為に攻略しているのに、それとは全く関係ない所で人が死んでいてやつてられるか。そういう言葉がどこからか広がつた。まさしくその通り。だから攻略を止めたのではなく、今まで見向きもされていなかつたシステムへとここで漸く、視線が向けられる様になつてきた。

即ち、ギルドシステムだ。

そもそもそのまま、ただ知り合いやグループで集まるといった使い方ではなく、もつと

組織としての使い方に注目された。

つまりは“システム”としてではなく“職業組合”としてのギルドの使い方だ。プレイヤーがフィールドに出て死亡する最大の理由は知識の不足ではない。知識は第一層限定ではあるが、アルゴが無料で出している攻略本が存在するからだ。問題はその知識が悪いのではなく、それを運用する経験が圧倒的に足りていない事だ。当たり前の話だが、攻略本を読んで知識を付けたからと言つてそれを運用する技術が身に付く訳ではないのだ。ベータテストや元々武術を嗜んでいたプレイヤー、スポーツマン辺りであれば感覚として技術に運用する事もできるが、普通の人にはそれができない。

学校が知識を与える、その使い方を教える様に、使い方を教える環境が出来上がらない限り、人は死に続ける。必要なのは上下の関係ではなく、教師と協力し合える横の関係。だからこそギルドだ。商工ギルド、冒險者ギルド、そして教育ギルド。大きく分けて三つの組織が出来上がり、そしてそれに従来のゲーム的ギルドチームも多く生まれた。しかし、やはり一番大きい貢献は——教育機関が、“学校”が有志によつて設営されたことだつた。

前線で活躍しているプレイヤーが、冒險に出ているプレイヤーがチュートリアルを行う、という実にシンプルな内容ながら、それは最も必要とされている環境だつた。はじまりの街を出る前に実際に活躍しているプレイヤーから知識の使い方を学び、覚える。

たつたそれだけの事だが、それで新しく冒険に出たプレイヤー達の死亡率は一気に下がつた。

それだけではなくレベルに合った狩場の手配、職人、商人プレイヤーの活動も解りやすいように管理する組織があるおかげで、高クオリティの装備が最前線で活躍する。プレイヤーにも見つかりやすいようになり、生存率がそちらでも上昇する。もはやゲームというよりはもう一つの異世界、という形でAINクラッドの攻略環境は数か月を要して組み上げられた。

最初の一ヶ月は人の心を動かす為に。

次の二ヶ月で多くの人が死んで。

そしてその次の三ヶ月で、漸く組織と環境を最低限ながら、完成させる。

——ソードアート・オンラインのデスゲーム化が開始されて、九か月が経過する。  
AINクラッドの攻略は一時的に止まっていたこともあり、まだ半分も攻略されていなかつた。最前線も未だに三十層。しかし着実にプレイヤー達は力を付け、使い方を理解し、そして進むごとにエネミー達が強くなるよりも早く、強くなつていた。それは戦うと決めたプレイヤー達が本気で前を目指そうという心を見せた結果に過ぎない。  
もしかして第一層のボス戦で、組織を立ち上げる人間が亡くなつていたらこうならなかつたのかもしれない。

本来はいなかつたはずの人間が何か助言をしたからこうなつたのかかもしれない。

そんな I.F. が多く語れる中、この状況は間違いなく奇跡という名の細い糸の上で成立していた。

——AINクラツドの攻略は、逞しくも図太い冒險者たちによつて今日も攻略を続けられていた。



——両足をテーブルの乗せて伸ばしながら、両手で握る物の中身を見る。

「ほー、また新しいアップデーターが観測されたらしいのか。今回のアップデーターで追加されたらしいエクストラスキルは《調合》と《伐採》に《鞭》かあ……他にもまだあるけど完全な観測はなし、か。どれも俺には縁のないスキルだなあ……つと、また一つ盗賊団が潰れたか。やっぱオレンジの討伐に賞金をかけると討伐はかどるなあ」

両手で広げる新聞を確認しながらそう呟く。やはり読むのは紙媒体に限る、と、そんな事を呟く。少し前にキチガイの発想か『石版型新聞』を購入してみたが、アレは重すぎて話にならなかつた。困つた時は鈍器にもなる優れもの、と懶々迷宮区にまで来て売り込んできた販売員は未だに逞しく石版型新聞を最前線で売つてゐるのだろうか。そ

の根性だけは認めたい。ともあれ、呼んでいる新聞のページをめくり、その次のページの内容を見る。

最近のアイテムの相場事情がそこには事細やかに書かれている。

「んー……『耐火ボーション』が値上がりしているのは迷宮区のエネミーに火属性が多いからか。だけど全体的に嗜好品の類が値上がりしつつあるか。煙草や酒が値上がりされすぎると全体的にキツいんだよなあ。やっぱ自給自足が一番なんだろけど、煙草だけは生産する為のスキル、梓取るから覚えられないんなあ……」

そう呟き、一旦新聞を閉めてからそれを折り畳み、インベントリの中へとしまう。視線を持ち上げる中、映るのは人ごみでごった返した酒場の姿だが——それらは決してN P Cではない。全てがアインクラッドで生きているプレイヤー達の姿だ。

ここ、第三十層の主街は地中海沿岸の国々を思わせる、高低差のある白く、そして美しい街並みをしている。街自体が巨大な湖の中央に存在しており、街の出入りは橋によつてのみ可能とされているのだが——現在この街には数千を超えるプレイヤー達が商売と、そして攻略の為に存在している。その為、プレイヤーが利用する様な大衆向け酒場は割と多くのプレイヤーで溢れている。何故なら、

それが冒険モノの王道という言えるものだからだ。

そして人が集まる所、また情報が集まる。

そういう事もあり、酒場には情報収集が目的で大勢のプレイヤーが溢れている。特にプレイヤー経営の酒場となれば出される料理や飲み物のクオリティが高くなる。そういう店はまず人気で、情報交換の他にもプレイヤー個人の依頼の仲介を行つていたりする——そういう酒場は大抵、冒險者ギルドと繋がつていたりし、成果次第で給与が出たりもするのだが、

今日に限つては、一週間ぶりの純粹な休暇だつた。

基本的に朝から夜まで迷宮区にこもりっぱなしで、物資補給やメンテナンスの為に街へ降りてくる程度にしか街を利用したりはしないが、それでもストレスは少しずつ蓄積されて行く。それを自覚する前に休みをいれるのが正しいのだ。故に、こうやつて定期的に特に体を動かすわけでもなく、休む日を用意している。こうやつて三日、あるいは四日程休暇を取つたらそのままノンストップで戻つてくる必要があるまでダンジョンアタックを続ける。

そういうライフスタイルを二人で取つている。

「師匠、注文とつてきたよー」

トレイの上に皿を重ねてユウキが隣の席へと座つてくる。その恰好はオフの日といふ事もあつて、普段着となつてゐる。大きく肩が見える黒のオープンショルダーのシャツに、黒のミニスカートとなつてゐる。ユウキの戦闘用の装備同様、黒一色なのは間違

いなく彼女の趣味の産物なのだろうが、正直趣味が悪い。色には興味がない、とか言つているのが実に女の子として心配なので、アクセサリーとして効果を持つた赤いカチューシャーをプレゼントしたが、気に入っているのかずつとつけている——トレイマークの様なものになつてゐる。まあ、少しさはそれでファッショニに氣を使つてくれれば、とは師匠としては思つてゐる。

——まつたくもつて俺が言えた話じやないんだけどな。

髪も伸ばしつばなしで長くなつてもつさりしてきてるし、ロングパンツにハーフスリーブと髪型を抜けば完全にN P Cに紛れられそうな姿になつてゐるが、男と女では話が完全に別だ。

「今日はなんだかポタージュにスペゲティにセットがオススメだから二人前貰つてきたよ」

「スペゲティかあ、實に文明的な料理に久方ぶりに触れるな」

「そりやあそうだよ。師匠の『解体術』スキルで肉とかキモが大量にドロップされるようになつたのはいいけど、基本的に焼くか煮込むかの二択だから麺類 자체食べるのが一ヶ月ぶりだよ」

そう言つて料理の乗つたトレーを片方此方の前に置くユウキの姿を見て、岡太くというよりは逞しくなつたなあ、とちよつと感慨深く思う。何せ、

割と本気でスバルタでユウキを鍛えている現状、ユウキは泣き言も弱音もたつたの一つも吐くことなく、ついてきている。冗談の類でやめて、なんてことは言う事はある。が、それは決して本音ではなく、やれと言われば迷う事無く実行し、全力で成し遂げようとする娘だった。普通なら危うさしか感じられないだろうが、

中身を理解してしまえばああ、なるほど、程度で済む。

ともあれ、

——そんな事よりも数か月ぶりに食べるミートボールスパゲティが超美味しくて、  
「ユウキの事とかどうでも良くなつてくるな……」

「僕スペゲティ以下!?

「いや、麺類以下だ」

「麺類以下に落ちるんだ僕……」

「いやあ、しかしき、こうやつてスペゲティ食つてるとさ、いかに自分が文明的な世界に生まれてきたのを思い知らされるよな。このポタージュも飲むたびに涙を誘つてくるぜ」——スプーン使つてスープを飲むのつて一体いつ以来なんだろうね

「師匠、思い出捏造イクナイ。なんでわざと聞こえる声で蛮族みたいなイメージを広げる事を言うのかなあ！ 食器だつて三セットインベントリに入れて持ち歩いているでしょ！」

「いや、聞き耳立ててる皆さんリアクションが見たくてつい」

その発言にビク、と反応するプレイヤーが周りから出てくる。それ以外にもこつそりと逃げようとするプレイヤーの気配を覚え、とりあえずは脳の中へと叩き込んでおく。まあ、どうせは関係のない奴なんだろうな、と思いつつも前線で培った経験と習慣は決して体から染みついて離れない。面倒な性分だが、臆病な方が遙かに生き残りやすいのは良く知っている事だから、生き残りたいならこのままいいと思っている。

ともあれ、一緒にいる女が子供であるという事を抜けば、割と充実している人生かもしれないと今更ながら思つたりする。全力を出せる環境があつて、好きかつてに斬れて、それで文句を言われないのだ。

最高すぎる。

「ずずずず……あ、師匠。そういうやこの後どうするの？ 街へ来たって事は数日はオフなんだと思うけど、街開き直後で割と娯楽少ないけど。やっぱ二十層のカジノにでも行つてくるの？ そう言えば師匠カジノで荒稼ぎしてたけどなんで」

「カードゲーム系はカード暗記すればいいし、ダイスの場合は見えなくても音で判断できるし。スロットも目押しができるなら普通に見切れるからなあ……」

「この人カジノで野放しにしちゃ駄目だなあ」

「だから男は黙つてルーレットで一点賭け。あの数字を見極める感覚はハマる」

「違う意味で野放しにしちゃいけなかつた。師匠ギャンブル結構好きでしょ」

「そりやあな。刹那の瞬間に全てを賭ける！ このスリルがどうしても忘れられないんだよなあ、戦闘も基本的には躊躇するよりも、対等に戦える相手なんかがいりやあ嬉しいんだけど……」

そこでユウキへと視線を向けると、ユウキはきよとん、とした表情を浮かべる。今のユウキにそれだけを期待するのは些か過剰な期待なのだろう。まだあと一年、もしくは二年あれば技術の下地が完成する筈だ。あとはそこからひたすら反復練習で技術を一つずつ伸ばして行けば良い。そうすればいつかは……八年ぐらいで自分と正面からやりあえるだけの実力が身に付くのだろう。まあ、だからそれだけをユウキに今、期待するのをやめておくべきだ。

「ま、果報は寝て待つべし……氣長にやるさ」

——どうせアインクラッドから脱出するにはあと二年、もしくは三年必要だろうから。

それを口にしようとしたとき、  
揺れる。

自分だけではなく空間が、そして世界が。

——地震だった。

世界全体が小さく、そして細かく震動する。テーブルの上のスープが小さく揺れてその中身が僅かに零れるが、それでもそれだけの話だ。地震の多い国、日本で生まれ育つた日本人であれば地震なんてものは日常の出来事であり、取り立て騒ぐほどのものではない。ただし、それがこの空中に浮かぶ世界アインクラッドで発生するなら話は別だ。空に浮かんでいるこの世界が揺れる、というのは地震のメカニズムを知っているとまずありえないことであり、不安にさせる要素もある。それに、

「……また揺れたな」

「そうだね。最近地震が多いしね。どうしたんだろう。ラグかな？」

そう、地震が多い。頻発しているといつても良い。何せ、昨日小型の地震が発生したばかりであり、その前は三日前に二度ほど地震が起きていた。ここ最近頻発している地震は何かの大型アップデートの予兆か、もしくは用意されているイベントのヒントでもあると一部のプレイヤーはいつているが、現状冒険者ギルドの方ではそんな発言をするNPCを発見できていない為、システム側のエラーかラグだといわれている。何故なら何らかのアップデートがこのソードアート・オンラインに発生した場合、

それをヒントとして伝えるNPCがアインクラッドの各所に存在するのだ。

概要自体ははじまりの街に存在するNPCが伝えるが、細かい内容等に関しては伝えず、アインクラッドに広く存在するNPC達のセリフがアップデート内容を追う様に変

わっているのだ。“アップデートの観測”とはつまりアップデートを確認し、その上で情報を集めた状態の事を言う——全体の生存率にもつながる為、こういう情報は最優先で新聞に載せられたりする。

まあ、完全に協力出来ているとは言えないが、それでも足の引つ張り合いが発生していない分はまだ全然良い方向へ話は進んでいるとも言える。

——ま、足を引つ張つてる連中はひつそりと消えてもらうんだけどな。

いつの時代も裏社会は恐ろしいものだと小さく笑つていると、知つてゐる気配が近づいてくるのを察知する。ステップボウルから顔を持ち上げて対面側へと視線を向けると、対面側の席には黒髪に鋭い目つき、緑色の布装備に身を包んだ少女の姿があつた。

「お、『射殺』のシノンさんじやないっすか。シノンさんちーっす。『射殺』なんて呼ばれちゃつてるシノンさんちーっす！」“あの女に冷たい視線を向けられたまま射殺されたい！”とかつて理由で『射殺』とかつて通り名食らつたシノンさんちーっす！やべえ、今でも草はえる。笑つていい？」

「射殺されたいなら素直にそう言いなさい。その頭を吹き飛ばしてやるから」

「師匠、隙さえあれば煽つてくるから諦めた方が早いと思うけどなあ」

そう言いながら迷う事無く弓を取り出して構える少女の名はシノン、

“地獄の二十五層攻略戦”で有名となつたプレイヤーの一人であり、

——エクストラスキルにしてユニークスキル、《射撃》の使い手。  
それが、シノン。

## 冒險者 II

——二十五層は地獄、と表現する事の出来る階層だった。

ボスだけではなく、フロアそのものが、だ。

二十五層は常時夜であり、《部位破壊耐性》及び《即死耐性》を施されたモンスターがメインの層だった。基本的にAINクラッドにおける攻略の安全マージンは階層の数+10レベルが安全マージンだといわれているが、この階層に限っては+15、もしくは+20が安全マージンであり、尚且つパーティ行動が推奨されるほどの難易度だった。AINクラッドの夜はモンスター達にとつては活性化の時間だ。その為、常時活性化されたモンスターと戦う必要がある、それが二十五層が地獄と表現される理由だった。

しかし、本当の地獄はボス戦に始まる。

その姿は双頭の巨人。しかし知能が高く、そして皮膚が金属の性質を帯びている。刃が刺さらない。

体力の減った者を攻撃されていることを無視して突進し、殺しに来る。自動で回復する。

盾では防ぎきれないブレス攻撃に投擲による遠距離攻撃。

そしてバス部屋全体に対する地震攻撃。

それに加えて瀕死状態に陥った時のバーサークモードを含め、理不尽と表現してもまだ易しいと感じる難易度がプレイヤー達を出迎えた。そこで初めて、バス戦でプレイヤーの死亡が発生する。それ自体は何もおかしい事ではなく、バス戦に参加する以上は“自分が死んでも絶対に相手は殺す”という最低限の気概を纏つて参加している。故に攻撃を食らつて死んだ者も、死亡を確認するのと同時に捨て身の攻撃を行い、バスの目を潰した。

しかし、一人が欠ければ、誰かがそれを埋めなくてはならない。そして知識はあつても、今までバス戦中に誰かを落としたことがないという状況はプレッシャーとして降りかかり、

小さなミスが伝播して重なり、

それが前線の崩壊へと繋がった。

レイドパーティが再編成される十分の間、

——それを持たせたプレイヤーが数名存在する。

『射殺』のシノンこそが、その数人の内の一人。『射撃』という入手方法不明でオーリー・ワンといわれているエクストラスキルを所有し、パーティ再編成までの間バス

の遠距離攻撃を全て迎撃した射撃の女王に他ならない。彼女ともう一人のユニークスキル使いがいたからこそ、撤退の時にプレイヤーの犠牲を一人も出さずに再編成までの時間を稼ぐことが完了した。

そこからの反撃にはまた数名、違う者が関わるが、それはまたシノンとは関係のない話である。



まあまあ、と片手でシノンの弓を下へと抑え込み、落ち着かせる。基本的にシノンは“ノリ”が解っている相手だからある程度までは煽つたりおちよくつたりもしてはいいのだが、見ての通り手も早い。というより脊髄反射で射撃カウンターを叩き込んでくるクセが存在している。それ自体は決して悪くはない、というより反射行動レベルに弓技が染み込んでいる証拠なので、寧ろ賞賛されるべき部分なのだろうが、さすが街の中ではオフにしてほしい。

二十五層の件で、シノンとは顔見知り——というよりシノンが多くの攻略組プレイヤーと顔見知りになつていて、が、その中でも自分に会いに来る意味は、ちょっと良く解らない。ともあれ、向こうから態々こちらを“探して来た”のだからステップボウルを

両手で掴んでそれを持ち上げ、一気に飲み干してからトレイの上に乗せ、左肘をテーブルに乗せて頬杖をつく。そしてで、と言葉を置く。

「何の用だよ。見ての通り俺はオフだから徹底的にユウキちゃんを弄つて過ごしたいんだけど」

「アレ……なんか僕玩具扱いされてる……とか思つたけどよく考えれば何時もの事だからそんな驚いたことでもなかつたなあ」

ユウキのその発言にシノンが溜息を吐きながら、ジト目で此方を見てくる。なのでとりあえずスマイルを返しておくと、呆れの視線が帰つてくる。

「もうちよい弟子の人権は考えてあげなさいよ——まあ、私には関係のない話だからどうでもいいんだけど」

「シノンさん、割と良い性格してるよね」

「そんな事よりも」

「やっぱりそんな事で済まされる僕の人権。そろそろストライキでも実行すべきなのかなあ……」

ユウキがそんな事を言つているが、そんなユウキの呟きを無視して、シノンは話を続ける。

「最近アップデートが観測されたことは知つているわよね？　いや、まあ、知らなくても

あつたつて事は理解しておいて。そこでいくつか新しいスキルが実装されたわけだけど、そのうち一つ欲しいスキルがあるのよ。エリア調査のついでにクエストをクリアしてそのエクストラスキル取得しようと思うんだけど、どうかしら。手伝ってくれない？ 言い值で雇うから

### 「スキル名と内容」

「《カスタマイズ》、内容は武器防具、アクセサリの姿や能力をある程度文字通りカスタマイズすることができる。例えば両手剣だつたら重量を減らして刃を潰して両手剣のまま軽い鈍器化させるとか、レイピアだつたら防御貫通力を10%追加するとか」

「あー……」

今までのソードアート・オンラインでの武器防具の仕様、というか性能は“生成された時点で完成されている”のだ。だからこそレベルの高い《鍛冶》スキル持ちが職人ギルドでは重要人物扱いされているのだ。《鍛冶》スキルの熟練度が高ければ高いほど良質の武具が作りやすくなつてくる。それだけじゃなく、装備の強化に関しても成功率が高くなつてくる。しかし聞いた感じ、この《カスタマイズ》スキルは“装備が生成された後で弄れる”というスキルらしい。

……アーチャーは状況によつて弓と矢を取り換えるながら戦う職業だからなあ。

現在このアインクラッドで唯一弓という武器を使用、装備できるのがシノンというブ

レイヤーだ。だがただ後ろから弓で矢を放てば良いという訳では無い。状況に応じて弓と矢を使い分けて戦う、タクティカルな武器もある。たとえば足の遅い相手ならばからなれば射程が長いロングボウで遠距離から一方的に殺し、足の速い相手であれば短弓を使った接近戦を仕掛ける必要がある。矢だつて貫通力重視、破壊力重視、と切り替えながら使うものだが――それを更にカスタマイズすることができれば、間違いなくシノンの戦闘力は大きく向上するだろう。

シノンに限らず、状況によつて武器を使い分けるタイプにとつてはこれ以上なくありがたいスキルになるだろう。それに調査、とシノンが付け加えた。となると、三十層の未確認エリアの調査を兼ねているのだろうが、

「お前……レンジャー検定受けてきたの？」

「こう見えても先週中級の検定を受けて合格してきた所よ。おかげでギルドからの同行者を付けなくともソロで活動できるし。講習会に参加したり筆記テストやつたりで激しく面倒だけど、生存術の講義が思いのほか便利で納得させられる事が多くあつたわ」

——ゲームに設定されているスキルやシステムとは別に、《システム外スキル》と呼べる生存術が存在している。たとえば木の上に登つて敵をやり過ごすとか、地面を掘つて穴に隠れるとか。そういう技術をギルドを使い、試験等を通してプレイヤーへと伝えるシステムが出来上がっている。勿論学ぶだけではなく、そういう試験を通して

資格を取得することができる。

レンジャーは野外活動で必要とされる知識やサバイバル技術、これの検定をクリアし、上級にでもなれば監視員や偵察等の活動をソロで行えたり、ギルド側から仕事を持ちかけられるようになる。リアルで資格を持つていれば出来る事が増えるのと、そう変わりはない仕組みだ。なお、スカウトはレンジャーの屋内活動版であり、ダンジョン内での活動等に特化している。

なお中級の取得は二ヶ月程講習会に参加したり、実地での訓練、そして三度の筆記試験の突破を必要したりする。その技術内容は偵察、キャンピング、追跡に星見等とパティーやソロ活動での“生命線”とも言える中核の部分を担っている為、割と厳しかつたりする。

「まあ、個人的に受けても良いけどさあ、今日オフなんだよな」

「それを知つてゐるから来たのよ」

「じゃあ仕方がないな、出撃だな」

「師匠、前後の文脈がぶつ飛んでるよ?」

「牛乳飲んで出撃だユウキマン!」

「師匠何時からドイツ人になつたの」

まあ、冗談はこれぐらいにしておいて、視線をユウキの方へと向け、視線で任せると

伝える。個人的にはそこまで構いはしないし、美味しい物を食べてればそれだけで大体ストレスが抜ける様に体が出来ている。が、自分とユウキは全く別の生き物だ。そろそろ一人での判断力を付けるためにも、こういう判断をユウキに任せ始めるべきかも知れない——』——という事で判断をユウキに任せた。

『うーん、と言つてユウキは首をかしげるが、

『うん、まあ、僕も問題ない……かなあ？　僕も割と美味しいもの食べてるだけでストレス抜けるし、仕事一つぐらいだつたら特に問題ないし。というか誘つてるのって——』

「勿論貴方達だけよ。人数増えると逆にやり難いし、女つてだけで近づいてくる馬鹿な連中が多いから、顔見知りだけで組んでる方が遙かに楽なのよ」

「ははは、ざまあねえな。コミュ障がまともに性別を超えた友達を作らないのが悪いんだよ。こういうのは最初は下心アリアリで近づいてきた奴の幻想を軽く碎いてから素のまま付き合つてりやあ友達の『一人三人作れるぜ』

「それまで疲れるから遠慮するわ。それよりも仕事の話を進めましょ』

『そうだな、と言つて食べ終わつた食器を全てトレイの上に乗せると、同じく食べ終わつたユウキが全て纏めて、それをカウンターの方へと歩き去つて行く。そこで、見事に人ごみの中を誰にも触れる事無く、縫う様に意識の間を進む姿を見て、ちゃんと学ば

せた技術が身に染みていて、誰にも解らないように笑みを零す。やつぱり成長する姿は何時見てもいいものだと、そう思いながらシノンの話に耳を傾ける。

「これから向かうエリアは三十層西部の遺跡エリア、その中の『ミコノス遺跡』になるわ。事前に軽くだけど見てきたけど、エネミーのほとんどが亜人系ね。雑魚に関しては特殊な耐性はないし、毒も麻痺も即死も通じるけど……遺跡の一番奥にはファイールドボスが存在して、そこに行く必要があるわね。ついでに言えば遺跡自体が大きな湖の上に立っている形で、水中にもエネミーがいるけど潜りでもしない限りは気にしなくていいわね、これは」

「つて事は泳いで裏周りは無理か。動物系なら一方的に狩り殺せるし、力モだな」

「だから貴方に頼んでるのよ。人数少なくて済むし、強いし、安いし」

「コルとか前線に籠つてりやあざくざく貯まるからな」

「えーと、用意した方が良いアイテムとかある?」

戻ってきたユウキが会話に参加して来るが、シノンが首を横に振つて既に必要なアイテムは彼女の方で揃えたと言う。まあ、依頼を持ち掛けておいて必要なアイテムを用意しない、とか依頼を受ける事を考え直す事ではある。最低限の依頼者のマナーとして、必須とも言えるアイテムがあればそれを依頼者の方で用意しておくのは常識だ。

「で、他に質問はあるのかしら? ドロップルールに関しては取得後希望者がいれば後

で鑑定して判明したその後値段を二で割つて購入しなかつた二人へ譲渡、ラストアタツクで出現したアイテムに関しても同様のルールで。オーケイ?』

「問題なし」

いつきなし

「じゃあ行こう。目的地までの馬車の費用も私の方で出しておくから一時間で現地に到着することができるでしょうね」

準備が良いなあ、と思うが、まず間違いなく此方が断るとは思つていなかつたのだろう。まあ、実際断る理由がないのだが。だから椅子から立ち上がって軽く体を捻つて伸び、短い休暇だつたなあ、と口の中で呟く。まあ、これが終わつた後でまた休めば良い、というだけの話なのだが。とりあえずは武器や防具を装備しておくか。

そう思い、インベントリを開こうとしたところで、小さく、AINクラッドが揺れ始める。

「ん?  
揺れてるのかしら?」

「さつき地震が来たばかりなんだけど――」

「おい、これ大きいぞ」

そういうつた直後、地震が少しづつ、ゆっくりと大きな震動へと変わつて行く。それに耐える様に両足でバランスを取るが、シノンとユウキが倒れそうになる。インベントリ

からマフラーを取り出し、それを素早くスナップさせる様に振るい、倒れそうなシノンとユウキの体を叩き、ヒットエフェクトを出現させる。その攻撃の衝撃で倒れそうだつた二人の体は反対側へと押され、再び元の体勢へと押し返される。

そのまま、倒れそうになるほどの大震が鎮まるまで一分ほどかかる。

それが終わる頃には大惨事が酒場内には繰り広げられており、軽い阿鼻叫喚の地獄絵図が出来上がつていた。ただそれに付き合う理由もないのに、二人の背中を押す様にさつさと店の外へと出る。外でも軽い混乱が起きているようで、地震の被害がちよくちよく見れる。しかし、被害を受けているのはプレイヤー関連ばかりで、N P C側はまるで地震がなかつたかのように振る舞つている。

「この様子だと馬車が使えそうだな」

「前々から思つてたけどかなり図太いわね」

一曰太くなきや人格破綻者やつてらんねーわ」

—そりやそうねえ

苦笑をしながら戸惑う人たちを無視し、そのまま街の隅にある馬車の停留所に到着する。転移門が存在するこのインクラッドの世界では、一度アクティベート化した転移門であれば誰でもそこへ転移することができる。しかし、転移門が存在しないエリアも存在する。その場合は馬をレンタルするか、こういう馬車を利用して移動するしか移動

手段が存在しない。そして馬車の利用は一人、数万コルというそこそこ高い値段を必要とする。前線で戦い続けているプレイヤーであればはした金だろうが、そうではないプレイヤーにとつては間違いなく高級品だろう。

それを丸々一つ、シノンは貸し切つて、目的地である《ミコノス遺跡》へと向かう。

「——しかし、最近やけに地震が多いわね」

馬車から降りながらシノンがそんな事を呟く。それを追いかける様に自分も馬車から降りつつ、インベントリとステータス画面、装備画面を開いて自身の装備を確認する。黒に近い灰色のフード付きロングコートに茶色のブーツ、ズボンとシャツはどちらも布製ではあるが下が黒、上が白の無地のシャツ、首に武器にも道具にもなるロングマフラー、両手にオープンファインガーグローブ、戦闘用の装備はちゃんと装備されていた。コートの内側に巻き込まれる様に入り込んだ髪の毛を外に引っ張り出し、インベントリから武器を、

柄から刀身に至るまでの全てが黒いデスサイズを取り出し、それを右手で肩に乗せる様に運ぶ。

「イベントの予兆かねえ」

「だといいなあ。これがエラーで急に』ソードアート・オンラインが強制終了しました  
つて展開になつても僕的には良いんだけどなあ』

希望的観測だなあ、と呟きながらユウキの姿、黒一色に赤いカチューシャ姿の装備を見る。彼女も既に武器である片手長剣を鞘から抜いて右手で握っている。基本的に居合か抜き打ちをメインに戦つていらない限り、奇襲の可能性が存在する戦地で武器を抜いていないのは馬鹿のする事だ。というより基本的な危険に対する意識だ。そういう意味ではユウキも、そして既に弓と矢を握っているシノンもできている。

「さて、ここが『ミコノス遺跡』よ」

シノンに言われ、去つて行く馬車に背を向けて視線をまつすぐ正面へと向けると、そこには広大な湖と、その中央に存在する白亜の遺跡が存在していた。

今立つている場所の少し先には湖中央の遺跡までつながつていい橋が存在し、それを渡り切つた先に遺跡が存在している様に見える。ただし遺跡も橋も決して新品といえるような輝きはなく、朽ちて行く年月の重さを感じさせる崩壊を所々に見せていく。それでも白い美しさはなくなることはなく、太陽の光を受けて水面と共に輝いて見えてくる。

「橋の上に三体程いるな」

ただそんな美しさを満喫するよりも、目で端の上に陣取る様に立つ三体の亜人型モンスターが見える。屈強な人の体に牛の頭の持ち主は神話の怪物《ミノタウロス》に非常に酷似している。相手からはこつちを捉えられないらしく、橋の上をうろうろと歩いている。

「まだ奥の方にも結構いるわね。一体殺せば連鎖的に反応して襲つてきそうよこれは」  
 《索敵》スキルを戦闘用に特化した変種エクストラスキル、《心眼》に置き換えてしまっているのでそこまで遠くは把握できないが、シノンには見えているらしい。流石アーチャーと言いたい所だが、無駄話を止めて動き出すところだろうことは。だから開いている左手でかぶつているフードを下ろし、頭を隠しつつ担ぐデスサイズを右手でくるりとまわしてから刃を地面に軽く突き刺して立たせ、

「まあ、橋の上は俺がクリアリングすりやあいいだろ。実際それを期待しているんだらうし」

「そゆこと」

「働くかなくていいとなると楽だなあ」

「クソ、この弟子め。後でお仕置きだ」

ショックを受けているユウキの事は無視しながら音と気配を消して、前へとゆつくり歩き始める。そんな自分の背中へと向けて、声が投げかけられる。

「さて、《通り魔》さんのお手前、見せてもらおうかしら」  
その声に聞こえないように返答する。

「——どうせ見えないけどな」

そう言葉を残し、

一呼吸で踏み込んだ。

# 冒險者 III

カリキュレイト、とふざけて呼ぶ技がある。その中身は相手の無意識の中に入り込み、そして相手の行動へ割り込む事だ。先の先と呼べる技術、それを極める事で相手の行動そのものに割り込める。相手の動きが停止している様に、対応する事ができる様になる。一種の先読みとも言える技術になる。そこに更に、縮地という歩法を追加する。ゲームのステータスの強化によつて発生する加速ではなく、筋力、呼吸、そして技術による瞬間的な加速移動。普段は縮地と先の先、その両方を合わせてカリキュレイト、と呼んでいるが、

それを極めれば、相手に一切気づかれずに一方的に殺せるという極悪極まりない奥義となる。

## 「幻想舞踏——」

相手の姿を視認し、その体構造を把握する。そしてその構造上脆い部分——弱点となる部分を目利きのみで見抜き、そしてその上で《暗殺》スキルと《解体術》スキルのパッシブ効果が発動する。どこをどう攻撃すればクリティカル攻撃になるのかを直感的に理解した所で、正面の《ミノタウロス》二体の横をすり抜ける様に動きつつ、デス

サイズの刃を弱点部位である首にひつかけ、滑らせる。

氣付かれる事無く、音を立てる事無く、そして反応する事もなく滑った刃が首を斬り落とし、クリティカルヒットからデスサイズ系武器固有の追加効果——即死効果が発生する。それを利用し、橋の上を音もなく通過しつつデスサイズを何度も何度も通り過ぎる《ミノタウロス》の首にひつかけて滑らせ、全てクリティカルヒットから派生する即死効果で完全に殺す。そのますますするとすり抜ける様にひたすら意識外を武器を滑らせながら歩き、橋の奥へと歩いて行き、そして動きを止める。

「——お前はもう死んでいる……なんてな。このネタも今の世代には通じないんだつけなあ、悲しいわ」

橋の反対側へと到着するのが終わる。フードを下ろし、髪を解放しながら頭をふり、背後へと振り返る。

そこに存在しているのは首、或は体を両断されて橋の上に大量に散らばっている《ミノタウロス》だった存在のパーティだ。アインクラッドでのエネミーは原則、殺せば消えていた。が、アインクラッドを制御するシステムのカーディナルはそれで気に示さなかつたのか、一定の時間であれば殺したエネミーは殺された姿そのままで、死体が残る様にしてしまつた。その為、死屍累々とした光景が大規模な狩場では時折、発生するのが目撃できる。

今の様に。

「ま、所詮はこの程度だろ。欠伸がでるわ」

武器を一回転させてから橋に突き刺し、固定しつつ片手で出現するリザルトウインドウを処理する。エネミーのリポップまでには特殊なエリアでもなければ、数分はかかる為、シノンやユウキも殲滅の終わつたこの橋を安全に渡れるはずだと思い、視線を遺跡の方へと向けなおす。大理石でできた様な石のアーチが此方を迎えてくれており、その向こう側には遺跡の入り口が存在する。しかし、それとは別に横から回り込む、外のルートも存在する様に見える。シノンの話では外を回るルートを今回は使用するらしい。

「——流石《通り魔（ファントム・キラー）》って呼ばれているだけあるわね。全く気付かれずにああやつて見事に通り抜けられるのって貴方ぐらいよね、スキルもなしで」「やめて、そつちの言われ方すると二十四のお兄さん、ちょっと肌がぞわぞわしちゃうの——まあ、P·oh辺りならまた別の方法でスニーカーキルしそうなんだけどなあ……それに俺、ぶつちやけスニーキングそこまで得意つて訳じやねえし」

「師匠、ぶつちやけ普通に戦つた方が強いもんね」

シノンとユウキが追いついてくる。そしてユウキの放つた言葉はぶつちやけると正しい。効率が良いから気配を殺して一撃必殺する暗殺者スタイルで戦っているが、本音

を言えばそんな事をするよりは、乱戦に待ちこんでからの大暴れの方が遙かに得意だつたりする。ただ死亡率や損耗率、そういう事を考え始めると正面から暴れるよりも気づかれずに狩り殺したほうが圧倒的にコストパフォーマンス的に優秀なのは否定できないのだ。なので、今までではこのスタイルで戦い通して来たのだが、

「そろそろ戦闘スタイルを変えて本来の実力を……！」

は、やめておくか

「いや、本気出せるなら出しておきなさいよ」

「いや、俺の様な戦闘力が狂ったチートキヤラってのはシナリオの中盤辺りで弱体化するかイベントで殺されて戦力外になるんだよ。だからあんまり暴れすぎずに、強キヤラ程度の所で評価が落ち着くのがいいんだよ。実際今の所、俺の評価ってプレイヤーとしては強いけどユニークスキルには届かないって感じだし。そこらへんで評価ステルスしたい」

「できてないじやん」

近づいて来たユウキの足を掴んで逆さ吊りにし、それを振り回しながら歩き始める。ユウキからの悲鳴と助けの声をガン無視し、シノンが先導し始める。予め下調べは住んでいるのか、その足取りには迷いがなく、アーチの横から移籍を迂回する様なルートへと張つて行く。直ぐにユウキを振り回しながら追いかけると、

そこに広がっているのは崩れそうな石の道と、色とりどりの花が咲き誇る庭園だつ

た。直ぐ横には湖が見え、その先では巨大な影が湖の中に潜んでいるのが見える——  
流石に水中戦は勘弁してほしいなあ、とその巨大な姿を見ながら言葉を零す。場合によつては“利用”するのも選択肢としてはアリアリだつたりするのだが。と、視線を湖から離すと、庭園の大地を突き破るように植物型のモンスターが出現し、

——出現した瞬間、その根元に四本の矢が突き刺さり、爆破する。

「《射撃》と《火薬技術》の合わせ技、つてね」

根元から吹き飛んだ食虫植物様なエネミーは一瞬だけ宙に浮かび上がると、そのまま落下を始める。そのまま放置してしまえば体力が尽きるまでの間、大地を這つて襲い掛かつてくるだろう。それを阻止する為にも動き出したのはユウキだつた。未熟ながら半分完成、と言つた所の縮地に入り、そして、

「——幻想舞踏」

クリティカルの発生場所を見抜き、一呼吸で四連撃を叩き込む。シノンの攻撃に追撃する様に叩き込んだ攻撃は全てちゃんとクリティカルヒットが発生し、そして一気にエネミーを屠つた。その死体に近づき、シノンが《観察》か《アナライズ》のスキルを発動させる——細かいスキル構成を調べるのはAINクラツドにおけるマナー違反だ。  
「こつちは初めて見るモンスターね。《アルラウネ》、ね。死体の形が残つてるとスカルが発動できるからデータ取りが楽だわー……あ、暇なら別に手伝つてもいいのよ」

「だつてよユウキ」

「僕、今戦つたから間違ひなく師匠の事を言つてるんだと思うけど」

「え、何言つてるんだよ。俺には人間センサーつて超重要な仕事があるから」「だつたら今のは奇襲防ぎなさいよ」

正論なのでぐうの音も出ない。だから動きを止め、そして庭園、少なくとも付近の気配を軽く探つてから、左手でベルトに設置してあるナイフホルダーから投げナイフを三本取り出す。それを軽く振るい、離れた三か所へとそれぞれのナイフを突き刺す。次の瞬間、地面から叫びあげながら醜い食虫植物の姿が出現する。その花弁の中には、グロテスクな人間の様な形が見えるが……あまり興味がない。

「ほい、索敵終了」

「流石特級レンジャーはやることが違うわねえ」

「褒めるなよ」

「呆れてるのよ！ といふかやり方教えてよ!!」

「上級検定うけよーな。ここら辺の技術も割と教えてくれるから」

シノンのジト目を視線を逸らす事で回避する。言葉にしなくても此方の意思を理解するぐらいにはユウキの事は鍛えている。だから視線をユウキへと向ける前にユウキが狩る為にも動き出す。この程度の雑魚であれば十体を一度に相手しても落ちること

はないな、と先程の戦闘の様子から確信し、ポケットから煙草を取り出してそれを咥える。シノンが嫌そうな顔を浮かべているが、他人の事を気遣っているうちは眞の喫煙者になどなれはしないのだ。

「ヘヴィスマーカーを舐めるべきではない。

「どうか煙草は臭いがつくから駄目でしょ」

「調査するんだつたらなるべくモンスターと戦うべきであるし、戦闘回数が増えればユウキに経験を積ませることができる。ワイン・ワインなので問題なし」

「それもそうだつたわね」

「えっ!?

一瞬でモンスターを処理し終わつたユウキがショックを受けた様な表情を受けているが、大体ユウキの扱いは前々からこんなものだ。そしてこのシノンとのノリは二十五層の事を思い出す。あの地獄と呼ばれた二十五層は流石に生存率を上げるために、臨時パーティを組んで活動していた。その時のメンバーが自分、ユウキ、シノン、「んでキリトとアスナか」

「そう言えば今はキリトのやつ、どつかのギルドに入つて活動中なんだつたつけ?」

「だなつ! と、こんなもんか」

地中に隠れているエネミーの反応を感じし、その位置へと向かつてナイフを投擲し、

その次の庭園の先にある林へと向かつてナイフを投擲する。木の上へと向かつて投擲されたナイフはそこでヒットスパークを見せ、サルと人間の中間の様なモンスターを落とす。それを確認する瞬間には既にユウキが踏み込んで地中から飛び出してきたモンスターに五連撃を叩き込み、次の一步で林のサル型亜人に攻撃を始める。こちらのエネミーであればユウキ一人で十分すぎる程に対処できる為、そのまま戦闘をユウキに任せ、

「まあ、キリトも地味に頑張つてたしな。つーか今のアインクラッドで頑張つてねえ奴を探す方が割と苦労すると思うし。いる所にはいるけどさ、ニートは。まあ、キリトのやつは“なんたらの黒猫団”つつー所でのんびりやつてるらしいぜ？ 相手の方は二十五層で大活躍のエース様がやつて来たことに最初は驚いてたらしいけど」「またどうせ女の子でも引っ掛けてるんでしょ、あんの馬鹿は」

「俺からは何も言えねえ」

インベントリを開いて、そこから紙片を一つ取り出し、そこに書いてある文章を確認する——“キリト争奪ヒロインレース”と書かれ、その下にクライイン主催と書いてあるそれをそつと、シノンに見られないようにインベントリの中へと戻す。アスナ票を購入したが、何時になつたらキリトは人生の墓場イベントへと突入してくれるのだろうか。此方としてはその時他の女子を全員連れてきて盛大に煽る準備と覚悟を完了して

いるというのに。

「アスナちゃんの方はまだ前線で戦う気満々だからヒスクリについて行つて血盟騎士団に入つたんだけどな」

「《神聖剣》のヒースクリフねー……私、アイツあんまり好きじゃないのよね」

「そうなのか？　俺はある兄さんの事割と気に入つてるけどな。たぶん誰よりもこのアインクラッドの事を愛しているし、この状況を一番楽しんでいると思うぜ。団長の口一ルにハマりすぎて見てると偶に笑っちゃうんだよな」

「え？」

シノンが足を止める。

「『血盟騎士団』のヒースクリフの話をしているのよね？　あの超カタブツの。どっからどう見てもオツサンって姿じやない」

「何言つてんだ、アイツはまだ二十代だぞ年齢」

「……え、うつそだ。あの老け顔で二十代？　冗談も止めなさいよ。あの顔で二十代とか言われたつて信じられないわよ。というかエギルが年下つて言われる様なものよそれ」

「ところがどつこい、俺とクライインの方が実はエギルよりも年上でした」「またまた冗談を」

「いや、これが超真面目。俺とクラインが99年生まれ、エギルが02年生まれ。んでヒスクリが確か96年生まれ。だからヒスクリは確かに年上つちやあ年上だけど別にオッサンって言えるほど年を食つちやあいねえんだよなあ。まだ三十手前だからギリギリお兄さんつて言えるレベルだよ」

「うわあ……嘘お……えー……なんか久しぶりにショック受けたかも」

「……あの、ショック受けるのはいいけど僕、ムエンゴ?」

一瞬だけ二人で揃えて視線をユウキへと向けるが、その瞬間にユウキが出現したエネミーの背後へとムーンサルトを決める様に斬りつけながら回り込み、そのまま回転する様に、踊るように刃を水平に薙ぎ払つて胴を切断し、腕を斬り飛ばし、頭を切断する。無援護でいいだろうと、結論した所で再びシノンとのトークに戻る。

「というかエギルのやつ二十歳の時点で結婚して店持ちらしいんだよなあー」

「それ、勝ち組すぎない?」

「あの、援護……」

そのまま雑魚の掃討を完全にユウキに任せ、調査と雑談を続けながら遺跡の奥へと進んで行く。

# 冒險者 IV

「——まあ、勘違いしているかもしないからこらへで一応訂正しておくか」

遺跡の外周を進み始めてから二時間が経過する。シノンの話によるともうそろそろ目的地らしく、庭園の姿は少しずつだが白い彫刻を見せる神殿のような空間へと変わっている。外にいるのは間違はなく、空と湖が見える。デザインとしてはローマやギリシャ風のオープンな神殿、といった所だろうか。そこを、警戒しつつも歩く——気配の探知に敵が引っかかるはずとも、その範囲外から奇襲されない可能性はありえなくはないのだ。

「訂正って……何が?」

「いや、基本的な事だよ。『修羅』って生き物に対する認識だよ」

「ん? 勘違いも何もアンタみたいなバトルジャンキーを世間一般じや修羅つて呼ぶんでしょ?」

「——世間一般ではそうだけど、それは別に正しい認識じゃないんだよ?」

そう答えたのは自分ではなく、ユウキだった。こここの難易度が自分でもユウキでも、そしてシノンでもソロで戦える難易度である以上、戦闘はローテーションで行える。今

現在の警戒、戦闘係は自分となつておらず、シノンとユウキは少し後ろからついてくるよう歩いている。此方の言いたい事をユウキはちゃんと理解している——と言うより基本的な座学は完了している為、言葉を完結させずとも理解してくれる。

「今シノンさんが言つたのは一般的な認識。でもね、実際の所は修羅とバトルジヤンキーフてのは全く別の生き物なんだよ。たとえばそうだね……師匠は完全に手遅れな領域だとして、僕とシノンさんは完全に修羅のジャンルに入つて、攻略組の皆も修羅と呼べるかな」

「いや、そう言われても良く知らないから、言葉の意味を説明してよ」

「簡単に言うと戦う事が生活の一部になつている人達の事を修羅っていうんだよ」

ユウキの説明の声をよそに、敵の気配を察知する。瞬間的に其方の方向へと一瞬で踏み込み、敵の背後に気付かれずに到達する。そのままデスサイズ、《バトルサイズ》を振り回して体を横に、真っ二つに三体纏めて薙ぎ倒す。そのまま殲滅を完了して元の道まで戻つてくる。

「僕は意識的にそうなる様に訓練というか修行というか、そういう風に改造されたけどシノンさん達も、もう朝起きて最初に考える事は“何を食べてからどこでレベリングしようかな”とか“どこで狩ろうかな”とかでしょ？ そんな風に戦う事が当たり前のように生活サイクルの一部になつてくると戦う事が生活の一部として無意識で認め

ちやつてるんだつて」

出現するリザルト画面を処理しつつ、背後の女子二人へと視線を向け、軽く微笑んでから前へと視線を向けなおす。

「んでそうなると、戦う事が日常だから戦う自分に對して違和感を感じないし、命を賭けている事にだつてストレスを感じなくなるの。天氣の良い日には洗濯をする様に、生きているから戦う、つて風にね。だからバトルジャンキーとは全く別のものだよ、師匠や僕たちの様な修羅つてのは。望んで戦つているんじやなくて、戦う事が生活なんだよ」「あー……なんか納得できるわね、その説明。そしてその通りに行くと割と私含めた攻略組がアウト判定食らうわね。攻略組にいる連中つて大半が”食つて戦つて寝て食う”のサイクルで生活している連中ばかりだし、そりゃあ修羅つて言われてもしやーないわ。でも個人的にはそこの怪物と同じジャンル呼ばわりされるのは嫌ねえー……」

「安心しろよ、俺はもうちょい違うジャンルだから」

振り返り、サムズアップを向けながらそう言うと、シノンのジト目が帰ってくる。こいつと会話していると割とこういう目で見られる回数多いなあ、なんて思つたりもするが、言葉の続きを苦笑しているユウキに任せるとして、敵のいなくなつた道の上で煙草の味を一人で楽しむ。なんだかんだでユウキは煙草が駄目だつたし。喫煙者仲間が欲しい。

「師匠の言つた通りにね、師匠はもうちょっとジャンルとして違うよ」  
うんとね、とユウキが言葉を置き、

「簡単に言うと手遅れ、つて感じだつたつけなあ……僕も目指すところはそこらしいんだけど。ともかく師匠の話だと師匠自身、P o hさん、ヒースクリフさんと後誰だつたつけなあ……あ、そうそう《手裏剣術》のニンジャさんも確かに同じジャンルだつて言つてたなあ」

「それって——」

「ういー、雑談はここまで、到着したぞー」

足を止めて視線を前方へと向ける。そこには白い祭壇が存在し、それを飾る様にな地色の石柱が乱立している。シノンの目的地は正面奥、そこに存在する祭壇だ。そこまでシノンが進む事によつてクエストが完了され、《カスタマイズ》のスキルを習得する事ができる様になつていて——らしい。詳しい事はシノンの頭の中であり、それはクエストが終わつて街へ戻つてからゆつくりと聞ける事だ。故にさつさとクエストを終わらせて聞いた方が良いと判断している。何故ならそつちの方が遥かに安全だからだ。

「ん、後はボスを倒せば祭壇に近づける筈よ」

「んじや準備してから戦闘を始めるか」

インベントリを開き、そこから《隠密ポーション》等のスキル強化系のポーション

や、能力値上昇系のポーションを取り出す——別段使うわけではないのだが。自分もユウキも、意図的にこういう能力上昇系のポーションは使わずに戦っているが、何時でも使える様にベルトのホルダーに装着してはいる。上昇した能力で戦って、それに慣れてしまう事が恐ろしいのだ。故になるべく変わらない自分のままで戦い続ければ、奇襲された場合に素のままで対応することができる。

それだけの話だが、最前線の迷宮区でもMPKは発生している。それを考えれば用心深すぎる事ではない。

こういうポーションは押されそうになる気配を感じたら迷う事無く使う、と決めている。

それ以外にも回復アイテムを幾つかコートやベルトに装着し、準備を完了する。視線を横へとやって来たシノンへと向ければ、シノンも弓をボス戦用の大型の物へと取り換えており、全長一メートル半程はあるであろう大弓を片手で持ち上げていた。その逆側の手には、細長い矢じりの矢を握っていた。逆側でユウキも同じようにアイテムのセットを完了しているのを確認し、揃つてシノンへと視線を向ける。それを受けてシノンは頷き返す。

「じゃあボスを出すわよ」

そう言つて、シノンが前へ十歩ほど進む。そして十一歩目を踏み出し、祭壇の手前に

あるアーチへと踏み入ろうとした瞬間、雷鳴が祭壇の周りで雷鳴が轟き始める。素早くバックステップを取つて後ろへと下がつて行くシノンに入れ替わる様に、祭壇の正面に雷鳴と共に出現する姿が見えてくる。四本足に四本の腕、馬の下半身と人間の上半身。ケンタウロスにも似たその姿はしかし高さだけでも五メートルを超える巨体を持つていた。

雷鳴と共に徐々に現すそのシルエットが、

完全に出現する前には既に背中に足をかけ、《バトルサイズ》を振り上げ、ユウキがボスの側面に立つていた。

「出てくるまで待つのは——」

「——馬鹿のやる事!!」

声を合わせ、全力での一撃を叩き込む。《バトルサイズ》の刃がケンタウロスの首を斬り飛ばす様に深く抉り込み、そしてユウキの刃が足を水平に斬り落とす動作を完了する。そのまま《バトルサイズ》を振り抜きながら体を捻り、ユウキとは逆方向へと体を飛ばしながら確認を完了する。

「《即死耐性》確認完了！」

「《部位破壊耐性》も確認完了したよ！ 《ボス属性》持ちだ！」

雷鳴と共に斧が振るわれる。それを危なげなく回避しつつ、完全に敵の姿が出現す

る。それはケンタウロスと表現するには些か異形的な姿をしていた。馬の下半身に人の上半身までは良い。が、腕は四本存在し、目が一つしかない。腕にはそれぞれ槍、斧、剣、そして盾が握られており、それらの武具が雷を帯びている。首と足には刃で抉られた赤い傷跡が残っているが、行動を阻害することはない——刃を振りぬいても《部位破壊耐性》によつて腕や足の欠損が発生しないのだ。実に面倒な相手だと思うが、

「幻想舞踏——相手じやねえな」

回避が成功し、敵の姿が見えた瞬間には斧を棒高飛びの様に、体を捻つて飛び越えて回避しつつ、回転で加速した《バトルサイズ》を振り下ろしつつ跳躍と同時に横回転へと体の動きを変え、薙ぎ払いから袈裟斬り、サイズ自体の回転からの六連撃を横を通過しながら繰り出す。やはりデスマサイズの様な大型の武器だとどうも手数が少なくなるな、と思つたところで大きく飛び退く。

「反撃来るわよ!」

「見てるよー!」

確認する相手が横に回転しながら三つの武具を振り回す。その動作と共に雷鳴が並の様に発生し、四方八方へと向けて放たれる。確認するのと同時に一番近くの石柱に刃を差し込み、自分の体を振り回す様に上へと飛ばしながら刃を引き抜き、雷鳴の波を飛び越える。

「首！ 後ろ右足！ 心臓！ 左上腕！ ついでに目！ そこが弱点だよ！ クリティカルヒットする瞬間は“流れ”で見極めて！」

「クリティカルヒットする瞬間と場所を見極めて攻撃する技術ねえ。まあ、さすがにそこまで器用にやれる自信がないわ私」

そう言つた瞬間、ユウキが宣言した弱点箇所すべてに矢が一本ずつ突き刺さる。素早い動作で一度に三本ずつの矢を射つたのはシノンであり、それはしつかりと標的を貫いていた。一度に弱点となる場所を全て貫かれ、相手の動きが怯む様に停止する。それを見ながらシノンが満足げに声を零す。

「ま、数あてりやあいいわ」

そう言つて次の矢が正面から敵の胸に叩きつけられる。今までの矢とは違い、これは貫通力を一切持たない矢——的に衝突した所で爆発する様に炸裂し、敵の上半身を大きく浮かび上がらせる。敵が明らかに怯んだと言えるそのモーションに入り込んだ瞬間、側面を刃で抉りながら正面へと回り込む。逆に背後へとユウキは回り込み、此方が指示を出す前に最適な動きを取る。即ち——後ろ脚への十連撃による強制ダウン。

上半身の浮かび上がったケンタウロスの浮かび上がった上半身が下半身の支えを失つたことで落ちてくる。その落ちてくる両の前足の前に立ち、《バトルサイズ》の刀を地面に埋めて両手をフリーにする。

「良く考えたらまだお前の名前確認してなかつたけど雑魚に興味はねえし別にどうだつていいな——っしゃおらあつ!!」

落ちてくる前足を両手で掴み、それを全身で背負う様に重量を分担し、その衝撃を大地へと流しながら相手の体を——投げる。投げの奥義とは決して筋力で成す事ではなく、体全体を使つた技術で行う事である。即ち、投げを極めれば体格差や重量差、筋力差なんて全く関係なく、いかなる相手であろう投げができる。

### 「カモ撃ちの時間ね」

湖へと向かつて投げられたケンタウロスが大量の水しぶきを巻き上がらせながら水面に衝突する。そこへと向かつてシノンが新たに矢を取り出し、それを四本同時に弓につがえ、引く。つがえられている矢はその全てが銀色に輝いており、非常に重い矢である事が見て解る。それをシノンは湖から這い上がろうとするケンタウロスへと向かつて容赦なく放つ。

更に放つ。  
また放つ。

這い上がるうとするケンタウロスを沈める様に、更に重りとなる銀の矢を次々とその体に突き刺して行く。最終的に増えた重りに耐えられなくなつたのか、ケンタウロスがそのまま水没し、湖の底へと消えて行く。それを確認してからもシノンが数本矢を湖の

中へと放ち、そして湖へと視線を向けたまま動きを停止する。

「……」

「……やつたか!?」

「はい、そこフラグ立てない——つてリザルト画面が出てきたから溺死成功ね」

「やっぱ無駄に体力の高いやつにはこれが一番だな」「無機物型だと歩いて戻ってくるから生物型だとほんと対処法がいっぱいあつて楽だよねー」

一応気配の探知をしておきつつ、出現するリザルト画面の処理を始める。ドロップアイテムはやはり、この階層で取得できる範囲では最高ランクのそれであり、経験値もかなり豊富だった。雑魚相手にこれだけ稼げるのだからチヨロイなあ、と思いつつも、突き刺しておいたデスサイズを回収し、右肩で担ぐようを持つ。

「とりあえず敵の気配は感じないな……もう障害はなさそうだな」

「これでやつと《カスタマイズ》を習得できるわ……はあ、長かつた。今のが《銀の矢》も一本五万コルもするのよねー。鋼や鉄もいいんだけど威力を考えるとやっぱこっちなのよね。まあ、これで重量とか威力のカスタムができるから金欠の生活とはオサラバよ」

「ユニークスキル使いってのもそう思うと考えものだな……ニンジャのやつもなんだか

んだで手裏剣を千単位で消耗してるって言つてたし。俺も状況によつて武器を持ち変えるけどお前ら程金の消費は激しくないなあ」

「装備一式を更新しようとすると数百万から數千万コル軽く飛ぶけどね」

やつぱりどこかで適度に金策しておいた方が良いのかもしれないなあ、と思いつつシノンと並んで自由となつた祭壇に近づく。そこへシノンが到着する事でクエストが完了となり、今回の仕事も終わりになる。帰り道は転移結晶を持っている為、それで真っ直ぐ街へと戻ることができるから悩む必要はない。軽い運動にもなつたからさつさと戻つて晩御飯を食べる店でも探そうかな、

と、思つたところで足を停止させる。

「——なんだアレ」

「うん? どうしたの?」

祭壇まで近づいてから、祭壇の裏の空間に視線を向ける。台座の部分が邪魔で見えなかつたが、祭壇の裏側には小さなスペースが存在、そこには“ノイズ”ともいえるものが発生していた。ノイズ、あるいはバグ、そうとしか表現できない小さなモノクロの砂嵐、大きさにして一メートル程のそれが存在していた。それに視線を向けていると、ユウキとシノンが近づいてくる。

「あ、ほんとだ。なんだろうこれ。バグかな」

「最近地震が多かつたし、アレが仕様外の出来事でデータエラーが発生したりして」「ん……」

投げナイフを軽く投げ入れてみる。そのまま数秒、何かをするわけでもなくそのまま観察するが、特に反応も何もない。エラーデータだとしたらカーディナルが即座に修正する筈だから、野放しのエラーデータではない、と思う。カーディナルは特にプレイヤーの周りでの描写力やエラー、バグの排除に厳しい。だからこうやって小さく干渉して直ぐに消えていない以上、

「……エラージやなくて”想定外の仕様”……か？」

「どうするのこれ」

「解らないけど調査の必要はあるから一旦ギルドの方に報告を入れて調査用の面子を引つ張つてくるしかないだろ。こうなるとプログラマーの領分になつてくるから俺には解らないな」

「んー、じゃあ一旦帰ろうか」

異議なしで帰還が決定する。故に祭壇へと背を向け、結晶を使おうとベルトに腕を伸ばす。

——その瞬間、ぞわりと背中を撫でる悪寒が走る。非常に久しく感じる、『理不尽と死』の気配だった。

「散開——！」

言葉を発した瞬間、ユウキとシノン全く別の方向へと跳躍する。次の瞬間には立つていた位置に三メートルを超える巨大な銀色の剣が祭壇を粉々に粉碎する様に存在していた。

——それは先程まで観察していたノイズから伸びていた。

散開した状態で最大限の警戒を持つたまま、視線をノイズの方角へと向ける。そこからノイズが広がる様に祭壇付近の空間を呑み込み、そして銀色の刃が根元から出現する。それと共に赤い宝石をしまった巨大な黒い鳥籠の様な姿が出現し、その周りを星の様に浮かぶ紫色のオーブが剣と同じ銀色の装飾を網の様に被り、出現する。

鳥籠が完全にノイズの中から出現すると、ノイズは本来の大きさにまで縮小する。その代わりに鳥籠は完全に浮かび上がり、銀色の剣を溶かし、土星を思わせる様な三重の輪つかへと変化させる。

その頭上に浮かび上がる文字は、

「《ホロウ・ガーディアン》……？」

言葉を口にした瞬間——輪つかが十本の刃へと変形し、それが魔弾の如くに降り注いだ。

# 虚ろな世界

「——まあ、避けるんですけどね」

体を横へとスライドさせ、攻撃を紙一重で回避する。そのままデスサイズを一回転させながら速度を乗せた刈り取る様な一撃を武器破壊を副次効果として狙い、横の大地に突き刺さっている銀の大剣へと向かって全力で叩き込む。しかしそこに感じる感触は全くなき無であり、そして刃を振るつた空間に見えるのは、デスサイズの一撃を避ける様に剣が溶け、曲り、そして分かれて攻撃を回避したことだつた。

「攻撃が回避された!?」

「にやろつ！」

ステップを踏む、動きから重みを取る。相手が此方に対し反応をしたことを理解し、それを考慮に入れて修正する。そのままステップとスライドを駆使し、相手の反応を上回る速度で動き、回避の動作を作った液体金属にすれ違いざまの五連撃を叩き込みながら大きく離れ、アーチの上へとバク転を決めながら着地し、左手を足場に乗せる。

「硬え！　こいつは間違いなく金属で出来てやがる」

「面倒な相手ね」

シノンの言葉に全力で同意しながら、予めベルトに仕込んでおいた《転移結晶》に片手で触れる。そして離れた位置にいるシノンとユウキが全く同じ動作を取っていることを確認する。そう、既に目的だけなら達成しているのだ。想定していない完全なイレギュラーの相手をその場でする方が馬鹿なのだ。引けない事情が存在しない限りは、何か急ぐ理由がない限りは、

逃げる一手に限る。

勝つから強いのではない。

生き残った者が強者。それがアインクラッドでの認識だ。

故に、選択肢は迷う事無く逃走する事にある。迷う事無く腰の逃亡手段に触れ、そして起動させようとアイテムの反応を求め——なにも返つてこない。そこに驚愕を浮かべる前に体が高速で横へと跳躍し、次の瞬間には足場のアーチが完全に破壊される。粉碎と共にやつて来るアーチの破片を足場に、右へ左へと駆け上る様に動き、足場を踏むのと同時にそれを蹴り、次の次の足場への道を作る。

「げーんーそー、舞踏——」

そのままクリティカルの発生個所を見極め、全力の斬撃を横に薙ぎ払う様に、鳥籠に叩き込む。感じるのは硬い金属の感触であり、刃が食い込む感触は一切なく、代わりに衝撃が武器を伝わって手へと返ってくる感覚だ。その衝撃を腕を通して体全体へと分

散し殺しながら、素早く横を通り過ぎる。それと同時に爆発するような粉碎音が背後から響く。動く事を止めずにまっすぐ走り、横へと飛びながら確認する——大剣に混じつて大鎌が追いかけてくる様に振るわれていた。

「こいつ——」

大剣と大鎌のデザイン——それは先程ノイズに投げ入れた投げナイフのデザインと、そして自分の握っているデスサイスのデザインを巨大化させたものだ。此方の武器を、装備を見て、それで学習している。その考えを肯定するかのように、今度は弓と矢が生み出され、そしてユウキの握っている剣のコピーするかのように浮かび上がる。それが全て、此方へと向けて放たれる。

「駄目ね……やっぱり結晶無効化空間になつてるわ——空の色がおかしいのはそれが原因ね」

シノンのその声と共に炸裂矢は鳥籠を横から強打し、爆破する。浮遊するその体が爆風に押される様に横へずれた瞬間、銀の武器たちの矛先が僅かにブレる。その瞬間に全ての攻撃の合間を武器自体を足場にして一瞬で跳躍接近し、再びデスサイスをすれば違ひざまに叩き込む。しかし今度は、鳥籠に刃は届かず——液体の様に伸びる金属が刃と鳥籠の間に入り込み、盾として攻撃を完全に防いだ。同じ動きは通じない——こいつは間違いなく動きを見て学習しているのだ。

「最悪だな。転ばせられない、刃が通らない、視界が全方位に回っている上に沈めること

ができなくて最優先排除対象が解つていて。そして――」

体を大きく吹き飛ばす。その回避動作が発生すると同時に近くの大地が爆発する様に一気に吹き飛ぶ、視線を上のほうへと向ければ、登場と同時に出現していたオーブが帶電しているのが見える。おそらくは先程一気に始末したケンタウロス、アレを見て覚えたのかもしれない。しかしそれだけではなく、先程のシノンの炸裂矢を受けた影響か、僅かに炎を薄く纏っているようにも見える。

そこから発展する兵器の形は見えている。

細長い筒に弾丸を込め、炎と雷でそれを一気に押し出す兵器――原始的ながら洗練されたフォルムの銃が、大砲と言えるサイズで四つほどその頭上で浮かんでいた。しかもそれは此方が届く高さを理解してか、妙に高い位置を浮遊している。オープと繋がった大砲は、全てが此方へと向けられていた。

「銃、か。人間撃たれると死ぬからね。遮蔽物の無い状況だとまず相手したくないんだよなあ、アレ」

「シユウ！」

「うつせえ、避けるに決まつてんだろボケ」

轟音と共に大地が爆裂する。それを縮地の歩法で大きく回避し、体を一気に遺跡の壁

に到達する、百メートル先まで到達する。それを追いかける様に大砲の矛先が此方へと向けられる。その動きの瞬間にシノンが矢を放つ。放された砲弾が矢と衝突し、僅かに反れながらも此方へと向かつて来る。シノンが相手の学習能力を理解して既に使つている手札以外を使わない為、僅かに反らす程度の破壊力しか出せない。しかしその程度の妨害であれば、数センチの隙間は死中であれば活へと転じる事のできる可能性へと変わる。

——こんなものではない。こんなのは違う。だが都合も良い。だからこそお前は必要ない。そう、必要ないのだ。こんなものは必要ない。  
消えろ。

そして、この時を待つっていた。

遺跡の壁を垂直に駆け上がる。力でも速度でもなく、完全な体術の結果として特殊な能力を使わずに、垂直な壁を上へと向かつて走つて上がって行く。それを追いかける様に大砲の轟音が壁を破壊して行く。その度に土砂と埃と粉碎された壁を大量に撒き散らし、視界がドンドンと悪くなつて行く。しかしそれに一切気にする事無く一直線に遺跡の外壁頂点——二百メートルの高さまで一気に駆け上がり、

そこから大砲を飛び越える様な高さへと飛び上り、《ホロウ・ガーディアン》の頭上とも言える場所へと到達する。その瞬間にシノン、そしてユウキの立ち位置を確認し、

二人が確実に動いているのを確認もする。そして、デスサイズを手放す。

「——そもそもこいつは戦闘用の武器じゃなくて、『狩り』の為の武器であつてお前らの様なやつを相手にする為の武器じゃねえからな。そりやあまともにダメージがはいらねえって訳よ。だから、まあ、今まで失礼やつてたつて素直に認めてやるよ。んでお前に素敵な素敵な言葉をプレゼントしてやるぜ」

インベントリの中へと武器が消えて行く中で、インベントリから全く出す気の無かつた武器をオブジェクト化——取り出す。鞘の中に納められた革のグリップが巻かれている刀身が透き通る様に青い片手剣。それはデスサイズの様に特注で作つたものではなく、ただに手にフィットする様に作り、手に馴染ませた一品。性能自体は数打ちのものであり、『魔剣』や『聖剣』と呼ばれるような超一級品とは程遠く弱い。ただ使いやすい、それだけの片手剣《ミストソード》。それを鞘に入れたまま左手で鞘紐を握り、そして右手で柄に手を伸ばす。

高速で動作を整え、そして落下が始まって行く。背中を下へ向ける様に落ち始める体をそのまま、一秒間だけ目を閉じ、そして完全にスイッチを切り替える。精神構造が一瞬でシフトし、そして武器に最適化される。それと同時に——ヒースクリフの言葉を思い出す。

気配察知、気配遮断、衝撃波発生、縮地、そういう技術は本来AINクラツドでは“絶対できない技術”であるという事に。

AINクラツド、ソードアート・オンラインはゲームであつてリアルではない。極限までリアルを再現してはいるが、それでも決してリアルに届かない所がある。それがゲームと現実の違いであり、そして限界があつた筈だ、と。しかし現実としてそういう技術は“システム外スキル”という形として成立し、そして多くのプレイヤーの中で使われる技術となつてている。攻略組プレイヤーであれば最低限隠れていらない気配であれば察知できるぐらいにはなつていて、技術として確かに存在し、そして使われているのだ。

本来は不可能な筈なのに。

だからヒースクリフは断言した。

——AINクラツドには、ソードアート・オンラインには、カーディナルには“不可能を可能”にする力がある、と。

それはきっと魔法の様な事を可能にしてくれるかもしね、とヒースクリフは、いや、“あの男”は実に楽しそうに言つていた。しかしそんなところまでは想像力が足りなくて解らないし、理解もできない。ただ自分に十分理解できるのは、信じる事が力になる、という事実だけだ。信じて行えば、それは可能となる。そして血肉にまで染みつ

いた修羅の本能と技術は、信じる信じない以前に呼吸するのと同じように引き出せる、行使することができる。技術は、奥義は、秘儀は、その全てが自身の体の動きの延長線ではなく、信じる信じないの領域ではない——やればできるという認識しか存在しない。

故にできると思つてやることでシステム外スキルが成立するのであれば、

「——斬る」

そんな説明は己には不要だった、という事実だけだ。斬る。それだけがおのれの真実。それ以外の要素も思考も必要ない。斬る。それが絶対の法則。斬る。斬る。斬る。——斬る。

「斬る」

そして斬った。それだけに集約される。斬る。ただそれだけ。

落下しながら体を捻つて抜き打ちで砲弾を四分割しながら後ろへと斬り流しつつ、落ちて行く動作で大砲をそれぞれに分割する。爆発を置いて行きながらそのまま重量と音を消し去つて《ホロウ・ガーディアン》の頭上、鳥籠の頂点に着地し、そのまま金属という物体の抵抗力を無視して斬撃を放ち、鳥籠とその中のコアらしき物体を走らせる一撃で完全に両断し、大地に着地する。そこからそのまま動きを止めずに《ミストソード》を両手で握り、真横に刃を薙ぎ払つて横へ両断し、大きくバックステップを取

る。

「斬つた」

「じゃあ私の番ね」

本体を十字に切り分け、そして攻撃の要の大砲も切り裂いた。しかし本体も大砲も斬った所でまたその切れ目をくつつけ、そして何事もなかつたかのようにくつつく。完全に攻撃は通じていた——しかし悲しい事実として、相手と此方の間には決して覆る事のない“レベル”という壁が存在していた。レベルが見えず、HPが見えない。相手の情報で見えるのは名前だけ。この場合憶測されるのは相手のレベルが此方よりも最低で20以上ある場合だ。

いくら必殺の一撃を十発も叩き込んでも、レベルが覆せるわけではない。

——殺しきれない相手だった。

なので最初から作戦に一切の変更はなく、相手が動きを止めて復帰している間に大きく跳躍し、『ホロウ・ガーディアン』の姿から離れる。その動きに入るのと同時に、爆発が連続で発生し、鳥籠姿の巨体が初めて揺らぐようにゆつくりと、横へと流れて行く。その原因はシノンであり——その弓には炸裂矢が四本同時につがえられており、それを一斉に連続で何度も叩き込んでいた。

その結果として、

『ホロウ・ガーディアン』の体が大きく流れ、大砲で巻き上げた土砂や土煙の中へと落ち、自分よりも圧倒的に硬い存在である『ホロウ・ガーディアン』を斬鉄した事実に『ミストソード』が耐えきれず自壊する。魔剣や聖剣クラスでもない武器でこれぐらいいの事をすればそれなりの装備が必要となる、そういう事だが、

これで完全に準備は完了する。

戦闘人格のスイッチを解除し、『ホロウ・ガーディアン』から離れる様に大きく飛び退く。その動作と同時にマフラーを首から外し、シノンの横に着地して腰を抱くのと同時にマフラーを振るい、それを鞭の様にしならせてひつかけ、体を一気に引っ張らせて大きく体を飛び上らせる。

湖の上へと体を飛ばしながら、体が紫色の空に染まつた空間から離れる。そしてその視界の中で、『ホロウ・ガーディアン』の突つ込んだ土煙からユウキが超高速で飛び出し、そのまま湖の上をはねる様に移動する。そうやってユウキが離脱した瞬間、爆発と衝撃が土煙の中から生じる。

すぐ近くに合つた遺跡の一部が崩落し、相手を行く目にする様に降りかかってくる。それを片目で確認しつつ、『転移結晶』に手を伸ばす。それが本来の輝きを取り戻しているのを確認しながら、気配を探り、未だに『ホロウ・ガーディアン』の存在が健在である事を確認する。一応両断し、その上でユウキに爆破させたのが——それでも倒せ

ないとなると本格的に対策を組んで討伐パーティーを組む必要があるが、

「欲張りすぎると死ぬからな」

「逃げる時に逃げるに限るわ」

この言葉に尽きる。

馬鹿は欲張つて死ぬ。

故に、退ける時に退くのが賢い選択というのだ。

湖の上へと落ちて行きながら、《転移結晶》を発動させて、未知の敵がいる戦場から離脱する。

## 虚ろな世界 II

転移が完了して真っ先に行つたのは――情報の拡散と対応できる人員の確保。

ギルドを通して情報を拡散させる。『ミコノス遺跡』にはレベルで70か、それよりも高いボスモンスターが出現する、と。最前線で活躍し、攻略しているプレイヤーはこいつ最新の情報には素早く察知する技術がある。それに冒険者同士での情報の伝達手段も出来上がっている。その為、情報の伝達と拡散は素早く行われ、広がつた。その日のうちに『ミコノス遺跡』は侵入できない様に封鎖され、

そして次の日には、攻略組と呼ばれるアインクラッド最強のプレイヤー達の中でも、最もぶつ飛んでいる、と言われている存在達が招集された。



「お金と武器ください」

「君は人の顔を見てまず最初にいう事がそれかね。それ以上に武器を貰つたら金を受け取る必要はないからそのまま持ち逃げする気だな、君は」

「はつはつはつはつはつは」

「師匠、少しは何か言い返そうよ、冗談なんだし。……冗談だよね？　あれ、なんでこつちを見ないの？」　師匠？　師匠！　師匠――!!」

煙草を咥え、両足をテーブルの上に乗せて、対面側に座っているヒースクリフにサムズアップを向け、ユウキの事をガン無視する。横から揺らしてくる様に首を掴んで揺さぶってくるが、害はないので問題ない。

長方形の作戦会議室には自分、ユウキ、そしてヒースクリフ以外にも面子はいる。

元々探索し、戦闘経験を持つているシノンは部屋の隅の壁に寄り掛かる様に立つている。そしてヒースクリフの他にはヒースクリフに似た白い服装、長い茶髪の少女が、最近になつて『閃光』という通り名がついてきたヒースクリフのギルド、その副長であるアスナが存在している。

また、視線をシノンとは反対側の方の空間へと向けると、

忍び装束に頭巾を被つている頭から足の先までの全てが黒色の存在が、壁に座つている。壁の出っ張りや、壁についている棚の上とかではなく、壁に真横になる様に座つて落ち着いているのだ。一般的にして見れば不思議すぎる光景だろうが、逆さまならともかく真横程度であれば体術でなんとかなる事は理解している為、出来る事に驚きはない。名前も動きもその名の通りニンジャと呼ばれる彼は背丈は百八十前後でありながら

ら、年齢を感じさせる情報をその背丈以外には一切見せない変人であり、

そしてユニークスキル《手裏剣術》の保有者である。

そのフィット感がすさまじく、初見の時は大爆笑した記憶があるが、その後で即座に意気投合したりもした。

「団長、これで今回呼び出した人は全員です」

「うむ、『ご苦労だつたアスナ君――そこの馬鹿の為にギルドの倉庫から一番リア度の高い片手剣を待つて来ておいてくれたまえ』

ヒースクリフの指示にアスナが驚愕の表情を浮かべ、そして視線が此方へと向けられる。なのでドヤ顔を浮かべると、すかさず横から矢が飛んでくる。それを片手の人差し指と中指で掴む、親指ではじいてシノンへと返す。何気に使われていたが毒塗りの矢だつたりするのでシノンの殺意の高さが見える。この後手を洗おう、そうしようと思つた所で、アスナが部屋から出て行く。

「約一名を除いてアインクラッドで発覚しているユニークスキル使いが全員集合とはまた豪華な状況ね。《神聖剣》に《射撃》と《手裏剣術》の勢ぞろい。これならまた二十五層の攻略へ向かう、つて言われてもしようがないわ……んで、《無限槍》はどこよ」《無限槍》こそが現在判明しているユニークスキル使い最後の一人。しかしその実態は執拗なほどの復讐者という所にある。プレイヤーキラーを専門とする殺し屋、殺人

鬼。それが《無限槍》の持ち主の正体。相手がオレンジであれば問答無用で殺す。M P Kをした事のある相手であればグリーンの状態からでも殺す。ひたすら犯罪者を皆殺しにし続ける殺戮マシーンと表現できるのが《無限槍》の真実だ。

「私も直接彼に会いに行つたが返答は“興味がない”で終わってしまった。彼はP K K の専門家だ。』モンスターと戦っている暇があるならオレンジを駆逐する為に時間を消費する』と言つてそのままオレンジ狩りに出かけてしまつたよ。まあ、二十五層で彼の助力を得られたのが奇跡だったのかも知れないね。今回は純粋に運がなかつたと諦めるしかあるまい」

「アレはアレでまた別のベクトルで頭がイつてるやつだからな。利害の一致さえしてりやあこの上なく使いやすい馬鹿もあるんだけど。まあ、いねえもんはしようがねえさ。あとでマイ・フレンドに連絡を入れて合流させるからこれで全部で六人だから、一フルパーティーだアイツに挑戦できるな」

テーブルから足を下ろし、若干テーブルに寄り掛かる様に体を寄せる。アスナがいなくなつたところで本格的に話を始めよう、というサインだ。それを理解しているかのように部屋の全員がこれから会話に、集中し始める。既に今回の件の情報をまとめた紙は全員に配布されている。それを手に、話が始まる。一番最初に口を開くのは赤いサークート姿のヒースクリフだ。

「この中で一番話を纏められる人格者が私しかいないから進行役をやらせて貰うぞ。ちなみに自覚しているであろうから異存はいらない。では最初にボスモンスター『ホロウ・ガーディアン』に関する情報をシノン君、おさらいのついでに経験を頼むよ」

「いい性格しているわよね、アンタ——『ホロウ・ガーディアン』の大きさは幅と高さ十メートルの鳥籠の様なエヌミーだわ。黒い鳥籠の中におそらくコア部位と思わしき弱点を収納、守っている様ね。で、それとは別に幅高さ五メートル程のオーブを二つ、周りに浮かべているは。これに関しては完全にジヤンル違いの兵装つて評価させてもらうわ。雷をだすわー、炎をだすわー、大砲の動力にするわで完全に遊んでるゲームが違うつて感じがするわね。ちなみに大砲の破壊力は完全に非破壊設定を貫通して遺跡を破壊してたわ」

そこでシノンは一旦言葉を止めて、そして軽く溜息を吐く。

「それ以外にも流体金属、液体金属みたいなものを輪つかの形にして浮かべているわ。それを見て覚えた武器に変形させ、投擲して攻撃して来てたわね。ちなみに付け加えるとこれ、恐ろしく硬くて相当技術か武器が硬くないと弾かれるだけで終わるわよ。貫通力に特化した矢を数発叩き込んだけどそれでも弾かれたし」

「うむ、では相手の行動や性能に関して、シユウ」

「あいよ」

煙草を手に取つて、そして口を開く。

「まず見てわかる様に金属の体で刃が通らねえ。鈍器とかの打撃系統武器じやねえと衝撃を通したダメージを発生させられないな。その上で武器を斬つても手ごたえがなかつたから多分コアに攻撃しない限りはダメージが発生しない。んでまず確実に武装進化以外にも戦術A-Iの類を持っている。アレは最初から最後までシノンやユウキを無視して俺への攻撃だけを続けていた。その上で『命中力を向上させていた』んだよ」あの程度ならまだ当たつてやる気にはなれない。が、あのまま修正を行い続けければ掠りぐらいはしだらうと思う。

「んで基本的に地上に降りてこない。地上から十五メートルぐらいの高さで浮遊しているわな。そりやあジャンプすれば届く距離だらうけどこいつ、攻撃手段は全部遠距離攻撃な上に流体金属を自分との間に挟み込んでオートガードまでしやがる。その上で間違いなくレベル的にはアツツの方が圧倒的に上だ。十回ぐらいコアに攻撃を叩き込んだところでまず死なない。そのうえ回復能力まで持つてるくせえ。総評すると『クソうぜえ』だな。まるで防衛をする為だけに生まれてきたような性能だよ。攻撃が通じねえ、動かねえ、回復する。拠点に一台これで安心！」

「それは、拠点の防衛に欲しいな……」

「便利……実際便利……スゴイ便利……欲しい、アインクラッド社のガーディアン」

「やだあ、男たちが目を輝かせてる。あとアインクラッド社つてなんですか」

「男の子はいつの時代だって口ボガ好きなものよ」

「そう言つてシノンさんまで目を輝かせるのはやめて、戦闘経験あるんだから」

軽く冗談が入つたところでさて、と再びテーブルに両足を乗せて体を樂にしながら発言する。

「どうするよ？」 言つた通りアレはどこからどう見ても“防衛用のモンスター”で特定の場所を守つている様にしか見えないぜ。んでアレが俺の投げたナイフに反応して出てきたなら——アレが守つている裏側、俺は超興味があるぜ』  
「興味があるかないかで言わされれば、私でも興味はある。」 見たことも聞いたこともない“からな、こんなことは”

へえ、と呟き視線をヒースクリフへと向ける。それに対しヒースクリフは微塵も視線を返す事なく目を閉じ、そして次の言葉を待つてゐる。“例外”を除いて興味はありません、という事なのだろう。はは、と小さく笑つて唾を横の床へと吐き捨てる。それを見たユウキが脇腹を抓つてくるのを全力で無視する。

「まあ、いいだろう。」アレの攻略はこの面子が揃つた時点で完了してゐる“だからよ。問題なのはそつちじややなくてその次の話だろ？ アレをぶつ殺したとして、その次、アレが一体何を守つてゐるのか、そこで何を手に入れられるのか、人員をどうする

のかつて所だろ。俺らが揃つた時点ですむ負ける可能性は想定外の事態に陥つた場合以外じやないだろうし』

『それほど凶悪なガーディアンを配置して何を守ろうとしているか、か』

実際そこが一番の問題なのだ。あのガーディアンは、『ホロウ・ガーディアン』は普通にプレイヤーだけでは倒せないし、自分やヒースクリフの様な超級、超越クラスの修羅人がソロで戦つた場合、相性次第だが勝てない可能性がある。ユニクスキルを所有するプレイヤーは大体修羅人のカテゴリーに入るが、例えばヒースクリフがソロで相対した場合であれば、千日手となつて戦闘が終わらなくなり、詰む。『無限槍』の場合は貫通攻撃を放つて相手の防御を無視して攻撃できるが、それとは関係なく本人の“スタイル”の問題で敗北する可能性が高い。

逆に自分や、ニンジャの様なタイプであればソロで勝率は五分、あるいは四分程度。それだけの凶悪なモンスターである事は間違いないのだが、さすがにこれだけ数が揃つてしまふと完全に対策を組んでひたすらリンチに追い込むことができる——つまり勝利か敗北かはある時、自分達が逃走できたかどうか、それにかかつっていた。

情報が知れてしまつた相手など、脅威ではないのだ。

当たり前の話だが——賢者は勝てる戦でしか戦わない。

とはいへ、疑問は残る。何を守つてゐるのかと。それをヒースクリフは知らない様子

でいた——本当かはどうかは別として感覚としてヒースクリフが小さくだが、困惑しているのは感じ取れる。故に答えはないだろうと思つていたところ、

「——噂程度なら、解る」

答えたのは予想外にも、ニンジャだった。予想外すぎた結果ユウキがやつぱり語尾がないんだ、なんて落ち込んでいるが腹にパンチを入れて黙らせる。それを見たニンジャが立ち上がる。

「ネットで検索をすれば噂程度の情報は仕入れられる」

「忍者のくせにこいつネットで情報調べてるのかよ」

「そしてとあるスレでのことだ」

「ヤバイ、こいつがこの姿のままパソコン弄つてる所を想像してしまったわ……」

「自称開発者がそのスレには降臨していた。そこでその開発者と名乗る人物が色々と裏設定や開発話を喋っていた」

「ニンジャさん壁に立つて喋るから首が痛い……」

他の言葉は全部ガヌスルーしているくせに、ユウキのそのつぶやきを聞いたニンジャが壁から降りて、床の上に立つと両腕を組みながら何事もなかつたかのように話を続行する。年季の入ったロールだが、根は善人だなあ、と思いつつ、ニンジャが言う。

「——アインクラッドには裏側の世界が存在する。そしてそこではスキルやアイテム

の開発、そしてテストが行われている、と

「そうか、デバッグルームか！」

その言葉に部屋全体が響く。開発者向けのエリア。プレイヤーではなく開発者がゲームの新しいデータをテストする為のエリア。普通のゲームであれば別のサーバーを用意してやればいい話なのだろうが、

「ソードアート・オンラインの稼働には大量のサーバーを消費している。テストサーバー一つ稼働するにしたって物凄い金と手間がかかる。ならばソードアート・オンライン、アインクラッドそのものに隔離エリアを作り出し、そこで実験を行えばコストカットになる上に、G M等が活動しやすくする訳か……ありえなくはない。ありえなくはないぞ、これは」

「そこで開発者向けのコンソールを見つければ外部へアクセスできるかもしねれない……？」

「開発途中の装備やスキル、もしかして残されたメモを発見できるかもしねないな」「希望が出てきたけど、これは普通の人には絶対言えないよね……」

無駄に希望を持たせて失敗した場合の話をユウキは言っているのだ。そしてそれは実際に正しい。その場合暴徒化した一部のプレイヤーが怖くなる——その場合は容赦なく殺すことになるのだが。まあ、そこらへんは生死に対する折りあいなので口に出

す必要もない。が、とりあえず今の発言で全体としての意思は決定されたと見ては良いのだろう。ヒースクリフが頷く。

「——今回の件、我々で攻略する」

そう発言するヒースクリフを見て、とんだ役者だと評価する。

ヒースクリフ——否、茅場晶彦。

無敵ではなく、G Mとしての権限を放棄し、他のプレイヤー全てと同じルールで生きている、人間。

自分からその権力を放棄する事によつて、ヒースクリフは完全な慢心を自分の中から捨て去り、完全にこの世界住人となつている。

この世界で一番”生きている”のは間違いなくこの男だろう。

誰よりも真剣、迷う事無く、”本気で一緒に脱出する為に百層を目指している”のだ。

正氣かどうかを疑いたくなる事実だが、ヒースクリフは、茅場晶彦は本気でそれを思つてゐる。そしてその為に実行し続けている。そしてこの状況を誰よりも楽しみ、そして誰よりも頑張ろうとしている正真正銘のキチガイだ。俺でさえ最初はうわあ、とドン引きしたりもしたが、良く考えれば、

どうでもいい事実だった。

自分にとつても、ヒースクリフにとつても——そしてユウキにとつても、”そんな

事”程度で終わつてしまふ話。

俺は可能性を追求したい。

ユウキは絶対に諦めたくない。

ヒースクリフは全力で生き続けたい。

共感し、そして協力できるところはあつても否定する理由が一つもないのだから、バラす様な事や敵対につながる様な事は一切発生しない。何せ、——どうせ、最後に勝つのは俺だからなあ……！

その考えが常に、存在するからだ。

「さて、話がまとまつたところで装備に関して話し合おうかと思つたのだが……アスナ君が遅いな」

「マイ・ニュー剣ちゃんがヒスクリから貢がれるわけなんだが、早く来てくれないとシユウさん無双タイムが終わつちやうよ……ああ、終わりそう！ 終わつちやいそう！ ヒスクリくんとの部下の働きが悪いからシユウさんのやる気スイッチが……！」

「誰かこの馬鹿をつまみ出せ」

「師匠達、ほんと仲がいいなあ」

「もう、教育に悪いな、この男……」

今更な話である。ユウキとは同じ部屋や空間で寝泊まりしているのだからもう遅い

と思うが。ともあれ、そうやつてぼやき始めたところで、会議室の扉が開かれる。そこに入つてくるのはアスナ——ではなく、血盟騎士団のカラーでもある赤と白の防具に身を包んだ団員の一人だつた。入つて来て最初にする事が敬礼であり、その洗練された動きを見るに、どれだけ訓練されているかが窺える。

「団長、報告します——」副団長がナンパされています……！　由々しき事態に一部の団員がキレて石斧を片手に飛び出しそうです！」

無言でヒースクリフが両手で顔を覆う。有能な人間はやつぱり性格的にどつかぶつ飛んでる事は確実なのだろうが——多くの攻略組プレイヤーが在籍する血盟騎士団ともなればやはりそちらへん、ユニークスキル以上に団員がユニークなのだろう。なんだかんだでアスナは団員の間では触れてはいけないアイドル扱いらしいし。

「どうか何故石斧」

そう言つたシノンに対し、団員が答える。

「怒りを壁で殴つたことで消化しつつ破壊した石材を再利用した結果です」

「器用な馬鹿つているのね」

「私はもう少しこう、規律に厳しいというか、聖堂騎士団的なイメージを自分のギルドに期待していたのだがね。現実は理想通りにはいかないという事を身をもつて思い知らされたよ。割と本氣で」

ヒースクリフの疲れた表情に腹を抱えて爆笑していると、団員がそのまま話を続けた。

「そのクソヤロ——クソヤロウは自らをアルベリヒと名乗っていました。あと、これはついでですが引き抜きもしようとしていました」

ふう、とヒースクリフが溜息を吐きながら深く椅子に座り込み、天井を見上げる。

「すまない、私はちょっと疲れてしまつたようだ……」「はーっはっはっはっはっはー！」

「おくゆかしくない話だな……」

腹を抱えてヒースクリフの疲れ切つた姿に爆笑していると、ユウキが睨むような視線を向けてくる。そろそろ真面目にやれ、という事なのだろう。しかし個人的にはそのシリアルスケージを対《ホロウ・ガーディアン》戦用に取つておこうかと思ったのだが、ユウキがそうして欲しいなら仕方がない。良く頑張る弟子の願いを叶えるのも師匠の仕事だ。

立ち上がり、笑いから流れた涙を拭いながらさて、と声を零す。

「はあ、たくさん笑わせてもらつたし、剣を受け取りに行きますか」

そのついでにナンパ野郎を床に沈めれば良いのだ——ボス前の丁度良いウオーミ

ングアップになるだろう。

# 虚ろな世界 III

会議室から出て、そして貸し切っているサロンからも出る。そうやつて街中へ出る  
と、どこか殺氣だつた気配が立ち上つてゐるのを感じる。その気配の先が間違ひなくア  
スナをナンパしているアルベリヒとやらの居場所なのだが、随所に隠れる様に存在する  
血盟騎士団員は本当にノリが良いな、とちよつと羨ましくなつてくる。団体行動は苦手  
というか、自分の性格と性質的に団体を“破滅”させてしまうから風林火山にも血盟騎  
士団にも所属せず、ユウキだけ引き連れて行動しているから、集団でわいわいやつてい  
るのにはちよつとだけ憧れがあつたりする。

まあ、それは置いて、この状況はヒースクリフを煽るネタが増えるのは實に良い事だ。  
「頭痛薬がほしくなるな……」

「ないなら作れよ、得意だろそういうの」

ヒースクリフが此方へと視線を向けるが、笑顔を返してやる。ヒースクリフが此方か  
ら視線を外して歩き始めるが、こつそり拳を握つてゐることは隠せていない。何時の日  
か、ブチギレで殴りかかるてくるヒースクリフの姿を見て、それをネタに更に煽るまで、  
ヒースクリフ煽りは止められないなあ、と心の中で呟きながら気配をたどる様に街中を

行く。

どうやらそれなりに騒ぎになつてゐるようで、問題の場所へと近づけば近づく程に人ごみが増えていゝ様に見える。その状況にヒースクリフは頭の痛そうな表情を浮かべ、そしてニンジャとシノンは何時の間にか姿を完全に消失させていた。シノンの気配はすぐに連れ、視線を近くの屋根の上へと向ければ、そこを飛び移る様に移動する姿のシノンが見えるが、ニンジャに関しては完全に隠れており、その姿も気配も感じれない。アレの恐ろしい所は、隠形という一点に関しては絶対に勝てない領域にあるという事だ。どんなに気配を探ろうとも見つけ出すことができない。だからどこかで隠れつゝも進んでいるだろうと予想し、そのままヒースクリフについて行くよう歩いていると、後ろから引っ張る感触がする。後ろへと視線を向ければ、ユウキが服の裾を握つていた。

「ねえ、師匠。アルベリヒつて人は自殺志願者なのかな——これつて血盟騎士団に間違ひなく喧嘩を売つていいよね？」

「そうなんだよな、どんな馬鹿であれ血盟騎士団の名を知らない訳がないんだよな」  
血盟騎士団と言えば《神聖剣》の使い手であるヒースクリフによつて率いられる最強、と呼ばれているギルドだ。その団員数はヒースクリフを含めても三十人程ではあるが、そのプレイヤーのほぼ全員が最前線でソロで活動できるほどの猛者、攻略組プレイ

ヤーに分類される人物達だ。戦えないプレイヤーもそれぞれが別のジャンル、たとえば『鍛冶』であつたり『細工』に特化していたりする為、ギルドの中に無駄なプレイヤーが一人として存在しないと言われている。

実力者が最高の環境で戦い続ける為のギルド、それが血盟騎士団だ。

——そこにオレンジ、グリーンの区別はつかない。

故に俺も、ユウキも、そしてPohですら勧誘された経験が存在する。

そんな血盟騎士団をヒースクリフはカリスマだけではなく実力でも纏め上げている。団長になりたいのであれば決闘で自分を倒せ、とも宣言している——が、それを誰もやらない。そもそも、なんだかんだで部下の為に全力で働いているヒースクリフの事を、団員たちは敬愛しているのだから。だから団員達の結束は固く、そして非常に優秀に働く——人格はともかくとして。

そして、だからこそ血盟騎士団には喧嘩を売らない。売れない。一人に喧嘩を売れば全員が武器を握って容赦なく殺しに来るからだ。少なくともそれレベルの仲間意識は存在する。そして攻略組を纏めて相手する様な馬鹿な真似ができるのは知り合いの中でも一人だけ——Pohぐらのキチガイだろう。ただPohも時期は選ぶものだ。今回の相手はPoh以上のキチガイなのか、それとも全プレイヤーの常識を理解していない馬鹿、という事になる。

——或いは、血盟騎士団に勝利する秘策がある、ということになる。

……まあ、ヒースクリフが俺以外の相手に正面から戦つて敗北する光景が思い浮かばないんだけどな。お互いに奥の手は三、四是用意しているとして、防御を無視して人間相手なら解体できるし、俺の勝ちかなあ……。

「師匠、顔が悪い顔なつてるよ。何を考えているのか大体解るけど師匠、計画とか全部ノリで吹っ飛ばすタイプだからやめようよ」

「それな。その場のノリで動いたほうが成功するタイプだからな、俺」

「なんだかんだで僕も同じタイプだから師匠の事を何も言えないんだよねー。師が師なら弟子も弟子か」

「生意気言う様になつたなあ、こいつ」

ユウキの頭を片手で掴んで締め付ける。この世界、痛みは存在しないのだがこういう行動に来ると圧迫感は感じれる。故に片手の中でユウキが呻き、悲鳴を上げ始める。心地よい悲鳴だと口にすると周りから変な視線を向けられるがそれを無視しつつもう少し前へと進めば、

開けた場所に出る。

広場にはそれなりに人が集まっていた——と言つてもそのほとんどが周りから見守る様に囲んでいるのだが、距離が大きく開いている。遠巻きに見ているだけの衆人環

視を無視する様に、広場の中央には複数の姿がある。

一つは大きめの片手剣を抱えるアスナの姿。もう一つはその前に立つ黒い装備の少年の姿。そしてその二人に相対する様に立つのが金髪に豪華すぎる装飾を施された装備の男、その背後には白い装備で統一された集団がいる。おそらく、この白い豪華な装飾の装備の男が、アルベリヒという馬鹿なのだろう。というか、

「お、キリトじやん。アイツ下層の方で休暇とつてるもんだと思つてたけど何やつてんだ」

「やれやれ、借りが出来てしまつたかな」

そう言つたヒースクリフが遠慮する事無くそのまま前へと進み、広場中央へと向かう。物怖じしない男だ、と呟きつつその姿を追いかけ、キリトとアスナのいる広場中央へと到着する。アスナもキリトもヒースクリフが出てきたことにあ、と声を零して驚いている。が、それを気にする事無くヒースクリフはキリトの前へと、アルベリヒを視線だけで押し下げる様に出てくる。

「さて、私がギルド《血盟騎士団》のギルドマスターであるヒースクリフだ。なにやら部下から君が私の副団長にちよつかいをかけていると聞いてね、個人的な話ならともかく、所属やギルド全体に関係する様な事であれば彼女の前にまず私に話を通してもらおうか」

「いいぞ團長！」

「それでこそ團長！」

「かつこいいぞ團長！」

「團長抱いて！」

「なんでさりげなく貴方まで混じつてるの」

アスナの容赦のないローキックが膝に叩き込まれてくるが、それをぐつと堪える。そんなアスナのリアクションとは裏腹に、ノリの良い血盟騎士団の団員たちが屋根の上からサムズアップを向けている——しかしそんな彼らのもう片手に握られているのは投擲用の手槍や手斧だった。遠距離攻撃がシノン以外は投擲に限られるこのアインクラッドで、直接的に投げができる武器はこの二つに限られる。故に、熟練した冒険者プレイヤーであればその扱いを熟知している。

街中でダメージは発生しないが、衝撃は発生する。

アスナの前から吹き飛ばすぐらいの事は出来るが——なんでどれもこれも石製なのだろうか、と問うてはいけないのだろう。

「——決まっているではありませんか」

アルベリヒと思わしき男が最初はヒースクリフの眼光に負ける様に、しかし次第に自信を持つように勿体つけて言う。

「論じる必要すらありません。それは――そこではあまりにも彼女が可哀想だから、ですよ」

「可哀想なのはこいつの頭だろ」

「師匠、シツ」

アルベリヒが此方へと視線を向ける。なので吸つている煙草を口から離し、ユウキの方へと視線を向けて煙を吐き、涙目で煙を払おうとしてから胸を叩きに来るユウキの姿を愛でる。やつぱり年下の子はいじめられる姿が一番かわいく見えるなあ、なんてことを思つていると視線を外される。アルベリヒが再び言葉を続ける。

「故に彼女を此方のギルド『アルヴヘイム』へと招待しているんですよ。レベルも、装備も、そして環境も此方の方が遙かに良い物を提供できる。そちらにいるよりは此方にはいる方が彼女の為にもなる。たとえばこんな風に――」

そう言つて、アルベリヒはインベントリから一本のレイピアを取り出した――しかしそれは見たこともない、美しいレイピアだつた。見ただけでそれがレジエンダリー級の武器である事が理解でき、そして扱うにしたつて物凄いステータスを要求されるものだと理解できる。それをアルベリヒは難なく片手で持ち上げていた。恐ろしい事実に――アルベリヒのステータスは間違いなく、此方を凌駕していた。

「此方へとついてくくれれば、これを無料でアスナ氏へと提供します」

アルベリヒのその言葉に一瞬で衆目が沸き上がった。一目で高級品と言えるものをプレゼントする、と言つたのだから。かなり情熱的な勧誘である事には間違ひがない——相手が血盟騎士団である事を抜けば。再び屋上の方へと視線を向ければそこでは半分野生化して獣の様に牙をむく団員たちの姿が見える。ヒースクリフもそれを見たのか、盛大に溜息を吐き、そしてアルベリヒを正面から見る。それをアルベリヒは無視し、アスナへと視線を向ける。

「どうでしようか？ 貴女は才能を持つている。しかし、そこでは完全に貴女を使いこなせないでしよう。故に、此方へ来る事をオススメします。ここでこそ、貴女は真の力を付けて躍進できる！」

アルベリヒの言葉にアスナは困った様子を浮かべ、そして溜息を吐く。それを聞いたヒースクリフが小さくだが、笑い声を零しながらアルベリヒへと視線を向ける。そこには不思議な眼光の強さがある——そもそもそうだろう、この男は茅場晶彦ではなく、血盟騎士団の団長、《神聖剣》のヒースクリフなのだから。彼には団員を愛し、守る意思がある。

「——成程、君の言い分は実にごもつともな事だ。ああ、実に真っ当だな。もつと良い環境、もっと良い装備、そういう所があればアスナ君を送り出すのも悪くはないかもしない——それが本当にアスナ君の為になるのであれば、ね」

「ん？ つまりそれらが全て彼女の為にはならないと貴方は言うのですか」

「その通りだ、そしてそれには根拠がある」

まず、とヒースクリフが言う。

「優れた装備には相応のステータスが必要となる。そんなものを持ち出されて渡されても倉庫に行くだけではない、要求ステータスによつてはアスナ君が本来のステータスハイとは違うタイプのステータスを伸ばす必要が出てくるかも知れない。そして現状のアインクラッドにはステータスリセットは存在しない——つまり、これはアスナ君の命を脅かす結果に通じる。私の部下の成長を悩ませるようなものを出すのはやめてくれないかね」

ヒースクリフの言葉にアルベリヒが動きを止める。

「第二に君の立ち振る舞いを見れば君がまず技術を身に着けていない初心者である事は見て取れる。今までどうやつて生き残つてきたのかさえ怪しく成程に。それにこのアインクラッドで私を超える、もしくは並び立つ存在を私は二人、或は三人程しか知らない。彼らにならともかく、君には彼女を任せられるほどの実力を感じないし、おそらくはない。故に論外だ。君には任せられない」

そして最後に、とヒースクリフは言う。

「互いに競い合うからこそ人は磨かれ、努力し、進化する——君の様に努力を忘れた臭

いしかしない人間のそばに彼女を置けるわけがない。元の場所へと帰るが良いアルベリヒ。アインクラッドは貴様の様な男がいて良い場所ではない。あるべき場所へ帰れ」

——ヒースクリフの最後の言葉は違和感を感じさせるものだつた。

しかし、その言葉は確実に広場の空気をヒースクリフへと向ける結果を生み出していた。それに付け加える様に、ヒースクリフが言葉を続ける。

「ここは剣と幻想の世界、アインクラッドだ。君も男なのだろう？　ならば言葉で語ろうとせざ剣を抜きたまえ。私はそうしてきた。握る剣と盾に魂を込めて戦い抜いて今 の血盟騎士団を作り上げた。そしてそこから私の部下を奪い抜きたいというのであれば、剣を以つてやると良い——私はそれに全力で応えよう。それでなら私の方が優れ ていると君も理解できるだろう」

「——ほう、良いでしょう。ではそうしましよう」

ヒースクリフが勝負へと持ち込むような言葉を切り出すと、それにアルベリヒが同意 する。恐ろしいほどに自信の実力に関して自信があるらしい。アルベリヒは笑みを浮 かべると、口を開く。

「で、どうします？」

「何がかね」

「個人で、或いは組織として戦いますか？　別に一対一でも良いですが、ミスを犯したら

取り返しがつきませんよ?」

「ふむ……」

ヒースクリフがアルベリヒの背後にいる者達へと視線を向け、それから街中に配置され、何時でも動ける自分の部下達へと視線を向ける。それから再びアルベリヒへと視線を向け——此方へと視線を向ける。その動きでなんとなく察した。

——賢者は勝てる戦いしかしない。

「解った、そちらは全員で来ると良い——此方は五人でやらせてもらおう」

「あ、団長が本気だ」

「アスナ、巻き込まれる前に逃げて適当な酒場でパフェでも食べようぜ」

「キリトくん割と余裕だね」

アルベリヒがヒースクリフへ何かを言っている間に、空気を読んだキリトがアスナの手を引っ張ってそのまま街の中へと消えて行く。その姿は去り際に此方へと向けてのサムズアップが存在していた。あの少年、割と良い性格する様になつたなあとちよつと感慨深げに思つていると、何時の間に着ていたパーティー申請を受理し、そして対戦のカウントダウンが始まる。さつさと終わらせたいなあ、なんてことを思いつつも、

視線を正面へと向ける。

アルベリヒとその集団を見る。

全くの脅威を感じれず、欠伸が漏れた。

そしてカウントがゼロになつて対戦が始まつた。

「イヤー！」

そして開始直後に、今まで微塵も気配を見せていなかつたニンジャが敵の中央に誰よりも早く出現する様に現れ、中央から吹き飛ばす様に打撃を叩き込んだ。何時の間に紛れ込んでいた、と困惑する相手側の集団に比べ、

これぐらいは最初から予想していたので、混乱する相手をひたすら殴り倒して床に転がす蹂躪が開始される。

「えーい！」

声は物凄い軽いのに、アルベリヒの顔面を掴んだ飛び膝蹴りをユウキが叩き込む。吹き飛んで舞い上がるつた敵の姿を屋根の上からシノンが炸裂矢で爆撃する。それで吹つ飛んでくる相手をまるでピンボールの様にヒースクリフが盾ではじき飛ばし、そして地面に倒れた相手の首をニンジャと一緒に丁寧に一人ずつへし折つて行く。

——冒険前の心と体が温まる時間だつた。

間違ひなく、一般的に言えば地獄絵図の一言に尽きるだろうが——。

# 虚ろな世界 IV

「——Y o, p a l。俺を呼び出しておいて遅れるとは中々愉快な性格をしているじゃねえか。それともなんだ、道中で問題でもやらかしたのか?」

「ちよつと石ころを蹴り飛ばす事に熱中してただけだから気にするな」

馬車から降りて到着する《ミコノス遺跡》の前には全身をローブで隠す一人の男の姿がある。フードも被っていて表情を見る事ができない男は、此方の登場に嬉しそうな色を見せており、この先に待ち受けていることに対する期待しているのはまず間違いがないという事が解る。それもそうだ、

誰よりも、何よりもスリルを求めるのが P o h という男なのだから。善悪等関係なく、それが面白いのであれば何でもする、というのがこの男の全てなのだ。それを嫌悪するのは他の勝手だが、P o h を良く理解した者であればこの男の価値が計り知れないものであるという事は理解できる。ともあれ、馬車から降りて到着するのは五人、

ユニークスキルを保有しているヒースクリフ、シノン、ニンジヤ、それにユウキと自分。ここに P o h をパーティに加え、六人のフルパーティーが完成する。P o h の頭の上のカーソルが碧色ではなく、オレンジ色になっているが、誰一人としてそれに対し

て興味を持つことはなく、まるでカーソルそのものが存在していないかのように振る舞つている。

「まさかフレンドが『レッドギルド』のボスとはねえ。まあ、使えるつてなら私個人としては興味のない話なんだけど」

「私は前々からPohとは個人的な取引をさせてもらつていてる」

「——何度か仕事をさせてもらつているクライアントだ」

視線がニンジャへと向けられる。視線を受け止めてからニンジャは頷くと、その姿を完全に消し、気配も絶つ。まあ、ニンジャはポジションとしては俺やシノンと同じ、『フリーランスのソロ冒険者』という立場に入つていて。その中でもニンジャは仕事を選ばないタイプであり、金さえ貰えればオレンジからでも仕事を引き受けたりする筈だ。それ以上は個人的な話になるので知りはしない。ともあれ、ヒースクリフがさつさとPohをパーティに加えた事で『ミコノス遺跡』への突入準備が整つた。

「待つていてる間に暇だつたから部下に斥候をさせておいた——おい」「うつす」

Pohの言葉に従う様に森の中からマスクを被つたオレンジプレイヤーが一人飛び出してくる。視線をPohへと向けて小さく頭を下げる。此方へと向き直る。「簡単に言つちまえばガーディアンの出現前と大体のエリアに変化はねえよ。ただガーディアン

ディアンの配置されている空間から半径二キロメートル以内は完全な《結晶無効化空間》に変質している。ついでに言えばガーディアンの遠距離攻撃の探知範囲は半径一キロ半だ。一キロまで近づいて、射線が通つての場合は容赦なく大砲をぶちかましてくる——金属鎧のタンク特化が一発で逝つちまいやがつた。正面からぶつかつたら死ぬぜ。ひつひつひ、報告は以上だぜボス」

「帰つて土産話でも期待してろ」

うつす、と言つて頭を下げてマスクのオレンジプレイヤーが森の中へと消えて行く。その気配が消えるまで下がるのを待つてから、溜息を吐いて視線を《ミコノス遺跡》の方へと向ける。予想通り、砲戦に特化して学習、進化しているらしい。随分面倒な感じに進化してくれたが、

「一キロ、ね——うん、それぐらいだつたらなんとか届くわね」

「反撃を考えて五秒ぐらいか」

「音速を突破でもしない限りは掠り傷一つつけないと確約しよう」

「ヒュ――！　頼もしい面子だなあ、こりや。きっとS A O稼働開始してから終了するまで、これ以上の狂つたパーティーが揃うかどうかは怪しいって所だな」

P o hの言う通り、イカれていると評価できるほどに戦闘力を有している、おそらくアインクラッド最強のチームがここに完成させていた、もし、このパーティーで倒せな

い相手であるなら、まず間違なく他の誰でも勝利する事は絶対できない。それを確信させるだけの戦闘力がここには揃つていた。ただそれを感じたのか、ユウキが苦笑する。

「な、何か一人だけ物凄い場違いな感じがする」

「何を言つてるんだ。そこの超無敵最強団長様を千日手に引きずり込める程度にはお前の事を鍛えているんだから、しつかり自信を持てよ。俺が死んだら俺の全部引き継いでもらわなきやいけないんだしな！ 我が愛だと思つて全てを継承するのだ愛弟子よ！」

「重い！ 師匠の愛が重いよ！」

「はつはつはつは——」

“絶対に発生するであろう未来のイメージ”を振り払つて、笑い声を止める。そして体を軽く動かしながら血盟騎士団からもらつた片手剣を左腰の鞘から抜いて右手で握る。《煉獄の剣》と銘打たれた真っ赤な準魔剣クラスの片手剣。その徹底した扱いにくさは実に自分好みの剣だ。良い物を持っているなあ、なんてことを呟きながら刃を一回転させて鞘へしまう。それから視線を周りへと向ける。

ヒースクリフは既に盾と剣を抜いており、何時でも戦闘を行える体勢に入つており、シノンも弓を左手に一つ、背中に二メートル級の超大型弓を背負つてゐる。ニンジャに

関しては確認することができないから既に準備は整っていると仮定し、Pohへ視線を向ける。Pohも愛剣の《メイトチョップバー》を手に、既に動く準備が完了していた。それを見終わり、そして視線をヒースクリフへと向ける。この中で一番、指揮そしてリーダーシップに優れているのはヒースクリフだ。パーティーのリーダーとしてこれ以上優秀な人材はアインクラッドには存在しない。その為、論ずる必要すらない。

それを理解しているのか、全員の視線が集まるまで待つたヒースクリフはゆっくりと頷き、そして口を開く。

「——では《ホロウ・ガーディアン》の攻略を開始する」



——驚く事に、『ソレ』には魂が存在している。

《ホロウ・ガーディアン》と呼ばれるガーディアン型エネミー、ユニット、モンスター。これには魂が存在していた。故に“生きてはい無くとも成長はした”のだ。その意識と言えるものを見たいしているのは生まれた時に与えられた命令だけ——即ち死守せよ。死守せよ、手段を選ばず死守せよ。侵入者は絶対に滅ぼし、殺し、蹂躪し、そして消し去れ。たつたの一人も生かして帰すな。目についた生物は殺し、そして死守

せよ。

故に機能の全力を駆使した。

慢心、油断、そういう感情や概念が《ホロウ・ガーディアン》には存在しない。故に与えたダメージ、動き、そして生んだ結果から正確に相手を評価し、そして脅威度を生み出す。そしてそれにもつとも最適な判断を演算して実行する。まだ多くの事を己は知らない、と《ホロウ・ガーディアン》は限られた自由な思考能力で考える。故に多くを見、そしてそれを覚えれば良い。それをもつて自分はさらに役割を。命令を果たすことができることができる。

——それが出来た時の思考の波をおそらく“歓喜”と呼ぶのだろう。

《ホロウ・ガーディアン》はそう思い、そしてそれを求めた。故に一切の妥協も油断もしない。何度か偵察にやつて来た人間らしき存在は全力で殺した。そしてそのおかげで命中補正を上昇させることができた。逃がしてしまった三人の人間のうち、一番脅威度の高い白髪の男、あの男の動きも今なら捉えれる程に命中補正を上昇させたと認識している。思考プログラムの片隅で実行させられているシミュレーションプログラムは命中の結果を見せている。

故に今度はあるの怪物が来たとしても、絶対に殺せる自信がある。

索敵能力は“二キロにまで伸びている”のだ。

懸々もつと短い距離で反応したのは明らかに偵察と思わしき人間にに対するブランチだ。戦術として誤った情報を与え、それを元に作戦を作成したあの人間を殺す。

完璧なプランだ、と判断した。

その時、

違和感を感じる。

センサーが敵の接近を告げている。それは良い。それは役割を果たす為の機能が十全に働いているという自身の証明にすぎないからだ。しかし、問題なのは違う所にある、と《ホロウ・ガーディアン》は思う。相手が踏み込んでいるのだ、かなり奥深く。

否、自分の真横に。

「——アンブツシユ——コツポ・ドー」

気づいた瞬間には流体ミスリルによるオートガード機構が反応していた。しかしそれを貫通する様な衝撃が鉄の体を貫通する。三百六十度全方位を知覚する感覚が自分の体に触れている存在を認識する。珍妙な事に、それは真っ黒な忍者の姿だった。しかし姿は関係ない。センサーで拾つたその新しい脅威の存在を即座に演算し、記録しつつも、動搖等は一切ない。それは搭載されていないシステムだ。故に最も最適な反撃方法、そして対処法を取る。相手がなんであれ、自分が最強である事に変わりはない。

だが結果として相手に先手を譲つた事実、そして防御不能の謎の衝撃によつて体が落

ちている、という事実に変わりはなかつた。

故に対処としてオービットと流体ミスリルを接続し、カノン砲を作成する。雷炎の砲弾を迷う事無く自分へと向けて放ち、自分の体に触れる新たな脅威を吹き飛ばそうとする。

「む——」

しかし忍者の男はそれだけ言葉を残し、姿を完全に消失させる——それもまつたくセンサーに引っかかるずにだ。なんと恐ろしい存在だろう、と思う。自分の機能でさえ追いかげないとは一体どういうことなのだろうか、と。しかしそれが出来る人間がいるという事は、また学ぶ事もできるという事だ。この忍者を殺し、動きを解析する。そうすればこの動きを取り入れができるかもしない。

そうすれば自分は更に最強になれる。

そう思い、流体ミスリルで鳥籠の体を満たし始める。流し込み、コアを覆い、そして本体を完全な金属の球体へと変化させる。この忍者が一人である事はまずありえないだろう、と可能性を計算しながら結論付ける。あの動きは襲撃する為の動きである、とデータベースが答える。故にアレは陽動の一撃であり、本命は陽動を更に重ね、そこには隠れる様にやつて来るはずである。

——センサーが飛来するものを感知する。矢だ。

ほら来た、と思考が生まれる。演算通りの結果であると。そして二キロ範囲内を索敵すれば、矢が飛んでくる反対側から接近して来る動体反応がある。この反応が本命であろう。体を傷つけることができない矢よりは、重要なのは相手の本命にある。これがもしあの白髪の男だつたとすれば、それは自分を万が一にでも倒す可能性が出現して来る。

硬度を無視して自分の体を切り裂く様なありえない現象を引き起こした怪物、アレは野放しにすれば絶対に致命傷になる。故に大砲を更に細く、長く、凶悪に——大砲サイズのライフルへと変形させ、それを本命と思わしき動体反応へと向けて連射する。すべての一撃がレベル50のプレイヤーを一撃で殺害できる程の威力を持つた連射、それを耐えるのは難しい。故に絶対避ける。

あの不可解な速度の動きで避けてくる。

それを捉え、撃ち殺せばよい。

完璧な流れだ、

そう思つたところで、声がコアにまで響いて来た。

「はははは！ やるじゃねえか血盟騎士団の団長さんよお！ 予想以上に狂つてるじやねえか！」

「これぐらいならできるつて信頼なんだろ、ヒスクリなりの」

——男が二人、自分の体の上に乗っていた。片方は自分が知っている白髪の怪物だ。自分を斬る事の出来る不可解な生き物。そしてもう一人は良く鍛えられた、とセンサーが検出するローブの男だ。それが何時の間にか自分の体の上に乗っている。何時、何故、と思考が乱れ——そして『採用しないであろうと切り捨てたプラン』から回答はやってきた。

「矢の上を走つて進むか、まさか曲芸にチャレンジさせられるとはな」

「目がない分センサーで相手を追うから解りはしない、か。全く流石『神様』だな」

驚愕の感情はインストールされていない。

動搖の感情はインストールされていない。

しかしどんなに演算しようとも先を予測することができない、否、先が生まれない。

それは、

「——斬る、斬る斬る斬る斬る斬る！ 斬るつてのはなあ！ こうやるんだよ良く見

とけよおらあ——！」

「《暗黒剣：絶望の病》」

ローブの男が《バトルスキル》を発動させる。データベースへと照会し、それがユニークスキル、《暗黒剣》のものであり、『発生させた傷を塞げない』というい極々シンプルであまり使い道のないスキルである事が発覚する。しかしその効果は今、この状

況では残酷すぎるほどに効果的過ぎた。

体が両断される。

コンマ一秒間に斬撃が複数飛び交う。圧倒的に硬い筈の体を強度を無視する様に切り刻み、どんどん細かく両断して行く。オートガードが発動しようともそれ語と本体を真つ二つに切り裂き、叩き潰す。反撃にライフルを向けるが、盾を持った男が切り払いとシールドバッシュとガードの三種類の動きを全て同時にい、砲撃を全て完全に殺して受け流す。なら自爆特攻をする為にライフルその物を鉄球として叩きつけようとする。しかし飛び出していくのは小柄な少女の姿であり、落ちてくるライフルを白髪の怪物の様に真つ二つの切り裂き、それを斬り飛ばす。

そのまま抵抗を全て無効化され、

「斬る」

跡形も残らず粉々に解体された。

その動き、その一閃一閃はどれも荒々しく苛烈であつても、

データベースから引っ張り出す言葉として表現できるのは――『美しい』の一言  
だつた。

「ふいー、解体作業完了。やつぱ剣ってのは硬いかどうかが一番重要だな。使用して壊れない事が一番重要だもん」

そう言つた直後に《煉獄の剣》が手の中で砕け散る。流石に三百回も強度を無視して斬鉄を繰り返せば壊れるよな、と納得する。が、しかし、ヒースクリフは欠片も納得するような表情は浮かべず、金を請求しそうな悪鬼の表情を浮かべていた。なので視線を即座にヒースクリフの方から外し、そして視線をユウキの方へと向ける。ユウキの視線は彼女の剣へと向けられている。

ユウキも見事綺麗な斬鉄を放つことが出来たが、それでもまだまだ未熟だ——武器へと与える反動はすさまじい。俺ほど技量の持ち主であればどんななまくらであれ何発か打ち込んでも持たせることができるが、ユウキはそれだけの技量はない。たつた二回の斬鉄を交えた切り払いで完全に剣が折れてしまつていて。それにショックを受けているのか、折れてしまつた剣を前に、両手と膝を大地につけて落ち込んでいる。

迷う事無くその背中に座る。

「ぐえ——つてそうじやない！ 師匠！ 重い！ 重いよ！」

「これが師が弟子へと捧げる愛だ」

「だから愛が重いよ！ 今度は物理的に!!」

「楽しそうだなお前ら」

Pohの冷静なツッコミが入るが、ユウキとの関係は何時もこんなものだ。俺が弄つて、そしてユウキが涙目になる。そういう感じの関係。このぐらいふざけている関係が丁度良いのだ。ハニー・トラップのやり方や闇での作法とか必要な技術で教え込んでいるが、そういう事で本気になられても困る。

どうせ俺やPoh、ヒースクリフの様な人でなしの一生は長くない。おそらくいいところ、AINクラツド攻略の中盤辺りで死ぬだろうし。

その時はその時でその程度の自分だったと満足するしかないのだが。

「空の色が元に戻つて『結晶無効化空間』の解除を確認したわ」

「通常モンスターのリストを確認……場の正常化が始まつてきているようだ」

シノンとニンジャが付近の偵察を完了させながら近づいてくる。ついでに、とニンジャが刀を一本取り出し、それを此方へと投げてくる。それを受け取りながら感謝に片手を上げる。ニンジャは特に気にした様子もなしにそのまま『亀裂』と明証された裂け目へと向かう。自分もユウキの背中から下り、左腰に刀を差して『亀裂』へと向かう。

後ろでシノンに慰められるユウキを放置したまま、『亀裂』の前で片膝をついて調査しているヒースクリフとPohに視線を向ける。その前にはホロウインドウが出現し

て いる。

「何やつてんだ？」

「データを洗つて いる。この先にあるデータがどういうものかを調べて いる」  
 「簡単に言うとハッキングだ。元々 S A O にログインする前にナーヴギアの中に仕込んでおいたプログラムの一つだ。S A O の防壁プログラムが高度すぎてハッキングもクラッキングも全くできなかつたけど、こうやつてあからさまな破損がありやあ話は別だ。これだけガバガバの隙間がありやあ問題なく差し込めるぜ」

「ほうー……こら辺は苦手だからようわかんねえや」

「寧ろ電子関係の技術まで身につけられたら万能超人の完成で恐ろしいものがあるよ……つと、解析完了だ。軽く探査した結果、我々が動ける空間がこの向こう側に存在するみたいだね。まずはこの入口を固定化させよう」

ホロウインドウに素早くヒースクリフが情報やコードを入力していく。それをサポートする辺り、P o h もちゃんとヒースクリフが出来て いることを理解して いるのだろう、意外とこいつもインテリ系の男なのかもしね。そう思つてニンジャへと視線を向けると、ニンジャが頭を横へ降る。何か仲間を見つけた気分になつて握手を交わす。

「ユウジョウ」

「ユウジョウ」

と、そんな事をやつて いるうちにヒースクリフ達がさっさと仕事を終わらせてしまつたらしい。《血盟騎士団》のトップと《ラフィンコフィン》のトップが手を組んでいるのだからそれは早いに決まっているよな、と今更な豪華なメンバーの揃いつぱりに感心し、《亀裂》が人が通れそうな《穴》へと変化していた。そこからヒースクリフとP.ohが一步下がる。

「この先には空間があるが——その先は『私にとつても完全な未知』になる。それを留意したまえ」

「人生とは未知を既知に変えるもの」とは言つたものさ」

ちよいちよい、とユウキを片手で呼ぶ。勿論疑う事を知らない少女——俺限定ではあるが——が近づいてくる。どうしたんですか、と言つて首を傾げてくるユウキの服の襟を掴み、体をぶら下げる様に持ち上げる。

「俺が死ぬときは一緒に死ぬよ」

笑顔でユウキへとそう言うと、ユウキが笑みを浮かべる。

「待つて」

ハートマークが付きそなほどに愛らしい言い方をユウキがする。普通の男なら間違ひなく躊躇する様な可愛さんだろうが、俺が教育して身に着けさせた技術である

為、勿論通じることはない。笑顔で言い返す。

「待たない！」

「そんなあ——！」

そのまま迷う事無く《穴》の中へと飛び込む。  
この先に存在する新たな冒険と死を求めて。

# 虚ろな世界 V

「よつと」

硬い足場の上へと着地しつつ引きずり込んだユウキを解放する。横の床の上でユウキが顔面衝突し、恨めし気な視線を向けているが、師匠は何事においても偉大なので許されると勝手に判断する。それはともかく、感覚を最大にしつつ視線を周りへと向ける。

目に映るのは近代的なオフィスの様な空間だつた。いや、少し違う。近未来的な、流線形のデザインが多い白いオフィス空間、と言つた方が正しいかも知れない。ただ生活感は一切ない。デスクらしき場所も、テーブルらしき場所にも人の触った痕跡と言うものが一目で存在しないのが解る。それに気配を探知しても、そこに一切の人の気配を感じられない。故にここは完全な無人である。そう判断しようとした次の瞬間、何かが動き出す様に感じる。

「ユウキ」

指示を出した瞬間にユウキが滑るように動く。滑るような出だしからそのまま跳躍

し、逆さまに四つん這いになる様に天井に張り付く。そのまま逆さまに天井を疾走し、部屋の隅へと到達する。そこで部屋の天井、その隅から飛び出してくるギミック——セントリーガンの様なものを出現と同時に既に取り出しているスペアの剣で切り裂き、根元から跳ね飛ばす。その隙に部屋の残りの三隅でセントリーガンが姿を見せる。その銃口がユウキへとではなく、俺へと向けられているのを認識しつつも対処の為に体は動かさず、そのまま口だけ開く。

「お前の力だけで成せ」

返答する事もなく、ユウキが動く。既に左手の中にはナイフが二本が握られており、それが投擲動作に入っていた。そしてそれと同時に刃を握る右手は後ろへ、斬撃を放つ為の体勢に入っている。このまま動き出しても普通はそのまま下へと、天井から床へと落ちてしまう。だから実に簡単な話で、

下へと向かう力よりも横へ進む力が強ければいいのだ。

それを成すのが歩法、縮地となる。

故にユウキの動きは始まつた瞬間には完了している。投擲はありえない速度で加速し、セントリーガンに届いている。そしてユウキの体もまた、セントリーガンに届いている。そこでやることは実にシンプルに敵を、物体を斬るだけの事。ナイフの着弾と同時に剣を振るつたユウキが四隅のセントリーガン全てを破壊し終わりながら床の上へ

と回転し、着地する。その姿を見て、

「及第点だな」

「えー」

「えーじゃありません。練習が足りない。お前にはもう俺がいつ死んでも良い様に座学で必要な知識は全部教え終わつたし、実戦で俺が出来る事とやり方だけは教えた。後はそれを延々と繰り返すだけなんだからもつと頑張れよ」

「も、もつと時間をください」

「おう、八年は待つてやる」

「凄い具体的な数字でたなあ」

大体それぐらいだろうしなあ、と呟きながらポケットからダイスを取り出し、それを背後の『穴』へと向けて放り投げる。ダイスが『穴』の向こう側へと消えた数秒後、二ンジヤを先頭にほかの面子がこの中へと入つてくる。入ってきた全員が部屋へと侵入すると辺りを見回し、そしてシノンが最初に呟く。

「……なんか研究室みたいね」

「実際そうなのかもしれないな。稼働している端末は……一台だけか。出来る限りサルベージしてみよう」

ヒースクリフが唯一稼働しているらしきコンピューターの前に座る——正直な話、

どれが稼働していてどれが稼働していない、という区別は自分にはつかない。ただヒースクリフがそれを見てわかる辺り、さすが天下の茅場晶彦、と言った所なのだろう。その間にほかにできる事がないのか、部屋の中に視線を回し、そしてセントリーガンへと視線を向ける。パーツを回収して此方で再利用できるかもしないし、今のうちに回収しておくのも悪くはない。

そう思つて視線を向けるが、

そこにはもう、セントリーガンの姿はなかつた。残るのはそれとは別の、散るポリゴンの姿だ。障害物を避けながら素早くポリゴンの地点へと移動し、その空間に到着し、片膝をつきながら床に触れる。

そこには何かが落下し、衝突したような形跡は存在しなかつた。そういう落下の衝撃で発生する様な傷跡がないのだ。しかしユウキはセントリーガンをその根元から切り裂いた。だとしたら重力の法則に従い床に落ち、それでそこにセントリーガンが残る筈だが、この状況で推察できる事はそもそも“セントリーガンが床に届かずにポリゴンになつた”という結果になる。

初期のソードアート・オンラインならばともかく、今の進化したソードアート・オンラインはカーディナルによる修正とアップデート、つまり進化作業が行われている。その進化作業はソードアート・オンラインを、アインクラッドをよりリアルな異世界へと

近づける為の自動進化プログラムというべきものだ。そのおかげで殺したプレイヤーもエネミーも、死体や破壊したパーツが残る様になつてている。未だに流体描写や流血、破損の描写に関しては電子的な部分が多く残る。

が、それでも死体は残る様になつてているのだ。

それが発生していない。

「どうなつてんだこれ」

「——カーディナルの法則外」という事だ』

声は後ろ、作業を続けるヒースクリフの方から来る。一定の成果を出したらしく、ヒースクリフは素早くタイミングしていたホロボードから離れ、ウインドウを複数展開してからコンピューターから離れる。それに近づき、展開されている情報を懐から取り出したメモ帳にペンで書き込み始める。

「簡単に言えばここは開発室の一つにしか過ぎず、それも”末端の末端”だ。期待している様なスキルやアイテムはここにはない——しかしソードアート・オンライン全体に関する情報に関しては眠っていた。それもカーディナルがアップデートで少しづつ世界を進化させている事に関して、だ』

ヒースクリフの言葉にシノンが質問する。

「えーと確かソードアート・オンラインは”茅場晶彦とラース”という二つのチームに

よつて作成されたゲームなのよね」

シノンの言葉にヒースクリフが頷く。

「アーガスのS A O開発チームは大きく分けて二つ存在していた。世界観やシステムを担当する茅場晶彦チーム、そしてアーガスが抱えるスタッフとは別の外から呼び込んで協力してもらつたチームであり、A Iに関する技術に関しては世界一、と業界の中で言われている会社で、これがラースチームだ。ちなみに言えばS A Oを管理、そして運営しているカーディナルは”茅場晶彦とラースの合作ではあるが、その全ては把握できていない”となつていて」

「待てよ、それはどういう事だ」

P o h の声が割り込み、ヒースクリフがホロウインドウを操作しながら、参考資料をサルベージしたのか、それを見せる。そこにはカーディナルの仕様に関して書かれた報告書、あるいはレポートが書かれている。

「つまり茅場晶彦も、ラースも、あえてカーディナルに不確定要素を作つた。一つ目、それはカーディナルの自己診断自己進化プログラム。自動的に自分の使命に沿つた最適化を自分に施し、それによつて世界そのものをアップデートするシステムだ。そして二つ目、”フラクトライト”のカーディナルへの投入だつた」

聞きなれない単語だった。ユウキが首を傾げるが、それを見てヒースクリフが知らな

くてもしようがない話だという。資料を確認していたPohが言葉を零す。

「フラクトライト——人間の魂、つてやつか」

「らしいな。眉唾物ではあるがそれをカーディナルへと搭載し、カーディナルに運用させているらしい……まあ、フラクトライトに関してはこれ以上ここにはないから諦める他ないが、最後に面白いシステムに関して書かれていたぞ」

勿体ぶる様に時間をかけてヒースクリフは言つた、

「——心意システム」



「結局SAOに関する設定やらシステムやらに関する話はサルベージ出来ても根本的に問題の解決につながる様な情報は一切なしか、そりやあ割と悲しくなる話だな。割と使い潰してんんだけどな。今回は」

「まあ、この部屋に関しては大本から隔離されている小部屋の類らしいからね。それはそれで仕方がないだろう。寧ろ情報としてこれだけ入手できたのだから成果としては良い方なんではないか？ 少なくとも意味不明な仕様について悩む必要はなくなつたわけだし」

「良く言うぜ……しかし、《ホロウ・エリア》か」

「ああ、管理室はここではなかったからアクセスは出来ないが、アクセスできれば間違いなく元々想定していたようなスキルやアイテムの習得は得られるだろう」

部屋の隅、他の集団から離れ、尚且つ唇を見られない様にヒースクリフと話す。視線をヒースクリフへと向けたまま、口を開く。

「お前、それで本当に良いのか？」

その言葉にヒースクリフが小さく笑みを零し、肩に手を置いてから横を抜ける様に《穴》へと向かって歩いて行く。

「君らしくもない言葉だな。私はヒースクリフ——《血盟騎士団》のリーダーであり、そしてこの世界からプレイヤー達の解放を望む男だ。その為であれば私は最善を尽くす。まあ、その間に個人的に未知を求める欲求を満たせればそれで充分すぎるのだがね。それよりも君は少々自分の発言を振り返るべきじゃないのかね？」

ヒースクリフが歩き去りながら言う。

「最近の君は少々死亡フラグを立てすぎだ」

「言う様になつたなあ……」

笑いながら去つて行くヒースクリフの背中を見送る。最初の頃はもうちょっと堅物、というか融通の利かない男だったが、それも大夫人間らしくなつてきている。まあ、そ

れだけ今のアインクラッドに茅場晶彦ではなくヒースクリフとして馴染んできている  
という事なのだろう。

何より心意システムやフラクトライトを利用したカーディナルの進化は茅場晶彦の  
予想を超えているらしい。

彼は今、この瞬間の未知を全力で楽しんでいるのだろう。実に羨ましい事だ。  
まあ、死亡フラグを立てる、と言うよりも、

死に対して備えるのは習性の様なものだ。

常にいつ死んでも良い状態であつても良い様に意識する事で、死ぬその時に後悔を生  
まないというだけの話だ。

「ま、くだらない考え方だな。さつさと帰るか」

『穴』のそばでユウキが手を振っている。そうだ、さつさと帰つてまたユウキをいじ  
めて遊ぶか、なんてことを考えた瞬間、  
開発室が変質する。

「――!?

誰が一番最初に反応したのか何てことは関係なく、全員がほぼ同時に反応し、陣形を  
作る。ニンジャが姿をけし、ヒースクリフがシノンを守る様に立ち、そしてユウキとP  
o hが警戒する様に背中を合わせ、死角を潰す。それに合わせる様に此方も刀を抜き、

警戒心を最大に立つ。

そんな状況の中で、周りの風景は変化して行く。

白いオフィス風の風景は黒い宝石のような足場と壁に。もつと広く、そしてもつと暗い空間へと変貌して行く。そこに電気も炎の光もなく、まるで深海の底の暗さへと空間が沈んで行っていた。そこに光を点ける訳でもなく、じつと備える様に不動のまま、動かずに変化に耐える。

あの部屋はカーディナルの干渉外の部屋であつた。

故に、この変化は正規のものではない。

——カーディナルと茅場晶彦以外の存在からの干渉だ。

〔〕

変化が完了し、空間が完全に暗闇に閉ざされる。しかし光を点ける為にはまだ動けない。この変化が攻撃行為である事は理解していた。そして変化する最中に視線を向かれている事にも理解はしていた。故に隙を見せる事は出来ない。闇である事よりも光源を確保する為に動く方が遥かに危険だからだ。

……気配が探れねえな……。

ニンジャ以外の味方の気配は感じ取れる。だが肝心の敵の気配が感じ取れない。この空間に、確かに存在しているとは理解できる。しかし、まるでニンジャの様に完全に

気配を消失させていた。故に掴めない。どこにいるのかもわからない。厄介な相手が出てきたものだ、と一切油断も慢心する事もなく構え、

——そしてニンジャの気配を感じた。

「?」

それも出現した、のではなく無理やり引きずり出されたという類の出現の仕方だ——衝撃によつて。音が空間に満ちる。打撃、そして衝撃の音だ。高速で物体が空を切り、そして飛んで行く聞きなれた音だが、その対象がニンジャであるという事は気配と言、そしてその空気の揺れの重量からしてまず間違いがない。しかしそれは同時に隠形中のニンジャをその隠形から剥がし、なぐりとばすか何かの攻撃を加えたという事実に間違いがない。

「総員撤退——」

「——駄目、ここも《結晶無効化空間》になつてる!」

「つち」

闇に隠れている事のアドバンテージが相手の方に有利になつてゐる為、潜む理由がなくなつた。コートの内側からオイルボトルを取り出し、それを投げ上げながら素早く片手をコートのポケットに手を戻し、右手で握る刀でオイルボトルを両断しつつ左手でマッチを取り出し、片手で着火してオイルに引火させる。

爆発する様な衝撃と閃光と共に炎が発生し、暗い部屋を一瞬で満たす。そこに、闇に紛れ込んでいた存在がシノンの背後に浮かび上がる。

「フウ——」

全身を闇に包み、男か女かさえも判別の出来ない両手剣を握った人型の存在はシノンの背後から一撃で殺す様に刃を振り下ろしてくる。その行動に割り込む様にヒースクリフが一瞬で自身とシノンの居場所を入れ替える。その動作で同時に盾を前にだし、相手の奇襲を盾で受け流そうとする。

その瞬間、相手の動きが変わる。

ヒースクリフの呼吸に合わせ、行動に割り込み、握る両手剣の軌道を引きもどして修正した。

「——なんと!?

ヒースクリフの呼吸に合わせての割り込み——カリキュレイトを行つたのだ、この存在は。そしてヒースクリフが発生させるであろう完璧なタイミングを意図的に外し、衝撃を完全に受け止めさせる形で叩き込み、ヒースクリフをひるませる。

その瞬間、P o hとユウキが動きに到達する。一瞬で到達する二人が背後から首、そして心臓をめがけて刃を振るい、突き刺す。

それが首に食い込み、心臓を貫く。

だが相手はまるでダメージが無いかのように振る舞う。

動けないヒースクリフ、攻撃した瞬間のP o hとユウキ、その硬直の瞬間を自分から合わせ、そして纏めて薙ぎ払う様に攻撃する。その攻撃を三人が体で受け、三方向へと吹き飛ぶ。その瞬間、相手が硬直したのに合わせて一息で踏み込む。刃を滑らせ、一撃で必殺せずに横へ抜けながらシノンを蹴り飛ばし、逃げる為の距離を与えたながら斬りかかる。

「——！」  
「……」

視線を向けられる。瞳を覗き込まれる。動きが早い。まるでマリオネットの人形かの様に人体構造の硬直を無視し、動く。故に刹那に叩きこむ五連続の刃は空振りつつも、体の闇を削ぐ結果にしか至らず、その正体を明かす程度に効果を弱められる。

それは、紫色の髪をした、女の姿だった。

ただ目には一切の光が存在せず、明らかに正気を持つていらない、と言うのが解る。

「てめ——」

避けられるのは想定外ではあつたが未経験ではない。故にそのまま刃を連続で繋げて行く。回避された動作から繋げる様に刃を返し、払い、そして袈裟切りへとつなげるのを相手は正面から受け止める様にぶつかって行く。刃が相手の体を抉り、切り裂き、

そして、

食い込む。

刃が女のその豊満な胸に、そして体に食い込み、そしてまるで手で押さえられているかの余殃に動かなくなる。おそらく筋肉を使って抑え込んでいるのだろう。ただでさえ胸は厚く、斬りにくいのだから。しかし、それも仕方がないといえば仕方がないのかかもしれない。この相手は、

自分から胸に刃が食い込む様に動いたのだから。

こいつは、伝送世界、電腦空間、ソードアート・オンラインの法則での戦いを熟知している。

リアルであれば絶対死ぬ様な方法だが、この世界であればダメージ程度で済む戦い方。

骨の髓まで一撃必殺の戦い方を現実ついて教え込まれている俺には、絶対取ることが出来ない戦い方。

一秒にも満たない奇襲から刀を封じられるまでの攻防、一番最初に叩き飛ばされた二ンジャが復帰するまでおそらくかかる時間はコンマ三秒。それまで凌ぐためにも刀から手を放そうとし、相手の片手が此方の左手を掴んでいるのを理解する。その右手は両手剣を片手で持ち上げており、既に振るう動作に入っていた。

呼吸を掻い潜る動き。正確に相手を見つけ出し把握する能力。相手の次の動きを予測して崩す動き。そして確実に殺す為に斬る能力。

それはまるでここにいる超越者プレイヤー達の、長所や特技を寄せ集めた様な動きだつた。

そして今、振るわれる両手剣も間違いなく自分の技術が——呼吸を斬る斬撃を持つて放たれていた。

そのタイミングも何もかもが完璧であり、完成されていると言つて良い動き。一切の躊躇もなく、死が振りぬかれた。

# 虚ろな世界 VI

迫る凶器に対して取れる選択肢は少ない。呼吸を読んで斬る事、そして逃亡を阻止するためには腕が握られている事。この状況だけを考えのなら限りなく詰みに近い状況である。実際、このままであれば回避する方法は間違いなく存在しない。武器も相手の体に食い込んだままで手元には存在しないからだ。だからこのまま死を受け入れるか、どうだろうか。死ぬのか？ 僕が？

この程度で？

「こんな小手先の技で俺が死ぬわけないじゃないですかやだあー」

それを刃を回避しながら答える。

「？」

驚愕の雰囲気が伝わってくる。それを通して相手が完全にシステムチックに動いている訳ではない、という事は理解する。しかし刃は完全に回避できている訳ではない。しかしそれは時間にしては十分すぎる時間だ。刃が体を掠りながら通り抜けた先、復帰を終えたニンジャが襲撃者の背後に回り込んでいる。頭巾から覗く目が此方

トイアイコンタクトを取り、刹那の意思確認が終わる。

「ボディチェック、イヤーッ！」

相手ごと此方を巻き込む様に鉄山靠をニンジヤが放つ。その衝撃に相手の両足が床を離れ持ち上がり、そしてその体が此方に押し付けられるように、共に吹き飛ばされる。それでも相手は此方を逃がさない様に手を離さない。故に相手の刃を脇に抱える様に体を動かし、吹き飛ばされている間に自分から掴まれている腕を切り落とす。

そのまま両足で相手の頭を掴み、一回転しながらフランケンシュタイナーを決め、相手を床へと叩きつける。そのまま片手でバク転して距離を取り、直地と同時に呼吸のタイミング、方法を切り替える。そのまま三秒ごとに自分の呼吸法を切り替える事を忘れない様に留意する。

「何か技や技術を見せるって事は『見せてもいい』って意味だ。そりゃあ単に便利だから、って意味じゃなくてパクられてもそれ以上の技術やカウンターとして使えるもんが存在するって意味なんだよ。お前は知ったこっちゃねえかもしれないけど、今までやつてる技術はどれも”基礎で基本”なんだよ」

つまり、なんと言いたいかというと、

「まだ、この程度じやあ俺という可能性を潰せないなあ！　はーっはっはっはっはあー——！」

「誰かあのラスボス殺しなさいよ」

「できたらやつてる」

倒れている襲撃者が跳ね上がる様に体を飛ばす。次の瞬間にその体があつた場所に矢が数本突き刺さる。床の材質が金属や宝石であろうと、それを関係なく突き刺す事の出来る矢と弓を使いだしたシノンが相手に回避しか選択させない様に追い込む矢を連續で放つ。素早く矢を取り出して放つその技術は銃で言う早撃ちの技術であり、矢を放つショットガンを使っているような感覚さえある。その間にベルトからポーションを取り出し、それを飲む。

それでも斬りおとした左腕は再生しない。部位欠損ペナルティは中々修復し難い。

「仕方あるまい、抑え込むぞ」

シノンの矢を回避した先でヒースクリフが飛びかかる様に飛び込んでくる。その姿を見て相手が再びカリキュレイトの動作に入り——ヒースクリフが呼吸を外し、逆に呼吸を合わせる。潜り込まれるところから相手のリズムを怖し、それに一方的に合わせる。

つまり潜り込んだ相手に対して潜り込み返す、という常識ではありえない技術は一瞬で、カウンターとして完了させた。その結果としてヒースクリフの着地、そして攻撃モーションが迎撃の前に完了し、シールドバッシュが襲撃者の体に叩きつけ、押し付け

られる。

### 「《ディスペリング・バッシュ》」

それは《神聖剣》のスキルなのだろうか、聞き覚えのない《ソードスキル》だった。しかし結果としてヒースクリフの握る盾は白いオーラを帯び、そしてそれが襲撃者へと向かつて爆発する様に降りかかる。部屋そのものを光で満たす閃光は一瞬で部屋を隅々まで照らすのと同時に、襲撃者がその全身に纏わせていた闇の衣を剥ぎ取り、そして完全な姿を晒させた。

先程斬った時に見えたのは女である事と、そしてその髪色や顔としての特徴だが、ヒースクリフが完全に闇を晴らしたおかげでそれ以外の情報も見えて来る。例えばその名前や、レベル、そしてどういう存在なのか、等と。

「グリーンカーソル——プレイヤー!?

「それにしては、『感じ』がおかしいな」

「ま——なんだつていいだろ。興味はねえ」

そう言つて、極々自然な動作でPohの刃が襲撃者——《ストレア》と表示されているプレイヤーらしき存在の肩に食い込ませる。そのPohの動作は余りにも自然すぎた。無造作に歩き、近づき、そして友の肩に手をかける様な気安さで刃を埋めた。それが敵対行動であり、異常である事を攻撃が食い込むその瞬間にならない限りは絶対に

氣が付けない、そんな異常性だった。呼吸を呼んで潜り込むような技術とも、自分の仮死状態に追い込んで気配そのものを消し去る技術ではない。

それとはまた別の、殺す為だけの技術だ。

「ツ！」

「始めて人間らしい感情を見せたな」

喜色を隠さないPohが再び刃を振るい、今度は首に刃は叩き込む。Pohのそれは非常に厄介な技術だ——目の前の行動を敵対行為だと認識できない。だから味方でも構わず殺せる様な思考の人物ではない限り、正面から相対することが出来ない。もしくは“違和感を感じたから殺すか斬る”程度の即決即断の思考力を求める。

例外として解決にはならないが、瞬間的な対応策はそれでも存在する。

「」

故に両手剣を薙ぎ払う。背の丈ほどあるであろう両手剣の対象を自分の周囲の空間とし、振り回す事でPohを自分から引きはがす。そうやって自分だけの空間を作り上げる。しかし、

数とは暴力であり、そして決定的な差となる。

「スリケン・ジツ——《影縫い》」

襲撃者の影に棒手裏剣が突き刺さる。既に炎によつて光源が確保されており、尚且つ

敵にも味方にも影が存在している——ユニークスキル《手裏剣術》のスキルの一つ、《影縫い》は相手の動きを完全に封じ込める術。故に襲撃者ストレアの動きが数秒間と言えど、停止する。確認できる相手のレベルはおそらく八十前後。故に普通なら一分ほど拘束できる技であつても数秒程度しか持たない。

十分すぎる。

シノンによつて追い込まれ、ヒースクリフによつて正体を露わにされ、Pohによつて追撃され、そしてニンジャによつて足を止められる。

攻略組のプレイヤーが前線で使う“最低限の連携行動”のパターン、マニュアルの一つだ。

何ら特別な事はしていない。ユニークスキルが絡んでいるという点を除けば、これらいの連携は攻略組であれば出来て当然となる。技術やスキルは真似できなくとも、誰と出会つても連携は出来る様に鍛えられている——そうしなければレイドボスへの挑戦権が得られないからだ。たとえレイドボスに挑戦しないプレイヤーであつても、トップに存在するのであれば、使う使わないは別として覚えている事はまず間違いなく必須となる。

知ると知らないでは全く結果が違うからだ。

知つていれば対処する事も、利用する事もできる。故にこの程度の連携は出来て当然

であり、そこに技量とレベル、能力が合わさる事で、一対六という状況は絶対的に覆せなくなる。

縮地でストレアの前へ移動する。その背後にはユウキが立っている。カリキュレイト、ではなく純粹に早く動く為の歩法だ。何故なら、

「ほいほい使うと読まれるからな。奇襲で使うのは良い。だけど連続で使うとさつきみたいに利用されるから気を付けた方が良いぜ。……まあ」

ストレアの体に埋め込んである刃に手をかけ、

「——こんなもんなくても認識しない斬撃ぐらい放てるけどな」

刃を引き抜きながら斬撃を二十回、刹那の間に叩き込む。それをトレースする様にユウキが背後から未熟ながらも同じ技術で斬撃を重ね、動く。《影縫い》を強引に相手が突破しようとする。が、その前に場所を入れ替える様にユウキと共にストレアの横を抜けて、互いに刃を一閃させる。

斬撃の、軌道が、捻じ曲がる。

刃の一閃が腕と足を斬りおとす。

「奥の手を出すなら更なる奥の手を持って、だもんね」

まさにその通り。見せて良いから使つてはいる。それが切り札だと相手が勝手に勘違ひして使つてくれるなら更に儲けもの。執拗に暗殺スタイルをメインに、そしてまるで

奥の手の様に剣術を使つてゐるのは勝手に思い込ませる為の一一種の戦略である。相手が勘違ひして斬りかかつたらそのまま相手を必殺し返す為の、だ。評価ステルスさえも一つの手札に過ぎない。

戦闘を極めるのであれば、

生活、態度、ブラフ、キャラクターを戦闘の為に特化せろ。

「戦闘経験を捏造」するまでもないほど弱いぜお前」

そう言つて両手足を失い、首と体だけのダルマ状態になつたストレアを足で踏みつけ、床に固定する。刀を投げ捨て、そして唯一無事な右手を再びベルトへと伸ばし、予めセットしてあるアイテムの一つ、水筒を取り出す。その中に入つているのは水なんかではない。

肝だ。

それを口の中にいれ、水筒を捨てる。そのまま踏みつけているストレアを解放し、首を掴んで持ち上げる。人差し指と親指を頸の後ろに差し込み、無理やり口を開かせ、口が空いている隙に、

唇を重ねる。

そのまま舌を使つて口の中のものを相手の口の中へ押し込み、喉の中へと押し込んで行く。それを相手がしつかりと飲み込んだのを確認してから唇を離し、相手を床に落と

す。ベルトから別の水筒——今度は普通に水の入っているそれを口の中に注ぎ、口の中を濯いでから横に吐き捨てる。

「二十七層で発見されたネームド・モンスターの『キマイラ』の肝だ。現在観測されているモンスターの中で一番凶悪で極悪な麻痺毒の持ち主——『解体術』スキルの超低確率ドロップだけどこいつを食べたり武器に塗つたりして使えば一時間は動けない、ってな。まあ、聞こえても一切リアクションは取れないだろうけどさ」

片手しかないので割と不便だが、相手の無力化には成功した。投げ捨てた刀を蹴り上げてキヤッチし、それの柄をニンジャへと向けて軽く蹴り、刀を返しつつ右手で捕獲した襲撃者であるストレアを首で掴んで持ち上げ、そのまま運ぶ。

「ミッションコンプリート」

「奇襲を食らつたときには驚いたが、技量が受け流せるレベル程度の物だつたから完全に受け流せたし、『事実上ダメージなし』で済んだな、今回は」

「ま、収穫があつてこの程度の損害なら良いだろ。あんまり団体行動というのも苦手なんだ、さつさと帰らせてもらうぜ。俺はその女に用も興味もないしな」

視線をPohの方へと向ければ、《穴》はまだしつかりと残つてゐる為、それをPohがさつさと抜けて、向こう側へと消えてしまう。それを追いかける様にシノンが《穴》の向こう側へと消え、そしてヒースクリフが《穴》を抜ける前に此方へと視線を向け

てくる。

「尋問、あるいは拷問に關しては此方でやる——と、言いたい所だがそう言う技術に關してはお前の方が上だろう。出たらそのまま《転移結晶》で二十層の本部まで来てくれる。監禁用の地下室がそこには用意してある。ではな」

そう言つてヒースクリフも《穴》を抜け、この空間——《ホロウ・エリア》から去つて行く。おそらく何らかの敵対者からの攻撃、侵食行為だつたのだろうが、不発に終わつたざまあ、と言つた心境だ。ともあれ、ニンジャが殿を取る為に残つてくれている。視線を向けると片手を上げてお疲れ、とサインを送つてくる。サインを送り返そうとすると残つた手で持ち上げているストレアがぶらーんと、揺れる。

二人で揃つて笑う。

「はつはつはつはつは！」

「いや、僕はなにがおかしいか解らないんだけど……それはそれとして、この人が使つてた両手剣、一応回収しておいたよ。」要求STRが高すぎて持ち上げられないからインベントリに入れる事しか出来なかつた“けどね”

そう言つてインベントリを可視モードで表示するユウキ、そこには《インヴァリア》と書かれた両手剣が追加されていた。密かに心の中で武器を回収したユウキにグツジヨブ、と称賛の声を送りつつ《穴》へと向けて歩き出し、そしてそれを抜ける前に一

旦足を止めて振り返る。

「ここから先はR指定になるかもしぬなくてちょっとお兄さんワクワクしてる……！」

「師匠、ウザイから早く進んで」

「お、とう……」

乙女の心は複雑だなあ、と大声を出して言うとユウキに蹴りを叩き込まれ、そのまま落ちる様に空間にぽつかりと開いている《穴》の中へと、落下する様に抜けて行く。——色んな意味で、ここからが本番になるなあ、と思いつつ。

# 休日の終わり

「——ふあーあ……眠いかも」

石階段に座りながらそんな事を呟く。すぐ左へ視線を向ければ、そこには大きな家、とぐらいに評価の出来る建造物が存在する。三階建ての石造りであり、地下に大きな裏庭を持っている。それが現在の『血盟騎士団』の本部となっている。まだまだ小さい、と言うより第一層にある商工ギルド関連の施設や、『学校』に比べればそりやあ小さい。だがこれから発展する、何時かは城を本拠にしたいとヒースクリフは言っていた。あの男、三十路手前なのに言う事は子供の様だなあ、と今更ながらなんで師匠——シユウと物凄い仲が良いのかが良く解る。

あの二人、割と似た者同士だ。

二人とも現実に若干飽きている様なフシがある。それだけじゃなく生きるという事に常に全力で、そしてそうする事自体に価値を見出している。まあ、さすがに人間観が違うというか——シユウ程ヒースクリフは博愛主義にはなれない。シユウの人間観は異常の一言に尽きる。

全人類を心の底から愛している、と断言している。全ての人は可能性で溢れている。

全ての人間がそれを追求できるし、更に前へと進むことができる。未知へと向かって死があると解つても直進できる。その勇気が何よりも愛おしいと。そしてそういう精神を何よりも認めたい、と。それを持てなかつた人は仕方がない、何故なら屈折して堕落する事も人間として極々自然な事であつて、責める事ではない。

“ だけど殺すべきつて思つた奴は殺すけどね！”

「師匠の言つてることは偶に唐突に理解できないから困る。愛しているけど躊躇する様に殺すね、つて何事」

もう既に半年以上一緒に行動し、活動しているのに未だに完全に理解できている気がしない。だというのに一緒にいたい、と思うこの気持ちはやっぱり依存なのだろうか。いや、多分依存しているんだろう。でも、もう、それ以外に縋れるものがないんだからしようがないじやないか、とも思う。

まあ、それはともあれ、

「——キリトさんなにしてるの」

「修羅場から逃げてきた」

目の前、三階はあるであろう家の上から着地しつつ受け身を取つたのは全身真っ黒——自分の様な配色の装備に身を包んだ少年、キリトだ。少年とは言うが、キリト自身は自分よりも完全に年上であるが、師匠であるシユウが少年とよく呼んでいる為、その

クセが移つてゐるのかもしれない。というか、今キリトが修羅場、なんて言つていたのだが、

「キリトさんなにやつてんの」

「え？ とりあえずサチの目をかいくぐつてナンパしに出たらアスナを見つけたからな。とりあえずアスナを引っ掛けたカフエブレイクまで持ち込んだのは良かつた。だけどお前らとの行動終わつたシノンがそこで出てきてな？ 見えない距離から狙撃し始めたんだよアイツ。それから逃げて十九層へ行つたらあそこに風俗街がある事を忘れててな？ そこで前お世話になつた——」

「ああ、うん。なんというか大体話を察した。というかここ本部の近くだけど来ちゃつて大丈夫なの？」

「今シノンとサチとアスナの三人で“キリトぶち殺す同盟”が走り回つてゐるから大丈夫だ。まさか同盟の一人の本拠地近くにいるとは思いもしないだろうから。ふふ、偶に俺の恋愛力に恐ろしくなつてくるな……これはリアルに戻つたら詐欺師でも始めるべきか——実験台はすぐだな」

「今の物凄い外道な発言はこの際めんどくさいし僕に影響は欠片もないからスルーするけど、キリトさんそれで大丈夫なの？ 将来絶対に刺されるよ？」

そう言うとキリトはそうか、と言いながら横に座り、足を組み、そして軽い溜息を吐

きながら言う。

「女引っ掛けでない俺とか……ちょっと想像できないなあ」

迷う事無く顔面を殴つた。しかしそれを器用に後ろへ転がる事で完全に受け流すのだから、キリトも凄い。伊達や醉狂で攻略組の中でも特にエリートと言われる部類に入っている訳ではないのだ。女を追いかけまわしたり、良くふざけてはいるが、それでもキリトの実力は本物だ。装備補正を使用しない二刀流、それが二十五層においてキリトが見せた戦闘スタイル。

片手剣を二本使い、相手の攻撃を完全に受け流し、そしてパリイする。そしてそれによつて隙が出来た瞬間に利き手ではない左手の剣を手放し、右手だけで刃を握る時間を生み出し、武器として装備している状態に戻してから片手剣の素早い、硬直の短い片手剣上位スキルを叩き込み、終わつた瞬間に剣を回収する。

それをステップ、ダッキング、スウェイ等の高等回避技術と混ぜてやるのだから怪物的と表現してもおかしくはないのだ。流石にシユウやヒースクリフ、ニンジャやPohといった超越者クラスの冒険者達と比べれば格は落ちるだろうが、それでも自分やシン。アスナの様な超一級の部類には間違ひなく入る。才能だけではなく、努力を怠らず、ひたすら技術を練磨している証だ。

まあ、それでもキリトと勝負したら勝つのは絶対自分だつて確信しているが。

「んじやあ今度は俺の番だから聞く事にするけどユウキ、お前は飼い主がいない様だけどこで何してるんだよ」

「いや、師匠であつて飼い主じやないし。いや、師匠ならヒースクリフさんと一緒に今、本部の地下で捕まえている人に尋問をしているよ。ちょっと未開拓エリアというか、そういう感じの場所で見つけた重要な参考人なんだけど洗脳かなんか食らつてるみたいで全く反応しないから」

「しないから?」

「尋問がちよつと変わつて来て、頭いじつたり精神いじつたりとかなんかちよつと見ていられない事が始まってきたから避難してきた。凄いよね、人間つて音を聞くだけで吐くんだね」

「良し、この話題終わり! 終わり終わり! これ以上は一切の良い予感がしないしなあ! なんだかんだでこのアインクラッドで頭ぶつ飛んでるスリイキチイの二人が揃つてるんだから話題追求なし! 命に関わるわ」

「うん。僕もあの光景はちよつと思い出したくない。『薄い本始まるよー!』とか最初は言つてたのになぜか用意する道具がペンチやドリルだから怪しいと思つてたけど……」

「やめ、はい、やめ。この話題終わりー」

キリトがデコピンを叩き込んでくるので残像を残しつつ横にステップして避ける。それをキリトがデコピンを仰々しく構えながらやるな、と呟く。そのままお互に数秒構え、疲れ、溜息を吐きながら再び石段の上に座る。視線を上へと向けると空は段々と茜色に染まつて行っている。あと一時間もすればアインクラッドが夜に閉ざされるであろう。そうなつたらどうしよう、と考える。本来はオフだつたし、適当なところへ遊びに行くのも悪くはないと思っている。まあ、その時はシユウも一緒なのは確実なのだ。

そう思つたところで、

「そう言えばキリトさんつて今、オフなんだつけ」

「んー？　ああ、ちよつと攻略に疲れたからな。ほら、俺もソロプレイヤーだろ？　ソロでやつてると割と警戒に疲れるからな。ここで一回失敗する前に休んでおくべきかなあ、と思つて前線から離れているギルドに一時的に入れてもらつてあるんだよ、『月夜の黒猫団』ってやつなんだけど……まあ、前線から遠いからって完全に安心してる訳じやないけどな」

たとえば、とキリトが言う。

「スカウトやレンジャーの検定受けなきや”工ネミーが嗅覚で此方を索敵する”なんてことを全く意識しないから臭い消しとか持ち歩かないだろ？　最初は行つた時にそこ

らへんが無造作だつたからビビつたりもしたもんだぜ。まあ、その後で俺の勧めでスカラレンの勉強始めさせたんだけど。知識のあるなしで生存率が変わつてくるからな。ほんとAINクラツドは地獄だぜ。リアルだつて認識して油断なく生活しても知識が足りなきや即死できるからな！」

「僕も最初は臭い消しの必要あるかどうかって疑つてたけど実証されてからは何時もインベントリに持ち歩いてるなあ……師匠が言うにはこのまま進化して流血表現まで実装されたら、返り血で服に臭いがつく可能性があるからマントとかを着て、それに返り血を浴びせるか、返り血を浴びずに戦い続ける能力が必要になつてくるつて」

「ほん、つとーにAINクラツドつて地獄だな」

勿論同意する。

「まあ、地獄といつちや地獄だろうけど僕はこのAINクラツド嫌いじやないんだよね」  
だつて、ここでは自由に動けるから。

たつたそれだけで、AINクラツドへとやつて来てよかつたと思える。そこで得た出会い、別れ、経験、その全てが今、ここにいる自分を形作つていてるのだと確信している。AINクラツドでデスマーケットが始まろうが、なかつただろうが、そんな事は関係ない。紺野木綿季は死ぬ事を運命とされていた少女なのだから。

「そう言われちやうと俺もAINクラツドは嫌いじやないつて言うしかないんだけど

な。実際アインクラッドに来たおかげで出会えた奴がいるし、今までは理解もできなかつたことが理解できる。出来なかつたこともできる様になつたし、“精神だけなら間違いなくリアルの時よりも健全になつてる”ぜ俺らは。まあ、たぶんリアルボディの方は病院で眠りっぱなしで健康も糞もないと思うけどな。ログアウトしたらリハビリがめんどくさそうだなあ」

「まあ、僕は一生この中でも全然構わないんだけどね。このまま全力でアインクラッドを走り回つて、全力で戦い続けたい。そんな人生が狂おしいほどに楽しい」

「また刹那的だなあ。気持ちは解らなくないけど」

アインクラッドは地獄、と表現できるかも知れない。そこには法律がないからだ。リアルで守つてくれた最低限の衣食住は必ずしも保証されている訳ではなく、自分の実力で勝ち取らない限りはほぼ、誰も手を差し伸べてくれない。ここには“当たり前の権利”が存在しないのだ。だからそれを手にする為には自分の手で、実際に勝ち取らなくてはならない。だから、この世界は平等に不平等だ。

生きようとしない奴、全力じゃない奴にはどこまでも不平等に死を押しつける。そしてそれは“仕方のない事”として認識されている。支援が出来ても、それでもそれには限度が存在するのだ。結局は自分で生きる気のない奴は捨てられるのがこのアインクラッドの暗黙の了解だ。

ソードアート・オンラインにはアップデートで『飢餓』が追加されている。

それは食事をしなければ腹が減る——それを拒否し、食べ続けなかつた場合気が狂う程の飢餓感に襲われ、

そして最終的に死ぬ、という状態だ。

バツドステータスとしてはまずありえない部類だろうが、アインクラッドを仮想の“現実”としてとらえるのならそれは何の違和感もない常識になる。

働くがざるもの食うべからず。

実にシンプルで当たり前の話をルールとしてカーディナルが示しただけだ。

そしてそのルール故に、はじまりの街で何もせずに救出を待つ、という行動は出来なくなつてている。何もせずに引きこもつているだけの存在を養う者が存在しない。外へ出ない者は飢えて死ぬ。だから前へ、戦場を日常としなくてはならない。そういうシステムがここにはあるが、それも良いと思う。だつてそれは常識なのだ。

現実社会では当たり前の権利が当たり前として存在する——それを生み出した訳でもそれを得るためにも苦労した訳でもなく、それでいて何か危機があるとそれを当然のようにかざしてくる。

アインクラッドではそれが出来ない。

生きたいなら自分の意思で生きるしかない。

当たり前を主張しても帰つてくるのは現実だけだ。

だから、このアインクラッドが好きだ。全力で生きようとする者にはそれに応えようとする。実際、自分の体はこんなにも生きる意志で満ちている。心は一度折れた。だからもう二度と折れないという事も理解した。絶望を知っているからもうそこに落ちることはない。死は決して恐ろしい事ではないのだ。それは日常に存在する隣人であり、そして友なのだ。嫌悪してはいけない。

一つのミスで死ぬのは師匠だけではなくて、自分なのかもしれないのから。間違えたら死ぬかもしないなんてとてもなく当たり前で、そして常識的な事なんだ。

死ぬ現実があるからこそ人生はどこまでも美しいのだ。だから死が隣り合わせであるこのアインクラッドは、現実以上に残酷で美しい。

少なくとも、自分もシユウも、それに関しては同じ意見を持つている。戦っているのに死なないと思っているのは阿呆すぎると。

「ん……ま、俺もぼちぼち前線に戻るつかな。大体一ヶ月ぐらい休ませてもらつたしな。俺一人で変わらる状況つて訳じやないけど、一人一人が努力する事で状況は変わつてくるからな。最前線で走り続けたいからあんまし長くも休んでられねーや」

そう言つて立ち上がるキリトを視線で追う。

「うん？ キリトさんじやあギルド抜けるの？」

「んー、もうちよい籍を置いとくかな。まあ、と言つても一週間二週間ぐらいだけど。そ  
れぐらい所属したら抜けて、また前線暮らしかなあ？ なんか最近ユニスキっぽいもん  
がいきなり生えてきたからちよくちよくりハビリというか運動してるし。まあ、また多  
分近いうちに顔を見せるさ。馬鹿によろしくな」

「——おう、誰が馬鹿だ女顔」

立ち去ろうとしていたキリトが片手を持ち上げる、本部の方から出てきたばかりの  
シユウがキリトを視線でとらえる。悪戯を見つけられた子供の様な雰囲気に、キリトが  
頭の後ろを搔く。用事が終わつたのだろうかと思つて話しかけようとすると、シユウが  
頭を横に振る。

「いや、終わつちやいないよ。ちよつと本格的に心いじくりまわして元に戻らないか俺  
とヒスクリで実験するから、好きにやつててくれ。たぶん数日は籠るハメになると思う  
し。金はー……インベ共有化されてるから渡すもなにもねえな。そんな訳で、お兄さん  
は外道な仕事に戻るから頑張れ。あとキリト、アスナ達の気配が一キロ付近まで近づい  
てるから多分居場所バレてるぞ」

「マジかよ」

そう言うとキリトが一瞬で家の壁を蹴り、上へと跳躍して消えて行く。数秒後あつち

だ、こつちだ、そしてキリトの悲鳴らしき声が響いてくるのが消える。あんな目に合つてもナンパしたりかつこつけたりする事を止めないんだからなんか尊敬できる。いや、尊敬しちゃいけないんだろうけど。あのチャンレジ精神だけは見習いたい。

とりあえず溜息を吐きながら立ち上がり、シユウヘと視線を向ける。

「師匠」

「ん？」

何時も通り煙草を咥え、マフラーを巻いて、そして少年の様にきらきらと目を光らせているその姿を見て、安心感を覚え、

「お疲れ様！」

「おう、お疲れ様。ほら、遊んできな」

そうやつて、休日の様でそうでもない日は終わつた。

# 神様なんていないクリスマス

涙は枯れて

——曰く、剣術とはあつてない様なものだ、らしい。  
「シイイ!!」

踏み込みから切り払い、そこから更に一步前へと踏み込みつつ刃を戻す事で斬撃を重ね、体を捻つて回転させることで斬撃を更に操り出し、そして体を後ろへと下げる動作で袈裟斬りを繰り出しつつ刃を水平に振り回し、踊るように連続で斬撃を重ねる。斬撃を繰り出す速度は周りにいるプレイヤーと比べれば雲泥の差であり、他人と比べれば手数が五倍から六倍に伸びている。

そうやつて第四十九層フロアボス《ザ・タイラント》という四腕の巨人の足を斬りつける。それでよろめく程相手は弱くはない。しかし、ダメージは確実に溜まつて行く。小蠅を払う様に振るわれる腕をバク転で飛び越えながら斬撃を重ね、繰り出す攻撃が四十を超えたところで後ろへと大きく飛び退く。その瞬間に背後から巨大な矢が飛来し、それが《ザ・タイラント》の顔面に命中する。下がる瞬間をカバーしてくれるシノンに感謝しつつ、敵が見えない事で薙ぎ払いが難になつていてる《ザ・タイラント》の攻撃を

回避し、タンク達の後ろへと下がる。下がつたところで口を開く。

「タンクの皆さん頑張つて――！」

「ぶひいいい!!」

「黒髪ロリに応援されたぞ貴様らア!!」

「俺だ！ 俺に言つたんだ!!」

「うるせえ!! 何言つてんだ！ 馬鹿野郎、俺に決まつてんだろ!!」

「馬鹿言つてないで仕事を果たすぞお前ら！ ピザでオタクな俺らの体が邪魔なだけじゃないつて証明するぞおい……！」

「ヤア――!!」

応答と喜びと笑いが混じつた声がボスフロアに響く。その声と共に突撃の準備を完了していたタンクプレイヤー達が一斉に前に出る。言葉の通り、彼らの大半は太つている。デブ、ピザ、オタクと馬鹿にされてきた姿の男たちだ。実際こういうオンラインゲームを遊んでいる層のプレイヤーで“そういう”のは多い。しかしAINクリアツドは平等に不平等なのだ。

たとえデブだろうと、醜かろうと、生きる意志さえあれば強くなることができる。  
そして体が大きいという事は、

「それだけ守れるつて事なんだよ！ とめつぞお前らア！」

「応ッ！」

ラツシユから復帰した《ザ・タイラント》が両腕を振り上げ、打撃の体勢に入る。これから二重連撃を超える拳のラツシユが来る。その予備動作だ。相手のＨＰが減つてきたことにより《逆境》のスキルが発動し、元々の二倍近い威力が出るだろう。だがその事実に対しても恐れる様な者は一切存在していない。この部屋に踏み込んだ瞬間から“死んでも守る”という意思を持つて戦っているのがタンクプレイヤー達だ。

重厚な装備に身を包んでいる彼らが一番の臆病者ではない。  
その鎧を捻じ曲げ、碎く様な存在を正面から受け、そして止める彼らこそが眞の勇者なのだ。

「——!!」

ラツシユが始まる。一度に前に出るのは四人のプレイヤーだ。まるでバリケードの様に横に並び、そして大盾を壁の様に目の前に突き立てる。それに全体重、そして筋力を乗せ、正面から来る衝撃を一撃堪え、そして二撃目で吹き飛ぶ。しかしその吹き飛ぶ動作はあらかじめ決めておいた、計算されたものだ。自分の足で下がるよりも殴られて飛んだ方が後退が早いという理由で、だ。既に吹き飛ばされながら受け身を取る体勢は出来上がっている。それだけ殴り飛ばされ慣れている。そして殴り飛ばされている間に、次のタンクプレイヤーが入ってくる。

「だらしねえなあ!!」

「俺らのターンだ！ ヒヤツホオごつほげつほおつほお  
「むせてるんじやねえよ馬鹿ミルク飲むか!?」

「飲みたいけど飲めないグワーッ！」

笑いながら突撃し、それに軽いコントが混じるのも本当に何時も通り。まるで命を賭けて戦っている様には全く見えない。しかし、現実として一撃一撃に命が奪われている。少しづつだが死に近づいている。だが恐れない。臆さない。怖いし、死にたくはない。だけど笑っている。それが攻略組の流儀。それが攻略組として戦い続けるという事の意味。それが攻略組という一つの修羅の形に染まる事。

闘争は日常の延長線でしかなく、自然と受け入れるものである。

故に無駄な気負いはない。無駄な興奮はない。無駄な消耗もない。生きるために日々闘争を。

生きる事とは、戦う事なのだから。

ローテーションでボスの攻撃を受け、ボスの攻撃が一瞬だけ緩む。その瞬間に攻撃に耐えていたタンク達が後ろへと大きくバックステップを取る。その瞬間がアタッカーにとつての攻撃チャンスになる。わざと大きく跳躍する様にバックステップしてくれるのはその下や横を簡単に潜り抜けてボスへと接近する事を可能とする為だ。その交

代の動きにシノンが隙を潰す為の援護射撃の連射、十本の矢をスタンを叩き込む様に放つ。そして、それは成功する。もはや魔弾と表現しても良いシノンの射撃の腕前は弓本来の仕様を超えて的を当てるこことさえできる様になつていてる。

故に四十メートル程度の距離であれば関係なく目標とした場所に当てられる。

「アタツカー第一陣GO！ GO！ GO！」

「しつかり仕事しろよヒヨロイの！」

「頼つてんだから次の出番まで黙つて回復してろデブ！」

アタツカーの最初の陣が横を、下を、飛び越える様にタンク達を抜けてボスへと到達する。それぞれ槍や剣、斧と持つている武器は違う。しかし全員共通として《ソードスキル》を放つ準備を完了させており、接近と同時に単発で一番威力の高いものを叩き込む。シノンの攻撃によつてスタンした所に避けようのない一撃が叩き込まれ、その巨体が大きくよろける。HPバーも残り一本、それも既に半分を切つている。このまま押し込めば勝てる、

そう考えるのが普通だが、

「スイッチ!!」

無駄な欲はかかない。あくまでも相手が死ぬその瞬間までパターンは崩さない。十人を超えるアタツカーによる《ソードスキル》での攻撃が終われば、

続くのはアタツカーの第二陣。

高速で動け、アタツカーの中でも連携と技量のある、攻撃しながら回避できるプレイヤー達の陣だ。一陣目は動きが遅い代わりに一撃一撃が重いタイプのプレイヤーであり、回避能力や防御能力が低い為、確実に攻撃を与えられ、活躍できる場を提供するという意味でスイッチ直後を場所として提供している。彼らの活躍はたった一回で、その後直ぐにスイッチで交代する為次のループに入るまでは出番はない。

ただしクリティカルと火力特化の彼らの攻撃はたとえ大型のボスといえども無視できる衝撃ではない。

体勢が崩れたその瞬間に一斉に残ったアタツカーが殺到する。第一陣が後ろへと下がる瞬間、その時には既にボスへと到達している。そこには勿論、自分の姿もある。一瞬で到達すると同時に刃を滑らせ、すれ違いざまに斬撃を重ね、そして斬りあげる。そのまま黒い線としか周りに姿を残さない様に動きつつ攻撃を重ねる——それはなにも自分だけではなく、周りのプレイヤーもそうである。お互いに攻撃を邪魔しあわない様に、お互いの武器と距離、そして動きを把握しながら個人ではなく“集団”として動く。

もう末に四十九回目のボス攻略戦なのだ。ここに参加しているプレイヤー達のタイミングは、お互いに良く把握できている。ギルドやパーティの枠を超えて、攻略組は

“攻略組という一つの大きな家族”と言つても良い関係にある。だからやりたい事は口にしなくとも大体雰囲気として伝わってくる。

そうやつて攻撃を素早く重ねている間に、ボスが動きを復帰させる。その復帰までの時間は僅かで、おそらく三秒程度の時間だつただろう。しかしその間にトータルで三桁に届く程の攻撃が加えられている。相手の復帰を確認するのと同時に体は攻撃から直する事無く、敵から離れながらも斬撃を放つ。そしてそれに入れ替わる様に再びタンクが前へと、守る為に出る。

「あとちよつと、あとちよつとだ……！」

「第五十層も後少しなんだよ畜生、そこをどけよ！」

「つせーのっ！」

ボスが狂つた様な攻撃を繰り出す。その僅かな攻撃の合間にタンクが居場所を交代し、回復し、そして再び前に立つて攻撃を受け止める。しかし今までとは違いその動きに終わりはない。H Pがあと少し、一ループ程度になつたことからA Iが強化——否、狂化されてきたのだろうか。そういうフジが見える。相手は死にたくないのだ。

だが、それは此方も同じだ。

風を切つて横へ回り込む姿が見える。黒い装備——キリトの姿だ。それが壁を足場に走りながら二刀を壁を走りながら構える姿を見て、これから何をするのかを完全に

悟る。それを援護する為にも自分も行動に移す。左手でサインを送り出しながら動き出せば察してくれる仲間は大勢いる。

確かにプラン通りやるもの大事だが、

それで状況が開けない場合に必要になるのは勇気だ。

故に最初に発生するのは援護による妨害だった。

「割り込ませてもらうわ」

そう言つてシノンの攻撃は余りにもあつさりと《ザ・タイラント》の意識を縫い、その顔面に衝突する。しかしその程度では攻撃は止まらないし、怯まない。だが重要なのはそれで一瞬でも相手の意識が攻撃から抜けた事であり、それによつて得られる自分のアドバンテージだった。

「カリキュレイト、インタラプト——」

師匠、シユウに教わった通りに呼吸と意識の合間を縫つて相手へと接近し、その上で相手の攻撃を妨害する為の攻撃の支点を見抜く。その一点に攻撃を叩き込む事で、腕を一本だけだが動きを停止させることに成功する。そしてそのおかげで相手の意識が此方へと向けられる。後ろへと体をスライドさせ、タンクに庇つてもらいながら、相手の意識を此方へと向けさせ、そして“呼吸を奪う”技法を完成させる。

「エンカレッジ」

シユウであれば文字通り息をする様に成功させるだろうが、未熟な自分はこういう風に流れを作らなきや成功出来ない。しかしその成果として、ボスは攻撃をしながらも意識を完全に此方へと向けてのみ、向けられる。その呼吸を奪つて此方しか強く認識できない様にした。その結果として、

キリトの存在が意識の死角へと移動させられた。

「——スキルコネクトシステム《OSS》起動……！」

そう言つたキリトの声はボスには届かない。そしてそれからキリトの連撃が始まる。

「《ヴァーパル・ストライク》——」

壁から一直線に加速し頭を横から刃が突き刺し、

「《エンド・リボルバー》《カウントレス・スパイク》《ローカス・ヘクセドラ》——」

《ローカス・ヘクセドラ》の効果で麻痺効果が発生する。耐性を持つていてるボス相手だから意味はないのだろうが、それでも相手の動きが一瞬だけ遅れる。

攻略組にとつては付け入るには十分すぎる隙だ。

シノンの援護の炸裂矢が叩き込まれ、

「《シャイン・サキュラー》……！」

「斬る」

「L Aを取るチャンスだぞてめえらあ！！ 遠慮なく叩き込め……！」

体勢が崩れる敵へと向かつて、一斉にトドメとなる《ソードスキル》が発動する。色とりどりのエフェクトに部屋が染まり——そして、《ザ・タイラント》の体に叩き込まれる。キリトが回転しながら床に着地すると同時に、《ザ・タイラント》の二十メートルを超える巨体がゆっくりと、倒れる。倒れるのと同時にバス部屋にいたプレイヤーの手元にリザルトを表示するホロウインドウが出現し、部屋がレベルアップのエフェクトで満たされる。

「つしやあああおらああああああ!!」

「四十九層攻略完了だおらあああ!!」

「これで五十層だ……！」

一斉にバス部屋奥の階段へと向かつてプレイヤー達が走つて行く。その姿を眺めてから、体から埃を払うキリトの姿を確認し、片手を上げて挨拶する。しかしキリトは軽く頷くだけで二刀をしまい、そのまま歩いて階段へと向かつてしまふ。そのまま黙つて去つて行くキリトの背中姿を眺めていると、

「あー、終わつた終わつた」

「あ、シノンさん。援護グッジョブでした。お疲れ様です」

「はいはい、お疲れ様。と言つても私四十メートルラインから一步も動いてないから全く疲れてないんだけどね」

緑色の弓兵装備のシノンが二メートル級の弓を二つに折り畳み、背中に背負う。後ろからやつて来たシノンが溜息を吐きながら横に立つと、此方の背中を軽く押す様にして歩き始める。そのシノンの横に並び、もうほんんど人のいなくなつたボス部屋から脱出する為に会談へと向かう。途中、残つてリザルトを確認しているプレイヤー達がサムズアップを向けてくるので、それにサムズアップを返して挨拶しておく。

「結局今回もシユウとヒースクリフにストレアも来なかつたわね」

「うん。師匠が言うには僕は後は技術の完成度を上げるために反復練習を無限に続けるだけらしいし、ヒースクリフさんは自分なしでも戦える様じやなきや未来はない、って言つてるし。ストレアさんはミニスカサンタのコスプレしてアルバイトしてた」

「一人だけ異色放ちまくつてるわね……」

「そうだね……」

しかもこれでアルバイト内容が普通にエギルの店での売り子なんだから若干リアクションに困る。しかもクリスマススペシャルセールとかなんとか。値段は何時もと同じのクセに。

と、そんな事を話しながら階段を上がり切ると、

第五十層に到着する。

空は暗く、そして雪が降つていて。

季節は冬——クリスマス・イブまではあと一週間、という風になつてゐる。

リアルの話を持ち込むのであればキリストの到来を待ち望むアドベント期間もそろそろ終わりを迎へそうになつてゐる。十一月からはじまり、クリスマスに起きたキリストの到来と共に終わるアドベントという期間。

しかし神様がいなゐこのアインクラッドでクリスマスにやつて來るのは一体何なのだろう。

「あー……雪が降つてゐなあー……」

「雪が降つてゐるわねえー……地味に寒い所まで再現するから面倒ね」

「マフラー欲しいのに師匠つてば”マフラーはキャラが被るからダメ”つて裝備させてくれない」

「あの男、軽く鬼畜よね」

今年のクリスマスは、皆にとつて少しだけ救いのある、

そんな日になれば良い。

そう願いつつ白い息を吐き、第五十層の街開きの為に街へ続く道を歩く。

## 涙は枯れて II

「次の攻略戦は——十二月二十五日、クリスマスの午後八時からか。まあ、一週間ぐら  
いしかないけど四十九層で大分時間かけたし、ちょっと攻略ペースが遅れているのは事  
実だしペースを上げたい気持ちもわかるけどね」

「確かに二ンジャヤが迷宮区の偵察を朝のうちに始めたから夜頃には迷宮区のエネミーの  
データが丸裸になってるんじやないかしら。センサー型の探知でさえ発覚できない隱  
形つて一体何事なの、って言いたい所だけど自分の目で見て、経験しちゃうと妙に納得  
しちゃうのよね！」

朝の日差しが差し込む窓から見える外では雪が降っている。

十二月に入つてからは余り珍しくはない光景だ。AINクラッドとはいえ、天気や季  
節は存在する。そして冬、十二月は雪が降る日が多い。天気予報はここ数日は雪が続  
き、クリスマス・イブとクリスマスも一日中雪が降ることになると言つていた。知り合  
いのレンジャー連中は全員揃えて『雪に足跡が残つて辛い』という意見を口にするの  
で情緒の欠片もなくて割と辛い。もうちょつと雪を楽しむ精神が皆にはないのだろう  
か。

まあ、毎日降り続いていると辟易して来る気持ちも解つてくるのだが。

視線を前へと向けると、テーブルの反対側にエギルの店のアルバイトを終わらせて返ってきたストレアが座っている。その恰好は売り子をしていたミニスカサンタ姿のままであり、着替えずにここにいる。本人は全裸ではなればそこまで気にしない、とかつこうに関して言っている為多少露出の多い服装でも気にしていない。まあ、問題なのはさつきから酒場中から向けられている男共の視線だ。隠れるどころか撮影の許可まで取りに来ている馬鹿がいるので、撮影一回十万コルと看板を横に立てる必要が出てきた。

——それでも十万コル払いに来るのが要る辺り、最前線つて感じだなあ。

常識力的な意味で。

「いや、常識力の最前線つてなに」

「どうしたのユウキちゃんセルフツツコミなんかしちやつて」

「いや、何というか……アルゲードだけじゃなくてさ、全体的に最前線というか新しい街に来る度に思うけど皆、すごいよね。常識とか精神力とか。なんというか……うん、言葉にし難いものがあると思うんだ」

その言葉にストレアは腕を組んでから首を傾げ、そしてああ、と言葉を零す。

「常識かどうかに関してはユウキちゃんは何も言えないけど”メンタル値”に関しては

すさまじいわよ、ここにいる皆。普通こういう抑圧された状況が続ければストレスが大量にたまっているはずなのにそこらへんが全くと言つて良いほど存在しないもの。日常生活とほとんど変わらない程度にしかストレスやメンタルの歪みがないし、物凄く順応してるってのは解るけど——自分の存在意義が若干解らなくなってくるわ」

ストレアのその言葉に、酒場の誰かが立ち上がる。

「可愛い!! かつわいい!! か、わ、いい! 女! おっぱい!! それだけで存在していいいんだよお!」

立ち上がったやつが直ぐ横に座つていて女性プレイヤーにサブミッショソを食らつて床に沈む。その姿にストレアは苦笑しつつも、ありがとうと投げキツスを送る。それを見た酒場の他のプレイヤーがアップを始めるが、女性陣からの冷たい視線が彼らを最後の一線で抑える。よく頑張った、褒めたい。だけど褒めたら間違いなく立ち上がるのを黙つておく。その欲望に素直な所は実に最前線プレイヤーらしいところだ。

——というかこの酒場にいるの大体顔見知りなんだけどね。

つまり、ここにいる大体の人物達が攻略組という事だ。それだけでノリの良さに納得がいく。

「まあ、この世で一番ドン引きしたのはシユウとヒースクリフを見た時なんだけどね。なんであの二人ストレスがほぼ皆無なの? 生物としてありえない領域なんだけど。

何もしてない状態でもメンタル値が常に最高値叩きだしてゐるし。戦闘始まつたら脳内麻薬ドバドバ叩きだしてゐるし。調べれば調べるほど、観測すれば観測する程人間離れしていくもう観測したくない……」

「どうどう、どうどう」

ストレアは純粹な人間ではない。

ぶつちやけるとA-Iの様な存在らしい。

シユウ、そしてヒースクリフは襲撃する前のストレアを復元する事は出来なかつた。その代わりに、そこに人格を与え、そして本来の役割を引き出す事には何とか修復できたらしい。なんで”メンタルヘルスカウンセリングプログラム”という存在らしく、なんでもその名の通りメンタルのチエツクを行つたり、カウンセリングしたりするのが仕事らしい。らしい、というのもストレアは大半の”権限”を失つていて精神状態やデータをチエツクする事以外はほとんどプレイヤーと出来る事が変わらないらしい。

何やらストレアを”再起動”させるために催眠術ハッキングクラッキング洗脳術とか凄まじい単語が飛び交う技術を使つたようだが、あの二人のラスボスつぶりは何時になつたら終息してくれるのだろうか。現状イベントが発生すればするほど化け物つぶりが發揮されるばかりで追いつける気が全くしない。まあ、それでもシユウばかりあ絶対追いつけると断言しているのだが。

「というか師匠も師匠で最近はボス攻略に参加しないでちょくちょくどつかに消えちゃうんだよね。何かこそそしてるのは解るけど内容は教えてくれないし。ちょっと寂しいなあ」

「まあ、完全に何かを企んでいる様子だし教えてくれるのを待つてくれた方がいいわよ」  
 それは解つてはいるのだが、一番の弟子としては、こう、誘つてくれない事に若干不服がある。それをストレアに言わせると『女』として男を拘束したがる側面だとか。中々にメンタル関連にA-Iなだけにそういうセクシュアルな事とかを遠慮せずに言ってくれる。

なお余談だが、アインクラッドの攻略が完了してこの世界がデリートされてしまう場合、既にナーヴギアへと逃げるという方法をヒースクリフに提示してもらっているので、ここで死なずに全力で生き残る満々らしい。なんというか、実に人間以上に生に貪欲な所が人間らしいとこの女の事は思う。シユウジやないが、そういう人間らしいところは割と好みだ。

「で、どうするの？ 私はまた午後からアルバイト予定なんだけど。今度は『学校』の方で『冬季スペシャル講義、先生はミニスカサンタ！』という企画に』  
 「どこのAVそれ。ノリが完全に企画モノのノリだよねそれ。というか師匠のせいでこういう知識が増えてきて昔と比べて僕、汚れたなあ、と思っちゃうところが地味に。師

「匠め、余計な恵を付けさせて……！」

「バイタルは通常としてメンタル値は現在高揚を示して——」「はい、やめ。この話はやめよう。ね？ やめよーね、うん」

ホロウインドウを広げるストレアのそれを笑顔でチョップで真つ二つに破壊する。いいと思う。そんなこんなで師匠がいないという事もあり、日々自分に課している修練を除いてしばらくはお休みでいいんじゃないかと思う。いや、勿論迷宮区へ潜るつもりはあるし、フロアボス戦に参加するつもりもある。ただ、

ゆっくりと雪を眺めたのは何時以来だつただろうか、と思う。

窓の外で音もなく振り続ける雪を眺める。昔は病室に籠りつきりだつた訳じやない。一時期は外にいた。そしてその頃は遊んだりもしてた。自分の足で立つて、歩いて、走つて、そして肌で世界を感じていたんだ。それが今、何よりも美しく、そして尊い事だつて気づかされる。当たり前、じやないのだ。当たり前の権利である様でそうじやないのだ。生まれからして人間は不平等なのだ。平等なのは死、ぐらいで、そしてそれ以外は全て運と努力だけが結果を生み出すのだ。

だからこうやつてAINクラツドで雪を眺める、という状況に行きついた自分も間違いないく運の産物なのだろう。運良くシユウと出会えた事、運良く彼と行動できた事、そ

して運良く教わることが出来て、こういう考え方を持って——人生は全て必然でも偶然でもある。それそれが描いた道が全部、一度しか経験できない奇跡なのだ。

……何やらストレアがにやにやと此方を見ている、と思つたら案の定ホロウインドウを広げている。問答無用で今度は剣を早撃ちの要領で抜き、斬り、そして笑顔のまま突きつける。一瞬で動きの固まつたストレアが両手を上げて命乞いを始める。何やら周りが薄い本コールを始めているが、お前らそれでいいのか。

なんて、本当にどうしようもない時間の消費の仕方をしていると、

「あ、キリトさん」

「ん、はよー。じゃあ俺はレベリングすっから」

酒場の二階、宿屋部分から降りてきたキリトが片手で軽く挨拶をしながらそのまま、酒場の外へと出て行ってしまう。『二刀流』のキリトは有名人だ。そしてその悪癖——ナンパするくせにヘタれて逃げ回るその姿も割と有名であり、慕われてたりする。しかし、こういうノリの良い状況だと真っ先に混ざつて馬鹿をやる様な男が騒ぎを無視してそのまま外へと出していくのは珍しい通り越して怪しい、というか心配になる事だ。

「キリトの野郎が反応しねえとわ——ついに発覚しちまつたか……俺の仮説が正しかった事がこれでついに解るな」

「なんだよそれ」

「キリトインボ説」

窓を突き抜けて馬鹿が放り出された。そこへ追撃の《ソードスキル》が叩き込まれるのを目撃し、心の中で合掌しておく。よりによつてそれはないだろ、と呆れの溜息を吐きながら周りに向けて剣をしまいながら言う。

「寧ろここはキリトさんが馬鹿卒業したという事実を暖かい心で受け入れて上げるべきところじゃないかな? 今まで馬鹿の様にヘタレだつたキリトさんがついに覚悟を決めて男になる時が来たかもしねいんだよ!」でも僕、個人的にはベッド前でヘタレる男はなんというか……凄い萎えるから個人的には嫌だなあ。がつつく奴も嫌だけど。ああ、つまり僕ナンパな様で実はヘタレ系が生理的にダメなんだ。納得」

「キリトがこの場にいなくて良かつたな、聞いてたら死んでたかもしねい……。俺だつたらもう二度と立ち上がれねえわ」

キリトの冥福を祈つて、とか言いながら朝からビールを飲み始めているのはどうにかならないのだろうか。どこからどう見ても野球観戦している親父にしか姿が見えない。——まあ、彼らも到着した初日は割と暇なのだろう、装備のメンテナンスなどを抜けば。何せ新しい階層解放初日はスカウトやレンジジャーによる偵察の日だ。初日の内にざつと近場や迷宮区の偵察を専業スカウトや専業レンジジャーで行い、安全性や難易度に

関し手を調べる様になつてゐる。

ただでさえ五十層なのだ。二十五層が『アレ』だつただけにここら辺の警戒はかなり強い。

そんな為、初日から五十層でウロつく様な命知らずは少ない。キリトにしたつて一つ前の階層の狩場にでも向かつたのだろうと憶測出来る。まあ、ボス攻略した次の日だし、今日は休みを入れて明日から迷宮区でのレベリングや攻略をした方が精神的には健全だ。

「ま、何はともあれ。キリトが聞いてなくて良かつたわね。盛大な追い討ちになつてただろうし」

「僕、そんなに酷い事言つたかなあ……つて追い討ち？」

「うん？ キリトのメンタルつて今、割とボロボロよ？」

「え？」

窓の外を見て、雪の中転移門へと向かつて歩くキリトの姿を見る。その姿は自分が知る何時も通りのキリトの姿だ。特に影があるようには見えない。まあ、多少落ち着いた、という感じだがそちらの方が個人的には好印象なのだが、そんなキリトの姿を見て、ストレアはメンタルがボロボロだと表現する。その証拠に、ストレアがホロウインドウを表示させてくる。

しかし、

「ごめん、複雑すぎて何が何だかわからない」

「基本的に私以外が見ても全く理解できない様に出来てるしね」

「何故見せた」

すかさずツッコミを入れるとストレアがあざとくテヘ、と舌をちょこんと出しながら言う。一瞬その舌を引っこ抜きたい衝動に駆られるが、それを我慢して抑え込み、思う。

……キリトさんの事、意外と大事なのかな？

ボス攻略の時は動きに特に問題はなかった。まあ、良く考えてみれば……少しは余裕がない様に見えるつて程度の話なのかもしれない。だけどメンタルがボロボロだというのであれば、その原因はちよつと気になる。同じ攻略組の仲間だし。そして気に掛けた理由はその程度で十分すぎる筈だ。

……直接キリトさんに話しかけて聞きだすのも非常に無神経だろうし、知つてそういう人にはあたるつか。

力になれそうなら力になつてみよう、という程度の気持ちで、

「本日の行動けつてーい！」

今日もこの世界で頑張つて生きよう。

# 涙は枯れて III

「——三日か。予想外に時間がかつたな」

「それもそうだ。今いるのは——深海なのだからな」

暗い。視界全てを閉ざす様な闇の中にある。ランプが六つ、五つが囲む様に、そして中央にランプが設置してある。それが唯一の光源となつておらず、闇の世界を照らす光となつていて。しかし、たつたそれだけの光源では限度がある。果てしなく続く様に見える闇は決して奥まで見通せず、視界を閉ざす。それに加え、深海と表現するのを肯定する様に全てが水で満たされていた。それに触れる事は出来ないし、呼吸する事もできる。ただしランプ以外の火を起こす事は出来ないし、そのせいで料理すらもできない。その為に、適当な岩の上に座つて取つてている昼食か夜食か朝食か、それすらも確認できない『深海』で食べるものは一つ、

刺身。殺して斬った魚型工ネミーの肉を刺身にして食べているのだ。どのモンスターも初見。耐性もパターンも食えるのかどうかさえ解らない。そんな未知の恐怖しか存在しないこの『深海』に存在するのは二人、己と、ヒースクリフだけだ。

「ついに四十九層のボス戦に間に合わなかつたなあ……あ、割とプラムソースと合うなこれ」

「仕方があるまい。最奥に到着するまでに三日かかつた上に構造リセットで帰り道が解らなくなつてしまつたのだから。それにしても君は味音痴か何かかな？　この刺身に合うのは間違いなくプラムソースではなくヨーグルトソースだろうに……」

「結局今回の『ホロウ・エリア』もスカ。絶対どつかに『研究所』がある筈なんだよなあ。つか今まで見つけた『ホロウ・エリア』が全部中央管理室と断線されている辺り先回りされてる感がひでーや。もしくは探られても平気だつて思つてるから解放してるか、か？　どつちにしろ味音痴はてめーだよかやん」

「今回の『深海』を含めて攻略したのは『砂漠』『開発室』『火山』『地獄』に『庭園』になるな。ヤツが『スーパー・アカウンタ』を使つている以上、絶対に拠点となる場所が存在する。そしてそれは今までの情報からすれば『ホロウ・エリア』のどこかである事は間違ひがない。凍結していた権限の一部で奴の権限と相打ちする様に封じ込めたから間違いなく『殺せば死ぬ』様にはなつてているが、『研究所』を見つける限りは胸にも言えないな。あとは誰がかやちんだ。私は血盟騎士団長の『神聖剣』のヒースクリフだ。断じて茅場晶彦等という男ではない」

「アツ、ハイ——まあ、それは置いて、クリスマスにやあ五十層攻略戦らしいわ」

結婚を通したインベントリの共有化——これは実は凄まじく強力だつたりする。何せ片方がダンジョン、もう片方が街にいれば街に戻ることなく補給が可能だし、メモにメツセージを書いてインベントリに入れればそれを通して情報の交換だって出来る。そんな訳でユウキとはインベントリの共有化を通して物資の補給や情報の交換を行つてゐる——ちなみに食べ物が現地調達なのは純粹に趣味である。

「それまでには是非とも戻りたい所だが」

「まあ、帰りは出口探すだけだし二日ぐらいで済むだろう。いい加減愛弟子の顔を見て苛めたいし」

「君の愛情は歪んでいるなあ」

さて、と声を漏らしながら食べるのに使つていた箸を投げ捨てる。それは放り投げられた暗闇の中で何かに当たり、ゆっくりと水中の中に落ちるような動作で、床に落下する。そして、闇の中から姿が出現して来る。それはちようちんを頭につけた魚であつた。

ただし、その大きさが十五メートルに到達する、という但し書きが付くが。

体から肋骨の様な骨が突き出し、それが海底で体を支える足として機能している。提灯は僅かに発光しながら帶電している様にも見え、それが一瞬だけ全身を覆うのを確認できる。僅かに明かりを見せる提灯が見えるのと同時に、周りの空間に似たような光が

増えるのが見える。

その数は十を超える。

「おいでなすつたな」

「もういい加減見飽きた顔だ」

互いに剣を担ぎながらそう吐き捨て、

「さて――食後の運動と参りますか」

戦闘を開始した。



「あー、また増えてるー！」

「どうしたのよ大声を上げて」

雪の積もった道を歩きながら声を漏らすと、ストレアが反応して来る。相変わらず姿がミニスカサンタのままなので、激しく視線を集めている。しかし、それに気にする事無く振る舞えているストレアはある意味スゴイと思う。なんでも自分を見てストレスが抜けるならそれでメンタルカウンセリングプログラムとしては本望らしいとか。ともあれ、インベントリを開いて中に増えたものをストレアに見せる。

「なにこれ……『マツドアングラーの魚肉』？ 聞いたことがないモンスターの肉だけど……」

「なんか師匠最近、スツヅコラーッ」とか言いながらヒースクリフさんと一緒に調査に回つてゐるんだけど、インベントリ共有してゐるから僕の所にも勝手にドロップとかが増えてるんだよね。また凄い勢いでこれ、増えてる辺り師匠がヒヤツハーンしてるのが目に浮かぶなあ……」

インベントリから取り出したそれを迷う事無く捨てる。師匠は割とゲテモノ好き——というか新しい物に挑戦する事が好きなのらしいが、どう足搔いてもゲテモノなので捨てる。というより自分のインベントリに入つたままの状態が許せない。今度健康に良さそうなサラダをメモと共にインベントリに叩き込んでおこう、

そう思いながら目的地を目指して歩き——ほどなくして到着する。

そこは第一層、はじまりの街の路地裏だ。

第五十層の主街であるアルゲードの完全な探索は完了されていないが、それでも今現在、はじまりの街がインクラッド中で最も大きな町として君臨している。そしてそんな大きな町であるからこそ、路地裏は無駄に複雑となつており、迷い込んでしまつたら屋根にでも登らない限り出られないとも言われていたりする。しかし、それは逆に言えば後ろめたい事は誰にも見つからずできる、という事にもなる。そんな事もあつて何か

の取引を行う場合はこういう路地裏でやることが好まれている。

雪で白く染まつた路地裏の世界に、三人で立つてゐる。

どこかの民家の壁に寄り掛かっているのは全身を振るいマントで隠す、顔に鼠の様な髪をペインティングしている冒険者——アルゴの姿だ。基本的にだれでも利用できる、そして一番の人口密集地のはじまりの街を拠点とする彼女へのコンタクト方法は、それなりに活躍している冒険者プレイヤーであれば誰でも把握しているものだ。そんな訳で、アルゴとコンタクトする事はそう難しくはない——それに第一層の頃のおかげで個人的な付き合いもそれなりにある。

まあ、何というかアルゴは情報屋。しかも他人のプライバシーとかあんまり気にしないタイプの個人情報さえも情報として売つてくれるタイプの情報屋だ。ただし、金さえちゃんと出せば。情報に関する正確性は高い。というわけで、アルゴへ会いに来た理由は一つ。

「キリトさんがなんかダウナー入つてる理由売つて」

「君は情報収集をする段階でいきなり答えへ飛びつこうとするよネ」

「ぶつちやけた話知り合い周りから聞き込むよりも情報屋使つて情報引き出す方が早いし楽だから使わない奴が馬鹿だよね」

「ユウキちゃんそこらへん冷めてるわね」

冷めている、というよりは効率の話だ。同じ行動を遙かに早く済ませられるならそつちをやらない理由がないのだ。それを態々避けてやるのは無駄に苦労をしているだけで、効率化して余つた時間は別の行動に当てる方が建設的だと思う。なぜなら時間とは“無限に有限”なのだ。時間それ 자체が無限である事は間違いないが、それを消費する人間に与えられた時は有限なのだ。であるからして、それを無駄に消費する事は実に勿体ない。特に自分の様に未来のない存在は確実に使える時間は楽しく、或いはちゃんと使つていきたい。これはシユウに言われたことではなく、自分の元々の考え方だ。

ほかの人と比べれば刹那の中でしか生きられないのであれば、それを日一杯生きるしかない。

時は止まる事がないのだから。

「というわけで最近気持ち悪かつたキリトさんが更に気持ち悪くなる原因になつた話を売つてください」

「ユウキちゃんキリトに何か恨みでもあるの？」

とくにはない。ただ最近ちょっと樂しくなつてきただけの話である。あと、しばらくの間シユウに逢えていないのが原因なのかもしれない。別行動が最近割と目立つてきている為、ちよつとだけ寂しさを感じているんだと思う。なのでとりあえず戻ってきたら甘えるのは確実として、

「十万コルだすよ」

「売った」

「やつぱ世の中金ね」

ストレアの言う通り。やつぱり世の中金だ。

「キー坊の話ネ……まあ、最初に言つておくけど勿論愉快な話じやないヨ。そもそもキー坊自身割とメンタルが強いからね、アレをへこませる以上に暗黒面に覺醒させるような胸糞の悪い話だつて事を言つておくけど……まあ、金を払つてもらつたから遠慮せずに言う事にするヨ——まず始め聞くけど《倫理コード》は知つているよネ?」

「はいはーい、無理やり一方的に解除させられましたー!」

ストレアが手を上げて返答し、その姿に二人で溜息を吐く。

『《倫理コード》。それは女性を男性から守るシステムだ。ありていに言えば“性的暴行から女性を守るシステム”と言つて良い。何かのハラスメント行為に抵触する動きがあつた場合、一発で相手を監獄へと飛ばすことができるのだが、これを解除するのが《倫理解除コード》となる。女性と男性の過度の接触が可能となる——つまり



セックス行為が可能となる訳だが、稼働していない時に襲われた場合は相手を監獄へ送る事が出来ない。起動しておくことで女性は自分の身を性的暴行から守ることができるので。

ただ、それにもいくつか抜け道がある。

たとえばストレアの件がいいサンプルになる。ストレアは中身はプログラムではあるが、今現在保有している権限は女性プレイヤーと全く同じものだ。なので襲われた場合、ストレアは『倫理コード』に守られる。しかし、これによつて相手を追放する為には“手を使つてボタンを押す”必要が存在するのだ。故に自分とシユウがやつたように、手を切り落とせば発動を防げる。そして解除する場合は、

相手の斬り落とした腕を使つて解除ボタンを押せばいい。これもまた、シユウが使つた手段だ。

だから決してシステムは万能ではない。こういうシステムの隙間を使つた手段で攻める事は出来る。そして一説によるとカーディナルは“わざと”こういう隙間を残している、とも言われている。度重なるアップデートで改善されていないのが何よりの証拠なんても言われているが——個人的にはいつか、このコード自体が消えるんじやないかと思う。何故なら法律は存在しても、そんなコードはリアルには存在しなかつたからだ。

まあ、それはともあれ、《倫理コード》が話に出てくるとなると、色々と予想がついてくる。

「ま、結果から言えば《月夜の黒猫団》はキー坊の目の前で、キー坊だけを残して全滅したヨ。《倫理コード》の話をすればギルドの中にいた女子がどういう扱いをされたのかも大体想像できるだろ？ それでいてキー坊が生き残された理由が”攻略組だから”というんだからそりやあ気にもやむサ」

「つという事は《ラフインコフイン》が実行犯ね」

快楽犯罪集団——ギルド《ラフインコフイン》。それはたった一つの目的によつてのみ構成されているギルド。つまりは犯罪行為を楽しむ事。それ以外のルールは存在しない。ギルドマスターも団員達も等しく平等な犯罪者である。故に団員を死滅させまるでは絶対に消し去る事の出来ない、病原菌の様な悪意。それを設立したのはPohだ。しかしギルドマスターとして君臨してからしばらく、Pohがトップにいる事は飽きたと宣言し、今の運営方針へと変化したのだ。

基本的に《ラフインコフイン》には暗黙の了解がある。

——それは攻略組に手を出さない事だ。

攻略組は、替えが難しい貴重な戦力な上に、団結力の高い戦闘集団だ。一人欠けたら攻略が遅れる訳ではない。そんな軟弱な集団ではない。しかし、強い仲間意識はある。

一人やられたら、全員で報復するぐらいの連帯感は存在する。故に『ラフィンコ フィン』を含めた犯罪者ギルドは攻略組だけは殺さない様にしている。攻略組を殺したら最後、

攻略組と犯罪者ギルドの最終戦争が勃発するからだ。

おそらく片方が完全に死滅するまで終わらない殺戮が始まる。

「ま、つまりキー坊はそういうシヨツキングな事件があつて割と心がボロボロだヨ。ま、こんな感じだね、キー坊の事ハ。こればつかしは本人がどうケリをつけるかの問題だから待つしかないよ——同じ経験をしててもいらない連中が話しても助けにならないしネ」

予想外にどうしようもない話が出てきたことにちょっとだけ困惑しつつも、どうすつかなあ、と呟くしかやることはなかつた。