

ソードアート・オンライン
Daydreamers
牢獄に咲く花

夢の中の夢

【注意事項】

このPDFファイルは「ハーメルン」で掲載中の作品を自動的にPDF化したものです。

小説の作者、「ハーメルン」の運営者に無断でPDFファイル及び作品を引用の範囲を超える形で転載・改変・再配布・販売することを禁じます。

【あらすじ】

ソードアート・オンラインの二次創作。デスゲームと化した仮想世界をあくまでゲームとして受け止めて生きる者達の話になる予定。

基本的にハードモードでいきます。

作品の都合上かなりアンチ・ヘイト要素が強いです。また原作死亡キャラの生存及びその逆も予定してます。ついでにかなり暗い話になると思うので注意してください。

一応姉妹編としてこの作品とは正反対の方向性を求めた「楽園編」も構想中。

目次

チュートリアル	1
デスゲーム開始	22
長い夜	39
選択	60
支援組織『サーチライト』	78
旅立ち	108
ダンジョンにて	129
別れと再会	158
懇願	187
フロアボス攻略会議	209
会議の後	237

チユートリアル

軽い衝撃が体を貫き、宙へと投げ出される。ほんのり橙色に染まりつつある空と草原が二転、三転し、視界の隅に貼り付けられたように固定されたHPバーがその身を縮めてその色を警戒色イェロへと変化させた。

上下が入れ替わる風景の回転が止まり、私は音を立てて地面に落ちる。だがそのまま寝ているわけにはいかない。すぐさま面の衝撃に耐えて起き上がり、周囲の状況を確認する。

少し先で金髪を赤く染めつつある友人が剣を構えているのが見えた。その視線の先には先ほど私に見事な回転パノラマを見せてくれたフィールドボス《ブラックタイラント・キングウルフ》がうなり声を上げている。

体高4メートルを超える巨体を持つその黒い狼は周りに小型の黒狼を数匹従えており、その存在はまるで赤く染まりつつある草原に一足早く落ちた夜の染みのように思えた。

昼から夜へと移ろいつつある風景、自身の手に握られた簡素な剣。そしてこちらに向かつて襲い掛かってくる黒い巨狼。

これらはどれも現実のものではない。それは五感を通さず脳に直接情報を伝えることで現実と見間違えうばかりの仮想世界を実現可能なフルダイブ型と称されるVR技術仮想現実によるものだ。

そしてここはその技術を使った世界初のMMO—RPGソードアート・オンラインの中なのである。

迫力満点に突進してくる取り巻きの狼を一閃してポリゴンの破片に変え、次に備える。見れば友人も同じく一匹を屠ったところだった。

そのHPバーが3分の1を下回りつつあるのを見て、撤退の二文字が頭をよぎる。

もともと想定外の戦闘である。取り巻きは後一匹、ボス自体もあと数撃で沈むはずだが、こちらの消耗も大きい。こちらが落ちる前に倒しきれぬかは微妙なところだった。

だがこちらを見た友人は首を振った。どうやらここで引くつもりは無いらしい。せつかくここまで追い詰めたという思いもあるのだろう。

(まあ、いいか。乗ってみよう)

そう、気楽に決めて私も慎重に間合いを計った。一步を詰めた時に飛び掛ってきた最後の取り巻きを友人との連携で仕留め、即座にボスに対して集中攻撃をかけようとする。

だが最後の取り巻きを失った狼王は天を仰ぎ、草原に雄たけびを響かせ始めた。取り

巻きの再召喚にしてはやや長く、その音量も大きい。

今まで見た事が無いその行動に私は戸惑う。だが友人は好機と見たのか突撃を選んだ。それに釣られるように、私も残った間合いを一気に詰めるべく飛び出す。

先に走りこむ友人がその勢いに重ね、このSAOの基本攻撃システムにあたるソードスキル、その一つである「ヘスパイク」を発動した。

青白い光に包まれてさらに加速した剣の一撃は無防備に吼えるボスの左腹へと突き立てられる。

急所に攻撃を受け、苦悶の声を上げる狼王が技の反動で動けない友人に反撃するその直前。そのタイミングで斜めから突っ込んだ私が追撃を放つ。

同じスキルで突撃したその一撃は今度は狼王の右腹を切り裂いた。少し後ろまで走り抜けた私は技の反動で動きが止まるが、その頃には友人がすでに動きの自由を取り戻している。

友人に手によって至近距離から放たれる水平の斬撃、片手直剣用ソードスキル「ホリゾンタル」は狼王の急所を切り裂いてHPバーを削ると同時に、私を狙おうとした相手の行動を妨げた。

その隙を突いて今度は技後硬直時間が終了した私が別の片手直剣用ソードスキル「ヘスラント」を発動し、振り返ろうとして止められた狼王に袈裟切りの一撃を放つ。

その一撃にも耐えた狼王だったが、死に体で返した最後の抵抗もいなされ、続く友人の一撃によってしぶとく残っていたHPを全て消し飛ばされた。

一瞬の硬直の後に夕日を背に四散する狼王。それを確認し、友人と共に互いの健闘を称え合おうかとしてはたと気が付いた。

何時の間にやら草原に出現する狼型モンスターに囲まれていたのだ。

「これって、さっきの咆哮の効果？」

友人の言葉は正しいと思われた。どうやら先程の咆哮は自身の強化や取り巻きの召喚ではなく、周辺の狼モンスターの集合命令だったらしい。

十を超える狼が己たちの主の敵に向かって突撃を開始し、消耗した私と友人にその鋭い牙を襲い掛からせる。

「うーん」

気が付くと私は黒い大理石で出来た建物の一室に寝転がっていた。ここは数時間前に出立したはじまりの街、その中央に経つ黒鉄宮と呼ばれる建物の一角にある広い部屋である。

通称「蘇生の間」を呼ばれるこの部屋はベータテスト時には何度もお世話になった場

所だった。

あの後数匹を倒した時点で力尽きて、正式版SAOプレイ初の死に戻りとなった訳である。滑らかな黒い大理石の床から身を起こし、軽く伸びをする。

すると、すぐ近くで発光と共に友人が転送されてきた。だらしなく寝転がる友人を叩き起こし、あまり長居したくないこの場を後にする。

「やれやれ、あと少しで湖の町だったのに、スタートに戻るなんて」

友人がそうぼやきつつ、カップに口をつけた。広場から少し離れたこの酒場は、ベータテスト時代に利用していたときと同じ内装と味を提供している。

可もなく不可もない、無難の一言しかでない紅茶で喉を潤し（あくまでも精神的にだが）、口を開いた。

「まあ、突発的な遭遇とはいえフィールドボスを倒せたんだ、良しとするべきだろう。そもそも初めは隣村で剣を集めるだけってという話のはずが、思いつきで先に行こうなんて考えるからだ」

途中から詰問する口調になった私に対し、友人は笑って言い返す。

「いやー。マスターと会ってき、つい。先に行つて自慢してやろうかと思つて」

満面の笑顔でなかなか腹黒い事を言う。そんな友人に私はぼやきを返した。

「それで危なくなっても退かなかったのか。なんとか倒せたからいいが、できればあんな綱渡りはもう御免だぞ。今回は生産系でのんびりやろうと思っていたんだから」

全く悪びれない友人を前にそんな事を嘆きつつ、その発端となった数時間前の出来事を思い返した。

アバターの容姿にベータテスト時とは大幅な変更を加えていたため、私がこのSAOにログインしたのは正式サービス開始から十五分ほど後のことだ。

以前よりも高くなった視点と長い手足の扱いに多少難儀しつつ、私は友人との待ち合わせ場所に急いだ。

だが待ち合わせの時間から五分ほどオーバーして到着するも、待ち人らしき姿は見当たらない。

「まだ、来ていないのか?」

とりあえず、剣帯からはずした初期装備の片手剣を肩に担ぎ、来る途中で購入した皮の帽子をその柄に引っ掛けておく。

事前に取り決めておいた待ち合わせの合図である。

準備を終え、もう一度周囲を見回すが友人らしき姿はやはり見つからなかった。その

事を確認した私はしばらく待つつもりで近くのベンチに腰を下ろし、ステータス画面を開く。

インターフェイスのカスタマイズやスキルの確認を終え、取得するスキルについて思案中の時だった。突然後ろから蹴りを入れられたのは。

「誰だ!?! こんなことをするのは、……って一人しか居ないか」

待ち人の仕業と当たりを付けて振り返るが、後ろにいた下手人は想像とは違い小柄な女性プレイヤーであった。

金髪の髪を後ろに流し、色白の肌と大きい緑色の瞳が目を引き女性である。全くもって見覚えは無いが、こちらを面白がってみている表情といい、彼女の仕草や雰囲気なぜか待ち人のイメージと重なった。

「あー、もしかしてセキエイか?」

確認の意味を込めて聞くと、目の前の彼女は黒さを感じさせる笑顔と共に頷きを返して来る。

まず間違いなく本人である。ベータテスト時代の長身で精悍な青年の姿は見る影も無い。

(まさかのネカマプレイとは!)

ネカマプレイとはMMO用語の一種で男性プレイヤーが女性プレイヤーを装って

ゲームをプレイする事だ。理由は様々だが、中には他の男性プレイヤーを引っ掛けてアイテムやお金を貢がせたりする場合もある。

無論ゲームでの知り合いなのでリアルの性別は知らない。しかしある程度の交流があつて何度か話をしていれば大体検討は付く。

その予想では私より少し上の男性だろうと思つていたのだが。まあ、目の前の友人は悪戯はともかく悪質な事はしないはずだが。

そんな事を考えている私に対し、元セキエイは言った。

「そうさ、フツノ。むさ苦しいこの世界に、少々の潤いをもたらそうと思つてね。ちなみに名前はアネモネにしたんだけど、どう？」

「引っ掛ける気満々じゃないか！」

アネモネの花言葉は確か「はかない恋」である。確信犯だろうか。

「あはは、冗談だよ。名前はクリスにしたんだ。石英と近似の水晶から取ったんだけどね」

「それはそれで嫌だな、おい」

頼れる兄貴風から、小悪魔系美少女への変身である。一体何を考えているのだろうか。

今までのMMOと違いアクション要素の強いこのゲームは体格によってプレイに影

響が出る。

データの差異は無いとされているが、大きければ当然手足のリーチも長くなり、より遠くから攻撃をする事ができる。

無論小さければその分被弾面積も小さくなり、回避しやすいのだが。

ベータテスト時の経験から、このゲームは間合いの取り方が特に重要だと感じている。通常攻撃にシステムのアシストがほとんど無い上、ソードスキルの適正発動距離にも関わってくるため、戦闘の難度が高いのである。

なにせどんな攻撃でも相手に当てなければ意味はない。また体格が小さければその分距離を詰めなければならず、被弾もしやすい。

場合によっては狙う場所が高すぎて手が届かないなんて事もあった。

戦闘にリアルを求めすぎた結果、かえってストレスを感じる。あるいは間合いが図りにくくてやりにくいといった点は、月額ゲームの癖に無料の倉庫が無い、MMOのくせにPTの扱いが悪すぎるといった事柄と併せてベータテストでも不満が噴出し、真つ先に改善が望まれた部分であった。

当然、経験者のコイツもその事は知っているはずなのだが……。

(まあいいか。どうせ苦労するのは私じゃないし)

そう結論付けて、本来の目的だったフレンド登録を済ませた。とりあえず用は済んだ

しじゃあまた今度といって別れようとする。

その私の腕をクリスは掴んで言った。

「せっかくだし、一緒にどこか行こうよ。……具体的には隣村まで剣を取りにとか、どう？」

体格差を利用した上目遣いで外見美少女、中身悪魔の要請を裏の意図まで考えて、私は尋ねた。

「それはアニールの剣クエのことか。資金稼ぎ？」

次の村のクエストの報酬品であるその剣は、序盤では高い性能を持つこともあって、ベータテスト時でも人気があった。

レアモンスターから出るアイテムの納品がクエストの達成条件なので、そのアイテムを大量に集めて交換し、売りさばいて資金を稼ぐ。

大方、そんな事を目論んでいるのだと思ったのだ。

「そうだよ。今なら人も少ないと思うし。……ねえ、頼むよラッキースター〈幸運の星〉」

そういつて彼女はベータテスト時代のあだ名を呼んで拜んできた。何故かやたらとレアアイテムに縁があったこともあってつけられたあだ名である。

他にもPTメンバーのドロップ率があがる（様な気がする）などといわれたことから、〈幸運の御守り〉、〈PTメンバー運氣上昇〉などという名もあった。

そのジnkクスを見込まれ、目の前の友人やその仲間に高難度のダンジョンやクエストにベータテスト時代はよく連れて行かれたのもいい思い出である。

当時の私はレベルもプレイヤースキルもそれほど高いわけではなかったが、友人たちの高い戦闘技術と的確なフォローのおかげで攻略の成功率自体は悪くなかった。

また彼らの足を引っ張る事を良しとしなかった自身の性格もあり、己のプレイヤースキルを磨き、的確な状況判断力を身に付けるように特訓（友人談）を受けもした。

生来の要領の良さと友人を交えての訓練の成果のおかげか、テスト終盤には多少レベルは低いけどPTメンバーとして恥じない働きをすることが出来るまでにはなっていた。もともとその過程では酷い目に合わされたことも少なくは無かったのだが。

ともかく多少の恨みはあるがそれ以上に恩が勝る相手の頼みである。それに何かと金がかかる生産職を目指す私にとっては初期資金は多ければ多いほうがいい。

なので深く悩む事も無く私は二つ返事で了承する。

「それじゃあ、善は急げと言うし、すぐに行こう！」

昔の重々しい口調と重厚な低音ボイスをすっかり忘れてた友人を見て、なぜかため息が出た。

途中、立ちほだかる敵をソードスキルの連携で蹴散らして進み、目的の村ホルンカに

着いた。その時にはすでに時刻は二時を回っている。

とりあえずポーションなどを買いこんで補充すると村の一角にある家を訪ねてクエストを受け、討伐に乗り出した。

討伐目標の植物型モンスターが徘徊する森フィールドにはすでに何人かの先客がいた。彼らとなるべく重ならない場所を選別すると友人と二人で手分けして狩り始める。とにかく数を狩ってレアモンスターの出現率を上げる必要があるため、手早く片付けていく。

場所が良かったのか、はたまた私につけられたあだ名の恩恵か、一時間半ほどで求めるアイテムを9個手に入れることが出来た。

あるいは他のプレイヤーの迷惑にならない事を確認した上で破裂すると周辺のモンスターを集める特徴がある実付きを積極的に狙い、集まってきたモンスターを片っ端から友人と二人で協力して狩っていったのが功を奏したのかもしれない。

当初の予定では互いに10個ずつ得るまで狩り続けるつもりだった。しかし時間が経つにつれフィールドが混雑してきたこともあり、最後に連続でポップしたレアモンスターを仕留めて途中で切り上げることにした。

収穫は予定の半数といったところだろう。

「いやー、大猟だったねえ。おかげで笑いが止まらないよ。ハッハッハ」

ロールプレィ
キャラ作りのためにわざわざ勉強してきたというおしとやか風の言葉遣いを忘れ、欲にまみれた笑みを浮かべながら友人は言った。おそらくその頭の中ではすでにこの世界の通貨であるコルが大量に躍っているに違いない。

対してこちらは少々嫌な予感を感じていた。

運がいいほうだとは私も認めているが、だからといって不運とは無縁ではない。どちらかといえはその振り幅が大きいようでありかなり悲惨な目に合う事もある。少し気をつけたほうがいいかもしれない。

そんな事をつらつら考えながら森から村へ向かっていると、前方よりPTの団がやってくるのが見えた。

なんとなくその一団に見覚えがあるように感じて足を止める。その先頭に立つ人物を見た友人も浮かれた足を止め、私に聞いてきた。

「あれ、あの先頭の人。もしかしてマスターじゃない？」

友人の指摘を受け、近づいてきたその人物を見れば、確かにベータテスト時代にお世話になったギルドのマスターに似ていた。

よく見ればその一団の中の数人にも見覚えがあるようだ。

「ねえちよつと、声をかけて見ようよ」

はにかんだ口調と表情で聞いてくる友人だが、その目は明らかに面白がっていた。向

こうもこちらに気が付いたようだが、私も友人も二人ともベータテスト時とはまるつきり姿が変わっているのだからないだろう。

友人に任せるとややこしい事になりそうなので私から声をかける。その友人は私の背後にその小柄な体を隠し、顔だけ出して一団を伺うようにしていた。何か仕掛けるつもりのようなのだ。

「あー、すみません。私フツノといいますが、そちらはもしかしてワイルドカードのタツクさん？」

ベータテスト時代と名前は同じなのでそのまま名乗り、相手の反応を見る。話しかけられた男性プレイヤーは一瞬戸惑った表情を浮かべた後、すぐに笑顔になって返してきた。

「ああ、幸運さんか。かなりアバターの設定を変えたんだねえ。うん、かつこいいよ。つと、御免。ええ元ワイルドカードのギルドマスター、タツクです。最も僕のほうも改名してね……」

友人が私の背後からするりと抜け出してマスターの前に立ったのはその時だった。にこやかな笑みと多大な好意を顔に浮かべマスターへと話しかける。

「あ、あの。初めまして。私、クリスつて言います。フツノさんからお噂は聞き及んでおりました。これも何かの縁ですし、よかつたらこの後……」

「ていつー！」

元マスター相手にハニートラップを仕掛けようとする友人の頭を叩いてその戯言を断ち切ると、衝撃に視界がくらんでいる友人の前に立って代わりに紹介をしてやる。

「元ギルメンの〈ヘイケメン兄貴〉セキエイです。もつとも今は見る影も形もありませんが。特技は純朴な人間にいたずらを仕掛ける事。マスターも注意して取り扱うようにしてください」

「ああ、うん、分かった。危険物と同じように扱えばいいんだね」

困惑した表情を納得に変えて元マスターは頷いた。後ろで友人が文句を言ってくるが私も元マスターも一切無視する。

一応、友人も悪ふざけの相手は選ぶのだが、それでもこの対応だ。何とも器が大きい人である。だからこそ曲者が多かったあのギルドのマスターを務められたのだろう。

「ところで、マスター達はこれからクエストですか？」

プラスに加算されていく人物評を打ち切ってマスターに尋ねる。なお隣で悪戯を即バラシたことを責めてくる友人の追及は完全に無視した。

「ああ、そうだよ。何人が新規さんを拾ったから、ついでにいろいろ教えてあげようかとも思っただけ」

のほほんとした顔で元マスターは言った。見ればPTの内二人は慣れない雰囲気

キョロキョロと辺りを見回している。

おそらく彼らがそんなのだろう。あまりマスターを拘束しても悪いのでその場はフレンド登録だけ交わして別れることにした。

「君達はもう村に戻るようだけど、その後はどうするんだい？」

別れ際にマスターにそう聞かれる。そういえばクエストの後のことは特に考えていなかった。この村に生産系の設備はないしはじまりの街に戻るか。いやせっかくだからアイテムの採取をしておこうかと考える私をよそに友人は言った。

「出来る限り先に行こうかと思ってます。せっかくだからデートついでにフィールドボスの1体や2体でも倒しておきたいなあ」

前半はともかく後半は冗談であろう。とういうか私も一緒に行動する事になっていくのはなぜだ。

まあ、森での戦闘でレベルも上昇しているしボスは無理でも次の町には行けるだろう。もしかしたら生産系の設備も追加されているのかもしれないし、足を伸ばすのも悪くは無いかもしれない。

そう決めて、私は友人の言に一応の同意を示した。断るのが面倒だったということもある。

「じゃあ、後で何処までいったか教えてくれないかい。ついでにモンスターの情報とか

もあると助かるよ。お礼にハーブとかを用意しておくから。どうかな？ 良かったら頼むよ」

こちらを見ながらマスターは言った。どうやら私が以前生産系をやりたいたいといった事を忘れていなかったようだ。

確かにあの時、薬学スキルとかを取りたいとは言ったが、まさか覚えていてくれるとは思わなかった。

「いいですよ。ではそちらもクエ頑張ってください。あと体感ですが少し手ごわくなっているようなので新人さん達のフォロワーに注意を」

了承を伝え、ついでに簡単なアドバイスをして別れた。一方は森へ、もう一方は村へである。喜々として足早にかけける友人のあとを追って私も走り出した。

「その後、剣を手に入れて次の町へと向かったんだよねえ」

「ああ。そして途中でフィールドボスに絡まれてボス戦へと移行。取り巻きなんかは苦しめられながらもレベル差とスキルのごり押しで何とか勝利。しかし最後の召喚と包囲によって袋叩きにされた。まさかベータの時と徘徊範囲や行動パターンがまるつきり変わっているとはなあ。面倒なスキルも追加されていたし……」

「やっぱりベータテストとは違うねえ。システムなどのいろいろな面で酷評されたから

かなあ」

などと呟く友人に適当に相づちを打ちつつ、いい時間だしそろそろログアウトしようかと私は考えていた。

いやその前にマスターに連絡をしようか、でもまだ狩りの途中かもしれないし邪魔しちや悪いかもしれない。

そんな取り止めの無い思考をしていた時、にわか店内の一角が騒がしくなる。見ればやたらと興奮した男が二人、入り口から入ってくるころだった。

彼らは空いていた席に乱暴に座ると、話し出した。周囲を憚る余裕もないのかその声は迷惑に思うほどの音量だったが、耳に入ってくる会話の内容には聞き流せない一文があった。

「ログアウトが出来ない?」

友人も聞いたのか、顔を怪訝な表情へと変えている。見れば店内のあちこちでも彼らに注目している人が増えた。

注目されている事に気がついたのか、二人は声を落として会話を再開したため聞き取りにくくなる。

その内容を漏れ聞こうと耳をすます私の向かいで、メニューを呼び出して操作していた友人が声を上げた。

「あつ！ 本当だ。ログアウトボタンが無い」

その言葉に私もメニューを呼び出して確認してみる。だが確かにベータ時代にあった場所からログアウトを実行するボタンは消えていた。

「仕様変更か？ でもヘルプを見ても何処にあるのか記述されていないんだが」

メニューを隅々まで調べるがログアウトボタンらしきものは見当たらない。

「緊急ログアウトはどう？」

友人はナーブギア本体のメニューにある強制シャットダウンを示唆したが、私は首を振って答えた。

「駄目だ、ベータと同じでアクセスできないままだ。何度も要望が出されていたのに結局改善しなかったみたいだな」

それを確認した友人がぼやきだした。

「VR技術に初対応のMMOだからって新要素や機構を盛り込むのに積極的なくせに、基本的なところはイマイチなんだよねこのゲーム。ベータじゃ今後の改善に期待とか言っていたけど、正式サービスでもこれとか」

「世間一般の評価もVR初のMMOに対してであってMMO単体としては微妙だからな。生産系は充実しているが。まあ、始まったばかりだし長い目で見て行けばいいん

じゃないのか」

などと笑いながら会話していたが、どうも嫌な予感がしていた。メニューを調べる時間が長くなるにつれその予感も大きくなる。

友人も手は休めないがそれを見る目つきには真剣さが見えるようになってきた。いつの間にか店の中も静かになっている。

どれくらいそうしていただろうか。一通りチェックし終わって、見落としが無いかも一度確認しようとしたときにそれは起こった。

「なんだ？」

店内がにわか騒がしくなった。疑問に思っただけを見回す。すると視線の先に居た一人のプレイヤーが突如光に包まれて消失した。

「空間転移だっ！」

仲間が目の前で消えてパニックに陥る一団を見て友人が驚きの声を上げる。そして店内で次々と光の柱が現れ、そのたびに人数を減らしていった。

「なんだこりゃ」

その疑問の声が消えないうちに今度は私の足元が発光し、光が沸きあがってきた。

「フツノッ！」

焦った様にこちらに手を伸ばす友人が見える。だがその足元にも光が沸きあがって

くるのを見た次の瞬間、私の前の景色は一変していた。

デスゲーム開始

転送された先は先程の酒場から少し離れた街の中央広場であった。距離にすればほんの数メートルほどの移動だ。

見回せば石畳で舗装された広場のあちこちで光の柱が生まれ、プレイヤーと吐き出していつては消えていく。

急速にその人口密度を増しつつある広場を見ていると、近くに現れた光の柱より友人が現れた。

「クリス、こっちだ！」

声をかけるとこちらが向かうよりも先に、友人は駆け寄ってきた。すぐに私の目の前までやってきた友人は再会早々に尋ねてくる。

「一体何事かな、これ。運営の仕業とか。もしかして例のログアウト関連？」

「多分そうだろう。しかし予告もなしとか変な感じがするな」

私の返事に友人もすぐさま同意を返してくる。

「そうだよな。そもそもわざわざ集める必要なんてないし。全域にアナウンスを一つでも入れたほうがいいはずだよな。予告もなしに転移とかかなり乱暴だなあ」

確かに友人の言うとおりである。見たところすでに広場にはかなりのプレイヤーが転移してきていた。

おそらくは全プレイヤーをこの場に集めて何らかの釈明をしようというのだろう。だがそんな手間をかけるぐらいならば、現在発生中の問題の通達を発信すれば充分である。戦闘中だったり、外に遠征していたりしていたプレイヤーからはかえって反発を受けると思えない。

正式サービス初日だから誠意を見せたのかもしれないが、それにしたってこの対応は妙だ。もしかしたらかなり重大な問題が発生したのかもしれない。

友人とそんな会話をしている間に転移の波は終わり、広場はプレイヤーで埋めつくされた。おそらくSAOにログインしていたプレイヤーを全員この場に集めたのだろう。ならばその数はおよそ万にちかいはずで、相当に息苦しく感じる。

おまけに突然の転移とログアウト不能の問題についてか、かなり殺気立っているようだ。

広場のあちこちで運営に対する不満の声が上がリ、苛立ちで満たされているのを感じた私は友人に提案した。

「ちよつと人が多くて気が散るから、隅のほうに行かないか？」

「賛成。なんか危なそうだしね。いつ爆発してもおかしくはなさそう」

即座に提案を受け入れた友人は外を目指そうとしているが、人の壁に阻まれてなかなか前進できないようだ。一方私は慣れているため、そのわずかな隙間を見つけては、すいすいと抜けていく。

「なかなか便利な特技を持っているね」

後に続いた友人が感心するように言った。

「自慢できるほどのものじゃないけどな。便利ではあるけど」

異変が起きたのはあと少して広場の外周というところだった。突然空を赤の市松模様で埋め尽くし、耳障りなサイレン音と共に彼処で文字が現れて点滅しだしたのだ。

警告と告知の二文字が躍る中、広場の頭上の空が歪む。その歪みからたれ落ちるように真紅のコートが現れた。

「なにこの趣味の悪い演出は。それにあのロープはGM用アバターのものだろうけど、何で中身が無いの?」

「とりあえずアバターを出しておいたって感じじゃないよな。全員転送するぐらいの余裕はあるんだろうし。イベントか何かにしてはふざけているとは思いますが、まあ見てれば何なのかは分かるんじゃないか」

気味悪げに言う友人には賛成だが、とりあえず様子を見ておくことにする。不気味だろうがなんだろうが爆発しそうな状況を変えてくれるのなら悪くは無い。最も良い

とも思えないが。

万の視線を受け止めた紅のロープは無機質な声で語り始めた。

「プレイヤーの諸君。ようこそ、私の世界へ」

アバターが最初に語ったのは突然の転移に対する詫びでも、起きている問題についてもなかった。予想だにしなかった言葉に一瞬広場が静まり返る。

だが紅のロープは気に留めず淡々と言葉を続けた。

「私の名前は茅場 晶彦。今やこのゲームをコントロールできる唯一の存在だ。」

その言葉に友人が私のほうを向いて小声で聞いてきた。

「誰？ 茅場何とかって？」

「知らん。どつかで聞いたことがある気がするが」

小声で会話している間にも茅場と名乗ったアバターは説明を続けていく。ログアウト不能が本来の使用であること。外部から無理に解除しようとすればナーブギアに搭載された機能で脳を焼かれる事。脱出するにはこのゲームをクリアする事などが語られるたび、広場のあちこちから悲鳴が上がる。

私も友人も小声で会話を続けながら、その一語一句に集中していた。だがしだいにこみ上げてくる感情を抑えるのに多大な労力を割くようになっていく。

「……………なにこれ？ ふざけてんの」

「落ち着け。いかれた狂人の言う事だが、とりあえず話を聞いておこう」

HPが0になった瞬間にこのゲームからも現実からも退場すると聞かされた友人は押し殺せない怒りと共にその言葉を吐き出した。全くもって同感だったが、今は奴の話聞き逃さないように意識を集中する。

怒りに身を任せるのは全て聞き終えてからでもいい。

(開放の条件は百層クリアか。前提として一度も死亡出来ないとなるとこれは……)

得た情報に重要度を付けて、まだなんとか冷静さを保っている頭の中で整理しながら考えをまとめる。しかしどう考えてもロクでもないことにしかなりそうになかった。

やがてゲームの説明を終えた奴は最後にプレゼントがあると云ってアイテムストレージの中を見るように言った。

「どうする?」

はつきりと不信感を露にした友人に対し、少し考えてから答える。

「見てみよう。今のところ悲鳴も上がってないし、それほど危険は無いはず」

だが警戒を持って呼び出したのは何の変哲も無い手鏡であった。少々拍子抜けしながらそれを見ていたが、突然、辺りを光が包む。

「おのれ、茅場何とか! やっぱり罠か。時間差とは卑怯な」

などと知った声が聞こえたがそれを確かめるよりも早く変化は完了していた。

一瞬にして視界が低くなり、前にいたプレイヤーのつむじを見下ろす光景が一転して肩を見上げる高さになった。

変化に慌てて覗き込んだ手鏡に写っているのは長身の男性ではなく、平均よりも背が低い世界で一番見慣れた男子の姿。すなわち現実でナーブギアを装着して布団に寝ているはずの自分の顔であった。

「ネットで顔バレとか、やる事がえげつなき過ぎるだろう！」

混乱のあまりどこかずれた感想を声に出しながらも、周囲を見回す。先程までとは男女比もイケメン率も大幅に変化した広場は、今では別の混乱が渦巻いている。

「……、これは参った」

聞いた事のない低く透明感のある声が隣から聞こえてきた。友人がいるはずの隣を見るが顔が見えない。視線を上に向けると見覚えの無い女性がいた。

短く切りそろえられた髪を長く伸びた指でいじりながら、困った表情で辺りを見回している彼女は可愛いというよりもかっこいいという形容が似合う美女である。

無骨な皮装備と合わせてまさに男装の麗人といった感じだった。

その彼女は視線を下にずらし、私の姿を認めると何故か軽い笑いを浮かべてきた。その苦笑とも微笑とも取れる笑いは紛れも無く友人のものである。

（あれ、女性？ しかもカツコイイ系の。コイツ、男性じゃなかったのか。……いや、深

く考えるのはよそう)

とりあえず苦笑を返しながらもそのことについては触れるべきではないと即座に決意する。色々過去に幾度と無くかわした馬鹿話(女性には聞かせたくないものも多数)をした事実もついでに封印しておく。

何か言いたげな友人を自己保身も兼ねて手で制すると、ひとまず上空を示して赤フードに意識を集中するように提案した。友人もそのことに異論は無かったのか特に何も言わずに切れ長の目を上へと向ける。

その間にも淡々とした口調で赤フードは言葉を続けた。この状況こそが望みと言った彼は最後にチュートリアル終了と哀れなプレイヤー達の健闘を白々しく述べて姿を消す。

それが長く続く事になるゲームの始まりであった。

チュートリアル終了と死を賭けさせられたゲームの開始を宣言した赤フード、茅場が姿を消した後、広場を埋め尽くしたのは混沌だった。

悲嘆にくれ、地面を見つめて動かない者。感情のままに泣き、叫ぶ者。まだ事態を信じられないのか愛想笑いで周囲に見当違いの質問をして回る者。覚悟を決めた顔で広

場を出て行く者。そして……。

「ふざけんな！ こんなクソゲームになんぞ付き合つてられるか。とつとどこから出しやがれ！」

「何が、私のゲームだ！ 夢は寝てみるだけにしろや！」

「そうだ、そうだ！ ちゃんと面出してもう一遍ほざいてみやがれ！ このビビリが！」
そして、アバターが消えた上空を睨んで拳を上げ、怒りのままに叫ぶ者達である。

思いつく限りの罵倒を心の底から湧き出す怒りの衝動に乗せて空へと解き放つ。それはこの事態を引き起こした茅場何某への否定であり、奴が宣言したデスゲームの否定であり、そして奴が作ったこの世界への否定でもあった。

しかししばらくするとその怒りの声も少なくなっていく。相変わらず怒りは心の中で渦巻いているのだが、それを乗せる罵りの言葉が尽きてきたのだ。

空転する怒りが冷やされれば、己の語彙の少なさを嘆くべきか、それとも他人を罵倒する言葉の貧弱さを喜ぶべきかと言ったことを考える冷静さも戻ってくる。

隣の友人はと見るとこちらはまだ元気に怒りと罵倒の言葉を投げかけていた。その豊富なバリエーションと人を射殺せそうなきつい視線でもって長身の美人が本気で相手を罵るその姿は、まるで鬼のようだ。

心なし距離を取ったが、友人はそれに気が付かず怒りの声を上げていた。

もし言霊とやらがあれば数百回は呪い殺して地獄に叩き込んでもおつりが来そうなほどの叫びが放たれているが、現実ならばいざ知らずそもそも0と1で構成されたこの仮想世界にそんなオカルトめいた物があるはずが無い。

先程アバターが言ったようにこの状況をも観察しているならこの光景と声によつて気分を悪くするぐらいは出来るかもしれないが、奴が見ているという期待はできないだろう。

そう考えるならばこの怒りも叫びも無意味なものかもしれない。だが思いつきり衝動に任せて沸き起こる感情を解き放ったおかげか、ある程度は落ち着いて思考する程度の余裕は戻ってきた。

他人を罵倒して精神の安定をはかる行為は決して褒められたものではないが、まあ相手も相手だしかまわないかと自分を納得させる。

それに多少なりとも嫌がらせにはなつたはずだと信じることは決して無駄ではない。とはいえ、いつまでもここでこうして怒りの声を叫び続けているわけにもいかなかった。すでに日は落ちてきているし、刻一刻と闇が強まっている。今夜のねぐらを確保するためにもそろそろ次の行動をしたほうがいいだろう。

まだ語彙の尽きない友人を促し、混乱に満ちた広場を後にする。まずは落ち着いて今

後のことを考えられる場所に行こうと、先程強制退去させられた酒場に向かった。

「さて、どうしようか？」

怒りで熱せられた心と頭を何杯もの水を飲み干すという行為でようやく冷やした友人は言った。私に対する問いかけと言うよりも、自分の思考が思わず口から漏れた感じだ。

だが先程打って変わって静かな店内にはその声は思いのほか大きく響く。

半数ほどのテーブルが埋まっているため、酒場の人口密度は決して低くは無い。しかしその誰もが顔を突き合わせて小声で話している。

まるで盗み聞きされるのを嫌うかのようなその雰囲気は重く、この先に待ち受けているであろう困難と悲嘆を象徴しているかのようだった。

だが目の前の友人はその雰囲気には待たなく毒されずに、普通に話しかけてきた。

「なあ、フツノ。君の考えはあるか。ああ、茅場が憎いとかは別で」

ここに来るまでに互いの容姿の変化については関わりがないという暗黙の了解がなされたためか、友人が接してくる態度も先程までと変わりなかった。

代名詞が君に変わった事を除けば、ベータテストでイケメン兄貴と呼ばれていた頃の

言葉遣いに近く、どうもこれが友人にとつてのこの状況での在り方らしい。

「それは、今後どう動くってことか？」

それに習って私も同じ対応をすることにした。現実の私に比べればぶつきらぼうな物言いだだが、現実の容姿に強制変換させられてしまったこの状況でも、せめてもの抵抗としてキャラ作りを崩したくは無かったのだ。

「ああ、そうだ。奴の言ったゲームクリアを目指すのか、それとも助けが来るのを待つのかってことさ。」

先程まで罵声を吐いていたとは思えないほどの落ち着き振りを友人は見せた。切れ長の目にかかったしつとりとした前髪を払い、物憂げに飲み物を口にするその姿はなかなかの様になっている。だが容姿はどうであれ、中身はあの友人である。見た目には騙されない。

「はつきり言わせて貰えばゲームに乗るつもりはない。それに救援を待つ以外に方法はない、と考えている」

そんな感想は口には出さず、代わりに私は先程出した思考の結論を告げた。その言葉に友人は訝しげに反応を返す。

「へえ、随分と結論が早いな。それに奴の話では救援はこないと言っていたが？」

当然の言葉だが、首を振ってその言を否定した。

「それはない。内部からだつたら奴の言ったとおりのクリア方法しか脱出する術は無いだろうが、外部からだつたら解決方法は無数だ。いくら奴がこの仮想世界で神を名乗ったところで現実ではただのイカレた一人の狂人にすぎない。まさか一人一人実際に見て回るわけでもないし、監視用のプログラム相手ならいくらでも誤魔化しはきく」

SAOもナーブギアも市販品のため解析は可能だろうし、こんな事件を起こしておいて社外秘もなにもないだろう。それこそコードに一つに至るまで徹底的に解析されるはずだ。

奴自身は分解も手を加えることもできないと言っていたが、所詮は融通の利かないプログラムのことである。偽信号やダメージデータなど騙す方法は容易に思いつく。他にも茅場本人をとつかまえて吐かせるなり方法は色々とありそうだ。

人命がかかっている以上は慎重第一になるだろうから流石にすぐとはいかないだろうが、それでも放置されるほど小さい事件でもない。時間はかかるが脱出は可能だと私は見ていた。

まあ最低でも数ヶ月はここに閉じ込められるだろうから苦勞して入った高校も入学一年目にして留年決定だろうし、悪くすれば退学である。放任主義気味の両親にも心勞をかける事になるだろうし、最近体調の良くない祖父の事も気になった

来月に予定していた彼女とのデートも中止だろうし、その埋め合わせにかかる労力は

考えたくない。そういえば今日あったはずの友人の告白の顛末も気になる。他の連中と共に色々とアドバイスをしたのだが上手くいったのだろうか。

ずれ始めた思考を戻そうと飲み物に口を付ける。やっぱりまだ平静ではないようだ。仮想の世界ではあくまで気持ちだけが、精神を静める動作に変わりは無い。

杯の中身を飲み干した友人が新たな飲み物を注文してから私に向き直って言った。

「成程、まあ一理あるな。でもクリアのための手段は多いほうがいいんじゃないか？」

黙って待つのは性に合わないのだろう。友人はそう言ってゲームの参加については考慮するように言ってきたが、あいにくその答えもすでに出ていた。

「それは止めたほうがいいだろう。はつきり言ってその選択は、死に行くのと大差ないと思う」

「どう言う事だい？ まあ薄々は分かるような気もするけど」

思い当たる事があったのか友人もその意見については否定はしなかった。それを確固たるものにするために私は言葉を続ける。

「そもそもさっきの現実世界の対応のように、奴の言う事すべてが信じるに足るとは思えない。だまし討ち同然に死を賭けたゲームに強制参加させるような輩だ。いざクリア条件を達成しても反故にされるかもしれない」

思わず強くなった語気を和らげるように飲み物を呷りつつ、自身の見解を話し出す。

「仮にクリアしたところで与えられるのはこのゲームからの解放だけだ。命がかかったゲームにしては奪ったチップと返すだけ。随分とお粗末な報酬じゃないか。」

「確かに。これだけの事をしてにおいて報酬もナシというのは気になるかな。」

「それにゲームに不参加でもペナルティについては話してはなかった。これだけでもあのゲームは私達を上手く踊らすためのエサに過ぎないと思えない。ただ観察したいただけとのたまっていた開催者のあの言葉にいったいどれだけの信憑性があると思う？」

先程の奴の話の思い出しながらの言葉だ。

あのアバターはこの状況こそが自身の望みであると言った。つまり奴の言葉通りならばこの世界は実験動物自分達を閉じ込めて観察するための牢獄^{ケージ}でしかない。

奴にとってはその程度の価値しか持たないであろうプレイヤー相手にわざわざ褒美をくれたりなぞするだろうか。

「結局奴にとつては私達は代えの聞く存在でしかない。だからこそ方に近い数を集めたんだろう。そいつらが上手く踊ってくれたから開放しようなんていうやさしい奴なら、そもそもこんな事件なんて起こすわけがない」

そこまで聞いていた友人は少し考えると聞いてきた。

「つまりあれか。君は茅場が全く信用出来ないと？」

「全くじゃない。命がかかっていると云った事は流石に嘘じゃないだろう。だからこそこうしてまだ解放されていないのだろうし。だが全てが奴の言ったとおりとも思えない。今のところは奴の話だけが唯一の情報となっているが、だからこそ迂闊に全て正しいと信じるのは危険だ」

否定はして見せたものの、友人の言葉は本心を射ていた。結局のところ、私はこのS AOも茅場も何一つ信用していないのだ。

未だ完全にバランス調整もされてないであろうゲームにだまし討ち同然に生を賭したゲームに参加させるゲームマスター。これで一体何を信じろというのか。

「第一、このゲームが本当にクリアできるかも疑わしい」

私の言葉に友人は目つきを鋭くしてその続きを促した。

「正式サービスを開始したばかりでバランス調整も不十分とか、そもそも死に覚えなしのMMOなんて正気の沙汰じゃないって点は置いておく。だが仮に攻略を進めるとしても死というペナルティがかかっている以上その攻略には時間がかかる安全第一のチキンプレイに徹するしかない。」

「まあ、そうだろうね。本当のデスペナルティとくれば、いくらなんでも普通のゲームよりなプレイは出来ないよ。君のいうとおり、石橋を叩いて、叩いて、叩きつくしてから渡るような攻略になるだろうね。」

「だけどそんな方法じゃ序盤、中盤はともかく終盤には絶対詰まるのは明白だ。当面の指針になりそうなベータの情報も昼間の事を考えれば何処まで当てにできるのか。口々に情報も無い上にやり直しができず、ペナルティも重い。こんなんで本当にクリア出来ると思うか？」

そこまで述べて改めて結論を告げる。

「高いリスクばかり目が付く割にリターンはイマイチ信用できない。乗る、乗らないが自由ならこんなゲームに命をかける気は、全く無い」

ついでに言えば強制されたゲームなんぞ願い下げである。それが原因で命を落とすにしても、納得できないクソゲーに命を散らすよりは数倍マシだ。

いくらゲームが好きだからとはいはいえ、まだ始まったばかりのこのSAOに命を賭けたいとは到底思えなかった。

知らず知らずの内に語気が荒くなっていった私の話を聞き終えた友人は静かに言った。

「成程、一理ある。だがゲームに乗らず、救援が来るまで待つなら、その間は一体どう過ごすつもりだい？」

友人のその言葉に水を一杯飲んでから答えた。

「死なない事を第一に考えて、とりあえず当初の予定通り生産でもして暇でも潰すか。最近ご無沙汰だった釣りに興じるのも悪くないな。ただその前にまず情報収集だろう。」

昼間のようなことがあるし、何処に落とし穴が潜んでいるのを知らずにいるのも危ない」

とりあえず今後の私の方針は決まった。しかし目の前の友人はどうするのか、尋ねてみた。

「そうだな……」

少し考えてから友人は答えた。

「私も奴のゲームに乗るのは止めておこう。他人に踊らされるのは好きじゃないし、つまらない事で命を落とすたくも無い。せっかくだから協力しようか。情報も素材収集も人手は多いほうがいいだろう？」

私と同じような行動の指針を決めた友人は善は急げと言って私を急かして店を出た。すでに今夜の宿は確保済みなので、とりあえず日が変わるまでの間に街中の情報を拾ってみよう、と言う事になったのだ。

時刻は午後七時。混迷の夜はまだ始まったばかりであった。

長い夜

「確かに頼んだ品は全部受け取ったよ。お礼にこの釣竿をあげよう。古いけどまだ十分使えるはずさ！」

そう言って爽やかな笑みと共にNPCが釣竿を差し出してきた。それがストレージへと格納されたのを確認し、その場を後にする。

頭の中のリストにチェックを入れながら、私は記憶を反芻して覚えているクエストを探った。

酒場を出た後、私や友人は手分けして道端や辻に固まって話している集団に混じってその会話を聞いてみたりしながら、いくつかのクエストをこなしていた。

実際にクエストを受け、それをベータテストの時と比較してどれ位の差異があるか確かめようとしていたのだ。

ただし実際にこなしたのは手持ちで足りる納品系やアイテム等を届けるお使い系のクエストが中心で、夜間に街の外に出る討伐系は一応受けるだけで即座に破棄していた。

無用の危険は避けたかったし、スタート地点の街だけあって討伐系以外のクエストも

豊富だったからである。

最も私も友人もいくつかのスキルの習得やアイテム、経験値の取得といった事前に目をつけていたクエストぐらいしか覚えていなかったため、記憶の中にあるクエストのリストを埋めるのに時間はさほどかからなかったが。

大体二十ほどのクエストをこなしてみても分かったのは、〈製薬〉や〈針子〉などスキル習得やお使いなどのクエストなどは基本的にベータ時のままだったが、納品や討伐など一部のクエストでは必要なアイテムや討伐モンスターの種類や数に変更されていたりするなどの差異があった。

結果としてベータの知識を頼りにするのはやはり危険だという事のはっきりした。

「大体はベータと同じだが、比較的難度が高めのクエストのほうに変更されている傾向があるな」

分かった事は雑貨屋で購入した羊皮紙に書き込みつつ、街中を回る。おそらく友人も同じように別の場所で調査を重ねているはずだ。

その友人から緊急のメールが届いたのはちょうど道端にたむろしているプレイヤー達に混じり、その会話を聞いている最中であった。時間をみれば午後8時も半ばを過ぎ

たころだ。

合流予定の時間にはまだ大分早い。慌ててメールを開いてみればそこに記されていたのは簡潔なメッセージのみだ。

「……、『至急展望台に來い』だと、何かあったのか？」

とりあえずその文面にしたがって街外周部に設けられた展望台へと向かう。嫌な予感に歩みは自然と速くなった。

このSAOの舞台、アインクラッドは虚空に浮かんだ百層からなるとされる城である。その最下層にあたる第一層は直径約十キロと、SAO内で最も広大なフィールドに設定されているらしく、その内部には森や湖、山や溪谷といった様々な地形が盛り込まれていた。

ここはじまりの街はその端にあり、層外とも接しているその外周にはいくつかの展望広場が設けられていた。

友人が私を呼びつけたのはその内の一つ、最も大きい広場だ。外側に大きく張り出したその石畳の広場の向こうには、暗く染まった空と、底を見通せない闇が広がっている。

広場の入り口に近い場所に立っていた友人はすぐに私を見つけて駆け寄ってきた。

「待たせた。一体何があったんだ？」

私の問いに友人は答えず、代わりに広場の中の人だかりを目で示す。

「あれは、何の騒ぎだ？ けっこうな人数が集まっているが」

さらに尋ねる私に友人は肩をすくめて今度は言葉を返した。

「脱出する方法がある、いやないって話さ。知らせたほうがいいと思ってメールした」

その『脱出』というキーワードに、私は思わず視線を友人からその集団の中心へと向ける。そこには痩せ型で小柄な剣士と槍を背負った長身の優男がいた。どうやらこの二人がその脱出方法について話しているようだ。

友人に誘われ、その人だけに分け入る。会話を一語一句聞き逃さないような位置を確保した上で、その議論に耳を傾けた。

どうやら脱出方法を主張しているのは剣士のほうで、それを槍使いが諫めている構図のようだ。本当にここから脱出できるならば試してみたい。

だがその詳細を知るにつれ私の興味は次第に疑念へと変わっていった。

「ここから飛び降りればHPをゼロにせずログアウトできる、か。そう言えば確かにベータだとそんな事もあった気がする。だがそれは……」

剣士の男の話を聞き、ベータテストのときに誰かから聞いた話を思い出す。確かそのときにはこの層の下に落ちるとHP半減で直前までいた場所に戻されてから、ログアウトの選択が出てくるらしかった。

高所恐怖症気味の私にとっては、いくらゲームだろうと層外へと飛び降りをする気にはなれなかったため半分聞き流していたのだが、おそらくあの男もその事を知っているだろう。となれば私や友人と同じベータテスターの可能性が高く、それなりにこのS A Oについての知識を持っているはずだ。

彼は次第に集まってくる観客にも気にも留めず、己の主張を続けた。内容としては私が二時間ほど前に友人に語った考えと相違ない。つまり茅場の言う事はハツタリであり、この方法ならばHPを確保したままその真偽を確かめられるということだ。

「なるほど。外部からの情報遮断が成されているなら、それが本当かどうか確かめる術はない、か。要は私達にそう信じさせればいいだけなのだから、わざわざ本当に脳を焼く必要もなしと言う意見には頷けるかな」

友人が感心するように言った。確かに私もその意見は一理あると思うが、彼と言いつ争っている槍使いにとつてはそうではないようだ。

「第一いくら茅場昭彦がナーブギアの開発者だからってこんな危ない仕様をそのまま市販なんて出来ると思うのか！ 脳への出力なんて真つ先に安全性が確認される部分だぞ！ それに市販されてから一年も経っているんだ。本当にそういった危険性があるなら、とうの昔に誰かがそれを指摘しているさ」

「落ち着いてください。そもそも開発者だからこそ、こんな事態を仕組めるんじゃない

ですか！ 確かにあなたの言うとおり、今の私達には奴の言葉の真偽を確かめる事は出来ないけれど、もしそれが本当だったら死ぬんですよ！ あなたの言うのも奴に良識あればこそで、こんな事態を引き起こした奴にそんなものを期待するのは危険です。」

そう声高に告げる剣士に対し、宥めるような論調で槍使いは返した。そのやり取りを聞き、ようやく元凶について思い出す。

「ああ。どつかで聞いたことがある名前だと思っていたが茅場つてあのナーブギアの開発者だったのか。特に興味がなかったから知らなかった」

ナーブギアが発売されたときは部活や高校受験の方に意識を割かれていたので記憶が薄い。今私が現実で被っているのも購入したのではなく、昨年末に息抜きに参加した何かのくじ引きで当てたものだった。

そもそもこのSAOのベータテストに参加したのも高校入学後に知り合ったゲーム好きの友人に頼まれ、一緒に出したベータテストの抽選に受かって興味を持った事が切っ掛けだ。

私を誘った友人も運よく抽選に当たったのだが、残念ながら合わなかったらしく付加されていた購入優先権で得た正式版もとつとネットオークションで売っていた。

儲けたぜ、といって笑っていたが彼だが、今頃は大層青くなっているだろう。まあ現実にいる彼のことより虜囚となった私のほうが遥かに不味い状況なのだ。

脱線した思考を元に戻し、私は熱量を増している議論へと注意を向ける。すでに互いの主張はなされ、もはやそれをぶつけ合うだけのものになりつつある。

「話は分かったかい。慎重派の私としては槍使いに味方するが、君はどう思う?」

友人がこの議論について意見を聞いてきた。どうやら私の見解を知りたいらしい。慎重派と言うところに引っかけかりを覚えたが、とりあえず考えをまとめて口に乘せる。

「そうだな。さつき言ったとおりあの盾剣士の言う事も一理ある。それにベータのときはそういう仕様だったと聞いたこともある。だが今もそうだとは限らないし、何より失敗したときのリスクが大きすぎる。……やっぱり無しだ。別に無理をして結論を出す必要も無い。安全第一で地道に救援を待つ方がいいだろう」

奇遇にも槍使いが似たようなことを言って反論していた。見れば周囲を取り巻いていた人垣の多くもどちらかと言うと慎重に重きをおく槍使いの主張に賛同するようだ。

その雰囲気負けじと剣士も己の考えを主張するが、周囲を味方に着けつつある槍使いに押されきみである。

「……少しやばくないか?」

「ああ、ちよつと頭に血が上りすぎているように見える」

視線の先で大きく息をしながらも声を盛んに張り上げて己の意見の正しさを主張する剣士の顔は焦りで歪んでいた。その顔に余裕の二文字は全くない。

形勢不利な議論と増え続ける観客の視線によって刺激されるプライド。それらが産み出す熱が彼を縛り、この場から引く事を許さないのかもしれない。

それに気が付いたのだろう。のつぼの槍使いが場所を移そうと提案した。

だがすでに議論の熱は彼の冷静さを十分奪っていた。そして議論相手のその対応は剣士はかえつて最後の一线を越えるに足る衝動を起こしてしまう。

「ああ、分かった、分かったよ！　こうなったら俺自身で証明してやる！」

突然、剣士は激情のままそう告げると槍使いの男を押しつけて走り出した。その先にあるのは転落防止の柵と既に日も落ちて久しい暗い空、そして底の見えない深い闇だ。

あつげに取られる人々を掻き分け、置き去りにする剣士の目的を理解したのだろうか。すぐに体勢を立て直した槍使いがその背を追いながらも叫ぶ。

「駄目です！　誰か、誰か彼を止めてください！」

その声に私や友人のほか、数人が剣士を追って観客の中より走り出していた。だが騒ぎを聞いて集まった人の群れが壁となつて立ちはだかる。

剣士が走り出した方向とは逆にいた事もあり、すぐに距離を詰めることができない。

立ちはだかる数人を高い敏捷力と慣れた身のこなしでかわしたその剣士は、すぐに広場を横断した。そして外を隔てる手すりに取り付くと、一気にその体をその上へと引き上げる。

今にもその外に落ちようとする彼に一番近いのはすぐに追従した槍使いだが、それでもまだ数秒では詰められない距離が残っている。

私や友人他はさらにその後方にいて、到底彼が手すりを乗り越えて身を投げる前に辿り着くのは間に合いそうも無い。

このままでは不味いと判断したのだろう。槍使いが最後の望みとばかりに悲愴な叫びでもって引きとめようとする。

「待って、待ってください！ 早まっては駄目です」

その叫びに剣士は一時、振り返るが、ただ焦りと悲哀の入り混じった声で答えるだけだった。その口調は弱弱しく、先程の議論にあつた熱と強さはもう欠片も感じられない。

「……駄目なんだ。明日は大事な日なんだ。次はもう無いんだ。……だから、行くしかないんだ！」

その言葉は必死の形相で迫る槍使いに向けられたものではなく、彼自身に向けられたものであつた。諦観と絶望が混じつたその言葉を最後に、剣士はその身を虚空へと投げ出した。

「ああっ!？」

槍使いが手すりにようやく辿り着いたのは剣士がその視界より消えた数瞬の後だ。

身を乗り出してその身体を掴もうとする手を伸ばす槍使いだが、その手はただ空を掴むのみだった。

それでも諦めない槍使いは大きく手すりの外へと身を乗り出し、手を伸ばす。今にも落ちようとするその身体に取り付いたのはようやく追いついた私や友人他数人であった。

数を頼りに暴れる槍使いを広場の内へ引き戻した後、手すりの外を覗き込む。

だがそこにあの剣士の姿はなく、ただ底の見通せぬ闇と泣いているような笑い声が響いてくるだけであった。それもしばらく後には途絶え、辺りには静寂が戻る。

その熱が去って静かになった広場に残されたのは、未だに事態を把握できない大半の観客達と、理解しながらも間に合わなかった私や友人を含む十数人。そして呆然とした表情で座り込む槍使いの男だけだ。

私や友人の視線は広場の中心へと向けられていた。もしベータテストと同じならば、そこにあの剣士が現れるはずだったからだ。私や友人の他にも何人かが同じ場所を注視しているが、彼らもおそらくはそのことを知っているベータテスターなのだろう。

だがそこにあの剣士が現れる兆しは一向にない。その代わりに状況に追いつき始めた人が増え、ざわめきが増すだけだった。

「おい、待て。何処へ行くんだ!？」

突然槍使いの男が立ち上がって走り出した。戸惑う障害を掻き分け、跳ね飛ばして広場の外、街の中心へと向かっている。

「追おう」

私の言葉よりも早く友人は駆け出していった。すぐ後に続くのは私だけではない。およそ20人ほどが槍使いを追って広場から飛び出す。

「どこに向かっていると思う?」

速度を上げて槍使いの背を視界に収めた後、併走する友人へと問いかける。私の言葉よりも早く駆け出した友人には何か心当たりがあるのだろうかと見当をつけたからだ。

その問いに友人は少し逡巡したのち、短く答えた。

「さつき、街で〈黒鉄宮〉の噂を聞いた。もしかしたらとは思いますが……」

見れば確かに槍使いはその場所を指しているようだった。道行くプレイヤーも視界に入らないかのように走る槍使いとその後ろに続く2、30人ばかりの集団。奇異な目で見られるその追いかけてことが終了したのは間もなくの事だった。

「目的地はお前の言った通りか」

そう呟く私の視界の中、槍使いは速度をさらに上げてその長い階段を一気に駆け上

がった。内部に飛び込むと方向を変えてつい数時間前に私や友人が出てきた広間、すなわち蘇生地点へと駆け込む。

数時間ぶりに見るその場所には変化があった。部屋の中央に大きな黒い石碑が重々しく雰囲気を纏って居座っていたのだ。その表面には無数の文字が刻まれている。

槍使いはその目前で急停止すると、落としかれなかつた勢いで体勢が崩れるのにもかまわずにその両の目を石碑の表面に向け、必死の形相で何かを見つけ出そうとする。

その姿には確認したい衝動と、見たくない気持ちの葛藤が見てとれる。

気になって私も石碑へと意識を向けた。そしてすぐにその石碑の表面に何が刻まれているかを理解する。一步引きつつ、私は傍らの友人へと問いかけた。

「この石碑は……」

その言葉に友人は答えず、ただ軽く頷いただけだ。その表情にはやりきれない思いが浮かんでいるように見える。

やがて槍使いは石碑の上のある一点に目を止めると、動きを止める。そして顔はそのままに崩れるようにその場に膝をついた。

感情が振り切れて無表情となった顔と視線の示す先を追い、私や友人他、この場に來た者達全員がそこに刻まれているものを読み取った。

そこに刻まれていたのはおそらく先程広場から身を投げたであろう剣士の名前らし

き文字列と、「高所落下」の単語、そして少し前の時間を表す数字。

そしてそれが何を意味しているのか、それを理解しない者はいなかった。

誰もが言葉を発せない空気の中、槍使いの嘆きだけが、ただ冷たい石碑へと投げかけられている。

本日三度目の来訪となった酒場はすでに人もまばらであった。時刻はすでに十一時を回っており、今も少し離れたテーブルで会話していた一団が議論に疲れた表情で、外へと出て行くところだ。

一般的なMMOならば人も増えてこれからが本番となる時間であったが、今は皆ねぐらに戻って明日からの事を考えているのかもしれない。

VR技術とはいえ、それを見せているのは私達の脳である。機械と違って当然休まずにはいられない。

ふと見れば友人があくびをかみ殺しているところだ。かくいう私もさつきから眠気が少しずつ意識を侵略しているのを感じている。

できれば確保した宿に行つてこの身を寝台に委ねたいのだが、まだ私も友人もその欲求を受け入れる訳にはいかなかった。

「……、ありがとうございます。おかげで少し落ち着きました」

そういつて対面に座る私達に頭を下げたのは先程の騒動の中心にいた槍使いであった。その顔には後悔と悲嘆に影が落ちている。

あの後、石像のように動きを止めた槍使いを放って置く気にもなれず、私と友人はひとまず彼をこの店へと連れてきた。一緒に外周から追ってきた一団も、その半数は男を連れてくるのに助力してくれ、今も近くのテールから成り行きを見守っている。

「いや、結局見ていることしか出来なかった。だから礼を受ける資格もない」

「そうだね。だから頭を下げなくてもいいさ。ええと……」

気遣いの言葉が見つからず、短くぶつきらぼうな物言いになった私に途中でかける言葉を見失い語尾を濁す友人。何と言えばいいか分からず無難な受け答えしか出来ない私達に、少し落ち着いた表情で槍使いの男は口を開いた。

「カインといます。いえユザン、彼を止められなかった私が悪いのです。あそこまで熱くなるべきではなかった」

力の無い口調であったが、一応受け答えはしつかりしている事から自暴自棄になったりはしていないようだ。今も表情は暗く心の内の後悔も顔に出ているが、先程までの苦悶と嘆きの彫像のような状態に比べれば遙かにマシだった。

油断は出来ないがとりあえず一山超えたと感じ、ほっと心の内で胸を撫で下ろす。

自分を善人という気は無いが、だからといってあそこまで危うい人を放っていられるほど強くも薄情でもない。それは周囲で見守っていた人も同じなのか少し張り詰めていた空気が緩んだ気がした。

見れば目の前の男カインもその雰囲気を感じ取ったのか申し訳なさそうな表情を浮かべて目の前の飲み物に手をつける。先程私が注文しておいたお茶だ。この世界では文字通りの気休め以上の意味は無いが、無駄ではなかったらしい。

そのことは彼の顔がわずかに覗かせた、ほっとしたような表情から分かった。

律儀にも礼を言ったカインはしばし、手の中の紅い水面をじっと見ていた。波紋の無い水面に映った自分の顔をただ眺めているだけの様子にはまだ安定と余裕の文字は見つからなかったが、それでも周囲の気遣いにも目が向けられるようになったのはいい傾向だと思われた。

しばらくの自問自答の後、カインは先程の騒動についてポツリ、ポツリと話し出す。興味はあったが、無理に聞きだすつもりは無かった。

だがおそらく他者に話す事で先程の一件に対し、ひとまずの心の整理をつけようとしているのだろう。ゆえに私も友人もそれを遮るような事はせず、ただ黙って聞き役に徹した。

議論の内容から薄々と察していたがやはり発端は今後の方針を巡っての事だったら

しい。慎重に事態を見定めようとするカインと、早急な脱出を図ろうとする剣士、ユザン。

カインがフィールドの外で戦いの要領を掴めず、モンスターから逃げ回っていたところを見かねて助けてもらった事が切っ掛けで行動を共にしていたようだ。

ユザンと気があったカインが彼に色々教わりつつも交流を深めていこうとした矢先にあのゲームが始まる。考える方針は違うが、かといって互いに無視できるほど薄情になれなかったのが先ほどの一件に繋がったらしい。

冷静に考えればやはりカインの方に分があるように感じるが、どうやらユザンは何やら現実のほうで外せない用事を数日後に控えていたらしく、それが焦りとなってあの行動に出たのだろうと言う事だった。

相手の危険な行動を無視できずに意固地になり、自分が理で持つて追い詰めた事がかえって彼の背中を押すことになってしまったのだとカインは項垂れた。

「私が悪かったんです。私の一言が彼を余計追い詰めてしまった」

そう言つて声を詰まらせるカインに対し、私はきつぱりとそれを否定する。また危険な状態に戻られては困るので強い口調でもって言葉を放った。

「いいや、そんな事はない。悪いのはこんな状況を仕組んだ茅場ナントカに決まっている。奴がこんなふざけたゲームを開かなければ、そのユザンさんは追い込まれることも

無かったし、あなたが気に病むこともなかった」

少々無茶とも言える内容だったが、本心でもあった。見れば隣の友人もウンウンと頷いている。多少大袈裟なのは、カインの罪悪感を軽くするためだろう。成り行きを見守っていた人たちもそれに乗り、口々に茅場をこき下ろし始めた。

当然だが、皆命が賭けられたと思いきゲームにだまし討ち同然で強制参加させられたことに不満と怒りを持っているのだ。

広場の続きを始めるかのように茅場を罵り始めた友人の口を騒ぎになる前に抑えようとする私達のコントじみた行動が凍り付いていた笑いの感情を刺激したのか、カインはふと笑みをこぼした。先程までの暗い空気も店の隅へと押しやられ、ようやく息が軽くなる。

その様子からもう大丈夫だろうと判断し、そろそろこの場をお開きにしようと提案した。すでに日も変わりつつあり、色々な事件の影響もあって少なからず疲労感を感じていた。

また明日は早くからフィールドに出て討伐と採取のクエストを中心に今日の続きをしようと考えていたので、なるべく休息を取りたいといった個人的な事情もある。

特に強制した集まりでも無いが、周囲の人たちもそれに同意する。精神的な疲労を抱えているのは皆同じで、休息をもとめる欲求に抗いがたくなっていたのだろう。念のため

めフレンド登録をしてから解散と言う空気になりつつあった。

「待ってください！ もう少しだけお付き合いただけませんか」

その流れを止めたのはカインであった。先程までうちひしがれていた発言者と、その覚悟を決めたような強い口調に皆の視線が集まる。その困惑の視線にも負けずにカインは話し出した。

「先程今回の事件を思い返すと同時に考えました。ユザンさんがどうなったのか、茅場が言った様になったのか、それとも彼の考えどおり生きているのかは分かりません。そして先程の騒ぎを聞きつけて彼のような行動に出る人がいるかもしれません。生きていてほしい、そして出来れば彼にまたあつてきつきのことを謝りたい。そう思っています。ですがもしそうでなかった場合、犠牲者が増えるだけです。詳しく事情を知っているのはここにいる皆さんだけです。先程の騒ぎを見ていた人が勘違いして万が一にも脱出法として飛び降りが広まってしまいかもしれません。そうならないように今回の事件の顛末の詳細を街中に広めて、後に続く人が出るのを止めるのを手伝って頂けないでしょうか」

そこで一端言葉を切ったカインはやがて苦しげな口調で内心を吐き出した。

「無理を言っているのは分かっています。ですがこのような状況での流言飛語は危険で、とてつもない被害を引き起こすかもしれません。そしてその原因は自分にあるとし

たら……、とても耐えられないんです」

「そこまで思いつめなくてもいいという友人の気遣いだけを受け、カインは絞り出すように言葉を続けた。

「ありがとうございます。ですが続けさせてください。さつきも言いましたが現状での流言の類は危険です。それを鎮めるには正確な情報が必要です。そのの収集と公開でもってこれから出るであろうユザンさんのような人たちを減らしたい。私一人では無理でしょう。なので厚かましいお願いなんです。協力して頂けないでしょうか。無理にとはいけません。出来れば今回の事件の事だけでも広めてくださればありがたいです。どうかよろしくお願いします。」

「そういつて頭を下げたカインに対し私も友人も、周囲の人も何も言えなかった。どうやら落ち着きと冷静さは取り戻したようだが、その分罪悪感と責任感から脅迫的ともいえる使命感をも呼び覚ましてしまったらしい。」

「自暴自棄になられるのも困るが、だからといって思い詰めすぎるのも良くは無い。もうしばらくは目を離さないほうがいいかもしれない。」

「ちらりと友人を見ると、小さく頷きを返してきた。考える事は同じらしい。」

「分かった。どこまで出来るかわからないが協力しよう。特にやる事も決めてなかったし、かまわない」

なるべく気楽な口調で答えたつもりだが、果たしてどこまで誤魔化せただろう。涙を目端に滲ませたカインが何度も感謝の言葉と嗚咽を繰り返すのを聞きながらそう思った。

とはいえ、彼の提案は別に悪くない。危険を避けるには正確な情報が必須だし、その情報を集めるにも、正確さを検証するためにも人手は多いほうがいい。

また公開に関しても問題は無かった。本気で奴の言ったゲームの攻略を目指すならば得た情報を自分やその仲間独占し、他者に先んじての強化などに利用する手もあるだろう。

だがその気が全く無い私や友人にとっては全く痛手にはならない。

それにカインのいったとおり正確な情報が広まれば犠牲者も減らせるのは間違いないだろう。現在このSAOの情報を多く持っているのは私や友人のようなベータテスターだが、その数は千人を下回る。つまり残りの九千人近いプレイヤーは右も左も分からない状態から始めており、少なくとも犠牲が出る事は容易に想像がついてしまう。

積極的に人助けするほどの善性を持つているとは思わない。だが確実に出るであろう犠牲から目を反らして平然としていられるほどに自分を貶めたいとも思わなかった。

何より黙って傍観すると言う事は、つまりあの狂人に手を貸すようで、はつきり言うて我慢がならない。

「アイツだったらお人好しめって言って笑うかもなあ」

三月ほど会っていない彼女の顔と声を思い浮かべつつ、周囲を見れば友人を含めすでに何人かが強力を申し出たようでかなりの騒ぎになっていた。

考えてみればここまでここまで付き合うようなプレイヤーは善人かお人好しぐらいしかない。当然の成り行きかもしれない。

感謝と礼で頭を下げっぱなしのカインを見て友人が笑みをこぼす。気がつけば私も笑っていた。思えば茅場にデスゲームを宣告されて以来初めての笑いである。

それがいつまで続くのかは分からないが、これだけは最後の最後まで奴にくれてやるつもりは無かった。

すでに日も変わっている。だがこれからの具体的な活動方針やその手法といった事が話し出される。飲み物に夜食も新たに注文され、皆テーブルについて長くなるであろう話し合いに臨む姿勢を見せていた。どうやら今夜は徹夜のようなのだ。

S A O 正式サービス開始の初日。そして命が賭けられたゲーム開始の最初の夜はまだ終わらない。

選択

翌日早朝からメンバーは活動を開始した。

情報とは鮮度と確度が命である。まして昨日の宣言通り、本当に命が賭けられているのならば、動くのが遅くなれば遅くなるほど犠牲者は増えるだろう。

事実、朝一番に見た石碑のリストには昨晚最後に見たときよりも線で消された名が明らかに増えていた。

そのためメンバーは短い睡眠の後、眠気を強引に追いやり活動に望んだ。とはいっても人手も準備も、それに資金も十分では無い以上、出来る事はそう多くは無い。

せいぜいが一層における危険地帯を加えたマップ情報にSAO独特の戦闘システムの心得やコツ、それに昨晚の飛び降り事件の詳細なあらましと後に続かないようにという警告ぐらいである。

これらを広場に面した掲示板などを借り受けて書き込んだ。本来はパーティー募集を意図してのものなので人目につきやすいはずだ。

その一方で、広場や外周の展望台に人を配置してこれらの通知と呼びかけを行ない、なるべく多くのプレイヤーに伝わる事を期待する。

それと平行して新たな情報の収集や確認も必要だった。とはいえ今のメンバーだけでは到底手が足りないので新たな人員や協力者も同時に募ることになる。

こちらは誰彼というわけにもいかないため現在のメンバーの知己や知り合いを中心に声をかけていくことになった。

そうやってカインをはじめとした仲間達が走り回っている一方、私や友人を含む何人かは宿のベットの上で夢の中にいた。とはいっても別にサボっているわけではない。

現実だろうとゲームだろうとなにかを始めるに当たっては先立つものが物を言う。活動拠点や掲示板を借りるのにも金はかかるし、正確な情報の伝達にはビラ等の記述物も欠かせない。

情報や協力を得る対価としても資金稼ぎは必要だった。

そのためには街の外に出てモンスターを狩るのが一番である。また街中で得られる情報には限りがあるし、早急に必要な街周辺の詳細なマップやモンスター分布といったものも実際に足を運んで確かめるしかない。

だがこのSAOの戦闘に不慣れた人に危険を負わせるのは問題外である。となればそれなりに慣れている者達が街の外へ情報収集兼資金稼ぎに出ることになる。

つまり私や友人のようなベータテスターや、デスゲーム開始前になんとか戦闘に慣れた者達はその役を担当することになったのだ。

探索の予定は午後からで、それまでは各自休息を取ることに決まった。

私や友人は昨日の暴走のおかげで既にレベルは5になっており、他のメンバーも幾つかレベルアップを経験している。

ベータテストならば街周辺でも安全なはずのレベルだが、昨日の一件で過信や油断は禁物と思い知らされていた。

だからこそコンディションはなるべく整えておきたかったのだ。

明け方近くまで話し合いや準備をしていたため、探索予定組はベッドに倒れこむや否や深い眠りへと落ちていった。

目が覚めたのは昼に近い時間であった。寝ぼけ眼をこすって時間を確認してみれば、アラームをセットしておいた時刻よりも大分早い。

集合時間までは大分余裕があったが、二度寝をするにはやや足りない。目覚めも悪くなかったので階下の酒場で朝食兼昼食を取ることにした。

睡眠時間の割りにはしっかりと足取りで酒場に降りると隅のテーブルに友人の姿を見つめる。他の探索メンバーは別の場所で宿を取っているが、おそらくまだ夢の世界にいるはずだ。そのためこの宿屋を利用している仲間は友人だけのはずだった。

ちやうど向かいの席が空いているようなので相席しようと声をかける。

「おはよう。ここ、相席いいか？」

「ん、ああフツノか。構わないよ」

答えた友人の顔は物憂げで何か悩んでいるように見える。

「一体どうした？」

その表情が気になり、冷たい水を一杯飲み干して意識を切り替えると、料理を注文しながら尋ねてみる。

「朝一番にマスターからメールが届いていた。会って話したいことがあるらしい。君のところには届いていなかったのか？」

既に食事を終わったのか飲み物だけを注文した友人は答えた。履歴をみれば確かにマスターからのメールが来ている。しっかりと睡眠を取ろうと着信アラームをオフにしていたために気がつかなかった。

慌てて内容を開くとそこには至急会って話したいという短い文面があった。

「なるべく早い返信を、か。もう返事は出したのか？」

マスターからのメールはベータテスト時には何度も受け取ったことがあるが、このような簡素で簡潔な文面は初めてだ。

友人に聞いてみると、既に会う時間を指定して送ったという。探索に出るまであまり

時間がなかったのだが、すでに他のメンバーには遅れて合流するという根回しまで済んでいた。

「いつ会う予定なんだ？」

私の問いに友人は軽い口調で答えた。

「午後1時に何時もの西の小広場で。あと30分しかないから、付いてくるなら急いで食べてくれ」

友人に急かされたこともあつて目的の広場に着いたのは約束の時間よりも5分ほど早かった。待ち合わせ相手のマスターは几帳面な性格なので、すでに来ているはずだ。

「いたー！ 多分あの人だ」

そう言つて友人が指差したのは広場の中心にある騎士を象った石像の辺りだ。あの付近はベータテスト時代、ギルドメンバーの集合場所としてよく利用されていた。

その像の台座に見覚えのある姿勢で腰掛けたプレイヤーが一人。その脇に置かれた剣の柄には皮帽子が引つ掛けられている。待ち合わせの目印からあの青年がマスターだと判断し、話しかけた。

「お待たせしました、マスター。フツノです」

「どうも、マスター。クリスマスです。おや、中々の色男にイメチェンしましたか。でも顔が暗いから台無しですね」

残念美人を地でいく友人の言葉に顔を上げマスターは苦笑する。変身といえれば私達のほうが変化は大きいのだが、マスターはそれには触れず軽い驚きのみ留めていた。

「やあ。呼び出して悪かったね、二人とも」

急な呼び出しを謝罪したマスターと再度自己紹介を交わし、互いの名前と顔を一致させる。だがそこで沈黙の時間が訪れた。

呼び出した側のマスターが何度も口を開いては言葉に出来ず、閉じるといった行為を繰り返している。それだけで私も友人もこれから伝えられるであろう用件の重さを知るには充分過ぎた。

やがて短くない葛藤の後、重い口調でマスターは本題へと入った。

「このゲームを攻略したい。力を貸してくれないか」

再び訪れた沈黙は先ほどよりも重さを二人分、増していた。

「……本気ですか？」

ようやく絞りだした私の問いは、しかし恩人に対するものではなかった。相手がマスターでなかったならば、「正気ですか」と尋ねていただろう。だかその問いにマスターは

重く、しかしはつきりとした言葉で答えた。

「ああ、本気だ。僕は本気でこのゲームの攻略に参加したいと思っている」

そこには何時も聞いていた穏やかで優しさが感じられる響きはなく、ただ強い意志と覚悟があった。

「つつ!?」分かつていますよね、マスター。奴がいったゲームがどれだけ無茶苦茶で無謀なものか。仮に奇跡が起きてそれがなつたとしても、騙し討ち同然でゲームに強制参加させた奴に本当に解放する気があると、本気で思っているんですか? そもそもクリアするよりも先に救援が来るほうが早いだろうってことも。なのにリスクが高いだけのクソゲーに本気で挑もうって言うんですか。こんなのに参加するのは、英雄願望に取りつかれて事態を甘く見た馬鹿か、投げやりになつた自殺志願者ぐらいですよ!!」

酷い物言いだが、引く気はなかつた。引けば目の前でうつむいているマスターは高い確率で死んでしまうだろう。そう昨日の夜、あの広場から飛び降りたカインの友人のよう。

MMOに限らずゲームとは挑戦と失敗の繰り返しだ。それらを積み上げて解法を探る、それが基本である。それは攻略方法なりスキルなりと色々だが、共通しているのは失敗なくしてそれらを得ることは出来ないということだった。

無論初見で突破出来ないわけではない。だがそれを為すにも難度や類似の経験、参考

に出来る情報などが前提にある。

そしてこのSAOはVR技術に対応した初のMMOであり、従来のそれとは大きく異なっている。つまり既存のMMOの常識や経験が何処まで役立つかは不明であり、唯一頼りになりそうだったベータの情報もすでに信頼できない状況だ。

そして多人数が同時に遊ぶことが前提のMMOの難易度が低い訳がない。

最悪死というリスクを背負って手探りで攻略を強いられる以上、安全を確保しながらでは膨大な時間がかかる。自然とレベル差に頼った攻略になるが、ほぼ手探りの状況で進めるそれでは序盤、中盤はともかく終盤で行き詰まるのは容易に想像がつく。

そしてそれらの難関を越えたところで立ちはだかるのはこの事態の元凶である茅場である。狂人に信など置けるわけがない。

高いリスクとそれにまるで見合わないリターンのゲーム。そんなことはマスターも十分承知のはずだ。実際今も私の発言にも訂正を入れず、ただ黙って聞いている。

だがそれでもゲームに参加する意思に変わらない。

「……何故だい？ 何故そこまで分かっていながら奴の言ったゲームに参加しようと思っただんだ？」

今まで黙っていた友人が尋ねた。その口調は怖いほど平淡だったが、かえって内心の動揺がうかがえる。

マスターの気持ちも分からないでもない。何時来るか不明な救助をただ漫然と待つよりも自ら積極的に動いて脱出を目指そうという考えは理解できるし、そのために信頼できる仲間が欲しいというのだから頷ける。

特に後者は死が賭けられたこのゲームにおいては重要だ。レベルやプレイヤースキルは時間を費やせば身に付けられるが、背と命を預けられるほどの信頼は容易には得られない。

いくらソロゲーと揶揄されようと、このSAOにも複数人で戦う事が前提のモンスターは少なくない。そして個人で相手取る事が出来ない強敵に挑むに際し、レベルもスキルも一級だか信頼のおけないプレイヤーと、その二つは心もとないが信頼できるプレイヤーとでは後者に重きを置くのは当然だ。

誰だって仲間を置き去りにして逃げだしかねないプレイヤーと組みたいと思う訳が無い。

私はマスターとは浅くない付き合いだったし、友人に関しては彼が最も信頼するプレイヤーであった。だからこそ協力してほしいと強く思っているはずだ。

それに攻略への参加を要請するのは地獄への道連れになってくれというのと同義である。生半可な気持ちで言えるはずがない。

私と友人の強い疑問の視線を受け止め、何度か言葉を探しては口を閉ざすマスターだが、やがて静かな口調で話始めた。

「分かっている！ 確かにこの条件でクリアを達成するのは厳しいだろう。……でもたとえ不確かでも解放される手段が示されているならそれを無視するのは賢い選択だとは思えないんだ。それに今僕達は奴に生殺与奪を握られている。少なくともその危険がある以上はそれなりの人数が奴の言った通りに踊らなきゃいけないんじゃないか。たとえ、奴の言ったことが嘘だったとしても、時間を稼ぐ意味でも、攻略する姿勢だけは、絶対に見せておくべきなんだ！」

苦悩と共に吐き出された言葉に私も友人も答える術はなかった。マスターがいったことは確かに私も心の奥で危惧していたものだ。

命を人質に訳の分からない理由でゲームに一人近くを監禁する奴である。思い通りに動かない人形に配慮してくれる可能性は極めて低い。

それでも一応の目算はあった。

あのチュートリアル宣言の中にあつた死というペナルティが与えられる条件は、外部からの強制排除かHPが0になることでのアバターの死亡の二つである。つまりこの世界での生死は自分達の行動の結果によるもので、奴自身が関与する事例については言っていないかった。事が事だけに流星に言い忘れという事もないだろう。

それがこの状況の観察のために関与をしないという思惑なのか、それとも直接自分で手を下したくないという姑息で卑劣な思考の結果なのかは不明だが、ともかく現状ゲームに参加しないデメリットについて言及されていない以上その危険は低いはずである。もちろんこれは希望的観測を多く含んだ推論だ。これだけの事態を引き起こしているのだから、場合によっては躊躇なく全員の脳をチンするかもしれない。

あるいは途中で条件が変わったり、あるいは隠していたりなどという落とし穴も考えられる。

だがそんな前提すら途中で変えるような奴が作ったゲームならば、そもそもクリアを目指そうと考えるだけ無駄である。自分が始めに設定したルールすら守れない奴のゲームなどまともにクリアできる訳が無い。

結局のところ、ゲームに参加しようとしてしまいと死というリスクは回避できないのだ。ならば私としては奴の望み通りに躍る気も、躍らせるつもりも無かった。

例えつまらない意地だろうが、すでに私の心は決まっている。偽りのこの世界の生のために唯一の本物たる自分を偽るならば、現実に戻る意味もなくなってしまうだろう。

故に溜め息一つと共に、マスターにその心の内を述べた。

「すいませんがマスター、私は奴の言うゲームに参加する気は全くありません。奴の思い通りに動いて命を散らすなぞ御免です。……それに私は今、ゲームの情報を広めて混

乱を抑え、犠牲者を出さないようにしようとする人たちに協力しています。多少このゲームに慣れている私たちのようなベータテスターはともかく残りの9000人のプレイヤーは右も左もわからない危険な状況に追い込まれていると想像が付きまますから。善人を気取るつもりはありませんが、だからといってその危険を黙って見過ごし、一生消えない後悔を抱えていくような生き方をするつもりにはなれないんです」

強い口調でマスターの頼みを断った私だが、内心では自嘲していた。なにせ見ず知らずの大勢に迫る危険を見過ごしたくないと言いつつ、危険に立ち向かおうとする目の前の友人の手を振り払おうとしているのだ。一体どの口がいろいろだろう。

だがそれでも私はマスターと共に行くことはできない。どうしても奴のいう事を信じきれない私では、それを成すための攻略に、決して本気になることはできない。

そしてそれは私のみならず彼らの足をも引つ張ることになるだろうということも確信していた。

（結局、どっちの道を選んでも後悔か。なら少しでも全力を尽くせるほうを選ぼう）
苦悩を何とか内に押し込めながらも答えを述べた私にマスターはただ、そうかと力なく笑うだけだった。彼も自分の頼みが無茶なものだとは知っているのだろう。

そんな彼から目を離し私は隣でまた沈黙した友人を見やった。今までののはあくまで私の意見であり、友人に付き合わせようとは毛ほども思っていない。

正直マスターとしてはプレイヤースキルが高いと言えない私よりも腕も人格もより信頼できる友人の協力の方がほしいだろう。カイン達の手伝いもそれは私がいれば何とかなるはずなので、友人がマスターと共に行って問題はないと判断する。

どちらを選んでも誰も責めることなどできない。そして、そのことは友人もわかってはいるはずだった。

しばし思考に没頭していた友人は、私とマスターの顔をもう一度見ると、固い口調で己の選択を告げた。

「……すまない、マスター。やっぱり私も協力はできない。あなたの考えも思いも理解はできる。だが既に先約を交わした以上、一度決めたことを途中で投げ出すような真似はしたくない」

その重く響く言葉はそのままマスターとの決別を意味していた。その言葉を受け取った彼はしばらくの沈黙ののち、顔を上げて苦笑し、言った。

「……そうか。悪かったね、時間を取らせて。……うん、わかった。お互い大変だけど頑張ろう！」

その言葉と共に見せた頼りない笑顔は、先程まではなかった私たちとの隔たりを示しているかのように感じられた。

「じゃあ、僕はそろそろ行くよ。みんなを待たせるのも悪いしね。ああ、そうだ。厚かましいけどさつきとは別の頼みがあるんだ。憶えているかな、昨日の新人さん？ 攻略にはあまり気のはしてないようだから、無理に危険に付き合わせたくなくて、この街に残すつもりだったんだ。それで、よかつたら面倒を見てあげてくれないかな。もし彼らが望むなら、君たちの手伝いに使ってもかまわないから」

そういうと元マスターは後ろを振り返って広場の端にいた十人ほどの一団を手招きした。それに応じてやってきた彼らと途中で合流した彼はしばし仲間と話し出す。その中にはこちらに覚えのある視線が何本かあった。おそらくはベータテストの知己だろう。

その少なくない彼らの存在に私は安堵と後ろめたさの気持ちと同時に覚える。

しばしの話し合いのあと、元マスターは三人のプレイヤーを伴って私と友人のもとへやってくる。男性二人に女性が一人。年齢は多分私よりと一つか二つ下くらいだろう。

「こちらがバール君。それでこちらの子がパスカルさん。昨日の新人さん達だ。そしてこのバンダナをしている子がテナークン。今、君たちのことを話したら協力してもいいって言ってくれた。良い子たちだし、面倒を見てくれないかい」

「ええ、それならば喜んで。人手が欲しいのはこちらと同じですから」

今度は二つ返事でOKをだす。マスターのお墨付きだから、信頼はできるはずだ。そ

んな私と黙ったまま他の友人に対し、おずおずと三人は挨拶をしてきた。

「えーと、ボールです」

「こんにちは！ パスカルです。よろしくお願ひします」

「……テナー。お世話になる、……なります」

少々表情が硬いのはまだこちらを警戒しているからだろうか。そんな彼らに別れの言葉をそれぞれかけた終えたマスターは私と友人に向きなおると今度はいつもの、そして見慣れた笑みを浮かべて言った。

「じゃあ、僕たちはこれで。……そうだ。最後に一つだけ。いいかい、僕がいうのもおかしいけど、接待に命を粗末にしないでくれ！ マスターとして最後の願ひだ。それじゃあ……」

その言葉を置き去りに仲間のもとへ歩き出したマスター。しかしその歩みを止めたのは友人だった。

「ちよつと待つてくれ。マスター達はこの後、どこへ行くつもりなんだい？」

途中で呼び止められ、問いかけられたマスターは振り返ると訝し気な表情になりながらも答えた。

「早速攻略を、といきたいけど……。うん、まずは昨日のクエストの続きかな。自分の無茶に付き合わせるからにはせめて装備だけでもいいものは揃えてあげたいからね。た

だもうちかりのプレイヤーが向かっているようだからもしかしたら数日は足止めを食うかも……」

仕方ないと笑うマスターの言葉に、友人は少し何かを考える。やがて左手を振ってメニューを呼び出し、いくつかの操作をすると、腰に装備していた剣を鞘ごと引き抜いた。そしてそれをマスターに差し出して言った。

「なら餞別としてこれを渡そう。どうか上手く使ってほしい」

友人の顔と差し出された剣を交互に見てマスターは困惑しながらも言った。

「ありがたいけど、いいのかい？」

「かまわない。まだ予備はあるし、どうせ売るつもりだったから。それに私よりもあなたの方が必要なはずだ」

笑顔で返す友人に、マスターも感謝しつつ受け取り、トレードを成立させた。それを見て私はふとあることを思いつく。

「マスター。それならば私の分も持って行ってください。予備はあつたほうがいいでしょう」

そういいながら私はストレージより昨日入手したアニールブレードの大半を選択してトレード画面を立ち上げる。どのみち慣れた短剣に戻すつもりだったため、この剣はメンバー分をいくつか残して活動資金用に売り払うつもりだった。

しかし見知らぬ他人に売りつけるよりは恩人の前途を切り開く一助になってもらうほうがいいだろうと思ひ直す。

「いや。でも、それは……」

流石に過剰と感じたのか、目の前の青年は私の申し出を断ろうとする。だがそれを遮って私は言葉を続けた。

「構いません、対価はもらいますから。……そうですね、今後マスターが得た情報で返してくれば結構です。あと、昨日私たちが集めたマップデータや攻略情報も渡しておきます。ベータと色々変わっているところもあるので、知らないで進むと危ないですよ」

「ああ、うん。そういうことなら受けさせてもらおうかな」

私の提案をマスターは苦笑しつつも承諾した。序盤では重宝する剣だが今後の投資と考えれば惜しくはない。

そんなことを思いながらも友人と合わせて昨日作成したマップデータを渡す。まだ整理もしていないが、この青年ならば問題はない。ベータで効率の良いマップの作成方法や戦闘スキル習熟などを私に教えてくれたのは彼なのだから。

「……うん、これなら大丈夫そうだ。ありがとう、二人とも。おかげで予想以上に早く攻略を進められそうだよ。こうなれば善は急げだね。みんな、準備を終え次第すぐに出発しよう！」

渡されたデータの内容をチェックして、予定の前倒しを決めた彼はすぐに行動するべく、仲間達へと声をかけた。

そして再び私たちへ向き直ると今度こそ別れの言葉を告げる。

「いろいろ、ありがとう。それじゃあ」

そう言つて笑う彼に見送りの言葉をかけようとして、思いとどまった。共に行くのを断つた今の私にはもう彼を「マスター」と呼ぶ資格はないだろう。

「気を付けてください、ディアベル」

「何か助けが必要になったら遠慮なく連絡をしてきてくれ、ディアベル」

私と友人の呼び名の変化から、その意味を感じ取つたのだろう。振り返つたときに見せた彼の笑顔はさみしげだった。しかしそれをすぐに明るいものに変えると手を振りながら彼は言葉を送り返す。

「ありがとう。君たちも元気で。僕たちがクリアするまで頑張つてくれ！」

その言葉と共にかつての私たちのギルドマスターであり、今はディアベルという攻略者になつた彼は旅立っていった。

支援組織『サーチライト』

『T o X X X

やあ、何時ものメールだけどちよつとばかり遅れてごめん。

もう知っているかもしれないけどちよつとばかり面倒なことになった。心配しているかもしれないけど、こっちは気楽に助けを待つつもりだから大丈夫。危ない橋を渡るつもりはないから安心して。

ああ、君の性格だと心配するよりも呆れているかもね。馬鹿な事をやっているからだって。もしかしたら愛想つかされるかも。

それならそれでも構わない。ほんの少しはそういう自覚も有るし。次に再会したときにも存分に詰ってくれればいいよ。戻ったら一度は必ず会いに行くつもりだから。まあ、そつちでどんな風に伝えられているか分からないし、そもそもこのメールだつて出せるか分からない。ここまで書いておいてなんだけど。

とにかくそんなわけで、しばらく連絡はとれません。ついでに来月末の約束も果たせそうにないです。埋め合わせはちゃんとするつもりだから何か考えておいて。

それじゃあ、また。

XX
XXX
」

カインが立ち上げた情報収集とその公開を主目的とする集まりは後に「サーチライト」と呼ばれるようになった。

誰が言い出したかは不明だが、暗がりを追い払い足元を照らしてその歩みを助けるといふ探索灯の名は確かにその活動を端的に表していた。

そのためかメンバー内に浸透するのにさほど時間はかからなかったようだ。

デスクゲーム開始の翌日から始まったサーチライトの活動は多忙を極めた。はじまりの街周辺のモンスターのデータから危険スポット、店の品揃えから多種多様なクエストの攻略方法に戦闘のコツまでと集めるべき情報の範囲は広い。

それらに優先度をつけ、確度を検証して正確に広める。言葉にすれば簡単だが実際にそれを行うのは容易ではない。

だが泣き事を言う時間も立ち止まる暇もなかった。情報の公開と伝達が遅れれば遅

れるほど、避けられるはずの犠牲者が増えていく。その事は協力を申し出たメンバー全員が承知していた。

すでにデスゲーム開始3日目には500人近いプレイヤーの名前が石碑から消されていた。初日に告げられた事が全て事実なら、すでにプレイヤー全体の5%以上がこのゲームから、そして現実世界からも退場させられているのだ。

今のところプレイヤーの大半は街に留まり必死で事態の見極めと今後の行動の選択をしようとしている。

安全圏に設定されている街中ならば死の危険はないだろう。だが引きこもりを続けるためには宿や食事のための費用がかかり、初期に与えられている資金でそれを賄おうにも限度がある。

金を稼ぐためには街の外に出てモンスターを狩るのが基本だが、当然死亡する危険も多くなる。そしてVRMMO初タイトルのSAOはその戦闘方法も従来のものとは大きく異なっていた。

「空腹や睡眠なんて面倒なシステム設定する暇があったら、戦闘訓練用のチュートリアルの一つでも作っておけや!!」

などとメンバーの一人は怨みの声を上げていたが、その思いは私や友人達も同感であった。

おかげで必要な作業は増える一方である。

さてそういった作業を終えても、ただ情報の公開を行うだけでは意味がない。流言飛語によってシャレにならない被害が出る可能性がある現状では、受け手に対してその情報の重要性と信頼性も同時に与える必要があるからだ。

もしこれがベータテスターだけならばさほど問題にはならなかっただろう。彼らが持つこのSAOについての事前の知識や経験を元に、その正誤について大まかな判断を下すことは可能だからだ。

だがその二つを持たない大半のプレイヤーにとってはその判断基準すら不明なのである。これではその情報の何が正しいのかを知るのははつきり言って難しい。

したがって最優先で覚えるべき基本事項が軽視されたり、あるいは根も葉もない噂を鵜呑みにしたりする危険が高くなる。

そしてその行きつく先はたった一つしかない。

これは初日の夜の話し合いでも最も問題視された案件で、そのための対策もいくつか取られていた。例えば情報の重要性や信頼性にランクを付けての公開や、広場などを利用した衆人の中でのデモストレーションなどがそれである。

だが最も効果があったのは一部とはいえそのソースを明かしたこと。すなわち私や

友人を含む数人とはいえ、ベータテスターからの提供であることを公開したことだった。

今現在、SAOについて詳しいのは一ヶ月のベータテストを体験したプレイヤーたちだ。正式サービスの際に多少の変更はあるが、それでもある程度の部分ではベータテストと同じであった事を利用し、その経験を生かして死が課された今のゲームにいち早く適応していったものたちである。

しかし彼らのうちの少なくない人はゲーム開始後、数日以内に街を出ていった。

そういった彼らの大半はベータの知識を使って他者に先んじ、己の強化に時間を費やして積極的に攻略を進め、茅場の言い残したクリアを達成してこのゲームからの脱出を目指す事を目的に掲げる者たちであったからだ。

彼らのその選択は別に間違いではないのだろう。デスゲームと化したSAOで自身の安全を最優先するのは当然であり、またいつ来るかもわからない救助をただ待つのを良しとしない考えも理解できる。

だが少なくとも私にとっては、その選択は決して正しいものとは思えなかった。自己の安全だろうと、ゲームの攻略のためだろうと、彼らがその他大勢のプレイヤーを見捨てたという事実は変わらないように思えたからだ。

他者に先んじるために自分たちの持つ情報を独占するということは、間接的にせよ茅

場の犯罪に手を貸したとも言える。そしてそのことは例えこのゲームを無事にクリアできたとしても一生涯に暗い影を落とすことになるだろう。

そもそもSAOはMMOである。いくらソロゲーなどと揶揄されようが、自分だけ強くなったところで一人でクリアできるわけがない。はつきり言ってしまうえば、自分のレベルを上げるよりも信頼のおける仲間を得るほうが戦力的にも将来的にも強くなるのである。

実際にディアベルは自分の強化よりも前線のプレイヤーやPTを巡って交流を深めることに力を入れているようだった。

まあ、茅場の言ったゲームに参加することを自分で決めて街を出ていった彼らについては正直知ったことではない。問題はそのことがその他大勢のプレイヤーに広まりだして、ベータテスター達への不信へと変わり始めたことだった。

そしてその事は私や友人を含む街に残ったベータテスターの安全以上に深刻な問題を引き起こす可能性を秘めていた。

現在サーチライトが持つ情報の多くは私たちベータテスターがもたらしたものが大半になる。またその検証や調査などの優先順位もベータテスターの情報や意見を取り入れて決定している。つまり当面の間、サーチライトはベータテスターを積極的に活用して活動を進めていくということになるのだ。

そしてこの事実は例え公開しなくても勘の良いものならば容易に察せられるだろう。しかしソース元であるベータテスターへの不信が広がるということは、当然それを主要とするサーチライトの情報の信頼性が落ちるといふ事に繋がる。

そしてその信用の下落は発信する情報への疑いとなり、その結果として犠牲者の増加へとつながるのは明らかであった。

下手に隠したところで疑心や不信が強まるだけ。ならばまだその芽が小さいうちにこちらから明かしてしまったほうが良いのではないか、との意見が出され、紆余曲折のうち私や友人を初めとした数人のベータテスターが、コードネームとはいえその存在を明確に明かすことになったのである。

まだ不信の芽が小さい早期に実行されたためかこの策はそれなりの効果を上げた。

そもそもやり玉に挙げられるようなテスター達はそこそこには大半が街を離れており、彼らに対する不満や怒りにしてもどちらかと八つ当たりの意味が強い。

この事態の元凶である茅場が初日の宣言以来雲隠れしてプレイヤーの前に姿を現さず、行き先を失った不満や怒りの矛先がベータテスターに向いた、というのが大元の原因なのだ。

（テストゲームへの強制参加だけじゃなく、その不満への〈生贄〉とか冗談じゃない！）

そんな憤りを胸に、ベータテスター達は自分たちが提供した情報だと明かしつつ、こ

のS A Oで生き抜くための知識や情報などをサーチライトを通して積極的に広めていった。

ベータテスターを責める一方で、彼らによってもたらされた知識には頼る、などといったことが出来るはずもなく、少なくともはじまりの街においてはベータテスターに対する不満や不信は小さくなった。

無論、中にはそれでも直接不満や憤りと共にぶつけてくるプレイヤーも存在した。だがそんな彼らには皆、こう返すのを常にしていた。

「何？ 情報を抱え込むな。隠さず全部吐き出せだど！ 確かに公開していない情報はあがるが、それは別階層のものか、あるいはまだ確認が取れていないものかのどちらかだ。そんなにグチグチいうならお前の身でもって、その情報の真偽でも確かめてきてもらうか。ただし、その情報の確認者として当然名前は公開させてもらうが。」

ソース元よりもその真偽確認を行ったプレイヤーの数や名前を重視して公開するという方法は、もともと情報の信頼付けの一環として提案されたものだが、予想以上によく効いた。

情報に付随して検証者の名前が公開される以上、適当な調査をして不十分な報告をし、てしまえばそれはそのプレイヤー自身に対する信頼や評判を下げることになる。そしてそのことにしり込みするような程度の連中ならばそもそも相手にする価値はなく、逆

に積極的に引き受けてくれるようならばある程度の信頼をもって協力を要請することが出来る。

この制度は結果として人手を集める大きな助けとなった。

またその裏で攻略に不参加なベータテスターの協力を得ることに成功した。表だって名乗る勇気はないが、だからと言ってこのまま傍観してたくはない。そんなテスター達の中にはこっそりとサーチライトに接触し、己の持つ知識を持ち寄り、あるいは協力者として手を貸してくれるものが少なくなかったのだ。

彼らは調査や探索を行ったり情報の普及に努めたりといった活動を通じて街の中の知名度を徐々に上げていった。

このような事情もあり、カインの立ち上げた支援組織サーチライトはそのメンバーや協力者を瞬く間に増やしていく。

しかし三桁に届く協力メンバーを集めてもなお、人手不足が解消されることはなかった。

その理由はサーチライトの活動範囲の拡大にある。当初は情報の収集と公開が主目的だったが、その内他の問題への対処にも手を広げるようになったからだ。

それは初期から活動した人員も多かったことも関係しているだろう。そのためにサーチライトはS A O内に発生した様々な問題に遭遇する機会が多く、またその多くが

放置すれば犠牲者の増加につながったり、あるいは将来の禍根となる可能性があった。

もしくは参加メンバーの多くがそれらの問題を見ない振りするのを良しとしない氣質の持ち主だったからかもしれない。

例えばこんなことがあった。ディアベルを見送った翌日の夕方のことである。その時は午後の探索から帰還し、夜間の訓練に備えて街の一角で数人の仲間たちと待ち合わせをしていた。

この夜間訓練はメンバーの戦闘スキル向上とそれを参考にSAOの基本的な戦闘方法やその応用などの情報をまとめる事を目的としたかなり重要な訓練になる予定であった。

しかし何故か待ち合わせ時間が過ぎても友人はやってこない。一応メールを送ってみるものの、なぜか返事はなかった。

「珍しいな？ アイツ、時間にはうるさいはずなんだが」

「何か、あったのかもな。どうするフツノ？」

「もう少し待ちましようか、それとも、先に行つて後で合流してもらいましようか？」

ふと漏らしたその私の呟きにメンバーの一人が声をかけてきた。同時に別の仲間か

ら提案されたことについて少し考え込む。

ベータテスターといえど誰もが強いわけではない。私はそこそこ強いほうだろうが、友人はそれ以上、ベータでも特に強かった部類である。

一応今いるメンバーの中には私よりも強い仲間が何人かはいるが、事が事だけにできれば彼女の力も欲しいところだった。

「もう少し、待ってみよう。それでこないなら、仕方ないから先に行くか。まあ遅刻は嫌いな奴だし、どうせどつかでトラブルでも起こしたんだろうさ」

「おいおい、フツノ。それはちよつと薄情じゃないか？」

「かまわない、かまわない。アイツ見た目はあんなだが、中身はアレだからな。面倒ごとにはすぐに首を突っ込みだがる上に、火種を大きくするのも得意な奴だ。どうせどつかで道草でも食っているのだろう。あれじゃあ、まだ悪魔の方が可愛いげがある。だいたい……」

「お、おい。フツノ……、あつ！」

別に友人に対して含むところはない。それでも長く付き合っていれば一つや二つぐらいいは愚痴というものが出る。つい口が滑って彼女の過去の行状をこき下ろした私を仲間が止めようとした。だがふいに何かに気が付いたようにその言葉を途中で止めてしまう。

それがなぜなのかは背後からかけられた楽し気な声によってすぐに判明した。

「ほう？　誰が、なんだと？　面白そうだな、続けてくれ」

調子に乗った私の言葉を断ち切ったのは当然のごとく友人であった。そして同時に薄情な仲間たちは一斉に私から距離を取って危険から離れようと試みる。

一方、その中心に取り残された私はしかし、平然として後ろを振り返った。ここで動揺するのは負けと同じである。

「ああ、やっと来たか。いつもは時間に厳しいのに珍しいな。何かトラブルでもあったのか……?!　おい、何をやらかした」

振り返りながら言った余裕をたつぷり含ませた友人への返答はしかし途中で止まってしまう。なぜならば視界に友人の他に、彼女と手をつないだ少女と、その後ろで上着の裾を握っている少年の姿を収めたからだ。

背の低い私と比べても優に頭一つ分は低いであろう子供を引き連れた友人へと私は強い口調で詰問した。

「その子たちは何だ？　プレイヤーか？　まさか誘拐とかじゃないよな」

「そんな訳ないだろう。ついさつき、近道しようとその裏道を走っていたら、道端にうずくまっているのを見つけたんだ。最初はNPCかと思って放っておこうと思っていたんだが、よく見ると初期装備だったから、もしやと思って声をかけたら、この通りだ」

そう言って友人は握った手を軽く振ってみせる。同時に手と裾を握る小さな手に力が入るのを見て、その言葉は本当だろうと判断した。

その必死な様子を見ながらも友人へと声をかける。

「随分と懐かれている、というよりは縋りつかれているか。にしても小さいな、何歳ぐらいだ？」

「確か、ナーブギアの年齢制限は12歳からだったような。でもそれより下のようにも見えますね」

仲間の一人がそう言いながら、友人に近寄ると裾をつかんでいる少年に向かって視線を合わせ微笑んだ。どうやら危険はないと知り、他の仲間も次々と距離を縮めてくる。

だが自分たちよりも背の高いプレイヤーに囲まれるのに怯えたのか、二人は友人の後ろへと姿を隠してしまった。

「こっちの女の子は先月12歳になったばかりで、後ろに引っ付いている男の子は11歳と半年だそうだ。……ここら、怯えているだろう。離れたまえ君たち」

仲間の質問に答えた友人は珍しく優しく優しげな顔で子供二人を気遣う一方で、いつものようにぞんざいに手を振って近づいた仲間たちを遠ざける。

それに従って皆が距離を取ると再び彼らは友人の後ろから顔を覗かせたが、それでもそれぞれの手はしっかりと友人を掴んでいた。

「随分と気に入られたな」

「ああ、そうみたいだな。何でだろう？ 特に何かした覚えはないんだが」

その様子をからかうと、困惑を隠せない顔で友人は首をひねった。大方何時ものように無意識にたらしこんだろうと当たりをつけたが面倒なので黙っていることにする。

「それよりその子達は どうするんですか」

先程からしきりに目線を合わせて警戒を解こうと腐心していたメンバーが言った。面倒見がいいのだろう。その顔にはありありと心配の二文字が見てとれる。

対し友人は今一度子供二人を優しい笑顔でチラリと見ると難しい顔に変えて話し出した。

「今私達の集まりは人手不足でこの子達を養う余裕もない……何て言えるわけではないか。仕方ない、カインに相談してみよう。これからすぐに向かうつもりだから、悪いが今夜の訓練は不参加だ。君たちだけで何とかやってみてくれ」

「いや、他にも同じような子供がいるかもしれない。今夜の訓練は中止して街の中を探してみたほうがいいだろう。……多分これは放置していい問題じゃない」

友人の言葉を受けて私はそうメンバーに提案する。まだこの状況に対する認識力も判断力も充分とは言えない年齢だ。放置すれば迂闊に街の外に出て行ってそのまま、何てことにもなりかねない。そうなったら寝覚めが悪い何てものではない。

結局他の手の空いている者たちへも協力を頼んでメンバー総出ではじまりの街中を駆けまわる一方、私と友人は事の次第と今後の相談のためカインや他の主要メンバーの元へと向かうことになった。

一連の話を聞いたカイン達は最終的に彼らを保護することに決めた。話し合いの最中に街中で制限年齢前後のプレイヤーを見つけ次々とメンバーが拠点に戻って来たことが決め手だったのだろう。それにここで年端もいかないう子供を見捨てるような連中ならばそもそも支援活動などやるわけがない。

「とは言っても養う程の余裕はなし。結局街の中限定で支援活動を手伝ってもらうことになってしまったか」

「まあ仕方ない。外でモンスター相手に戦わせるよりはよっぽどマシだ。ちょうど生産組合を作ろうとしていたオヤカタは人が増えて喜んでいたし。その分素材集めの要求は厳しくなりそうだが、まあ、がんばって何とかしようか」

友人のぼやきに私は慰めの言葉を重ねる。思うところはあっても、決して万能ではない私達は、それでも出来る限りの事をやっていく以外に道はないのだ。

さて制限年齢ギリギリのプレイヤーの保護以外にもサーチライトは活動の手を広げ

ていた。

例えば先に友人が言及した生産スキル取得者を集めた組合の設立である。これは探索先で得たアイテムをより有効活用するために考えられたもので、スキル取得者が寄り集まって効率的に装備や回復薬ポーションの供給を行い、調査にでるプレイヤー達をバックアップを行うためのものだ。

他にも同じように支援活動を行う集まりと交流をもったり、アイテムを一時的に預かる貸し倉庫を作ったり。果ては抱え込んだ不安を少しでも軽くするための相談所を設けたりと必要だと思える事にはなるべく手を尽くした。

自分達の手が回らない時は新たな協力者を募って担当させたり、あるいは他の組織に協力を仰いだりして、日々増え続ける犠牲者の数を少しでも減らそうと奮戦していた。

そういった中でも情報公開と並んでサーチライト活動初期から取り組んでいたものがあつた。初心者ビギナーに対する戦闘訓練である。これは数人のプレイヤーの監督下で実際にフィールドに出てこのS A Oの戦闘の基本からコツまでを教えようというものだった。

発案者は元ベータテスターのピイル、初日の夜にカインを慰め協力を申し出た男性プレイヤーだった。

「戦闘に関しては知識を広めただけでは充分とは言えない。実際にそれをやって見せ

て、教える事も必要じゃないか」

彼はそう言つてベータテスト時代に知り合つたプレイヤー達に協力を頼んでは人を集め、私や友人をも巻き込んで、具体的な講習内容から場所の選定などを話し合つた。

その議論に疲れ、休憩をとつて各自の頭を冷ましているときの事だ。パイルが手元の講習要項の叩き台を目にしながら、ふともらした。

「しかし、フツノ。お前の発想は色々面白いな。参考になる」

そこに記されていたのは私が先程提案した幾つかの事柄である。その多くにはバツが付けられていたが同時に採用を示すマルの数も少なくなかつた。

「面白い、というよりえげつないよな。良くもまあこんな外道な考えを次々に思い付くものだと思心するよ」

「うるさい！ 思い付いて効果があるなら使わん手はないだろう。人を鬼畜みたいに言うな。一応ゲームの仕様とネットマナーから外れたことはしてないだろうが。第一お前にとやかく言われる筋合いはない！」

それを聞き咎めたのは隣でメモとにらめっこをしていた友人だった。その口から出てきた言葉に対し、すぐ様私は反論する。

だが友人はそのほつそりとした首をひねつて思い返すように言った。

「いや、ベータの時からタブーギリギリの行為を堂々とやってのけてただろう。ポー

ダーを越えなければグレーゾーンだろとお構い無しどころか積極的に踏み込んでいったじゃないか。おかげで毎回毎回、君との対人戦は本当に苦勞したよ」

「た、対人については人の事を言えないだろう。それ以上に外道な手で返して来たくせに」

「いやいや、君には負けるよ。到底敵わない」

「ふーん、ベータの時の様子か。興味あるな」

私と友人のそのやり取りに関心を覚えたのだろう。パイルが詳細を聞きたがった。他のメンバーも休憩にちょうどいいとばかりに寄って来たため逃げ場もなくなる。

「いや、大した話じゃ……」

「そうか、皆興味があるか。なら話さないとな。何から話そうか……」

私の静止の言葉は無視され、その場にいたメンバーは全員友人の話に耳を傾ける姿勢を取った。

「そうだな。例えば初対戦の時はひどかったな」

「あれか。ギルド入ってすぐにあつた身内のPVP大会で戦った奴。……言っておくがあの時はまだレベルもスキルも低かったからだ。小細工に頼る以外どうしようもなかった」

もはや止めることは無理と諦め、それでも当時の自分に対し一応の弁護はしておく。

まあ実際はちよつとした交流イベントだったのだが、ちよつとした賭けの対象になって本気で勝ちを狙わなければならぬ状況になってしまったのだ。

その元凶の一人はしかし、それを隠したまま語りだした。その言葉をなぞるようにその時の記憶が頭に浮かぶ。

あの時はまさかこうなるとは夢にも思っていなかった。それは友人も、元マスターや他のテスター達も同じだろう。

「ほう。それで、それで」

そんな思考に浸って私が黙ったことをいいことに、パイルが先を促した。そのリクエストに応えた友人は大仰な仕草を加えつつ話を続ける。

「あの時はまだフツノは、私が当時所属していたギルドに加入したばかりで、馴染んでいなかった。そのため付き合いも浅く、直接の対戦も初めてだったんだ。とはいってもレベルは私の方が上で経験も豊富だったから、まあ胸を貸すつもりで戦うつもりだった。当時の仲間内ではそこそこ強いほうだったからね。正直負けるとは思っていなかったな」

そこに油断があつたんだな、とため息をついて見せる友人だが、その割には本気で叩きのめしに来た気がする。あのフェイントなど手を抜いていると言われても信じられない。

もっともその認識は彼女だけではなく、他の仲間や元マスター、そして私にも共通するものだったが。なにせ対人では当時の仲間内で一、二を争う勝率を叩き出していたのだから。

些細な予兆すら見逃さない見切りと僅かな隙にもやすやすと入り込んでくる鋭い一撃を起点にした猛攻を武器に、圧倒的な力を見せつけていた友人に対し、本気で勝ちを取りにいかねばならなくなった私は当然頭を抱えた。

正攻法では絶対勝てないと早々に諦め、半場自棄になって私が挑む場面へと友人の語りは入る。

「さて、話を続けよう。当時の私は両手剣使いのカウンター型。相手の攻撃を誘ってはそれをいなしつつ強烈な一撃を叩き込む戦闘スタイルだった。対するフツノの戦闘スタイルは今と同じ一撃離脱型の短剣使いだっただが、デュエル開始から武器を前に構えつつもゆっくりと距離を詰めてきていた。そうして互いに牽制しつつも近付いて、ちようど私の攻撃範囲に入る直前の事だったかな。いきなりフツノが手に持った短剣を投げつけてきたのは」

「あれ、それって武器の短剣ですかい？ 《投擲》カテゴリの武器ではなくて」

そこまで語ったところでメンバーの一人が待ったをかけた。確かに手に持った武器を手放せば他の武器を呼び出すまで丸腰である。当然ソードスキルも使えず、相手に有

効なダメージを与えることも難しくなるためその疑問は当然の事だ。

「いや、本当にただの短剣だった。当時のフツノはまだ《投擲》スキルを持っていなかったし、全くのノーモーションからの攻撃だったから、何のソードスキルも使っていないことはすぐに分かった。しかもその狙いが顔面といやらしくてね。虚を突かれた私はそれを大剣で払うのに気を取られてしまったんだ」

そこで一度、言葉を切った友人は聴衆の関心を煽ると話を再開する。

「短剣を払ったため、ほんの一瞬とはいえ私はフツノから注意を外していた。その姿を再びとらえたときには、彼は既に私の懐まで飛び込んで来ていたんだ。とつさに剣を振るおうとしたんだが、それよりも先に、彼は私の腕を抑えつけて武器を封じた。ならばと体当たりを仕掛けて突き放そうとしたら、そのまま腕を絡めて首元を掴むと投げ飛ばしてきたんだ。見ていた観客は見事な投げっぷりだったと後で感心していたよ。」

オーバーアクションで語る友人の言葉に皆が驚きの視線を向けてくる。まあここで終わってあげればその称賛もおかしくはないのだが、あいにくとこの話には続きがある。

「地面に叩きつけられた私はそれでもすぐに起き上がろうとした。フツノは丸腰だったし、私はまだ武器を手放していなかったからね。彼が武器を持つ前に立ち上がって無防備なところに一撃を加えれば私の勝ちなのは明らかだった。ところがそれを行動に移す前にいきなり彼は踏みつけてきたんだ。しかもまた顔面狙いで。一瞬にして暗くな

る視界。それが再び開けたとき、フツノは悠々と予備の短剣を取り出して私の首に当てながら、こう言ったんだ。『はははっ。どうだ見たか。私の勝ちだ』、と。その時私が見たのは唾然とする他のメンバーと、上を仰ぐマスター、そして勝ち誇るフツノの顔だった。」

最後の言葉以外はおおむね正しい。実際はもう少し謙虚な言葉だったはずだ。先程とは別種の驚きの視線を向けてくる聴衆と、それから目をそらす私の様子に一笑いした後、友人は話を締めに入る。

「まあ当然再試合になって私が勝利したのだけれど、その反則さえしなければ何でもやってやろうという戦いぶりに皆、恐れをなしてね。彼と戦おうとするものは、ほとんどいなくなっただ。」

そう痛まし気な顔で話を終えた友人だったが、その再試合の時にいきなり大剣をぶん投げてきて、私が出たのと同じように背負い投げをかましてきた奴のいうことではなかった。

その後も何度も勝負を持ち掛けてきたために、実戦形式で私のプレイヤースキルの練度が急速に上がったという事実は余談だろう。

ともあれ、そんな会話を挟みつつも、訓練のための計画は着々と組まれていったのだ。

サーチライト主導による初めてのビギナー向け戦闘訓練が実施されたのは、デスゲーム開始より四日目の朝であった。初回ということもあり教導役は元ベータテスターなど特にS A Oの戦闘に慣れたもの達で構成されていた。当然、私や友人も参加である。

早朝から広場を中心に参加を募ってみたが、闘いへの恐れや多少なりとも参加費がかかることなどからだろうか。前日から告知していたにもかかわらず初回の参加者は定員の役半分、30人強に留まった。

この参加費は回復薬や戦闘方法などについてまとめた羊皮紙などの配布物にかかる費用である。実際にはモンスターを一体を倒せば賄える程度の金額なのだが、手持ちの資金を減らす事に抵抗があるプレイヤーは予想以上に多かつたようだ。

二日目以降は徴収を演習後としたり内容を見直したりと参加しややすい環境を整えるように努力していったため、徐々に参加者も増えていくのだが、結局初日の参加者は予想の7割を下回ることになる。

だがそのことはおくびにも出さず教導役のリーダーであるパイルは訓練を進めていった。

まずは、昨晚遅くまでかかってまとめた基本の戦闘方法やマップ、モンスターのデータをまとめた資料を配布ししっかりと目を通してもらう。

その後、街の一角に設けられた訓練場へと移動し、無数に立てられた案山子を相手に得た知識を今度は体に教え込むことにした。

ここで戦闘の基本となるソードスキルの試し打ちやモンスターの攻撃ターゲットの受け回しを想定した連携などの指導に一時間ほど費やす。

ある程度参加者が慣れたところでいよいよフィールドに出てモンスターと戦闘する段階へと入る。対象となるモンスターは周辺のフィールドで最も弱く、数も多い《フレンジーパー》に設定した。こちらから攻撃しなければ襲ってこないノンアクティブ属性であり、またその攻撃方法も突進のみで相手をしやすいからというのが理由だ。

まずはリーダーのパイルとその相方が基本的な戦闘を見せる。教える効率と参加者の安全を考えてこの演習では主にペアを基本として教えていくことに決めていた。

盾を構えた相方が、イノシシ型のモンスターに攻撃を仕掛けてそのターゲットを取る。そして相方が引き付けている間に、パイルが無防備な方向から攻撃を仕掛けてその攻撃ターゲットを引き取った。

ベータテストにおいてはスイッチと呼ばれていたこの交互のタゲ回しで危なげなく、そして参加者に分かりやすいようにイノシシを翻弄していく二人に対し、少なくとも感心の声ももらえる。

参加者たちに基本的な戦闘方法を存分に見せつけたパイルは相方と共にモンスター

を片付けると一旦退いた。そして私と友人を呼び、例の方法を見せるようにと指示を出す。参加者たちに向き直って言った。

「さて、ここまでは基本編。そしてこれからが応用編だ。少々難度は高めだが、これが出来る。例え強いモンスター相手でも安全度はぐっと上がる。それじゃあ、二人とも頼んだ。」

その言葉と共にパイルは場を私たち二人に明け渡した。下手に説明するよりは直接見せたほうが早いという考えからである。なので早速実践へと移った。

まず友人が適当な一匹へ攻撃を加えて引き付け、私は攻撃役としてソードスキルを発動させた。

ここまでは先程の二人と同じである。だが私の放った短剣用のソードスキルへクイツクエツジンは当てやすい《フレンジーボア》の体ではなくそれを支えている右前脚へと叩き込まれた。

関節部を狙って放たれたその一撃によってイノシシの右足は根元から少しを残して切り離され、ポリゴンをまき散らして四散する。

今の一撃ではHPを全損しなかったそのイノシシはターゲットを友人から私へ移し、反撃しようとした。だがその隙について左側面に回り込んだ友人が思いつきり脇腹へとその長い足でケリを入れる。

足を一本失っていたイノシシモンスターは当然あっさり地面に転がされ、さらなる友人のケリによって仰向けにされた。

参加者たちがあつげに取られる中、空しく残った足をばたつかせるそのモンスターに對し、私と友人は各々の武器でメツタ刺しをしてみた。碌な抵抗もできず瞬く間にそのHPを失ったイノシシがポリゴンの破片となつて消滅する様を見せつけた後になつて、ようやくパイルが口を開く。

「とまあ、こんな風にモンスターにはそれぞれ急所や部位が設定されている。今のようにならうといった部分を集中的に狙うことで敵の機動性や攻撃手段を封じることが可能だ。これが出来れば多少時間はかかっても戦闘の難度は低くなるから、余裕が出来たら試してみるのがいいだろう。」

ことに今の方法は強いモンスターや長期戦においては非常に役立つ。ベータ時代に考案された手法だが、手間がかかるため身内にしか広まらなかった。

だが効率よりも安全を重視するべきこの現状では危険を避けるための一助となるはずだ。

一通り見本を示した後はいよいよ実習へと入る。まずは参加者を幾つかのグループに分け、指導役とパーテーターを組んでもらう。後はそのPT内で二人、あるいは三人で分かれてもらいそれぞれモンスターと対峙する流れであった。

指導役はその間を見回り、アドバイスを与えたり、危なくなったら介入して参加者の安全を確保できるようにしておく。そうしてパーティーメンバーのHPに気を配りつつ、七割を切ったら後ろに下げて休ませたりしてモンスターを討伐していった。大体一人当たり5、6匹のモンスターを倒したあたりで訓練は終了となる。

再びパイルの先導で全員が街に戻ったところにはすでに正午に近かった。大体3時間といったところだが、特に大きなトラブルもなく初回としては上々の結果だろう。

最後にパイルが参加者達を集めて訓練の締め言葉を告げる。

「さてこれで訓練は終わりだ。最後に一つ、常に安全第一で戦うこと。やりすぎなぐらい気を付けておくぐらいのほうがいいが、このゲームで生き残るのはちようどいいだろう。さつきも言った通り残りHP7割を切ったら撤退を頭に入れて、半分を切ったらすぐさま撤退。3割以下ならすぐにその場から離脱するようにと頭に入れておけばいい。とにかく死なないことを第一に行動だ。それでは解散！」

この言葉をもってパイル達教導班の役割は終了となるが、サーチライトの活動はまだ終わらない。

二次の募集に備え、休息をとりに広場を出ていった彼らと入れ替わるようにやってきたのは生産スキル取得者を率いたオヤカタであった。

厳つい名前に似合わず、気風の良いその女性プレイヤーは解散しようとする訓練参加

者たちを大声で呼び止めると交渉を持ち掛ける。そしてアイテムの買い取りや武器の修理、また生産依頼などを共に来た組合員たちと一緒に受付始めた。

ある参加者は消耗した片手剣の耐久度を回復してもらい、またあるものは先程の戦闘で得た毛皮アイテムを使って川装備のブーツを生産してもらおう。また《料理》スキル取得者に頼み、《ボアの肉》を串焼きへと加工してもらおうものも多かった。

初回の訓練直前にカインが思いついたこの組合員の生産スキルの練度向上を兼ねての参加者達へのアフターケアはその後も続けられた。その内に訓練参加者以外のプレイヤーも生産以来やアイテム買い取りの持ち込みをしてくるようになる。

またはじめりの街にあるいくつかの広場で生産組合員を数人常駐させるようになってきたのも間もなくのことであった。

支援組織サーチライの協力者の中で、生産スキルの取得希望者は次第に増えていった。協力はしたいが、出来ればなるべく戦闘は避けたいと願う彼らは当初、街中での情報収集や、集めた情報の整理などを手伝っていた。

しかしメンバー向けの戦闘訓練の経験者が増えるにしたがって、なるべく戦闘は避け

つつもフィールドに出てアイテムを収集してくる採集班と、それらを使って武器以外のスキルスロットを生産スキルで埋める職人達へと別れていくことになる。

生産スキル取得者は《片手剣制作》などの武器や防具制作スキルのほか、回復薬などを作り出せる《製薬》スキルや入手しやすい革や木材を使う《裁縫》スキルや《木工》スキルを選択するものが多かった。

しかし中には《料理》スキルなどの他の生産スキルを習得したり、あるいは《商人》スキルを習得してアイテムの代理購入・販売を行うプレイヤーも少なくない数が存在した。

一層において、武器や防具制作の材料となるインゴットは他の武器のリサイクルによるものが主な入手経路となるため、これらのスキルの取得者は街の門の内側に陣取ってフィールドへと出入りする他のプレイヤーの装備の修理や強化を行うことでその熟練度を上げていった。

一方で供給量が限られる《製薬》などのスキル取得者は組合の方から人数制限が課されたり、自分たちで直接入手したり、他のプレイヤーから生産依頼を受けたり、買い取りを行ったりして仲間内でやりくりしていった。

また《料理》スキルなどの生産スキル取得者と《釣り》などの採取スキル持ちが組んで共に互いのスキルレベル上げに勤しむものもいた。

他にも店売りアイテムの値引きが可能な《商人》スキル取得者は代理購入の他にも、露店アイテムを手に入れて店を開き、他の生産組合員が作り出したアイテムの委託販売も受けてその熟練度を稼いでいった。

私や友人といった調査担当者も探索先得たアイテムの大半のうち、生産に仕える者は組合へと寄付し、残りは《商人》スキル持ちに頼んで代売りをしてもらう。そしてそれと引き換えに装備や回復薬などのアイテムを融通してもらっていた。

人が増えるにつれ情報部門も生産組合も大きくなっていったが、互いの協力関係はますます強固なものとなっていた。同時に活動の規模も拡大し、より積極的な活動にも手を広げていく。

しかしそれは何もサーチライトに限った話ではなかった。

旅立ち

サーチライトの活動は日々を得るごとに拡大していったが、他にも支援や互助を目的とした組織が次々とはじまりの街に現れた。

あるものはアイテムやゲーム内通貨であるコルの収集と再分配を行い、またあるものは大パーティーを組んでフィールドに繰り出し、リスクを分散して安定した稼ぎを得ることを考える。さらにはプレイヤーの悩みを聞く相談所のような活動を始めるものもいた。

だがそうした組織の増加にも関わらず、犠牲者の数は増え続けた。一日に出る数こそ徐々に減少していったが、それでもまだ二桁に上る数の名前が石碑より消されていく。

その原因のほとんどはモンスターとの戦闘によるものだったが、しかし少しづつそれ以外の死因が石碑に記されるようになっていった。

二度目の「高所落下」の文字が石碑に刻まれたのはゲーム開始より8日の夜の事だ。知らせを受けて広間へと駆け込んできたカインは、その文字とその横に刻まれたプレイヤーの名前を前に動きを止めた。

凍り付いたように固定されたその表情には何も浮かんではいない。だがその内心が

後悔の念で荒れ狂っているであろうことは初日の顛末を知っているもの全員が理解していた。

それからカインは情報公開担当者全員を使って再度初日の飛び降り事件についての顛末と後に続かないようにとの警告を念入りに広めさせるとともに、自らも積極的に外部の見回りを率先して行うようになる。

それはこれ以上友と同じ末路を辿るものを出したくないという彼の強い願いによるものからだろう。だがその後も死因として「高所落下」の文字は石碑に刻まれ続けた。そしてその度にカインはその前でただ一人、心の中で後悔の涙を流し続けていた。

その姿に私や友人を始め、皆やりきれない思いを抱いていたが、しかし彼を救う言葉を持つ者は誰一人としていなかった。

日々確実に増える犠牲者の他にも頭を悩ませる問題は多かった。例えば急激に大きくなった組織のゆがみや、メンバー同士の衝突に、生産のためのアイテムの収集量の不足。次々に積み上げられていく情報の山と、それを検証し確認する調査班の被害など。はじまりの街周辺のフィールドはゲーム開始一週間以内には一通り調べつくしたため、その後は徐々に調査の手を外へと広げていった。だが街から遠くなるほどにモンス

ターは強くなり、往復のための時間もかかるようになる。

探索時間に比例するように危険は大きくなり、メンバーや協力者の中には帰って来ないものも出始めた。

「今回も無事に帰って来れたか。」

「ああ。そつちも無事で何よりだよ。」

ある日の事、数日ぶりに私は友人といつもの酒場で話していた。サーチライト活動初期は共にパーティーを組んで行動することが多かったが、参加メンバーの数が増えたことで今はお互い別のPTを率いているようになっていく。

私や友人の班はサーチライトでも戦闘力に長けているものが多いため、必然遠方の調査を頼まれることが多い。事実、昨日も街に帰還したのはもう日付も変わるころだった。

起きたときにはもう午前も半分は過ぎていたが、空腹感を避けようと向かった酒場で偶然食事中の友人と会ったのだ。

「ところで聞いたかい、クローネのPTの話。」

「ああ、ここに来る前に寄った本部で聞いた。二人帰って来れなかったらしいな。」

だが会話は自然と仲間や知り合いの死についての話に行きついてしまう。現状を考えれば仕方ないとはいえ、それでも慣れることはなかった。

それを振り切ろうと明るい話題や、馬鹿話に興じてみようとしてもやがてはそこに戻ってしまうのだからなおやりきれない。

積極的に情報をかき集めようとするサーチライトの面々は必然として「この世界での死ゲームオーバー」に触れる機会が多い。

この仮想世界についての話題の大半が暗く陰鬱の方向に引きすられてしまうのは当然だった。

以前はそういった話題から逃げるために支障にならない程度に現実についての話題を転換することが多かった。それも趣味だったり流行の音楽だったり、テレビや漫画などについての軽いものが大半だ。

しかしすでにゲーム開始から二週間近くが経過している。現実から切り離される時間が長くなるにつれ、その方法にも無理がはじめてきた。

「ああくそ、期末まであと三週間で切ったか。そろそろ試験勉強に入っておきたいんだが、ここじゃそれもできない。どうにかできないものか。」

「ああ、君は高校生だったな。外部から隔離されているから参考書も何も無しだと厳しいだろう。というか勉強が出来たとしても試験は受けられないのでは。」

「いや、それまでに助けが来ればあるいは。いやそれでも事情聴取やらで無理か。あれ、だとすると試験はどのみち受けられないから、まさか留年決定か。ゲームやってて留年

しましたとか笑い話にもならないんだが。いや中間は良かったからそれでなんとか……いや無理か。おのれ茅場あ……。」

「まあ、私はもう今年の進級は諦めたよ。今更やつをつるし上げたところで時間は戻らないし。……ああでも駄目だ、やっぱり奴は許せん。せめて無駄にした学費分ぐらいいは払わせてやらないと。」

今度は現実への不安の話で盛り下がっていると、不意に店先が騒がしくなる。やがて姿を現したその原因は今ここにいるはずのない仲間達の姿だ。

殺気立って入ってきた様子にただならぬものを感じたのだろう。一団の先頭に立って歩いてくるプレイヤーに友人が駆け寄って話しかけた。

「どうした、パイル。まだこの時間は初心者向け訓練の最中だろう。何かあったのか。」
その問いに対する答えは短かった。

「……中止になった。」

「中止だと。なんでまた。」

その答えに驚いた私も尋ねると、彼は他の教導メンバーを解散させて近くの席につく。そして私と友人を向かいへと誘った。

私たちが席に座ると、パイルは注文した水を怒りを奥に押し込めるかのように一息に

飲み干した。それからようやく彼の怒りの原因について話し出す。

「さつき、俺たちがいつものように参加者をつれてフィールドに出たときのことだ。いきなり十人ばかりのプレイヤーがやってきて追い出そうとしやがった。当然、険悪な雰囲気になったんだが、こっちは参加者を危険にさらすわけにはいかない。結局早めに切り上げてくるしかなかった。おまけにその連中は今もそこに居座り続けてな。カイと相談して午後からの取りやめになったんだ。」

そこまで一気に話すとパイルは疲れたとばかりに肩を落として見せた。その様子から今の話以上にもめたのだと想像がつく。

「どこの馬鹿だい。そいつらは。」

友人がそうパイルに尋ねた。笑ってはいるがその内心は明らかに怒っている。答えによつては直接乗り込んで叩きのめしに行きそうだ。

だがパイルは思案しながら答えを返した。

「多分、シンカーのところの連中だろう。資源の分配が云々って言ってたし、何人かの顔にも見覚えがあった。さつき話を聞いたカインが数人を連れて直接連中の本拠に乗り込んでいったところだ。その決着がつくまでは待機してると言われたんでここに来たんだが……。」

そう言つてパイルはため息をついた。

二日目以降は順調にその参加人数を増やしていった彼発案の訓練であったが、ここ数日は問題続きだったらしい。長くフィールドを占領する形になるため、他の組織の連中とのイザコザも起きるようになったと聞いている。だが今回ばかりは少しばかり不味いかもしれない。

「シンカーというと確か攻略サイトの管理人をやっていたって噂のやつか。組織名も同じへトウデイ」だったかな。」

「確かそうだ。結構大きいところだが、だとするとカインは大丈夫か。」

一応様子を見に行ったほうがいいかと友人と話していると、パイルがポツリと残念そうな声をもらした。

「潮時かもなあ……。」

「……。」

その言葉に込められた感情を感じ、私も友人も沈黙でしか答えを返せなかった。

はじまりの街は既知の部分ではこのSAOで最大の規模を持つ。直径数キロの半円状のこの街は今もその内部に6千人以上のプレイヤーをその内側へと収めている。しかし街近郊のフィールドやダンジョンから得られるアイテムだけではその全員を養うには到底足りない。

サーチライトや他のいくつかの組織によって初心者向けの訓練が行われ、それによつ

て街の外に出てコルを稼ごうとするプレイヤーが増えたのは喜ばしいことなのだが、街周辺から得られるアイテムやコルの量には限りがある。

需要に対し供給量が不足しているためにアイテムやフィールドを巡って些細とはいいさかいが起こっているという情報も聞いていた。

なお悪いことにこのSAOは街とは違ってフィールドには安全圏が設定されておらず、相応のペナルティがあるとはいえ他のプレイヤーを攻撃することもできるのだ。

今のところはそのような事態には陥ってはいないが、将来的にどうなるかはわからない。

「面倒な事になりそうだな。」

憂鬱そうな友人のつぶやきに私もパイルもただ沈黙するのみであった。

翌日、事態は大きく動いた。

「はじまりの街における支援組織の再編の呼びかけ？何だそれは。」

事の顛末を聞きにきた私達三人はカインのその言葉を聞き、そろって声を上げる。どうやら仕掛け人は件のシンカー氏のように、昨日直談判に言った際に持ちかけられたそうだった。

「そんな事より、昨日の一件はどう始末をつけんたんだ。まさか泣き寝入りした訳じゃ

ないよな。」

昨晚の集会で初心者訓練の休止を宣告された。パイルが詰問する。今まで力を入れていた活動が停止されたためか、その口調はきつく、苛立ちが見えた。

それを知っているカインもすぐに強い否定の言葉で答える。

「そんな訳ないでしょう。話を聞いたシンカー氏は問題の連中をその場に呼びつけて補佐の人ともども謝罪してきましたよ。まあ彼らは不満そうでしたが。」

「おい、まさかそれだけで終わらせたのか。」

「いいえ。こちらで迷惑を被ったのはパイルさんだけじゃありません。訓練に参加していた人たちも迷惑したんです。その補償としてかなりの量のコルやアイテムを請求した上で、今回の一件の一部始終もすべて公開することを約束させました。」

パイルの問いにカインはひやりとするような返事を返す。顔に微笑を浮かべていても、目は全く笑っていない。パイル以上に支援活動にすべてを注いでいる彼にとって今回の一件は相当に許しがたかったのだろう。むしろこの程度ですんで良かったのかも知れない。

とりあえず昨日の件についての決着はついたようなので話題は初めに戻った。

「それで、支援組織の再編だったかな。そっちはどうするつもりなんだい。」

友人の問いかけにカインは少し難しい顔をして腕を組んだ。

呼びかけをしてきた相手に多少思うことはあるだろうが、その内容自体は納得のいくものだ。少なくとも感情的に蹴つていいものではないだろう。

向こうがこちらの要求をほとんど飲んだのも、これが原因でこじれることを嫌ったのかもしれない。もしそうならば相手はかなり本気だろうということが伺える。

それを察した私達はとりあえず自分達のリーダーの見解を先に聞くことにした。考えを出すのはその後でいいだろう。

そもそもこの活動を始めたのはカインであり、最も精力的に活動しているのも彼だ。だからこそ目の前のプレイヤールの一言はサーチライトの方針に大きな影響を与える。そしてそのことを重々承知しているカインは慎重な答えを言った。

「少し考えさせてください。とりあえず明後日にある第一回の話し合いを聞いてから決めます。その日の夜の集会で最終的な決定をしましょう。」

彼の答えに私たちは黙って引き下がった。

翌日私はまだ朝早くから宿を出た。向かう先は黒鉄宮、その石碑の間だ。初めて訪れたあの夜以降も何度か私はこの場所に足を運んでいた。

早朝ともあつてか、その空間はあの時と同じ冷たい静寂を保っている。その中で時間の経過を示しているのは石碑より横線で消された名前の数とその前におかれた粗末な

献花台だけだった。

少ないながらも色の絶やされないその台上に私はオブジェクト化した白い花を足す。植物系モンスターからドロップするこのありふれた小さな花。特に使い道もないこのアイテムをストレージを圧迫すると知りつつ常備するようになったのはいつだっただろう。

「捧げる名前もそのための花も何もかもが偽者の世界じゃ、ただの現実の真似事でしかないんだろうけどな。」

そんな疑念も抱えつつ、しかし私はそれでもそうせずにはいられなかった。特に仲間や知り合いがこの冷たい名簿より消された日ならば尚更だ。

まだ日も昇らないうちとあつてか、小さな篝火がいくつか焚かれているだけの石碑の間は薄暗く、私の他には誰もいない。その揺れる明かりに照らされた表面に私は新たに横線で消された名前を見つけた。

その名前を持つプレイヤーがこのSAOより退場したのは昨日の夕方ごろのことだ。前線近くのダンジョン内で疲弊したところで仲間をかばってやられたらしい。

サーチライトのメンバーではなかったものの、活動初期から情報の検証などを手伝ってくれた協力者であり、幾度か共にパーティーを組んでフィールドやダンジョンを調査した事もあった。

このような状況下でもよく笑い、出来のよくない冗談で持つて皆を笑わせようとしていた気持ちのいい青年だった。

もはや過去形でしか語られない彼の思い出しにしばしふけたのち、外に出る。その足で行き着けの酒場に行くと奥の席に友人がいた。一人でコーヒーらしきものを飲んでいる。

「ここに座らせてもらおうぞ。」

一言断つてその前に座った私に、友人は視線を合わせず、静かな声で聞いてきた。

「お参りか。」

「ああ。所詮はただの自己満足なんだろうが、どうしてもやめる気にはなれない。」

そのやり取りだけで会話は終わり、後は互いに無言で過ごした。私は注文した朝食を口の中に入れ、友人は黙って苦手なコーヒーを飲んでいく。

人が今はいいものに想いをかける時の行為は様々だ。私のように花を捧げるものもあれば、目の前の友人のように一杯で意を示すものもある。

何もかもが偽者の世界では外見や形にこだわることに意味はない。ただ私達を動かす意思と内より湧き上がる感情、そしてそれが引き起こす行動のみが本物で、今はそれだけが信じられた。

それから数日後のこと。黒鉄宮の一室でシンカーの呼びかけによるはじまりの街の支援組織の集まりが開かれた。サーチライトからはカインの他、私や友人など数名が参加した。

他にも街で支援活動をしている組織の主などところは出席したようだ。

集会が始まり、シンカーが自ら台上に立って各組織の合流と活動規模の拡大を訴えた。彼が言及したとおり他の組織とのイザコザやプレイヤーとの確執が生まれてきており、今一度現在の活動を見直す必要を感じていたのか、その演説に対する拍手は小さくなかった。

しかし中にはその言葉に感銘を受けないものもいた。カインもその一人だ。

「だめですね。あれでは。」

集まりの解散後に開かれたサーチライトへの集会にてカインは自ら感じたことを述べた。

「組織の合流によってより効率的な運営と活動範囲の拡大をうたってはいますが、結局はシンカーや他の協力組織への吸収を呼びかけているに過ぎません。アイテムやコルの収集や公平な分配を掲げている彼らですが、今のままでは活動の規模も人員にも限界が見えてきているでしょう。」

そこでカインは一度ため息をついた。

「今後、街の外にでるプレイヤーが増加すればますます活動が難しくなります。その前に再編によつて一大組織を築き、それを背景にフィールドの占有やそこで得られるアイテムの独占というのが彼らの目的でしょう。担がれているシンカー氏やその副官のユリエールさんの思惑はともかくとして他の推進派はその勢力をいよいよにしたいとか思っていないでしょうね。」

そしてシンカーにそれを抑える力はない。小組織の長としては優秀でも、大組織の指導者としては足りない。カインはどうやらそう見たらしい。

「それじゃあ、どうするんだ。問題は解決しない。それどころか今後の活動はますますやりにくくなるんじゃないか思えないんだが。」

パイルの言葉にしばし考えた後、カインは決意を秘めた顔で話し出した。
「皆さんに一つ提案があります。」

この場を集った面々の顔を一通り見回して最後の躊躇と振り切ったカインは強い口調で宣言した。

「この街から出ます。サーチライトは今後、活動の拠点を別の街に移しましょう。」

驚愕の空気の中、カインは話を続ける。

「今までの活動によってここ、はじまりの街周辺の調査はあらかた終了し、また戦闘方法などの基本的な情報類も大分広まりました。それと同時に街を出る人も増え、攻略の前線もまた北上して距離が開きつつあります。」

移動のための時間や危険を減らそうというカインはさらにこの街に留まる事の問題について言及した。

「シンカーさんが作ろうとしている組織はまず間違いなくアイテムやコルの収集と分配を主活動に据えてくるでしょう。それでもしくは彼の言う通り多方面の活動も継続されると思います。ですが収集活動に充てられる人員と街周辺から供給されるアイテム類の量を考えれば、いずれ手が足りなくなるのは明白です。そうなれば彼らは他の活動を取りやめて、自分たちの活動に協力するように強いてくるのが容易に予想が尽きます。結果として私たちは今の活動を中止して、彼らの良いように使われるだけの存在になってしまうでしょう。」

私たちの今までの活動は主に情報の収集と公開に目的を絞っていた。生産や初心者訓練にも手を出してはいたが、あくまでもそれは主とする活動の補助として余力を当てていただけで、大抵は他の組織との協力によって当たっていたのだ。それは活動の規模を拡大により、支援組織を混乱させ、かえって本来の目的を損ねてしまう危険をカインが考慮したからだった。

「私には大勢の人を纏め上げて、言うことを聞かせ、組織の暴走を制御する自信が無かった。あくまで自分の目の届く範囲での活動に専念することにして、それ以外は他の人や組織の手を借りることにしたんです。」

とは以前彼が語った言葉だが、実際彼はサーチライトの活動以外の分野にも無関心ではなかった。

忙しい中でも時間を見つけては、他の活動を行う組織などとも積極的に交流し、互いの状況を確認しながら立ち回りはだかった問題に当たっていたのをメンバーの誰もが知っている。

この集会の前にカインの考えを聞かされていた一人である私は彼が何を懸念しているのかが分かっていた。

「シンカーがやろうとしている支援組織の統合による活動の効率化と活動規模の拡大にはメリットは多々ある。しかしそれ以上にカインが危惧したのは再編後の組織の暴走だろうな。」

「確かに。表面上は大分治まったとはいえ、混乱は続いている。状況にヤケクソになっている連中も徐々に増えていると聞いているしな。下手に一大組織を作ってもこれでは相当上手くやらないと良くて空中分解、悪ければ暴走を制御できずにかえって被害を大きくするだけ、か。」

友人が指摘した問題を防ぐには力のあるリーダーの存在が不可欠だが、シンカーやそれを支える陣営にはそれは出来ないだろうというのがカインの最終見解で、それには私も友人も同意見だった。

もともとカインは初日に起きた友人の飛び降り事件を契機にサーチライトを立ち上げたのだ。そして混乱と自暴自棄を土壤にして引き起こされる暴走を防ぐために今まで奔走していた。そんな彼にとつて危険の大きいシンカーの唱える組織の再編に乗ることは出来ないのは当然だった。

そしてその手を取らないかわりに彼が選んだのが、拠点の移動とそれに付随する街の過密状態の解消だった。もしこの集会でその承認が得られれば、付き合いのある協力組織や協力者達にも同じ話を持ちかけるのだと聞いている。

「現在のはじまりの街の問題の多くは人口密集と安全地帯から得られるアイテム類の供給力不足が原因です。ならばまず私たちが先に外に出て、後に続く人たちの助けになるべきでしょう。」

そう言つてカインは一層の地図をテーブルの上に広げるとその中央に近い町を指さして言った。

「移動先の拠点はここ、湖のほとりの町メダイがいいと思つています。他の村や町とも

距離は等しく、この第一層の町村の中でも二番目に大きいのが理由です。また少しですが生産系の設備もあり、平原や湖のフィールドから得られるアイテムも多いです。規模や場所の問題から生産系や一部の部門は当面、はじまりの街に留まってもらいますが、他の部門は再編と同時に拠点をこちらに移すのはどうでしょうか。」

街の過密化が解消されない理由が他の町や村への移動を危険だと感じるプレイヤーが多いからということやサーチライトはすでに掴んでいた。しかし大規模な移動ならばそういった人達も時期を合わせて行動しやすくなる。

幸いといつていいのか、このSAOの一層は倒したモンスターが復活するリポップ量はまだ多くなく、アイテムなどの供給量の不足の原因にもなっている。そのシステム上の制約を利用すれば比較的安全に移動することが出来るだろうとの目算もあった。

突然のカインの提案だが、メンバーは戸惑いながらも最終的にはその提案を支持する。この街での活動に限界を感じるものも多く、またシンカーの唱える組織再編に参加してもいいように使い潰されるだけだとメンバーの多くは判断したのだ。

生産系などの一部の部門はまだ当面ははじまりの街を中心に活動していくだろうが、それもいずれは街の外へ移転することになる。

翌日、メンバーが慌しく拠点移動のための準備を始める中、カインは数人の供を連れ

てシンカーの元へと向かった。

街を出るといふ話を知ったシンカーは引きとめようとしたが、それで方針が覆るわけもない。それから数日の内にはサーチライトに続いていくつかの組織も街を出ることを表明し、彼らの考えていた再編計画も中途半端に終わることになった。

最も統合する組織が減った分、管理や制御もしやすくなるはずなので、実はシンカーにとつてもよかつたかもしれないと後にカインは言っていた。

街での情報の収集と公開や生産スキル取得者による活動は続いていくが、今後は新たに本拠となるメダイ以外にも支部や出張所のような小さな小拠点が置かれ、そこを中心に活動をおこなっていくという方針になっている。

「さて、行くのか。」

慌しく日が過ぎた数日後。朝早くから私と友人は街の門の近くにいた。周囲にはざっと三百人近い人が集っている。この全員が街を出て、新たな場所を目指す者たちだ。この後にもカインやパイルが率いる本隊が続ぎ、また同行する他の組織やプレイヤーも紛れている。

今回の移動で少なくとも合計千人以上がこのはじまりの街から他の村や町に移動する予定だった。そうした人々よりも先に私や友人は見送りにきた残留組や、シンカー達

に手を振って門を抜ける。

いくつかのPTは先行して集団の先導と露払いを行うことになっており、私や友人もその一員に数えられていた。

街から少し離れた場所で最後にもう一度、振り返った。石造りの外壁に囲まれたこの街で私達は二週間近くを過ごし、そして6千人近いプレイヤーが今後もし生活していく。

これまで多くの絶望と後悔があり、それに比べて数少なくとも希望や喜びがあった日々が一瞬脳裏に駆け巡った。それも今日で終わりだと思ふと不思議な感慨が沸いてくる。

よくもまあここまでこのりこえてきたものだ、とかああこれから一層きつい日々がやってくるんだろうなといったとりとめない思考や感情に僅かの間、私は浸る。

「今後はこの街に『来る』ことはあっても『帰る』ことは無いんだろうな。」

隣で同じように街を見ていた友人がポツリと呟く。同じ事を考えていたのだろうかその口調にはどこか寂しさが感じられた。

「行こう。」

「ああ。」

その短い言葉を別れとして私と友人は街に背を向けた。多くの後悔と些細な喜びに彩られた道のりはまだまだ続くだろうが、それでも私達は新たな一步を刻んで前に進む

うとしていた。

ダンジョンにて

湖畔の町、メダイは浮遊城アインクラッド第一層のほぼ中央に位置している。小川によつて南北に二分されたこの町は、ありがたいことに簡易とはいえ生産系の設備がいくつか追加されておりベータテストの時よりも拠点としての機能をより向上させていた。

もともとこの町を拠点にしていたプレイヤーは百人足らずであったが、幾度にもわたる大移動の結果、現在ではおよそ十倍近いプレイヤー人口を抱えている。

移動が完了するまでの間、は友人や他の仲間と共に、集団の先導や護衛として何度もはじまりの街とメダイを往復していた。

最も道中の危険地点や出現するモンスターに関するデータはすでに揃っており、またアイテム稼ぎを兼ねてそれらの障害の排除に手を貸してくれたプレイヤーも多かったためか、さほど問題は起きなかったが。

一方、本隊を引き連れて町に入ったカインは南部の通りに面した二階建ての建物を購入すると、当面の拠点として手を加えつつ、速やかな組織の再編を始めた。

活動当初のようにただ情報の収集と公開を専門とする組織としてだけではなく、組織形態や協力関係を見直してより柔軟な協力活動が出来るように作り変えていったのだ。

大まかに言えば、今までと同じような活動担当として情報の収集と確認を他の組織や外部の協力者と共に行う実行部門。得られた情報を選別、分析、検証して各部に送る情報部門。そして確定した情報の公開を行う広報部門の三つが設立され、まとめられた。またその活動をバックアップする生産部門なども同時に組織、再編される。そしてこれらの部門の上に本部を置いて統括することになった。

私の身近な例として近いもの上げるならば、学校における生徒会と委員会の関係に似ているだろうか。

カインは本部の長として引き続きサーチャイトの代表を務め、活動の核となる情報部門を直轄に置く。また広報部門、生産部門などはそれぞれ今までと同じようにブックルームとオヤカタといった活動初期から携わってきたプレイヤーをトップに起用してスムーズに活動を再開させた。

そして最も人数の多い実行部の代表は情報提供と検証者として一定の評価を受けていた友人が就任した。またその下には同じくすでに公開システムによってある程度の信頼を得ていた私やパイルといった面々、特に戦闘技能の高いメンバーが配置される。同時に新たに作成された実行班を率いる事になった。

基本的に六人構成のフルPTで構成された実行班は新たに編成されたものもあわせると10組以上が作られた。そして本部や班長の指示に従い、班の適正や実力に合わせ

て情報の収集や検証を割り振られ、一層のあちこちへ派遣されることになる。

これらの調査では調査シートとよばれる項目や基準などにそつて進められ、なるべく情報収集の条件が同じになるように努められた。

このようにして実行部や協力者によつて集められた情報はまず本部直下の情報部に送られる。そこで選別、分析されたのち重要性や信頼性などによつて優先順位がつけられていく。

仮ランク付けされた情報は実行班や信頼のある協力者達に依頼され、最低一度は検証される。

こういった段階を経て一定の確度を信用度を得た情報は最後のランク見直しを受け、本部のデータベースに加えられた後に、広報部へと引き渡された。

渡された情報は各村や町に設けられた出張所や掲示板、生産部門下の露店先などを通じて公開される。そして求めるものへメールや羊皮紙、製本などのいくつかの手段によつて配布や売買が行われた。

またそれらの情報は公開以後も、再度の検証などによつてそのランクや信頼性などが定期的に見直され、度々更新されていく。

各地で開かれたや出張所や露店などの存在はプレイヤー間の噂話を集めたり、また一般プレイヤーの情報の提供や取引のための窓口にもなつていった。

その取引の対価はゲーム通貨であるコルよりも別の情報や生産アイテムなどで取引されることが多かった。入手が限られる情報や生産アイテムを得る方法として利用されるが多かったためだろう。

そうやって得られた膨大な量の情報は情報部に集められ、調査基準にそって見直された後で実行班が収集した情報と同じように処理される。

そして実行部はその確認と検証のために走り回り、広報部は送り返された情報を公開一覧に加えて、他のプレイヤーや組織に提供するのだ。

本部が扱う情報は膨大で、公開までの手順もいくつかの段階がある。しかしそれを支える実行部も200人弱、信頼できる協力者も合わせれば300人以上のプレイヤー達の頑張りのおかげだろうか。サーチライトは収集から遅くとも数日以内の公開ができる程度の迅速さを保つことに成功していた。

それでも収集から公開まで多少のタイムラグは消えなかったが、カインはそれを短縮するためにメンバーや協力者に負担をかけ過ぎることを良しとしなかった。

「重視するべきは短期の効率ではなくメンバーの負担が少ない能率です。」

速さよりも確実さを、短期よりも長期的な活動をとというのがカインの考えだった。

「焦る必要はありません。効率重視で無理をした結果、ただでさえ厳しい状況で少ない余裕を失ってしまえば、かえって能率は落ちてしまいます。それに情報を精査する手間

も惜しまれるようになれば、結局意味は無くなってしまおうでしょう。なるべく早く情報を届けたい気持ちは当然ありますが、それで誤った情報を広めて取り返しがつかなくなってしまうのは本末転倒です。迅速な公開は他の情報屋さんに任せましょう。」

「慎重すぎるぐらいに調査してから公開したほうが確実に犠牲は減らせますし、その情報が出回るまでは一般プレイヤーも軽率な行動に出ることは控えるようになることも期待できます。誰だって命は惜しいですから。」

「それに私は皆さんを犠牲にしてまでこの活動を続けたいとは思いません。善意で協力してくれる人を使い捨てにするのはあの茅場と同等の悪行です。どうか忘れないでください。サーチライトの活動はプレイヤーの犠牲を減らすこと。そしてその対象には当然メンバーの皆さんも入っているのですから。」

などとカインは事あるごとに語り、焦りがちなメンバーのブレーキ役を担ってサーチライトという組織を上手くまわしていった。

このやり方には内外で賛否両論があったが、しかし例え他人に何を言われようとも、彼は全力でこの方針を貫いた。

そのおかげだろうか。サーチライトのメンバーはそれなりに忙しい日々を送りつつも、追い詰められるほどに心の余裕を失うことは稀だった。

そしてそれは多くのメンバーがこのデスゲームを乗り越えるための力につながって

いく。そしてサーチライトは最後までその導きの灯を絶やすことは無かった。

タイミングを見計らって右に体をずらした。一拍遅れてその場所を青白い光に包まれた刃が通過する。必殺の一撃を見事に回避された《ストレイソード・コボルトウォーリア》は代償としてその動きを止めた。

ここでソードスキルの一つでも放てば、この哀れな人形はすぐにポリゴンとなって己の本分を思い出すのだろうか、今のところはその気はまだ無い。

「縦、発動まで一秒弱。硬直は二秒ぐらいか。次はダメか。変わってくれ。」
「分かった。後は頼む。」

後ろで今のソードスキルのデータを取っていた盾持ちの戦士に声をかけられた。それに返事を返しながら、相手が固まった隙を利用して戦闘の場所を彼に譲る。

やがて硬直から開放され、叫びを上げる亜人型のモンスターに即座に攻撃を加えた彼は私からその攻撃目標ターゲットを引き取った。

「グアアー。」

「うるさい。吼えてないでさっきのをもう一度撃つて来い。」

咆哮と同時に次々と放たれるコボルトの攻撃を右手のバックラーで裁きつつ、クガネ

は言葉でのみで相手を切り捨てる。その挑発が通じたわけではないだろうが、コボルトはソードスキルを発動しようとした。しかしその構えは先ほどのそれとは違う。

その途端に今まで沈黙していたクガネの左手が閃いた。半分の月の形を写し取ったような湾刀が、一撃でもって構えた錆びだらけの剣を下に弾く。

「それはもういい。横じゃなくて縦だ。縦切り。そつちを出せ。」

体勢を崩され、スキルの発動を阻止されたモンスターにクガネは言葉だけで追い撃ちをかける。対する《コボルト》は右手に握った刃こぼれの酷い片手剣を振りかざして襲い掛かった。

だがその攻撃も適当にあしらいつつ、クガネは次の機会を待つ。

それから数合ほど打ち合い、ようやく《コボルト》が再び待ち望んだソードスキルの構えを取った。その時になってようやく盾持ちの曲刀使いは防御の構えを取る。

数瞬で打ち込まれた縦の一閃は盾に阻まれたもののクガネのHPの一割ほど削った。しかし、死ゲームオーバーに一割近づいたにも関わらず、クガネは淡々と今の攻撃から得られたデータデータを口に出す。

「HPのダメが320ほど。盾の耐久が4減少。まあまあだな。後、他に何かあるかよ。」

「威力はそこそこだが、モーションは大きいしクールタイムも多いのか。まあこのレベ

ルのモブならこんなもんだろう。もういい。知りたいことは全部分かった。後はいつものように処置をしてから仕留めろ。」

「了解だ、フツノ班長。」

クガネの報告で私は頭の中のチェックリストをすべて埋める。そのを告げるとクガネはこれまでの鬱憤を晴らすかのように攻勢に転じた。

左手に握る半月刀の刀身が二度、三度と閃き、その度に毛むくじやらかな亜人の首筋や右手に深い傷が連続で刻まれていく。そこからさらに足払いを加えてモンスターの決定的な隙を作りだしたクガネは左手の湾刀を肩に担ぐように構え、ソードスキルを発動した。

片手曲刀系ソードスキル《クレセント》は5割近く残っていた亜人モンスターのHPの大半を一撃で吹き飛ばす。しかし右に少し外れたためか、数ドットを残してそのHPバーは下げ止まった。

すぐさま《コボルト》は叫びを上げ、眼前で技後硬直スキルデレイのために固まっている盾戦士に反撃しようとする。

だが振るわれたはずの攻撃は無防備にさらされたクガネの首を狩るところかその盾にすら届かなかった。当然そのHPを減らすこともない。

その理由は簡単であった。横薙ぎの剣撃を振るつたはずのコボルトの右腕から先は

すでに失われていたからだ。そしてクガネのソードスキルによって腕ごと切り飛ばされた安物の片手剣は今、毛むくじやらの手首に握られたまま、私の目の前に転がっている。

それを拾い上げた私は邪魔なものを投げ捨てて、その柄を握った。そして攻撃の手段を失って闇雲に暴れるだけしかできない《コボルト》を盾で壁に押さえつけたクガネに向かつて声をかける。

「もういい。もうそいつに用はない。」

その言葉の返事とばかりにクガネは刃を一閃させ、刻んでいた深い傷を利用してその首を切り離れた。ドッジボール大のその物体が洞窟の床に落ちるよりも先に《コボルト》は破砕し、二ヶ所でポリゴンの欠片を散らす。

同時に使い手を失った片手剣の所有権は私へと移った。手にしていた追加ドロップをストレージにしまい、クガネに近づいた私はお疲れの意を込めてその肩を軽く叩く。

それを終わりの合図と見たのだろう。少し離れた場所で別のモンスターに当たっていた班員達が寄って来た。

「お疲れ様、二人とも。ちよつと長くかかったね。」

そう言つて声をかけてきたのはこのP Tの攻撃担当の1人、コイヌールだ。淡い金髪のパニーテールを振り回し、手に持った大降りの曲刀で先ほどまでワーム型モンスター

を実際にも、ゲーテ的にも解体していた女性プレイヤーである。その彼女は軽やかなステップで私とクガネに近づくと、そのまま頭を撫でてきた。

この状況下でも人懐っこいきを失わないせいだろうか。彼女はことあるごとにこういったスキンシップを取りたがる。

あんまりにも無造作に接近してくるので最初は私もクガネも避けたり、逃げたりしていたのだが、今では諦めて黙って受け入れることにしていた。そのほうが互いの精神の負担にならないのだと気がついたからだ。

時折やりすぎと思うこともあるが、その時は同じPTメンバーであり、彼女の友人として同時期に加入してきたドーラが諫めてくれる。最も言われた方はあっけらかんとしてその言葉を退けることが多かったが。

「どうせ、偽者の体でしょ。何が減るわけでもないし。別に自慢できるスタイルでもないし、この程度じゃ過剰とは言わないよ。」

というのが彼女の言い分だった。それでも親友の言葉はある程度のブレーキとなっているようで、スキンシップ自体も問題視するほどのものにならずに抑えられている。

その親友である無口で無表情な盾剣士は少し離れた場所で周囲を警戒しつつ、私達のやり取りを見て呆れたようにため息をついて見せた。

これぐらいは許容範囲ということだろう。ため息と飛ばした視線だけで警告するに

とどめている。

初日の強制外見変化に対応するために、表情を消すのが癖になってしまったというこの女性プレイヤーはそれでも親友に關することだけは例外になる傾向がある。

現に今もショートカットの黒髪の下でこちらを見る表情は複雑で、危うさを抱えている親友を心配する感情が容易に伝わってきた。

その彼女の近くではディアベルより面倒を見ることを頼まれたパールとパスカルの気圧単位コンビが今の戦闘で得たデータをまとめていた。元マスターの頼みを果たそうと友人がはりきつたため、戦力としてすっかり頼れるようになってしまったが、結果として危険度の高い調査に当てられる班に分けられてしまったことについては多少の後悔がある。

最も当人達に言わせれば、私や友人と同じ班のほうが安心できると言っていた。おそらく気を使われているのだろうが、それでもありがたい。

なお共に気をかけてくれるよう頼まれた最後の一人、テナーは製薬スキルを取得し、今はオヤカタの下で回復ポーションなどの生産に勤しんでいるはずだった。

攻撃担当^{アタックカー}を務めるコイヌールとパールとパスカル。そして防衛担当であるクガネとドーラ。これにサポート兼リーダーである私で構成されるこのPTはサーチライト内では第三位に当たたる実働班である。

最も戦闘力の高いメンバーでまとめられた友人率いる1班。主に長期の活動のため耐久と防御を重視して組織されたパイル率いる2班。そして機動性を重視し、フットワークの軽さを維持するために比較的軽装のメンバーで構成された私率いる3班。さらに戦闘力にアイテム収集、所持能力を加えた4班。

この四つの班とバランスのよいメンバーでまとめられた5、6、7班がとりあえずはサーチライトの実働部隊の精鋭として難度や危険度の多い調査に駆り出されていた。

他の実働班は上位班の調査を引き継いんだり、比較的容易な調査に当てられたりして調査班としての地力をつけている最中である。

そのためそれなりに忙しくはあるが、他にも初期から手を貸してくれる協力者達やカインの配慮のおかげかそこまできつい状況にまでなっていないのは幸いだった。

今、調査しているこの洞窟型ダンジョンは正式サービス時に追加されたようで、ベータテストの頃にはなかったものである。

攻略ルートから外れていることと、事前にクエストを達成していなければ入れないためだろうか。今、私達以外に人気はなかった。

拠点からは近く、出現するモンスターも一部を除いて相手取りやすいのだが、得られる経験値やドロップの効率はそのままでしかない。

そのせいか、他のプレイヤーはもつと効率のいい狩場である近くの荒野フィールドに

集まっているために情報が少なく、今回たまたま近くで手が空いた私達の班が派遣されたのだった。

プレイヤーの人氣がないため他に氣を使うことなく楽に調査をできるのは正直ありがたかった。人氣の狩り場はもたらされる情報も多いのだが、その検証などを行うときには他のプレイヤーに迷惑がられることもあるからだ。

そういった時に上手く相手を巻き込んだりして穏やかに解決できればいいのだが、全てがそう上手くはいかない。

特に前線に近づくにつれ、滞在時間の長い調査班を忌避するプレイヤーも多くなり、面倒も置きやすくなるようだった。

そのため最前線付近の調査はディアベルや他のゲーム攻略を目指す数人の協力者との間で飛び回る個人の情報屋に頼っている。

そう言った事情があるため今回のダンジョン調査は楽な部類であった。最も今まで調査の結果、いくつかのクエストと併用すればそれなりに効率改善されることが分かったため、今後はどうなるか分からない。村とダンジョンの往復の手間さえ惜しまなければ、今後は利用するPTも増えるかもしれない。

昨日始まった調査ですでに村や周囲のフィールドについては調べ終わり、本命のダンジョンの調査に入ったのは今日の午前中のことだった。

数時間かけてこのダンジョンのマップ構造から出現モンスターや収集アイテムのデータの他、戦闘に向き、不向きな場所や危険度が少ない具体的な戦い方などを探りながらダンジョンの攻略をついでに進めていく。

一口に調べるといっても簡単ではない。モンスター一体とつても名前、レベル、ドロップアイテム、攻撃方法、攻撃範囲、弱点など設定された無数の調査項目をしつかりと調べる必要がある。

その調査にしてもただモンスターと戦って倒せばいいという訳ではなかった。先ほどの私のようにひたすら回避に徹して行動パターンやソードスキルなどの準備動作、硬直時間などを観察したり、クガネのようにわざとダメージをもらって相手の攻撃力の高さを計ったりする必要もあるからだ。

調査には相手の些細な動作や兆候を見逃さない観察力と危険と安全の境界を瞬時にそして的確に判断する状況判断力、そして勇氣と根氣、忍耐力が要求される。

しかしそれを怠れば待っているのはこの世界からの退場であり、それが調査班の育成がなかなか進まない理由でもあった。

その日は夜までかかってダンジョンの一切を調べ上げ、最奥に居座る《ストレイコボルト・チーフ》をさんざんにいたぶってデータを搾り取尽くしたのち、ようやくトドメ

を刺した頃にはもう外は暗くなって久しい時間だった。

「結構時間がかかっちゃったね。」

「……ストレス発散とかで無駄に長引かせていたから。反省して。」

「だってあんまり強くないくせに無駄にスキルを出し惜しみするんだもん。おまけに復活するまでの時間も長いし。」

「それはダンジョンボスだから仕方ない。愚痴なら後で好きなだけ聞いてあげるから。」

四肢と首を落とされてようやくポリゴンに変わる事を許されたコボルトの首領の前に、コイヌールとドーラが和やかに会話している。それを横目に得られたデータをもとめていた私にクガネが話しかけてきた。

「どうする班長。もう時間も遅い。これから村まで帰るか。」

「今からか。入り口まで戻って、そこから村に戻った頃には日が変わる。しょうがない、今日は安全地帯で野営しよう。」

クガネに今晚の宿について問われ、少し考え後に答える。

現在地はダンジョン最奥のボスの間でメンバーも少なからず疲労が見える。今からダンジョンを出るとしても当然帰り道でも戦闘はあるだろう。

ダンジョン内のモンスターのデータは揃っており、疲労を考えても深くを取ることなどまずありえない。しかし別に無理をする必要もなかった。何より疲れた体にムチを

打って、わざわざ粗末な宿に戻るのには正直面倒くさい。

そんな思惑から生まれた提案だが、班員達にはあつさり認められた。

「半日以上薄暗い洞窟の中に籠りっぱなしでみんな疲れている。賛成だ。」

「うう。ベツトも恋しいけど今は何より早く休みたいです。あと眠い。」

「パスカル。こんなところで寝ないように。かくゆう僕もふらふらなので賛成です。」

クガネが真つ先に同意し、次に気圧コンビもそれに追従した。冷静沈着な青年も元氣娘も真面目少年も今はその疲れた口調を隠さず、率直に意見を伝えてくる。

このPT結成時に言った「下手な遠慮はしないように」という私の言葉を素直に実践しているためか、危険度の調査に当たる実行犯としては時々雰囲気は緩く感じることもある。しかし適度に肩の力を抜くこともまた必要なので緩み過ぎないように注意しつつも、放置していた。

聞けば他の上位班も似たりよったりらしい。当分はこのままでいいだろう。

結局コイヌールとドーラもこの提案に賛成したため、すぐさまボスの間を出て安全地帯に向かった。襲ってくるモンスターを適当に叩きのめしながら、今夜の野営地を目指して元来た道を最短で進んでいく。

ダンジョンなどには時折モンスターが出現しない場所や部屋がある。安全地帯などと呼ばれるそれらではある程度の安全が確保されているため、安心して回復やアイテム

整理が出来る休憩ポイントとして利用されることが多い。

また徘徊するモンスターやダンジョン内にいるという状況さえ気にしなければ一晩か二晩ぐらいならば野宿もできる。

最も快適性は決して期待してはいけませんが。

このダンジョンの安全地帯はダンジョンの三分の二の位置にある十メートル四方の空間だった。ちょうど通路が横に広がったようなその空間の床は緑のコケで覆われているために堅い地面に比べて柔らかい感触を足に返してくれる。

また部屋の片隅には水場として利用できる小さな泉が湧いており、他の場所に比べれば十分安らぎを感じさせてくれる場所であった。

高い天井がこのダンジョン洞窟全体に見られる光るコケのようなものでびっしりと覆われているためか、それなりの明るさが確保されているのもありがたい。最も暗くなくては眠れないという数名には不評のようだが。

「あれ、先客がいますね。」

「ホントだ。昼間は見なかったからプレイヤーさんかな。」

その安全地帯に入った途端に気圧コンピが疑問の声を上げる。その視線の先を見れば、なるほどフードを頭からすっぽり被った人が壁にもたれていた。

昼間来た時にはいなかったため、NPCではないだろう。ボスの撃破によって新しく

生えてきたという可能性もあるが、すぐにその可能性は否定された。私達が入り口から入ってくるのにあわせ、そのフードはすぐさま距離をとるように移動したからだ。

こんな風に他のプレイヤーに対してあからさまな警戒をとるNPCなぞ今までお目にかかったことはない。間違いなくプレイヤーだろう。

私達が入ってきたのとは別の入り口近くに移動したそのプレイヤーは再び壁に背を預けて座った。しかしこちらに見せ付けるように細剣を手元においている。どうやらかなり警戒心が強いようだ。

「ちよつと、おじやまするね。何か用があつたら気兼ねせずに話しかけてきて。」

コイヌールがそう言つて遠くから一声かけても反応は無い。とはいつてもこういう反応はよくあることだった。情報交換等が出来るのならばありがたいが、こうもあからさまに警戒しているプレイヤーに下手に近づくのは互いのためにならないだろう。

そんなわけでひとまず交流を取ることを諦めた私達はフードプレイヤーについては気にせず離れた場所で今夜の野営の準備を始めた。

コイヌールとパスカルがメニューを操作してテントを選んでオブジェクト化する。生産部門のメンバーがへ針子スキルによって製作したこのテントは三人で使うには少々小さいが、あまりストレージを圧迫せず、携帯性は高い。また厚手の生地が使われているため、それなりに耐寒性と防音性に優れている。

二つ並んだテントの前には小型の携帯炉が置かれた。それを利用してPTの武器や鎧の修理を担う気圧系コンビがドロップした武器などを取り出して、持ち運びしやすいインゴット化を行っている。

その向こうではコイヌールとドーラが期限の迫った食料アイテムを選んで床に広げた厚布の上に並べて夕食の準備をしていた。

クガネは横でストレージ内の整理をしており、私は本部に送るための報告書の内容について頭を悩ませていた。

まだいくつかの調査項目は残っているが、それでも大半は今日までの探索で終わっている。それに空いた時間を見つけて、まとめておかなければ、後で未処理の報告書の山に苦しむことになることもいい加減学んでいた。

なるべく時間は短くいきたいが、かといって手を抜くわけにもいかなかった。それは検証者として公開されるはずの私達の班への信頼の失墜につながり、ひいては犠牲者の増加につながるからだ。

そういつた事情もあり、大分慣れてきたとはいえ報告書をまとめるためにはまだそれなりの時間がかかのである。

最も他のメンバーに言わせれば、なんでそんなに早くまとめられるのかということらしい。なぜその短時間で精度の高い調査結果をだしてくるのかとたまに尋ねられる。

友人はこの手のことは苦手らしく、報告は遅めである。たまに溜め込んで私や他のメンバーに手伝わせることもあった。最も調査にかかる時間が早いため、結果的には私達の班よりも完了までの時間は短い

一方でパイルは仕事が早く、報告はほぼ調査終了と共に送ってくるらしい。

別に時間を競うわけではない。しかし精度を落とさずに報告を早めにだせば情報の公開も早まる。なにより調査依頼は増えることがあっても減ることは中々ないのだ。

そのためにメンバーは精度を保つ事を前提に調査にかかる時間を減らせないと頭を悩ませていた。

怪しい夕食と明日の行動確認などのミーティングも済ませば、長かった1日も終わりである。いつもならば火を囲んで雑談タイムがあったりするのだが、今日は疲れていたのか皆、早々にテントの中に潜り込んだ。

とはいえ例えば安全地帯でも、何かあったときのために見張りは必要である。また心理的な要因としても見張りがあるのといかないのでは休息の質に差が出ることはこれまでの経験から分かっていた。

故に常に1人は見張りを立てておく事を決めており、今夜は私が最初の番となる。

最も現状で警戒すべき対象であるフードプレイヤーはじつと壁際にうずくまった

まま動きはない。夕食の間にも何度か視線は感じたが、特に何かあるわけでもなかった。

そのおかげで見張りに立つその時間を使い、報告書をあらかじめ片付けることが出来た。

残る調査項目の確認とその進め方にもある程度目処をつけると手持ち無沙汰になる。とりあえず今後のステータスやスキル構成について少し考えようとした時だった。いきなり部屋の隅から声をかけられたのは。

「楽しそうね。」

不意に響いたその声は女性のものだった。語りかけるといふよりも、ただ思ったことが口から出たという感じだ。

聞き覚えはなく、なにより今うちの班の女性メンバーは全員後ろのテントで眠っているはずなので、間違いなく発言者はあのフードプレイヤーだろう。

そのフードプレイヤーは壁に背を預けたまま、顔を上げてじつとこちらに視線を向けてきている。しかしフードの奥に隠され、その表情は見えない。

一瞬、返答するかどうかに迷った。顔は見えずとも声に込められた感情は暗く、今になって話しかけてきた意図が友好的でないものだとすぐに分かったからだ。疲労があるこの状況で十中八九面倒になるであろう会話に付き合うのは正直億劫だった。

かといって情報収集の機会をみすみす逃すというのも勿体無い。そんな言い訳を心に私はフードプレイヤーに声を返した。

「ああ、楽しんでいる。ゲームなんだから楽しめなくてどうするんだ。それにどんなにつまらないものにも何らかの楽しみを見出すのは私の特技の一つだしな。」

遅れて出された返答がつい挑発的なものになってしまったのは疲れていたからだろ。それに向こうも友好的とは言い難いのだ。ならば遠慮はするだけ無駄である。

「楽しい？こんなゲームに閉じ込められて、知らない内に命まで賭けさせられて。助けが来る気配はないし、犠牲者ももう千人を超しているのに？それなのに未だにクリアの条件の一つも達成していない状況で一体何が楽しもうっていうのよ！」

心の中に溜め込んで醸成したドロドロしたものを一気に吐き出すかのようにフードプレイヤーは言葉を叩きつけてきた。絶望の沼の底から噴き出すかのような声だったが、すでにこの手の言葉はいい加減聞き飽きている。なので今更それに当てられることもなく私は答えた。

「成る程、確かに酷い状況だ。右を見ても左も見ても絶望で、目の前に垂らされた希望の糸だって幻同然だ。」

とりあえず一旦は現状を正確に認識しているらしい相手の言葉を肯定しておく。事実を否定することはできないし、それに最初から言葉を拒絶してしまえば、そこで話は

終わりだからだ。

こうしておけば、とりあえず会話は続く。とはいえただ不満をぶつけられるだけのサンドバックになるだけでは意味は無い。そのためにはこちらにも相応に返さなくてはならない。

「ただ、偽者だらけのこの世界で数少ない本物である自分を腐らせる気にもなれなくてな。喜怒哀楽の感情だけは働かせるようにしている。それに絶望も嘆きもこんな見た目だけ取り繕った世界に敗北宣言するようで嫌だしな。」

投げ返した私の言葉にフードプレイヤーは沈黙した。しかしすぐに皮肉を上乗せして言い返して来たところを見ると、まだ骨の髄まで負けてはいないようだ。

「随分と余裕がありそうね。状況の認識が足りてないんじゃないの。」

「状況なら十分に理解している。あんたよりもよっぽどな。それに余裕を生み出すのは状況じゃない。へこたれない心の強さだ。」

シチュエーションで言えば深夜に女性と二人だけで会話である。しかしその内実は到底甘くはない。言葉の刃で互いに切りつけ、いたずらに心の傷を増やしているだけだ。

とはいえ相手を対面に座らせることには成功した。後は不毛な傷つけあいではなく、建設的な話し合いに移行するだけである。

「なあ。いい加減つまらない愚痴の言い合いはなしにしないか。やるならもう少しお互いに利益のある話合いをしよう。具体的には情報交換とかどうだ。第一、いくらこの世界がつまらないものだからといって私たちまでそれに付き合うことはないだろう。」

頃合を見計らって出された私の言葉にフードプレイヤーは少し躊躇ったものの、最終的には乗ってきた。これ以上無駄な争いで心をさらに荒ませることに意味はないと分かったようだ。

「……いいわよ。それでどんな話をするの。」

渋々といった体の返答だったが、そこに先ほどまでの暗さがなくことを知り、心の中で密かに手を握った。

それから先の会話は平坦だった。初めの話題にこのダンジョンを選び、それから話を広げていく。基本的には互いに知りたい事、望むものを言い合い、それに対して答えるか、拒否するか、保留するかで進めていく。

フードプレイヤーは情報の他に、消耗した武器の修理を求め、私は彼女のストレージを圧迫していたいくつかのアイテムを受け取った。出来るならば引き渡した情報の検証も頼んでおきたかったのだが、どうやらこのフードプレイヤーは初心者らしい。

基本的なMMO用語も知らず、このSAOに対しても知識は穴だらけではつきり言つて危なっかく、無用な危険を負わせるわけにはいかない。諦めるしかなかった。

その代わりに手元にあつた初心者用のマニュアルやら用語集やら基本データまとめなどを渡しておく。

これらの最重要とされたものは最近各村や町で無料で配られているはずなのだが、目の前にやってきたプレイヤーは持つていなかった。

「全く。なんで初心者がこんなところまで。」

「基本の基本」と題された羊皮紙の束を渡しつつ、呆れの言葉を呟く。しかし当の本人はそれを無視したまま、一心に手に入れたばかりの本や紙を読み漁っている。

一通りに情報交換が終わるとまた静かな時間が訪れた。フードプレイヤーは再び元の場所に戻り、ついでに貸してやった毛布に包まって微動だにしない。対する私も携帯炉の炎を頼りに手持ちの情報のチェックをしたり、今後のスキル構成や成長方針などを考えたりしていた。

やがて交代の時間がやって来るとクガネにフードプレイヤーとの約束を忘れずに伝えて当番を引き継ぎ、テントの中に入って床に敷かれた寝袋の中に潜り込んだ。

隣でぐっすりと眠っているバールの様子を確認してから、静かに意識を沈めていった。

翌朝、目覚めた時にはもうフードプレイヤーの姿はなかった。とりあえず朝食当番の

ドーラとパスカルに挨拶をする。

「おはようです、フツノ班長。頼まれたとおり、修理はやっておきましたよ。」

「おはよう。そうか、ありがとう。面倒をかけた。」

開口一番にパスカルが元気を取り戻した口調で教えてくれた。どうやらしつかりと約束は果たしてくれたらしい。後で埋め合わせの一つは必要だが、とりあえず今は頭を下げるだけで許してもらおう。

顔を上げた後はその後について聞いてみた。

「それで、あのフードプレイヤーはもう行ったのか。」

「はい。朝食にも誘ったけど断られて。武器の修理が終わるとすぐにいなくなりました。」

「そうか。分かったありがとう。」

「いいですよ。じゃあ私はこれで。」

パスカルが向こうに行くのと入れ違いにドーラがやってきた。いつもよりもやや不機嫌そうに見えるのは朝が苦手だからだろうか。そんな彼女は私の前に来るといつものように頭を軽く下げて挨拶の代わりにした後で、珍しく口を開いた。

「……お人よし。」

朝一番に言われるにしては中々に衝撃的な言葉だ。とはいえそれが昨日のことを指

しているのもすぐに分かった。手段はともあれ暗に非友好的なプレイヤーに手を差し出したことを言っているのだろう。

「聞いてたのか。それはともかくその言葉は見当違いだ。私は別に優しくも善人でもない。」

何度かそういった評を受けたことはある。ただし、私本人はそう思っていない。動くのに理由を必要としたり、最後まで面倒を見ることもない私がそれを受けては、真のお人よしに対して悪いだろう。

それを素直に伝えたのだが、彼女の意見は違うようだった。

「特に考えず面倒な相手でも手を差し出そうとするだけで十分お人よし。……ただフツノは甘くないだけ。」

お人よしだが、甘くはない。初めにそういったのはアイツだった。現実では遠くの地に行つて、定期的にやり取りしようとする約束した彼女宛のメールは出せないまま私のメデイアストレージに溜まっている。

「……フツノ？」

「悪い。なんでもない。」

一瞬、思考がここから離れて向こう現実のほうに飛んでいた。ドーラに訝しげに名前を呼ばれ、すぐに檻の中に意識を戻す。

（しつかりしろ。現実に戻るのは当然。それ以上に自分であることを捨てるな。今居るのは偽者しかない仮想の世界だ。本物を見失つたら一気に飲まれる。）

心の中で気合を入れ直す。意識を分散したままでは私も他のメンバーも危険になる。他人の命を預かっているのだ。それをないがしろにしてはそれこそアイツに合わせる顔がなかった。

とりあえずは隣にいる仲間に向き合うことにした。目に疑問の光を浮かべたドーラはこのPTを守る前衛の1人だ。余計な憂いは取り除いておかないといけなかった。

「すまん。ちよつと考え事をしてた。それはともかくお人よしか。それに値するのはカインやパイルだと思うけどな。」

話題を戻しつつ、本心で答えた。私がお人よしだと思うのはカインや仲間の他の数名だ。彼らは完全に私心なしで人を助けようと全力を尽くしている。

他で言えばディアベルだろうか。彼もまた誰も引きたがらない貧乏くじを積極的に引いては、他の前線にいるプレイヤーとの交流を通じて今後のボス攻略のための土台作りをしていると聞く。

そういった面々と比べられるとどうしても違和感が拭えなかった。とはいえされて気持ちの悪い勘違いではない。少なからずその一面があるのは自覚している。故に肩をすくめてその評価をおとなしく受け入れた。

「正直過大評価だと思うが、ありがたく頂こう。聞きなれていてもつい耳を貸してしまいう性分なのは事実だしな。といつてもあの分だとそれも無駄になりそうだが。」

私の言葉にドーラは表情を少し険しくした。私が何を言わんとしている事を察したのだろう。

多かれ少なかれ今の状況に対する怒りや嘆き、絶望といった暗い感情はこの世界に囚われたプレイヤー達に共通するものだ。そしてそれはいつも私達を「死亡」の二文字の方向へと引き寄せようとしてくる。

あれだけ深く囚われていればそれに捕まるのも時間の問題だろう。生きようとしなければ容易く、退場へと押し流され、助けようと手を差し出したところで相手がその手を取ってくれなければ意味はない。

最終的に自分を生かすも殺すも決めるのは自分であり、どこまで行っても他人はそれの手助け以上のことはできないのだ。

「無駄なお節介と言われればその通りなんだが。それでもやりきれないよな。」

私の言葉に何の反応も示さないドーラだが、その心の内はおそらくは今の私と同じだろう。なんとなくだがそう思った。

別れと再会

翌日の午前中には残りの調査項目も埋まり、昼過ぎにはそのダンジョンを後にした。その途中、何度かあのフードプレイヤーの姿を見かけたものの、結局また会話を交わすことはなかった。

こちらの姿を認めても努めて無視をしているような態度をみれば、声をかけるだけ無駄だろうと分かったからだ。

帰還したのは夕方には少し早い時間だった。まずは本部に寄り、そこで最終的な報告を終える。これで行く数日間に渡った今回の調査は終了する。

それから次回の予定の確認や装備と回復ポジションなどの補充などを済ませ、最後に数日間共に過ごした班パーティの仲間達にかけてた労わりと感謝の言葉を締めくくりとして解散した。

また数日後にはおそらく同じ顔ぶれで別の調査に出ることになるだろう。しかしそれまでは一時的とはいえ他人の生を預かる責任からは開放される。

背負っていた荷が下り、肩が軽くなった私の足は自然と酒場へ向かっていた。

本部から少しはなれた町唯一の酒場は小さく、造りも簡素だがそれでも繁盛してい

る。暇をもてあましたサーチライトのメンバーが誰かしらいることが多いからだ。

テレビも本も、一つをのぞいてゲームすらない状況では食事か他人との馬鹿話ぐらいが主な娯楽である。そして人が集まりやすいこの町の酒場はその両方を満たしていた。

他に酒場にたむろする理由もいくつもあるようで、人恋しさを覚えたり、あるいは一人でいると碌でもない思考に取り付かれるからといった事もよく聞いた。

そう言った話を聞く度によく思う。遊びが出来ないゲームに何の意味があるのか、と。死にたくなければプレイをするしかないが、しかしかといって命をかけるほどの価値は存在しない。おまけに暇すらまともに潰せないというこのゲームは、やっぱり駄作としか思えなかった。

そして望んでもおらず、やりがいも見出せないゲームに強制参加させられている事への憤りと苛立ちも同じように感じるのだ。

最近ではそういった事情を憂いた生産部門が音頭を取り、購入した建物を使ってプレイヤーの手で運営する食堂や宿を作ろうという話もあるようだ。娯楽がないのならば、自らで創ってしまえということなのだろう。

最もそれが形になるのはまだ先のようだ。偶然本部で会ったオヤカタは言っていた。

今、酒場に向かう私のお供はクガネだけだ。班の解散後、女子二人は本部の隣に新設されたという風呂を借りに行き、気圧コンビは早速工房に駆け込んでいった。どうやら

手に入れたばかりの素材を使ってすぐに生産活動にかかるようだ。

「子供は元気だよな。」

「お前もまだ十分子供だろう。高校生が。」

工房の中に消える二つの背中を見送りながらポツリと呟くと、クガネがぼそつと言葉をもらす。班長としては情けない言われようだが、しかしありがたくもあつた。今の状況では人を気にかけることはあつても気にかけることは貴重だからだ。

年長者の心遣いを感じつつ、酒場の扉を潜る。すると奥のテーブルに知り合いが集まっているのが見えた。友人やパイル、それに他が何人が固まって座っている。結構な人数がいるのにもかかわらず、静まり返っている酒場の空気に、私もクガネも思わず身を固くした。

いつも賑やかで騒がしいこの酒場が静寂に支配される理由は一つしかない。重さを増した用を感じる空気の中、酒場を横断して奥のテーブルに向かう。するとこちらの姿を認めたのだろう。気がついた何人かを始めに、次々に声がかけられる。

「……ああ、フツノか。」

「お帰り。今回は長かったな。」

「久しぶりか。見たところ元気そうだなによりだ。」

少し緩んだ雰囲気の中で私達を出迎える彼らのその顔には、普段よりも安堵と再会の

喜びが強くて出た。挨拶を返しながらも、外れてほしい予感が強くなるのを感じる。抱いた不安を顔に出さないようにしながらクガネと共にその一角に加わると、やがて酒場は元の雰囲気に戻った。その理由を聞きたくないという思いを振りきり、私はその言葉を口にする。

「……誰がやられたんだ。」

その答えはすぐには返されなかった。私の問いに彼らは盛んに視線を交錯させ、言いたくない答えを告げるその役を譲り合っている。対する私はメニューの注文に迷う振りをしながら辛抱強く待った。必要とはいえ私が同じ立場でも積極的に請け負いたい役ではないのは知っている。だから急かすような真似はしない。

ややあつてその役になったのは友人だった。彼女は努めて、ただ事実を淡々と告げるかのような口調でその答えを吐き出した。

「グレイの奴だよ。仲間をかばったところをやられたそうさ。戦闘中に背後から奇襲を受けたと聞いている。名前が消されたことも確認しているよ。」

「……そうか。」

私の返答も短かった。つきあいが深いほど口は重くなり、吐き出しきれなかったその感情は冷たい重石となつて心の中に残る。その奥に飲み込むしかなかつた大小の重石は、しかし悲しみと嘆きの感情を圧迫して、やがてはその感覚すらも鈍磨させていくの

だ。

言葉を出せない私は変わりに目の前に浮かんだままだったメニューを操作する。そしてただ一つ、飲み物だけの注文を終えるとすぐにカップが手元に出現した。

それを掴みじつと揺れる波紋を見つめて数秒。皆が同じように沈黙し、やがてそれぞれの杯を静かに小さく掲げる。

「……」のクソゲーからの解放とグレイの生を願って。」

小さな呟きと共に、一同は杯に口をつけると喉につつかえた石ころを押し流して内に収めた。誰の発案とも知れずに広まったこういつた悼みの仕草は、両の手を超える種類があるがサーチライトの仲間内では自然とこのやり方になった。

所詮は見せ掛けだけの茶番だというものもあるだろう。いなくなつたものよりも、目の前の状況にだけ目を向けろと。そんな真似事でいたずらに自分の心を痛めつけて自らの生存を危うくさせるのは馬鹿げていると。

しかし例えばそのように思われようと、多くのサーチライトのメンバーはそれを嫌つた。いなくなつた者をなかつたことにし、状況を理由に忘れようとするのはただの逃避の言い訳でしかないと知っていたからだ。

たとえ偽者の生だろうとこの世界からの退場と悲しみ、いなくなつた人への気持ちに決着とつける事は絶対に必要であつた。数の多さや状況を理由にしたところで、喪失に

鈍感になるということは、数少ない本物である己の感情を見せかけだけの偽りに落とすのと同義だからだ。

暗い雰囲気の中、ぽつりぽつりと会話が始まる。だがその中に先ほど悼んだ彼に関するのではない。今まで何度も同じ経験を積んだメンバー達でも、一度心の奥に沈めた悲しみをすぐに取り出して口に出せるほどの強さを持つものはいなかったのだ。

夕食の後、私は友人に誘われ、町のはずれの空き地へと向かった。手には宿から持ち出してきた下級の武器が一式。どれだけ打ち合ってもいいようにただ耐久度だけを最大まで上げている。

これから行われるのはメンバー同士の模擬戦だ。主に一対一の対人戦が主だが、時にはチームに分かれての戦闘となることもあった。

通常こういった町や村は安全圏に設定されており、その中ではモンスターも出現せず、またプレイヤー同士が傷つかないようにそのHPは保護されている。しかし決闘モードという他のMMOでいえばPVPに当たるプレイヤー同士の戦いに同意すればその限りではない。

また例えそのシステムを使わなくとも、HPが減らないだけで相手に衝撃は伝わる。

間に審判や判定員をおけば安全に勝敗を決めることは可能だった。

メンバー同士によるPVPは少なくとも当初は個々のスキル向上やとっさの状況判断力を磨くために始めた自主訓練の一つだった。

レベルを10も積み上げてしまえば、日に数百体のモンスターを狩っても次のレベルまでには何日も費やさなくてはいけない。この階層のモンスターではレベルアップに必要な経験値を賄いきれなくなるのだ。それをクエストの報酬などで補助をするにも限度がある。

またレベル差があれば相手から受けるダメージが減って退場の危険が小さくなる反面、レベル上げがただの作業に成りやすい。

そしてただ淡々と手順をこなして膨大な数を狩るだけのレベル上げに慣れすぎると不測の事態に対応しづらくなり、またモチベーションや危機感も下がりやすい。

それらが将来、危険につながるかもしれないという懸念も少なくなかった。

そのため高レベルのメンバーが無理してさらにレベルを積み上げるよりも、その分を他の低レベルの仲間にあわせて全体の戦力をアップする方法がサーチライトでは選択された。

一部の戦力を過剰に強化するよりも全体のレベルを底上げすることで負担を一部に集中させない事はカインの掲げる方針にも合致していた。

しかしそうなると高レベルのメンバーは戦力の強化のために別の方法が必要になる。戦力の強化でレベル上げの次に上げられるのは装備の見直しだが、これは生産部門から優先的に高い性能の武器や防具を提供されるために手を入れにくい。

特に武器などは基本的に製作、限界まで強化、インゴット化のサイクルから飛び出した高い性能を持つものが供給されるためかメンバーのほとんどがそれを利用している。

また仲間内では装備の使いまわしも日常的に行われており、装備の更新で強くなる幅はあまり大きくはない。

最終的に選択されたのがプレイヤースキルの向上だった。上記二つに比べれば即効性が薄く、また不安定で上げにくいという問題はあるものの、単純に強さを伸ばすのではなく欠点も合わせて克服できるプレイヤースキルは今後のことを考えれば必須の技能であったからだ。

そしてソードスキルの反復や体裁きなどの基礎的な訓練の他に提案されたのが対人戦であった。

単純なAIではなく不確定要素の塊である人間を相手取ることでは不測の事態に対応する能力を向上させ、また勝敗という分かりやすい結果でモチベーションの向上を狙う。

その主張の元に友人が主導し、メンバー同士の模擬戦はサーチライトの自主訓練の一

環に盛り込まれた。

プレイヤースキルはレベルなどとは違いただ時間をかければ上がるというものではない。しかし逆に言えばやり方によっては短時間で高い強化ができるとも言える。

ただ漫然と反復練習を繰り返すよりも、実戦形式でやる対人戦を組み合わせることで自身の欠点や具体的な目標を浮き彫りに出来るといえるのは確かに効果があるだろう。それはベータテスト時代に私自身が体験している。

また第三者からの意見が得られるという利点もまた無視は出来ない。

しかし友人の狙いはそれだけではないだろう。今後懸念される事態を見越して今の内から準備しているのではないかと密かに疑っていた。

あまり考えたくない未来だが、しかし起こる可能性は決して低くはない。それに思い当たっているのは私だけではなく、だからこそ今の状況で対人戦が訓練に盛り込まれたのかもしれない。

そんな経緯で始まったメンバー同士の対人戦だが、しかしここ最近では別の意味で利用されることが多くなった。

互いが抱える行き場のない感情をぶつけ合って相殺するための場として開催されることが多くなってきたのだ。

今夜開かれる合同訓練もどちらかといえばその面が強く、開始早々から私は友人と模

擬戦をすることになる。

「では、やろうか。」

「ああ。」

少し距離をとって向かい合った友人が、粗末な剣と盾を構えると、私も左手に短剣を握って備える。短いやり取りを開始の合図とし、戦いが始まった。

右手の盾を前に、左手の剣身を体の後ろに隠しながら静かに近づいてくる友人に対し、私は歩みを左右に散らしながら相手に向けた短剣の切っ先をゆらゆら揺らして牽制をかける。

相手の意識の緩急を探り、目の奥に隠した思惑を想定し、見られている己を偽って惑わす。無言の応酬の後で、いつも先に仕掛けるのは私のほうだった。

実の隙をついて、先手を取った私が削りきるか、それとも虚に引き込んだ友人が後の先を取って叩き伏せるか。私と友人との戦いはこれが常となる。

なお総合的な勝敗は私の負け越しで、奇襲と奇策をもつても勝率は4割に届かない。残念ながら今夜も勝ち星は少なかつた。

「また負けた。これで今夜は1勝2敗か。今のは惜しかったんだが。」

「はは、危なかつた。でも今夜も私の勝ちかな。」

あと少しで勝利というところまで追い詰めておきながら、足払いからの猛攻で沈んだ

私に友人は軽い笑みを向けてきた。

嘲笑ではなく勝ち誇る笑みであるため、そこに陰湿なものは一切ないが、それでも腹ただしい事には変わらない。

「じゃあ、前座も終わったし次は俺だ。この前、思いついた戦法の実験台になってもらうか。」

「ほお。それは楽しみだな。受けて立とう。」

「というわけだ、フツノ。まかせろ。敵はちゃんと取つてやる。」

「期待せずにまつてるから、さっさと負けて来い。」

観客の中から挑戦者の名乗りを上げたパイルに私は場を譲った。そのまま次の一戦を観戦しようとする私に、いつの間にか来ていたコイヌールが挑んできた。

「この前のリベンジよ。」

「……さてどうするかな。」

やる気満々のコイヌールを前に私は答えを躊躇った。挑戦を受けること自体に問題はないが、正直に言えば、神経を磨り減らす友人との三連戦の直後のため少し休みたいというのが本音だ。それにパイルの編み出したという新戦法も気になる。

その理由から今は断ろうと思った私は、しかしふと寂しさを覚えた。

先ほど悼んだあの斧使いのプレイヤーに手痛い敗北をもらったのはつい先日のこと

だ。その時は次の機会にと再戦を約束したのだが、結局リベンジは出来なかった。

「……そうだな。後悔を残すのは良くないか。」

私も目の前に立つコイヌールもいつまで勝負を重ねられるかは分からない。これ以上の後悔は抱え込みたくはなかった。

「何、受けないの。戦わずに敗北宣言でいい？」

「いや、受ける。ただリベンジなど考えられなくなるぐらいの負け星をどうやってプレゼントしようかと考えていただけだ。」

「うわっ。ひどっ。」

そんな事を言い合いながら私とコイヌールは盛り上がりを見せる友人とパイルの戦いから離れた場所へと移動する。するとそのやりとりを耳に挟んだ一部のメンバーが集まってきた。

「うわ、鬼だ。鬼がいる。」

「なんて外道だ。」

「コイヌール。構わない。やっちゃって。」

「任せて。ぎったんぎったんにしてやるから。」

一部のメンバーが盛り上げにかかる。どうやら一緒に来たらしいドーラも声援を飛ばし、それに応えるコイヌールもまた戦いに向けて自身の精神を高揚させる。

意識的なのか、無意識なのかは知らないが仲間がいなくなった夜はなぜか騒ぐことが多かった。時に行き過ぎと思うほどの盛り上がりは、反面いなくなった仲間を感じる悲しみの裏返しなのかもしれない。そしてそれに負けなかったための個々の奮起の現れなのだと言えよう。

でもその考えはおそらく間違っていないだろう。なぜかそんな確信があった。

それから数日後、私と友人ははじまりの街に戻っていた。新たに発見されたスキル習得クエストの検証のためだ。

ベータテスト時代にはなかったその新スキルの習得には複数回のモブの討伐と専用のクエストボスの打倒が必要であり、この一層のレベルにしては難度が高い。またどうやら四人以上のパーティーでなければ受けられず、他にもレベル制限が設定されているようだった。

そのためにサーチライトでも高い戦闘能力を持つ私や友人を含む何人かでこの検証のための特別班が編成されたのだ。

優秀なメンバーのおかげか、半日足らずでクエストは終了した。クエストの進行や攻略法、また注意点などのまとめについては仕事の速いパイルが請け負ってくれたため、

私や友人は久しぶりに来たこの街を歩きつつ、残留メンバーや知己を訪ねることにした。

街に残ったメンバーや知己を訪ね終わった時には、すでに日も大分傾いていた。本部からも今日はこの街で泊まっていくようにと言われている。宿泊場所も用意されているとなれば断る理由もなかった。

その宿の向かう途中、久しぶりになじみの酒場に寄つていかなかったかと友人に誘われた。特に断る理由もなく、その提案を受けた私は十日ぶりに慣れた道を歩く。パイルから確認のための報告メールが送られてきたのはその途中のことだ。

手元に呼び出したそれを読みながら隣の友人に小さな声で話しかける。

「面倒くさい上に時間もかかるが、それにしても強いなこのスキル。」

「ああ。『パーティー内での同名スキル取得者の人数に応じて経験値とドロップ率の上昇』とはなかなか気が利いている。拡張でステータスの追加補正も付くようだし、今後のパーティープレイでは必須になるんじゃないか。」

隣を歩く友人もまた同じようにスキルの詳細を確認しながら答えた。

話題の中心となっているその新スキル《キズナ》は、一般的なスキルとは違いクエストや条件を満たすことでしか取得することが出来ないE X スキルエクストラと呼ばれるものだ。前提を満たさなければならぬだけあってその性能は高く設定されている。

ベータテストでは《瞑想》という使いどころが限られるEXスキルしか見つからなかったが、どうやらこれは当たりのようだった。

内容はソロゲーなどと呼ばれていたこのゲームでは珍しくパーティープレイを意識して調整されており、ベータテストで問題点として挙げられていたパーティープレイの扱いの悪さを救済するものらしい。

「完全にパーティー向けだからソロだと必要はないか。しかしこれは何というか、あれだな。ベータの要望をというよりも、苦情を受けて苦肉の策で実装したという感じがするな。」

友人は最終的にそう評価を下したが、そもそもMMOの癖にパーティーを組む恩恵がないというのが問題だったのだ。それを考えればこれぐらいの調整は当然だろう。

一般的に言ってMMOのレベル上げはクエストでの報酬を除けば、弱いモブを大量に狩るか強いモンスターを複数人で討伐するかである。しかしモンスターのリポップ量が少ないために討伐できるモンスターの数が限られ、また基本的に経験値が頭割りにされるこのSAOではソロプレイで前者の方式を選ぶほうが圧倒的に効率が悪かった。

さらに一度きりのフロアボスやフィールドボス攻略以外にパーティー向けのコンテンツが乏しく、また経験値は多いが1人では相手が出来ないような強力なモンスターも少ない。そのため複数人がパーティーを組む意味ははつきりいつて薄かったのだ。

またドロップアイテムを一人で独占できる分、金銭的にも前者のほうが恵まれているという事実もそれに拍車をかけた。

その結果、協力プレイが前提のMMOなのにボス攻略戦の時を除けば、皆ソロで活動していることが多いという本末転倒な現象がベータテストでは起きていた。

最もなぜかたった一度きりしか出現しない宝箱など明らかに明らかにおかしい要素が他にもあったためか、あまり問題としては上位には挙げられていなかったようだが。

「《統率》スキルとの併用が出来るのが気になるな。両方で補正がつくとなお良しなんだが。」

「問題はスキル枠かな。次に取るスキルはもう決めてたんだが、そっちは次の開放のときに見送るとしよう。」

「枠は確かに気になるな。とりあえずこっちを先に取得してからレベル上げを早めてスロットの開放を目指すか。」

「そうだな、そうさせてもらおう。それに他の班員達にも取得してもらわないいけないな。上昇率などを確認するためにも、早めに済ませてもらうように言っておこう。」

「それはパイルたちの班も含めて相談するか。習得クエストだからもう一度クエストを繰り返しても意味はないだろう。時間短縮のためにもあつちの班員達と組んでもらって受注条件の調査に使うように本部に提案してみよう。」

スキルについて会話しつつ、街を歩く。本来ならまだ公開されていない情報を表に出すのは問題なのだが、すでにいくつかの情報については先行として公開されているし、肝心の習得場所などについてはぼかしている。この会話だけでそれを特定するのは無理だろう。

それにそもそも他人に聞かれる心配がなかった。

「しかし、久しぶりに来たが活気がないな。」

「そうだな。時間もあるだろうが、それにしても人気がない。」

すでに日も赤く染まっているとはいえ、時刻はまだ五時を少し回ったところだ。現実でも仮想でも街中ではまだ人が少なくなる時間には大分早い。

今この街には少なく見積もっても五千人以上のプレイヤーが存在するはずなのだが、一見する限りではその気配は感じられない。どうやら大半のプレイヤーは宿屋や確保した部屋の中に閉じこもっているか、或いは適当な屋内に入り込んでいるらしい。

たまに見かけるプレイヤーについても当てもなくだた道脇に座り込んでいたり行き場がないために留まっているだけのようで、近くを通る私達を見ることがすらなかった。

「街に残った連中は何かやっつけていくくれるようだが。」

「それでも元気でやっているとは言えないさ。正直あまり気持ちのいい雰囲気ではない

よ。」

道端に座り込んだままの数人のプレイヤーを見つつ、友人が呟いた。たまにすれ違う人、道端でどこかを見るもの。彼らの顔には一様に絶望から来る無気力が張り付いている。

希望も持てず、動く勇氣もない彼らはただそこに座り込んで自分のはまった状況から一歩も動けないでいるようだった。

目に付く人の中、負の表情を無縁なのがNPCだけと気がついてため息をつく。

「雰囲気最悪だな。特に子供にはいい環境じゃない。後でカインにあいつらをすぐに移すように言っておかないと。」

私の言葉に友人も頷きを返して同意を見せた。この雰囲気の中で生活していれば、迎えが来る前に精神が参ってしまいそうだ。

設備の問題や保護の観点から生産メンバーや、制限年齢ギリギリの子供達の多くはこの街に留まっているが、移住を含めて早急な対策が必要だろう。

思い返せば、その兆候はあったのだ。だからこそ性急に感じた編成の話が持ち上がったのかもしれない。

だがその時の私達は個々の活動にしか目を向けていなかったために、それを見過ごしてしまった。それが今のこの街の雰囲気を作り出した一因にもなっているかもしれない

い。

しかし今更、私達に出来ることはない。心のうちで思うことはあっても、すでに街を出た身なのだ。同時にそれはこの街との関わりを捨てるということだった。

例えどんなにもどかしく思ったところで、この街のことはシンカー一派に任せるしかない。それが私達のした選択なのだから。

そんな思いを抱えながら久しぶりに行きつけだった酒場に入る。こちらは外とは違つて人が集まっているようだ。もつとも周囲に発散している雰囲気は同じだが。

それでも外に比べれば大分マシで、空気もそこまで重くは感じられない。

空いているテーブルを探すために店内をぐるりと見回すと、奥に見覚えのある顔を見つけた。本来ならばここには居ないはずのプレイヤーだ。

「ディアベル？ 何でここに。」

驚きと疑念が彼、ディアベルへと向けられる。ベータテスト時代から利用していたこの酒場は当然彼も馴染みとしていた。しかし私達と別れてからこの三週間あまり、彼は最前線付近を居としていてほとんどこの街に戻ってくることはなかったはずだ。

一層の攻略や自分達の戦力強化以外にも他の攻略プレイヤー達との顔繋ぎをし、幾度となくPTを組み替え、彼らの協力や信頼を取り付けるために忙しく前線を付近を飛び回っているはずの彼が何故、ここにいいのか。

またテーブルについているのは彼一人で、他に仲間の姿が見えないのも奇妙だった。「一体どうしたんだい、ディアベル。君がこの街に居るのは珍しい。とりあえず再会を祝いがてらその辺の話を聞かせてくれ。」

その彼の目の前に座りつつ、友人は言った。さりげなく対面を確保した友人に内心で苦笑しつつ、私もその隣へと座る。

だが久しぶりの再会にもかかわらず、彼の顔を真っ直ぐに見る事をためらう。その訳を私は知っていた。

二日目に別れて以来、ディアベルと会うのはこれが初めての事だ。その後、メールのやり取りは何回か交わしていたが、結局会うことは無かった。

友人はもう少し親密なやり取りをしていたようだが、先んじて再会していたとは聞いていない。おそらく私と同じで直接顔を合わせるのはあの時以来のはずだ。

ただ互いの活動に忙しく、会う機会が無かったということかもしれない。しかしその原因の一つにあの別れの後でずっと感じている苦いものがなかったかといえれば嘘になる。

二日目のあの時、今日の前に座るかつてのマスターの誘いを私は断った。己の信条と義理を優先して、受けた恩と人情を切り捨てたのだ。その事への後悔は今も消えず、心の奥底に沈んでいる。

私よりも付き合いの深い友人はなおよさだろう。表には出さないようにしているうだが、時折悩んでいる事を私は知っている。

そんな私達の思いを知ってか知らずか、彼は明るい笑みと共に友人に答えた。

「やあ、久しぶりだ。二人とも、元気にしたかい。」

二日目と同じ声で、しかしその時とは違う口調が初めの再会の言葉だった。

「ええ、まあ何とか。」

「うん。まあ楽しみは少なくとも、忙しい日々を送らせてもらっているよ。」

一言で分かる彼の変化に私の返答もはつきりしないものとなる。友人のほうはいつもの通りの言葉での返しのように思えるが、普段よりも大仰に感じるのは気のせいだろうか。

そんな私達の戸惑いを感じさせず、ディアベルはこの場にいた種明かしをする。

「俺がこの街に居ることに驚いたかい。はは、実はカインさんに頼まれてね。今君たちが調べている例のクエストの検証を手伝いに来たんだ。」

周囲の暗さとは無縁に思える明るい笑いに、良く通る快活な声。そしてオーバーにも感じる大げさなりアクション。そこにベータテストの時の静かな物腰でメンバーを後ろから支えていた元マスターの面影は全く無かった。

不屈の明るさと積極的な行動力を武器にして同じ志を持つ仲間達の先頭に立ち、堂々

たる威勢と共に前進を目指す。それが今の彼の在り方なのだろう。

その正反対ともいえる変化を遂げた彼にどうしても空々しさと虚しさを感じてしま
う。

「例のクエと言うと、新発見されたE X スキルのことですか。」

その思いを心の内に隠して私は問い返した。その声量が下がったのは聞き耳を立てられるのを恐れたからではない。

「なるほど。検証のために私達から特別に班を編成したからな。その再検証のために、それでカインが……。」

私と同様、友人も声を潜めて言った。スキル名を含め、いくつかの情報は先行で公開されているが、最後の討伐モンスターとその後には控える状態異常を与えてくるクエストボス戦は少々厄介のため、しっかりとした攻略法が確立されるまでは、まだクエストの詳細について広めたくない。

その事を察したのだろう。芝居がかった仕草で口に手を当てた彼は、離れた指で上を指して言った。

「色々聞きたいこともあるし、せっかくの再会だ。少し、上で話さなさないかい。」

その言葉で彼が私達を待っていたことに気がついた。ふと隣の友人を見るとこちらは何か思い当たることがあるようだ。目だけで尋ねると小さな声で答えを教えてくれ

た。

「ここに寄るように提案してきたのは、カインなんだ。さつき訪問したメンバーの1人が伝言を預かっていてね。」

どうやら今回の再会を仕組んだのはカインだったらしい。おそらく気を遣ってくれたのだろう。

二日目にした約束を守ってくれたディアベルは前線付近では貴重なサーチライトの協力者だ。特に人員の関係から前線まで調査の手を伸ばせていない現状では、彼の協力は大きい。

そのためリーダーのカインもディアベルとは付き合いがある。そして彼は私や友人から、ベータでは同じギルドに所属していたことや、今は微妙な関係にあることも聞いていた。

「そうか、分かったよ。よし行こう。」

そのリーダーの気遣いがありがたく受け取ることにしたのだろう。友人が承諾の言葉と共に席を立った。普段よりもさらに行動が早いのは思わぬ再会にテンションがあがっているからだろうか。その足取りも軽く、先ほどまで感じていたはずの重苦しさを全く影響させていない。

早速上にとつていという部屋に向かおうとする彼女に慌てたディアベルが追う。

「おいおい。クリスはまだどの部屋を取ったのか知らないだろう。何で先に行くんだい。」

「ああ、そうだったかな。では案内を頼むよ。」

そんな久しぶりのやり取りを続ける二人の後に続きながら、私は懐かしいものを感じる。その容姿も関係も他の色々も随分と変わってしまったが、それでもその時の彼らのやり取りは今は遠いベータテストの頃のことを思い出させてくれるようで嬉しかった。

話し合いが終わり、酒場を出た時にはすでに日は落ちていた。これから今日中に半分は終わりたいと言って去っていくディアベルの背中を見た友人がため息をつく。

「……心配か。」

その物憂げな様子について声をかけてしまう。問われた友人は数瞬間言葉に詰まるが、やがて仕方なさそうに苦笑って答えた。

「そうだな。確かに心配だ。焦り過ぎている気がする。」

その口調は弱く、常にはつきりとした物言いをする彼女のものとは思えなかった。普段の彼女らしくないその様相からそれだけ徐々に再会した元マスターに危うさを感じているのが伝わってくる。

残念ながら友人の見解は正しいだろう。私も同じ印象を受けたからだ。久しぶりに

会ったディアベルから一番に感じたのは大きく膨れ上がった焦りの感情だった。

本人としては明るい外面の下に隠しているかも知れない。しかしかつての彼を知る私や友人にははつきりと感じられた。

危険ともいえるレベルまで醸成されたその感情が今の彼を急かし、突き動かしている。

それはもはやすでにまだ遠いクリアを目指して自力での脱出を諦めないという希望でも、私や友人のような茅場の思惑通りに踊る事を拒否したプレイヤー達を守るためという自己犠牲の精神よりも強く、彼の行動に大きく影響を与えているのは間違いないだろう。

自分が危うい状況にいるということはディアベルも分かっているはずだ。それが自分や無茶に付き合ってくれた仲間達を危険におきこむかも知れないということも。

しかしもう止まることも投げ出すことが出来ない事も分かっているのだろう。それが許される段階はあの二日目の選択の時に過ぎている。そしてその意味は時間が経つほどに増すことはあっても決して消えることはない。

同じことは、今彼と行動を同じくしているかつての仲間達も感じているようだ。今回の再会が成ったのも、彼を案じた何人かが私達の様子を見ること彼に提案したことがきっかけだという。

おそらくは前線に張り付いて日々精神をすり減らしている自分達のリーダーがそれら一切合財をただ一人で抱え込み、疲弊して変わっていく様を見るに見かねたのだろう。

「今回の検証を引き受けたのもPTメンバーの強い要望に押されてらしい。彼本人はそれほど乗り気ではなかったよ。多分気分転換を兼ねてのことだろうが、もしかしたら逆効果だったかもしれない。」

私と同じ考えに至ったのか、痛ましげに友人は言葉をもらした。その視線の先には足早に遠ざかっていく彼の背中に向けられている。

一心不乱にただ前だけを見て歩くその彼の姿は、まるで道脇に座り込むプレイヤーを極力視界に入れないかのようにも、この街によどむ暗く、陰湿な空気を必死に振り切ろうとしているかのようにも見える。

そして彼の抱える焦りの感情を煮詰め、行動の機軸としての役割をさらに強めていくかのようにも。

「デスゲーム開始からもう三週間あまり。そして未だに一層の攻略すらも果たせていない、か。確かにこの状況では思いつめるのも無理はないとはいえ、あれでは……。」

その様をただ見送る事しか出来なかった友人の言葉にはかつてのリーダーが抱えた追い詰められた危うい心と、それを軽くしてやるが出来ない自分への苛立ちがあつ

た。

今回の再会が仲間の気遣いによることも、久しぶりの私や友人との対面がディアベルの焦りを抑える一助になったのも間違いはない。それはうぬぼれでもなく、別れの時に見せた彼の笑顔が証明してくれる。

しかし同時に今回の再会は、彼が切り捨ててきたものの現状を同時に見せつけることにもなってしまった。

この街からたった10日だけ離れていた私や友人にも思うところはあつたのだ。二日目以来、この街からずつと離れていた彼が受けた衝撃はそれ以上だろう。

彼の仲間達が浅慮だったわけではない。前線に張り付いている限りでは噂や伝聞でしかこの街の状況は入ってこないため、今のはじまりの街やそのに残ったプレイヤー達の現状などは知ってはいても実感はしていかないはずだ。

だが「百聞に一見は如かず」の例えのように知識ではなく、体験として直接目の当たりにした現状は彼に想定以上の実感を与えてしまったのかもしれない。

ゲーム攻略を目指し、そのために大勢のプレイヤーに背を向けて街を出た。それから最前線で攻略を進め、また自身や仲間達の強化に日々の時間を費やしてきた。

差異はあるとはいえベータテストの時の知識も使えた。また攻略を目指すために街を出たプレイヤーの数も多くはないとはいえそれを可能とする戦力は確かに存在して

いた。

ゲームシステムのにもレベルが10程度もあればこの階層ではボスを除くモンスターは脅威にはならず、事故死の危険も大幅に減らせる。同じレベルの仲間がいれば、そのハードルをさらに下げること可能だ。

たとえば死がペナルティに課されているとはいえ、それらを条件を存分に生かせればベータテストと同じように二週間とはいかないまでも、一層の攻略は容易に達成出来るはずだった。

にもかかわらず現実では一層の突破はおろか、先日ようやく迷宮区の攻略が始まったばかりだ。もはや慎重という言葉は裏返って臆病という言葉に置き換えられ、脱出を目指す勇ましい攻略者という印象は、口先だけの詐欺師かペテン師かという評価にまで落ち込んでいる。

犠牲者はすでに一千人を超えているのに、それに見合う成果を全く示せない。攻略を言い訳に他者を見捨てた口先だけの卑怯者。そんな認識が彼を縛り、さらに追い詰めている。

この状況を考えればよくやっている。慎重なのはデスゲームだから仕方ない、などという慰めの言葉も今のディアベルにとっては焦りを加速させる以外の効果はないだろう。どんなに言葉を並べたところで千人超の犠牲者という事実の前ではただの自己

正当化にしか思えなくなる。

もしかしたら私達の活動による影響もそれに拍車をかけているかもしれない。犠牲者は一千人を超えたが、しかし日々に出るその数は確実に減少している。

前線近くの犠牲者は相変わらずのようだが、それ以外の場所では退場者が0という日も珍しくはなくなっている。

それが私達や他の支援組織による活動の結果であることは、胸を張っていえる数少ない事実だ。

あの日に袂を分かった私達は少ないながらも確実な成果を出し、一方で自分達は示せない。そんな状況もまた彼を追い詰める一因になっているかもしれない。

かといって私達にどうこうできるわけもない。結局は、ただ彼の選択が間違っていないか、かかったといつか示される日が来ることを祈るしかできなかった。

「どうしたものかな。」

苦い友人の呟きに答えられず、その言葉はただ暗い空へと消えていった。

懇願

再会の機会は思ったよりも早く訪れた。前回から四日後、ディアベルからまた会いたいというメールが来たのだ。

大事な頼みがあるという一文に嫌な予感を感じつつ、私と友人は現在の攻略の最前線であり、一層最北の町ツールバーナに向かう。

そこで私達を待っていたのは、ほとんど土下座に近いディアベルの懇願であった。

「頼むっ！ 前線の攻略に手を、貸してくれ。筋違いとも、恥知らずとも分かっている。だけど、頼む！ もう、これ以上攻略を遅くするわけにはいかないんだ!!」

到着早々に彼の仲間達に案内された宿の一室。その床に幾度となく頭をこすり着け、すり減らした心から絞り出すような悲痛な声でかつてのマスターは嘆願を向けてきた。

予想もしなかったその事態に私も友人もしばらくはただ立ちすくむことしか出来ない。

その場には彼の仲間も何人か同席しているが、誰もその行動を止めようとはせず、ただ黙ってその光景を見ていた。

おそらくディアベルに止められているのだろう。しかしその表情は崩れ、固く握られ

た手は細かく震えている。

それは恥も外聞も捨てた自分達のリーダーに対するそれぞれの内心を表しているかのようなだった。

しかし今まで率いてきた仲間達に情けない姿を見せることも躊躇わず、ディアベルは必死の懇願を続ける。

もはやそこにはベータテストの時に穏やかな顔で笑い皆を支えていた元マスターの姿も、デスゲーム開始から必死で仲間を鼓舞しその先頭に立って攻略を進めていた勇士の姿もなかった。

いたのは焦りと絶望に心を蝕まれ、崖つぶちまで追い詰められた哀れなプレイヤーがただ一人。

こんな彼を見たくはなかった。だがかつての仲間を、今のこの状況を切り抜ける力の一因を担ってくれた恩人をここまで追い詰めた原因の一端は間違はなく私にもある。その事実から目をそらすわけにはいかない。

誰もが言葉を捜して見つからない静寂の中で、唯一行動を起こしたのは友人だ。その静かな、しかし確固たる足取りでディアベルに近づくと、膝を突いて顔を上げた彼へ視線を合わせる。

そしてそのまま手を回し、無言で抱きしめた。

その抱擁は普段の凜々しさとも屹然さともちがう、優しさと労わりを感じさせるものだった。しばらくそのままの体勢で腕の中のディアベルを落ち着かせた友人は、ややあつてまわしていた手を離した。

再びディアベルに向き直った時にはすでに友人の顔にはいつもの笑みが戻っている。まるで先ほど見せたものが幻かとおもうほどに、彼女は普段どおりの気取った口調でディアベルの頼みを受けてみせた。

「分かった。協力させてもらおう」

「っ?! あ、ああああ?!……あ、ありがとう。ありがとう」

その言葉にディアベルはただ感謝の言葉を繰り返し、歪んだ顔を手で覆う。

その様子から目をそらすようにこちらを見た友人に対し、私も覚悟を決める。一つのうなずきを返してそれを伝えた後でディアベルへと向かって言った。

「私も協力しましょう」

「本当かい? 本当に、本当にいいのかい……」

「ええ。あなたにはこれまで随分と助けられているし、前線の情報提供や危険度の高い調査も引き受けてもらいました。どれだけ力になれるかは分かりませんが、私でよければ……」

半ば言い訳じみたその言葉はかつての選択を曲げた自分に言い聞かせるためでも、共

に命を預けあつて戦うことになるであろう彼の仲間に向けたものでもない。

ただ目の前の男の後悔を軽くするためだけのものだ。

ディアベルの感謝の嵐から逃れるようにその場を辞した私と友人は早々に宿を出る。見送りに出てきたのだろうか。仲間と離れたディアベルが何度も頭を下げているのがちらりと後ろに見えた。

だが私も友人も、振り返ろうとはしなかった。

そのまま足早に町から出た私と友人は無言の行軍を続けて本拠に戻った。町に入ると、普段とは違う雰囲気を感じたのか何人ものメンバーが幾度となく気遣いの声をかけてくる。

だが今の私に返事をする余裕はなく、なんとか短い言葉を置き去りにするので精一杯であった。

一方の友人はずつと黙つたままで、ようやく口を開いたのは借りていた部屋に飛び込むように入り、鍵をかけたその後だ。

しかもそこからもれたのは明瞭な言葉ではなく奇怪な呻き声だった。とはいえそれが一体何に由来するものかという疑問を問い詰める余裕も気力も、今の私には残っていない。

それからしばらくの間、部屋には奇妙な時間が流れた。ようやくそれが終わったのは

友人が何とか自分を取り戻してからだ。

「……いいのか？」

備え付けのベットに身を投げ出すようにして苦悶の唸りを上げていた友人がふと言葉を向けてくる。

うつぶせのまま表情が見えない友人の問いかけに対し、頑丈な椅子の上にへたり込んでいた私は、なんとか肩をすくめて答えてみせた。

「他に認められた『お人好し』としてはあそこまでされたら断れない。それにウチのメンバーは巻き込まない。あくまでも私達だけの協力だ」

そこで一息きると、今度は私が問いかける。

「そつちこそいいのか？ 分かっているんだろう」

「……何を？」

返ってきた友人の声は固かった。問いに対する答えではないが、それだけで友人が承知の上でディアベルの誘いに乗った事を知る。

それ以上の会話を止めたため息をついた。

例え偽者に囲まれていようと、本物たる私達は変化せずには居られない。それが良くとも悪くとも生きるとはそういうことなのだろう。

積極的に状況に染まることを選んだもの、かつての自分を保ち変質しないままに現実

にもどろうとするもの。大小の差異はあれどそれぞれの在り方も、心も同じである。それはかつてマスターと読んでいた人でも例外ではない。

暗い思考を断ち切るように首を振ると、勢い良く立ち上がる。椅子が倒れた音を景気づけに利用して私はのろのろと顔を向けてきた友人へと声をかける。

「……とりあえず、カインに報告だ。あとはウチの班員達とも。こうなったら悩む時間も惜しい。何とか説得して認めてもらう。……それで、いいな？」

私の言葉に友人はようやく少しの笑みを浮かべ、うなずいた。

紆余曲折の後、ディアアベルへの協力は許可された。私と友人の粘り強い説得の効果もあつたが、それ以上に大きかったのはやはりこれまでのディアアベルによるサーチライトへの貢献度だろう。

未だ前線にまで手を回す余裕のないサーチライトにとって最前線付近の情報はディアアベルを含む十数名の協力者とその間を飛び回る数人の情報屋によるものがほとんどだ。そしてその中でも最も情報量が多く、積極的に協力してきたディアアベルの要請である。

彼としては二日目にした約束を律儀に守ってきただけなのだろうが、それが今回の要請を受ける大きな力となっていた。

私と友人という戦力の貸し出しはともかくとして、装備などを含む生産品の一部供出や迷宮攻略の補助といった過剰とも思えるほどの協力は彼の名でなければ引き出せなかっただろう。

「ここまでは私と友人の読みどおりだったのだが、しかし想定外のこともあった。

「フロアボス攻略戦に参加したい？ 本気か」

「何か、問題でもあるか？ フツノ班長」

じらりと睨んだ私に対し、臆することもなくクガネは肩をすくめて言った。その後ろでは同じ要望を持ってきたコイヌールとドーラのコンビが含み笑いでこつちを見ており、気圧コンビは並々ならぬ気迫で詰め寄ってくる。

「私達が、ディアベルさんを助けようとするのが、おかしいと？」

「あの人には初日に助けてもらいました。その人が助けを必要としているなら僕達としても見過ごしたくはないんです。いけませんか？」

「いや、それはそうだろうが。しかし……」

「取り込み中悪いが、こつちに手を貸してくれないか？」

二人に詰め寄られ、その倍の視線に押されて頭を抱える私に近くにいた友人が助けを求めてくる。見れば彼女も今の私と同じような状況に陥っていた。

積極的に絡んでいるのは彼女の率いるPTに所属する盾剣士と爪装備の戦士だ。し

かもその後ろには残りの班員の他にパイルを始めとした見知ったメンバーの顔がいくつも見える分、こちらよりも状況はさらに悪い。

「そっちは自分でどうにかしろ。こっちも手一杯だ!」

「親友としてはどうなんだ! 友の危機を見過ごすのか!」

とりあえずは自分の方の問題を片付けるため、友人には頑張れとエールを送るだけに留める。当然友人は抗議してくるが、それに答える余裕はこちらにもない。

それに今回の件の責任者は友人である。自分で引き受けた責なのだから、むしろこっちの説得に力を貸してほしいぐらいなのだ。せめて自分の班員達や他のメンバーへの説明は友人本人でどうにかしてもらおう。

「二人だけの内緒話はそれぐらいにしてこっちを向けや! まだ話は終わってないぜ」

「何勝手に危険に飛び込もうとしてるんですか、姉御。お供しますぜ!!」

「それが終わったら次は俺達の番だから、早めに済ませてくれよ」

取り巻いていた残りの班員達やパイルを含む他のメンバーまでもが友人の包囲に加わったのを機に私は自分の問題に向き合うことにした。

カインからは許可の条件として班員達への説得は自分達でやるようにと言われている。当然だが、その場しのぎの言い訳などで収めることは出来ない。

フロアボス攻略戦に参加するのは今回限りだが、サーチライトでの活動は今後も続い

ていくのだ。そこで共に戦っていくであろうメンバーに不信や疑念の種を残すわけにはいかない。

それに結局のところサーチライトによる後方支援はともかくボス攻略戦への参加は私や友人の我が侷なのだ。出来れば他の仲間を巻き込みたくはなかった。

まずは今詰め寄ってきている気圧コンビの説得にかかる。ディアベルとの付き合いのあつた彼らの参加を諦めさせられれば、他の班員達も無理にはいえないはずだった。

「気持ちには分かった。だが私は反対だ。攻略戦は今までの調査や探索とは違う。参加するのは見知った仲間だけじゃない。ほとんど顔を合わせたことのないプレイヤーと戦うことになる。この状況で馬鹿なことをする奴はまず居ないと思うが、万が一という事もある。わざわざ危険に巻き込みたくないと思っっているのは私もディアベルも同じだ。」

とりあえずはボス攻略戦について起こりうる懸念と二人の恩人の心情を盾に訴えてみる。ボス攻略戦自体の危険度を主張するのは効果が薄いだらうと判断したためだ。

そもそも今まで行ってきた調査や探索も同じ危険はあつたのだ。バックアップ体制や実力にあつた割り振りなどでそのリスクは低減できでも決してゼロにすることは出来ない。

それを承知の上で手を貸しているのが今のサーチライトのメンバーであり、それはこ

の二人も例外ではない。

無論一層最後に控えるモンスターの打倒に比べれば今までの調査にあった危険度は低いかもしれない。しかしそれに参加する危険自体はこれまでの延長線上にあるものでしかないのだ。フロアボス攻略戦の危険を説いたところで参加の意思を覆すことは出来ないだろう。

故にその方面からの説得は諦め、別に起こるかもしれない問題を挙げる。

フロアボス攻略戦は最大で六人パーティーを八組束ねて挑戦することになる。今は班員に割り振っている役割をパーティー単位に拡大して、協力してこの階層における最強のモンスターを打倒するのだ。

しかし最大で四十八人もプレイヤーが参加する攻略戦には、ボスにやられて退場するという危険とは別の問題が起こる可能性がある。

これまでの調査や探索はサーチライトのメンバーや気心の知れた協力者たちを組んで行ってきた。しかし今回のボス攻略戦は今までとは面識のほとんどないプレイヤーと共に戦うことになる。その中に自分勝手な思惑で動くプレイヤーがいらないとは限らない。

実際ベータテストの時は一部のプレイヤーがボーナス狙いで強引にラストアタックを取りにいつてパーティー全体を混乱に陥れたことが何度かあった。これがゲームな

らばただの笑い話で済むかもしれないが、現状でそんな事をされれば、たまったものではない。

状況を考えればそのような真似をするプレイヤーなど居るはずもないだろう。しかし参加の有力候補であろう、現在最前線付近で攻略しているプレイヤーの大半に対しては残念ながらそう言い切れない事情がある。

最もそういう問題がありそうなプレイヤーは事前にディアベルの方ではねてくれるだろうし、参加してくるのも彼の仲間や知り合いが中心だろうからそう酷い顔ぶれにならないと思いたい。

しかし私や友人にまで声をかけてきたところを見れば、ディアベルの仲間集めは相当に苦戦していると見ていいだろう。となればその質や信頼性については多少の妥協があるかもしれない。

そういう条件で集められたまだ見ぬ共闘者たちに全面的な信を置けるほど私も友人も馬鹿ではない。

私とて相手がディアベルでなければ、他の誰に同じように頼まれたところで断つていた。

私も友人もディアベルの必死の頼みだったために参加を決めたのだ。当然、それに付きまとう危険も充分承知の上である。しかし明らかな危険が見えている場所にほかな

らぬ恩人から預かったこの二人を放り込むのは絶対に嫌だった。

私の言葉の意味が伝わったのだろう。目の前の二人はとりあえず詰め寄ることはやめたらしい。しかし諦めてはいなかった。その証拠に短い思考を挟んで、ボールが私に疑問をぶつけてくる。

「班長が考えていることは分かりました。僕達のことを案じていてくれることも。では逆に聞きますがそこまで分かっている何故参加するんですか？」

その問いに対し、うかつな返答は出来ない。ここで押し切られれば、彼らの参加を許すことになる。それで万が一にでも彼らが退場するようなことがあれば、私はたぶん立ち直れないだろう。

「ディアベルに私は色々世話になっている。その彼が頭を下げて頼んできたことだ。無下にできる訳がない」

「でも、僕達もディアベルさんには世話になっています。一週間に一度は様子を尋ねるメールは来しましたし、スキル構成などのアドバイスも何度かもらいました。それにクリスさんやフツノ班長にも助けてもらっています。ディアベルさんだけではなく、班長達も危険に飛び込むという事態を見過ごせるわけがないでしょう」

「…それを言われるとつらいが、こっちは大丈夫だ。心配はない。私もクリスも生き残るだけなら問題はないからな。それに危なくなったらさっさと離脱することはディア

ベルも承知している。危険はあるかもしれないが、あくまでも主力は彼と彼の仲間たちで、私もクリスもその補助だけだ。」

「本当ですか？　正直、フツノ班長があの人を見捨てるとは思えないんですが？　口ではなんと言ってもイザとなったら助けに入る気がします」

色々と言つてみるが二人から参加の意思が消えることはなく、それどころかますます強固になっていくように感じた。それでもなんとか説得しようとおの手この手を使つて続けたのだが、そのどれもが失敗に終わる。

それどころか気がつくところちらが説得されかけていた。ディアベルだけではなく、友人や私の危険を見過ごしたくはないといわれてしまえば反撃の言葉も弱くなる。

どうやら私や友人のところに来る前に事前に打ち合わせがなされていたらしい。こちらの思惑が先読みされ、積み上げていたはずの説得があつさりと対処されていくのは気のせいではないのだろう。

この二人が囷を担い、後ろで時折口を出してくるクガネ達がサポート。さらにパイルや他の面々が友人に詰め寄るふりをして私と分断し連携をとられないようにする。

それがこの場の全員が共謀して私と友人に対して用意した布陣だとうまく思い当たった時にはすでに状況は挽回できないところまできていた。

「……………やられた」

押し切られた友人が後悔の呟きをもらす。ディアベルのことで一杯だったせいだろうか。普段だったら気がついたかもしれない。

余裕を忘れてはいけなさと常日頃からカインの言っていたことをふと思い出す。それをないがしろにすると今のように足元をすくわれるのだろう。

相手の情報を調べ、観察し、対策を練った上での目的の攻略。本来はモンスターやエリアに対しておこなわれるはずのそれを、今回は私と友人に向けてきたのか。探索と調査の危険を減らすためにこの数週間教えてきたことを、まさかやり返されるとは思わなかった。

考えてみれば他のプレイヤーに降りかかる危険を見過ごせず、支援という行動に出たのが今のサーチライトの面々なのだ。ならばフロアボス攻略戦という危険に飛び込むうとする仲間を放っておけるわけなどないではないか。向こうの立場なら私もそうするだろう。

駄目だ。相手に全く引く気はなく、反対するはずのこちらのほうが揺らいでいる。ここに来て私は説得を諦めた。

「……仕方ないか」

ため息を一つついて気持ちを切り替える。目の前の仲間が引かないとなれば仕方がない。強引に拒否したところで今度は直接ディアベルのところに押しかけ、認められる

まで攻勢をかけ続けるということも考えられる。

もうすでに限界まで追い詰められている彼に、私達のことですらに負担をかけさせたくはなかった。

こうなったら私と友人の攻略戦への参加を諦めるか、それとも彼らの参加を認めるかの二つに一つだ。しかしそれを選ぶ前に済ませておかなければならないことがある。

決意を胸に私は、肩を落とす友人に向かって言った。

「おい、責任者。もう一度ディアベルに会いに行くぞ。ここまできたら。もう見て見ぬ振りにはできないだろう？」

あつて話したいことがあるというメールを送るとその日の内に面会が適った。その迅速さからどうやらこちらの協力がかなり重く見られている事が分かる。

軽く見られるよりはいいかもしれない。しかしそれが何を示しているかを考えれば私も友人も苦い顔になることは避けられなかった。

やってきた彼に提供できる協力の内容と他に参加に意欲を示すメンバーがいることを伝えると大きく喜んだ。

喜びによって警戒が緩くなった隙を突き、私は彼に言った。

「……ところでディアベル。いくつか質問があるんですが？」

「うん、なんだい？」

笑顔のまま彼は答えた。しかしその瞳に警戒の二文字が浮かんだのを私も友人も見逃さない。だがその事はおくびにも出さずに私は何気ない風を装って言葉を続けた。

「色々聞きたいことはありますが、まずはこれだけ答えてください。……何を隠している？」

途中で冷たく変わった私の口調と消された笑みの意味に気がついたのだろう。彼はその喜びを凍りつかせた。

そもそもディアベルが私や友人に協力を持ちかけてくること事態がおかしかった。

私も友人も厄介事を優先にまわされてきたため、初日の快進撃もあわせてレベルは10を超えており、また装備も充実している。だがそれでも最前線付近のプレイヤーと比べると格別強いというわけではないだろう。

少なくとも私達よりも強いプレイヤーは二桁はいてもおかしくはない。常日頃から仲間を増やし、コネ作りに奮闘していたディアベルならばわざわざ私達に声をかけてくる必要はないはずだ。

私や友人も、彼が何かを隠しているのは分かっていた。それを承知で彼に協力するこ

とを決めたのだ。

それは、ディアベルというかつてのマスターであつた人を信じたからだ。

例えその隠していた事情によつて何らかの不利益を被ることになるとしても、私も友人もそれを恨みに思うことはなかつただろう。

他人を信頼するというのは、そういうことなのだ。

いくらデスゲームという状況に悲鳴をあげ、心をすり減らしても彼は仲間を、友人を悪く扱うようなことはしない。それを信じるのに、根拠など必要ない。

しかしそれはあくまでも私と友人のことであつて、いふなればただの我が俣に過ぎない。そしてその事情にサーチライトの仲間が絡んでくるとなれば、話は別になる。

彼らはディアベルではなく、私達の事を案じ、一緒に危険に飛び込もうといつてくれたのだ。

そんな彼らをこちらの勝手な都合に合わせるわけにはいかない。それこそ彼らに対する信頼の裏切りとなつてしまう。

故に私と友人は、こうしてディアベルに会い、何を隠しているのかを問い詰めている。その答えによつては、協力を取り下げることにも決意してだ。

例えその事で後に後ろ指を指されることになろうと、彼や彼の仲間達に恨まれることになろうと、活動を共にする仲間達の信頼を失うことに比べればたいしたことではな

い。

デスゲームという状況下で、背を預けあうというのはそういう意味を持っている。

その事をぶつけると、彼は観念したかのように隠していたその事情を話し出した。

「ああ、うん。そうだね。そう思うだろう。……だけど、そう上手くはいかないんだ」

疲れた笑みのまま、ぽつりぽつりと語っていくディアベルの言葉を聞く。そして彼が

抱えていた事情を一通り聞いた後に、友人は静かな怒りと共に言葉を吐き出した。

「つまり、なにか？　今前線付近にいる連中の大半はゲーム攻略よりも自分達の安全に

しか興味がない、と」

話を聞けばこういうことだった。どうやら今最前線にいるプレイヤーの多くは当初

はともかく今はフロアボス攻略戦には消極的らしい。

ディアベルも仲間と共に説得して回っているようだが、このままだとボス戦に挑める

最大人員48人を埋めることすら厳しいという。

おまけにその協力を取り付けたプレイヤー達の中にも参加の見返りやボスのドロツ

プアイテムが目当てらしく、迷宮の攻略にはあまり参加してくれない。

また得た情報も秘匿し、主に自分達のためだけに利用しているため、攻略済みのマツ

プデータの共有すらままならないそうだ。

何人もの情報屋がそのために走り回っているが、成果は上がっていないという。

「……なるほど。前線の攻略がやたら遅いのはそういうわけか」

どうやら前線の連中は予想以上に利己的で自分勝手のプレイヤーが多いらしい。まあそうでもなければ今現在、最前線に立っていることはないかもしれない。

もう好きに言ってくれとばかりに投げやりな顔になったディアベルを見て、ため息をつく。

非協力的なプレイヤー達と顔つなぎをし、利己的な連中に頭を下げて隠している情報をもらい受け、バラバラで場当たりの探索をまとめて指導する。なるほど聞くだけで嫌になる話だ。

正直、この話はなかったことにしたいという言葉が口元まででかかったが、頼まれた時のことを思い返せばそれも出来ない。もう今の彼にそれに耐えるだけの気力は残っていないだろう。

かくなる上はこちらでその負担を少し引き受けるしかなかった。

「……分かりました。とりあえず迷宮区の探索は私達に任せてください。他の協力PTにも呼びかけて効率的な探索計画を立ち上げます。ディアベルはもう一度フロアボス戦の参加の呼びかけを。最低でも半数以上の、まともな参加メンバーはほしいです」

「そうだな。それにその様子だといざボス攻略戦になったときに、まともな統制はとれないだろう。今の状況でベータテストの末期のボス攻略戦の再現でもされたら、全滅間

違いなしだ」

加えられた友人の言葉に三人揃って遠い目をする。ベータテストの時は使用上ボスドロップの取得者が分からず、得たアイテムの持ち逃げが可能だったために揉めに揉めたのだ。

ドロップ取得率にボーナスのかかるラストアタックを狙ってアタッカー連中が群がったり、回復薬などの経費がかかる割には報酬を含めて見返りが少ない壁役の参加率が極端に悪くなったりと、思い出せば切りがない。

さらにテスト後期にもなると前回の報酬の分配やアイテムを持ち逃げした連中への不満が募り、フロアボス攻略会議のほがいつの間にか決闘大会になっていたという騒ぎまであった。

私がフロアボス戦に参加したのは5階層からだが、それもドロップ問題に頭を抱えていた目の前の二人他が私につけられた「幸運の星」という藁にすぎた結果である。一応効果があったのかボーナス抜きでもアタッカー連中を差し置いて結構な回数でレアドロップの取得に成功した。

最もその事で少し揉めたこともあったが、まさか運にケチをつける物言いを通る訳もない。取得したアイテムもメンバーのススメでその場でオークションに供出するようになしていたこともあってか、さほど気にすることはなかった。

それでもベータテストの時ならば、苦笑とともに語られる笑い話ですんだ。しかし、今はもう違うのだ。

「だ、大丈夫さ！　いくらなんでも、この状況でリードroppに固執する奴なんているわけないだろう」

頭に浮かんだ暗い未来予想図を吹き飛ばすかのように、明るい声でディアベルは言った。だがそのわざとらしいほどの明るさが、かえってその不安を煽り立てる。

それは友人も同じなのか、ディアベルに対し、手を合わせて頼み込んだ。

「ディアベル。君の事情は分かった上で無茶を言わせてくれ。今回の攻略戦、君の目から見て信用できない奴は絶対に参加を拒否してほしい。メンバー集めに苦労していることは分かっている。それでも、馬鹿を入れたらベータの時よりも悲惨になる。」

「難しいけど、頑張ってみよう。とはいっても今後の事を考えれば、飛び入りとかを完全に弾くわけにはいかない。その分の枠をIPT分ぐらいは空けておかなきゃいけないけど、決して彼らに邪魔させることはないようにする。……ただ、君達の協力をあわせても、今の時点で40人にいかないんだ……」

「もう少しだけ、頑張ってください。私達の方も頑張つて早めに迷宮区のマッピングと攻略を終わらせますので」

友人の頼みを、難しい顔をしながらもディアベルは受け入れた。また苦悩の顔に戻つ

た彼の肩を軽く叩いて労わり、私は友人と目を合わせて彼の抱える問題の一つの解決を任せろと宣言する。

「すまない。時間は気にしなくていいから、安全第一で進めてくれないか？ 今回の攻

略戦は絶対に死人を出したくないんだ」

「そこはありがたいとうでいいです。それに危険と安全の境界を見極める目はこの一ヶ月で随分と鍛えたので、安心してください」

申し訳なさそうに頭を深く下げるディアベルを慰め、私と友人は早速迷宮探索に向けて動き出した。

フロアボス攻略会議

最初のフロアボス攻略会議が開かれたのはそれから5日後、ちょうどデスゲーム開始から一ヶ月が過ぎた日のことだった。

すでに前日までに迷宮区の攻略は最終層の半分まで完了し、残りも会議には不参加のメンバー達の手によって探索が進められている。

また生産部門を拝み倒して、ディアベルや彼の仲間達のために一部の装備やアイテムも融通してもらった。

流石に無料で供与というわけにはいかず、こちらについては割引価格でもかなりの資金がかかったようだ。とはいえ通常ドロップや店売り品とは一線を画すその高い性能に、ディアベルとその仲間達は概ね満足だったらしい。

会議の場所選ばれたのは最前線に最寄の町ツールバーナの中央広場が選ばれた。小さな町ゆえさほど広くはないが、開始予定時刻間際でもそこに集う人の数はさほど多くはなかった。

「おいおい、全然人がいないぞ。来ているのもディアベルが声をかけてOKをもらった奴がほとんどだ」

「今後のための見学者すらほとんどいないのか。どうやら彼の言ったことも大げさじゃなかったらしいな」

小さい広場の過疎ぶりに、サーチャイトの面々は呆れた表情で感想を口にした。まばらな広場の一角に陣取った私や友人を含むサーチャイトの選抜メンバーとその協力者、そしてディアベルの仲間達だけで、この場に集った人数の半数を超えているのだ。

「これはフルメンバーで挑むのは無理だな。編成を考え直さないと……」

昨晚決められた編成表を片手に、パイルが顔をしかめながら修正案を作ろうとしている。

今、この場にいるのはサーチャイトやその協力者達の中でも、戦闘に長けている連中だ。あくまでも補助に徹するべきという点から総勢で15人ほど。それ以外は主にバックアップに回っている。

この人数で、攻撃と防御に主眼を置いたPTをそれぞれ一つずつ作る。そして残りのメンバーはディアベルの仲間と組んで、支援妨害用のPTをさらに一つ構成する。

この3PTにディアベルとその仲間達から成る攻守1PTずつを足した計5PTが今回のボス攻略の主力となる予定だ。

これに彼が声をかけた、とりあえずは信用しても良さそうな連中で攻と支援を担うPTを一つずつ編成し、さらに新規参加枠の1PTを加えて連結レイドパーティーを作る。あぶ

れた残りの参加者は、補欠や本体支援のために当てるつもりだったのだが……。

「新規の参加者は二人だけ。……どうするつもりかな」

ガタイのいいプレイヤーと何か話しているディアベルを見ながらの友人の呟きは、暗い先行きへの不安を内包していた。

「はい。それじゃあ五分送れだけど、そろそろ始めさせてもらいまーす」

結局開始予定時刻になっても、新たな参加者は現れなかった。少し開始を送らせてみたようだが、見学者が少し増えた程度だった。

前線のプレイヤー達は、本当にこのゲーム攻略をする気があるのだろうか。以前から思っていた疑念がますます膨らんでいくのを感じる。

あまりにも消極的で情けない前戦プレイヤー達の現状に、ディアベルも内心では大いに嘆いている事だろう。

「今日は、オレの呼びかけに応じてくれてありがとう！ あらためて自己紹介をしとくな！ オレの名前はディアベル。職業は、気持的にナイトやってます！」

しかし、そんな思いを微塵も感じさせない明るい口調で、彼は発起人として攻略会議の開催を宣言した。

「ちよつとヤケ入っていないか ディアベル」

「期待が外れてガツクリきているのを、無理やり持ち上げているんだろう。痛々しいを通り越して悲惨としか言いようがない」

「知らない人なら、あのテンションが常なんだと誤解しそうだなあ」

私のささやきに隣にいた友人と近くにいたベータテストの時の知り合いであるハルトラが答えた。何とか必死で会議を盛り上げようとしているかつてのギルドマスターに援護を送りつつ、その様を見ていた友人はポツリと呟く。

「……やっぱ無理してる。どうするかな」

その言葉を聞かなかった振りをして、私は会議の進行具合に意識を集中した。とりあえず最初の雰囲気作りは上手くいった様で、広場の雰囲気は和やかだ。

「よしっ！ あとはこのままの空気を上手く維持していけば……」

私の近くにいたディアベルの仲間の1人が、そう祈るように呟いた。その周囲では、彼の仲間達が、広場中央で奮闘する自分達のリーダーへ、軽いいじりや合いの手を入れて、会場の雰囲気在必死に保とうとしている。

しかし彼と彼の仲間たちの努力は、すぐに踏みにじられることになる。

「ちよおっと、待ってくれへんか。ナイトはん」

いよいよ会議の本番に入ろうというその時になって、進行に待ったをかけたのは厳つい顔をした一人の男性プレイヤーであった。

押しが強そうな声で、関西弁を話すツンツン頭のその男の発言でせっかく維持していた流れは中断されてしまう。

明らかに空気の読めないそのプレイヤーへと、ディアベルは困った顔で聞き返した。「えつと、……なにかな？」

この場にいる参加プレイヤーのほとんどはディアベルの仲間か、彼の協力要請に応えたもの達だ。そのために互いにはなくとも、ディアベルとは面識がある。

良く見れば、そのプレイヤーは会議の開始前にディアベルに話しかけていたプレイヤーだった。当然、ディアベルは彼のことを知っているだろう。

「わいはキバオウつてもんや。会議を始める前に、ちよおつと言うておきたい事があるんやけどな」

多少強引にディアベルから発言の許可をもぎ取ったキバオウと名乗ったプレイヤーは、その厳つい顔で広場をぐるりと見回して、言った。

「こんなかに5人か10人は、みんなに詫びを入れなあかん奴がおるはずや」その言葉は発せられるや否や、和やかだった広場の雰囲気は霧散した。だが特に心当たりがないサーチライトのメンバーは、互いに顔を見合わせては首を傾げている。

一方、ディアベルの仲間達は何か思い当たることがあるのか、深刻な表情で主張を続けようとするキバオウと、困惑顔を貼り付けた自分達のリーダーを見ていた。

「……それはベータテスター達の事をいつているのかい？」

固い声でディアベルはキバオウへと問いかける。陽気な声色は崩れていないが、その内にある緊張は、何かの禁忌に触れたような、ひやりとしたものだ。

一方、問われた方のキバオウは、逆立った髪から怒りを発散させながら、己の主張を大声で述べ始めた。

「ベータテスターの連中はこのゲームが始まった瞬間から、はじまりの街に残る連中を見捨てて、その日のうちに姿を消しおった。それで上手いクエストやらアイテムやらを独占して、自分達だけでおいしい思いをしといて、後はどんだけ犠牲者が出ても知らんぷりや。この場にもそうゆう連中が何人かまぎつとるはずや」

ベータテスターの独善的な行動を非難するキバオウの主張が進むにつれ、広場の空気はすつかりと重くなっていった。

広場集ったものは表向きは平静を保っているようだが、内心の動揺や、疑心、憤り、苦悩といった感情が漏れでてくるのを、完全には止め切れていない。

軽く目を瞑ってキバオウの話に耳を傾けているディアベルもまた、その内心は大いに荒れ狂っているのだろう。近くに集まる彼の仲間達も、先ほどとはうって変わって表情を消した顔でただ耳をすませている。

しかしサーチライトの面々は白けた顔で、熱心にベータテスター達の悪行を語ってい

るキバオウを見ていた。

「はっ、成る程。自分勝手な奴らってこういうことか……」

はき捨てるような口調で出されたパイルの呟きが聞こえる。うつむいたその表情は見えないが、どんな顔をしているのか想像するのは難しくない。

最も今の私にはそれを確かめる余裕もなかった。数人と協力して、広場の中心で妄言を垂れ流している患者を、その口ごと切り捨てようとする友人を押さえるので、精一杯だったからだ。

長々と続けられるキバオウの主張にはベータテスターに対する怒りが端々に表れており、その内に溜め込んだ激情のほどをうかがえる。しかし……。

「これから皆で仲良く協力してボスを倒しましょうっていう時に、あんな事を言うってどうするつもりだ、あの阿呆。烏合の集をさらにバラバラにして、始める前にこの会議を終わらず気か？」

歯に物着せぬもの言いでクガネが言った。それを聞きとがめたのか、主張を続けつつもその方向をギロリとキバオウは睨みつける。しかしクガネは鼻で笑ってその刺すような視線をはねのけてみせた。

「成る程、話は分かったよ。キバオウさん。……それで、あなたは那些人たちにどうして

欲しいんだい？」

注意がそれたその隙を、主張に一区切りとみたのか、介入したディアベルが尋ねる。対するキバオウはヒートアップしたまま、望む処遇を言い放った。

「そんなん、決まってるやろ。奴らが溜め込んだアイテムやらなんやらを全て吐き出させて、みんなの前で土下座させてやるんや。死んだ連中に詫びいれさせてからでない」と、会議もクソもあらへん」

その一言が耳から入ると同時に目の前の風景が遠くなった。だみ声で息巻くキバオウの様子も、腕を組んだ姿勢でなだめようとするディアベルの姿も遠のき、代わりに浮かんできたのは、この一ヶ月間にあつた様々な出来事だ。

肩を落として黒い石碑をただ見つめるカイン。献花台に花を捧げて、うつむいて唇をかみ締めるパイル。手の内の波紋を揺らしてどこか遠くを見ている友人。静まった酒場の片隅で泣きつかれて眠るセレス。涙をこぼさないように夜空の星を眺める振りをして上を見ているゴギョウ。

次から次へと浮かんでくるのは、サーチライトのメンバーや知り合ったフレンド達がここ一ヶ月あまりの時間に垣間見せた、数々の悲哀の場面だった。

私達の活動が無駄だったとは言わせない。少なくとも出来る限りの事をやってきた。それでも一千人を超える犠牲者を生み出したその一因には、確かに私達の無力さがある

だろう。しかし……。

——お前達に、その犠牲を語る資格はない。

ふと気がつくくと、広場の喧騒は消えていた。先ほどまで声を荒げていたキバオウも、それを宥めようとしていたディアベルも、そしてざわついていた広場の面々も、皆静まり返っている。

それをもたらしたのは広場に響く笑い声だ。けして大きくないにもかかわらず、その笑い声は今や広場中の耳を占領している。

そこに込められている感情は嘲り、軽蔑。——そして怒り。

その対象は、あきらかに先ほどまで広場の中心で熱弁をふるっていたプレイヤーへと向けられていた。

「つつ、何や！ 何がおかしいんや!!」

耐えかねたようにキバオウが怒りの声を上げる。だがそれもただ嘲笑の音量を大きくするだけだった。

(? 一体、誰が笑っているんだ?……あれ?)

視線を感じ、その方向を向くとなんとともいえないような表情でパイルが私を見ていた。隣の友人に目を向けると、こちらは先ほどまでの怒りもどこかに、面白そうに私を笑っている。

(あれっ!?)

視線を再び前に戻すと、広場の中央に立つキバオウとディアベルもまた、私のほうを見ていた。前者は怒りも露わに、後者は懇願に近い表情で私を見返している。

この二人だけではなく、広場にいる全てのプレイヤーの視線が私に集まっている事態に気がついたところで、ようやくこの広場に響く嘲笑が、ほかならぬ私の口から発生している事実を理解が追いついた。

同時に、熱くなりすぎて分からなくなった激情が、残っていた思考すらも押し流す。止められない激しい衝動に突き動かされたまま、私は勢いよく立ち上がると、叩きつけるような足音を立てて広場へと乗り込んでいった。

「何をやるつもりだ、ツツノの奴」

「まあ、黙ってみておこう。これからが見ものだから」

訝しがるかつての仲間ハルトラにそう声をかけ、ツツノの友人ことクリスは視線を広場へと戻した。

壇上上がったってくるツツノに対し、先ほどまで自分勝手な妄言を垂れ流していたキバオウが声を荒げて突っかかっている様が見える。

しかし当人はその苛立ちを加速させるように、嘲笑をたつぷりと響かせながらゆつくりと広場の中を歩いていった。

その光景を見てみると、クリスの中で荒れ狂っていた怒りが心の奥に引き込まれていくのを感じる。そしてその代わりに、あそこで喚き立てている馬鹿を待ち受ける暗い未来についての悪い喜びが、口元を歪ませた。

「な、なあ。アイツを止めたほうが良くないか」

そういつてサーチャイトのメンバーに話しかけてきたのは、かつてのマスターの仲間の一一人だ。この正式サービスが始まってからの仲間だからだろう。

フツノを知っているかつての仲間達が諦め顔で事態を見守っているのに対し、腰を浮かして実力行使に出ようとしている。

それを止めたのは、横から聞こえてきたパイルの冷たい言葉だった。

「無理だな。見れば分かるが完全にキレてる。今更止めようたつてもう遅い」

「えっ!?! いや、でも……」

「……ついでに言えば、俺達もキレそうだな。あんたらが止めに入るよりも先に、あの金髪関西弁男をぶちのめそうとするから、下手に動かないほうがいいぞ」

「あのアホを叩き潰す役に加わってほしいなら、遠慮なく言ってくれ。喜んで引き受けてやる」

続くメンバーの物騒な言葉に、彼らは慌てて注意を広場から、隣の爆発寸前な協力者達へと向けたようだ。すでに発動してしまった爆弾の処理は頼れる自分達のリーダーに押し付ける事にしたらしい。

一方、広場ではちょうどフツノとキバオウが対峙するところだった。狂気にも似た笑いを響かせるフツノに対し、顔を真っ赤にして食って掛かろうとするキバオウ。

だが広場中の視線を集めるその両者よりも、クリスの視線は悲痛な目をしたかつてのマスターへと引き寄せられていた。

フツノが激昂した理由は理解できる。しかし同時にかつてマスターと慕った男の苦勞を考えると心が痛んだ。

ましてこれからフツノがキバオウをどういう手法で叩き潰す気なのかを考えれば、すでに頓挫しかけた会議が無事に終わるは、かなり怪しい。

あのキバオウを許すことは出来ない。しかし同時に彼が苦勞してこぎつけたこの会議をご破算にしてほしくもない。

それは怒りに燃えているフツノにも分かっているはずだった。

(……無理を言つて悪いが、頼むぞ。親友)

儂い願いを胸に、クリスは広場の状況を見守った。

怒りのままに行動を起こした私だが、流石に広場に上がる頃には、暴走している頭も少しは冷えていた。元凶の後ろから、すがるような目をしているかつてのマスターの姿を見れば、踏み出す足も少しは遅くなる。

協力を請われ、承諾した日から5日。そしてそれ以前からディアベルはこの攻略会議の開催とフロアボス打倒のために奔走してきたのだ。怒り狂うキバオウの後ろで立つ彼は無表情だが、こちらに向けられた目にはあの日と同じ苦悩の光が宿っている。

——君の言いたいことは分かる。でもここはこらえてくれ。この会議が終わってしまふ。

そんな感情がひしひしと伝わってくるようだ。

しかし以前とは違い、私はその懇願を受け入れなかった。ゆつくりとした歩みで広場の中心へと進み、睨みつけてくるキバオウの後ろの彼へと目を向ける。

(すいません。ディアベル。……でも、あなたが固い決意でこの場にいるように、私にも譲れないものがある)

心の中でかつてのマスターに詫び、しかし口からでたのは別の言葉だった。

「すまない、ナイトさん。私からも言わせてもらっていいか」

その言葉の中の謝罪の意味を理解したのだろう。私の心中を察したディアベルは一瞬だけ絶望と苦悩の表情をのぞかせる。

しかしすぐにそれを押し殺し、困ったような笑顔に変えたディアベルは答えを返してきた。

「うん、キバオウさんに何か言いたいこともあるのかな。なら構わない。……ただ、時間も押しているから手短かに頼むよ」

やや本音をにじませた言葉を受け取った私は、軽く頷いて了解の意を示す。最も、それが出来るかどうかは目の前の馬鹿しだいだが……。

そして会議が無事に終わるその可能性は、下がることはあっても上がる事はないだろう。

(……さて、と)

とりあえず前段階を終えた私は、気持ちを切り替えてようやく本番のキバオウへと向きあつた。再び嘲りの笑みへと顔を戻した私に、不満を隠さないキバオウは勢いよく口から唾を飛ばすように問いかけてくる。

「何や、お前。何か言いたいことでもあるんか?! なら言ってみいや!!」

己の主張を笑い飛ばし、ノコノコと広場までやってきた私にキバオウは敵意を向けてくる。対する私はキバオウに抱いていた疑念が確信へと変わるのを感じていた。

うすうすと感じていたが、だからこそ彼はこんなことを大声で恥ずかしげもなく主張できるのだ。

(なら、遠慮はいらない。無知な分のツケはしっかりと払わせてやろう)
まずは先制攻撃とばかりに私は口を開いた。

「私の事を知らない？ なら名乗るか。……私の名前はフツノ。ベータテストでは”幸運の星”、ラッキースターとも呼ばれていたプレイヤーだ」

私の言葉が届くのと同時に広場にいたプレイヤーの多くは驚愕に支配された。

彼らからすれば、暗黙の禁句となっていたベータテストを批判したキバオウ以上に、それを認めた私の言葉は天地が引っくり返るほどの事態かもしれない。

それでも私の仲間はもちろん、何人かはそこまでの反応を見せていなかった。デイアベルやその仲間達も同じように驚きの表情を浮かべているが、その半分は演技であると私は知っている。

先ほどまで息巻いていたキバオウも流石に予想外だったのか、あ、だの、う、だのと言葉にならないうめきを上げるだけだ。

強烈すぎる先制攻撃が十分に広場の中に浸透したのを待った後、場の主導権を握った私はキバオウを叩き潰しにかかった。

「……………くん。どうした。わざわざ出てきてやったのに、何で馬鹿面をさらしているんだ？」

とりあえず軽い追撃を打って、軽く飛んでいたキバオウの意識をこの場に引き戻す。

嘲りを隠さない私の言葉に釣られたのか、キバオウは混乱を残したまま私に向かい合
う。

「……ほ、ほんまか。ほんまにあんたは、ベータテスターか」

「これだけ近くに聞き逃したのか、この阿呆が。私の名前はフツノ。ベータテストでは
ラッキースター
“幸運の星”とも呼ばれていた。……同じ事を何度、言わせる気だ？」

強烈な先制でふらふらになったところを叩き起こされた相手にさらに一撃。このま
ま怒涛の勢いで一気に終わらせることもできるが、今後のことも考えれば、きっちり叩
き潰しておいたほうがいいだろう。

「な、なんやて……」

「どうした？ 何か言いたいことが有るんじゃないのか。さっきのくだらないご高
説をもう一遍、繰り返してみろ」

十分にダメージを与えたところで、相手に発言を投げてみせる。最も会話の主導権は
こちらが握ったままで。

それに気がついていようといまいとキバオウはこの誘いに乗るしかない。

「……そ、そうや！ あんさんがベータテスターなら、さっきも言ったとおり、ワイらに
侘びをせい。あんさん達のせいで千人以上が死んだんやぞ。皆が苦しんでいるのを知
らん振りして、自分達だけいい思いをしてきた罰や！ 今すぐに溜め込んだアイテム吐

き出してから、この場で土下座して謝れや！ さあ!!」

話しているうちに調子を取り戻したのか、先ほど以上の勢いでキバオウは私に向かってまくし立てた。

その勢いに押される風を装いつつ、私は目の前の男を含む馬鹿共をさらに深みに引きずり込むために口を開く。

「謝罪しろというのは、さつき言つてたところか?……ベータテスターたちが情報を独占したり隠したり下せいで、千人以上の犠牲者が出た。もし彼らが手持ちの情報を分け与え、あるいはビギナーたちに手を差し伸べていたら、その犠牲はもっと少なかったはずだ。だから不正に貯めこんだものを全てこの場にいる者たちに供出した上で侘びを入れる。そうでなければボス戦には参加させない。……お前の言いたい事はこれであつているな?」

先ほどのキバオウの主張を確認するように淡々と語る私の様子に、ベータテスターの非を認めさせたのだとでも思ったのだろう。

キバオウは鬼の首でもとつたかのように勝ち誇つた口調で肯定した。

「はっ、そうや。分かつとるやんか! ……なら、すぐにやいい! そうすれば許したる」

そこで私から目を離し、広場の中をぐるりと見回しながらキバオウは言葉を続けた。

途中、ところどころでその動きが止まるのは、おそらく私以外のベータテスターらしきもの達を睨みつけているからだろう。

「あんただけやない。この広場にいるクソつたれなベータテスター達全員やで。……さあ、すぐに出ていきや……」

キバオウの言葉は続いていたが、私は視線を彼から外して広場にいるプレイヤー達を見回す。知己のメンバーを除く大半はキバオウと同じように私に敵意を向け、残りの少数は緊張を隠しながらも、事態を静観するようだ。

またディアベルの仲間達の中からも批判的な視線を感じていた。こちらは現在進行形で会議を妨害している私とキバオウの両名に向けられたものだろう。

そしてそのリーダーはもはや諦め顔で、ただ黙って事態の成り行きを見守るだけだった。

（出来ればもう少し引つ張りたかったが、そろそろ限界か。これ以上伸ばすと、会議が流れるだろう……）

これ以上の中断は危険だと見極め、私は完全に敵を叩きのめすべく反撃に出ることを決めた。

「……おい!!? どこを見とるんや。ワイの話を聞いとるんか!?!」

私の意識が自分から逸れている事に気がついたのか、キバオウが荒い口調で声を叩き

付けてきた。

対する私はその言葉を、今度こそ冷徹に切つて捨てる。

「はっ、聞くわけないだろうが！ そんなふざけた戯言を」

「な、なんやと？……いまさら責任逃れするつもりかい、この卑怯もんが！」

私の反撃が思いがけなかったのか、キバオウは一瞬うろたえるも、すぐに語気を取り戻して私を責めようとする。

しかしもう私には、その自分勝手な話に付き合う気は一切ない。

「千人以上の犠牲者が出たのはベータテスター達のせいだ、お前達も被害者だど!! yokumosenanacotogayetamondana, kono chichirazu ga!! まるで自分達には責任がないとでも思っているその言い分、反吐が出る」

「なっ!!……ワイらのどこが恥知らずや。いい加減なことを言つて責任逃れしようとしても無駄やぞ！」

責めているはずの相手に逆に責められたためか、キバオウは私の言葉を苦し紛れの言い訳と断じたようだ。

だから私も遠慮なく言つてやることにした。彼らの愚かさを、逃げ場も許さずその迂闊な頭にしっかりと叩き込むために。

「まだ、気がついてないのか。……ならいい、教えてやる。確かに情報不足だったり、支

援の手が届かなかつたりして多くの犠牲者が出たのは事実だ。……だがな、それは別にベータテスターのせいじゃない」

「なっ!? そ、そんな訳あるか。詰まらん言い訳を……」

「言い訳だと。馬鹿ここに極まれりだな。……いいか! お前の主張通りなら多くの犠牲者が出たのはベータテスターが他のプレイヤーを見捨てて、自分達の強化のためだけに手を尽くしたからだっただけ。そいつらが最初から他のプレイヤーのために手を尽くしていれば犠牲はもつと減っていただろうと」

「ああ、そうや。間違つてないやろうが。何がおかしいんや?」

ようやく何かおかしいと気がついたのか、キバオウは少し声のトーンを弱めて問いかけてきた。心なしか私に向けてくる敵意の視線も揺らいできてくるようだ。

一方で、これ以上は止めてくれという視線を同じ舞台上から送ってくるものがある。だがそれに応じる気のない私は躊躇なく、決定的な一言を放った。

「なら、お前やこの場にいる連中はどうなんだ?」

「……なんやと?」

私の指摘の意味が分からなかったのか、キバオウは困惑した言葉を口にした。広場に集まるプレイヤーの多くも、その意味が分からず、戸惑いが広がっていく。

例外なのはその事を承知しているサーチライトのメンバーと固い顔で肩を落とす

ディアベル及びその仲間の一部、そして顔を蒼白にしたごく一部のプレイヤーだけだ。だから私は言葉を続けた。それがこの場にいる大半のプレイヤーを根本から叩き潰すことになるかも知つていてもだ。

「……フロアボスは階層に出現するモンスターの中でも最強だ。だからこのボス攻略会議に参加している連中や、今回は参加を見送つても前線で活躍している奴らは、このS A Oに囚われたプレイヤーの中でもトップクラスなのは間違いない……」

そこで言葉を切つた私は嘲りの笑みと共にキバオウに問いかけた。

「なあ、キバオウ。教えてくれないか。……何であんた達はそんなに強いんだ？」

「あ、それは……?! ま、まさか……」

そこまで言われてようやく気がついたのか、怒りで赤かったキバオウの顔が一瞬で青ざめた。いや、それはキバオウだけではない。意味を図りかねていた広場にいる大半のプレイヤー達にも共通していた。

「ようやく気がついたか。……ああ、そうだ。他人のことなど気にも留めず、ただひたすらに自分や仲間達の強化に集中していなければ、前線やこの場にいることは難しい。お前がさつき説明してくれたベータテスター達のようにな。……なのに彼らだけは批判して、同じ穴の自分達はそうじゃないだと。おまけにアイテム、資金すべて自分達に供出しろとか、厚顔無恥もここに極まれりだな、ああ!？」

「あ、……………、ち、ちがうんや」

「何が、違う？　そもそもゲーム攻略を目指して強くなることを選ぶその時点で、お前らは他のプレイヤーを見捨てているだろうが!!　それにこの場にいるんだ。この一ヶ月の間にお前らだつてそれなりの情報を得ていたはずだが、それをお前は他のプレイヤーに伝えたのか？」

「そ、それは……………」

「ああ、そうだろうな。伝えている訳がない。そんな事をしていたらお前のいう悪どいベータテスター達に出し抜かれるからな。……第一お前の言っていたおいしいクエストや情報なんてのが重要なのは攻略のために自己の強化に熱心な連中だけだ。それ以外の連中にとっては効率よりも安全重視で、ある程度の稼ぎが出れば文句はないんだよ」

結局のところキバオウの言うベータテスターの二つの悪行、『他のプレイヤーを見捨てて知らんぷり』と『事前知識でおいしい情報やクエストを独占』というのが意味を持つのは前線の連中だけなのだ。

前者についてはそもそもゲーム攻略を目指す全員がやっているであり、後者についても自己強化に積極的なプレイヤー以外にはさほど重要ではない。

彼らが求めているのは安全でそこそこの稼ぎであり、効率を追求して危険を冒す必要

がないのだから。

それが私達サーチライトやゲーム攻略を選ばなかったその他大勢のプレイヤー達の認識である。むしろ彼らからすれば、ゲーム初期から積極的に情報の信頼性のために存在を公にしていたり、公開せずとも検証などで知名度を上げているベータテスターは非常に重い存在なのだ。

そういった彼らは活動の初期から自分達の持つ事前知識を生かして、調査や検証などで精力的に活動しているものが多い。

また長期間の活動を通して自分達のもたらす情報とその信頼性が他のプレイヤーにとつてどれほど重要であるかを知っている。

だが他のプレイヤーに気を回さず、ただ犠牲を数字で捕らえ、そして自己の強化に専念していただけのこの男に、その事実は受け入れがたかったらしい。

「嘘や!! あんさんは嘘をついとる。ワイらに責任なんて……」

「お前が言ったことだろうが!! 他の連中を見捨てて、自分のことだけしか考えてないクソタツレな連中が悪いとのたまったのは! なのに自分だけは例外だと? 随分と自己中な話だな……」

「あ、あんさんはどうなんや? あんさんだつてベータテスター……」

あくまでもベータテスターを悪者にしたキバオウは見苦しく抵抗するが、そもそも

前提が間違っていることをこの男は気がついていない。

事前だろうと、新たに得たものだろうと所詮知識は知識でしかない。ベータテスターであろうと、そもそも他人を助ける意思があるなら、支援活動に積極的に参加するだろう。

逆に知識がないからという程度の理由で、他人に手を差し伸べることさえしない連中なら、例えば逆の立場だろうとそういつた活動に加わることはない。

結局のところ彼らの主張は、他人を見捨てた後ろめたさを隠すための言い訳であつて、決して他者に手を差し伸べられない理由ではない。

そもそも他者への支援で必要なのは、知識の有無ではなく、助けたいと思う個人の意思だろう。

「ベータテスターかどうかは関係ないとさつき言っただろう。重要なのは他人を助ける気があるかどうか。ただそれだけだ。……その証拠に、私は確かにベータテスターだが、ゲームの初期から支援活動に携わっている。情報支援組織『サーチライト』情報部門副部長、フツノ。検証者“幸運の星”といえば、それなりに知られているはずだが……」

無論それをキバオウたちが知るはずがない。私達の情報は主にはじまりの街や中堅当たりのプレイヤーに向けて発信されているのだ。

自分達が見捨てたプレイヤーのことを気にかけている奇妙な連中以外、私の名前を知る機会などないはずだった。

「……多くの犠牲者が出たのは、確かに私達の力不足のせいかもしれない。だがそもそも助けようとしなかった貴様らに、犠牲について語る資格はない!!」

「……」

トドメを刺され、反論の言葉も尽きたのか私の冷たい視線からも目を逸らすキバオウ。とりあえず考えなしの阿呆は叩き潰せたようだ。次は、ボスを前に深い亀裂が発覚したこの最悪の場をどうにかしておかないといけない。

そのために私は、容赦のない言葉が続ける。

「何か勘違いしているようだから、教えてやる。そもそも攻略を目指すといったところで、他のプレイヤー達にとっては、ベータテスターだろうとビギナーだろうと自分達を見捨てた奴らには変わりない。ゲームを攻略するといいながら、仲間割れに囚われ、時間を無駄にしている口先だけの利己主義者たちの集まり。それが前線に対する大半のプレイヤー達の共通評価だ」

広場に向けて放たれたその言葉に抗うかのように、何人かのプレイヤーが強い視線を返してきた。大方後続のための自己犠牲だの、本気でゲームの攻略を目指しているのかのつもりなのだろう。

「何人か不満がありそうだから、ついでに言っておこうか。ここにいるプレイヤーで自己犠牲精神にかられてだの、本気でゲーム攻略を目指しているからだのという奴はほとんどいないぞ。そういう精神の持ち主は当の昔に支援活動に参加しているか、強化は二の次にしてクリアのための戦力を減らさないように専念しているはずだからな」

他人のために捨石になる気があるなら、そもそも攻略など選ばない。狂人の言うことを信じていつ成るか分からない攻略に挑むより、支援活動の一つにでも専念していたほうが、よっぽど他人のためになる。

第一、一千人以上の犠牲者という事実は何の危惧も抱かない奴の何処を探せば、自己犠牲精神とやらが見つかるのだろう。

将来を見越して、などとという建前も同じだ。ろくにまとまりのないこの連中を見れば、その先見性とやらもたかが知れている。

MMOは確かに他者とのリソースの奪いあいという側面を持っている。それはベータテストでも同じだった。だからこの場のプレイヤーが、効率重視で自己強化に励んだり、あるいは他のプレイヤーを競争相手と認識したりするのは別におかしくはないかもしれない。

だが今のSAOはもう、ただのゲームとは違うのだ。たった一度のミスで、積み上げてきたレベルや装備のみならず命まで消えてしまうデスゲームに従来の考えは当ては

まらない。

前提が変わった今の状況では、自己強化一つとっても危険が付きまとう。それを思えば、かつてのように攻略のための戦力が自然に沸き出てくるわけがない。

そもそも攻略を目指すというプレイヤーの数自体、決して多くはないのだ。その少ない戦力候補すら省みない連中が、一体どの口でゲーム攻略などと言うのか。

そんな事を懇切丁寧に説明してやれば、向かってくる批判的な視線はあつさり弱まった。この程度の反論にも耐えられないらしい。随分とぬるい覚悟でこの場にいるようだ。

(なら退路を断って、不退転の覚悟を決めさせてやろう)

「勘違いするなよ。お前らは別に英雄でも勇者でもなんでもない。他人を見捨てた挙句、その事実からも目を背けているようなクズ共だ!……それは私だけじゃない。お前から以外のプレイヤーの共通認識だ。今更、お前達が違うと喚いたところでそれはもう覆らない。それでも違うと言いたいなら、せめて建前に掲げたゲームクリアでもやってみせるんだな! それが出来ないなら、お前達はいつまでも最低のクズのままだ。それを馬鹿な頭にしっかりと刻んでおけよ、役立たず共!」

まあ期待はしてないが、という言葉で結んで私は主張を終えた。当然広場に落ちる空気が最悪のままだったが、退路を断ってやったので、覚悟だけは決まったはずだ。

この期に及んでそれすら持たない連中なら、付き合いきれない。申し訳ないが参加は止めさせてもらおう。

「……長々と会議を中断させて悪かった。ディアベルさん、後は続けてくれ」

とりあえず、言いたいことと最低限のフォローはしておいてから、ディアベルへと主導権を戻す。散々に打ちのめされたキバオウも、もはや呻き声の一つ上げる気力はない。

そのため移譲そのものはスムーズに進んだ。最も雰囲気は相変わらず最悪のままだが。

「……あ、あー。そ、そうだ、みんな！ はじまりの街にいる彼らのためにも。そして、俺達自身の尊厳のためにも。ボスを倒して、一層の開放を成し遂げよう。この世界でも希望はあるってことをほかならぬ俺達自身の手で証明するんだ!!」

最悪のバトンタッチを受けても、かつて問題児を多く抱えていた集団をまとめていたリーダーは何とか場を建て直そうと、奮闘を始めた。

その必死な声を後ろに聞きながら私は元の場所へと戻る。そして非難と賞賛の視線を気にせず小さく呟いた。

「……やばい。やりすぎた」

会議の後

「すまない！ 申し訳ない！ ついカツとなつてやってしまつた！ ……ごめんなさい」

会議のあつた日の夜。 トールバーナの宿の一室にて、私は必死の土下座を繰り返していた。 その対面では、会議の收拾のために疲弊しきつたディアベルが、半ば放心状態で椅子にもたれかかっている。

キバオウにはああいったものの、流石に攻略会議の開催だのを一手に引き受けていたディアベルに非はないのだ。

故に思いつく限りの謝罪の言葉を、諦観の顔でガツクリと肩を落としているディアベルへかけ続ける。

「……ああ。 うん、もういいよ、フツノ。 キバオウさんを止め損ねたのは俺のせいだし、君の言う事だつて正しかった。 でも……」

そこで一息ついて一度言葉を飲み込んだディアベルは、なんとか笑顔を作つて続きを口にした。

「……でも、できれば、その。 もう少しだけ抑えてもらいたかつた、というのが本音かな」

「!? す、すいません。本当に、本当に申し訳ない!」

疲れた笑顔を向けてくるディアベルに対し、もはやロールプレイも何も全て投げ捨てて全力で謝った。

何せ、あと少しでこの一週間ばかりの苦労が水の泡となるところだったのだ。その危機が避けられたのも彼のフォローがあつたからなので、その原因の1人としては誠心誠意謝る他はない。

なお、もう1人の原因はあの後も私に敵意を向けて苛立っていた。おそらく自分がやらかした事に気がついていないのだろう。随分と幸せなことだ。

「まあまあ、ディアベル。フツノだつて反省はしているさ。それに言った事自体は正しかった。ここらで許してやってくれないか?」

今まで黙つて様子を見守っていた友人が、頃合を見計らつて口を出してきた。ディアベルもまたこれ以上引きずりたくないのか、手打ちの方向に持つていこうとする。

「……分かつているよ。確かに君達の今後の活動を考えれば、自分達を柵に上げてのベータテスター批判は無視できない。だからこそ、あの場で即座に叩き潰す必要があつたんだろう。キバオウさんの言つていたプレイヤーは一部の人だけだし、そんな奴らのために足を引っ張られたくはないだろうからね。そもそも会議の前に話したいことがあるつていう彼の頼みを安易に引き受けた俺も悪かつたんだ。この件は、ここで終わり

にしよう。問題はこれからの事だ……」

最後に手を叩いて会議の件を終わらせたディアベルは、この場に集った仲間たちへと視線を向けた。

私や友人の他にも、ボス攻略戦の首脳部であるプレイヤー達がこの宿の一室に詰めている。

「じゃあ。とりあえず迷宮の攻略状況からいくぞ」

まず発言したのは、同じサーチライトで活動を共にするバレットだ。長髪を後ろで束ねたこの軽装の元ベータテスターは、会議の間にも数PTを率いて迷宮の攻略とマップングを進めていた。

「二応二十層のマップングも完了してボスの部屋への扉も発見した。今はみんなにそこまでの安全なルートの割り出しと選定を頼んでいる。これも明日の昼までには終わるだろうな。平行してデータもまとめているが、こっちは朝には渡せる予定だ」

「ありがとう、バレットさん達。でも、手柄を横取りする形になっちゃうけど、いいのかい？」

感謝と申し訳なさを混ぜ合わせたディアベルの言葉に、バレットは肩をすくめて答える。

「構わない。埋め合わせは、そのの馬鹿にしてもらおう予定だ。ウチの仲間が迷惑をかけ

た侘びでもある。気にせず受け取ってくれ」

そう言いながらもバレットの鋭い目が私を射抜いていた。先の一件について報告した時に、やったこと自体は責められなかったが、もう少しやり方を考えろと注意されている。

本来ならば彼が主導したベータテスター達がマップデータやボスの情報を提供する予定だった。これによって攻略組の間に広まっているテスター達への不信感を和らげ、レイドパーティー内の軋轢を埋めるはずだったのだ。

ところがその前にキバオウが不信の芽を明るみに出し、さらに私が全員を巻き込んで丸ごと叩き潰したため、その方法は取れなくなってしまう。

そのために代案として、ディアベルの主導権を強化しパーティーをまとめる方法が選ばれた。なお本来バレット達からもたらされるはずだったボスデータを含む情報は、私からの提供として次の会議の際に資料を配布することになっている。

「いや、それでもありがとう。それじゃあ、次はメンバーの編成について聞かせてくれな
いか」

ディアベルの求めに応じて、前に出てきたのは痩せぎすな男性プレイヤーだ。リントという名前の彼は、途中からディアベルの掲げる攻略に加わった仲間である。

そのため彼は自分のリーダーが私や友人と浅くない付き合いをしているのは知って

いるが、その本人がベーターテスターだとは知らされていない。

そのせいだろうか。時折こちらを見る目には、不信感が見え隠れしている。

「とりあえずは一部を除いて、変更はない。このままでいいと思う。懸案だった飛び入り枠も、そのベーターテスターを監視役のスレイさんと共に加入させたおかげで最低限の戦力として数えられるようになった。しかし一応名目上はフルパーティーで挑めるようになったとはいえ、所詮は寄せ集めだ。安心は出来ないだろう……」

手早く報告を終えた彼は、速やかに元の位置へと戻る。しかし途中で私を一睨みする事は忘れない。

「分かった。気をつけておこう。じゃあ、次に配布予定のアイテムについてだけ……」
その後、配布予定の回復薬の取り寄せといった伝達があり、いくつかの細々とした取り決めが交わされた後で、ようやく皆さんの報告会は解散となった。

大まかな攻略戦の運び方については既に完成しているが、それでも念のために次の会議の後でもう一度集まって、最後の修正を加える予定となっている。

「……フツノ。ちよつといいかな？」

会議が終わり、部屋から出ようとした私をディアベルが引き止めてきた。訝しげな視線を向けてくる仲間達を先に返した彼は、人払いを済ませた室内で躊躇いがちに話しかけてくる。

「君の入ったPTについて話があるんだ」

てつきり昼間の件についてかと思っていた私は、その意外な言葉に首を捻る。とはいえわざわざ引き止めて伝えてきた事を考えれば、なんらかの意図があるのは明白だ。

しかしその肝心の狙いが分からない。対応に困った私は、とりあえず自分の認識を示して反応を探ってみることにした。

「はい？ 飛び入用の奴ですか。知つての通りに、寄せ集めで人数も半端。絶対に当てるにはいけないモノですが」

念のため口に出したが、しかしそんなことは目の前の青年とて理解しているはずだ。実際歯切れの悪い口調ながらも、ディアベルは同意を返してくる。

「いや、それは分かつてる。大丈夫だ。……そうじゃなくて、PTメンバーの事なんだけども」

「……メンバー？ 私については知つての通りで、監視役のスレイさんについては貴方のほうが知っているはず。あのフードプレイヤーはビギナーで。……ああ、気にしているのはあの黒いのですか」

つい数時間前に顔を合わせた面々を思い出しながら、ようやく目の前の青年の意図を理解する。確認こそしていないが、最後に言及した黒尽くめの少年プレイヤーは間違いなく私とディアベルの共通の知り合いだろう。つまりベータテスターである。

「……名前も、装備も同じみたいなので多分そうなんでしょうが。あいつってアレですよね？ ベータの時のフロアボス戦で、何度も強引にL ラストアタック Aをかつさらっていった奴ですよね。裏で他の連中がフォローしていることにも気がつかないで、ボスドロップだけ持ち逃げして輦轡を買いまくっていた奴でしょう。拳句その事すら気がついていなかったボッチプレイヤー。……なんだ、あいつの事を気にしていたんですか？」

あけすけに言う私にディアベルも苦笑しながら頷いた。なるほど件のプレイヤーは悪い意味で有名だったから、指揮官としては当然の懸念だろう。

とはいえベータ時代にはもつと酷いプレイヤーも攻略に参加していたのだ。一応注意はしておくべきだろうが、そこまで気にする必要があるとは思えない。

「いや、しかし役割は一応しっかり果たしていましたし、終盤だけ気をつけていれば問題はないのでは？ 確かに攻略を目指すベータテスターがソロをやつてる点では気にはなりますが、気にしすぎでしょう。……なんなら私から釘をさしておきますし、もし暴走するようなら実力行使をしても止めますけど」

気を利かせて言ってみたが、そこまではしなくていいと首を振られた。どうやら彼を初めとした要注意プレイヤーに対しては一応、警告の他に対処もしているらしい。

それでも念のために釘はさしておく約束して、部屋を出る。すると廊下の端から声が飛んできた。

「何の用だったんだい？」

その方向を向けば、壁に背を預ける友人の姿を見つめる。どうやら待つてくれていたらしい。

「いや。PTメンバーの事で少し、な」

友人の問いに、短く答える。あまり吹聴したくない話であるため、詳しくは語らない。とはいえ勤のいい友人はすぐに事情を察したようだ。

「なるほど、アイツか。……まあ、問題はないだろう。何か問題を起こしてもすぐに私が叩き斬る。心配ないとディアアベルに伝えておいてくれ」

「いや、むしろそっちの方が心配するからな。グリーン復帰のクエストは面倒だし、その間の活動はどうするんだ？ ……それにただでさえ追い詰められているディアアベルに、これ以上の心労を与えるのはやめとけ、絶対」

息巻く友人を宥めつつ、私は会議の後の出来事を思い出していた。

私が本来の編成から外れて飛び入り枠へと入ったのは、名目上は会議をぶち壊しかけたペナルティとしてである。

しかし実際のところは、おまけPTを最低限まともな戦力とするための苦肉の策だった。

なにせ本来はもつと大勢の参加者を予想していたのだ。予定ではそこから適正な六人を選抜してPTを作り、残りは迷宮区で本隊の露払いか、或いは交代要員として運用することになるはずだった。

しかし実際にやってきたのはたった二人だけ。おまけに一人はスタンドプレイに定評のあるベータテスターときている。

後でディアベルに確認したところ、このPTの扱いには本気で頭を抱えていたらしい。いつそ参加を認めないことも考えていたという。

とはいえそこはこの一ヶ月の間に様々なトラブルに愛され、それを乗り越えてきたというディアベルである。

目には目を、問題には問題をとばかりに、トラブルを起こした馬鹿の利用法を咄嗟に思いついたらしい。

かくして私はペナルティとして誰の目にもはずれのPTに監視役と共に放り込まれた。この目に見える罰によって他の参加者達は溜飲を下げ、一方でディアベルはそれなりに使えるPTをとりあえずはフルに指揮下に置くことができる。

なお同じく問題を起こしたキバオウは、予定されていた副指揮役から解任された。そして空いた席には、ディアベルの仲間の一人でありまた私や友人の知己でもある元ベータテスターのデランが就任する。

そんな会議の顛末を思い出しつつ、友人と別れた私はこの町の食堂へと向かっていた。十席もないほどに小さなその酒場の入り口で待っていたのは、私の監視役となったスレイである。

完全に私のとばっちりを受けたこの気のいいプレイヤーへのお詫びとして、今夜の夕食を奢る約束をしていたのだ。

ついでに愚痴でも聞きながら、ボス戦に向けて親交の一つでも深めておこうという魂胆もあつた。

「すまない。遅れた」

「いいよ、気にしなさんな。その代わり、しっかり奢ってもらおうからさ」

遅刻を詫びる言葉を鷹揚に受け止めつつ、気のいい青年は笑う。以前に二、三度顔を合わせた程度の知り合いだが、過去の交流は悪いものではなかった。

少なくとも安心して背を預けることが出来る程度には信頼がある。

店内に入り、適当な席を見つけて座る。早速メニューを呼び出したスレイは笑顔と共に言葉をくれた。

「じゃあ、遠慮なく頼ませてもらおう。さーて、何がいいかな」

「……出来れば、良識と常識の範囲内で」

奢るといっておいてなんだが、私の資産はさほど多くはない。レアドロップ運にはそ

こそこ恵まれているのだが、そういった収入の大半は全てサーチャイトへ寄付しているためだ。

一応見返りとして装備や回復薬などの提供は受けている。とはいえそれでも提供した資材やコルの分を考えれば、かなり安い代価だろう。

「ああ、大丈夫。分かっているよ。別に大食いでもないし。三、四品で勘弁してやるさ」

そう笑いながらスレイは注文を進めていった。最前線とはいえ小さな町なので、品数も少なく値段もたかが知れている。

とはいえ遠慮はしないというのはどうやら本気だったらしい。しっかりと高めのメニューを選んでいった。

合計金額を頭の中で計算しつつ、私も適当な品を注文する。

「……どうせなら、あの二人も来ればよかったのになあ」

すぐに目の前に現れた料理を見て、ふとスレイがそんな事を呟いた。

「そつちに奢るつもりはないぞ。そもそも避けられているみたいだしな」

P Tの面通しの際の態度を思い出しながら、私は不機嫌な声で返す。するとスレイはいかにも可笑しそうに笑って言った。

「そりゃ、あんな事を言ったら避けられるのは当然だろ？ 特に心当たりのある奴に

とっては、さ」

「……事実を指摘しただけだ。認識が甘い奴が悪い」

「身も蓋もないなあ。バツサリやられた方の身にもなつてくれ」

私の言葉にスレイは肩をすくめてみせた。攻略に望むならあの程度の批判は覚悟して当然だと思う私だが、一応やりすぎたという自覚はある。

少なくとも目の前で手を合わせて食事を始めようとする青年に迷惑をかけた事は、深く反省するべきだろう。

「ごめん。貧乏くじを引かせてしまつて……」

肉の入った煮込みを手持ちに引き寄せるスレイに、何度目かの頭を下げる。

「ん？ ああ、別に気にしなくてもいい。正直フロアボスと真つ向からやりあうのは心もとなかつたし。……これを奢ってくれたことでキャラにしよう」

改めての謝罪に、スレイはそんなに気にするなど笑つて流す。再び食事に戻つた彼に倣つて、私も頼んだ料理に手をつける。

「……そういえば、一つ聞いておきたいことがあつたんだっけ」

そうスレイが切り出してきたのは、食後の茶を楽しんでいる最中の事だつた。真つ直ぐに私の目を見るその表情は真剣で、思わず居住まいを正してしまう。

「なんだ？」

「俺と君が入つたPTについてだよ。フロアボス戦でどう立ち回るつもりなのか、考え

を聞いておこうと思つてさ」

「なんでそれを私に？ 班のリーダーはお前だろうか？」

飛び入りPTのリーダーはスレイが務める事になっている。私の監視役として加入した彼だが、実際は他の班員もその対象なのだ。当然ながら指揮陣がリーダーを彼以外に任せるわけがない。

しかし彼は陽気に笑つて私の言葉を否定した。

「アツハツハ、無理無理。俺はそんな柄じゃない。名目上はともかく実質は君に任せておけててディアベルからも言われている」

「いや、それこそ無理だろう。誰も納得しない」

「……実際問題。フツノ以外にいないんだよ。あの班でリーダーの責を果たせるのは、
さ」

分かるだろ、と言外に告げてくるスレイの顔は沈んでいた。私の顔も同じく暗いものとなる。

ただでさえ戦力に不安がある上に、メンバー同士の交流もほぼ皆無。これで危険の大きいフロアボス戦に挑むのだ。上手くパーティーをまとめられなければ、メンバーはおろか他の参加者達にも危険が及ぶ。

自己保身に走ったソロプレイヤーには務まらない。今の状況で他人の命を背負い、自

分の命を他人に預ける事が出来なかったが故に彼らは一人なのだから。

そして目の前のプレイヤーもまた無理だと告白した。仲間へ、他人へと発する言葉の一言、一言がその生死を左右すると知っているからこそ、自分には背負う事は出来ない
と。

「……私だって」

「背負っているだろ？ 例え無理だと思つても、君はそれをやっている。やる事からは逃げない」

スレイはそう言ってくれるが、私はそうではないと知っている。もし私がそんな人間ならば、あの時にマスターの頼みを断る事は無かったはずだ。

「私はそんなに強くもないし、責任感もないよ。……ただ、ただ逃げられなかっただけ、だ」

「充分すぎる。少なくともあの班の中では、俺は君にしか預けられない」

スレイの言葉に私はただ小さく頷くだけで精一杯だった。言葉を返す事は出来なかったにもかかわらず、スレイは笑って食事を続けようかと言ってくれた。

「……この後、どうするつもりかい？」

食事を終えて店を出る時になって、スレイは私に尋ねてきた。予定では解散して宿に

戻るつもりだった。しかし食事の時の会話を思うともう少しやっておきたい事がある。

「この後、時間は？」

「あるよ。帰って寝るだけ」

「なら少し狩りに付き合ってくれないか。お互いの動きを確認しておきたい」

「いいよ、食後の運動にちょうどいい。で、どこに行くつもりだい？」

行き場所を尋ねられ、少し考え込む。出来れば疎かになっている本業の方もこなしておきたい。なので脳内にある調査依頼リストの中から、人手が少なくてもこなせるものを探した。

「そういえばこの近場で収集品クエストの調査依頼が出されてたはず。昼に協力要請が来てたのを見たな。……ついだから小遣い稼ぎも兼ねて調査の手伝いでもやってみないか？」

多少は時間のかかる収集系のクエストの方が互いの戦闘スタイルや考え方を知るのに都合がいいだろうと考えて提案すると、スレイはすっかり乗り気になった。

「じゃあ、装備に着替えて十分後に町の入り口で集合って事で」

「あつ、待った。途中で岩棚の泉に寄って能力強化も付けておこう。一時間しかもたないけど、ないよりはあったほうがいいし」

「……何それ？」

ふと思い出した事を口にする、途端にスレイはポケットとした顔で振り返って聞いてきた。

「あれ、知らないか？　いくつか依頼をこなすと現れる泉にアイテムを捧げるクエストの事だけど。投げ込んだアイテムの種類に応じて対応した能力やステータスが一時的に上昇するらしいって新規追加のやつ」

「始めて聞いたよ、それ」

「あー、そういえばまだ見つかって数日だったな、アレは。今は調査中で、公開にはまだ数日かかるんだったつけ。そっちの方も手伝いたいから、余分なアイテムがあつたらストレージに入れてきてくれないか」

「ははっ、いいよ。分かった」

その後、泉に大量のアイテムを投げ込んでいる調査団と合流して、道中で適当に拾ったり、ストレージの中に残っていたりしたアイテムの処分を兼ねて調査に協力した。その後調査で判明していたリストの一覧から選んだ強化バフをつけた後で、目的の狩り場へと向かう。

幸い誰もいなかったのでモンスターを狩りつつ、簡単な連携を試すことになった。

「よしっ上手くできた。じゃあ次はこの連携をやってみよう」

「ああ。いいね、それ。後、そのくるっと回ってバシッと叩くやつもやってみいな」

互いの動きや考えが分かるようになるための狩り兼調査は、途中から目的を忘れて連携攻撃の習熟に熱中した事もあつてか、真夜中遅くまで続いた。