

---

# ソードアート・オンライン ~天翔る竜騎士~

U,T

---

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 ～天翔る竜騎士～

### 【Nコード】

N3228W

### 【作者名】

U・T

### 【あらすじ】

”HPが尽きる”。それが真の”死”に繋がる世界へと成り果てたVRMMO 《ソードアート・オンライン》。その世界の中で唯一人、地に縛られぬ力 《飛翔<sup>ジャンプ</sup>》を得た青年「カイン」。

これは後に”竜騎士”と呼ばれた彼の、知られざる物語である。

## prologue (前書き)

どうも、お初にお目に掛かります。駄文体現者ことU・Tです。誤字脱字が結構多く、また打ち間違いも多々ある駄作者です(汗

SAO本来の設定と私のオリ設定を含めた感じに書いて行こうと思っております。

オリ設定と言っても、作者が以前プレイしていたMMORPG『FINAL FANTASY?』の設定をアレンジしたのですがW

ともかく、本編スタートです。

## prologue

《アインクラッド》の何処かに存在する特定の場所に立つと、不意に謎の声から問い掛けを受ける。その問いの答え方次第で、そのプレイヤーは謎の声の主と闘い、勝利を得た暁には”地に縛られぬ強き力”が与えられるだろう。しかしその声の求める答えを出せなかった者は声の主の怒りを買って闘えず、絶望を味わうだろう。

2023年5月頃、丁度最前線・第25層で《軍》の精鋭が大被害を受けた頃と同時期に、大勢のNPCがこの話を呟いていた。この話を聞いたプレイヤー達は一瞬にして理解する。「これはクエストだ」と。

すぐさまプレイヤー達はこの”謎の声”が聞こえそうな場所を虱潰しに搜索し始めた。フィールドの奥地、山の頂上、ダンジョンに配置された洞窟の奥底等々……有志あるプレイヤー達は数週間に渡っても尚諦めずに搜索し続けた。HPバーが尽きる事が”死”であるこの世界<sup>ゲーム</sup> 《ソードアート・オンライン》においての力とは、即ち生きる為の力と同義。強き力に飢えるのも無理はなかった。

しかし遂にその場所が発見される事は無く、一時期毎日の様に噂していたNPCも普通通りの会話に戻っていた。クエストの発生期間が終了したのだと理解したプレイヤー達は無駄労力に汗を流した事に落胆しつつも、再び己の道を進み始めた。

だがそれから数日が経った時、ある一人の青年が二十三階層に存在する《忌々しき峡谷》でその謎の声の問い掛けを受け、正しき答えを返答、そして見事勝利する事に人知れず成功していた。

勝利によって齎された肝心の”地に縛られぬ強き力”とは《ユニークスキル》の事であり、彼が得たスキルの名は《飛翔<sup>ジャンプ</sup>》。超人的な跳躍力で空を跳び、頭上から襲い掛かると言う姿は、古い昔からRPGで存在した高く跳び上がり攻撃する『竜騎士』の<sup>さま</sup>様を髣髴とさせた。

彼が確かな情報を持って《忌々しき峡谷》に向かった訳ではなく、モンスターの<sup>エンカウント</sup>遭遇率が高いこの場所でレベル上げをしていて、夜になった為街へ戻ろうとした瞬間に謎の声を聞いたそうだ。

丁度青年が立っていた場所がダンジョンの奥地であり、時刻は夜中12:00丁度。

恐らくこの場所・この時間帯が条件だったと思われるが、それを知らずに満たしてしまった青年はかなりの幸運の持ち主だと言わざるを得ないだろう。

青年が出会った謎の声の主は

飛竜<sup>フイバーン</sup>だった。

しかしその躯体は迷宮区のボスモンスターで出現してもおかしくはない程巨大で、レベルは二十五層だと言うのに軽く60は超えていたらしい。

彼は問い掛けに答えたのは良いものの、現れた飛竜の余りのレベルの高さに一度は逃亡の選択肢を選ぼうとしたが、意を決してその飛竜に闘いを臨んだ。

しかしそれは、無謀にも等しい行為。

当時最前線に立つプレイヤーと同等のレベルだった彼でもレベル60越えのモンスター、付け加えパーティを組んで挑むのが基本な

フラグMobに対してたった一人で闘うのだ。余りにも危険過ぎている。

自慢のソードスキルも飛竜の抜群の回避力には敵わず、また一定時間経つと共にHPが僅かに回復する《バトルヒーリング》も持ち合わせていた為、時と共に青年の方が不利になるのは当然の結末だった。

飛竜が放つ攻撃も容赦なく、広範囲のブレス攻撃や突風、両翼での突撃等、苛烈な猛攻が彼のHPバーを奪い続ける。一步油断すれば死に至る激闘を前に、ダメージを受ければ惜しみなく回復結晶を使い、相手の攻撃は避けられるものならば極力避け、反撃を狙う戦法カウンターを続けた。例え飛竜のHPが数分毎に回復しても、彼は決して諦めなかった。

何が彼を其処まで突き動かしたのは分からない。それは彼と神のみぞが信じる” 真実”。

しかしその闘いの結末は、意外な形で幕を閉じる。

回復結晶も底を尽き、HPバーも赤の危険域にあり死を覚悟したその時 峡谷に差し込む一筋の太陽の光が、彼と飛竜を包んだ。気付けば彼の死闘は、夜が明けるまで続いていたのだ。

と同時に、飛竜からセリフが放たれた。「何と……永き時に渡り我と対峙して尚、夜明けの時まで立ち続けるとは。その業、見事なり」と。

その言葉から察するに飛竜の撃破が達成条件ではなく、『逃亡する事無く、夜明けの時間まで敵の攻撃に耐え続ける』のが条件だったのだろう。

飛竜はその言葉と共に数え切れぬ程の小さなポリゴンの大群に姿を変え、青年の身体へと吸い込まれた。

フラグMob撃破と言う名誉と同時に彼に齎せたのは、全ステー

タスの異常な上昇とスキルウィンドウの最後の一つに与えられた、  
《飛翔》だけであった。

それ以降、彼は様々な場面で出し惜しみする事無く《飛翔》を使い、立ち塞がるモンスターを屠り続けた。

華麗に宙へと跳び、流星の如く飛来してモンスターにダメージを与えるその姿は、他プレイヤーを魅了させると同時に羨望の眼差しを浴びていた。

だからこそだろう。彼の異名が深く知れ渡ったのは。

その名は 《竜騎士カイン》。天高く飛翔する彼を止める術は、何もありませんと語られた。

「敵さん待ってくれなさそうだし……そろそろ行きますか」

「ああ。お前の力……当てにしてるからな、カイン」

「ハッ、任せとけて。俺はキリトの、引き立て役だからな！」

これは、その彼が世界初のVRMMO 《ソードアート・オンライン》で紡いだ物語である。

## prologue (後書き)

今回出て来たユニークスキル《飛翔<sup>ジャンプ</sup>》や彼と飛竜のやり取り・戦闘の詳細は、何れ本編で執筆致します。

次回辺りは物語の始まりである2020年11月6日 全てが終わりを告げ、新たな全てが始まった時の出来事を執筆する予定です。

まだまだ未熟者な私であり不定期更新となりますが、応援して頂けると幸いです。

ではまた次回にて……。飛翔<sup>ジャンプ</sup>!!

**e p i s o d e 1 : 始まりの時 (前編) (前書き)**

始まりとは、常に唐突である

## episode 1：始まりの時（前編）

咆哮が、大地と空に響き渡る。

だがそれは鬨の始まりを告げる雄叫びではない、その真逆……  
敗北した者が上げる絶叫だ。

その声の主は飛竜<sup>ワイバーン</sup>。魚の様にぬめりとした鱗を持ち、言葉ではとても形容し難い尾を持った飛竜は最後の咆哮を上げながら地面へと崩れ去って行く。

倒れた《Wivern of avarice》 ”貪欲  
の飛竜”の名前の下に表示されていたHPバーは、その時既に空。  
口から大量の涎を地面に巻き散らかしていたその飛竜はやがて、微  
小なポリゴンの塊となりて消滅した。

「……って、何も落とさないのかよ！ 折角ポップするまで一時間も待ったつてのによぉ……チツ、これも物欲センサーの所為か……」

紫色のフォントで浮かび上がる獲得経験値とドロップリストを見ながら、怒鳴り声を上げたり急に冷静な面持ちとなったり忙しいのは、一人の青年だった。

防御は低いが身軽である革鎧だが一部一部が紫色の金属板で補強されており、細身な青年の体軀も相俟ってかなり身軽な防具を装着していた。また彼の背には三又の《槍》が着けられている姿を察すれば、彼は一人の《槍使い》なのだろう。そして同時に、先程の飛竜を倒したのも彼に間違いない。

「《アンノウンモンスター》でも出ない時には出ない………まあ、

RPGじゃそんな事は当たり前か」

彼以外誰もその場に存在していないのに彼は呟き、やれやれと手を振る。

《アンノウンモンスター》とは、固有の名前を持つ「未知なる(unknown)」「モンスターの事を示す。略称として『UM』と表され、先程の飛竜もその一個体であった。

一撃一撃の攻撃が強烈であり、中にはその階層以上のレベルのモンスターが存在するとさえ言われている。故に低下層でもレベルが極端に高い場合がある為、ソロや低レベルの状態で討伐するには危険である。

しかしそのモンスターと闘う見返りは大きい。

ドロップ率に左右されるが、フラグMob並みの固有ドロップアイテムを持っており、それを目当てに幾度も闘いに臨む者も多いのは確かだ。現にこの青年も、それを目当てに赴いたのだから。

だがUMにはフラグMob同様、出現条件・出現場所が決まっている。

出現場所はその出現する階層に存在するNPCや目撃情報等で大体は分かる。がしかし、条件を満たさない限りそのモンスターは出現しない。

出現条件は様々だ。

あるモンスターを一定数倒して決められた場所へ向かうと出現する場合や、決められた場所に身を置き、時間を掛ける 数時間、最長で数日間に及ぶ事も 事により出現する場合等、条件を満たすだけでも一苦労と噂されている。

また、姿は同じでもステータスが異常に高いUMも存在する。それ等は《ハイレベルアンノウンモンスター(HUM)》と呼ばれ湧<sup>ポ</sup>出する確率は極僅かだが、ソロで討伐するのはほぼ不可能と言われている。

「……………もっ、帰ろう」

時は既に午後五時。やがて夜の闇がこの峡谷の地に訪れ、昼時よりも多くのモンスターが徘徊するだろう。

そうなる前に彼は街に戻るべく、足早に駆け始める。

とその時、一羽の鳥が彼の視界に映った。

優雅に空を舞う姿。しかし所詮はプログラムで設定された物。

だがその姿はかつて

二年前に初めてこの”世界”、《ソ

ードアート・オンライン》で見た鳥の姿を甦らせた。地に縛られぬ事無く空を舞うその姿は現実の鳥リアルと何ら変わりはず、美しい事もまた同じであると、以前と同じ感想を彼は再び胸に抱いた。

だがもう一つ、思い出す事もあった。

それは 全ての始まりと全ての終わり。

この世界に閉じ込められた自分と妹の、この世界での全てが始まったあの日を。

\*

2022年 十一月六日 日曜日。

ソナーオンライン

『SAO』正式サービス開始。

この日が迫るその時までのメディアの殆どが、この話題で埋め尽くされていたのは記憶に新しい。

真の仮想世界を構築する『ナールヴギア』。その性能を最大限まで生かしたとも言える世界初の仮想大規模オンライン甲ルプレイングゲームVRMMORPGの発売。

戦闘システムや構造とは従来のMMORPGにと通ずる部分があるが、最も違う所が一つある。

ナールヴギアによるVR仮想空間への接続 即ち、『フル完全ダイブ』だ。

それは現実との完全なる隔離を示す。

ユーザーは仮想の五感を与えられ、脳から自身の身体へ向けて放たれる命令を遮断・回収する事も可能となる。

簡単言ってしまうえば、『ゲーム仮想の世界の中に行ける』と言う事だ。

この事実が発表された瞬間、ゲームの世界に憧れを持つ人、或いは世間から『ゲーマー』と呼ばれる人間達を一瞬にして虜にした。

平凡な日常を生きて来た俺と妹も、例外ではなかった。

「てい！ やあ！」

掛け声と共に放たれる短剣の連撃は、確実に青い肉体の猪の身体に喰らい付く。それと同時に《フレンジーボア》の名の下に表示されるHPバーも着実に減っていた。

しかし相手もそのままやられる気は無い様で、時折彼女の剣撃の間に反撃の突進を繰り出そうとするが、彼女の方は華麗なバックステップでそれを回避。そして再び一方的な攻撃を繰り返す。

「おー……中々やるなあ。全然当たらずにダメージばかり喰らってたさっきとは、まるで別人だぜ」

俊敏な動きに適する革鎧に身を包んだ金色のツインテールの少女  
シリカは、俺の賞賛の言葉にも耳を傾く事無く、ただ目の  
前のモンスターに集中している。どうやらこの世界での、闘いのコ  
ツを掴んだ様だ。

シリカ                    もとい、綾野    珪子<sup>けいこ</sup>は俺の妹だ。

フリーのルポライターである親父が俺達の為に買って来た二台の  
《ナーヴギア》とこのVRMMORPG<sup>ソートアート・オンライン</sup>。後者の方は並んで  
しかも徹夜通しで                    買って来たらしく、現実<sup>リアル</sup>では今も尚疲労を  
癒す為に眠っている事だろう……。

だけど俺と珪子はテレビやゲーム雑誌で大々的に報じられていた  
ゲームが何日、何週間もまたずに発売直ぐにプレイ出来る事に大喜  
びしていた。珪子なんかペットの猫の『ピナ』を抱いてぐるぐる回  
っていた程だ。

昼食をほんの数分で平らげた俺達は、サービス開始となる午後一  
時を今か今かと待ち続け、時計の針が一時を指した瞬間にロゲイン  
したのでった。

「やああああっ！」

数分前の過去を思い出していた時、シリカの放った短剣基本技  
《ステイング》が猪の躯体に直撃した。

放った際に発生したと思われる白き閃光の残光が俺の視界に映り、  
同時に3分の1程であった《フレンジーボア》のHPバーを一気に  
ゼロとさせた。

ぶひいと微かな声を上げた直後に猪の身体はポリゴンの塊に変換  
され、やがて碎け散った。

そして「やった！」と喜びの余り加算経験値に目も暮れず、満面の笑顔でジャンプするシリカの姿が其処にあった。

「良くやったなあシリカ。最初は如何なるかと心配したけど、無事に一人で倒せて良かった良かった」

「そ、そんな事ないよ。お兄ちゃんの方が凄いよ」

「おっ？ そう言ってくれるのは嬉しいねえ。まあでも実際、俺はMMORPG経験者だけだな」

シリカはこのSAOが人生初のMMORPGになるのだが、俺はそうではない。数年程前に”あるゲームシリーズ”から発売された一つのMMORPGをやり込んでいた経験があるからだ。

典型的なレベル制MMORPGだったが、ストーリーを追う要素が非常に充実しており、他のゲームとは似ても似つかぬ幻想的な世界観を創り上げていた。まだ幼かった俺は一瞬にしてそのゲームの虜になり、寝る時間も惜しんでプレイしたのは記憶に新しい。

今回のSAOはストーリー性は無い様だが、恐らく従来のMMORPGで存在した設定・要素は含まれているだけに違いない。幾ら世界初のVRMMORPGとは言え、現存するMMORPGから色々要素を取っている筈だ。現にこのゲームの中核的存在である《剣<sup>スキル</sup>》も他のMMORPGで似た様な物があったのを覚えている。

「と……そろそろ落ちないと不味いかも」

「え？ 如何して？」

「ああいや、だって時間時間。見たいアニメが始まる時間までもう直ぐだからさ」

このゲームでは視界の右側に、現在時刻が表示される様に設定されている。今現在の時刻は五時半頃。もう直ぐしたら母親が夕食の準備を始める頃だろう。

「そんなの録画すれば良いのに……」シリカは不満そうに頬を膨らめ、「私一人じゃ、心細いよ」

「って言われてもなあ……今まで一話も見逃さずに見てるし、しかも物語の最終章だから楽し」

と言い終わろうとした時、チラッとシリカを見つめる。俯く表情に光は無い。余程俺と一緒にまだまだ遊びたいと思っている様だ。

最近はシリカ　　珪子と一緒に遊ぶ事は少なくなっている。小さい頃は珪子の手を握って色々な所に遊びに連れていたが、今となつては俺は15で珪子は12。高校入学等で色々と忙しくなっているこの時期、俺は余った時間をゲームに潰していた。珪子が時折俺と一緒に何かやろうと言い掛けても、俺は彼女の気も知らずにゲームを優先していた。

けど、このゲーム……SAOは違う。現実では違う部屋でPCの目の前に居るが、ゲームの中で俺と珪子と一緒に居るのだ。きつと珪子がSAOを買って貰って以上に喜んでいた理由は、俺と一緒にゲームが出来ると思ったからかもしれない……。

そう思うと、たかがアニメの一話を見逃す事等ほんとの些細な事で、妹と一緒に居られる時間を無駄にしてまで見る物ではないと思えてしまった。

「……わーっただよ」フツと柄にも無く微笑を浮かべた俺は、俯く珪子　　シリカの頭の上に手を置きクシャクシャと乱暴に撫でる。  
「夕食の時間まで、付き合っただよ」

「……良いの？」

「まあな。俺もログアウト寸前には1レベルぐらい上げたいと思っただ所だし、それにシリカ一人だと心配だからな。直ぐ泣くし」

「そ、そんな事ないよ！ 私泣かないもん！」

「大丈夫大丈夫。強がり言わなくても大丈夫」  
「強がりじゃないもん！ 本当の事だもん！」

まるで現実の様に会話する俺とシリカ。こう言うゲームの中でも他人と他愛の無い会話が出来ると言う事も、MMORPGの魅力の一つだ。

このゲームを通して、もっと珪子と”絆”が深めたら良いな……  
…そんな平和な未来を案じていた時、

リンゴーン、リンゴーン

突如として、巨大な鐘の音が大地に響き渡る。

それが全ての幕開けだと知るのは、それから数分後の事であった。

## episode 1：始まりの時（前編）（後書き）

まずは第一話です。実はシリカたんのお兄ちゃんでした。シリカフアンの皆様申し訳御座いませんorz

ゲームをやり過ぎて家族の交流が途切れるって言うケースって、ありますよね？昔私もそんな経験がありました。

今現在は多忙な身故にゲームする時間は減りましたが、家族との時間を無くしてまでゲームしていたあの頃の自分は駄目だったなあと物思いに耽ってたりw

今回冒頭に出て来た《UM》はオリ設定となります。

単なるレアモンスターではなく、条件を満たさなくては出現しないと出ないモンスターとして出しました。（フラグMobと通ずる部分は多々ありますがw

元ネタはFF??より、《ノートリアスモンスター》です。

今回は後編。茅場の演説をシリカ&カイン視点で描いて行く予定になります。

感想や評価も大絶賛で待っております！ では、飛翔<sup>ジャンプ</sup>！

PS；

今回冒頭で倒した飛竜……『一狩り行こうぜ』なゲームを『ネット』でプレイしていた方は見覚えがあるかもしれません（え

**e p i s o d e 2 : 始まりの時（後編） （前書き）**

始まりとは常に唐突である。

青年の物語も、この時を以って幕を上げる。  
。

## episode 2 : 始まりの時 (後編)

突如として周囲に木霊する鐘の音のサウンドに、俺とシリカは表情を驚愕の色に染める。

「……ッ!？」

「な、何……? 何かのイベント……?」

突然の出来事に困惑する最中、現実には更に進んで行く。

今度は俺とシリカの身体を、蒼の光の柱が包み込んだのだ。この現象は恐らくRPGで言う《転移<sup>テレポート</sup>》に違いない。その証拠に、蒼の壁の向こうの景色が段々と薄れて行っている。

だが これは明らかにおかしい現象だ。

ゲーム雑誌で紹介されていたこのSAOには大概のRPGに存在する《魔法》は存在しない。故にこの様な現象を起こす為には転移用のアイテムを使用しなくてはならない筈。

しかし俺はそのアイテムを持っていないし、そもそもコマンドを選択すらしていない。だとしたらこの現象の元凶は運営側なのだろうが。だが何のアナウンスもなしに、俺達を転移するのだろうか。

思考を張り巡らせていると、何の前触れも無く身体を包む光がより一層輝き始めた。

やがてその光が消えて行くと共に、視界が取り戻される。しかし眼前に映るのは夕暮れの草原ではなく、街の風景だった。

街路樹が整然と並び、綺麗に敷き詰められた石畳の上で他のNPCが行き交い、眼前の向こうに聳え立つ漆黒の光を放つ宮殿。

間違い無い、此処は全てのプレイヤーのスタート地点となる街

《はじまりの街》だ。

「お、お兄ちゃん、何であたしたち……此処に？」

「俺にも分からないよ。それに、転移されたのは俺達だけじゃなさそうだしな……」

視界を動かし、周囲に立つプレイヤーを見回す。現実とはかけ離れた姿、装備をその身に宿す者達プレイヤーが所狭しと、この場所に佇んでいる。彼等も俺達と同じく、此処へと転移されたのだろう。

だがその数は異常だ。この広場全体が埋め尽くされる程の人数となると……一万は必要となる筈。

(まさか、全プレイヤーが此処に……?)

他の人達も同じ様な事を考えていたのだろう。僅か数秒間だけは全員押し黙り周囲を見渡していたが、やがて困惑と不安と怒りの声が聞こえ始める。隣に居るシリカも不安なのか、俺に寄り添い腕を握っている。

とその時 上を見る、と何処からか声が放たれた。それまでざわついていたプレイヤーの視線は一気に上空に向けられる。

だが其処には、異様な存在が浮かんでいた。

真っ赤なフォントで文字が表示された後、身長20m程はある真紅のローブを纏った顔無しの人々の姿が突如出現したのだ。

あれが此処のGMなのだろうか、だがこの風貌がGMの姿とはとてもではないが思えない。明らかに俺達の不安感を煽る様な姿にしか、俺には思えなかった。

『プレイヤーの諸君、私の世界へようこそ』

低く、周囲に響き渡る男の声が、頭上から放たれる。

”私の世界” GMであれば確かに、この世界を意のまま

ゲーム

に操る事は容易い事。しかし運営側の人間が全プレイヤーにそのような言葉を言っつて良いものだろうか。あのローブの男は仮にも運営側の人間 即ち社員だと言うのに。

しかし俺が其処まで考えた推論は、次の言葉で一気に頭の中から消滅する。

『私の名前は茅場晶彦。今やこの世界をコントロールできる唯一の人間だ』

「ッ!? 茅場晶彦だつて……!?!」

俺はその名を知っている。いや、このゲームをやる人間に彼を知らない人間は居ない筈だ。何故ならこのナーヴギアを設計し、このSAOをも創り上げた人物なのだから。

彼の名はメディアや雑誌で姿を見せる事は極稀だった。彼は極力人前に出ることを嫌っていたからだ。しかし彼に憧れる人間が居ない訳がなく、ネットでは彼の事に関する記事が幾つも存在していた。だからこそ分からなかった。何故彼がこうして俺達の眼前に立ち、このような言葉を吐いているのかを。

『プレイヤー諸君は、すでにメインメニューからログアウトボタンが消滅していることに気付いていると思う。しかしゲームの不具合ではない。繰り返す。これは不具合ではなく、《ソードアート・オ

ンライン》本来の仕様である。

故に、諸君は今後この城の頂を極めるまで、ゲームから自発的にログアウトすることはできない』

頂と言うと……此処の頂上と言う事なのだろうか。それともまた別の意味が込められているのだろうか。

その疑問に没頭するよりも先に、茅場の声が俺の思考を途切らす。

『……また、外部の人間の手による、ナーヴギアの停止あるいは解除も有り得ない。もしそれが試みられた場合』

僅かな間。それがより一層俺の不安感を攫う。

そして放たれる ” 死の宣告 ” 。

『 ナーヴギアの信号素子が発する高出力マイクロウェーブが、諸君の脳を破壊し、生命活動を停止させる』

生命活動の停止 即ち、” 死 ” 。

全ての終わり、人生の終わりがこのナーヴギアによって齎される。

電源を切っても、ロックを解除し外そうとした場合、その者は殺ユーザーされる……。

「う……嘘だよ、お兄ちゃん。本当に死ぬ訳、ないよね？」

「……………」

腕を握るシリカの力が強まり、今にも泣きそうな表情で俺を見上げて問い掛けて来ても、俺には答える事が出来なかった。只々歯を食い縛り、拳を握り締める。

以前ナーヴギアをネットで調べた時に知った事だが、稼働する為に大容量のバッテリーが内部に埋め込んでいるらしい。もしそれが一気に出力された場合、人間の脳を焼き尽くす事等容易い事だ。

(くそつ、全部本当の事なのか……！)

とその時ふと、一つの考えが頭を過った。

もし……もし、このゲームの中でHPが尽きたら、その時は一体どうなるのだろうか。

大概のMMORPGであればHPが尽きた瞬間に転送が始まり、設定された場所・街に戻って来るのがセオリーだ。このゲームも例外では無い筈。

けど如何してか、俺にはその概念がこのゲームでは無い様に感じた。

考えが至る一つの答えは、もつと現実的な”答え”

『しかし、充分に留意してもらいたい。諸君にとって《ソードアーク・オンライン》は、既にただのゲームではない。もう一つの現実と云うべき存在だ。……今後、ゲームにおいて、あらゆる蘇生手段は機能しない。ヒットポイントがゼロになった瞬間、諸君のアバターは永久に消滅し、同時に　　諸君らの脳は、ナーヴギアによって破壊される』

茅場と言葉によって、導かされた答えは

”死”。真の”

死”。

この頭上に表示されているHPが左端まで到達し0になった瞬間、俺はこの現実から、同時にもう一つの現実からも消える。

そして理解する。決してリトライ出来ないRPGの中に俺は居る、と。

モンスターと遭遇したら敗北してはいけない。即死級のトラップにも引つ掛かってもしいけない。PKされてもいけない。その極限の世界の中で、生きると言うのか？

「……………冗談だろ」

そのような状況下で俺達は如何するだろうか。態々フィールドに出てモンスターと闘うだろうか？

答えは簡単だ。全員がこの安全でモンスターも襲って来ない街の中に居続けるだろう。

しかし 次に放たれた言葉が、再び俺の思考は音を立てて崩れ去る。

『諸君がゲームから解放される条件は、たった一つ。先に述べたとおり、アインクラッドの最上部、第百層まで辿り着き、そこに待つ最終ボスを倒してゲームをクリアすればよい。その瞬間、生き残ったプレイヤー全員が安全にログアウトされることを保証しよう』

……………つまり此処から生きて帰るには、”ゲーム内で死亡せず、100層までクリアしなくてはならない”と言う事か。

無理だ、頭を埋め尽くすはその三文字。

普通のRPGであれば数日間クリアする事は可能だ。しかし此処はMMORPG。たった数日、数週間でクリア出来るとは到底思

えない。恐らくそれ以上……数か月・数日程の時間が掛かるだろう。

「こんな……こんな事、信じたくないよ……」

隣でとうとう瞳から一筋の涙を溢しながら呟くシリカ。

彼女も俺も信じたくはない。ログアウトは決して出来ず、1000層まで誰かが到達しクリアしなければ戻れない。そしてHPが尽きれば”死ぬ”。

「……珪子」

「もうお母さんやお父さんに会えないの……？　ピナと遊ぶ事も出来ないの……？」

「そんなの……嫌だ……よ……」

「ッ　　！！」

茅場によって齎された真実の言葉を聞き絶望したのか、ゆっくりと瞳を閉じながら地面に崩れ落ちそうになるシリカ。俺は彼女の身体が地面に落ちる直前に抱き止め、突如として何の前触れも無くその場から走り出した。

何で走り出したのかは俺でも分からなかった。

茅場の言葉を否定したかったのか。アイツの言葉を聞きたくなかったのか。

「いや……俺は多分、”これ以上、珪子<sup>シリカ</sup>を悲しませたくなかった”

のだろう。プレイヤーの間を縫う様に走り続け、妹<sup>シリカ</sup>の身体を決して離す事無くこの場を後にする。

例え、未だに茅場の言葉が続いていようと……。

あたしがもう一度目を見開いた時には、其処は知らない天井だった。何時も自分が一日の始まりと終わりの時に見上げていた天井とは違う、時代を感じる古びた天井。

同時に、自分がベッドの上で寝ていた事もあたしは知った。あの茅場とか言う人の言葉を聞いていたら意識が遠退いた事までは覚えていたので、恐らくあたしは何処かのベット　　恐らく宿屋に寝かされていたのだろう。

(…………。現実じゃ、ないんだ…………)

先程自分の目の前で告げられた現実。此処が、もう一つの”現実”となつた現実。

信じたくない…………現実に戻りたい…………。  
再び瞳の奥から涙が込み上げ、一筋の涙が頬を伝う　　けど。

「もう泣くなよ、珪子」

耳に響き渡る優しい声。

この”現実”<sup>ゲーム</sup>に居るたつた一人の家族　　お兄ちゃんが伝う涙を拭い取った。視線を右に向けると、其処には本当の顔を……したお兄ちゃんが、微笑を浮かべて座っていた。

「お兄ちゃん…………？　でも、此処はゲームの中なのに、え…………？」  
「そうおろおろすんなって。ほら」

困惑するあたしに向かつて差し出したのは、小さな《手鏡》。

何でこんな物を思いつつも、あたしはそれを手に取り自分の顔を見た瞬間　　驚愕した。

其処に映っていたのはキャラクターメイキングで創り上げた”仮想のあたしの顔”ではなく、”現実のあたしの顔”だったからだ。

「え……ええっ!? 何であたし、本当の顔に……!?!」

「さっき宿屋に来た他の人から聞いた。茅場の一つのプレゼントで、此処がもう一つの現実である事の証拠」、だそうだ」

「証……拠……」

淡々と告げるお兄ちゃんの声を聞きながら、あたしの心は”絶望”と”悲しみ”の色に染まって行く。

あの人が如何してこの様な事をしたのか、何が目的なのか。その本人しか分からない様な疑問は持たず、今後の”未来”を真っ先に案じた。

クリアしなければこの現実からは脱出出来ない　しかし自分が強大なモンスターと闘い打ち勝つ姿等、到底想像出来ない。いや、何も自ら闘いの道に進む必要は無い筈だ。自分よりも強い人　今目の前に居るお兄ちゃんの様　が集まり、一層一層順調にクリアしていき、何時の日かクリアする時が来るだろう。自分分は安全な街の片隅でその時を待っていれば良い　。それがあたしの導き出した、これからの道。

「お兄ちゃんは、これからどうするの?」

だからこそ知りたかった。この現実ゲームでの唯一の家族で、あたしの大好きなお兄ちゃんの、答えを。

お兄ちゃんは直ぐには答えず、暫くの間沈黙を続けた。けど不意に、あたしの頭に手を置くと共に告げた。

「俺は……行くよ。俺はこの現実せかいで、生きて行く」

やっぱり、そうなんだね……。

お兄ちゃんは小さい頃から何時もこうだった。どんなに難しい事でも挑戦し、どんなに悲しい事があっても決して悔やまず、何時も悩んだり悲しんだりするあたしを励ましてくれた。

その意思はこの現実でも変わらない。”死”を恐れるあたしとは正反対で、自らの力を信じて突き進んで行く意思が、今のお兄ちゃんの心にはある。

「そっか……。強いんだね、お兄ちゃんは」

「強くなかないさ。ただ、目の前の現実から目を背けたくないだけさ。此処から出られるのが何時になるか分からないけど、その時が来るまで俺は精一杯生きてみせる。勿論、絶対死なずにな」

ニツと笑顔を浮かべ、クシャクシャとお兄ちゃんはあたしの頭を撫でた。現実リアルでのこの撫で方は余り好きじゃないけど、今だけはとも心暖かい感じがした。

「さて……と」撫でるのを止め、私の頭から手を離したお兄ちゃんは「そろそろ、行くかな」

「え……？ もう行っちゃうの……？」

「……。暫く留まるのも手だが、此処には余りにも人が多過ぎる。モンスターも十分に狩れない状況が続くはずだ。だったら次の村に行った方が良いんだ、なるべく早くな。もう他の誰かは自身のレベルや拠点を確保する為に次の村に向かっている筈……。テスト経験者ならそれも有り得るからな」

テスト経験者……このSAOが発売される前に、このゲームを試験的にプレイした人達の事だ。確かにあたしたちの様に初めてこのSAOをプレイし始めた人たちよりも、いち早くプレイした人の

方があたしたちよりもこのゲームの地形やモンスター、ノウハウを知っているだろう。

お兄ちゃんはそれを理解した上で、この答えを出したのかな……。

「夜時の今にフィールドに出るのは少々危険だと思うけど、なるべく早い方が良いからな……。

シリカは、如何する？ 危険だけと一緒に……来るか？」

「……私、は……」

此処に残る、とは直ぐには言えなかった。先程出した”答え”と『お兄ちゃんと離れたくない』と言う”願望”が心の中で複雑に絡み合っていた。

このままお兄ちゃんに付いて行く事も出来ない訳じゃない。けどそれに伴い、危険なモンスターの徘徊するフィールドに足を踏み入れるのは怖い。先程の様な青い猪のモンスターならば倒せる自身はあるが、もしもつと強いモンスターが出て太刀打ち出来なかったらと考えると、恐怖が心の底から這い上がって来る。

それにあたしはこのSAOが人生初のMMORPG。行く先々で分からない事・仕様に幾度もぶつかってしまいかもしれない。それに戦闘でもし私がつくじって、お兄ちゃんを傷付けたり……死なせたりしたら……私は……。

だからこそ、私はシートを握る手により一層力を込めて、答えた。

「あたし 此処に、残るよ」

お兄ちゃんは一瞬驚いた様な表情をしたが、直ぐに何時もの優しい表情に戻って「そうか」と言ってくれた。何も理由を聞かないのはきつと、あたしが”死”を恐れている事を分かっていたのかも知れない……。

「ごめんね、お兄ちゃん。あたし……」

「謝る必要なんてないさ、シリカ。それがお前の出した答えならそれに従うと良い。……本当は俺もお前と一緒にいきたいけど、お前を無理やり連れて、危険な目なんかには合わせたくないから……」

「お兄ちゃん……」

俯くお兄ちゃんに手を伸ばそうとした同タイミングでお兄ちゃんは立ち上がり、あたしに背を向けて部屋の唯一の出入り口である木製の扉へと向かって行く。

視界に映る去って行くお兄ちゃんの背は酷く悲しそうで、何時もの様な明るさは見られない。

それに……あたしとお兄ちゃんは離れ離れになってしまう。メルでしかやり取り出来ず、互いの身の安全も知る事も出来ない。そう思い続けると、去って行くお兄ちゃんに声を掛けずにはいられなかった。

「お兄ちゃん！」

ドアノブに手を置こうとしていたお兄ちゃんの動きが止まるが、直ぐには此方を振り返ろうとはしない。それでもあたしは、言葉を続けた。

「また………会えるよね……？」

本当はもつと言いたかった。『行かないで』や『傍にいて欲しい』と。

でも私の我儘でお兄ちゃんに迷惑を掛けたくない。お兄ちゃんの意味を止められる事なんてあたしには今も昔も出来なかった。だからこそ、唯一出た言葉がこれだった。

お兄ちゃんはゆっくりと此方を振り返り、何時もの笑顔を見せてくれた。

「勿論。シリカがメールしてくれば飛んで来るよ、どんな時だったとしてもね」

「本当……？ 本当に本当……？」

「ああ、本当さ。約束するよ」

その言葉と共に、お兄ちゃんは扉を開けた。

木製の扉が軋んだ音を立てるのを聞きながら、お兄ちゃんは扉の向こう 部屋の外へと出た。私を部屋に一人残して。

でも扉が閉まる瞬間まで、お兄ちゃんはずっとこっちを見続けていた。あたしも閉まる直前までお兄ちゃんを見続けていた。

そして閉まる直前、お兄ちゃんは小さく告げた。『またな、珪子』と。

(うん……。またね、空<sup>そら</sup>お兄ちゃん )

口に出さず心の中で、あたしは答える。

そして扉が閉まると共に、頬に再び一筋の涙が伝った。

走る。走る。走る。

夜の闇に包まれた街の中を、俺は風の如く駆け抜ける。行き交うNPCやプレイヤーに目も暮れず、俺は街の北西に位置するゲート

に向かって走り続けた。

その先には先程俺とシリカが戦闘をしていたフィールド  
広大な草原と鬱蒼と茂る森がある。そしてその先に小さな村がある  
筈だ。

(悲しい幕開けだな……けどまあ良いさ。この現実<sup>せかい</sup>、駆け巡ってや  
ろうじゃねえの。そんでもって何時の日かきつと、クリアしてやる  
さ……！)

心の中で揺るぐ事の無い”意思”を携えながら俺は走り続ける。  
サバイバルと化した、今まで経験したこのないRPGのストーリ  
ーを、一歩一歩踏み締めながら。

episode 2 : 始まりの時 (後編) (後書き)

茅場の演説がほぼ同じだったのはちょっと難産でした。もっとオリジナリティを出さないと……。

次回は主人公……綾野空こと《カイン》を主軸として一層での話を続けるか、それとも少し層を進めるか迷ってます。それに後の友人的存在となるキリトの登場とかも考えなくては(汗)

ともかく、次回も読んで頂けると幸いです。

感想や評価も大絶賛で待っております！ では、飛翔<sup>ジャンプ</sup>！

episode 3 : 彷徨いと邂逅 (前書き)

大切な友人つてのはさ、何時の間にか出来てるもんなんだよな。  
ひよんな事が切欠となつて友達になるとか、ふとした出会いで関係  
を持つとか。

まあこれは……女性にも当て嵌まるかもしれないけどさ。

## episode 3 : 彷徨いと邂逅

大概のMMORPGにおいて、《夜間》は危険な時間帯だ。

光源が無ければ正しく一寸先は闇、真つ暗闇の中を進む事になる。洞窟系・地下系統のダンジョンであれば松明等を手に持っていれば何とかなるが、平原や森ではそうはいかない。

自身と壁が近い状態が続く前者であれば例えポップしたモンスターと言えど前方や後方と限られる。この場合は遭遇しても冷静に判断出来るが、360度全てがフィールドの上に立ち一つの光源の無い後者だと何時何処でどの方角から襲われるか分かりはしない。(無論索敵スキルがあればそれなりに対処は出来るが)

どちらにせよ、夜間のフィールドをたっ<sup>ソロ</sup>た一人で進んで行くのは危険な行為　　なのだが、

「俺はその危険な行為を、自らやってるんですけどね！」

そう、視界の殆どが闇に包まれていると言うのに、俺はそんな事は御構い無く走り続けていた。と言っても其処は独自のVR空間。薄い青い光が足下まで照らしてくれるのが唯一の救いだった。

シリカの前でカッコ付けて勢い良く出たのは良かったものの……  
……こつも直ぐに村に辿り着けず、森の中を駆け巡る事になるうとは……。

「全くついてないぜ……せめて場所ぐらい知つとけば良かウボア！」

独り言をぼやきながら走っていたのが仇になった……のかもしれ

ない。

俺は足を思いつ切り木の根元に引つ掛かけ、前のめりに古い”あのゲーム”の奇妙な断末魔を上げながら盛大に倒れた。……正直現実と同じくらい痛い。

「痛つつつ……ちくせう、やっぱ朝まで待つとけば良かったかも……」

心の中は後悔で一杯だった。《はじまりの街》に残って暫く身を固めていれば良かった事や、何も焦らずシリカの隣に居るべきだったのかもしれない。頭の中に過つては消え逝く後悔の念。

そして最後に過つた後悔は、『何も直ぐにこのゲームを始めなければ』と言う極論。

(……いや、それはこの世界に存在する全プレイヤーが持つ”後悔”だ、俺個人の問題じゃない)

俺は立ち上がりずそのままゴロンと地面を寝転がり、空を仰いだ。しかしその視線の先には満天の夜空が広がってはいない。次層の底が見えるだけだ。月や太陽は朝と夕方にしか見えない。

”本当の”現実ではこの先には確かに夜空がある筈だ。だけどそれが無く代わりに空の大半を埋め尽くすのは次の層の底。かと言ってその次の層が上がって空を見上げてても同じ景色が広がるだけ。これが99層まで続き、ラストの100層目で漸く大いなる空を拝められるのだろう。

それがこの”現実”と本当の”現実”の相違点の一つ。

(…………行くか)

このまま物思いに耽っていたらきつと、現実の事が走馬灯の如く頭を駆け巡り、心は悲しみと後悔に包まれる……………そうなる前に俺は立ち上がり、思考を切り替えて再び走り続けた。

無論その真実から逃げている訳ではない。俺はただ、立ち止まりたくないだけなのだ。

家族・友人・日々の生活・学校・行事……………今まで俺の”生活”を構成していた物はこのゲームを始めた瞬間と同時に崩れ去り、この世界が俺の新たな”現実”となった。これから構成されていく殆どの要素が、”この世界で生きて行く為”となるだろう。

それを受け止めるか否かは個人の自由だ。HPバーがゼロになる事を恐れ街に籠るもよし、それを受け止めて真正面からこの世界の条理に向かって行くのもよし。自分自身の道は自分自身の選択と力で切り開いていくしかないのだ、この世界では。

そして瑠子 シリカは前者を選び、俺は後者を選んだ。

後悔していない……………と言えば嘘になるが、何時までも同じ場所に立ち止まってまるで自分の殻に閉じ籠る様な行為はしたくなかったのだ。

だからこそ俺はこうしてフィールドを駆け巡っている。心の奥底に、”死の恐怖”を抱きながら……………。

とその時 視界に映る、異形な生物の姿。俺は慌てて傍に立つ木の陰に隠れた。

そっと頭を出してその生物の姿を改めて視認する。大きさは約1mで、一言で容姿を言えば、《蠢き回る植物》だろうか。まるで現

実に存在する植物を髣髴とさせる口を持ち、そこから涎　　恐らく粘液だと思つが　　を垂らしながらウロウロしている。

「……漸く猪とかじゃなくて、ファンタジー染みたモンスターとの邂逅だな」

”この様な植物は現実には存在しない。しかし此処には　　この世界には存在する”。

俺は本当の”怪物”と初めて出会えた事に意気揚々になりつつも、内心では”死の恐怖”が段々と心の奥底から這い上がって来ていた。だけどそうなる前に、殺られる前に

「殺つてやらア……!!」

威力も取り柄も無い平凡な両手槍　　《スピア》を背から引き抜き、木の陰から躍り出た。それに気付いた植物は高々に二つのツルを上げる。恐らくあれがヤツの威嚇行為なのだろう。

「シユアアアア!!!」

口から大量の涎を撒き散らしながら、植物は咆哮する。しかしその咆哮に耳を傾ける事も無く怖気づく事もなく、ヤツの下へと俺は地を蹴り駆け出していた。

「いらつしやいませええええー!!!」

かつてプレイしていたとある主人公の闘いの幕開けとなる咆哮を上げながら、槍の先端を植物目掛けて突き出した。

\*

「ふう……」

二匹目の《リトルネペント》を撃破した俺は、安堵の溜息を吐く。眼前には加算経験値が浮かび上がるがそれには目も暮れず、俺は再度周囲を見渡した。

リトルネペントのカーソルは未だに索敵範囲内ギリギリに複数存在している。後数十分もあれば十匹以上は狩れる筈。他のプレイヤーが此処に来る前に片付けなくては

「……！」

その思考を途切らせたのは、視界に浮かび上がった一つのカーソル。明らかにリトルネペントとは違うそのカーソルの正体は

”プレイヤー”のカーソル。

「チツ……」

俺は無意識の内に舌打ちしていた。俺はこのまま他人が此処に来る前に可能な限り数を稼ぎ、一刻も早く《花付き》のリトルネペントを撃破する心算だったのだが……まさかこれからと言う所でもう追いつかれたとは。

だが不可解な事にそのカーソルが動くと同時に、一匹のリトルネペントも動いている。後者の方を先頭に両方のカーソルが一直線上に並び動いているのだ。それも……此方側に。

「……………」

木々の向こうで一体何が如何になっているのか理解出来ないが、剣の柄を強く握り締め何が来ても良い様に戦闘態勢を取った。

そして段々とカーソルが近づき始め、そして先に姿を現したのはHPを赤の危険域まで減らしたリトルネベントだった。その背後に、

「おおおおおおっつっ！……！」

リトルネベントの胴体に槍を突き刺したまま、全力疾走しているプレイヤーの姿があった。

その光景に俺は愕然とするしかなかった。今の俺でさえレベルは一桁。あのリトルネベントにすら及ばないレベルなのだ。下手に行動すれば思わぬ痛手を受け、最悪の場合”死”に至る。

しかしこの男 いや、少年は危険なモンスターに対して冷静に判断して闘わず、ゴリ押しで倒そうとしている。レベルもスキルも、きつと俺と大差無い筈だ、なのに……………。

そんな俺の考えを余所に、少年は俺を通り過ぎてリトルネベントを突き刺したまま直進して行く。彼と彼に突き刺されたリトルネベントが行く先には 古びた一本の大木。

直後、ズウンと小さく響く音を立てたと共に、彼等は停止した。槍の先端は衝撃によってより一層深々と突き刺さり、リトルネベントのHPもまた減少し ゼロになった。

「ふいー」と息絶え青く凍り付き爆散したりトルネベントを視認し、溜息を着く少年。

「試しに突撃してみたけど……………これ危険だな。思い付きで実践するのは危険過ぎるな、うん」

と訳の分からない独り言を呟くと不意に、少年は俺の方向へと顔を向けた。

俺と同じくらいの身長で金髪の少年。歳は俺と変わらない様だが………防具ははじまりの街で売っていた革鎧と安価の両手槍を携えていた。

「おっと、見苦しい所見せて悪かったな。俺、結構思い付きで無茶な事ばつかする性分です」

「あ、ああ………」

俺に対して警戒も驚愕もせずニカツと笑い気さくに話し掛けて来た少年に対し、俺は剣を鞘に収め空になった両手をコートに入れた。

この時の俺は知る由も無かっただろう。

俺とこの少年 《カイン》が大切な”友達”になる事を、背を預ける”戦友”になる事を、この時からずっと、現実と<sup>ゲ</sup>仮想空間の両方で長い付き合いになる事を。

俺はまだ、知らない。

### episode 3 : 彷徨いと邂逅（後書き）

今回は八巻の《はじまりの日》の話でした。丁度コペルと会う数分前となりますね。

後カインが今回（思い付きで）やったあの突撃みたいな技ですが…  
…実際SAOで出来んのかなと小一時間（汗 要領としては某モンスターを狩猟生活だのランスの突進をイメージしてたり（オイ

ともかく、次回も読んで頂けると幸いです。

感想や評価も大絶賛で待っております！ では、飛翔<sup>ジャンプ</sup>！

PS；

今回冒頭をカインの独白にしてみました。今後は第三者の語りと彼の独白を毎回ランダムに書いて行こうと思います。

episode 4・闇夜の森（前編）（前書き）

闇夜の中で冒険者は、<sup>プレイヤー</sup>”現実”を知る。  
そして

## episode 4 : 闇夜の森 (前編)

やっぱ、近くに村があるんだな……。

俺は眼前に佇む黒髪の少年を視認して心中で呟く。やはり《はじまりの街》で予想していた事は的中した。

少年の背中に装着されているのは片手剣の鞘。彼の手に携える剣から察するにあれは初期武器の《スモールソード》の様だが、防具面では《はじまりの街》の防具屋では見掛けなかったコートを着用している。恐らく近くの村で購入したに違いない。

眼前に立つ少年が浮かべていた表情は、呆気かおに取られたかの様であった。……無理も無いだろう、あの植物を突き刺したまま直進して来て、現れたのだから。

このまま沈黙し続けるとこの場の空気が一層重くなるだろうから、取り敢えず俺はニカツと笑い声を掛けた。

「おっと、見苦しい所見せて悪かったな。俺、結構思い付きで無茶な事ばつかする性分です」

「あ、ああ……」

少年は俺に対して警戒を解いたのか、片手剣を鞘に納めると両手をコートのポケットに突っこんで俺から視線を逸らす。

しかし改めて少年の顔を見つめると……何だか女の子みたいな顔だな、と思ってしまう。モジモジと動く所もなんか女の子っぽい。

「……」と物思いに耽っていると、少年の視線が此方の方へ向けられた。

「え、えーと、如何したんだ？」

「あ、あぁいや…………… 此処に来るのが早いなと思ってさ。他の誰かが此処に来るのは数時間後だろうと踏んでたんだが」

「あー…………… まあ、な。けど最初から此処が目的地だった訳じゃないぜ？ 早くレベル上げたり装備を充実させたいと思って、《はじまりの街》から行く先決めずに飛び出した結果

「…………… 迷って、それで偶然此処に辿り着いたと？」

「そー言う事。ホント俺って、馬鹿だよなぁ」

嘘はついていない。俺はこの付近に存在するであろう村には寄ってないし、そもそも最初から此処に辿り着くのが目的だった訳ではない。ただ単に、“走り回って迷った拳句” 此処に辿り着いた。ただそれだけなのだ。

しかし俺が来る以前に先に居た彼はきつと、《テスター》なのだろう。

正式サービスが始まったのはこの日、十一月六日だ。しかしその三か月前に、抽選によって選ばれた千人の人間が俺達に先立ってこのゲームをプレイしている。それ即ち、稼働試験 テストなのだ。

申し込みは数十万以上にも及んだと聞いている。ナーヴギアを持っていなかった俺は応募しなかったが、購入したゲーム雑誌では見事 テスターとなった人のインタビュー記事が掲載されているのを覚えている。

今俺の眼前に立つ少年も同じだ。俺よりも先にこのゲームをプレイし、経験と知識と技術を得ている。

ダンジョンの構造、武器屋・防具屋等の焦点の品揃え、クエストの発生条件・場所・人物、モンスターのポップ場所・弱点…………… まるで攻略本のように様々な知識が、彼の頭の中に幾つも存在するのだ

ろう。

だからこそその知識を動力源として、誰よりも先に街を飛び出し、誰よりも先に此処へ辿り着いた。そう考えるのが妥当だ。

「何だ、そうだったのか。俺はてつきり、俺と同じ元　テスターなのかと思ってたよ」

「ははは。生憎、宝くじに当選する程の強運は持ち合わせて無いんでね。精々、割った卵の中から黄身が二つ出てくるのが数回続く程の運しかないよ」

「……………それはそれで強運だろ」

補足された言葉に俺は「確かにな」と再びニカツと笑う。

だがそれを最後に会話が途切れてしまう。何か話題をと考えるがテスターの彼が興味を示す様な話題なんかとても見つからない。

しかし不思議なことに、俺は自然に言葉を放っていた。

「な、なあ。暫く一緒に行ってもいいか？」

「え……………？」

しまった、と俺は不意に出てしまった言葉を何の躊躇いも無く出してしまったことを後悔してしまう。ほんの数分前に出会ったばかりの人間がパーティーを組もうと持ち掛けるのは余りにもおかしい案の定、彼はポカンとした表情を上げている。

俺は慌てて次の言葉を頭の中で模索する。

「い、いやさ、こんな夜時に森の中に居るって事は何かのクエでもしてんのかなーと思ってさ。あの植物倒してみたかったし」

「……………確かにクエやってるけど、一人用だぞ」

「あー……………それってもしかして、キーアイテム取得の方？」

「ああ。さっきの植物　《リトルネペント》からドロップする

《リトルネペントの胚珠》を手に入れなくちゃならない。けどノーマルからは絶対にドロップしない。ドロップするのは口の上に花を咲かせたヤツのみ。まあ、出現確率が1%以下なんだけど」

「成程……だったら尚更だ。エリア内のノーマルのリトルネペントを狩り続けば、いつか必ずその花の付いたヤツがポップする。一人よりも二人の方が効率は良くなる筈だぜ」

《確率ポップ》。数あるMMORPGの中で広く流通している、ポップ条件の一つ。殆どのレアモンスターがポップする条件は大抵これだ。

「彼が受けているクエはどうやら”指定されたモンスターからドロップするアイテムを取得しクエスト依頼主に届ける”内容の様だ。その上指定されたモンスターはポップ率1%のレアモンスター。目当てのモンスターを簡単に出現させたいのであれば、そのエリア内のモンスターを虱潰しに撃破しポップ確率を上げる方法が最も効率が良い。恐らくこの少年もその方法を取っているのだろう。」

「問いに対し少年は直ぐには返答しなかった。何か戸惑っているのか、或いは俺を警戒しているのか……まあこの提案自体、少し強引過ぎたと自分でも感じていたが。」

「別にパーティーを組もうって訳じゃないんだ。ただ一緒に行きたいだけなんだ」付け加えて、俺は言葉を続ける。

「俺は単にレベルを上げたいだけさ。でも一人じゃ心細いから元テスターであるアンタと行動したいんだ。その代わりに俺はアンタのクエストを手伝う。《花つき》が出て胚珠をドロップしたらアンタの物。二人でノーマルを狩り続ければ俺とアンタのレベルは上がり、運が良ければ《花つき》と遭遇し胚珠をゲット出来る。一石二鳥、悪くは無くないと思うんだが……駄目か？」

「……………」

やはり直ぐには返答は返って来ない。やはり、こんな上手い話を  
持ち掛けた事に警戒しているのかもしれない。MMORPGでは”  
都合の良い話の裏には、大抵裏がある”のが常識。このSAOも例  
外では無い筈。彼の様な元<sup>ゲーム</sup> テスターが警戒するのも、当たり前な  
のかも知れない。

俺は疑いを晴らさなくてはと決断し、決して疾しい事は考えてい  
ないと告げようとした瞬間、

「……分かった」

「へ？ 良いの……か？ ホントに、良いのか？」

「ああ………パーティーじゃないなら、俺はそれで……」

「そうか………分かったよ」

パーティーでなくとも、一緒に行動してくれる事を決断してくれ  
たのは、心の底から嬉しかった。移動中にこのSAOの事について  
の情報を貰えるかもしれない。自分勝手に自己中心的な考え方だが、  
始まってしまったこの世界(SAO)の中で元 テスターの様に迅  
速に行動する為には、知識や情報・ノウハウを彼から得なければな  
らない。

俺は有難うと、ニカツと笑うと共に右手を差し出した。

「《カイン》だ。ホント、俺の我儘聞いてくれてアリガトな」

「ああ、宜しく。俺は………《キリト》」

静かに握手した直後、直ぐに少年 キリトの視線は九時の方  
向に向けられる。俺も反射的にその方向を見ると、ゆっくり動き回  
る二つのカーソルが点在していた。恐らくあれは、リトルネペント  
だ。

「おっと、早速標的発見だなキリト」

「あれはノーマルだよ。さあ、他のプレイヤーが来る前に《花つき》を倒して胚珠を出さないとな」

「了解！ んじゃ、ガンガン行きますか！！」

互いに握手していた手を握り拳に変え互いに合わせた後、俺とキリトは二体のリトルネペントを標的にし、駆け始めた。

最初は、俺と大差無く此処へとたどり着いたカインが俺と同じ

元 テスターだと思っていた。しかしカインはただ迷って来ただけで、 テストを受けていない普通のプレイヤーだったのだ。何の情報も無く走り続け道が分かり難い此処に辿り着いたのは、強運による恩恵なのかもしれない。

あの時カインが持ち掛けて来た提案に対し、俺は直ぐに返答は出来なかった。

あの初めての友達を クラインをはじめりの街で見捨てて此処へ辿り着いた俺に、彼と共に行動する資格などあるのだろうかと思いついたのだ。

しかしカインは俺の考えを読み取っていたのか、俺とパーティーを組もうとした訳ではなくただ単に、俺と共にリトルネペント狩りをしたいと言ってきたのだ。

ソロでは一体の孤立しているモンスターにしか相手に出来ないが、二人もいれば同時に二体のモンスターと闘える。孤立しているモンスターを探す時間も減り一回の戦闘で倒せるモンスターの数も増える。《花つき》が現れる確率もまた、上昇する筈。

最初は彼が何か悪巧みをしているのかとも考えたが、彼が時折見

せたあの”笑顔”は如何しても”演技”には見えない　　俺は  
知らずに、そう悟っていた。だからこそ彼と共にリトルネペントを  
狩りをしようと思立ったのかもしれない……………。

元　テスターではないと言うのに、彼は戦闘馴れしている部分があつた。恐らくかつてこのSAOと似たMMORPGをプレイしていたのだろう。

リトルネペントのツタによる攻撃や緑色の腐蝕液も紙一重で避け、弱点部位のウツボ部分と茎の接合部分に槍を突き刺しては後退すると言うヒット&アウェイを行っていた。そして俺はカインが後退した直後に接近し、再び弱点部位を猛攻撃して撃破する行動を取っていた。気付けば自然にそれらの一連の行動が一つの連携パターンとなり、大した被弾も無くリトルネペントを次々に撃破していく。

しかしカインと出会って共にリトルネペント狩りを始めて約三十分が経ったが、未だに《花つき》は姿を現さない。通算十二匹目となるリトルネペントを倒しても尚、だ。

とその時、俺の耳に軽快でこの森のとは不釣り合いなファンファールのBGMが響く。それと共に金色のライトエフェクトが身体全体を包み込んだ。

カインの方に視線を向けると、彼もまた俺と同じく身体全体をライトエフェクトが包んでいる。どうやら俺達二人は同タイミングで、初のレベル上げを成し遂げた様だ。

「漸くレベルアップか……………一上げるのにこれだけ狩らなきゃいけないとは、先が辛そうだぜ」

「MMORPGで数体のモンスターを倒しただけでレベルが上がるなんて、得られる経験値が膨大でない限り有り得ないさ。それはそうと……………おめでとう、カイン」

「……………ああ、アリガトな。それにそっちこそ初のレベル上昇、おめ

でとっ」

ニカツと笑うと共に言葉を放つカインに真面目に答えるのが恥ずかしくなった俺は視線を逸らし、紛らわす様に剣を納めてそさくさとメインメニュー・ウィンドウ眼前に出した。レベルアップと共に加算されたステータスアップポイントを振るうとした瞬間

不意にパンパンと、まるで手を叩いた様な音が響いた。

「ッ……………！！」

「ん？」

反射的に俺はその場から大きく飛び退き、剣の柄に手を掛けた。だがカインは呆けた声を出すだけで動く事はせず、音が放たれた方向に視線を向けるだけだった。

背後の警戒を怠っていた自分を呪うと共に、未だステータス・ウィンドウを触り続けるカインに後退しろと警告の言葉を放とうした時に 気付いた。

俺の視線の先に存在するのはモンスターでは無く、”人”である事に。

それはNPCではない。俺とカインと同じ、”プレイヤー”であった。

episode 4 : 闇夜の森 (前編) (後書き)

コペル邂逅の直前で、前編終了です。会話の内容が殆どコペルの話と大差無かったのは作者の実力不足です。もつとオリジナルティを  
考えなくては…………。

次回は後編。コペルとカインとキリトの三人に現る《花つき》の  
トルネメント。

狩る為に闘い始めるキリトとカイン。しかしコペルは  
言った内容ですw 先はもう分かるかと思いますが(汗  
此処はカイン視点を中心に書いて行こうと思っています。

ともかく、次回も読んで頂けると幸いです。

感想や評価も大絶賛で待っております！ では、<sup>ジャンク</sup>飛翔！

episode 5・闇夜の森（中編）（前書き）

闇夜の中で冒険者は、<sup>プレイヤー</sup>”現実”を知る。  
そして ”裏切り”を知る。

## episode 5 : 闇夜の森 (中編)

さあつてと、どれに振り分けるとするかなあゝ

フレゾー・ボウトルネベント

青猪や食虫植物もどきを数十体程撃破した所で漸くレベルが上昇と言つてもたつたの一だが　　した事に歓喜し、俺は心中で狂喜しながら早速メインメニュー・ウィンドウを眼前に映し出した。

普通のRPGではキャラのレベルが上昇すると、同時にステータスも上昇する。がしかしMMORPGだとレベル上昇時には《ステータスアップポイント》が与えられる。そして与えられたポイントの行先はプレイヤー自身が判断しなければならないのだ。このシステムだとプレイヤーは自分好みのキャラを創造出来る。例えば”パワー重視”なキャラを作りたいのであれば筋力を中心に振り分ければ良いし、”スピード重視”であれば敏捷力に振り分け続けて行けば良い。尤も俺の場合は片方のステータスだけを上げると言う極端な方法は好まない為、両方のステータスをなるべく均等に上げて行く事を以前のMMORPGから心掛けている。

幸い今現在振り分けられるステータスは《筋力》と《敏捷力》しかない。だが俺が良く購読しているゲーム情報誌によって得た情報によれば、このSAOには戦闘系・生産系のスキルがそれはもう大量にあるらしい。今は悩む必要は無いが、近い未来の俺はきつとどのステータスにポイントを振り分けるか悩んで一人唸り続けるだろう。

この先どんなスキルがあるのだろうか、と心中で呟きながら俺は与えられた3のポイントを筋力に2、敏捷力に1に振り分けた。

とその瞬間  
響き渡った。

パンパン、と何かを叩く様な音が突如として

「ッ………!!」  
「ん？」

即座に反応したのはキリトの方だった。一瞬にして大きく後退し、警戒の為剣の柄に手を掛けている。それに対し俺はその彼の行動で何かあったと漸く気付き、恐る恐る背後を振り返った。

人型モンスターだろうか？ それとも……

様々な思案が頭の中を過る最中、眼前に映し出されたのはモンスターでは無く “人間” だった。

しかもNPCではない。俺やキリトと同じ、“プレイヤー” だ。

剣を抜いてはおらず、身体の前に二つの手を合わせたまま硬直する”少年”。ポカンと口を開けている所から察するに、先程の音に即座に対応したキリトの反応に驚いているのだろう。

俺とほぼ変わらぬ身長で防具は《はじまりの街》では見なかった革鎧。しかし武器はキリトと変わらずスモールソードの様だが……  
：キリトの話によれば、この森の付近にある村にはスモールソードよりも威力の高い《ブロンズソード》が売っているらしい。何故それを買わなかったんだと問うと彼は冷静に、『威力はあっても、耐久度が低いからな』と当然の様に返していた。

もし彼がそれを知っており、尚且つ付近の村の存在を知っていたのであればきつと彼もまた 《元 テスター》なのかもしれない。迷って此処に辿り着いた俺とは違う、特別な人間の内の一人。

暫くの間三人の間には沈黙が支配していたが、キリトが警戒を解いたのか腕を下した。それと同時に硬直していた少年が俺達に頭を下げて来た。

「ご、ごめん……………脅かしたみたいで。最初に声を掛けるべきだったよ」

「……………。いや、俺こそごめん。反応が大袈裟過ぎた」  
「俺は別に気にしてないぜ。ちょっとは驚いたけどな」

もじもじと俺と出会った時と同じ様にキリトは応じると、両手をコートのポケットに突っ込み視線を逸らした。至って普通の顔立ちをしている少年は俺達の返答にほっとしたのか笑顔を浮かべる。

「と、取り敢えず、レベルアップおめでと。二人共随分と早いね」

賞賛の言葉を贈られた事に対し、俺は微笑を浮かべる。たった一レベル上昇しただけでも人から褒められるのは、やはり嬉しいものだ。

「それ程でもない……………ってね。まあこれまでお互い、結構ネベント狩ってたしな。なあキリト」

「あ、ああ……………。けどそれを言うなら、そっちも早いんだな。迷って此処に来たコイツとは違う誰かが此処に来るのは、まだ数時間後だと思ってた」

「いや、僕の方も一番乗りだと思ってたよ。此処の道、結構分かり辛いから」

キリトに”迷って此処に来たコイツ”と言われるのは無性に腹が立つが、実際事実であり、他人が目の前に居るこの場で言い争う気にもならない。

だがそれよりもやはり、眼前に立つ少年も《元　テスター》だった事は間違いなさそうだ。分かり辛いこの森の迷路を容易く看破した部分や、《ブロンズソード》ではなく初期武器のスモールソードを選択している部分からその真実を察する事が出来る。

「君も受けているんだろう？　《森の秘薬》クエ」

少年の言葉にキリトは首をゆっくりと縦に振る。

これも先程、リトルネペント狩りをしていた時にキリトから聞いた話だが、キリトはこの《森の秘薬》と呼ばれるクエを受けているそうだ。そのクエの詳細な内容は教えてくれなかったが、キーアイテムである《リトルネペントの胚珠》を手に入れて依頼主に届けるのが目的。その為に《花つき》のリトルネペントをポップさせるべく、俺とキリトは先程までノーマルの方のリトルネペントを狩り続けていたのだ。

「あれは片手剣使いにとつての必須クエだからね。報酬の《アーニルブレード》は三層の迷宮区まで使える」

「へえ」。最初の第一層でも、そんな強力な片手剣が手に入るのか  
」

「まあな。けど………見た目がイマイチなのが難点だが」

キリトの言葉の真意を知っているのか、少年は明るく笑い声を出した。実物を見ていないのだが、二人の脳裏にはその《アーニルブレード》の姿が浮かび上がっているのだろう。

俺がどんな形状・色をしているのだろうと想像していた時、再び少年は口を開いた。

「折角だから、クエ、協力してやらない？」

開いた言葉は俺がキリトに持ち掛けた言葉とほぼ同じ言葉。だが彼は俺とは違う。片手剣使いであり、ちゃんとクエの内容も知っている。逆に俺はキリトのリトルネペント狩りを手伝っているだけの存在。

チラつとキリトは視線を俺に向ける。俺にとってその視線は『如何する?』と俺に問い掛けて来ている様にしか思えなかった。俺はその視線に対しニツと笑うと、彼の代わりに口を開いた。

「なあ、それってパーティーを組もうって事なのか?」

「いや、別にパーティーを組みたい訳じゃないんだ。此処までやっていたのは君達二人なんだから、一つ目のキーアイテムは勿論譲る。そのまま狩り続けられ直ぐに二体目が出ると思うから、その時まで付き合ってくれたら良いんだけど……………」

「……………だそうだ。如何する、キリト」

「あ……………ああ、分かった。それなら、構わない……………」

歯切れ悪く答えるが、キリトは承諾してくれた。

その言葉を聞いた少年は直ぐに笑顔を浮かべ、まず俺の方へ右手を差し伸べて来た。

「有難う。じゃあ、暫く宜しく。僕は《コペル》」

「ああ、宜しく。俺は《カイン》」

俺は差し伸べられた手に快く応じ、即座に左手を出して固く握手した。

続けて少年　コペルはキリトの方にも手を差し伸べる。最初は戸惑った様子を垣間見せたキリトだったが、直ぐに左手を出した。

「……………よろしく。俺は《キリト》」

「キリト……………。あれ、どっかで聞き覚えが……………」

元 テスターであるコペルは、彼と同じく元 テスターである《キリト》の名を微かにだが知っている様だ。俺にとっては別に気にしない事だが、キリトにとってはそれが不味いと思ったのだろう。即座に出していた手を引つ込み視線を右方向へと移す。その方向に居るのは約三体ほど動いているリトルネペントのカーソル。

「きつと人違いだよ。さあ、さつさと狩り尽くそうぜ。他のプレイヤーが来る前に、《胚珠》を入手しないと」

「う……うん。そうだね。頑張ろうか」「へへっ、いいですとも！」

三人とも静かに頷き合い、俺とキリトとコペルの三人組は付近に存在していたリトルネペント向かって、猛然と駆け出した。

たった一人プレイヤーが増えただけなのに、リトルネペント狩りのスピードは二人の時以上に加速した。元 テスターであり、リトルネペントの挙動・攻撃パターンを知り尽くしているコペルとキリトが居れば当然の事なのだろうと感じてしまうが。

コペルが最初にネベントのタゲを取り、俺とキリトが弱点部位を全力で攻める連携パターンが何時の間にか生まれ、三人で続々と現れるネベントの群れを着実に撃破して行く。

狩り自体は何ら無駄なく進行して行くが、“普通の”会話は全く行われなかった。

誰かが口を開いてもそれはアイテムの話やクエストの概要等。誰一人として、“この”現実”の話をしなかった。あの茅場の言葉をコ

ペルヤキリトも耳にし、” 此処で死ねば現実の自分も死ぬ” 事に疑問を持つている筈だ。なのに何故、俺達はそれを口にしないのか……。

思考しながらリトルネペントに向けて駆ける俺の脳裏に浮かぶ答えは、” 現実逃避” の四文字。

こうして闘い続けレベルを上げたり、《花つき》のリトルネペントが早くポップしないかと思慮する全てが、現実逃避の一つ。HPバーがゼロになった瞬間にナーヴギアから発せられる電磁波によって脳が焼かれる終末に、俺達は目を逸らしているのだ。その終わりを紛らわすかの様に、その終わりから逃げる様にただ只管に、眼前に敷かれたレールの上を俺達は走り続けている。脱線したら最後、俺達を待つのは ” 死” 。

はじまりの街に残ったプレイヤーが通るレールの殆どは安全で安心出来る道。その場に踏み止まれば決して脱線する事は無く、時の流れに身を任せるだけで済む。

しかし、俺達はその真逆のレールを走り続けている。何時脱線するか分からない道を、恐れる事無く歩み続けている。眼前に映る死神<sup>モンスター</sup>に対し槍を突き出し撃破しようとする俺は、本当の《死》から目を逸らして闘い続けている。

……いや、これは今だけの話ではない。きっと将来、この世界で俺は常にこの道を歩み続けて行くのだろう。何時来るか分からない、死の” 脱線” に恐れを抱きながら。

思考の波が一段落した時、眼前に映っていたキリトのアバターの姿が一瞬、ほんの一瞬だけ止まった。スタンになった訳でもなく、ぴたりと身体が硬直したのだ。その時の状態はリトルネペントに対し剣を振り上げている状態。俺は即座に、動きを停止した彼に襲い

掛かるネベントに対し、両手スラスト銃単発剣技を発動させ、茎の部分を貫いた。途端にネベントの身体はポリゴンへと姿を変え、破砕音と共に爆散する。

「どうしたよ、キリト。動きが止まってたぞ」

「……………ああ、少し考え事してたんだ」

「ったく、そう言うのは余裕がある時にやってくれよな」

バツが悪そうに俯くキリトに対し、俺は苦笑の表情を浮かべる。

丁度その時、俺とキリトの背後で再びポリゴンの破砕音が響く。もう一匹のネベントをコペルが撃破したのだろう。俺とキリトが振り返ると、ふうと疲労の溜息を吐くコペルの姿が其処にあった。

「……………出ないね……………」

「全くだな。ったく、何時になつたら出るのやら」

既に俺とキリト、そしてコペルがリトルネベント狩りを始めて既に一時間は過ぎてている。もう百体以上は倒したと言うのに、《花つき》は一向に姿を現さない。それに加え三人ともかなり疲労の色が見える。武器の耐久力の関係もある為、これ以上戦闘を続けるのは肉体的にも武器的にも厳しい。

「さっすがはレアモンスター……………と言うべきかな。MMORPGだけに当て嵌まる訳じゃないけど、もしかしたら知らぬ間に、物欲センサーが働いてるのかもな」

「それが本当なのかどうか知らないが……………多分の時の出現率が多少変更されているのかもしれないな。レアのドロップレートとかは、正式サービスで修正されるのはMMOじゃ良くある話だし……………」

「そうかもしれないね……………。如何でしょうか？ 武器も結構消耗してるし、三人ともレベルはそれなりに上がったし、一度村に戻るのも

手かなと

とコペルが言い掛けた時、俺達から数十m程離れた大木に、一つ集束し始める赤い光。

四角のポリゴンブロックが幾つも生まれ、それ等が組み合わせ一つ一つの形を形成し始める。俺やキリト達の見慣れた光景の一つ

モンスターが湧出する際の一連の光景だ。

「……………」

三人はその場に立ち尽くし、ただ黙ってその光景を眺め続ける。

また普通のリトルネペントだろうと予想していたが

現れた

モンスターは、その予想を悉く打ち破る事になる。

大まかなリトルネペントの姿を形成させていたポリゴンブロックは徐々に繊細な姿となって行く。無数のツルが蠢かせながら動き始めるリトルネペント。汚らしい涎を獲物を捕らえ喰らう捕食器から垂らしている姿は、何度見ても好きにはなれない。

だが、その口の上にある物体が存在した。闇夜の森では一際目立つ”紅”の色をした何か。毒々しい紅の光を放つその正体は

《花》だった。

「……………」

間違いない。あれが《花つき》だ。その真実は、元 テスターである二人の表情から容易に察する事が出来た。キリトとコペルが求める《リトルネペントの胚珠》を持つ唯一の個体、《花つき》のリトルネペントが、俺達の視線の向こうに存在している。

行動は素早かった。まるで獲物を見つけた鷹が空中から地面向けて急降下するかの如く、俺達はそれぞれの得物を握り締めると共に躍り掛かるうとするが

だがその行動を、キリトが制止させた。突然身体を急停止させ彼の左に居たコペルに対し左手を挙げ、右に居た俺に対しては剣で止めて来た。

当然疑問の表情が俺とコペルに浮かぶが、キリトは冷静に左手の人差し指で段々と遠退いて行く《花つき》の背後を指す。しかしその場所には何も無く如何言う事だと詰め寄ろうとした時俺にも見えた。ゆらゆらと口の上に大きな物体を動かしているリトルネペントが。

それがもし、二匹目の《花つき》であれば二人は大いに歓喜しただろう。唯でさえ湧出率の低い《花つき》が二体同時にポップすれば、大いに時間を短縮出来楽出来たからだ。

だが現実はその甘くない。口の上に物体があっても、それが《花》であれば意味が無いのだ。

そのリトルネペントの口の上にあるのは 《実》だ。限界まで膨らませた風船の如く膨れ上がっているその《実》を攻撃すれば、一瞬にして実は破裂し独特な臭いを解き放つ。その臭い自体は俺達に何かのステータス異常を与える事は無いが、エリア中のネペントが集結し襲い掛かってくると言う キリトはそう、先程俺にレクチャーしてくれた。

俺達が協力すれば《実》を破裂させる事無く《花つき》を撃破する事も出来なくは無いだろう。だがそれは大きな博打と同義。もし《花つき》との戦闘中に《実つき》が参戦した場合、無暗に攻撃する事は不可能だ。

「……………どうする……………」

苦悩した様に呟いたのは俺では無く、キリトの方だった。真っ直

ぐに一对となつて佇む《花つき》と《実つき》の二つの個体に視線を向け、苦虫を噛み潰した様な表情を浮かべている。

此処で立ち止まっただけは標的が遠ざかってしまう。そう危惧した俺は打開策を考えようと持ち掛けようとした時、黙り続けていたコペルが不意に口を開いた。

「行こう。僕が《実つき》のタゲを取る。その間にキリトとカインは《花つき》を倒してくれ」

言葉だけを告げて俺達の返答を聞く事無く、コペルは駆け出した。残されたキリトと俺は視線を合わせ、俺がしっかりと頷く。

「……………解った」……………任せたぜ、コペル」

同タイミングで率先して動き出したコペルに、俺達は答えた。

コペルが上手く《実つき》の方を相手してくれれば、その間に俺達が《花つき》を撃破出来る。尤も、”上手く行けば”の話だが。

最悪の結果を否定し、俺とキリトはコペルの後を追った。まず接近するコペルを《花つき》が察知し、涎を垂らしながら咆哮する。だがコペルはそれに怯む事無く右へ迂回し、《実つき》の方へと駆ける。

無視されても尚《花つき》は標的ターゲットとしている。徐々に近づく、俺達の存在も知らずに。

初手はキリトだった。右手に握り締めた片手剣を振り上げ、彼の存在に気付いていなかったネベントの茎の部分に直撃させる。不意打ちを食らったネベントのHPバーは当然減少し、同時にネベントはキリトの存在に気づき威嚇行為である二本のツルを高々と掲げた。この時点でネベントのターゲットはコペルからキリトへと変わった。

《花つき》と言っても、攻撃方法はノーマルの方と何ら変わりはない様だ。繰り出されるツタの猛攻を、キリトは回避したり弾いたりして直撃を免れる。そして反撃の一撃を与えた直ぐにバックステップ、後方に待機していた俺が、怯むネベントに全力の突きを繰り出す。

既にヤツのHPは黄色の域まで達している。この一撃で、ヤツは地に伏せる。自分自身に喝を入れ、俺はこのネベント狩りに最も多用し続け来た単発突き《スラスト》を放つ。ギューンと耳に響く効果音と目に見える漆黒の黒い線が虚空に刻まれると共に、槍の先端が茎を貫いた。

ノーマルとは違った断末魔を上げ、地面に落ちるネベントの捕食器。涎を撒き散らしながらごろりと転がり、東部に存在していた花がはらりと散る。その花から一つの球状の物体が転がって来る。それは地面に落としてバウンドするボールの如く何度も地面を跳ねて横に佇んでいたキリトの足元で停止した。

直後にネベントはポリゴンの塊と化し爆砕。キリトは足下に転がっている球状の物体を拾い上げる。あれこそがキリトとコペルが求めるキーアイテム 《リトルネベントの胚珠》なのだろう。俺はもつと、小さい物だと思っていたが……。

だがこれで終わった訳ではない。俺達よりも離れた場所であた一人、《実つき》のタゲを取り続け闘っているコペルが居る。援護に行かなくては彼の身が危ない。

「キリト！ 早くコペルの所へ！」

「ああ、分かってる！」

キリトに声を掛けると共に、俺はコペルの方へ視線を向けた。《実つき》の攻撃を剣と円盾バックラーであしらい続けるコペルの姿が視界に映る。テストの時から防御が上手かったのか、此方に顔を向けてい

る。

だがその表情に苦痛の色は見えない。攻撃を繰り出すネベントに對して余裕なのか如何かは分からないが……彼の”視線”だけは、普通じゃなかった。

その視線はきつと俺だけじゃなくキリトにも向けられている。必死で闘う俺達を哀れむかの様な視線は、知らずに俺の心を震わせた。

コペル……まさか、お前……！

最悪の予想が頭を過つた瞬間と、コペルがネベントから繰り出されたツルを円盾で弾いた瞬間は重なった。そして彼の言葉から静かに発せられる、たった一言の言葉。

「ごめん、キリト、カイン」

告げた瞬間、彼は再び視線をネベントへ向けた。そして剣を大きく振り上げた。刀身が薄い蒼に包まれた所から察するにあれば

ソードスキル。しかも振り下ろす先には、決して攻撃してはならぬ《実》。

「いや……だめだろ、それ……」

「やめる……やめるよ、コペル……！」

キリトの言葉と共に、俺も動き出した彼を止めようと声を上げる。だが彼は動きを止めない。地面を蹴って繰り出すソードスキルを、ネベントの口の上にある《実》に、大打撃を与えた。

パァアァン！

突如、虚空に響く巨大風船が割れた様な音。それと共に実から放

たれる、薄い緑色の煙。

それと俺は知る。これが事故では無く意図的に引き起こした事であり、同時に、短い時の中で共に闘い続けて来た一人の少年が、俺達を裏切ったのだと……………。

episode 5 : 闇夜の森 (中編) (後書き)

後編にするつもりが文が膨大になった為、急遽中編と言う形で更新する事になってしまいました(汗 申し訳ないです……。

次回で《はじまりの日》が終了です。

その後の話はオリジナル話で埋めようと思っております。

ともかく、次回も読んで頂けると幸いです。

感想や評価も大絶賛で待っております！ では、ジャンラ飛翔！

episode 6 : 闇夜の森 (後編) (前書き)

闇夜の中で冒険者は、”現実”を知る。

そして ”裏切り”を知り、そして新たな”思い”を抱く。

その道に、果たして終わりはあるのだろうか……。

episode 6 : 闇夜の森 (後編)

「ごめん」

俺がさっきまで、《実》を叩き割る瞬間まで仲間だと信じていたコペルは、俺達の方向に振り向きもせずただ一言だけ呟いた。

如何してこんな事を！ と俺は直ぐに疑問と怒りが複雑に混じった糾弾の声を上げたかった。隣に居るキリトだって、少なくともそう思った筈だ。

だけど、今眼前に広がる現実が、俺の精神を狂わせる。

コペルの向こう側から幾つも幾つも現れる、カラー・カーソル。キリトとコペルの情報が正しければ、あれは先程周囲に放たれた独特な煙によって集結しようとしている、リトルネペントの大群だ。エリア中のリトルネペントの大半が此処へ向かって来ている。視界から判断するにその数、約三十体。

安全を確保するなら此処で逃走の選択肢を選ぶのが常套手段。しかし奴等の速度は侮れない。もし此処から逃走したとしても、直ぐに追いつかれる可能性が高い。

コペルなら《実》を割ればこうなると、理解していた筈だ。なら如何して？

元 テスターとしての知識が、彼の頭の中にはあった筈だ。なら何故こんな事を？

様々な憶測と疑惑が頭の中を幾度も過っては消失する。だけど本当に分からない。さっきまで共に闘い続けて来た仲間が、如何して俺達を裏切ったのか理解出来ない。一体何故……。

悩み続ける俺や隣に立ちぼんやりとコペルを見つめるキリトにも

視線を向ける事無く、コペルは直ぐ近くの藪へと飛び込んだ。その時一瞬だけ見えた表情の色に、絶望と恐怖の色は無かった。恐怖の波に呑み込まれる事無く、彼はまだ生きようと抗っている……。

「無駄だよ……」

不意に呟いたのはキリトだ。意味を聞かなくともその言葉の真意は分かる。周囲を見渡せばありとあらゆる方向からリトルネペントが徐々に徐々に迫っている。この包囲網を抜けようと、敵と敵の間を潜り抜く事や県で押し切って行くのは 今のレベルでは無理に等しい。しかしそれを知っている筈であるコペルは立ち止まる素振りも無く進んで行く。まるで、確定的な自信があるかのように……。

とそう考えていた矢先、コペルのカーソルが突如として消えた。

「なっ……消えた!？」

流石の俺でも、疑問の声を上げずにはいられなかった。

何かのアイテムを使い転移テレポートしたのか、或いは何らかのスキルを使用しその恩恵を受けているのだろうか？

「ハイディング《隠蔽》スキルの特特殊効果だ」

「特殊、効果？」

冷静に俺の疑問に答えるキリト。聞き返すと彼は静かに頷き言葉を続ける。

「プレイヤーからはカーソルを消し、モンスターからはターゲット

にされない効果。コペルは二つ目のスキルスロットを空けてたんじやない。俺とカインに会う以前に、既にスキルを習得してたんだ。だからあの時背後に居たコペルに気付かなかったんだ……………」

「じ…………じゃあ、コペルが《実》を割ったのはただの事故じゃなくて、まさか……………」

元 テスターではない俺でも、MMORPGはこれまで幾度プレイしている。だからこそ《ハイディング隠蔽》スキルを知って漸く理解出来た。コペルが如何して《実》を割り、俺達を置いて此処から逃亡したのかを。それは単純明快な事実。

「俺達を、《MPK》で殺す気なのか……………？」

《MPK》 通称、”モンスター・プレイヤー・キル”。  
モンスターを使用して、自身の手を汚す事無く他プレイヤーを故意に殺害する行為を指す。

元来《PK》には二つの種類がある。一つは直接的に他者が他者を殺す場合。もう一つはモンスターを利用して他者を殺すMPKだ。このSAOに限定した事では無く、古いMMORPGからこの手段は存在していた。

人が集まれば社会ができる。それMMORPGでも同じ事。そしてその中での実利を求めて、あるいは感情的な理由から、他人を害する行為を行おうとする動機は常に、昔から存在している。コペルも例外ではない。

動機はキリトの持つ《胚珠》。今キリトは胚珠をポーチの中に入れている為、もし死ねばその場でドロップするのは明白な事実。コペルはそれを手に入れて村に戻り、クエストをクリアする……………。

「……………馬つ鹿野郎がッ」

遂に姿を現し始めたリトルネペントの大群が刻一刻と迫る中、俺は表情を強張らせ呟く。

コペル……………お前は最初から自分の事だけを考えたんだな。生きる為に、生き延びる為に俺達を利用した。最初から協力する気なんて、一片も無かったんだな。

心中は怒りと憎悪で膨らんでいた。俺達を裏切り利用し、自分だけが生きようなどと……………許せる筈も無かった。

けど 隣に立つキリトは冷静な表情をしていた。まんまと”罠”に嵌められたと言うのに、静かに佇んでいるだけだ。

「コペル……………知らないんだな」

不意にキリトは小声で呟いた。まるで、語り掛けるような口調で。

「ハイディング《隠蔽》スキルは確かに便利だ。だけど万能じゃない。一つだけ大きな《穴》があるんだ。あれは視覚以外の感覚を持つモンスターには、効果が薄いんだよ。……………リトルネペントが、良い例だ」  
「……………！」

彼の言葉に偽りは無い。その証拠に、リトルネペントの大群の一部がコペルが飛び込んだ藪の中へと進んで行く。その速度は凄まじい。幾らコペルでも引き離す事は不可能だ。

無言のままキリトは後方へと振り返った。前方のリトルネペントの大半はコペルの方へと進んで行くので数は前方程多くは無い。だがそれでも、此方に進むリトルネペントが存在するのもまた事実。

「カイン」

キリトは振り向く事無く俺の名を呼んだ。それが何を意味するか、馬鹿な俺にだって直ぐに理解出来る。

「分かってる。 後ろは任せな」

「……………助かる」

互いに背中合わせの状態のまま、俺とキリトは迫り来るリトルネペントを真っ直ぐ見据える。

しっかりと握りしめるスピアの刃は購入した時よりも随分と汚れ、刃こぼれしている。長い柄の部分も傷が目立つ。この状態で大雑把な扱いをすれば、その瞬間にボキッと折れる事は確定的に明らかだ。故に放つ一撃は確実に弱点部位を狙い、その一撃で仕留めなくてはならない。もし出来なければ手痛いカウンターを受け 終了<sup>エンド</sup>了。

最初の一匹が前方まで辿り着くと同時に、コペルが飛び込んだ藪の方向からリトルネペントの咆哮とコペルの咆哮が轟いた。きつとあちらでも鬨が始まったのだろう。

しかしもう、思い止まる事は出来ない。俺は再び槍を握りしめ、眼前に迫り来るリトルネペントの大群に全神経を集中させた。

あれから何体のリトルネペントを撃破したのか、何回 《スラスト》を発動させたか、相手の繰り出す攻撃を何回避けたか……………この戦闘全ての詳細はきつと、後から思い出そうとしても決して思いだす事は無いだろう。

無駄な思考は決して抱えない。ただ只管に突き続き、ただ只管に攻撃を避ける。脳からアバターに送る命令はそれだけしかない。

ネペントの攻撃モーションを視認すればそれが何処に繰り出されるかを予測し、放たれる攻撃を最小限に避け、カウンターの《ラスト》で弱点部位を穿つ。

だがそれでも、完全に避け続ける事は不可能だ。ツルがジツと掠る時もあり、巨大な口から放たれる腐蝕液が地面に着弾すると共に飛沫が舞い、その一部が身体の至る部分に直撃する。それと同時にじわりじわりと減る、俺の命<sup>HP</sup>。

死にたくはない。

そう、死にたくはない。いや、死ぬ訳にはいかない。

”本当の現実”に還らずにこの”偽りの現実”で死ぬ事は真つ平御免だ。それに大切な家族……珪子<sup>シリカ</sup>を残して、此処から《ログアウト》するなど考えられない。

だから俺は闘っている。生きる為に、此処から絶対に生き延びて還る為に、槍を握りしめて精一杯の力を込めて突きを放ち続ける。躊躇や迷い等、一切ありはしない。

だが……”これ”は何だ？ 心の奥底からじわじわと溢れて来る、”この感情”は。この様な絶体絶命の状況下で、一体何の”感情”を抱くのだろうか？

これは……”恐怖”？ ”絶望”？ 違う……これはもっと単純な……楽観的な”感情”……。

まさか、”幸福感”？

このゲームを始めた事に後悔しながら、先程まで”現実逃避”の如くネペントを狩り続けていた俺は、この様な生と死の淵で、”幸福”を感じているのか？

いや、違う。俺は ”満足”しているのだ。

握る槍は”偽りの現実”の中では本物。身体は偽りの姿でも此処ではそれが真の姿。この身体は現実リアルとは違う、この世界での”現身うつしみ”。闘う毎に学習し、武器も強化すれば敵も屠れる。そしてもっともっと、強くなれる。

その時に気が付いた。俺はただ我武者羅にこの世界で”生きよう”とした訳じゃないと。

俺はこの世界で”生きて”、そして”強くなりたい”んだと。更なる高みを、己の限界を超えたいと。

知らぬ間に俺は、一種の強迫観念に囚われていた。だけど嫌な気分じゃない。確かにレールを脱線すればその先に待つのは”死”だが、脱線しなければ、レールが続く限り突き進んでいく。

その道が終わるのはきつとゲームクリア”この現実が終わる時”となった瞬間だろう……。

「だ……ああああああ!!!」

”必ず生きて、そして強くなる”。

ただ”生きる事”から昇華した新たな思いを抱きながら、俺は全力の《スラスト》を放つ。

漆黒の線が虚空に刻まれる直前にはもう、ネペントの捕食器は地面に崩れ落ちていた。そして殺気立ちながら新たなネペントを視認しようとする瞬間　突如耳に響く、ポリゴンの破砕音。

しかしモンスターの破砕音とは違う、鋭い破砕音だった。モンスターではないとしたら、考えられるのはただ一つ

「……………」

声を上げなければ、その破砕音があった場所へ駆け寄り寄り寄る事もしな

い。

破碎音を耳にした直後に、眼前現れたネペントを撃破した所で漸く俺は構えを解き、その破碎音があった場所へ視線を向ける。

藪の中から現れる七対のネペント。それ以外のモンスターの姿は無い。当然、プレイヤーの姿も。

「お疲れ」

俺の隣に佇み、俺が向けていた場所に視線を向けたキリトは小さく呟いた。その言葉は俺に向けてではなく、一人のプレイヤー

コペルに向けての言葉だと理解するのは、ほんの一瞬で充分だった。

そう、彼は生き残る為に俺達を騙し利用し、そしてネペントと闘い、「死んだ」。同時に彼を操っていた一人の人間もまた、ナーヴギアによつて脳を焼き切られる”処刑”を受けたのだろう。尤も、それを確かめる術等ありはしないが。

最初に比べてネペントの大群は、大分個数が減っていた。このまま逃走を図る事も不可能ではないが、隣に立つキリトは、その様な素振りを見せはしない。かく言う俺も、このまま逃げるのは惜しいと感じ、その場に踏み止まった。

俺とキリトの視界の先に映る物はきつと同じだ。頭の上に真っ赤な《花》を咲かすネペントを、俺達は見ている。

二体目の《花つき》のネペント、裏切りなどせず、俺達と共に地道に乱獲を続けていたらきつと、コペルも自身の《胚珠》を得たに違いないだろう。しかし今更俺が如何思っても、それを選んだのは彼自身。全ては彼が選んだ事なのだ。

HPは二人とも少ない。カウンターを受ければ即死のHPだ。しかし俺とキリトの表情かおに焦りや恐怖の色で染まる事は無い。腐

蝕液を放とうとしている二体のネペントを前に俺達は駆け出し、ほぼ同時に二体を撃破。

そして僅か数十秒で残る五体を撃破し、戦闘を終えた。

コペルが《ログアウト》した場所にはまるで遺品の如く、スモールソードと円盾が転がっていた。ほんの数分前までコペルと言うキヤラクターはこれを装備し闘っていた。最後の時まで、”生きる事を諦めずに”。

キリトと俺はその剣と円盾を運び、周囲の木々の中で最も大きな樹木の根元に突き刺した。そしてその剣の近くに、彼が欲していた《胚珠》を置いた。

「お前のだ、コペル」

「……それ持ってゆっくり休みなよ、コペル」

告げると共に、キリトは屈んでいた身体を起こし踵を返す。

そのぼろぼろになった背を目にしながら、俺は黙って後を追った。

「凄いな……それが報酬武器か」

「ああ……」

あれから数十分後。モンスターとも遭遇する事無く、俺とキリトは村　ホルンカの村と言うらしい　に辿り着いた。村の中央には既に他のプレイヤー達　恐らく元　テスターだろう　もおり、俺とキリトは気付かれない様に依頼主の居る家へと向かった。

家には一人の女性が何かをグツグツと煮込んでおり、キリトはその女性に《リトルネペントの胚珠》を差し出した。何度も何度も女性は頭を下げた後、彼女は報酬武器である片手剣をキリトに授けたのだ。

その剣は見るからに重量がありそうだった。紅の鞘に包まれたそれは見事な存在感を醸し出していた。片手剣にはあまり興味のない俺だが、一瞬欲しいと思ってしまった程だ。

そのままキリトはこの家を飛び出して行くのかと予想していたが、彼は直ぐ近くにあった椅子に座りこんだ。恐らく先程の戦闘で、かなりの気力を削ってしまったのだろう……俺も彼の隣の椅子に座り、疲労に支配された身体を休める。眼前では今も尚、この家の主である一人の女性が何かをグツグツ煮込んでいる。

「……なあキリト。あれ何を煮込んでるんだ？」

「確か……市販の薬草を煎じてるらしい。何でも、娘を病気から治す為に。だけどそれでも治らなかつたから、あの《胚珠》が必要だったそうだ」

「……成程」

俺と同じく疲労困憊の状態であるキリトに、先程彼が受けていたクエ《森の秘薬》の概要を教えて貰うと、視線の先で薬を煎じていた女性の拳動が変わった。木製のコップを取り出し、それに鍋の中身をおたまで注いだのだ。

ほのかに湯気が立つそれを女性は大事にそうに持つと、奥のドアへと向かって行った。

するとキリトは無言のまま立ち上がり、その方向へと歩き始めた。如何してあの女性の後を着いて行こうと彼が思ったのかは理解出来ないが、一人此処に残るのも何だか疎外された気分になる為、俺も立ち上がりキリトの後を追った。

女性が開いたドアの向こうにあったのは、一つの小部屋だった。壁際にはダンス、窓際にはベッドしかない。誰かの寝室である事は間違いないさそうだ。

そのベッドに横たわるのは、顔色の悪い少女ただ一人。あの子がこの女性の娘で、病気を患っている本人だろう。母である女性の手によってゆっくりと起きる少女。キリトはベッドの傍に立っているが、クエをクリアしていない俺はキリトよりもやや距離を置いて、壁に凭れ掛って腕を組み、事の行く末を見届ける。

「アガサ。ほら、旅の剣士様が森から薬を取って来て下さったわよ。これを飲めば、きっと良くなるわ」

「……………うん」

年相応の可愛らしい声と共に差し出されたコップを受け取り、両手でそれを支えながらゆっくりと飲み干す。飲み干した瞬間に彼女の顔は一気に太陽の如く輝き、病気だったのが嘘の様に元氣潑刺になる。等と言う、まるで童話のオチの様な展開にはならなかった。ただど僅かだが、彼女の顔には輝きが戻っている様にも見えた。

そして少女はコップを女性に渡すと、キリトの方へと視線を向け、小さな口で感謝の言葉を紡いだ。

「ありがとう、お兄ちゃん……………」



「気は済んだか？」

「ああ……………えっと……………」

「心配しなくても、お前が泣いてた理由を問い詰めるつもりはないよ。大体予想はつくからさ」

「……………すまない」

「謝るなって。誰だって、悲しい時には泣くもんだ。それが人間の本質だからな」

アガサの家から出た俺とキリトは、村のはずれの野原に佇んでいた。

キリトは暗い表情のまま、体育座りで俯いている。対し俺は大の字で横たわり、上空を見上げていた。

「……………お前も会いたいんだな、家族に」

「……………ああ、会いたい。今直ぐ……………会いたい」

「俺も会いたい。母さんに、親父に、そして  
現実の妹に  
会いたい」

「え……………？ リアル……………？」

俺の現実リアルと言う単語に疑問を持ったキリトは、すぐさま俺に問い掛けてくる。

「実はさ」俺は起き上り、キリトの方に顔を向ける。「このゲーム、妹と一緒にダイブしてるんだ」

「妹……………妹さんと、一緒に？」

「ああ。二人で喜んでこのゲームをプレイした直後にこれだ。もう帰れないって言われてアイツ、泣き出すからさ……………凄く後悔して

んだ。こんなに妹を悲しませるなら買わなきゃ良かった、って」  
「……………」

今の俺の気持ちを吐露し、遣る瀬無い気持ちを紛らかす様に俺はまた上空を仰いだ。

すると「…………俺も」と、キリトは不意に言葉を紡いだ。

「俺も、妹が居るんだ。まあ、従妹なんだけど……………」

「成程ね…………じゃあさっきのあれは、あの子の言葉を前に言われたんだな。その妹さんに」

「……………ああ」

そう告げるとキリトは再び黙り込んでしまった。心中でその妹さんの姿を、思い浮かべているのかもしれない。だとしたらこのままこの話題を続けると、更に彼を悲しみに染めてしまうと感じた。

何か話題を変えようと必死に模索した結果　一つの言葉が、勝手に口から飛び出した。

「　なあキリト。もし良かったら…………」友達”にならないか？」

またしても俺はしまった、と心の中で後悔した。初めてキリトと出会い彼に着いて行く事になったのも、口から出てしまった突拍子も無い言葉が原因だった。それを二度も繰り返すとは…………。

当然キリトは俺の方を向いて怪訝そうな表情を浮かべた。俺は慌てながら言葉を続ける。

「い、いや、此処でお別れってのはあまりにも寂しいし、せめて相互でフレ登録しようかーと思ったんだが…………駄目か？」

「……………」

やはり直ぐに答えは返っては来ない。あの時は一人でも多い方が効率が良かった為に承諾してくれたが、今回に限ってはそう上手くはいかないだろう。

心中で諦め始めた時、キリトは小さく笑うと共に口を開いた。

「……良いよ。色々とかインには世話になったし、その……お前と居ると楽しそうだな、って思えたから」

「……………。マジで？」

「ああ、嘘なんかじゃない。マジ、だ」

そう言っただけでキリトは、右手を差し出して来る。それが握手を求める合図だと理解した俺はすぐさま左手を差し伸ばし、固く握り合った。

「……お互いに妹を持つ同士、宜しくな。キリト」

「いや、だからこっちは従妹だって。……………まあ、宜しく。カイン」

こうして俺とキリトは、“友達”になった。

ただ俺はこの時から薄々と感じていた。この関係が何れ、“親友”にまで発展する事を……………。

こうして俺の、この“偽りの世界”<sup>SAO</sup>での最初の一日は、衝撃的な出来事の連続で始まり、最後は静かに幕を閉じた。

明日も始まる。俺の、この世界での“物語”が……………。

episode 6 : 闇夜の森 (後編) (後書き)

これで《はじまりの日》が終了です。

今回は一層攻略の場面にしようかと考えていますが……他のSA  
O二次作者様と内容が被ってしまうのでは、と思い色々悩んでいます  
(汗)

ともかく、次回も読んで頂けると幸いです。

感想や評価も大絶賛で待っております！ では、ジャンク飛翔！

PS；

もしかしたら、あの『謙虚なナイト』で有名な人を出すかもしれません(え)

episode 7 : 一時の安息(前編) (前書き)

” 家族を思う事”                    それは家族を持つ者ならば誰もが抱く事。  
兄が妹を思う事も、決して例外ではない。

## episode 7：一時の安息（前編）

あの日                    この世界が始まった日から、翌日。窓の外から差し込む太陽の光に眩しさを感じた俺は、ゆっくりと瞼を開けた。今現在の時刻は………七時頃。

昨日の夜生と死の狭間に立たされ死闘を繰り広げ結果、身体には想像も絶する程の疲労感が押し掛かっていた。しかし今は如何だろう。昨日の出来事が嘘の様に疲労は吹っ飛び、代わりに安心する程に心地よい。

立ち上がり、固まった体を解す為に一度大きく伸びをした後に俺はふと、視界を背後に移した。其処にはベッドに凭れ掛って寝ていた俺とは違い、古びたベッドに横たわり静かな寝息を漏らす少年

キリトの姿。

俺とキリトが”友達”になった後、俺達は身体に溜まった疲労を癒す為にこの村 《ホルンカ》に唯一存在する小さな宿屋へと向かった。本当はそれぞれ個室で一夜を過ごす心算だったが、生憎先客のプレイヤーが居る為に空いている部屋が一つしかなかったのだ。この現状に対してキリトは冷静に「俺は外で寝るよ」と言ってきた為、「それなら一緒に寝ようぜ」とすぐさま俺は提案した。だがキリトは最初は遠慮していた。きつと俺の為を思っ言っているのだろうか、彼自身も疲れているのだ。彼を外に追い出して俺だけ部屋を独占して一夜を過ごす気等、更々無かった。最終的には半ば無理やり、彼を部屋に引き摺り込んだ。

しかし部屋に入っても肝心のベッドは一つ。此処でもまたキリトは「カインが寝て良いよ」と言い出すので反射的に「いや、キリトが寝るよ」とまたもや返してしまった。最初はまるで古いコントの如く互いに譲り合いを繰り返していたが、最後は昔から伝わる平等

に決める方法の一つ、『じゃんけん』を行使。結果キリトが勝ち俺は負けてしまった為キリトは一人ベットを独占し、俺はベットに凭れ掛る様にして寝た訳なのだ。

「……………」

今俺の目の前には無防備に眠り続けるキリトの姿がある。朝日の光が差し込んでいると言うのに、その瞼が開く気配は一向にない。もし此処に油性ペンがあれば額に『肉』と書き込んでやりたい所だ。しかしずっと彼の顔を見続けていると……………一つの感想が心中で生まれた。

(……………もしキリトがロングヘアとかしたら、絶対”女”って思われそうだな……………)

今の彼の髪型は短髪だ。しかし頭の中で彼のロングヘアを想像してみると……………ホント女性にしか思えない。その理由の殆どは、顔立ちが女性に似ているからか。所謂……………”男の娘”？

勿論、俺はその”系統”に関しては興味が無い。絶対に、絶対にだ。

「ん……………」

俺が絶対本人の目の前では言えそうに無い事を妄想していると、その本人がゆっくりと瞼を開いた。幾度か瞬きをすると、ゆっくりと俺の方へ視線を向けた。

「……………。ああ、カインか。おはよう」

「(最初の間は一体……………?) おう、おはよう」

数瞬だけ俺の顔を凝視した事に少しばかり疑問を感じたが、俺は笑顔で口を開いた。

「さて、と。今日も一日頑張ろうぜキリト!」

「それは構わないけど……カイン、お前の槍の耐久値、大丈夫なのか?」

「へ?……あ」

宿屋から出ていざレベル上げへ! と一人で昂っていた時、キリトの冷静な言葉が俺の昂っていた精神を一気に消沈させた。そう、俺の両手槍 《スピア》の耐久値は依然減っていたままなのだ。

宿屋で一夜を過ごす携える武器の耐久値も回復する

なんて上手い事は無い。耐久値を回復する為には態々鍛冶屋に赴き、金を払って研磨して貰わなければならない。と言ってもこれはMMORPGでは良くある仕様だ。此処の所、ただストーリーに沿って街や村を転々とするだけの家庭用RPGばかりやっていたから忘れていたが。

まだ初期武器のままの俺だが、キリトは違う。昨日受けたクエ《森の秘薬》の報酬武器として一本の顔を片手剣 《アーニルブレイド》を手に入れている。先祖伝来の長剣らしいが、耐久値は全く減ってはいない。逆に俺の両手槍あいぼうの耐久値は既に半分を切っている。

「すっかり忘れてたぜ……武器屋に行けば大丈夫かな?」

「ああ。まあ鍛冶屋なら《はじまりの街》にもあるけど……如何する?」

「そっか。なら……」

手っ取り早く此処の武器屋で研磨して貰うかと考えていた時、不意に《はじまりの街》と言う言葉が頭に引つ掛かった。そしてその言葉から連想される一人の人物の姿。蹲ってすすり泣く、あの子は

「 珪子………」

「……………カイン？」

「へっ？ あ、あぁいや……………」

言葉でそう返しても、心中にはシリカの姿が浮かび続けて消える事は無い。

今アイツは何をしているのか。今も尚《はじまりの街》の中に居るのか。ちゃんと “生きて居るのか”。様々な不安が頭の中に浮かんでは消え、その度に俺の心は締め付けられる。

まだ…………あれから一日しか経っていない。だけどアイツはこの世界でのたった一人の”家族”。失えば…………俺は

「…………悪いキリト。俺一旦、街に戻るよ」

またしても俺の口は勝手に、言葉を紡いでいた。

”何か思えば直ぐ口に出す” 俺の昔からの悪い癖だ。キリトと初めて会って同行した際も、キリトと”友達”になるうと言い出したのはこの癖が発端だ。尤も、その癖があるからこそ俺は今此処に居るのだが。

俺の言葉にキリトは疑問の表情を浮かべる。恐らく、俺の性格から察して直ぐに村の武器屋に向かうだろうと踏んでいたのだろう。

「別に此処で……………いや、カインの決めた事だ。俺が如何こう

言う訳にはいかないな」

「……………！」

意外だった。俺は理由を問われるとだけ思っていたのに、キリトが返した言葉は承諾の言葉。

何故彼は問い詰めなかったのか……………何の確信も無いただの憶測だが、キリトは分かっていたのかもしれない。俺の、『珪子』と言う咳きから、俺の考えを……………。

「ほら、さつさと行って来いよ。此処から街まで結構距離あるんだからな」

「あ、ああ……………。終わったらメールする！」

不自然なまでに急かすキリトの言葉は、『早く妹に会いに行つて来い』と言う一つの暗示なのかどうかは定かではない。だけど今は素直にその言葉に甘えよう。俺はキリトに背を向け猛然と村の出入り口の門へ向けて走り出した。

出入り口の門に辿り着き鬱蒼と茂る森を前にした時、背後を振り返った。視線の先には微笑を浮かべながら小さく手を振るキリトの姿。

「有難う、キリト」

俺の為に気遣ってくれた”友人”に一言だけ呟くと、俺は視線を戻して森の中へと飛び込んだ。

「……………行つたか」

カインを見送った後、一人残された俺はポツリと呟く。

あの時カインが言った《珪子》と言う名前                    あの名はきつ

と、昨日の夜カインが話していたアイツの”妹”の名前に違いない。だから俺の《はじまりの街》に反応して言葉を止め、街へ戻ると言つたのだ。

兄が妹を思う……………それは当たり前前の事だろう。母が子を心配するように、兄が妹を心配するのは何ら不思議な事ではない。”血の繋がった”仲ならば……………。

「俺は……………どうだろ……………」

妹……………直葉は本当の”妹”ではない。”従妹”なのだ。生まれた時から共に育つて来たが、それでも血は繋がっていない。けど彼女はその事実を知らない。それを良い事に俺は知らぬ内に、距離を作っていた。顔を合わせるのも避けていたぐらいに。

もし……………もし、俺もカインと同じ様に妹と共にこのゲームをプレイしていたら、妹が居る場所にこのこと会いに行けるだろうか？ いや、それは絶対に出来ない。妹と距離を置き続けた俺にそんな資格は無い。手の平返したように接する事なんて、出来ない……………。

「色んな意味で、お前が羨ましいよ。カイン……………」

自分の事よりも”家族”の事を考え行動するカインに、俺は敬意を称しなくてはならない。

本来俺も彼のようにしてはいけけないのだ。彼のように妹の事を考え、しっかりと向き合う事が出来なければならぬのだ。でも今までの俺は真逆だった。”血が繋がっていない”                    それを理由

として避け続けていた。

だからこそ俺は、

「きちんと……向き合わなきゃな」

生きて還つて、ちゃんと向き合つて妹の名を

《スグ》と

呼ばなくては。静かに決意し、俺は出入り口の門へと進み始めた。

\*

《はじまりの街》

それは全てのはじまりとなる街。こ

の世界に降り立った全てのプレイヤーが此処から自身の物語を始め  
る。だが皮肉にも、この街は俺達に”絶望”を送り届けた。一人の  
天才プログラマー 茅場晶彦を現出させて。

キリトに街へ戻ると告げ此処まで来るのに然程時間は掛からな  
った。ただ珪子に会いに行く事だけを抱き無我夢中で走り続けてい  
たら、直ぐに辿り着いてしまったのだ。”思い”とは意外と恐ろし  
い物だと改めて実感してしまう。

ゲートを潜り抜けると其処には大量のプレイヤーが溢れ返り街は  
活気付いてる 事は無かった。街の軽快なBGMが鳴り響き  
人も行き交いしているが、それは所詮”偽りの存在”に過ぎない。  
BGMはシステムによって設定されたものであり、行き交う人もプ  
ログラムされた存在、《NPC》に過ぎないのだ。意思を持ち行動

し、生きようとする《プレイヤー》の姿は………殆ど無い。

「まあ、あれからたった一日しか経って無いから、当たり前か」

この世界の創造主、茅場のはじまりと絶望の言葉が言い放たれてまだ一日。この世界から脱出しようと決意し行動する者達は、今現在だ。この世界の知識を多少なり得ている《元 テスター》だろう。（俺の様に例外も存在するが）

きつと殆どのプレイヤーが茅場の言葉を信じていないのだ。”待つていれば何時かは助かる” そう信じ続けているに違いない。

そんな人達がこのことフィールドに出て行くとは思えない。幾ら弱いモンスターでもそれは自身の命を奪う”死神”。少しでも焦り、恐慌状態に陥れば死神の容赦ない攻撃が降り注ぎ、HPバーを奪い去る。殆どのプレイヤーはその結末を迎える事を恐れているのだ。この世界の知識と技術を知る、元 テスターを除いて………。

なら此処に居ないプレイヤー達は一体何処に居るのか。それは至極簡単な事だ。きつと安い宿屋で何時か還れる事を夢見ながら、同時に死の恐怖に怯えながら部屋に籠っているのだろう。幸いこの街は意外と広い。宿屋も幾つか点在する為、一万にも及ぶプレイヤーを収納出来るのは容易い事だろう。

そして妹も………珪子も、その宿屋の一室で信じ続けているのだろう。何時か還れるその時を

「……………」

大切な妹の姿を思い浮かべながらゲートの前に立ち其処から見える街を見据えながら俺は、再び《はじまりの街》へ足を踏み入れよ

うとする のだが、

「 どいたどいたあああ!!!」

「 ……ん？ 何だいつたウボアアア!!!」

突如背後から響く怒号に気付き、振り返ろうとした瞬間にアバターの身体全体に伝わる衝撃。背後から一方的に加えられた衝撃によって俺の身体は一瞬宙へと浮き、そして一瞬にして地面へとうつ伏せのままダイブする。地面が石畳の所為か、森で転んだ時以上に痛い。

だがそんな事は如何でも良い。俺は誰かにぶつかられ、こうなったのだ。その誰かを知る権利が、今の俺にはある筈だ……!

「 痛つつつ………おい誰だ！ ぶつかったのは!」

「 うっせーなあ………ただぶつかったただけだろ」

倒れたまま背後に視線を向けると、其処には面倒臭そうな表情を浮かべる”少女”が居た。

口調から男だと一瞬思ったが、男性とは思えない高い声でやや褐色の肌に茶色の髪色をしたセミロングの人間を、”男性”と思う事等到底出来ない。防具は《はじまりの街》で購入出来る革鎧で見た目はシリカと同じくらいのも、12歳程に見える。

「ぶつかっただけ………」彼女の言葉に多少憤りを感じた俺は、顔に伝う痛みも忘れて立ち上がり少女の方へ顔を向けた。視線の向こうに映る少女は偉そうに仁王立ちのまま俺を睨み付けている。…ぶつかって来たのはそっちだと言っのに。

「 ……謝ろうって意思是、君には無いのか?」

「 だからぶつかったただけだろ? 別にそんなカッカする事じゃない

じゃんか」

「別にカッカしてないけどさ……俺としては、一言でも謝ってくれたらそれで……」

本当は勢い良く吹っ飛ばされて石畳に顔面をぶつけた事により結構憤りを感じているのだが、自身よりも年下に”見える”子にキレる程短気ではない。あくまでも冷静に言葉投げ掛ける。

少女はうーんと、可愛く首を傾げたまま俺の隣を横切って行く。そして少女は暫く歩き続けた後、クルツと一回転して此方を見つめるとニカツと笑い、

「何か面倒だから今度にするぜ。じゃあな！ ガリの兄ちゃん！！」  
「ガッ………?!」

衝撃的な言葉を言い残した彼女は再び視線を前方へと向けると、そのまま一目散に駆け出していった。その速度は凄まじく、行き交うNPCの間をアメフト選手の如く避け続け、一瞬にして俺の視界から消え去ってしまった。

しかし、しかしそれよりも衝撃だったのはやはり、

「ガリ………。ガリの、兄ちゃん……」

妹にですら言われた事の無かった言葉をポツポツと呟きながら、俺は暫くその場に立ち尽くしていた。大切な妹に会いに行く事も忘れて。。。

episode 7：一時の安息（前編）（後書き）

今回はカインシスコンとガリ疑惑（？）な話でした（オイ  
シスコンなのは置いといて、ガリについては完全ネタですねw 「  
竜騎士カインと言つたら……」真っ先に挙げられるのがこれと「裏切りキ  
ヤラ」ですねw こちらのカインは裏切らせたくないのですが（汗

そして今回最後に出て来たお転婆天衣無縫娘。一応ヒロイン候補で  
す（お  
と言つてもこれもとあるFFキャラが元ネタなのですがw

今回は後編、シリカとカイン中心の話になります。お転婆天衣無縫  
娘もまた出す予定です（え  
ともかく、次回も読んで頂けると幸いです。

感想や評価も大絶賛で待っております！ では、飛翔ジャンプ！

PS；

果たして武器の研磨は鍛冶屋限定では無く、武器屋でも出来るのだ  
ろうかと小一時間。

**e p i s o d e 8 : 一時の安息（後編）（前書き）**

” 生きる事 ”                      それは全ての人が持つ ” 意志 ” 。

しかしその意志の内容は、人によって違うのもまた事実。

この偽りの現実でも、例外ではない                      。

episode 8：一時の安息（後編）

あの天衣無縫な女の子と遭遇し衝撃を受けまくった後、気を取り直して俺は再び歩き始めた。向かう先は一つ、妹シリカの居る宿屋だ。

場所が何処は良く覚えていいる。街の中央にあった広場から直ぐ南二階建ての小さな宿屋だ。あの時、茅場晶彦の放った絶望の言葉を聞いて意識を手放した俺は無我夢中で走り出し、人混みを掻き分けながら突き進んだ際に目に入ったのが、その宿屋だった。アイツが落ち着ける場所を確保する為にも俺は一片の迷いなく其処へ突っ込んだ。

外では未だに茅場の絶望の演説が続いていた為、客は一人として居なかったのが幸이었다。すぐさま二階の小部屋を選び、古びたベットにシリカを寝かせたのだった。

「……………今頃、何してんのかな。シリカ」

外で金を稼いでいる、とは思えなかった。アイツは気の強い部分もあるが、同時に寂しがり屋な部分もある。その性格がSAO此処に来て変わる訳がない。いや、もっと悪化しているのではないかと思う。この先の未来、自身の歩む事となるこれからの道……………多くの様々な”不安”がアイツに押し掛かっている筈だ。それに耐えられる程の精神をアイツは……………きっと持ってはいない。

「……………」

もしそうならば俺は如何する？ 俺はアイツの為に、何が出来る

？ 俺は 如何すれば良い？

大切な妹シリカに対して兄である俺は何をすれば良いのか  
ながら俺は、静かに歩き続けた。 悩み

中央広場にもやはり、プレイヤーの姿は殆ど無い。初めてログインした際にはまるでお祭りの様にプレイヤー達が集まり、歓喜の表情を浮かべたり他のプレイヤーと嬉しそうに話していた光景は既に夢幻と消えている。広場の所々にNPCが経営する露店の様な店が幾つか点在していたが、俺は何処にも寄る事無く南の宿屋へと向かった。

宿屋に入ると「いらっしやいませ」とカウンターに立つNPCが丁寧な言葉で挨拶してくる。言葉と声だけでは人と同じだが、中身はプログラムされたデータの塊……そう心中で考えながら、俺は此処に泊まっている人に会いに来たと返した。

シリカが泊まっている部屋は二階の一室だ。特に障害物も無い為、窓から広場を一望出来る良い部屋。尤も、今は”偽りの現実”の風景を見て感傷に浸る程の余裕はないのだが……。

古びた階段を上り、廊下の突き当りに位置する木製のドアをノックする。本来ならば部屋の向こうに居る人の承諾があつてから入るのがマナーなのだが、俺は答えを待たずに部屋を開けた。

西洋映画のワンシーンで映し出される様な古びて質素な部屋。家具はベットと傍らにある椅子とライトだけ。そしてそのベットの上に妹が  
シリカが、静かな寝息を立てながら眠っていた。

「……………まーだ寝てるなんて、とんだお寝坊さんだな」

呟いて、俺は椅子に腰掛けた。眼前には現実と全く変わらない顔つきのまま眠り続ける妹の姿がある。だが、この世界でシリカの寝

顔を見たのはこれが初めてではない。

あの茅場の演説の最中に抜け出し此処へシリカを連れて来た俺は、シリカをベットに寝かせた後窓から広場の様子を見続けていた。話が暫く続くと、突如プレイヤー達が下を向き始めた。一体その視線の先には何があるのだろうかとうと目を凝らすと、その先にあつたのは《手鏡》だった。

茅場の言葉の最中に何故《手鏡》が必要だったのか。その瞬間には理解出来なかつた。だがシリカの顔を見た瞬間、俺にも漸く理解出来た。何故ならその時、シリカの顔は最初にアイツが自身で創り上げたアバターとは違う顔。現実の顔だったのだ。その瞬間に俺の心を支配したのは”驚愕”と”理解”。二つの事実を、俺は改めて知った。

これが紛れも無い、もう一つの”現実”だと言う事を。

「辛いよな、珪子……………」

ほんの、ほんの数日前までのシリカは、何処にでもいる普通の子だった。ドジで泣き虫だけと優しいアイツの存在は、小さい頃からかけがえのないものだった。一度も鬱陶しく感じた事も無いし、嫌いと思つた事も無い。近所の人からは”仲よし兄妹”と昔から良く言われていた。

だけど今となつては……………それも儂い”過去”。テレビや雑誌でこれでもかと言う程に掲載されていた”SAO”に二人揃つて興味を持ち、親父に無理言つて買つて貰つて来て、プレイした直ぐに

俺とシリカは、この現実（SAO）の”囚人”となつてしまつた。今現在の本当の”現実”では社会全体が大騒ぎになり様々なメディアが注目しているだろう。何故なら一つのMMOにより、一万人にも及ぶ人間が眠り続けているのだから。

それに……今頃親父や母さんはどうしているだろう。意識の無い蛻もめけの殻の状態である俺やシリカの身体を揺さぶり、名前を呼び続けているのだろうか。それとも悲しみの余り泣いているのだろうか……。

「ッ……………！！」

途端に込み上げてくる、後悔と悲しみの念。それから逃げる様に俺は二つの拳を力強く握り締める。

「親父……母さん……ごめん、俺の我儘の所為でこんな事になって。本当なら珪子までプレイさせるべきじゃなかったんだ。だけど俺は、それを強引に……………」

目を瞑り、心中で謝罪の言葉を呟く。でも今更後悔しても遅いし、過去の事を悔やんでも後の祭りなのは理解している。だけど俺は咳くしか出来なかった。そうしなければ、俺は後悔の念に押し潰されそうになっていだろうから……………。

とその時力一杯に握り締めていた手の上に、手の感触があった。ハツと目を開きその手の先を見つめる。其処にはベットに横たわったまま、顔を此方に向ける珪子シリカの姿があった。

「珪、子……………」

「お兄ちゃん、あたしは……………大丈夫だよ」

目を見開いたまま俺はシリカを見据える。シリカは更に、言葉を続けた。

「確かに、お父さんやお母さん、ピナや友達とも会えないのは凄く悲しい……………。この世界で”死ぬ”のも怖い。だけどあの後、お兄

ちゃんが一人で出て行った後、あたし  
思ったんだ。”お  
兄ちゃんは、強いな”って」

上掛けを剥いで身体を起こし、俺の手を両手でしっかりと握り締  
める。

「あたしは目の前にある現実から目を逸らして”生きよう”として  
るのに、お兄ちゃんはそれを受け入れて”生きよう”としてる。だ  
からあたしも、ちゃんと受け入れて”生きよう”って思ったんだ」  
「瑠子…………お前…………」

その言葉に一切の迷いが無いのは俺にも分かった。だけど彼女の  
心にもきつとある筈だ、耐え難い”死の恐怖”が。だけど先程のの  
言葉を聞いて、その恐怖に打ちひしがれている様子は全く無かった。  
俺はその恐怖に怯えているのだと踏んでいた為、驚きの表情を隠せ  
なかった。

「それにね」付け加える様にシリカは呟く。「”友達”と一緒にだか  
ら、頑張れる気がするんだ」

「”友達”…………？ まさか、友達でも出来たのか？」  
「うん。私と同じ年くらいの」

シリカが言い掛けた瞬間、バンツ！と後方の扉が開かれる。突然  
の出来事に俺とシリカはギョツとなり、すぐさま扉の方向に視線を  
向ける。

其処に立っていたのは

「おいシリカ、戻ったぞ……………ってあつ！ あん時のガリの  
兄ちゃんじゃん！…！」

……先程会ったばかり、豪快且つ天衣無縫な女の子であった。

この豪快且つ天衣無縫なこの子の名は、《リベカ》。ばつちりとした丸い目と褐色肌が特徴的な女の子だ。因みに俺の予想通り、シリカと同じ年だそう。

シリカとリベカが出会ったのはつい先日ゲーム・スタートの事。昼時に突如言い放たれた”この現実の幕開け”により多くのプレイヤー達が絶望していた広場に、シリカは深夜一人で出向いたらしい。そして中央の噴水で一人落ち込んでいた際、とびっきりの笑顔でリベカが話し掛けて来たのだ。

当然最初は驚き同時に警戒したのだが、リベカは自分と同じ年ぐらいでしかも自身と同じ”女”であるプレイヤーに会えて至上の喜びを感じたのか、次から次へと話題を繰り出し話して来た様だ。それにより警戒や恐れも緩み始め、別れる時には既に”友達”になっていたそうだ……。

話を聞き終わった直後、俺は直ぐに口を開く。

「でも何か……ちょっと強引じゃないか？ リベカさんよ」

「強引だあ？ オレは別に女の子同士が直ぐに友達同士になるのは普通だと思うぜ？ まあそれに、その場に居なかつたガリの兄ちゃんには関係無エだろ？」

「……………それはそうだけどさ。ってか”ガリ”って言うんじゃないよ」

「お、お兄ちゃん少しは落ち着いて……………リベカちゃんもそう言わないで、普通に呼んであげてよ」

リベカの言葉に少々憤りを感じる俺を、シリカは優しく諭す。

しかし……まさか自分自身を”オレ”と呼称する”女の子”が  
現実リアルに居るとは。この様な性格をしている人物は大抵ゲーム内か、  
空想上の物語に居るか居ないか思っていたのに。

「……まあ性格が天衣無縫でがさつで豪快なのは置いといて、この  
世界で”友達”が出来て良かったな、シリカ」

「うん。最初はびっくりしたけど、リベカちゃん……意外と優しいから」

「意外ってのは余計だぜ。でもそう言っただけで貰えると、何か嬉しいな」

鼻の部分を人差し指で擦りながら、ニカツと笑顔を浮かべるリベカ。恐らくシリカが彼女と友達となった理由には、このまるで太陽の様に明るい彼女の性格も一つの要因として存在するだろう。この様に男の子の様に明るく元気な少女は、現実リアルでも結構珍しい。絶望と不安に押し潰されそうだったシリカにとって彼女との出会いは衝撃的であり、同時に一つの”救い”だったのかもしれない。

だが、一つだけ妙に思う事があった。

リベカがまるで太陽の様に明るい性格なのは認めるが……彼女  
は”絶望”していないのだろうか？ この”偽りの現実”SAOに閉じ込められた事に恐怖と絶望を覚えたり、現実リアルに残した大切な”家族”と会えない事に深い悲しみを持つてはいないのだろうか。もしそれ等を抱えているのなら、この明るく振る舞っているのは、その絶望と悲しみを紛らわす為の一つの”強がり”ではないのだろうか。  
彼女の言葉を聞き続ける内に、俺は自然とそう思い至る様になっていた。

そして話が途切れた瞬間、俺はさり気無くその疑問をぶつけてみた。

「……所で、さ。如何してリベカはこの世界 SAOに閉じ

込められても尚、そんなに明るく居られるんだ？ 動揺したり絶望したりするのが普通だと思っただが」

「ん？ ああそんな事か。そりゃ最初は驚いたぜ？ 『クリアするのにすんげー時間が掛かるゲームをクリアしなければ出られない』ってどんなクソゲーだよ！ とか考えてたし」

此処に、この世界に捕われた事を”そんな事”の言葉で済ませたのは少々納得いかないが、恐らく彼女にはこの重大な事実をその言葉で片付けられる程の”理由”があるのだろう。俺はそう決め付け、彼女の言葉に一切の口を挟まず聞き続けた。

「でもホントは、凄く嬉しかったんだ。現実とは違うゲームの世界でも、また…… 思いつ切り走れる事が出来るんだって」  
「走……れる……？」

不可解な言葉に対し、シリカは言葉の真意を尋ねる。

「ああ、そうさ」腰掛けていたベットから立ち上がり、大きく伸びをした後にリベカは言葉を紡ぐ。

「オレ、さ。現実じゃ…… 両足義足なんだ、小っせえ頃事故っちゃまって」

” 思いつ切り走れる”。その言葉の真意は、残酷で悲しい物。問い掛けたシリカは目を見開き、両手を口に当てる。俺も険しい表情で彼女の顔を見つめた。

「そんな……リベカちゃん、義足だなんて……！」

「ははっ、そんなに驚く事も無エだろ？ オレ以外にも義足して生きてる人なんて、オレの通ってる病院に一杯居るからな。それに別に義足でも普通に生活出来るし、生きて行ける。だけど…… 小さ

い頃のように思いつ切り走れないのが、何時も辛くてさ……………」

今まで自身に存在した足が消え、代わりに偽りの足が着けられる事は、とても辛かったのだろう。やや顔を俯かせるリベカの表情に、光は無い。

「だけど！」しかし突如として、顔を上げ先程までの明るい表情に戻ったリベカは、

「このゲーム SAOには、ちゃんとオレの”足”がある。そりゃアバターの身体なだけどさ、小さい頃外に出て走り回った感覚が……………無性に伝わってくるんだ。だからオレはゲームクリアの時までに一杯冒険して、楽しんで還ろうって考えてんだ！」

「リベカちゃん……………」

この子は、強い。強い”心”を持っている。

彼女は絶望や恐怖に押し潰される事無く、寧ろそれを跳ね除けて生きている。

ただ”思いつ切り走れる” その思いが、彼女の心の強さ。

「 強いんだな、リベカは」

自然と、俺は彼女に向けて賞賛の言葉を贈っていた。

彼女も俺に視線を向けて、ニカツと笑い返す。

「強くななんか無エよ。オレはただ、嬉しいだけさ！」

その言葉に苦悩も迷いも無い。あるのは純粹な”感情”。

その感情を支えとしてこの世界ゲームを生きて行ける彼女を、俺は多少羨ましいと感じた。

「それじゃ、此処でお別れだな」  
「うん……………」

あれから数時間後。オレとシリカ、そしてリベカを加えた三人は、数時間にも及び様々な事を語り続けた。その時のシリカは、満面の笑みを浮かべ続けていた。この世界に閉じ込められて常に悲しみの表情しか浮かべていなかったシリカに再び笑みが戻った事に、俺は心底喜びを感じた。これも全てリベカの御蔭だと、心中で感謝している。

そして今現在、俺達は街の北西ゲートの前に立っている。ゲートを背にシリカとリベカに身体を向けたまま、言葉を告げる。

「また暫くしたら来るよ。そんな時は何かお土産でも持って来るから、楽しみにしとけよ」

「うん。だけど無理して持って来なくていいよ。あたしは、お兄ちゃんが出来てくれるだけで充分だから……………」

「おっ、嬉しい事言ってくれるねえ」

恥ずかしげに俯き呟く妹に対し、俺はクシャクシャとその頭を撫でる。現実でも良くこれをすると思われたが、今は嫌がっている素振りが無い。恐らく現実を思い出し、懐かしく考えているかもしれない。

シリカの頭をクシャクシャしながら、俺は視線を横に向けた。其処には暇そうな表情を此方に向けている豪快且つ天衣無縫な少女  
リベカが立っていた。

「リベカ。シリカの事、頼んでも良いか？」

「んあ？ ああ良いぜ、カインの代わりに傍に居てやるよ」

「……………有難う、本当に、助かるよ」

「気にすんなつて。オレとシリカは友達だし、友達が友達を支えるのは普通の事だからな。……………つてかさ、ちよつと心配し過ぎじゃねえか？」

「うっせ。兄が妹の身を心配する事に、問題なんか無エよ」

「……………ふーん」

何だか怪しく思われているが、兄が妹を心配する事は普通の筈だ。うん、きつとそうだ。そうに違いない。

一人心中で暗示を続けながら俺は、シリカの頭から手を離れた。

俯いた顔が上げられ、シリカの瞳が俺の視界に映る。それを捉えながら俺は、静かに言葉を告げた。

「……………じゃ、元気でなシリカ。リベカと一緒に、これから頑張れよ」

「うん……………。あたし、頑張ってみる。リベカちゃんと一緒に、この世界で……………」

「生きてみる」ね」

「ああ、それで良い。それで良いよ、珪子……………」

言つて、俺は彼女達に背を向け歩き始めた。このゲートを通り森を越えれば小さな村ホルンカがあり、その付近の森では俺の友人が

キリトが、一人で”生きている”。この数時間でキリトのレベルも1つや2つは上昇している筈だ。だったらすぐさま戻つて、追い越してやる。

暫く歩き続けた後、ふと背後を振り返ってみる。視線の先にはゲートの前に立ち小さく手を振るシリカと、大きく手を振るリベカの

姿。二人の手に連れられて俺自身も手を振った。

ほんの数時間だけだったが、シリカやりベカと過ごした時間は俺にとつて”安息の時”であった。だが俺が行く先に待つのは”生と死の狭間”。自身のHPを削る死神が徘徊する大地に、俺は向かおうとしている。

だけど後悔は無い。迷いも無い。逃げた心算も無い。

何故ならこれが俺の決めた道<sup>レベル</sup>。何時脱線してもおかしくないレベルの上を歩き続け、この世界で ” 生き続ける ” 。

心に誓い、俺は再び視線を前方に戻すと共に走り出した。

まだまだ、俺の道は始まったばかりだ

「 あ、鍛冶屋行くの忘れた 」

それを思い出したのはキリトと再び合流した直後。

無論、キリトから盛大に突っ込まれたのは言うまでもない……………。

episode 8：一時の安息（後編）（後書き）

と言う展開の後編でした。カインマジシスコ（ry）  
そして豪快且つ天衣無縫な女の子の名は『リベカ』です。今後はシ  
リカの大切な”友人”として再び出て来ますよ！

次回からはオリジナルの話に入ります。時系列は原作に沿い、その  
中でのカインの物語を書く予定です。また新たなキャラや原作キヤ  
ラも出たりするかもです（え

ともかく次回も読んで頂けると幸いです。

感想や評価も大絶賛で待っております！ では、飛翔<sup>ジャンク</sup>！

PS；

果たして、義足はナーヴギアにちゃんとデータ化されるのだろうか  
と小一時間。されなかつたらリベカ歩けないよ…………orz

## episode 9：無垢なる鍛冶職人

茅場晶彦によるSAOのゲームスタートから一か月後。死者は二千人にも及んだ。

死因は様々なのだが、多かったのはやはりモンスターとの戦闘での”敗北”だ。

このゲームは従来のMMOとは違い、かなりのリアリティがある。それは正に”本当の現実”の様な感覚があるのだ。故にモンスターが自身の命（HP）を奪うべく攻撃して様に、プレイヤー達の心は一瞬にして恐怖に染まり恐慌状態に陥り、反撃も逃亡もせずHPをゼロにして、無残に消えて行く。

《はじまりの街》に存在する黒鉄宮と呼ばれる建物の一室。其処はテストの際は『蘇生者の間』と呼ばれていたそうだが、今では巨大な碑が設置してある。しかもその碑には一万人のプレイヤーの名前が刻まれ、HPがゼロになった者 即ち《死》を迎えた者は名の上に横線が刻まれ、同時に死亡時刻と死因が書かれるシステムになっている。シリカの様子を見に行く際に覗いているが、日に日に《ログアウト》して行った者達が増えて行く一方だった。

しかし一か月経って漸くプレイヤー達は”生きて還る”道を選んだ。一層が攻略された僅か十日後には第二層も攻略された。そう、絶望に圧されても尚俺達は、此処で”生きる”道を選んだのだ。

その一か月の中で俺は、キリトと共に行動していた。やはり元テスターである彼の行動には無駄な部分が一切なく、またスキル系統・モンスターの湧出場所・弱点部位等々、難しいゲーム攻略の為

に必要な情報が載った分厚い攻略本の如く、彼の脳内にはありとあらゆる情報が存在していた。俺は彼からその情報を幾度も提供して貰い、一日も早くこの現実（SAO）で”生きれる”様に努力し続けていた。

そんな”大切な友人”とパーティを解散したのは、第六層に続く迷宮区が踏破された直後だった。

今まで彼とパーティを組み闘い続けた俺であったが、時折妹シリカの様子を見る為に下層へと赴いていた。その際には彼は俺の為を思い、俺が戻ってくれるまでちゃんと待っていてくれたのだ。最初は感謝していたが、ある時ふと思ったのだ。俺が彼の”足枷”になっているのではないかと。

俺がシリカの様子を見に下層へ赴き、元の層に戻って来るまでに掛かる時間は最低でも数時間は及ぶ。この時間の中キリトは一人俺の帰還を待ち続けているとなると、かなりのタイムロスになっているのは明白な事実。これが今後も続いて行くととなると、彼の道に支障をきたすのではないかと、そう思い至ったのだ。

パーティを別れよう。俺が告げた時彼は一瞬驚いた表情を見せたが、彼は何の反論もする事無く承諾してくれた。疑問の言葉か反論が来ると覚悟していた俺にとって、それは”驚愕”の一言であった。だが考えてみればきっと、彼は何時かはこう告げるであろうと予測していたのかもしれない。もしそうならば全く動じずに承諾してくれたのも納得がゆく。流石は元 テスター……とは関係無いか。

しかし幾らパーティを解散したからと言って、これまでの関係が音を立てて崩れ落ちた訳では無い。未だにフレンドリストには《Krito》の名がある。離れていても”友”である事に、変わりはないのだ。そう遠くしない内にきつとまた会える筈だ、きつと

。

episode 9 : 無垢なる鍛冶職人

2023年 4月22日 第十層主街区 《ウル》

この階層を構成するのは典型的な森や草原だ。しかし夜時になると遭遇率<sup>エンカウント</sup>が非常に高まり、主にウルフ系のモンスターが大量に湧出<sup>ホップ</sup>する。また平原が階層の殆どを占めているので野宿出来る安全エリアも極僅かで、安全が保障出来る場所はこの主街区が挙げられる。街の内観は何処か西洋さを感じる。敷き詰められた石畳の上に立つ建造物の屋根は全て紅色。空中から一望すれば、きつと緑色の平原のど真ん中に紅の斑点がある様に見える事だろう。

施設等は他の階層と差異は無いのだが、この階層には特に《鍛冶屋》が多く存在している。大抵はNPCが経営する鍛冶場なのだが、中には宿屋の一室を借りてプレイヤー自身が経営する鍛冶屋通称 《借り鍛冶場》と呼ばれる がある。部屋には立派な炉があり、武器作製スキルを上げ続けるプレイヤーは此处で”露店”を開き、商売をしているのだ。

しかし特筆すべき所は何と言っても、この街の”雰囲気”だ。

街を歩くと耳に響くのは鉄を打つ鎚の音と、NPCの勇ましい声。それは黄昏時まで続き、夜は一変として静寂全体が街を包み、薄明

時になればまた町全体が動き出す。この”動”と”静”を感じる街に魅入られ、俺は現在のホームタウンとして此処を選んでいる。近い内に、下層で自身の”道”を歩んでいるシリカやリベカをレベル上げも兼ねて連れて来る予定だ。

そう言えば余談だが、シリカは何と自身の《使い魔》を手に入れたらしい。

捕まえたのは二月頃。何の情報も持たずに降り立った階層の森で一匹の小竜に遭遇したらしい。襲って来ると思っていたそうだが、その小竜はその様な素振りも見せずに逆に近寄って来たらしい。その際リベカがシリカの為に買ってやったナッツをその小竜にあげるとソイツは大喜びしたそうだ。……………その幸運を俺にも分けて欲しいと思ったのは余談である。

そして付けた名が『ピナ』。俺は直ぐに「ああ、やっぱり」と感じた。何故ならこの名は現実<sup>リアル</sup>で俺達家族が飼っている一匹の猫の名なのだ。シリカは　珪子は小さい頃から何時もピナと仲良くじゃれ合っていた為、この牢獄と化した世界で姿形も全く違う一匹の竜にそう名付けたのは、十分納得出来た。

それ以来シリカはリベカと共に積極的にフィールドに出て、冒険している。友人の存在と自身の”ペット”の様な存在が出来て、アイツにも”生きる”希望が芽生えたのであろう。それは兄として本当に嬉しい事だ。……………最近アイツからのメールが減ったのは少し悲しいが。

「ふああ……………つと。さて、今日はどうすっかなあ」

部屋の扉から出た俺は大欠伸を口から放った後、今日一日をどう過ごすかを迷う。平原に出て湧出するモンスターを黄昏時まで狩り尽くすのも良いし、これよりも更に上の層で狩るのもまた良し。或

いは、シリカの下へと行くのも良し。腕を組みうーん、と一人唸る。そう唸り続けながら階段を降り出入り口に向かおうした時、ふと視界に映る一人の”少女”の姿。

「え、えつーと……………これで良い、のかな？」

何かの木札を持ち、扉の前で一人首を傾げる髪留めをした黒髪の少女。確かあの部屋は 《鍛冶場》があつた筈だ。

俺も割と最近に知った事だがこのSAOでは宿に泊まる以外にも、民家の二階を借りて生活する事も可能だ。当然金が必要となるのだが、値段は普通の宿屋の値段と殆ど差異は無く、加えて風呂や複数部屋だつたりもするので結構お得なのだ。尤も、肝心の二階を貸し出す民家は極僅からしいが。

そして《借り鍛冶場》もその類たぐいに当て嵌まる。使用条件や使用料等があるらしいが、この《ウル》には借り鍛冶場が幾つもある。

この宿屋もそうなのだが、どうやら此処の鍛冶場は使用料金が安い代わりに鍛冶場の状態が悪いらしい。俺は二階の宿屋を利用していただけだが、此処の鍛冶場を利用しようと来たプレイヤーは、此処を定宿に決めてから一度も見掛けてはいない。大抵が良い鍛冶場ある宿屋へと行ってしまふのだ。

今眼前に立つ少女はそれを知っているのか否か……………もし知っていて此処を利用するのならば、他の借り鍛冶場は他の誰かに先取りされ、唯一残った此処を頼りにして来たのかもしれない。

俺は困っているかもしれない少女に、思い切って声を掛けてみた。

「よお、何か困って」

「ひゃあ!？」

「うおあ!？ び、びっくりした……………」

何の前触れも無く放たれた彼女の大声に驚き、俺は大きく仰け反

つてしまう。流石に背後から声を掛けたのは不味かったかもしれない……。

「あ……………えと、な、何か私に御用でも……………？」

「あ……………うん」

告げる少女の視線が俺の顔に突き刺さる。どうも突然声を掛けた俺に警戒心を抱いているのか、少々視線が痛い。その視線から逃れようと視線をずらした時　ふと彼女が持つ木札の方に目が行った。木札に何か文字が書かれている様だが、彼女の手によって全てを読む事は出来ない。だが最初の”O”と最後の”D”の文字で分かった。

文字は英語で”OPENED”　それが指すのはつまり、

「　　店、開くのか？」

「あ……………は、はい」

気恥ずかしそうに頷く彼女。やはり此処に店　　と言っても露店だが　　を構えるつもりだったのか。

しかし……………そうなる”意外”だ、この様な”少女”が鍛冶に興味を持ち露店を構えるとは。だが其処は個人の問題。他者がとかく言うのは本人も悪いだろう。

「だったら、ちよつと寄って行こうかな」ニツと口元を緩ませ、  
「丁度、武器を換えたいと思ってたからな」

「えと、武器を……………ですか？」

「おう。とびつきり高性能な槍を、な」

「あ……………その、まだ準備が色々とあつて、まだ武器は……………」  
「そっか……………なら研磨を頼む。耐久値ギリギリなんでな」

呷くと共にメニューウィンドウを開き、一つの”槍”をオブジェクト化する。現出したのは紅色の柄が特徴的な槍で、固有名は《レッドスピア》。訳せば”赤の槍”と言った所か。

この両手槍あこぼりと出会ったのは5層での亜人型モンスターを撃破した時だった。威力は十分なのだが反面、肝心の耐久値が低いのがネック。手荒い扱いをすれば一瞬にしてポリゴンの塊となりて爆砕するだろう。故に必要な以上の点検と手入れが必要なのだ。鍛冶場が多く展開しているこの街をホームタウンとした要因の一つでもある。

「研磨なら……大丈夫、です……」

「そっか。なら頼むよ」

俺の言葉に少女は小さく頷くと、足早に部屋の中へと入って行った。

あの子、初めてなんだな。接客とかそう言うの。

確たる自信はあった。敬語を使っではいるが、客である俺に対しての気遣いやサービスが無い。加えて商売で大切な”笑顔”もない。……この現実S.A.Oで初めて、商売をやっているのだろう。例え鍛冶スキルが高くてこの調子では、固定客が出来るのに時間が掛かる筈だ。

「って、何で俺が心配してんだか」

下らない思考を振り払い、動いていない身体を解す為に大きく背伸びをする。そして一通り解した後メニューウィンドウを開き、最前線で宝箱から手に入れた転移結晶の個数やボーションの手持ちを確認した後、壁に凭れ掛り開かれた出入り口の扉の向こうに視線をやる。

この宿屋兼借り鍛冶場は中心街の路地裏にひっそりと佇んでいる。

中央広場や目抜き通りには立派な鍛冶屋が幾つも並んでいる為、此処の様な地味で目立たない場所が人で埋まる事はまず無い。だが逆に、安い宿屋や借り鍛冶場を利用して露店商売をしている職人プレイヤーが多いのはこの路地裏でもある。僅かな金で一夜を過ごそうと考える者や、NPCの鍛冶屋と比べると質は落ちるが比較的安価である事に着目し、職人プレイヤーに武器作成を依頼する者達も少なからず存在している。

視界の先には、この宿屋の前を通り過ぎるプレイヤーやNPCの姿がちらほらと映るだけ。何ら変わった様子は無いのだがふと視界に入った、向かいの路地。光が差し込まぬ程に狭い路地に一つの影があった。

フードを被っていた為顔までは視認する事は出来なかったが、そのプレイヤーの容姿は視えた。頭の前から足のつま先まで伸びる漆黒のローブを纏い、その所々に蒼の刺繍が入っている。まるでRPGで良く見掛ける魔導師の様な、或いはもっと殺伐とした

「お、お待たせしました」

とその時、扉が開かれる音と先程の少女の声が耳に響いた。視線を彼女の声が聞こえた方に移すと、困惑した表情のまま俺の《レツドスピア》を両手で大事そうに携える少女が立っていた。

再度扉の向こうの路地に目を向けた時にはもう、ローブの男の姿は消えていた。一体何故あの様な場所に、しかも俺を見るような形で立っていたのかは度し難いが……今は思案する必要も無いか。「サンキュー」彼女に対して礼の言葉を述べると共に、凭れ掛つていた壁から身を離す。「で、いくら？」

「えっと……百コルに、なります」

「百コルね。あいよ」

ポケットに入れておいた百コル銀貨を取り出し、それを指でパチンと弾く。銀貨は宙を幾度も回転し、やがて少女の手にストンと落ちた。

「あ、有難う御座います！」

「はいはい。んじゃ、俺はこれで……………」

ドロップした時同様の輝きと耐久値に戻ったレッドスピアをアイテムウィンドウに格納し、俺は彼女に背を向け出入り口に歩を進める。

だがふと、出入り口から出た直後に背後を振り返ってみる。視界には先程の少女が映っているのだが、溜息を吐き胸に手を押し当てている。如何やら慣れてない接客をして、緊張していたのだろう。

そんな彼女を見つめていた時、無意識に言葉が口から放たれた。

「 そんなに緊張しなくても、良いと思うぜ？」

その声に彼女はビクツと反応して此方を見たが、構わず言葉を続ける。

「俺は別に敬語とか気にしない性質だし、第一そんなガチガチだとそっちがキツイだろ？ もっと気楽にやってみると良さ……………肩の力抜いて、な」

その言葉に対して彼女は何の反応も示さなかったが、俺は「じゃな」と言つと共に手を振り、再度振り返った後歩き始めた。それ以降は振り返らず、大通りの方へと歩を進めるのであった。

「気楽にやれ、か……………」

一人になった少女はポツリと、先程のプレイヤーが告げた言葉を口にする。

まだ準備段階なのだが、直に彼女が経営する事になる鍛冶屋の初めての客が彼であった。内容は武器の研磨と言う簡単な内容であったが、彼女はそれでも緊張していた。

小さい頃から夢見ていた”店の経営”。しかし街のまだ15歳の彼女に接客やサービスの仕方等、到底分かる筈も無かった。もし失敗すれば怒鳴られてしまうのではないか……………その思考が余計に彼女に緊張を与え、初めての客に対して満足な対応をする事も、儘ならなかった。

しかしどうにか研磨は上手く行き、彼から何の非難も浴びる事も無かった。押し掛かっていた緊張から解放され、胸を撫で下ろしていた際に

先程のプレイヤーから放たれた、”助言”アドバイス。

「そう言われても如何したらいいのか……………はあ……………」

幼き頃から抱いていた”夢”と”現実”の違い。彼女は

リズベットは生まれて初めてそれを味わい苦悩する。大きくため息を吐いた後、彼女はゆっくりと自身の 本当は借りているのだが 工房がある部屋へと足を踏み入れるのだった。

## episode：無垢なる鍛冶職人（後書き）

今回はツンデ……………ゲフンゲフン、SAOのヒロインの一人であるリズの登場回でした。

このリズは原作での”露店商売”をしていた頃になります。故にまだまだ接客やサービス面に難がある状態です。怒鳴ったりはしてませんがw

また今回あった《借り鍛冶場》と言う設定は、とある先生に相談して考えたオリジナル設定となっております。

SAOでは、色々な街の施設を借りれる為 民家の2階を丸々貸してくれる、と言う話もあったそうなので、”宿屋の一室に工房もあり、貸し出している”と言う形で考えました。……………自信は無いのですが（汗）

また今回出た黒ローブのプレイヤーは……………次回までの秘密です（え

ともかく次回も読んで頂けると幸いです。

感想や評価も大絶賛で待っております！ では、<sup>ジャンラ</sup>飛翔！

今現在の時刻は午前8：35分。まだまだ早朝の時間なのだが、大通りはプレイヤーやNPCで溢れ返っている。現実リアルでこれと似た光景を連想すれば、常に人や車が行き交う都会の中心部が挙げられるだろう。

耳に響くのは鉄を叩く槌音とNPC達の勇ましい声の喧騒。視えるのは大勢のプレイヤーとNPC。そして豪快に槌を振り下ろすNPCとその動きに似ても似つかない形で鎚を振り続ける職人プレイヤーの姿。今日の天気が快晴である為、余計にこの風景が目には焼き付いて来る。これがこの街 《ウル》の日常風景。他プレイヤーから《鍛冶屋の街》と呼ばれるだけあって、この様に賑やかで活気のある街は他の階層には殆ど無いだろう。(尤も、今現在の最前線より上の階の街は如何なのかは分からないが)

中央広場には当然”転移門”が存在する。その門から様々なプレイヤーが現れたり消えたりしており、他の階層から此処へ来たプレイヤーはすぐさまこの中央広場から最も近く巨大な鍛冶屋へと向かっていく。あの鍛冶屋はこの街で最も大きく、銀の鎚と金の鎚が交差した看板が特徴だ。しかも現実リアルでのチェインストアの如く、この街に広く展開している小さなNPCの鍛冶屋はこれの支店だ。それ以外の鍛冶屋はプレイヤーが経営する鍛冶屋のみ。しかしプレイヤーが経営する店はこの様な大通りには存在しない。殆どが下々とした路地裏等に居を構えている。さっきの少女が良い例だろう。

大抵のプレイヤーの殆どがNPCの鍛冶屋へと出向き武器を製造している。だが俺はNPCが製造する武器よりも、プレイヤーが製造する武器の方が良いと考えている。

確かにNPCのシステムは優秀で良い武器を製造してくれる。対

しプレイヤーは自身の鍛冶スキルによつて左右され、何が製造されるかはそのプレイヤーの腕に次第。故に製造される武器が良い方が悪い方のどちらかに転ぶかは……誰にも予測出来ない。

だけどその武器はNPCがシステムに従い製造された武器では無く、鎚を振り下ろすプレイヤーの手によつて作られる武器。データが生み出すよりもプレイヤーの方が良いと言つ俺の勝手な自論に、俺は従っているのだ。

「さて、今日は何処に行くのか」

転移門付近の建物の壁に凭れ掛り、心中でこれからの行動を考える。最初に思い浮かんだ事は、やはり 新たな”両手槍”を如何するかと言つ事。

此処が鍛冶屋で溢れるのは良い事なのだが、肝心の武具素材はフィールドを埋め尽くすのが森と草原ばかりのこの階層では殆ど存在しない。まあ湧出するのがウルフ系ばかりなので仕方ないと言えば仕方ないのだが。

正直な所今の両手槍、《レッドスピア》では、今後の最前線に立てる自信が無い。

威力が高く命中精度が高いのは素晴らしいの一言に尽きる。だが肝心の耐久力が断然に低い、低過ぎるのだ。もし最前線の迷宮区のボス戦で壊れたりしたら……その先は考えたくも無い。

さてさて如何したものかと腕を組み、思考し始めた瞬間。

「おやおや、如何やらお困りの様ですね」

声色は男なのだが、何とも言えない不安と妖しさを醸し出す様な声の後方から響いた。目を見開くと共に身を翻し、その声の主の姿

を確認する。

「おっと……………その様に過剰反応せずとも大丈夫ですよ。貴方を襲う気等全く御座いませんから」

そう丁寧な口調で言葉を紡ぐのは、黒一色のローブで身体を全体を覆ったプレイヤー。更には頭の上に大きな鍔がある黄色の尖がり帽子を被っており、まるでRPGにおいて冒険の手助けとなる《魔法》を唱えられる存在　　《魔術師》の姿を髣髴とさせる姿だった。顔は大き過ぎる鍔の所為で見えない。

無論、この世界に魔法など存在しない。故に魔導師もだ。この様な姿を見掛けるのは精々NPCぐらいだ。もしプレイヤーがこの様な姿で居れば誰もが不思議がり、ある意味で視線を浴びる事だろう。

だがこの世界には不釣り合い過ぎる容姿よりも、俺はこの姿に見覚えがあった。

そう……………数分前、俺の定宿の向かい側に立っていた黒ローブのプレイヤーに酷似……………いやまさか、本人　　なのかもしれない。

「何か俺に御用かな、似非魔術師さん」

「ははは……………確かにこの様な姿だとそう思うのが普通ですよね。いや私、《魔術師》と言う存在に心底憧れております。しかしそれはリアルでは到底叶わぬ一つの夢幻<sup>ゆめまぼろし</sup>。ならばせめて、この世界<sup>SAO</sup>の中で姿だけでも……………と思ひ至りまして」

「ふーん……………まあ誰がどんな夢を抱こうがそれは個人の自由だけど、流石に魔術師とは……………趣味が良いとは言えないな」

「それは重々承知の上ですよ、ふふっ」

肩を震わせながら苦笑する魔術師の男。口調自体は丁寧で聞き取りやすいのだが、その丁寧な言葉の中に秘められている”妖しさ”が、俺の精神を揺さぶる。

そして同時に悟る。”この男に、警戒心を解いてはいけない”と言う事実を。

「さて、ではそろそろ、本題に移るとしましょう」

「？ 何の事だ」

その言葉の真意を知る為に問い返すと、男は「ええ」と小さく頷いた。

「私、名を《アッシャー》と言います。しがな一人の、《情報屋》で御座います」

「情報屋」

《情報屋》 その存在が生まれたのはつい最近の事だと知っている。

最初の頃は迷宮区を攻略しているのはソロプレイヤー、最近になって《軍》と呼ばれる様になった連中、そして大小の《ギルド》だ。そして攻略に挑む者達に様々な情報を提供する存在が 《情報屋》である。彼等が持つ情報は攻略だけに及ばず、様々なプレイヤーが取得した武器や防具・アイテムを載せる、所謂”名鑑”も作っているらしい。

……………今眼前に立つ男 アッシャーと呼ばれる男も、その《情報屋》の一人なのか。

「先程貴方の姿を見た限り、どうやらかなり悩んでいる様に見えるまして、それで……………」

「自身が持つ情報を与えたくなくなった……………と？」

「差し出がましい事は分かっております。ですが、困ってる方をそのまま見捨ててはおけぬ性分です。」

この言葉を信じて良いものか如何か……俺は大いに悩んだ。以前キリトと共に行動していた際に彼から警告されたのだ。”甘い話には必ず裏がある、気を付けろ”と。

独特の妖しさの存在感を醸し出す《魔術師》の様な姿をした情報屋が与える情報。内容にも依るが、正直信じようとは思えない。絶対に何か裏がある筈だ、きつと。

「……………。信じては、貰えませんか？」

自身が妖しい存在ではないと訴えるかのように、アッシャーは俺に詰め寄ってくる。

彼のその様が俺の心を揺さぶる。確かに情報を容易く信じる事は出来ない。だが……………」聞くだけなら」、良いかもしれない。

はあ、と小さく溜息を吐き告げる。

「話だけなら、聞いてやる」

途端にアッシャーはおお！と声を上げた。まるでその言葉を待っていたと言わんばかりに。

「ええ、話だけでも十分ですよ」何度も何度も頭を縦に振り、アッシャーは告げる。

「では早速……………私が持つ情報を、お与えしましょう……………」

その情報が入ったのはつい昨日の事です。

一人のプレイヤーが北側の森を探索していた際、妖しげな環状列石<sup>クル</sup>を発見したのです。ああ環状列石と言うのは簡単に言ってしまうばかりの有名な《ストーンヘンジ》の様な遺跡を指します。でその環状列石の中央地点に、何と地下に続く階段が見つかったのです。

階段を降りた先には、石畳と石壁に囲まれた通路<sup>ホップ</sup>が続く迷宮。所謂《地下迷宮》ですね。どの様なモンスターが湧出するかは定かではないですが、良い武器素材やアイテムが在るのは明白な事実。是非一度は行ってみては如何でしょうか？ 勿論！ この話を信じるか信じないかは貴方次第。赴くか否かも貴方次第ですが……一部の方にもこの情報を与えてしまっているので、赴くのであればお急ぎを。先を越されてしまいますよ。

それでは私はこれにて。また何処で出会える事を祈っております……では、またのご利用を。

アッシャーは淡々にそう述べると、俺の答えも聞かず早々に転移結晶で何処へと消えてしまった。

あの淡々とした口調……まさか彼は、自身の心に従い俺に話し掛けたのではなく、本当はこれを伝える為だけに話し掛けたのではないか。彼が去り残された俺の心には、一つの”推測”が芽生えていた。

ならば余計に信じる事は出来ない。そう、出来ないのだが、

「なーんで俺は、自らそんな危険なトコに向かおうとしてるんでしょ」

と自身の行動に呆れる様に呟いていた。

今現在の場所はアツシャーの言っていた、ウルーの北側に位置する森だ。アイツの与えた情報が正しければもう直ぐその《ストーンヘンジっぽい遺跡》がある……筈だ。

俺はあの魔術師もどきを　　アツシャーが与えた情報を完全に信じた訳では無い。もしかしたらアイツは犯罪者オレンジとのパイプがあり、アツシャーが情報を与えままと引掛かり目的地向かうプレイヤーをオレンジが襲う　　と言う形を取っているのかも  
しない。

なら何故向かうのか。その答えは唯一つ。

「まあ幾ら妖しくても、武器素材があるって言うならねえ………行きたくもなるよ」

何時数多のポリゴンと化して消滅するか分からぬこの両手槍あいぼうでは、今後の闘いに支障を来す可能性が十分にある。心の奥底でそれについて案じていた時に、あのアツシャーが現れ与えた情報の中に、新たな武器を製造する為に必要不可欠な《素材》の単語。

危険だと心中では理解しつつも、俺の心は”新たな両手槍を作る”と言う欲望に負け、身体は自然にその場に向かっているのだ。

無論万が一の為に準備はしている。自身の命HPを癒す為のポーシヨンの山と少数の回復結晶。そしていざという時の為に取っておいた転移結晶を、何時でも直ぐ出せる様にポーチに納めている。

木々の間から差し込む光が照らす森の中。小さな小動物達

一種のビジュアル・エフェクトに過ぎないのだが　　が木や地面を軽快に駆け巡っている様を視線に納めながら、俺は歩き続ける。

幸いこの階層の森は、早朝時の場合のみモンスターポップの湧出率は低い。

とても有り難い事なのだが、反面夜時になると一変し、四方八方からウルフの群れが現れる。とは言っても今現在はまだ早朝と言える時間の為、突然の不意打ちに心配する事は無いのだが。

だがそれでも、常に《索敵スキル》で周囲を警戒している。

アッシャーの情報の信憑性は限りなく低い。その裏に何かがあるかは分からないが、警戒する事に越した事は無い。例え俺が欲望に負けて行動しているにせよ、”一人の時は周囲の警戒を怠るな”と言う親友キリトの言葉を、俺は絶対に忘れはしない。

とその時索敵範囲内に突如映った、プレイヤーのアイコン。一瞬身構えるが、幸いその色は緑色。犯罪者オレンジではない。

数は一つ。多少距離は離れているが、走ればその姿を視界に納める事ぐらいは出来るだろう。

だが何故……俺以外のプレイヤーがこの様な場所に？ この階層で狩りを行おうと動く者は、大抵夜時にフィールドに赴く。朝・昼時でもモンスターはポップするのだが、如何せんレベルが低い低級モンスターが殆ど。迷宮区に赴く手もあるのだが、場所は南西に位置している。

最初は何かのクエが採取に来ているのだろうかとうと踏んでいたが、やがてそれに当て嵌まらない事を察する。何故なら動くカーソルから見ると、そのプレイヤーは右往左往で進んだり突然止まったりしているのだ。この様な不可解な動きを見て不思議に思わない事等到底無理だ。

だが何故……と思考に浸っていた時、あの似非魔術師アッシャーの言葉が甦る。

《しかし一部の人間にもこの情報を与えてしまっているのです、赴くのであればお急ぎを。先を越されてしまいますよ》

まさか……他のプレイヤーか？

身の危険を承知でその情報のあった場所へと赴き、武具素材を求めようと動いたプレイヤーが、俺以外にも居たと言う事なのか？

もしそうであれば 先を越されてしまう。

静かなる焦燥に駆られ、俺は地面を蹴って走り出した。向かう先はそのプレイヤーが居る地点だ。

だが走り出した瞬間、プレイヤーのカーソルが突如として消え去った。心中で驚愕しつつもこの足を止める訳にはいかず、俺はそのまま直進した。

やがて俺の身体は、一つの開けた地点へと辿り着いた。

視界の先に映ったのは リアルのテレビ番組でしか目にしする事の無かった、《ストーンヘンジ》の様な光景。様々な形をした石が環状に並び、見れば見る程不思議な感覚が襲って来る。

恐らく此処がアッシャーの情報源となった場所であり、そして先程のプレイヤーが此処から地下へと降りて行った筈だ。何が起こっても即座に対応できる様、警戒を解く事無く、ゆっくりと中央地点に歩み寄る。

そして中央地点に辿り着き立ち止まった瞬間、ゴゴゴ……と小さな音が耳に響くと共に、俺の足元の直ぐ傍に人間一人分が入れる程の穴が現れた。覗いてみると見えたのは地下へと続く…… 《階段》。

……嘘じゃ、無かったみたいだな……。

あの似非魔術師に今度会った時にはちゃんとお礼を言っておこうと考えながら、俺はその階段を降り始めた。この先に何かあるのかを思案しながら、俺は歩を進め始めた。

episode 10：三叉槍 トライデント (前編) (後書き)

今回新たなキャラ、似非魔術師こと《アッシャー》の登場でした。情報屋と言う形を取っていますが、言動と姿からして妖しさブンプンですw 今後の物語でもちよくちよく出て来ます。

情報屋については自分なりに色々と解釈しました。間違ってる部分が多々あるのでは危惧しておりますが(汗

そしてラストに出て来たプレイヤー………一応原作にちよっこと名前が載ってますが、分かりますでしょうか？w

ヒントは前話の最初に書いた日付がヒントです(え

ともかく次回も読んで頂けると幸いです。

感想や評価も大絶賛で待っております！ では、飛翔<sup>ジャンプ</sup>！

《地下迷宮》<sup>ダンジョン</sup>

それはRPG系ゲームにおいて様々な神秘と謎、そして金銀財宝が埋もれている危険な場所として、RPGゲームが好きな人間から良く知られている。

ただ地下迷宮と一言で言っても、その種類は多岐にわたる。

自然の洞窟の場合や人工的な建築物の地下、或いは魔物やドラゴンの巣穴・巣窟等だ。そしてその内部には盗賊やならず者がうろつき、恐ろしく凶悪な魔物<sup>モンスター</sup>が我が物顔で徘徊し、至る場所に罠<sup>トラップ</sup>が存在する。それが地下迷宮。

ゲームにおいての地下迷宮の存在は、遙か昔 50年程前にアメリカで生まれた世界初のRPGゲームの時に生まれ、今も尚王道的存在としてRPGゲーム内で確立されている。(尤も、そのゲームはテレビゲームでは無くテーブルゲームなのだ)

この存在自体がRPGの基本の一つとも言える程で、恐らく……いや、RPGゲームをした人間ならば必ず地下迷宮に潜っている事だろう。かく言う俺もその一人。レアアイテムを手に入れた時の思い出や、いきなり現れたモンスターに一瞬にして倒されたトラウマも数多く存在する。

そして今。

俺はその地下迷宮内部で、不可解な魔物<sup>モンスター</sup>と遭遇していた。

事の発端は数十分前、俺がこの迷宮内部を歩き始めた頃まで遡る。ジトジトしていて尚且つ薄暗い回廊が続き、曲がり角や十字路と言った分かれ道が幾つも存在してる。その中を俺は適当に当ても無く進んで行く。

本来夜の森や洞窟・迷宮内には蝋燭や松明と言った光源は存在せず、代わりに淡い光が満たされている。しかしこの迷宮にはその光は無く、光源として一定間隔で壁に取り付けられている蝋燭があるのみ。付け加え如何せん光が弱い。このままでは不便だと感じた俺はウィンドウを開き、其処から主に野宿の際に使っているアイテム《ランタン》をオブジェクト化させた。

忽ち俺の手には古びたランタンが現出する。先端部分をクリックするとボツと小さな音と共に火が灯った。すると薄暗かった回廊内が一変、視界に苦勞する事は無くなった。

だが明るくなったとは言え油断は出来ない。俺は先程と同様に周囲に警戒しながら歩を進める。

しかし何故だろうか。幾ら先に進んでも同じ様な風景が広がるばかりで、先に進んでいる気配が一向にない。まあ《迷宮》と言うのは大抵、複雑且つ難解に入り組んでいるのが定石。迷路の如くあっち行ったりこっち行ったりするのは普通の事なのだが……………。

「数時間も彷徨い続けるとなると……………こりゃ相当深いな……………」

正直驚きだった。数時間掛かっても最深部に辿り着けない迷宮が、次の層へ向かう為の迷宮区ではなくサブダンジョンにあるうとは。

しかしダンジョンが長ければ長い程良い宝や武具素材がある可能性は高い。これは期待しても良いだろう。

だが同時に油断も出来ない。此処にはもう一人、俺とは違うプレイヤーが潜っているのだ。

目的は同じ。此処を踏破し、奥に眠る武具素材或いはアイテムを手に入れる事。

先は越されたくないなあと心配していた時、眼前に映っていた景色に変化が現れた。今まではランタンの炎でも奥の方まで薄暗いままだったが、突如としてその奥が見えたのだ。

暫くそのまま歩き続けると、俺の前に立ち腐がったのは

《扉》。

武骨な石造りの扉だが所々に妖しげな紋様があり、加えて獣が残したかの様な傷跡が刻まれている。こんな扉はRPGじゃ良くある事だ。しかし此処はVRMMO。傷跡はまるで数分前に魔物が刻んだと思わせるぐらいリアルに表現されており、その生々しさに思わず息を吞んでしまう。

だが此処で臆して進まないのはゲーマーとして最大の恥。大きく息を吐き覚悟を決め、扉に手を掛けた。開けた瞬間何が起こるか現れるか定かでは無い為慌てず慎重に押して行く毎に、ゴゴゴ……と重々しいサウンドが鳴り響く。

そして完全に扉が開いた時視界に飛び込んで来たのは、今まで通って来た回廊とは違う一つの巨大な《空間》だった。

携えるランタンの炎でも隅々まで確認出来ない程の広さを持ったこの大部屋。大抵のRPGではこの様な空間に足を踏み入れた直後にイベントが発生し、手強いモンスターや大量のモンスターが湧出する展開が良くある。だが入って暫くそのまま棒立ちしていても何も起こらず、何処からともなく聞こえる隙間風のサウンドエフェクトが耳に入るだけだ。

広すぎるこの空間はただのフェイクなのか？ と首を傾げていた時、突如ボツと言う炎が点火するサウンドが耳に入った。慌てて聞こえた方向に目を向けると其処には二本の蝋燭台が在り、その中央に古びた《宝箱》が鎮座していた。

ダンジョン内で宝箱を発見した際、その種類は三つに分かれる。一つは無条件で開けられる宝箱。もう一つはある条件 他 の場所で鍵を入手、或いはそのダンジョン内で発生するイベントを攻略 を満たす事によって開けられる宝箱。

そして、最後の一つが、

「罾<sup>トラップ</sup>……………」

《宝箱》はプレイヤーにとって”希望”を与える存在であり、逆に”絶望” 与える存在でもある表裏一体の箱。

宝箱〃良い武器・アイテムが入っているとと言う図式は強ち間違ではない。だがゲーム終盤のダンジョンや妖しい場所・不可解な場所にポツリと一つだけ佇む宝箱は返って、罾<sup>トラップ</sup>である可能性が高い。罾に掛かると自身が立っている地点に穴が開き更なる下層へ送り込まれるか、宝箱型モンスターが襲って来るのが例に挙げられる。

だが様々な罾の中で尤も最悪なのが、《アラームトラップ》だ。箱が開かれると共に警報<sup>アラーム</sup>が喧しく鳴り響き、様々な部屋の扉からモンスターの波が押し寄せてくるのだ。このトラップに掛かったらまず、逃亡の選択肢を選ぶのが最善の選択。闘おうとするのはあまりにも無謀すぎる。

今俺が立つ空間は広い。もし眼前に在る宝箱が罾でしかもアラームトラップだったら 正直、生きられる予感がしない。例え大量のモンスターを相手にしようとも肝心の両手槍<sup>両手銃</sup>が壊れてしまつたら……………その先に待つのは、”死”と言う名の《ログアウト》。

( 触らぬ神に祟りなし。此処はスルー推奨だな…………… )

開けて下さいと言わんばかりに鎮座する宝箱から視線を逸らし、俺は壁に沿って歩き始めた。この様な場所で死ぬのは真つ平御免だし、そもそも死ぬつもりなど毛頭ない。あの宝箱の中身が何かは気になるが、好奇心に負けて罨に掛かるのは愚の骨頂。諦めて先に進むしかない。

しかし、そう思考して先を進み始めたその瞬間だった。その宝箱が、ゆっくりと自然に開いたのは。

「……………！」

ギィ………… そう小さな音を耳が拾い振り返った時にはもう、宝箱の蓋は完全に開いていた。

これは一体全体如何言う事なのだろうか。数多のRPGをプレイして来た俺でも、この様に宝箱が自然と開いたは経験は一度も無い。出現した宝箱にすぐさま寄らず一度立ち去れば開くと言うパターンなのだろうか。

真偽を確かめる為。そして宝箱の中身を確認する為に、俺はゆっくりとその開かれた宝箱に近づく。

危険なのは重々承知している。これも罨だと言う可能性も考えている。だが何故勝手に開いたのかを知る”欲望”が、俺の身体を突き動かした。

宝箱の眼前に辿り着くと、俺は息を吐き意を決した。恐る恐るその宝箱に視線を向け始める。

だがその瞬間

ギイン！と甲高い金属音を放ちながら、

宝箱の中身から現出する一本のナイフ。

俺は目を見開くと共に、勢い良く飛び退いた。もし数秒でも反応が遅れていたら、ナイフの切っ先は確実に俺の頭を貫いていた事だろう……。ふうと息を吐き安堵する。

だが其処で安堵するには、まだ早かった。何とその中から、モンスターが這いずり出て来たのだ。

「なっ

」

宝箱の形をしたモンスター《ミミック》ではなく、全く別の、異形なモンスター。

小型で大きさは俺の身体の腰に届く程。しかしそのモンスターは茶色一色の身体に丸い頭と瞳と思われる紅の斑点が二つあり、人型モンスターの如く身に纏うのは紅に染まったボロボロのコート。左手にはカンテラ、右手にはカンテラが灯す蒼い炎により妖しく光る一本のナイフ。

見るに堪えないその醜いモンスターの名は《demon of curse》 さしずめ《呪いの魔物》、と言った所か。

ゆらゆらとカンテラを揺らし此方を凝視する魔物を前に、俺は思わず後ずさる。

どの系統に属すかも理解し難い異様な姿。二足歩行で直立しているのが獣人系なのかもしれないが……。明らかに普通のモンスターとは違う。もしかしたら名にある《呪い》とこの容姿には、何か関係があるのだろうか？

携えていたランタンの火を消しウィンドウに戻し、背中から引き抜いたレッドスピアを握り締め思考していると、今まで動きの無かったモンスターが何の前触れも無く歩き始めた。

ヒタリ、ヒタリとゆっくり一歩ずつ此方へ歩き始めるモンスター。だがその速度は非常に遅く、この調子だと俺の足元に辿り着くには数分を要すだろう。

特別、警戒する必要も無いか……。

悟った俺は一撃で仕留めるべく体勢を整え、ソートスキル剣技を発動しようとした。その刹那。

俺の目の前から、モンスターが　消えた。

予想もしていなかった展開に驚愕し、身構えたままの身体で硬直した俺は目を見開く。

それは本当に一瞬の出来事だった。まるで立ち込めていた霧が空気に溶け込んで行く様な形で焼失し、気付いた時にはモンスターの姿は忽然と消え去っていた。HPバーも消えている事から透明になった訳では無く、本当に姿を消した事は明白な事実。

迂闊……っ！

毒づきながら、俺は周囲を見渡す。だが先程のモンスターの姿は何処にも居らず、カーソルも表示されない。付け加え光源は宝箱の両隣に鎮座する二本の蠟燭台のみ。光が届く範囲が限られている為、満足に視界を張り巡らす事も儘ならない。

とその時、背後から聞こえる、ヒタリ……と地面を踏む音。

靴を履いている人間の立てる足音では無い、例えるなら素足で地面を踏んだ足音。

それに加え、聞き覚えのある足音。

身を翻した時、視界に映ったのは一体のモンスター。

小さな身体を跳躍させ、ナイフの切っ先を俺の顔目掛けて飛び込

んでいる。その切っ先と顔面との距離は、ほぼ”零”。

逃れられない。そう確信した。

携える槍を動かし迎撃しようにも、顔を逸らそうにも、もう遅い。このナイフの切っ先からもう

逃れられない。刃は死神の

鎌と化し、俺の命を奪う。

そう、思っていた。

俺の目の前で、モンスターが串刺しになる、その時までには。

「!?」

驚くしかなかった。飛び掛かろうとしていたモンスターの身体に真横から突き刺さる、一本の三叉槍。<sup>トライデント</sup>三叉に分かれた槍の矛先は確実に命中し、俺の眼前でそのままモンスターの身体ごと真横へ飛んで行く。

「大丈夫かい!?!」

突如目の前に映し出された驚愕の光景に呆けていた時、足音と共に声を掛けて寄って来る一人のプレイヤー。

蝋燭台に灯される炎に照らされるそのプレイヤーの性は男。やや老けた丸い顔に、前髪の一部に白のメッシュが入ったおっかば。

携えている武器が無い所から察するに、先程投擲した槍の持ち主は彼の様だ。

「喰らった様子は……無いみたいだね」視線を俺の頭上　　つま  
り俺のHPバーを視認する男性。

「えと………助けて貰って、有難う御座いました」  
「いやいや、気にする事は無いよ。誰かを助けるのに理由なんて必要ないからね」

笑顔で言いながら彼は俺の隣を横切る。姿を追うと彼は三叉槍が飛んで行った方向へと向かって行く。槍の回収に向かったのだろう。しかし………自身の槍をまさか、投擲するプレイヤーが居るとは思わなかった。

このSAOで投擲する物は細い長いピックぐらいで、他に投擲して相手にダメージを与えられるのは小さなナイフ程度しかない。と言うのも、《投剣スキル》の範囲内だとそれが限界なのだ。

槍を投げる　それは確かに魅力的で見栄えは良い。だが同時に、無謀で危険だ。

相手の弱点部位に突き刺されればダメージ　尤も、投げた本人の筋力値に左右されるとは思うが　は与えられるだろう。しかし予備の一本でも用意していない限り態々回収しなくてはいけないし、ダメージも一回のみで回収するまでは素手の状態。そんな状態でモンスターと対峙するのは　無謀の一言に尽きる。

攻略組の連中にこの事を話したら一時の話題になるとは思うが……その無謀な行為で俺は助けられたのだ。此処は感謝しなくては……

彼が戻って来るとその手中にはしっかりと、一本の三叉槍が握られていた。先程のモンスターの姿が消えている所から見ると、どうやらあの一撃で消滅した様だ。

改めて三叉槍に目を向けると、意外と良い作りをしていた。三叉に分かれる中心部分には紅の宝石が埋め込まれており、見るからに俺の両手槍レフトハンドピッケルより重量があると思える。

「この槍が気になるかい？」俺の視線を捉えた彼は槍を地面を突

き立て、「さつきドロップしたばかりの新品なんだ」

「と言うと……あの宝箱の様な？」

「ああ。僕が通ったルートにも此処みたいにただっ広い部屋が幾つもあって、その中央には宝箱が配置されていたんだ。開けてみると飛び出して来るのはさっきのモンスターばかり。けど此処に来る前の部屋の宝箱だけは自然に開かれなかったんだ。不思議に思って近づき、開けてみたら」

「これを手に入れてしまった、と言う事ですか？」

「御名答、その通り。如何やらこの地下迷宮は、外れの宝箱が多いみたいだね……」

腕を組み告げる男性の口調は、冷静だった。まるで幾度も迷宮を踏破したかの様な口ぶり、と言うべきか。

本来ならば攻略組のプレイヤーと考えるのが筋だろう。しかし彼は質素な革鎧に複数の金属板が付けいる装備を纏っている。とてもじゃないが、この軽装備で一撃一撃が強力な迷宮区のボスモンスターと対峙している姿は想像出来ない。だとしたら、普通のプレイヤーか……。

「ところで……」思考に浸っていると、彼はじっと俺の顔を見つめながら言葉を告げ始める。

「君の名前は？」

「あ、あぁすいません、助けて貰ったのに申し遅れちゃって……俺は《カイン》。しがない槍使いですよ」

「《カイン》……か。はは、現実<sup>リアル</sup>でも似た名前の方は数多く居るって聞くけど、まさか此処でも似る人がいるとは思わなかったな……」

独り言のように呟く彼の様子に首を傾げていると、彼は「ああ申

し訳ない」と眩き、自身の名を告げた。

「僕は  
《カインズ》。しみじみと生きてる、普通の槍使い  
さ」

episode 11：三叉槍 トライデント (中編1) (後書き)

謎のプレイヤーとはカインズさんの事でしたw あの《圈内事件》  
が起こる切欠となったあのカインズさんです、DDAのカインズさ  
んではないのでご注意をw

中編1とあります様に次回は2です。長くなって申し訳ないですo

rz

TPPの件でテンションが下がり気味ですが、次回も頑張ります…  
…。

感想や評価も大絶賛で待っております！ では、飛翔<sup>ジャンプ</sup>！

PS；

今回のモンスターの元ネタ、何か分かりますか？

ヒントは『カンテラと包丁を携えてる』『ゆっくりゆっくり近付い  
てくる』ですw

”運命”と言う存在は”物語”と言うカードを混ぜる。

それに如何立ち向かい打ち勝つのかは カードを持つ者だ

けが知る真実。

episode 12：三叉槍 トライデント (中編2)

俺と同じ槍使いの年上の男性、《カインズ》さん。

攻略組のプレイヤーでは無く、普通のソロプレイヤー。俺の名前とたった一文字しか変わらないカインズさんは、俺と同様に似非魔術師<sup>アッシュヤ</sup>から情報を貰い、俺が足を踏み入れる多少前に此処へ入ったそうだ。

そして此処へ彼が来た理由はやはり

「聞いた話だと、この迷宮の奥底に未知なる武具素材が眠っている可能性があるらしいからね。そう聞いたら行きたくなくてこの結果さ。まあ、これがゲーマーの性ってヤツかもしれないね」

「はは、そうですね……」

俺と、全く同じ目的。新たな武器を生成する為に必要な素材を欲し、此処へ赴いた。俺も、カインズさんも。

瞬間、俺は今後の展開を危惧した。

もしその武具素材が一つしか無いとしたら……それを巡ってトラブルが起これると。奪い合い取り合いが起こってしまうのではないかと。

”MMORPGはリソースの奪い合い”。システムが供給する金・アイテム・経験値を多く獲得したプレイヤーが強くなるのは必然的だがそうして高みを目指し強くなっていくプレイヤーが居る一方で、奪い合いに負け下々と地道に生きて行かなければなくなるプレイヤーが居るのもまた事実。

この光と影の様な存在が”MMORPG”には存在する。無論このSAOも例外ではない。いや、このSAOこそがその光と影の存在を如実に表しているMMORPGに違いない……。

「僕のような普通のプレイヤーが強くなる為にはまず、武器を強くしないと駄目だからね。別に攻略組の仲間入りを果たそうって訳じゃないけど、”生きて行く為”には必要なんだよ」

「……………」

そつだ。全く以つてカインズさんの言う通りだ。

街に閉じ籠り決して外には出ない者達とは違う、この世界で”生きて行く”事を選択したプレイヤーはRPGで言う、物語の各場面で登場する強いボスと闘わなければ物語を進められないのと同じ様に、この物語で生きる為には武器・防具を生成、或いは強化しなくてはならない。弱い装備のままモンスターの徘徊する迷宮に入って行く事は自殺行為に等しく、迷宮区に鎮座するモンスターと闘う事等到底出来はしない。

カインズさんも俺もそう考え、そして今こうして立っている。生きる力と同義な存在である”武器”を求めて、此処へ赴いている。

「ところで、君が此処へ来た目的はなんだい？ カイン君」

俺も貴方と同じです……………そう言えたら良かった。

けど、俺は結局

「……………特に何も無いですよ。あの似非魔術師がくれた情報がどれだけ正しいのか、それを確かめに来たんです。もしかしたら何か自分の興味を惹く物もあるかもしれませんしね」

言えなかった。カインズさんが此処へ来た理由を奪ってしまう。

抱いている希望を奪ってしまう……………そう思い至ってしまった結果、俺の口から”同じ目的”と言う単語は出て来る事は無かった。

「そうなのか……………」俺からの答えを聞いたカインズさんは顎に手を当てて思考する様な姿で暫く無言を貫くと、不意に此方の方に顔

を向けて言葉を告げた。

「もし、もし君が良ければ、一緒に行動しては貰えないだろうか？」

「えっ？　つまりそれって……パーティ組んでくれて事……ですか？」

聞き返すと、彼は真面目な顔で首を縦に振った。

共に行動しよう……そう持ち掛けられたのはこれが初めてではない。そう、あの第一層で俺とキリトの前に現れたほぼ同年代のプレイヤー 《コペル》。

束の間だったが、“仲間”だったプレイヤー。そして、俺達を“殺そう”と目論んだプレイヤー。

「此処はモンスターのポップ率は低いけど、逆に罠<sup>トラップ</sup>発動と共に現れる場合が多い。もしアラームでも引き当てたら最後だ。安全を確保しつつ奥まで進むには二人で行動するのが良いと、僕自身は考えているんだ」

カインズさんは淡々と提案を述べる。その提案自体は間違いではないし、寧ろ最善の方法だ。

だが……だがそれでも、疑<sup>……</sup>ってしまう。本当にカインズさんは協力して行く気なのか如何か、不安になるのだ。

その理由は一つ、“裏切り”だ。あの時と同じ様に  
コ  
ペルが俺とキリトを裏切った時と同じ様に、俺を欺き裏切る心算ではないかと、そう考えてしまうのだ。

無論その真実を確かめるべく問い掛けると言う行為など、“人と争う事になる”要因を自ら作る事は出来ない。なら　如何する？

俺は改めて、カインズさんを見据える。三叉槍を地面に突き立て、微笑を浮かべ俺の返答を待っているのが分かる。

コペルも最初に出会った時はこんな様子だった。自身も”同じ目的だ”とキリトと俺に近付き、共闘しながらネベントを狩り続けた。しかし《リトルネペントの実》がドロップした直後に態度が一変し、態と《実付き》のネペントを攻撃して実を破裂させ、俺とキリトをMPKで殺そうとした……………。

カインズさんの言葉を信じるか否か……………この選択肢は大袈裟に言うならば、”物語の分岐点”の様なものだろう。

現存するシュミレーションゲームでは物語の随所に数多の選択肢がばら撒かれ、その選択肢を選んで行く事で物語は変化し、そして様々な終わり方が待っている。それが最悪な結末か幸福な結末かは分からない。どの選択肢を選んだかによって、それは決まる。

現実でも”選択”と言う行為は、重要な物事である事に変わりはない。自身の道を自らの意思で選択し進んで行く。それが吉と出るか凶と出るかは誰も分かりはしない。それを知るのは”自分自身”。

此処で”カインズさんの提案を断り、一人で進む”選択肢もある。それも一つの道。

しかし俺は、その選択肢を捨てる。危険である事は分かっている。この選択が必ずしも良い結果を生むとは限らない事も分かっている。だがそれでも、俺は決意する。

「……………分かりました。奥まで付き合いますよ」

これも、”俺の物語”だと。

例え危険であろうが、この選択肢を選んでしまった以上進まなくてはならない。例えこの道の先<sup>レベル</sup>に何が待ち俺の前に立ち塞がれば、それは”運命”だ。受け止めなくてはならない。

そしてその立ち塞がる存在を前にして臆せず、寧ろ突き破って進んで行かなくてはならない。それが俺が出した”答え”なのだ。

\*

カインズさんと共に行動する事を決意した俺とカインズさんは、改めてこのダンジョンの奥底へと向かうべく歩を進み始めた。

最初から難解だったダンジョンは進むに連れ更に複雑になって行き、何度も何度も分岐点やトラップが存在し、モンスターのポップ率も段々と上がっているのが実感出来た。

モンスターと遭遇するのは大抵扉を抜けた先に待つ大広間。先程の宝箱の中から現れる奇妙なモンスターと同個体のヤツも現れれば、宝箱を囲むように配置された低レベルのアンデット型モンスターの集団が現れたり様々だ。そして最悪な事に護られていた肝心の宝箱から得られるのは大抵ボーションぐらいで、酷い時には何も入っていないと言う仕打ちもあつたりする。

これが普通のRPGだったらクソゲーだ！とか言いつつ怒り心頭のままさっさと投げ出していたらどうだろう。しかし此処は《ソードア

「ト・オンライン」と言う”世界”。電源を消せばブチツと言う音と共に消える筈も無ければ、此処から抜け出す事も出来ない。

進むしかないのだ、此処の奥底に眠る存在を諦めない限り……なのだが、

「如何して数時間も経つても尚、奥まで辿り着かないんだ……」

地面に力なく地面に倒れ、項垂れる俺。

そう、このダンジョンに足を踏み入れてもう数時間が経とうとしている。しかし行く先々に待つのは広々した空間と俺達を待つ”偽りの宝箱とそれを守っていると思われるモンスターだけ。未知なる武器素材が待つ最深部に辿り着く気配は全くと言っていい程無いのが現状なのだ。

「ま、まあ何時かは辿り着くさ。ささ、気を取り直して先を急ごう」  
「……その台詞、これで三回目ですよ」

「う……だ、大丈夫だ、問題ない。きっとこの扉の向こうは最深部だよ。……多分」  
「だと良いんですけど」

誤魔化しつつも俺を慰めてくれるカインズさんの言葉に従い、俺は溜息を吐きながら立ち上がる。

眼前に見えるのは今まで何度も見て来た武骨な石造りの扉。最初は余りのリアルさに驚きを隠せなかったが、流石に何度も何度もこの扉と直面すればその感覚も消える。今では簡単に開け閉め出来る襖のような感覚しかない。

「絶対この先大広間ですって。どーせ中身の入ってない宝箱があつて、んで勝手にそれが開いて中からモンスターが出たりするか、或

いはアンデットが待ち構えてるかのどちらかですよきつと」

「でも100%そうだと決まっている訳じゃないだろう？ 例え9%がそうだとしても、その1%は違つかもしれないじゃないか。僕はその1%に、賭けてみるよ」

「……………分の悪い賭けはあまり好きじゃないんですがね、自分。まあとにかく、行ってみますか」

扉に手を掛け押していくと共に、ゴゴゴ……………と聞きなれた重々しいサウンドが鳴り響く。

そして俺の視界に入って来たのはやはり 大広間。だがその大広間は、何か違っていた。

その空間だけは異様に明るく、カインズさんが携えていたランタンの炎を使わずとも奥まで見える程の明るさだ。其処まで明るくなっている要因は壁に取り付けられている蝋燭台に灯っている蒼の炎。静かに燃え続け妖しくゆらゆらと動く炎を灯した蝋燭台が壁に等間隔で幾つも取り付けられ、それがこの空間の光源。

そして空間の中央に鎮座しているのは毎度の如く宝箱では無く、モンスターであった。このダンジョンで最初に遭遇した、《demon of curse》だった。しかしそいつはこちらに顔を向けず、背を向けたまま微動だにしない。

「如何したんだろう……………？ バグってるのかな？」

「いや、バグってんなら色々姿がばやけたりブレたりするのが普通だと思いますけど……………これは一体……………？」

眼前に起こっている事が不可解で仕方ない。だがそれは同時に、俺の不安を煽る。

何か良からぬ事が起こる 俺の心がそう静かに、告げて来る。

《 我が一族は、此処へ封じられていた。闇の中で静かに暮らしていた》

そして突如耳に響く、重々しい声。それはカインズさんが放った声では無い。

だとしたら誰か？ 導かれる答えは唯一つ 眼前に佇む、モンスターだ。

《しかし……貴様らは私の同胞たちを殺した、あまたの数の同胞を殺したのだ》

言葉の所々にノイズが混じり、不気味さをより一層引き立てる。だがそれよりも、”同胞”とは一体何の事だ？ 何を指している？ いやそもそも、何故この様なセリフを……？

《許されざる人よ……覚悟するが良い。同胞の恨みを、我が魂の宿る包丁の刃を、その身に味わうが良い……！！》

言い終わると共に突如、ポツ！ という音と共に、壁に取り付けられた蠟燭台の蒼炎がより激しく燃え始めた。それに呼応するかの様にぼろぼろの紅のコートに包まれたモンスターが徐々に巨大化していく。

何だ……何だ、これは……！？ 何が起きている！？

動揺と不安、そして恐怖が俺の心を支配する。一体このモンスターは如何したと言うのか、一体何が起ころうと言うのか……不安と恐怖が入り混じった思案が幾度も幾度も頭に浮かんでは消えて行く。

そして数秒後、モンスターは俺達の数倍以上の大きさまで巨大化した。

「な、何だ……何なんだこれは……!? カイン君、これは一体!?」  
「……………ッ」

カインズさんの問いには答える事無く、心中で渦巻く不安と恐怖と動揺の波を落ち着かせ、冷静に状況を把握する。

まず眼前に立つモンスターについて。表示される名は《The king of a grudge》”恨みの王”。姿は今まで何度も遭遇して来たdemon of curseがそのまま巨大化した姿の酷似。違う場所は頭の上にポロポロの王冠を被っている所ぐらいか。左手に携えるのはナイフでは無く特大サイズの包丁……否、人斬り包丁。右手には特大サイズのカンテラ。恐らくこれらを使い攻撃してくるだろう。

それに加えカーソルの色は赤やマゼンタではなく、ダークレッド。ダーククリムゾン程ではないが、それでもレベル差があるのは明白な事実。闘うのであれば長期戦は避けられず、攻撃の被弾も許されない。

しかし……最も気になるのは、このモンスターの”存在”だ。MMORPGで決められたセリフを話すモンスターが其処等に存在する事は無く、大抵”何かの条件を満たせば現れる”モンスター

に決められたセリフが設定されている。このモンスターもきつとそれに当て嵌まる。

ならばこのモンスターが現れる”条件”とは何なのか？ それに何時、俺達は”条件”を満たした？

宝箱を開いたり、其処から現れたモンスターを倒した事ぐらいしか

(……………モンスター?)

そう、モンスター。此処へ足を踏み入れて、屠ったモンスター。

全てが同じ種類のモンスターを、俺達は屠って来た。

姿は眼前に佇む巨大なモンスターを縮小させた、妖しさを醸し出すモンスター……………。

思考したした時、先程ヤツが告げた言葉が頭の中に甦る。

155

ロシタ

キサマラハワタシノドウホウタチヲコ

「まさか……………！ そうか、そう言う事か……………ッ！」

「ど、如何言う事なんだい、カイン君！」

理解した。このモンスターが現れる条件を、俺は理解した。

直ぐ冷静になって考えればすぐさま理解出来た程に簡単な答えを、俺は導き出せなかった。

俺達が何時の間にか、このモンスターのポップ条件の引き金を引トリガーいていたのだ。

「簡単に言ってしまうえばフラグMobに似たモンスターです！ 恐らくあの《呪いの魔物》を何体も倒して此処へ辿り着く事が条件で………言わば、アイツ等の”王”です！！」  
「な………ッ!?!」

こうなる可能性は全く考えていなかった。まさかこの様な下層な場所で、特定の条件を満たさなければ現れない所謂 《レアモンスター》の様なフラグMobと遭遇するとは、予想もしていなかった。ヤツは強い。恐らく攻略組の者達がパーティを組んで闘って互角と言った所だろう。しかし今此処に居るのは俺とカインズさんのみ。余りにも分が悪過ぎる………！

「カインズさん！ 転移結晶持ってますか!?!」

闘えば、膨大な経験値とドロップアイテム、或いは目当ての武器素材を得られるかもしれないだろう。だがそれは果てしなく無謀な行為。自ら谷底へ身を投げ出すのと同義。

ならば如何する？ 答えは”撤退”だ。態々使うのを躊躇う程に高価な転移結晶が使わなければただの石に過ぎない。使うべき所に使わないといけないのだ。

カインズさんと共に此処から離脱しようと、俺は声を荒げた  
のだが、

「………すまない。以前使って、今はもう………」  
「………!」

最悪だ………今俺の手持ちに転移結晶は一つしか無い。それに背後に鎮座する扉は何時の間にか固く閉ざされており、再び開くにはそれなりの時間が必要だ。その間にあの”王”の包丁の刃が飛んで来る可能性もないとは言えない………。

退路は殆ど絶たれた。再び動揺し始める俺の眼前には、一步一步近付いて来る、“王”の姿。

「くそっ……………！」

これも……………これも、俺の”物語”なのか？　こんな事態も俺の”運命”なのか？

強敵を目の前にして、俺は自問を繰り返す。今心の中を支配するのは”絶望”。不安も恐怖も消え、代わりに漆黒の絶望が心を染め上げる。

こんな所で……………諦め賭けていたその時、

「　闘おう」

カインズさんは静かに、尚且つ冷静に呟いた。

先程まで驚愕していた様子とは一変して悠然と佇み、接近して来る”王”に動じる事無くヤツを見据えている。

「闘うって……………アイツとのレベル差は「分かっている」ならどうして?!」

俺の反論にもすぐさま言い返した彼は、そのまま言葉を続ける。

「確かにアイツは強いだろう。僕にだって分かる。逃げた方が良いのも分かっている。

「　　ただ、本当に勝てない訳じゃない」

「　　!」

背に携えていた三叉槍トライデントを抜き、ゆつくりと構えるカインズさん。

「例え99%の確率で”勝てない”としても、その1%は”勝てるかもしれない”じゃないか。

僕はそれに 賭けてみる」

分が悪すぎる……さつきも同じセリフを聞いて分が悪いと感じたが、今回はもっと分が悪すぎる。確かに1%はあるかもしれないが、強大なモンスターを目の前にして、そう言えるのか？

分が悪い賭けは嫌いだ。そう言う時に限って必ず敗北すると、俺は考えているからだ。だから俺は分が悪いと感じれば直ぐに引いていた……昔から、ずっと。

だけど、今は

「……ははっ、分の悪い賭けって嫌いって自分さつき言ったじゃないですか」

分の悪い賭けをして、勝負するのモ

「だけど……今はその賭け、自分も付き合いますよ」

悪くない。

立ち上がり勢い良く相棒、《レッドスピア》を引き抜き振り回した後、体勢を低くして構える。

カインズさんの賭けに参加した以上、途中で退席する事は許されない。あの”王”を打倒して、勝利を勝ち取る……それがこの勝負の最終目的。

それにこれは”運命”でもある。眼前に立ち塞がる存在を打倒しなくては、俺の”物語”の頁は進む事は決して無い。



………如何してカインズさんがこんなにカッコよくなった？w  
しかしカードだの物語だのと言っていると、カインが厨二病の様な…  
………いや、自分がそうなのか(オイ

今回の”王”の出現方法はMMORPGで言うトリガーポップの事ですね。

あの呪いの魔物達のリーダー的存在ですが、容姿は殆ど同じで王冠被っているだけですw しかしそれでも強いのは変わらないのですが(苦笑

………しかし下層でこんな強いモンスターを出してしまっただけ良いものか、と不安に感じてます(汗

今回はこの”王”との闘いがメインになりそうです。もう直ぐテストなので更新が遅れる可能性が高いのですが(滝汗

ともかく次回も読んで頂けると幸いです。

感想や評価も大絶賛で待っております！ では、<sup>ジャンプ</sup>飛翔！

《彼》は見ていた。

暗き闇の中人知れず、漆黒の闇に抱かれながら佇んでいた、何も声を発さず、動かず、まるで動く事の無い銅像の如く回廊の上に立ちながら壁や地面を見ていた。石畳によって創造された回廊が続き、その奥には異様な文様が刻まれた扉が鎮座している。

《彼》は”音”も聞いていた。

顔も知らぬ誰かの怒号、剣戟の音、モンスターの咆哮、鋭い金属音……現実では精々アニメや映画等でしか聞く事の出来ぬ”音を、《彼》は黙って聞いていた。

これも偽りの現実が生み出す存在

か。

《彼》はこの世界に閉じ込められた、一人の人間。

《彼》は普通の人生を歩む筈だった。仕事に就き誰かと結婚し子を儲け、平々凡々な人生を全うし死ぬ筈だった。《彼》自身もそう望んだ。

しかし”運命”はそれを許さなかった。ゲームと言う名の隔離世界に《彼》を閉じ込めたのだ。

だが《彼》は嘆き悲しむ事は無く、絶望する事も無かった。

それが”運命”だと、”神”が定めた人生だと結論付け、《彼》はこの世界で生きる事を選んだ。

奥から聞こえている”音”は未だ尚響き渡っている。より一層強

く、より確かに。

その”音”を聞きながら、回廊内を支配する漆黒の闇の抱擁を身に受けながら《彼》は、何の前触れもなく歩き始めた。一步一步、また一步と地面を固く踏むように歩き続ける。身に纏いし純白のマントを揺らしながら、右手に携えた死神が持ちし大鎌サイスを揺らしながら、《彼》は回廊の奥へと進んで行く。

塵に等しき者達は、ただ塵に還るが定め……………。

自身の存在理由レンデールを満たすが為に、《彼》は歩んで行く。

episode 11：三叉槍 トライデント (後編)

駆ける、駆ける、ただ只管に駆ける！

狙うは眼前に鎮座する《The king of a grudge》  
”恨みの王”。自ら動く事は無く、逆に待ち構える様にして佇んでいる。天井程の高さではないが、王の身体は大きい。さしずめ7mと言った所だろう。

だが構うものか。此処まで来て、デカイ体躯を持つモンスター相手に怖気づく事は無い。

身体は既に王の足元から1m程までに辿り着いていた。此処から攻撃に転じようとした瞬間

《オオオオツツ……………》

咆哮　　いや、咆哮と呼ぶ程重音では無い。獣が唸る様な低い声が、俺の身体を制止させる。

途端に頭上に迫り来る一本の包丁。俺の身体を串刺しにせんと振り下ろされる人斬り包丁。俺は何の驚きも感情も持たず、すぐさまバックステップの行動に移った。

ギンツ！　と先程俺が居た地面に突き刺さる包丁。地面が抉れ、甲高い金属音と極僅かな土を巻き上がらせる。あの一撃を喰らえば一発で退場だろう……………。

王から放たれた強力な一撃。しかし剣先は身体では無く固い地面に突き刺さった。

それ故に王の身体は硬直し、身動きが出来ない　　ならば！

「カインズさん！！」  
「了解！」

声を荒げ、後方に待機していたカインズさんと呼ぶ。臨戦態勢だったカインズさんはすぐさま反応して俺と肩を並べる位置に辿り着く。そして同時に渾身の剣技ソートスキルを放つ。

カインズさんは二連続の突きを放つ《ダブル・スラスト》。対し俺が繰り出すのはその上位、三連続突きの《ソード・スラスト》。両者の槍が見えぬ空気の壁を貫き、王の身体を貫く。

しかし無情な事にHPが大きく削られる事は無かった。だがその代わりに、王の身体は大きく揺らぎ硬直している。恐らく突然の猛攻にモンスターのAIが対処しきれていないのだろう。ならば更なる追撃を狙える！

行動は迅速且つ冷静に行う。一瞬でも焦り硬直した時にモンスター  
のAIが反応してカウンターを放って来たら其処で終了だからだ。  
突いた後の槍を引き戻し片手で左へ薙いだ後、すぐさま右手に持ち  
替え身体を半回転させながら右へ薙ぐ。切り裂く度にグシャア！と  
生々しい音が響くが気にもしない。

王の硬直は未だ続いてるが、それも終わりに近いのは明白な事実。  
ならば最後に、この六連撃のメを放ってやる。そう思考し、  
俺は思いつ切り力を両手に込める。そして両断するかのように王の  
身体を真下から斬り上げた。白いエフェクトの光と共に槍先は王の  
身体に命中し、ローブの身体に一筋の線を刻む事に成功する。

これで多少は効いただろ……………！！

確信しながら後退する。隣に立つカインズさんと共に、硬直を強  
いられていた王の身体とHPを見るが。あの連撃を加えて  
もまだ、HPは半分も切っていない。先程は相手の攻撃が生み出し  
た僅かな隙を突いて畳み掛ける事が出来たが、二度も同じ様に攻め  
ようとしても何らかの反撃をしてくる可能性が高い。常にプレイヤ  
ーの攻撃パターンに対応し動くのが、MMORPGのモンスターの  
AIの特性なのだから。

「チツ……………これは長丁場になりそうですね！」

「ああ……………だが相手の攻撃は今の所、あの包丁のみだ。それにあ  
の巨体も相俟って隙もある。其処を突いて行けば……………」

「勝機はある、ですね！」

「そう言う事！！」

俺達の言葉の最中、王は自らの体に傷を付けた俺達に憤慨したの  
か、接近をし始めて来た。ペチンペチンと巨体のモンスターが歩く  
時の足音とは比べ物にならない程に和みそうな音を立てながら、凶

器である包丁を携えて接近して来る。

まだ

この勝負は終わりそうにないな……………。

\*

単調な作業を長時間続けると、人は”飽き”を感じやすい。例えば不必要となつた膨大な紙を幾度もシュレッダーで処理して行くのも、長時間続けると”飽き”を感じ眠くなつたりする。

ゲームも同じだ。例えばMMORPGでポップ率が物凄く低いモンスターを狩る為に長時間フィールドを駆け巡り続けるのも然り、レアアイテムを手に入れる為にモンスターを狩り続けるのも然り、だ。俺が今までプレイして来たRPGにもあつたが、この行為はゲームを超えて最早”作業”の領域。慣れたり楽しんだりする事は全くと言って良い程無い。歡喜したりするのはお目当てのモンスターやアイテムをゲット出来た時ぐらいだ。

長時間にも及ぶモンスターとの闘いも、普通のRPGだったら”飽き”を感じるだろう。攻撃力は低いがHPだけは無駄に高いモンスターや、防御力が半端ではないモンスターとの闘いをプレイし続けるのは余程の集中力と精神力なければ難しいだろう。

尤もそれが、普通のRPGだったらの話だが。

「スイッチ!」

「了解です！」

短い一つの指示。だがそれだけでも、十分だった。”王”が見せる僅かな隙の時間は約五秒にも満たない。それを過ぎれば苛烈な攻撃に被弾するのは明白な事実。交代するのは一刻を争うのだ。

戦闘直後は鈍足で隙の多い王だったが、HPが半分を切った直後、再び断末魔にも聞こえる雄叫びを放つと共に、全身に紫色のオーラを纏ったのだ。そのオーラに映るのは王に従っていた者達

《呪いの魔物》達の影。恐らくあれは俺達が屠って来た奴等の”怨恨”。俺達に殺されたと言う一つの”恨み”が王に宿り、力を与えた。つまりは攻撃パターン・ステータス変化が起こったと考えるのが妥当だろう。

ナイフによる攻撃は単純な突き刺す動作から、乱暴に振り回したり連続で突きを放つ等多彩になり、また右手に持つ巨大なカンテラの底を地面に叩き付け、此方の動作を強制的に停止させるパターンも追加された。

カンテラによる動作中断は最も危惧すべき点なのだが、幸い予備動作が大きいので回避する事は可能だ。外した際には隙も生じる。しかしその隙は五秒にも満たない程短い。加え直ぐに他の攻撃を放つ為もたまたしたら絶好の機会チャンスを失う。

「せやあああ！！！」

HPは膨大だが弱点部位キルゾーンである身体の中心部だけに攻撃を絞れば状況を打破出来る。

王のHPは後僅かでレッドゾーンへ突入しそうな所まで減らした。この一撃で後僅かな所まで減らせるか、或いはそのまま止めを刺せるかの二択。……………後者の方は期待出来そうにないが。

接近しまず単発技の《スラスト》を発動する。漆黒の線が空中に刻まれると寸前に左手を引き、再度貫く。今度は前者の上位技である《ダブル・スラスト》。

再び虚空に漆黒の二つの直線が刻まれるエフェクトが現出するが、俺は突き出した槍を再度手前に引く。

割と最近気付いた事だが、両手槍の剣技である《スラスト》は格闘ゲームで言う”コンボ”の様なシステムがあるみたいだ。スラストを放った直後、漆黒の線が虚空に刻まれる直前の方に硬直時間が無いのだ。つまり再度ソードスキルが発動出来る利点がある。加え《ダブル・スラスト》も同様であり、連続して突きを放つ事が出来る。薙ぐ事や突きを放つ程度の剣技しかない両手槍に与えられた延命措置、と言うべきか。

だが与えられる猶予は僅か一秒程。しかも連続して放つ度に猶予時間は減って行き、それでも欲張って放とうとして失敗すると普通よりも長い硬直時間が待っている。

正にこれは、諸刃の剣である連続攻撃なのだ。

このシステムに気付き練習してはいるが、今の所ダブル・スラストまで繋げるのが限界だった。

合計三つの漆黒の線が虚空に刻まれ、王の身体にコンボを叩き付けると共に後退する。HPバーを確認すると王のHPは漸くレッドゾーンまで辿り着いていた。

もしあの時まで続けていればHPをゼロにする事も出来ただろう。だがそれは危険な賭けと同義。王との大勝負にやっと優位に立ったと言つのに無理して終わらせようとすると足を掬われる。それだけは絶対に避けなくてはならない。

「っ………漸く此処まで来ましたね………」

「ああ……………だけど此処からが正念場だろう。あのモンスターがそのままポリゴンの塊に帰すとは考え難い」  
「同感です。こう言う特殊なモンスターって、大抵最後に予想外な行動する場合がありますからね……………」

良くRPGで遭遇するモンスターの中には、死に間際に強力な攻撃を放つタイプやHPが残り僅かになると途端に攻撃パターンを変えて来るタイプが存在する。例えばボスモンスターやプレイヤーが物語終盤で覚える強力な魔法を平然と使つて来たり、怒涛の連続攻撃を幾度も繰り出して来たり等様々だ。

この”王”も例外には当て嵌まらないだろう。固有のイベントがあった直後に戦闘になったモンスターが、このまま黙ってポリゴンに還る訳が無い。

そしてその予想は、見事に的中した。

《 オオオオオオオオオオオ……………！！！！ 》

王が放つのは断末魔にも似た咆哮。だがそれは戦闘開始直後に放たれた咆哮よりも力強く、それに呼応するかのように部屋全体が震えている様に感じた。

その咆哮直後、王が纏っていたオーラが身体から離れ、王が携えるカンテラの炎の中に吸い込まれて行く。複数の《呪いの魔物》達の怨念が炎に吸い込まれていく度に炎の色は黒く変色し、カンテラの内部で禍々しく渦巻いてゆく。

王を纏っていたオーラが完全に消えた時、カンテラの内部には漆黒の禍々しい炎が激しく燃え上がっていた。

何かが起こる。

カインズさんは何も発さず動揺もする事無く静かに迎撃態勢を整える。彼も分かっているのだ。これから王が俺達に向けて、何かをするのだと。

やがて、その時は来た。

《我が同胞達の恨み

味わうが良い……………ッ！！》

王の言葉と共にカンテラから放たれるは、漆黒の”怨念”の波。今まで俺とカインズさんが屠って来た数多の《呪いの魔物》が姿を”怨念”へと変え、俺達に襲い掛かって来たのだ。その速度は凄まじく、一陣の風が身体を吹き付けるかのように瞬く間に俺とカインズさんに襲い掛かる。

痛みは無かった。身体が傷付く事も無かった。

在ったのは

脱力感のみ。

「な……………に……………？」

俺の身体はまるで、糸が切れ地面に音も無く落ちて行く糸吊り人形の如く地面に崩れ落ちる。眼前に佇んでいたカインズさんも同様に、地面へ膝を着く。

外傷は無い。ならば何だ、何だこれは……………？

心中に募りつつある焦りを抑えながら、俺はHPバーに視線を向ける。

HPは一ドットも減っては無い。しかしその代わりに、バー全体を包むグリーンに点滅する枠が存在している。これが示すものは一

っだけ

(まさか、麻痺毒……………！？)

《麻痺毒》…………… S A Oの中で最も危惧しなくてはならぬ状態異常。喰らえば数分間の硬直を強制的に強いられる。たかが数分と言えど、モンスターの眼前でこの状態異常に陥れば　　最悪”死”に至る。

予想は微塵もしていなかった。麻痺毒は上層のモンスターぐらいしか使わないだろうと踏んでいたが、まさか十層のダンジョンで放たれるとは……………！！

(くそ……………くそっ！！)

歯を食い縛り毒づく俺に対し、王はヘッヘッヘと身体を上下に震わせている。まるで今まで自分を苦しめて来た俺達を嘲笑っているかの様に、俺には見えた。

眼前で倒れているカインズさんも一刻も早く体勢を立て直そうともがいている。しかし麻痺毒は通常数分間の硬直を強いられる。たった数秒で回復する筈も無かった。

そして最悪な事に、王は此方にゆっくりゆっくり一歩ずつ、近付いて来た。

俺達に止めを刺す為に、息の根を止める為に、凶器の包丁を向けながら歩いて来る様は、まるで俺達の命を狩る為に動く”死神”の様にも見えた。

(消える……………消える消える消える消える……………早く消えるよ！)

懇願。接近する王とHPバーを常に見据えながら、心中で懇願する。一刻も早く麻痺毒が消える事を。

恐らく狙われているのは俺じゃない。まず俺の眼前  
一 m  
程前に倒れているカインズさんが標的だ。まず俺の代わりに、あのナイフで串刺しにされる……………！

「くっ……………来るなア……………！」

掠れた声でカインズさんは王に言葉を放つが、王は最早止まる事を知らない。俺達をこのゲームから退場させるべく、俺達に凶器で刺し殺そうとしている。

死ぬのか？ 俺は……………此処で、死ぬのか？

かつてこの世界の創造主、茅場晶彦は言った。”HPがゼロになった瞬間、脳はナーヴギアによって破壊される”と。それが示すのは”死”のみ。

だけど閉じ込められた者達は誰もが一度は思った筈だ。”HPがゼロになると、本当に死んでしまうのか”と。”実は茅場の言葉は嘘じゃないのか”と。”死んだ途端に現実に帰還出来るんじゃないのだろうか”と。

「くそオ……………早く、早く解けてくれエ……………！」

悲痛な声を上げ、懇願するカインズさん。ああきつと彼も、”死”を与えられるのを拒んでいるのだろう。此処で無残で死ぬ事から逃れたいのだろう。

そう……俺だって、そうだ。

俺は決めたんだ、”この世界で強くなって、そして必ず生きて還る”と。

元居た場所

還るべき場所に、俺は還るんだと。妹と、

”シリカ”と共に。

だから俺は、

「まだ、死ねない……っ！」

決意した瞬間、HPバーを包んでいた枠が消失消失した。それが奇跡か偶然かは知る由も無い。

すぐさま立ち上がる。視線の先にはもがくカインズさんと、その直ぐ隣に佇む王。そして振り上げられる王の包丁。此処からではもう、接近する事は不可能。ならば、如何する……！！

とその時、頭の中に思い浮かんだ一つの攻撃方法。

威力は保証できないが離れた距離からでも攻撃出来る方法。しかも運良ければ相手の弱点部位に一撃与えられる可能性も高い方法。それは数時間前、カインズさんが見せてくれた、槍の攻撃方法。

「相棒………悪いな、此処でお別れみたいだ。今まで一緒に闘って来てくれて、本当に有難う」

短い期間だったが、その間の中で俺の伴侶として存在し続けてくれた相棒レットスピアに感謝の言葉を述べた後、腕を大きく後ろに引いた。



経験値よりも俺の心を満たしたのは

《勝利による悦楽

》。

俺とカインズさんは勝つたのだ。王との大勝負ゲームに打ち勝ち、見事《生き続ける》事が出来たのだ。それだけが、俺の心を癒してくれた。

「漸く……………終わったね。ほら」

激闘が終わり安心した事で突如押し掛かって来た脱力感に苛まれ俯いてた時、カインズさんが歩み寄って来た。手にはポーシヨンが握られている。

有り難くそれを受け取り、口へと運ぶ。多少苦いレモンジュースの様な味が口一杯に広がり、同時に押し掛かっていた脱力感を多少緩和してくれた。

だがまだ脱力感は消えない。俺はだらしくそのまま地面へ横に倒れ、仰向けの状態で寝転がる。こういう時には寝転がるのが一番だ……………。

そんな俺に対しやれやれと言いたげな表情のまま、カインズさんは言った。

「全く……………そんな所で寝ると汚いだろう？　せめて宿屋に戻るまで我慢したらどうだい？」

「そうは言いますけどね……………疲れたものは疲れたんですよ……………もう安心しちゃって」

「はははっ、まあ気持ちは分からなくもないさ。だけど”王”が消えた今、僕達を遮る存在は一つも無くなった。この先に待つ武器素材を持って帰ろうじゃないか」

「……………そうっすね」

そう、カインズさん　　本当は俺もだが　　の目的はこのダンジョンの奥底に眠る武具素材を手に入れる事。その為に数多の呪われた魔物を屠り、そして”王”を撃破したのだ。此処で手ぶらのまま帰る訳にはいかない。

カインズさんが差し出す手に掴まり立ち上がると、俺は視線を部屋奥へと移した。

其処には王と戦闘する直前までは何も存在してなかったが、今は煌びやかな紫の光を放つ結晶の様なものが鎮座している。あれこそが、追い求めた未知なる武具素材。

俺は未だ脱力感に苛まれる身体に鞭打ちながらカインズさんよりも先に駆け寄る。台座の上に置かれたその結晶の名は《怨念の塊》。……あまり響きの良い名前ではないが、これでも立派な武具素材なのは間違いないだろう。

これでこのダンジョンにやり残した事は無くなった。　　相棒を消レット・アスタリア失させたのは痛い、肝心の武具素材をカインズさんに渡す事が出来る。

本当は俺も欲しい。喉から手が出る程に欲しい。だけどそれはカインズさんを裏切る行為。今まで共闘して来たカインズさんを裏切る様な真似は、俺には出来ない……。

だったらこのままさっさと受け渡した方が良い。迷うくらいなら直ぐにやって忘れてしまった方が良いと、思い至るのだった。

後ろから近付いて来るカインズさんに塊を差し出す。彼が受け取ったら、今度は此処から抜け出す為に行動しなくてはならない。

やっと帰れるな……心中から安堵していた、その刹那

カインズさんの首が、大鎌によって切断された。

そして耳に響く、聞いた事の無い誰かの声……………。

「塵はただ塵に還る。それが、定めだ」

episode 13 : 三叉槍 トライデント (後編1) (後書き)

今回は王との激闘と衝撃のラストをお送り致しました。

しかし王を此処まで強くしてしまって本当に良かったのだろうか  
と危惧してます(汗 十層で麻痺毒つてもはや鬼畜レベルじゃ(ry

そして《スラスト》についてはオリジナル設定です。両手槍としての  
のバリエーションを増やしたいが為に加えました。設定的に大丈夫  
かな、と心配してますが(汗

そして冒頭と最後に現れた、謎の人物。何者であるのかは次回にて  
……。

ともかく次回も読んで頂けると幸いです。

感想や評価も大絶賛で待っております！ では、ジャンク飛翔！

## 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、小説家になるうの子サイトとして誕生しました。ケータイ小説が流行し、最近では横書きの書籍も誕生しており、既存書籍の電子出版など一部を除きインターネット関連に横書きという考えが定着しようとしています。そんな中、誰もが簡単にPDF形式の小説を作成、公開できるようにしたのがこのPDF小説ネットです。インターネット発の縦書き小説を思う存分、堪能<sup>たんのう</sup>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/n3228w/>

---

ソードアート・オンライン ~天翔る竜騎士~

2011年12月11日09時54分発行