
ソードアート・オンライン ～無刀の冒険者～

KT

タテ書き小説ネット Byヒナプロジェクト

<http://pdfnovels.net/>

注意事項

このPDFファイルは「小説家になろう」で掲載中の小説を「タテ書き小説ネット」のシステムが自動的にPDF化させたものです。この小説の著作権は小説の作者にあります。そのため、作者または「小説家になろう」および「タテ書き小説ネット」を運営するヒナプロジェクトに無断でこのPDFファイル及び小説を、引用の範囲を超える形で転載、改変、再配布、販売することを一切禁止致します。小説の紹介や個人用途での印刷および保存はご自由にどうぞ。

【小説タイトル】

ソードアート・オンライン ～無刀の冒険者～

【Nコード】

N0265X

【作者名】

K T

【あらすじ】

「無理だ。勇者になんかなれるわけがない。俺の人生は脇役街道まっしぐらのだから。」ゲーム開始直後のマイナス思考によって、少々特殊な成長をしたことになった男、シド。これは、最前線の一步後ろ、キリト達攻略組を影から支えた一人の男の物語……。

この小説は電撃文庫「ソードアート・オンライン」の二次創作になります。IF展開では無く、原作の裏サイドのような形式ですが、矛盾があつたら申し訳ありません。また、本編の面々もある程度登場し、主人公の強さは「攻略組で平均」くらいの予定です。

episode 1 一極化型の憂鬱（前書き）

初めての二次創作です。よろしくお願いします。

episode 1 一極化型の憂鬱

(まいったなあ…。)

内心で俺はため息をついた。VRMMO…いや、今やデスゲームと化したゲーム、ソードアート・オンライン。全百層の巨大な空飛ぶ鉄の城、アインクラッド からなる、とんでもなく広い世界。

その巨大な世界の中、俺が今いるのは第十八層のダンジョン、『ゴブリンの塔』。上層へと繋がっている迷宮区とは異なる、フィールド上のダンジョンの一つである。今の最前線からはたったの三層しか変わらない上に敵の経験値が同レベル帯ではかなり高くせに敵のポップの多いダンジョンで、場所によってはパターンさえ見抜けば短時間に大量の敵を狩ることができる、いわゆる『^{ファニング}レベル上げスポット』だ。

だがしかし、昼間を過ぎたくらいの時間にも関わらず、俺以外の人影は見えない。他の『レベル上げスポット』なら待ちの列が出来ていても不思議はないのだが。その理由も、広く知れ渡っている。一言で言い表そうと思えば、このダンジョンの通称を言えばいい。

(こいつは、思ったよりも大変だ…。)

「忍者屋敷」。

何の変哲もない通路から飛び出す針の罠。階下へとプレイヤーを叩き落とす落とし穴。そもそもが複雑な三次元的構成な上に、罠、罠、罠のオンパレードだ。そして出てくる敵であるゴ布林達も、

数値的なステータスは低いものの、個体によって弓矢や斧、槍などで対策が異なってくる。

結果、『レベル上げスポット』である四階の大広間まで達すると自体が大変なために、攻略組は敬遠し、やってくるのは今のところドロップする敵の少ない『弓矢』使いが、モンスタードロップのアイテムを求めてやってくるくらいだ。

（うおっとっ！ここもかっ！？）

安全地帯と思って隠れていた曲がり角に、ゴブリンアーチャーの放った弓矢が肩に突き刺さる。革製の上着は今現在のプレイヤーメイドでは最高レベルだが、いかんせん革製装備だ。しかも、鎧ですら無い。一発くらっただけで5%くらいが削られる。が、慌てることはない。ソロプレイの基本として、各種結晶も回復ポーションも十分な量を用意してある。

（よっとー！）

俺は勢いよく床を蹴って、弓の飛んできた方へと走り出す。鍛えた『索敵』^{サーチング}のスキルのおかげで、敵が三体居ることが分かる。相手はこちらがターゲットしたのに気付いて、慌てて逃げようと身を翻し…

「はあっ！ー！！」

た、ときには既に、俺の放った単発体術スキル、スライスで一体を仕留め、そのまま流れるように強攻撃で一体を怯ませる。慌てて切りかかる剣士型モンスター、ゴブリンファイターをエンブレイサーの貫手で貫く。最後に、体制を立て直した一体を蹴り技、ロール・スラッシュの回し蹴りで倒した。

この間、わずか数秒。これは何も、俺が「俺スゲー」と自慢した
わけではない。単純な敏捷補正值のせいだ。勘のいい人ならもう
気がつくだろう。

俺は、この世界で恐らく唯一の『敏捷一極型』ビルドのプレイヤー
だった。

episode 1 一極化型の憂鬱2

ソードアート・オンライン。

このかつて無いハイクオリティのゲームがデスゲームとなつて俺が正気に戻った時まず考えたのは、「俺に何が出来るか」だった。一応 テスターとしてある程度の知識はあつたものの、現実世界では特に武道の経験も無く、ゲームの才能も「好きこそものの上手なれ」以上のものでは無い。

(どうするか…。)

慎重に、考える。このゲームを攻略するために、最前線で戦う。RPGでいうところの「勇者」の役割。それを切り捨てることから俺の思考は始まった。無理だ。柄じゃない。俺は今までの人生、脇役街道まっしぐらで生きてきたのだ。いまさらそんな「主役」になれるとは思えない。

今にして思えば、この思考は少々特殊なものだったらしい。なぜならSAOはVRMMOであり、VRMMOは「決められた勇者がおらず、誰もが勇者となれるゲーム」だからだ。だから後に『攻略組』と呼ばれる面々とは、俺のステータスは大きく異なる。

俺がやらかしたのは、初めてのレベルアップ時。俺は全てのポーンスポイントを『敏捷』につぎ込んだ。初めてだけでなく、次も、その次も。ネットゲームでよくある『一極化ビルド』を考えたのだ。今考えなおせば、結構気が狂った発想だ。このやり直しのきかないデスゲームにおいていわゆる『ビルドエラー』をやらかしてしまえば、文字通り致命的だ。だから他のプレイヤーは皆、大小の差はあ

れど『筋力』と『敏捷』をバランスよく上げていた。俺はそんな連中をよそに、ひたすらに『敏捷』を上げ続けた。

結果。俺は、皮鎧すら満足に装備出来ない、超非力キャラとなつたのだった。

一気に三匹を仕留めて、その先の通路を確認する。一旦ポップは途切れたらしいが、ここで待っていればまた湧いてくるのは間違いない。今回は三体で済んだが、もっと多数：最悪HPの高い大物が出てこようものなら、ここで転移脱出さえありうる。

（いくしか、ないかあ……）

先程まで覗っていた、通路の先。次の階へと続くその場所に、上の階への階段はなかった。あるのは、身長を超える程の四角い壁が、次々と連なる姿。

（これに、飛び乗って、だよなあ……。 ）

この世界では、目に見えるパラメータは『筋力』『敏捷』の二つだが、それによる動作の演算は非常に複雑だ。単純な直線のランニングなら敏捷値のみの補正を受けるが、敵を殴って与えられるダメージは敏捷値よりも筋力値が大きく影響するし、坂道のダッシュだつて若干筋力値の影響を受けるように感じる。

そして今回。

（跳躍、も、筋力値の補正受けるんだよね…。）

俺の非力アパターでは、恐らく一息で飛び移っていくことはできない。縁に掴まりつつよじ登るくらいは出来るだろうが、それは完全に自力で行うことになる。そうなれば体を持ち上げる動作は筋力補正で行うために「よっこらしょっ」にならざるを得ず、もしそこに「弓矢持ち」がポップしようものならいいマトだ。

だが、迷っていても自体は好転しない。

（ええいつ、男は度胸！）

焼け石に水かもしれないが『ハイディング隠蔽』を発動する。ついでに『スニッキング忍び足』とか『サーチング索敵』とか、鍛え上げまくった補助スキルを片端から発動していく。これだけやればどれか効いてくれることを祈りつつ。

完全に無音、息の音すら消すような、慎重に慎重を期した動作。まさしく「忍者屋敷」にふさわしい動きで、壁をにじにじとよじ登っていく。

一つ。

二つ。

三つ。

そして最後の一つを登りきった時。

うつろっていたゴブリンの群れと、ぱっちり目があった。

episode 1 一極化型の憂鬱3

デスゲーム開始当日。

俺は、二つのスキルスロットを『索敵』と『隠蔽』で埋めた。戦闘は、正直とても出来るとは思えない。ならば、それ以外の面で力を伸ばしていけばいい。ならば一つでも多く、ダンジョン探索に必要なスキルをとって、それを生かしたプレイをして皆をサポートする、なんてどうだ、と考えたわけだ。俺の座右の銘は「人のやりたがらないことは、自分が進んでやる」だ。

ちなみに説明書きによれば、この行動ははっきり言って自殺行為だったらしい。この世界の攻撃は、「ソードスキル」というものを軸に組み立てていく前提で作られている。普通に剣で敵を斬るのとソードスキルで斬るのを比べると、はっきり言って倍ではきかない差がある、ように感じる。そしてそのソードスキルを行うためには、その装備に対応したスキルスロットを入れなくてはならない。たとえば『片手剣』のように。俺は、それを拒否したのだから。

レベルアップで増えていくスキルスロットのほとんどを俺は探索用、ソロプレイ用のスキルで埋めまくっていき、どうしても必要になった戦闘スキルは『体術スキル』を入れた。『敏捷一極化』のビルドだった俺は、まともな武器を装備することが出来なかったために、そうせざるを得なかった、というのが正直なところだが。

そうやって、レベルを上げ、スキルを鍛え、ダンジョンを潜ってクエストをこなし。そのレベルが二十に達する頃には、俺は両手無装備、徒手空拳の格闘家で、『盗賊^{シフ}』クラスとしてかなり特化した

スキル構成を持つようになっていたのだ。

（ぬおおおおおっ……！！！！）

走る、走る、走る！

『敏捷』一極なめんじゃねえぞおお！

ダンジョン内の石畳から煙すら上げかねない速度で、俺は空間を走り回っていた。助かったことに、この三階は回廊がぐるりと塔の外周を縁取っており、上層への階段は隠し通路を探すタイプのもののようだ。回廊には妙な上がり下がりがあつて『敏捷』のみでは走りづらいが、それでもゴ布林達相手にスピード負けしたりはしない。逃げる間も幾つかの床には落とし穴、剣山、アロートラップがみられたが、俺の『畏看破スキル』はそれらを未然に発見し、危うい床を避けて走る。

前方に、忍者よろしく廊下の石壁を回転させてゴ布林ランサーがポップする。そいつを走ったまま使える体術突進技、ムーブ・アタックで弾き飛ばす。体術スキルは威力面で武器を使ったソードスキルより格段に劣るが、技後硬直や出の速さはアドバンテージがある。スピードファイター（に、ならざるを得ない）の俺には、おあつらえ向きのスキルだ。

案の定倒すには至らなかったがピヨらせる程度の効果はあったらしく、体勢を崩してゴ布林が一旦停止する。本来ならここでラッシュへとつなぎトドメを刺すのが常識だろうが、今は追われる身。

経験値はおいしいが、な。

っと、そんなこと言ってる場合じゃない！

後ろを振り返れば、そこにはこちらに向かって奇声を上げて走ってくるゴブリンの群れ。おおー、すげー。十はきかないな、二十近くいるんじゃないか、あれ。先頭を比較的足の速い「剣持ち」が走り、時折その背後から弓矢が飛ぶ。

『トレイン』と呼ばれる非マナー行為のお手本のような振る舞いだが、こんな状況ではそんなこと言ってられないし、そもそも俺に過失はないだろう。ない、だろう？

とにかく、相手をしていては、とても身が持たない。そもそも俺がここに来たのはクエストであって、レベル上げでは無いのだ。無理して相手をする必要は、全く無い。一応ダンジョンである以上、迷宮区ほどの大物ではないにせよボスがいてもおかしくないのだ。

(……よし、逃げよう。)

全力で逃走を決め込んで、俺が周囲の石壁に目を向ける。むやみに取りまくった探索関係のスキルのどれかが発動して、それらの内、仕掛けのある壁が分かり、カーソルが浮かぶ。そのうち一つを選んで、とりあえず全力で押す。

回転扉になっていたそれが、ゆっくりと……って重い！？オイオイ、ここも筋力補正いるのかよ！？はやく、はやく、はやく！ゴブリン達の奇声が、どんどん近づいてくる。扉が、ぎし、と音を立ててホコリを落とし、やっと回転し始める……。

（間に合うか…っ！？）

背中に弓矢の数本頂戴するのは仕方ないと諦め、石壁が開いたらぎりぎり滑り込もうとし、

「へ？」

「え？」

ちょうどその扉を挟んだ向こう側から声がして。

その人物が、ぽかんと口を開けて、俺を見、俺の後ろを見。

「うおおおおおおおおおおおっ！！！！？」

ゴブリンの大群に、悲鳴を上げた。

episode 1 ソロプレイ野郎共

そこにいた男の名は。

「キリトおおおおおおおっ！！？」

「ふざけんなシドおおおおおっ！！！」

細い岩壁を挟んで、二人分の絶叫が響き渡った。一人は、キリト。攻略組でも有数の力を持つ剣士であり、俺と同じ テスト経験者のソロプレイヤーだ。ビルドは多分どちらかといえば筋力優位だ（基本的に相手のステータスを訪ねるのはマナー違反だ）が、その圧倒的な反射神経と判断力は他の追隨を許さない反応速度を誇る。

今回も、絶叫の直後には腰の剣を抜き放ち、そのまま単発ソードスキル、バーチカル を繰り出す。二十層クラスでは反則的とも言える威力の片手用直剣が鋭く振り落とされて、そのまま先頭をきって襲いかかったゴブリンを両断する。

「なんだこりゃあああああっ！！？」

「キリト、すまんっ！！！」

なおもキリトに殺到するゴブリン達を見つつ、俺は再び『ハイディング隠蔽』スキルを発動、そのままゴブリン達のタゲをキリトになすりつける。これで俺は、『スニーク忍び足』さえしておけば、ゴブリン達にちよっかいを出さない限りは再度タゲられることはない。

だが、まあ。

（……このまま逃げたら、まずい、よなあ……。）

不可抗力とはいえこのまま不幸な遭遇者が死んでしまう（ことは、まずないだろうが…）のは寝覚めが悪いし、そもそも俺は既にキリトに顔が割れてしまっている。逃げてもすぐに掴まってしまうだろうし、最悪俺が要注意プレイヤーとして手配されてしまう（なんてことも、キリトならしないだろうが…）も、可能性としてはありだ。

叫びながらソードスキルを連発するキリトは、全く危ない。攻撃が途切れないように軽めの技を連発し、合間を縫ってのモンスターから突き出される剣や槍を回避する。直後、放たれる横薙ぎの一撃は、スラント。横腹に受けたゴブリンの剣があっさりと碎かれる。

（へえ……。あんなこと出来るのか。）

武器に消耗度があることは実際使っていない俺も知っていたが、ああやって攻撃することで意図的に破壊できるとは、知らなかった。あいつが自分で見つけたんだろうか？キリトの奴のゲーム勘は、相変わらず凄い。

（っと……）

そんなことを思いながら、俺はゴブリンにぶつからないようにゆっくりと集団の後衛へと向かう。そこには、キリトに照準を定めようとする、数匹のゴブリンアーチャー。アーチャー相手にここまで肉薄していれば、たとえ攻撃力に不安の残る体術であっても手数で押し切れる。

「やあああっ！……！」

気合いをこめて叫び、最初の一体に強攻撃の正拳突きを叩きこむ。HPバーを三分の一ほど減らしてふらついたところを、蹴り技のスキルで削りきる。続けて、今現在の最も手数が多い右の三連打、トリプル・ブローを放つ。この技はボクシングで言うボディーの高さを攻撃する技で、真正面と左右斜め45度にはほぼ同時に拳を放つ技だ。

一撃ずつ喰らったゴブリン達が吹っ飛んで、昏倒する。この技は、人間サイズの的であれば三発の内一発しか当てることが出来ないが、今のように上手く位置取りを考えて使えば複数の敵にヒットさせられる。威力も、フルブリストで打てばゴブリンのHPの半分は削れる。

続けて一気にラッシュをかけて、三体を次々と殴り倒す。爆散するポリゴンの向こうで、前線…キリトの方を見やる。勿論、心配なんて欠片もしていなかったが。

案の定。

キリトの バーチカル・クロス の二連撃が、最後の一体の大柄なラージゴブリンを切り刻み、はじけ飛ぶポリゴン片へと変えたところだった。

episode 1 ソロプレイ野郎共2

「おまえなあ、シド…なんであんなことしてんだよ！？PKか！
？MPKなのか！？」

「苦しい苦しい、胸ぐら掴むなつて。いやいや、ちょっと誤算があつてな。そっちこそなんでこんなとこいたんだ？お前じゃなきゃ殺しちまつてたぞ。」

「……笑えねえぞオイ。今度なんか奢れよな。で、ここにいた理由？レベル上げだよ。多分そろそろ21層のボス攻略に入りそうだし。レベリングなら、今はここが一番効率がいい。」

「過疎つてるしなあ。」

階段の脇に造られた安全エリアで腰をおろしている男の名は、キリト。くたびれたロングコートを着た、盾なしの片手剣。装備だけを見ればスピード型、それも盾も持てない貧乏人にしか見えないが、その実この男は攻略組でも有数の、そして異色の攻撃特化型だ。
ダメージディーラー

さらに、皮の鎧や盾を装備せず筋力の使用値を制限することで高められたキリトの三次元的な機動力は、全プレイヤーでも指折りのものだ。『ゴブリンの塔』のような立体的ダンジョンでは、その素早さは敏捷一極の俺より速いに違いない。

そうかと思えば装備している片手剣は今のレベル帯では最高級品…たしかドロップ品だったかで、桁違いの攻撃力の代償に異常な筋力要求値をもつ剣だ。あの剣なら、たとえソードスキルなしでもこのゴブリンくらい一撃死させられるだろう。キリトにとって、ここはまさに絶好の狩り場だ。

だがまあ、そんなことを言うのも癪なので、とりあえずからかっておく。

「そうだな。目立ちたくないキリト君としては、ここは絶好のポイントだよなー！」

「……別に、そういうわけじゃ、」

「うんうん、「装備するのが恥ずかしいから」って、鎧も盾も装備しない位の徹底ぶりだしなー！」

「…っ、それは関係ないだろ……！」

この冷静な男が顔を赤らめるのも珍しい。なんでも聞いた話では、ボス攻略では鬼神のごとき勢いで剣を奮い、その様子は鬼気迫る形相でとても近寄りがたい程の空気がある……らしいが、俺は見たことはない。こんな顔を見れるの、結構役得かもしれないな。今度映像クリスタルで保存してやろう。

「……なあ、シド。お前は、今回も参加しないのか？」

「ああ。だって俺のスキル構成、『盗賊^{シフ}』だし。純戦闘スキルの連中に混じれなーよ。」

「シドのスピード、いいと思うんだけどな。確かに体術スキルはスイッチがしにくいけど、出来ない訳じゃない。他の連中が慣れさえすれば、」

「そのための練習時間も、もったいないだろ？ トップギルドの皆さんに、俺みたいな風来坊のために時間を取ってもらうのは申し訳ねーよ。」

馬鹿みたいにからかうことだけを考えていた俺に対し、キリトは結構真面目に考えていたらしい。最近迷宮区の攻略のペースがだんだんと上がってきている。最大勢力の『軍』の進撃もだが、なんでもかなりの凄腕剣士が攻略組に合流したらしく、怒涛のハイペース

で前線を押し上げているそうなの。

とにかく、高レベルの人材はいくら居ても多すぎるということはないのだろう。確かにレベルで言えば俺のそれも、目の前のこの男には劣るだろうがそれでも今の最前線のボス攻略に必要なくらいはある。

だが、俺はキリトの誘いを断った。

理由は、キリトが言ってくれたのもあるが、何より俺の性格的なものだ。この『盗賊』という本来仲間の助けが不可欠なクラスで、俺がソロプレイをしている理由は、単純に「パーティープレイが苦手だった」の一言に尽きた。

一度組んだパーティーメンバーに、「一緒にいるとなにか人形を連れて歩いてるみたいで気味が悪い」と言われたのはいつだったか。まあとりあえず俺は「自発的」とか「自己判断」とかが大の苦手だった。要は「なまけもの」だったのだ。

方針は、人任せ。ドロップ分配も、人任せ。その上戦闘もほぼ人任せとくれば、誰もパーティーを組もうとは思わない。要するに俺は一人でいることで、「一人でせざるを得ない状況」を作りだして逃げ道をふさいでいるのだ。今ではこれが落ち着くのだから末期症状だ。

そもそもネットゲーマーという連中は、そういった積極的に相手を観察して指示を出したりすることが得意では無い。俺のように「指示待ち人間」と一緒にいるのは、やはり相当のストレスがたまるのだろう。他人ごとじゃあないが。

まあ、今はいい。

さて、そんな俺の些細な楽しみ。

「で、キリト。いつも通り、今日は何か要望はあるかな？鍵開け、鑑定、アイテムの売り買い、なんでもござれだぜ？値段は外と比べたった二割増し！この鑑定が、お客さんの命運を変えるかも！？他にも索敵…は、取ってたな、畏解除などなど、同行も含めていろいろ取り揃えてまっせ？」

『盗賊』クラスの俺の、もうひとつの顔。

『ダンジョン行商人』として、俺はお得意のキリトに笑いかけた。

要するに団体行動が苦手だった俺だが、そんな俺が曲がりなりにも攻略組……少なくとも、それに近いポジションを維持出来ているのは、一重に俺の成長の方法…経験値稼ぎのやり方に理由がある。

この世界での経験値は、モンスターを倒した際に与えたダメージ量によって分配される。俺のこの『体術スキル』はダメージ量が少ないためにパーティープレイでは獲得できる経験値が少なく、個人でも狩りの速さのせいで効率を下がる。必然、高レベルを維持する方法は限られてくる。

俺が取った方法は、「クエスト攻略利用」だ。

クエストは、レアアイテムや情報を獲得できるだけでなく、かなりの経験値が加算される。俺の感覚的な統計にすぎないが、それは同レベル帯、初挑戦であれば更に高まるように感じた。結論、俺はソロプレイヤーとなり、クエスト攻略を主軸にプレイを始めた。

レアアイテムを獲得できるクエストはやはり人気があるため、ちよくちよく俺を訪ねてきて何かいいアイテムを得られそうなクエストの話を聞きに来る奴は、攻略組にもボリウムゾーンにもそこそこ多い。キリトもその一人だが、こいつは「いい剣の情報があれば頼む」だけだが。

つと、話がそれたな。

そんなクエストの中で俺が獲得したレアアイテムの一つ、『ブレイバー・バック』。「冒険者の鞆」の名を持つこのアイテムは、第十三層の「旅人の忘れ物」クエで獲得したもので、ストレージの容量をかなり拡大させてくれるという凄まじい効果を持つ。これで他のプレイヤーはおるか、パーティー並みのストレージ容量を持つ俺はそれを生かしてダンジョン内：主に迷宮区での商いも行っている。今のところ再度クエスト依頼が生じた様子はないため、もしかしたら一回限定クエだったのかもしれない。

とにかく俺はそうやってクエストの攻略や注意点を体当たりで調べ、それをやりつくしてなお層攻略が進んでいない間は迷宮区をはじめとして前線をぶらぶらして、そこで結晶やポーション、ドロップアイテムの売買を行って日銭を稼：失礼、攻略組をサポートしている、っていうわけだ。

まあ、普通の場合は。

episode 1 ソロプレイ野郎共3

「いってえな…ぶつことねーだろ…。」

「うるせ。MPKかけときながら金を耄ろうとする奴にそんなことを言う資格はない。」

連れだって、歩きながら四階への階段を上っていく。

キリトの暴力を背景とした交渉術により同行を余儀なくされた俺は、結局キリトと一緒に四階へと赴いて、ファースティングレベル上げスポットでのMob狩りの手伝いをする、ということとで利害の一致を得た。俺はクエストフラグのため、キリトは経験値稼ぎのため、だ。ついでに言うなら、恐らく出現するだろうクエストのボスも手伝ってくれるらしい。ソロのくせに付き合いのいい奴だ。

辿り着いた目的の四階は、これまでのような複雑で立体的な構造はしておらず、ただ広々とした部屋があるだけ。罾の類はいくらもあるものの、俺もキリトも『サーチング索敵』のスキルは十分にあり、罾を見抜くことに難はない。

そして、お目当て通り。

「やっぱ、多いな…。」

「ま、狩り場だしな。」

フロアに出てわずか数秒、周囲の柱の影から、一気に無数のゴ布林達がポップし始める。さすが単純条件で最も効率がいいと思われる狩り場。ポップには事欠きそうにないな。キリトが剣を構え、

俺が駆け出す姿勢をとる。

「んじゃあ、手はず通りに。」

「おっけー。俺はパリイとタゲ取りに集中して、キリトが仕留める。ボスが出たら、キリトがそいつの相手、俺は周りの雑魚をトドメ含めて。」

「経験値は俺、ボスのドロップアイテムはシド、Mobドロップは落とした奴が貰う。んじゃ、いくぜ。」

クエストボスは、一定数のゴブリンを倒すことによって出現するらしい。

ゴブリン達が俺達に気付く直前、キリトが『ハイディング隠蔽』スキルを発動し、ゴブリン達からある程度隠れる。同時に俺が床を蹴って、ゴブリンの一団：特に、弓使いの多い一角へと突進する。

敏捷補正、最大化。

突進の先にいた剣を持ったゴブリンが、俺の衝突にあわせて剣を振りかぶる。その動作が、やたらとゆっくりに見える。一気に加速する体を感じながら俺は引き絞った右手で、振り下ろされる直前の剣の横腹を、体術スキル、クラッシュ・ハンドで弾き飛ばした。

「やああっ！！！」

周囲のモンスター達が、奇声を上げながら俺へと駆け寄ってくる。思い出すのは、小学校のころのどろじゅん遊びで、最後に残った一人を全員で追いかけるの図か。

だが、これは俺の得意とするスタイルの一つ。
追いつがり、矢を放つゴブリン達を、俺は鍛えた反射神経でかわ

し
始
め
た。

episode 1 スピード&パワー（前書き）

11/10/3 追記

指摘がございました原作との矛盾点を改訂しました。

episode 1 スピード&パワー

横薙ぎのソードスキル、スラントが、並んだゴブリン二体を一撃で葬る。背後からの一撃はやはりダメージ補正が大きい。攻撃によって『ハイドレーン隠蔽』の効果の切れた瞬間に俺の方にタゲを移そうとしたゴブリンアーチャーが、走り込んだシドによってその弓を弾かれた。

(速いな……。)

心の中で、俺は舌を巻いた。ボサボサの波打つ黒髪と、不健康そうな顔。奇妙なほど長い手足に、眠たげな目つきからは想像もつかないが、恐らくは攻略組にもそうそういないだろうスピードファイター、シド。確かに俺のビルドは敏捷よりも筋力を重視したもので、比べることで自分が間違っているとは思うのだが、それでも思わずにはいられない。

疾走するシドの速さは、俺が今まで見たどのプレイヤーよりも上だった。剣も槍も弓矢さえも、ヤツの体に追いつくことはない。その戦闘スタイルは、俺のよく知る……つまりはSAOの常識とは大きくかけ離れている。

本来は戦闘は相手の動きを見切ったのステップでの回避やパリーでの防御、その後に攻撃をあてる、というのがセオリーだ。だから基本的にしっかりと相手に正対し、その動作をしっかりと観察する必要がある。だがシドのスタイルは相手を観察することを完全に無視して、ただその段違いのスピードで動き回ってのを絞らせない。と同時に、ほぼ硬直の無い小攻撃や単発体術スキルで敵を攻撃していく。

（あの硬直の短さは、すごいな……。）

俺の得意とする、というか、好みとする戦闘スタイルは、完全にパワーファイトだ。威力重視の重量級の剣に、必殺のソードスキルで敵を一気に押し切って倒す、つまりは「やられるまえにやる」タイプの戦いだ。だが、だからといって敵もそれにあわせてくれるわけではない。ソロプレイ中、「もっと素早いタイプの技があればなあ」と思ったことは、一度や二度では無い。

（あのとき咄嗟に取っつまったけど、体術スキルも真剣に鍛えようかな……。）

第二層で受けたクエストで獲得した体術スキルだが、取ってしまった方がいいが剣での戦闘につききりになって、殆ど鍛えていないのが現状だ。だがこうやってその有効性を見せつけられてしまうと、やっぱり頑張ろうかと悩むものだ。というかアイツ敏捷一極でよくあのクエクリアできたな。結構時間かかったろうに。

そんなことを思う俺を尻目に、シドは両手をだらりと下げてフロア狭しと走り回り、俺を狙っている敵を次々と狙い撃ちしていく。その派手な動きは敵の注意を十分に惹きつけ、移動中で『隠蔽』の効果は薄い俺からのタゲを奪っていく。

（ソロプレイヤーには、惜しいと思うんだがな……。）

思考に耽りながら、手近な敵を次々とソードスキルで碎いていく。その間に、俺の経験値はソロ狩りのときとは比較にならない速さでみるみる増えていく。SAOでの経験値は、敵に与えたダメージ量に比例して与えられる仕組みになっている。シドの攻撃は相手の武器や鎧の硬い点を的確に狙っているためほぼダメージを与えておら

ず、経験値はほとんどが俺に入っている。

（なるほど、こうすればパーティーメンバーに高効率で経験値を分けられる。ソロのくせに妙な特技持つてんだな。）

もしパーティープレイすることがあつたら、仲間のレベル上げの時参考にしよう。ソロプレイヤーの俺にそんな機会はないだろうが。心の中でそう思いながら、力任せに剣を奮う。回避も防御も考えずに繰り出すソードスキルは次々とゴブリンを倒していき、その数が50に達したときに俺のレベルはまた一つ上昇した。

episode 1 スピード&パワー2

キリトの剣が、最後の一体を斬り飛ばす。

……ん？最後の一体？

気がつくのと、広間を埋め尽くさんばかりのゴブリン達が、すっかり影をひそめていた。っていうか、明らかに30以上はいたよな？まだ5分も経っていないと思うんだが、あの男、どんだけのペースで狩り続けてやがったんだ？

「第一波、終了か？」

「いや、違うな。」

俺の呟きを、耳聴くキリトが捉えて反論する。なんだ、聞き耳スキルでもあげてんのか？そんなもん上げるくらいだったらもっといいスキルあるだろうに。

ちよつとからかってやろうと見たら、キリトの横顔は、マジだった。

目は、真っ直ぐに広間の天井を見つめている。

と、その天井が、砂埃を起こしながら揺れ始めた。地震でも起こったのかといいたくなる振動の中、天井の一部が、ゆっくりとこちらへと……いや、ありや、天井じゃない。

「上の階への、隠し階段じゃねえか！この塔、四階までじゃなかったのかよ！？」

「多分お前のやってるクエストがフラグなんだろう。ほら、クエ

ストボスのお出ましだ。」

くい、とキリトが顎をしゃくる。隠し階段が地面へと達し、小刻みな揺れが収まった。かと思ったら、今度はガツン、という大きな揺れがフロアを揺らした。ドスンドスンというそれは、明らかに足音。俺が受けた『盗まれた財宝』クエの情報では、「巨大な剣を持った、他とは比べ物にならない大きさのゴブリン」がそれを持っている、ことになっている。

つまり。

「うおお。でけえ。」

階段を下って現れたのは、他のゴブリンに比べると一回りも二回りも大きな、褐色の巨人。識別スキルでみられた名称は、「Goblin General」、ゴブリンの將軍、か。軍隊でもないのになんで將軍なんだ、というのは野暮な突っ込みか。レベルは、こちらのMobより5も高い。

とりあえず、ボスであることを示す定冠詞こそ無いものの、それでも中ボスクラスであることは間違いない。装備も他のゴブリンとは比べ物にならないほど揃っていて、褐色の肌を頑丈そうな黒革の鎧で包み、手足には金属製の籠手と具足。そして。

「片手剣、だぞ。よかったな、キリト。」

「まだ落とすと決まったわけじゃない。が、期待は出来そうだな。」

キリトが、にやりと笑う。ボスの武器は、右手に握られた巨大な直剣。普通のものよりはかなり長く重厚なそれは、恐らく威力も相当なものに違いない。

キリトがこのクエストに協力してくれた…というか、俺の頼みを聞いてくれたのは、このためだ。街でのクエスト依頼を受けた時に「巨大な剣を持った」という説明があったからには、そのドロップがあるのではないかと考えるのが常識だ。キリトの方は「両手剣だるどうせ」とあまり期待していなかったが、どうやら今回は俺の勘が正しかったらしい。

「周りのMobのポップはないみたいだな。俺も加勢するぜ。」

「ああ。ソードスキルに巻き込まれないように気をつけてくれよ。」

「もちろん。俺だって死にたかねえよ。」

にやりと笑うキリトに、こっちも笑い返す。

この男の片手用直剣ソードスキルに巻き込まれれば、一撃とは言わずとも一気にイエローゾーンくらいまではHPを削られるだろう。言われなくたって百も承知だし、向こうもソロとはいえそれくらいの配慮はしてくれるだろう。

戦闘開始の吠え声を上げるボスに、キリトが真正面から突進する。俺は鍛え上げた敏捷値で一気に敵の背後に周り、そのまま回し蹴りの動作に入る。

赤いフラッシュが生じて、システムによるアシストで体が踊るように動く。

単発体術スキル、 ロール・スラッシュ。

背後からの回し蹴りの一撃が、ゴブリンの鎧の間隙に突き刺さった。

episode 1 スピード&パワー3

戦闘は、十五分も掛からずに終わった。

俺としては中ボスクラス相手の単独戦闘には一時間位を予定していたが、キリトがいたおかげで遥かに速く片付いた。回復結晶も、予定の半分も使っていない。言えは「じゃあその分金よこせよ」と言われそうだから言わんが。まあ、ドロップ品分くらいの働きは十二分にしてくれただろう。そんなことを思いながら、ボスの爆散したポリゴン片の中、ウィンドウを開く。

「ないな。そっちは？」

「あつた。」

「ホントか!？」

俺の新規入手のストレージの一番上に書かれた、見慣れない名前のアイテム。ドロップアイテムだ。名前は「ジェネラルブレード」。ちなみにこの段階で既に、俺にはいやゝな予感が背筋に走っていた。完全に俺の経験論になるが、剣の名前に関して言えば「ソード」なら片手剣が多い。そして「ブレード」なら…両手剣。

やべえ。

と、とりあえずオブジェクト化しよう、もしかしたら「アニールブレード」みたいに例外的なのがあるかもしれんし！ウィンドウからオブジェクト化すると、その剣は俺の背中に収まった。装備アイコンは、両手。

ああー。

露骨に顔に出た。いや、背中に収まった段階でキリトにも分かっていたのだろう、その顔はどことなく残念そうだ。とりあえず抜き放……てなかった。

「うおっ重っ！！！」

「おい大丈夫か！？」

あわててキリトが支えてくれたおかげで、何とか落として足に突き刺さるのだけは避けられた。とりあえず地面に置いて指でクリックして、『鑑定』スキルを発動する。…と。

「うお、要求筋力高っ。っていうか威力がすぎえな、リーチだけじゃないのか。…おお！これすごいぞ！『十分に筋力要求値が高ければ片手剣としても装備可能』だってよ！」

「ホントか！？」

「ウソ！」

「てんめええええええええっ！！！」

「冗談冗談あ痛つてえ！！！」

ふざけたらぶん殴られた。とりあえず本当だったのでキリトに報酬がわりに手渡しでそれを渡してやる。一瞬「重っ」といったものの気に入ったようで、満足げに右手でぶんぶん振り回す。それにしてもとんでもない筋力値だな。俺なら振るのはおろか持つことすら出来んぞ。

キリトはそれで満足してくれたらしく、上の階で手に入れた宝物をNPCに返した際手に入った、スキルボーナスという激レアアイテムは俺に譲ってくれた。正直にその効果を話したら、いくらキリトとはいえ待ったをかけたかも知れんが。

後日談。

その層のボス攻略のMVPは、革製コートを装備した盾なしの片手剣士だったらしい。両手剣と見間違うほどの巨大な片手剣を携えて、その攻撃レンジを生かした鬼神のごときソードスキルの連発で、一人でフロアボスの膨大なHPの半分近くを削ったらしい。

ついでにその男は戦闘の終盤、実は耐久度が極端に低いという欠点のあったその剣があっさりと壊れ、武器喪失でボスの攻撃から必死に逃げ惑っていた、ということも聞いたが、俺の知ったことではない。当然、殴られる筋合いもない。ないんだよ、あ痛え！

episode 1 スピード&パワー3（後書き）

エピソード1、終了です。

これ以降の投稿は日に一回になると思います。よろしく願います。

e p i s o d e 2 巨大ギルドと風来坊（前書き）

第二章は、オリキャラメインとなりそうです。

episode 2 巨大ギルドと風来坊

「……なるほど、ねえ。」

俺は深くため息をついた。

今俺がいる場所は、アインクラッド基部フロア…第一層「始まりの町」中央に位置する、「黒鉄宮」。アインクラッドでも有数の規模の豪華な建造物だが、今現在立ち入るプレイヤーは極々限られている。理由は簡単。ここが今現在、ギルドメンバーが千人を軽く超える最大規模のギルド、かの有名な『軍』の本部だからだ。

そして今現在俺がいるのは、そんな超超巨大ギルドの、その本部の、さらに長たる男の執務室だ。本来俺のような風来坊が、とても立ち入れる場所では無い。だが、今回は特別だ。なにせ俺は今、お客様としてここに招かれている立場なのだから。

「なんとか、お願いできませんか？シド君。」

「私からもお願いします。なんとか、なりませんか？」

「うーん、そうは言ってもねえ…。」

本部にいる人間は、現在三人。一人は当然俺、シド。さすがに今日ぐらいはきちんと身なりを整えるべきだったかなあ、とは思ったものの、結局いつものぼさぼさ頭に寝ぼけ眼だ。習慣って怖いな。

そして残りの二人はなんと、この『軍』のナンバー1、2なのだ。背が高く、きりりと整った顔の女性は、副長であるユリエールさん。軍のユニフォームである戦闘服を格好良く着こなし、腰には革製の鞭。おそらくプライベートではさぞかしあの鞭に憧れを抱いた豚共…ではなく、おかしい野郎共が絶えないことだろう。

もう一人の方の少々太めののにこやかな男は、シンカー。まあ、ユリエールさんに比べれば迫力の無さが否めないが、侮ってはいけない。それでも『軍』のトップ。見かけの人の良さに加えて、前線で戦えるだけの戦闘力もちゃんと持ち合わせている。

そんな二人が、揃って俺なんかに向かって、頭を下げている。

理由は簡単。『軍』の現状が、極めて切迫したものであるからだ。

現在の最前線二十七層の、二層前。あれは天災の類だ、と俺は思うのだが、前層とは比べ物にならないほど巨大で強力な、二十五層の双頭の巨人ボスの猛攻によって『軍』の精鋭が根こそぎやられてしまったのだ。そのために今まで先頭に立って続けてきた前線の攻略に関わることが出来なくなってしまう、さらにその恐怖心によって既に中層フロアでの狩りすら覚束なくなりつつあるのだ。

『軍』の抱える人数は、桁違いに多い。その全員を養っていこうと思えば、最低でも中層フロアでの狩りは必須となる。それも、相應の人数を揃えて専門チームを形成してやっとなんか、といったところ。そのメンツが今、揃わなくなりつつある。

そして話は戻ってくる。

「だからって、そんな急に、「ミスリル素材が入手できるクエストは知らないか」って言われたってなあ……。」

『軍』の狩りパーティー全員に、中レベルの筋力値でも装備できる現在最高レベル防具を整える。そのための素材となる金属、『ミスリル』のありかを、俺に教えてほしいと言ってきやがったのだ。

episode 2 巨大ギルドと風来坊2

『ミスリル』。

現在は、と注釈がつきはするものの、間違いなく最強クラスの金
属。その攻撃力、防御力は最前線でのドロップ品に匹敵するレベル
の硬度を誇る。しかも、それだけではない。この金属、異常に軽い
のだ。剣はおろか戦槌でさえ、然程筋力パラメータを上げずとも装
備可能である、という完全にチート性能のインゴット（しかしそれ
でも俺はせいぜい短剣止まり、直剣クラスは装備出来ない。相変わ
らずの貧弱アバターだ）。ドロップしたものを故買屋に売れば、最
前線：恐らく『聖竜連合』あたりが目の色変えて飛びついてくるこ
とだろう。

しかし。

「まああんなん、狩りで手に入れようってなれば何週間単位かか
る仕事だし、なあ……」

『ミスリル』は特定の敵からのドロップ品でしか確認されておら
ず、その敵というのが。

「『ミスリルラット』。到底今の私達では数を狩るところが一匹
も倒せません。」

「俺だつて無理だよ。反則だよ、あの索敵範囲、反応速度と敏捷
であんな硬さ。完全な運ゲーだぜ。」

別のゲームで言うところの、メタルうんたらの扱いなのだ。そん
な奴が落とすアイテムを大量にそろえるなど、考えるだけで発狂し

てしまいそうだ。

剣やら盾やらなら運よく一つ手に入れば作れるだろう。が、プレートメイルやタワーシールドとなれば一個作るのにも数が必要だし、それを複数となれば一体何個必要か想像もつかない。当然、なにか抜け道：たとえば、それが報酬となるクエストなどの存在を疑うのは当然だ。

だが。

「んー。申し訳ないが、今のところクエストで獲得したことはないな。」

「そう、ですか…。」

露骨にしよんぼりすんじゃないやねえよ、最高責任者。もうちょっと毅然としてろよな。

「だが、一個思い当たるクエストが、ないじゃあ、ない。」

「本当ですか!？」

ウ・ソ！といたい衝動に駆られるが、そんなことをしたら横の怖いお姉さんに鞭で打たれかねない。そんな特殊かつ特異な趣味は持ち合わせていない俺としては、それは遠慮したい。キリト？あいつはからかっていいんだよ。

「ああ。こないだ最前線、二十七層で一つのクエストフラグを見つけてよ。「炭鉱の通路開通」っていう恐らく未踏破のクエ。その炭鉱の壁の色から察するに、そこで取れる鉱石ってのがミスリルなんじゃないか、って俺は思ってる。」

「二十七層、ですか……。」

「厳しい、ですね……。」

二人の顔が、険しくなる。そりやそうだろう。二人はきつと、『軍』の精鋭の生き残りから何人かクエスト攻略のための人員を出してくれるつもりだったのだろう。もしかしたら、二人自ら手伝ってくれるつもりだったのかもしれない。

だが、それが最前線の、しかも未踏破クエとなれば、気安く人をよこせるものではない。はっきり言ってしまうえば、死ぬかもしれない。ただでさえ恐怖心が内部に燻っているだろうに、危険かどうかすら分からない場所に部下を行かせるのはどう考えたって無理だろう。

「まあ、いいよ。俺一人で。ってえか、何人もいると邪魔だし。」
「……っ。」

「そう、ですか。すみません。危険と分かっていながら……。」
「いいさ。俺もレベル上がったし、そろそろやってみようと思ってたトコだ。んじゃあ、最終確認。俺が仕入れてくるのは、そのクエストの戦利品、及びクエストの攻略法。で報酬は、……まあ、持ってきたときになんかいいいもんくれよな。」

二人の顔が、申し訳なさそうに歪む。いや、そんな顔しないでも、そろそろ行くつもりだったのは本当だしな。いい機会だし、金属武器や防具なら俺には必要無い。手に入ったところで故買業者……というか商人クラスか職人クラスかに売るしかない。それなら、ここで『軍』に高く、ついでに恩も合わせて売ってやるのも、悪く無いかな。

（んー……。いくらか前金で貰った方がよかったのか？）

ついでに言えば、俺はこの世界での金銭に執着が疎いと自覚している。今まで…….というか現実世界で結構切り詰めてぎりぎりの生

活費で生きていたせいか、この世界でもどうしても「飯食ってゆつくり寝れる分の金があればいいや」と思ってしまうのだ。貧乏性、というのか？

そんなどうでもいいことを考えながら、俺はさつさと「黒鉄宮」を後にした。どうにも危機感が足りない俺は、最前線のダンジョンに挑むにしては暢気な足取りで、二十七層主街区、ロンパールへと帰り始めた。

episode 2 唐突で強引な出会い

ロンパール。

現在の最前線、二十七層の主街区であり、俺が今現在宿を取っている街だ。

アインクラッドの各層にはどうやらそれぞれコンセプトがあるらしく、この層のそれは「常闇の国」。常にうす暗く、幻想的な雰囲気、もともと明るい所が苦手だった俺には快適だ。その君、根暗とか言わない。

先程までいた一層の「始まりの町」と比べれば宿代も高くても冒険に必要な様々な施設はまるで整ってはいないものの、そこそこに稼いでいて武器防具のメンテも殆ど必要無い俺には関係無い。しばらくはここをホームタウンにしよう、と俺はひそかに決めていた。

「ふっふっふ!!! 待っていたよっ!!!」

とまあ、俺には随分居心地のいい街である　ロンパール　へと帰った俺を出迎えたのは、厨二病丸出しの笑い声と数人のプレイヤーによる囲い込み…所謂『ボックス』という奴だった。この街の神秘的な雰囲気壊す、普段ならブチ切れたくなるようなハラスメント行為、なの、だが。

「バカっばっ…。」

俺は起こるより先に呆れが来てしまった。いや、だって、囲んだって言っても三人だし、隙間縫って全然逃げられるし。そんなスリ力な拘束で、両手腰に当てて高らかに笑われても。

真正面のバカは放っておいて、左右の二人に視線をそらす。

「リーダー、やっぱ無理ツスよ…。」

「…バカ、丸出し。」

一人は、中肉中背の、チェインメールを着た男。街で着るにはそこそこの重量だろうが、それを感じさせない自然な動作をみるとそこそこのレベルなのだろう。だが、その顔は、今にも泣きそうで情けないこと極まりない。

もう一人は、女だ。恐らく俺の肩までくらいしか無い小柄な体で、装備も皮の上半身鎧。軽戦士かと思うが、武器は装備していないようにわからない。その顔は無表情。だが肩をすくめて両掌を上にしたそのポーズから、心情は明らかだ。

結論。無理矢理付き合わされたんだな。

「シドくん！私達と、ちょっとお話をしないかねっ!？」

「このバカに。」

「なっ!?!いきなりバカ言いますかっ!?!」

この目の前の、バカ女に。

顔を赤らめて身を乗り出すその動作は、SAOの感情表現エンジンが随分と大げさなSAOだということもあるうが、この女がオーバークションなのも確かだろう。とりあえず身振り手振りで「やれやれ」を全力で表現しつつ、

「まあ、とりあえず話くらい聞いてはいいけどよ。一応座れる場所に移動させてくれよ。」

一応転移門は圈内だが、それでもこんな人の出入りが多い場所で

話をするのは落ち着かない。特に俺の場合は、最前線の攻略組でさえ知り得ないようなクエスト情報を数多く持っている。めったにないが、『聞き耳スキル』なんか持つてる奴らを警戒することにも必要になってくる。

幸い相手もこちらの言い分は分かってもらえた、というか予想済みだったようで、「こっちこっち！」と手を引かれてそのまま恐らく宿屋兼食事処のような店に連れ込まれる。引き摺って（というほどの力では無いものの）連れていかれているこの状況、悲鳴でも上げれば拉致と思われるんじゃないか、と思ったが、試すのはやめておいた。こんな時世の中、特にこのSAOという世界は、非常に女性に優しく野郎に厳しく出来ている。

「まーまー。ちょっとお願いがあるだけだしね！それに、そっちにも悪い話じゃないと思うよっ！」

ニコニコと笑う女に、それに引っ張られていく俺。その後ろをついてくる、鎧男と無表情女。

どうやら今日は、いつもより長い、というか面倒な夜になるようだった。

e p i s o d e 2 唐突で強引な出会い2（前書き）

日に一回の投稿。そう思っていた時期が、私にもありました。

episode 2 唐突で強引な出会い2

「まずはっ、シドくん

```
に
```

プレゼントがありますっ！じゃっじゃじやーん！ー！」

店の席に着くなり、喧し女（俺の中で決定）がウィンドウを開いてアイテムをオブジェクト化した。出てきたのは、金属製の手甲。結構レア！というか、珍しいアイテムだが、全く見ないほどではない。それよりも俺を驚かせたのは、女のその右手だった。

（速い。）

ウィンドウを操作する速さが、桁違いに素早かった。ほぼ全員が重度のネットゲーマーであるこの世界、タイプ速度の平均の速さはかなり高い。かくいう俺も現実世界でしていたバイトのせいもあって、長文を打つのはかなりの得意だ。だが、そんな俺と比べても段違いの操作速度だろう。それが意味するのは、この世界での経験、即ちウィンドウ操作の速さが求められるような、ぎりぎりの戦闘をこなしてきた証拠。

「これはねーっ！ スチール・ガントレット っていつてっ、円^{ツクラ}形盾の派生装備なんだけど、なんとっ！装備したままでも体術スキルが使える、という優れ物なんですっ！」

いや、知ってるけどな。

「シドくんっ、君が体術スキル使いたということとは、もう知られているのですよ？そんな君にぴったりのこのアイテム、なんと今な

らタダで君につ、」

「いや、いらん。どうせ装備出来ねえし。」

「プレゼン、て、ええっ！！？なんでなんでっ！！？ワイロにしようと今日苦勞して素材取ってきて、友達の鍛冶職人スミスに頼み込んでつくって貰ったのにつ！？悪代官様と越後屋ごっこはどうするのさっ！？」

「だって俺、筋力値足りねえし。」

「えええー！！！」

ちなみにガントレット、と名前についてはいるものの、これは形状から言えばガントレットでは無く、「手甲」というのが正解だ。ガントレットは簡単に言えば金属製の手袋であって、指まで覆い隠しているのだが、これは前腕から手首にかけてを覆う。ちなみにもっと細かく言えば、「手甲」は手の甲までを覆うので正解は「手筒」……だろうか。

閑話休題。

さっきこの喧し女が言ったように、俺も装備しようと思ったことが無い訳じゃあない。確かにメジャーとは言えない装備な上に、製作難度、必要素材、装備重量の割に防御力が低いと嫌われがちだが、体術使いにとってはこれ以上ない頼りになる防具だ。

だが、俺のビルドは敏捷一極型。そこそこの要求筋力値、という段階でアウトだ。一応レベルアップ自体での上昇があるため筋力値ゼロというわけではないが、この上層で使える程の武器となると無理。一時は装備可能な値まで筋力を上げるかとも考えたものの、俺のスキル構成はダンジョン探索とクエスト攻略を主とした『盗賊シーフ』型。戦闘は二の次、という結論になって今に至る。金属防具装備では使えないスキルは、意外と多いのだ。

「というわけで、俺にはそいつは無用の長物、以上。んじゃ、」
「ま、待った待った！！えっと、他に、他には、うーっ！」

突然の事態にテンパッてグルグルと目を回す女を置いて立ち上がるう

「……リーダー、落ち着くッス。とりあえずちゃんとお願ひしてみればいいじゃないですか……。」

「……その前に、自己紹介……。」

としたところを、丸テーブルの両隣からしつかりと肩を押さえられた。悔しい事に、超非力アパターの俺ではそれだけで立ち上がれなくなってしまう。それに、まあ、自己紹介くらい聞いてもいいか。決して力に屈したわけではない。ない、んだ。

「んじゃあ、オイラから！オイラの名前は、ファー。本当はファールブルって入力しようとして、失敗したんす。スキル構成は壁戦士^{タンク}で、武器は片手長槍が主ツス！レベルは今、28ツス！」

「……レミ。弓戦士。筋力優位。レベル29。」

俺の……正確には喧し女の横に座っていた少年と少女が、順番に自己紹介していく。一人はにこやかに、一人は無表情で。とりあえず流れのままに握手しながら、教えてくれた情報に驚く。情報の中身に、という意味では無い。その情報を教えてきた、という自体に。

この世界で、レベルをはじめとする各種ステータスは生命線とっていいものであり、おいそれと人に話すものではない。ましてや初対面の相手に全部暴露するなど、正気とは思えない。

というのが、顔に出たのだろう。

「ああ、シドくんはあんまり中層エリアに来ないのかな？中層のボリウムゾーンでは、その日限りのパーティーを作ったりして狩りや探索をしたりするからっ、結構レベルとかに関してフリーな人はフリーなんだよ？攻略組は、いろいろあるからあんまり明かしたがないけどねっ。」

横から喧し女が説明してくれた。確かに言われてみれば、現在の最前線はここ、二十七層。攻略組のレベルとしては、40前後といったところだろう。当然、ここでソロプレイでクエストの依頼を受ける俺のレベルもそれなりで、誰にも話したことはないが今で42だ。

「で、あたしが、一応リーダー、になるのかな？ソラ、っていうんだ。名前スキだから、ぜひ呼び捨てで呼んでねっ！スキル構成は、うーん、簡単には説明しにくいなあ。レベルは、今で38だよっ！よろしくね、シドくんっ！」

にぱっ、と笑う喧し女。ソラ。聞いて、「お」と思った。俺も最も経験値効率のいいソロプレイな上、かなりの高度のレベリングをしてきたつもりだが、この女はそれに匹敵するレベルを持っている。それを聞いて、ボリウムゾーンの出身の二人についても納得する。

「んじゃあ、ソラさん…ソラが、この二人にレベリングと情報提供を行いながらプレイしてるってわけだ。ということはこのギルド…じゃないのか、パーティーの方針を決めてんのもソラなんだな。で、今回俺に頼みたいことがある、と。」

「おおっ！！？なんで分かったのっ！？大正解っ！！」

最前線と同じ程度のレベルで狩りをするのはかなり危険を伴うが、

そのゾーンの危険場所の情報や高価な武器防具を持っていて、しっかりとフォローしてくれるパーティーメンバーがいれば不可能ではない。恐らく攻略組の一員なのだろうこの女がいるからこそ、の荒技だが。

で、話をもとに戻すか。

「俺に頼みたいことっていうのは？俺は基本的にビジネスマンなんでね。相応の見返りがあるなら協力してもかまわないが。」

「うん。えつとね、あたし達、今この層でクエスト依頼を受けてるんだけどねつ。そのクエストがどうにもクリアできなくて。どうしても敏捷値が高い人の助けが必要になっちゃったんだっ。それで、」

なるほど。確かに俺のスキル構成が敏捷一極…少なくともかなり敏捷値に偏ったものだとは知る人間は少なくない。ペラペラしゃべる奴でもないんだが、知られていても不思議はない。

と、ふつと違和感に、気付いた。

今こいつなんて言った？

「…ちよつと待て。この層のクエスト、って言ったな？なんていうクエだ？」

「んっ？えつと確か『炭鉱の通路開通』っていうクエだったけど。」

…マジかよ。

数分後、俺は三人に明日協力することを話し、報酬は「そのクエ

の情報の説明書きの作成、配布の権利」で手打ちとした。一人で行けばクエスト報酬も一人占めだろうが、既に受けられてしまっているはどうしようもない。ちなみに今回のクエは一度受けたクエの依頼を破棄しない限り別人が受けられないもので、破棄できるのは受けた本人達だけだ。こいつらは、諦めて破棄、はしないだろう。

この時は、「面倒だな」としか思っていなかった。

だが、後から思えば、こいつは所謂「運命の出会い」って奴だったのかも知れない。

episode 2 集団で戦うという事

「やつはーっ！ー！」

「でえっ！ー！」

「……っ。」

翌日。朝の早い時間から出た俺達四人のパーティーは早速例のクエストのダンジョン、『魔獣の炭鉱』を訪れていた。かなりポップの盛んな場所のようで、入るなり最初のモンスター、『サーベルフアング』の一団…おそらく10匹近い…との戦闘に入っていた。

（なかなか、というか、すげえな…。）

戦闘は、はつきり言って俺にとっては初体験といってもいい「集団戦」だった。

モンスターを見つけた瞬間、「いくよーっ！」と叫んで集団に突っ込んでいったのは、ソラ。装備は盾装備片手剣。戦闘のスタイルは俺とよく似通っており、小攻撃を繰り返しての走り回りながらの戦法で敵の憎悪値^{ヘイト}を駆りたて、戦線を混乱させている。

「……っ。」

そのソラに、後ろから飛びかかろうとした一体の首筋を、青いエフェクトフラッシュを纏った飛来した矢が的確に貫いた。巨大な牙を持つ狼が、ギャン、と一声鳴いてポリゴン片となって爆散する。

ソラの火力不足を補うのは、後ろからで炭鉱の壁を背にして弓を引くレミ。硬直時間のあるソードスキルを使えないソラの代わりに、

一撃の火力のある弓のソードスキルを連発し、駆け回るサーベルフアングを一撃で沈めていく。持っている巨大な弓は確か『ロングアロー・アズサ』。二十六層で見つかったばかりの現在最高峰の威力を誇る長弓だ。

（なるほど、その為の筋力優位、か。）

普通この世界での弓使いといえば、連射重視のショートボウ装備での中距離での支援攻撃がメインだ。そんな中「筋力優位」と言い切ったのは、この世界では珍しい威力重視の大弓の装備のためか。レベル的にぎりぎりなのだろう、防具類の重量を限界までそぎ落としての大弓は、流石の威力で敵を減らしていく。

「ゲルアアアアッ！！！」

「させないツスよ！」

そして、最後の一人、ファア。高威力技の連発で上がった憎悪値によってレミへと襲いかかる狼を、単身で抑え続ける。効き腕であるだろう右手には、ボス攻略メンバーの装備でしか見たことの無いようなタワーシールド。

時折の隙についての盾で捌けない攻撃には、街で着ていたのより遥かに頑丈そうなプレートメイルを装備した体それ自体で止める。時折盾が緑にエフェクトフラッシュを放つのは、恐らくなんらかの盾スキルが発動しているのだろう。

「リーダーっ、ヘルプ！」

そして、ファアが耐えきれなくなったら、またソラが突っ込んで乱戦を演じ、憎悪値を拡散させ、戦線をリセットする。うん、完璧なコンビネーションだ。後から知ったが、この方法はかなり特殊か

つ難易度の高い連携で、他の連中はせいぜいスイッチのタイミングを計るくらいらしい。

と、感心していたところに。

「もちよいで終わるっ！頑張ってファーちゃんっ！」

「ええっ！！？ヘルプ、ヘルプっ！」

「あー、シドくん、お願い！」

いきなりチームワーク崩壊。いや、ファーにも笑っている余裕のあるところを見ると、恐らく本当にヤバい訳ではないのだろう、三匹の狼を同時に捌きながらもHPゲージも緑色を保っている。だが、俺に助けを求めたところを見るに、永遠と大丈夫ってわけでもないのだろう。

「了解。」

幸い、俺のスキルならこの役割はうってつけだ。

タワーシールドの隙を縫うように走り抜け、そのまま出の速い体術スキル スラスト を発動。盾に噛みついてた二体の狼を弾き飛ばし、戦線を押し上げる。そのまま噛みついてくる別の狼の牙を身を翻してかわし、そのまま回し蹴りを入れる。

超非力アパターのおかげで三割ほどしかHPを削れていないが、ここでは問題無いだろう。

「なーいすっ！」

「助かったッス！」

「……ぐっじよぶ。」

三人が繰り出したそれぞれの太技ソードスキルが、俺が怯ませた三匹を残らず爆散させた。

episode 2 集団で戦うということ2 (前書き)

思うままに書いているので、文字数に凄まじくばらつきがあります。申し訳ありません。

episode 2 集団で戦うというのと2

素晴らしい連携をこなす三人のおかげで、探索は何の問題無くすんだ。

あえて挙げるとすれば。

「『^{サーチング}索敵』よろしくっ！」

「ねえねえ、シドくん、『鍵開けスキル』あげてるー？」

「おおっ、この畏って外せるのっ!？」

この三人、ダンジョン探索に必要とされるスキルを殆ど持っていなかったのだ。俺から言わせれば、自殺志願者と思えない。そもそも未踏破ダンジョンを行って畏かもしれない宝箱を見つける機会も多いだろうに、なぜ鍵開け、畏解除を誰も出来んだ!? そもそもパーティーに一人も『索敵』持ちがないって本当に大丈夫なのか!？

これもやつぱり顔に出ていたらしく、ソラが頬を膨らませながら「そんな言ったって普段は中層ゾーンのプレイヤーのファーちゃんとレミさんにそこまでの余裕はないよっ。」と説教された。ああ、そうか。最近は一人でしかダンジョン潜ってなかったからこういうスキルはあるのが普通と思っていた。俺が普通じゃなかったんだ。

ともあれ、俺は結局普段の探索と同じように畏の解除や宝箱の解錠、アイテム鑑定を主としたサポートを主に活動することになった。

幸いソラはこの世界では珍しい人に指示を出す…というか、リーダーシップをとるのが得意な（というか、人使いが荒い）性質のよう
で、逐一偉そうに俺に指示を出してくれる。

あえて普段と違う点を挙げるなら、『ハイディング隠蔽』をしなくていいこと
か。俺しか持っていないのであれば隠れても意味はないし、そもそも俺が普段隠れているのは一人ではさばききれない量のモンスター
に一拳に襲われるのを防ぐためだ。パーティープレイでこれだけ乱
戦に習熟しているなら、なぎ倒していけるので問題はない。

つまりは。

「すごいッスね。ソロプレイってそんなに探索系のスキル上げ
られるんスか？」

「いや、俺は、クエスト中心でのプレイだから、使う機会多いん
だ。無踏破のダンジョンとかいくこともあるし。」

「……すばやい。」

「ま、俺は『敏捷一極型』だからなあ。このくらいないと困るん
だよ。」

本来息詰まる探索を続けるべきダンジョンで、ささやかに談笑し
ながら進むことが出来る、ということだ。ちよくちよく聞き出すに、
やはり俺のスキル構成と戦闘スタイルはかなり特殊なんだな。一極
型とかは中層エリアにもやっぱり殆ど見かけないらしい。

「うんうん、仲良くなってるねっ！おねーさんは嬉しいよっ！」

「ぬかせ、喧し女。さっきのアームトラップ、忘れたとは言わ
さんぞ。」

「まあまあ、みんな無事だったし、使ったのも回復結晶一個だけ
じゃんっ。過去を悔んでいては先にはすすめないぞっ、若人よっ！」

にこやかに、というか馴れ馴れしく肩を叩いてくるソラを、ジト目で睨んでおく。普段から寝ぼけ眼のせいで迫力に欠けると言われる目だが、ジト目の粘着性には定評がある（現実世界での友人談だ）。

「……阿呆。代わりに、二つ教えてほしいことがある。」

「おおっ、交換条件っ！なにに、何が聞きたいのっ！？身長体重？スリーサイズ？ま、まさかもっと、きゃー！！！」

「……そんなことには微塵も興味はないから安心しろ。一つ目、あの二人の装備品だ。あれはどこで手に入れた？ファーの方の装備はあのまま一式攻略組に出しても恥ずかしくないレベルだし、レミの弓に至っては製作レシピこそ公開されたが、竹とか木材とかやたら妙なアイテムを大量に必要とする上に、鍛冶スキルも相当必要だったはずだが。恐らく、」

「うん、正解っ！全部私が用意したんだよつ。二人に無理して最前線まで来てもらうからには、安全を保証できる装備をあげたいしねっ。」

「つまりはオマ……ソラは、最前線……少なくともそれに近い位置で攻略を行っているプレイヤーで、結構なレベルの鍛冶屋の知り合いがいる、と。」

「おおっ！すごい、大正解っ！鍛冶屋はかわいい女の子だから、そのうち紹介したげるよっ！」

これだけの素材をそろえているということから前線近くで攻略を行っているとは容易に想像できる。それに、タワーシールドや大弓、手甲など、あまり使い手のいない装備を頼めるということは、相当に親しい鍛冶屋がいるのも推測できる。

問題は、もう一つだ。

「二つ目。お前、さっきの乱戦で『両手剣スキル』を使ったな？さらに、レミが壁際に張り付くまでの間の援護、『短剣スキル』を使いながらも『投剣スキル』で安物の投敵短剣スローイングダガーを投げていたろう？普段使っていた『片手剣スキル』と合わせて、ここまでで四つ。お前のスキル構成は、どうなっている？」

彼女の顔が、また笑う。

それはそうだろう。スキル詮索はマナー違反、というのは、既にこの世界では不文律を超えて常識となりつつある。それでも、尋ねずにはられない。この女、さっきの戦闘、両手剣と短剣を使い分けていた。本来は、戦闘中に変えられないはずのそれを。

「おおつ、よく見てるねっ。」

「昨日の宿屋で見せた、ウィンドウ操作の速さ。普通は敵のいない場所でゆっくり操作するのがふつうだ。それをあのスピードで操作できる。上達、つてのは大概必要に迫られるから起こるもんだ。たとえば、戦闘中に装備を変える、とかな。」

「うん。正解だよっ。そーだね、VRMMOの言葉で言えば、ビルド、つて言うらしいね。私のそれは結構変わってるらしいよ。えーと、片手剣でしょ、両手剣でしょ、短剣、槍、あとは何があったっけ？とにかく、全部戦闘系、特に武器スキルだけで埋めちゃってねっ。」

「……。」

「それで、戦うときに合うような装備をいちいち選択するようになって、いっぱいのもンスターと戦うときに途中で変えられるように練習して、つてしてるうちに上手になってねっ。」

「うん、まあ、分かった。ソラはバカということがよく分かった。」

「なっ！！！？」

予感：特に、嫌な予感はしつかりとあたってしまった。この女、あろうことか戦闘以外：更に言えば攻撃以外のことを一切考えずにスキルスロットを埋めやがったのだ。この時俺が思ったのは、「よく今まで生きてこれたなコイツ」という呆れと、一つの戦慄。

この女の戦闘のセンスは、一体どれほどに鋭いのか、と。

普通はどんなプレイヤーでも、『武器防御スキル』や『盾スキル』といった防御系のスキルを最低でも一つはもつものだ。さもないければある程度の金属鎧を纏うか。

俺自身はそのどちらも持たないが、それを補うだけの敏捷性を持ち、それ以前に『隠蔽』で集団に囲まれないように細心の注意を払っている。鎧、盾を持たないキリトは『武器防御スキル』の達人だし、最近噂の『狂戦士』も、盾無しの細剣スタイルだがアーマーは確か現在最硬で超軽量のレア金属製の高級品と聞いた。

だがこの女は、そのどれも持たずにここまで登ってきた。おそらく、パリイとステップだけで。

テスト経験者では無いにも関わらず、いやたとえ テスターだとしても、その戦闘能力と環境適応力、そして戦いのカンは、間違いなく一線級。

（この女は、死なせてはならない。）

この女は、きっと将来ゲーム攻略のカギとなる。『血盟騎士団』や『聖竜連合』そしてキリトや『狂戦士』と共に。こんなところで死なせてはいけないし、その腕を磨き続けなければならない。この世界に囚われた、全てのプレイヤー達のために。

… 思えばこの時駆りたてられた、庇護欲って奴のせいで俺は道を踏み外したのかもしれない。

episode 2 集団で戦うということ3 (前書き)

お気に入り登録とか感想とかが増えて嬉しいので更新。

episode 2 集団で戦うということ3

「と、いうわけなのだよつ。大丈夫かなつ？シドくん。」

「……問題無いんじゃないかね？たかがレベル30くらだろ？」

ダンジョン最深部、とうとうやってきた俺の見せ場。

というか、ここまでで既に一時間以上が経過している。にもかかわらず、俺の手持ちの回復アイテムは一切減っておらず、他の三人にもさしたる疲労の色は見えない。

俺いらなくね？と思いはじめたあたりで、恐らくこのクエストの山場であろうポイントへと到達した。壁に無造作に立て掛けられたレバー。そしてさっきまでよりやや広い道幅の道とその先の広間、そして重厚そうな大扉。

先に挑戦した三人の話によれば、このレバーを起こせば、アラ―プトラップ並みの敵の大群がやってくると同時に広間の大扉がほんの数分だけ開くらしい。その間に扉の向こうにあるレバーを動かして固定することで、先に進めるようになる…だろう、とのことだった。

だろう、とつくのは、そこまで彼女らではそれが出来なかったからだ。なんでも敏捷性が一番高いソラでも、とても間に合わなかったそうだ。というわけで、名前がそこそこ知られている人間のなかで敏捷値自慢の俺を探していた、というわけだ。

まあ、そのくらい。もともと大群の隙間を縫つての敵集団スルーは俺の得意技だ。そこ、「非マナー行為だろそれ」とか言わない。

「んじゃ、たのんますよっ！さーん！にー！いーちー！にー！」

カウントと同時に、俺が数々のスキルを同時展開する。『ハイディング隠蔽』、スニッキング『忍び足』、他にもいくつものをスキルを組み合わせ、敏捷値の補正を一気に引き上げ、走り出す。恐らく三人からはまるで俺が消えたように見えたことだろう。

同時に、狼が、まるまると太った蝙蝠が、巨大なトカゲが一気にこちらに殺到してくる。だが、俺をターゲット出来るものはごく少数。それも最初の一撃を俺が避けたらもう追いつぐことすら出来ない。他のモンスターたちは後ろの三人へと向かっていくが、フアーと重量級のガードランスを装備したソラが二人がかりで前線を支えている。

ほんの数秒で通路を駆け抜け、そのまま壁際へと飛ぶ。この広間、当然クエストボスが現れるに違いない。このゲームは、ストーリーは基本的に王道。依頼の最後にボス、というのはお決まりだ。

「うおっと！」

殺到したのは、獣の群れ、では無く、狼の頭の獣人の賊だった。次々と繰り出される剣戟を、転がるようにして回避しながら、敵を見る。数は五匹。武装は剣だの槍だのまちまち、防具は革鎧だ。

「さて、どうしたもんか、ねっ！」

うまい具合に一匹で突っ込んできた奴にカウンターの回し蹴りを叩きこむ。体術スキル、ロール・ブレイク。俺の持つスキルでは有数の威力を誇る技だが、それでもHPバーは三割も減っていない。もともと体術スキルは、他に比べて極端に威力が低い。

流石に五匹全部相手をしていたら、時間が足りないだろう。だが、

敵は特殊なAIを組まれているらしく、必ず一匹が扉の前に張り付いて守っている。短剣だの片手剣装備だったらそいっただけを突進技で倒して駆け抜けていいのだろうが、なんの武器も無い俺では流石に一撃で沈められはしないだろう。脇をすり抜ける、というのも、中ボスクラスに対して行うのは若干賭けになるしな。

「ま、しゃーない、っ！」

迷っても仕方ない。

俺は八割に制限していた敏捷値を一気に最大まで引き上げる。突然の加速についてこれなくなった四匹を置き去りに、扉を守る一体に真正面から突っ込み、

「…ふっ！」

最近スキルスロットに現れた、俺の奥の手たるエクストラスキル、アクロバット『軽業』スキルの一つ、ファントム・ステップを発動する。敵の目の前で有効な防御スキルで、スキル熟練度が十分に高ければ、相手が一瞬俺を見失うスキル。これで、駆け抜けて！

（ちいっ！）

一瞬狼剣士の目が泳いだが、見失うには至らなかった。

脇を駆け抜ける俺をにやりと見つめ、その剣を肩より上に振りかぶられ、ソードスキルのエフェクトフラッシュを帯び、

「ガルルッ！！？」

飛来した紫の光の矢に砕かれた。

弓スキル、 パワフル・ショット 。威力を激しくブーストするそれが剣の横腹に命中したのだ。驚いて後ろをみると、はるか後方に弓を構えたレミ、そして彼女を守るソラとファア。

（おいおい、ここまでは30メートルはあるぞ…。）

確か パワフル・ショット は威力をブーストするのみで、矢の速さ、命中精度に補正はなかったはずだ。現実世界でも弓道だかアーチェリーだかやっていたのかと思わせる射撃力だ。驚く俺の目線の手前で、三人が笑う。ソラが、ぐっ、と親指を立てる。

「よっし！」

武器を失って狼狽する一匹を、追い縋ろうとする四匹を振り切つて、一気に扉を駆け抜ける。

細道の左右の壁にさっと目線を走らせ、無造作に突き出たレバーを見つけ、すぐさまガチャリと作動させる。それだけの動作で、重厚そうな音を立てて閉まろうとしていた扉が止まった。

やったーっ！という歓声が聞こえたが、とりあえずはモンスターを排除するのが先だ。

俺は広間に戻り、憎々しげにこちらを見つめる五体のモンスターと正対する。名称は『フェンリルシーフ』、レベルは34。さつきは余裕が無かったために見ていなかったがこの二十七層にいるにしては、ハイレベルなモンスターだ。さすが中ボス。

だが、俺のレベルは今42。五体まとめて倒すのは難しいだろうが、逃げ続けるのだけなら余裕をもって対応できるレベルだ。次々と繰り出される攻撃をいなしながら、広間を駆け回る。

時間さえ、稼げばいい。

俺はもう、三人が通路のモンスターを殲滅して援軍に来てくれることを、疑っていなかった。

episode 2 風来坊の止まり木（前書き）

エピソード2、終了です。次回からはまた一日一話の投稿となります。時間は今のところ24時ですが、時間的に読みにくければ変更も考えています。

episode 2 風来坊の止まり木

「まさか、本当にこんなに早くこなしてくれるなんて。あなたにはいつも驚かされます。」

「本当に、ありがとうございます。」

再び『軍』の本部を訪れた俺の報告書を読みながら、シンカーが言った。まあこいつらも俺が死ぬと思ってた訳ではないだろうがこの速さで依頼をこなしてくるとは思わなかったらしい。尤も確かに俺一人では確かに無理だったろうが、協力者の名前は伏せておいた。今の『軍』の現状は予断を許さない。下手に関わらせても碌な事が無いだろう。

「んで、こいつは餞別。二つしかねーから鎧とかは作れないだろうがな。」

「っ、『ミスリル・インゴット』！？そ、そんな、受け取れませんよっ、」

「いや、俺もつかわねーし。いらんなら捨てるよ。」

「で、ですが、」

「……ユリエールさん。分かりました。ありがとうございます。報酬は、」

「今はいいや。欲しいもんもないし。なんか『軍』クラスの人数が必要な時は頼むよ。」

そう言つてさっさと席を立つ。クエスト報酬だろう、鉱山の奥で見つけた希少金属素材『ミスリル・インゴット』は合計四つ。恐らくパーティーメンバーに一つずつなのだろう。俺はいらんと言ったのだが、なんか二つも押し付けられた。なんでだろうな。

「書いてあるが、多分クエスト再発生は二週間だと思う。NPCが「これで坑道は半月は持つだろう」とか言ってたしな。クエスト情報は一ヶ月後に公開するつもりだから、攻略は二週間後に勝手にやってくれ。」

「分かりました。二週間あれば対策も十分出来ると思います。危険な場所もモンスターの性質も、すぐ分かりやすくまとめてあります。これなら人数を揃えれば何とかなるでしょう。他の情報屋ではこうも行きません。いつもシドさんの報告書の読みやすさには驚かされます。」

「よせやい。」

アラムトラップの場所は書いてあるし、細道の対処法も書いておいた。というか、あのレバーの仕掛けはよく考えれば普通にパーティーを二つに分けて、片方を広間に待機させておけば無問題だ。要するに俺が身を呈してダッシュする必要など全く無かったわけだ。ソラのアホめ。

報告書に関してはユリエルさんが褒めてくれたが、正直このくらいは俺にとつては何でもない。

母親が過保護で、俺を案じて幼いころからやたらと童話やら絵本を読み聞かせられ、ちよつと育つてからは毎日読書の練習を義務づけられたせいで日本語力は相当に鍛えられている。情報収集力も、高校に入ってから地方紙にゴシップを投稿して小遣い稼いでたりしたのだ、それなりに自信がある。

「んじゃ、頑張つてな。」

「なにか必要なものがあつたら、」

「いやいや、下層のフロアの治安維持と警護、よろしく頼むわ。それが一番だろ。」

下層フロアの治安維持。少なくとも犯罪者プレイヤー^{オレンジ}の存在するこのゲームだが、攻略組にもそいつら全員を取り締まる余裕はない。それが出来るのは、巨大な構成員数を誇るこの『軍』だけなのだ。倒れて貰っては困る。

とりあえず今日は朝はダンジョン、昼から報告書作りで疲れた。さっさと帰って寝てしまおう。

なんか言いたげな二人を背に、俺は転移門へと歩き出した。

「ふっふっふ！」
「デジャヴだなあ、ったく。」

二十七層の転移門へと帰ってきた俺を出迎えたのは、どこかで見たことある様ななんちゃってボックス行為に、どこかで聞いたことある笑い声。とりあえず、

「うるさいから店にいくぞー。」
「あつ、首締めないでっ、自分で歩くよっ、」
「はいはい、いいからいくぞー。」
「おっ、すごいっ、コードが発動しないぎりぎりの苦しさっ……！」
「！」

やけに偉そうなソラをさっさと引き摺っていく。
うしろでファアが苦笑いを浮かべ、レミが両手をヒラヒラさせる。
とりあえずため息一つ。はあ。

「ま、待つて待つて、今日はそんなにかからないからさっ！」
「なんだよ全く。そういつて前はそこそこかったろっが、今回も、」

「今回は賄賂が一つと、お願い一つだからっ！すぐすぐっ！」
「そんな言つて前回も、っ！」

突然表示された交換ウインドウ。そこにあるアイテムは一つ。

『ミスリルド・ガントレット』。

希少品である『ミスリル』。それを、使い道など殆ど無い円形盾ガントレット派生防具に使う奴など、ほばいない。当然どこかに売っている訳もない。オーダーメイドだったのだろう。

「えつとねっ、知り合いの鍛冶屋の子に怒られちゃったよー！」
いきなり来てすぐ作つてとは何事かー！」って。でもちゃんと作つてくれてねっ！根は真面目ない子なんだよねっ！」

「これ、よかったのかよ？」

「うんっ！出してみてみてっ！」

言われるままに実体化してみる。

現れたのは、薄緑色をした、前腕をすっぽり覆うサイズの金属製の手甲。手にとつてみたが、その重量は驚くほどに軽く、俺でも装備するのは容易いと思われた。手にとつた瞬間の俺の顔を見て、ソラがニコリと笑う。

「よかった。これなら装備出来そうだねっ！」

「いや、だが、っ！」

急に顔を覗きこまれて、驚いて仰け反る。

ソラは、『狂戦士』のような絶世の美女というわけではないが、

下からのやや見上げるような笑顔は、なにか健康的な、無防備な魅力を持っていた。正直に言おう。ちょっとだけ、くらっときた。

「お願いが、あるんだっ。」

笑顔が、上目遣いになる。

「あのねっ、わたし達、ギルドを作るんだ。それで、シドくんにも、ね。」

困ったように、はにかむ。

「入って、くれないかなっ！きつと、楽しいと思うっ！ううん、楽しくするっ！絶対楽しくなるっ！だから、さっ。シドくんがソロなのは知ってるし、邪魔はしないからさっ！」

一瞬だけためての、満面の笑みでの説得。

俺に、抗う術はなかった。男というのは、先天的パラメータで劣るものなのだ、と悟ったのはこの時だったかもしれない。

後日談。

『軍』は、俺のアドバイス通りに二週間後に大人数で攻略に乗り出していて、無事にクエストを突破したようだった。誤算があったのは、報酬が『ミスリル』ではない、その若干劣化版というべきインゴットに変わっていた事か（おそらく人数制限があったのだらう）

。だがそれでも強力な装備であることに変わりはなく、その鈍色の金属を使った防具は、『軍』をある程度は支えてくれたようだ。

……それが、『軍』の指定ユニフォームとなったことを聞いた時には、ちよつと複雑な心境だった。

そして、ソラに誘われて俺が入ったギルドの名は、『クエスト・シンフォニア冒険合奏団』。四人きりの零細ギルドで、活動は様々なクエストの攻略とその情報の販売。とはいっても日々の活動は一切無い放任主義のギルドで、ギルドリーダーであるソラが偶に「やりたいクエがあるから集合！」って言った時のみの活動するという何とも適当で、俺にとって居心地のいいギルドだった。

ちなみに、ギルド名。

初めはなんだと思つたものの、考えてみるとメンバーが「レミ」、「フアー」、「ソラ」、そして俺が「シド」。気付いた時にはしっかりソラにチョークスリーパーをかけておいた。

episode 3 戦姫（+）、襲来

「うんまいっ！！！！」

「すっげー！」

「……ぐっじよぶ。」

三者三様に歓声を上げる皆を見るのは正直、悪い気はしない。

俺が今いるのは、ギルド、クエスト・シンフォニア『冒険合奏団』のギルドホームだ。ちなみにここの費用を出したのは、殆どが俺。というか、俺の余った金の使い道がやっと見つかった、というべきか。耐久と『隠蔽』ハイドニングボinasだけしか考えず、高価な装備品を殆ど必要としない俺のプレイスタイルでは、今までクエストやら商売やらで稼いだ金を使う用途が無かったのだ。

場所は、三十二層の小さな村にある二階建ての家。転移門の無い村で、主街区までもそう近くないせいか、値段も他の部屋に比べてそれほど高く無かったが、部屋が四つ、さらに二階にかなりのストレージ容量をもつ倉庫があるという、まさに俺達向けの物件だったのだ。

「『ブラック・ピッグの肉』！あんな複雑なクエ、よく解けたツスね！」

「ま、ファアが料理スキル上げてくれるから食えるんだがな。俺だけなら売っ払ってたしな。」

鍋に入った肉をつつきながら、ツンツン頭の少年^{アイマー}：ファアがハイテンションに言う。普段会うときは完全装備の鎧姿のため、今の姿は妙に新鮮だ。ファアの今の格好は、簡素な白のシャツに緩い長ズボン。季節は既に冬の足音が聞こえ始めているが、生来頑健な性質なのか寒そうには見えない。

「……頭、いい。」

「まーな！もつと褒めたっていいんだぜ？」

「……でも、バカ。」

箸を片手にビシッ、と俺を指差すのは、無表情娘、レミ。こちらはモノトーンのワンピースで、普段も幼く見えるその外見を更に幼く見せる。ワンピースの胸元にあるのは、虹を背景とした大きな音符：ギルドのエンブレムだ。

とりあえず一言俺の心を抉った後、レミが唐突にウィンドウを操作し、アイテムをオブジェクト化する。カタリ、と軽い音を立てて転がったのは、薄緑色に輝く片手用円形盾派生装備である、手甲。俺の数少ない装備品の一つ、『ミスリルド・ガントレット』。

「お、もう出来上がったのか？」

「……ぶい。」

アホなセリフを言いながらも相変わらず無表情だが、手に取ったそれにはきちんと注文通りに、

「ん、ちゃんとギルドのエンブレム入ってるな。『細工師』も便利だなあ。俺も欲しいわ。」

「……趣味、だし。絵とか、描くの、すき。」

「いやいや、シドさん探索系スキル殆ど一人でカバーしてるんすよ。さすがにそんな余裕はないツスよ。俺やファーは早くからビルド絞ってたからスキルスロットに余裕があるからできるんす。」

言う通り、確かに俺には職人系のスキルを入れる余裕はない。昔取った激レアアイテムの効果や、こっそりと取得したエクストラス

キルのおかげで他の同レベルプレイヤーよりスキルスロットは多いものの、それでもこのゲームのスキルは無数に存在するのだ。一人で出来ることには限界がある。

「そーそー。出来ることは出来る人に任せるっ！これも大事だよっ！」

「さすがに戦闘しかできないヤツは言うことが違うなあ。」

「まーねっ！助け合い助け合いっ！」

「ほめてねえよ！」

はぐはぐと肉をほおばりながら笑うのは、ソラ。ダボダボのズボンにゆったりしたTシャツ。その上にはいつもと全く変わらない、花が咲いたような笑顔。俺のスキル構成も相当おかしいものだが、この女は『戦闘系スキル全取り』を言う更に訳のわからないビルドだ。スキルの余裕の無さは俺より深刻だろう。てゆうか、はつきり言ってここまで生きていられるのが不思議なレベルだ。

とにかく。

なんだかんだ言いながら、適当に楽しみ、適当に頑張る。それが、影ながら攻略の連中の助けになるというならそれでいい、と思いいながら、俺はそれなりに平和な日々を過ごしていた。

だが、いつの時代もどこの世界も、平和というものは唐突に崩れるものだ。

夜中に響いた、ドアをノックする音。

「夜分遅くに申し訳ありません。私はKOB所属、アスナと申します。お話があつてきたのですが、あけて頂けないでしょうか？」

とびきりの来客が、平和を崩しにやってきた音だった。

episode 3 戦姫（+）、襲来2（前書き）

書きだめがあると、つい投稿しちゃいます。

「いらつしゃいませっ！どうぞお掛けくださいっ、すぐにお茶出しますよっ！」

いつもどおりに振舞えたのは、ソラだけだった。鍋を抱えて台所へと向かい、代わりに人数分のコップを持つてくる。レミとフアーは気押されて完全に固まってしまっている。かくいう俺も正直かなり驚いていた。だって。

「……ヒースクリフ、団長。……アスナ、副団長。」

「け、K o Bの、だ、団長と副団長ツス……。」

K o B。この世界で、百人が百人認める最強ギルドの一つ、『血盟騎士団』の略称だ。人数自体は三十人もいない程度の中規模で『軍』などとは比べ物にならないが、その全員がハイレベルな剣士であり、実質フロアボスの攻略の方針決定の中核を担っている団体だ。そしてここに来たのは、その中でもさらに上位……いや、トップに君臨する人間だ。

「夜分遅くに申し訳ありません。こちらに、シドさんという方がいらつしゃると聞いてきたのですが。」

「……シドなら俺だ。」

口を開いたのは、三人の先頭に立つ、栗毛色の髪の少女。驚くほど整った顔はしかし、今は張り詰めたような緊張感……いや、責任感と強迫観念で硬質な表情を保っている。なるほどこの表情なら『狂

戦士』のあだ名も領けるな。答えた俺の方をじろりと値踏みするようにつめる。初めて知ったが、美人の顔ってのは結構な迫力が宿るもんなんだな。

とりあえず。

「……キリト。ゲロったな？」

「いや、ゲロった、ていうかな……。」

KOBの二人の後ろに、困ったように佇む一人の男。キリトを睨みつける。『血盟騎士団』や『聖竜連合』といった有力ギルドは、基本的に迷宮区の攻略のみに関心を示すため、俺のようなクエスト攻略の情報屋とは接点がない。

あるとしたら、迷宮区以外にも足を運ぶ暇人、そして攻略の合間にクエストやらなんやらで遊ぶような不真面目野郎だけだ。

例えばキリトいじつのような。

俺の睨みに怯んだわけでもなかつたが、キリトが目をそらしてがりがりと頭の後ろを搔く。顔にはしっかりと「やっちゃったな」と書かれている。

「まあ、少々落ち着いてくれたまえ。今日は話をしに来たのであって、なにも君たちをとって食おうというわけでもない。とりあえず聞くだけ聞いてみてくれ。」

なんだか早くも険悪ムードになりかけた場をとりなしたのは、深紅のローブをまとった、背が高く細身の、学者風の顔つきの男。真鍮色の瞳を持つこの男こそ、このSAOで知らぬものはない、最強の男、『神聖剣』ヒースクリフ。

第一印象は硬くて怖い男だが、こうしてとりなしてくれたところをみると案外いい奴なのかもしれない。まあ、ギルドホームに上げたくないのは変わらないが。

「ささっ！三人とも入ってくださいっ！寒かったでしょうしねっ！」

…。

まあ、言ってしまったら仕方がない。

にこやかなソラのセリフによって、俺達の…いや、俺の逃げ道は防がれてしまった。

episode 3 戦姫（+）、襲来3

（まいったね……。）

テーブルに着いたのは、俺、そして右隣にキリト、対面に『狂戦士』アスナ殿、そして左隣がヒースクリフだ。真正面の視線が痛い痛い。

「……で、俺にボス攻略パーティーに加われ、と。」
「はい。」

とりあえずキリトを睨みつけておく。「てめえ俺がボス攻略関わりたくねーの知ってんだろコノヤロー」。帰ってくるのは「いや、まさか『狂戦士』が本気にすると思わなかったし、「誰か適任者がいないか」ってとつさのことです」。アイコンタクトでそこまで出来るのが、攻略組不真面目ツートップと言われる所以かもしれん。

あんまり無言の会話を続けていても怪しまれるので、ため息をひとつついて目の前の『狂戦士』を見つめる。笑えばさぞかしかわいだろうに、ここまで硬い表情では威圧感しかない。またため息をひとつ。

状況は、俺に不利だ。アスナの語る理屈はとても正論であり、俺には反論の余地が一切ないのだから。

いや、あるにはあるが、それは俺のスキル構成が盗賊^{シーフ}クラスだとか集団戦は苦手（というか嫌い）だとかの、子供のいいわけレベル以上のモノではないのが正直なところだ。

「……まあ、俺がそれに適任なのは、分かった。」

「そうですか。」

いや、分かりにくけりやお断り、でもよかったんだが、『狂戦士』と言うあだ名に似合わず頭の出来も相当のものらしく、話は理路整然とまとまっついて、納得せざるを得なかった。天は二物を与えずって言ったな。あれは嘘だ。反例がこうして目の前に来れば嫌というほどよくわかる。

「……攻略組は、納得してんのか？その、プライドとか、ドロツプアイテムとか。」

「個人や一ギルドの意見、いえ、我がままで攻略ペースを変えるなどは、あつてはならないことです。少なくとも今回合同パーティーを組むメンバーは納得してくれています。」

ははあ、なるほど。反対している奴、ギルドもいるにはいるわけだ。まあどうせ『聖竜連合』あたりだろうが、それを押し切ったつてわけだ。流石『狂戦士』と呼ばれるだけあつて強引なもんだ。まあ、攻略組といっても男は男であつて、美人がこの迫力で迫れば嫌とは言えまいだろうな。

（まあ、ね…。）

ちなみに俺は、今回の攻略パーティーには、別に参加してもいいと思っっている。アスナの懸命の説得にあつたように、万全を期しての攻略だろうし、彼女自身も最大限協力してくれるだろう。断つておくが美人の色香にやられた訳ではない。では、ない。

問題は、その後だ。

今回このような事態…「職人クラス」の人間を無理矢理に攻略に

駆りだす、という事態が今後も続くようなら、間違いなくその中から死者が出るだろう。職人クラスのメンバーのレベルは、実は皆それなりに高い。なぜなら、彼らは鍛冶屋なら『鍛冶』、細工師なら『細工』でスキル熟練度だけでなく、経験値それ自体も入手できるからだ。

だが、たとえレベルは高かろうとも、戦闘経験が無くてはそれは単なる見せかけ。ハリボテの強さに過ぎない。何をしてくるかわからないボスモンスター相手に、到底相対出来るものではない。そのことは、しっかりと分かってもらっておかないといけない。

まあ。

「……俺が言いたいこと、分かりますよね？」

「勿論。アスナ君も当然理解していると思うよ。職人クラスを無理にボス戦に駆りだすような真似はしないさ。戦闘に慣れていない普通の職人なら、ね。」

「当然です。私達は、そのために攻略組剣士クラスとしてボス戦をしているんですから。」

「なら、いいや。」

ちらりと目をやった先のヒースクリフが、間髪いれずに答える。

おれの考えなどお見通しだったのだろう。攻略組で最も厚い支持を持つギルド、『血盟騎士団』のナンバー1、2が分かっているはずはないとは俺も思っている。それが確認できれば、俺から言うこととはない。あるとすれば。

「では、報酬についてです。攻略組でのドロップ品の分配は、」「いや、いいや。俺は分配からは除外で。その代わりアスナさん、一つ条件をつけたい。あんた今スキルスロットいくつだ？」

「……？今8つですが。」

アスナの顔に、露骨に嫌な表情が浮かぶ。まあスキル詮索はマナ
ー違反だし、当然だろう。それにこの美貌、セクハラまがいのこと
をされたことは一度や二度ではあるまいし、「条件」というのは嫌
な響きがあるのだろう。だが、今回はそうではない。嫌がらせ、と
いう点で考えれば然程違いはないかもしれないが。

「あんたのスキルスロットを、一つ貰う。」

「……。どういうことです？」

「あんたのスキルスロットを一つ、何か戦闘に関係の無いスキル
…そうだな、裁縫とか料理とかかな。それで埋めて貰う。それを鍛
えて…そうだな、俺に会うときには前回より上げておくこと。これ
が俺が協力する条件だ。」

「……。なぜ私がそんな攻略に無駄なことをしなくてはいけない
んですか。」

「嫌なら協力を断るだけだが？」

「っ。」

理由は、ある。

あるんだが、まあ説明するのは面倒だし、理解してもらえとも
思えない。ならば実力行使の拒否権発動だ。遊んでいるように見え
るのかもしれないが、かなーり内心ガクガクだ。憎々しげに歪むア
スナの顔は、怖くて直視できない。

「ああ、俺がボス戦で死んだら別にしなくてもいいぜ？」

ここで、もうひと押し。手のひらは、汗でぐっしょり。

案の定、アスナが顔を真っ赤にして怒鳴る。

「あなたは死にません！！私達がしっかり守りますから！！！」
「なんとこのアヤナミ、とか言う余裕はない。
激昂した表情の迫力は、『狂戦士』の名にふさわしいもんだ。」

「そ、そもそもどうやって鍛えたのを確認するつもりなんですか！？私が誤魔化せば、」

「誤魔化すつもりなのか？」

「ふっ！！！！わかりました！そこまで言うなら受けましょう！！！」

勝った。

閃光が、「話は済んだ」とばかりに立ちあがり、真っ赤な顔のまま力ツカツと去っていく。玄関口にはなぜかソラが控えていて、アスナのためにメイドさんよろしくドアを開いてあげていた。キリトが立ち上がって、そのあとを追っていく。一人で行ったのを心配しているのだろうが、一応この街も保護コード圏内だし大丈夫だろう。

最後に立ちあがったのは、ヒースクリフ。

「集合は明日の昼、一時に四十七層主街区、『フロリア』の転移門前、だそうだ。私も参加して構わない、といったのだが、彼女をはじめ他のメンバーに猛反対されてしまっただね。」

「まあ、無理すんなよ。あんたのその剣と十字盾はどうせ再取得^{ワンド}不可品^{ロップ}だろう？」

「そのようなものだ。では、協力、感謝する。私もこれで失礼するよ。」

『狂戦士』の相手で既に疲れ切っていた俺は、立ち上がることも出来ずにそのままひらひらと手を振る。よく言えば慈しむような、悪く言えば憐れむような視線と微笑を残して、ヒースクリフが身を翻す。そのまま玄関口のソラと一言二言かわして、帰って行った。

「はあああゝ。」

最後に特大のため息をひとつついて、ぐったりと椅子に沈み込む。

ため息で幸せが逃げていくと言ったのは誰だったか。それが本当なら正直一生分の幸せが逃げて行ったんじゃないかと思えるくらいの疲労を感じて撃沈する俺に。

「おつかれさま、シド。」

ギルドリーダーであるソラが、優しく笑いかけてくれた。

episode 3 夜の会話とあるフラグと

「シド、頑張ったねっ。今日のキミは満点だよっ！」

「……何がだよ。頑張ったのは確かだよ。」

ソラは、ギルドメンバーになって以来俺のことを名前で呼ぶようになった。他の人間に妙な接尾語（ファーちゃんだのレミさんだの）がついているのを知っている俺としては、無難な呼び捨てであって有難い限りだが。

「シド、アスナっちに何か息抜きになることを覚えさせたかったんでしょっ？ ああいうタイプの人って、氣遣われると意固地になっちゃうからさっ、あんなふうに言うのが一番効果ある、って思ったんでしょっ？ すごいなー、って。おねーさんちよっと感心しちゃったよっ！」

「……別に、そんなんじゃないよ。単に嫌がらせなだけだ。」

「手際が良かったねっ。ひょっとしてっ、どこかで経験でもあるのかな？」

そういつて、ソラがにぱっ、と笑う。ちっ。妙なところで鋭い奴だ。

「知りたいなーっ。シドがどうやってそんなことを覚えたのか。」

ついでに誤魔化されてくれる気は無いらしい。

黙秘権を行使してやろうかと思ったら、目の前でカップをオブリエクト化され、そこにコーヒーを注がれる。思いつき持久戦の構えだ、このやるー。

「ねえねえっ。おねーさん知りたいなーっ！」

テーブルに両肘をついての上目遣いでの笑顔。なんだ色仕掛けまで覚えたのか。あの『狂戦士』の美貌を見た後では、どうにも効果が薄いかな。

とりあえず、話すまで解放してくれる気はないらしい。現実世界での話をするのがタブーといわれているのは常識だが、この女にそんなものが通用しないことは俺もよく知っている。

まあ、いいか。

別に、隠すようなことでもないしな。

「かーさんが、な。」

「んっ？お母さん？」

「おんなじ表情してたんだよ。アスナと。張り詰めたっつーか、思いつめたっつーか。アタマ限界で倒れる寸前の表情だよ。その経験があるから、どうすれば俺の言うことを聞いてもらえるか、休ませられるかを考えたことがあった。それだけだよ。」

意識してぶっきらぼうに答える。まあいろいろと省略した部分はあるが、嘘ではない。普通の奴ならこれで十分満足してくれるだろう。だが、こいつは普通の奴ではない。

「……おかーさんは？」

つくづく、無駄にカンが鋭い奴だ。ここまですごいと思わず苦笑いが漏れてくるな。

「さあ？俺があつち^{……}にいた最後の日は、入院して点滴してたよ。

仕事は…行ったり休んだり。病院にも、行ったり出たりでね。今はしらね。」

「心配してる、だろうね。」

「さーな。もしかしたら一足先に、三途の川で俺を待つてるかな。」

不謹慎で、ふざけた返答。『狂戦士』や、今のキリトの前では言えないセリフだな。人より生に執着が少ない（正確には生きていくのに感情の起伏が少ない）、と言われたこともある俺だが、言っている時と悪い時くらいはわかる。

だが、どうやら今回はそれを分かっていたいなかったらしい。ソラの眉が顰められる。どうやらこいつもそうだった不謹慎ネタはNGらしい。怒られるかと思ったが、叩かれることもわめかれることも無かった。ただただ。

「そっか。辛いこと聞いちゃったね。ごめん。」

代わりに、謝られた。いや、そこまで悪いことでも辛いことでもないと思うがな。

だがまあ、人の心遣いが分からないというわけでもない。ここは神妙に頷き、コーヒーをすすり。

「じゃあ代わりに、現実世界での私の話をしてあげよう！」

「ブハッ！？おいっ！」

盛大に噴き出した。ふざけんな、せんでいいわ、と言おうとしたのだが、むせてしまって…いや、一瞬迷ってしまって言葉に詰まってしまった。正直に言おう。どういう人生を送ればこういった人間が育つのか、若干の興味があった。

その一瞬の逡巡の間に、ソラが語りだす。

「わたしはねー。こう見えて実はなんとっ！病院暮らしなのです！」

自分の、現実を。

「もう十年くらいかなー。小児科病棟の又シでねっ！看護師さん達と一緒に他のちびっ子たちの面倒を見たり、一緒にゲームしたりして遊んでるんだっ。病院の外には出られないし、激しく体を動かすのは厳禁だけど、それくらいはできるからねっ。でもやっぱりおねーさんとしては、ガキンちょ相手のゲームだけでは物足りないのよっ。それでいくつもゲーム買ってねー、人気ゲームは親に無理言っで並んで買って貰ってっ。そのうち一つがこれだった、ってわけなのですっ！」

その、過酷な現実を。

「わたしねっ。不謹慎かもしれないけど、この世界にこれですごく楽しかった…。うっん、今もすごく楽しいよ。こんな広い世界で、こんな元気に動き回ってさっ。そんでみんなに…レミたんやフアーちゃん、もちろんシドに会えて、毎日すっごい楽しいんだ。」

本当に、楽しそうに語る。

「毎日が、夢みたいでさ…。ははっ、ホントに不謹慎だねっ。…そうだねっ、わたしが言いたいのはさ。大事なのは、この世界を楽しむことだと思うんだ。茅場晶彦が言ってたじゃん？『これはゲームであっても、遊びでは無い』って。でも、『遊びじゃなくても、

ゲームなんだ』って、わたしは思う。だから、楽しまないといけないと思うんだ。精一杯、目一杯、この世界を楽しむ。それが、それを出来る人こそが、このゲームをクリアして、みんなを助けられるんだ、って。」

その目が、すつと細くなる。

いつもの笑顔が、急に大人びたようになって、不意に心臓がドクンと鳴る。

「シド。行つてきなよ。やっぱりこのゲームの醍醐味は、ボス戦だと思う。いっぱい頑張つて、いろんなことしてさ。それをいろいろ話して聞かせてよっ。わたしは、ちゃんと待ってるからさ。」

そういつて、いつもの幼い笑顔に戻つて、にぱ、と笑う。

その笑顔が、なんだかくすぐつたくて。

「……なんかそれ、俺の死亡フラグっぽいよなー、なんか。」

「なっ！？それはちよつとおねーさん傷つきますよっ！？結構渾身のいい話だったのにっ！っていうかそれはちよつと笑えないよっ！？」

だから俺は、そんなふざけた言葉しか返せなかった。

episode 3 『攻略組』の実力

四十七層主街区、《フロリア》に俺が降り立ったのは、既に一時まで秒読み段階の時間だった。見回せば、アスナのブチ切れ具合も秒読み段階だった。俺が最後の一人だったらしい。今にも怒鳴りつけそうな『狂戦士』殿は見ないふりをして、キリト他数人の知り合いに軽く挨拶をしていると、出発の号令がかかった。

今回諸事情によってヒースクリフをはじめ大手ギルドのトップ連中の参加率が低いため、指揮を執るのは『狂戦士』アスナ。凜とした口調で迷宮区のマップ構造を説明しているのをぼーっと眺めていると、横からキリトが耳打ちしてきた。

「今日はいつもより装備が多いな。」

「そこそこにな。いつもなんて俺、上着（レザーコート）だけだし。」

「そりゃ安上がりだな。」

そう、今日は俺も正装というわけではないが、いつもよりも装備が多い。手には両手とも黒革製の、指の部分を切り取ったグローブ（スズメの涙ほどの体術スキルにボーナスが入る）。ブーツもいつもの耐久度だけが取り柄のボロ靴では無い、移動補正と防御増強効果のある（こいつもほんのちよつとだが）高級品に履き替えているし、極めつけは昨日、レミがエンブレムを入れ終えたばかりのガンレット。

前腕のみを覆う形状で、手までは包まないために体術スキル（貫

き手とか）を妨げない片手盾の派生防具で、それなりの耐久度と防御力を有するが、普段は俺はそれを装備していない。ソラに言ったら「えーっ!？」とか言われそうだが、こいつを装備すると金属防具装備とみなされて『スニーキング忍び足』をはじめとする幾つかの『ハイドニング隠蔽』スキルが使えなくなるのだ。

普段はモンスターを避けつつの探索がメインのため、フラグMOb戦でもない限りストレージでの無用の長物だったが、今日は存分に活躍してもらわなければならない。いくらボスの攻撃力が低めとはいえ、生身でまともに攻撃食らうのは危険。っつーか、嫌だしな。

なんてことを考えている間に、最後の簡単なオリエンテーションは終わったらしい。アスナ達『血盟騎士団』の数名が迷宮区へと向かい始め、皆がそれに続く。キリト達もそれに続いて歩いていく。

（……うーん。初めてのボス攻略、ね…。）

どうにも現実感が無い。いや、緊張感が無い。

よく無いなあ、とは思うものの、こればかりはどうにもならないか。

ぼりぼりと寝ぐせのついたような頭を掻きながら、俺は集団の最後尾を歩き出した。

攻略組の移動は、徒歩だ。別の手段としては『コリドークリスタル回廊結晶』を使ってボス部屋の前に全員を転移させるといふ手段も無くはないが、結晶自体の希少価値を考えればそうそう毎度使えるものでもない。今回はボスの攻撃手段も分かっており、メンバーのレベルも十分高い

(らしい)。迷宮区を歩いても特に危険はないとの判断だ。

そこで俺は、テストを除けば初めてとなる、攻略組の戦闘を見ることがなった。

感想は簡単。

「凄まじい」の一言に尽きた。

「イヤアアアッ!!!」

気合いの声を上げての攻撃は、戦闘で戦う『狂戦士』のものだ。凄まじいスピードで繰り出される連続突きが、巨大な植物型モンスターの、花の下部分の弱点をまるでミシン針のように正確に貫いていく。大きく腕を引き絞つての最後の突き技のあと、

「スイッチ!」

叫んでバックステップし、モンスターから距離をとる。先の一撃で喰らった攻撃で仰け反りを課せられたモンスターがそれを追おうと動き出す、硬直解除前に飛び込んだ斧使いの男の一撃に進路を遮られる。

「おおおっ!!!」

エフェクトフラッシュを纏った、横薙ぎの大ぶりな一撃。先程までのアスナの攻撃とは大きく異なる戦い方をする事で、モンスターのAIに負荷をかけて行動を抑えるという、完璧なスイッチだ。ここまで、一発も攻撃を喰らっていない。

「トドメっ!!!」

再度のスイッチで飛び込んだアスナの一撃は、《ニュートロン》。片手剣の派生、『細剣スキル』^{レイビリア}の高位技で、現在確認されるソードスキルで最速の発動速度をもつと言われている技だ。一瞬の隙も与えない一撃がモンスターのHPバーを吹き飛ばし、爆散するポリゴン片へと変えた。

「大丈夫ですか？」

そしてさらに驚くべきことに、ここにいる全員が同じようにまるでモンスターから攻撃を受けることなく敵を倒している。いくらレベル差があるとはいえ、なかなか出来ることではないのではないか？

（さすがは、『攻略組』、ね……。）

完全に計算され尽くした、連係動作。一撃でモンスターを怯ませるだけの威力を持つ、強力な武器。全く無駄のない、フルブリストされたソードスキル。そして何より、この狭い通路でモンスターに囲まれても、全く動じない精神力。なるほどこりゃ強い訳だ。

「OK。もう近くにモンスター反応はない。」

「ありがとうございます。では、進みましょう。ボス部屋までもう少しです。」

俺は今回の戦闘には参加していない。連携が出来ないのもあるし、ヒットアンドアウェイの戦闘スタイルの俺はこんな狭い場所ではとことん戦いにくい。『索敵』^{サーチング}で後続のモンスターのポップを警戒していたが、正直いらなかったかな、とも思う。

アスナが再度の行軍を呼びかけ、部隊がまた歩き始める。

それにしても。

（みんな表情が硬いねえ……。）

『狂戦士』といわれるアスナ程ではないにせよ、皆多少なり表情に緊張と切迫感が見られる。正直、あまりいい兆候ではないように思うのだが、どうだろう。一説では適度な緊張感とは人の能力を高めるらしいので、全く緊張していない俺もよく無いのだろうか。

「シドさん？行きますよ。」

「はいよ。」

後ろを振り返って、俺を促すアスナ。その表情が、やはりなんとなく母親とかぶる。

（まあ、いいや。）

だがまあ、俺は勇者では無い。適当な一プレイヤーにすぎない。切羽詰まったお姫様を助けるのは、分不相応って奴だろう。確かにこのままでは彼女はプレッシャーに押しつぶされてしまつかもされないが、助けるのはやっぱり選ばれた奴らだろう。

（そこに、もしかしたら俺が入れさせたスキルが、役立てばいいなー、くらいのものか。）

そんなことを考えながら、俺は若干小走りで、皆の後を追いつめた。

episode 3 『攻略組』の實力2

俺も、もう一年このゲームをプレイしていることになるが、まったくやればやるほどにその設定とゲームバランスの絶妙さに感服させられる。製作者たる茅場晶彦はまぎれもない狂人だが、同時にまぎれもない天才であることを認めざるを得ないほどには。

そしてそれは当然、ボス攻略においても例外ではない。ボス攻略が始まって間もない頃はさまざまな裏技：いわゆる「ハメ技」が考案されたものの、そのすべてが巧妙に不可能にされていた。

その機構の一つで、ボス部屋の前で長時間待機していると、異常にレベルの高い（おそらく普通の迷宮区のモンスターより十は高いだろう）Mobが後ろからわんさかポップするというものがある。恐らくはボス部屋の前での『投剣スキル』でのハメ殺しや、交代要員を大量に待機させての物量作戦を防止するための調節^{カーディナル}機械の考えなのだろう。

ついでに言えば、例えそんな姑息な手段をする気が無いとしても、機械はそんなことを加味してはくれない。結果、俺達はここでそこまで長いこと休憩をとることはできない。……のだが、今回の面々の精神力は、こんな程度の探索で参る様な貧弱なものではないように、全員が支給されたポーションを飲んだ後は、数人が武装を変えただけで座り込むようなものはいなかった。

そう、俺達はもう、ボス部屋の前まで来ていた。いくらマップがあるとはいえ、とんでもない速さだ。それに、クリスタルはおるかポーション類すら碌に減っていない。俺ここにいていいのかと本気

で心配になる洗練度の高さだ。

「皆さん、準備は出来ましたか？……では、行きます。」

びびっている俺をよそに、アスナが皆の準備を確認する。扉に張り付くように布陣していた皆が、緊張した表情で頷く。

ボス部屋の前で、扉の前にほぼ全員が張り付くようにしているのは、今回のボスが部屋の中央から動かないタイプのボスであることと、部屋が開く前からポップしているタイプだからで、ファーストアタックとベストの足場を確保するためだ。

そして、「ほぼ全員」に含まれない男が、二人。

「キリト。数えとけよ？勝負だからな？」

「余裕があつたらな。お前こそ、そんなに気を取られてヘマすんなよ？」

俺。と、キリト。

今回俺達は、前線でのボス攻撃とは別行動を任されている。いや、その別行動を任せるために俺が呼ばれた、ということだ。キリトは、まあ、保険みたいなものなのだろう。俺としては、こいつさえいれば俺はいらないとも思っただが。

最後の無駄口のと、キリトが顔を引き締めて前を向く。俺も、なけなしの緊張感をかき集める。

その視線の先で、アスナが触れたドアが、ゆっくりと開いていく。

前衛の面々が関の声をあげ、一気に部屋へと突っ込んでいく。

その先に鎮座する、巨大な……、とてつもなく巨大な、頂点に紫のバラの花を冠した、異形の植物。
カーソルを合わせた先の、「The Bio-ret Rose」
…ボスの証たる定冠詞付きの文字。
紫と毒の名を持つ巨大な薔薇の戦士が、先陣を切った前衛の攻撃を受け、ゆっくりと起きあがり。

「!!!!!!!!!!!!!!」

声とも機械音ともつかない奇声で吠え。
その体から生えた四本の茨の鞭を、前線のプレイヤーたちへと叩きつけた。

同時に、俺とキリトが部屋の中に突入していく。
こうして俺の、初めてのボス攻略戦が始まった。

episode 3 薔薇の王との戦い

「はあああつ！！！」

放った体術スキル、《ロールスラッシュ》の上段回し蹴りが、飛来する人の拳大もあろうかという大蜂の顔面を捕えて吹き飛ばす。空中を飛行するタイプのモンスターは、ソードスキルこそ当てにくいものの防御力、体力共に低い。このモンスター、「ポイズンホーネット」もレベルこそ45と低くは無いが、俺の放つ貧弱な体術スキルでも一撃で落とすことが出来る。

「あ、ら、よつと！！！」

硬直が解けると同時に走りだし、背後から前線部隊へと襲いかかろうとする一体を殴り飛ばす。

そう、これが俺が呼ばれた理由。

ボスの放つ攻撃の一つに、「蜂召喚」があつたのだ。ボスモンスター自体の攻撃力、防御力は然程でも無かったものの、この攻撃のせいで皆がボスを叩くことに集中できず前線を維持できず、結果後方での待機・回復が難しくなってしまう。

ボスの体を揺すつての合図で、蜂型の5〜8体のMobを召喚するこの厄介な技の対策として、俺とキリトは正方形の部屋を縦横無尽に走り回っている。幸いポップしたMobはすぐそばのプレイヤーを襲うのではなくしばらく周囲を旋回するため、そこを一気に二人でかたずけていく。

「はあああつ！！！」

ボスを挟んだ反対側から、キリトの気合いの声が聞こえる。今回は向こう側に半数以上が向かったが、あいつは大丈夫だろう。駆け抜けながらちらりと目をやった瞬間、足元のツタを踏みつけてしまつて体が大きく傾く。

「つと！！！」

その一瞬の隙に放たれた蜂の毒針を、左手でかろうじて防ぎ、『アクロバット 軽業』のスキルの一つを使って素早く立ちあがり、単発体術スキル、『エンブレイサー』の貫き手で技後硬直中の蜂を貫く。一瞬の嫌な感触の後、ポリゴン片を残しての爆散。

俺が雇われた理由、その二。この足場の悪さだ。

四十七層は別名「フラワーガーデン」と呼ばれるだけあつて、植物の楽園の層だ。当然ボスが植物型なのは予想できたが、それに加えてボス部屋の床それ自体に、太くて微妙なやわらかさの蔦や根が張り巡らされており、ソードスキルをブーストするための足運びの難度が高まっている。おまけに二、三分おきに地面が揺れて足元の蔦や根が配置を変えるせいで、いわゆる「安置」が無い。

これは前線でボスを叩き続ける面々がソードスキルをうまく使えないというのもあるが、俺のような遊撃部隊が走り回るのを難しくもしている。俺の場合は『軽業』のスキルがあるからこそ素早く体制を整えられるが、それが無ければキリトレベルの攻撃力が無ければ遊撃は無理だろう。

「！！！！！！！！」

ボスが、再び吠える。

「っ、来るぞっ！毒液だっ！！！！」

「前線、距離をとってっ！！！！回避しながらパターンが変わるのを待ちます！！！！」

そして俺が雇われた理由その三。この毒液攻撃だ。

ボスがその体を擦じる様に回転しはじめる。直後、薔薇の下にあるカリカチュアライズされた顔から勢いよく吐き散らすこの毒液は、ステータス異常系の攻撃の中でも最高峰のものようで、「HP減少毒」、「麻痺毒」、「金属腐食毒」などの同時に複数のステータス異常をもたらしってくる。

今回はきちんと対策が練られており、ボス部屋入口で配られた耐毒ポーションのおかげでHPを減少させたり麻痺したりする者はいない。

ただ、厄介なのは「金属腐食毒」だ。

今回、ヒースクリフを始め大手ギルドのメンバーで参加していない者がいるのは、この「金属腐食毒」を嫌ったせいだ。確かにボス戦に耐えうるような頑丈な金属鎧は、製作するのもドロップを狙うのも非常に大変だ。そもそもこの階で強力な壁戦士が軒並み防具を^{ロスト}喪失してしまつては、この先のボス攻略に多大な支障を来すことになる。

だから今回の選抜部隊は革製装備の攻撃特化型中心で、ボスの防御力の弱さについての短期決戦を目標に組まれている。前線メンバ

「もそれを理解しており、今回全員が飲んだ耐毒ポーションの効果、一五分の間にケリをつけようと大技を連発する。」

ただし、革製装備中心とはいっても武器や盾は大半が金属製だ。
アームロスト
武器喪失は、攻撃の効率を著しく低下させる。そのため、この毒液攻撃の間は全員距離をとることに前もって計画してあった。

「！！！！！！！！」

「シド！」

「おう！」

再びのボスの声無き叫びが響いて、体を震わせる。Mob召喚の合図だ。キリトと俺が短く互いを呼び、足場の動作を確認してMobの連中の襲来に備える。キリトが素早く牽制と惹き付け用のピックを抜き出し、俺はポップ位置周辺を駆け回ってモンスターのタゲを集める。

吐き出された大蜂は、最大数の八体。今回は俺の方に五匹が飛んでくる。

「まじ、か、よつとー！！！」

タイミングを見計らって放つ、《トリプル・ブロー》。自分でもガッツポーズしたくなるくらいドンピシャの瞬間に放たれた三連の拳が、飛来する五つの影のうち三つを爆散させた。

episode 3 薔薇の王との戦い2

(いけるっ！)

細剣の十八番である手数が多い連続技を放ちながら、アスナは確信していた。

戦線は、思った以上に押していた。

確かにこちらの攻撃ではボスを仰け反らせるには至らないが、ボスの辺り判定の部位が大きいために、いつもなら難しい「多人数で取り囲んでのソードスキル攻撃」が可能で、既に相手のHPゲージの八割近くが削れている。集まった攻撃特化型^{ダメージディーラー}達は、流石の火力で敵のHPをがりがりと削り取っていく速度は、賞賛に値する。

しかし、それを差し引いたとしても、最も貢献しているのは、背後の二人に間違いないだろう。

不定期にポップするモンスターの群れをかき集めて、殲滅する。言葉にすれば簡単だが、実行するのは、特にこの場所でそれをするのは、言うよりもはるかに難しい。まず第一に、足場が悪い。大蜂のタゲを取るにはキリトのように「投剣スキル」などの遠距離攻撃で惹き付けるか、シドのように疾走して引っかけるようにタゲを取るしかない。飛行型のモンスターに、この悪い足場では、どちらも容易ではない。

しかしあの二人は、それを完璧に成し遂げている。なんと、ここまでに前線を構成していたメンバーが、大蜂から攻撃を受けた回数

は、まだ片手の指に数えるほどのだ。前に偵察隊が同じ作戦をとったときには、遊撃部隊は倍の四人もいたにも関わらずにうまくタゲを取れず、あっさりと作戦失敗に追いこまれていたのに。

（シャクだけど、言うだけのことは、あるわね…。）

走り回る眠たげで不健康な痩身の男をちらりと見やりながら、最後の一撃をしっかりとクリティカルポイントへと叩き付ける。と同時に、その威力を確認するために視線をボスのHPゲージへと走らせる。先程の一撃によって、とうとうモンスターのHPは残り二割、レッドゾーンに入った。

（……いける。）

鞭のように振り回される鳶の動きを見て、それが自分に向かっていないことを確認。硬直が解けると同時に、続けてもう一セットの連続技を放つために腕を引き絞る。Mob召喚の体制に入って体を揺するボスに、その最初の一撃を加えるべく狙いを定め、

「アスナ！！耐毒ポーションを飲め！！来るぞっ！！！」

他の面々の放つソードスキルの轟音の中に、キリトの声が聞こえた気がした。

「シドっ、もう一五分だっ！耐毒ポーション飲めっ！」

「おっっ！」

Mobの波を捌いたインターバルの間に、キリトの指示でポーチ

から耐毒ポーションを取り出して煽る。既に戦闘開始から十四分が経過しており、このままでは戦闘終了まで耐毒効果が持たないだろう。確かにボスのHPも、もうレッドゾーンに入る。

と。

「シドっ、気をつける！！なんかくるぞ！！！」

キリトがさっきよりも大きな声で怒鳴った。

一拍遅れて、俺もそれを感じた。別にそれは『ハイパーセンス超感覚』でも何でもない。

床だ。

さっきまでは定期的に動いていた床が、ボスのHPバーが二割を切った瞬間、それまでより激しく動き出したのだ。何かが来る。キリトが前線のメンバーに呼びかけているが、絶え間ないエフェクトフラッシュと轟音で聞こえていないのか、呼びかけに答えた奴はいない。

と。

「！！！！！！！！！！」

植物の発する奇声が、ボス部屋全体を震わせた。中央では無い、部屋の四隅からの。

「おいっ！」

四隅から地面を突き破って現れたのは、ボスよりも若干小さい、

だがボスと同じ形状をした、ちょうど人間大の植物型モンスター。名前は「バイオローズスウェル」。外見でボスと異なるのは、頭上にあるのが美しい花ではなく、膨らんだ蕾であるところだ。

その蕾は、花を開く以上に大きく、まるで…そう、まるで。

「っ！みんな、毒液が来るぞ！！！！伏せろっ！！！！」

まるでスプリンクラーのように、部屋の四隅から一斉に毒液を噴き出し。

中央に向かって扇状に放たれる、霧のように広範囲を覆う攻撃が、耐毒ポーションの効果の切れたアスナ達前衛の面々へと降り注いだ。

episode 3 乱戦、混戦、総力戦

ボス部屋は、一瞬で騒然となった。

タイミングが悪く途切れた耐毒ポーションのせいで、戦線は毒や麻痺を受けて呻く人間が出ている。毒を食らったのに解毒結晶をポーチに入れておらず、慌てて助けを求める者。麻痺を受けて動けず、茨の鞭で打たれるままになっている者。

続けて、ボスが体を揺する。Mobのポップは五体。数こそ少ないが、この状況では致命的だ。他の面々が倒れ、転がっているこの状況では、今までのように走り回ってタゲを取れない。それ以前に、毒液の噴出を止めないことにはどうにもならない。

（くそっ！）

胸中で毒づく。どうすればいい。どうすれば。どうすれば。

「こっちだ！！！」

全員が逃げ惑う中、キリトが叫んだ。その顔に浮かぶのは、焦りを何千倍にも凝縮したかのような、鬼気迫る形相。食いしばった歯は唇が裂けんばかりで、目は瞳孔が限界まで収縮して小刻みに揺れる。例え命の危機であったとしても、ここまではならないだろう。

恐らく何かが、奴のトラウマを刺激したのだろう。

「頼むキリト！こっちは俺が！」

ポーチを探つて、非常用のアイテムを取り出す。

こんなものを持っていると知ったらキリトやアスナ、そしてギルドのみんなも怒るだろうが、今回は役立つのだから使わせてもらおう。大きさは拳大、球形のそれを空中に放り、体術スキル基本技、《スラスト》でたたき割る。

アイテム名、「ネペントの果実球」。

特定の植物型モンスターが偶にドロップするこのアイテムの効果は、「周辺の敵の憎悪値^{ヘイト}を自分及びその周囲に集中させる」。MP K御用達の最低なアイテムだが、ここで使えば虫たちのタゲを自分に一気に集中させられる。これは植物、昆虫型モンスターにはさらに効果が高まる特性がある。後は俺がひたすらに逃げ続けるのみだ。

「オオオオツ！！！」

一瞬だけこちらを見た後、キリトが手にした剣で、四隅の一角のモンスターへと突進する。剣が強力なエフェクトフラッシュを帯び、間合いに入るや否や凄まじいスピードでソードスキルが繰り出される。片手剣の中では恐らく最高ランクの連撃数を誇る攻撃がガクン、ガクンとゲージを削る。

その間に、まだ動ける者が麻痺した者を支えながらキリトの攻める一角へと走り出す。あのモンスターはキリトの凄まじい攻撃力で^{ノックバック}仰け反りが生じたようで、毒液もその一角だけは飛んでいない。このままキリトが沈めれば、あそこで一旦体制を立て直せる。

「ヤアアアツ！！！」

逃げ行く面々を捕えようと、四本の蔓の鞭をしながら襲いかかるボスを牽制するのは、アスナ。たった一人で戦線を支え、毒液を避けながらレイピアの切っ先で鞭を弾き続ける。なんとまあ、神懸かり的な反射神経だ。

だが、その体も無傷では無い。アーマーには腐食酸で所々から煙が上がり、レイピアも目に見えて耐久度が減っているのが分かる。HPバーは、もう既に黄色の注意域に入りこんでいる。顔に焦りを浮かべながら、逃げ惑う他の攻略メンバーを誘導する時間を必死に稼ぐ。

「オオオオツ!!!!」

聞こえた咆哮は、キリト。四隅の一角で繰り出された、片手剣の恐らくは相当の上位スキルだろう六連撃の最後の一撃が、モンスターのクリティカルポイントに強烈に決まる。

敵モンスターのHPバーが、一気に減少して、減少して、

残り一割程を残して、止まった。

キリトの顔が歪む。高位のソードスキルに課せられる、長時間の硬直時間。

モンスターが、一瞬笑ったように、見えた。と同時に、キリトの後ろで必死に仲間を運ぶ面々の顔が絶望と恐怖に歪む。ここで毒液散布の直撃を受ければ、数人は、HPバーが消し飛ぶかもしれない。既にHPバーがレッドゾーンに突入している男の顔から、恐怖による涙が流れる。

そんなプレイヤー達を嘲笑うように、モンスターの頭上の蕾が膨らみ、毒液を散布する、

「キリくん、伏せてっ！！！！」

その直前、一人の女の叫びが響き。

飛来したエフェクトフラッシュを纏った槍が、モンスターの体を深々と貫いた。

episode 3 乱戦、混戦、総力戦2

「!!!!!!」

慌ててしゃがみこんだキリトの体を掠めるように飛来した槍は、角のモンスターの顔面に深々と突き刺さった。薔薇の兵隊がボス部屋中央の巨大花よりも一オクターブ甲高い悲鳴を上げて大きく痙攣し、直後爆散してポリゴン片へと化した。

『投剣』スキルのエクストラスキル、『投げ槍』スキルだ。一撃の威力を重視するなら遠距離攻撃系でも有数の威力を誇る技にも関わらず、人気が少なく上げている人間の少ないスキルだ。

理由は簡単。確かに一発の威力はピックやスローイングダガーよりも数倍高いが、なにせ投げるのは値段が数十倍してもおかしく無い専用の投げ槍だ。^{シラム} ともに考えるのが馬鹿らしくなるくらい燃費が悪すぎる（ちなみに弓スキルを使うプレイヤーが少ないのも同様に、一本の矢の値段が張るのが理由だ）。

そんな物好きなスキルを上げている奴なんて、俺は知らない。ただ一人を除いて。

「ソラっ!?!?」

開いた扉から駆け込んできたのは、皮鎧を着て両手用の長剣を携えた、我らがギルドリーダーだった。キリトの前の一体が爆散したのを確認した後、すぐに別の角の一体へと踊りかかる。毒液の雨がHPバーを削るが、耐毒ポーションをきちんと飲んでいるらしくそ

のHPバーにステータス異常特有の表示は見られない。

「さあさあっ！雑魚はおねーさん達に任せて、シドは本丸を叩くのですっ！」

両手剣の一撃を叩きこみながら、ソラがこちらを見て笑う。おねーさん、達？

一瞬訝しいんだ答えは、すぐに分かった。後ろから飛来した矢が、俺を襲っていた数匹の大蜂を打ち抜いたからだ。考えるまでもないレミだ。ということは、ファーも一緒だろう。

「バカっ、そんなレベルでボス部屋に来てっ、」

「……入って、無いから、だいじょーぶい。」

「バ、バ、」

「こちらなら心配無いッス！俺が抑えるッス！」

打ち抜かれた蜂は、しかしHPバーは三割も減っていない。理由は、すぐに分かった。彼女の装備している弓が、いつもの弓より一回り小さい。彼女が好んで用いる威力重視の大弓とは違う、連射性能に特化したショートボウ。

HPを消し飛ばすには足りない、しかし憎悪値ヘイトを煽るには十分なそれを連発して、蜂たちを惹きつけていき、ファーがそれを迎え撃つ。さつきはスキル構成が盗賊シフの俺でも支え切れたのだから、フル装備の壁戦士タンクであるファーなら、前の蜂たちは何とか支えられるだろう。

問題は。

「後ろをええろっ！ボス部屋前で中を攻撃すると、後ろから高レベルMobのポップがつ、」

「こちらなら問題ないよ、シド君。」

答えは、次々と弓を放つレミの、更に後方から帰ってきた。

見えるのは、キリトに負けずとも劣らない強力なエフェクトフラッシュ。そして聞こえた声は、

「っ、ヒースクリフ！？」

「こちらは私が支えておこう。君たちはボスに集中したまえ。」

なんとあのKOB団長、SAO最強の男と名高い『神聖剣』ヒースクリフが二人の後方を支えているらしい。既に数匹のモンスターがポップしているようで、敵のものと思われるソードスキルの光が時折漏れるものの、その声には全く焦りはない。レミとファアはボス部屋には入ってはいないため、ボスの鞭も毒液も届きはしない。

（いけるっ！）

ポーチから回復結晶を取り出し、自分にヒールをかける。先程五体の蜂をまとめて相手にしていたせいでレッドゾーンぎりぎりまで迫っていたHPバーが一気に端まで全回復する。体は疲れて重くなりつつあるが、まだまだ動けないほどじゃない。

「いくぜ…っ、くらえッ！！！」

俺は地面を蹴って、キリト達を狙い続ける巨大なボスへと飛び掛かった。

episode 3 乱戦、混戦、総力戦3

アスナは、必死だった。

相手を攻めることに集中するあまりに周囲へ耐毒ポーションを飲む指示を出すのを怠った。それはアスナだけのせいではもちろん無いのだが、彼女の責任感と焦燥感がそれに拍車をかけていた。その瞳に強すぎる意思の炎を燃やし、剣を振り続ける。

結果、彼女は一人でボスの攻撃を引き受けていた。

周囲から降り注ぐ毒液の雨。繰り出される四本の棘のついた蔓の鞭。蜂たちこそシドが一手に引き受けてくれているものの、それでも長くは持たないのは明白だ。既にアスナの耐毒効果も切れている。一撃でも喰らえば。

喰らってしまえば。

「ッ！ー！！」

恐怖が一瞬だけ体をよぎった所為で、背後からの毒液をともに食らってしまった。HPバーが一分の半分ほど減って、その横にステータス異常が表示される。『麻痺』。

「あつ……っ！」

この状況下では最悪のステータス異常に、アスナの体から、急速に力が抜けていく。そのままがつくりと膝をつき、前のめりに倒れ…

「あつ、あああつ！！？」

る前に、エフェクトフラッシュを纏った蔓がアスナを締めあげた。鞭系ソードスキル、《ストラングル・バインド》。対象を縛りあげることで継続したダメージを与える技だが、発動の隙が大きい上に相当にレベル差が無いと成功しない使い勝手の悪い技。しかしそんな欠点も、麻痺状態の相手には関係ない。

「くっ、あああつ！！！」

蔓が締めあげられるたびにアスナのHPバーが減少していく。成功率が低いだけにその威力はアスナの想像以上のもので、HPゲージがイエローを割り込み、赤の危険域へと突入し、

（し、死ぬ…？私、ここで、死ぬの…？）

アスナがぎりぎりに迫った死の恐怖に、眩暈に似た意識の濁りを自覚した瞬間、

「アスナああッ！！！」

一人の男の叫びが、彼女の耳に響いた。

無我夢中だった。

四隅の一角に生えたモンスターを切り殺して振り返った瞬間、二本の鳶で締め上げられ、高々と掲げらるアスナの姿が目映った。なんの偶然か、虚ろになったその視線が、俺の視線と交錯する。

俺を見つめる視線。

アスナのその視線が、俺の記憶の中の、最も痛みを発する部分を呼び起こす。

痛々しい程の信頼の視線。俺に向けて伸ばされる手。
そして、爆散するポリゴン片。

途端、世界が真っ赤に染まったように意識がスパークした。

「アスナああッ！！！」

狂ったように叫びながら、剣を構えて走り出す。数歩も行かないうち敏捷値の限界がもどかしくなり、筋力値を全開にして一気に跳躍する。先程のダッシュを遥かに上回る速度での、飛ぶような大ジャンプ。そのまま空中で体を引き絞って、ソードスキルを放つ。出の速い三連撃の技、《シャープネイル》。素早く振りぬかれた剣が二本の蔦を弾き飛ばし、締め上げていたアスナがするりと落下する。空中で何とか受け止め、ポーチから回復結晶を取り出す。

「ヒール！！！」

叩き付けるようにアスナの胸に手を当て、叫ぶ。

一瞬既にHPゲージが消えて、回復することなくその体が爆散するイメージが頭によぎったが、直後に回復結晶が弾けてアスナのHPが端まで回復していく。だが、アスナの顔色は蒼白で、目は閉じたまま。

「アスナ、アスナッ！！！」

絶叫しながらの呼びかけに、アスナがかろうじて目を開ける。痛々しいほどの疲労と恐怖を称えたその瞳が、自分を見て儚く揺れる。続けざまに取りだした解毒結晶で麻痺も回復させるが、とても戦線に復帰できる状態とは思えない。

「アスナ、アス、ぐっ！！！」

アスナを抱きかかえる俺の背中が、強い衝撃で打たれた。剣戟の怯みから回復した鳶が、攻撃を再開したのだ。だめだ。ここにいるは、また攻撃を喰らってしまう。アスナの体を抱えて走ろうとするが、一瞬の判断の後、その考えを切り捨てる。

だめだ。人一人抱えた状態で走るのでは、防御も回避もままならない。倒れてしまえばまたアスナが。

逃げることは、出来ない。守ることも、俺なんかには、出来はしない。

ならば。

俺に出来ることは、一つ。

「くらえッ！！！」

アスナを背後に庇って、ボスと正対する。間を置かずに襲いかかろうとしたボスの顔面を、エフェクトフラッシュを纏った一つの影が横から飛び込んで強烈に踏み抜くように蹴りつけた。影はそのまま大きく膝を曲げ、バク宙の要領で背後へと大きく飛び退る。その攻撃でボスのHPがまた目に見えて削られる。

俺に出来ること。

攻撃特化型たる俺に出来ることは、敵を倒す、それだけだ。

「おおおおッ！！！！」

絶叫しながら剣を振りかぶる。

強烈なエエクトフラッシュが剣を包む。俺が今現在持つ最も強力な技の一つ。特に、ボスモンスターのような巨大な体を持つ敵に対して有効な、三連の重攻撃。

《サベージ・フルクラム》。

突き技と切り技を組み合わせた大技が、ボスモンスターの体を深々と穿つ。

捻じ切らんばかりで引き絞った体によって完全にフルブーストされた必殺の剣が、アスナとシドの連続技で一割を切っていたそのHPを、すれすれのところで吹き飛ばした。

後日談。

こうして俺の初めてのボス攻略は、なんとか犠牲者を出さずに済んだ。足りなかった解毒結晶は後続としてやってきたヒースクリフが配ってくれたらしい。アスナはなんか思う所あったのか、以前のような張り詰めた空気が少し、ほんの少しだけ緩んだように思う。代わりに、キリトの方が妙に思いつめた顔をするようになった。まあ、こればかりは俺がどうこうではしないだろう。仮にも俺も情報屋、数ヶ月前にキリトに、そしてキリトのギルドに起こった事件のことも、ちゃんと知っているのだ。

そして、我らのギルド。

危険を冒して突っ込んできたことを叱って（ソラには鉄拳制裁付きだ）おいたものの、三人とも笑うばかりでまともに聞いて貰えなかった。全く、困った奴らだ。使いまくった槍、矢、そして腐食酸でぼろぼろになった俺やファアの金属防具、そして各種結晶。経費と称してKOBに請求してやろうかとも思ったが、もともと「アスナのスキルスロット一つ」が報酬だった。くそ、高い買い物だったな。

結局アスナは、「料理」スキルをとったらしい。まあ、後はどうなるかなど、俺の知ったことではない。なるようになるだろう。その結果は、きっと誰か別の奴が、見届けてくれるのだから。

episode 4 とある祭りの全員集合（前書き）

今回はギャグパートで。

episode 4 とある祭りの全員集合

「ぷっはーっ！いい湯だったーっ！みんなも入るーっ？」

「わわわっ！？何やってんスカギルマスっ！？」

「てめっ、服着てこいやアホっ！！！」

出てきたソラに、ファアがあわてて目をそらして鼻を抑えた。この世界では鼻血はでないわけだが、こういった現実世界での癖は一年以上が経過した今でも抜けないらしい。かくいう俺も見えないように咄嗟に手で目を覆ってしまった。

理由は、一つ。

この世界では珍しい入浴設備を使った風呂を終えたソラが、タオルを巻いただけの格好で浴室から出てきやがったからだ。

「……ソラ、レッドカード。」

「痛ったあっ！？あたし退場！？」

「……風呂場、戻る。着替える。」

「ああっ、ごめんごめん、装備フィギュアそのままだったね、着替えてくるよっ！」

音も無くすると歩み寄ったレミがパカンと（コードの発動しない強さで）脳天空っぱ女の頭を叩くと、そのままがっちりとホルドして風呂場へと消えていく。やれやれだ。見やるとファアも同じ心境のようで、顔を真っ赤にしている。

「ギルマスも、好きっすね。二日に一度は風呂入ってるッス。オ

イラどうにもこの世界の風呂はなれないから、相当に疲れた時でもシャワーで済ませちゃうツスよ。」

「……まあ、好みつてのは人それぞれだしな。」

不意をついた言葉に、一瞬だけ反応が遅れてしまった。

俺は知っている。ソラが、現実世界では病院暮らしをしていた事を。いくら最新鋭の再現エンジンとはいえ現実世界には流石に劣るこの世界の風呂も、ソラにとっては現実ではできない贅沢なのかもしれない。まあ、詳しくは聞いていないから想像に過ぎないのだが。

「それにしても、シドさん今日は随分機嫌がいいっすね。なんかいいことあったんスカ？」

「お？顔に出てたか？」

「はいツス。シドさん、なんかこの家にいるときには外で見るより表情が分かりやすいツスよ。」

お前に言われちゃおしまいだな、とは思うものの、ファアの言うことも的を得ている。ギルドが結成されて、ホームとして購入したこの家で寝泊まりしている間は、俺の心が随分と休まっている。というか、気が緩んでいるのを感じていた。ソロプレイヤーだったころも、そこまで張り詰めていたつもりはないのだが、ここでの暮らしでの脱力具合を見ると自分の思っているより体は参っていたのかもしれない。

「まあ、それも、悪く無い、か。」

「そツスよ。多分。」

「なにになにつ！？男の子二人でなに話してるのっ？私のスリーサ」

「アホ。」

「ちがうツス！……！」

突然飛び込んできたパジャマ替わりの長袖Ｔシャツ姿のソラの問い詰めは、軽くかわしておく。この辺が俺とファアの差だろう。年の功、というやつだろう。俺ももう若くないしな。

「で、なにになにつ？結局なに話してたのさっ？」

真っ赤になって飛び退ったファアは追わずに、ソファに沈んだままの俺へと詰め寄ってくる。ちけえよ、と言いながらその顔をぐいっと押しやるが、負けずに押し返してくる。こいつは小学生か。いや、バカだったか。

「明日だよ。一緒にクエストやろうってお前から言ってきたんだろーが。前は失敗したからな、ちよっとツテでいろいろと手を打っておいた。明日はちよっとしたお祭りだぜ。」

「おおっ！！お祭りっ！！それは楽しみだっ！！！」

「まじツスカ！？オイラ達も参加できるっすか！！！」

「んー、ちよっとやってもらいたいことがあるけど、参加には変わらん。楽しいと思うぜ。」

「……楽しみ。」

「おお。やることは説明する。なんとか主役は来てくれることになったんでな。」

今日一日走り回った甲斐あって、必要面々は揃った。

さあ、お祭りだ。明日は、ずっと気になっていたことの確認をさせてもらおう。

あの男の、実力を。

episode 4 とある祭りの全員集合2

「と、いうわけだあ痛つてえ!!!」

「なにが「というわけだ」だこの野郎!!!俺はエギルに、いいクエストの情報が入ったから四十三層に夕方四時半に来いつて言われてきたんだぞ!なんだこの有様は!!!」

「いや、俺は嘘は言っていないぞ?いいクエストの情報があるのは本当だ。」

「言つてない情報があんだろ!!!?」

「まあ、「キリトと勝負がしたいから」とシドが言っていたとか、折角だから賭け札を配ったとか、かな。大した問題じゃないだろ?」

「大問題だコラ!!!」

「まあまあもうやつちまったことだし、痛っ!叩くな、叩くなつて!」

「うるせえ元凶!!!」

第四十三層の、転移門。暴れるキリトを、俺とエギルが抑えている。そしてその周囲には、何重にもなった人垣が出来ており、笑ったりはしゃいだり、中には映像結晶を向けてくる奴までいる。昨日、雑貨屋のエギルに頼んでおいたキリトの呼び出しは、上手くいったようだ。

エギルは俺の行きつけの雑貨屋の店主であり強面の斧使いだが、それとは裏腹に中身はいい奴だ。もっともいい年こいてるだけあってそれも上手く隠しており、店での売り上げが中層フロアの剣士クラスをサポートに使われていることを知る者は少ない。俺はそれを知って以来、使わないドロップやクエストでの報酬アイテムはエギルの店に下ろすことにしている。まあ平たく言えばお得意様ってわ

けだ。そんな俺の頼みとあって、エギルもノリノリでキリトを捕まえてくれた。まあ、本人の悪戯心もあるだろうが。

そんなこんなで、呼び出されたキリト。最初にして最大の関門だった、「目立つのが嫌いなキリトを大人数の前に連れ出す」ことは成功した。ここまでくれば後は何とかなる。エギルと『クエスト・シンフォニア冒険合奏団』の面々に抑え込まれたキリトがとうとう屈したところで、俺はクエストの説明に入った。

キリトの恨めしげな目が痛い。いやまあ悪乗りしたのは認めるが、これは決して悪くない話だ。そのはずだ。そして、これをこなすことは、きっとキリトのその力を、もっと上まで引き上げてくれる。この男の力は、きっとこの先どこかで必要になるに違いないのだから。

そんなことを考えていたら、キリトの目が一瞬、ふっ、と怯えたように曇った。

「おい、シド。ここまでされてなんだが、俺、パーティー組むのは……」

「ああ、それなら心配すんな。今回のクエは一人用。パーティーは組まなくていい。」

「……そうか。」

やっぱり。予想はしていたが、流石にまだパーティー組むのは怖い。

クリスマスの前の鬼気迫るレベル上げの話、そしてたった一人での年イチの大物フラグMob攻略。誰にも言わなかったが、俺はそのままキリトが早まったことをしないとひそかに心配していた。

だが、そのあと何があったのかは知らないが、キリトの顔に若干の光が戻ったのだ。

少なくとも、今までのように振舞おうと、必死に努力するような

「今日は、お祭りだ。五十層のボスといい、最近は暗いことばっかだったからな。」

「……そうだな。」

「だから、今日はお前も楽しめ！なんてったって、今日の主役は、俺とお前だ。」

まだまだ、初めてあった頃とは程遠い、影のあるキリトの顔。

（今日のこのバカ騒ぎが、ちつとはあいつの気分を晴らしてやれればいいがな。）

がらにもなくそんなことを考えながら、俺はにやりと笑った。

episode 4 とある祭りの全員集合3

「んじゃあ、森の方の準備は整ったな？」

「ああ。ちゃんと知り合いの『攻略組』の奴らが張り込んでMobを排除してくれてる。駆け抜けて大丈夫だ。」

「シド、おまえのギルドの方は？」

「こつちも大丈夫だ。『黒き果実の森』までの道は、あいつらがMobも人も、どかしてくれてる。」

「じゃ、俺は外で待つてる野次馬の交通整理をしってくるぜ。」

エギルがそう言つて立ち上がり、俺とキリトが座るテーブルを後にする。

俺達二人が座っているのは、極々普通のNPCショップの、喫茶店だ。ここでしか飲めない特製ブレンドのコーヒーはなかなか美味で、持ち帰り不可のために常連が何人かいるのだが、その内の人によつてとあるクエストが発見されたのだ。

その名称は、『秘伝のコーヒー豆』。

もう最前線から十層近く下の層のクエストであるにも関わらずに、未だ（俺の知る限りでは）達成者の居ない難関クエストだ。そして俺にはこのクエストの報酬となるだろうアイテムも見当がついていない。

「確かに、あれだろうな。」

「そっか、キリトも『索敵^{サーチング}』上げてたな。だったら見たろ？あのカウンターの後ろ。」

『索敵』によって見える、NPCマスターの後ろの棚に並んだ大きな酒瓶の内の一本が、カーソルによって示される。そこに浮かぶ文字は。

「『ルビー・イコール』。しかもあの大きさ、十四、五杯分はあるんじゃないか？」

「おうよ。今まで出てきた中でも最大級。アイテムの効果から考えて、多分初回攻略プレイヤーだけしか貰えないだろうし、勝利の景品にはもってこいだろ？」

「……勝負、だな。」

「もともとそう言っただろ？」

ステータス上昇アイテム、『ルビー・イコール』。カップ一杯で敏捷値を1上げるこのアイテムは、レベル、ひいては数値的ステータスの存在するこのSAOでは最も重宝されるアイテムの一つといっても過言ではないだろう。そして、この手のアイテムは無数に取れてはゲームバランスが壊れかねないため、基本的に一度しか手に入らない。つまり、先に攻略したもん勝ち、ってことだ。

そして、そのクエストの開始は。

「あああつ！？しまったつ！秘伝のコーヒー豆を切らしてしまった！……どうしよう、このままでは常連客に出すコーヒーが作れないっ！」

時計が五時を指した瞬間に、カウンターでカップを磨いていたNPCが悲鳴を上げた。その頭には、クエスト回始点であることを示す「！」が表示されている。

「あああつ！あと三十分で常連さんが来る時間だあつ！それに、一時間もすれば夕食を食べにくるお客さんたちも来てしまうつ！どうすれば、どうすればっ！」

ゲーム的に意識すれば、このクエストは二段階の報酬があるタイプで、クリアの制限時間は一時間、そして三十分を切った場合はさらに豪華なアイテム……今回なら恐らく『ルビー・イコール』……がある、ということだ。

「も、もし、その旅のお方！お時間がありましたら、街をでて真っ直ぐ南に行った先にある、『黒き果実の森』で、『ダークライトビーン』というこのくらいの果実をとってきてくださいませんか？お礼は致します！一時間に間に合わないと、店が、店がっ！」

「任せろ！」

「りょーかい！」

言うのが早いか、俺達は店の外へと全力で走り出す。その視界の端にあるのは、クエスト受注が完了したことを示すシステムメッセージ。前回『冒険合奏団』で挑戦した際は、五十分近くかかって報酬はコーヒーマグ一杯だったが、今回はそれで終わる気はない。

「負けねえぜ、キリト！」

「こつちこそ、シド！」

一瞬だけ視線を交わしてお互いにやりと笑い、そのままドアを吹き飛ばさんばかりの勢いでキリトが蹴り空ける。破壊可能オブジェクトだったなら蝶番が吹っ飛んでいただろう勢いだが、俺もそれには突っ込まずにキリトに続く。

俺の一極化で鍛えた敏捷補正の走りと、キリトの筋力と敏捷を組

み合わせた驚異的速度。

スピード自慢対決の幕は、こうして切って落とされた。

PDF小説ネット発足にあたって

PDF小説ネット（現、タテ書き小説ネット）は2007年、ルビ対応の縦書き小説をインターネット上で配布するという目的の基、小説家になろうの子サイトとして誕生しました。ケータイ小説が流行し、最近では横書きの書籍も誕生しており、既存書籍の電子出版など一部を除きインターネット関連に横書きという考えが定着しようとしています。そんな中、誰もが簡単にPDF形式の小説を作成、公開できるようにしたのがこのPDF小説ネットです。インターネット発の縦書き小説を思う存分、堪能^{たんのう}してください。

この小説の詳細については以下のURLをご覧ください。
<http://ncode.syosetu.com/n0265x/>

ソードアート・オンライン ～無刀の冒険者～

2011年10月10日14時34分発行