
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～

【Z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、そのテスターが募集される。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つ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つた青年の、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つてくれるといいかなあ、と思つたり。

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り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つ。無双なチートはなし。ドラマ

CDっぽい黒円卓の方々が出てきたり、

ハイドリッヒ卿がエプロンつけて「ハッピーバースデー」な状況があつたりもしますが、

そんなネタなDie s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”だけはやつておこうかと。

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、来世があつ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つ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、

一度は誰だつて”もし”と願つ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絶対に忘れてはならない。

だから、それは想いであつ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”と言つ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なってい。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。妙な考え方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つた人間が、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。

じつ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。だが、生憎と自分は違つた。そう、自分はそういうのとは違つたのだろう、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に対する必要性を感じなかつた。

自分には平均以上に体を鍛える趣味も無かつた。

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つた。

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

確かに一流大学に入学、2年間通り、そこそこ他人と交流してた”自分”と言ふ存在はいもしたが、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つたのは実は自分は救世主だったとかの厨二的悪いではなく、

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つて無かつたとか、

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つたのではないかと意外と自分で冷静だつた。

結局のところ、前世でも来世でも人は薬でもなければ中々変わることは出来ない、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、考へてゐること

とは違ひ体が勝手に動くために、
そこまで羞恥や苦労はなかつた。本当に大変だつたのが幼稚園「デビ
ューをしてからだつた。」この時の自分は何を言おう若干戸惑つてお
り、

この異常事態に関して非常に思つところが色々あつた。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歩を踏み入れた時からなんとなくその道を選んでしまつた。

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つ言葉さえ存在する。

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

そういう考え方もあつたが、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気がついた。

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

今度こそ出来なかつたことを完遂して見せようと、目標を持つてからの自分の行動は驚くほどスマートだつ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。

私は貞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、

色々と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つた。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つた。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つた。

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さりげなく間違えたりすることでなんとか狙つたとおりになつてきた。

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つたが、話は小学校6年を卒業し、中学校へと入つた、そのときから変わつてくる。

小学校や幼稚園ではかなりの恥ずかしさがあつたが、それでも小さい頃の記憶と言つ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”既にやつた”こととしか感じられず、激しくイラだつた。

既知感、デジャヴともいえるその感覚は消して間違つてないと、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、昔やつ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、友人との語り合にも、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にもなれた。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、前世でやつ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つ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、それなり的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つている。

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つたりとそこそこワルだつた記憶もあるが、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つた。ある程度エロゲやライトノベルと言つ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。

焦つた。酷く焦つた。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樂しみを味わいたい。そう思つてしまつた。

だから探した。やつてないことは何かと、再び前世と今世でやつ

てきたことを考え、そして検討した。

何をしてきたか、何をしなかつたか、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B I S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つたやつはリアル全裸DO GE NA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つたネットゲームではあつたが、今生の科学力に少し驚かされつつ手を出してみると、少しどこかに結構な驚きがあつた。

ちなみにだが、自分の生まれた年は二〇〇一年、前世より十一年も遅く生まれたが、この時点で自分の知つてゐる前世とはわずかばかり差異があつた。

小学校に入学してまず気にしてたのは世界の歴史。それは自分の知つている事と概ねあつていた、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つたホログラム、商業用にショウウイ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つ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つた。ハマりにハマつた。成績を落とさないよう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つては、

まさに未知の刺激だつた。新しい世界のようだつた。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。

今では氣に入ったネットゲームではそれなりに有名だつたりする。表では平凡を装い、ゲームの中では思いつきりはじけ、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ペック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 (Nervous 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、そういうった場所にしか存在せず、それでいて1プレイ300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こと無く続いた。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せた。

いや、それすら超えていたと言つてもいい。魂が震えたとさえも言つていい。まさに新時代の幕開けだと、胸を張つて言える。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年に叶つた。

思えば既にその時は自分が死んでしまつた年と同じだが、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つ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」とが長くなってきた。

そんな生活が続き、二〇一二年五月

・・・・・

To : s y a s _ 2 n d @ x x x x x . c o . j p

From : A r g u s - M a i l - S e r v i c e @ x x x x x .
c o . j p

Title : おめでとうございます！クローズド 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 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NERDLE

S、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？ばつか
じやねえの？ムリだろ

俺は静かに暮らすぞジョジョオオオオ！！ でも既知感ばっかり
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。言つてることは難しそうで、平和に暮らしたかつ
たけど飽きて、

リアルがつまらない分はネトゲ廃人でヒヤツ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、もう一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で書こうかなあ、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。

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

と、ここでいつても仕方がないか。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・ディザスター（前書き）

そんなわけでやつぱー一万ないと満足でないなー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

ハドンドンパフパフー／＼

そんなわけでプロローグは今回で終わりです。

ネトゲでレベル上げつたらやつ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り、ついで決して疲れを見せる事無く走り、

あまつさえ”海賊刀”などといつ金属の塊を持つ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。

簡素なチュニックにズボンの、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こと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。自然の產物としては決してありえないその生物は、

頭の上に Frenzy Board と、やはり通常ではありえない表記を見せていく。現実ではありえない現象に対しても笑みを濃くすると、

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アイニングナイフ、

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つて投擲される。初心者には到底無理な、ダーツの様な投擲を持つ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つ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咳く。

「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バーがごつそりと削れ〇へと減る。

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りうよ」

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……サイアスと言ひ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つて走つて行つた。

ソードアート・オンライン ……省略してSAO、その 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た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 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つただろつ。

テストが始まつてから、自分の生活は更に変わつたと自負している。

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つた時間を確保し、

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ひつところ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つたり、モンスターと戦いながら動き方や弱点を探つたりと実に約半年だけの期間だったが、本当に楽しかつた。

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

ちがよかつた。

たつた一ヶ月ながらも、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 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 テスターにも負けないようデータを集めて、

リアルに戻った時はルームメイトと一緒にもって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トするかなど、

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

まるで自分の身を削るかのような思いだつ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つておいた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店でスローアイソングナイフを購入、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。

M M O R P G というのはリソースの奪い合いで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つ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、テスト経験者なら稼げる場所……ちょ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。

テスター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 と言つ一通り設備の整つ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、アーネルブレード 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…… S y a s （サイアス）は別にアーネルブレードを手に入れるつもりは毛頭ない。手を入れるつもりなら ブロンズカトラス を買わなかつた。

ホルンカ 近くの森には リトルネペント と言つ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つ。

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、左手にスローアイソングナイフを取る。

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一つだけで、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 とするべきなのだろうが、

投擲 をとつ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つ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労するが、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。

リトルネペント はたしかレベル3のモンスターで、6……粘つて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アイニングナイフを構える。

頭の中で投擲スキルの初級スキル、 シングルショート 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、 脳の指令に従つ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つて真っ直ぐ、 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つ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。

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、 一撃目の シングルショート 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、 シングルショ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は明らかである。

ナイフを再び弱点に当たられたリトルネペントは悲鳴を上げながら

らよろめき、その前進が停止する。

頭上に浮かぶHPバーも弱点への一連撃をクラッて大きく減らしており、体力は5割にまで減つている。

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つていたが、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。リトルネペントのエアアルゴリズムは、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、そのグローテスクとも言えるクチビルから腐食液が放たれる。

「そこ…！」

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つ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發揮する。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つてくる前に、

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つて行くために反つ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〇へとなる。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、釣つてから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だつ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、一日としては幸先のいいスタートとなつていた。

だがその狩りのおかげで使つてはいたカトラスは消耗され、スローアイングナイフも完全に使い切つてしまつた。

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リングナイフの補給、

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 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。

彼らもきっと自分みたいな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つてゐるのを見て、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ぬないがその場合はパーティーが組めるかも、

などと思つてゐ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。

それは鐘の音だつた。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つてゐると、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 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いないのにどうということだと、

そう思つ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。そう考へている間にもどんどんと回りは光の柱、つまりは転移していくプレイヤーが増えている。

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、これははどうことだよー！」

「ログアウトできないぞー！？」

「GMを呼べよーー！」

「……ログアウトができる？」

その言葉が聞こえた瞬間システムウインドウを開きそこには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、上を見ろよー！」

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、

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つ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 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「さやあさやあ喚くのはかっこ悪い」と、

そう思い不安と嫌悪感を押し込む。

『プレイヤーの諸君、私の世界へようこそ』

二〇一一年十一月六日、日曜日午後五時。

その言葉を持つてテスゲーム 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?とか言つ方、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、

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×ブロンズカトラスつて考えれば、数時間の差で4レベ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でも同じなんですけどね。

すぐにレベル上げ追いつくし。

さてさて、ここにちよい主人公の名前報告ですかね。

最上明広君もがみあきひろ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(Syau)でネームを通しているので、

偶に他のネットゲでもり組んだ人とであつちやつたりしてます。

サイアスは、最上の最もをせいと読んで、

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いふからのネーミング。

さて、これ以上は面倒なので今回ほんのりと。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ころのお話。
主人公初登場。キリストさんパネエよね、話が進むと。
そしてキャラの募集に皆さんのキャラ、余裕で30人突破しますが、
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つと送つてみると
んじやよ……？

『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、その全てが指示示すことひとつ。

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ころだ。

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、名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、

実際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。ZERDLES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と思う。それはソードアート・オンラインと言つ世界ではなくともよかつたのだろうと思う。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ZERDLES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「スゲーム」と言つ状況だった。

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

茅場明彦と言つ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、そして言つたことは簡単だった。この世界は、浮遊城AINクラッシュ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AINクラッシュの攻略を完了しなければならないと。

そして、この世界での死は現実の死と同義である、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力トラスを覗く。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つたいかにも 勇者 、と言ふ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つていた。

「……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「スゲームははじまつたばかりだ。

VRMMORPGと言うゲームのジャンルが自分の知つてゐるMMORPGとまったく変わらないものであるのならば、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と言つ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いく。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、单発曲刀用スキル 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しまう。

「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」

ステータスウイ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。

「素敵 サーチング と隠蔽 ハイディング とつ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」

ステータスウインドウには1時間ほど前にはなかつたスキルリス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。新たなウイ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しな。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つて置きたいよな……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。

と言つても残つ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、5千円と言つ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、自分のよつた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 テスターの人間なら間違ひなくとるだろう。

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、それには必要なレベルは10だ。

パーティ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 テスター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。

「一」

「つおー」

背後に振り向くと、やや女顔とも言える、青年と言つてしまふ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つたく同じ、つまりは初期装備のチュニックとパンツに 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、 テスター という可能性が一番高い。

「あー、悪いな」

そつと構えていたカトラスを下ろす。

「い、いや。こんな状況だし誰だつて過敏になつてるとこか……俺も、もう既に誰かがいるとは思わなかつた」

「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つてきたしな」

「すぐ?」

「ああ、だつ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陥る。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、と自分で中で合点がいく。この少年は俺が アニールブレード 欲しそうにネペンツ狩りをしてるものだと思つていいのだろう。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たりさ、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。一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ぱい」と思つぜ？」

納得はされてないようだが、これで納得してもらいたい。色々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、いつやつ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ル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、と自分は思つ。

これはいわば自分が感じてきた既知感、デジヤヴに通ずるような考え方である。

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、この仮想と言ひ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るよつた自分でいたいと思う。生憎顔は忌々しいリアルのままはあるが、

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つ。

自分に言い聞かせるような理屈を押しのけ片手を差し出す。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」

ウイ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、笑顔で手を握つてくる。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、どうかうつみても女顔な少年だろ。尻には氣をつける

「ヤ」でそれを言つか!? しかもその顔で

そういうわれ自分の容姿を思い出す。女顔なのは恥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『データがムリだつ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長さは肩にかかる程度で、そして同じぐらいの長さのポーテールがあると、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つたらかつこいいダンディを目指してゐるため、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。あと次顔にに関して言つたら俺はレッドになる」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いところではあるが、

流石にそんな余裕は今は無い。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、わざを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……」

キリトが頃垂れるのを横に改めて自分のステータスウインドウを覗く。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意味を計算する。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 テスターだろ？」

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つてけ。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。しいて言つ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？ 悪い話じやないぜ」

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頼しくいのだろう。

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」

自分の考えがい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スト

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。

まじめの日 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シュでの初日、はじまりの日、開始で御座いますのですよ。

M M O R P G といったらた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なりワクワク状態だつたり。

あとお前らもひとつ職人だせやねりあ。

と書つ冗談は置いて、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つてことで。

それでは募集用にっこりでも。

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うつて。

名前：（カナ表記）／（ローマ字表記）

属性：（生産職○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（S A O 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/Syass

属性：主人公系一級魔人

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：短いポーテールを纏めるための革紐にステッキ輪

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砕けて接す。

口調：砕けた口調、田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単な！

さて、課金アイテム使っちゃいましたけど、

素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ズドンされてくださいね。それではー。

ああ、まさか40人超えるとは思わなかつたゾ。

当初は10人でも来ればいいほうだと思ったのに、オネエマッシュルだけでギルドが作れるだけオネエマッシュルが揃つたよ。

俺のオネエ専用ギルドを作れってお前らはいうのが。いいだらう。

やつてやる! ジャン! （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一話となりました。

こつちにまで若干カワカミンの流出が始まつてゐるよつなきもあるナビ、こつちはフツーにUSAとDielsと神咒神威神楽だけですの。え、その時点でおかしい?

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・ペース。

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つた。

戦闘での役割は簡単だつた。お互いに索敵スキルを使いリトルメントを探し、

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いつちを察知すれば、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つた自分へとターゲットが来る。

ネペントがそやつ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、一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、

釣りとターゲット取り、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だつ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、

ファンファーレ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とうと顔を赤らめ、

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つきその倍以上を倒す。

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。

ファンファーレ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レベはここで戦えるな。早くても6レベ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

「確かに戦闘において活躍した分だけ経験値が入るんだよな」

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

トドメを譲つたほうが経験値多いか?……考えてもしやーねーか。つか何故ファーミ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、やはり重度のネトゲ中毒者としてはいつこう会話や戦闘している間が一番安らぐのかもしない。

何より、こうやって純粋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、と思つ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留待していくとはいっても、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たしどうと、そう思い背後を振り返り

「…………」「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、ぐらつて見える、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、やつぱりいつこいつ年代の少年がネトゲには多いのかと思つてしまふが、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ひ言葉じやないな、と一人呟きカトラスを下げる。

「悪い。一回も背後から話しかけられるビーダーも、心臓に悪くてな」

「ははは……い、いや、俺達も過剰反応して『めん』……」

ばつが悪そにキリトが切つ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、それでもう片手を右耳へと持つて行き何かを整えよつとして……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つたのだろう。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つ。早いね」

たぶん、空氣を変える為の言葉だつたんだろう。年上の余裕を装いつつ、おり、と返事する。

「こいつ見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つてるぞ」

「いや、自信満々に言つてじやないぞ、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ばかり余裕のあるやつが、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ないな、と思い言葉を続ける。

「早いって言つたのならお前も結構早いよな？」

「サイアスは早すぎだろ。俺が到着した時だつてあと一、二時間は誰かが来るのがかかるとは思つてた」

「あはは、僕もここに来るのは一番乗りだと思つていたよ」

その一言でわかる、ここつは俺達と同じ存在だと。性別とか使つてゐ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、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。ビーム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 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つことなのだろう。

……俺からしてみれば、ネトゲ中毒とは言えても廃人にはまだ遠いがな！

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。

「君たちもやつてるんだろう？ 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。それにアーネ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つたつけ？」

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

て一種類存在する。

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齊にクリアできる類のクエストだ。

この森の秘薬と言つ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一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つと本来の調子が戻ったのかもしれないと思つ。

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せずに、
「あ、ここは君たちが先に使つてるんだし…… 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つてもいいよ。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や」

少年が言つてゐ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用の共通インベントリのまゝへと流れ込むのだ。それで胚珠がでた場合、キリストは少年がそれだけを取り逃げることを恐れていふとも思つてゐるのだろうが……

「あ、ああ、……それで頼む」

ヤツア自身はどうやら別の事で強張っているが、なぜビーチハウスへ。
いや。

「いや、僕はコペル、ようじへ

「ナイスな一級廃人かも知れない男 サイアスだ」

「キリストだよなしへ……」これが既と紹介が違う。しかもなに
その紹介

「ああ……こんなこともあります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
こんなちわ、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。だがキリストとコペルのリアクションは揃いも沿つて、

「うわあ」

と一人揃つ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無い限り辛すぎるのだ。

それから「ペルを加えた三人での狩りの効率は中々のものだつた。キリトと自分の役割に一切の変更はなかつたが、元 テスターで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わかつた。

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、コペルがバックラン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、ターゲットをとつ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、アイテムの分配分を少し色をつければいいためさほど問題はなく、キリトと一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。

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

……今までを考えもしなかつたが、自分の父親と母親はどりしているのだろう。あれは、若干自分の本質に気づいていた節もなくない。ルームメイトは先にプレイできたことをうらやましがつてたけど、参加しなくてよかつたなあ……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。アーガスは確實に倒産するだろうなあ、と。

ぐ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つたことに気がつく。

やはり、それはこじがVRMMORPGと並ぶ世界のおかげだからだろうか、と思つ。

「I」がRPGと言つて、戦闘を行つて経験と報酬を得られる世界だといつことは、既に目標と方法が示されているといつことだ。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。

一般的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。

だが考へるにしむ、考へないにしむ、時は少しずつだが経つて行く。

「コペルを加えた三人パーティ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ライニングナイフを投擲系初步ス

キル シングルショート を使用し援護する。

AIN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。この場合スローアイニ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での積極的な投擲スキルの使用は、初歩のシングルショートにおいてのみ、一體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咳く。

「……でないね」

「リアルラックねえなあお前ら。もうちよい神様に祈れ。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、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でもある事だつて聞くけど

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。フロンサー・エイジとか ダーティーとかからやつてみたけど、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つたけどね。

つか何時の時代もBOTがあるつてことに驚きだよ。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つただけどねえ」

「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…………。」

一度ホルンカまで戻る?
レベルも結構上がったし、

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つていたのでそれなりの消耗があつたが、

ここへ来てパーティを組んで殆ど使用してはいないので、カトラスの损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つていて、ホルンカで

はスローアイソングナイフではなく、

投擲用小型鎌を販売しているが、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、

スローアイソングナイフの補給ははじまりの町まで戻らないとダメだろ
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。

そうやつ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「ゴシゴ
シ」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「アコ

を現す光だ。

特に期待もせずに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。

「 つ……」

「 つしゃ……！」

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ツッポー
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つたスローアイソ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

るところのだらりが、この世界はそんな甘くないようであった。

花つきのせ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「」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、経験値が多くもられるのに対して、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つとはじけ、そしてここか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。注意深く一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つて離れた所へ誘導、

その間に一人でフルボッコにして花つきを倒して、タゲ取つてもらつてゐ内に倒すとか」

「いや、離れあるのは得策じゃないと想つよ……」そ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つが、言葉を言こ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」

「お兄さん任せり」

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。

せつまつの日 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うちは増えてるよー。

でもね！生産つってもそれぞれのジャンルにースロットいらしこよー。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いくつて神な人が言つてた。そんなわけで、

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ひします。

ない場合は勝手に妄想と妄想と妄想と妄想と金髪巨乳で埋めます。

そんじゃ、今回せいかれぐらこでまたほやーじゅ。

まつめの日 ハースト・ショウ・オブ・テス（前書き）

そんなわけではじまりの口説アです。

今回からロード要素が混ざり始めるので注意おねがいシート死ね。

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。ご注意下さいシート死ね。

アインクラッド第一層

2011年十一月

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 と言ひ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。そのまま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。それに向かつてこれも先ほど出会ったばかりのプレイヤー、コペル が向かつて行く。

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つた加速を殺すように原作し始め、左手に握つた得物を構える。

脳内で初歩の投擲スキル シングルショート 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ライニングナイフに淡い光がまとわりつく。

「つ

声を押し殺し、スローライニ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、そしてこすりあへとやつ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つては完全な好機。 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、軽いガツツポーズを取る。

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 のネペンツを相手に戦っているためにこつちの加勢も必要だろう。

当初三桁あつたはずのナイフが残り一桁まで減つてしまつ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つた匂い。甘つたるく、誘つよう匂つてくるこれは知つてゐる匂いだ。

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。

殺氣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、暗くなつ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。

握ったバツクラーとショートソードで戦っていたコペルはネペントの攻撃をバツ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。その目に映つているのは疑うような、憐れむような。

「じめん、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。

その切つ先の向けられた先は今までコペルがターゲットをとつ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

「おいおー……」

パンと、コペルの剣が叩き込まれネペントの頭上にあつた実がはじけ、

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。

ポリゴンとなつ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こ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つて、声が振り出すよつ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つて小さく返事する。

「「」めん」

申し訳なさそつて言つたその言葉が自分でカチリ、と何かに火をつけた。

「てめえー！」めんとか申し訳なさそうに言つた。だったら最初から謝るんじゃねえ！」

イライラする。「イツは確実に狙つてあの実を割つた。今も現在コペルの背後からはネペントの存在を示す、多くのカーソルが舞めく様に近づいてくるのが見える。索敵スキルがまだ育つ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。円を組むように囮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つたのか。

それは否。

「無駄だよ……」

迷いのない足取りで近くの森へと走つて、明らかに逃げるといつ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一つの可能性が上げられる。一つは転移結晶（テレポート・クリスタル）を使っての離脱だが、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ある
特殊効果だ。

たとえ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ティングされなくなるという効果を持つているのだ。

「俺達を、俺を殺そうって言つのか」

「……………やつか…………」

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）と言つ古典的な手段だが、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発して現実の事を考えることを否定した自分とは違つ。

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つたのだ。

だから、そこに對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、

覺悟の出来上がってない自分が決して怒つては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ついで唯一つだけ忘れて……いや、知らなかつたのだろう。

隠蔽と言うスキルは対人やソロにおいては必須といっていいほどのスキルだ。M P Kも、P K 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。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つ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數へと向かって。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、死ない……！

充满する死の気配に囮まれながらも、思つのは自分の今生……つまり、リアル。

……今までの自分は何かを成すたのであるうか。

そう自問してみれば確實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つたとは、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つただけの生ではないのか。

……今、これを、覚悟をもつて乗り越えれば、自分は初めて最上広に、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力を入れる。

左手には残り数が少なくなつたスローアイニングナイフを握り、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、魂で繋がつた仲間だ。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、この死の中ににおいて絶対に生を掴むといつ覚悟の現われ。その言葉を胸に迫つてくるネペンントへと一步踏み出す。

背後のキリトも一步を踏み出す。お互に背後を見る必要はない。

自分の横を通りす氣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ひべきか」

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一つの存在がいた。

一つ、金色の整えられてない、長髪の美少女。

一つ、その全貌がぼうぜん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。喜劇が始まリ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『えられた宝』であらう。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としよう。

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

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つた口調。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つていい世界。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。そしてこの新たなる世界に見出された二つの魂、　　キリストとサイアス。

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つただろうか。

それが到達への道標となるかは貴殿らの努力次第であらう。故に私は否定せぬよ。

キリスト、貴殿の魂はまさに英雄の卵と言つ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る。常に前に立ち切り裂く事で道を示し、

前へと人を引っ張つ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　と呼ばせていただこう。

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手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

「ここで一回ほらマントの男はお居がかつた動きを止め、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つ存在だった。

それを受けぼら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せ。他にもこの東国から現れるかもしない魂の持ち主を、もしくは貴方に相応しくなるまでか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、ぼらマントの男は虚空へと向けて初めて、楽しそうに言つ。

b e n s 「 D i s c e L i

喜んで学べ

「滅鬼、滅相おおおおーー！」

「う……おおおおおおおおお……」

肺の中に溜めた空気を全て吐き出すようにして吼える。リアルの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になつ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つては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つ早くになつてしまい壊れてしまう。

その場合はスローライニングナイフでの応戦になるが、ナイフではメント相手に二確、花つきのネペント相手に三確と、消耗が激しい。数えてはいけ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、そして半数をキリス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ョ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一匹その動きを攻撃の反動で仰け反らせ、キャンセル成功することに成功する。

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つて放たれたそれは強烈な痛みを前進に腹から広がるよつに漫透する。

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つ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バーは毎秒減つて行くことが解る。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、空は少しづ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ヒドロップの丘。
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、
胚珠はまだある。そしてで続けるだろ？、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、
スローリ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、それがある方
向へと持つて行き、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
してここで死はリアルの死。

この三人で誰よりも早く本当の意味でプレイヤーになつたコペルは死んだ。

「お前のだ、コペル」

まるで墓標のようにシートソーダとバックラーの前にそれを置くとキリトが一步下がり、こちらの方へと視線を向け、パーティを解除していく。

「おめでとう、キリト。お前は生き残つた」

「……アハハサイアスだつて」

「ああ、やうだな」

「」で一つでも[冗談を言いたい]んだったが、やはつそれ今までの活力は自分には残されてなかつた。疲労と負荷。それでも、体の中には生き残つたといつ実感と、本当の意味で何かを成した達成感があつた。それを感じつつ頭を搔く。

「ドロとコルはどうする」

「ん……サイアスがもつてつていこよ」

「次会つたら借りは返す」

「ああ、頼む」

そう言つてキリトが背を向ける。その行き先は確實にホルンカだ

る。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、この結果で本当に何かつたのだろうか。

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ふ。元気見える。だからだろうか、

「キリト……」

素早くウイングドウを操作する。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。

『 Kirito がフレンド登録を申し込んでます。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！強くなつて！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。

これでとう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。

二ート「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
- ・二ートが仕事しない死ね

この程度ですね。まあ、結果は見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つたかなあと。

あと二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ろうとかと。
それでは特にこれ以上は言わずに今回はこじら込んで。乙一。

十ノ〇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AIN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。

AINクラッド第十四層

二〇一三年三月

AIN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AIN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、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つた。

一層目の攻略を行つた廃人には様々な疑惑があつた。経験値が欲しい。レアアイテムが欲しい。AINクラッドをもつと見たい。早く現実に帰りたい。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。

AINクラッドを、この「テスゲーム ソードアート・オンライン」を攻略したいと。

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一層へと到着し、

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。

適度な広さを持つ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つ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。

二〇一三年三月現在、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、人の中には遠くない未来に脱出できるかもしない、そんなかす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？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と考える。

少なくとも三月に入つてからは特殊イベントも期間限定クエストもなかつたから数ヶ月ぶりの休みだと言つことになる。

それも、

「やつぱり、取つておきたいよな……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つていて。

今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つていて。

「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できる可能性のこと、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つた装備より劣つてたら笑えないな」

メリットはそこそこ。成長を望めると書いたことがあります。メリットは、

「ま、刀を装備するつて事は今使ってる武器が必要なくなるつて所、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VRMMOPRGと書くジャンルでは違う。

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、その全では自分が操っているのであって従来のMMORPGのよじこントローラー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はあるし、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ひどから立ち上がる。

現在の服装は休日と言つ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hn。攻略組で日常的に戦闘用の装備をつけていとは言え休日ぐらいはラフな格好をしたいと、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つたりする。

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咳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。

システムウインドウの隅には小さく数字で、9：46 AMとでいる。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思えつつ宿の廊下を歩く。

「おはよう

「おはあ

廊下を歩い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つ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自分は思う。

「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つてゐるの」

「うぬせえよアルマード」

「この茶髪の似非ポーネテ男の名前はアルマード。自分と回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つてゐる。

攻略組の数は少ないので知り合ひが前線から引くのは悲しく感じられたりもする。

そんなアルマー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ゐることが見える。

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。と言つより大体の攻略組は一日の殆どを攻略ト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もある。

それよりも、と。

「腹が減つたから朝飯だ朝飯」

「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。

アルマードがそのな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娛樂とも言えるかもし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一人で揃つて座ると即座にメニューを持つたNPCのウエ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」

「おひ、悪いな」

そう言って差し出されたメニューを受け取る。

「NPCだつてば」

「知つてたるナビ、ソラ、こつちまわね？」

「気持ちはわかるけどな。ソラまでリアルだと、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……つまり一般的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つていれば、それがNPCとして認識されてしまう」ともありえない。

メニューを見るといつこの数日で見慣れた内容になつてゐる。その中から自分の朝の定番メニューを選びつつも、

「迷宮団の攻略は現在そつちではどうなつてゐる? 東のルートをいつちでは通つてゐるナビ ウェイトレスやーん」

「はー、『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ェイトレスがやつてくる。

「「」ちは北西ルートで通つてゐ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つ。少なくともあと数日……「」三日にはボス部屋へのルートは完成して討伐パーティが組まれるだろしね。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いふだな。紅茶とペタンサラダ、焼きニールとライスで」

「以上の『』注文でよろしくどうか?」

「それに紅茶とトーストと玉焼をお願い」

「おー」

「『』注文を承りました。少々お待ち下さー」

去つて行くウェイトレスと交代するよりはつ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つ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いが、

茅場明彦によつ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P.C.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ードには届かず大体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。可愛いと言つよつは凛々しい、綺麗と言つた部類の女で、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の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なその部分だけ開け、

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

「おはよだあ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。あとでめえの分は奢る気はさらさらないぞ。アルマードは自腹だし」

「えー、酷い、あたしの事は遊びだったのねー?」

「元々”そつち”はお前の仕事だな……助けてアルマードえもん!」

「やだなあサイ太君。責任とつて結婚しないと」

「今あたしはダーリン専用よー足洗つたし。だから責任とつてね

「神は死んだ。」これは偉大なるヒキー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つてる神様。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やないか

「かもしだねえ。あとよつかかるなトウカ重い」

「えー」

赤毛ボニー・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つ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つけ」

「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 が出つ張つてくると思つよ。十一層から結構調子に乗つ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インクラッシュ全体のプレイヤーである一万……もう減つてるとほ思つけど、

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。俺らのよつな ビーター がいるおかげで壁とアタッカーの育成できるっぽいし、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『こちや』『こちや』しそ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な締める感じじゃなくともいいと思うね」

眠たげにしているトウカだつたが軍の話でちょっとだけ目が覚めたのか寄りかかつたまま口を開く。

「軍の話ならあたしもちょっと聞くね。アレ、元々は今のような感じじゃなかつたらしいわね」

「そうなのか?」

「うん。元々は MMOトウディ ってギルドだったのよ。今ではAINクラッド解放軍 って名前だけ、その変化があったのは約一ヶ月前ぐらい? 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つ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……MMOTウディの略ね? その雰囲気が好きで抜けたつ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くないよ」

「詳しいのな、トウカ」

「やだあ、ミステリアスな女つて素敵？そつ思つのなら結婚しない！？」

「駄目だ。脳が腐つてやがる」

「ああ。確実に腐つてるな。これでピンクはENRANと言つては証明されたないんらーん」

「……ああ？」

「いえ、なんでもないです。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ツハ」

「……つとまあ、冗談は置いといて、あたしも元はMTDのメンバーダったのよ……あたしや、変化が気に入らなくて抜けただけど」

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、自分から話してくれ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ードとトウカの分もまとめ払う。

「悪いな」

「気にはんじやねえよ。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！リアルシ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！」

「俺と扱いが違うすぎる。不具合修正される」

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。二ル焼きと言うのはここから一体で沸く豚型モンスターの肉で、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・ザ・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だいが。

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、迷宮区探検中に出会ったソロプレイヤーや狩場で出会つてしまつたソロプレイヤーとはつながりを大事にする。つながりを作つておけばそれが後々で有利になつたり情報源になつたりもする。

と言つた基本的には、ギルドに所属している人間とはあまり付き合つてがないかも知れない。

そんな風に話していると座つ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つてくる。基本的に情報交換のしやすさを考慮して同じ宿に泊まつ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ード、トウカのいるテーブルに集まつてくる。

「よアスにマダー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ビリ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いつ完全なヤンキー曰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。

「おはよー、まだ皆集まつてない感じ?じゃ、ボクも朝食貰つちやおつか」

続いてやつてくるのがこれまで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、リアルと同じらしきその容姿は珍しがられるものと同時に本人の口

ンプレッカスらしく仲間内でそれをつい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つてゐる。

「おっはあー キヤー！ ポニテ三人衆が揃つてゐフツキー」

「「「ポニテ三人衆じやねえよ（ないわよ）……」「

「キヤーこわ～い！ リリーしまつちやーう……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、

平気で狂つ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つ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？ キヤーー！ ついに犯されるうーー！」

「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」

「どうやつたら装備がない」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、と言つ」
「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つて事で、それは自分のはず、
そして最後はお持ち帰りつて発想じや」

「ねえよ」

「ないね」

「ないわあ」

「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つてようね?
ね?」

「そつよー・サイアスはあたし一人で十分なんだからー」

「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ですね。狂人が狂人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。S A O 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を迎えられると私は楽しいと思つてますよ」

「やめて！へんな事を馬鹿に吹き込まないでー！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つんじゃ 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つても、カナメって男だから残念だよね。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。案外似合つかもしれないぞ」

「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、ちょつびいーとーおめかして着せ替えれば、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つんだ」

「……田が本気だよ？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、何で田が本気なの…？」

「……まあ、冗談は置いておいて」

「（本気だつたんだけどなあ）」

「実は昨日迷宮図ですよ」

そうやって、騒がしい朝は過ぎ去つて行く。

今回の使用キャラクター

氏の応募キャラ、アルマード

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

生姜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。

まどマギ見直して「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った。

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ドわからないです。

年齢とか髪形とか募集し忘れたのを思い出したりへん完全にオリ入つてますが、

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つて行きます。

でも、リリーの斜め上づぶりが完全に論外つづーかどこの葵姉。

「めんなさい。本当に」「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。

十ノ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。

はるーはるー。今日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？。

アインクラッド第十四層
二〇一三年三月

「んじゃ またな」

「おひ、 今日中にボス部屋を見つけるさ」

「それでは私も迷宮区までいー一緒にしますよ」

「ボクは

「オメーはしつかり休めよアス」

「解つてら

「トウカちゃん! サイアスたん! デート頑張つてね!..」

「しつかり筋 肉を休ませて上げるんだよ? それが筋 肉を成長させる」

「お前ら一人は黙つてろ。あとこじバー チャルだから。STR上げなきや筋肉ふえねーから」

絶望する筋肉を無視し、朝食が終わつ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つて行く中、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つたりするプレイヤーであふれ始めていた。

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来た遊び気分のプレイヤーだつている。そんな光景を見ながらも朝の空気を肺いっぱいにまで満たし、指の操作でフレンド・ウイ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。次がフレンドであつて、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を組んだ場合のパーティボーナスがでる。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 `kaoru_ya` と言ひな前をクリックすると、その近くにある メッセージを送る ボタンを押す。すると田の前にホロボード、……虚空中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、つと」

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。どちら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つ。

それまでは朝の街を楽しもうと思ひ歩いて歩き出やつとひつ体を止める。

「……お前、何時までいるんだ」

「え？」

なにを言つてゐ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こ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？」

そつとつてぐつたりするひびらの右腕に自分の腕を絡め、胸を押し付けてくる。

「ほりほり、どうだ」

「どうだつづわれても……物凄く……いい感触です……しました！」

つい本音が……一離れる馬鹿！」

「ああん、いけずう」

自分の腕に引っ付く淫乱ピンクを引き剥がす。お互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がなる。この音はメッセージ到着を知らせるための音だ。片手を前に出し田の前の淫乱ピンクを制す。

「ストップ」

「はーー」

素直な事はようじ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？私は元気だよー・新品のパンツを履いた感じに超 元気だよー！
ヒヤツフー！いい天氣だあ……！』

のつけから狂つてやがる。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』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かー。』

もづ少しがスクロールする。

『そんなわけで同じ十四層主街区の大通り端で露天やつてるから来てつちよ』

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

馱な世間話。コイツ修正される。

何故自分の周りは狂人ばかりなんだ。もつとアルマドやタスケみ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的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つき、そう早くはないペースで歩き始める。

「あ、待つてよー」

「待ったねーよ」

後ろから駆け足で追つ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 の大通りを行く。

アインクラッドは大体五層毎にテーマかジャンル的な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「える」と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つ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、

昔家族旅行で行つ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、と柄にもなく昔思つたリ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、組むなどと言つ羞恥プレイは赦せず横で一緒に歩くだけに妥協して貰つている。

だがこの時間になると 露店 が多くなつてくる。大通りを歩くと必然的に露天商のキャラッヂや、

道路の隅に敷かれた様々な商品が目に付く。職人クラスの人間にとつ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つて気に入られれば、あとはそのプレイヤーについて行くだけでその一生は約束されたと言つても過言ではない。

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！」

そう言つ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。

「……いらっしゃい」

街の様子を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つこどが解るオーラに、

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、

音楽や踊りと言つ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、

金属精鍊 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つて方向性を決めるのがかなり大変であつて鍛鍊も厳しい。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り、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で。

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

「これ、 よさげじやない？」

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力グヤに逢いに行くことを考えるとこれも悪くないとは思う。

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、 僕つて革装備の速度重視じやねえか」

「あたしもそうだけど、 邪魔になつたら脱げばいいじやない」

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ギ一位になつた瞬間でもあつた。

「死ぬからバス。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A G I > S T R を目指してはいたが、実際のプレイ感覚、早い段階でS T R > A G I に切り替えて狩りの効率化を目指した。

S T R を優先して火力を強化し、次にA G I を上げることで体の動きの高速化を狙うが、

A G I 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つことだ。つまり多少A G I の伸びが悪くともそち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S T R がある分、金属装備を持つても影響は少ないが、

それでもA G I を減らしたくない気持ちはある。彫金師の ヤンに頼んでA G I 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と、それがしで御座るか」

口を開いて声を発した店主のキャラは更に濃かつた。人のロールプレイにどうこう言つつもりはないが、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、具体的に言つと重いな」

「ふむ」

面貌装備で某御座ると言つ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、と言つことも理解できる。

「しばし、しばし待つていろ。近づいてから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つて見せるで御座る。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一一番下に新しく okisato と名前が登録される。

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た防具を楽しそうに見ていく。

「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語つていてるのだね。

「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」

「おつけ」

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ちまつたな」

システムウイ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つたところだろう。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、待たせちまつてるから少し急ぐぞ」

「え、女連れなのにわざわざ女を引っ掛けるの?……大丈夫、あたし、3Pでもイケルから……！」

「お前のピンク脳ぞ、一度洗浄しやうよ」

「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。おり、来るなんらついて来いよ

「やだ、さづけなく追いつけるよ!ベース落とすサイアス最高」

テンペーの大通りの端、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。緑色のマン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ぬ。

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つよりは伸びてしまつたと言つ表現の正しい髪は、

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つのはわかる。

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。ちよつと露店巡つてた 」

その言葉に返事はなく、幽霊のような姿の口り、カグヤは黙つているが、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つたら黙つたりしたつと『 ラブリケーション 』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、だから悪かつたつて」

「あたし、JJまで理解できな会议話は始めてよ」

「安心した。俺もそれなりに時間がかかった。えっと……」

JJのままでは進む話も進まない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、そのセツ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、さうさう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くことが伺える。

「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ゐるカグヤちゃんだよー』

「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ふ言葉を飲み込む。

「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ねえ」

「いひやーーいひやーーほつへひつほるのいひやーでもこりえもあ
ひ……！」
(痛い！痛い！ほつペ引っ張るの痛い…でもこれも愛………)

相変わらず田が覚めてるのに寝言の言ふて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」

「おひぐ

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させ
る。トウカもカグヤもそれを食に入るよう見つめる。
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～」

「おおーーー」

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
髪の間から見える田で早くと催促していくので、

心の中でこのいやしんぼめつ、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つ。

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。カグヤは受け取つたそれを見ると、

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、使つていいで。お前以外に俺の武器作り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つてているのだろう。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つてきた。

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ゐるのだろう。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かい、

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つてゐる。少なくとも「ハリコニケーション」が取れる程度には、また、つまり自分の変人が集まると「ハリ」の運命はSAO前からだつたのか。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。作成物はすぐこのは認めるけど」

『『『やーゅー口り何で仕方がないです。そんなわけで材料足りない。と書つ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つたし、これはいっちょ新しい鉱石使って製作したとの神の意思』』』』

「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つことだ。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。そしてつまり今回もそういうことだらう。

今使つている フックカトラス もカグヤの作品で材料を持つてきただけわりに無料で打つてもらつたものだが今回もそのつもりだらう。カグヤもそれを知つてゐ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 の一部に鍵がかかつ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）入手するために、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レベの敵が一気に60レベに変わるエリアとか。

今回のリストでカグヤが言つたのはそういう感じの場所の話です。つてなわけで、次回は戦闘系のキャラがパーティー君でヒヤツハアーするよーーー♪

つてなわけで、次回のパーティーに備えて装備とアイテム整えろよ？
んじや、今回はここら辺で。

+N0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一回目。さてどうなることやら。

アインクラッド第八層

二〇一三年三月

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一週間を抜けばコンスタントに九～十日と言つ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つとも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つたダンジョンが手が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つ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は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つ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や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ボニー・テールの女。腰にまで伸びているボ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ことが出来る。

大通りにはいなかつた少女の身長はほぼカグヤの身長のそれと変わらず、臨時に組まれたパーティはまるで保護者とその子供のよく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」

「レベルが違うすぎるからな。 追跡（ヒュイシング）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うく来るハメになつ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つ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。ファッショントカは特に興味が

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つてみれば、

『ぬうわあんですうつてえい！？それは冒瀧よお！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も吐き氣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つ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。背中に背負つている大鎌を抜き、片手でそれを持ちながらもう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。とはいっても、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リングピックを取り出す。

自分が愛用しているスローリ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、

相手に刺さつ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つてスローイングピックが放たれる。

「キツ」

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けないが、

今回の依頼人でも力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。

「うしぃ」

軽いガツツポーズを取り、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つており実際はここまで一本道であった。来たことはなく、マップを見ながら来たので時間は掛かつ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つたいたい気がする。

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ひ、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つことを示す。

ならここは今回のために雇つたカルフオの番だと、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。

「何やつてんのお前！？」

「え、いやあ……鍵とかトラップ見るといつ外したくならない？」

「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つて所よね」

「今更後悔してもおせえよ……んな訳で大人しくあつちへどーぞ」

「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 бил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に持ち直す。それを鍵についている鍵穴に入ると 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。力チヤ、と鍵が外れる音と共に鍵が床へと落ちて消える。これでダ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」

そう言つ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こ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=レベルがマージンであるはずだらうが、デスゲームであるHADO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つことになる。

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つており、やる氣満々と言つた輝きが目には満ちていた。ここいら辺はやつぱり子供だな、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邊が足りないわ」

「俺とトウカで前に出るからカグヤは薬使つて援護でおーけい？」

「大丈夫、私放置プレイもいけるからー！」

「雌犬^{ヒツヂ}」

「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ー！」

ぐ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つて行く。

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も全のようす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つて進む。

「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じじゃ辛い！」

「勿体無い」

先ほどよりは若干広くなつた坑道の中、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割ほど減つ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りうとする。

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つたのだ。

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。

それなら一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、

「つち

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さきのカエル、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つて左手に握つた何本かのスロー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つてその威力を増し、

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

ーナスによる產物だろう。

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つた結果だ。自分は防御力は紙と言つてもいいレベルなので三発ほど喰らつてこの結果。

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、距離をとつ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つてくれと頼んだら即座に前に立つてくれるだろう。若干むず痒いなと思いつつも、

「スイッチ」

「い、っやあああ！」

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一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。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 ワイルドスティング 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と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一連撃の クロスボーン が中央のロック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つ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ードに突き刺さると、

その一撃で残つた二体のHPを全壊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。

「追つ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、正直一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つけど

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。

効率厨としてはそち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つてた。

「「」めん」

「も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つてないかの勝負だな」

「そうね。流石にこのままではキツすぎるので賛成」

「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）

DHMO氏の応募キャラ、カルフオ

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。ないならそれえる。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。

今回はバトルあつたけど、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つたりするかも？つかスキルがオリばっかな時点でもはやSAO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うー？

十ノ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）

十ノ様がログインされました。

今回は廃坑リベンジ。廃坑つたら赤石で口狩つてた頃を思い出す。

アインクラッド第八層

一〇一三年三月

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。廃坑へと繋がるちょっと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つことは一目瞭然である。槍と大盾を持つた鎧姿の青年、

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れ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一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つか？」

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つて

いるが、やはり多少困った。

基本的にSAOのシステムでは迷宮区にいる相手にもいる間にメッセージを送信することは出来ない。

そのために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、昼に帰つて再び出動と、

変則的な生活をしているプレイヤーもしくはただ単純に運よく迷宮区にはいなかつ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。

そう思つと、よく壁を一人も揃えられたと思つ。 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を優先することで生存率を高めながらSTRにもふることで、

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いので生産職には度々誘われるといひを目撃する。

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にステータスを振つてはいるが、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」

肯定したカグヤの中には少しうれているナイフが握られていた。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でのこついう薬は、直接薬入りのビンを投げるか、ナイフに塗つ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、投擲武器に薬を塗つ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つて援護をよろしく。先頭はコリウスとミナト、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つて進もう。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、そのすぐ背後に一体が飛び跳ねながらこちらへと迫つてくる。先頭に立つコ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コリウス、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二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一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ートの槍が放たれる。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つたロックトードたちに対しで強烈な一撃を食らわせ、まとめてディレイにはいつ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・スラッシュヤーでトウカの

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一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。最初力グヤを含んだ三人でここまで効率的に戦闘を運べなかつ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つたことが原因だ。だがそれを可能とする一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二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つ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。出会い頻度からして、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、軽く指でなぞつ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合いなつるはしが数本実体化され、その内一本を握る。

「――掘れわんわん」

「いや、無表情だつてのは理解したシスけど。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で結構判断し辛いシス……」

足元に落ちているつるはしき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

レッシュナードにまで露骨なのは久しづつスよー。」

「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かー?。」

「肯定」

「うわあー?明らかに年下の女の子に肯定されやがったツスよー。」

「逆に考えらパシリ。　　お前の運が俺達廃人プレイヤーを支え
ているのだと……。」

若干悪乗りがしそ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。コリウスもフルフェイスのヘルムの下、
若干楽しくなつてきてるのであらつか同僚ナイトの肩に手を乗せ
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
ませんね……」

「まずは兜を脱いでしっかり視線がこいつに向いてるとこから始め
ましょウツス」

コリウスが露骨に視線を避けた。

「つか俺、さつきパシリって言われなかつたツスかー?」

「氣のせこみナ……パシリ」

「ああ、氣のせいだと思こますよパシリ」

「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ツコイいい方
しないでくださいッスよ。
一瞬だけ、ナイトがついちゃつたせいでいいかもしけないと思つち
やつたじやないッスか……」

落ち込みかけているミナトの前にトツカが立ち、上田遣いになる
ように腰を曲げて体を前かがみにする。

胸元を開いていた口から、少しだけ空氣を吸いつぶしながら、三つ指の手袋をはめた手で、トウカイの胸元を握りしめ、トウカイの視線は真っ直ぐトウカイの胸の谷間に注がれていった。トウカイの胸元に、ハートの絵文字が幻視で来そうな風に若干艶っぽく、

「がんばつて」

「アラモードもおもしろいなー。」

あ、リアルだつたら「マイツ鼻血出しちやうと思つて、ミナトは
つるせしを持ち上げ、

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。

存の行動だ。

しかしながら一人が一箇所で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つたりする。

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。

そのまま横で”がんばれ”と書かれた小さな旗を一本持ったカグヤがそれを振つて応援している。

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ょう」

ゴリウスもそのままじを拾い、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。ゴリウスもミナトも、カグヤから今回採取した鉱石装備を作つてもうつことで納得している。

基本的に最新の装備を装備するとレベルを上昇させることで新しい能力の上昇を与える。

コルで報酬を貰つよりは装備で報酬を貰つた方が圧倒的に利が多いのだ。

そんなゴ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?」

「ひりへと向いた馬鹿の頭を引っ張たく。

「痛つたあーちょ、ちよつとこきなり何するのよー攻撃扱いでダメージ出ちやつたじやない！」

基本的に圈内であればこういつ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、『めんね?』」

「あ?俺の目の前で発情してるアホを引っ張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たくないサイアス素敵……！」

早く好感度上げてフラグ立てて、サイアスルートに入つてテレさせないと!」

「残念。俺のルートはアペンドティスクでもFFロ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つてあるわよね

「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の経験して、そして色々な知識を持つている。 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畠。 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。 横にいるゴリウスがつるはしを振りながらも「ちりへ」と言葉を作る。

「信頼されてるんですね」

「何が

「彼女の事を」

「つは、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、そのカードを買つた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」

力アーン。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？」

「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」

「偶然通りがかつただけだろ」

「それでもあのままだつ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こる」とが解る。

「おせつかいめ」

「貴方ほどじやありませんよ」

「何のことやら」

「だから隠れシンデレラ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？

「ひらりのや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ますけど、結構周りの人に目をかけているといつも、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つて状態を確認するとか

やべえ。俺つてシンデレラだったのか。男のシンデレラってキモイだけだしどうじよ。

表情が見て取れたのかコリウスが笑い、つるはしを振るひ。

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たに輝いており、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」

「あたしや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ツスから」

「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……どうある寡黙口リ?」

視線がカグヤに集まる。「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。基本的にこいつは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？。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？。よくて七人パーティで戦うような中ボスクラス。

準備もあるしいけないことはない……と思つ。

「いける……か？安全マージン内ではあるよな？」

「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（後編）

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）

氏の応募キャラ、コリウス

shu1chirou氏応募のキャラ、ミナト

カグヤちゃん！今のところでばん最多だよーあと使いやすいキャラと使いにくいくらいのつてこるよね。

そんなわけで何回か登場してゐる氏のキャラがいますが、巖原とかじやなくて、

普通に使いやすさで出してみると思ひつくださー。

あとは高レベルを予想して送つてきたキャラがあるのでは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vv中ボスだよー

たぶん次回が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、その次のお話の一十五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てたり。それでは、今日のレベル上げはここまで。乙一。

十ノ〇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

二〇一三年三月

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。倒せなくともA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つた。

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だけのエリアだ。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、

ダンジョンで眠つたら休憩エリア圏外まで引っ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直視した。

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。

AINクラッドのボス攻略では既に常識だ。と言つ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。コ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らう 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、カエルだつたツスねー」

「ああ、何処からどう見てもカエルだつた ただし一メートルほどの大さを持ったな」

それが自分とミナトの意見だつた。アレは何処からどう見てもカエルだつた。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つたようだ。爬虫類は個人的にはあまり好かないで思いつきり戦えるのはいい。

そこで、予想できる攻撃パターンについて話し合つ。

「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。ああ言つてゲロ系つて確実に腐食か状態異常付でされてるし。

何よりゲロまみれつて姿が色々とアレすぎる」

「だったらゲロゲロ言ひのやめましょう」

「カエルがゲロゲロ言ひの何が悪い！」

「それ、ゲロゲロじゃないつすか？」

「…………」

「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ツス！」

？

「解説ありがとう。だからお前は弄られパシリなんだよ」

「酷いツス…… 酷いツスよー。」

「あとで女紹介してやつから元氣出せよ」

「不肖、このミナト！全力で壁の役割を果たさせていただくツス！」

「ああ、うん。頑張れ」

超頑張れ。女つつても自称”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どな。

始めてあつた時はゲームのバグか何かと思つてGMへの連絡できなかつたのに探つたものだ……。

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。絶対そうに違ひない。

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のダメージを狙つて死ぬのではなく、

皆生き残る三回の攻撃で1-1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つて、考えて行動すれば危険を回避して倒せるよう設定されている。

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、おせりいしまじょうか?」

とトウカが進行を勧める。

「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つて、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つたりする。

「弱点見つけたらガンガン攻める感じ？見つかってからなかつ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?」

予想としてこここのモンスターの大体の強さが十九層ほどの強さ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！」

元気良く立ち上がり体を伸ばす。追随するよつと立ち上がる監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心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つており、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、その巨躯が見え始める。

最初に全体に輪郭が形成され、段々とディー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言う特徴が特徴が増えて行く。

数秒かかって完成されたその巨大な力エルは黒い肌を持った、鉄を思わせるような色合いを持つた姿をしており、

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 メタルイ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、たつ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力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。ユリウスはパリイ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く。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ことにする。

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た。

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。

「つはあ！」

「ツス！」

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あるかに落ちるが壁の役目はダメージを与えることではなく、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搔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力エルの巨躯に突き刺さる。

だがその一撃一撃を全てまるでなかつたかのように意に返さず壁として頑張っているコリウスとミナトへの引っかきと体当たりは続く。トウカモスローアイニ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。

一通り目立つたからだの部位へと攻撃は突き刺さつ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つ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つているのが見える。力エルが放つ引っかきをしつかり武器と盾で防いでからコ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つた力エルが僅かに怯む。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たまま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

体当たりを放つ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つことだ。

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、攻撃を防ぐ一人に注いでいる。

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が減つてきたらどう対応するかわからぬ。

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これまでのHPを誇るかどうかはわからな

いが、基本的にボス系モンスターは、

HPが一度全部減つ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、コ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、子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ックリーとカトラスを構えなおす。

狙つ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。

「いらっしゃいませー」

「団体さんご案ない

「余裕ツスねえ……」

「こちらでコレを抑えるので、殲滅お願ひします」

「出番キタ」「」

「カグヤちゃんは引っ込んでよつねー」

軽口を交わしあいながらも、戦闘は続く。

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）

氏の応募キャラ、ユリウス（引き続き）

shu1ch1n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ラインでした。

一応このカエルはHPバー全部で三つとして設定しています。

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。

口리를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カエル第一戦、超激闘偏です。

今回は若干説明臭かつたかなと反省。次回は描写で埋めよう。

そんなわけで、今回はこいら邊で。

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

一〇一三年三月

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 kill フュル・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ァアイテムで、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がいるだらうと思つ。

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 し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、強敵との戦いと言つことで利 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 자체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 たが、それでもソロのときはそれなりに使つ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を五割削つたことに対しての一切の驚きはなかつた。

一気にHPを半分削られたロックトードに『攻撃を防ぐ隙なし』
えない。そこから ダンスマカブル を放ち、
さらにHPを三割削つてからそれに続く 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。
J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
身にまとつ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
囲広く戦るために一度に複数を巻き込んで削り殺そうとし、
ゴリウスとミナトはメタルイーターの体勢を一人様で崩そうとしそ
こからダメージを出そうとしてる。
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氣に達しそうなことは気にならない。それよ
りも敵だ。

今バックステップを取り距離を作つ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。

向ひのは向こうとして、こちらは終対一向きの武器ではない。だから、一匹ずつ片付ける。

フル・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。

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。ライフが減るこ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 の引っかき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。

ロツ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ツ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つ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つと、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つたりする。

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、

「かつ！？」

一瞬、弾丸のような速度を持つ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 フュル・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發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くるメタルイーターはトウ力を無視し、硬直してる体へと向けて水搔きでの引っかきを繰り出す。

「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を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コ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つ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、「掛け声や搾り出す気合の声を除き段々と喋らなくなつてゆく。後ろに下がりポー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上じちらの存在を赦さない意思を示しているようだつた。
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�ゴンの塊だ。プレイヤーとは違つ。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。先ほどまでのよう、
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つた引つ
搔きを繰り出す。

それを好機と見てスイッチの準備のためにミナートが前に出、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、そう思ふ、

「スイツ
」

チ、と続きそなところで言葉を止める。本来ならそこで動きを
止めるはずだつたメタルイーターがまだ動き、
振り上げられた水搔きを振り下ろしユリウスとミナートを吹き飛ばし
たからだ。幸いソーダスキルなしでのブレイクポイント作成で、

硬直がなかつたがために防御が間に合つたがその体力は多めに減つていた。

「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つたツスね」

「方針変えんぞ！」

ハイパーアーマーとは初期にはなかつたが最近になつ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つたりすることは出来るが一切怯まず、

攻撃を引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。

そしてヘイトによつてターゲットを取れば回避に集中する、VITの壁と比べると狂氣と言つてもいいロールだ。

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。ならばこじま、

打つて出る。何より、その方が面白い。

狂氣だといわれても結局のところのAINクラッドでの冒險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。そしてこのままリアルに戻るよりはAINクラッドで冒險者で居た方が、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粹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。状況によつてはともかく、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!」

「やつぱ頭イカれてるシスよ! でも援護するシス!」

待つてろよシスパシリ。てめえには終わつたら地獄を見せてやる。筋肉に溺れる。

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『見える相手が一番受けやすい。

この場合STRを多めに振つている自分とヨリウスだが、ヨリウス

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AGI壁としての役割を果たせば攻撃に回ってくれるだろ？。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。

一瞬でメタルイー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。未だターゲットがコ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つて更に連續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れる。だつ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續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ルイーターの体に突き刺さるたびにその体力が削れて行く。

やつ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しづ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、口でカトラスを衝えると 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、バッシュテップする。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。
そのようにならないためにも体を動かす。

迫つてくる巨体の脅威に対し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。
と言つ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は残り半分をきつっていた。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鉱山全体を搖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。

あんなのはもう一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つことを思い出す。

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再び口を開く。バックラーを構えプロッキングでも回避でもどうでもできるようにして準備をしたが

繰り出された舌はまひつけ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……？」

「……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、妙に大人しいと思つ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」

「黙つてボス殴れ淫乱ピンク」

「武器はないんですけど　　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、

その代わりに一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つた。あの情報屋いつか泣かす。

任せると、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ひ姿のまま右拳をつくり　　エフェクトを纏つたそれで殴る。

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つて攻撃を決める。

零距離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、それも連續攻撃の流れでひっくり返す。トウカもユリウスもミナート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つて廃坑のボスモンスター Metal Eater 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つ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！」

「やつたあ！」

「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んですけど

「何で無言で俺に向かってメイスを向けるんッスかー…？」

「……」

「パシリだからないッスか」

「パシリだからツスよねえ」

「気にしてはいけませんツスよ」

「……ツス」

「酷いツス！全員酷いツスよ…なん俺だけこんな扱いなんでツスか！？」

まあまあ落ち着けど、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、そこからいくつかも名前をピックアップしてミナトに見せる。見えるか、と言葉を置いて、

「」ママチちゃん（ビキニパンツのみのマッシュ）と、カメリアちゃん（スキンヘッドのムキムキ乙女）と、ヒジリちゃん（褐色系廃人マッシュチョオカマ）を紹介してやつからさ

……

「ああ、AINクラッシュって素晴らしいツスねえ……！持つべき物は頼ることのできる先輩ツスねえ！」

ああそうだな。お前が見るのは確実にAINクラッシュの地獄だがな。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？」

ダウナ鉱山B2廃坑区画A の攻略が完了した。

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）
氏の応募キャラ、ユリウス（引き続き）

shuichi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。

地震で一気に弱つ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。

本来は武器リスト カグヤが店で売つてた武器を投げる キヤツチ。
そんな活躍もありかと思ったけど、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。

アインクラッド第十四層

二〇一三年三月

「　　おーい、全員に飲み物は行き渡つたか？行つたか？んじゃ、
かんぱ～い！」

「かんぱあーい！」

カン、木製のカップがぶつかり合ひつ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、乾杯とぶつけ合つた
カップを口へと運ぶ。

「……っく、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！」

「るせえー！」れぐらい楽しみがあつても悪かあねえだろつよ

「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。結構多く集まつたな、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つていて、
今朝迷宮区へと向かつた面々も居る。

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りてしまつてゐる。

特にパシリ……ではなくミナトは物凄い悲惨なことになつてゐる。

「いやあんー、ミナトちゅうあんス テ キ」

ヒジリがミナトを背後から肩を掴み、

「ん~、少し疲れが溜まつてゐんじゃないかしつあねえ、ミナトち
やあん」

カメリアがサイドからがつちり腕を掴み。

「うふふ、サイアスちゃんの紹介だしゃせしくしてあ・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つた。

セッティングした黒幕としては流石に少し可哀想になつ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。ならばパシリ、お前の死を乗り越えて俺は進むよ。

「SAN値！SAN値イイイイイイ！…ああ、窓に、窓にー。」

後ろから冒涜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。

本当にいつぱい集まってきたものだ。

ちょっと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つた。それ 자체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ので、

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グスワイジー……通称エッグ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量を一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！」「ちうも3本目やー！」

「私も負けないわよお～5本目え～イエー！」

……ん？狂人が混じってる気がするが氣のせいだろ？。一人ダンツでリードしてるとか夢だろ？。

気にしてはいけないので。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、技術交換を行つていてる。

その話題に上がってくるのは先ほどの一組と比べればまとまる

内容だ。

「ユリウスはSTR優先タンクだよね？そこはやっぱソロ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んですけどやはり
パーティ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つんですよ。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しますから」

「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つ私生活
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つた。

「あたしも、VIT優先は、少しねえ。やっぱSTRがないとい
ざ、つて時にそのまま削り切られるって話だし。
何よりVIT優先型つてパーティ用のビルドじゃない？パーティ
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ふつ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つわよ」

「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」

「AGI=DEX型の変態は黙つてろ」

「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
型にならうと考えていたのは黙つておこう。

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、AINCLKラッシュに、
ソードアート・オンライン をプレイしたことは間違つてはいな
いと思った。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つてしまつ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。死ねるならば、死ぬ。

生まれ変わるんだつたら生まれ変わる。その当たり前のルールを茅

場明彦は適用させただけなのだ。

いや、この世界は現実よりもマシかもしない。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氣だからと云つ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。実際に身内か近し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うか間違っているのだろう、か。

「なんだっけかなあ」

どつ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つておいたせいだろうか。たしか、

「……思い出せなあや」

「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グ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。

と並ぶよつショックが大きすぎて見せられない。

ひからいの手に酒の入ったカップを押し付けるよつとして笑う。

「宴会の主催者がそんな暗いんじや駄目よお～

「あ？ 何言つてんの？ 僕はただカオスな空氣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る方が好きなのだ。

その時には誰かが横で一緒にゆつくつ会話してくれることが理想なんだが。

「だつてえ、アスアスつたら超ジジ臭い雰囲気出して『わしゃあもう引退じや、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？ ッハ…まさか、子供が出来ちゃつての……？

……解つた、私も責任を取るわ……頑張つて一緒に育てましょう…

…

「すいません、誰かこの狂人チョンジできませんかー！ 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ィクアウトできるあたしが！」

「淫乱ピンクも狂人ゴードもアウター」

「ケーツバット！ケーツバット！」

……」いつ、一度ガチで泣かせた方がいいんじゃないかな？

諦めのため息を出しながら再びツマミを口に放ると、

「ちなみにそのツマミは私が作ったから

「ぶふあ」

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がけてそれを飲み込む。踊りと力オスの詰まつた、と言うかそれ以外は詰まつてなさそうな狂人が作った料理がこんなに美味しい……？

「う、嘘だつて言つてよ……！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、ボクも信じたくないなかつ

たんだ。

彼女が両手剣とダンスで戦う変態だと思つたら、マジメに料理スキルを育てるか狂人だつたなんて。

そう、意外と家庭的なタイプだつたなんて……」いつ見えて

「タンマ。それ、私のキャラに関わる。
ちよつとタスケ君、
裏へ行こつか？」

「うわああ、と悲鳴を上げながらタスケがリリーにしおつ引かれて
行く。帰つ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。せりばタスケ。お前の
犠牲は忘れない。後で写真を渡せよ。

ついでに狂人を持つて行つてありがとう。本当にありがとう。

「ダスヴィィダーーヤタスケ君……私はサイアスと幸せになるよ……」

「ロシア語とかお前何處で覚えたんだよ。あとお前とはどうともな
らんから」

残つたトウカに対しツツコミを辟易しながらも入れると、先ほど受け取つ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つ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つ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。

「じつこの、いいな」

「やうね」

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。ただ学校に通つて大学に行つて、就職して、結婚して、そんな風な人生を送つていて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」

そう言つ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靈のような姿の少女、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！完成ダアー！カエルは消毒ダアー！』

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が、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つていいのだ。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、皆に集まつ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コ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らう。

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、皆いい空気吸つてるか？食つてるか？飲んでるか？楽しんでいるのならいい。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、ボスマон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つたのか！？」

「条件は…条件は何で御座るか…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ストが来るからそれをクリアして作成してもらひうだけ」

「うがああ！欲しかった武器が先に取られたー！」

「ぞまあ

「寄越せ…」

「だが断る」

酔つ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

わけではなかつた。

刀を腰に差し戻す。

「そこで終わりなんじゃないだろ？！」

「もちろんー最初から使えるソーデスキルをちょっとやるぜー。」

「いよ、サイアス男前！」

「かつこつけて失敗すんなよー。」

「馬鹿、システムの動きなんだから失敗するかよー。」

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つ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 。

一步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つ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自分の力で逆手持ちに納刀する。

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つ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つて興奮するように話し合つている。その中でトウカがこちらを見て、やつたね、と唇を動かす。

……若干恥ずかしくなつてそつまを向く。

だけじすぐに戦の輪の中へと戻つて、そして先ほどまで忘れてた言葉を思い出す。

「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、皆で毎日ひつやつ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。

とつあえずもみくちゃされながらも今日は楽しもつ。楽しめる間に
精一杯味わおう。

皆で笑って、笑って、笑って、そして明日になつたら頑張ろう。茅場明彦の課した試練に打ち勝つてもう一回楽しもう。
そりやつて毎日を過いだ。じつ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）
氏の応募キャラ、ユリウス（引き続き）

shu1chain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

生姜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、エッグスワイジイ

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つてゐるんだが、
誰か違つてたら教えて下さい。

キヤリバーでラインが 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。

ですけれども通常営業に戻るので、更新頻度は低下です。

さて今回まじめで。こ。

てんぞー様がログアウトされました。

格
ミート・イン・ドーム（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口勢がアップを開始しました。
多分な怒りの口要素と一ート死ね要素とオリジナル要素が入ります。
と言つても今混ざる要素はこの程度。

本番は一十六層。一十六層終わつたらあとはほぼ普通の原作のAO風ですがね。

アインクラッド第一一十五層

一〇一三六月

終 ミート・イン・ドリーム

自分の前世で、はつきりと覚えている」とは年々とすくなつていると自負している。だがそれも仕方がないと思う。

大学生になつて、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だ。

毎年やつてくる新たな記憶によつ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ひつと、

大学で外国語を軽く習つておいてよかつた。

と言つてもその知識も長い間使ってなくて大分錆付いてしまつた。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つていたつもりだが、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。

「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

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氣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は不愉快と感じる。そしてこれは間違いない”不愉快”といつていよい部類に入る状況だ。

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。

最近はいつもこつだ。何故だか解らないが気がつけばいつもいる。おかげで最近は非常に夢見が悪い。

起きてまず最初にHPを確認するのはもはや口禍と化して来ている。

「なあ、ヤレハビツなのよ」

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団に話しかける。

だがその言葉に対する返答は一切なく、その代わりにと、

「Donc on se sait de guillotine」

「ギロチンに注ぎましよう飲み物を、だつて? 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ろうと、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「ミコ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。

「おひ、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ることを理解できた。

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。黄昏に染まつた海辺の街。

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るに、こっちの存在を視認する田からは純粋さしか感じない。そう、それしか感じられないのだ。

出会つてからも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つたのはある小説にある、

罰当たりっ子と言つた。なりぱい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。夢とは体が眠つてはいるが、脳が

活動している時に見れる物だ。

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入れて夢を見せることも出来るだろ？

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。

「Je veux le sang, sang, sang,
et sang」

見物に来たNPCと、純粋無垢な少女が歌を終える。これで今晩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、一体どうこうとののだろう、とそう思い、

「なあ、どうなんだろ？ 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。

「つがああーーー！」

跳ね上がるよう飛び起きて自分の首を押さえ。そこに自分の

首は体と繋がるよつに存在し、

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エバー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つた宿に居る」とを証明していた。
俺は帰つてきた。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へても仕方がない。

攻略組 であるサイアスは今日、やるべきことがあるので。

ベッドから体を起き上がりせるとインベントリを出現させた。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つた着流しを着る。
手と足をオキサトに作つてもらつた和風の軽い金属装備で整えると着替えが完了する。

腰掛けている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つは居合いを主体としたスタイルで真価を發揮する。
カグヤにも昨日メンテナンスと強化をしてもらつ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、と思つたところで宿の部屋にノックがある。

「おはよー。サイアスもつ起きてる?」

「開いてる。入っていいぞ」

「おっはーー！」

「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つて素敵よね」

「うつせえ」

部屋の入り口から姿を覗かせるのは赤毛の長いボーネテールをした既に結構の付き合いになつている女、トウカ。

今デスマジック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」

「はいはーい。今行くわよ」

一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いる。

手ごひ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、メニューはいらぬわよ」

「おい」

そうやつてトウカがウエ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とも 料理 スキルで作成した物を持ち込めるのだ。

とは言え、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。家庭的な女つていいと感づのよねー。」

「残念。リアルだけど俺、料理できるか?」

「ええー。じゃああたし料理マスしてサイアスの舌を愈らせるわあ

「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。SATO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と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」

「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。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。いいわよねー旦那の朝ごはんを作つてそれを渡したら前からそれを

眺める朝…

「寝言が言えるとまだやりまだ田が覚めてなことつだな」

返事をしながらも朝食を食べる手を休めることはない。「ヤーヤー」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一人だけで終わらせる。

自國を軽く盗み見ると八時半とており、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つてないだろ?」「

昨日のうちに準備済ませちまつたしなあ……」

「早めに行つても問題はなこと思ひわよ?」

「やうか? んじゅー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

へと向かつ。

基本的にSAOでのフロアの移動は、各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つた金属性の門で、その中が蜃氣楼のように揺らめくデザインとなつていて、行きたい場所を言つ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つ事になつていて、基本的に転移門は迷宮区にも存在するため、迷宮区へは徒步で向かうよりは転移門で向かつた方が断然早い。

まだ早い朝の街、トウカと一人だけで大通りを転移門広場へとむけて歩く。

「つかせ、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つていていることを考へると、自分は結構駄目なかもしれない。
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ゼで……」

「何時になつたら夢から覚めるんだお前は」

「まあ、こいつのも楽しいといえば楽しいから、問題はないだらう」

互いにくだらない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一十五層の主街区の端、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つて行く冒険者達を見送るよつたそびえていた。

先へ進み転移門へとはこいつとした時に、転移門が光り、そこから新たな姿が現れる。

「おや、おはよつ

「おは

「おははー

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”といつた言葉が似合う、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。

「すいません」

「ふむ、何かね？貴殿と、そして私は初対面だつた気がするが。いや、どこかで貴殿が私の事を知つてそして一方的に会いたかつたと言つ氣持ちがあつたのであれば話は別であるのだが」

去つて行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つ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。

「全力で顔面を殴つていいですか」

「却下させていただこう。と言つより先ほどから申請しているテュエルの申し込みも止めてくれるるるありがたい」

「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つて！」

「黙れピンクー・マジでお前は黙れ！朝から何を口走つてやがる！」の狂人

「私からすれば二人とも同じ度合いで狂つてているのだがね。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。こちらにに関しては言及は控えておこうか」

ほんローブの男でさえ引くクラスの狂人とは流石だ、と思つが、

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”を見たときからセイ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つたからなるべく印象に残らないようにしてきただが、最近の生活ではつちやけすぎたか。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

「さより地獄に落ちるなら」

「……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」

「地獄に落ちるよー！」

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ない。あんなヤツ一ートで十分だ。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。

ここにいる神は茅場明彦で、それは絶対だ。

そつ考えると若干興奮していた気持ちが抑えられる。

「さて、それそろ迷宮図へと行くか

「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つたじゃねえよ」

「えー。結構気に入つてゐるのこ」

「お父さんに正直に言つてみなさい？何処のドチクショウから翻つたのかなあ？」

「パパー！トウカパバ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」

「はいはー」

適当にあじらこいつ転移門を起動させる。行く先は迷宮。

といつあえず、そりがま、一ート。もう一度と会わぬことを祈つてゐる。

格 ミート・イン・ドーム（後書き）

そんなわけでニートとマコ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。ギロチンに注ぐつ、飲み物を。ギロチン
の渴きを癒すため。欲しいのは、血、血、血。
Je veux le sang, sang, sang, sang, e
t sang.

と、ギロチンの歌となつてありましたー。

さてさて、ニートが表舞台についに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に辺で。

てんぞー様がログアウトされました

終

ヒフオーラ・ザ・レイド（前書き）

てんぞー様がログインされました。

そんなわけで約4時間で執筆完了。気合いですげえ。
一十六層のプロット大幅変更。原作外伝ネタまでキンクリするつぽ。
言つておくけど金髪巨乳以外のヒロインはねえっすからねー?
でも一ノアのアップは終わりません。

あとメイポをちょっと遊んでみた。100レベからレベル上げめん
どい。

アインクラッド第一十五層

一〇一三年六月

格 ピフオーナ・ザ・レイド

右足で踏み込む。

七メートルほど先にいるのは人の形をしてはいるが、豚の顔をしたモンスター、オークウォリアー。

体長一・七メートルほどの大さを持つそのモンスターはこのフロアでは比較的強い方のモンスターとして分類される。

肥満体の様にしか見えないその体は鎧で纏われており、厚い脂肪で守られたその体は刃物系の武器が通りにくく、経験値は良いがやや効率が悪く相手にされにくいモンスターの一つだ。

だが、それは カタナ を使う自分には関係ない。

エクストラスキル カタナ を大雑把に説明すると、尖った性能を持った武器だといえる。

まず刀と言う武器は攻撃力が高いが、それに反比例するように耐久値が低いのだ。

あまりに長い間メンテナンス無しで戦い続ければ簡単に折れる。そのためマメなメンテナンス無しでは使えなく、金が掛かる。

武器 자체もレア扱いだから生み出したり見つけたりすることにもお金が掛かる。

次に、 カタナ はスタイルを大きく二つに分けることが出来る。一つが普通に抜刀し、そこからソードスキルを繰り出すことで片手剣のように戦うことが出来る。

すばやく動き回り、 カタナ の特徴とも言える高いクリティカルを保有するソードスキルで戦うことだ。

片手剣などの派生前に勝る攻撃力をこれだけで示すことが出来る。

盾を装備できないのが玉に傷ではあるが、

敏捷力が高く、相手の攻撃を避けられるのなら問題ない。

だが、 カタナ 一番の特徴であり真に問題なのはもう一つの戦闘スタイルだ。

見る。

隠蔽 （ハイディング）によつて隠された体はオークに設定された索敵能力ではたとえ正面であるうと低くて見つけることは出来ない。

追跡 スキルで周りに他のモンスターがいないことがハッキリしているために遠慮は要らない。

踏み出した右足に体重を乗せながら前に倒れるようにして体が傾いたところから一気に疾走する。

左手は鞘を、右手は柄を握りしめ、体が加速される。

疾走して三メートルが過ぎた所でオークがこちらの動きにやつと気づく。いくら 隠蔽 が優秀であつても、高速で武器を持つて動けば簡単に解除されてしまう。だがこの距離まで来れば関係ない。すでにオークの醜い顔は見える。その双眸は獲物を見つけたと思って輝いている。だが、遅い。遅すぎる。真っ直ぐ向かつたまま、ソードスキルを発動させる。鞘を巻き込み刀がエフェクトの黄色い光りを纏う。やつと右手で武器である無骨な斧を持ち上げよつとするオークに対し、どんな行動にも移られる前に、高速で 脇差 + 6 の刃が放たれる。

カタナ の居合い系ソードスキル ライコウ 。

文字通り雷光に見間違うようなエフェクトが光り、一瞬で放たれた

刃が斧を完全に振り上げる前のオークの首へと突き刺さる。

「ブギュッ！？」

鎧で守られてない首は加速とスキルの威力 자체もあって易々と食い込み、

「つせい！」

腕が振りぬかれると同時に完全に首を跳ね飛ばす。その一撃でオークのHPは見るまでもなく0になり、そしてその体が跳ね飛ばされた首からの悲鳴を迷宮区の壁に反響させながら散って行く。

過ぎ去ったオークの体を確認せず脇差に付着してない汚れを掃つよう振つてから納刀する。

これが、カタナの問題児とも言える系統のスキル、居合いだ。

カタナでの居合いのスキルはまず、納刀されていることが条件だ。鞘に刃が仕舞われている事が発動条件で、そこからスキルの種類によつて威力や早さ、角度といった要素が変わってくる。

カタナが持つほかのソードスキルと比べて、居合い系のソードスキルは非常に早く、威力が高く、そして硬直が短いと、多くのメリットが揃つていて優秀なスキルだ。だが、その代わりにデメリットも酷いとしか言いようのないものが揃つている。

第一に、納刀しているということは剣で一番多く使われている防御術であるパリィもプロッキングも使用できない。

その上、納刀はオートではなく自分でやる必要があるためシステムに任せた高速での納刀は出来ない。

そして靴を左手で抑える必要があるために両腕が常に塞がれる。つまり防御も、そして回復もかなりやり辛いのだ。

と言つよりも回復にはどうしても片手でインベントリを操作する必要があるためにどうしても片手が自由になる必要がある。

「うし、もういいぞ」

「あいも変わらずに綺麗に首を撥ねるなー」

「一番効率いいからな。人型のモンスターは首への攻撃はダメージがでかいし居合いとあわせれば大体一撃だ。

納刀にさえ慣れちまえば居合い連発とか可能かもな。まだ連続で出すのは無理だけどさ」

「できたら完全に人間やめてるわよ。それでもかつこよく一撃で倒すサイアス素敵！」

「はいはいいつものネタが終わったら進もうねー」

「あれ？ 慣れられた？ もう一捻り加えなきゃダメっぽい？」

少し離れた位置からトウカが隠蔽を解除して現れる。肩に大鎌を乗せてはいるがその威力はまだ発揮されていない。

いや、発揮されないのが一番いいのだろうが、こんな生死を賭ける最前線ではそんなことも言つてはいられない。

左腰に挿してある脇差が使いやすい位置にあることを確認すると再び隠蔽を発動させる。

マップを見る限りは目的地はすぐそこだ。合流地点はモンスターの出ない休憩エリア。

そこまでいけば警戒を解いてもいいはずだ。だから、そこまでは警

戒し続ける。

「んじゃ、行こうか」

「行ッゴー！」

全ての迷宮区には絶対にあるものが一つ設置されている。それは休憩エリアと、バス部屋である。

前者はバス部屋少し前に設置されており、階層と階層を繋ぐ迷宮区の最上層最奥にバス部屋は存在する。

バスを倒してその奥に進めばそこからは次層の主街区と転移門がすぐに行ける。

そのため基本的にバスのレイドパーティーが結成される場合集合場所は二箇所に別れる。

その層での主街区の転移門が、もしくはバス部屋前の休憩エリアだ。基本的に転移門で集まつて、

大規模パーティーで消耗しないよう協力し合いながらバス部屋まで行くのが普通の行動なのだが、

こうやって自分達みたいに先に休憩エリアで待機してレイドパーティーが到着するのを待つと言つのもある。

それが、自分とトウカの選択でもあった。

転移門のある広場を思わせる円形の広場である迷宮区の休憩エリアには朝早くもながら、

既に何人かの姿が見える。まず広場奥、出口付近にフルプレートのアーマーで身を包み、

制服で統一されているのが アインクラッド解放軍 の偵察部隊だ。こちらを一瞥するとすぐに視線を逸らし、自分の任務に戻る。他のプレイヤーを探して視線を回してみると寝袋に入つて睡眠をとっているプレイヤーも、自前の鍛冶スキルで武器を研いでるプレイヤーなどもいる。元気なのは全部で14人ほどだ。

一回のレイドパーティー、つまりはボス部屋に一度に侵入できる上限人数は49人で今回もフルパーティーだったはず、つまり後から35人ほど来るだろう。

軽く周りを見渡してから適当な場所に移動し座ると横にトウカが座つてくる。

「えっと、あとどれくらい時間あつたつけ？」

「あと2時間ほどあるわね」

「……やつぱ早すぎないか？」

「いいのいいの。それよりまだ時間に余裕あるんだからハイ、これ

隣に座つたトウカがインベントリを開くとそこから魔法瓶とマグカップを取り出す。

取り出したマグカップに液体を……匂いからして紅茶を注ぐところにそれを渡していく。

「もう六月と言つても朝は涼しいからね。ここに来るまでに多少ステミナ減つてゐるじ

「悪い」

「いいのいいの。あたしは好きでサイアスについてるんだし世話してるの」

「相変わらず仲がいいなあ、おめえら」

「失礼な。ストーカーの被害にあつてるだけだ、お前の田は節穴か」

壁に寄りかかるようにして座っているからだの首だけを持ち上げるとそこには無精髭を生やした、

山賊のような顔をした男がいた。本人曰く頭のバンダナがチャームポイントであるらしいがどうみても山賊としか見えない。

積極的にボスの攻略に参加しているプレイヤーやギルドとはそれなりの付き合いがある。

ソロプレイヤーだからといって知り合いが少ないわけではなく、今ではコンビだが少数で戦うからこそ、

他人との付き合いは大事だ。そういう意味でもコイツとのつながりは大事にしてる。

「いいか？よく見ろよ？俺のどこが嬉しそうなんだ？ついに脳みそまで山賊並に落ちたんじゃねえのかクライイン」

「えへへへへへ」

「見ろよ。お前の嫁は既に全力で喜んでるぞ」

「クソー世の中馬鹿ばっかか……！」

最前線を誰一人欠ける事無く戦い抜けるギルド 風林火山 のギルドマスタークライン。

ギルドメンバーが他のオンラインゲームでのフレンドと言つメンバーで結成されたギルドではあるが、彼との出会いは他の攻略プレイヤー同様迷宮区とボスのレイドパーティでであった。

最初は他のプレイヤー同様情報交換する程度だったが、お互にキリトと言う一つの共通点を経て、それなりの交流を持つに至った仲だ。と言つてもネームドM〇B討伐や殆ど存在しない暇な日に飲む程度だ。

「つかよ、肩に寄りかかってるのを容認してる時点でもう色々アウトだろ。

サイアスよお、周りからしたら既に結婚してると思つてるわ。いい加減諦めたらどうなんだよ。

既に押しかけ女房みたいな状態なんだから」

「執念の勝利。あとは既成事実のみ……！」

「はいはい、黙りましょうねー？」

実際一緒にいて嫌な思いはしない。むしろ今更消えてもうつても違和感しかない。

隣にこいつがいることが当たり前になつて、しまつたら生活で困るのだらう。だが、激しく恥ずかしい上にムカつくから絶対言わない。言つてやらない。

「やういえばキリトは今回も未参加か？」

「レイドパーティー参加者の名簿には載つてなかつたな」

「今まで全攻略に参加してたあいつがねえ……」

「キリストってあの黒死病の男の子だよね？」

トウカはキリストにボスの攻略でしかあつてなかつたな、と思ふ出す。
「片手剣使い（ソードマン）だな。少し前にギルドに入ったから攻略は休むつてたつけ」

「何？ キリストがギルドにだつて？ マジかよ」

「マジマジ。ちいと心配になつてフレンド見たら生きてるんだがよ、メッセ送つてみればギルドに入つたから休みだつてさ。
ソロプレイヤーは確かに美味いけど麻痺とか喰らつたら即行での世行きだからな」

「ま、そう考へると嬉しいもんだよな」

クライン20歳。そして俺、19歳。既に互いに社会に出てる年齢だ。そしてキリストはまだ学生の年齢。
いつもやって年下の安全を考えると若十年寄り臭いがこの世界ではいつも言つてられない。

命があつてこそ世界だ。友人の心配をするのは間違つてはいないはず。

「ま、いないやつよりは今の俺達だな。今回のボスはかなりのデカ
ブツらしき」

「そうなのか？一応どんな感じのヤツかは教えてもらつてるけど、最初のパターンしか知らないんだる？」

「おう、今回のは巨大な双頭型の巨人のボスだ。やべえ強いぞ

「ヤバイ？」

「ああ、一撃まともに喰らつて一気にイエローゾーンだつたらしげど」

イエローゾーン、それはつまり半分にまでHPが減らされたということだ。

そして、偵察とは防御力の高いメンバーで行われるのが通例である。

「それ、ヤバくないかしら」

「防御特化でそつなんだから、俺達が喰らえば一撃死もありえる」

最前線で戦う人間にとつて死とは常に隣りあわせで存在する要素。それは避けられないことであり、そして常に考え続けなければいけないこともある。だからと言つて受け入れられることでもない。そのために日々迷宮区に潜り、多くのモンスターを倒して安全マージンである10レベル以上のレベルを上げる。そしてボス戦闘で必死に戦い、また一步とアインクラッドの頂へと近づく。

そうやって戦い続け、生き残り続けるしか俺達に生存の道はないのだ。

考えたくないことではあるが、俺達がリアルで何時死ぬかどうか
さえ解らない。

大きな地震がリアルで発生すればその影響で切断が切れてそのまま
ブツン、と死ぬ事だつて、

誰かのミスで偶然「コードが抜けて脳がボンと、やられる可能性だつ
てある。誰もが考えたくないそんな可能性が、
そんな危険性が常にアインクラッドだけではなくリアルでも潜んで
いる。そのため俺達は毎日攻略を進めている。
一刻も早くこの世界から脱出するために。

とは言つても現在は9日か10日に一層進む程度のペースだ。コレ
で続けるのならばまだ日には掛かる。

そんな事を考えているとクライインの腰にさついている得物が目に付
く。

「ん？ クライイン、お前の腰のそれ」

「おう？ 解ったか？」

腰に挿してあるのは間違いなく自分が少し前まで使っていた得物
と同じものだ。

今自分が装備している脇差よりも長く、そして小さく反りの存在す
る得物は最近一番人気の武器であり、
習得条件が比較的簡単なエクストラスキル、 カタナ の得物であ
る刀のそれだった。

「俺も元々曲刀スキルで始めてたから。これでブシドーって呼ばれ
るのはお前だけじゃないぞ！」

「やめて！ へんな名前で呼ばないで！」

「お前が人を集めてちゃんとばらするのが悪いんだろ。第一かつこいいじやねえか」

「でもあのサイアスは超かつこよみて素敵だったわー！」

「うんうん。黙ろうねー？」

「大体居合い何でテメリットの大きいスタイルを選ぶのも原因だと思つぜ」

「効率いこじやん」

「あ、そういうやあお前は効率厨だつたな。……最近はそこまでそうじやねえけど」

「うひせ」

「あ、この顔は照れてる。やつぱ、胸がキュンキュン行つた」

「マジ黙れ」

クラインを交えた長話に興味を持ったのか他にもプレイヤーが集まりだしていく。

二十五層のボス攻略間近ではあるが、誰もその勝利を疑わずにいた。強敵との相対、その開戦はすぐそこまで迫っていた。

終

ヒフオーラ・ザ・レイド（後編）

そんなわけでついにクラインが登場。

キヤーー・クラインサーーンー・チヨーサンゾクウー！

まあ、クラインって超脇役ですよね。この人が主役はんじゃない（断言）。

わてと、段々と強敵である一十五層のボスですが、SAOのどれかで二十五層、五十層のボスの姿だけが言われたペジがあるんですけど、誰かしりません？超思い出せないんですが。

まあ、今回はボス攻略一步、二歩前つて感じです。

次回でレイドパーティーが集合、そして突撃。この頃つて血盟騎士団あつたのかな。

最強になつたのは五十層だつたらしいけど。

つとまあ、今回はじこまで。色々執筆溜まつてゐじがんばるよー。

乙。

てんぞー様がログアウトされました。

格

オープン・セナリ（前書き）

てんぞー様がログインされました。

そんなわけで一十五層のフロアボス戦です。
サブタイを変更しました。あと前募集したキャラで、
弓使いのキャラはSAOではなくALOでだしたいけど……よね?
あと、まだキャラを殆ど出せない状態で、ゴメンネ……。

アインクラッド第一十五層

一〇一三年六月

格 オープン・セサミ

「働け。おい、お前働けよ。職無いんだろ？ 働けよ。働けよ。全国のコーナーに謝れよ。

おい、働けよ二ート。いや、やっぱ働くな。一生引きこもつてろ。お前には独り身がお似合いだ。

お前は金髪のイケメンと薄い本でも書かれてるよ。なあ。どうなんだよ。ああ？」

「ほほ初対面の人間に對して、かつてここまで罵詈雑言を吐いた人間がいるだろ？」

「一ート一滅べ！一ート一滅べ！」

「サイアスが今まで見たことのないような顔を浮かべながら二ートつて罵つてる……！」

「あ、ああ、一体何があつたんだ……」

場所は変わらず「十五層迷宮区」、その最上部の休憩エリアであるが、先ほどよりは見えるプレイヤーが大幅に増えていた。レイドパーティに参加する大部分のプレイヤーは既に大方揃っているといつてもいい。

その中には良く見る攻略組プレイヤーの姿や軍の制服に身を包んだプレイヤーなどが揃つており、そしてそこには、始めて見るぼろローブの男もいた。サイアスのリアクションからすると何らかの知り合いのようだ。

「おい、サイアス、そいつ、知り合いか？」

「おい、お前田が腐つてんじやね？一度眼科へ行けよクライイン。あ、インテリ山賊になっちまうか。

やつたな、新ジャンルがお前のおかげで開拓されるぞー！あ、一ノートはどうぞお引取り願います。

お前が行けるようなハローワークはこの世に存在しねえんだよ」

「サラリと毒を両者に吐きまくるサイアス……そんな風にあたし罵倒されたら、されたら……！」

「おい、トウカ？ 涎たらしながらビクンビクンするのは止めようぜ。いつもなら止めるサイアスが罵倒するので忙しそうにツッコミが入らないのは解るけど、あまり子供に見せていい絵じやないからな……おーい、ウチのギルドにリアルポリスはいないかあー！」

全員が一斉に自分から田を逸らす。回り込もうとして動くが、違う方向を向く。

「神は死んだ」

「そして二ノートは死ぬ」

「……歓迎されていないようであるし、私はそろそろ去るとしよう

「かーえーれ！かーえーれ！水星にかーえーれー宇宙の果てにきーえーるー！」

ぼろローブの男が若干しょんぼりとしながら去つて行くのが見える。姿が妖しいのはわかるが、

それでもここまで激しく罵倒したサイアスを自分は未だかつて見たことがない。

人当たりはいいし、基本的に初対面の相手にも険悪で接することは無いはずだ。

ぼろローブの男がレイドパー・ティーのどこかへと去つていつたのを見ると、改めてサイアスに視線を向ける。

完全に視界の外へと消えるまで、睨むように背中を追つていた。

完全に視界から背中姿が消えるのを確認すると改めて声をかける。

「おい、サイアスよ?」

「……あん? あといい加減田を覚ませ」

サイアスの軽いチョップがトウカの頭に突き刺さりトウカが現実世界へと復帰する。

「アッ、何か目の敵にしてたけど、何かあったのか」

「いや、ねえよ。今朝が初対面だよ」

「そついえば今朝方転移門広場であつた瞬間罵つてたわよね」

不思議なこともあるんだな、と思つと、サイアスから言葉が漏れる。

「田?」

「……田?」

「そ、田だよ。あの田だよ。まるで全部理解しているよ」で、それでいてこちらを笑つていいような、そんな田が気に入らない。アレは蛇だ。道化を演じてるけど本性はあんなもんじゃねえ。

油断してれば一瞬で殺される。アレはああいつヤツだ。隙を見せても気に入られても、死ぬまで離してくれない、利用し続けるそんな存在だろ。かかわらないのがベストなんだけどなあ……俺が知つてゐる通りの男なら

「やっぱり知り合い?」

「あんなのが知り合いだとかやつぱりクライインにインテリは無理だな」

鼻で笑われる。

「うわしゃあ!表にでろやあ……」

「山賊の分際で、かかつてこいやあ……」

「朝から仲がいいわねえー」

AINCラングの朝は今日も平和だ。

そこからレイドパーティーのメンバーが全員揃うのにそう時間は掛からなかった。

ボスの攻略で重宝される壁の役割を果たすプレイヤー達と言葉を交わしボスの攻略法を話し合っていると、

一番最後に隊列を組んで鎧と制服の集団、つまりは アインクラッシュ解放軍 のメンバーたちが到着する。

攻略において一番多くのプレイヤーを提供しているだけに、そのメンバー数は全体のほぼ半数に届く。

隊列を組んだまま休憩エリア奥にまで到着すると、そこで休んでよしと声を出しついてきたプレイヤーを休める。

「おうおう、 軍 様は重役出勤ですか」

「前回の攻略ではライフが残りHPバー半分ってところに戦闘プレイヤーは 軍 で独占して、
LAを狙つてたわよね。かなりいやらしい手段よね」

クラインも一攻略ギルドのマスターだ。少し前に離れて他のギルマスとの情報交換に入っている。

自分やトウカのようなソロプレイヤーはギルドと違つてスイッチのときに殴つて下がる、

その程度の連携しか期待されてないのでそれ以上の活躍もしない。だからそこまで話をあわせる必要もないのだ。

視線の先で軍のリーダー格の男が前に出てくる。周りを見渡すと大きく、広場全体のプレイヤーに声が届くようになり、声を上げる。

「私は アインクラッシュ解放軍 のレイナルド少尉だ！」

今回はよく一十五層の攻略に参加してくれた。今回のボスはかなりの強敵であることを予想されている！

そのため、今日は諸君らの獅子奮迅の活躍を期待する物として、一

気に攻略したいと思う！

本日は本当によく集まってくれた！」

演説のように言葉を放つたあとに休憩に入っていたプレイヤーを立たせ、先に待機していた 軍 のプレイヤーも隊列に加える。その光景を見ているだけではなく、ぞろぞろと他のプレイヤーや攻略ギルドも立ち上がり、

迷宮団の最奥に存在するボス部屋へと向けて動きを始める。それに倣うように自分も落ち着けてた腰を持ち上げ、トウカと一緒にのろのろと歩き始める。

「聞いた？」

「聞いた」

立ち上がり歩き始めた傍、背後から聞き覚えのある声がし、誰かとあたりをつける前にその人物構えに回りこんでくる。

面積の少ない踊り子風の衣装に大剣、そして輝く様な金髪の髪の持ち主を自分はひとりしか知らない。

かなりの神出鬼没である彼女だが、もはやいついう突然の登場にはある程度慣れてしまった。

「と言つかお前 忍び足（スニーキング）使ったな……」

「これドッキリとかファンから逃げるのに便利なのよねー。ってそうじゃないよ！

アスたんアスたん、さっきのは話聞いた？ 軍 も結構態度大きくなってきたわよねー」

金髪の狂人、リリーが何時にも無く普通の話題を振つてくる。

「今の、アレは表向けに”皆の活躍を期待している”と言っている一方で完全に牽制よねえ。

”獅子奮迅の活躍を期待する”って事は死にも狂いで戦えって事にも取れるし、

”本当によく集まってくれた”って事は完全に自分を主催者としてはっきり主張してるわよね？

一気にこの場のリーダーかトップとしての立場を取らうとしてるわね。

おそらく、あたしの見立てだと自分の立場を明確にしてレアドロップの取得交渉を有利に立たせようとしてるよ。ほら、アレも

そう言ってトウカが先頭の軍のメンバーたちを視線だけで指し示す。

「あの人数ももちろん攻略のためだけど、

実際は参加しなかった攻略組プレイヤーのほうが戦闘力としては上よ？

それを押しのけてまで人数をそろえたんだから、もちろんこちらの威圧か、アイテム確保の要員よ。

装備は統一されてるけど、鑑定スキルでちょっと調べれば少しは質が低いつてわかるんじゃないかな」

質が低いと詰つひとはレベルの低いプレイヤーでも装備ができると言つことだ。

それをうんうんとリリーが頷きくふくふとその場で回転するように踊ると、

「トウカちゃんするどーい何か 軍の方針が若干変わったって噂だったのは本当っぽいねー」

「噂？」

「そそ。何か今まで以上にボス戦に対して力を入れるつもりみたいよ。

まあ、ぶっちゃけ何処からぞー見ても力不足で火力不足。タンクそろえてるのは良いけど、毒とか麻痺へのレジストが高いからアレ、状態異常に掛かつたりしたらバタバタ死ぬわよ」

リリーも決して人が死ねばいいと思つていつている性格破綻者ではない。純粹に装備とレベルを見て、そして的確な判断を出しているだけだ。だが俺もトウカもリリーも結局はタンクビルドではなく、

アタッカーと踊り子としてのビルドだからタンクの意見が欲しい。

「せこいらへんメイン盾としてはぞーよ、プロンドさん

「『J』のクソアマ前歯ロストにされてえのか」

「プロンドさんとか結構古いネタをガチでやる人、私好きよ。結構！ヘイ！プロブロ～」

背後で歩いている黒髪のプレイヤーに声をかける。一昔前に有名になつたキャラクターを気に入り、そのロールをプレイしているプレイヤーではいるが、VIT極で完全なタンクビルドだ。

ユリウスの様にソロで戦えるようにSTRは上げておらず、パーテ

イー用のビルトで、

タンクに関してのプロフェッショナルのコースだ。

「マジとも言える。

「で、プロンドさん、個人的な意見は？」

「……金属装備だつて言つ」とは評価できるな。でもよお、明らかにレジスト足りない。

レジスト足りない 状態異常に掛かる 前線支えられずパーティ崩壊 いくえふめい。

軍 のパーティではこのルートが見えてる」

「貴重な意見をありがと。ポーションをビツバツ

「九本でいい」

「謙虚だなあー憧れちゃうなあー」

「お約束のネタはいいから」

ブロンズと一緒にこのネタのロマンを理解しないトウカを睨む。だが、アレを見てない人間や、楽しさを理解できない人間にこのネタは通じにくいだけなのかもしれない。

「そんなわけで、もつと解りやすく喋つてね

「おこい？」

「もつと解りやすく喋つてね」

「……おこいーー?」

「……もつと解りやすく喋るつてんだよ。ああ?聞こえないの?」

「すこまえんでしたーー。」

前方へとジャンプしながら見事な土下座を決めるが、ダンジョン
際奥へと向けながら行進中なので、
必然的に土下座をしているプロンドさんはその体勢のまま置いてか
れる。三人で顔を見渡し、
そして一回プロンドさんが土下座している方向を見つめる。

「うふ。まあ、とりあえずアイツ堅いし問題ないか。あたししーら
ない!」

「こりで出るモンスター相手なら土下座しても多分壁の役割は果
たせるわよね、プロブロ」

どんだけ堅いだアイツ。

とりあえずプロンドを土下座のまま放置して進むことが決定した。
多分追いつくだらう。後で。

本日の攻略に多少の不安要素は存在するが、それでも迷宮区の最

奥へと到達する。

二十五層に入つてから今までの層より迷宮区の内部構造が若干綺麗になり、

見た目的には砕けた壁があつたりしたのが無くなり少しぼろい遺跡になつた、と言つイメージだ。

ボス部屋の前にレイナルド少尉が立ち、そして扉に手をかける。

そこで一旦全員を見渡す。既に準備は大部分休憩エリアで完了しているために、あとは実際の突入だけだ。
それさえ完了すればあとはもう事前の打ち合わせどおりタンクが前に出て防御し、
スイッチで交代してダメージを増やすと言つ何時も通りのパターンだ。レイナルドも慎重に周りを見渡すと、

「行くぞ！私に続け！」

「英雄気取り……ひどい厨一を見た」

「お静かに」

あまりに可哀想なので流石にトウカをたしなめると同時にレイナルドを先頭にプレイヤーが広間へと流れ込む。
自分も遅れないように左手で腰に挿してある 脇差 + 6 の鞘を掴むと右手で柄を握り、
そして敏捷力に任せて一気にボスの広間へと侵入する。

広い空間には既に広間の隅にある数個の松灯によつて全体を照らされていた。

広間の奥、そこには事前の情報通りに巨大な体に双頭を持ち、そし

てその体格に合つ戰斧を握つたフロアボスが存在していた。

The Twin Ogre、頭上に現れたボスの名前はその双頭を現すような名前、ザ・ツイン・オーガと名づけられた。

すぐさま前線でギルドの指揮を取るギルドマスター達の指示が飛ぶ。

「タンクは前に！斧の攻撃は数人で押さえろ！！」

「スイッチは大降りの攻撃を吹き飛ばした後だけだ！」

「数人で囲んで攻撃を抑えるんだ！雑魚がいない分積極的にローテーション回して隙を作るぞ！！」

まず最初に 軍 と別のギルドのメンバーが入り混じったタンク部隊が前に出る。

大盾と片手剣を標準装備されたタンク部隊は迫つてくる巨大な陰から斧の攻撃に対して盾を突き出し、

その攻撃に耐えることから攻撃を始める。

風を裂く音が鳴る。

ツイン・オーガが咆哮を上げながら侵入者達へと巨大な戦斧を振る。かなりの重量があるはずのそれを片手で握り、思いつきり振るわれたそれが一番前にいたタンク数人の盾に次々と衝突する。

その一撃でタンクの一団が後ろへと弾かれる。だがローーションが組まれているタンクの部隊は、

次の攻撃に備えて背後で待機していた盾持ちのタンクと居場所を交

代し、すぐさま戻ってきた斧を体を弾かれながら防御する。

盾の防御とツイン・オーガの攻防がしばらく続く。

ツイン・オーガの攻撃は強烈で、そして予想外に攻撃の返しが早かつた。

そのために中々スイッチの隙を作れずにタンクのローテーションだけが回つて行く。

そこにやっとチャンスが生まれる。

「3、2、1、……つてああ！」

タンクが数人で斧による攻撃を受けたところでその斧を他のタンクが数人、ソードスキルで打ち上げる。ツイン・オーガが戦闘を開始して初めてその武器である戦斧を大きく後ろへと傾きながら弾き飛ばされる。この瞬間こそが攻撃の最大チャンスだ。

「スイッチ！－」

「削れ！」

タンクの一団が一気にその場から退き、その代わりに突進技を構えていたアタッカーが一気に接近する。

そして、もちろん自分も後れたりはしない。

「一撃田は、貰つたあ！」

居合い系スキルで初速が最速であるスキル、 ハヤテ を使って一気にがら空きとなつた懷に飛び込み、

脇差による一撃でツイン・オーガのHPを削る。火力のないタンクによる攻撃よりも多くHPが削れる。

そこで突進技を使って攻撃を食らわせながらアタッカーたちが到着する。

一斉に一番威力の高いソードスキルを繰り出しながら体勢の崩れている巨体に素早く攻撃を加えて行く。

自分も負けじと、一撃目のあとに納刀せず、抜刀した状態から連続で カタナ のソードスキルを放つ。

流石に一撃で殺すことが出来ないボスは居合いで戦うよりは初撃以外は抜刀したままでの方が早い。

5秒ほどたつぶり攻撃を加えるとそこで一つ目のライフバーが50%ほど削れたツイン・オーガが復帰する。

瞬間、大きく振り上げられた斧が振り下ろされる前にアタッカーが蜘蛛の子を散らすように退避する。

「いいぞ！タンク前へ！小振りの素早いヤツなら弾かれずに受け止められる！」

それ以外は確実に防御して堅実にHPを削っていくぞ！」

おお、と声が上がる。士気は高い。あとは、

「ボスの追加攻撃パターンがどんな物か、だな……」

二十五層フロアボス戦、開戦。

終

オープン・セナリ（後書き）

今回の使用キャラクター
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
とろつき氏応募のキャラ、ブロンンド
クラインの渴望・俺の視点が欲しい。

流出完了

そんなわけでクライン、お前のターンはもうない。安心しろ。
そしてリリーちゃんは何故か扱いやすくてなあ……
あとブロンンドはあとでちゃんと間に合いました。

そんなわけで攻略開始。中盤は一気にキンクリして、
ライフが残り1バーと半分ぐらいのところからスタートですかね。

それでは色々と執筆がまつてるので。

てんざー様がログアウトされました。

終

フォー・マイ・ラブ（前書き）

てんぞー様がログインされました。

そんな訳でボス戦の中盤ですよ。
あとリスト、鬱注意？

アインクラッド第一二十五層

一一〇一三六月

格 フォー・マイ・ラブ

「スイッチ！」

悲鳴に似た叫びでその言葉が出てくる。

再び ライコウ で一気に接近し最速の居合いをツイン・オーガ の巨体に叩きつける。

が、その一撃を受けてもツイン・オーガは一切ひるまないどころか 復帰の動きを既に始めている。

最初は鈍かつたツイン・オーガの動きはHPバーを一つ減らしてから見違えるように変化した。

まるで狂ったかのように斧を振り回しては、隙だといえるような攻撃をしなくなつたのだ。

そのため戦術は大幅に変更され、タンクで攻撃を抑えながら無理矢理ブレイクポイント生み出し、

一撃離脱でHPを減らす方法へと攻略方法は変更された。

「る」

ライコウ で抜刀された刃を納刀せずそれを上段に構え両手で柄を掴む。エフェクトが身を包むと同時に体が引っ張られる。

前へ、前へと、引っ張られる感覚と共に上段からツイン・オーガの体にすれ違いざまに斬撃を喰らわせる。

コエイザン は居合いではないカテゴリーとしては珍しい突進系のソードスキルだ。

走り抜けたと同時に技による硬直が体を襲い、動きが停止する。

「つああ！スイッチ！」

走り抜けた瞬間即座にスイッチの合図を繰り出しタンクの後ろへと逃げるよう隠れる。

体を穿とつとした斧は体に届く事無くタンクの分厚い壁に阻まれ弾かれる。

ツイン・オーガから少しばなれたところ、ローテーションド順番を待つ攻略組プレイヤーのところに集まると、

納刀しつつインベントリからポーションを取り出しそれを服用する。

「……っくはあ、マズイ。味も状況もマズイ」

「……そうね。でも冗談言えるぐらには余裕ね」

「もしもの時は転移結晶があるしな」

ボスマンスターは基本的に命を司るHPバーが重なるように複数存在する。

基本的に、今のボスは四つ重なっていることが常である。そして、一本ずつ消えて行く」と、新しい攻撃パターンや能力が發揮されてゆく。

このツイン・オーガもその例には漏れていなかつた。

HPを減らされてからバーサーカーの如く斧を振り回しスイッチの隙を与えないに止まらず、

その口から漏れ出す瘴気の様な息は接近して戦おうとするだけで毒状態にする毒をもつていた。

レベルの高いタンクビルドプレイヤーはギリギリ毒にならずに済ん

でいるが、軍は違つた。

その構成員の半数が適正とは言ひがたいレベルのために毒をレジストしきれずになせつてゐるのが解る。

「……一人でも死ぬか逃げれば一気に崩壊するぞこれ」

「……ね」

それが自分とトウカ、そして他のプレイヤーが持つ共通意識だった。それだけ、軍の士氣は低下していた。

「貴様ら怯むな！よくライフを見る！相手は弱つてきている！あと少しで勝てることを何故疑う！」

ああやつてレイナルド少尉が軍のプレイヤーを鼓舞していなければ今頃崩壊してただろう。

そういう観点から見ればあの少尉を自称する男は優秀だ。一匹狼というよりは、

だれかとつるんだり、かかわつたりするのが苦手なMMORPGプレイヤー達を纏め、

そしてそれらを指揮できるというのは一種の才能だ。そのカリスマ性で勝る人間はいるだろうが、

今この場で崩壊しそうなプレイヤー達を支えてくるのはレイナルドだ。

「ま、実際に斬り込んで戦つている分だけマシか

そつ眩いたところで再び大きい剣戟、その音が響く。

再び ライコウ を放つ体勢で待機すると直ぐに求めた声がやつて

くる。

「スイッチ！」

「アタッカー前へ！ 壁はロー テー ション回せ！ HPには気を配れえ！」

叫びと同時に再び体を前に飛ばし、斬り込む。既に何十と攻撃を続けてきたツイン・オーガの体には傷跡はないが、それでもその存在は確実に弱ってきていると頭上のHPが攻撃で減ることを通して教えてくれる。

頭上のHPが終わりを迎えるまで残り2割ほどに見える。

今度の隙はでかい、少し、欲張ろう。

そう決意しソードスキルを放つ。

ライコウ を放った状態から足を一步だけ前へと踏み出しツイン・オーガのキルゾーンの内側、

毒の息は掛かるが斧の攻撃が届かない位置へと入り込む。左手で柄を掴むようにして両手持ちに変えると、そこからソードスキル トウハザン を繰り出し上段から刃を振り落とし、下段から上段へと振り上げる グレン へ繋げる。そこからさらに一步だけ足を踏み出し、連撃のシメに大き目の硬直がある大技、シテン を繰り出す。

シテン の、伸ばすように放たれた突きがツイン・オーガの体に吸い込むようにヒットし、

他のプレイヤーとの連撃とあわせそのHPバーが完全にゼロになる。

次のHPが表示されるまではボスは完全な無敵状態だ。ここで連撃をかけてボスを抑える方法もあるが、今の自分にそれは現実的ではない。シデンを放った眺めの硬直から復帰すると同時に後ろへと大きくジャンプし、入れ替わりに軍のタンクプレイヤーが前に出る。

納刀し、インベントリから解毒ポーションと体力回復ポーションを飲みつつ状況を見る。

新たなHPバーが現れるのと同時に直ぐに戦えるように待機しているタンクプレイヤーの前で立ち止まる。大きく口を開けて天井へと向かって吼える。だが、ただ吼えるのではなく、その口からは紫色の煙が見える。部屋全体を包むようになるこの煙は……

「耐毒ポーションを飲めえええええ！」

叫び声と共に放たれたその言葉に従つよつに多くの人間が一斉に耐毒ポーションを取り出し飲む。だが一向に頭上の状態異常を示すカーソルの色が変更しない。毒の状態異常を示す色で固定されており、おかげそれはHPを戦闘回復（バトルヒーリング）を超える速度で侵食していた。

「レベル5の毒だ！」

「今までこんな強い毒を使つてきたボスはいねえぞー！」

「騒ぐな！高々毒が如何した！その分ローーター・ションを早くまわし

て回復すれば良い！

混乱を収めようと叫んだのがレイナルドだった。内心よくやつたと褒めたくなるが、

「I-Iは撤退すべきだろ……！」

「予想外に回復結晶が消費されていて、今のペースじゃ危ないわね」

「ウルサイ！ 民間人が私に指図をするな！ 総員隊列を組み防御の陣を組め！」

相手のHPは残り少ない！ アインクラッド解放軍 の名に賭けてヤツを倒すのだ！」

レイナルドが指揮する 軍 のプレイヤー達が復帰したツイン・オーガへと襲い掛かる。

その目的は言わずもがな、LAを取つてレアドロップを手に入れることだらう。だがそれにしても早すぎる。

戦線を独占にするにしたつてそれが早すぎる。もっとHPを減らしてからのほうがいいはずだ。

つまるところ、レイナルドも焦つているのだ。焦つて、余裕がないからこそ安易な手段に走つてしまふのだ。

そしてその結果、 軍 のタンクプレイヤーが一撃で吹き飛ばされた。

「……は？」

今まで攻撃を完全とはいえないも、多少のノックバックで済ませていたタンクプレイヤーが、

その一撃を受けて「ゴルフボールのように吹き飛んだ。それはアインクラッド、ソードアート・オンラインと言う世界で、長い間戦ってきた自分としても始めて見る光景だった。一瞬頭の中で物理エンジンすぎえなあ、

等と現実逃避めいた考えが浮かんでくるが、吹き飛び壁にぶつかったプレイヤーのHPがその一撃でレッドゾーンまで入ったのを確認した認識を変える。

「あ、ああ

その一撃で崩れそつたた 軍 のタンクプレイヤーの心を砕くのは十分だつた。

HPが残り少なくなつて完全に恐怖の権化と化したツイン・オーガがその名に恥じぬ一撃を繰り出し、

今の様子を見ていたプレイヤー数人を横から先ほど同様殴り飛ばす。

その一撃で防御力の高いプレイヤーのHPが完全に消え去つたことで状況は悪化した。

「ああああ！！！」

完全に瓦解した前線をツイン・オーガが蹂躪し始める。

ちゃんと防御をすれば吹き飛びはすれど生き残れるはずのその一撃を完全に恐怖し、

一目散に逃げようとするプレイヤーを斧と猛毒のコンビネーションを持つて一方的に殺して行く。

タンクプレイヤーは重装備の上に敏捷力を育てていないためにそれはツイン・オーガからすれば格好の餌食だ。

そのため前線では阿鼻叫喚の地獄絵図が繰り広げられていた。

「早く退けえ！…」

「ふざけるな！我らは退かない！…行くぞおおお…」

「どこの誰かがそう叫ぶ。だが 軍 の混乱は止まらない。それどころか死んでするプレイヤーに、転移結晶で離脱するプレイヤーと混乱がさらにも酷くなっていた。

その状況に耐えられなくなつたプレイヤーの一団が前に出る。

「撤退だ！撤退の時間を稼ぐぞ！」

そう叫ぶと同時に攻略組でも防御力の高い一団が前に出る。その中には数人見知った顔もいるが、そこが問題ではない。トウカのほうへと向くと既に大鎌を構えて何時でも戦列に加わる準備は出来ていた。

「来るか？」

「地獄の果てまで付いてくるつて恥ずかしいことを言わせんな

「お前、それ口に出してるからな？」

脇差 + 6 を抜刀し、自分からツイン・オーガへと接近する。

地獄としか呼べないような状況で、戦闘の環境は最悪としかいふほかがなかつた。

まず第一に攻撃を防御しようが、その防御ごと体を吹き飛ばすほどの威力を持つたバスが相手であり、

さらに毒と言う戦闘において不利益しか存在しないバッドステータスにかかつた状態な上、周りには敗走する軍のプレイヤーがいた。

目的は撤退までの時間を稼ぐこと、そしてそれにおいてタンクキャラクターは一切の助けにはならない。

そのため、一番リスクキーだがダメージを食らわない方法が選出された。AGI壁だ。

タンクビルドのプレイヤーに接近までの数秒を耐えて下がつてもらい、

武器防御を取得しているダメージティーラーで前線を形作る。

あとは、いかにヘイトを稼ぎつつ逃げ切れるかだ。

一箇所にかたまらないようにして戦う。

ツイン・オーガが当初の鈍重つぶりから見えないほどの速度で斧を振るとそれが接触する前に宙へと飛び攻撃を回避する。

AGI壁にのみ可能な回避テクニックであり、振り抜かれた斧に高速で接近し、

振りぬかれた方向へと攻撃を加えることで武器を引き戻すまでに僅かながら時間をかけさせる。

余計なダメージを与えずに、ただひたすら時間を稼ぐことだけに専

念し、回避とパリイを続ける。

双頭の巨人の斧を大きいバックステップで回避する。

「つく」

回避に成功はするが、その斧が振りぬかれた余波、その衝撃で体力が削れる。

今回のボスは異常だ。これがこれからボスの実力だとしたらこの先の戦いは厳しいことになる。

が、そんな事を考える暇もなく次の攻撃が来る。

振り上げられた斧の一撃、その内側の間合いへと一気に接近し、そのまま反対側にまで走る。

直ぐ後ろで斧が振り落とされた音がし衝撃が身を削る。だがそれでも体を動かしながらインベントリを呼び出し、毒の分を合わせて四割減つてしまつた体力を回復結晶で即座に全回復させる。

瞬間、全身を悪寒を襲う。

一瞬で危ないと判断した瞬間に体を前に投げ出すように前転されると次の瞬間にはその場を斧が薙ぎ払っていた。

体を転がしながら立ち上ると武器を攻撃してヘイト稼ぐプレイヤーにターゲットが移る。

だが、その輪に戻るべくすぐさま立ち上がりツイン・オーガの元へと戻る。戦闘はいい感じに主導権が握れている。

だが、圧倒的に相手のほうが強く、そして回復アイテムの消耗が激しい。今こうしてターゲットを奪えるのも回復アイテムが残っていない

るからだ。

解毒できないこの状況ではダメージを稼ぎに行くのは即座に死を意味するだろう。

「本当にそれで良いのかね。剣鬼殿。貴殿が欲したのは試練ではなかつたのかね」

一瞬頭の中を嫌な感覚と共にノイズが走ったような気がする。今こんな所でラグつたら死ぬ。

頼む、俺のリアル。頼むからこんな状況でラグらないでくれ。俺はまだ死にたくない。

僅かな不安を胸に抱きながら再びツイン・オーガヘッド疾走する。一気にヘイトを稼ぐためにすれ違いざまに、その足に向けてソードスキルを使わない斬撃を繰り出したまま走り抜ける。

頭上のHPが僅かに減ると同時にそのターゲットが完全にこじちらへと向けられ、今までターゲットをやっていたプレイヤーの一人が少しあなれながら、

「すまない、結晶もPOTも切れた、抜ける！」

「乙!」

「遠足は帰るまでがそひりしげー!」

「死ぬなよ? 絶対死ぬなよ! ? 待ってるぜ、待ってるからなーーー! 」

「ダチョウ俱乐部じゃねえからやめろ! 」

「戦略的に見てその判断は正しいだろ? だがそれは貴殿の渴望に背く物だと私は思つてゐるよ。」

本来の貴殿はもっと好戦的で試練を望むはずだ。あの夜、魂を見出した夜、確かにそう望んだはずだ! 「

最前線で巨人の攻撃を避ける。

ここに来てやつとそのパターンを把握しつつある。斧を振った後それをそのまま返すように薙ぎ払い、そしてそこで素早く斧を戻してから衝撃波を交えた斧による連続の攻撃。それらを超えたところで、再び薙ぎ払い、そして一瞬の隙ができる。その瞬間が回復の、AGI壁の役割交代のチャンスだ。

一度に数人でターゲットを分散させているとは言え、積極的に変化させたい気持ちは変わらない。

斬り込む。斧ではなく、本体への一撃。軽い一撃ではあるがそれだけで巨人のターゲットは固定される。

周りのプレイヤーで、撤退が必須のプレイヤー達は殆ど去つていった。残っているのはいまだに戦意のあるやつか、もしくは最後まで残ると決めたプレイヤー。相手のHPは防御の僅かな削りにより残り八割にまで減っていた。

高速で振られる斧の一撃を回避する。

潜る。飛ぶ。転がる。削られる。弾く。そして退く。

連続した行動を行動でつなげて一連のパターンを生み出す。

「故に、私は剣鬼殿を至らすための薬を今、ここに、投じさせていただこう。

なに、これも全て女神への供物。だから気にすることはない。全ては筋書き通りの流れだ。

今こそ、貴殿は夢想から目覚めるべきであると。だからこそ再びこの言葉を送らせて頂こう。

剣鬼殿よ。努々忘れなさるな。貴殿の本質を。英雄殿とも違つその本質を。そのあり方を

「

攻撃を避けようとして 停止する。

突然の停止。迫る斧に対し回避の行動をとるといし、体が浮かんだところで動きが止まる。

それは、最前線の戦いにおいては絶対的に、致命的な隙である。

ラグ。

それは回線が悪いと発生する現象。一時的な思考とアバターの停止。ほんの数秒で復帰できる現象。

だが、最前線で数秒もあれば五連撃のソードスキルを繰り出すことも受けることが出来る。

そしてもちろん、The Twin Ogre、この部屋の鬼はその隙を逃したりはしなかった。

「……あ」

今までなかつたからと言つて発生しない可能性はないわけではない。だが、何も今発生しなければいいのに、と、そう思う。同時にこれで自分も終わりかどこか諦めも感じ始める。実際既に一度死んでいる身だ。

今度死んでまた同じように前世の記憶を持つてこるとは限らないが、

どうせなら綺麗さっぱり全部忘れない。

もし覚えていたとしてもまた既知感に悩まされるだけだ。そんな人生はもう「ゴメンだ。

そう思う体に斧が届くよりも早く、自分の体と斧の間に何かが入り込む。

赤い毛。ポニー・テール。黒いリボン。大鎌。笑顔。彼女は。

「 サイアスは死んでも守るんだから……！」

無防備なトウカの体に戦斧が容赦なく突き刺さった。

終

フォー・マイ・ラブ（後書き）

死亡フラグ完成＆一ノート死ね。二ノート死ね。三ノート死ね。

本当に大事なことなので三回言いました。

そんな訳で団体戦の描寫は色々とアレでした。
もちつと詳しく書きたい気もあつたけど、

なんだか天から、

「お前バイトがあるだろ？ その前にしゃほじも断頭も更新してみろ
よ！」

って挑発された気がしたからやつちました。

一作品同時更新（同じ日に執筆開始）とかついに俺狂ったんじゃね
ーの。

そんな訳で次回からサイアス無双はつじまつるよー！

てなわけで今回はここまでで。

てんぞー様がログアカトされやがりました。

終 ベルセルク・バース（前書き）

てんぞー様がログインされました。

過度の厨二無双と鬱、そしてメルクリウス死ねえええ！！！に注意。うん。書いててここまでうぜえとは思わなかつた二一ト死ね。ついでに言えばサイアスが完全に妖怪『首置いてけ』化。これはひどい。

アインクラッド第一二十五層

二〇一三年六月

終 ベルセルク・バース

目の前でトウカの姿が散つて行く。

馬鹿野郎。何故守った。逝くな。何かを言おうとして、言葉が出ない。搜そうとして言葉が出ない代わりに、開いた口からは自然と、

「置いて逝くなよお」

自分でも驚くほどに情けない声が漏れた。

トウカの頭上のH Pバーは完全に全損し、その体のポリゴンは既に散り始めている。

その体を構成するポリゴンのすべてが完全に消え去るまではそう時間がかからないだろう。

だが、彼女は動いた。散つて行くポリゴンの数を増やしながら近づき、呆然と立ち尽くす自分を抱きしめる。

「 大丈夫、私は、絶対サイアスを一人にしないから。だから

」

負けないで。

その言葉を耳元に残してトウカを構成していたポリゴンは消え去った。

完全に、消え去った。

一人にしないつて言って。消えた。

消えて、しまつた。

「…………え…………あ…………トウ…………カ…………？」

アス！……サイアス！

わいつわと逃げる！

ダメだ、アイツ聞こえてない！

駄目だ。何かが聞こえるような気もするが、言葉が音の羅列とか認識が出来ない。それが正しく言葉として、自分が認識できる言語として聞こえてこない。ただただ振り回される武器の音と巨人の咆哮が聞こえてくる。
大丈夫、私は、絶対サイアスを一人にしないから。だから負けないで。そう言って消えてしまつた。言つた傍から消えてしまつた。

アインクラッドでの消滅は現実リアルでの死。

「死ん…………だ？なん、で？」

なんで？

その理由は明快。自分でも解つてゐる。俺が殺したんだ。一瞬の隙を突かれ、それを埋めるために死んだ。

奪われた。俺の、女が。

口には出さなかつたけど確實に好きだつた。いや、その言葉では

足りない。彼女の存在を愛していた。

このアインクラッドと言う樂園で、初めてプレイヤーが死ぬ所を、
コペル が死ぬのを見て、

その時俺は確かに決めた。強くなつてどんな試練にも打ち勝つて見
せることも。

だがそう誓つたところで、自分が本来どういつ人間であるか、根つ
この部分までそう簡単には変えることが出来ない。

だから根つこの部分では俺は死ぬ前のただの大学生で、そして同時に人生を繰り返すことに”飽きた”ただの高校生だ。

だから、このアインクラッドが俺の盛大な自滅因子アボトーシスだったのかもし
れない。

生まれてから死ぬまで決められた、プログラミングされた細胞の死。ただそれが、自分の魂にも存在しただけ。

人生に飽きたと言う事は生きる氣力さえないと言つことだ。つまり、アインクラッドの最前線、

その迷宮区でひたすら孤独にソロプレイヤーとしてモンスターと戦
つていた俺は確かに自滅を求めていたのかもしね。

けど、そんなある日、彼女に逢えた。

初めて逢つた時から馴れ馴れしかつた。ゲームのノウハウを知ら
ない。ゲーム自体初心者で生きるための知識もない。
体を、春を鬻うとして金や情報を得ようとしたところで彼女を見
つけた。

最初は多少の金と知識を分けてそのままよならする予定だった。
それからだつた、自分が少しづつ変わつたのは、

今まで潜りつぱなしだつた迷宮区もちゃんと外に出て定期的に休

みを取るよつになつた。

偶に、フレンドを通して知り合いの安否を確認するよつになつた。
クエストで一時的に楽しむよつにもなつた。

たぶん、最初の焦るよつにひたすらモンスターを殺し続けている自分しか知らなかつたヤツからすれば、
まるで別人のような変貌をとげていたはずだ。

そして彼女はそうやつて俺を抱きしめてくれた。

ああ、抱きしめてくれたんだ。優しく、何でも無いかのよつに。

邪険に扱つて「めんなさい」。

無駄に叩いたりして「めんなさい」。

「…………^{あかり}灯」

そつ、彼女のリアルの名前を、本名を呑くが一切の返事はない。

目の前にあるのはプレイヤーが死亡した際にドロップされる装備アイテム。

目の前には彼女が直前にまで装備していた大鎌と、そして愛用していた黒いリボン。

赤い髪に合つからつて理由で最初の方で買つてあげた、防御力の低いヤツ。

それを後生大事に死ぬまで装備していた。

それを手に持ち、胸へと近づけて抱きしめる。

「…………負けないで……」

最期の言葉を呟く。

負けないで。

何に負けないんだ。

目の前のあの化け物にか。

それとも自分の死にたがりにか。

もしくはこのアインクラッドを生んだ天才にか。

それとも、その全てにか。負けてはいけない。負けることは死ぬことだ。死とは敗北だ。

だから、なら、俺に、敗北は許されない。これから俺は負けられない。何に対しても敗北は許されない。

俺は強くならなきやならない。何よりも強くなる。どんな手段を取つても俺は強くなる。強くなくてはいけない。

弱かつたら負けてしまうから。また奪われてしまうから。

そう、奪われたんだ。

俺の、口溜りが。

彼女のいた場所が俺の口溜りだつた。そして彼女と過ごした時間こそが、俺の最高の刹那だつたんだ。

だから許せない。返せ。俺の刹那を返せ。返せよ。それは俺のだ。あの長い髪も、笑顔も、匂いも、

声も、言葉も、血も、肉も、彼女の存在は全てそのポリゴンの欠片に至るまで俺のだ。

それをあの糞袋は奪いやがつた。

自然と流れ続け、滲む視界の中、何時の間にか両膝をついて俯いていた視線を上へと向ける。

先ほどからそんなに時間が経っていないのかいまだにプレイヤーは結構な数が残されており、

トウカが、灯が死んだ時からは殆ど時間が経っていなかつた。何とか体を持ち上げると頭の後ろに片手を伸ばし、もう片手で脇差を握る。

一閃。お揃いだつたポーネテールを斬る。

革紐で束ねられていた髪を床へ落とすとシステムが自動で髪の長さを揃え、肩に掛かる程度の長さに揃えられる。

灯が愛用していた黒いリボンを和風の軽金属手甲、右手のを外しその内側に巻くと再び装着する。準備は整つた。

「……奪われた」

予想以上に酷い声が出た。まるで地獄の底から這い上がった鬼のような声だった。

「奪われたら、奪い返す。俺の、女を、奪い返す」

低い、唸るような声で自分に啖き脇差を納刀する。立ち上がつた自分に気づきプレイヤーの一人が声をかける。

だがやはりその言葉を言葉として認識できない。理解できない。す

る必要すらない。

今必要なのは殺意と力だ。あの糞袋に奪われた俺のモノを奪い返すだけの暴力だ。それ以外は必要ない。

「返せよ。俺の刹那を返せよ」

俺の最愛の刹那を。返せ。

そして構える。今までよりも深く、深く踏み込みを意識した構え。左手で腰から抜いた鞘を掴み、

右手は脇差の柄を握る。最初から最期まで全てに全力をつぎ込み目の前の存在から奪い返す。

そう、全ては単純な話だ。奪われたら奪い返す。殺されて糧にされたのなら殺し返して相手だと自分の一部に、糧にする。

踏み込みと同時に叫ぶ。

「置いてけ、置いてけよ！！ 僕の女から奪った全てを！ 命も！ 経験値も！ 全部置いてけよ！」

ここに！ てめえの首を！ 置いてけよ！ 首を、置いていけ！」

誰かが何かを叫ぶ。が、それよりも早く疾走する。

その動きに一番最初に反応したのは双頭の巨人だった。真っ直ぐ疾走してくる侍の姿に、

一切のヘイトが存在しない相手に斧の薙ぎ払い近づくプレイヤー

に距離を取らせるとなつて斧を叩きつけてくる。だが、それをサイアスは避けた。

「それはもう見た」

恐ろしく冷静で冷酷な声。ただ淡々と事実を述べるような声でそう告げると斧の一撃を更なる加速で避ける。

斧が床と衝突し発生する衝撃波もさらなる加速を持って前へと突き出された体には届かず、

ただ体を前へと押し出す追い風にしかならない。そのまま体を前に出すとソードスキルのエフェクトを出さずに一閃。

「！？」

居合いと云う、多くの修練が必要な高等技術を一切システムのサポートなしで、

つまりはソードスキルを発動させずに高速で納刀せながら巨人の腹部に放つ。

もちろんその一撃はソードスキルで放つ居合いに比べれば断然威力は下がるだろうが、その代わりにディレイが無い。

ディレイが、硬直時間が無いと言つことはそれは純粹な技量から放たれた普通の斬撃であり、

ソードスキルではない限り硬直のない連續した攻撃が可能である。

更なる居合い、一閃。

すれ違ひざまに放たれた合計二閃の居合いは見ているものからすれば技巧と言う概念を超えて、もはや狂氣としか呼べないレベルの連撃だった。未だ カタナ を習得している人間が少ない状態で、

その上で純粹な技量のみで居合いを連續して放たれる人間がいたとしたら、それはもはや人間ではなく、

「……誰だよブシドーなんて言ったのは

すれ違った瞬間に体を回転させ、遠心力をつけながら脇差の抜き打ちで巨人の背中を斬り付け、
カウンター代わりに放つてくる斧の薙ぎ払いを体に飛びつくことで回避する。

そのまま巨人の肩を足場に鞆を口で噛んで掴み脇差の柄を両手で持つて何度も巨人の首へと突き刺す。

「 完全な鬼じやねえか」

呆然と、吐き出された言葉に一切反応せずにサイアスの体が動く。一方的な蹂躪に怒りを燃やす巨人が、斧を持たない腕でサイアスを掴もうとする。

が、それを最後に一回首に脇差を突き刺し、そこに武器を突き刺しあまま飛び降りることで回避する。

腕が振るわれると同時に四肢全てで床に着地すると修羅の形相を向けたまま口から鞆を吐き捨てる。

一方的な蹂躪を行うはずだったのは巨人。だが現実は変わり、巨人が一人の鬼に蹂躪されている。

その事に更なる怒りを燃やし巨人が部屋全体を咆哮で揺るがす。

「意味解んねえよ。日本語喋ろよ」

サイアスの指が素早く動き、その手の中に新たな武器が現れる。それはサイアスが先ほどまで使っていた得物とは違い長かつた。脇差がその全長六十センチほどならば、コレは優に一・六メートル

を超える得物だつた。

本来は苦労するはずの長すぎるその得物を簡単に鞘から抜くとその鞘を腰裏に、水平に挿し、そしてその刀、俗に言われる太刀という種類の刀を構える。

一瞬の静寂。

その瞬間だけ、巨人は口から紫の息を吐き出しながらサイアスだけを見つめ、

そしてサイアスも左半身を前に出し太刀を肩に担ぎ、僅かに引いた構えで巨人の四つの目、

その下の一いつの首を見ていた。

「日本語喋れんねえのなら死ねよ」

駆ける。

巨人が斧を振り下ろすのとサイアスが前へと飛ぶのは同時だつた。

まるで最初から斧と衝撃波が来るのを予想していたかのような動きで飛び、斧の上に着地して走る。

肩に担ぐ太刀を腕に突き刺すと、軽い唸り声を口から漏らしながら刺さった太刀を肩まで引っ張り引き抜き、そこらから片手持ちで太刀を右に大きく引く。その目の前には首に刺さった脇差と、亀裂があつた。

「まあ、化け物に日本語は難しそうだらうがなあ！」

叫びと共に太刀が振るわれ脇差が突き刺さった亀裂へと突き刺さ

る。

巨人のにも負けず劣らぬ咆哮を叫びだしながら放たれたその一撃が首へと食い込みそのまま首を脇差ごと切り裂く。

首が一つ飛ばされて、そしてそこから同時に飛び降りる。

再び構えて見る巨人の姿、その頭上、

そのHPは完全に黒く、無へと変換されていた。

首を一つだけ残した巨人、The Twin Ogre が斧を手から零しポリゴンへと変換されてゆく。

「……はあ？　おい、ふざけるなよ。なんだよ。この程度かよ。ふざけるなよおい。

なんなんだよてめえ。まだ腕も足もあるだろ？が。首が残ってるだろ？が。ふざけんなよ。

命だけじゃねえ、首も置いてけよ。まだ満足できてねえんだ。置いてけよ。ふざけるな畜生！

なんだよそれは！　俺の！　俺のモノを奪つて！　奪いやがつて！　この程度で消えるなよ！

まだ、もっと苦しめよ！　置いてけよ！　奪つたもん全て置いてけよ！　首を置いてけよ！――！」

叫ぶがその声はむなしくただ巨人は役目は終えたといわんばかりに碎けて行く。

それが赦せず、雄たけびを上げながら太刀を振るい散つて行く巨人の、残った首を切り裂く。

だが既に散り始めている体。巨人を構成していたポリゴンは一切抵抗する事無くあっさりと刃を通して散る。

「ふ、ざけるな！！！」

そう叫ぶがポリゴンの拡散は收まらず、逆に先の一撃でさりげに速まり、そして完全に消え去る。

その倒した証拠としてその場に残った全員に功績分の経験値が与えられ、サイアスをレベルアップのファンファーレと光が包む。同時にインベントリにもアイテムが増えているだろう。

が、それを確認もせずに太刀を地面に引きずるようにしてサイアスが歩き出す。真っ直ぐ、奥へと。

本来ならそこでアイテムの分配等を話し合ひべきだったのだろうが、誰もサイアスに話すどころか近づこうとはしない。

そのままゆっくり一步一步、歩を進めるサイアスの姿を呆然として見つめるだけで立ち尽くす。

「負けない。……負けない。……俺は……負けない。……茅場、明彦
首は……俺が、俺が……」

そう呟きながら消えて行く鬼の姿を、生き残ったプレイヤーは最後まで見つめることしか出来なかつた。

ボス部屋を抜けた先には小さな通路があつた。この先を抜ければ第二十六層だと知ることはわかっている。

今までそうだった。ボスを攻略するたびに通路があつてそれを抜ければ次の層だ。

ここは、ボスの攻略に参加し、そして打ち勝ったものののみが通る通路だ。

重く、重力に引っ張られる体をゆっくり進める、見たことのある存在が前にいた。

「素晴らしい活躍だつたとしか言ひようが私にはないよ。まさに剣鬼の名に恥じない戦いだった。」

あのような戦いはこの楽園において模倣できる存在は一人としていないだろう。

私は、あの様な動きを、戦いを出来的貴殿を賞賛すべきだと思つてここで待たせていただいた」

その男は変わらない。ほろのロープに遠まわしな喋り方。鬱陶しい。思えばコイツは凶兆だ。

コイツの存在自体が死神だ。この男は不幸しか『えない』。この男とそもそも今朝出会つてしまつたのが、

「 不幸だと言うのかね？それは間違いであるよ。剣鬼殿。これは純然として貴殿の活躍のであるよ。そこに私による介入はほんの少しあしかつた。そう、ほんの少しだけだ。」

私は本来ありえたはずの可能性を拡大させただけだよ。この結果は、結末は、全て貴殿の働きによる物だ」

「 なら、灯が俺を庇つたのは俺が原因だと言つのか」

怒りを抑えきれない。言葉から怒りの色が自分でも見て取れる。だがこの男は、死神は、

その色すら楽しむように微笑を浮かべて答える。

「然り。私と出会った事が不幸ではないのだよ。彼女と出会ってしまった事が不幸の始まりなのだよ。

彼女が庇つたのは君に対する確かな愛がそこにあつたからだよ。君も彼女も、お互いに対してその愛を持たなければこの様な悲劇は生まれることは無かつた」

その言葉に、我慢出来なかつた。

「たとえ全部でめえの手の上でもが、カール・クラフト！」

重力の束縛を振り払い一気に加速し、太刀を死神の、カール・クラフトの首元で停止させる。

自分の名前が呼ばれたことが嬉しかつたのか、カールは愉快そうに然り、と答える。

今すぐこいつを八つ裂きにしたい気持ちがあるが、それは敵わない。コイツだけは絶対に殺せないと、

脳でなく本能として理解している。こいつの目はいわゆる”神の目”だ。

全てを理解しているようで、何もかも見透かして、そしてその全てを利用している。

怒りに任せて攻撃を振るおうが、こいつは事前にそれを予測し何らかの予防策を既に張つているのだろう。

常に三手、もしくはそれよりも多く先を読んでいるのがカール・エルンスト・クラフトと言つ男だ。

「正直、何故私の事を知つてゐるかと言つことに私は一切の興味がない。逆に使える要素が増えたと判断するよ」

ああ、そうだろうな。お前は、ただ一度の恋に生きる男だから。

「だが、その渴望は実に素晴らしい。最初から最後まで舞台監督として働くつもりではあったが、貴殿のその魂の魅力には抗い辛く、こうやって舞台上に身を晒す愚を犯してしまった。

しかし、こうやって直に見て私は確信したよ。貴殿以外に相応しい人間はいないだろう。ああ、そうだろうと確信できる

「その愉快そうな表情に腸が煮え返るが、コイツは倒せない。絶対に。それだけは経験として確信できる。

太刀の切つ先をカールから外し一度振つてから腰に挿してある鞘を抜き、そこに納刀する。

この男に今は用はない。

そう思いカールの横を通り過ぎる。その為に足を動かす。

「この全てがマルグリットの為に仕組まれているのならば、俺はためえもマルグリットも絶対に赦さない」

肩に太刀を担ぎ歩き出す背後でカールが一瞬驚くような気配を感じるが興味はない。
が、どうやらカールのほうはそうではないらしく、去つて行くこちらの背中に言葉を投げかけてくる。

「精進なされよ剣鬼殿。貴殿の道は修羅の如く険しくありながらも聖者の如く正しい。

そのままであれば守りたくとも守れぬものが出てくるであろう。二十六層主街区へ到着したのであるならば、

町外れの民家へと向かうが良いだろう。そこで受けられるクエスト

は千回ほどPvPで勝利する必要が出てくるが、確実に貴殿とこの世界の高みまで共に在ってくれる 魔剣 を手にする」ことが出来るだろ？」

「黙れ蛇」

魔剣 、それはプレイヤーが鍛冶等で生み出せる武器の性能をはるかに超えて、手に入れた層を無視して最前線でほぼ永久に使ってゆける超高性能な武器の事だ。

基本的にそれは1%にも満たない可能性でのネームドモンスターのドロップや、超高難易度の隠しクエストでの取得可能と言つ噂は出ている。

あくまでも噂であり、実際に手にしてるのは全体から見ても一人か二人ぐらいだろう。

それをこの男は強く為に手に入れろという。千人斬つて。

上等。俺は負けない。負けるわけには行かない。お前の首も茅場の首も俺が貰つて行く。

だから、

背後に水銀の王を残し、新たな層へと向かつて行く。

「さて、行つてしまつたか。興味はないと言つてしまつたが、それでも私は純粋な嬉しさはあつたのだが、どうやら歓迎に仕方を間違えてしまつたらしい。試練を欲すから私はそれを与えただけなのだが」

まるですぐ傍であつた虐殺がなんでもなかつたかの様に話すその姿は見るものに怖氣を与える。

「剣鬼殿はこのままにしておいてもしばらくは問題はなかろう。女神を受け入れる器としても完成してきている。直にあの輝きを見てしまつたら成程、確かにそれ以外には納得できない物として受け入れてしまう。

だとしたら　英雄殿の安寧にそろそろ幕を下ろすとしよう。必要のなくなつた役者とはいえ、

彼は彼で創造主殿が大変お気に召される存在のようだ。ふむ、忙しいのもそう悪くは無いのかも知れない。今日はしばし獣殿と女神と、語り合える事があることを祝福しようではないか」

楽しそうに、一人、自分に向かつて語りながら八角形の結晶を取り出すとそれを使用しカールが消える。

その薄暗い通路にはもはや人の影は無かつた。

数日後、二つの小さな事件が発生する。

一つ、それは 千人斬り と呼ばれる事件。とあるプレイヤーが

P v Pにおいて休みはあれど、

全額のコルを賭けて挑んだ狂氣とも言える数字のP v Pに全て打ち勝つた事件。

そしてもう一つ、最前線より少し下の層、月夜の黒猫団と書つギルドが一人の青年を抜いて全滅したことだ。

現在攻略されている層は二十六層。

アインクラッド百層、その頂までの道はまだ遠い。

格 ベルセルク・バース（後書き）

二ート「うぜえ。二ート死ね。二ート滅べ。あとフラれる。

そんな訳でトウカ死亡、サイアス無双と二ートが表舞台に立つと明言しました。

ちなみにPVPで千回勝利しただけで、千人殺してないからね？

この中で一番書いててつらかったのが二ートだつたり。
口調がどうしても……どうしても……！

二ート＝知られているのは驚いたし嬉しいけど、ぶっちゃけ興味ない。
むしろ知ってるのなら知ってる方向で利用するよ！試練ほしいんだろ？

強くなりたいんだろ？ほら！強くしてやんよーがんばれ WWWWW
主人公＝お前殺す。茅場殺す。マルグリット赦さない。待ってる。
絶対に首とつてやる。

ねぇ。マリィちゃん。ヒロインなんですよね……？自信がなくなつてきた。

そしてトウカちゃん完全に死亡しました。ええ、死にました。
ナーヴギアが外されていたとか、実は殺さなかつたとかなしです。

そーゆーことで、トウカちゃんの作成秘話とでもいきましようか。

ぶっちゃけ、最初から女キャラを殺す気で出す予定はあつたんですけど、

そのイメージが固まらなかつたので、どうしようか、って考えて生まれたのがトウカです。

イメージとしてはバカスミ+ヘルガな感じで、主人公を修驗道に落とす要因です。

ちなみにニートはトウカがサイアスの渴望を抑えているストッパー的役割だと判断して、

渴望を強める意味では邪魔な存在として完全に殺すつもりでいましたね。

うん。どこが不幸だよ。完全に人為的じゃねえか。ニートまじ外道。

そんなわけでニート外道回でした。

そしてそろそろステータスでも用意しようかと。

そんな訳で今日中にステータス作つてこのあとに投稿するかなあ、とここまで。

それでは。

てんぞー様がログアウトされやがりました。

Status Screen (前書き)

皆大好き妖怪『首置いてけ』。そんなに言つのなら正式称号にして
やんよ！

Status Screen

次回は赤鼻のトナカイをやる予定なので、そこでステータスです

リアルネーム：最上明広
もがみあきひろ

PCネーム：サイアス

誕生日：七月十六日

年齢：二十歳（最前線四十九層、十一月二十日）

身長：181.4cm

体重：74.8kg（武具無し）

髪形／髪色：深い蒼のセミロング。

u s

レベル：76（最前線四十九層、十一月二十日）

ステータス傾向：STR < AGI

クラス：首大好き侍

Game Stat

Arms

頭：千里のピアス（索敵系スキルの能力上昇）

武器：羅刹+3 刀系・野太刀種（刀身160cm、腰に装備不可）

上半身：悪鬼の衣+4 布装備（緑色の着物に赤の帯、フードがついている）

下半身：ドラゴニーコートのズボン+2（黒い革のズボン）

腕：漆黒手甲+6 軽金属装備（肘までを覆う、金属面積少ない

武具）

足：漆黒脚甲+6 軽金属装備（膝までを覆う、金属面積少ない

武具）

背中：鞘+1（羅刹を仕舞うための専用の鞘）

アクセサリ1： 黒いリボン+9 （着物のした、二の腕に巻きつけてある。限界強化）

アクセサリ2： 背水の環 （防御力低下+攻撃上昇+クリティカル率上昇）

アクセサリ3： 抗いの指輪 （レベル3までの状態異常無効化+回復高速化）

Skills

習得スキル：習得率（1000が熟練度最大）

力タナ	1000 / 1000
追跡	1000 / 1000
隠蔽	1000 / 1000
投擲	1000 / 1000
戦闘回復	600 / 1000
体術	1000 / 1000
料理	300 / 1000
?	0 / 0

on

リアルでは前世と同じ生活ばかりが詰まらなくさうそく来世が辛くなってきた何もない転生者。

ソードアート・オンライン内では 千人斬り 剣鬼 妖怪[『]

首置いてけ』 として有名なソロプレイヤー。

昔はそこまでソロに拘つていなかつたが二十五層の事件をきっかけに アインクラッド解放軍 、

そして度々助言と最適な狩場を教えては消えるカール・クラフトを一方的に憎む。

その所持スキルは全て遊びがなく、戦闘に関連したものだけであり、生産は全て知り合いに任せられる。

ことP v Pに関しては全プレイヤー中最強とは行かずとも最凶とは

言われており、それなりの有名人。

特に所持している魔剣である160cmと重さを誇る野太刀の

羅刹 はまだ三度目の強化であるのに、

まだまだ前線で使える立派な魔剣。

一部のギルドに勧誘された事もあるがそれを拒否してソロで活動していると名言。

その裏では聖槍騎士団と言ひソロ思考ギルドに所属しているといつ噂が存在。

装備は常に体が着物系の布装備で、腕と足が軽金属装備。アクセサリーの黒いリボンは片時も離さない。

口癖は「首置いてけ」で、性格は前とはあまり変わらないが人付き合いが圧倒的に悪くなつており、

戦闘になると一方的にモンスターに憎しみと侮蔑の感情をぶつけている。

最近では、

「レベルの低いモンスターは経験値だ！

レベルの高いモンスターはよく訓練された経験値だ！

狩場は本当に地獄だぜフウハハアー！！！」

と叫びながらモンスターの首を元気よく撥ねる姿が目撃されている。

今日も元気にサイアスは狩場を走り回っています。

Status Screen (後書き)

そんな訳で主人公の四十九層時点でのステータスです。

赤鼻のトナカイ サーチング・ユー（前書き）

てんぞー様がログインされやがりました。

……ログインメッセージがなんかおかしい。

そんなことは放置して今回は シリアス。

そう、シリアスなんですよ！ええ、シリアスつつたらシリアスです。元気にヒヤッハーして、どんな空氣でもぶつ壊れてる人がいますけど、

アレで正常状態です。

ついでに、ステータスページ修正しました。

アインクラッド第四十七層

一〇一三年十一月二十日

赤鼻のトナカイ サーチング・ユー

「レベルの低いモンスターは経験値だ！ レベルの高いモンスターはよく訓練された経験値だ！ 狩場は本当に地獄だぜフウハハアー！」

挑発するような言葉と言つよつは奇声に近い声をあげて得物を振るう。

その右手に握られている刀は長い。あまりに長かった。通常の刀の長さである120cmを超える。その長さは低めの身長の女子を越す長さを有していた。その得物は刀としては異例の長さを誇る物として野太刀と呼ばれ、その野太刀と分類される得物の中でも自分に握られているそれは異質な存在感を放っていると思っていると思つていい。

それを一閃、二閃、三閃と、ソードスキルを使用せずに振るう。

見た目からして超重量を誇るそれが右片手で高速で振るわれ現実ではありえない速度でありの姿をした化け物を斬る。その攻撃は全て計算されたように首のみに命中し、一撃で首を跳ね飛ばしながら頭上のHPバーを空にする。

「もつと強いの出でこないかなあ。斬り応えがなさ過ぎる。そう思わねえ？」

そう呟く自分の声は確実に黒い剣士に届いているはずだが当の本人はそれに反応しない。

否、反応しないのではなく反応が出来ないのだ。その精神は戦いに

おいて常に極限状態にあり、

緩めてしまうと完全に気を失つてしまいそうになるのは傍目から見てても解るほどだ。

血色のエフェクトを発しながら黒の剣士、自分と一緒に付合いの早いプレイヤー キリト が、覚えたての攻撃スキルである ヴォーグ・パルストライク でアリ型のモンスターを一体同時に始末する。その姿を見て自分も負けられないと野太刀を一度納刀する。

そこで、アリ谷の奥、その田玉とも言えるネームドモンスター、*The Queen Ant*、

通称 女王 が出現する。このモンスターは一定の時間内に特定数のアリ型モンスターを倒すと出現し、

高い攻撃力と素早さを持つアリ谷のボス的存在である。だがその存在には一つの弱点が存在し、

ここで涌いて来る狩りの対象であるアリ型モンスターと変わらない防御力を持つのだ。

ここ、四十七層が最前線の一層下とは言え高い経験値効率があるのはその防御力のおかげだ。

沸きが早く、多く、そして防御力が低い。

その三つが揃っているからこそこの狩場はパーティープレイに適した狩場となつている。

本来ならばソロプレイヤーが入るには異常に高いプレイヤースキルか異常なまでのレベルの高さが必要だが、幸い、自分もキリトも、その両方を有していた。

キリトがこの数時間の狩りで、初めてこちらの方へと意識を向ける。

納刀した野太刀の鞘を腰にも背中にも付けずに左手で使いやすい位置で構えると軽い頷きをキリトに返す。

片手剣のスキルで近寄っていたアリを数匹ぱらぱらに引き裂くと、キリトが片手剣を構え突進する。

単発ソードスキル「ヴォーパルストライク」。片手剣最上位に立つそのスキルは血色のエフェクトを生み出し、真っ直ぐと突き出された剣以上のリーチを持つて女王の顔面から突き刺さる。

その一撃が突き刺さった瞬間その体が大きく浮かび上がり、その体力が一気に5割持つていかれる。

本来のこの狩場の適正レベルであればここまで一気にHPを減らすことは出来ないだろう。だが、事レベルに関しては自分もキリトも異常の一言でしか答えられない高さを有している。

安全マージンが10レベルであるのに對して、俺達はその二倍、最低でも20は確保している。

現在攻略の最前線であるのが四十九層であるのに對して自分はレベルを76、キリトは70となっている。

全ては同時期に発生した別の事件が原因であり、そしてその影響を受けて俺達はこうなった。

キリトの攻撃によつてその上半身が浮かび上がった女王の姿へと敏捷力ステータスの補正あつて、一気に肉薄する。右手で握つた柄は既に刃を引き抜こうとして、左手の鞘は後ろへと飛ばすようになる。

伸びるようにして出てくる刃に「ヴォーパルストライク」と変わらない、最上位スキルの証である血色のエフェクトが浮かぶ。野太刀で居合いという人外染みた行動を自分なりのコツからシステムのアシストで発動させる。

「何度も取った首だが、貰ってくれ」

単発居合の最上位ソードスキルの一つ「ゼツメイケン」。

命を絶つ剣と名を持つた血色の技が高速を超えた超高速の領域で閃き簡単に女王の首を撥ねる。

既に数匹目の女王であるために特に感慨はなく、たど少しゴミを掃除したという感覚を持つて硬直が解けた瞬間に手に巻かれた紐を引っ張る。

後ろへと飛ばされた鞘に繋がっているそれはその動きで鞘を前へと引っ張り寄せて、自分の元へと戻つてくる。

戻ってきたそれを雪が降つて白く染まった地面に突き刺すと野太刀を肩に担いでシステムに表示される時間を見る。

そこには既に時間が五十六分を過ぎていると出ていた。

「キリト。時間だ。E×pももう切れる」

「……解った。最後の群を倒して交代しよう」

アリ谷、そこには多くの巣穴があつてかなりの頻度で消えたアリを補充する為に巣穴から飛び出すようにしてアリが湧き出す。

キリトが言う群は既に出ている分のことだ。すぐさま鞘を地面から抜いて背中に紐を使って背負つと、

野太刀を両手持ちに変更する。居合いのソードスキルはあくまでも対ボス用の手段であつて、

こういう雑魚に使うにはもつたいなすぎると自分の中でもぐだらない言い訳を思いつつも見える分のアリを殲滅しに体を動かす。

アリ谷は全長で三十メートルほどしかないために、基本的にそこで狩りができるのはパーティーのみだ。

そのために大変人気の狩場でもあり昼間に比べ確實に数時間待たされる。

現在の時間を見てみると既に夜の零時を過ぎて早朝の三時へと移っていた。

アリ谷から抜け出す頃にはパーティーでの獲得経験値上昇アイテム「Expパーティーステップ」が切れて、

入手経験値が通常の状態へと戻る。ソロプレイヤーであるキリトがアリ谷と言う場所でパーティーを組んだのは、このアイテムを俺が確実に使ってくれることと、そして俺なら信頼して殲滅できるという理由だからだ。

既にキリトが何の目的で鍛えているのかも解っている。そしてそれに口出ししないのも一番の理由だろう。

どれか一つ足りなかつたらキリトは絶対にパーティーを組まなかつただろう。

あいも変わらず蛇は憎く、モンスターも憎い。そしてその創造主共は罪深い。

アリ谷から抜けてキリトが地面に倒れると肩に担いでいた野太刀を納刀して地面に突き刺す。

そこに腰を下ろすとステータスワインディングを呼び出して自分の状態と武具の状態を確認する。

そこで、複数の足音が近づいてくる。

横目でそれを確認するとそれは知っている顔だった。呆れた様なため息と共に声を漏らすと、

聞きなれた、錆びた声で言葉を発す。

「お前らとレベル差がついたから俺抜きで今日はやってくれ。いいな？常に円陣を崩さねえで隣にいるやつをカバーしや。命あつての世界だ。危なくなつたら大声で叫べ。あと女王が出たら逃げる」

「女王だつたら今さつき殺つたからじまくは出ないぞ」

親切のつもりで言つたが、ふたたびはあ、と呟れるようなため息が漏れる。

「うし、それじゃあお前に行つてよし」

「う、おう、等と男らしい声と共に凍つた草花を踏み碎く音を鳴らしながらギルドメンバーたちが進んで行く。女王は殺したばかりだからしばらくは女王の脅威を忘れて戦える。ただそれだけのつもりだったが、はて、何か呆られるような事はしたか、と思つていのちひに飛んでくる物をキャッチする。

「ほれ」

飛んできた物は回復のポーションだった。小瓶に入つたその栓を口で開けて吐き出すと、

そのまま瓶の中身を煽る。良く慣れたレモンジュースの様なこの味は個人的に気に入つてゐる。

それを飲み 戰闘回復 で回復しなかつた分のHPが回復するのを確認するとそれを後ろへ投げ捨てる。

「「」馳走様でした。いやあ、今日もモンスターが死んでポーションがつめえ」

「聞きやがりましたか？　この殺戮マシーンの発言を。今日も元気そうだな」

「言つただろ？　レベルが低いのは経験値でレベルが高いのは良く訓練された経験値だつて。
結局のところ全部経験値だつてここには変わらないんだけどせ。ポーションおかわり」

「おかわりは自分のを飲め。……いくらなんでも無茶しすぎなんじやねえのかキリト。お前、この狩場何時から籠つてるんだ」

無精鬚の生やした刀使い、クライインがキリトへと会話の矛先を向ける。

「ええと……夜八時くらいからか？」

「俺はアリ谷発見からボス戦以外はずつといこむよー。」

「ぶち抜けたヤツは置いて、今二時だから七時間も籠りつ放しかよ。氣力が切れたら死ぬぞ」

「平気さ。全自动首撥ねマシーンが今所一緒だから死ぬ事ないし、待ちがいやあ休める」

「お前らナチュラルに人をなんかの化け物扱いするのやめね？俺のガラスのハートが地味に傷つく」

周りの扱いからリアルに戻つたら「首を飛ばすだけの機械かよ！」とA Aが作られそうな勢いだ。

だが、戦闘が終わつたら少しだけ余裕の戻つたキリトを見て安堵する。まだ完全には囚われていらない様子だ。

いや、自分が心配するのは筋違いなんだろうが、年長者としては同じ境遇の少年をどうしても同情してしまい、心配する。

クラインもたぶんそうだ。キリトの明るい、調子のいい側面を知っている分今の姿が見ていられないのだろう。

だがキリトはその心配を他所に強情な態度をしめす。

「そのためにこの時間に来てるんだ。休まずに戦い続けるアレがいるのは例外として、

夜に来ればレベルが多少上がつて強い。経験値も多い。昼間に来れば最低五、六時間は待たされる。

言葉を借りるわけじゃないけど、レベルが高いのはいい経験値だ」

「バカつたのが」

クラインが舌打ちしながら腰から日本刀を抜いて仰向けに倒れるキリストの前に座る。

「お前えが強いのは知ってる。アリン口共相手に十分ソロでいける

つて事も知ってる。

それを態々パー ティー組んで沸く前に殲滅して女王出して経験値稼いでるんだろ? レベルどれぐらいだ」「

基本的に全ステータスの情報はネットゲームのマナーとして聞かないのが常識だ。

特にデスゲームと化してしまったこのアインクラッドの世界ではステータスを知られれば対策をとられ、集団で一気にせめてPK、何て事を平氣でやるオレンジプレイヤーが存在する。

「今日上がつて70」

が、キリトはそれを気にしない風に言う。クラインの顔が善人から程遠い山賊ルックだとしても、彼が率いるギルド 風林火山 は攻略組では名の通ったギルドであり、本人も完全な善人だということをキリトは理解してるからだろう。

「……マジかよ。俺よりも10も上か……」

既に安全マージンを確保してるあたり、攻略組プレイヤーのギルドマスターだという所が伺える。

「(+)最近お前えのレベル上げは常軌を逸脱してるぜ? お前え、何でこんな過疎い狩場に籠つてるんだ?」

ゲームクリア何てテンプレ通りの返答が通ると思うなよ? お前え一人強くなつたところでボスの攻略ベースを作るのは強力なギルドだぞ?」「

「はー！　はー！　モンスターは全部殺してすぐだと俺は思うよー！」

「サイアスの言つとおり、モンスターは全部消えるべきなんだよ」

「お前えら茶化すな。サイアスはそつかもしれないがキリト、お前は違うはずだ。

数ヶ月前まではあくまでも普通にレベル上げしてたはずだぞ。そこまでボロボロになって狂つたようにレベル上げをして、一体如何したんだよお前え」

それで、と。

そう意気込む中でキリトの雰囲気が若干変わる物を感じる。やはり、拒絶するかと思うとキリトが上半身を起き上がらせる。そこでクラインを真っ直ぐ見る。

「いいぜ、心配する振りなんかしないで。知りたいんだろ。俺がフラグM○bを狙つてるのがどうか。

俺がアルゴからクリスマスボスの情報を買つたって情報をお前が買つた。つて情報を俺も買つたのさ

……あの情報屋マジえげつねえ。

「アルゴの野郎……」

「あいつは売れるネタだったら何でも売るぞ。コレで解つただろ？　お互にクリスマスボスを狙つてている。そしてNPCから入手できる情報は全て購入済み。

俺がこいつやって無謀な経験値稼ぎをしている理由、

……そしてどんなに忠告されても俺が狩りをやめない理由もお前に
は明らかだろ？」「

「……ああ、悪かったよ、カマかけてるみてえな言い方して」

「ちなみに俺は普通に何時ものノルマこなしてるだけなんだがな。
一日睡眠一時間。それ以外はライフケースの時間」「

ここまでレベルの差が出てくるともう最新の、最も効率のいい狩場
でも意味はなくなるのだが。

「お前は本当にプレないよな」

「……どこのギルドも一緒だ。こんな寒い夜の中で狩場に籠るバカ
は少ねえけど、

”年イチ”なんて大物を倒すためにレベリングしてる。ウチも十分
な勝算あつてのボス狙いだ。

お前えにも解つてるだろ？ 一人ではどんなに強くなる？が無謀だ
つてよ」

キリトはその言葉に反論できず黙る。キリトも解つてるのだ。一
人ではほぼ無理だろ？と。

だがクリスマスボス、背教者ニコラス が背中に背負いつ袋の中に
仕舞つてある大量の「ル」とアイテム。

そしてその中に存在するとあるアイテムの情報をキリトは手に入れ
てしまつたのだろう。

「やつぱり、”蘇生アイテム”の……」

「……ああ

そう、背教者ニコラスがもたらす大量のアイテムの中には死者蘇生アイテムさえ存在すると、

そうNPCの一人が主張しているのだ。ガセネタかもしれないが、それにキリトは賭けられずにいられないのだ。

まだ蘇らせるとそう信じないと、キリトは確実に折れてしまう。

だが、クラインはその存在を否定する。

「気持ちはわかるぜ……俺も一人仲間が死んでる。蘇らせられるのなら何だつてしたいと思うが、これだけはガセ情報だ。茅場がそんな都合のいいアイテムを残してははずがない。

課金アイテム だつて途中からスロット追加とか自動回復ボーションのバランスブレイカーは消されたぜ？ 残った経験値上昇アイテムだつて補正が修正されているおかげで初期のような荒稼ぎはできねえ。

そんな茅場が死者蘇生なんて夢の様なアイテムを残すはずがない。あつたとしてもおそらくデスペナ消去やノータイムリザレクションの様なアイテムだ」

「…………」 だけど、この世界で死んだ後実際にどうなるのか知っているのは誰一人といないんだ

キリトが懇願するような声でそれを否定した。

「それは都合が良すぎるぜキリト

それをクランクが否定する。完全に蚊帳の外だな、と思いつつもその光景を眺める。

「死んだあと、実は向こうで生きてて茅場が”なんちゃって”とでも言つのか？」

ふざけんなよ手前。そんなのずっと前についた議論だらうが。それで済むのなら俺たちは解放されている。

現実はちげえんだよ。俺たちが死ねばレンジで脳をチン、て焼き殺されるんだよ。

これまで、これまで糞モンスにやられた、死にたくねえって泣きながら消えたやつらは 何のためによ……！」

「黙れよ」

キリトから場を凍らせるような、しわがれた声が発せられる。

「そのくらいの事がわかつてない俺じゃないよ。

それでもな、俺はこう思つてるんだ。この世界で死んだ意識は現実に戻らず、消えもしない。

いわば保留エリアみたいなどこかに移されて、最終的にゲーム終了まで待たされるんだ。

そしてゲームの行方次第で消滅か帰還が決定するんだ」

それはキリトの希望的観測だ。証拠も何もない、ただ藁にすがるような憶測だ。

そして、何処までも現実を否定しようとするその言葉に、少しだけ、ほんの少しだけ殺意を覚える。

「……そうか。キリト……お前え、まだ、忘れられないんだな。もう半年にもなるつじのことよ」

「まだ、半年だ。忘れられるわけがないだろつ……！」

主語を抜いた会話だがそれが一体何を示すかは説明する必要はない。自分もクラインもキリトも、共通として一つの事件を知っている。半年前にキリトが所属していたギルド、

月夜の黒猫団 がキリトを除いて全滅したという事件。

その際にキリトは自分が ビーダー だという身分を明かさず加入して、それで後悔しているということを。

「一パーセント、一パーセントもない確率なんだ。それでも決してゼロじゃないんだ。

なあ、砂漠から一粒見つけ出すような可能性だけどさ、ゼロじゃないのなら賭けたいんだ。

お前もそつだるクライン？お前らのギルドって別に金に困ってるわけじゃないだろ？それにサイアス、お前も」

キリトが納得を求める言葉に対し、即座に言葉を返す。

「はあ？ 手前、何を勘違いしてるんだ？ 蘇生になんて興味はないし持ちもしねえよ。

トウカは奪われた。殺されてあのゴミクズの糧になった。だからあのゴミクズを殺して奪い返した。

精神論でもゲームである 覚えている限りは死ない とかそういう話じゃなくて、

トウカは奪い返して俺の一部になつたんだ。ほら、生き返る必要な
んないだろ？ ずっと一緒なんだから」

その言葉にキリトとクラインがドン引きの表情を見せる。

「なんだよ。山氣だったり山田で十回もアバウトでやれるか」

「それを言われたらお仕舞いなんだが……まあ、キリスト。俺達は、少なくとも俺は夢想家じゃない。

やられたやつの為に出来る」とをやるね」と、寝覚めが悪いからな

「同じだよ」

「……違うわ。あくまでも俺達は財宝狙い、それはそのままついでやる

クラインが立ち上がるのを見て、自分も立ち上がる。

「さて、俺は連中が心配だからちらちら様子見てくるが、別にお前えの心配したのはカマかけばかりじゃないぞこの野郎。無理して死んでも蘇生アイテム使わないぞ？」
あと妖怪『首置いてけ』お前も何でついてくる

「いや？パーティーに混ざでもらおうかと？」

「節操がないな」

「レベル上がって経験値少なくなってきたしねえ。ほら、俺がいると経験値増えてオトクヨー？」
容赦なく無双するから女王も沸いて経験値いっぱいぱいぱいヨー。
ドロップとかいらないからさ」

はあ、とため息を吐くクラインがこちらにパーティーへの招待メッセージを送ってくる。

納刀したままの得物を肩に担ぐと歩き出すクラインの背中を追いつ

まだだ。まだ、力が足りない。獣には負けたし、蛇には到底勝てない。

今日も斬るの？

「つむせえ魔女。お前は黙つて見てろ」

「……サイアス、お前え……ついに頭が……」

「おい、人を可哀想な目で見るなよ！……つたく」

可哀想なものを見るような目で見てくるクラインを一蹴すると先にアリ谷へと向かう。

まだ、もっと力が必要だ。もっと強い敵と戦う必要がある。だから、強くならなくてはいけない。

負けられない。絶対に負けられない。モンスターは殺す。オレンジも殺す。容赦は絶対にしない。

だが、キリトはそんな風に考えられない。思考が俺みたいに壊れることが出来ない。

だから苦しく述べるのだろう。いつその事壊れてしまえば楽なのにと、そう思つ。

赤鼻のトナカイ サーチング・ユー（後書き）

そんなわけで赤鼻のトナカイ開始です。
レベルは高くなりましたが、これ以上は経験値効率悪くて中々レベル上がらない、

でも敵をきりとばすのちょーたのしー、な主人公。

お前一体何があつた。

フウハハアー？野太刀で居合い？平氣な顔して狂氣発言？
たぶん、たぶんこれが主人公です。たぶん。厨二の塊なのは仕方がない。

書いてて楽しいから。

背教者ニコラス 登場まであと四日。

もつかい第四部でも読みなおそ。あと、パラロスから誰を最初に出すかなあ……。

ちなみに、次回、たぶん装甲で悪で肩でお兄さんな人がてるかも。

そんな訳で始まる英雄殿の悲しみの物語。感想をもらえれば嬉しいです。

では今回はこじらへんで。

てんぞー様がログアウトされました。

赤鼻のトナカイ テイ・イン・スノウ(前書き)

てんぞー様がログインされやがりました。

そんな訳で赤鼻のトナカイ第一話。

赤鼻のトナカイは全部四話か五話構成の予定です。
ついに装甲悪路肩兄さん参上。腐らじて参るー。

ちなみに最初にも言いましたが、この世界のD.i.e.s勢はデーリマジ
Dの影響を受けています。

それを理解したら口に牛乳をお含みになつて読んで下わー。

アインクラッド第四十七層

—〇一三〇年十一月二十日

赤鼻のトナカイ デイ・イン・スノウ

「キリト、アイツもう駄目かもしんねえ。クリスマス終わったら死ぬかも」

「ぬ、お、わあ！」

「おお、危ない危ない」

The Queen Ant、女王の攻撃をその一言で動搖し動きが鈍ってしまい受けそうになつたクラインを、その攻撃を当てさせない為にも庇いも蹴り飛ばしもせずに片手で野太刀の 羅刹 + 3 を振るう。

クラインへ攻撃が当たる前に女王の足に繰り出されたただの一撃は甲殻に守られた足の関節、昆虫系モンスター共通の弱点を切り裂き鋭い顎の一撃が届く前に女王の体を大きく転倒させる。

間一髪攻撃を喰らわなかつたクラインが安堵する姿を確認もせずに一気に女王にまで接近する。

その頭上の表示HPは既にクラインとそのギルドメンバーたちで減らされたのが四割、今の一撃で三割。

接近し、その状態から女王の頭を踏み砕く。

女王のHPが空になりその体を構成していたポリゴンが消え去つて行く。

本来、クラインたちのレベルでは到底倒せないはずの存在はしかし、俺の武器防御による積極的な妨害と援護により一切の直接的な攻撃

は許されずに体力を削られていた。

L.Aも体力も六割ほど持つて行ったが、それでも十分なドロップと経験値を手に入れただろう。

その証拠に現在数人のギルドメンバーが黄金の光とファンファーレに包まれている。

「おめでとわん。」れでもっと殺せるねー!」

「おい、サイアス。お前え、今のビッグことだよ」

「ん? おめでとわんのマナーだろ?」

「いや、そうじゃねえだろ。さつきキリストの事を言つただろ?」

「ああ、アレか」

今の女王を最後にアリの群を一掃してしまつたが為に今このワールドにモンスターはいない。

リストポン、つまり再びモンスターが沸きだすまでの短い時間、野太刀を肩に乗せて少しだけ言葉を選ぶ。

靴を凍つた地面に突き刺して支えにするとそれに若干寄りかかるようにして、

「いや、キリストならたぶんつづーか確実に 背教者＝コラス 倒すぞ」

「……つは? おこ、お前え、それはどうこうことだよ」

「文字通りの意味や。キリストなら 一二コラス を倒す実力を持つてるや」

視線をアリ谷の入り口へと向ける。狭い入り口となつている谷の通路は今は誰も見えないが、

今確実にその向こう側でキリトはクラインたちが外に出るのを待っている。

今のキリトのレベルは70。既に安全マージンの一倍以上を確保しているのは解つている。

それもキリトが生き残る一つの理由だが、

「何よりも今のキリトは修羅に近い状態だからなあ。
たぶん、本人の中では こうしないと自分は赦されない とか、
こうでなければいけない とか、
そんな風に自分を追い詰めてるね。俺も 羅刹 だした時は大体そ
んな感じだったよ。
力が欲しくてやるべき事があるのに、壊れきれずにいて、それが苦
しくて……」

ふと、今肩に担ぐようにして持つ相棒を取る時に起きてしまった事件を思い出す。

確實に、彼らの死は俺の繋がりかけていた精神を完全に碎く最後のトドメだった。

「まあ、キリトが ニコラス 相手に遅れをとることはないぞ。
はつきり言つて、今の状態は無敵に近いし。精神は不安定。体長は
最悪。負のオーラ流しつぱなし。
でも、完全に 死 寄せ付けない、どんな手段を持つても絶対目的
は果たしてみせる。

そんな狂つたほどの執念に駆られているんだよ。やらなきゃ、それ
が使命だ……ってなつ！」

直ぐ横にたつていたアリの巣穴から新たなアリが数匹出現する。

出現した時点で野太刀の一振りを持ってその体を水平に割断する。振りぬかれた野太刀を慣性のまま動かし、大きく回転する体から遠心力を乗せた脚甲からの裏回し蹴りで割断できなかつたアリを頭から潰す。

その動きだけで自分の近くに現れたアリを全滅させる。今も他の巣穴から出現したが、それは 風林火山 の獲物だ。

クライインが日本刀を振り回しギルドメンバーと連携しながら口を開く。

「なら、キリトがもう駄目ってどうこうことだよ。お前えからすればキリトは無敵モードなんだろう？」

「ああ。うん。だつて 還魂の聖晶石 つて死亡から十秒以内しか効果ないし」

「……………は？」

クライインだけではなくギルドメンバー全員の動きが完全に停止した。その隙に攻撃されて吹き飛ぶが、まだ動かない。このまま死んでは流石に間抜けすぎるので野太刀を上段で構え、コエイザン から一気に接近し、三連続のソードスキルで三体のアリを仕留めた後に通常の剣撃で近くのアリを殲滅する。

「おいおい、何戦場で突つ立つてんだよ。お前、そんなんだから

」

「　　おい、お前え、今なんつた？」

クラインがすごい剣幕を持つて一気に接近すると胸倉を掴み顔を寄せる。

その表情は物凄い凄みを持つて迫っていた。

「……うん、まあ、秘密にしてたわけじゃないけどさ

「お前え、……少し外で話し合おうか」

時刻は午前三時を大きく過ぎ、既に六時へと移っていた。

暗かつた空は段々と明け始めて太陽の日が少しづつ四十七層の主街区である フローリア へと差し込む。

本来は花の都として有名なこのフロアではあるが、現在は降り積もった雪で花は見えず、

花の代わりに一面の雪景色を見ることができる。 フローリア は既に攻略された層の主街区ではあるが、その花の咲き乱れる光景の美しさ、そして アリ谷 と言つ超効率を誇る狩場があるために人はまだ多い。

現在クラインと二人でいる宿もそれなりの人数が泊まっている宿ではあるが、

六時になると本当に早起きのプレイヤー以外は誰もおきてはいなく、いたとしても宿にではなく、

早朝のモンスターがクエストの為に町の外へと出払っている。

そんな早朝の宿の一階、酒場部分にあるテーブル一つを一人だけで独占する。

「えと、それでなんだっけ

「還魂の聖晶石 でも無理だつて話だ」

「ああ、そうだったな。でも言える事は全部言つたぞ?」

「そうじゃねえ。何でそれを知つてる」

何故、か。

そう言われると正直知つているからとしか言ひよつがない。だが元々 ヤツ が伝えてきたことだ。

そう考へると信用度が一気に減るが、 ヤツ は絶対に嘘は言わない。 真実も言わな

「教えてもらった

「誰にだよ

「……ギルメンに

「……お前え、ギルドに入つてたのか?」

クラインが驚くのも仕方がないのだろう。 実際、俺はギルドに属するようなタイプの人間ではない。

ギルドに所属すれば自然と経験値の一部をギルドへと奪われ、入手コルも奪われる。

ギルドメンバーと組んだりギルドの所属すれば多少の能力的ボーナスを得られるが、

ソロプレイヤーとして活躍する自分にとってはそれらは邪魔な拘束でしかない。何より経験値を奪われるのは好かない。

「すんげえ。不本意ながら。一対一のPvPで勝つたら入れって勧誘されて、

使えるもん全部使って本気で戦つてみたら後一步のところで負けた。俺もまさか負けるとは思わなかつたよ」

「お前えが……負けた？　おいおい、マジかよ……そんなバケモン誰だ？　まさかお前KOBじゃねえだろうな？」

KOBとは何層か前で最強の名を不動とした攻略ギルドだ。そのリーダーヒースクリフを初めとし、

閃光 のアスナ等と言った最強クラスの攻略プレイヤーを多く有しており、ヒースクリフのカリスマ性を持つて纏められている。

だが、

「よく見ろよ。KOBの制服じゃないだろ？　それに俺はあそこが嫌いだ。特にヒースクリフ。

あの野郎からは人間臭さを感じない。あの機械的で、こちらを観察するような目。好きになれねえ」

KOBの制服はヒースクリフが赤のサークルで、他の団員が白をベースにした服装だ。

俺の姿は赤い、フードのついた着物だ。団員が団長と同じ姿では示

しがつかないため、まず俺が団員と言つ可能性はない。

「それにしては同感だがよ、ならどじだよ」

「聖槍騎士団ツーリングルド」

「なんじゃそら？聞いたことないぜ」

「氣にするな。今までレイドパーティーにも参加したことがないギルドだ。知らなくたって不思議じゃない。」

方針も基本的に放任主義だ。ノルマもないから所属するだけして、殆ど会いもしないよ」

俺だって、実際に戦つてみるまではあの存在を疑っていたわけだし。

そこでクラインは一回一息をつき、テーブルの上に乗っている木のジョッキに手を出す。

その中に注がれている黄色い液体を口の中に通すと勢い良くそれを叩き下ろす。

「で、ズレちまつたがよ、……死者蘇生が十秒だつてのはマジか」

「マジっぽい話。実際に一個出したってヤツからの話だ」

それは完全な嘘だ。だが、具体的な効果とその有効時間が出ていたために信憑性は増す。

嘘を言う場合大事なのは完全な嘘を言つのではなく、そこで真実を混ぜることだと誰かが言つた。

なるほど、と今なら理解できる。確かに真実を混ぜるだけでそこそこ信憑性は増すな。

「……キリトは……もちろん知らないんだろ？」「

クライインがビールを飲む。

「ま、知つてたら既に自殺してそうだな。知らないからこの行動力だろ？」「

だから、キリトは一回ラス討伐までは絶対生き延びて、そして手に入れるんだろうなあ」

それが蛇のシナリオかどうかとはまた別の話として。

「そして倒した所で生き残る 何か 見つけない場合もさもつクリトは駄目だろ？」「

お前の場合は生き残つて戦い続けることで散つたやつの手向けるんだろう？」

俺の場合はさらさら壊れてモンスター殺して強くなつて茅場の首を取る

る

そのためだけに、そのためだけに。俺は、今生きてこる。

「で、『』をお前は云えるのか？」「

そつ考えると本当に似ていて、そして良く出来ている。

言い換えれば俺ことひで茅場の首がキリトことひでの 還魂の聖晶石だ。

「言えるかー、言えるかよ……」「こんな事、ビツヤツでキリトのアコニト云つて云ふって言つんだよ……」「

だらうな、と小さく呑きながら自分の前に置かれたホットミルクを口に含み、飲み込む。

暖かいミルクの味が口に広がると同時にその液体が体を内側から温めている気がする。

酒も悪くはないが逃避になるそれはステータス上昇アイテムの例外を抜いたら飲むことをやめた。

次酒を飲むのは茅場の首を取つたあとか獸の首を取つた後だと自分の中で決めている。

「とまあ、そんな訳で俺も死なないよう見るために止めているだけなんだがね」「

このままキリトが此方側へと転がり落ちるか、それとも其方側で止まるか、

その先がどんな形なのか個人的には非常に興味がある。

ホットミルクを再び口へと運ぶとクラインが一気にジヨウキの中身を飲み干して立ち上がる。

「悪い、邪魔したな」

「いやいや、久しぶりに文明的な会話をした気分だよ。ここにじばらくずっと虫けらの相手だったし」

「お前は本当に……」

立ち上がったクラインが呆れた様な視線を向けてくる。その視線はクラインが平常運転、つまりはこの暗い話題から心を入れ替えて脱却したという表れでも

ある。なり弓あわるのは間違っているだらつ。ひらひらと手を振る。

「あ、行く前に金置いてけ。金置いてけー」

「お前の奢りじゃないのかよー?」

「何故に俺が払わなきゃあならん。お前のギルドそれなりに儲かってるだろ。ほら、ケチケチすんな」「

「お前だつてお金には余裕あるだろー?」

「ああ。羅刹 一回強化するたびに百万単位でコル必要だから基本的に俺ビンボー。」

それ以外でもオキサトやヤンに装備の代金、コルねーからインゴットや現物で勘弁してもらつてんだよ」

「…………うわあ、魔剣 の強化がそんなに高いとは聞いてなかつたわあ……」

「アルゴ辺りに売れば少しほ金になる情報かもしけないぜ?」

「ヤニヤヤとそいいながらクラインを見ると、やられたという顔をしてインベントリ素早く操作しコルをオブジェクト化する。

「持つてけ泥棒!」

「ひゅーー！ひゅーー！ クライインわん素敵ーー！」

「褒めたつて何もでねえよ。じゃあな」

背中を見せて去つて行くクラインは片手を挙げて手を振つて、店から出て行く。

どこかで待たせているギルドメンバーと合流するのだろう。ホットミルクを口に運び、それを木のテーブルに置く。
軽く索敵スキルで辺りに知覚を伸ばして確認する。

「さて、帰つたしもう出でてもいいですよ」

NPCと自分を抜いて誰もいない宿の中、そう声を出すと即座に返答が返つてくる。

「あ、悪い。急がせりやつたかな?」

店の影から一人の影が現れる。高レベルの 忍び足（スニーキング）で隠れていた姿だが、

索敵 で晒された姿は一切の気負いもなく前へと進み出でくる。高身長を有する東洋の整つた顔立ちに黒い髪。これがリアルの顔を再現している物なのだから、

現実でも相当容姿の整つた人間だといつことが理解できる。その服装は冒険者のそれではなく緑色の軍服のそれだった。

普通なら威圧感を与えてもおかしくないその格好をその男は見事に着こなしていた。

「カインさんお疲れ様」

「いや、サイアス君もお疲れ様。でも本名の方で読んでくれた方が僕的には嬉しいかな」

「いや、それネットゲームでのマナー違反つづーかこの世界のタブーだよ」

「んー、そう言われてもなあ」

カインと呼ばれた男が横にまで来ると、いいかい、と聞いてくるのでどうぞと簡単に答える。

横の椅子に座ると軽い息を漏らして一息を作っている。

一つ一つの動作があいま変わらず似合つ男だと自分の中再評価する。

「いや、悪いねサイアス君。君も普段ないこの時間は基本的に戦っているでしょ？」

本来なら僕から出向きたいところなんだけど

「いやあ、カインさんは若干働きすぎだと思つよ」

「やつは言つても僕以外は皆面倒だつて言つからなあ

『愁傷様です。と心の中で合掌しておぐ。

あ、そうだ、とカインがインベントリを操作していくつかのアイテムを実体化させる。

食料保存用アイテムであるバスケットが取り出され、その中には一人分の食事が用意されていた。

グラタンのような料理を二つ取り出してそれを自分と此方の前へと置くと、

「もうこんな時間だし、どうせ朝御飯はまだでしょ？」

「行きます」

Jのアインクラッジでこうやって敬語で接する相手は非常に少ない。それは、それに足る人物がないからだ。

基本的に全てのプレイヤーが対等なこの世界でこうやってカインに敬語で接するのは純粋にこの男が”良い人”であり、そして同時に自分の知り合いの中でもたぶん一番の苦労人だからである。

全ての穢れは自分が引き受けるべきだと必要以上の苦労を受ける人の人はある程度尊敬している。

差し出されたスプーンを受け取り両手を合わせていただきますのポーズをとるとそれにスプーンを埋める。持ち上げたスプーンにはホワイトソースに野菜や肉といったものが乗つておりそれを口に運ぶ。

「む、美味しい」

「アウフラウフって言うドイツの料理なんだけど、肉や野菜を積み重ねてホワイトソースをかけた物なんだ。グラタンみたいだつてよく言われるけど、美味しかったのなら良かつたよ」

そう言ってカインも自分の分のアウフラウフにスプーンを進め、口に運ぶ。

カインが語った事が自分の第一印象そのままで若干噴出しそうになつたのは秘密だ。

美味しいね。

……ああ、そうだな。

頭の中に響いた声に軽い流すよつた返事を「えると再びアウフワウフを食べる。

「作ったのは僕じゃないし、文句を言われたら困るといひだつたよ

「ん? カインさん料理上げてなかつたっけ?」

「うん。 そつなんだけどね」

ははは、とこりまた爽やかな笑みを浮かべると、

「それ ハイドリッヒ卿が作つたんだ」

「 ぐ、げ、げほつ、げほつ」

喉に食べ物を詰まらせると、十分すぎる情報だつた。

「だ、大丈夫! ?」

即座に心配してくれるカインだが、そんなことよりも、

「何をやってんだあの人 ーー」

自分に打ち勝つたあの最強の男が、黄金の獣が料理……?

「意外だつたかな? ああ見えてあの人結構家庭的なんですよ。シングルファーザーですし」

「し、シングルファーザー……」

母親が誰であるかはこの際怖くて聞けない。と言つたくなりたくもない。

さつきの噴出した分の食べ物を取り戻すためにも若干納得しきれない美味しさを誇る料理を口に運ぶ。

「（）馳走様でした。美味しかったです」

「今度ハイドリッヒ卿に言つてくれれば喜んでまた作ってくれるよ

それはそれで何かが激しく怖い氣もする。どうしてか肉が人肉だと疑つてしまふ自分は間違ってるのだろうか。

さて、と声を置いてスプーンを置く。

「で、本題は？」

「何時も通りの確認とちょっとしたプレゼントだよ

「そつすか。んじゃ、はい」

着物の首周り、首辺りの布を少し下げて素肌をカインヘと晒す。そこを数秒見るともういいよとの声が返つてくる。

晒した首周りを再び着物を上に引っ張るようにして隠す。流石にこの季節は布一枚とインナーだけでは寒い。

「ありがとう。特に問題はないよ。それじゃプレゼントの話だけど、

もう直ぐアリバは修正が入るよ。

最近のギルドの活発な利用で取得経験値が多すぎるので、

ディナルが動き出すから、

そろそろ別の狩場へ移るかどうにかした方がいいよ

「そっすかあ」

アリは見飽きたね。

非常に癪に障ることだがその意見に反対することはない。効率も悪くなってきた。

カーディナルが下方修正をあの狩場に施すのであれば、あそこが機能するのも残り数日だらう。

あそこにその最後の数日籠るか、もしくは新しい狩場を求めて最前线に移るか。

もしくは消化していない^{スローター}虐殺系クエストを遂行するのも悪くはない。

Je veux le sang , sang , sang ,
et sang .

再び歌いだした魔女の存在を頭の隅へと追い出して、カインへと意識を向ける。

「解った。多分別の層へと移るかクエストを消化してみる

「了解。あと、これ」

そう言つてカインがあるオブジェクトをインベントリからオブジ

エクト化する。

簡単な指の操作でテープルの上に出てきたのは……

「……マフラー？」

白い細かく組まれたマフラーだった。見た目からして中々の高いレベルの裁縫で作られたことが解る。

それを受けとると自分のインベントリへと移し装備する。即座に現れ装備されたマフラーを軽く自分で気持ちのいい箇所に調整する。

「寒くなってきたし、首のそれを隠すのには丁度いいよ

「あらがとう。カインさんには頭が上がらないよ」

「いや、それもハイドリッヒ卿が作ったんだけどね」

インベントリに製作者名にしっかりと R i c h a r d と名前が書かれていた。

「本格的に俺のあの男に対してのイメージが壊れそう……いや、もう粉々に砕けてるか」

「うーん、仕事中は凄いけど、ああ見えて家庭的なお父さんなんだけどなあ。

休日は息子のイザーク君と一緒にキャッチボールしたり遊園地に連れてつたりしてゐるって有名だよ?」

「あ、うん。ソーテスネ。アリガトウ、ザイマスネー」

考えるのもうせぬよ。

とつあえずヒ、立ち上がる。

「もう行っちゃうのかい？」

「はい。十分休んだのでもうそろ虚殺系のライフワークに戻らうか」と

「……そつか。それじゃ頑張ってね、明広君」

やはり、ネットゲームに関しては色々と初心者丸出しの人だ。そのことが面白く苦笑してしまう。だが、悪い気はしない。

「だからマナー違反だってのカインさん……戒さんもお元気で

その言葉を最後に口が出て来た街へと踏み出す。

赤鼻のトナカイ

ティ・イン・スノウ(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(名前のみ)
幽霊氏の応募キャラ、ヤン(現在名前のみ)

ついに戒さん登場。爽やかなイケメン。

ただし閣下の衝撃のほうがでかかつた。

ここに閣下

- ・戦闘でサイアスに勝った
- ・そのままサイアスをギルドに拉致る
- ・料理スキルで自国の家庭料理を再現した
- ・高レベルの裁縫スキルでマフラーを作れる
- ・祖国にはイザークと言つ息子がいる
- ・ナイスなパパ

なんなんだアンタ。

今回はコレだけ。本格的に見えてきた現在の所属、そして状況。

そんな訳で感想をもらえれば嬉しいです。
それではまた次回～。ニ。

てんぞー様がログアウトされやがりました。

赤鼻のトナカイ ワン・オン・ワン（前書き）

てんぞー様がログインされやがりました。

赤鼻のトナカイももうすぐクラスマックス。

さてさて、年長者の忠告と思惑とは。あとマッキー スマイル素敵！
まだ出番なにけど！

ちなみに世界がマリィルートかとか聞いてくる人がいますが、
ここはDielsの世界ではありません。

科学が此方より発達している点を抜けば全く変わりがありません。
ただその中でも一ートは異常な存在で、そだなあ。

あえてヒントを出すのなら、フラクライドに興味がある、つて事で
しょつか。

AINCLOUD第三十五層

二〇一三年十一月一四日

赤鼻のトナカイ　ワン・オン・ワン

Advent.

キリスト教において、神の降臨を待ち望む期間のことをそつといつらし。教派によつて名前は変われど一番有名な名称はやはりこれだと言えるだろ。

二十四日のクリスマス・イブに降臨する 背教者ニコラス の存在を待ち望むプレイヤー達と、
そしてキリストの降誕を待ち望む教徒達。その姿に一切の違いはない、と自分は思つ。

少なくともキリストは救いを求める巡礼者のようにしか見えなかつた。

十一月二十一日の土曜日、クラインと別れてから俺は四十七層を離れた。アリ谷が修正されるのであれば、四十七層に自分にとっての価値は存在しない。その美しい風景を自分は存分に堪能した。

叶う事ならこの風景を彼女が如何思うか聞きたかつた所だが……死人に口はない。

アレ以来度々気になりフレンドリストを確かめるが、そこでキリストと連絡が取れるようになつた事はない。

フレンドリストでのメッセージ機能も万能ではない。相手が迷宮区、もしくはダンジョンにいた場合メッセージを送る事は叶わない。つまりキリストは一切街へと戻らずに延々とアリ谷で戦い、時間が終わつたら再び狩場を使うための待ちに並ぶのだろ。

その姿は周りからして見れば嘲笑の対象を越えて憎悪の対象だらう。

だが、それでもキリストはやめなかつたのだろう。

それが、キリストの今の生きる目的で唯一の目標なのだから。

そして、やっぱさういつといひが似てるな、と再認識する、

だからと言つて自分が別段何か特別な事をしてやれるわけでもない。

「ああ、寒い」

白に息を吐き出しながら首に巻いたマフラーに顔を埋める。美しいはずの雪が今だけは恵々しい。

今も振つている雪が止めば少しはマシになるのだろうが、天氣を確認したところ止む気配はない。

なら仕方がないと諦めるのが正しいのだらう。再び白に溜息を零す。

時刻は二十一時。背教者「コラス」の降臨が約束された時間まであと一時間。

背教者「コラス」が登場するであろうモミの木が存在する三十五層にあるダンジョン 迷いの森。

そこの最奥一つ前のマップで深々と降り続ける雪を被らないよう木の下で時が来るのを待つ。

「……クリスマス・イブか」

昨年だつたら家族と一緒に今頃家でパーティーの真っ最中だらう。ああ、そういうえばローストチキンなんてものを食べてたな。アレは良かつた。また、食べたいな。

『 ね、ね、クリスマスになつたらパーティーしましょ！ 皆で！ 盛大に！』

「はは、パーティーか。多分、もう無理だよ……」

自嘲してみるがやはり傷つくだけで非生産的だ。自虐は当分控えよう。

「一人でネタしても詰まらないしな」

私は？

「お前は人形だろ？」

人形？

「自分で考える」

実際彼女自身に罪があるわけでもないが、それでも全てはこの魔女のため。

それだけの為にカール・エルンスト・クラフトは生きている。忌々しい。

怨嗟を燃やしてもしあうがないと溜息を吐き出す。先ほどから非生産的な事ばかりだ。

こうやつて懲り蛇に教えてもらった場所で待機している時点で既に掌の上で踊らされているのだろうが、

それでもただ待っているだけではなく何か出来ることがあるはずだ。

たとえば？

「今日は豪く話しかけてくるな。普段は歌つてるだけなのに」

楽しい？

少しだけ、ほんの少しだけ興味が出てくる。

「何が楽しいんだ？」

内側から聞こえてくる声は少しだけどじくも、ハツキリした声で返答してくれる。

いの事。

「ここの事？」

アスと。

アスと。それはサイアスと。つまりは、自分と一緒にこられることが楽しいとこの声の主は言つてゐるのだ。
とんだイカれた女だ。自分の事を憎んでいる相手といるのが楽しいと言つてきやがつた。

「……いや、イカれてるのは俺も一緒か。つてまた自虐。とにかく自虐好きな男だなあ、俺」

結局のところアインクラッシュでモンスターを殺して正気なやつなんていのいのだらうと俺は思う。
相手はポリゴン。それは人じやない。中身はAIだ。システムによ

つて動きが制御されている。

そつ言われても相対すれば同じよつに呼吸しているように見えて、食事する姿だつて見れる。

そんな姿だけでも生きているモノを殺せる時点で何が正氣だ。

再度溜息。ここに来てから溜息しか出してないと思えてくる。そんな思考を掃うためにもインベントリを開く。インベントリには自分のアイテムと装備中の武具やアクセサリを抜き、Toukaと表示されたタブがある。これはまだ生前、トウカが自分との間に設定した共通アイテムインベントリ。

ここに勝手に食べ物を積み込んでは一人の時に食えと言つたりつるさがつっていたものだが、

そのタブには現在アイテムが一つだけおかれている。魔法瓶と書かれたそれをオブジェクト化させる。

銀色の筒が手の中に現れると自分のインベントリに収納されている、これまたトウカが選んできた小さいひよこの絵柄がついた必要以上にかわいいマグカップを取り出す。

それは、トウカの遺品。

トウカと最後の朝を共に過ごした時に飲んだ紅茶。それが入った魔法瓶。この中に保存されている液体は、劣化しない。ただそれだけのそうレアリティも高くないアイテムだが、自分には何物にも変えがたい宝物。

マグカップに少しだけ注ぐと魔法瓶をしまい、マグカップを口に運ぶ。

暖かい液体が体だけでなく、心も温めゆよつた気がする。それは、錯覚なのだろう。

だが、それでいいのだ。この瞬間だけは彼女の温もりを思い出せる気がするよつて

索敵スキルに一つの反応が掛かるのを感じる。即座に脳の回路を切り替える。

「やつと来たか」

マグカップの中身を飲み干すと即座にそれをインベントリに仕舞う。立ち上がりながら体に掛けた雪を払つと鞄に入った愛刀を肩に担ぐ。

こんな糞寒い夜。自分がここまでやつてきたのは理由がある。それを、俺はどうしても確かめなくてはならぬ。

何を？

「英雄の行方さ、サン・マロの魔女。なあ、どうなんだよ。キリト」

ワープポータルが一瞬だけ光り登場したのは白く染まつた雪の世界には溶け込めない黒い姿をした剣士だった。

「サイアス」

「ああ。俺だ」

軽く返答しながら雪を凌いでた木から離れ、背教者＝コラスが出現するであろうスマッシュに繋がるワープポータルの前から数歩先で立ち止まる。

そこで肩に担いでいた野太刀を雪の中に突き刺すと正面から黒死くめの剣士を見る。

「遅かつたな

「サイアス、お前」

「おいおい、なんで？　とか　ビリして？　とかくだらない事を抜かすなよ。

別にプレイヤーがお前意外にもいるんだ。その一人がビリやつてかここだつて知つて先にいてもおかしくないだろう？」

「……お前、＝コラスには興味がなかつたんじゃなかつたのか

「ああ、ないぜ？　これっぽっちも」

その言葉を受けてキリトが黙つて視線を此方へと向けてくる。おそらくキリトは今自分で、

俺がこりやつて目の前で敵対する理由を考えているのだろう。だが、俺の目的は一つだけ。

たつた一つの目的だけを持つてここに来ている。

地面に浅く突き刺さった鞘を蹴るとそれが目の前で回転しながら

勢い良く飛び上がる。

それが目線ほどの高さにまで上がると左手で鞘を掴み腰の横まで持つて行き体を居合いの体勢で構える。

左手でウインドウを操作するとあるインビテーションをキリトへと送る。それ受け取り、少し驚いた表情を浮かべる。

「言葉は必要ない。一撃だ。一撃だけ俺に見せてみろ避けないし防ぎもしない。

だがこれを済まさない限りには絶対にここを通さない。通りうとするのなら殺す」

見極めるのにそれ以上は必要ない。一撃だけあれば十分なのだ。

『一撃決着モード をKierteoは承諾しました』

キリトの手が動きそれがキリトの前に現れた仮想スクリーンから離れ背中の剣に伸びる。

「……そこを通してもらひぞサイアス」

「これを済ませたら好きにしろ」

そう言ってキリトが取る構えは何時もの剣を下に向けた構えではなく剣を握った右腕、

それを弓を放つように後ろへと引き絞り左半身を前へと突き出す体勢だ。

その体勢からしてキリトが自分の所持するソードスキルでも最速最大威力を誇る ヴォーパルストライク を放つてくるのが解る。

仮想スクリーンがカウントダウンの表示を開始する。

『5、4』

腰に構えた野太刀の柄を右手で掴み右足を前に踏み出して体を前へと大きく傾ける。

右手も左手も何時でも常識離れしたその技を放つ準備が整っている。

『3、2』

キリトは視線の中一切身動きしない。その瞳からはただ成すべき事だけが映つており、

その前に立つ障害に対してもどんな手段をも講じるところことが解る。

『1』

互いに全身に力を入れて前に出している足で強く大地を蹴る。

『DUEL START』

その文字が現れるのを確認せずに互いに体を思いつきり前へと飛ばす。キリトの獲物には血色のエフェクトが現れ、自分は鞘を後ろへと押し出しながら野太刀を引き抜く。互いに一切の手心を加える余裕もつもりもない。

正面から接近する互いの姿を田と田を畳わせ高速でぶつかり合ひ。

刹那の激突と交差。

完全に刀を振りぬいた形でキリトの背後へと着地し、キリトもヴォーパルストライクを放った体勢で停止する。

互いに一撃を放つた体勢で完全に停止して数瞬。すぐさま互いの前に勝敗を示す表示が現れる。

『WINNER SYAS』、と。

愛刀を納刀する。

「……なるほど、ね」

納刀した愛刀を肩に担ぐ。インベントリを表示させると中のからハイポーションを一つ実体化させ、キリトの注意を促すとそれを投げる。ポーションを受け取ったキリトが親指の動きだけで栓を飛ばすとそれを飲む。俺の場合は、ヴォーパルストライクを受けて体力が四割減り、キリトは首に届合いで受けた一割ほど減っている。

「うんうん。なるほどなるほど」

「おい」

「ん？ 悪いな時間食つちまつて。確かめたい事があつたからな。もう家に帰つていいで」

「これからが本番なんだよ」

剣をしまわずに抜いたままのキリトが脱力するように言葉を放つてくる。

とりあえず今の一撃からキリトが どちら側 だか大体理解できた。あとは、本人次第だ。

が、あえて何かを言つとするのならば……

「キリト、英雄譚つてどう思つ」

「悪い、俺もう」

「まあ、人生の先輩としての言葉だからさ、聞いていけ。大体まだ十一時一十分だ。

「コラス が現れる零時までには少し時間がある。せめて体力が回復するまでは待て」

「……」

少しだけ冷静になつたのかキリトが剣を背中に仕舞う。

「で、英雄譚をどう思う」

「どう、って……なんでもない平凡なやつが強くなつて敵を倒して姫様を救い出して幸せになるつて話だろ? どこにでもある話だ。小学生にだつて思いつくことができる

「それは 勇者 であつて 英雄 ではないよ

「じゃあ、なんだつてんだよ」

少しイラついたのかキリトの言葉が荒くなる。が、これは必要な言葉だ。

これからが決まる大事な一戦の前。どうしてもこれだけは伝える必要がある。

「いいか? 英雄譚つてのは、絶対に過酷な死で終わるんだ。それは

な、英雄って生き物がどうしても人間以上の生物だからなんだ。人間が味わう以上の死を受け止める必要が出てくるんだ。

たとえばそれが過酷な死でなくとも、英雄って生き物はどれもそうだ。結局は殺しまくつて、そしてどこかで不幸になつて。そして最後は死ぬ」

そう。

「英雄譚は主役が死んで始めて完結するんだ」

あの蛇はキリトを英雄殿と呼んだ。それに何処までの意味があるかは解らない。

少なくともさつきの一太刀には死への渴望が一切感じられなかつた。それどころか求めていた。

生きる理由を。目的を。希望を。

だから、

「いいか、キリト。　　今のお前は英雄そのものだ」

キリトの表情は一切見えない。その言葉に何を思うかも知らないが、「いいか？　お前は来るな。絶対に　此方側　に来るな。楽しいことなんて何一つありやあしない。

壊れて斬つて何かをぶち殺すだけの毎日だ。何かを日々憎んでなきや生きていられない人間失格者だ。

お前には到底　英雄　も　鬼　も似合わない。……俺みたいになるな」

さつきの交差、キリトは確実に居合いの一撃を目で追っていた。

反応していたのだ。

ソードスキルなしだったとはいっても、自分が知っているプレイヤーでそれができるのはラインハルトだけだ。あの男の場合、反応した上で回避からのカウンターを繰り出す化け物だったが。

キリトはそれだけのポテンシャルを持っている。

それを、こんなくだらない世界で潰すには惜しい。

「……サイアス」

「ま、難しい話はここまでだ。今のはお前の一つの可能性が与えた忠告だと思つちゃつてくれ。

結局のところこの先で何を見つけるかは全部お前さん次第なんだ。俺はもう邪魔はしねえよ。
けどな、さて。どうやら今日はお前田当てのお客さんが多いようだぞ?」

自分の話が終わつたところでワープポータルが光り、ちらに人影が増える。

クリスマス・イブはまだ終わりを迎えない。

赤鼻のトナカイ ワン・オン・ワン（後書き）

そんな訳で、サイアス vs キリトの勝負とも呼べない交差でした。本気の一撃で言葉に出さない分を感じ取るつてだけのお話でした。

閣下の伝説その2

- ・居合いで反応したところが避けてカウンター
- ・リアルに帰つたら息子を遊園地に連れて行くと誓つた
- ・クリスマスパーティーを開催してテンション天元突破

アットホームパパの魔改造つぶりが段々怖くなつてきた。これぞエプロン閣下。

親子の休日

閣下「ははは、キャッチボールするぞー！」

イザ「わーい！」

閣下「行くぞ、イザーク！必殺！ロンギヌスランゼ・テスタメント

！」

（ボールがプロ野球ビックリの速度を出してイザークの手に収まる）

イザ「あはは！やつぱり手がアホみたいに痛いやー！」

閣下「何でも本気で相対する、それが私の愛だ！」

エレオ「ハイドリッヒ卿……（キュンキュン）」

たぶんこんな感じなんだよ……。といつか書いててカオス。オマエラ今すぐ忘れる。

つかエレオノールどこから湧いてきた。アレか。真・ストーカーか。本編シリアルにした反動がここに……！

次回が次々回で赤鼻のトナカイは終了です。

時系列で言えば、赤鼻のトナカイ シリカ リズベット ラフコフ
壊滅 七十四層

つてところが流れなんですよね。

シリカはギリギリいけるかもだけど、リズベットは無理かなあ、と。
そんな訳で赤鼻のトナカイ終了後は、シリカ偏やるか、
もしくは五十層攻略で閣下登場させるか一気に8月のラフコフ壊滅
ですね。

そんなわけでしーゆーねぐすとたいむです。
ちなみに、感想をもらえれば嬉しいです。乙です。

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＝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27日10時28分発行