
ソードアート・オンライン ～断頭の剣鬼～

てんぞー

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 ～断頭の剣鬼～

【Nコード】

N7021X

【作者名】

てんぞー

【あらすじ】

——2012年5月、世界初のVRMMORPGゲーム《ソードアート・オンライン》が公開され、そのβテストが募集される。この世界での歴史に流れは違い、進んだ科学技術がある悲劇を生む。デスゲーム、この物語はそれに巻き込まれてしまった本来はいない存在、輪廻転生を受けた青年の、平凡を望んだ故に抗いきれぬ欲望を持った青年の、その行方とは。

プロローグ ――ハロー・ワールド(前書き)

そんなわけで、チト転から読んでもらっている人たちには若干懐かしいのではないかなあ、と

今更ながらSAOの二次創作に1回1回が短い短編程度の長さで投稿開始。と、まあ、しゃほじを書いている間の息抜き程度なので、更新頻度は多くても話自体は短く進行は鈍足なのであまり気にせず気長に待ってくれるといいかなあ、と思ったり。

と、今回はチト転のSAO部分を抜き出して、それをリメイクというよりは完全なリビルドに近いものです。

主人公の名前も境遇も考え方も違う。無双なチートはなし。ドラマCDっぽい黒田卓の方々が出てきたり、

ハイドリツヒ卿がエプロンつけて「ハッピーバースデー☆」な状況があったりもしますが、

そんなネタなDies勢や神咒神威をぶっこもうかと考えてできたりしたのがこれです。

最近8巻購入したので、とりあえず”始まりの日”だけはやっておこうかと。

あとネタバレ…ヒロインは金髪巨乳。

プロローグ ――ハロー・ワールド

――君は、来世があったとしたら一体どうする？

君は自分の前世の知識を総動員して周りの改革に励む？もしくは新たな知識を求めて更に貪欲に勉強するか？

はたまた体を鍛え過去には出来なかったことを成そうとするか？幻想でも妄想でも夢想だとしても、

一度は誰だって”もし”と願ったことがあるはずである。だが、それは完全に想像の産物であることを忘れてはいけない。

幻想も妄想も夢想も、それは全て”想” うことから来る事象だということをして絶対に忘れてはならない。

だから、それは想いであって絶対的な現実でありえることではないのだ。

故に、事実とは小説より奇であることが起きる。

さて、ここで再び先ほど考えた事に関して、もう一度よく考え直してみよう。

改革に励む？それは本当に可能か？そんな知識を”都合よく”保持している人間なのか？そんな記憶を役立てられる段階まで覚えていられるか？

新たな知識を求めて勉学に励むか？なるほど、それは確かに一番現実的だろうが、人間の脳は無限に知識をつめ込められるように見えて、

実際はそこまで万能ではなく、個人の資質に左右される。故に、一部の”マゾ”と言ってもいい人間でなければ決して天才といえる境地にまではたどり着けない。

ならば体を鍛えるか？これも現実的な線だろうが、やはりこれも個

人の資質に左右される。人間は基本的に全力を出せないように出来ている。

それはリミッターであり自身の体を保護するためでもあり、滅多に外れるものでもない。

突き詰めて言えば、現実とは現実であり幻想は幻想である。妙な考えを持つことを人間は諦める。

結局のところ今まで運動が好きじゃなかった人間が、運動に適した環境、才能を得たとしても、

すぐに体を鍛えて育て上げることなんて可能性はほぼ皆無に近い。

そこには体を動かすための重要なファクター、

”モチベーション”と言うモノが大いに欠けている。人それぞれによつてそのモチベーションは大いに変わるだろう。

なら、ここで言える”逸脱者”達のモチベーションとは一体なんなのだろう。次の死への恐怖？退屈しのぎ？もしくは何らかの使命感？

その全てが、どこか虚ろに見えるのは何故だろう。

こういう考えは何度も何度も繰り返してきた。前読んだことのある小説では主人公が困難を乗り越え、

大魔王を倒してお姫様を救い出し、そして最後は結婚する。それはとても陳腐でよく語り継がれる話ではあるが、

それだけにその物語の主人公には恐れ入る。それは何もわからない状況を自らの力で進み、切り開き、そして明日を望む渴望のようだが、生憎と自分は違った。そう、自分はそういうのとは違ったのだろう、と判断する。

何せ、自分が真っ先に演じたのは”凡才”だったのだから。

自分には必要以上に知識を集めることに対する必要性を感じなかった。

自分には平均以上に体を鍛える趣味も無かった。

自分の知識や知恵では世界へと干渉するだけの力はなかった。

すこしだけ裕福な中流階層に生まれ、前世の記憶がある。自分と言う存在はただそれだけであつた。

確かに二流大学に入学、2年間通い、そこそ他人と交流してた”自分”と言う存在はいもしたが、それでもそれだけの短い生で得られるものは本当に少ない。

つまり、非常に認めたくない事実ではあるが、”自分”は一度死んで、”俺”と言う来世へと移つたのだ。

今なら仏教も信じれるし、輪廻転生の黄昏の女神も信じられそうな気がする。

ちなみにその際に一番最初に思ったのは実は自分は救世主だったとかの厨二的思いではなく、大学の寮でルームシェアをしていたイギリス人の友人に1万ほど金を貸していたがまだ返してもらって無かつたとか、この輪廻転生の際の記憶があれば本にするかレポートにするかで金になったのではないかと意外と自分でも冷静だった。

結局のところ、前世でも来世でも人は劇薬でもなければ中々変わる事は出来ない、ということは理解できた。

幼児の時の記憶はまるで早送りのように進み、考えていること

とは違い体が勝手に動いたために、

そこまで羞恥や苦労はなかった。本当に大変だったのが幼稚園デビューをしてからだった。この時の自分は何を言おう若干戸惑っており、

この異常事態に関して非常に思うところが色々あった。未来への色々とプランが色々と浮かび上がりしては消えていった。

だが結局のところ、自分は幼稚園へと最初の一步を踏み入れた時からなんとなくその道を選んでしまった。

それとは即ち、地味に生きることであった。

よくよく考えてみれば社会とは異物を排除したがり、出る杭は打たれると言う言葉さえ存在する。

ここで無駄に知識を回したりして暴れまわれれば被害は確実に自分と、そして親へと回ってくる。

そういう考えもあったが、やはり自分は結局のところ、”静かに暮らしたい”と言う願いがあることになった。

そう、一度目の人生が途中で終わってしまったので。予期せぬところで強くてコンティニューな権利を貰ったのであれば、

今度こそ出来なかったことを完遂して見せようと、目標を持ってからの自分の行動は驚くほどスマートだったと自画自賛してみる。

まず最初に必要以上に喋る事をやめた。これは会話から自分の知性をそのレベルを回りと比例されないためだ。

私は貝になるとかなどと偶に馬鹿なことを考えつつ適度に口数を減らして、周りに合わせたりした結果、

色々大変だと思われた幼稚園児としてのデビューはそれなりに上手く行った。回りの評価からすれば”口数の少ない頭のいい子”と、概ね好感触な様子であった。ただ頭がいいという評価は平凡に生きたい自分としてはちょっとアウトコースな評価なため、小学校はも

う少し自重しようと思った。

小学校も幼稚園の時と変わらず、口数を減らして偶にわざとらしく間違えたりすることでなんとか狙ったとおりになってきた。

一時は最近の小学生は進んでるな、と、感心している場合もあったが、話は小学校6年を卒業し、中学校へと入った、そのときから変わってくる。

小学校や幼稚園ではかなりの恥ずかしさがあったが、それでも小さい頃の記憶と言うものは本当に曖昧であり、それを全て覚えていることは珍しい。

だからこそ中学へ入学を果たしてから、

やることすべてが”既にやった”こととしか感じられず、激しくイラだった。

既知感、デジャヴともいえるその感覚は消して間違っていないと、冷静に感じていた。なぜなら中学からは自立的な考えが生まれ、

記憶なども働き始めてくれるために、昔やっていた行動をなぞる様でひどく退屈に思えてきたのだ。

入学式も、クラス分けも、授業も、テストも、友人との語り合いも、それがひどくどこか色褪せたように感じられ始めた。

授業についてゆくのもほどほど手を抜くのものにもなった。スポーツや部活にも手を出してみるが、やはり退屈に感じられる。

既知感が、前世でやったことのあることが、現世に少なからず影響を与えているのだ。

ここで、前世の自分がどんな人間であったかを軽く説明しよう。生まれも育ちも中流階層、純粋な日本人で、生まれた年は一九九〇年。

そのまま裕福とも貧乏とも言えない家庭に育ち、一般人並には勉強し、スポーツは水泳をやっていた。

親が国際化する社会に先んじてインターナショナルスクールに通わせてくれたおかげで英語はペラペラといえる程度には自信があり、実際英語の成績は悪くないものだったと記憶している。そんなわけで小中高と、それなりのにインターナショナルな感じで過ごし、高校卒業後はすぐに大学へと進学。

点数は悪くなかったため、二流の大学にはある程度の奨学金とともに入学できたために親にかける迷惑は最小限で済ませたと思っている。

入学した大学は海外にもキャンパスを持つ大学で、成績さえよければ海外のキャンパスにも移れる、そんな大学だった。

特に目指すべき夢もなく、大学で出来た友人たちと酒を飲んだりタバコを吸ったりとそこそこワルだった記憶もあるが、そこまで荒れていたわけでもなく、やはり平和にすごしていた。

本当に平和な生活だった。ある程度エロゲやライトノベルと言ったサブカルチャーには手を出していたものの、基本的にそこまで貪欲ではなく、

気づけば今の生活と殆ど変わらない。

焦った。酷く焦った。自分の静かに、そして楽しく暮らしたいという願いは変わらない。だが、その中にもう一つ願いが増える。

それは即ち今の現状には満足してても、満足し切れてない自分がいるということだ。そしてその願いは簡単、

もっと刺激が欲しい。前世より楽しく、まだ感じたことのない楽しみを味わいたい。そう思ってしまった。

だから探した。やってないことは何かと、再び前世と今世でやっ

てきたことを考え、そして検討した。

何をしてきたか、何をしなかったか、何をやりたかったか。

その結果、いつの間にかネットゲームにドップリハマっていた。

前世ではルームシェアをしていた友人が、

「ああ！？壁もBISもいねえパーティーなんぞ終わってるだろうが！テメエ壁を呼べよ！！」（ルームメイトのアイザックさん二一歳イギリス人）

等、

「ヒヤッホー！レアドロップゲットだぜ！！……ああ！？分配！？知るか！俺のが倒したから俺のだ！殺してでも奪い取るとかふざけるなあ！」

さらには、

「戦争じゃあ！攻城戦で一番点数の低かったやつはリアル全裸DO☆GE☆ZAでネットに配信だー！」

等と、マイク越しにそう叫んでいる姿を見かけるとどうしても手を出す気になれなかったネットゲームではあったが、
今生の科学力に少し驚かされつつ手を出してみると、少し言うより結構な驚きがあった。

ちなみにだが、自分の生まれた年は二〇〇二年、前世より十二年も遅く生まれたが、この時点で自分の知っている前世とはわずかばかり差異があった。

小学校に入学してまず気にしたのは世界の歴史。それは自分の知っている事と概ねあった、いくつかの差異を除けば。

だが、一番の違いは科学力だった。特に脳や神経に関する技術は優れており、その影響が身近なところにも現れていた。

たとえば自分の前世、2010年ではまだまだ見ることのなかったホログラム、商業用にショウウィンドウでは既に使用されてたりと、”少し”だけ進んだ科学技術の結果が目に見えていた。

もちろん、それはネットゲームにも現れていた。

初めはあまり興味のなかったネットゲームではあるが、その時主流であったVRゲームヴァーチャルリアリティをプレイしたときは純粹に驚いた。

PCのスクリーンの中で見ている光景がバイザーを通して物凄くリアルに感じられた。なるほど、これはハマるのも仕方がないと、そう自分に納得させながらハマった。ハマりにハマった。成績を落とさないように気をつけながら遊んだ。それはまじめに生きてきた自分にとっては、

まさに未知の刺激だった。新しい世界のようにだった。インターネットで新しいVRゲームを見つけては、それを試しに遊んでみたり、多くのβテストに参加したりと、完全にネットゲームのオタクと化していた。

今では気に入ったネットゲームではそれなりに有名だったりする。

表では平凡を装い、ゲームの中では思いっきりはじけ、違う世界を楽しむ。

そんな裏表の激しい生活を続けて数年、親元を離れいわゆる廃スベックPCなどをそろえて学生寮で好きに暮らしている時に、世界に激震が走る。それは新たなゲームの革命、

——2009年、NERDLESで動く初のゲームが登場した。

NERDLES。直接神経結合環境システム(Nerv Direct Linkage Environment System)を略しNERDLES。

それはつまり神経を直接システムへと繋げ、神経の動きを察知したシステムが、仮想現実の中で”現実と同じ動き”を再現する、つまり、ヴァーチャルリアリティにおける自分自身を大分できるようになったのだ。

それはゲーマー全員の夢の完成形であった。

当初でたNERDLESは業務用、冷蔵庫サイズのもので、全国5箇所のアミューズメントやリラクゼーション施設、

そういった場所にしか存在せず、それでいて1プレイ3000円と凄まじい金額が必要であったが、

それでも遊ぼうとする長蛇の列は途切れる事無く続いた。自分が始めてNERDLESを使ったときの感動は、初めてVRゲームを遊んだ時を思い出させた。

いや、それすら超えていたと言ってもいい。魂が震えたと言えも言っていない。まさに新時代の幕開けだと、胸を張って言える。

今この瞬間、この時間が止まって、永遠に遊び続けたいと感じられた。

そこからNERDLESが更に小型化し、民生用になるまでには更に2年、2011年に叶った。

思えば既にその時は自分が死んでしまった年と同じだが、世界はまったく違うのだな、と思う。

だがそう思いつつも、今の自分は高校に入ってから隠さずとも学力が大体同じレベルまで落ちてきて（ゲームに集中した弊害ともいえる）、大学の受験勉強を片手間に、アルバイトをしながらゲームをすることが長くなってきた。

そんな生活が続き、二〇二二年五月

・ ・ ・ ・ ・

To: syas|2nd@xxxxxxxxx.co.jp
From: Argus|Mail|Service@xxxxxxxxx.co.jp

Title: おめでとうございます！クローズドβテスト当選のお知らせです！

最上明広様へ、

おめでとうございます。此度当社アークガスの送る最新のMMORPG、ソードアート・オンラインのクローズドβテストの合格をお知らせいたします。

当社のソードアート・オンラインは民生化された小型NERDLES、

ナーヴギアを使用した初のMMORPGでございます。当方は――

それは、新しい世界へのチケットであった。

プロローグ ――ハロー・ワールド（後書き）

犬臭いパシリ忍者のわかりやすい説明。

大学2年生↓気がついたら死ぬ↓輪廻転生↓転生？チート？ばっかじゃねえの？ムリだろ

↓俺は静かに暮らすぞジョジョオオオオ！！↓でも既知感ばかりで人生つまらない

↓よろしい、ならばネトゲだ↓そんな僕は今では立派なネトゲ廃人です

大体こんな感じ。言ってることは難しそうで、平和に暮らしたかったけど飽きて、

リアルがつまらない分はネトゲ廃人でヒッハーするからいいよ、的な感じ。

さてさて、それでは皆さん超お久しぶりですかね。SAOを書くのは。

まあ、もう二度とあの二つを復活させる気はありませんよ？勝手に引っ張り出して遊びまわる人たちがいますし。

だからまあ、自分が楽しく思えるうちに書こうかなあ、と溜めていたネタを放出。

そんなわけで完全に新しい感じの主人公です。

あらかじめ言っておくと主人公は蓮タン十宗次朗な感じの戦闘スタイルかなあ、と。

と、ここでもいっても仕方がないか。つかタイトルでバレバレな。

それではしゃほじの執筆に戻るから今日はこの辺で。

プロローグ ――スターティング・デザイナー（前書き）

そんなわけでやっぱ1万ないと満足でないな！って自己完結してしまい、

プロローグは合計で1万文字超える結果となりました

／ドンドンパフパフ／

そんなわけでプロローグは今回で終わりです。

ネットゲでレベル上げつつたらやっぱりレベル上げの効率化ですよね。

プロローグ ――スターティング・ディザスター―

海賊刀を片手に握り、一面広がる草原を駆け抜ける。

本来なら十数秒で疲れ、荒い息を漏らすであろう速度で走ろうとも決して疲れを見せる事無く走り、

あまつさえ”海賊刀”などという金属の塊を持って走れる状態はまさに異常としか表現できないだろう。

それが、通常であれば。

簡素なチュニツクにズボンの、安っぽい服装の割りに手に握っている得物は本格的で、

それが一際姿のアンバランスさを強調するがそれを青年は気にする事無く草原を走り続ける。

その顔にはなにが楽しいのか、笑顔が浮かんでいる。本当に楽しそうに武器を握り、草原を走る。

「みつ、けた……！」

走っているうちに青年の前に青色の猪が現れる。自然の産物としては決してありえないその生物は、

頭の上に《F r e n n z y B o a r》と、やはり通常ではありえない表記を見せている。現実ではありえない現象に対して笑みを濃くすると、

走る速度を少しだけ緩めつつ剣を握っていない左手に薄い、銅の色をしたナイフを取り出す。一般的に言うスロージングナイフ、

それを構えた瞬間青年の体が何かに導かれるように自然な動きを持って投擲される。初心者には到底無理な、ダーツの様な投擲を持って放たれたナイフは青いエフェクトを発しながら真っ直ぐ進むと猪、

《フレンジーボア》へと突き刺さる。

その一撃を受けてこちらへと向いていなかった猪がこちらへと向く。同時に、名前の下に表示されていたゲージのようなバーが減る。どれをとってもまったくといって良いほど現実的ではない減少。だがそれでも青年は笑みを浮かべたまま呟く。

「遅え」

猪が青年へと完全に向く頃には青年の体は既に自分のキルゾーン、つまり右手に握っている海賊刀の間合いへと入っていた。

自然な動作で構えている海賊刀を動かすとその動きにエフェクトがついてくる。体は前へと進みながら、素早く振るわれる海賊刀が猪のたてがみ部分へと深く沈み込む。

体を振りぬきながら放たれた海賊刀の一撃を喰らい猪の体が大きく吹き飛ばされると同時に頭上のバーが、生物の命を示すHPバーがごっそりと削れ0へと減る。

中空に不自然に浮かんだ状態で固まり、大きく泣き声を漏らしたところで爆発し——ポリゴンを散らす。

「ま、フレンジーボアならこんなもんだらうよ」

拡散する猪のポリゴンを背後に、そこで立ち止まり海賊刀を腰の鞘へと刺しつつ振り返り、

フレンジーボアのドロップアイテムを調べだす。フレンジーボアの毛皮と数コル。初期では簡単に手に入る金額とアイテムだ。

ここにはもう用はないとばかりに青年は再び進行方向のほうへと視線を向ける。

「やっぱり最高だなこの世界は——《ソードアート・オンライン》は」

青年……サイアスと言う名のプレイヤーはそう呟くと、再び全速力で草原を、前方に見えてきた森へと向かって走って行った。



《ソードアート・オンライン》……省略してSAO、そのβテスト権が来た時俺、最上明広は狂喜乱舞した。

学生寮の自分の部屋に廃スペックPCを自作で持ち込んでいることからルームメイトは自分がネットゲ廃人だということは知っていたし、そして偶に一緒に遊ぶ理解ある仲間だったが、今回ばかりは嫉妬で殺されかけた。やはりβテスト権はNERDLESでのVRゲームを経験したことのある人間であれば、死ぬほど欲しいものだっただろう。

βテストが始まってから、自分の生活は更に変わったと自負している。

まず最初に、他のネットゲームは所属しているギルドメンバーなどにしばらく休むと通達して、

完全にSAO一本に集中できるようにした。バイトも有給などを取れるようにしてまとまった時間を確保し、

ログイン前にはメモや食べ物を用意して、完全に準備完了と言うところまで毎日何時間も続けて遊び続けた。

草原を走りぬき、巨大な町の路地裏を迷ったり、モンスターと戦いながら動き方や弱点を探ったりと実に約半年だけの期間だったが、本当に楽しかった。

特に悔しそうにログインの様子を見る友人の顔は見てて激しく気持

ちがよかった。

たった一ヶ月ながらも、それは非常に楽しい時間だった。

正式稼動すれば、テストで見つけたバグが修正され、更に課金システムの導入や多くのプレイヤーが参加し、

歴史史上最大規模のMMORPGになることはβテストの時点で約束されていた。だから遊んだ。

正式サービスが開始されたさいに、他にβテスターにも負けないようにデータを集めて、

リアルに戻った時はルームメイトと一緒に帰ってきたデータを見ながらどう進めるのが一番効率的のかなど、どんなキャラクターをビルドするかなど、

様々な事を進めてきた。半年間のβテスト期間が終わると正式サービス開始のためにβテストで使用したキャラクターは削除せぬばならなくて、

まるで自分の身を削るかのような思いだったことを覚えている。

そして正式サービスは開始した。

開始と同時に今日という日のために取っておいた10万円を全てWEBマネーへと変換し振り込み、

それをSAOで使えるゲーム内マネーへと変える。椅子も最高のコンディションに整えて体が痛くならないようにし、ログイン。

前々から決めていた店へとダッシュして到着すると、少し胡散臭いアラブ系の姿をしたNPCから初期金額でブロンズカトラスを購入し、

裏通りの小汚い怪しい雰囲気のお店でスローイングナイフを購入、それらを装備し町から飛び出す。

そうやって、自分のSAOでの冒険は始まった。

MORPGというのはリソースの奪い合いだということを知っている。そしてそのリソースには狩場、

つまりモンスターと戦って得られる経験値の場も含まれているのである。だからゲーム開始直後、

スタート直後の初心者には難しいが、βテスト経験者になら稼げる場所……ちよっとした狩りの穴場へと全速力で向かっていた。

他に、プレイヤーが来る前に。



βテストとしての経験を生かしスタートダッシュを決め、草原を駆け抜け到達したのは森だった。

森の中の小道を抜けきるとそこには《ホルンカ》と言う一通り設備の整った小さな村が存在する。

そこではクエストも用意されており序盤では大変お世話になる片手剣、《アニールブレード》を入手する機会がある。

その性能はアインクラッドの第一層に存在する大都市《はじまりの町》で売っているどの剣よりも強力な性能をほこっている。

が、最上明広……《Syas》（サイアス）は別にアニールブレードを手に入れるつもりは毛頭ない。手に入れるつもりなら《ブロンズカトラス》を買わなかった。

《ホルンカ》近くの森には《リトルネペント》と言うやや強めのモンスターが出現する。第1層のモンスターとしては強めの設定で経験値も多い。

今日一日死なないように気をつけて籠れば、終わる頃にはレベル6か7は目指せるはずだと思う。

そのためにも、と森の中へと進入する。まだ日は高く昇っている状態ではあるが、ここに到達するまでに猪を倒しながら進んで来たためにそれなりに時間が経っている。

だが一直線にここまで来たからまだ狩場には誰もいないはずだと、そう思いながら鞘に刺していた海賊刀を取り出し、左手にスローイングナイフを取る。

本レベル1のキャラクターに許されたスキルスロットは二つだけで、レベルが一定上昇するたびにスロットは増える。

だが最初は二つしか空きがないために本来なら《索敵》か《隠蔽》とすべきなのだろうが、

《投擲》をとったのは狩りの効率を上昇するためだ。それに、片手で使える遠距離からの攻撃手段を持っていることはそれなりに役に立つ。

ちなみにソロの方が旨味が多いの知っているため、ソロ一直線目指すつもりで次は索敵と隠蔽を順次取得していくつもりだ。

そんな事を考えながら森の中、モンスターの姿を探すとすぐに探していた存在を見つける。

巨大なウツボカズラの様な姿に、下部は蠢く根が足の代わりを果たすグロテスクな姿をした植物系のモンスター。

《索敵》スキルを取得してないために探すのに若干苦勞するが、目視できる範囲に入ると頭の上に紫色のカーソル、

つまり相手が自分よりも格上だと証明する色のカーソルが現れる。

向こうはまだこちらに気がついていないために、先制攻撃のチャンスがある。

《リトルネメント》はたしかレベル3のモンスターで、6……粘って7レベルまでは十分旨味のあるモンスターだってことを思い出しつつ、

左手に握ったスローイングナイフを構える。

頭の中で投擲スキルの初級スキル、《シングルシュート》を起動させる。

脳から発せられる信号をナーヴギアが読み込み、脳の指令に従って体がプログラムどおりの動きを、

つまり構えたナイフを腕の動きを持って真っ直ぐ、リトルネペントへと向けて放つ。

薄い水色のエフェクトを纏ったナイフがウツボカズラ状のモンスターの茎、つまりは弱点へと突き刺さる。

β時代に既に攻略部分までのモンスターの弱点データは作成し、可能な限り覚えてある。故にその弱点への衝撃は期待通りモンスターの悲鳴と怒りを呼ぶ。

そして、二撃目の《シングルシュート》が放たれる。

《リトルネペント》と自分の間の距離は大体8メートルだと認識する。リトルネペント持つ攻撃は全部で二つ。

一つは足の役割を果たすツルの様な根、それによる刺突と打撃。そしてもうひとつが腐食液による射撃に分類できる攻撃だ。

前者の射程が近距離……つまりは1メートルから2メートルが限界で、腐食液は5メートルと中々の射程をほこっていたはずだ。

それに加え腐食液は装備の耐久値を減らすいやらしい効果もついていた。

だから、シングルシュートによる範囲外からの攻撃は有効な手段だということとは明らかである。

ナイフを再び弱点に当てられたリトルネペントは悲鳴を上げなが

らよめき、その前進が停止する。

頭上に浮かぶHPバーも弱点への二連撃をくらって大きく減らしており、体力は5割にまで減っている。

投擲によるダメージはさほど高くなく、牽制や釣り用の武器だとは思っていたが、思いのほか弱点へとなら効果が高いと嬉しい誤算を受けながら、前へと進みこむ。

リトルネペントと自分の間の距離は約5メートル。それは腐食液の射程範囲内だ。カトラスをいつでも攻撃に使えるように構えながら走ると、

眼前の敵の体が膨張する。リトルネペントのAIアルゴリズムは、プレイヤーが4〜5メートルの距離にいる場合、

積極的に腐食液を使用するように設定されている。だが、腐食液の射程は長くやっかいでも、その範囲は正面三十度と、体を僅かにずらせば避けられると言う弱点がある。

そのため、前進しながら膨張するリトルネペントの体を見る。1メートルの範囲にまで入ったところで《リトルネペント》、そのグロテスクとも言えるクチビルから腐食液が放たれる。

「そこっ！」

体を敏捷のパラメーターに任せて横へと動かすと体のあった場所を腐食液が通り過ぎる。

それを横目で確認しつつカトラスを軽く振り上げ、片手用曲刀基本ソードスキル《リーバー》を発動させる。

一撃の斬撃、斜めの切りおろしと言う簡単なソードスキルで、人力でも再現可能なその動きは《ソードスキル》として発動することで、普段の斬撃以上の威力を発揮する。カトラスの耐久値が僅かに減りながらもソードスキルによる斬撃は《リトルネペント》の弱点へと食い込み、

その体力を大いに減らす。ツルが攻撃のために襲ってくる前に、《

リーバー》によって振り抜かれたカトラスを再び上へともって行くために反った刃を上へとすかさず向かせ、下から弱点を切り上げる。硬い茎にカトラスが食い込み、ウツボの部分が切断されHPバーが完全に真っ赤へと周り0へとなる。その動きを完全に凍らせた《リトルネペント》が草原で倒した猪のように空中で凍てつき、そして空中でポリゴンへと爆散する。

「ふう、ナイフ入れて四発、カトラスだけなら三発で行けそうだな」

安全性を考えるのなら距離を空けながらナイフでひたすらチキンプレイが一番だろうが、

そんな事をしてればサイフに優しくない上に狩り効率も悪い。今の戦闘は時間で言えば接近してから10秒、釣ってから30秒で終わった。

倒した敵に出てきたドロップとコルを確認しつつ経験値量を比べてみれば、その量は先ほど倒した猪の2倍はあった。

再び今日一日でどれだけ倒せるか頭の中で計算すると、結構イケルな、と確信し、

次のモンスターを求めて森の中の徘徊しはじめる。



索敵スキルを所持しないために若干の不便さを感じつつも、そのあと数時間のリトルネペント狩りで、

1だったレベルは数百匹の犠牲を持ってレベル4にまで上昇し、一日目としては幸先のいいスタートとなっていた。

だがその狩りのおかげで使っていたカトラスは消耗され、スロウイングナイフも完全に使い切ってしまった。

リトルネペントのドロップをあわせて売却し、ブロンズカトラスの修理とスローイングナイフの補給、そしてホルンカで販売している茶革ハーフジャケットを購入し装備する。

「まあ、ここまではテンプレだよなあ」

小さく自分にだけ呟く。やはり一番乗りは自分だったが、1時間ほど経過してから同じくβテストに参加したらしきプレイヤーを一人、二人ほど見かけた。

彼らもきつと自分みたいなMMO中毒、廃人に属する人間だなんだと、そう納得する。

自分が狩場を一箇所使ってるのを見て、他の狩場へと移るのを見る辺り紳士っぷりが伺える。

今戻れば既に使用中かもしれないがその場合はパーティーが組めるかも、

などと思っているときにそれは始まった。

リンゴーン、リンゴーン、リンゴーン。

それは鐘の音だった。ホルンカには鐘なんてものは存在しないために、場違いすぎるそのサウンドに戸惑っていると、

自分の体の回りを青い光のエフェクトが現れ体を包みだす。このエフェクトは今日始めて見るものではない。

これはβテスト時代、ワープや転移といった現象で見ることのできるエフェクトだ。自分は《転移結晶》を所持も使用もしてないのに、
どうということだと、

そう思った瞬間には光の柱に飲まれて視界が切り替わる。

瀟洒な中世風の町並みに石造りの床、置くには宮殿が見えるその光景には見覚えがある。

それは自分がこの世界、つまりVRMMORPGソードアート・オンラインで一番最初に到着する町、はじまりの町の風景だ。

そう考えている間にもどんどんと回りは光の柱、つまりは転移してくるプレイヤーが増えてくる。

その反応を見る限り誰もが混乱、あるいは怒り、そして――

「おい、これはどういうことだよ!」

「ログアウトできないぞ!?!」

「GMを呼べよ!!」

「……ログアウトができない?」

その言葉が聞こえた瞬間システムウィンドウを開きそこに存在するはずのログアウトボタンを確かめる。

確かに周りの言葉の通り、そこにはあるはずのログアウトのボタンが存在しなかった。

それはつまり外部からの干渉でのみこのVRの世界から脱出できるということだが、不意にざわめく人の声を裂き一際大きな声が叫ぶ。

「おい、上を見ろよ!」

そこに映っていたのは深紅のローブ姿だった。巨大な、広場の何処からでも確認することが出来るような大きさのその影は、

βテスト参加者なら知っている姿だ。GMがアバターを用意できなかった場合に使用する姿で、

それを通してアナウンスなどをする姿だ。だがその姿はβ時代とは

違い、酷い嫌悪感と嫌な予感しか生まない、そんな雰囲気を表していた。

何処から見てもとても良い報告をしてくれそうな感じではない。周りの人達のようにぎゃあぎゃあ喚くのはかつこ悪いと、そう思い不安と嫌悪感を押し込む。

世界へようこそ』

『プレイヤーの諸君、私の

二〇二二年十一月六日、日曜日午後五時。

その言葉を持ってデスゲーム《ソードアート・オンライン》が開始した。

プロローグ ――スターティング・ディザスター（後書き）

そんなわけでプロローグでした。

キリト君よりレベル上げ早いのっておかしいよね？とか言う方、原作キリト（書籍版）ですと、クラインと数時間過ごしたり教えたりにしてるので、

実は数時間他の廃人様にレベル上げでは遅れがあるんだよね。

そして第8巻、「はじまりの日」ではリトルネペント11体＋フレンジーボア数体で2レベル、

その後数百匹倒すことでレベル3に上昇したって話があるので、キリト君の初期装備ショートソード＜ブロンズカトラス

って考えれば、数時間の差で4レベルまではイケルかなあ、と判断。

まあ、10レベル以下なんてネットゲで言えば1でも同じなんすけどね。

すぐにレベル上げ追いつくし。

さてさて、ここでちょい主人公の名前報告すかね。

もがみあきひろ
最上明広君18歳、高校3年生ですね。

どのネットゲームでも共通してサイアス（Syas）でネームを通してあるので、

偶に他のネットゲでもpも組んだ人とおっしゃったりしてます。

サイアスは、最上の最もをさいと読んで、

アスは明広の明をあすと若干こじつけがましく呼んだところからのネーミング。

さて、これ以上は面倒なので今回はここら辺で。課金アイテムどうするかなあ。

未実装でいいきもする。

はじまりの日 ――マイ・ウェイ（前書き）

そんなわけで廃人がまだ普通の廃人だったところのお話。

主人公初登場。キリトさんパネエよね、話が進むと。

そしてキャラの募集に皆さんのキャ、余裕で30人突破してますが、現在、

全キャラ採用予定です。

そんなわけで、まだ採用の可能性あるからもっと送ってみるといいんじゃないよ……？

はじまりの日 ――マイ・ウェイ

『――プレイヤー諸君、私の世界へようこそ』

その一言で世界は激変した。

それは法則、それはルール、それは絶対、それは概念。

どの言葉も意味は変わらぬが、その全てが指し示すことは一つ。

茅場明彦は、この世界においては神に等しい存在であるということだ。

その存在の絶対性は《ソードアート・オンライン》のロジックを支配していることで一目瞭然だった。

ナーヴギアのキャリブレーションと、各々がナーヴギアを通しての顔のデータのスキャンなどと、

実に面倒なことであるが、茅場明彦はこの世界に示したのだ。彼は何でもできると。そして、その発言に間違いはないと。

実際、茅場は上手くやったと思っている。NERDLESの開発にかかわったあたりからたぶんこれは計画されていたのだろうと思う。それはソードアート・オンラインと言う世界ではなくともよかったのだろうと思う。ただ単にこの世界が一般向けに最初に完成された民生用NERDLES型のゲームであり、

茅場明彦の目的はこの世界を、この状況を作り上げること。

そう、茅場明彦が望んだのは金でも名誉でもなく、このデスゲームと言う状況だった。

明らかに人としては狂っている思考であっても、それが間違いであっても、それに異を唱えたところでどうにかなるわけでもなく、

茅場明彦と言う世紀の天才が支配された世界は続く。

茅場明彦が空に映り、そして言ったことは簡単だった。この世界は、《浮遊城アインクラッド》からはログアウトできず、ここからリアルへと帰還するのならアインクラッドの攻略を完了しなければならぬと。

そして、この世界での死は現実の死と同議である、と。

森の中、敵の消滅を示すポリゴンが消えて行く中で、サイアスは一人荒い息を整えながら右手に握ったカトラスを覗く。

その銅色の刃は綺麗に磨かれていて、鏡の役目を果たせるほどに風景を反射していた。

そこには自分がログインするときに作ったいかにも《勇者》、と言う言葉が似合うような姿の男ではなく、

中性的な顔立ち、女顔とも言える顔の青年が映っていた。

「……まあ、俺だよなあ……ま、悩んでも仕方がねえか……」

小さく呟くと再び《ブロンズカトラス》を構える。このデスゲームははじまったばかりだ。

VRMMORPGと言うゲームのジャンルが自分の知っているMMORPGとまったく変わらないものであるのなら、いずれ今いる場所も危うい。故に、

——必要なのは力だ。



あの時、アインクラッド第1層《はじまりの町》で茅場明彦の幻影が現れ、

そして特殊なアイテム《鏡》を使用して全てのプレイヤーの体型と顔をリアルと同じものに揃えられてから、

そこから自分の取った行動は実に単純明快なものであった。

それは、狩場の確保であった。

MMORPGと言うジャンルのゲームはパーティープレイを推奨しながらもその実態、

プレイヤースキルが発達しているのであればパーティを組むよりは狩場を一人で独占し回復アイテムなどを大量用意して、

一人で延々と戦い続けるのが効率的な部分もある。即ち、MMORPGの大部分はゲームの供給するリソースの奪い合いであり、効率的に動き回りながら自分にとって一番必要なものを確保しておく。それが一番大事なのである。

この場合であれば、《リトルネペント》が存在していた森だ。

目の前に現れた《花つき》のリトルネペントを真正面から見据え、カトラスをエフェクトを伴い走らせる。

索敵スキルを使い相手の知覚範囲外から敏捷のパラメータを限界まで使用した奇襲は相手に把握されぬまま一撃を食らわし頭上のHPバーを半分にまで削らせる。

それはただ単にサイアスが奇襲に成功した結果だけではなく、この狩場の適正レベルの後半代……つまり《卒業》とも言えるレベルに近づいた結果である。

そのまま振りぬいた刃を返すように、単発曲刀用スキル《リーバー

》を発動させる。完全に振り返る前に弱点である茎が両断され、HPバーが0へ減った花つきのリトルネペントが空中で静止してからポリゴンへと変換されてゆく。

「花つきのリトルネペントじゃないとそろそろは入りが悪いな」

ステータスウィンドウを開き確認する。そこに映し出されている経験値バーはまだ完全には埋まっておらず、

バーの下に小さく出てきたパーセンテージを確認する。その上昇量は上昇前の数値比べると0.5%上昇したとでており、

このままあの花つきのリトルネペントが出てきた場合100体以上倒す必要があることがわかる。

「索敵《サーチング》と隠蔽《ハイディング》とって少しは効率を上げたけど……やっぱ、一層目じゃ意味もなし、か」

ステータスウィンドウには1時間ほど前にはなかったスキルスロットの空きと追加されたスキルが存在していた。

本来ならばもっと高いレベルへと到達してから発生する出来事ではあるが、なんてことはない。

サイアスには周りとは違いこれを可能にする方法があった。新たなウィンドウを開き確かめると、

そこには9万5千と、数字で書かれていた。

「流石に一層目から経験値バフを購入するのもアレだな。レベルは上がれば上がるほど経験値キツくなるし、

やっぱりそれまでにとって置きたいよな……いや、茅場に修正つか削除される可能性もあるから現物に変えておいたほうがいいか？」

なんてことはない、それは課金と、リアルマネーでのみ購入でき

る特殊アイテムを使用し、レベルの上昇と共に解放されるはずのスキルスロットを1回限りの特殊アイテムを使用し解除したのだ。

と言っても残った数字からわかるようにその代償は登録した金額10万円のうち、5千円と言う破格の値段ではあった。

……だけど、俺じゃなくてもやるよな。これぐらいは。

金に困るような学生はともかく、自分のような廃人側の人間だったらこの程度の金額を課金し、そしてこの状況になれば生存のためにも索敵と隠蔽をβテストの人間なら間違いなくとるだろう。

生産系のスキルをとるにしても、最低限素材を手に入れるための腕前か金、それにスキルスロットは必要であり、そのために戦闘をする必要はでてくる。だからこそ、生き残る第一策としてのサイアスの行動がスキルスロットの確保であり、つまりは索敵と隠蔽の確保である。

と、考えることは多いが結局第一層で出来ることは経験値稼ぎ、つまりはレベル上げだ。

自分の記憶が正しければ第一層のボスはソロでも攻略でき、それに必要なレベルは10だ。

パーティーを組んで楽に倒すという方法もあるがそれでは報酬のアイテムの分配などを考える必要がでてくる。

それは面倒だしいきなり組んだパーティーで何処まで連携が取れるかも解らない。檀家するのは確実にβテストだけになるだろうと、それならばマナーやルール確認は省けていいが、それでも多少面倒は残る。第3層までなら一人でいけるな、と。

そう自分の記憶を確認していたときに、索敵スキルで拡大されてい

る知覚が新たな存在の到来を告げる。

近くにリトルネペントがないことを確認しつつカトラスを構えたまま、後ろへと振り向く。

「！」

「うお！」

背後に振り向くと、やや女顔とも言える、青年と言うにはまだ幼い少年ともいえる男がいた。

服装は自分の今の服装とまったく同じ、つまりは初期装備のチュニツクとパンツに《ホルンカ》で購入できるハーフジャケットだ。少年は自分より先にここに来ている存在に驚いている。つまりはこの少年は自分と同じ存在、βテスターという可能性が一番高い。

「あー、悪いな」

そう言って構えているカトラスを下ろす。

「い、いや。こんな状況だし誰だって過敏になってるというか……俺も、もう既に誰かがいるとは思わなかった」

「あははは……俺は開始直後ここに来て、あれも鏡見た後すぐ走ってきたしな」

「すぐ？」

「ああ、だって最速ルートでレベル上げるならネペント狩りがベストだし」

それを告げると少年の顔が若干思案に陰る。ほんの刹那の表情の変化だが、それを見届けた後、少年が顔を上げる。

「……《森の秘薬》クエはしないの？」

あ、と自分の中で合点がいく。この少年は俺が《アニールブレイド》欲しさにネペント狩りをしてるものだと思っているのだろう。いや、ほらと、そういうながら自分の得物であるブロンズカトラスを少年に見せる。

それは第1層で購入できる一番強い曲刀装備である。もちろん、その性能は森の秘薬と言うクエストで手に入る報酬、アニールブレードに比べると劣るのではあるが、

「いや、ほら、中世ファンタジーつつたらさ、主に長剣とか大剣とかばかりじゃん？」

「まあ、一番使いやすいし、手に入る装備が恵まれてるからな」

「だから海賊刀だよ。二層目でクエ品だけど、アレはメンテさえすれば四層のボスまでは持つし。」

ま、今はマイナー武器が好きな一級廃人さんだと思えばいいと思うぜ？」

納得はされてないようだが、これで納得してもらいたい。色んなネットゲームを渡り歩いてきて、

廃人といわれるまでに活動をしてきた自分ではあるが、こうやって一番使いやすい装備や王道に手を出さないのは、一重にそれが”つまらない”と感じてしまうからだ。王道、充実した装備、それは効率的なレベリングへと通ずるが、

だがその他大勢と同じままではつまらない、と自分は思う。

これはいわば自分が感じてきた既知感、デジャヴに通ずるような考えでもある。

自分がこのアインクラッドと言う世界でダメージディーラとして軽装の攻撃特化の武器を取るのは理解できる。

鎧を着て防御を固めるのなんて明らかに自分のキャラではない。だが、だからと言ってその他大勢に埋まるような装備は嫌だ。

リアルでは思いつきり地味に生きてきた分、この仮想と言う名の現実ではそれこそ違う自分を、

他人に注目されて他の支援するような自分でいたいと思う。生憎顔は忌々しいリアルのままではあるが、

ここでは地味な高校生最上明広ではなく、海賊刀使いの廃人サイアスでいられるのだ。

その内海賊刀を捨て、新たな武器をへと変わるときも来るだろう。だが、そのときには自分にしかない”何か”を見つけてるだろう。

だから、それまではマイナーでも効率的に進める装備を選ぼうとは思う。

自分に言い聞かせるような理屈を押しつけ片手を差し出す。まず、これはマナーであり常識だ。

「俺の名前はサイアス。海賊刀使いのナイスな男」

ウィンクと共に手を差し出していると、その言葉で笑顔を作るだけの余裕が出来たのか、

笑顔で手を握ってくる。意趣返しにか、

「俺の名前はキリト。片手剣使いのナイスな男だ」

「いや、どっからどうみても女顔な少年だろ。尻には気をつけろ」

「そこでそれを言うか！？しかもその顔で」

そういわれ自分の容姿を思い出す。女顔なのは忌々しいリアルの自分と代わりはないが、

その髪形までは流石の茅場明彦でもデータがムリだったらしく製作したアバターの物と同じもの、

つまり髪色は深い青で髪の高さは肩にかかる程度で、そして同じぐらいの長さのポニーテールがあると、

服装を整えれば女に見えなくもない。自分としては将来育ったらかっこいいダンディを目指してるいるため、

本当に忌々しい容姿である。

「明らかに俺が年上だからいいの。あと次顔に関して言ったら俺はレッドになることも辞さない」

と、交流を喜ぶように握手する。握手してこのまま雑談を続けたところではあるが、

流石にそんな余裕は今はない。手を放すとすぐに本題へと移る。

「それで、森の秘薬クエだっけ」

「あ、ああ」

「んー、花つきネペント、さっき倒したばっかだから沸くまでもうしばらくかかるかもなあ」

「え、マジか……」

キリトが項垂れるのを横に改めて自分のステータスウィンドウを覗く。そこにはレベル4と、数字で現れているほかに、

経験値や残りHPなどが現されている。今現在一人で戦闘した場合の経験値獲得量と、

キリトとパーティーを組んだ場合の旨味を計算する。相手が欲しいのは花つきのリトルネペントから手に入る、

《リトルネペントの胚珠》。これさえ手に入れば問題がないはずだ。そして花つきのリトルネペントは、

花のない普通のリトルネペントを倒せば倒すほど出現率が上昇するはず。ならば、

「パーティー組むか？」

「え？」

「いや、俺とお前でだよ。ここまで一直線で来たってことはβテストターだろ？」

基本的なパーティーでの戦い方を知ってるよな？」

「うん、まあ、一応」

「胚珠、俺は要らないから好きに持ってけ。ドロップアイテムとコルは半々で分配。」

俺はレベル上げにしか今は興味なし。しいて言うならば早めに一層のボスをソロで攻略して、ボスドロップが欲しい程度だ。――どうだ？ 悪い話じゃないぜ」

その言葉に一度俯いて、キリトが考え始める。やはり、出会ったばかりの人間……しかもあんな事件が起きたすぐ後では何かと信用しにくいのだろう。

こうやって話しかけている自分も、実際は本日のノルマである6レベルまでは一人では難しそうなのと、
もし襲われた場合は隠蔽を使って即座に離脱することを考えていることからできる話だ。

だから断られても仕方がない、そう思い年上であるこちらから断りを出そうと思ったとき、

「よろしく、サイアス」

自分の考えがよい意味で裏切られたな、とパーティーへの招待を送りながら考え、

「ああ、短い間かもしれないがよろしくなキリト」

これが、俺がソードアート・オンラインで初めて結成したパーティーであり、初のこの世界での友人だった。

はじまりの日 ――マイ・ウェイ（後書き）

そんなわけで第8巻で収録されていたアインクラッドでの初日、
《はじまりの日》、開始で御座いますですよ。

MMORPGといったらくさんのキャラクターの登場ですけど、
そんなわけで募集してみたところなんと一日30キャラ突破、
その約半分近くがネタキャラっていうからおめえらすげえよって感
心しつつ、

実は内心何時だそうかとかかなりワクワク状態だったり。

あとお前らもって職人だせやおらあ。

と言う冗談は置いて、皆さんのキャラは全部採用する予定なんで、
はじまりの日終了後以降に登場していくのでそれまでお待ち下さい。
一応キャラの募集期限ははじまりの日終了までってことで。

それでは募集用にここでも。

キャラは活動報告かメッセでお願いします。くれぐれも感想ではや
らないように。

名前…――（カナ表記）／――（ローマ字表記）

属性…（生産職or戦闘職）

武器／生産ジャンル…

（武器は剣、槍、斧、曲刀、刀、弓、両手剣、細剣、海賊刀など）

（生産は彫金、鍛冶、薬学、釣、裁縫、料理、商売、執筆など）

※生産は生産特化で三職、戦闘職で一つのみにしてください

ステータスの傾向…

（たとえばAGI>STR型、STR||AGI型、VIT極など）

（ステータスは全部でSTR AGI VIT DEXと判断して

ます)

性別…男／女

PCの属性…男／女（SAO開始時、茅場明彦の”鏡”使用前のキャラの性別）

身長…

髪の色…

瞳の色…

体型…

装備の傾向…（革装備、鎧装備など）

アクセサリー…（特徴をつけるためのアクセサリー）

性格…

口調…

所属…（ギルドに所属、もしくはソロプレイヤー。ギルド所属だったら名前があると嬉しい）

備考…（キャラ付けとか特徴などを。相談なく変更される場合があります）

SAMPLE

名前…サイアス／Syas

属性…主人公系一級廃人

武器／生産ジャンル…刀、投擲、薬学

ステータスの傾向…AGI＞STR型

性別…男

PCの属性…男

身長…176cm

髪の色…深い青色

瞳の色…黒色

体型…通常体型

装備の傾向…和洋折衷な布装備に所々装甲

アクセサリー…短いポニーテールを纏めるための革紐にステ上昇指輪

性格..典型的なソロプレイヤーで必要以上に馴れ合いはしないが、

知り合いや友人には碎けて接す。

口調..碎けた口調、目上の者に対しても口調は変わらず、現代っこ所属..ソロギルド所属ソロプレイヤー

備考..この作品の主人公。今はこれだけの情報で簡便な！

さて、課金アイテム使っちゃいましたけど、

索敵と隠蔽用にスロット空けただけです。ええ、それだけです。

そしてネシンバラ氏の指摘でレベル5↓4へとレベルを下げました。そんなわけで数日中に続きか、1週間後にしゃほじって感じなんで、それまで別に首を長くせずにごズドンされてくださいね。それでは！。

はじまりの日 ―――ハンティング・フォー・トレジャー（前書き）

ああ、まさか40人超えるとは思わなかったYO。

当初は10人でも来ればいいほうだと思ったのに、

オネエマッスルだけでギルドが作れるだけオネエマッスルが揃ったよ。

俺のオネエ専用ギルドを作れてお前らはいうのか。いいだろう。

やってやろうじゃん！ （殴打）

や、やめて、痛い！殴らないで！そんなわけではじまりの日終了まで残すこと1話となりました。

こっちにまで若干カワカミンの流出が始まってるようなきもするけど、

こっちはフツーにSAOとDiesと神呪神威神楽だけです。

え、その時点で十分おかしい？

大丈夫。安心して。たぶん後でパラダイスロストまで追加されるから。

レスト・イン・ピース。

はじまりの日 ――ハンティング・フォー・トレジャー

キリトとパーティーを組み、それから始まったパーティーとしての行動は、効率を見るなら素晴らしいの一言だった。

戦闘での役割は簡単だった。お互いに索敵スキルを使いリトルネペントを探し、

見つけると今現在手元にある唯一の遠距離手段、つまりは投擲のスキルを使いネペントの急所にスローイングナイフでの攻撃を仕掛ける。

ネペントがダメージに気づきこっちを察知すれば、攻撃した相手へとヘイトが高まる。それ即ち先制攻撃を行った自分へとターゲットが来る。

ネペントがそうやって自分へと気を取られているうちにキリトが背後からソードスキルを交えた2連撃を食らわせ、そしてそれによりネペントは消滅する。

一人でなら数十秒かかる戦闘ではあるが、二人いると到着を待つ必要も武器を構えなおす必要もなく、

釣りターゲット取り、そして攻撃と役目を分散することに加えて、両者共に索敵スキルを所持するために1匹倒した後次のを見つけるまで時間が短い。つまりは、

まさにネペント乱獲状態。

パーティーを組んで役五分。レベル1だったキリトの経験値バーはすぐにそのゲージを満タンにまで埋め、

ファンファールの音と共にレベルアップの到来を告げる。おめ、などとネットゲームでよく使うスラングで祝福するとありがたいと顔を赤らめ、

ステータスの上昇を終わらせ再び乱獲に戻る。

最初の五分で十一匹、その後続く十分でさらにその倍以上を倒す。

やがてパーティー組んで三十分後には、既に半分近く経験値がたまっていたサイアスの経験値バーが完全に埋まる。

ファンファールと共にツ金色のエフェクトが体を包む。レベルアップの証だ。それを見たキリトが構えていた剣を下ろす。

「おめでとう。これでレベル5だっけ」

「ありり。あと2レベルはここで戦えるな。早くても6レベルでワーム狩りかもな。

ソードアート・オンラインは適正に関係なく経験値はいるっぽいしな」

「確か戦闘において活躍した分だけ経験値が入るんだよな」

「ファームングのこととか考えると、レベル上げは寄生するより、個人でレベル上げてもらったほうが効率はいいかもな。いや、でも上の方へ行ったらトドメ分だけHP残して、

トドメを譲ったほうが経験値多いか？……考えててもしゃーねーか。つか何故ファームングとか考え出すし俺。

んー、やっぱり少年がいるのなら7まではネペント狩りかなあ」

戦い続けだが、やはり重度のネットゲ中毒者としてはこういう会話や戦闘している間が一番安らぐのかもしれない。

何より、こうやって純粹にゲームの事だけを考えている間は、現実の事など考えなくて住む。

だから、今は心に余裕を作るためにもこの世界の話を交えながら戦い、集中しようと、

ステータスウィンドウで得た3ポイントのステータスを配分しようとした時に、

パンパンパン、となにやら乾いた音がする。

しまった、と思うと同時にブロンズカトラスを構え、同時に気が緩んでたキリトも《ショートソード》を構え、それを背後へと構える。いくら索敵スキルを習得しているとはいえ、まだそれが初期レベルな上に、自分達は完全に気が緩んでいた。これが奇襲であればこのままでは死ぬ可能性もでてきちゃうと、そう思い背後を振り返り――

「……ご、ごめん。最初に何か声をかけるべきだったかもしれない」

背後を振り返った先にいたのはキリトと同年代ぐらいに見える、幼さの残る少年だった。

キリトとこの少年を見ている限り、やっぱりこういう年代の少年がネットゲには多いのかと思ってしまいが、それもまだ人と会わずに真っ先にレベル上げを開始した自分の言う言葉じゃないな、と一人呟きカトラスを下げる。

「悪い。一日に二回も背後から話しかけられるとどーも、心臓に悪くてな」

「ははは……い、いや、俺達も過剰反応してごめん……」

ばつが悪そうにキリトが切っ先を下に向けると新たに現れた少年がかばうように出していた片手をポケットにいれ、そしてもう片手を右目へと持って行き何かを整えようとして……そこで手の動きを止めてポケットにいれる。

たぶんだが、あの少年はリアルではメガネをかけていてその動作が忘れられなかったのだろう。その小さな動作だが、リアルの事を思い出し少し空気が重くなる。

「れ、レベルアップおめでとう。早いね」

たぶん、空気を変える為の言葉だったんだろう。年上の余裕を装いつつ、おう、と返事する。

「こう見えて廃人思考だからな。たぶん正式サービスが稼動して一番長くここに籠ってるぞ」

「いや、自信満々に言うことじゃないぞ、それ……？」

その言葉で軽く少年が笑う。やはり、誰もが今は余裕がない中少しは考えに余裕のあるやつが、こんな時だからこそ少しは道化を演じる必要があるのかもしれないな、と思ひ言葉を続ける。

「早いつて言うのならお前も結構早いよな？」

「サイアスは早すぎだろ。俺が到着した時だってあと二、三時間は誰かが来るのにかかるとは思ってた」

「あはは、僕もここに来るのは一番乗りだと思っていたよ」

その一言でわかる、こいつは俺達と同じ存在だと。性別とか使ってる武器とか性格とかそんなことではなく、コイツもこのゲームが稼動する前に、βテスターとして参加していた人間だということだ。

森の中の小道、町の中広場から広場へと繋がる秘密の通路。どこで特殊モンスターが沸くか、そこで戦えば効率がいいか、

どこでアイテムを買えば一番安く済むか。そういう知識を俺達βテスターは持っている。この状況では反則とも言える武器だが、その発言からして自分も生き残るために全力でここまで来たと言うことなのだろう。

……俺からしてみれば、ネットゲ中毒とは言えても廃人にはまだ遠いかな！

重度の中毒者から見ればまだ生易しいものだった。

そんな中、少年が声を上げる。

「君たちもやってるんだろ？《森の秘薬》クエ。パーティーで胚珠出し？」

「あ、いや、俺は普通にレベル上げ。こっちの少年が胚珠狙い」

「経験値が欲しいのとドロップが欲しいのでは利害が一致するしな。それにアニールブレードは三層の迷宮区までは安定して使える優れものだし」

それを聞いて少年が一瞬迷った後、

「じゃ……僕もパーティーに入れないかな？」

「え、でもアレって一人用のクエじゃなかったっけ？」

ソードアート・オンラインで受注可能なクエストには大きく分け

て二種類存在する。

一つ、それは一人用のクエストで、クエストの間に発生する必要なアイテムなどが個人でしか手に入らず、

パーティーを組んで同じクエストに挑んでも、人数分の回数をこなさなければ全員クリアしたことには出来ないものと、

パーティー向けのクエストで参加者全員が一斉にクリアできる類のクエストだ。

この森の秘薬と言うクエストは一人用のクエストで、クリアのために必要な《リトルネペントの胚珠》は基本的にドロップ率が低い上に、

一人1個所持しないと全員クリアしたことにならない。この場合、低確率ドロップである胚珠をキリトと少年が一つずつ所持する必要がある。

そのためキリトは戸惑っているのだろうが、

「花つきのネペントはノーマルを狩れば狩るほど数が増えるんだし、僕もパーティーに入れてネペントを乱獲しながら二人分の受注で確率ブースト状態で狩れば、

花つきのネペントも胚珠もすぐに手に入るよ」

やけに饒舌だと思うが、それでも誰かがいる安心でやっと本来の調子が戻ったのかもしれないと思う。

だがそれに戸惑っているのか、キリトはすぐさま返答を出さずに、

「あ、ここは君たちが先に使ってるんだし……サイアス？は必要としないみたいだし、

君が先に出た胚珠を貰ってもいいよ。君がここにいればそれだけでドロップ率は上がるし。

パーティーも別に参加しなくていいからさ」

少年が言ってるのはたぶんパーティー用の共通インベントリのことだろう。パーティを組んでドロップがでた場合、全てのドロップが一旦パーティー用の共通インベントリのほうへと流れ込むのだ。それで胚珠がでた場合、キリトは少年がそれだけを取り逃げることを恐れているとも思っているのだろうか……

「あ、ああ、……それで頼む」

キリト自身はどうやら別の事で強張っているが、さてどういうことやら。

「じゃ、僕は《コペル》、よろしく」

「ナイスな一級廃人かもしれない男《サイアス》だ」

「《キリト》だよろしく……ってさっきと紹介が違う。しかもなにその紹介」

「ああ……こんなこともあろうかと紹介パターンは数個用意してる……！MMORPGでただ挨拶するだけじゃ芸がないからな！」

普通のMMORPGであれば名前は表示されているために挨拶はこんにちわ、の一言で済むのだろうが、ソードアート・オンラインはそこらへんが若干リアルに、つまりは名前は表示されていないのだ。

HPバーも自分の以外はパーティーを組まない限りは見ることができない。だがキリトとコペルのリアクションは揃いも沿って、

「うわぁ……」

と二人揃って呆れたような声がでるが、この程度の道化を演じて活力が出るのであれば、それはそれで悪くない。やはり、死に直面する危機は子供には逃避するものがない限り辛すぎるのだろう。



それからコペルを加えた三人での狩りの効率は中々のものだった。キリトと自分の役割に一切の変更はなかったが、元βテスターあつてコペルの動きはSAOのVRエンジンに慣れていることがすぐに分かった。

自分とキリトの役目が何かを理解すると、コペルがその間の、タゲ取りへとその役目をシフトさせた。

最初は自分がタゲ取りと釣りを兼任していたが、コペルがバックラー装備でタゲ取りをしてくれるために効率が増した。

その戦闘方法は変わらない。投擲で死なない程度にネペントを釣り、引き寄せる。

その近くへコペルが行き、ターゲットをとったらキリトがまとめてソードスキルでしとめる。

簡単なルーチンではあり、そしてコペルは必要なさそうに見えるが、実際はダメージを受けるのはコペルだけに抑えられ、

アイテムの分配を少し色をつければいいためさほど問題はなく、キリトと二人だけの時よりも更に殲滅スピードが増している。

だが、その過程において、自分もキリトもコペルも終始無言であった。

戦っているとしても喋る気にはなれない。戦闘に集中するとどうしてもリアルと今の現状に関して考えてしまう。

……今までは考えもしなかったが、自分の父親と母親はどうしているのだろう。あれは、若干自分の本質に気づいていた節もなくなる。ルームメイトは先にプレイできたことをうらやましがってたけど、参加しなくてよかったなあ……早く死にそうだし。

学校の出席とかどんな扱いになるのだろうか。アーガスは確実に倒産するだろうなあ、と。

くだらないことから身近なことまで、実にいろいろと考えさせられると同時に、自分が今までマジメに考えてなかったことに気がつく。

やはり、それはここがVRMMORPGと言う世界のおかげだからだろうか、と思う。

ここがRPGと言う、戦闘を行うことで経験と報酬を得られる世界だということは、

既に目標と方法が示されているということだ。そしてその目標の事を考え続けている限りは大体他の事を考えなくて住む。

一般のプレイヤーにはどう受け止められるかどうかは解らないが、重度のMMORPG中毒としては、

これだけの要素があれば他の事を考える必要はしばらくはない。

だが考えるにしろ、考えないにしろ、時は少しずつだが経って行く。

コペルを加えた三人パーティーでネペントの乱獲を開始してからしばらく、キリトもコペルもレベルが3へと上昇し、

自分のレベルも6へと上昇してからしばらく。キリトとコペルが相手しているネペントへと向けてスローイングナイフを投擲系初歩ス

キル《シングルスシュート》を使用し援護する。

アインクラッド武器には様々な種類があり、その全ては斬撃、刺突、打撃、貫通の四属性に分けることが出来る。

そして、投擲武器にもそれは適用される。この場合スローイングダガーは刺突属性に分かれるが、

その代わり他の武器にはない特性を持っている。それは、複数への同時攻撃を許すことだ。……ただし、ある程度のスキルの修練が必要ではあるが。

だがこの数時間の使用とパーティーでの積極的な投擲スキルの使用は、初歩のシングルスシュートにおいてのみ、二体同時攻撃を許していた。

放たれたスローイングナイフが水色のエフェクトを引きながら弱点であるツタの付け根、体を支える茎へと突き刺さり大幅にHPを減らす。

同時にHPが一度に大きく減った証としてネペント達がダメージモーションを取り僅かにひるむ。

そのできた隙を逃すはずもなくキリトとコペルが一気に弱点への攻撃をソードスキルで決め、ネペントを両断しポリゴンを拡散させる。そこでふう、と疲れた息を吐きながらコペルが呟く。

「……でないね」

「リアルラックねえなあお前ら。もうちょい神様に祈れ。運がよければリアルラック上がるかもよ」

「もしかしてサイアスの運の悪さが俺達に影響してるのかもな。さて、サイアスのバカ話は無視するとして、

——正直な話、βの時と出現率が変更されている可能性が一番高

いかもな……。

レアのドロップレートとかが正式サービスで下方修正されるのは他のMMORPGでもある事だって聞くけど」

そこで視線が自分へと集まる。軽く肩をすくめながら思い出してみる。

「あー、そうだな。《フエンサー・エイジ》とか《ダーティー》とかβからやってみただけ、

確かにそういう修正はあった気がするぜ。他にもBOT対策とかで色々修正される部分はあったけどね。

つか何時の時代もBOTがあるってことに驚きだよ。優越感を味わうのはMMORPGの醍醐味かもしれないけど、その間の苦労があるからこそ意味があると思うんだけどねえ」

「廃人の言葉は無視して、どうする？」

「俺の扱い酷くないか」

「……うーん、あり得るなあ……。——レベルも結構上がったし、一度ホルンカまで戻る？」

武器の方も大分損耗してきた感じでしょ？」

そういわれて自分の装備のステータスをチェックする。ブロンズカトラスはキリトやコペルが来る前、

一人で狩場を占領していた時に使っていたのでそれなりの消耗があったが、

ここへ来てパーティーを組んで殆ど使用してはいないので、カトラスの損耗はキリトやコペルのショートソードと同じぐらいだろう。スローイングナイフの方はもう殆どからになっている。ホルンカで

はスローイングナイフではなく、
投擲用小型鎚を販売しているが、アレは対人用の防具破壊用の装備
だから正直今は必要はなく、
スローイングナイフの補給ははじまりの町まで戻らないとだめだろ
う。総合的に考えると、
釣りのほうは厳しいだろうが接近戦ではいけるということだ。

そうやって自分の装備やアイテム、防具の損耗状況を考えながら。
どうするかを考えていると、
三人で集まっている場所、その十メートルほど離れた場所でゴツゴ
ツとしたポリゴンと赤い光が生まれる。
それはモンスターの沸き、ネットゲーマーのスラングで言うPOP
を現す光だ。

特に期待もせず下その姿を眺めていると、

若干白に近い赤色のカーソル、そして捕食器の上に赤く咲く花。そ
れは花つきのリトルネペントだった。

「——っ!!!!」

「っしゃ……!!」

早くもコペルとキリトは声にならない雄たけびと共にガッツポー
ズを取り、今にでも飛びかかりそうなところで——キリトがコペ
ルを静止させる。

自分も残り数が少なくなったスローイングナイフを手に取り索敵で
様子を伺う。

花つきのリトルネペントの更に置く、策的スキルがなければ気づか
ない木々の闇の中にはもう一体のネペントが存在した。

ここでこれがもう一匹の花つきネペントであれば強運に恵まれてい

るといえるのだろうが、この世界はそんな甘くないようであった。

花つきのそばにいたネペントはその頭上の上に花の変わりに一つの実をなしていた。

《実つきリトルネペント》それはこの狩場において一番のジョーカーとも言えるモンスターである。

花つきのネペントが他の固体よりも若干強く、経験値が多くもらえるのに対して、実つきはステータスも報酬も変わらないのに、その代わりに一層ではもっとも厄介とも言える実をなしているのだ。その実は戦闘において武器にも防具にもならないが、

一度それを戦闘中に触れてしまうとほじけ、そしてこちら一帯に存在する全てのネペントを引き寄せる匂いのする煙を充満させるのだ。レベル3のキリトやコペルでは確実に死ねるし、レベルが6へと達した自分でも数の暴力の前ではかなり辛い。

コペルもその存在に気づき、動きが完全に静止する。注意深く二体のネペントの動きを見ながら素早く言葉をつむぐ。

「どうする。定石としては誰か一人で実つきのネペントを釣って離れた所へ誘導、

その間に二人でフルボッコにして花つきを倒して、タゲ取ってもらってる内に倒すとか」

「いや、離れすぎるのは得策じゃないと思うよ……これで途中で実つきがでたらヤバイし」

それは心配のし過ぎではないかと思うが、言葉を言い切る前にコペルが前に出る。

「僕が実つきの方を押さえておくから、キリトとサイアスは速攻で

花つきを倒してくれ」

「……………了解」

「お兄さん任せろ」

共に、得物へと向けて走り出す。そんな空を見上げればいつの間にか日は完全に沈みアインクラッドの空は闇で覆われていた。

森の奥には闇の中でもかすかに次の層へと繋がる塔が見え、自分達を照らす月灯りはない。

だがそれでも、

アインクラッドの一日は終わらない。

はじまりの日 ―――ハンティング・フォー・トレジャー（後書き）

そんなわけでコペル君登場。

はじまりの日を読んだ人はどれぐらいいるのかな？

原作のはじまりの日を読んでもない人は、このイベントは本来サイアスなしだったと思ってください。

大体そんな感じで進んでたと。

と、まあ、皆さんキャラすんげえ送るなあ！

生産職も出し切れるかどうか解らないぐらいには増えてるよ！

でもね！生産つってもそれぞれのジャンルに1スロットらしいよ！

斬撃武器作成、刺突武器作成、軽装備作成、金属精錬とか、

そんな感じに生産は埋まってくって神な人が言ってた。そんなわけ、

そこらへん設定したい人はメッセでキャラの名前とどの作成かお願いします。

ない場合は勝手に妄想と妄想と妄想と夢と妄想と金髪巨乳で埋めます。

そんじゃ、今回はこれぐらいでぼんぼやーじゅ。

はじまりの日 ――ファースト・ショウ・オブ・デス（前書き）

そんなわけではじまりの日完了です。

今回からDies要素が混ざり始めるので注意おねがいしニート死ね。

そして、同時にこのSSSAO4部の設定を引っ張ってきてるので、4部のネタバレが嫌だという方は絶対に読まないでください。

今はまだですが、その内話に用語だけでも出てきます。ご注意下さいニート死ね。

アインクラッド第一層

二〇二二年十一月

はじまりの日 ――ファースト・ショウ・オブ・デス

――駆ける。

暗闇、月明かりが照らさぬが、それでも何故か目視できる暗闇の中を駆ける。

目標はただ一つ、前方に存在する《花つきリトルネペント》である。それ以外にはまったくの興味はない。

前方には先駆けるように14、15ほどの少年、数時間前に出会ったばかりの《キリト》と言う名のプレイヤーが初期装備である《シヨートソード》を抜き、

真っ直ぐ、自分と同じ目標である花の付いたネペントへと駆ける。そのすぐそばにはそのネペントの更に奥、

闇の中にまぎれて存在するネペントがいる。それは花のついたネペントとは違い、頭上に人の頭ほどはある大きさの実を成していた。それに向かってこれも先ほど出会ったばかりのプレイヤー、《コペル》が向かって行く。

それに対し自分は8メートルほどの距離で自身の体に掛かった加速を殺すように原作し始め、左手に握った得物を構える。

脳内で初歩の投擲スキル《シングルシュート》を起動させると、体が自分の意志とは勝手に最適な投擲のフォームを取り、左手に握る一本のスロージングナイフに淡い光がまとわりつく。

「っ」

声を押し殺し、スロージングナイフは手から放たれた瞬間水色のエフェクトを纏い、

闇夜を切り裂き、前方を走るキリトを追い抜き花のついたネペント

の弱点へと突き刺さる。

ネペントの悲鳴と共にそのHPバーが大きく削られ、そしてこちらへとやっとターゲットが向く。

このパーティーでの狩りのおかげで上昇している投擲スキルの一撃は、もはやネペント相手であれば体力を4割まで減らすことを可能にしている。

本来は直接的なダメージ目的ではない攻撃スキルではあるので、その役目は十分以上に果たしている。

大きく仰け反ったネペント……それは一定以上のダメージを受けたモンスターが例外なく受ける動作。

それはプレイヤーにとっては完全な好機。反撃を受けずに攻撃を打ち込めるチャンスである。

キリトはネペントのターゲットが自分へと移る前に、まだこちら側にターゲットが向いているうちに体を加速させたままソードスキルを発動させる。

片手剣単発初級スキル《ホリゾンタル》。キリトのそれも幾度の戦いにより使い込まれ、

発生速度と威力が上昇しているそれは真っ直ぐ水平に、青いエフェクトを引き続けながら弱点である捕食器下の付け根に突き刺さる。

そしてそこで動きは止まらず、ネペントの頭上のHPバーを完全に0へと落としながら剣は完全に振りぬかれネペントの体が飛ばされる。

その死ぬ姿は通常のネペントとは違い、悲鳴を上げながら吹き飛ばされ地面に転がり……爆発。

ポリゴンを撒き散らしながら消え去ったあとには一つのアイテムだけが残っていた。

それを、キリトが駆け足でそれを拾い、軽いガッツポーズを取る。

キリトが手に入れたアイテムは《森の秘薬》クエストを終わらせるために必要なキーアイテム《リトルネペントの胚珠》だ。それを手に入れる過程であれこれ考え迷う羽目になったとか、そう考えると結構厄介だな、と思いつつ顔に笑顔ができるのがわかる。

「おめ」

「ありがとう、あと一つだ」

胚珠を拾い上げ腰のポーチへと収納するキリトを見ながら新たなスローイングナイフを取り出す。

未だコペルは危険な《実つき》のネペントを相手に戦っているためにこっちの加勢も必要だろう。

当初三桁あったはずのナイフが残り二桁まで減ってしまったことを寂しく思いつつもコペルのほうを向き、援護の体勢に入る。

「悪い、待たせた!」

キリトもショートソードを構えなおしコペルへの加勢に入ろうとして……共に動きを止める。

———気に入らない。

コペルに加勢すべきなんだろう。だが、体はその正しい論理を無視して動こうとはしない。まるでそれ以上動くのは危険だといわんばかりに、停止する。

目が気に入らない。何だアレは。それよりも自分の肌で感じる。これは久しく感じてなかった匂い。甘ったるく、誘うように匂ってくるこれは知っている匂いだ。

決してゲーム内に登録されたような匂いではなく、これは———

——死の匂いだ。

実際に匂いとして感じるわけではなく、それは脳にへばり付いた昔の、死の記憶を思い出させる予感。

《ソードアート・オンライン》、ひいてはゲームエンジンとしてはそんな《予感》や《匂い》なんて登録されているはずはない。

殺気だとかそんな非現実的な表右舷は決してゲームの中で存在する余地はない。ないのだが、それでも自分はその感覚を知っている。

これは前世、死ぬ前に感じた匂いだ。冥府へと引きずり込もうとする死神の誘い香。あの熱く、冷たく、暗くなって行く視界の中で感じたものだ。

もし、前世の記憶を引き継いだ事で何らかの利点を得たとしたら、それはこの記憶に限る。

おそらく軍人等の戦場や人の生き死にを感じ取った人間なら理解できるであろう、この感覚。

それが、間違いなくあの少年コペルから感じ取れた。

握ったバックラーとショートソードで戦っていたコペルはネペンの攻撃をバックラーで弾き返し大きく隙を作ると、

ショートソードを振りかぶりながらこちらを見る。その目に映っているのは疑うような、憐れむような。

「ごめん、キリト、サイアス」

そして、コペルの刀身に薄く青い光が輝く。単発の垂直斬りソードスキル《バーチカル》。

その切っ先の向けられた先は今までコペルがターゲットをとって時間を稼いでいた相手、

実つきネペントの実だった。

「いや……だめだろ、それ」

「おいおい……」

パアンと、コペルの剣が叩き込まれネペントの頭上にあった実がはじけ、

空中に黄緑色の煙と花に強く残る異常な臭気が満ちる。だが、それを超えて死の匂いが強く残る。

コペルの一撃はそのまま半分以上体力の削られていたネペントに突き刺さりその体力を全損させる。

ポリゴンとなってネペントが弾けるが今の問題はそれではない。

ネペントの実はこのエリア一帯にいる全てのネペントを引き寄せる効果があるのだ。

キリトは呆然とした表情でコペルに声をかける。

「な………なんで………」

その一言を投げかけるのも辛いようで、声が搾り出すようにかすれているのが解る。

それが聞こえたのかコペルが俯くように小さく返事する。

「ごめん」

申し訳なさそうに言ったその言葉が自分の中でカチリ、と何かに火をつける。

「てめえ！ごめんとか申し訳なさそうに言うんだったら最初から謝るんじゃない！」

イライラする。コイツは確実に狙ってあの実を割った。今も現在コペルの背後からはネペントの存在を示す、

多くのカーソルが犇めく様に近づいてくるのが見える。索敵スキルがまだ育ってないためにたぶん索敵範囲外からもまだ来るだろう。

既に視界の中には三十体を超えるネペントの姿が見える。円を組むように囲まれているのが背後からの気配で理解でき、

自分もキリトもコペルも逃げ場がないのは明確だ。なら、コペルは自殺目的でこの行動に移ったのか。

それは否。

「無駄だよ……」

迷いのない足取りで近くの森へと走って、明らかに逃げるという動作が似合うそのコペルの行動は、

この行為は計画されたものだということが容易にわかる。悪あがきには見えないその行動は二十メートルほど離れた位置で、つまりは索敵スキルの有効範囲圏内で証明される。

——コペルのカーソルが消えた。

「野郎、最初からそのつもりで接触したのか……！」

コペルが急に消えたこととしては二つの可能性が上げられる。一つは《転移結晶》（レポート・クリスタル）を使っただけの離脱だが、それは転移結晶自体が一層では手に入らないアイテムであるために

否定できる。

そしてもう一つの可能性が——《隠蔽》（ハイディング）のスキルによる特殊効果だ。

たとえば隠蔽のスキルレベルが1であっても、その特殊効果は一定時間プレイヤーの視界に映らなくなり、頭上のカーソルを消すのと同時にモンスターからターゲットイングされなくなるという効果を持っているのだ。

「俺達を、俺を殺そうって言うのか」

「……………そうか……………」

怒りよりもなによりも苛立ちと、そして不思議と歓喜が沸いてくる。《MPK》（モンスター・プレイヤー・キル）と言う古典的な手段だが、

それはつまりコペルが一人のプレイヤーとして先を見据えて行動を始めたということを意味する。

それは今の現状、レベルを上げることだけに出自して現実の事を考えることを否定した自分とは違う。

本当の意味での《プレイヤー》として、このソードアート・オンラインと言う舞台に立ったのだ。

だから、そこに対して怒りを覚える理由は何一つとてない。それは、まだこの世界において立脚点のない、

覚悟の出来上がってない自分が決して怒ってはいいいことではないのだ。人として、今の自分は劣っているのだ。

だが、コペル——お前は甘い。

コペルはこの計画を事項するうえで唯一つだけ忘れて……いや、知らなかったのだろう。

隠蔽と言うスキルは対人やソロにおいては必須とっていいほどのスキルだ。MPKも、《PK》も、どちらをやるにしても逃げるにしても必須スキルだ。だが、

「たぶん隠蔽スキルを取るのは初めてなんだろう。あれは便利なスキルだけど、でも、万能じゃないんだ。

視覚以外の感覚器官を持っている相手には効果が薄いんだよ、たとえば……リトルネペントみたいに」

キリトが説明している間にもやってきたリトルネペントの一部は群れから離れ、コペルが隠れていると思わしき藪へと向かって。

数瞬後カーソルが見えたあたり、ネペントにその隠蔽が破られてしまったのだろう。これで、コペルも生き残るには戦わざるを得ない。そして俺とキリトはコペルが相手する以上の数を倒さなければ生存できない。

まさに絶体絶命。だが、それでも、

——俺は、死なない……！

充満する死の気配に囲まれながらも、思うのは自分の今生……つまり、リアル。

……今までの自分は何かを成すたのであろうか。

そう自問してみれば確実に返す答えはいいえ、つまり自分は何も成していないとしか答えようがない。

輪廻転生を受け前世を引きずり生まれ、幼稚園と小学校を駆け抜けるように経験し、

そして中学校と高校は既知にさえなまれながら生活を続けていた。

抵抗とばかりにゲームに没頭したが、それでもそれは本当に既知感を破ったとは、自分の生で何かを成したのか。そのすべてが、結局は誰かの何かをなぞっただけの生ではないのか。

……今、これを、覚悟をもって乗り越えれば、自分は初めて最上明広に、いいや、——サイアスになれる。

ダラリと力なく下げていた右腕に愛刀である《ブロンズカトラス》を握らせその手に入る。

左手には残り数が少なくなったスローイングナイフを握り、両方の損耗具合からどれだけ戦えるかを計算する。

軽く横目でキリトを見ると、その目がまだ死んでいないことに気づく。まだ、この少年は死ぬ気はない。自分と同じだ、と。

キリトの背後を守るように背中合わせに立つ。一瞬びくりとキリトが体を硬直させるが、すぐに剣を構え前方だけを見据える。

「死ねない」

「ああ、死ねない」

言葉はそれだけだが、それだけでお互いの意志は確認できた。今、この瞬間だけは、俺達は血を越えた兄弟、

魂で繋がった仲間だ。理解するのに言葉は要らない。そこに散りたくない意思があればそれだけでいい。

それだけで俺達は敵ではなく同士だ。

「死中に活あり」

小さく、自分に呟くように、暗示をかけるように言葉を呟く。今

の自分に必要な言葉。

自分は、この死の中において絶対に生を掴むという覚悟の現われ。その言葉を胸に迫ってくるネプトへと一歩踏み出す。

背後のキリトも一歩を踏み出す。お互いに背後を見る必要はない。自分の横を通らす気は一切ないのだから。

必要なのは全てを一撃必殺。自分の持つプレイヤースキルを限界にまで引き絞り、一撃で敵を屠る運と技量。

肺に空気をため――



「――僥倖。これはまさに僥倖と言うべきか」

そこは黄昏色の世界だった。夜であるはずの世界を夕日が黄昏色に染め上げ、

光を反射する水面が美しく輝く。白い砂を敷き詰めた海岸は視界の限り何処へまでも続き、

無限に広がるように見える海はある程度まで進むと世界の端から流れ、底のない空へと落ち続ける。

そんな黄昏色の海岸には二つの存在がいた。

一つ、金色の整えられてない、長髪の美少女。

一つ、その全貌がぼろぼろのマントにより顔まですっぽりと覆われその姿が正しく認識できない存在。

ただ、マントの存在はその声から男だということだけは分かる。

「まさに幸運。喜劇が始まりまだその一日が終わってもいない頃に適格者を見つけ出すとは。

ああ、これはまさに天より与えられた宝であろう。その荒ぶる魂はまさしく女神への供物に相応しいのだろう。

だが未熟。あまりに未熟なその魂では到底女神への謁見は敵わぬ。だが、それでもその魂に私は敬意を払うでしょう。

その逆境、苦痛、苦悩、未熟、迷い、そのすべてが新たな位階へと上がるために必要な経験。

故に私は言おう——喜劇の舞台へようこそ、と」

まるで一つのオペラを演じている俳優のような芝居がかった口調。それはまるでどこかの光景が見えているようで、

だが、その行動には一切の熱が感じられず、興味はあるがまだ熱意をもてるまでの存在ではないと、そういう風な印象を受ける。

「茅場明彦の用意した世界、これはまさに喜劇と言っている世界。だがそれだけに馬鹿には出来ない。

何故ならそう、ここはそれ自体が新たな世界なのだ。そしてこの新たな世界に見出された二つの魂、——キリトとサイアス。

貴殿らはまさしくこの舞台の主役に相応しい英傑の魂の持ち主。この短い時間でどれだけの苦痛を味わっただろうか。

それが到達への道標となるかは貴殿らの努力次第であろう。故に私は否定せぬよ。

キリト、貴殿の魂はまさに英雄の卵と言っても差し支えないだろう。今はまだ孵化したばかりの雛鳥ではあるがその素質は人を導くことにあらず、常に前に立ち切り裂く事で道を示し、

前へと人を引っ張って行くもののそれだろう。故に貴殿を喜劇の舞台の英雄、《エル・キホーテ》と呼ばせていただく。

サイアス、貴殿の荒ぶる魂は修羅のそれであり、だが更なる苦難を望み悟りを目指す聖者の巡礼にも似たものだ。

だが今はまだ喜劇の中の地獄を剣で駆ける剣鬼。故に、貴殿を地獄を彷徨う剣鬼、《ベルセルク》と呼ばせていただこう」

そこで一旦ぼろマントの男は芝居がかった動きを止め、金髪の少女の方へと向く。

少女の表情はその男の動作の一つ一つが楽しそうで、笑い、純粹無垢と言う言葉がまさに合う存在だった。

それを受けぼろマントの男は大げさに一礼を取り、

「女神よ、貴方への供物は今しばらくお待ち下さい。他にもこの東国から現れるかもしれない魂の持ち主を、

もしくは貴方に相応しくなるまでの巡礼者が育つまで、今しばらくお待ちいただきたい。

だからこそ、今、どうかこの言葉を英雄殿に、剣鬼殿に送らせていただきたい」

面を上げて、ぼろマントの男は虚空へと向けて初めて、楽しそうに言う。

b e n s——」

「——D i s c e L i

喜んで学べ



「滅尽、滅相おおお!!」

「う……おおおおお!!」

肺の中に溜めた空気を全て吐き出すようにして吼える。リアル自分の体には一切影響はないだろう。

この空気を吐き出した感じも実際に脳にそう指令を送り込み、それに沿った痛みをプログラムが発生させているだけだ。

だからそのまま我慢すれば何時までも叫び続けることも出来る。

だが、HPバーが0になってポリゴンが消滅するときだけは、それがリアルになる。

抜かれたブロンズカトラスが闇の中赤いエフェクトを纏いながら綺麗な剣撃を放つ。

レベルの上昇により底上げされたステータスによる攻撃はネペントの体の弱点、

つまりは捕食器の下に隠れるように存在する茎に突き刺さり両断する。一撃一殺。

一撃で一体倒さない限りは今使っている得物であるブロンズカトラスの耐久値がネペントがいなくなるより早く0になってしまい壊れてしまう。

その場合はスローイングナイフでの応戦になるが、ナイフではネペント相手に二確、花つきのネペント相手に三確と、

消耗が激しい。数えてはいないが見るだけで現在五十近くのネペントを感じられる。一部がコペル、

そして半数をキリトに任せているとは言え絶望的に絶体絶命だということに変化はない。

余計な思考を全て脳から切り捨てて自分の五感を全て戦闘の変化を感じれるように集中する。

ネペントとネペントとの間の僅かな隙間、ツタでも捕食液での攻撃でも同士討ちのために行わない距離に体を滑り込ませると、曲刀ソードスキル《リーバー》を発動させさらに一匹ネペントを絶命させる。そこから何かが膨張するような音が聞こえる。

視線だけをそちらへと向けるとネペントが数匹捕食液を飛ばそうと動作を開始したところであった。

体を次のネペントへと向かわせながらも離れたネペントへとシングルシュートでナイフを放つ。

弱点には突き刺さらずもネペントを二体その動きを攻撃の反動で仰け反らせ、キャンセルさせることに成功する。

次の瞬間体に衝撃が走る。

肺から空気がたたき出される感覚と共に鳩尾にいつの間にかネペントのツタがあたっていた。

貫通するほどの威力はないが十分な力を持って放たれたそれは強烈な痛みを前進に腹から広がるように浸透する。

だが、それでも、動きは淀みなく、反撃とばかりにネペントを一撃で屠る。

咆哮。

リアルであればネペントの返り血と自身のダメージからの流血で赤く染まってそうな状態であっても、

生き残るために一切の努力は怠らない。全ての動作は次の動作へと、ネペントを殺し、殲滅するためだけに動かす。

もはやそれが言語かどうかすら怪しい咆哮を挙げながらネペントの大軍の中へと身を躍らせる。

視界に映るキリトのHPバーは毎秒減って行くことが解る。だが、それは自分も一緒だ。

これが、自分の生で何かを成すために必要な儀式であるならば――
――越えて見せよう。

――願わくば我に七難八苦を与えたまえ。



いくら時間が経ったかは定かではない。夜だったはずの時間は既に明け、空は少しずつだが明けて行くのが解る。

気がつけば周りにはネペントの死骸代わりのコルとドロップの山。

――そしてもう一つの胚珠。

そう、あのネペントの大軍の中には花つきのネペントがいたのだ。そしてクエを終了してないキリトがいたために、

胚珠はまだでる。そしてで続けるだろう、キリトがホルンカでクエストを終了させるまで。

体全体に酷い負荷を感じながらも立ち上がり、自分の装備を見る。

そのすべてが後1回使えば壊れるような状態であり、

スローイングナイフも完全になくなっていた。その代わりに、レベルが上昇し体力は完全に回復していた。

そんな疲労の中キリトが立ち上がり胚珠を掴むと、それをある方向へと持って行き、置く。

そこにはショートソードとバックラー……つまりはコペルの装備が置かれていた。

戦闘中、ネペントの猛攻に耐え切れずコペルは死んでしまった。そしてここでの死はリアルな死。

この三人で誰よりも早く本当の意味でプレイヤーになったコペルは死んだ。

「お前のだ、コペル」

まるで墓標のようにショートソードとバックラーの前にそれを置く。キリトが一步下がり、こちらの方へと視線を向け、パーティーを解除してくる。

「おめでとう、キリト。お前は生き残った」

「……そう言うサイアスだって」

「ああ、そうだな」

ここで一つでも冗談を言いたところだったが、やはりそこまで活力は自分には残されてなかった。疲労と負荷。それでも、体の中には生き残ったという実感と、本当の意味で何かを成した達成感があった。それを感じつつ頭を掻く。

「ドロとコルはどうする」

「ん……サイアスがもってっていいよ」

「次会ったら借りは返す」

「ああ、頼む」

そう言ってキリトが背を向ける。その行き先は確実にホルンカだ

ろう。そこで胚珠を渡して、森の秘薬クエストを終了させる。

キリトの装備は強化され戦闘力は増す。だが、この結末で本当によかったのだろうか。

今、背を見送る自分にキリトは今にもかすんで消えてしまいそうに見える。だからだろうか、

「キリト!!」

素早くウィンドウを操作する。今、キリトには一つのインビテーションが送られているだろう。

それを受け取ったのかキリトが驚いたような表情をし、時運にも一つのインビテーションが送られてくる。

『《k i r i t o》がフレンド登録を申し込んです。よろしいでしょうか?』

迷わずはいと押し、背を向けて去って行くキリトに向かって大声で叫ぶ。

「この借りは!絶対に!返す!俺も!お前も!強くなって!また逢おうぜえ!!!」

「……おうっ!」

今のキリトがどんな顔をしているかはわからないがフレンド登録は出来た。

これでとりあえずお互い生きているか死んでいるかがわかる。だから次に会うときまで生きていればそれで約束は果たせる。

まずは装備を整えよう。休み暇なんてない。疲労回復ポーションでもなんでもいい。

今は、胸の中の火が消えないうちに先に進みたい。

はじまりの日 ――ファースト・ショウ・オブ・デス（後書き）

ニートうぜえ。

そんなわけではじまりの日終了でした。

原作との差異点は、

- ・ネペント大盛り
- ・朝まで戦闘
- ・サイアスの加入で戦闘効率上昇と武器の損耗低下
- ・キリトが僅かな安堵を得た
- ・ニートが仕事しない死ね

この程度ですね。まあ、結果は見えての通り変化はありませんが、少しはキリトの心には安心できる部分があったかなあと。

あとニート様が盛大ニウザイ。

つとまあ、次回は二十五層の《軍》の大打撃か、十四〜十六層あたりで、《カタナ》のゲットイベントをやるうかと。それでは特にこれ以上は言わずに今回はこちら辺で。乙ー。

――十ZO様がログアウトされました。

刀巡り ――モーニング・フレンジー(前書き)

――てんぞー様がログインされました。

今回からオリジナル設定、オリジナル話が入りますよつと。
募集キャラもどんどん出していく予定なので、どうぞお楽しみに。
ちなみに、MTDがアインクラッド解放軍に変化する時期は完全に
オリジナルですよ。

アインクラッド第十四層

二〇二三年三月

刀巡り ――モーニング・フレンジー

アインクラッドの攻略が開始してから約2週間で一層は攻略された。

最初の混乱は酷くとても攻略を開始できるような状況ではないのが現状ではあった。

だがその現状を無視し、前へ、前へと進むプレイヤーがいた。それは俗に《廃人》と言われる、

重度のMMORPGプレイヤーのことであり、まだアインクラッド全体が混乱に包まれているうちに用いる情報を全て使い、βテスト時の経験と情報を生かし、

まだ攻略には時間がかかると思われていた一層目を攻略。

まだ、多くのプレイヤーがやっとレベル上げに着手し始めた時期であつたのでその衝撃はすさまじいものだった。

一層目の攻略を行った廃人には様々な思惑があつた。経験値が欲しい。レアアイテムが欲しい。アインクラッドをもっと見たい。

早く現実に戻りたい。もっと強い相手と戦いたい。自分の限界を試したい。それは、様々な思想と目的がごっちゃ混ぜになり、とてもだが綺麗と言えるものではないが、

その意志は全てある一点では共通していた。

――アインクラッドを、このデスゲーム《ソードアート・オンライン》を攻略したいと。

βテストの参加者であり、その経験を保有していた彼らは怒涛とも言える速さで一層のボスを排除すると誰よりも早く二層へと到着し、

まだ残る記憶を手がかりに装備を整えると再びフィールドへ、迷宮
区画へと足を踏み入れもつとも効率のいいレベル上げを開始した。
ソロで戦うのが一番の効率であるならば狩場が重ならないように戦
う。

適度な広さを持った狩場でパーティを組んだ戦闘が効率的であるな
らばパーティを組んで戦う。

最大限の効率を叩きだせるような思考を持って先へと進む姿はそう
でない人間から《効率厨》と批判されることもあるが、
多くの人間はその闘志と実力を畏怖しこう呼んだ。

——《攻略組》と。

アインクラッドの攻略が開始され数ヶ月が経過した。初期の混乱
を無視して突き進む攻略組の存在もあり、
アインクラッドの攻略自体は問題なく進んでいた。まだ余裕のある
プレイヤー達は己の役割や興味を見つけながら進み、
そしてアインクラッドでの生活を楽しんでいる。

二〇二三年三月現在、アインクラッド攻略の最前線は十四層にまで
到達していた。

全体のまだ十四されど十四。アインクラッドに残された人間達は
必死に攻略を続けていた。

攻略のペースは大体九〜十日に一層の攻略ペースではあるが、人
中には遠くない未来に脱出できるかもしれない、
そんなかな希望が攻略と共に見えてくる時期。

最前線に、彼はいた。

……どーしたもんだろうな、これ。

十四層《主街区》、つまりは十四層で拠点となる街の宿の一室、簡素な出来のベッドの上に俺、サイアスは腰をかけていた。

見た目は完全に中世、ヨーロッパ、よくファンタジー系の小説やRPGの宿屋で見るとようなベッドで、

ちゃんと尻の下からベッドの柔らかさが伝わってくるあたり、やはりナーヴギアはすごいと思う。

だがそういうことに思考を割くのではなく、今一番の問題は手に握られている一つのアイテムだった。

ひらひらと下から眺めるように持ち上げている紙には細かく文字や絵図が描かれている。

それは、自分を最前線の迷宮区の攻略から引き戻すほどのアイテム。

エクストラスキル《カタナ》用の武器、《打ち刀》の設計図だ。

未だエクストラスキルであるカタナが発見されたと言う話は聞かない。だが攻略組で海賊刀を愛用している変人は自分だけだし、それに対してスキル経験値上昇ポーションを使用する奇抜な人間は自分だけだ。統計的に見れば自分は奇抜な変人だ。

それはおかしい。こんなにも攻略に貢献している自分が奇抜な変人なのは絶対おかしい。アインクラッドの攻略に貢献しているのだから自分は聖人だ。

そんな感じの物凄い偉い人に違いない。俺超強いし。うん。無理があるか。聖人じゃねえや。

久しぶりに最前線から離れてゆっくり頭と体を休めているとくだらない事ばかりを考えてしまうが、これもまた余裕の表れかもしれない。自分でも適度に休んでいるつもりはある。

が、一日のレベル上げを完全にキャンセルまでしての休みは何時振りだろうか考える。

少なくとも三月に入ってから特殊イベントも期間限定クエストもなかったから数ヶ月ぶりの休みだと言うことになる。それも、

「やっぱり、取っておきたいよなあ……MMORPGプレイヤーとしては」

エクストラスキルとはどれかのスキルをしつこく使うことで発現する、派生スキル様なものだ。

それは一人だけが得られるものではなく、他のプレイヤーも条件をクリアすることで手に入れられるスキル。

公式でもエクストラスキルの存在を明言しており、それを見つけることもプレイヤーの楽しみとなっている。

今の所発見されているのは《索敵》スキルの発展型スキル、《追跡》スキルだけでそれは索敵みたいな対モンスターというよりは、対人特化されている索敵スキルだ。とは言え索敵範囲が広いためにソロプレイヤーの必須スキルになっている。

「カタナを出すことでのメリットは他人に先んじて刀を装備することが可能なこと、まだ未発見スキルが使用できること。

あとは……その性能が今存在する他の装備より高そうなぐらいか。エクストラで元になった装備より劣ってたら笑えないな」

メリットはそこそこ。成長を望めると言ったところもあるだろう。ならデメリットは、

「ま、刀を装備するって事は今使ってる武器が必要なくなるって所、成長させたスキルの意味がなくなること、

なれてないソードスキルに慣れるために練習する必要があることと……装備を整える必要があること？」

あとは一時的に最前線で戦えるかどうか解らないな。普通のMMORPGだったらこのまま戦うんだがなあ」

だがこのVRMMORPGと言うジャンルでは違う。

剣を握り振るうのは自分のアバターではなく、自分自身なのである。正確に言えば仮想現実にて構成された自分のアバターを脳の信号を通して操るのだが、

その中で感じる武器の重量や体の動き、そのクセ、その全ては自分が操っているのであって従来のMMORPGのようにコントローラを通しての指示ではない。

新しい武器を手に入れたのであればそれに慣れるために練習する必要があるし、慣れない武器でボス戦に挑めば殺されてしまう可能性もある。

そんな結末は御免である。だから、メリットとデメリットを吟味した上で――

「――よし、取るか」

決定する。

そうと決まれば耐久値が減る前に打ち刀の描かれた図面をインベントリへと戻しベッドから立ち上がる。

現在の服装は休日と言うことで装備は外されていて、黒いレザーのスラックスに青い襟付きのシャツだが一番上のボタンだけはあけてある。

いわゆる休日用のカジュアルファッション。攻略組で日常的に戦闘用の装備をつけているとは言え休日ぐらいはラフな格好をしたい、その思いでこういう格好をしているわけだが……その実、スラックスの方は戦闘用装備だったりする。

当初は革装備を肌で直に感じる感触は、なんとも言葉にし辛く慣れないものだと思っていたが今では気にしない程度には慣れてしまった。

人間の適応力はつくづく素晴らしいなと小さく呟きながらウィンドウを操作しつつ宿の借り部屋から退室する。

システムウィンドウの隅には小さく数字で、9..46AMとでている。つまりは現在時刻だ。朝食には丁度いい時間かもしれないと考えつつ宿の廊下を歩く。

「おはよう」

「おはあ」

廊下を歩いてて挨拶してきたのは同じ宿に泊まる攻略組プレイヤーだ。基本的に攻略組のプレイヤーは最前線の主街区に宿を借り、攻略中はそこを拠点にして活動する人間が多い。中には寝袋で狩場に泊まるプレイヤーや宿の椅子で座って寝る猛者もいるが、やはり一日の疲れを宿のベッドで落とす方が気分的にもいいと思う。

「あれ、サイアス装備は？」

「俺、今日はオフ」

「あれ、珍しいな。いつもは狂ったように狩場に籠ってるのに」

「うるせえよアルマド」

この茶髪の似非ポニテ男の名前はアルマド。自分と同じく立派に攻略組を勤めるプレイヤーだ。

だが本人は攻略組であることは若干不安な様子で、将来は攻略組から落ちて活動すると言っている。

攻略組の数は少ないので知り合いが前線から引くのは悲しく感じられたりもする。

そんなアルマドの姿は自分とは違い、髪と同じ茶色の革のハーフジャケットを装備し、他にもグローブやレギンスを装備していることが見える。

そんなことから今日も十四層の最前線へと進む様子であることがわかる。と言うより大体の攻略組は一日の殆どを攻略とレベリングに当てている。

それ以外は武器と防具の調達かメンテと道具の補充ぐらいで、有益なクエスト以外は全クエストスルーの方針でもある。

それよりも、と。

「腹が減ったから朝飯だ朝飯」

「ああ、そうだったな」

憎まれ口を叩きあいながらも宿の廊下を抜けて階段を下りる。基本的に宿は個人的には上の階の方を好む。

アルマドがそうなのかどうかは知らないが、三階建てと結構豪華な

作りの宿の階段を一階まで降りる。

大体の宿の一階がロビーと酒場の役目を同時に果たしており、基本的に自分はプレイヤーの一番集まりそれでいて値段の高いところに泊まる癖がある。やはり、高い宿の方が飯が美味しいのだ。

酒場部分となっている宿の一階部分には早起きのプレイヤーが数人既に朝食を楽しんでいた。攻略に打ち込むプレイヤーとしては、三度の食事がスキルと装備以外での最大の娯楽とも言えるかもしれないために毎食は注意して選んでいる。

とりあえず空いているテーブルに二人で揃って座ると即座にメニューを持ったNPCのウェイトレスがやってくる。

「おはようございます。こちらがメニューです」

「おう、悪いな」

そう言って差し出されたメニューを受け取る。

「NPCだってば」

「知ってるけど、こう、いっちゃまわね？」

「気持ちはわかるけどな。ここまでリアルだと、な」

実際NPCが用意された返答しか喋らず、一定のパターンしか行動が登録されてないことを抜けば、

その行動のほぼすべてが人間……つまり一般のプレイヤーとかわりがない。もしNPC並みに無愛想なプレイヤーが店をやっているならば、それがNPCとして認識されてしまうこともありえない。

メニューを見るとこの数日で見慣れた内容になっている。その中から自分の朝の定番メニューを選びつつも、

「迷宮区の攻略は現在そっちではどうなってる？東のルートをこっちでは通ってるけど――ウエイトレスさん」

「はい、ご注文をどうぞ」

声に呼ばれてカウンター近くで待機していたウエイトレスがやってくる。

「こっちは北西ルートで通ってるけど結構アタリっぽい。休憩エリアが発見されたからボス部屋までそう時間は掛からないと思う。少なくともあと数日……二、三日にはボス部屋へのルートは完成して討伐パーティーが組まれるだろうね。」

あ、コーヒーとペタンサラダ、あとトーストで」

「ボスに備えて装備のメンテと補充もしておきたいところだな。紅茶とペタンサラダ、焼きニルとライスで」

「以上のご注文でよろしいでしょうか？」

「――それに紅茶とトーストと目玉焼きお願い」

「おい」

「ご注文を承りました。少々お待ち下さい」

去って行くウエイトレスと交代するようにやってきたのはこれまたポニーテールの少女だった。

否、正しくは美少女と言う言葉が正しいのだろう。正式サービス開始前は男女の比率で言えば女性の方が多かったが、茅場明彦によって素顔が暴かれた時に、女性ロールを演じていたプレイヤーの多くは男だと顔が暴かれ、それと同時に女性の体をしたPCは男のものへと変換された——とはいえ、服装がスカートとかだったので十分に恥ずかしいものではあるが。

交代で入ってきた美少女は身長でいえば自分やアルマドには届かず大体160台それでも女子としては高い方で、赤毛のポニーテールを黒いリボンで纏めている。可愛いと言うよりは凛々しい、綺麗と言った部類の女で、年齢は自分と同じぐらいだろうと当たりはつけている。

装備はおそらく寝起きだろうから付けてないだけで防具である太ももまである長さの革製黒いロングジャケットを胸元を協調するようにその部分だけ開け、

膝上までの赤いスカートと言う装備をしている。図々しくも横に座ってくるといきなり肩に寄りかかった。

「おはよだぁーりん昨夜は激しかったわね」

「誰がダーリンだこの阿呆。何もねえし。あとてめえの分は奢る気はさらさらないぞ。アルマドは自腹だし」

「えー、酷い、あたしの事は遊びだったのね!？」

「元々”そっち”はお前の仕事だろ……助けてアルマドえもん!」

「やだなぁサイ太君。責任として結婚しないと」

「今のあたしはダーリン専用よ！足洗ったし。だから責任とってね」

「神は死んだ。ここは偉大なるヒキニパ神を信仰すべきか……いや、助けて黄昏の女神！」

「なにそれ」

「俺が唯一信仰してもいいと思ってる神様。金髪巨乳で超かわいいの。結婚したい」

「ぐるるるる——ライバルの予感……！」

「お前、まだ目が覚めてないんじゃないか」

「かもしれねえ。あとよっかかるなトウカ重い」

「えー」

赤毛ポニーテールの女、トウカが心外だと言わんばかりの表情でこっちを睨んでくるがそれを無視して、

料理の到着を待つ間もっと有意義な会話にしゃれ込む事とする。

「で、たしかボス戦は近いんだっけ」

「ああ、そうだった。トウカの事はいつものことだとしてスルーとして、

たぶん今回も《軍》が出っ張ってくると思うよ。十一層から結構調子に乗ってきてる感じではあるけど、

正直前線で戦うプレイヤーはアインクラッド全体のプレイヤーである一万……もう減ってると思うけど、

その全体の何分の一っていう少なさだ。高圧的な態度はいかんともし難いけど。まあ、悪いことはしてないんだがな」

「まあ、壁が増えるのは嬉しいわな。俺らのような《ビーター》がいるおかげで壁とアタッカーの育成できてるっぽいし、

それで人数が確保できてんだからそこだけは尊敬できるな。ただ規律とか無駄にごちゃごちゃしすぎてそこで無駄にしてる感じ。

トップダウン形式の指揮系統は指示がとり易いけど、ゲームなんだしなんか締める感じじゃなくてもいいと思うね」

眠たげにしているトウカだったが軍の話でちよつとだけ目が覚めたのか寄りかかったまま口を開く。

「軍の話ならあたしもちよつと聞くね。アレ、元々は今の様な感じじゃなかったらしいわね」

「そうなのか？」

「うん。元々は《MMOトウデイ》ってギルドだったのよ。今では《アインクラッド解放軍》って名前だけど、

その変化があったのは約二ヶ月前ぐらい？トップがシンカーって外部攻略サイトの管理者だったんだけど、

その人結構放任主義って言うか優しすぎたって言うか……おかげで違う人がトップ出てきて名前が変更。

今で言う軍の感じになってるよ。まあ、初期のMTD……MMOトウデイの略ね？その雰囲気が好きで抜けたって人もいるんだけど、軍に所属してれば安定した収入とかが入るから所属している人は少ないよ」

「詳しいのな、トウカ」

「やだあ、ミステリアスな女って素敵？そう思うのなら結婚しない！？」

「駄目だ。脳が腐ってやがる」

「ああ。確実に腐ってるな。これでピンクはINRANと言うことは証明されないらん」

「……ああ？」

「いえ、なんでもありません。だから見られない角度から睨むのはやめて俺の心臓がマッハ」

「……つとまあ、冗談は置いて、あたしも元はMTDのメンバーだったのよ……あたしゃ、変化が気に入らなくて抜けたんだけど」

人に歴史あり、とはこういう事なのだろう。基本的にネットゲームではリアルの事を聞いたりするのは倦厭されていることで、自分から話してくるまでは聞かないのが花ではあるが、トウカに関してはSAO内でも結構そういうところはあるため、そういう事情を話してくれるのは素直に嬉しい。そんなところで、

「お待たせしました」

と、頼んだ朝食がやってくる。手際よく頼んだ料理が目の前に並べられ、匂いが食欲を湧かせる。

ウェイトレスが御代を請求するのでアルマドとトウカの分もまとめて払う。

「悪いな」

「気にすんじゃねえよ。一々バラバラに払うのも面倒だし自分の払いのついでに払っただけだよ」

「キャー、サイアスだから素敵！リアルツンデレなんて超珍しい！だからあたし貴方を愛してる」

「黙れ淫乱ピンク」

「あたしピンクじゃなくて赤毛よー！」

「俺と扱いが違いすぎる。不具合修正されろ」

トウカの放つ抗議の声を無視してでてきた料理を口へと運ぶ。ニル焼きと言うのはこちら一体で沸く豚型モンスター肉で、

ペタンはレタスの様な味をした植物の事だ。色々とファンタジーな名前をしているが結局は豚肉とサラダだ。

あとは紅茶とライス。シンプル・イズ・ベスト。朝から肉は力をつけるためには必須である。……VRだから関係ないかもしれないが。

朝食を進めつつも話題は大筋変わらない。その内容は基本的に攻略の話を中心にして回っている。

ギルドがメンバー同士のつながりを大事にするのであれば、攻略組にも攻略組のつながりがある。

自分の場合、迷宮区探検中に会ったソロプレイヤーや狩場で出会ったしまったソロプレイヤーとはつながりを大事にする。

つながりを作っておけばそれが後々で有利になってきたり情報源になったりもする。

と言うか基本的にギルドに所属している人間とはあまり付き合いがないかもしれない。

そんな風に話していると座っているテーブルに更に知り合いが増えてくる。時刻は10時を過ぎ、

そろそろ攻略プレイヤー達が朝食を食べる時間になってくる。

基本的に情報交換のしやすさを考慮して同じ宿に泊まって活動するのが好ましい。

そういうのを無視して好きなところに泊まる一匹狼もいるが、このゲームでは情報はライフラインになりえるのだ。

そういう考えを持ったプレイヤー達が自分やアルマド、トウカのいるテーブルに集まってくる。

「ようアスにマド！トウの字もいるじゃねえか！」

朝から元気良く声を飛ばすのは何処からどう見てもヤンキーにしか見えないプレイヤーのスキヤキ。

気に入った相手には好意的だがそうでない相手には喧嘩腰と言う完全なヤンキー目ヤンキー科のヤンキー属。

だがいいヤンキーだ。茅場明彦にリアルでオトシマエをつけると宣言している愛すべき馬鹿であり、面倒見のいい兄貴でもある。

ただ、笑い声が五月蠅いのはどうかしてほしい。

「おはようー、まだ皆集まってない感じ？じゃ、ボクも朝食貰っちゃおうか」

続いてやってくるのがこれまたSAO内では珍しいハーフの少年、タスケ。淡い金髪に碧色の目と、

リアルと同じらしいその容姿は珍しがられるものと同時に本人のコ

ンプレックスらしく仲間内でそれをつつつくのは禁止されている。
本人は忍者をロールプレイしているつもりらしく、ダガーや投擲を
主軸とした戦闘を行っている。

「おっはあー☆キャー！ポニテ三人衆が揃ってるラッキー♪」

「「「ポニテ三人衆じゃねえよ（ないわよ）！！！」」」

「キャーこわーい！リリーこまっちゃーう；；でもお、それもいい
……！」

「店員さーんあの変態蹴り出して下さい！いや、マジでリリー少し
は落ち着けよ」

朝からハイテンションをかましてくるのが踊り子としか表現の仕
様のない露出の激しい装備の女。

明らかに年齢は同年代のはずなのに天元突破したようなテンション、
発現一つ一つが胡散臭く、
平気で狂ったような嘘をつくことで有名な狂人だが、根の性格が優
しいために色々と台無しな人間である。

そんな風に、最初は三人しかいなかった酒場が人手あふれかえり
始める。

合流したスキヤキ、タスケ、リリーとはべつに、他の顔見知りプレ
イヤー達もテーブルに集まる。

黒髪で女のような容姿をしたカナメ、筋肉に”ちょっと”だけ執着
しているボブなど、個性的なメンバーで会話に花を咲かせる。

「あ、サイアスたん今日は装備どうしたの？まさか……デート？デ
ートなのね？キャアー！ついに犯されるうー！」

「黙れ狂人！」

「アスの苦労は何時のも事とするがよ」

「しないでください」

「どうやったら装備がないことからデートに発想つなげてそこから自分が犯されることに繋がるんだ」

「あれ、ホラ、装備がないって事は今日はオフ、と言うことはオフにするほどの理由がある。

それはたぶんデートとか大事な用事って事で、それは自分のはず、そして最後はお持ち帰りって発想じゃ」

「ねえよ」

「ないね」

「ないわぁ」

「筋肉が足りないね」

「これ以上のカオスはマジ勘弁して欲しいから少し黙ってようね？
ね？」

「そうよ！サイアスはあたし一人で十分なんだから！」

「てめえはもう喋るな」

「ははは、相変わらずサイアスは愛されてますね。狂人が狂人なのはいつもの事として、

サイアスさん、何時かトウカさんに刺されますよ。SAO開始前のトレンドは《ヤンデレ》でしたから。

ええ、それはもうnice boat. な感じにエンディング迎えられると私は楽しいと思ってますよ」

「やめて！へんな事を馬鹿に吹き込まないで！こいつすぐに実行したがるから！」

「えー」

「おい、無表情でえーとか言うんじゃないやありません」

「カナメはカナメは物凄く残念ですよ」

「一昔前のアニメで流行った風に可愛く言っても、カナメって男だから残念だよ。いや、ホントに」

「タスケが男の娘属性に目覚めたか」

「いや、むしろ着替えさせてみるか。案外似合うかもしれないぞ」

「ねえ、何で皆ボクをそんな眼で見るの？ねえ、マジじゃないよね？……ねえ？」

「えー、リリー、前々からタスケ君はあ、ちょっぴい〜と！おめかしして着せ替えれば、

何処に出しても恥ずかしくないナイスガールになっちゃうと思うんだ♪」

「……目が本気だよ？リリー君ちがうよね？君のいつもの胡散臭さは？嘘だよ☆ていつものアレは？ねえ、何で目が本気なの！？」

「……まあ、冗談は置いておいて」

「（本気だったんだけどなあ）」

「実は昨日迷宮区だよ——」

そうやって、騒がしい朝は過ぎ去って行く。

刀巡り ――モーニング・フレンジー(後書き)

今回の使用キャラクター

Φ氏の応募キャラ、アルマド

タカセ氏の応募キャラ、スキヤキ

タカセ氏の応募キャラ、タスケ

クロル氏応募のキャラ、ボブ

生麦酒中ジョッキホルマリン漬け氏の応募キャラ、リリー

首輪付きけもの氏の応募キャラ、カナメ

ちなみにトウカさんは完全に自分のオリジナル。

まだマギ見直して「あんちゃんへアーかわいい」って発想から生まれました。

そんなわけで今回は話を進めるはずが全部ギャグのみで終わってしまいました。

戦闘まではどれくらい掛かるんでしょうねえ。

と、いいたいけどそんな後ではありませんw

あと、キャラをちゃんと表現しきれたかどうかマジでわからないです。

年齢とか髪形とか募集し忘れたのを思い出してそこらへん完全にオリ入ってますが、

上手くキャラを見せられたら幸いかなあと。こんな感じに次回も突っ走って行きます。

でも、リリーの斜め上っぷりが完全に論外っつーかどこの葵姉。

ごめんなさい。本当にごめんなさい―――だが自重しない。

これ、4時間で書き上げたし。久々のテンションリリー状態。
そんなわけでこんかいはここまで次回の更新は明日か明後日で。
それでは乙。

——十Z〇様がログアウトされました。

刀巡り ――ショッピング・ストリート（前書き）

――てんぞー様がログインされました。

はろーはろー。今回は前回の津付記で話が進むと思ったら大間違いかもしれない。

自分でもここまで日常ネタは引っ張れるんだなあ、と結構満足してたり。

さてさて、サイアスさんやトウカさんの活躍は何時だろう。

アインクラッド第十四層

二〇二三年三月

刀巡り ―――ショッピング・ストリート

「んじゃまたな」

「おう、今日中にボス部屋を見つけろさ」

「それでは私も迷宮区まで一緒にしますよ」

「ボクは」

「オメーはしっかり休めよアス」

「解ってら」

「トウカちゃん！サイアスたん！デート頑張ってね！」

「しっかり筋☆肉を休ませて上げるんだよ？それが筋☆肉を成長させる―――」

「お前ら二人は黙ってろ。あとここバーチャルだから。STR上げなきゃ筋肉ふえねーから」

絶望する筋肉を無視し、朝食が終わって一緒に食べてた面々と別れを告げる。大半のメンバーが真っ直ぐ迷宮区へと向かって行く中、宿の前で立ち止まり大きく体を伸ばす。大通りに面したその宿《羽馬亭》の前では迷宮区へと向かったりするプレイヤーであふれ始めている。

もちろんそこに詰まるのは迷宮区へと向かう攻略プレイヤーだけではなく、それを相手に商売しようとする商人のプレイヤーや、

純粹に最前線の観光に來た遊び氣分のプレイヤーだっている。そんな光景を見ながらも朝の空氣を肺いっぱいまで満たし、指の操作でフレンドウィンドウを表示させる。

ソードアート・オンラインには四種類の関係がある。

一つはまったくの無関係。次がフレンドであって、フレンド登録した相手をマップの上で追跡できたり、離れた相手と迷宮区画外であればメッセージのやり取りが出来たりと中々便利な関係、その次にギルドメンバーと、フレンドの関係に加えて専用のチャットのチャンネルに同じギルドメンバーでパーティーを組んだ場合のパーティーボーナスがでる。そして最後に結婚だが、これは今は関係ないので省くとする。

その中でもフレンドのメッセージ機能は大変重宝する。

迷宮区では使えないという制限は存在するが、それでも遠く離れた相手にメッセージを送ることが出来るのは、

リアルみたいに離れた友人へ携帯電話を通してメールを送ることに似ている。フレンドリストから《k a g u y a》と言う名前をクリックすると、

その近くにある《メッセージを送る》とボタンを押す。すると目の前にホロボード、……虚空に現れる半透明のキーボードが現れる。ホロボードと呼ばれるこれは基本的にタイピングなどで使用されるものだ。そのままメッセージをタイプし送信する。

「これで、よし、っと」

タイプが終わると同時にホロボードとフレンドリストを消す。どれくらい掛かるかはわからないが、

《彼女》は他の職人クラスの例に漏れず結構早起きする方だったはずだ。すぐに返事が返ってくるはずだろう。

それまでは朝の街を楽しもうと思いき出そうとして体を止める。

「……お前、何時までいるんだ」

「え？」

なにを言ってるんだと言わんばかりの顔をするのは腰まで届く赤毛のポニーテールの女性、トウカだ。

先ほどから他の攻略組の様に分かれずここにいることから大体察しがついていたが、

「ついて来る気かよ……」

「えー。嫌そうな顔をしないでよ。こんな美少女と一緒にいられるんだから役得でしょ？」

そう言ってぐったりするこちらの右腕に自分の腕を絡め、胸を押し付けてくる。

「ほらほら、どうだ」

「どうだっつわれても……物凄く……いい感触です……しまった！
つい本音が……！離れろ馬鹿！」

「ああん、いけずう」

自分の腕に引っつく淫乱ピンクを引き剥がす。お互いに低い声で唸りながら宿の前で牽制しあうが、

それが注目を引いて周りのプレイヤーから奇異の視線を受けるのでやめてため息を吐く。

その時、登録されているアラーム音になる。この音はメッセージ到着を知らせるための音だ。片手を前に出し目の前の淫乱ピンクを制す。

「ストップ」

「はい」

素直な事はよろしいと思いつつも到着メッセージを広げ、その内容を確認する。

『おはようサイアス！元気？超元気？私は元気だよ！新品のパンツを履いた感じに超☆元気だよ！』

ヒヤッフー！いい天気だあ……！』

のっけから狂ってやがる。とりあえず2ページ分はある無駄な挨拶を全てスキップし、ページをスクロールしながら進める。

『うん、やっぱり朝ごはんは味噌汁と焼き魚だと思うんだけど……あ、そろそろ本題に入ろうか。』

あ、うん。でもその前に少しクワガタの話をしようよ！』

もう少しスクロールする。

『そんなわけで同じ十四層主街区の大通り端で露天やってるから来てっちょ』

一番必要な情報が一番下の一行だけでしかもそれ以外は完全に無

駄な世間話。コイツ修正されろ。

何故自分の周りは狂人ばかりなんだ。もっとアルマドやタスケミた
いな常人はいないのか。

あ、俺が若干常人から踏み外してるのが悪いのか。反省しよう。だ
から助けて女神様。

だが無情にもこの世界の神は茅場明彦だ。だからもし見つけたら
スキヤキではないがヤキ入れてやる。

そんな覚悟をしながらも前へと足を進める。カグヤの指定した場所
は今の位置からそう遠くない。

数分も歩けば到着するだろうと思いきやそう早くはないペースで歩き始
める。

「あ、待ってよ！」

「待ったねーよ」

後ろから駆け足で追ってくるトウカを結局は引き連れながらも第十
四層主街区《テンペニ》の大通りに行く。



アインクラッドは大体五層毎にテーマかジャンルのものが設定
されているように感じられる。

公式で発表されているには世界観の設定は完全に中世のヨーロッパ
ではあるが、そこに魔法のないファンタジーと剣と鎧を加え、
多少のRPGっぽさをとりえた感じだそうだ。そして中世ヨーロッ
パで統一はするがプレイヤーを飽きさせないために、

層毎に違う景色やテーマを与えることで探索やモンスターの狩りの途中でプレイヤーが飽きないことを考慮しているとも言える。

その中で、ここ、十四層は比較的に普通とも言える感じであった。

フィールドの大半を包むのが草原で、迷宮区は森となっている。

そして街は《はじまりの街》程豪華ではないが、

石造りではなくレンガ造りとなっており赤土らしき材料で作られた赤色のレンガで出来た家が、

昔家族旅行で行ったスペインの町並みを思い出させる。サグラダファミリアの完成はいつかねえ、と柄にもなく昔思ったりアルの事を思い出しながら街の中を歩く。

横で一緒に歩くトウカの存在はもはや諦めるほかなく、組むなどと言う羞恥プレイは赦せず横で一緒に歩くだけに妥協して貰っている。

だがこの時間になると《露店》が多くなってくる。大通りを歩くと必然的に露天商のキャッチや、

道路の隅に敷かれた様々な商品が目につく。職人クラスの人間にとってはこの露店が何よりの収入源なのだ。

自信のある装備を最高級のインゴットで作成、それを最前線の主街区で攻略組の一人にでも売って気に入られれば、

あとはそのプレイヤーに付いて行くだけでその一生は約束されたと言っても過言ではない。

カグヤと自分の関係もそういうものである。

「あ、サイアスこれ見てみて！」

そう言ってトウカが近くの露店へと近づく。道路の上に敷かれた

マットの上には様々な防具がそろえられており、この商人は防具関係の職人か、またはその仲介販売人だと言うことがわかる。特に揃えられている装備がガントレットやレギンス中心だと言うことがわかる。

「……いらっしやい」

街の様子に興味なさそうに眺めていた露天商の男が顔を上げる。

見た目は二十台後半から三十台前半、

SAOがゲームだということを考えると珍しい年代だ。明らかに《オジサン》と言うことが解るオーラに、

顔の下半分を覆う武将がつけるような面貌は何処からどう見ても素敵な変態さん。朝から周りのキャラが濃い。

だがトウカは濃い店員兼店長を無視して並べられている装備に目を通している。

ついでにここで軽く鍛冶スキルについて説明をしておこう。鍛冶スキルは鍛冶にかかわるスキルに関する総称で、

SAOには多種多様のスキルが存在する。それはよくある鍛冶スキルかた始まり、薬学、執筆、裁縫、料理、などとメジャーなスキルが存在すれば、

音楽や踊りと言った意味不明なスキルも存在する。だが鍛冶や裁縫のようなスキルははその中に細かく分類するスキルが存在して、

鍛冶スキルの場合は《斬撃武器作成》、《刺突武器作成》、《貫通武器作成》と、属性ごとに違う生産スキルとして登録する必要があるほか、

《金属精錬》などといったインゴット作成スキルも鍛冶師には必須であって方向性を決めるのがかなり大変であって鍛錬も厳しい。

裁縫も鍛冶もマスタークラスを目指すのであれば最低でもスキルスロットを七つ用意する必要がある、それだけのレベルまではまだま

だ到達は出来ない。

そのため、現在の鍛冶職人や裁縫職人は自身の方向性を一転に伸ばす方向にしている。

《斬撃武器作成》特化の職人、《重装備作成》特化の職人と、そうでないとスロットが足りないのだ。

そして目の前のこの職人はおそらく《箆手装備作成》や《具足装備作成》の職人だろう。

「これ、よさげじゃない？」

トウカが持ち上げたのは金属製のレギンスだった。デザインは日系、侍が戦争で履いていたようなモノで、

自分がこれから刀の事に関してカグヤに逢いに行くことを考えるとこれも悪くないと思う。

膝ほどの高さまで黒塗りの具足はそう悪くはないデザインだと思う。ただ、自分の装備は革中心でスピード重視だ。

金属装備を取り入れればその分総重量が増えて速さが落ちる。そう考えると惜しい。ステータスを広げてその性能も申し分ないことがわかる。

「んー、ほら、俺って革装備の速度重視じゃねえか」

「あたしもそうだけど、邪魔になったら脱げばいいじゃない」

狂気の発想だった。今、自分の中でリリーを越えてトウカが狂人ランキング一位になった瞬間でもあった。

「死ぬからパス。んー……でも惜しいな。金属装備は悪くないんだ

よな。ただ重過ぎるってのがねえ」

そう、そこが問題である。基本的に自分のステータスは初期ではAGI>STRを目指してはいたが、

実際のプレイ感覚、早い段階でSTR>AGIに切り替えて狩りの効率化を目指した。

STRを優先して火力を強化し、次にAGIを上げることで体の動きの高速化を狙うが、

AGIを初期で多めにふって感じた感覚が、どんなに早くてもやはりプレイヤースキルによる恩恵が一番だと言うことだ。

つまり多少AGIの伸びが悪くてもそこらへんはプレイヤースキルでどうにでもなると判断だ。

だから《攻略組》と言う枠組みで平均的なプレイヤーより突出したSTRがある分、金属装備を持つても影響は少ないが、

それでもAGIを減らしたくない気持ちはある。彫金師の《ヤン》に頼んでAGI上昇アクセサリが作れないか頼んでいるが、必要素材は未だに聞いたことも見たこともない。

「……つまり、某の防具では不足である^{それがし}と、で御座るか」

口を開いて声を発した店主のキャラは更に濃かった。人のロールプレイにどうこう言うつもりはないが、

現代で御座る口調とか某とかキャラ出来すぎじゃないのだろうか。いや、むしろ一周して新しい。

「まあ、具体的に言うときついな」

「ふむ」

面貌装備で某御座ると言う激しく濃いキャラの店主ではあるが、

装備を見ればそれなりの実力者であることはわかる。

デザインが東洋甲冑系だというのも拘りだろう。そして拘れる職人は強い、と自分は思う。

だからプライドか意地を刺激された職人がここで止まるはずがない、と言うことも理解できる。

「しばし、しばし待っている。近いうちに軽い金属装備を用意するで御座る。

某の誇りにかけて、貴殿の満足行く装備を作って見せるで御座る。故に、しばし待たれよ」

「じゃあ、フレンド交換でいいよな？」

「うむ」

『《okisato》がフレンド登録を申し込んでます。よろしいでしょうか?』

はい、と答えるとフレンドリストの一番下に新しく《okisato》と言う名が登録される。

また自分のフレンドに濃いやつが増えたなと思うがそれも運命なのでもはや諦める。

トウカはトウカでオキサトの販売してる防具を楽しそうに見ている。

「デザインは某の好みとなるが問題はないで御座るか」

それは暗に東洋甲冑のようなものになると言っているのだろう。

「問題ない。出来たら体にフィットするタイプが欲しい」

「了承したで御座る。代金は完成品と共に」

「おっけ」

交渉の完全成立を示す握手をお互いに交わし下がる。

「終わった？」

「ああ、だけど結構時間が経っちゃったな」

システムウィンドウを拓くとそこには宿から出て既に30分以上の時間が経過していることを示していた。

宿で別れた連中は今頃迷宮区に到着し、狩りを始める頃合と言ったところだろう。こり絵上待たせてはカグヤに悪い。

そう思い、軽くオキサトへと手振り別れを告げると歩くペースを上げる。

「カグヤちゃん、待たせちゃってるから少し急ぐぞ」

「え、女連れなのにさらに女を引っ掛けるの？……大丈夫、あたし、3Pでもイケルから……！」

「お前のピンク脳さ、一度洗淨しろよ」

「もう、あたしサイアス色に染まってるから……」

「頬染めんな。くねくねすんな。おら、来るんならついて来いよ」

「やだ、さりげなく追いつけるようにペース落とすサイアス最高」

「るせえ」



テンペニの大通りの端、パッと見注意が行かないところに彼女はいた。身長僅か140cm程しかない小柄の少女。

緑色のマットの上には様々な武器が置かれているがその後ろに座る少女の背が低すぎるために明らかに彼女が打った武器だとはわからない。

それどころか店番かNPCと言われた方納得できるほどの無表情だ。真っ黒なローブで全身を隠し伸びたと言うよりは伸びてしまったと言う表現の正しい髪は、

長髪を通り越してジャングルの野生児のような状態で伸びしきられておりその姿から幽霊の類にしか見えない。

置かれている武器がすべて斬撃系の武器であるために、《斬撃武器作成》スキルの持ち主だと言うのはわかる。

何年かの付き合いである幼い姿の少女に声をかける。

「よう、カグヤ」

「遅い」

「悪い。ちよっと露店巡ってた」

その言葉に返事はなく、幽霊のような姿のロリ、カグヤは黙っているが、それなりの付き合いをしている身としてはなんとなくだが意思が疎通できる。

本当に寡黙で一言喋ったら黙ったりしたりとコミュニケーションが

壊滅的な生き物ではあるが、生産職人としての腕前だけは信頼できる。手や体の動きで多少意思疎通も出来る。

「ああ、だから悪かったって」

「あたし、ここまで理解できない会話は始めてよ」

「安心しろ。俺もそれなりに時間がかかった。えっと……」

このままでは進む話も進まないののでインベントリから常備している紙とペンを取り出し、そのセットをカグヤへと渡す。渡すと親指を立ててサムズアップをしてくるので同じポーズを返すと、さらさらっと紙に言葉を書き始める。その速さから執筆スキルがそれなりに上昇していることが伺える。

「無駄に話を広げず手短にな？」

カグヤの文字を書く動きが止まり、使っている紙をくしゃくしゃと丸めそれを後ろへと投げ捨てる。即座に次の紙に必要なことを書いてゆく。今度は数秒で完成したそれをトウカへと向ける。

『お初！サイアスの武器のメンテと作成を担当してるカグヤちゃんだよ！』

「あ、この子もキャラ濃いんだ」

お前にだけは言われたくないという言葉を飲み込む。

「私の名前はトウカ、サイアスの未来嫁ね」

「平気な顔して嘘つくんじゃない」

「いひゃい！いひゃい！ほっへひっはるのいひゃ！でもこりえもあひ……！」

（痛い！痛い！ほっぺ引っ張るの痛い！でもこれも愛……！）

相変わらず目が覚めてるのに寝言の言える器用なこいつを無視してカグヤとの話に移る。

「で、どうだ？」

「拝見」

「おうよ」

インベントリを開くとその中から一枚の図面をオブジェクト化する。トウカもカグヤもそれを食い入るように見つめる。

その視線を受けて軽く苦笑するとひらひらとふってそれを見せ付ける。

「エクストラスキル《カタナ》専用レア武器、《打ち刀》の作成レシピ」

「おぉー！」

トウカもカグヤも揃って感嘆の声を上げる。カグヤが伸びきった髪の間から見える目で早くと催促してくるので、

心の中でこのいやしんぼめっ、と罵りながらオブジェクト化された図面をカグヤに渡す。

生産スキルを所持しない自分にはまったく無用の物ではあるが、それを生産職人に渡せば違う。

彼らは戦闘するプレイヤーとはまた違う価値観を持っているのだ。

カグヤは受け取ったそれを見ると、

興奮したように紙に文字を書いてゆく。

『おそらく《斬撃武器作成》の中に《刀》の生産項目を作るアイテム。初期生産用に打ち刀が登録されて、

これの製作後かスキルの上昇でさらに生産できる刀が追加されるはず』

「問題ない？」

「ああ、使っていいぞ。お前以外に俺の武器作らせるつもりはないし」

笑みを浮かべたカグヤがすぐさまレシピを使用する。使用されたレシピは直後に消えて、

今はその代わりにカグヤが刀の生産が出来るようになっていたのだろう。オキサトの作成する防具とあわせて装備の完成が楽しみになってきた。

カグヤも生産スキルの中から刀の項目を探し、そこから必要な材料を見たりしてるのだろう。目が輝いて見える。

カグヤとの付き合いは、先ほどの通りそれなりになり。何歳かはまだ聞いてはいないが数年前ネットゲームでであり、

そのネットゲームでも生産廃人だったカグヤに色々と頼んだのが当初の出会いだ。その後遊ぶMMORPGなどでも鉢合わせることな

どがあつたので、

結構仲がいいとは思っている。少なくともコミュニケーションが取れる程度には。さて、つまり自分の変人が集まると言うこの運命はSAO前からだったのか。何てことだ。

軽く自分の運命に絶望してるとカグヤの様子がおかしいことに気がついた、

「どうした？」

「足りない」

「材料が？」

再び筆談を開始する。

「結構めんどくさい子よねえ。作成物はすごいのは認めるけど」

『そーゆーロリ何で仕方がないです。そんなわけで材料足りない。と言うか現在出ている材料じゃムリ』

「ムリ？」

『そう。正確には作れるけど手抜きはしたくない。現在あるものでも作れるけど、

折角のレア装備が製作できるようになったし、これはいっちょ新しい鉱石使って製作しろとの神の意思』

「で？」

そういうにはつまり、既に何処へ行くというのは決定していると言ふことだ。カグヤは完全生産廃人で姿から評価されないが、それでも日々最新の材料などを求めて知り合いに採取を頼んできたりしてる。そしてつまり今回もそういうことだろう。

今使っている《フックカトラス》もカグヤの作品で材料を持ってきた代わりに無料で打ってもらったものだが今回もそのつもりだろう。カグヤもそれを知ってるのか完結的に目的地と必要な情報を紙に書いて行く。残像が見えるほどの速さでペンを走らせながら書き終わると、それを見せてくる。

『第八層の《ダウナ鉱山》の一部に鍵がかかったエリアがあるけど、解錠スキルであけてはいる事が可能。

そこは八層よりも強いモンスターがいるけど手に入る鉱石ももっと上の層で手に入るものが多い』

そして、

「私も行く。楽しみ」

「あ、一言じゃない」

休日のダンジョン攻略が決定した。

刀巡り ―――ショッピング・ストリート（後書き）

今回の使用キャラクター

一郎丸氏の応募キャラ、オキサト

幽霊氏の応募キャラ、ヤン（現在名前のみ）

キラ氏の応募キャラ、カグヤ

そんなわけで刀を作成するために、上物の鉱石（十四層時点）を手
手するために、

少し下の階層にある上の層と同じ危険度の隠しダンジョンに挑戦で
すよー！

よくあると思うんだ。道一つ間違えたら、20レベルの敵が一気に6
0レベルに変わるエリアとか。

今回のラストでカグヤが言ったのはそういう感じの場所の話です。
ってなわけで、今回は戦闘系のキャラがパーティー君でヒヤッハ
ーするよー！ ^ q ^

ってなわけで、次回のパーティーに備えて装備とアイテム整えろよ？
んじゃ、今回はこちら辺で乙。

――十ZO様がログアウトされました。

刀巡り ――ファースト・レイド（前書き）

――てんぞー様がログインされました。

そんなわけでダンジョン攻略第1回目。さてどうなることやら。

アインクラッド第八層

二〇二三年三月

刀巡り ――ファースト・レイド

第八層の攻略は約九日程で完了した。

現在の攻略ペースは第一層の二週間を抜けばコンスタントに九〜十日と言うペースで攻略が続けられており、

《攻略組》は常に最大の危険地帯でもっともの効率を叩きだす為に寄り道をせずに進むために、

多くの場合で攻略されない、いわゆる効率の悪かったダンジョンが手につかないまま残されて行く。

この《ダウナ鉱山》もその一つだ。

八層での攻略ではまったく関係がなく、それでいて入手できる経験値は少なかったがために攻略はされず、

だがそれでも鍛冶職人にとっては貴重な鉱石素材が手に入るために小規模なパーティーが進入する程度の、

その程度のダンジョンだった。だがその実態は違った。リターンが小さいのは入り口周辺だけであって、

奥へと行くとスキルレベルの上達具合によってあけることの出来る鍵が存在し、更に強力なモンスターと貴重な鉱石が確保できる、

レベル別に区分けされているタイプのダンジョンであった。

ダウナ鉱山地下二階、下がり続ければ何時か分厚い層のプレートを突き抜けるんじゃないかという下らない考えと共に俺達はそこにいた。

先頭を歩くのは赤毛ポニーテールの女。腰にまで伸びているポニーテールを体の動きと共に揺らしながらマッピングされたエリアを

迷いなく進む。

彼女はその後ろからついてくるいくつかの影を率いる。トウカと、そしてカグヤと同程度の背の少女を先頭に、カグヤをその後ろに、殿をサイアスが受け持つ。

それぞれ全員が手にする得物は違うが、その雰囲気からそれなりに戦えることは察することが出来る。

大通りにはいなかった少女の身長はほぼカグヤの身長のと変わず、臨時で組まれたパーティはまるで保護者とその子供のような姿にしか見えないが、

手に握られている短剣とそして革製品の装備は最前線で戦うプレイヤーの中でもダメージディーラーが好む装備品だ。

栗色の髪を紫色のバンダナで縛りながらトウカの隣を歩く。

「モンスターでないね」

「レベルが違いすぎるからな。《追跡》（チェイシング）でモンスター避けてるし」

暇そうにそう呟く盗賊風の少女、カルフォの言葉に対して自分でも驚くほどに興味なさげに答える。

やはり今日をオフの日だと決めたのにこうやって結局はダンジョンへと来てしまう自分の運命が気に入らないのかな、と思う。

だが、カグヤは妥協しない生産廃人だし、結局は近いうちにここへ来るハメになってたかもしれないと思い自分の装備をチェックする。革のブーツに革のグローブと先ほどまで主街区で着ていたズボンに変更はなし。だが上に来ていたシャツの変わりに九層で出てくるモンスターのゴム質の肌を使って作られた、

インナースーツのような体にぴたっと張り付くトップスに、その上から革製の白いハーフジャケット。ファッションとかは特に興味が

ないから完全に職人任せだが、
職人本人に対してそんな事を目の前で言ってみれば、

『ぬうわあんですうってえい！？それは冒涇よお！我々裁縫職人への挑戦よお！ふう！ふう！素材はいいのだからちゃんと着飾りなさいよお！』

と憤怒の形相で心臓に悪いマッスル顔を近づけてくる来るために大変心臓によろしくない。

思わず前回見てしまったその光景を思い出して吐き気を催すが握り締めるカトラスの柄に力を込めて堪える。

そこで追跡スキルによって拡大された知覚が先に見える白に近いピンク色のカーソルを捕捉する。

トウカもその存在を察知して動きを止める。背中に背負っている大鎌を抜き、片手でそれを持ちながらも片手でカルフォの前に手を出す。

カグヤもカルフォもそれを受けて動きを止めながら得物をそれぞれ握りなおす。カルフォは短剣を、カグヤはメイスを。

坑道の中ではランプがなければまともに方向がわからないほどに暗いだけではなく、暗闇はプレイヤーの察知能力を低下させる場所でもあるのだ。

夜や暗いダンジョンでの狩りがあまり好まれない理由はそれが理由の一つでもある。とはいえ、《索敵》か《追跡》スキルを保持していればそうでもない話でもあるのだが。

トウカがカルフォの前から手を退けるとカルフォが右手にスローイングピックを取り出す。

自分が愛用しているスローイングナイフとは違い刺突属性ではなく貫通属性のこの武器は、

相手に刺さってから継続的な貫通ダメージが与えられるために投擲武器の中でも人気な部類に入る道具だ。

構えるのは一瞬、慣れた手つきでトウカの索敵補正で暴かれた暗闇の中のモンスターに向かってスローイングピックが放たれる。

「キッ」

一瞬、悲鳴のような声が聞こえてポリゴンが弾ける音がする。ここまで警戒する必要はないかもしれないが、

今回の依頼人でもカグヤは非戦闘員なのだ。戦闘の心得はあるとは言えやはり戦闘につき合わせたくない為慎重になる。

「うしっ」

軽いガッツポーズをカルフォが取り、少し先へと進むと今の一撃で倒されたモンスターのドロップが落ちていた。

数十コルと《マインバットの牙》と書かれたそれがインベントリへと移り、コルが平等分配されると同時にドロップがランダムでパーティーを組んでいるプレイヤーの誰かへと送られる。

基本的に自分がパーティーを組む場合出たドロップはコルが平等分配、そしてドロップはランダム分配で出したプレイヤーのものと決定している。

とは言え、今の素材はいわゆる《カス》とも呼べるものなので後で店売りするのが普通だろう。

再び隊列を、カグヤを守るように組む。

ダウナ鉱山の地下二階の中を少し進んだ先に目的の場所へと到達した。

ダウナ鉱山の入り組んだ坑道は非常に厄介ではあるがそのほとんどが行き止まりとなっており実際はここまでは一本道であった。来たことはなく、マップを見ながら来たので時間は掛かったが帰りはダッシュすればモンスターを無視して一気に帰れる距離だな、と自分の中で帰りの事を考えておく。転移結晶を使うのが一番楽だが、アレは数万するのでこの程度で使うのはもったいない気がする。

目的の場所は横四人ほどしか並べそうになかった狭い坑道とは違い、少し広い空間となっていた。

いくつもの金属で出来た、金網のような扉が存在し、それがカグヤの話していた扉だと気づく。

その中から左端の扉の前へまで行くとぽんぽんと扉を叩く。

「これ」

たった一言だがその扉がカグヤの目的のエリアに通じている扉だと言うことを示す。

ならここは今回のために雇ったカルフォの番だと、そう思いその姿を探そうと周りを見渡すと、

「あつれえ……今のレベルじゃ足りないのかな……よつと……ええい、開かないなあ……」

右端、一番レベルの高そうなモンスターがいる扉に挑戦していた。

「何やってんのお前!？」

「え、いやあ……鍵とかトラップ見るとつい外したくない?」

「ねえよ」

「ないわあ」

「ええー」

「盗賊系ビルドのプレイヤーを見つけたのはいいけど、性格に激しく難ありって所よね」

「今更後悔してもおせえよ……んな訳で大人しくあっちへどーぞ」

「ええー……。仕方がないなあ」

今のスキルでは到底開ける事の敵わない鍵を前に盗賊としてのプライドを（プライドがあるかどうかは別として）刺激されたらしく、名残惜しそうに離れカグヤの立つ鍵の前で止まり、盗賊ビルドをしているプレイヤーの必需品でもある、

ピッキングツールを手を持ち直す。それを鍵についている鍵穴に入れると《解錠》（ピッキング）スキルを発動させたのか機械めいた動きでかちやかちやと鍵穴の中でツールを動かし数秒。

カチャ、と鍵が外れる音と共に鍵が床へと落ちて消える。これでドウナ鉱山の未使用部分の一角が解放された。

「お疲れ様」

「いやあ、今の技量ではあけられない鍵があるって知られたただけでも収穫だよ。今度違う扉を開けるときには呼んでね」

そう言ってカルフォがパーティーから外れて来た道を戻り始める。投擲スキルの一撃でこの敵を倒せることから見ると、ここでは通用するほどの戦闘力を有している自信の表れだろう。本

来のMMORPGで言えば階層Ⅱレベルがマージンであるはずだろうが、
デスゲームであるSAOでの安全マージンは階層＋10レベルなのである。つまりここ八層の安全マージンは最低でも18レベルであり、
今の少女はレベルは知らないが最低でもそれ以上のレベルを有していると言うことになる。

そんな少女の背中を見送ると改めてカグヤの方へと視線を向きなおす。既にメイスを両手で握っており、
やる気満々と言った輝きが目には満ちていた。ここら辺はやっぱり子供だな、と思うもその気持ちは否定できず、
トウカと共にカグヤの前に並ぶ。

「それじゃ、行くか？」

「うん」

「あたしはサイアスの愛が足りないわ」

「俺とトウカで前に出るからカグヤは薬使って援護でおいけい？」

「大丈夫、私放置プレイもいけるから！」

「雌犬^{ビッチ}」

「サイアス限定で構わない！」

「お客様の中に警察の方はいませんかあー！」

くだらないことを言いつつもその足は新しく解放された新たなエリアへと向かって行く。

言葉ではふざけているようにしか見えないがその実奇襲に対して万全のように追跡スキルで辺りを伺いながら進む。

互いに武器はいつでも振れるようにしながら先へと、目指すべき坑道の奥へと向かって進む。



「撤退！撤退！無理！ムリゲー！三人じゃ無理！」

「美味しいけど流石に壁なしじゃ辛い！」

「勿体無い」

先ほどよりは若干広くなった坑道の中、三人が入り口へと向けて走る。

頭上のHPバーはカグヤを除けば3割ほど減っておりそれが戦闘による結果だと言うことが見て取れる。

だがサイアスもトウカも決して油断も慢心しているわけではない。最前線を攻略するプレイヤーは常に自分の力量と相手の力量を見極め、

もつとも効率的な形で経験値を稼ごうとしたり生き残ろうとする。

サイアスもトウカもそれはどの層でも変わらない。変わらず一番効率的な戦闘方法で、

自分が傷つかないように戦う。だが、そんな彼らにとって一つの予

想外の出来事があった。

それが、沸くモンスターが予想を超えて強かったのだ。

八層であるために予想としては十層、強くても十一層程度のモンスターだと判断していた。

それなら二人でも十分にいけるレベルの相手だと。だがその予想は大きく裏切られ、

「っち」

背後を振り向くと濃い目の赤で塗られたカーソルを浮かべるモンスターが目に入ってくる。

岩でできた体を持つその人の半分ほどの大きさのカエル、はこちらへと真っ直ぐ跳ねるように走ってくる。

着地、つまりは硬直して一瞬を狙って左手に握った何本かのスローイングナイフを一瞬で投擲する。

投擲系中級スキル《マルチスロウ》、複数のナイフを同時に投擲するスキルが筋力の補正によってその威力を増し、

緑色のエフェクトを撒き散らしながらカエルの体に突き刺さる。ぐえ、と低い音を立ててカエルが呻くがそのHPバーは2割削るだけに止まる。

カエルの背後からは更に同じカエルが二体ほど接近しているのがわかる。

「面倒だな」

このまま強引に倒してもいいが、その場合それなりに損耗を強いられてしまう。

カグヤの戦闘力は言わずもがな低い。その経験値の9割は鍛冶のボ

ーナスによる産物だろう。

つまりこの状況で戦える人間は自分とトウカのみ。体力は2割ほど減っているがそれは一撃によるダメージではなく、

トウカはSTR>VITの耐久ビルドなので自分より数発多く喰らった結果だ。自分は防御力は紙と言ってもいいレベルなので三発ほど喰らってこの結果。

マルチスロウは投擲系でもそれなりの威力を有するスキルだ。見た目からしてそれなりの防御力のある相手にあの程度のダメージでは、距離をとって逃げ撃ちに徹するよりは直接切り込んだほうが早いだろう。その代わりに回復結晶かPOT代がかさむ。

頭の中でどっちで進むかを思考、即座に切り込むことを決定してトウカの方を視線だけで追う。

その目にはこちらに対しての信頼が映されており壁になってくれと頼んだら即座に前に立ってくれるだろう。若干むず痒いなど思いつつも、

「スイッチ」

「い、つやあああ！」

マルチスロウでの硬直で半秒ほど硬直している自分の前にトウカが大鎌を体全体を回転させながら前進する。

大鎌と言う武器も一応レア武器に属する武器ではあるがその取得条件は他のエクストラスキルより楽で、

とあるクエストを完了すれば手に入ると言う誰でも得られる代物である。ただその使い勝手が悪すぎて誰も使用しないというだけで。

マルチスロウを受けて硬直していたカエルと、その背後から追いかけて来た《ロックトード》二体が並んだところを、

トウカが綺麗に回転による一撃で三体を纏めて斬撃する。その一撃

で怯むと思われていたロックトードではあったが、一番最初にマルチスロウを受けて怯んでいた一体だけは硬直中に一撃を受けたために二回目怯みがキャンセルされ口を開き舌をレイピアのように突き出してくる。

それがトウカの右肩に刺さるがそれを無視してトウカが大鎌を振るう。自分もタイミングを見極めるためにトウカの射程範囲外ギリギリでフックカトラスを構えたまま待機する。

カグヤは完全に足手まといなので少し後ろで増援が来ないかをチェックし続ける。

トウカがこの役目が慣れているのか的確に相手を追い込もうと動いてゆく。

AGIを育ててないために体の動きは自分のと比べて明らかに鈍重と言えるクラスではあるが、

その代わりにSTRとVITに任せたごり押しの威力はなかなかのものである。わざと体でロックトードの攻撃を受け止めながら、大鎌を右腰に構える。大鎌に深紅のエフェクトが纏わり付きそれを放つ瞬間にトウカが叫ぶ。

「スイッチ！」

横薙ぎ、ノックバック効果のある大横薙ぎの大鎌スキル《ワイルドスウィング》がロックトードへと突き刺さり体が後ろへと押される。

前へと体を押し出しながらも既にカトラスはプログラムに登録されているスキルの動きを再現しようと黄色のエフェクトを纏う。

一番体力が低いロックトードを見定めながら五連撃の上級曲刀系ソードスキル、《ダンスマカブル》が放たれる。

踊るように放たれた斬撃が狙ったロックトードだけにのみならずその横の二体にも切り裂く。

そのまま動きをやめる事無く、硬直へと入る前につなげるこの出来るソードスキルを発動させる。

継続するように黄色い光を持ったカトラスを振り回すとシステムのアシストにより体が引っ張られるように動く。

バツの字に切り裂く二連撃の《クロスボーン》が中央のロックトードを絶命させると同時に復帰した一体が反撃とばかりに攻撃を放つ。刺さった攻撃の痛みを無視しながら大きく隙を作る技を発動させる。

「スイッチ！」

水色のエフェクトを纏った一撃で薙ぎ払うと後ろから再びトウカが大鎌を振り抜きながら接近してくる。

硬直が切れた瞬間にバックステップしながらトウカの一撃がロックトードに突き刺さると、

その一撃で残った二体のHPを全損させ悲鳴と共にポリゴンが拡散する。

互いに動きを止めてHPやドロップを確認する前に追跡スキルで周りの索敵を行う。

反応がないことを確かめてから武器を下ろす。が、それでもいつでも振れる状態にする。

ポーションをインベントリから実体化させ、それを飲む。

「追ってきた分は今ので最後か？」

「みたいね。経験値は美味しいけど、正直二人で戦うにはきついわね。壁があと一人か二人、

攻撃のできる人間があと一人欲しいわ。フルパーティーじゃなくてもいいから、四、五人でパーティー組んで戦えば結構美味しいと思う。

まあ、ソロで戦えるレベルになった来た方が圧倒的だと思うけど」

基本的に人数で経験値は分割されるために、多いと入手量は減るがその代わりに効率は上がる。

効率厨としてはそこらへんのバランスが大事なのであるがトウカの予想は自分と大体あった。

「ごめん」

「そう思う必要はないんだよ依頼主」

そう言ってカグヤの頭に手を置いて軽く撫でてやるとトウカが羨ましそうな顔をする。それを無視して話を進める。

「今は……もうすぐ昼時か。一旦外へ出て知り合いを呼ぶか。十四層より美味しい狩場があるって言えば、

少なくとも攻略組は釣れる。あとはどれだけの人数が迷宮区に行っていないかの勝負だな」

「そうね。流石にこのままではキツすぎるからそれに賛成」

「肯定」

「多数決援軍呼んで再攻略に決定。それじゃ善は急げってことでインベントリから結晶を一つ取り出しそれを軽く上へと投げる。

「転移!《ダウナ》!」

叫ぶと同時に光に包まれ視界が全て白く染まった。

——
——
——
ダウナ鉱山B2、
廃坑区画A。攻略失敗。

刀巡り ――ファースト・レイド（後書き）

今回の使用キャラクター

キラ氏の応募キャラ、カグヤ（引き続き）

D H M O氏の応募キャラ、カルフォ

そんなわけで第1回ダンジョン攻略は予想外に敵が強くて断念。
だが廃人は諦めない。だって経験値おいしいもん。
ないならそろえる。それ常識。

そんなわけでメンバー増やして再攻略開始ですよ。
今回はバトルあったけど、次回からパーティーでの本格的なバトル
ですよ。

戦闘とかも若干オリはいたりするかも？
つかスキルがオリばっかな時点でもはやS A Oを語った何かが気が
したり。

そんなわけで今回はここまでしーゆーとうまろー？

――十Z O様がログアウトされました。

刀巡り ――セカンド・レイド（前書き）

――十Z〇様がログインされました。

今回は廃坑リベンジ。廃坑つつたら赤石でコロ狩ってた頃を思い出す。

アインクラッド第八層

二〇二三年三月

刀巡り ――セカンド・レイド

時間は昼過ぎ。第八層《ダウナ鉱山》の地下二階。廃坑へと繋がるちよつとした広間にその集団はいた。

見るだけで個性的な姿をする集団だと言うことは一目瞭然である。槍と大盾を持った鎧姿の青年、

顔を鉄の兜で覆い巨大な両手剣を握る騎士、小さい姿に似合わず凶悪そうな鈍器を握る小さな少女、

大鎌を肩に担ぐ赤毛の女、そして海賊刀を腰にさす女顔の青年。

その集団はダウナ鉱山の廃坑区画の攻略パーティーだった。メンバーは全員今時間が空いている者で、

それで尚且つ顔見知りのメンバーだった。旨みがないわけではないがそれでも普通は呼ばただけではこないために、

現れた二人の鎧姿の男達が情に厚いのかそれとも優しいだけなのか、それを図ることは出来ないが二人が裏切らない人間であることを示していた。

その中で、パンパンと両手を叩いて赤毛の女が注目を集めた。

「それじゃ、突入前にショートブリーフィングしようか？」



自分の知り合いは殆どソロプレイヤーか最前線攻略ギルドに所属する《攻略組》プレイヤーばかりである。

いわゆる中堅プレイヤーとのフレンド数が皆無に等しいのは知って

いるが、やはり多少困った。

基本的にS A Oのシステムでは迷宮区にいる相手にもいる間にもメッセージを送信することは出来ない。

そのためと呼ぶことの出来るキャラは基本的に夜で狩場を占領して朝に終了、昼に帰って再び出勤と、

変則的な生活をしているプレイヤーかもしれない。ただ単純に運よく迷宮区にはいなかったプレイヤーばかりだ。

職人クラスのフレンドも幾人か登録してあるがやはり戦闘に誘えるような人材ではない。

そう思うと、よく壁を二人も揃えられたと思う。そう思いながらトウカの代わりに言葉を引き継ぐ。

「うんじゃ、ユリウスとミナトは壁とかヘイトよろしく。あたしとサイアスで攻撃の方やるから」

「了解した。私に任せて欲しい」

「了解ッス」

返事はすぐに返ってきた。頭以外の全身を鎧で包み、V I T優先型のビルドで大盾と槍を持つのはミナト、

いわゆる”壁”ビルドをしているプレイヤーだ。V I Tを優先することでの生存率を高めながらS T Rにもふること、

強力な武器や防具を装備できるようにステータスを配分しある程度は自分ひとりでソロプレイもできるビルドだ。

誰にも対して低姿勢で語尾に”ッス”とつけるのが特徴的な男だが、鉱石系のドロップ運が何故かいなので生産職には度々誘われるところを目撃する。

もう一人、顔をフルフェイスのヘルムで覆った中世の騎士風の男がユリウス。ミナトとは違いSTR優先型の耐久ビルドのプレイヤーだ。

巨大な両手剣を使うことを好むがその性質はアタッカーではなく壁よりであり武器を盾代わりに使用してもいる。

誰に対しても敬語で礼儀正しく接すが、その実は仲間思いの熱血漢であり仲間への暴言などは一切赦さず、必要があるのであれば、仲間のためにはオレンジプレイヤーになることすら厭わないところがある。

どちらも壁としての役目は把握している耐久ビルドのプレイヤーだ。トウカもVITにステータスを振ってはいるが、それでもSTR優先だ。

STRを優先的に上げて、必要に応じてVITを上昇させるスタイルなのでやはり本職に比べると耐久では劣る。

やはり革装備のダメージディーラーと金属装備の耐久ビルドでは被ダメージが大きく違うだろうな、と思い、

「カグヤは薬もって来たよな？」

「肯定」

肯定したカグヤの手の中には少しぬれているナイフが握られている。それは薬学スキルによる生成された麻痺毒。

それが塗られているナイフだ。SAOでのこういう薬は、直接薬入りのビンを投げるか、ナイフに塗って相手に投げつけることで、

毒のグレードに応じただけの阻害を与えることが出来る。戦闘スキルのないカグヤは今は節約のためにも、

投擲武器に薬を塗って使用することを決めたのだろう。

「じゃ、後ろからナイフで合間縫って援護をよろしく。先頭はユリウスとミナト、後ろに俺とトウカですぐに前に出られるようにして、カグヤは後方から支援。うん、堅実だね。全員《索敵》でも《追跡》でもどちらでもいいから、常に周りの気配に気を配って進もう。それじゃ……出発しますか」

先ほどは三人で挑み、撤退した廃坑の中へと再び進んで行く。



廃坑の中へと進み数分。そこで最初のエンカウントは発生した。

相手は一番最初に出会いそして撤退する理由ともなった《ロックトード》の集団で、

その数は先ほど自分たちが倒した数とは違い五体の集団だった。だが廃坑の狭い坑道ではどうしても横に並べるのは四体ほどで、まずはと三体が前に、そのすぐ背後に二体が飛び跳ねながらこちらへと迫ってくる。先頭に立つユリウスとミナトが既に抜刀している得物を構える。

自分もトウカも何時でもスイッチの一言で前に出れるように準備しながら戦闘の行方を眺める。

最初の一撃を繰り出したのはユリウス、そしてミナトだった。武器を構えた瞬間二人の武器にエフェクトがまとい、そしてそのまま突進するように武器を真っ直ぐロックトードの集団へと突き入れる。どちらもスキルとしては初級ではあるが、モンスターなどの単純なアルゴリズムで動く生物であるのならこの最初の一撃で先制を取れる。前線プレイヤーの常識とも言える行動

から二人の体が更に動く。

攻撃が突き刺さったロックトード三体は衝撃で後ろへと飛ばされながらも背後のロックトード二体に体がぶつかり停止する。

その隙にほんの僅かな硬直から復帰したユリウスと港が再び武器を振り上げる。それにはエフェクトが纏わり付き、

「スイッチ！」

ユリウスの両手剣とミナトの槍が放たれる。その目的は単純明快。最初のソードスキルで一箇所に集まったロックトードたちに対して強烈な一撃を食らわせ、まとめてディレイにはいったところで交代しダメージを与えることだ。

その思惑の実現のためにも体を前に進ませる。

両手剣と槍の一撃がロックトードの集団に突き刺さると同時にユリウス達の動きが止まる。

相手にディレイを与えることの出来る技は基本的に技後硬直が設定されており練度の低い状態では硬直の解除よりも敵の復帰が早い。だがパーティーを組んで事前に相談しておけば話は違う。

スキルによって与えられたディレイが効いている内にトウカと共に一気に前進し、ユリウス達の姿を追い抜くと武器を振るう。

一撃与え、自分にとって一番攻撃しやすい態勢からソードスキルへと攻撃を持って行く。今の自分が出せる最高の連撃、

《ダンスマカブル》からバツの字に敵を切り裂く《クロスボーン》を放つ。何度も迷宮区で放たれたこの連携を最後はディレイの設定されたソードスキル、

大上段からの切りおろし、《グレート・スラッシュ》でトウカの

攻撃と合わせカエルたちの姿を弾き飛ばす。

「スイッチ！」

トウカと共にその言葉を叫ぶ。同時にユリウスとミナトが再び突進のソードスキルを使いロックトードの集団を弾き飛ばす。

先ほどとは変わり壁が二人参入しただけで状況が大きく変化した。その一番はここが狭い坑道であり、

相手が分散しないために一回の攻撃で敵をまとめることが出来ることに起因する。ディレイやノックバックを駆使するだけで、

それだけで戦闘は大きく変わる。最初カグヤを含んだ三人でここまです効率的に戦闘を運べなかったのは主にソードスキルの内容がこういう事には向いておらず、

強制ディレイやノックバックには長けていなかったことが原因だ。だがそれを可能とする二人が増えたために話は違う。

戦闘開始から四十秒が経過したところにはロックトード五体すべてが倒されていた。ドロップとコルをパーティーインベントリに収納すると、

再び回りの気配に気を配りながら先に進む。



「待った」

廃坑の中モンスターは予想してた通り八層の力量をはるかに超えて、自分の予想としては十七層辺りの実力は感じる。

安全マージンが10レベルであり、安全マージンを越しているのが

攻略組としての常識だが、やはり実際にいきなり攻略中のフロアより三層も上の相手と戦うのは些かきつい。だがそれでも坑道と言う地形を生かした一方的な坑道のおかげで、

ここでの戦闘は難易度と損耗は抑えられていた。出会う頻度からして、モンスターの沸き場所を見つけてそこで待機して戦闘を繰り返せば、

たぶん数層先まで安定して利用できる狩場になると予想できる。

だが、その途中でカグヤが全員の動きを停止させる。

奥へと続く坑道の中、その壁に亀裂を見つけるとその前で停止し、軽く指でなぞってからインベントリを開く。

可視モードではないために自分から何を操作しているかは解らないが、その様子から何をしようとしているかは解る。

その後、すぐにカグヤの手の中には彼女の体の大きさに不釣り合いなつるはしが数本実体化され、その内一本を握る。

「ここ掘れわんわん」

「いや、無表情だったのは理解したツスけど。ここまで無表情で言われたらこれ、ツツコめばいいのか、

それとも笑えばいいのか自分の中で結構判断し辛いツス……」

足元に落ちているつるはしを一つ持ち上げるとミナトの肩に優しく手を乗せる。

「いい鉱石だせや」

「酷い！笑顔で言い切りやがったツスよこの人！自分アイテム運い

いッスけどここまで露骨なのは久しぶりッスよ!」

「お前の存在意義だろ?」

「俺の存在意義はレア鉱石のドロップ運だけッスカ!?!」

「肯定」

「うわぁ!?!明らかに年下の女の子に肯定されちゃったッスよ!」

「逆に考えろパシリ。——お前の運が俺達廃人プレイヤーを支えているのだと……!」

若干悪乗りがしすぎかもしれないが楽しくなってきたのだから仕方がない。ユリウスもフルフェイスのヘルムの下、若干楽しくなってきたのである。同様にミナトの肩に手を乗せる。

「私の鎧の材料——それは君が採掘した鉱石による製品かもしれないね……」

「まずは兜を脱いでしっかり視線がこっち向いてるところから始めましょうッス」

ユリウスが露骨に視線を避けた。

「つか俺、さっきパシリって言われなかったッスカ!?!」

「気のせいよミナ……パシリ」

「ああ、気のせいだと思いますよパシリ」

「気にするなナイト・パシリ」

「一人だけ明らかに隠す気はないというか微妙にカッコイイいい方しないでくださいッスよ。」

一瞬だけ、ナイトがついちゃったせいでイイかもしれないと思っちゃったじゃないッスか……」

落ち込みかけているミナトの前にトウカが立ち、上目遣いになるように腰を曲げて体を前かがみにする。

胸元が開いているロングジャケットを装着しているために今のミナトの視線は真っ直ぐトウカの胸の谷間に注がれているだろう。語尾にハートの絵文字が幻視で来そうな風に若干艶っぽく、

「がんばって」

「うおっしやあああああ!!!!」

あ、リアルだったらコイツ鼻血出してそうと思いつつ、ミナトはつるはしを持ち上げ、

それを筋力のステータスに任せた力強い高速のラッシュでつるはしを壁の溝に食い込ませ、叩きつける。

SAOでの鉱石採取は基本的に亀裂のような採取スポットが設定されており、そこで数回つるはしを振るう事で亀裂から鉱石素材が現れ、インベントリに追加されるのだ。

パラメーターによる一切の干渉はなく、故に完全なリアルラック依存の行動だ。

しかしやはり一人が一箇所での採取スポットで採取できる回数は決定している。だからこそミナトのように、

いわゆる《アイテム運》の高いプレイヤーは採取系のお誘いで人気だったりする。

そんなミナトが色に負けて壁の溝に対して全力でつるはしを振っている。

そのすぐ横で”がんばれ”と書かれた小さな旗を二本持ったカグヤがそれを振って応援してる。

なんともカオスな空間だ。

「さて、溝はそんなに小さくない。私も参加させていただきましよう」

ユリウスもそうやってつるはしを拾い、壁の溝にそれを突き刺す。既にミナトが先に鉱石を何個か採掘し、

カグヤがそれを目を輝かせながら検分している。ユリウスもミナトも、カグヤから今回採取した鉱石装備を作ってもらうことで納得している。

基本的に最新の装備を装備することはレベルを上昇させることに等しい能力の上昇を与える。

コルで報酬を貰うよりは装備で報酬を貰った方が圧倒的に利が多いのだ。

そんなユリウスとミナトが採掘を進める横でトウカの方へと向く。

「おい、馬鹿」

「何？」

こちらへと向いた馬鹿の頭を引っぱたく。

「痛ったあ！ちょ、ちょっといきなり何するのよ！攻撃扱いでダメージ出ちゃったじゃない！」

基本的に圏内であればこういう行動でもダメージは出ないが容赦なく頭をダンジョンで叩いたために、
トウカにダメージが発生すると同時に自分の頭上のカーソルがノーマルの緑色から犯罪者であるオレンジ色へと変更する。
だがこの程度の接触であれば同じパーティー内でもあるし、数時間ほどで解ける。だがそれが決して問題ではなく、

「あんな事してんじゃねえよ」

「……あ、うん。その、ごめんね？」

「あ？俺の目の前で発情してるアホを引っぱたいただけなんだが？」

「やだ、気にしてくれてるのに決して優しくしようとしなさいサイアス素敵……！
早く好感度上げてフラグ立てて、サイアスルートに入ってデレさせないと！」

「残念。俺のルートはアペンドディスクでもFDでも追加されないサブキャラでした」

「攻略できないサブキャラの方が素晴らしい時ってあるわよね」

「知るか」

確かに自分は最前線で戦い続ける攻略組の一人だ。色んなネットゲームを遊んで多くを経験して、そして色んな知識を持っている。一番最初にレベルを上げて一層目で一番高いレベルだったと思う。

今はどうかはわからないが、……俺よりも”強い”プレイヤーは確実にいるだろう。

実力的にも、精神的にも。結局自分は最前線で効率的に戦っているだけなのだから。

……と、どうでもいい考えは切り捨てる。短い言葉で理解してくれるのなら重畳。それ以上喋る必要はない。カグヤの足元にあるつるはしを持ち上げ採掘を終えたミナトが先ほどまで経っていた位置でつるはしを振るう。

横にいるユリウスがつるはしを振るいながらもこちらへと言葉を作る。

「信頼されてるんですね」

「何が」

「彼女の事を」

「っは、冗談。アレはオマケだオマケ。ほら、チョコについてくるキャラカードみたいな」

「おや、そのカードを買うためにチョコを購入する人が殆どですよ」

「俺少数派だから」

カァン。音を立てて溝から鉱石が零れ落ちてくる。出て来た鉱石は全てパーティーのインベントリに行くので、それをすかさずカグヤが調べ始める。

その動作に呆れているのか慣れているのか互いにそれを無視して鉱石を出すことだけに腕を動かす。

「そうですか。それはそれは」

「んだよ」

「いえいえ。傍から見れば結構お似合いですから」

「俺とあの淫乱☆ピンクがか？冗談」

「そのわりには結構一緒に行動してますよね。自称ソロプレイヤー・サイアスさん」

「お前も結構な頻度で俺に絡んで来るよな」

「助けられましたからね」

「偶然通りがかっただけだろ」

「それでもあのままだったら確実に死んでましたから」

再び音が鳴り、溝から鉱石が何個か零れ落ちる。カグヤの表情が若干ヘブン状態に突入しているがアレはいいのだろうか。

いや、よくないがここでやめたら修羅にでもなりそうで怖いので放置する。それとは逆にユリウスの表情はフルフェイスのヘルムに遮られ、

まったく見て取れない。ただ声の色からして会話を楽しんでいることが解る。

「おせっかいめ」

「貴方ほどじゃありませんよ」

「何のことやら」

「だから隠れツンデレって呼ばれるんですよ」

「え」

なにそれテラ初耳。また淫乱ピンクの仕業か？

こちらのその予想を看破したのかいえ、と言葉を置いて、

「サイアスさん、一番効率的な狩りで最短最速でレベリングしてますけど、結構周りの人に目をかけているというか、知り合いや身内に結構甘いところありますよね。フレンド登録した相手にはメッセージ送って状態を確認するとか」

やべえ。俺ってツンデレだったのか。男のツンデレってキモイだけだしどうしよう。

表情が見て取れたのかユリウスが笑い、つるはしを振るう。

この楽しい時間はもう少し続きそうだった。



鉱石の採掘が終わるとカグヤの目はまさに輝いており、今この場で精錬を始めたいと言わんばかりのオーラを放ちながらも、それを我慢しているのが見て取れた。年相応の姿が見れたのかカグヤ以外の全員は生暖かい視線をカグヤへと送り、そしてこれからをどうするか相談していた。

「第一目的は達成されたけど、どうする」

「あたしゃ地獄の果てまでサイアスについて行くだけよ」

「俺はどっちでもいいッスよ。自分がレアドロップ要因って認識してるッスから」

「私も構わないが後でまたここに来たい所ですね。スイッチ応用した走り狩りでダメージなしで狩れますから」

「それもそうだけど……どうする寡黙ロリ？」

視線がカグヤに集まる。こほん、と咳払いをすると来た道とは逆方向、つまりは奥の方へと指を挿す。

それはつまりまだ奥に用事があるとのサイン。

「最奥」

一番奥にまで行きたいとの意思表示だ。基本的にこういう鉱山系のダンジョンで、一番奥には広間が設置されており、そこにはボスがいるが同時にレアな鉱石が手にはいる採掘スポット

が設置されている。

カグヤの目的はそれだろう。今までの戦闘の損耗具合と効率、そして強さを計算して考えてみる。

おそらくフロアボスのような強さのボスはいないだろう。よくて七人パーティーで戦うような中ボスクラス。

準備もしてあるしいけないことはない……と思う。

「いける……か？安全マージン内ではあるかな？」

「私には問題ないですよ」

「俺も問題ないッス」

「サイアスいるところに私あり」

「最後の一人はあとで校舎裏な」

「やだあ、野外プレイなんて素敵！」

馬鹿を放置して四人で先へと進む。ダウナ鉱山の廃坑の攻略は……近い？

——《ダウナ鉱山B2廃坑区画A》、踏破率60%。

刀巡り ――セカンド・レイド（後書き）

今回の使用キャラクター

キラ氏の応募キャラ、カグヤ（引き続き）

Φ氏の応募キャラ、ユリウス

shulchin氏応募のキャラ、ミナト

カグヤちゃん！今のところではん最多だよ！あと使いやすいキャラと使いにくいものっているよね。

そんなわけで何回か登場してる氏のキャラがいますが、鼯肩とかじゃなくて、

普通に使いやすさで出してると思ってください。

あとは高レベルを予想して送ってきたキャラがあるのでまだ低階層では出せないキャラもいますし。

次回はたぶんキャラが変わらないであしからず。

だがその代わりにVS中ボスだよ！

たぶん次回かその次で今回のお話”刀巡り”は終わりです。

色々オリジナルなお話だけど、その次のお話の二十五層話もオリジナルが多いのです。

あと星なき夜のアリアマジで読みたかった。もう読めないのかな、アレ。

誰か体術スキル習得条件教えてほしいよ。外伝か何かで追加するかもしれないから。

そんなわけで本日はここまで。

初のボス戦描写って事で結構テンション上がったり。それでは、今日のレベル上げはここまで。乙ー。

――十ZO様がログアウトされました。

刀巡り ――ディフィート・ザ・エネミー（前書き）

――てんぞー様がログインされました。

そんなわけで初のボスバトル描写。カエルキモイよ。

そして昔車に轢かれて潰れたカエルを見たのを思い出して吐き気がしたのは秘密。

アインクラッド第八層

二〇二三年三月

刀巡り ――ディフィート・ザ・エネミー

その後《ダウナ鉱山》の廃坑区画、その攻略は順調に進んだ。突進系のスキルを使って敵を纏めつつ、

それを範囲の広いソードスキルで一気に殲滅する。倒せなくてもAIアルゴリズムの単調なモンスターであれば、

対人戦では乱用の出来ない突進系のソードスキルを多用でき、それでモンスターを吹き飛ばしながら行動を進むことが出来る。

その過程でレベルアップもしたり、見たことのないドロップも出たりした。やはり未踏破のダンジョンは色々と美味しいことを確認する。

だがその廃坑ダンジョンも残す部屋は一つだけとなった。

全てのダンジョンに共通して存在する休憩エリア。そこはモンスターが沸くことがなく、

そして進入することもない文字通りの休憩するためのエリアだ。迷宮区やダンジョンに籠るプレイヤーは主にここを利用し、

敵が来ないことに安堵しながら眠るのだが……最近では少しずつだが治安が悪化し、オレンジプレイヤー……つまりは犯罪者プレイヤーが増えてきたので、

ダンジョンで眠ってたら休憩エリア圏外まで引つ張られモンスターに殺された、何て話も噂程度には聞く。

しかし未攻略ダンジョンでその話はまったく関係ない。

既に休憩エリアの先へと進みその奥にある広間を入り口から覗いてみて、その中で待機していた存在を目視した。

いわゆる偵察は終了している。その姿から予想できる攻撃パターンを話し合い、必要に応じて装備を変える。

アインクラッドのボス攻略では既に常識だ。と言うよりも慎重すぎなければ死んでしまうのがこの世界の難しさだ。

休憩エリア、そこで五人で円陣を組みながら固い地面の上に座っている。

その姿は先ほどの雑魚モンスターとの戦闘時とは違う姿をしているもの。ユリウスには変更はないがその代わりにミナトが装備していた盾を取り回しづらい、

さらに大きい盾に変更させている。自分は普段は重量が気になるので装備しないが、生存率を高めるためにも軽いバックラーを左腕に装備し、

そして一番の変化はトウカだろう——革装備だったグローブとブーツを脱ぎ、その両方が金属製の装備へと変更されている。

それと同時にジャケットの下には肌着のように鎖帷子が装備されているのがチラチラと見える。

STRとAGIを上昇させるタイプではあまりやりたくない、VITとSTRのダメージディーラーが取る少し重めの装備だ。

カグヤの装備には依然変更はなくその存在が今回の戦闘ではさほど頼れるものではない事は全員承知だった。

「とりあえず軽く覗いた感じ、カエルだったツスねー」

「ああ、何処からどう見てもカエルだった——ただし二メートルほどの大きさを持ったな」

それが自分とミナトの意見だった。アレは何処からどう見てもカエルだった。個人的にはゴーレムなどを期待していたが、

どうやらこのダンジョンはカエルの巣だったようだ。爬虫類は個人的にはあまり好かないので思いつき戦えるのはいい。

そこで、予想できる攻撃パターンについて話し合う。

「今の所普通の《ロックトード》から確認できた攻撃は舌による突き、体当たり、そして口からゲロよね」

「最後のだけは全力で回避したいな。ああ言うゲロ系って確実に腐食か状態異常付与されてるし。

何よりゲロまみれって姿が色々アレすぎる」

「だったらゲロゲロ言うのをやめましょうよ」

「カエルがゲロゲロ言うことの何が悪い！」

「それ、ゲコゲコじゃないっすか？」

「……S i g h……」

「うわ、英語で溜息を露骨に見せ付けられるように吐かれたッス！？」

「解説ありがとう。だからお前は弄られパシリなんだよ」

「酷いッス……酷いッスよ！」

「あとで女紹介してやつから元気出せよ」

「不肖、このミナト！全力で壁の役割を果たさせていただくッス！」

「ああ、うん。頑張れ」

超頑張れ。女つっても自称”女”のマッスル軍団の中でも一番マッスルなやつを紹介するつもりだけだな。

始めてあった時はゲームのバグか何かと思ってGMへの連絡できないか必死に探ったものだ……。

アレは間違いない。見た目だけで敵も味方も混乱へと突き落とす何らかのユニークスキルだ。絶対そうに違いない。

しかも同じ人種が集まる辺り感染でもするんだろうか……。苦しみ、パシリ。

くだらない事を頭の片隅で考えつつも、それでも話は進む。基本的にボス相手への戦闘方法は確立されている。

まずは最初に壁を任せる耐久ビルドプレイヤーに前線を任せ、何とかボスの攻撃に耐えてブレイクポイントを作成、

積極的にスイッチで交代しダメージを増やすしかない。とは言えあまりに欲張りすぎると死んでしまうために一回で10のダメージを狙って死ぬのではなく、

皆生き残る三回の攻撃で11ダメージ。ボス攻略の心得としてはこれが正しい。何故ならボスの攻撃は基本的に回避が難しい。

どんなに防御してもどんなに早く動いて回避しても、その余波をほぼ必ず受けてしまい、体力は減少する。

だが基本的にSAOのボスは良く作戦を練って、考えて行動すれば危険を回避して倒せるように設定されている。

それが最初からの設計か茅場明彦の介入による変更かはわからないが、なるほど。この世界は本当に良く出来ていると思う。

「んじゃ、ま、おさらいしましょうか？」

とトウカが進行を勤める。

「まずユリウスとパシリ君が壁でスイッチよりはまずは耐久とパタ

ーンの把握。

その間に私とサイアスで軽く弱点が見つからないかどうかを遠距離からチマチマ攻撃してリアクションを探って、カグヤはパーティーに何時でも回復結晶を渡せるように待機」

基本的にアイテムの使用はインベントリを開く、指で操作する、アイテムを実体化、そしてそれを使用する。

そのプロセスを経て使用にまで至るのだ。そのために無駄な操作が致命的になる戦闘では些か面倒なところがある。

そこで思いついたのが戦闘に参加してない第三者、もしくは手の開いた人間が既に実体化した回復結晶を渡すことだ。

とは言えこれもこれで結構面倒な準備が必要だったりする。

「弱点見つけたらガンガン攻める感じ？見つからなかったら普通にスイッチで交代しながらチマチマ削りましょう。

基本的なボス攻略とは変わらないけど、無理そうだったら遠慮せずに逃走……でいいわよね？」

「了解しました」

「了解ッス」

「把握」

「ま、人数少ないしそんなところだろう」

予想としてこのモンスターの大体の強さが十九層ほどの強さだ。だからあの中ボスともいえるカエルは十九層のネームドモンスター程度の強さ、

大体は22〜25レベルを予想としてもいいと思う。最前線で戦う

ものとして、ソロプレイヤーとしての安全マージンは現在いる層のレベルに10を足すことだ。

今現在自分のレベルは28、そして十九層の雑魚モンスターのレベルが19だとして、いけるにはいけると思う。

カグヤを抜けば残りの三人も似たようなレベルのはずだ。だから19レベルが7人パーティーを組むよりは火力も耐久も高いはず。何よりソロとしての安全マージンには結構近い。

「よし、行くかあ！」

元氣良く立ち上がり体を伸ばす。追従するように立ち上がる皆とくだらないことで盛り上がりながら、少し先にある最奥の広間まで真っ直ぐ向かう。



途中ロックトードの一団と遭遇するが、特に損耗らしい損耗をせずに最奥に到着する。インベントリの中と装備の耐久値をチェックすると、

金網のような扉を開け放ちその中へと足を踏み入れる。全体的に暗い鉱山系のダンジョンだがやはり密閉された空間だったか完全に闇包まれていた。

だがランプを持ったカグヤが足を踏み入れそのランプを中へと持ち込んだ瞬間景色が激変する。

ランプによって照らされた空間の壁には水晶のような宝石のような鉱物が埋まっており、ランプの光を吸収、それを反射しながら輝く。周囲しか照らせないはずのランプでその部屋全体を明るく照らす。ユリウスとミナトが得物を構えながら前へと出、

自分とトウカも何時でも戦えるように得物を構える。カグヤは事前の計画通りにランプを入り口のすぐ横に置き、そこで待機する。

進入して数瞬、その巨軀が見え始める。

最初に全体に輪郭が形成され、段々とディテールが増えて行く。最初はただの黒いポリゴンの塊が、

段々とそのポリゴンについている情報が増えて肌や顔などという特徴が増えて行く。

数秒かかって完成されたその巨大なカエルは黒い肌を持った、鉄を思わせるような色合いを持った姿をしており、

それはこちらを完全に把握していた。頭の上には黄色のカーソルに《Metal Eater》メタリーターなどと言う名前と共にHPバーが表示される。

ダメージで数値が表示されないSAOでは目で見えるその一次情報が全てだ。

そして、たった五人と言う少人数のパーティーに怒りを覚えたのかこちらを見るカエルが大きく吼える。

「息が臭えんだよ」

実際はここまで匂いなんて届いてないのだが。

バックラーのついた腕でナイフを握ると同時にユリウスとミナトの体が前に出る。ユリウスはパリィとブロッキングの準備を完了し、ミナトは大盾を前に出すように進んでいる。ここで最初に自分達が攻撃してしまえばヘイト……つまりは敵からの攻撃優先順位がこちらへと向いてしまう。

そうしない為にもまずはユリウスとミナトに前線を任せる。

最初に攻撃を放ったのは巨大なカエルの方だった。

ユリウスとミナトがある程度の距離まで近づいてくるとその巨体を生かしてのしかかりの様な体当たりを仕掛ける。

それをミナトが大盾で防ぎ、ユリウスも両手剣の平を盾の様に突き出し体を後ろへ通されながらも防御に成功する。

その一撃で両者のHPが僅かに削れる。防御してあの削り具合であるなら直撃はまずい、と判断する。

前線での壁の役割を果たすためにミナトとユリウスが攻撃を開始する。

「っはぁ！」

「ッス！」

その掛け声は何かがおかしい。絶対に。

そんな重いとは別に二人が動く。槍と両手剣が敏捷力と筋力パラメーターの補正を受けて素早くエフェクトを撒き散らしながら衝突する。

エフェクトを纏わないその攻撃はソードスキルと比べると威力ははるかに落ちるが壁の役目はダメージを与えることなく、ターゲットを受けることだ。

ユリウスとミナトの連続攻撃が体当たりから復帰するまでのカエルに僅かながらダメージを与え、そのターゲットを定めさせる。

復帰したカエルが水掻きのついた前足でユリウスや港を襲う辺りそのターゲットは今の所固定されたと見る。

ならば、今が好機。

左手で握ったナイフ五本を《マルチスロウ》で同時に投擲する。
この技の一つの特徴として、敵一体に同時に別の箇所を攻撃できる効果がある。

一箇所に固めて投げた方が威力が高いが、僅かに刺さるタイミングがずれたナイフが次々とカエルの巨軀に突き刺さる。

だがその一撃一撃を全てまてなかったかのように意に返さず壁として頑張っているユリウスとミナトへの引っかけと体当たりは続く。トウカもスローイングピックを横へと回り込み投擲するが、それでひるむ様子もHPが多めに減る様子も見えない。

一通り目立ったからだの部位へと攻撃は突き刺さったがそれが弱点に見える様子はない。ならばプランBだ。

「弱点が見当たらないわね」

「ならばスイッチの準備行くッスよ！」

スイッチは単純にブレイクポイントを作って交代することで相手に対する攻撃のチャンスを生むだけではなく、

それは前線で壁の役割を果たしていたプレイヤーに対して回復するチャンスでもあるのだ。

この短い時間に頭上のHPを示すバーが三割減っているのが見える。カエルが放つ引っかけをしつかり武器と盾で防いでからユリウスとミナトの武器にエフェクトが宿る。

「スイッチ！」

大上段の攻撃が放たれると同時に技後硬直で動けなかったカエルが僅かに怯む。どんなに巨大なボスであろうとも、

技後硬直に一定以上の衝撃を受けるとある程度は怯むように設計されているのは一種の親切心なのだろうか。

解らないが、それがチャンスだという事には変わりがない。トウカと共に重突進系ソードスキルを発動させカエルの体に刃を突き立てる。

エフェクトを纏いカエルの体へとつき込まれた刃から感じる感触はまるでPVPでプレイヤーの鎧に攻撃を当てたときのような、金属を殴るような感触に似ていた。

確実にダメージを与えつつも弾かれたカトラスを握る手の力を更に強くしながら戦闘で現在一番信用している五連撃のソードスキル《ダンスマカブル》を放つ。

斬り付ける度に変えるの皮膚の表面に裂傷を刻みは消え、そしてカトラスが弾かれるような感触を受けながらも攻撃を続ける。

完全に復帰したカエルが攻撃を加えたこっちを睨むようにしてみているが、ここでスイッチしてしまえば攻撃は完全に壁の役割を持つ二人へと届いてしまう。

故にまだ居場所は入れ替えずにこの一撃を防ぎ、そしてスイッチするだけの隙を作る。それが目的だ。

すぐにそれが叶った

体当たりを放ってくるカエルに対して一度大きくバックステップをとりながらその攻撃を回避する。

トウカは回避せずに武器での防御スキルを発動させることで耐え抜くが、自分は耐久ビルドではなく攻撃特化のビルドだ。

バックラーはあくまでも避けられない時の最終手段だ。攻撃を回避したところから硬直の大きい突進のスキルを放つ。

それに合わせトウカも硬直の大きい大振りな一撃を繰り出すとそれがカエルの体にクリーンヒットし体を僅かに後ろへと押し込む。

チャンスだ。

「スイッチ！」

背後で回復し、待機していたユリウスとミナトが即座に前に出る。後ろへと戻りながら彼らのライフを確認するとそれが完全に回復していることを確認する。

トウカのライフは先ほどの攻撃を受けたことで約1割ほど減っている。それはつまり死に1割だけ近づいているということだ。

回復結晶のようにすぐには回復しないが数秒かけて回復するポーションをトウカが飲むのを横目で確認しつつナイフを取り出す。

自分が投擲スキルの中でナイフを愛用しピックを選ばないのは、それがヘイトの上昇のし難い得物だからだ。

ピックの様な貫通ダメージや武器破壊を持つ投擲武器と比べると些か威力は劣るが、複数回攻撃や複数同時攻撃のメリットでそれは埋められる。

何よりヘイトの稼ぎが低いということは壁として戦っているプレイヤーの援護が可能と言うことだ。

故に投げる。

再びマルチスロウを起動させてカエルの体にナイフを突き刺す。

その怒りは前で刃を振るい、攻撃を防ぐ二人に注いでいる。

今の所露見しているパターンは体当たりと引っ掻きのみだが、HPが減ってきたらどう対応するかわからない。

そのため素早くHPを全村させたく、援護をする。ナイフと壁の二人が放った攻撃が皮膚に食い込み、

ついにカエルのHPを最初のバーをゼロにする。

それはつまり、まだ次のHPバーが存在するということ。

事前の情報がないからどれまでのHPを誇るかどうかはわからない

いが、基本的にボス系モンスターは、HPが一度全部減ってから次のバーが用意されている。第一層のフロアボス、《イルファング・ザ・コボルドロード》でさえ、そのHPバーは全部で四本存在している。

少なくともこのカエルもそれぐらいのHPを保持しているはずだ。

HPを減らされたのが癪にさわったのか、後方へと大きく飛び退くと、天井を見上げて大きく叫ぶ。

頭に響くような不快な叫び声を上げて数瞬、ユリウスとミナトが得物を構えて突撃しようとした瞬間、自分の《追跡》スキルによりその背後から現れる姿をいち早く認識する。

それは、自分とも取れる数体のロックトードだった。

うわあ、と内心では嫌な汗が流れつつあるのを無視しながらバツクラーとカトラスを構えなおす。

狙うのは新たに現れたロックトード。あの巨大なカエルにはHPが自然回復する様子は見て取れない。

多少は時間をかけてもロックトードの殲滅を優先すべきだろう。その思考と共に口が開く。

「いらっしやいませー」

「団体さんご案ない」

「余裕ッスねえ……」

「こちらでコレを抑えるので、殲滅お願いします」

「出番キタコレ」

「カグヤちゃんは引っ込んでようねー」

軽口を交わしあいながらも、戦闘は続く。

刀巡り ――ディフィート・ザ・エネミー（後書き）

今回の使用キャラクター

キラ氏の応募キャラ、カグヤ（引き続き）

Φ氏の応募キャラ、ユリウス（引き続き）

shulchin氏応募のキャラ、ミナト（引き続き）

そんなわけで普通にほぼ全部バトルオンリーでした。

一応このカエルはHPバー全部で三つとして設定してます。

強さ的には中ボス扱いでフロアのボスよりは弱め。

ステータスではもちろんの事低めです。それでも五人で突撃は無茶な感じ。

ロリを抜く全員が高レベルプレイヤーだから通る無茶です。

そんなわけで次回はVSカエル第二戦、超激闘偏です。

今回は若干説明臭かったかなと反省。次回は描写で埋めよう。

そんなわけで、今回はここまで乙。

――てんぞー様がログアウトされました。

刀巡り ――オン・ジ・エッジ（前書き）

――てんぞー様がログインされました。

そんなわけで廃坑のボス戦終了です。

そうでもいいけどパーティー中でレベル上げするとその時だけ戦闘やめて、

一瞬だけ「おめ」とか「あり」とか入力するよね。あれで前死んで泣いた。

経験値エ……。

アインクラッド第八層

二〇二三年三月

刀巡り ――オン・ジ・エッジ

曲刀系スキルの中でも高性能なスキル、重単発の上位ソードスキル《フェル・クレセント》が発動する。

四メートルの距離を0・4秒で埋める事の出来るそのソードスキルは優秀であり、スキル経験値上昇バフアイテムで、

他のプレイヤーよりも習得を早くしているために、これを覚えているのはたぶん自分ぐらいだろうと思う。

だからこそ使いすぎて自分が課金者であつたり、《ビーター》とバレンないように使いどころは注意しなくてはならない。

それに優秀なスキルに身を任せていればその分プレイヤースキルが落ちてしまう気がする。

自分自身を律する意味でも、試練を課して自らを鍛えるためにも、パーティーなどでは封印していたスキルを使用する。

今回は信用できる仲間がいることと、強敵との戦いと言うことで利用する。

その一撃が、一番前に居た《ロックトード》へと突き刺さる。

上位系のソードスキルは総じて威力が高く、技後の硬直が長く設定されている。

これはゲームとしてのバランスを崩さないためにもの配備と取れるが、スキル自体に慣れていれば問題は一切ない。

最近ではトウカが付きまといコンビで戦うことが多くなってきているが、それでもソロのときはそれなりに使っているためにクセは解る。

その硬直の長さも、どれだけの威力を発揮できるかも完全に把握している。

だからその一撃で一気にHPを五割削ったことに対しての一切の驚きはなかった。

一気にHPを半分削られたロックトードに反撃を与える隙など与えない。そこから《ダンスマカブル》を放ち、さらにHPを三割削ってからそれに続く《クロスボーン》でHPを完全に削りきる。その攻撃による硬直が消える瞬間、一番近くに居たロックトードの攻撃を掠めるように大きくバックステップし再びカトラスを上段に構える。

《フェル・クレセント》、《ダンスマカブル》、《クロスボーン》。この三連撃でロックトードを殺しきれるのは把握した。

ならば、後はそれを繰り返す作業として行動するのみ。

《フェル・クレセント》発動の証でもある黄色いエフェクトが刀身にまとうのが見えながら横目でちらりと状況を盗み見ると、自分以外のメンバーも良く戦っていた。トウカの武器は自分より範囲広く戦えるために一度に複数を巻き込んで削り殺そうとし、ユリウスとミナトはメタリイーターの体勢を二人係で崩そうとしそこからダメージを出そうとしている。

そしてカグヤはその様子を入り口から眺めている。

カグヤの存在がもはや空気に達しそうなことは気にしない。それよりも敵だ。

今バックステップを取り距離を作ったことで視界の中にはロックトードが二体見える。

先ほどトウカのほうを見たときに同時に三体を相手してたことから合計で六体のロックトードが召喚されたということだ。

向こうは向こうとして、こちらは多対一向きの武器ではない。だから、一匹ずつ片付ける。

《フェル・クレセント》が放たれロックトードの体に斬線が刻まれる。

再び相手を一撃で倒すために硬直の後から復帰しすぐに次のソードスキルを放つ。三つ目のソードスキルが突き刺さりロックトードが倒されるのと同時に、

体の横から衝撃をまともに受けて自分のHPが減る。これで自分は1割以上死に近づいた。

だがそんなことは日常茶飯事。その程度では止まらぬと、次の攻撃が突き刺さる前にカトラスを振るう。

ソードスキルではないただの技量を持って放たれる斬撃が右斜め上から放たれ相手を切り裂く。そこで怯んだ所に振りぬいた刃を返すように上へと勝ち上げながら切り裂く。

反撃にと放たれた舌の一撃が体に痛みを与えるのを無視してソードスキルを放つ。緑色の光を纏う斬撃があっけなくロックトードの命を奪う。

ボス戦では確かにHPの管理が大事ではあるが、少人数でモンスターが召喚された場合、

その状況では速さを優先した方がいいと自分は思う。ライフが減るごとに追加される攻撃パターンの事なども考えると、

早めに雑魚の処理を終わらせてボスとの合流をしたいのだ。

自分の分の雑魚を倒すと中指と人差し指で右下を辺りを振り、インベントリから焦らないようにポーションを取り出し飲む。

十数秒後にはポーションの効果により完全回復するだろうが、今はそれを待つ暇はない。

カトラスを振り上げながらソードスキルを放てるモーションで待機する。

その姿をユリウスとミナトが捉えた。

既にユリウスとミナトのHPはスイッチなしでの戦闘で消耗されていて半分を切りイエローゾーンへと突入していた。

POTや結晶での回復のためにも《メタルイーター》の引っかかり攻撃を強引にソードスキルで相殺するように二人がかりで吹き飛ばす。

「スイッチ！」

強引に弾き飛ばされたメタルイーターの上半身が僅かに浮く。この瞬間だけは完全な攻撃チャンスだ。

再び《フェル・クレセント》で加速された体が一瞬でメタルイーターへと到達し、その体を真横から切り裂く。

鈍い感触を手の中に受けながらもそのまま攻撃をやめずに《ダンスマカブル》、《クロスボーン》へと繋げる。

ロックトード一体なら簡単に倒せるこのコンボでもメタルイーターのHPを2割減少させるのに止まる。

硬直で体が停止している間に、メタルイーターの逆側からエフェクトの光が散らばる。おそらくだがトウカもロックトードの殲滅を終え、

ソードスキルでの攻撃を開始したのだろう。トウカのソードスキルもメタルイーターの巨体に突き刺さりHPを削る。

体が若干浮き上がり攻撃を喰らって怯んでいたメタルイーターが憤怒の色を見せながらギロっと、瞳がこちらへと向く。

どうやら、こちらに狙いを定めたようだ。

すぐにスイッチするわけにも行かずカトラスとバックラーを構える。型としてはバックラーを前に、

その後ろに上半身を隠すようにしてカトラスを引き気味に立てて上段に構える。体の中心近くにバックラーがあるため、

何処への攻撃でもすぐに対処できるようにしてある基本的な防御の型だ。こういうのはソードスキルではなく完全にプレイヤースキル依存だ。

そのためソードスキル以上の地味な修練が必要だったりする。

軽くジャンプする要領でこちらへと旋回したメタルイーターの巨体を眺めながら少しだけ後ろへと下がり距離を作る。するとメタルイーターの口が開き、

「かっ!?!」

一瞬、弾丸のような速度を持って口から放たれた物をギリギリバックラーで防ぐも、上体が大きく揺らぐ。

その一瞬でそれがあの口から放たれた一撃、おそらくは舌による攻撃だと思うとゾットとした。

アレは距離を空けたほうが危ない相手だと判断した瞬間に無理矢理体を引き戻す意味でも再び《フェル・クレセント》を発動させる。

自分の意思では復帰には難しい体勢だとしても、ソードスキルを発動させればシステムに登録されたプログラムが体を引っ張ってくれる。

その要領を利用して体を無理矢理前へと引っ張らせながら前進する。突進による一撃が突き刺さるが開始の体勢が悪かった。

ソードスキルが完全な威力を発揮せず金属質の肌に弾かれる。完全にこちらをターゲットしてるメタルイーターはトウカを無視し、硬直してる体へと向けて水掻きでの引っかきを繰り返す。

「つる、あ！」

絞り出すような声と共に力の限り体を引っ張り、その一撃を掠らせる程度で済ませる。

だがそれでもそれは巨大な体を持つボスの一撃。たったそれだけで体力が一割ほど削られる。

やはり巨大モンスターは理不尽だと思いつつもいい加減スイッチしないときつい。振りぬかれた水掻きのカトラスでかち上げる。

「スイッチ！」

一瞬だけ出来た攻撃の空白に体をバックステップで離脱させながら横から突撃するユリウスとミナトを見送る。

戦闘開始当初はまだ若干喋る余裕があった自分達も少しずつ増えて行く戦闘の時間に対するように、

掛け声や搾り出す気合の声を除き段々と喋らなくなってゆく。後ろに下がりポジションを飲もうとすると飛んでくる物がある。

それをキャッチすると、手の中には青色の結晶が収まっていた。

「頑張る」

「ありり」

軽い感謝を述べてカグヤから投げ渡された回復結晶を使用する。

結晶が砕け散る代わりに即座にかけたHPが満たされ、

そして一瞬で体力がグリーンゾーンの最大値まで回復される。HPが回復した安心感はあるが、

それでも先ほどのような急な攻撃もあるために警戒を解かずに武器を構える。スイッチに一言で前に出られるように、

常に前線を動きを把握――

——しようとした所でメタルイーターのHPがなくなり、三本目のライフバーが見えた。

その表情からは完全な怒りが見えてこれ以上こちらの存在を赦さない意思を示しているようだった。

いや、目の前の存在はただのAIだ。そういう明確ないしは存在せず、ただのプログラムだ。

一定のアルゴリズムに従い存在するだけのポリゴンの塊だ。プレイヤーとは違う。俺達は生きている。

だから殺すのは俺達で殺されるのはお前達だ。

だがその言葉を否定するようにメタルイーターがその口を大きく開けて吼える。先ほどのまでのように、

その咆哮と共にロックトードは出現しないがそれから感じる威圧感
はデータの海を越えてこちらへと届く。

怒りを示すようにメタルイーターが先ほどよりも素早くなった引っ掻きを繰り返す。

それを好機と見てスイッチの準備のためにミナトが前に出、それを大盾で防ぎつつ吹き飛ばし、

ユリウスが両手剣でがら空きの体に大きく斬撃を食い込ませる。これで怯ませたと、そう思い、

「スイッチ——」

ち、と続きそうところで言葉を止める。本来ならそこで動きを止めるはずだったメタルイーターがまだ動き、

振り上げられた水掻きを振り下ろしユリウスとミナトを吹き飛ばしたからだ。幸いソードスキルなしでのブレイクポイント作成で、

硬直がなかったがために防御が間に合ったがその体力は多めに減っていた。

「ハイパーアーマーですか、激しく面倒な！」

「巨大ボス系としては結構あるツスけど、あんまり欲しくなかったツスね」

「方針変えんぞ！」

ハイパーアーマーとは初期にはなかったが最近になって出て来たフロアボスにある特性だ。

それは簡単に言うと、怯まないことだ。攻撃を打ち上げて隙を作ったりすることは出来るが一切怯まず、

攻撃を与えて相手を怯ませる、スイッチする、攻撃して怯ませる、スイッチと、そのパターンが使えなくなり、

戦闘がさらにシビアになる特性もつ。攻略方法としては壁を多く用意し無理矢理体勢を崩して攻撃すること、

もしくはブレイクポイントを作る際により大きく弾き飛ばして隙を作るというのが有効だが、

人数が少なすぎる。だから方針を変更する。

「俺がAGI壁する！」

AGI壁とはVIT振りの壁とはまたまったく違うスタイルでの前線の壁を果たす役割のプレイヤーだ。

普通のVIT壁がどしりと体を構え、盾と金属装備で攻撃を受けながらスイッチを積極的に使用し戦うのなら、

AGI壁は敏捷力にモノを言わせ高速で走り回りながら攻撃を全て

避け続け、避けながらも相手を攻撃しヘイトを稼ぐ。

そしてヘイトによってターゲットを取れば回避に集中する、VITの壁と比べると狂気と言ってもいいロールだ。

だが現状VIT壁でスイッチ交代で戦うのは難しい。出来たとしても損耗がひどいだろう。ならばここは、

打って出る。何より、その方が面白い。

狂気だといわれても結局のところこのアインクラッドでの冒険を確実に楽しんでいる自分が居る。

それは否定のしようのない確実な事実だ。そしてこのままりアルに戻るよりはアインクラッドで冒険者で居た方が、

自分の人生は何倍にも楽しいとさえも確信している。攻略を目指しているがそれは純粋な脱出からの目的ではなく、

ただの完全な自己中心的な考えだ。状況によっていとも言える。それでも楽しい。ならそれでいい。

出来そうな気がするのならば、それだけで十分だ。

「……全力で援護する！」

「やっぱ頭イカレてるツスよ！でも援護するツス！」

待ってろよツスパシリ。てめえには終わったら地獄を見せてやる。筋肉に溺れろ。

胸にそれを固く誓いながらも体を前へと、メタルイーターの横へと回り込むようにして走る。

基本的にモンスターに対して稼げるヘイトはダメージを与える相手が一番受けやすい。

この場合STRを多めに振っている自分とユリウスだが、ユリウス

は壁としての役割として防御行動を優先している。

自分がA G I壁としての役割を果たせば攻撃に回ってくれるだろう。そこからは自分がいかにヘイトを稼ぎつつ回避できるかの問題になる。だからカトラスを構え、《フェル・クレセント》を放つ。

一瞬でメタリイターの横にまで接近するとその横腹を力の限り切り付ける。未だターゲットがユリウスたちへと向かっているため、それをこちらへと向ける意味ももって更に連続でソードスキルを放つ。どうせアーマーを貼られてからはこの人数でスイッチはやり辛い。

防御している間に横から攻撃してもどうせターゲットがこっちに流れる。だったら早いか遅いかの問題だ。

まだユリウスへとターゲットが向いているうちに連続でソードスキルを放つ。

普通の攻撃の数倍の威力を持つ技がメタリイターの体に突き刺さるたびにその体力が削れて行く。

やっとこっちの方が脅威として認識できたのかその目が再びこちらを捉え、こちらへと小さいジャンプで旋回してくる。

回避動作へと体を移す前に軽くカトラスを振り体を切り付けるところちらを威嚇するように睨む姿へと挑発するように語り掛ける。

「おいおい、一々吼えたり威嚇しなきゃ戦えないのかよダッセエな」

その言葉が通じたのかどうかは解らないが前足の役割を果たす水掻きが高速で振るわれてくる。

バックラーをその方向へと向けたまま体を横へとロールするように転がし、口でカトラスを銜えると《マルチスロウ》でがら空きの体に攻撃を入れる。

すぐさまカトラスを口からこぼすようにして手で握りなおし、バックステップする。瞬間そこを引っ掻きが通り過ぎ、

その余波でHPが僅かに削れる。このまま回避に集中すればその内攻撃を開始した三名にターゲットが流れてしまう。そのようなならないためにも体を動かす。

迫ってくる巨体の脅威に対して再び体を横へとスライドさせる。総じて巨体のモンスターは旋回が弱い。

と言うより少し時間が掛かるためそこが隙になることが多い。だから横へとスライドさせた体から、

素早く五連撃の《ダンスマカブル》を打ち出し、メタルイーターのHP削る。

そのHPは残り半分をきっていた。あと少しがんばればいけると、そう思いカトラスの柄を握りなおしたところで、

跳んだ。

「……あ？」

前足と後ろ足で使いメタルイーターが高く、広間の天井に届くほどに高く跳んだ。

次の瞬間その降りてくる姿を確認して即座にVIT振りの三人は防御体勢へと移り、

自分は一人敏捷パラメーターが赦す限りの速度でその場から離れた。

直後、地面へと着地したメタルイーターの巨体が鉾山全体を揺るがしたかと思うぐらいの地震を起こしていた。

着地した大地は大きく陥没しておりその衝撃でトウカは少し離れた位置へと押され、

ユリウスとミナトは得物を地面に突き刺して耐えていた。そして自分も、その衝撃を受けて吹き飛んでいた。

軽くライフを見ると今の一撃でライフが一気に四割削られていた。

あんなのはもう二度と喰らいたくないと思い、
自分の位置が今何処にあるかと言うことを思い出す。

瞬間弾けるように体を横へとダイブさせるがそれより早くカトラス
を握った手が弾かれる。

その正体は舌。メタルイーターの口から放たれた舌での高速の一撃
だった。

この距離はヤバイと、カトラスを拾い再び接近しようとしたところ
で再び口が開く。

バックラーを構えブロッキングでも回避でもどちらでもできるよう
にして準備をしたが――

――繰り出された舌はこっちではなくカトラスを捉え、舌でつか
むとそれを食べた。

「……え？」

「自信作ー！？」

「……そういう意味でメタルイーターだったんッスねえ……納得ッ
ス」

「いやまあ、妙に大人しいと思ったらトンデモ攻撃発覚？やべえ、
二度と戦いたくない」

「私はサイアスイーターになりたい」

「黙ってボス殴れ淫乱ピンク」

「武器はないですけど——いけますか!？」

唯一常人のユリウスがこちらを心配してくるがそれには及ばない。武器のスペアはないが、

その代わりに二層で地獄の責め苦と共に習得したエクストラスキルが自分にはあるのだ。

そう。あの習得条件はまさに鬼としか言いようがなかった。あの情報屋いつか泣かす。

任せろと、サムズアップを見せながら一気にメタルイーターにまで接近する。即座に復帰したユリウスとミナトが攻撃を開始し、それに追いつこうと自分も敏捷力をフルに活用し即座に一瞬で相手の前にまで到達する。

無手にバックラーと言う姿のまま右拳をつくり——エフェクトを纏ったそれで殴る。

エクストラスキル《体術》の中級スキル、《ハート・ブレイカー》。

エクストラスキルでも《瞑想》に続いて有名なスキル《体術》の、その中でもこのソードスキル《ハート・ブレイカー》はクリティカル倍率が高い。

それを証明するように届いた右拳を中心にクリティカルヒットの証である派手なエフェクトが飛ぶ。

そのまま慣性に乗るように体を操る。右拳の打撃から右足の蹴り、左裏拳、踵落とし。

技後硬直が短いスキルをつなげて使用することで、まるで一つのコンビネーション、格闘ゲームを見るような流れを持って攻撃を決める。

零距离でしか当てることができない上に武器によるダメージ補正が

掛からないのが唯一の難点ではあるが、
それも連続攻撃の流れでひっくり返す。トウカもユリウスもミナト
もそれに負けぬように苛烈な一撃を決める。

やがて、誰が決めたと解らぬ一撃によって廃坑のボスモンスター《
M e t a l E a t e r》はそのHPを完全に散らした。

ボスドロップとコルがインベントリに入るのを確認しながら皆で
顔を合わせる。

誰もが疲弊しており、その体力を最後のラッシュで大きく削られて
いた。だが誰もが充実感で満たされた顔をしており、
そして一拍の間を持ってメタルイーターの巨体のポリゴンが消え去
り、

「勝ったッスよ！勝ったッス！」

「やったあ！」

「俺達の勝ちだ！」

「勝利」

「ぶっちゃけ、カグヤさん殆ど働いてないですけど」

「……」

「何で無言で俺に向かってメイスを向けるんッスか！？」

「パシリだからないッスか」

「パシリだからッスよねえ」

「気にしてはいけませんッスよ」

「……ッス」

「酷いッス！全員酷いッスよ！なん俺だけこんな扱いなんでッスカ！？」

まあまあ落ち着けと、肩を組んでフレンドリストを可視モードで表示する。

そこには自分の知り合ったフレンドの名前が映し出されており、そこからいくつかの名前をピックアップしてミナトに見せる。見えるか、と言葉をおいて、

「コマチちゃん（ビキニパンツのみのマッチョ）と、カメラアちゃん（スキンヘッドのムキムキ乙女）と、

ヒジリちゃん（褐色系廃人マッチョオカマ）を紹介してやっからさ……」

「ああ、アインクラッドって素晴らしいッスねえ……！持つべき物は頼ることのできる先輩ッスねえ！」

ああそうだな。お前が見るのは確実にアインクラッドの地獄だな。馬鹿め。お前は赦さない。絶対にだ。

トウカは名前の相手を知っているために笑いを必死にこらえようとしているのが解るが、

それをミナトは攻略できた嬉しさと勘違いしているようだ。ユリウスは何処となく気がついて既に黙祷している様子。

そしてカグヤは既に採掘へと走り去った。

とりあえず、

「これで、廃坑攻略完了か？」

《ダウナ鉦山B2廃坑区画A》の攻略が完了した。

刀巡り ――オン・ジ・エッジ（後書き）

今回の使用キャラクター

キラ氏の応募キャラ、カグヤ（引き続き）

φ氏の応募キャラ、ユリウス（引き続き）

shulchin氏応募のキャラ、ミナト（引き続き）

七転び八回骨折氏応募のキャラ、ヒジリ（名前のみ）

傷有り氏応募のキャラ、カメラリア（名前のみ）

香崎 真琴氏応募のキャラ、コマチ（名前のみ）

筋☆肉☆三☆人☆衆

さあ、ミナトの運命やいかに。これだけで外伝いけそう（

そんなわけで廃坑は次回で終了です。

本当はゲロアタックとか色々出したかったけど、

いい加減シナリオが進まないことに気がついて泣く泣くカット。

地震で一気に弱ったけどその後はみんなの総攻撃で勝てましたとさ。

カグヤが戦闘に参加しないのは戦闘要員じゃないから仕方がない。

本来は武器ロスト↓カグヤが店で売ってた武器を投げる↓キャッチ。

そんな活躍もありかと思っただけど、派手すぎたからキャンセルしました。

まだまだただの廃人プレイヤーだし。

刀巡り ――パーティー・タイム（前書き）

――てんぞー様がログインされました。

はいはい、最近結構周りが騒がしい人ですよ。
今回で刀のお話は終了ですよー。

アインクラッド第十四層

二〇二三年三月

刀巡り ――パーティー・タイム

「――おい、全員に飲み物は行き渡ったか？行ったか？んじや、かんぱーい！」

「かんぱあーい！」

カン、木製のカップがぶつかり合う低い音が酒場中に鳴り響く。
現在、《羽馬亭》の一階酒場部分、

そこには大勢のプレイヤーであふれており様々な料理と飲み物がずらりと並ばれていた。その量と見た目から相当のコルがつぎ込まれているのがわかるが、

誰もがそれを気にした様子はなく楽しく笑い、乾杯とぶつけ合ったカップを口へと運ぶ。

「……つく、はあー！ああ、俺はこの瞬間に生きてるようなもんだあ」

「親父くせえぞスキヤキ！」

「るせえ！これぐらい楽しみがあっても悪かあねえだろうよ」

「ちげえねえ」

ガハハハと豪気な笑いが酒場に響く。その酒場を見渡しながら俺は思う。結構多く集まったな、と。

カグヤを抜いたレイドパーティーのメンバーは全員揃っているし、今朝迷宮区へと向かった面々も居る。

その上手当たり次第にフレンドの人間を悪ノリで呼んだから物凄い

数の人間にまで膨れ上がってしまったている。
特にパシリ……ではなくミナトは物凄い悲惨なことになっている。

「いやあん！ミナトちゅうあん☆テ☆キ」

ヒジリがミナトを背後から肩を掴み、

「んゝ、少し疲れが溜まってるんじゃないかしらあねえ、ミナトちやあん」

カメラリアがサイドからがっちり腕を掴み。

「うふふ、サイアスちゃんの紹介だしやさしくしてあ・げ・る♪」

コマチが正面から筋肉を披露していた。

「いい筋肉だ……！」

しかもそれを筋肉愛好家のボブが横から筋肉評価をしていた。この世とは思えないほど濃い空間だった。

セッティングした黒幕としては流石に少し可哀想になってきたがそれでも救いの手は出さない。

手を出したら自分が巻き込まれるのが目に見えているからだ。さらばパシリ、お前の死を乗り越えて俺は進むよ。

「SAN値！SAN値イイイイイ！ああ、窓に、窓に！」

後ろから冒流的な何かに精神を削られる哀れなパシリを無視して目の前のテーブルの上、その皿の上に置かれている料理をフォークで突き刺し、食べる。酒

場で用意してもらえる料理も美味しいが、宿屋や酒場ではプレイヤーによる料理の持ち込みも可能である。料理スキルを上げているプレイヤーによる料理は、NPCが販売するそれよりも自由度が高く、味も保障されている。目の前の一口大に切られた魚のカルパッチョを口へと運び、その味を楽しみながら周りを見る。

本当にいっぱい集まってきたものだ。

ちよつとしたお披露目のつもりで適当に呼んだら予想以上に来てしまった。それ自体は問題ないが、全員が全員ハメを外しすぎだ。SAN値直葬の現場は全員が無視してるとして、

酒場の一角ではスキヤキと、バーテンダー風の服装に身を包んだアルコール信者エックスワイジイ……通称エックスが飲み比べをしていた。

何処から取り出したというほどの量を二人は一気飲みしながら次々ボトルを開け放っていた。

「いい飲みっぷりじゃねえか……3本目え！」

「ワレあやるやないかあ！こちらも3本目や！」

「私も負けないわよおゝ5本目えゝイエー！」

……ん？狂人が混じってる気がするが気のせいだろう。一人ダントツでリードしてるとか夢だろう。

気にしてはいけないのだ。そんなわけで視線を移せば割かしまともな連中が集まり情報や、技術交換を行っている。

その話題に上がってくるのは先ほどの二組と比べればまともすぎる

内容だ。

「ユリウスはSTR優先タンクだよね？そこはやっぱりVITの方が良くない？

自分としてはSTRを優先的に上げている人間の意見が聞きたいんだが」

「そうですね。やはりSTRを上げればソロプレイで戦えるってのが一番の利点でしょうかね。

VITを上げてフルタンクにすることも悪くはないですけどやはりパーティーでのレベル上げはソロと比べて、

多少自由が利かないことが多いと思うんですよ。生き残ることを優先に考えたらVITですけど、

やはりSTRを確保しませんとスイッチでブレイクポイントを作る時に筋力足りなくて他人任せって時が来てしまいますから」

ユリウスと積極的に意見を交わしているのはジョーと言う私生活でも鎧とフルフェイスヘルムを被るユリウスの同類だ。

同じタンク系のビルドをしているプレイヤーが所属するギルド『城塞騎士団』に所属する男だ。

ジョーとユリウス以外にも数人のプレイヤーが積極的に話に参加し、聞いている。意外にもそこにはトウカの姿もあった。

「あたしも、VIT優先は、少しねえ。やっぱりSTRがないといいざ、って時にそのまま削り切られるって話だし。

何よりVIT優先型ってパーティー用のビルドじゃない？パーティーを組まない人間や、馴染めない人間には辛いビルドよ。

私はVIT最低限でSTRふって多少の被弾覚悟で見切りながらごり押しするのがやりやすいと思うわよ」

「俺からしたらお前ら全員なんで避けないかって話なんだけどな」

「AGIⅡDEX型の変態は黙ってる」

「俺の扱い酷い」

STR無振りのため布装備で顔さえ隠す変態ビルドのプレイヤーオボロがその言葉で落ち込む。

STRが低いために重い装備は使用できないし、防具も布関係しか装備できない。

変態ビルドの名に相応しいキャラクターだ。自分がDEX>AGI型になろうと考えていたのは黙っておこう。

まだまだ多くのプレイヤーは別の組に集まりながら談笑などに興じている。こうしてみるとやっぱり、アインクラッドに、
《ソードアート・オンライン》をプレイしたことは間違っではないな
と思った。これは確かに危険だ。

茅場明彦と言う一人の天才が完全に支配し、そしてゲームでの死はリアルでの死へと繋がる狂気のゲームだ。

だが、それが現実と何の違いがある。

実際にリアルで誰かを殺せば掴まる。殺されれば死ぬ。そのルールがSAOでだと一緒だというだけだ。

確かに遊びだと思って参加したら外にでられずに死ぬ可能性だってある。軽い気持ちで参加した人間からすれば狂気以外のなにものでもない。

だが一度無意味に蘇ってしまった人間からすれば前世も来世も電子の世界も対して変化はない。死ぬるならば、死ぬ。

生まれ変わるんだったら生まれ変わる。その当たり前のルールを茅

場明彦は適用させたただけなのだ。

いや、この世界は現実よりもマシかもしれない。MMORPGは努力さえすれば絶対に報われるのだ。

一流大学に出ても不景気だからと言う理由で就職できないなんて事もない。地道な修練を積んで、冷静に行動すれば、

それだけで一日を凌ぐだけの金を稼ぐことが出来るのだ。そしてそれを積み重ねれば家でも城でも購入することは可能だ。

だから、この世界は現実よりも圧倒的に温情があると思う。いや、それは未だ喪失を経験したことのない人間の言葉かもしれない。

実際に身内か近い人間が死ねばその考えは変わるかもしれない。

結局、この瞬間が楽しく感じられる自分はどこか間違っているのだろうか。

「なんだっけかなあ」

どっかの刹那主義者の言葉だった。アレに共感するものがある。

アレはたしか前世の記憶だ。

だから中々言葉が思い出せない。長い間勉強せずに放っておいたせいだろうか。たしか、

「……思い出せないや」

「なあにしてんのよ」

その声に振り向くとそこに居たのはリリーだった。先ほどまで飲み比べをしていたのじゃないかと、

その方向を見て即座に後悔した。十数本のボトルの中にスキヤキとエックスの姿が沈んでいた。

この女なんたる酒豪か、と心の中で戦慄するがそれを表に見せない。

と言うよりショックが大きすぎて見せられない。

こちらの手に酒の入ったカップを押し付けるようにして笑う。

「宴会の主催者がそんな暗いんじゃないよ駄目よお」

「あ？何言ってるの？俺はただカオスな空気から離れて休憩しているだけなんだが？」

先ほど食べたツマミとはまた別の物を口に運んで食べて、自分も十分楽しんでいることを証明する。

実際、自分はこういう雰囲気は中心で暴れる方よりは横から眺めている方が好きなのだ。

その時には誰かが横で一緒にゆっくり会話してくれることが理想なんだが。

「だってえ、アスアスったら超ジジ臭い雰囲気出して『わしゃあもう引退じゃ、後は息子に任せるわい』、

なあーんてオーラ出しまくってたわよ？ツハ！まさか、子供が出来ちゃったの……？

……解った、私も責任を取るわ……頑張って一緒に育てましょう……」

「すいません、誰かこの狂人チェンジできませんかあー！脳内が危ないんですけどこれ！」

「はい！はい！はい！今ならベッドまでテイクアウトできるあたしが！」

「淫乱ピンクも狂人ゴールドもアウトー」

「ケーツバット！ケーツバット！」

……こいつ、一度ガチで泣かせた方がいいんじゃないか……？

諦めのため息を出しながら再びツمامミを口に放ると、

「ちなみにそのツمامミは私が作ったから」

「ぶふお」

なん……だと……？

その言葉で思わず反射的に口から食べ物を吐き出しかけてそれを飲み込む。踊りとカオスの詰まった、
と言うかそれ以外は詰まってなさそうな狂人が作った料理がこんなに美味い……？

「う、嘘だって言ってよ……！なあ、なあ……」

「そこまで本気の顔で落ち込まれると私としては結構クルんだけど」

背後から肩に手が掛かる。そちらの方向へと顔を向けるとお通夜の様な表情をしたタスケがいた。

その表情を見て理解した。彼もまた同志。この狂人の料理だと信じたくない同志なのだ。

「タスケ……俺、俺……！」

「言わなくていいんだよサイアス。ボクも、ボクも信じたくなかつ

たんだ。

彼女が両手剣とダンスで戦う変態だと思ったら、マジメに料理スキルを育ててるか狂人だったなんて。

そう、意外と家庭的なタイプだったなんて……こう見えて」

「タンマ。それ、私のキャラに関わる。——ちよつとタスケ君、裏へ行こうか？」

うわああ、と悲鳴を上げながらタスケがリリーにしょつ引かれて行く。帰ってくる頃には今朝話していた、

タスケ男の娘化計画が完了しているだろう。さらばタスケ。お前の犠牲は忘れない。後で写真を渡せよ。

ついでに狂人を持って行ってありがとう。本当にありがとう。

「ダスヴィダーニヤタスケ君……私はサイアスと幸せになるよ……」

「ロシア語とかお前何処で覚えたんだよ。あとお前とはどうともならんから」

残ったトウカに対してツツコミを辟易しながらも入れると、先ほど受け取ったカップの中身を飲む。

あの女が飲むほどの物だからキツイかと思っていたがその予想に反して甘めの軽いお酒だった。

多少付き合い程度でしか飲まない自分としては彼ぐらいが丁度いい。

カップの中の酒が減ったのを確認するとそれをテーブルの上において、ポツリと言葉をもらす。

「こういうの、いいな」

「そうね」

短い、肯定だけの言葉。

多くの、日本中何処に住んでいるともわからない人間がこうやって一箇所に集まって馬鹿をやって、騒いで、飲んで、食べて、笑って、泣いて、そしてこの瞬間を楽しむのだ。ただ学校に通って大学に行って、就職して、結婚して、そんな風な人生を送ってでは決して経験の出来ないことだ。出来ることならばこのまま――

そこで酒場の扉が開く。

「完成」

そう言って酒場の中にはいつてくるのは低身長で全身をローブ覆う幽霊のような姿の少女、カグヤ。真っ直ぐこちらの元まで歩いてくると紙に書かれた文字を見せてくる。

『ヒヤッハアー！完成ダァー！カエルは消毒ダァー！』

とりあえずテンションが高いことは理解できた。

即座にカグヤがこちらにトレードを申し込んでくる。新たなプレイヤーの到着とその行動に何人かが振り向き注視してくる。

その視線を受け流しながらこちらにもトレードを承諾して、カグヤから完成品を受け取る。

本来ならオブジェクト化されたそれを直接受け取った方が早い、それではつまらない。

ちょっとした演出のためにこんな回りくどい手段をとっているのだ。トレードが終了し”それ”がインベントリに追加される。

ほかでもない、皆に集まってもらったのはこれが目的であった。カグヤの来訪を察知したユリウスが会話を切り上げこちらを見る。ミナトは……気にしなくていいだろう。

とりあえず手をパンパンと、と叩き全員の視線を集める。雑談に興じていたりしたプレイヤーがこちらに視線を向ける。

とりあえず掴みはこれでいい。インベントリ他の人には見えない状態のままにして、そのままにしておく。

「さて、皆いい空気吸ってるか？食ってるか？飲んでるか？楽しんでるのならいい。これからメインイベントの時間だ」

注目を集めているのを気づきながらもインベントリを操作し、そこに収納されている武器を装備する。

装備された武器が即座にポリゴンとして形作られ腰に現れる。驚きの声と共にそれに視線が集まる。

それはまだアインクラッドでは装備しているプレイヤーが発見されたことのない、ボスモンスターにのみ見られた武器、《刀》だ。

腰から鞘ごと刀を抜いてそれを見せ付ける。

「エクストラスキル《カタナ》だ！」

「《打ち刀＋２》」

何気に既に強化している辺り職人としてのこだわりが見えるカグヤ。

それを見て一瞬の静寂、そしてそこから声が爆発する。

「カタナなんてスキルあったのか!？」

「条件は! 条件は何で御座るかあー! 言え! 今すぐ言え! 今すぐだ!」

「条件は曲刀スキルを使い込むことだよ。するとそのうちスキルが発現する。

あとは刀のレシピ入手のクエが来るからそれをクリアして作成してもらっただけ」

「うがああ! 欲しかった武器が先に取られたー!」

「ざまあ」

「寄越せ!」

「だが断る」

酔った様な叫びと本気ではない遊びの罵倒の声と祝福の言葉を受け止めながら全員の視線が刀に注視している。

今回の目的はエクストラスキル《カタナ》を紹介してその存在を広めることだ。

この情報を情報屋に売ればそれなりのコルになるだろうが、生憎とお金に困ることもないし、

《攻略組》プレイヤーは狩場に居ることが多いからコルはたくさん確保している。

自分一人だけが保持するという優越感も十分に味わった。あとはスキルを公開してプレイヤー全体の生存率を上げたほうがいい。

そういう思いでの公開だ。あと若干自慢したいという気持ちもない

わけではなかった。

刀を腰に差し戻す。

「そこで終わりなんじゃないだろう？」

「もちろん！最初から使えるソードスキルをちよつとやるぜ！」

「いよ、サイアス男前！」

「かっこつけて失敗すんなよ！」

「馬鹿、システムの動きなんだから失敗するかよ！」

声援を受けながら腰溜めに構え、刀に手をかける。即座に周りに居たプレイヤーが回りから退き、

テーブルや椅子も邪魔にならない程度に動かす。その中心で右半身を前に出すようにし、

左腰の挿してある鞘からエフェクトを纏った状態で刀を抜刀する。

エクストラスキル《カタナ》の初級抜刀系スキル、《ヌキウチ》。

一歩前へと踏み出しながら素早く鞘から抜かれた刀が前方の虚空を水平に切り裂きエフェクトを撒き散らす。

だがそのままで動きを終わらせずにカタナを右下から左斜め上に切り上げる。赤いエフェクトを纏った刀が素早く切り上げられ、

その軌跡を目に残しながら空を切る。初級単発攻撃スキル《ザンテツ》。そして刀を一度納刀すると、

鞘を上下反転させ、抜いた時の刃が上に向くようにして紫色のエフェクトを纏い抜刀する。

抜刀された刀が上段から目の前の空間を断絶するように放たれ手の中で柄を回すように握りなおすと逆手持ちで納刀する。

《カタナ》の初級居合い系スキル《シュン》。その三つの斬撃によって演舞を終わらせる。

左手で掴む鞘の重さを感じながら周りを見渡すと全員が完全にフリーズしていた。

「え、えと……どーよ？」

戸惑い気味に放たれた言葉を受けて周りが爆発するように声が上がる。俺も覚えるという声から、

今の動きから《カタナ》とはどんなスキルかを分析するやつ、他には自分のスキル構成を考え直すやつ。

様々なやつが声を掛け合って興奮するように話し合っている。その中でトウカがこちらを見て、やったね、と唇を動かす。

……若干恥ずかしくなってそっぽを向く。

ただどすぐに皆の輪の中へと戻って、そして先ほどまで忘れてた言葉进行を思い出す。

「ああ、そうだった」

たしか、”時よ止まれ、お前は何よりも美しいから”だったか。

こんなに楽しそうな光景を見るとそんな現実味のない言葉に共感できてしまう。

自分も、皆で毎日こうやって楽しく出来たら幸せなんだろうな、と思いつつ手招きするトウカへと向かう。

とりあえずもみくちゃされながらも今日は楽しもう。楽しめる間に

精一杯味わおう。

皆で笑って、笑って、笑って、そして明日になったら頑張ろう。茅場明彦の課した試練に打ち勝つてもう一回楽しもう。

そうやって毎日を過ごそう。どうか明日が今日の様な日になります様に。

刀巡り ―――パーティー・タイム（後書き）

今回の使用キャラクター

キラ氏の応募キャラ、カグヤ（引き続き）

Φ氏の応募キャラ、ユリウス（引き続き）

shulchin氏応募のキャラ、ミナト（引き続き）

七転び八回骨折氏応募のキャラ、ヒジリ

傷有り氏応募のキャラ、カメラリア

香崎 真琴氏応募のキャラ、コマチ

タカセ氏の応募キャラ、スキヤキ

タカセ氏の応募キャラ、タスケ

クロル氏応募のキャラ、ボブ

生麦酒中ジョッキホルマリン漬け氏の応募キャラ、リリー

間宮 愁死氏応募のキャラ、エックスワイジイ

リンクス氏応募のキャラ、ジョー

弄月氏応募のキャラ、オボロ

なにこれカオス。

そんなわけでダンジョンクリアしたら宴会でしたー。

そして《カタナ》公開。これで曲刀使いが増えるかもね。

カタナ系のスキルが全部カタカナだと思ってるんだが、

誰か違ってたら教えて下さい。

キャリバーでクラインが《ツジカゼ》使ってたところから判断してるので。

そんなわけで次回からは壊滅話。初めて攻略での死者が出るお話ですよ。

ですけどそろそろ通常営業に戻るので、更新頻度は低下です。

さてさて今回はこれぐらいで。乙。

——てんぞー様がログアウトされました。

攻略 ――ミート・イン・ドリーム（前書き）

――てんぞー様がログインされました

今回から本格的に怒りの日勢がアップを開始しました。
多分な怒りの日要素とニート死ね要素とオリジナル要素が入ります。
と言っても今混ざる要素はこの程度。

本番は二十六層。二十六層終わっちまえばあとはほぼ普通の原作S
AO風ですがね。

アインクラッド第二十五層

二〇二三年六月

攻略 ――ミート・イン・ドリーム

自分の前世で、はっきりと覚えていることは年々とすくなつていくと自負している。だがそれも仕方がないと思う。

大学生になって、小学校でのクラスメイトの声を覚えているか？と問われて”いいえ”と答えるのと一緒に。

毎年やってくる新たな記憶によって古い記憶が上書きされているのだ。そのため、印象の薄い記憶は残りにくい。

ちなみに科学的に言えば悲しい記憶などのマイナスなイメージほど強烈な印象として残りやすい。

幸せな記憶よりも。つまり、自分が何をいいたいかと言うと、

大学で外国語を軽く習っておいてよかった。

と言ってもその知識も長い間使ってなくて大分錆付いてしまった。だけど、それでも目の前の、この光景は、

昔に見覚えがある。SAOデスゲームの事件以外にはまったく持つて変哲のない人生を送っていたつもりだが、

どうやら神様（茅場明彦）はそこまで優しくない様子だった。

「Je veux le sang, sang, sang,
et sang」

頭の奥まで響くような異国の歌がひたすらリフレインするように響き続ける。これを聞くのは初めてではない。

だからと言ってその吐き気がするような内容に慣れるほど自分の人間性は擦れてはいない。

だから純粹に不愉快な物是不愉快と感じる。そしてこれは間違いない”不愉快”といっている部類に入る状況だ。

何せ、今の自分は拘束されている。罪人の如く。

両手と首を断頭台にへと拘束されているのだ。

最近はいつもこうだ。何故だか解らないが気づけばこうなっている。おかげで最近是非常に夢見が悪い。

起きてまず最初にHPを確認するのはもはや日課と化して来ている。

「なあ、そこらへんどうなのよ」

自分の首が固定されている断頭台から眼下、見物に来ていると思わしき人間の一团に話しかける。
だがその言葉に対する返答は一切なく、その代わりにと、

「Donnons le sang de guillotine」

「ギロチンに注ぎましょう飲み物を、だっけ？キャー、超、物騒」

一切の理性を感じさせない返答が帰ってきて大合唱と共にリフレインの続きが歌われる。

聞き飽きるほどに聞かされたこの歌が止まることはなく、そしてここに来るたびに聞かされるのだらうと、

もはや諦めの境地に至っていた。現在の目的はここからの脱出ではなくコミュニケーションを確立することだったが……それも無駄らしい。

「Pour guerir la secheresse de la guillotine」

「おう、もうすぐ終わりですかそーですか」

何回も聞いたことから処刑の歌がもうすぐ終わりを迎えようとしていることが理解できた。

そして歌が終わったところで……断頭の刃は振り落とされ俺の首は体から切り落とされる。

激しく憂鬱だ。毎晩毎晩この悪夢を経験する人間の事を考えて欲しい。なあ、

「お前もそうだろ？」

前ではなく、首を動かせる範囲で横に回すと、そこには少女がいた。黄昏に染まった海辺の街。

ボロ布で作ったような白いドレスは胸元を大きく晒しながらも決して卑しい印象を与えずに、

こっちの存在を視認する目からは純粹さしか感じない。そう、それしか感じられないのだ。

出会ってから聞いた言葉はこのリフレインだけだ。今まで彼女に質問してきても何にも返事をせず、ただ歌い続ける。

諦めずコンタクトを続けるが、その返答は冷たい刃の感触。本格的に心が折れそう。

そこで、ふと思い出す。ここはSAOで、茅場明彦がとある雑誌のインタビューで小さくもらした言葉を。

カーディナルがSAOのゲーム内でのクエストを自動生成しており、ネット上の伝承や小説、話を検索し、

そしてそこからクエストを生成するのだと。この少女のモデルとなったのはとある小説にある、

《罰当たりっ子》と言う話だ。ならばこの子もまたカーディナルが生成したクエスト用のNPCなのだろうか。

だとしたら傍迷惑なクエストだ。夢とは体が眠ってはいいるが、脳が

活動している時に見える物だ。

そして脳神経に左右できるナーヴギアなら意図的に睡眠に介入して夢を見せることも出来るだろう。

それとも可能性としては寝た瞬間に転移か何かでクエスト専用エリアへの転送とかだが、それらを考えてても仕方がない。

「J e v e u x l e s a n g , s a n g , s a n g ,
e t s a n g」

見物に來たNPCと、純粹無垢な少女が歌を終える。これで今晚の悪夢は終わると思うとほっとする。

だが同時に一つだけ疑問が残る。SAOの中にいるNPCもPCも全て例外なく集中して見れば、

頭の上にカーソルが現れる。実際、見物客らしき連中は集中すればカーソルが現れる。

だが、少女にはそのカーソルが現れない。これは、一体どういうことなのだろう、とそう思い、

「なあ、どうなんだろうな？ マリィちゃん」

少女の目を見つめ名前を呼んで、返答に肉厚の刃が首を断った。



「っがああ！！！」

跳ね上がるように飛び起きて自分の首を押さえる。そこに自分の

首は体と繋がるように存在し、そこに温かみを感じる。視線を頭上に向けるとそこには緑色のHPバーが完全であることを証明し、そして周りを見渡せば昨夜泊まった宿に居ることを証明していた。俺は帰ってきた。この宿に。

冷める前に感じた肉を断つ断頭の刃はもうない。肉を裂き、神経と骨を断つあの冷たい刃はもうない。

SAOの痛みの再現としては行き過ぎたあの痛みが忘れられず首を擦るが進展のない事を考えても仕方がない。

《攻略組》であるサイアスは今日、やるべきことがあるのだ。

ベッドから体を起き上がらせるとインベントリを出現させる。寝る前にはズボン以外は脱いでるので、

上半身にインナースーツを着せると今度はその上からフードのついた、緑色に赤い炎の柄が入った着流しを着る。

手と足をオキサトに作ってもらった和風の軽い金属装備で整えると着替えが完了する。

腰掛けていたベッドから立ち上がりインベントリから武器である《脇差+6》を腰に刺す。

刀グループの武器としては若干短めのこの武器は連撃よりは居合いを主体としたスタイルで真価を発揮する。

カグヤにも昨日メンテナンスと強化をしてもらったばかりであるため、軽く抜いた刀身は輝いていた。

さて、今日は万全を期すためにあまり派手な行動は取れないな、と思ったところで宿の部屋にノックがある。

「おはよー。サイアスもう起きてる?」

「開いてる。入っていいぞ」

「おっはー！」

「返事する前に入ってきやがったよこいつ……」

「とか言いつつも鍵は先に開けておいてくれるからサイアスって素敵よね」

「うっせえ」

部屋の入り口から姿を覗かせるのは赤毛の長いポニーテールをした既に結構の付き合いになっている女、トウカ。

今デスゲームと化して人が人を騙し、そしてそれが死につながる世界で自分が信用できる相手。

ただ、その性格さえ治ってくれば……。

「今なんか私の事考えた！？」

「ああ……頭の病院がSAOにはないのが残念だなあって」

「直球！？」

馬鹿を押し出すように部屋から出る。何時も通りくねくねしているのは無視して廊下から窓の外を見る。

自分の部屋の窓からも見えたが太陽の光がさし、明るい町並みが見えていた。

だが街の中に見える人間がまったく居ないことからまだ朝早い時間だということがわかる。

軽い欠伸を出しながら視界の隅に出ている時間を確認すると、時刻はまだ朝の八時を回ったところだった。

普段ならもう少しベッドの中でまどろんでいるような時間だが今日はそうも行かない。

不測の事態のためにも早く起きて準備はしておきたい。

「おい」

「はいはい。今行くわよ」

二階建ての宿の廊下を抜けて階段を下りる。予想通り朝の早さかまだ一人もプレイヤーが居らず、広い酒場を一人で独占したような気分になる。入り口から見て奥にあるカウンターには無愛想な店主と、そしてウェイトレスが待機してる。

手ごろなテーブルに座ると即座にウェイトレスがやってくる。

「メニューで御座います」

「あ、メニューはいらないわよ」

「おい」

そうやってトウカがウェイトレスを追い返すとインベントリを表示させそこからアイテムを出現させる。

メニューの代わりに出現したのはベーコンやトースト、スクランブルエッグといった朝の定番メニューだ。

こういう場所ではメニューから食事を頼まなくても《料理》スキルで作成した物を持ち込めるのだ。

とはいえ、基本的に料理は攻略にまったく関係がないスキルなため

にそれを選んで上げるプレイヤーは少ない。

「じゃんじゃじゃーん。家庭的な女っていいと思うのよね！」

「残念。リアルだけど俺、料理できるから」

「ええー。じゃああたし料理マスしてサイアスの舌を唸らせるわあ」

「おーい、攻略が目的だぞー？」

まだ静かな酒場で朝食に手を出す。SAOでは、全てのアイテムに耐久値が設定されている。

そして料理スキルで作られた物は作成した物を実体化させたままにするとすぐに耐久値が減るために、出したら何時までもぐだぐだしてはいけないのだ。

トーストの上にベーコンとスクランブルエッグを載せてそれを口に運ぶ。塩と胡椒でしか味付けされていないが、

素材の味が引き立てられていて美味しい。が、それを面と向かって言う調子付くのは目に見えている。

だからそんな事を言わずにただ食べる。

「あ、はいこれ」

そう言って差し出されたのは紅茶だった。それを受け取りながらも顔を見てみると、

「あたしは既に朝ごはん作った時に済ませてるから気にしなくてもいいわよ。

いいわよね！旦那の朝ごはんを作ってそれを渡したら前からそれを

眺める朝！」

「寝言が言えるとはどうやらまだ目が覚めてないようだな」

返事をしながらも朝食を食べる手を休めることはない。ニヤニヤこつちを見つめてくる馬鹿を見つつ、朝食を食べる。



今日の朝食は早く終えた。そのため他のプレイヤーが朝の食卓に混ざる事無くトウカと二人だけで終わらせる。

自国を軽く盗み見ると八時半とでており、朝食に結構の時間を費やしたと思いながら、

自分のインベントリを再度チェックする。そこには普段の探索用に用意してあるロープやランタンといったアイテムは外され、

ポーションや回復結晶でインベントリいっぱいが埋められていた。インベントリの中にある共通タブをクリックすると、

トウカと共通されている部分にも多くの回復結晶が入れられていた。

「んー、まだ集合まで時間はあるなあ。こんな時間じゃ露店やっけないだろうし、

昨日のうちに準備済ませちまったしなあ……」

「早めに行っても問題はないと思うわよ？」

「そうか？ んじゃ一足先に迷宮区へと行くか」

宿の前から足を動かし、全ての主街区に用意されている転移門広場

へと向かう。

基本的にSAOでのフロアの移動は、各主街区に設置されている転移門を通して行う。

転移門自体は五メートルほどの大きさを持った金属性の門で、その中が蟹気楼のように揺らめくデザインとなっている。

行きたい場所を言ってからその下を潜ればどこかのプレイヤーがアクティベート化させた転移門であれば、

どこへでも転移することが可能と言う事になっている。基本的に転移門は迷宮区にも存在するため、

迷宮区へは徒歩で向かうよりは転移門で向かった方が断然早い。

まだ早い朝の街、トウカと二人だけで大通りを転移門広場へとむけて歩く。

「つかさ、お前なんで料理スキルなんて上げてんの？」

そのまま何も話さず進むのもつまらないと思い。ふとした疑問を口にしてみる。質問を受けたトウカが両手を頬にあて、恥ずかしそうに顔を背ける。

「えー、それはもちろんサイアスに毎日のご飯を提供するためじゃない。言わせんなよ恥ずかしい」

実際、本当にこいつの飯に世話になっていることを考えると、自分とは結構駄目なのかもしれない。

実害はないしNPCが作るメシよりも美味しい。だから激しく断り辛いのだ。しかもなんだか周りの視線が生暖かい。

何だこれ。……まさか、外堀が……埋められて来ている……？

「あれ、顔が青いけど大丈夫？ いや、ここは私の熱いベーズで……」

「何時になったら夢から覚めるんだお前は」

……まあ、こういうのも楽しいといえれば楽しいから、問題はないだろう。

互いにくだらな事で盛り上がりながら話を続けると、はじまりの街と比べてそう大きくない二十五層の主街区の端、

つまりは転移門のある広場へと到達する。広い円形の広場の中央に重々しく存在感のある転移門が、

今日も冒険へと旅立って行く冒険者達を見送るようにそびえていた。

先へ進み転移門へとはいろうとした時に、転移門が光り、そこから新たな姿が現れる。

「おや、おはよう」

「おは」

「おっはー」

マナーとして早朝の挨拶をしてきた男に挨拶を返す。転移門から出てきたのは長身の、いかにも”胡散臭い”といった言葉が似合う、頭と顔以外の前進をぼろぼろの青いローブで身を隠した男だった。無造作に放置されたように伸びた長い髪が動きと共に揺れ、

その姿は前世の物語で見た、とある人間を思い出させる。そして同時に”アイツ”がいたのなら”こいつ”が居てもおかしくないと、そんな風に納得している自分が居ることに少しだけ驚愕を覚える。

「すみません」

「ふむ、何かね？ 貴殿と、そして私は初対面だった気がするが。いや、どこかで貴殿が私の事を知ってそして一方的に会いたかったと言う気持ちがあったのであれば話は別であるのだが」

去って行くこうとする姿を思わず呼び止めてしまった。前世から一度だけやっておきたかったことがある。

今が、それを実行するチャンスだ。この無駄に話を長くする感じ、ウザイ口調とウザイ顔。間違いない。

「全力で顔面を殴っていいですか」

「却下させていただこう。と言うより先ほどから申請しているデュエルの申し込みも止めてくれるとありがたい」

「顔面を殴らせてください」

「貴殿は辻斬りか何かか」

「むしろ私の処女膜を切って！」

「黙れピンク！ マジでお前は黙れ！ 朝から何を口走ってやがるこの狂人」

「私からすれば二人とも同じ度合いで狂っているのだがね。出会いがしらに顔面を殴りたいと告白する男と、そして……うむ。こちらに関しては言及は控えておこうか」

ぼろローブの男でさえ引くクラスの狂人とは流石だ、と思うが、

まさかこのゲームでこの男に会えるとは。

いや、実際夢を見たり学校で”アイツ”を見たときからそこはとにかく嫌な予感はしていた。

ただそれを信じたくないし、そして同時にかかわりたくない気持ちもあったからなるべく印象に残らないようにしてきたが、最近の生活ではっちゃけすぎたか。慣れとは恐ろしい。

「ふむ、特に用がないのであれば私は行かせて貰うとするよ」

「さよう地獄に落ちろなら」

「……初対面でここまで遠慮なく罵倒されたのはまさに未知の体験であったのだが……さらばだ」

「地獄に落ちろよー！」

街の方へと消えて行くぼろローブの男の背中に向けて追撃の言葉を絶対に忘れない。

名前を聞くのは忘れたが後悔はしない。あんなヤツニートで十分だ。どうか仕事しないで地獄に落ちてください。

アレが本当に知識通りの存在なら激しく厄介だが、ここは電子の世界。そこまでの万能さはないだろう。と言うかそう信じたい。

こここの神は茅場明彦で、それは絶対だ。

そう考えると若干興奮していた気持ちが抑えられる。

「さて、そろそろ迷宮区へと行くか」

「いやあ、今日のサイアスさんは元気でしたねえ……」

「無意味に合わないネタを使うんじゃないよ」

「えー。結構気に入ってるのに」

「お父さんに正直に言ってみなさい？何処のドチクショウから習ったのかなあ？」

「パパー！トウカパパと一緒にベッド寝たいのー！」

「ブレねえ」

「私の体はサイアスへの無限の愛と性欲で出来てるのよ」

「はいはい」

適当にあしらいつつ転移門を起動させる。行く先は迷宮区。

とりあえず、さらば、ニート。もう二度と会わないことを祈ってる。

攻略 ――ミート・イン・ドリーム（後書き）

そんなわけでニートとマリイちゃんがアップを始めました。
ちなみに例の部分は予想通りに、

血、血、血、血が欲しい。ギロチンに注ごう、飲み物を。ギロチン
の渴きを癒すため。欲しいのは、血、血、血。

J e v e u x l e s a n g , s a n g , s a n g , e
t s a n g .

と、ギロチンの歌となっておりますー。

さてさて、ニートが表舞台についてアップし始めたって事は……？
そんなわけで次回からはボス攻略直前、そしてボス攻略。
色々読み直してボスの動き用意しないとなあ。

そんなわけで今日はここまでで乙。

――てんぞー様がログアウトされました

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/n7021x/>

ソードアート・オンライン ～断頭の剣鬼～

2011年11月16日08時43分発行