ソードアート・オンライン ～断頭の剣鬼～

てんぞー

タテ書き小説ネット Byヒナプロジェクト
http://pdfnovels.net/

注意事項

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

【小説タイトル】
ソードアート・オンライン　～断頭の剣鬼～

【Ｎコード】
Ｎ７０２１Ｘ

【作者名】
てんぞー

【あらすじ】
――２０１２年５月、世界初のＶＲＭＭＯＲＰＧゲーム≪ソードアート・オンライン≫が公開され、そのβテスターが募集される。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った本来はいない存在、輪廻転生を受けた青年の、平凡を望んだ故に抗いきれぬ欲望を持った青年の、その行方とは。

プロローグ　――ハロー・ワールド（前書き）

そんなわけで、チト転から読んでもらっている人たちには若干懐かしいのではないかなぁ、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、まぁ、しゃほじを書いている間の息抜き程度なので、更新頻度は多くても話自体は短く進行は鈍足なのであまり気にせず気長に待ってくれるといいかなぁ、と思ったり。

と、今回はチト転のＳＡＯ部分を抜き出して、それをリメイクというよりは完全なリビルドに近いものです。
主人公の名前も境遇も考え方も違う。無双なチートはなし。ドラマＣＤっぽい黒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☆」な状況があったりもしますが、
そんなネタなＤｉｅｓ勢や神咒神威をぶっこもうかと考えてできたりしたのがこれです。
最近８巻購入したので、とりあえず”始まりの日”だけはやっておこうかと。
あとネタバレ：ヒロインは金髪巨乳。

プロローグ　――ハロー・ワールド

――君は、来世があったとしたら一体どうする？

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

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

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

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

だから、それは想いであって絶対的な現実でありえることではないのだ。

故に、事実とは小説より奇であることが起きる。

さて、ここで再び先ほど考えた事に関して、もう一度よく考え直してみよう。

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

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

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

ならば体を鍛えるか？これも現実的な線だろうが、やはりこれも個

人の資質に左右される。人間は基本的に全力を出せないように出来ている。
それはリミッターであり自身の体を保護するためでもあり、滅多に外れるものでもない。

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

結局のところ今まで運動が好きじゃなかった人間が、運動に適した環境、才能を得たとしても、
すぐに体を鍛えて育て上げることなんて可能性はほぼ皆無に近い。
そこには体を動かすための重要なファクター、
”モチベーション”と言うモノが大いに欠けている。人それぞれによってそのモチベーションは大いに変わるだろう。
なら、ここで言える”逸脱者”達のモチベーションとは一体なんなのだろう。次の死への恐怖?退屈しのぎ?もしくは何らかの使命感?
その全てが、どこか虚ろに見えるのは何故だろう。

こういう考えは何度も何度も繰り返してきた。前読んだことのある小説では主人公が困難を乗り越え、
大魔王を倒してお姫様を救い出し、そして最後は結婚する。それはとても陳腐でよく語り継がれる話ではあるが、
それだけにその物語の主人公には恐れ入る。それは何もわからない状況を自らの力で進み、切り開き、そして明日を望む渇望のようだ。
だが、生憎と自分は違った。そう、自分はそういうのとは違ったのだろう、と判断する。

何せ、自分が真っ先に演じたのは”凡才”だったのだから。

自分には必要以上に知識を集めることに対する必要性を感じなかった。

自分には平均以上に体を鍛える趣味も無かった。

自分の知識や知恵では世界へと干渉するだけの力はなかった。

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

確かに二流大学に入学、2年間通い、そこそこ他人と交流してた”自分”と言う存在はいもしたが、

それでもそれだけの短い生で得られるものは本当に少ない。

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

今なら仏教も信じれるし、輪廻転生の黄昏の女神も信じられそうな気がする。

ちなみにその際に一番最初に思ったのは実は自分は救世主だったとかの厨二的患いではなく、

大学の寮でルームシェアをしていたイギリス人の友人に1万ほど金を貸していたがまだ返してもらって無かったとか、

この輪廻転生の際の記憶があれば本にするかレポートにするかで金になったのではないかと意外と自分でも冷静だった。

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

幼児の時の記憶はまるで早送りのように進み、考えていること

とは違い体が勝手に動くために、
そこまで羞恥や苦労はなかった。本当に大変だったのが幼稚園デビューをしてからだった。この時の自分は何を言おう若干戸惑っており、
この異常事態に関して非常に思うところが色々あった。未来への色々とプランが色々と浮かび上がりしては消えていった。
だが結局のところ、自分は幼稚園へと最初の一歩を踏み入れた時からなんとなくその道を選んでしまった。

それとは即ち、地味に生きることであった。

よくよく考えてみれば社会とは異物を排除したがり、出る杭は打たれると言う言葉さえ存在する。
ここで無駄に知識を回したりして暴れまわれば被害は確実に自分と、そして親へと回ってくる。
そういう考えもあったが、やはり自分は結局のところ、”静かに暮らしたい”と言う願いがあることに気がついた。
そう、一度目の人生が途中で終わってしまったので。予期せぬところで強くてコンティニューな権利を貰ったのであれば、
今度こそ出来なかったことを完遂して見せようと、目標を持ってからの自分の行動は驚くほどスマートだったと自画自賛してみる。

まず最初に必要以上に喋る事をやめた。これは会話から自分の知性をそのレベルを回りと比例されないためだ。
私は貝になるとかなどと偶に馬鹿なことを考えつつ適度に口数を減らして、周りに合わせたりした結果、
色々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った。回りの評価からすれば”口数の少ない頭のいい子”と、概ね好感触な様子であった。ただ頭がいいという評価は平凡に生きたい自分としてはちょっとアウトコースな評価なため、小学校はも

う少し自重しようと思った。

小学校も幼稚園の時と変わらず、口数を減らして偶にわざとらしく間違えたりすることでなんとか狙ったとおりになってきた。一時は最近の小学生は進んでるな、と、感心している場合もあったが、話は小学校6年を卒業し、中学校へと入った、そのときから変わってくる。

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

だからこそ中学へ入学を果たしてから、

やることすべてが”既にやった”こととしか感じられず、激しくイラだった。

既知感、デジャヴともいえるその感覚は消して間違ってないと、冷静に感じていた。なぜなら中学からは自立的な考えが生まれ、記憶なども働き始めてくれるために、昔やっていた行動をなぞる様でひどく退屈に思えてきたのだ。

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

授業についてゆくのもほどほど手を抜くのにもなれた。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、前世でやったことのあることが、現世に少なからず影響を与えているのだ。

ここで、前世の自分がどんな人間であったかを軽く説明しよう。

生まれも育ちも中流階層、純粋な日本人で、生まれた年は一九九〇年。

そのまま裕福とも貧乏とも言えない家庭に育ち、一般人並には勉強し、スポーツは水泳をやっていた。
親が国際化する社会に先んじてインターナショナルスクールに通わせてくれたおかげで英語はペラペラといえる程度には自信があり、実際英語の成績は悪くないものだったと記憶している。そんなわけで小中高と、それなり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っている。
入学した大学は海外にもキャンパスを持つ大学で、成績さえよければ海外のキャンパスにも移れる、そんな大学だった。
特に目指すべき夢もなく、大学で出来た友人たちと酒を飲んだりタバコを吸ったりとそこそこワルだった記憶もあるが、そこまで荒れていたわけでもなく、やはり平和にすごしていた。
本当に平和な生活だった。ある程度エロゲやライトノベルと言ったサブカルチャーには手を出していたものの、基本的にそこまで貪欲ではなく、
気づけば今の生活と殆ど変わらない。

焦った。酷く焦った。自分の静かに、そして楽しく暮らしたいという願いは変わらない。だが、その中にもう一つ願いが増える。
それは即ち今の現状には満足してても、満足し切れてない自分がいるということだ。そしてその願いは簡単、
もっと刺激が欲しい。前世より楽しく、まだ感じたことのない楽しみを味わいたい。そう思ってしまった。

だから探した。やってないことは何かと、再び前世と今世でやっ

てきたことを考え、そして検討した。
何をしてきたか、何をしなかったか、何をやりたかったか。

その結果、いつの間にかネットゲームにドップリハマっていた。

前世ではルームシェアをしていた友人が、

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

等、

「ヒャッホー！レアドロップゲットだぜ！！……あぁ！？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ぁ！」

さらには、

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

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

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

小学校に入学してまず気にしたのは世界の歴史。それは自分の知っている事と概ねあっていた、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ったホログラム、商業用にショウウィンドウでは既に使用されてたりと、”少し”だけ進んだ科学技術の結果が目に見えていた。

もちろん、それはネットゲームにも現れていた。

初めはあまり興味のなかったネットゲームではあるが、その時主流であったＶＲ（ヴァーチャルリアリティ）ゲームをプレイしたときは純粋に驚いた。
ＰＣのスクリーンの中で見ている光景がバイザーを通して物凄くリアルに感じられた。なるほど、これはハマるのも仕方がないと、そう自分に納得させながらハマった。ハマりにハマった。成績を落とさないように気をつけながら遊んだ。それはまじめに生きてきた自分にとっては、
まさに未知の刺激だった。新しい世界のようだった。インターネットで新しいＶＲゲームを見つけては、それを試しに遊んでみたり、多くのβテストに参加したりと、完全にネットゲームのオタクと化していた。
今では気に入ったネットゲームではそれなりに有名だったりする。
表では平凡を装い、ゲームの中では思いっきりはじけ、違う世界を楽しむ。

そんな裏表の激しい生活を続けて数年、親元を離れいわゆる廃スペック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（Ｎｅｒｖ　Ｄｉｒｅｃｔ　Ｌｉｎｋａｇｅ　Ｅｎｖｉｒｏｎｍｅｎｔ　Ｓｙｓｔｅｍ）を略しＮＥＲＤＬＥＳ。

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

それはゲーマー全員の夢の完成形であった。

当初でたＮＥＲＤＬＥＳは業務用、冷蔵庫サイズのもので、全国５箇所のアミューズメントやリラクゼーション施設、そういった場所にしか存在せず、それでいて１プレイ３０００円と凄まじい金額が必要であったが、

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

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

今この瞬間、この時間が止まって、永遠に遊び続けたいと感じられた。

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

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

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

そんな生活が続き、二〇二二年五月

・・・・・・・

To：sys_2nd@xxxxxx.co.jp
From：Argus_Mail_Service@xxxxxx.co.jp
Title：おめでとうございます！クローズドβテスト当選のお知らせです！

最上明広様へ、

おめでとうございます。此度当社アーガスの送る最新のＭＭＯＲＰＧ、
ソードアート・オンラインのクローズドβテストの合格をお知らせいたします。
当社のソードアート・オンラインは民生化された小型ＮＥＲＤＬＥＳ、
ナーヴギアを使用した初のＭＭＯＲＰＧでございます。当方は――

それは、新しい世界へのチケットであった。

プロローグ　――ハロー・ワールド（後書き）

犬臭いパシリ忍者のわかりやすい説明。
大学2年生↓気がついたら死ぬ↓輪廻転生↓転生？チート？ばっかじゃねぇの？ムリだろ
↓俺は静かに暮らすぞジョジョォォオオ！！↓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。言ってることは難しそうで、平和に暮らしたかったけど飽きて、
リアルがつまらない分はネトゲ廃人でヒャッハーするからいいよ、的な感じ。

さてさて、それでは皆さん超お久しぶりですかね。ＳＡＯを書くのは。
まぁ、もう二度とあの二つを復活させる気はありませんよ？勝手に引っ張り出して遊びまわる人たちがいますし。
だからまぁ、自分が楽しく思えるうちで書こうかなぁ、と溜めていたネタを放出。
そんなわけで完全に新しい感じの主人公です。
あらかじめ言っておくと主人公は蓮タン＋宗次朗な感じの戦闘スタイルかなぁ、と。
と、ここでいっても仕方がないか。つかタイトルでバレバレな。
それではしゃほじの執筆に戻るから今日はこの辺で。

プロローグ　――――スターティング・ディザスター（前書き）

そんなわけでやっぱ1万ないと満足でないな！って自己完結してしまい、
プロローグは合計で1万文字超える結果となりました

＼ドンドンパフパフー／

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ったらやっぱりレベル上げの効率化ですよね。

プロローグ　――スターティング・ディザスター

海賊刀を片手に握り、一面広がる草原を駆け抜ける。
本来なら十数秒で疲れ、荒い息を漏らすであろう速度で走ろうとも決して疲れを見せる事無く走り、
あまつさえ”海賊刀”などという金属の塊を持って走れる状態はまさに異常としか表現できないだろう。

それが、通常であれば。

簡素なチュニックにズボンの、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事無く草原を走り続ける。
その顔にはなにが楽しいのか、笑顔が浮かんでいる。本当に楽しそうに武器を握り、草原を走る。

「みつ、けた……！」

走っているうちに青年の前に青色の猪が現れる。自然の産物としては決してありえないその生物は、
頭の上に≪Ｆｒｅｎｚｙ　Ｂｏａｒ≫と、やはり通常ではありえない表記を見せている。現実ではありえない現象に対して笑みを濃くすると、
走る速度を少しだけ緩めつつ剣を握っていない左手に薄い、銅の色をしたナイフを取り出す。一般的に言うスローイングナイフ、
それを構えた瞬間青年の体が何かに導かれるように自然な動きを持って投擲される。初心者には到底無理な、ダーツの様な投擲を持って放たれたナイフは青いエフェクトを発しながら真っ直ぐ進むと猪、

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

「遅ぇ」

猪が青年へと完全に向く頃には青年の体は既に自分のキルゾーン、つまり右手に握っている海賊刀の間合いへと入っていた。
自然な動作で構えている海賊刀を動かすとその動きにエフェクトがついてくる。体は前へと進みながら、素早く振るわれる海賊刀が猪のたてがみ部分へと深く沈み込む。
体を振りぬきながら放たれた海賊刀の一撃を喰らい猪の体が大きく吹き飛ばされると同時に頭上のバーが、生物の命を示すＨＰバーがごっそりと削れ０へと減る。
中空に不自然に浮かんだ状態で固まり、大きく泣き声を漏らしたところで爆発し――ポリゴンを散らす。

「ま、フレンジーボアならこんなもんだろうよ」

拡散する猪のポリゴンを背後に、そこで立ち止まり海賊刀を腰の鞘へと刺しつつ振り返り、
フレンジーボアのドロップアイテムを調べだす。フレンジーボアの毛皮と数コル。初期では簡単に手に入る金額とアイテムだ。
ここにはもう用はないとばかりに青年は再び進行方向のほうへと視線を向ける。

「やっぱり最高だなこの世界は――≪ソードアート・オンライン≫は」

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

▼

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

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

βテストが始まってから、自分の生活は更に変わったと自負している。

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

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

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

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

特に悔しそうにログインの様子を見る友人の顔は見てて激しく気持

ちがよかった。

たった一ヶ月ながらも、それは非常に楽しい時間だった。

　正式稼動すれば、テストで見つけたバグが修正され、更に課金システムの導入や多くのプレイヤーが参加し、
歴史史上最大規模のＭＭＯＲＰＧになることはβテストの時点で約束されていた。だから遊んだ。
正式サービスが開始されたさいに、他にβテスターにも負けないようにデータを集めて、
リアルに戻った時はルームメイトと一緒に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なのかなど、どんなキャラクターをビルドするかなど、
様々な事を進めてきた。半年間のβテスト期間が終わると正式サービス開始のためにβテストで使用したキャラクターは削除せぬばならなくて、
まるで自分の身を削るかのような思いだったことを覚えている。

そして正式サービスは開始した。

　開始と同時に今日という日のために取っておいた１０万円を全てＷＥＢマネーへと変換し振り込み、
それをＳＡＯで使えるゲーム内マネーへと変える。椅子も最高のコンディションに整えて体が痛くならないようにし、ログイン。
前々から決めていた店へとダッシュして到着すると、少し胡散臭いアラブ系の姿をしたＮＰＣから初期金額でブロンズカトラスを購入し、
裏通りの小汚い怪しい雰囲気の店でスローイングナイフを購入、それらを装備し町から飛び出す。

そうやって、自分のＳＡＯでの冒険は始まった。

ＭＭＯＲＰＧというのはリソースの奪い合いだということを知っている。そしてそのリソースには狩場、つまりモンスターと戦って得られる経験値の場も含まれているのである。だからゲーム開始直後、スタート直後の初心者には難しいが、βテスト経験者になら稼げる場所……ち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。

▼

β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≫と言う一通り設備の整った小さな村が存在する。

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

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

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

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

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

そのためにも、と森の中へと進入する。まだ日は高く昇っている状態ではあるが、ここに到達するまでに猪を倒しながら進んで来たためにそれなりに時間が経っている。
だが一直線にここまで来たからまだ狩場には誰もいないはずだと、そう思いながら鞘に刺していた海賊刀を取り出し、左手にスローイングナイフを取る。
本レベル1のキャラクターに許されたスキルスロットは二つだけで、レベルが一定上昇するたびにスロットは増える。
だが最初は二つしか空きがないために本来なら≪索敵≫か≪隠蔽≫とるべきなのだろうが、
≪投擲≫をとったのは狩りの効率を上昇するためだ。それに、片手で使える遠距離からの攻撃手段を持っていることはそれなりに役に立つ。
ちなみにソロの方が旨味が多いの知っているため、ソロ一直線目指すつもりで次は索敵と隠蔽を順次取得していくつもりだ。

そんな事を考えながら森の中、モンスターの姿を探すとすぐに探していた存在を見つける。
巨大なウツボカズラの様な姿に、下部は蠢く根が足の代わりを果たすグロテスクな姿をした植物系のモンスター。
≪索敵≫スキルを取得してないために探すのに若干苦労するが、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……粘って7レベルまでは十分旨味のあるモンスターだってことを思い出しつつ、

左手に握ったスローイングナイフを構える。

　頭の中で投擲スキルの初級スキル、≪シングルシュート≫を起動させる。

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

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

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

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

そして、二撃目の≪シングルシュート≫が放たれる。

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

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

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

それに加え腐食液は装備の耐久値を減らすいやらしい効果もついていた。

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

　ナイフを再び弱点に当てられたリトルネペントは悲鳴を上げなが

らよろめき、その前進が停止する。
頭上に浮かぶＨＰバーも弱点への二連撃をクラって大きく減らしており、体力は５割にまで減っている。
投擲によるダメージはさほど高くなく、牽制や釣り用の武器だとは思っていたが、思いのほか弱点へとなら効果が高いと嬉しい誤算を受けながら、前へと進みこむ。
リトルネペントと自分の間の距離は約５メートル。それは腐食液の射程範囲内だ。カトラスをいつでも攻撃に使えるように構えながら走ると、
眼前の敵の体が膨張する。リトルネペントのＡＩアルゴリズムは、プレイヤーが４～５メートルの距離にいる場合、
積極的に腐食液を使用するように設定されている。だが、腐食液の射程は長くやっかいでも、その範囲は正面三十度と、体を僅かにずらせば避けられると言う弱点がある。
そのため、前進しながら膨張するリトルネペントの体を見る。１メートルの範囲にまで入ったところで≪リトルネペント≫、そのグロテスクとも言えるクチビルから腐食液が放たれる。

「そこっ！」

体を敏捷のパラメーターに任せて横へと動かすと体のあった場所を腐食液が通り過ぎる。
それを横目で確認しつつカトラスを軽く振り上げ、片手用曲刀基本ソードスキル≪リーバー≫を発動させる。
一撃の斬撃、斜めの切りおろしと言う簡単なソードスキルで、人力でも再現可能なその動きは≪ソードスキル≫として発動することで、普段の斬撃以上の威力を発揮する。カトラスの耐久値が僅かに減りながらもソードスキルによる斬撃は≪リトルネペント≫の弱点へと食い込み、
その体力を大いに減らす。ツルが攻撃のために襲ってくる前に、≪

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

「ふぅ、ナイフ入れて四発、カトラスだけなら三発で行けそうだな」

安全性を考えるのなら距離を空けながらナイフでひたすらチキンプレイが一番だろうが、
そんな事をしてればサイフに優しくない上に狩り効率も悪い。今の戦闘は時間で言えば接近してから１０秒、釣ってから３０秒で終わった。
倒した敵に出てきたドロップとコルを確認しつつ経験値量を比べてみれば、その量は先ほど倒した猪の２倍はあった。
再び今日一日でどれだけ倒せるか頭の中で計算すると、結構イケルな、と確信し、
次のモンスターを求めて森の中の徘徊しはじめる。

▼

索敵スキルを所持しないために若干の不便さを感じつつも、そのあと数時間のリトルネペント狩りで、
１だったレベルは数百匹の犠牲を持ってレベル４にまで上昇し、一日目としては幸先のいいスタートとなっていた。
だがその狩りのおかげで使っていたカトラスは消耗され、スローイングナイフも完全に使い切ってしまった。

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

「まぁ、ここまではテンプレだよなぁ」

小さく自分にだけ呟く。やはり一番乗りは自分だったが、１時間ほど経過してから同じくβテストに参加したらしきプレイヤーを一人、二人ほど見かけた。
彼らもきっと自分みたいな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ってるのを見て、他の狩場へと移るのを見る辺り紳士っぷりが伺える。
今戻れば既に使用中かもしれないがその場合はパーティーが組めるかも、

などと思っているときにそれは始まった。

リンゴーン、リンゴーン、リンゴーン。

それは鐘の音だった。ホルンカには鐘なんてものは存在しないために、場違いすぎるそのサウンドに戸惑っていると、
自分の体の回りを青い光のエフェクトが現れ体を包みだす。このエフェクトは今日始めて見るものではない。
これはβテスト時代、ワープや転移といった現象で見ることのできるエフェクトだ。自分は≪転移結晶≫を所持も使用もしてないのにどういうことだと、
そう思った瞬間には光の柱に飲まれて視界が切り替わる。

瀟洒な中世風の町並みに石造りの床、置くには宮殿が見えるその光景には見覚えがある。
それは自分がこの世界、つまりＶＲＭＭＯＲＰＧソードアート・オンラインで一番最初に到着する町、はじまりの町の風景だ。
そう考えている間にもどんどんと回りは光の柱、つまりは転移してくるプレイヤーが増えてくる。
その反応を見る限り誰もが混乱、あるいは怒り、そして――

「おい、これはどういうことだよ！」

「ログアウトできないぞ！？」

「ＧＭを呼べよ！！」

「……ログアウトができない？」

その言葉が聞こえた瞬間システムウィンドウを開きそこに存在するはずのログアウトボタンを確かめる。
確かに周りの言葉の通り、そこにはあるはずのログアウトのボタンが存在しなかった。
それはつまり外部からの干渉でのみこのＶＲの世界から脱出できるということだが、不意にざわめく人の声を裂き一際大きな声が叫ぶ。

「おい、上を見ろよ！」

そこに映っていたのは深紅のローブ姿だった。巨大な、広場の何処からでも確認することが出来るような大きさのその影は、
βテスト参加者なら知っている姿だ。ＧＭがアバターを用意できなかった場合に使用する姿で、
それを通してアナウンスなどをする姿だ。だがその姿はβ時代とは

違い、酷い嫌悪感と嫌な予感しか生まない、そんな雰囲気を表していた。
何処から見てもとても良い報告をしてくれそうな感じではない。周りの人達のようにぎゃあぎゃあ喚くのはかっこ悪いと、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』

二〇二二年十一月六日、日曜日午後五時。

その言葉を持ってデスゲーム≪ソードアート・オンライン≫が開始した。

プロローグ　――――スターティング・ディザスター（後書き）

そんなわけでプロローグでした。
キリト君よりレベル上げ早いのっておかしいよね？とか言う方、
原作キリト（書籍版）ですと、クラインと数時間過ごしたり教えたりしてるので、
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
って考えれば、数時間の差で４レベまではイケルかなぁ、と判断。
まぁ、１０レベル以下なんてネトゲで言えば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、ここでちょい主人公の名前報告ですかね。
最上明広（もがみあきひろ）君１８歳、高校３年生ですね。
どのネットゲームでも共通してサイアス（Ｓｙａｓ）でネームを通しているので、
偶に他のネトゲでもｐｔ組んだ人とであっちゃったりしてます。
サイアスは、最上の最もをさいと読んで、
アスは明広の明をあすと若干こじつけがましく呼んだところからのネーミング。
さて、これ以上は面倒なので今回はここら辺で。課金アイテムどうするかなぁ。
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。キリトさんパネェよね、話が進むと。
そしてキャラの募集に皆さんのキャ、余裕で３０人突破してますが、
現在、

全キャラ採用予定です。

そんなわけで、まだ採用の可能性あるからもっと送ってみるといいんじゃよ……？

はじまりの日　――マイ・ウェイ

『――プレイヤー諸君、私の世界へようこそ』

その一言で世界は激変した。

それは法則、それはルール、それは絶対、それは概念。

どの言葉も意味は変わらぬが、その全てが指し示すことは一つ。

茅場晶彦は、この世界においては神に等しい存在であるということだ。

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

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

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

実際、茅場は上手くやったと思っている。ＮＥＲＤＬＥＳの開発にかかわったあたりからたぶんこれは計画されていたのだろうと思う。

それはソードアート・オンラインと言う世界ではなくともよかったのだろうと思う。ただ単にこの世界が一般向けに最初に完成された民生用ＮＥＲＤＬＥＳ型のゲームであり、

茅場晶彦の目的はこの世界を、この状況を作り上げること。

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

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

茅場晶彦と言う世紀の天才が支配された世界は続く。

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

そして、この世界での死は現実の死と同議である、と。

森の中、敵の消滅を示すポリゴンが消えて行く中で、サイアスは一人荒い息を整えながら右手に握ったカトラスを覗く。その銅色の刃は綺麗に磨かれていて、鏡の役目を果たせるほどに風景を反射していた。そこには自分がログインするときに作ったいかにも≪勇者≫、と言う言葉が似合うような姿の男ではなく、

中性的な顔立ち、女顔とも言える顔の青年が映っていた。

「……まぁ、俺だよなぁ……ま、悩んでても仕方がねぇか……」

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

ＶＲＭＭＯＲＰＧと言うゲームのジャンルが自分の知っているＭＭＯＲＰＧとまったく変わらないものであるのならば、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≫で茅場晶彦の幻影が現れ、
そして特殊なアイテム≪鏡≫を使用して全てのプレイヤーの体型と顔をリアルと同じものに揃えられてから、
そこから自分の取った行動は実に単純明快なものであった。

それは、狩場の確保であった。

ＭＭＯＲＰＧと言うジャンルのゲームはパーティープレイを推奨しながらもその実態、
プレイヤースキルが発達しているのであればパーティを組むよりは狩場を一人で独占し回復アイテムなどを大量用意して、
一人で延々と戦い続けるのが効率的な部分もある。即ち、ＭＭＯＲＰＧの大部分はゲームの供給するリソースの奪い合いであり、
効率的に動き回りながら自分にとって一番必要なものを確保しておく。それが一番大事なのである。

この場合であれば、≪リトルネペント≫が存在していた森だ。

目の前に現れた≪花つき≫のリトルネペントを真正面から見据え、
カトラスをエフェクトを伴い走らせる。
索敵スキルを使い相手の知覚範囲外から敏捷のパラメータを限界まで使用した奇襲は相手に把握されぬまま一撃を食らわし頭上のＨＰバーを半分にまで削らせる。
それはただ単にサイアスが奇襲に成功した結果だけではなく、この狩場の適正レベルの後半代……つまり≪卒業≫とも言えるレベルに近づいた結果である。
そのまま振りぬいた刃を返すように、単発曲刀用スキル≪リーバー

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

「花つきのリトルネペントじゃないとそろそろは入りが悪いな」

ステータスウィンドウを開き確認する。そこに映し出されている
経験値バーはまだ完全には埋まっておらず、
バーの下に小さく出てきたパーセンテージを確認する。その上昇量
は上昇前の数値比べると０．５％上昇したとでており、
このままあの花つきのリトルネペントが出てきた場合１００体以上
倒す必要があることがわかる。

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

ステータスウィンドウには１時間ほど前にはなかったスキルスロ
ットの空きと追加されたスキルが存在していた。
本来ならばもっと高いレベルへと到達してから発生する出来事では
あるが、なんてことはない。
サイアスには周りとは違いこれを可能にする方法があった。新たな
ウィンドウを開き確かめると、
そこには９万５千と、数字で書かれていた。

「流石に一層目から経験値バフを購入するのもアレだしな。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って置きたいよな……いや、茅場に修正って
か削除される可能性もあるから現物に変えておいたほうがいいか？」

なんてことはない、それは課金と、リアルマネーでのみ購入でき

る特殊アイテムを使用し、
レベルの上昇と共に解放されるはずのスキルスロットを1回限りの特殊アイテムを使用し解除したのだ。
と言っても残った数字からわかるようにその代償は登録した金額10万円のうち、5千円と言う破格の値段ではあった。

……だけど、俺じゃなくてもやるよな。これぐらいは。

金に困るような学生はともかく、自分のような廃人側の人間だったらこの程度の金額を課金し、
そしてこの状況になれば生存のためにも索敵と隠蔽をβテスターの人間なら間違いなくとるだろう。
生産系のスキルをとるにしても、最低限素材を手に入れるための腕前か金、それにスキルスロットは必要であり、
そのために戦闘をする必要はでてくる。だからこそ、生き残る第一策としてのサイアスの行動がスキルスロットの確保であり、
つまりは索敵と隠蔽の確保である。

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

自分の記憶が正しければ第一層のボスはソロでも攻略でき、それに必要なレベルは10だ。
パーティーを組んで楽に倒すという方法もあるがそれでは報酬のアイテムの分配などを考える必要がでてくる。
それは面倒だしいきなり組んだパーティーで何処まで連携が取れるかも解らない。檀家するのは確実にβテス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いないことを確認しつつカトラスを構えたまま、後ろへと振り向く。

「！」

「うぉ！」

背後に振り向くと、やや女顔とも言える、青年と言うにはまだ幼い少年ともいえる男がいた。
服装は自分の今の服装とまったく同じ、つまりは初期装備のチュニックとパンツに≪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、βテスターという可能性が一番高い。

「あー、悪いな」

そう言って構えているカトラスを下ろす。

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

「あはは……俺は開始直後ここに来て、あれも鏡見た後すぐ走ってきたしな」

「すぐ？」

「あぁ、だって最速ルートでレベル上げるならネペント狩りがベストだし」

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

「……≪森の秘薬≫クエはしないの？」

あ、と自分の中で合点がいく。この少年は俺が≪アニールブレード≫欲しさにネペント狩りをしてるものだと思っているのだろう。
いや、ほらと、そういい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ったらさ、主に長剣とか大剣とかばかりじゃん？」

「まぁ、一番使いやすいし、手に入る装備が恵まれてるからな」

「だから海賊刀だよ。二層目でクエ品だけど、アレはメンテさえすれば四層のボスまでは持つし。
ま、今はマイナー武器が好きな一級廃人さんだと思えばいいと思うぜ？」

納得はされてないようだが、これで納得してもらいたい。色んなネットゲームを渡り歩いてきて、
廃人といわれるまでに活動をしてきた自分ではあるが、こうやって一番使いやすい装備や王道に手を出さないのは、
一重にそれが”つまらない”と感じてしまうからだ。王道、充実した装備、それは効率的なレベリングへと通ずるが、

だがその他大勢と同じままではつまらない、と自分は思う。
これはいわば自分が感じてきた既知感、デジャヴに通ずるような考えでもある。

自分がこのアインクラッドと言う世界でダメージディーラとして軽装の攻撃特化の武器を取るのは理解できる。
鎧を着て防御を固めるのなんて明らかに自分のキャラではない。だが、だからと言ってその他大勢に埋まるような装備は嫌だ。
リアルでは思いっきり地味に生きてきた分、この仮想と言う名の現実ではそれこそ違う自分を、
他人に注目されて他の支援るような自分でいたいと思う。生憎顔は忌々しいリアルのままではあるが、
ここでは地味な高校生最上明広ではなく、海賊刀使いの廃人サイアスでいられるのだ。
その内海賊刀を捨て、新たな武器をへと変わるときも来るだろう。
だが、そのときには自分にしかない”何か”を見つけてるだろう。
だから、それまではマイナーでも効率的に進める装備を選ぼうとは思う。

自分に言い聞かせるような理屈を押し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」

ウィンクと共に手を差し出していると、その言葉で笑顔を作るだけの余裕が出来たのか、
笑顔で手を握ってくる。意趣返しにか、

「俺の名前はキリト。片手剣使いのナイスな男だ」

「いや、どっからどうみても女顔な少年だろ。尻には気をつけろ」

「そこでそれを言うか！？しかもその顔で」

そういわれ自分の容姿を思い出す。女顔なのは忌々しいリアルの自分と代わりはないが、
その髪形までは流石の茅場晶彦でもデータがムリだったらしく製作したアバターの物と同じもの、
つまり髪色は深い青で髪の長さは肩にかかる程度で、そして同じぐらいの長さのポニーテールがあると、
服装を整えれば女に見えなくもない。自分としては将来育ったらかっこいいダンディを目指してるいるため、
本当に忌々しい容姿である。

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

と、交流を喜ぶように握手する。握手してこのまま雑談を続けたいところではあるが、
流石にそんな余裕は今はない。手を放すとすぐに本題へと移る。

「それで、森の秘薬クエだっけ」

「あ、あぁ」

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

「え、マジか……」

キリトが項垂れるのを横に改めて自分のステータスウィンドウを覗く。そこにはレベル４と、数字で現れているほかに、経験値や残りＨＰなどが現されている。今現在一人で戦闘した場合の経験値獲得量と、キリトとパーティーを組んだ場合の旨味を計算する。相手が欲しいのは花つきのリトルネペントから手に入る、≪リトルネペントの胚珠≫。これさえ手に入れば問題がないはずだ。そして花つきのリトルネペントは、花のない普通のリトルネペントを倒せば倒すほど出現率が上昇するはず。ならば、

「パーティー組むか？」

「え？」

「いや、俺とお前でだよ。ここまで一直線で来たってことはβテスターだろ？基本的なパーティーでの戦い方を知ってるよな？」

「うん、まぁ、一応」

「胚珠、俺は要らないから好きに持ってけ。ドロップアイテムとコルは半々で分配。俺はレベル上げにしか今は興味なし。しいて言うならば早めに一層のボスをソロで攻略して、ボスドロップが欲しい程度だ。――どうだ？悪い話じゃないぜ」

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

こうやって話しかけている自分も、実際は本日のノルマである６レベルまでは一人では難しそうなのと、
もし襲われた場合は隠蔽を使って即座に離脱することを考えていることからできる話だ。
だから断られても仕方がない、そう思い年上であるこちらから断りを出そうと思ったとき、

「よろしく、サイアス」

自分の考えが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、

「あぁ、短い間かもしれないがよろしくなキリト」

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

はじまりの日　――マイ・ウェイ（後書き）

そんなわけで第８巻で収録されていたアインクラッドでの初日、≪はじまりの日≫、開始で御座いますですのよ。
ＭＭＯＲＰＧ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ぇらすげぇよって感心しつつ、
実は内心何時だそうかとかなりワクワク状態だったり。

あとお前らもっと職人だせやおらぁ。

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

それでは募集用にここでも。
キャラは活動報告かメッセでお願いします。くれぐれも感想ではやらないように。

名前：――（カナ表記）／――（ローマ字表記）
属性：（生産職ｏｒ戦闘職）
武器／生産ジャンル：
（武器は剣、槍、斧、曲刀、刀、弓、両手剣、細剣、海賊刀など）
（生産は彫金、鍛冶、薬学、釣、裁縫、料理、商売、執筆など）
※生産は生産特化で三職、戦闘職で一つのみにしてください
ステータスの傾向：
（たとえばＡＧＩ＞ＳＴＲ型、ＳＴＲ＝ＡＧＩ型、ＶＩＴ極など）
（ステータスは全部でＳＴＲ　ＡＧＩ　ＶＩＴ　ＤＥＸと判断して

ます）
性別：男／女
ＰＣの属性：男／女（ＳＡＯ開始時、茅場晶彦の”鏡”使用前のキャラの性別）
身長：
髪の色：
瞳の色：
体型：
装備の傾向：（革装備、鎧装備など）
アクセサリー：（特徴をつけるためのアクセサリー）
性格：
口調：
所属：（ギルドに所属、もしくはソロプレイヤー。ギルド所属だったら名前があると嬉しい）
備考：（キャラ付けとか特徴などを。相談なく変更される場合があります）

ＳＡＭＰＬＥ
名前：サイアス／Ｓｙａｓ
属性：主人公系一級廃人
武器／生産ジャンル：刀、投擲、薬学
ステータスの傾向：ＡＧＩ＞ＳＴＲ型
性別：男
ＰＣの属性：男
身長：１７６ｃｍ
髪の色：深い青色
瞳の色：黒色
体型：通常体型
装備の傾向：和洋折衷な布装備に所々装甲
アクセサリー：短いポニーテールを纏めるための革紐にステ上昇指輪

性格：典型的なソロプレイヤーで必要以上に馴れ合いはしないが、
　知り合いや友人には砕けて接す。
口調：砕けた口調、目上の者に対しても口調は変わらず、現代っこ
所属：ソロギルド所属ソロプレイヤー
備考：この作品の主人公。今はこれだけの情報で簡便な！

さて、課金アイテム使っちゃいましたけど、
索敵と隠蔽用にスロット空けただけです。えぇ、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。

はじまりの日　――ハンティング・フォー・トレジャー（前書き）

あぁ、まさか４０人超えるとは思わなかったＹＯ。
当初は１０人でも来ればいいほうだと思ったのに、
オネェマッスルだけでギルドが作れるだけオネェマッスルが揃ったよ。
俺のオネェ専用ギルドを作れってお前らはいうのか。いいだろう。

やってやろうじゃん！　（殴打

や、やめて、痛い！殴らないで！そんなわけではじまりの日終了まで残すこと１話となりました。
こっちにまで若干カワカミンの流出が始まってるようなきもするけど、
こっちはフツーにＳＡＯとＤｉｅｓと神咒神威神楽だけですので。
え、その時点で十分おかしい？

大丈夫。安心して。たぶん後でパラダイスロストまで追加されるから。
レスト・イン・ピース～。

はじまりの日　――ハンティング・フォー・トレジャー

キリトとパーティーを組み、それから始まったパーティーとしての行動は、効率を見るなら素晴らしいの一言だった。
戦闘での役割は簡単だった。お互いに索敵スキルを使いリトルネペントを探し、
見つけると今現在手元にある唯一の遠距離手段、つまりは投擲のスキルを使いネペントの急所にスローイングナイフでの攻撃を仕掛ける。
ネペントがダメージに気づきこっちを察知すれば、攻撃した相手へとヘイトが高まる。それ即ち先制攻撃を行った自分へとターゲットが来る。
ネペントがそうやって自分へと気を取られているうちにキリトが背後からソードスキルを交えた2連撃を食らわせ、そしてそれによりネペントは消滅する。
一人でなら数十秒かかる戦闘ではあるが、二人いると到着を待つ必要も武器を構えなおす必要もなく、
釣りとターゲット取り、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だったキリトの経験値バーはすぐにそのゲージを満タンにまで埋め、
ファンファー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ッ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、でも上の方へ行ったらトドメ分だけHP残して、トドメを譲ったほうが経験値多いか？……考えてもしゃーねーか。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ぁ」

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

ステータスウィンドウで得た3ポイントのステータスを配分しようとした時に、

パンパンパン、となにやら乾いた音がする。

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

「……ご、ごめん。最初に何か声をかけるべきだったかもしれない」

背後を振り返った先にいたのはキリトと同年代ぐらいに見える、幼さの残る少年だった。
キリトとこの少年を見ている限り、やっぱりこういう年代の少年がネトゲには多いのかと思ってしまうが、
それもまだ人と会わずに真っ先にレベル上げを開始した自分の言う言葉じゃないな、と一人呟きカトラスを下げる。

「悪ぃ。一日に二回も背後から話しかけられるとどーも、心臓に悪くてな」

「ははは……い、いや、俺達も過剰反応してごめん……」

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

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

「れ、レベルアップおめでとう。早いね」

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

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

「いや、自信満々に言うことじゃないぞ、それ……？」

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

「早いって言うのならお前も結構早いよな？」

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

「あはは、僕もここに来るのは一番乗りだと思っていたよ」

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

森の中の小道、町の中広場から広場へと繋がる秘密の通路。どこで特殊モンスターが沸くか、そこで戦えば効率がいいか、どこでアイテムを買えば一番安く済むか。そういう知識を俺達βテスターは持っている。この状況では反則とも言える武器だが、その発言からして自分も生き残るために全力でここまで来たと言うことなのだろう。

……俺からしてみれば、ネ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。

「君たちもやってるんだろ？≪森の秘薬≫クエ。パーティーで胚珠出し？」

「あ、いや、俺は普通にレベル上げ。こっちの少年が胚珠狙い」

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

それを聞いて少年が一瞬迷った後、

「じゃ……僕もパーティーに入れないかな？」

「え、でもアレって一人用のクエじゃなかったっけ？」

ソードアート・オンラインで受注可能なクエストには大きく分け

て二種類存在する。
一つ、それは一人用のクエストで、クエストの間に発生する必要なアイテムなどが個人でしか手に入らず、
パーティーを組んで同じクエストに挑んでも、人数分の回数をこなさなければ全員クリアしたことには出来ないものと、
パーティー向けのクエストで参加者全員が一斉にクリアできる類のクエストだ。
この森の秘薬と言うクエストは一人用のクエストで、クリアのために必要な≪リトルネペントの胚珠≫は基本的にドロップ率が低い上に、
一人1個所持しないと全員クリアしたことにならない。この場合、低確率ドロップである胚珠をキリトと少年が一つずつ所持する必要がある。
そのためキリトは戸惑っているのだろうが、

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

やけに饒舌だと思うが、それでも誰かがいる安心でやっと本来の調子が戻ったのかもしれないと思う。
だがそれに戸惑っているのか、キリトはすぐさま返答を出さずに、

「あ、ここは君たちが先に使ってるんだし……サイアス？は必要としないみたいだし、
君が先に出た胚珠を貰ってもいいよ。君がここにいればそれだけでドロップ率は上がるし。
パーティーも別に参加しなくていいからさ」

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

「あ、あぁ、……それで頼む」

キリト自身はどうやら別の事で強張っているが、さてどういうことやら。

「じゃ、僕は≪コペル≫、よろしく」

「ナイスな一級廃人かもしれない男≪サイアス≫だ」

「≪キリト≫だよろしく……ってさっきと紹介が違う。しかもなにその紹介」

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

普通のＭＭＯＲＰＧであれば名前は表示されているために挨拶はこんにちわ、の一言で済むのだろうが、ソードアート・オンラインはそこらへんが若干リアルに、つまりは名前は表示されていないのだ。ＨＰバーも自分の以外はパーティーを組まない限りは見ることができない。だがキリトとコペルのリアクションは揃いも沿って、

「うわぁ……」

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

▼

それからコペルを加えた三人での狩りの効率は中々のものだった。
キリトと自分の役割に一切の変更はなかったが、元βテスターあってコペルの動きはＳＡＯのＶＲエンジンに慣れていることがすぐにわかった。
自分とキリトの役目が何かを理解すると、コペルがその間の、タゲ取りへとその役目をシフトさせた。
最初は自分がタゲ取りと釣りを兼任していたが、コペルがバックラー装備でタゲ取りをしてくれるために効率が増した。
その戦闘方法は変わらない。投擲で死なない程度にネペントを釣り、引き寄せる。
その近くへコペルが行き、ターゲットをとったらキリトがまとめてソードスキルでしとめる。

簡単なルーチンではあり、そしてコペルは必要なさそうに見えるが、実際はダメージを受けるのはコペルだけに抑えられ、
アイテムの分配分を少し色をつければいいためさほど問題はなく、
キリトと二人だけの時よりも更に殲滅スピードが増している。

だが、その過程において、自分もキリトもコペルも終始無言であった。

戦っているとどうしても喋る気にはなれない。戦闘に集中するとどうしてもリアルと今の現状に関して考えてしまう。
……今までは考えもしなかったが、自分の父親と母親はどうしているのだろう。あれは、若干自分の本質に気づいていた節もなくない。ルームメイトは先にプレイできたことをうらやましがってたけど、参加しなくてよかったなぁ……早く死にそうだし。
学校の出席とかどんな扱いになるのだろうか。アーガスは確実に倒産するだろうなぁ、と。

くだらないことから身近なことまで、実にいろいろと考えさせられると同時に、自分が今までマジメに考えてなかったことに気がつく。
やはり、それはここがＶＲＭＭＯＲＰＧと言う世界のおかげだからだろうか、と思う。

ここがＲＰＧと言う、戦闘を行うことで経験と報酬を得られる世界だということは、
既に目標と方法が示されているということだ。そしてその目標の事を考え続けている限りは大体他の事を考えなくて住む。
一般のプレイヤーにはどう受け止められるかどうかは解らないが、重度のＭＭＯＲＰＧ中毒としては、
これだけの要素があれば他の事を考える必要はしばらくはない。
だが考えるにしろ、考えないにしろ、時は少しずつだが経って行く。

コペルを加えた三人パーティーでネペントの乱獲を開始してからしばらく、キリトもコペルもレベルが３へと上昇し、
自分のレベルも６へと上昇してからしばらく。キリトとコペルが相手しているネペントへと向けてスローイングナイフを投擲系初歩ス

キル≪シングルシュート≫を使用し援護する。
アインクラッド武器には様々な種類があり、その全ては斬撃、刺突、打撃、貫通の四属性に分けることが出来る。
そして、投擲武器にもそれは適用される。この場合スローイングダガーは刺突属性に分かれるが、
その代わり他の武器にはない特性を持っている。それは、複数への同時攻撃を許すことだ。……ただし、ある程度のスキルの修練が必要ではあるが。

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

放たれたスローイングナイフが水色のエフェクトを引きながら弱点であるツタの付け根、体を支える茎へと突き刺さり大幅にＨＰを減らす。
同時にＨＰが一度に大きく減った証としてネペント達がダメージモーションを取り僅かにひるむ。
そのできた隙を逃すはずもなくキリトとコペルが一気に弱点への攻撃をソードスキルで決め、ネペントを両断しポリゴンを拡散させる。
そこでふう、と疲れた息を吐きながらコペルが呟く。

「……でないね」

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

「もしかしてサイアスの運の悪さが俺達に影響してるのかもな。さて、サイアスのバカ話は無視するとして、
――正直な話、βの時と出現率が変更されている可能性が一番高

いかもな……。
レアのドロップレートとかが正式サービスで下方修正されるのは他のＭＭＯＲＰＧでもある事だって聞くけど」
そこで視線が自分へと集まる。軽く肩をすくめながら思い出してみる。

「あー、そうだな。≪フェンサー・エイジ≫とか≪ダーティー≫とかβからやってみたけど、
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ったけどね。
つか何時の時代もＢＯＴがあるってことに驚きだよ。優越感を味わうのはＭＭＯＲＰＧの醍醐味かもしれないけど、
その間の苦労があるからこそ意味があると思うんだけどねぇ」

「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、あり得るなぁ……。――――レベルも結構上がったし、一度ホルンカまで戻る？
武器の方も大分損耗してきた感じでしょ？」

そういわれて自分の装備のステータスをチェックする。ブロンズカトラスはキリトやコペルが来る前、
一人で狩場を占領していた時に使っていたのでそれなりの消耗があったが、
ここへ来てパーティーを組んで殆ど使用してはいないので、カトラスの損耗はキリトやコペルのショートソードと同じぐらいだろう。
スローイングナイフの方はもう殆どからになっている。ホルンカで

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

そうやって自分の装備やアイテム、防具の損耗状況を考えながら。
どうするかを考えていると、
三人で集まっている場所、その十メートルほど離れた場所でゴツゴツとしたポリゴンと赤い光が生まれる。
それはモンスターの沸き、ネットゲーマーのスラングで言うＰＯＰを現す光だ。
特に期待もせず下その姿を眺めていると、
若干白に近い赤色のカーソル、そして捕食器の上に赤く咲く花。それは花つきのリトルネペントだった。

「――――っ！！！」

「っしゃ……！！」

早くもコペルとキリトは声にならない雄たけびと共にガッツポーズを取り、今にでも飛びかかりそうなところで――――キリトがコペルを静止させる。
自分も残り数が少なくなったスローイングナイフを手に取り索敵で様子を伺う。
花つきのリトルネペントの更に置く、策的スキルがなければ気づかない木々の闇の中にはもう一体のネペントが存在した。
ここでこれがもう一匹の花つきネペントであれば強運に恵まれてい

るといえるのだろうが、この世界はそんな甘くないようであった。
花つきのそばにいたネペントはその頭上の上に花の変わりに一つの実をなしていた。

≪実つきリトルネペント≫それはこの狩場において一番のジョーカーとも言えるモンスターである。
花つきのネペントが他の固体よりも若干強く、経験値が多くもらえるのに対して、実つきはステータスも報酬も変わらないのに、その代わりに一層ではもっとも厄介とも言える実をなしているのだ。
その実は戦闘において武器にも防具にもならないが、一度それを戦闘中に触れてしまうとはじけ、そしてここら一帯に存在する全てのネペントを引き寄せる匂いのする煙を充満させるのだ。
レベル3のキリトやコペルでは確実に死ねるし、レベルが6へと達した自分でも数の暴力の前ではかなり辛い。
コペルもその存在に気づき、動きが完全に静止する。注意深く二体のネペントの動きを見ながら素早く言葉をつむぐ。

「どうする。定石としては誰か一人で実つきのネペントを釣って離れた所へ誘導、
その間に二人でフルボッコにして花つきを倒して、タゲ取ってもらってる内に倒すとか」

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

それは心配のし過ぎではないかと思うが、言葉を言い切る前にコペルが前に出る。

「僕が実つきの方を押さえておくから、キリトとサイアスは速攻で

花つきを倒してくれ」

「……了解」

「お兄さんに任せろ」

共に、得物へと向けて走り出す。そんな空を見上げればいつの間にか日は完全に沈みアインクラッドの空は闇で覆われていた。森の奥には闇の中でもかすかに次の層へと繋がる塔が見え、自分達を照らす月灯りはない。

だがそれでも、

アインクラッドの一日は終わらない。

はじまりの日　――ハンティング・フォー・トレジャー（後書き）

そんなわけでコペル君登場。
はじまりの日を読んだ人はどれぐらいいるのかな？
原作のはじまりの日を読んでない人は、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、まぁ、皆さんキャラすんげぇ送るなぁ！
生産職も出し切れるかどうか解らないぐらいには増えてるよ！

でもね！生産つってもそれぞれのジャンルに1スロットらしいよ！
斬撃武器作成、刺突武器作成、軽装備作成、金属精錬とか、
そんな感じに生産は埋まっていくって神な人が言ってた。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いします。
ない場合は勝手に妄想と妄想と妄想と夢と妄想と金髪巨乳で埋めます。

そんじゃ、今回はこれぐらいでぼんぼやーじゅ。

はじまりの日　――ファースト・ショウ・オブ・デス（前書き）

そんなわけではじまりの日完了です。
今回からＤｉｅｓ要素が混ざり始めるので注意おねがいしニート死ね。
そして、同時にこのＳＳＳＡＯ４部の設定を引っ張ってきてるので、４部のネタバレが嫌だという方は絶対に読まないでください。
今はまだですが、その内話に用語だけでも出てきます。ご注意下さいニート死ね。

アインクラッド第一層
二〇二二年十一月

はじまりの日　――ファースト・ショウ・オブ・デス

――駆ける。

暗闇、月明かりが照らさぬが、それでも何故か目視できる暗闇の中を駆ける。

目標はただ一つ、前方に存在する≪花つきリトルネペント≫である。

それ以外にはまったくの興味はない。

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

真っ直ぐ、自分と同じ目標である花の付いたネペントへと駆ける。

そのすぐそばにはそのネペントの更に奥、

闇の中にまぎれて存在するネペントがいる。それは花のついたネペントとは違い、頭上に人の頭ほどはある大きさの実を成していた。

それに向かってこれも先ほど出会ったばかりのプレイヤー、≪コペル≫が向かって行く。

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

脳内で初歩の投擲スキル≪シングルシュート≫を起動させると、体が自分の意志とは勝手に最適な投擲のフォームを取り、

左手に握る一本のスローイングナイフに淡い光がまとわりつく。

「っ」

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

闇夜を切り裂き、前方を走るキリトを追い抜き花のついたネペント

の弱点へと突き刺さる。
ネペントの悲鳴と共にそのＨＰバーが大きく削られ、そしてこちらへとやっとターゲットが向く。
このパーティーでの狩りのおかげで上昇している投擲スキルの一撃は、もはやネペント相手であれば体力を４割まで減らすことを可能にしている。
本来は直接的なダメージ目的ではない攻撃スキルではあるので、その役目は十分以上に果たしている。

大きく仰け反ったネペント……それは一定以上のダメージを受けたモンスターが例外なく受ける動作。
それはプレイヤーにとっては完全な好機。反撃を受けずに攻撃を打ち込めるチャンスである。
キリトはネペントのターゲットが自分へと移る前に、まだこちら側にターゲットが向いているうちに体を加速させたままソードスキルを発動させる。
片手剣単発初級スキル≪ホリゾンタル≫。キリトのそれも幾度の戦いにより使い込まれ、
発生速度と威力が上昇しているそれは真っ直ぐ水平に、青いエフェクトを引き続けながら弱点である捕食器下の付け根に突き刺さる。
そしてそこで動きは止まらず、ネペントの頭上のＨＰバーを完全に０へと落としながら剣は完全に振りぬかれネペントの体が飛ばされる。
その死ぬ姿は通常のネペントとは違い、悲鳴を上げながら吹き飛ばされ地面に転がり……爆発。
ポリゴンを撒き散らしながら消え去ったあとには一つのアイテムだけが残っていた。
それを、キリトが駆け足でそれを拾い、軽いガッツポーズを取る。

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

「おめ」

「ありがとう、あと一つだ」

胚珠を拾い上げ腰のポーチへと収納するキリトを見ながら新たなスローイングナイフを取り出す。
未だコペルは危険な≪実つき≫のネペントを相手に戦っているためにこっちの加勢も必要だろう。
当初三桁あったはずのナイフが残り二桁まで減ってしまったことを寂しく思いつつもコペルのほうを向き、援護の体勢に入る。

「悪い、待たせた！」

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

――――気に入らない。

コペルに加勢すべきなんだろう。だが、体はその正しい論理を無視して動こうとはしない。まるでそれ以上動くのは危険だといわんばかりに、停止する。
目が気に入らない。何だアレは。それよりも自分の肌で感じる。これは久しく感じてなかった匂い。甘ったるく、誘うように匂ってくるこれは知っている匂いだ。
決してゲーム内に登録されたような匂いではなく、これは――――

――――死の匂いだ。

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

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

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

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

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

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

それが、間違いなくあの少年コペルから感じ取れた。

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

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

「ごめん、キリト、サイアス」

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

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

実つきネペントの実だった。

「いや……だめだろ、それ」

「おいおい……」

パァンと、コペルの剣が叩き込まれネペントの頭上にあった実がはじけ、
空中に黄緑色の煙と花に強く残る異常な臭気が満ちる。だが、それを超えて死の匂いが強く残る。
コペルの一撃はそのまま半分以上体力の削られていたネペントに突き刺さりその体力を全損させる。
ポリゴンとなってネペントが弾けるが今の問題はそれではない。
ネペントの実はこのエリア一帯にいる全てのネペントを引き寄せる効果があるのだ。

キリトは呆然とした表情でコペルに声をかける。

「な……なんで……」

その一言を投げかけるのも辛いようで、声が搾り出すようにかすれているのが解る。
それが聞こえたのかコペルが俯くように小さく返事する。

「ごめん」

申し訳なさそうに言ったその言葉が自分の中でカチリ、と何かに火をつける。

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

イライラする。コイツは確実に狙ってあの実を割った。今も現在コペルの背後からはネペントの存在を示す、多くのカーソルが犇めく様に近づいてくるのが見える。索敵スキルがまだ育ってないためにたぶん索敵範囲外からもまだ来るだろう。既に視界の中には三十体を超えるネペントの姿が見える。円を組むように囲まれているのが背後からの気配で理解でき、自分もキリトもコペルも逃げ場がないのは明確だ。なら、コペルは自殺目的でこの行動に移ったのか。

それは否。

「無駄だよ……」

迷いのない足取りで近くの森へと走って、明らかに逃げるという動作が似合うそのコペルの行動は、この行為は計画されたものだということが容易にわかる。悪あがきには見えないその行動は二十メートルほど離れた位置で、つまりは索敵スキルの有効範囲圏内で証明される。

――――コペルのカーソルが消えた。

「野郎、最初からそのつもりで接触したのか……！」

コペルが急に消えたこととしては二つの可能性が上げられる。一つは≪転移結晶≫（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――≪隠蔽≫（ハイディング）のスキルによる特殊効果だ。
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っているのだ。

「俺達を、俺を殺そうって言うのか」

「……そうか……」

怒りよりもなによりも苛立ちと、そして不思議と歓喜が沸いてくる。≪ＭＰＫ≫（モンスタ・プレイヤー・キル）と言う古典的な手段だが、
それはつまりコペルが一人のプレイヤーとして先を見据えて行動を始めたということを意味する。
それは今の現状、レベルを上げることだけに出有して現実の事を考えることを否定した自分とは違う。
本当の意味での≪プレイヤー≫として、このソードアート・オンラインと言う舞台に立ったのだ。
だから、そこに対して怒りを覚える理由は何一つとてない。それは、まだこの世界において立脚点のない、
覚悟の出来上がってない自分が決して怒ってはいいことではないのだ。人として、今の自分は劣っているのだ。
だが、コペル――お前は甘い。

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

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

「たぶん隠蔽スキルを取るのは初めてなんだろ。あれは便利なスキルだけど、でも、万能じゃないんだ。視覚以外の感覚器官を持っている相手には効果が薄いんだよ、たとえば……リトルネペントみたいに」

キリトが説明している間にもやってきたリトルネペントの一部は群れから離れ、コペルが隠れていると思わしき藪へと向かって。数瞬後カーソルが見えたあたり、ネペントにその隠蔽が破られてしまったのだろう。これで、コペルも生き残るには戦わざるを得ない。そして俺とキリトはコペルが相手する以上の数を倒さなければ生存できない。

まさに絶体絶命。だが、それでも、

――俺は、死なない……！

充満する死の気配に囲まれながらも、思うのは自分の今生……つまり、リアル。

……今までの自分は何かを成すたのであろうか。

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

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

そして中学校と高校は既知にさえなまれながら生活を続けていた。

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

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

ダラリと力なく下げていた右腕に愛刀である≪ブロンズカトラス≫を握らせその手に力を入れる。
左手には残り数が少なくなったスローイングナイフを握り、両方の損耗具合からどれだけ戦えるかを計算する。
軽く横目でキリトを見ると、その目がまだ死んでいないことに気づく。まだ、この少年は死ぬ気はない。自分と同じだ、と。
キリトの背後を守るように背中合わせに立つ。一瞬びくりとキリトが体を硬直させるが、すぐに剣を構え前方だけを見据える。

「死ねない」

「ああ、死ねない」

言葉はそれだけだが、それだけでお互いの意志は確認できた。今、この瞬間だけは、俺達は血を越えた兄弟、
魂で繋がった仲間だ。理解するのに言葉は要らない。そこに散りたくない意思があればそれだけでいい。
それだけで俺達は敵ではなく同士だ。

「死中に活あり」

小さく、自分に呟くように、暗示をかけるように言葉を呟く。今

の自分に必要な言葉。
自分は、この死の中において絶対に生を掴むという覚悟の現われ。
その言葉を胸に迫ってくるネペントへと一歩踏み出す。
背後のキリトも一歩を踏み出す。お互いに背後を見る必要はない。
自分の横を通らす気は一切ないのだから。
必要なのは全てを一撃必殺。自分の持つプレイヤースキルを限界にまで引き絞り、一撃で敵を屠る運と技量。
肺に空気をため――――

▼

「――――僥倖。これはまさに僥倖と言うべきか」

そこは黄昏色の世界だった。夜であるはずの世界を夕日が黄昏色に染め上げ、
光を反射する水面が美しく輝く。白い砂を敷き詰めた海岸は視界の限り何処へまでも続き、
無限に広がるように見える海はある程度まで進むと世界の端から流れ、底のない空へと落ち続ける。

そんな黄昏色の海岸には二つの存在がいた。

一つ、金色の整えられてない、長髪の美少女。

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

ただ、マントの存在はその声から男だということだけは分かる。

「まさに幸運。喜劇が始まりまだその一日が終わってもいない頃に適格者を見つけ出すとは。
あぁ、これはまさに天より与えられた宝であろう。その荒ぶる魂はまさしく女神への供物に相応しいのだろう。
だが未熟。あまりに未熟なその魂では到底女神への謁見は敵わぬ。
だが、それでもその魂に私は敬意を払うとしよう。
その逆境、苦痛、苦悩、未熟、迷い、そのすべてが新たな位階へと上がるために必要な経験。
故に私は言おう――喜劇の舞台へようこそ、と」

まるで一つのオペラを演じている俳優のような芝居がかった口調。
それはまるでどこかの光景が見えているようで、
だが、その行動には一切の熱が感じられず、興味はあるがまだ熱意をもてるまでの存在ではないと、そういう風な印象を受ける。

「茅場晶彦の用意した世界、これはまさに喜劇と言っていい世界。
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。そしてこの新たな世界に見出された二つの魂、――キリトとサイアス。
貴殿らはまさしくこの舞台の主役に相応しい英傑の魂の持ち主。この短い時間でどれだけの苦痛を味わっただろうか。
それが到達への道標となるかは貴殿らの努力次第であろう。故に私は否定せぬよ。
キリト、貴殿の魂はまさに英雄の卵と言っても差し支えないだろう。
今はまだ孵化したばかりの雛鳥ではあるがその素質は人を導くことにあらず、常に前に立ち切り裂く事で道を示し、
前へと人を引っ張って行くもののそれだろう。故に貴殿を喜劇の舞台の英雄、≪エル・キホーテ≫と呼ばせていただこう。

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目指す聖者の巡礼にも似たものだ。
だが今はまだ喜劇の中の地獄を剣で駆ける剣鬼。故に、貴殿を地獄を彷徨う剣鬼、≪ベルセルク≫と呼ばせていただこう」

そこで一旦ぼろマントの男は芝居がかった動きを止め、金髪の少女の方へと向く。
少女の表情はその男の動作の一つ一つが楽しそうで、笑い、純粋無垢と言う言葉がまさに合う存在だった。
それを受けぼろマントの男は大げさに一礼を取り、

「女神よ、貴方への供物は今しばらくお待ち下さい。他にもこの東国から現れるかもしれない魂の持ち主を、
もしくは貴方に相応しくなるまで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、ぼろマントの男は虚空へと向けて初めて、楽しそうに言う。

「――――Ｄｉｓｃｅ　Ｌｉｂｅｎｓ――――」

喜んで学べ

▼

「滅尽、滅相ぉおおお！！」

「う……ぉおおおおおお！！」

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になってポリゴンが消滅するときだけは、それがリアルになる。

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

レベルの上昇により底上げされたステータスによる攻撃はネペントの体の弱点、

つまりは捕食器の下に隠れるように存在する茎に突き刺さり両断する。一撃一殺。

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

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

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

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

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

ネペントとネペントとの間の僅かな隙間、ツタでも捕食液での攻撃でも同士討ちのために行わない距離に体を滑り込ませると、曲刀ソードスキル≪リーバー≫を発動させさらに一匹ネペントを絶命させる。そこから何かが膨張するような音が聞こえる。視線だけをそちらへと向けるとネペントが数匹捕食液を飛ばそうと動作を開始したところであった。

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

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

次の瞬間体に衝撃が走る。

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

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

だが、それでも、動きは淀みなく、反撃とばかりにネペントを一撃で屠る。

咆哮。

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

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

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

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

これが、自分の生で何かを成すために必要な儀式であるならば――
―越えて見せよう。
――願わくば我に七難八苦を与えたまえ。

▼

いくら時間が経ったかは定かではない。夜だったはずの時間は既に明け、空は少しずつだが明けて行くのが解る。
気がつけば周りにはネペントの死骸代わりのコルとドロップの山。
――そしてもう一つの胚珠。

そう、あのネペントの大軍の中には花つきのネペントがいたのだ。
そしてクエを終了してないキリトがいたために、
胚珠はまだでる。そしてで続けるだろう、キリトがホルンカでクエストを終了させるまで。
体全体に酷い負荷を感じながらも立ち上がり、自分の装備を見る。
そのすべてが後1回使えば壊れるような状態であり、
スローイングナイフも完全になくなっていた。その代わりに、レベルが上昇し体力は完全に回復していた。

そんな疲労の中キリトが立ち上がり胚珠を掴むと、それをある方向へと持って行き、置く。
そこにはショートソードとバックラー……つまりはコペルの装備が置かれていた。
戦闘中、ネペントの猛攻に耐え切れずコペルは死んでしまった。そしてここでの死はリアルの死。

この三人で誰よりも早く本当の意味でプレイヤーになったコペルは死んだ。

「お前のだ、コペル」

まるで墓標のようにショートソードとバックラーの前にそれを置くとキリトが一歩下がり、
こちらの方へと視線を向け、パーティーを解除してくる。

「おめでとう、キリト。お前は生き残った」

「……そう言うサイアスだって」

「あぁ、そうだな」

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

「ドロとコルはどうする」

「ん……サイアスがもってっていいよ」

「次会ったら借りは返す」

「あぁ、頼む」

そう言ってキリトが背を向ける。その行き先は確実にホルンカだ

ろう。そこで胚珠を渡して、森の秘薬クエストを終了させる。
キリトの装備は強化され戦闘力は増す。だが、この結末で本当によかったのだろうか。
今、背を見送る自分にキリトは今にもかすんで消えてしまいそうに見える。だからだろうか、

「キリト！！」

素早くウィンドウを操作する。今、キリトには一つのインビテーションが送られているだろう。
それを受け取ったのかキリトが驚いたような表情をし、時運にも一つのインビテーションが送られてくる。

『≪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！強くなって！また逢おうぜぇ！！！」

「……おうっ！」

今のキリトがどんな顔をしているかはわからないがフレンド登録は出来た。
これでとりあえずお互い生きているか死んでいるかがわかる。だから次に会うときまで生きていればそれで約束は果たせる。
まずは装備を整えよう。休み暇なんてない。疲労回復ポーションでもなんでもいい。

今は、胸の中の火が消えないうちに先に進みたい。

はじまりの日　――ファースト・ショウ・オブ・デス（後書き）

ニートうぜぇ。

そんなわけではじまりの日終了でした。
原作との差異点は、
・ネペント大盛り
・朝まで戦闘
・サイアスの加入で戦闘効率上昇と武器の損耗低下
・キリトが僅かな安堵を得た
・ニートが仕事しない死ね

この程度ですね。まぁ、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ったかなぁと。
あとニート様が盛大ニウザイ。

っとまぁ、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かと。
それでは特にこれ以上は言わずに今回はここら辺で。乙ー。

――十ＺＯ様がログアウトされました。

刀巡り　――モーニング・フレンジー（前書き）

――てんぞー様がログインされました。

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

アインクラッド第十四層
二〇二三年三月

刀巡り　――モーニング・フレンジー

アインクラッドの攻略が開始してから約2週間で一層は攻略された。

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

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

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

まだ攻略には時間がかかると思われていた一層目を攻略。

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

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

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

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

まだ残る記憶を手がかりに装備を整えると再びフィールドへ、迷宮区画へと足を踏み入れもっとも効率のいいレベル上げを開始した。
ソロで戦うのが一番の効率であるならば狩場が重ならないように戦う。
適度な広さを持った狩場でパーティを組んだ戦闘が効率的であるならばパーティーを組んで戦う。
最大限の効率を叩きだせるような思考を持って先へと進む姿はそうでない人間から≪効率厨≫と批判されることもあるが、
多くの人間はその闘志と実力を畏怖しこう呼んだ。

――≪攻略組≫と。

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

二〇二三年三月現在、アインクラッド攻略の最前線は十四層にまで到達していた。

全体のまだ十四されど十四。アインクラッドに残された人間達は必死に攻略を続けていた。
攻略のペースは大体九～十日に一層の攻略ペースではあるが、人の中には遠くない未来に脱出できるかもしれない、
そんなか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。

……どーしたもんだろうな、これ。

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

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

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。聖人じゃねぇや。

久しぶりに最前線から離れてゆっくり頭と体を休めているとくだらない事ばかりを考えてしまうが、
これもまた余裕の表れかもしれない。自分でも適度に休んでいるつもりはある。
が、一日のレベル上げを完全にキャンセルまでしての休みは何時振りだろうかと考える。
少なくとも三月に入ってからは特殊イベントも期間限定クエストもなかったから数ヶ月ぶりの休みだと言うことになる。
それも、

「やっぱり、取っておきたいよなぁ……ＭＭＯＲＰＧプレイヤーとしては」

エクストラスキルとはどれかのスキルをしつこく使うことで発現する、派生スキル様なものだ。
それは一人だけが得られるものではなく、他のプレイヤーも条件をクリアすることで手に入れられるスキル。
公式でもエクストラスキルの存在を明言しており、それを見つけることもプレイヤーの楽しみとなっている。
今の所発見されているのは≪索敵≫スキルの発展型スキル、≪追跡≫スキルだけでそれは索敵みたいな対モンスターというよりは、対人特化されている索敵スキルだ。とは言え索敵範囲が広いためにソロプレイヤーの必須スキルになっている。

「カタナを出すことでのメリットは他人に先んじて刀を装備することが可能なこと、まだ未発見スキルが使用できること。
あとは……その性能が今存在する他の装備より高そうなぐらいか。
エクストラで元になった装備より劣ってたら笑えないな」

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

「ま、刀を装備するって事は今使ってる武器が必要なくなるって所、成長させたスキルの意味がなくなること、
なれてないソードスキルに慣れるために練習する必要があることと……装備を整える必要があること？
あとは一時的に最前線で戦えるかどうか解らないな。普通のＭＭＯＲＰＧだったらこのまま戦うんだがなぁ」

だがこのＶＲＭＭＯＰＲＧと言うジャンルでは違う。

剣を握り振るうのは自分のアバターではなく、自分自身なのである。正確に言えば仮想現実にて構成された自分のアバターを脳の信号を通し操るのだが、
その中で感じる武器の重量や体の動き、そのクセ、その全ては自分が操っているのであって従来のＭＭＯＲＰＧのようにコントローラ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ベッドから立ち上がる。

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

いわゆる休日用のカジュアルファッション。攻略組で日常的に戦闘用の装備をつけているとは言え休日ぐらいはラフな格好をしたいと、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ったりする。

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

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

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

「おはよう」

「おはぁ」

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

「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篭ってるのに」

「うるせえよアルマド」

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

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

攻略組の数は少ないので知り合いが前線から引くのは悲しく感じられたりもする。

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

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

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

それよりも、と。

「腹が減ったから朝飯だ朝飯」

「あぁ、そうだったな」

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

アルマドがそうなのかどうかは知らないが、三階建てと結構豪華な

作りの宿の階段を一階まで降りる。
大体の宿の一階がロビーと酒場の役目を同時に果たしており、基本的に自分はプレイヤーの一番集まりそれでいて値段の高いところに泊まる癖がある。やはり、高い宿の方が飯が美味しいのだ。

酒場部分となっている宿の一階部分には早起きのプレイヤーが数人既に朝食を楽しんでいた。攻略に打ち込むプレイヤーとしては、三度の食事がスキルと装備以外での最大の娯楽とも言えるかもしれないために毎食は注意して選んでいる。
とりあえず空いているテーブルに二人で揃って座ると即座にメニューを持ったＮＰＣのウェイトレスがやってくる。

「おはようございます。こちらがメニューです」

「おう、悪ぃな」

そう言って差し出されたメニューを受け取る。

「ＮＰＣだってば」

「知ってるけど、こう、いっちまわね？」

「気持ちはわかるけどな。ここまでリアルだと、な」

実際ＮＰＣが用意された返答しか喋らず、一定のパターンしか行動が登録されてないことを抜けば、
その行動のほぼすべてが人間……つまり一般のプレイヤーとかわりがない。もしＮＰＣ並みに無愛想なプレイヤーが店をやっていれば、それがＮＰＣとして認識されてしまうこともありえなくない。

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

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

「はい、ご注文をどうぞ」

声に呼ばれてカウンター近くで待機していたウェイトレスがやってくる。

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

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

「以上のご注文でよろしいでしょうか？」

「――それに紅茶とトーストと目玉焼きお願い」

「おい」

「ご注文を承りました。少々お待ち下さい」

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

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

交代で入ってきた美少女は身長でいえば自分やアルマドには届かず大体１６０台それでも女子としては高い方で、赤毛のポニーテールを黒いリボンで纏めている。可愛いと言うよりは凛々しい、綺麗と言った部類の女で、年齢は自分と同じぐらいだろうと当たりはつけている。装備はおそらく寝起きだろうから付けてないだけで防具である太ももまである長さの革製黒いロングジャケットを胸元を協調するようにその部分だけ開け、膝上までの赤いスカートと言う装備をしている。図々しくも横に座ってくるといきなり肩に寄りかかった。

「おはよだぁーりん昨夜は激しかったわね」

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

「えー、酷い、あたしの事は遊びだったのね！？」

「元々”そっち”はお前の仕事だろ……助けてアルマドえもん！」

「やだなぁサイ太君。責任とって結婚しないと」

「今のあたしはダーリン専用よ！足洗ったし。だから責任とってね」

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

「なにそれ」

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

「ぐるるるる――ライバルの予感……！」

「お前、まだ目が覚めてないんじゃないか」

「かもしれねぇ。あとよっかかるなトウカ重い」

「えー」

赤毛ポニーテールの女、トウカが心外だと言わんばかりの表情でこっちを睨んでくるがそれを無視して、
料理の到着を待つ間もっと有意義な会話にしゃれ込む事とする。

「で、たしかボス戦は近いんだっけ」

「あぁ、そうだった。トウカの事はいつものことだとしてスルーとして、
たぶん今回も≪軍≫が出っ張ってくると思うよ。十一層から結構調子に乗ってきてる感じではあるけど、
正直前線で戦うプレイヤーはアインクラッド全体のプレイヤーである一万……もう減ってるとは思うけど、

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

「まぁ、壁が増えるのは嬉しいわな。俺らのような≪ビーター≫がいるおかげで壁とアタッカーの育成できてるっぽいし、それで人数が確保できてんだからそこだけは尊敬できるな。ただ規律とか無駄にごちゃごちゃしすぎてそこで無駄にしてる感じ。トップダウン形式の指揮系統は指示がとり易いけど、ゲームなんだしなんな締める感じじゃなくてもいいと思うね」

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

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

「そうなのか？」

「うん。元々は≪ＭＭＯトゥデイ≫ってギルドだったのよ。今では≪アインクラッド解放軍≫って名前だけど、その変化があったのは約二ヶ月前ぐらい？トップがシンカーって外部攻略サイトの管理者だったんだけど、その人結構放任主義って言うか優しすぎたって言うか……おかげで違う人がトップ出てきて名前が変更。今で言う軍の感じになってるよ。まぁ、初期のＭＭＯトゥデイの略ね？その雰囲気が好きで抜けたって人もいるんだけど、軍に所属してれば安定した収入とかが入るから所属している人は少なくないよ」

「詳しいのな、トウカ」

「やだぁ、ミステリアスな女って素敵？そう思うのなら結婚しない！？」

「駄目だ。脳が腐ってやがる」

「あぁ。確実に腐ってるな。これでピンクはＩＮＲＡＮと言うことは証明されたないんらーん」

「……あぁ？」

「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ッハ」

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

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

「お待たせしました」

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

ウェイトレスが御代を請求するのでアルマドとトウカの分もまとめて払う。

「悪いな」

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

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

「黙れ淫乱ピンク」

「あたしピンクじゃなくて赤毛よー！」

「俺と扱いが違いすぎる。不具合修正されろ」

トウカの放つ抗議の声を無視してできた料理を口へと運ぶ。ニル焼きと言うのはここ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れないが。

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

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

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

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

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

そんな風に話していると座っているテーブルに更に知り合いが増えてくる。時刻は１０時を過ぎ、そろそろ攻略プレイヤー達が朝食を食べる時間になってくる。基本的に情報交換のしやすさを考慮して同じ宿に泊まって活動するのが好ましい。

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

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

「よぅアスにマド！トウの字もいるじゃねぇか！」

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

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

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

ただ、笑い声が五月蝿いのはどうかしてほしい。

「おはようー、まだ皆集まってない感じ？じゃ、ボクも朝食貰っちゃおうか」

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

リアルと同じらしいその容姿は珍しがられるものと同時に本人のコ

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

「おっはぁー☆キャー！ポニテ三人衆が揃ってるラッキー♪」

「「「ポニテ三人衆じゃねぇよ（ないわよ）！！！」」」

「キャーこわ～い！リリーこまっちゃーう；；でもぉ、それもいい……！」

「店員さーんあの変態蹴り出して下さい！いや、マジでリリー少しは落ち着けよ」

朝からハイテンションをかましてくるのが踊り子としか表現の仕様のない露出の激しい装備の女。
明らかに年齢は同年代のはずなのに天元突破したようなテンション、発現一つ一つが胡散臭く、
平気で狂ったような嘘をつくことで有名な狂人だが、根の性格が優しいために色々と台無しな人間である。

そんな風に、最初は三人しかいなかった酒場が人手あふれかえり始める。
合流したスキヤキ、タスケ、リリーとはべつに、他の顔見知りプレイヤー達もテーブルに集まる。
黒髪で女のような容姿をしたカナメ、筋肉に”ちょっと”だけ執着しているボブなど、個性的なメンバーで会話に花を咲かせる。

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

「黙れ狂人！」

「アスの苦労は何時のも事とするがよ」

「しないでください」

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

「あれ、ホラ、装備がないって事は今日はオフ、と言うことはオフにするほどの理由がある。
それはたぶんデートとか大事な用事って事で、それは自分のはず、
そして最後はお持ち帰りって発想じゃ」

「ねぇよ」

「ないね」

「ないわぁ」

「筋肉が足りないね」

「これ以上のカオスはマジ勘弁して欲しいから少し黙ってようね？ね？」

「そうよ！サイアスはあたし一人で十分なんだから！」

「てめぇはもう喋るな」

「ははは、相変わらずサイアスは愛されてますね。狂人が狂人なのはいつもの事として、
サイアスさん、何時かトウカさんに刺されますよ。ＳＡＯ開始前のトレンドは≪ヤンデレ≫でしたから。
ええ、それはもうｎｉｃｅ　ｂｏａｔ．な感じにエンディング迎えられると私は楽しいと思ってますよ」

「やめて！へんな事を馬鹿に吹き込まないで！こいつすぐに実行したがるから！」

「えー」

「おい、無表情でえーとか言うんじゃありません」

「カナメはカナメは物凄く残念ですよ」

「一昔前のアニメで流行った風に可愛く言っても、カナメって男だから残念だよね。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。案外似合うかもしれないぞ」

「ねぇ、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ぁ、ちょっびぃ～と！おめかしして着せ替えれば、
何処に出しても恥ずかしくないナイスガールになっちゃうと思うんだ♪」

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

「……まぁ、冗談は置いておいて」

「（本気だったんだけどなぁ）」

「実は昨日迷宮区でよ――」

そうやって、騒がしい朝は過ぎ去って行く。

刀巡り　――モーニング・フレンジー（後書き）

今回の使用キャラクター
Φ氏の応募キャラ、アルマド
タカセ氏の応募キャラ、スキヤキ
タカセ氏の応募キャラ、タスケ
クロル氏応募のキャラ、ボブ
生麦酒中ジョッキホルマリン漬け氏の応募キャラ、リリー
首輪付きけもの氏の応募キャラ、カナメ

ちなみにトウカさんは完全に自分のオリジナル。
まどマギ見直して「あんこちゃんヘアーかわいい」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いました。
戦闘まではどれくらい掛かるんでしょうねぇ。
と、いいたいけどそんな後ではありませんw

あと、キャラをちゃんと表現しきれたかどうかマジでわからないです。
年齢とか髪形とか募集し忘れたのを思い出してそこらへん完全にオリ入ってますが、
上手くキャラを見せられたら幸いかなぁと。こんな感じに次回も突っ走って行きます。

でも、リリーの斜め上っぷりが完全に論外っつーかどこの葵姉。

ごめんなさい。本当にごめんなさい――だが自重しない。

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

――十ＺＯ様がログアウトされました。

刀巡り　――ショッピング・ストリート（前書き）

――てんぞー様がログインされました。

はろーはろー。今回は前回の津付記で話が進むと思ったら大間違いかもしれない。

自分でもここまで日常ネタは引っ張れるんだなぁ、と結構満足してたり。

さてさて、サイアスさんやトウカさんの活躍は何時だろう。

アインクラッド第十四層

二〇二三年三月

「んじゃまたな」

「おう、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ご一緒しますよ」

「ボクは

「オメーはしっかり休めよアス」

「解ってら」

「トウカちゃん！サイアスたん！デート頑張ってね！」

「しっかり筋☆肉を休ませて上げるんだよ？それが筋☆肉を成長させる――」

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

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

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、

純粋に最前線の観光に来た遊び気分のプレイヤーだっている。そんな光景を見ながらも朝の空気を肺いっぱいにまで満たし、指の操作でフレンドウィンドウを表示させる。

ソードアート・オンラインには四種類の関係がある。

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

その中でもフレンドのメッセージ機能は大変重宝する。

迷宮区では使えないという制限は存在するが、それでも遠く離れた相手にメッセージを送ることが出来るのは、リアルみたいに離れた友人へ携帯電話を通してメールを送ることに似ている。フレンドリストから≪ｋａｇｕｙａ≫と言う名前をクリックすると、

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

「これで、よし、っと」

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

≪彼女≫は他の職人クラスの例に漏れず結構早起きする方だったはずだ。すぐに返事が返ってくるはずだろう。
それまでは朝の街を楽しもうと思い歩き出そうとして体を止める。

「……お前、何時までいるんだ」

「え？」

なにを言ってるんだと言わんばかりの顔をするのは腰まで届く赤毛のポニーテールの女性、トウカだ。
先ほどから他の攻略組の様に分かれずここにいることから大体察しがついていたが、

「ついて来る気かよ……」

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

そう言ってぐったりするこちらの右腕に自分の腕を絡め、胸を押し付けてくる。

「ほらほら、どうだ」

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

「あぁん、いけずぅ」

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

それが注目を引いて周りのプレイヤーから奇異の視線を受けるのでやめてため息を吐く。
その時、登録されているアラーム音がなる。この音はメッセージ到着を知らせるための音だ。片手を前に出し目の前の淫乱ピンクを制す。

「ストップ」

「はーい」

素直な事はよろしいと思いつつも到着メッセージを広げ、その内容を確認する。

『おはようサイアス！元気？超元気？私は元気だよ！新品のパンツを履いた感じに超☆元気だよ！
ヒャッフー！いい天気だぁ……！』

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

『うん、やっぱり朝ごはんは味噌汁と焼き魚だと思うんだけど……
あ、そろそろ本題に入ろうか。
あ、うん。でもその前に少しクワガタの話をしようよ！』

もう少しスクロールする。

『そんなわけで同じ十四層主街区の大通り端で露天やってるから来てっちょ』

一番必要な情報が一番下の一行だけでしかもそれ以外は完全に無

駄な世間話。コイツ修正されろ。
何故自分の周りは狂人ばかりなんだ。もっとアルマドやタスケ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の位置からそう遠くない。
数分も歩けば到着するだろうと思いそう早くはないペースで歩き始める。

「あ、待ってよ！」

「待ったねーよ」

後ろから駆け足で追ってくるトウカを結局は引き連れながらも第十四層主街区≪テンペニ≫の大通りを行く。

▼

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与えることで探索やモンスターの狩りの途中でプレイヤーが飽きないことを考慮しているとも言える。

その中で、ここ、十四層は比較的に普通とも言える感じであった。

フィールドの大半を包むのが草原で、迷宮区は森となっている。

そして街は≪はじまりの街≫程豪華ではないが、

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

昔家族旅行で行ったスペインの町並みを思い出させる。サグラダファミリアの完成はいつかねぇ、と柄にもなく昔思っ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、組むなどと言う羞恥プレイは赦せず横で一緒に歩くだけに妥協して貰っている。

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

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

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

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

カグヤと自分の関係もそういうものである。

「あ、サイアスこれ見てみて！」

そう言ってトウカが近くの露店へと近づく。道路の上に敷かれた

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

「……いらっしゃい」

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≫と言うことが解るオーラに、
顔の下半分を覆う武将がつけるような面貌は何処からどう見ても素敵な変態さん。朝から周りのキャラが濃い。
だがトウカは濃い店員兼店長を無視して並べられている装備に目を通している。

ついでにここで軽く鍛冶スキルについて説明をしておこう。鍛冶スキルは鍛冶にかかわるスキルに関する総称で、
ＳＡＯには多種多様のスキルが存在する。それはよくある鍛冶スキルかた始まり、薬学、執筆、裁縫、料理、などとメジャーなスキルが存在すれば、
音楽や踊りと言った意味不明なスキルも存在する。だが鍛冶や裁縫のようなスキルはその中に細かく分類するスキルが存在して、
鍛冶スキルの場合は≪斬撃武器作成≫、≪刺突武器作成≫、≪貫通武器作成≫と、属性ごとに違う生産スキルとして登録する必要があるほか、
≪金属精錬≫などといったインゴット作成スキルも鍛冶師には必須であって方向性を決めるのがかなり大変であって鍛錬も厳しい。
裁縫も鍛冶もマスタークラスを目指すのであれば最低でもスキルスロットを七つ用意する必要があり、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だ。

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

「これ、よさげじゃない？」

トウカが持ち上げたのは金属製のレギンスだった。デザインは日系、侍が戦争で履いていたようなモノで、
自分がこれから刀の事に関してカグヤに逢いに行くことを考えるとこれも悪くないとは思う。
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、俺って革装備の速度重視じゃねぇか」

「あたしもそうだけど、邪魔になったら脱げばいいじゃない」

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

「死ぬからパス。んー……でも惜しいな。金属装備は悪くないんだ

よな。ただ重過ぎるってのがねぇ」

そう、そこが問題である。基本的に自分のステータスは初期ではＡＧＩ＞ＳＴＲを目指してはいたが、実際のプレイ感覚、早い段階でＳＴＲ＞ＡＧＩに切り替えて狩りの効率化を目指した。

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

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

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

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

それでもＡＧＩを減らしたくない気持ちはある。彫金師の≪ヤン≫に頼んでＡＧＩ上昇アクセサリが作れないか頼んでいるが、

必要素材は未だに聞いたことも見たこともない。

「……つまり、某（それがし）の防具では不足であると、で御座るか」

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

現代で御座る口調とか某とかキャラ出来すぎじゃないのだろうか。

いや、むしろ一周して新しい。

「まぁ、具体的に言うと重いな」

「ふむ」

面貌装備で某御座ると言う激しく濃いキャラの店主ではあるが、

装備を見ればそれなりの実力者であることはわかる。
デザインが東洋甲冑系だというのも拘りだろう。そして拘れる職人は強い、と自分は思う。
だからプライドか意地を刺激された職人がここで止まるはずがない、と言うことも理解できる。

「しばし、しばし待っていろ。近いうちに軽い金属装備を用意するで御座る。
某の誇りにかけて、貴殿の満足行く装備を作って見せるで御座る。
故に、しばし待たれよ」

「じゃあ、フレンド交換でいいよな？」

「うむ」

『≪ｏｋｉｓａｔｏ≫がフレンド登録を申し込んでます。よろしいでしょうか？』

はい、と答えるとフレンドリストの一番下に新しく≪ｏｋｉｓａｔｏ≫と言う名が登録される。
また自分のフレンドに濃いやつが増えたなと思うがそれも運命なのでもはや諦める。
トウカはトウカでオキサトの販売してる防具を楽しそうに見ている。

「デザインは某の好みとなるが問題はないで御座るか」

それは暗に東洋甲冑のようなものになると言っているのだろう。

「問題ない。出来たら体にフィットするタイプが欲しい」

「了承したで御座る。代金は完成品と共に」

「おっけ」

交渉の完全成立を示す握手をお互いに交わし下がる。

「終わった？」

「あぁ、だけど結構時間が経っちまったな」

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

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

そう思い、軽くオキサトへと手振り別れを告げると歩くペースを上げる。

「カグヤちゃん、待たせちまってるから少し急ぐぞ」

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

「お前のピンク脳さ、一度洗浄しろよ」

「もう、あたしサイアス色に染まってるから……」

「頬染めんな。くねくねすんな。おら、来るんならついて来いよ」

「やだ、さりげなく追いつけるようにペース落とすサイアス最高」

「るせぇ」

▼

テンペニの大通りの端、パっと見注意が行かないところに彼女はいた。身長僅か１４０ｃｍ程しかない小柄の少女。
緑色のマットの上には様々な武器が置かれているがその後ろに座る少女の背が低すぎるために明らかに彼女が打った武器だとはわからない。
それどころか店番かＮＰＣと言われた方納得できるほどの無表情だ。
真っ黒なローブで全身を隠し伸びたと言うよりは伸びてしまったと言う表現の正しい髪は、
長髪を通り越してジャングルの野生児ような状態で伸びしきられておりその姿から幽霊の類にしか見えない。
置かれている武器がすべて斬撃系の武器であるために、≪斬撃武器作成≫スキルの持ち主だと言うのはわかる。
何年かの付き合いである幼い姿の少女に声をかける。

「よう、カグヤ」

「遅い」

「悪ぃ。ちょっと露店巡ってた」

その言葉に返事はなく、幽霊のような姿のロリ、カグヤは黙っているが、それなりの付き合いをしている身としてはなんとなくだが意思が疎通できる。
本当に寡黙で一言喋ったら黙ったりしたりとコミュニケーションが

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

「あぁ、だから悪かったって」

「あたし、ここまで理解できない会話は始めてよ」

「安心しろ。俺もそれなりに時間がかかった。えっと……」

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

「無駄に話を広げず手短にな？」

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

『お初！サイアスの武器のメンテと作成を担当してるカグヤちゃんだよ！』

「あ、この子もキャラ濃いんだ」

お前にだけは言われたくないという言葉を飲み込む。

「私の名前はトウカ、サイアスの未来嫁ね」

「平気な顔して嘘つくんじゃねぇ」

「いひゃい！いひゃい！ほっへひっはるのいひゃ！でもこりぇもあひ……！」

（痛い！痛い！ほっぺ引っ張るの痛い！でもこれも愛……！）

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

「で、どうだ？」

「拝見」

「おうよ」

インベントリを開くとその中から一枚の図面をオブジェクト化させる。トウカもカグヤもそれを食い入るように見つめる。その視線を受けて軽く苦笑するとひらひらとふってそれを見せ付ける。

「エクストラスキル≪カタナ≫専用レア武器、≪打ち刀≫の作成レシピ～」

「おぉー！」

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

心の中でこのいやしんぼめっ、と罵りながらオブジェクト化された図面をカグヤに渡す。
生産スキルを所持しない自分にはまったく無用の物ではあるが、それを生産職人に渡せば違う。
彼らは戦闘するプレイヤーとはまた違う価値観を持っているのだ。
カグヤは受け取ったそれを見ると、
興奮したように紙に文字を書いてゆく。

『おそらく≪斬撃武器作成≫の中に≪刀≫の生産項目を作るアイテム。初期生産用に打ち刀が登録されて、
これの製作後かスキルの上昇でさらに生産できる刀が追加されるはず』

「問題ない？」

「あぁ、使っていいぞ。お前以外に俺の武器作らせるつもりはないし」

笑みを浮かべたカグヤがすぐさまレシピを使用する。使用されたレシピは直後に消えて、
今はその代わりにカグヤが刀の生産が出来るようになっているのだろう。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ってきた。
カグヤも生産スキルの中から刀の項目を探し、そこから必要な材料を見たりしてるのだろう。目が輝いて見える。

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

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

軽く自分の運命に絶望してるとカグヤの様子がおかしいことに気がついた、

「どうした？」

「足りない」

「材料が？」

再び筆談を開始する。

「結構めんどくさい子よねぇ。作成物はすごいのは認めるけど」

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

「ムリ？」

『そう。正確には作れるけど手抜きはしたくない。現在あるものでも作れるけど、
折角のレア装備が製作できるようになったし、これはいっちょ新しい鉱石使って製作しろとの神の意思』

「で？」

そういうにはつまり、既に何処へ行くというのは決定していると言うことだ。カグヤは完全生産廃人で姿から評価されないが、それでも日々最新の材料などを求めて知り合いに採取を頼んできたりしてる。そしてつまり今回もそういうことだろう。
今使っている≪フックカトラス≫もカグヤの作品で材料を持ってきた代わりに無料で打ってもらったものだが今回もそのつもりだろう。カグヤもそれを知ってるのか完結的に目的地と必要な情報を紙に書いて行く。残像が見えるほどの速さでペンを走らせながらかき終わると、それを見せてくる。

『第八層の≪ダウナ鉱山≫の一部に鍵がかかったエリアがあるけど、解錠スキルであけてはいる事が可能。
そこは八層よりも強いモンスターがいるけど手に入る鉱石ももっと上の層で手に入るものが多い』

そして、

「私も行く。楽しみ」

「あ、一言じゃない」

休日のダンジョン攻略が決定した。

刀巡り　――ショッピング・ストリート（後書き）

今回の使用キャラクター
一郎丸氏の応募キャラ、オキサト
幽霊氏の応募キャラ、ヤン（現在名前のみ）
キラ氏の応募キャラ、カグヤ

そんなわけで刀を作成するために、上物の鉱石（十四層時点）を入手するために、
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。
今回のラストでカグヤが言ったのはそういう感じの場所の話です。
ってなわけで、次回は戦闘系のキャラがパーティー君でヒャッハァーするよー！＾ｑ＾

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

――十ＺＯ様がログアウトされました。

刀巡り　――ファースト・レイド（前書き）

――てんぞー様がログインされました。

そんなわけでダンジョン攻略第１回目。さてどうなることやら。

アインクラッド第八層
二〇二三年三月

刀巡り　――ファースト・レイド

第八層の攻略は約九日程で完了した。

現在の攻略ペースは第一層の二週間を抜けばコンスタントに九～十日と言うペースで攻略が続けられており、≪攻略組≫は常に最大の危険地帯でもっともの効率を叩きだす為に寄り道をせずに進むために、多くの場合で攻略されない、いわゆる効率の悪かったダンジョンが手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ったがために攻略はされず、だがそれでも鍛冶職人にとっては貴重な鉱石素材が手に入るために小規模なパーティーが進入する程度の、その程度のダンジョンだった。だがその実態は違った。リターンが小さいのは入り口周辺だけであって、奥へと行くとスキルレベルの上達具合によってあけることの出来る鍵が存在し、更に強力なモンスターと貴重な鉱石が確保できる、レベル別に区分けされているタイプのダンジョンであった。

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

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

迷いなく進む。
彼女はその後ろからついてくるいくつかの影を率いる。トウカと、そしてカグヤと同程度の背の少女を先頭に、カグヤをその後ろに、殿をサイアスが受け持つ。
それぞれ全員が手にする得物は違うが、その雰囲気からそれなりに戦えることは察すことが出来る。

大通りにはいなかった少女の身長はほぼカグヤの身長のそれと変わらず、臨時で組まれたパーティはまるで保護者とその子供のような姿にしか見えないが、
手に握られている短剣とそして革製品の装備は最前線で戦うプレイヤーの中でもダメージディーラーが好む装備品だ。
栗色の髪を紫色のバンダナで縛りながらトウカの隣を歩く。

「モンスターでないね」

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

暇そうにそう呟く盗賊風の少女、カルフォの言葉に対して自分でも驚くほどに興味なさげに答える。
やはり今日をオフの日だと決めたのにこうやって結局はダンジョンへと来てしまう自分の運命が気に入らないのかな、と思う。
だが、カグヤは妥協しない生産廃人だし、結局は近いうちにここへ来るハメになってたかもしれないと思い自分の装備をチェックする。
革のブーツに革のグローブと先ほどまで主街区で着ていたズボンに変更はなし。だが上に来ていたシャツの変わりに九層で出てくるモンスターのゴム質の肌を使って作られた、
インナースーツのような体にぴたっと張り付くトップスに、その上から革製の白いハーフジャケット。ファッションとかは特に興味が

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

『ぬぅわぁんですぅってぇい！？それは冒涜よぉ！我々裁縫職人への挑戦よぉ！ふぅ！ふぅ！素材はいいのだからちゃんと着飾りなさいよぉ！』

と憤怒の形相で心臓に悪いマッスル顔を近づけてくる来るために大変心臓によろしくない。
思わず前回見てしまったその光景を思い出して吐き気を催すが握り締めるカトラスの柄に力を込めて堪える。

そこで追跡スキルによって拡大された知覚が先に見える白に近いピンク色のカーソルを捕捉する。
トウカもその存在を察知して動きを止める。背中に背負っている大鎌を抜き、片手でそれを持ちながらも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でもあるのだ。
夜や暗いダンジョンでの狩りがあまり好まれない理由はそれが理由の一つでもある。とはいえ、≪索敵≫か≪追跡≫スキルを保持していればそうでもない話でもあるのだが。

トウカがカルフォの前から手を退けるとカルフォが右手にスローイングピックを取り出す。
自分が愛用しているスローイングナイフとは違い刺突属性ではなく貫通属性のこの武器は、

相手に刺さってから継続的な貫通ダメージが与えられるために投擲武器の中でも人気な部類に入る道具だ。
構えるのは一瞬、慣れた手つきでトウカの索敵補正で暴かれた暗闇の中のモンスターに向かってスローイングピックが放たれる。

「キッ」

一瞬、悲鳴のような声が聞こえてポリゴンが弾ける音がする。ここまで警戒する必要はないかもしれないが、
今回の依頼人でもカグヤは非戦闘員なのだ。戦闘の心得はあるとは言えやはり戦闘につき合わせたくない為慎重になる。

「うしっ」

軽いガッツポーズをカルフォが取り、少し先へと進むと今の一撃で倒されたモンスターのドロップが落ちていた。
数十コルと≪マインバットの牙≫と書かれたそれがインベントリへと移り、コルが平等分配されると同時にドロップがランダムでパーティーを組んでいるプレイヤーの誰かへと送られる。
基本的に自分がパーティーを組む場合出たドロップはコルが平等分配、そしてドロップはランダム分配で出したプレイヤーのものと決定している。
とは言え、今の素材はいわゆる≪カス≫とも呼べるものなので後で店売りするのが普通だろう。

再び隊列を、カグヤを守るように組む。

ダウナ鉱山の地下二階の中を少し進んだ先に目的の場所へと到達した。

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

目的の場所は横四人ほどしか並べそうになかった狭い坑道とは違い、少し広い空間となっていた。
いくつもの金属で出来た、金網のような扉が存在し、それがカグヤの話していた扉だと気づく。
その中から左端の扉の前へまで行くとぽんぽんと扉を叩く。

「これ」

たった一言だがその扉がカグヤの目的のエリアに通じている扉だと言うことを示す。
ならここは今回のために雇ったカルフォの番だと、そう思いその姿を探そうと周りを見渡すと、

「あっれぇ……今のレベルじゃ足りないのかな……よっと……えぇい、開かないなぁ……」

右端、一番レベルの高そうなモンスターがいる扉に挑戦していた。

「何やってんのお前!?」

「え、いやぁ……鍵とかトラップ見るとつい外したくならない？」

「ねぇよ」

「ないわぁ」

「えぇー」

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

「今更後悔してもおせぇよ……んな訳で大人しくあっちへどーぞ」

「えぇー……。仕方がないなぁ」

今のスキルでは到底開ける事の敵わない鍵を前に盗賊としてのプライドを（プライドがあるかどうかは別として）刺激されたらしく、名残惜しそうに離れカグヤの立つ鍵の前で止まり、盗賊ビルドをしているプレイヤーの必需品でもある、ピッキングツールを手に持ち直す。それを鍵についている鍵穴に入れると≪解錠≫（ピッキング）スキルを発動させたのか機械めいた動きでかちゃかちゃと鍵穴の中でツールを動かし数秒。カチャ、と鍵が外れる音と共に鍵が床へと落ちて消える。これでダウナ鉱山の未使用部分の一角が解放された。

「お疲れ様」

「いやぁ、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」

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

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

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

「それじゃ、行くか？」

「うん」

「あたしはサイアスの愛が足りないわ」

「俺とトウカで前に出るからカグヤは薬使って援護でおーけい？」

「大丈夫、私放置プレイもいけるから！」

「雌犬（ビッチ）」

「サイアス限定で構わない！」

「お客様の中に警察の方はいませんかぁー！」

くだらないことを言いつつもその足は新しく解放された新たなエリアへと向かって行く。
言葉ではふざけているようにしか見えないがその実奇襲に対して万全のように追跡スキルで辺りを伺いながら進む。
互いに武器はいつでも振れるようにしながら先へと、目指すべき坑道の奥へと向かって進む。

▼

「撤退！撤退！無理！ムリゲー！三人じゃ無理！」

「美味しいけど流石に壁なしじゃ辛い！」

「勿体無い」

先ほどよりは若干広くなった坑道の中、三人が入り口へと向けて走る。

頭上のＨＰバーはカグヤを除けば3割ほど減っておりそれが戦闘による結果だと言うことが見て取れる。
だがサイアスもトウカも決して油断も慢心しているわけではない。
最前線を攻略するプレイヤーは常に自分の力量と相手の力量を見極め、
もっとも効率的な形で経験値を稼ごうとしたり生き残ろうとする。

サイアスもトウカもそれはどの層でも変わらない。変わらず一番効率的な戦闘方法で、
自分が傷つかないように戦う。だが、そんな彼らにとって一つの予

想外の出来事があった。
それが、沸くモンスターが予想を超えて強かったのだ。
八層であるために予想としては十層、強くても十一層程度のモンスターだと判断していた。
それなら二人でも十分にいけるレベルの相手だと。だがその予想は大きく裏切られ、
「っち」
背後を振り向くと濃い目の赤で塗られたカーソルを浮かべるモンスターが目に入ってくる。
岩でできた体を持つその人の半分ほどの大きさのカエル、はこちらへと真っ直ぐ跳ねるように走ってくる。
着地、つまりは硬直して一瞬を狙って左手に握った何本かのスローイングナイフを一瞬で投擲する。
投擲系中級スキル≪マルチスロウ≫、複数のナイフを同時に投擲するスキルが筋力の補正によってその威力を増し、
緑色のエフェクトを撒き散らしながらカエルの体に突き刺さる。ぐぇ、と低い音を立ててカエルが呻くがそのＨＰバーは2割削るだけに止まる。
カエルの背後からは更に同じカエルが二体ほど接近しているのがわかる。
「面倒だな」
このまま強引に倒してもいいが、その場合それなりに損耗を強いられてしまう。
カグヤの戦闘力は言わずもがな低い。その経験値の9割は鍛冶のボ

ーナスによる産物だろう。
つまりこの状況で戦える人間は自分とトウカのみ。体力は2割ほど減っているがそれは一撃によるダメージではなく、トウカはＳＴＲ＞ＶＩＴの耐久ビルドなので自分より数発多く喰らった結果だ。自分は防御力は紙と言ってもいいレベルなので三発ほど喰らってこの結果。
マルチスロウは投擲系でもそれなりの威力を有するスキルだ。見た目からしてそれなりの防御力のある相手にあの程度のダメージでは、距離をとって逃げ撃ちに徹するよりは直接切り込んだほうが早いだろう。その代わりに回復結晶かＰＯＴ代がかさむ。
頭の中でどっちで進むかを思考、即座に切り込むことを決定してトウカの方を視線だけで追う。
その目にはこちらに対しての信頼が映されており壁になってくれと頼んだら即座に前に立ってくれるだろう。若干むず痒いなと思いつつも、

「スイッチ」

「い、っやぁぁあ！」

マルチスロウでの硬直で半秒ほど硬直している自分の前にトウカが大鎌を体全体を回転させながら前進する。
大鎌と言う武器も一応レア武器に属する武器ではあるがその取得条件は他のエクストラスキルより楽で、
とあるクエストを完了すれば手に入ると言う誰でも得られる代物である。ただその使い勝手が悪すぎて誰も使用しないというだけで。

マルチスロウを受けて硬直していたカエルと、その背後から追いかけて来た≪ロックトード≫二体が並んだところを、
トウカが綺麗に回転による一撃で三体を纏めて斬撃する。その一撃

で怯むと思われていたロックトードではあったが、
一番最初にマルチスロウを受けて怯んでいた一体だけは硬直中に一撃を受けたために二回目怯みがキャンセルされ口を開き舌をレイピアのように突き出してくる。
それがトウカの右肩に刺さるがそれを無視してトウカが大鎌を振るう。自分もタイミングを見極めるためにトウカの射程範囲外ギリギリでフックカトラスを構えたまま待機する。
カグヤは完全に足手まといなので少し後ろで増援が来ないかをチェックし続ける。

トウカがこの役目が慣れているのか的確に相手を追い込もうと動いてゆく。
ＡＧＩを育ててないために体の動きは自分のと比べて明らかに鈍重と言えるクラスではあるが、
その代わりにＳＴＲとＶＩＴに任せたごり押しの威力はなかなかのものである。わざと体でロックトードの攻撃を受け止めながら、大鎌を右腰に構える。大鎌に深紅のエフェクトが纏わり付きそれを放つ瞬間にトウカが叫ぶ。

「スイッチ！」

横薙ぎ、ノックバック効果のある大横薙ぎの大鎌スキル≪ワイルドスウィング≫がロックトードへと突き刺さり体が後ろへと押される。
前へと体を押し出しながらも既にカトラスはプログラムに登録されているスキルの動きを再現しようと黄色のエフェクトを纏う。
一番体力が低いロックトードを見定めながら五連撃の上級曲刀系ソードスキル、≪ダンスマカブル≫が放たれる。
踊るように放たれた斬撃が狙ったロックトードだけにのみならずその横の二体にも切り裂く。

そのまま動きをやめる事無く、硬直へと入る前につなげるこ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二連撃の≪クロスボーン≫が中央のロックトードを絶命させると同時に復帰した一体が反撃とばかりに攻撃を放つ。
刺さった攻撃の痛みを無視しながら大きく隙を作る技を発動させる。

「スイッチ！」

水色のエフェクトを纏った一撃で薙ぎ払うと後ろから再びトウカが大鎌を振り抜きながら接近してくる。
硬直が切れた瞬間にバックステップしながらトウカの一撃がロックトードに突き刺さると、
その一撃で残った二体のＨＰを全損させ悲鳴と共にポリゴンが拡散する。
互いに動きを止めてＨＰやドロップを確認する前に追跡スキルで周りの索敵を行う。
反応がないことを確かめてから武器を下ろす。が、それでもいつでも振れる状態にする。

ポーションをインベントリから実体化させ、それを飲む。

「追ってきた分は今ので最後か？」

「みたいね。経験値は美味しいけど、正直二人で戦うにはきついわね。壁があと一人か二人、
攻撃のできる人間があと一人欲しいわ。フルパーティーじゃなくてもいいから、四、五人でパーティー組んで戦えば結構美味しいと思う。

まぁ、ソロで戦えるレベルになった来た方が圧倒的だと思うけど」

基本的に人数で経験値は分割されるために、多いと入手量は減るがその代わりに効率は上がる。
効率厨としてはそこらへんのバランスが大事なのであるがトウカの予想は自分と大体あってた。

「ごめん」

「そう思う必要はないんだよ依頼主」

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

「今は……もうすぐ昼時か。一旦外へ出て知り合いを呼ぶか。十四層より美味い狩場があるって言えば、
少なくとも攻略組は釣れる。あとはどれだけの人数が迷宮区に行ってないかの勝負だな」

「そうね。流石にこのままではキツすぎるからそれに賛成」

「肯定」

「多数決援軍呼んで再攻略に決定。それじゃ善は急げってことで」

インベントリから結晶を一つ取り出しそれを軽く上へと投げる。

「転移！≪ダウナ≫！」

叫ぶと同時に光に包まれ視界が全て白く染まった。

――ダウナ鉱山Ｂ２、廃坑区画Ａ。攻略失敗。

刀巡り　――ファースト・レイド（後書き）

今回の使用キャラクター
キラ氏の応募キャラ、カグヤ（引き続き）
ＤＨＭＯ氏の応募キャラ、カルフォ

そんなわけで第１回ダンジョン攻略は予想外に敵が強くて断念。
だが廃人は諦めない。だって経験値おいしいもん。
ないならそろえる。それ常識。

そんなわけでメンバー増やして再攻略開始ですよ。
今回はバトルあったけど、次回からパーティーでの本格的なバトルですよ。
戦闘とかも若干オリはいったりするかも？
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ぅまろー？

――十ＺＯ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ＺＯ様がログインされました。

今回は廃坑リベンジ。廃坑つったら赤石でコロ狩ってた頃を思い出す。

アインクラッド第八層
二〇二三年三月

刀巡り　――セカンド・レイド

時間は昼過ぎ。第八層≪ダウナ鉱山≫の地下二階。廃坑へと繋がるちょっとした広間にその集団はいた。
見るだけで個性的な姿をする集団だと言うことは一目瞭然である。
槍と大盾を持った鎧姿の青年、
顔を鉄の兜で覆い巨大な両手剣を握る騎士、小さい姿に似合わず凶悪そうな鈍器を握る小さな少女、
大鎌を肩に担ぐ赤毛の女、そして海賊刀を腰にさす女顔の青年。

その集団はダウナ鉱山の廃坑区画の攻略パーティーだった。メンバーは全員今時間が空いている者で、
それで尚且つ顔見知りのメンバーだった。旨みがないわけではないがそれでも普通は呼ば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二人が裏切らない人間であることを示していた。

その中で、パンパンと両手を叩いて赤毛の女が注目を集めた。

「それじゃ、突入前にショートブリーフィングしようか？」

▼

自分の知り合いは殆どソロプレイヤーか最前線攻略ギルドに所属する≪攻略組≫プレイヤーばかりである。
いわゆる中堅プレイヤーとのフレンド数が皆無に等しいのは知って

いるが、やはり多少困った。
基本的にＳＡＯのシステムでは迷宮区にいる相手にもいる間にもメッセージを送信することは出来ない。
そのため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、昼に帰って再び出動と、
変則的な生活をしているプレイヤーかもしくはただ単純に運よく迷宮区にはいなかったプレイヤーばかりだ。
職人クラスのフレンドも幾人か登録してあるがやはり戦闘に誘えるような人材ではない。

そう思うと、よく壁を二人も揃えられたと思う。そう思いながらトウカの代わりに言葉を引き継ぐ。

「うんじゃ、ユリウスとミナトは壁とかヘイトよろしく。あたしとサイアスで攻撃の方やるから」

「了解した。私に任せて欲しい」

「了解ッス」

返事はすぐに返ってきた。頭以外の全身を鎧で包み、ＶＩＴ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。ＶＩＴ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ころを目撃する。

もう一人、顔をフルフェイスのヘルムで覆った中世の騎士風の男がユリウス。ミナトとは違いＳＴＲ優先型の耐久ビルドのプレイヤーだ。

巨大な両手剣を使うことを好むがその性質はアタッカーではなく壁よりであり武器を盾代わりに使用してもいる。

誰に対しても敬語で礼儀正しく接すが、その実は仲間思いの熱血漢であり仲間への暴言などは一切赦さず、

必要があるのであれば、仲間のためにはオレンジプレイヤーになることすら厭わないところがある。

どちらも壁としての役目は把握している耐久ビルドのプレイヤーだ。トウカもＶＩＴにステータスを振ってはいるが、それでもＳＴＲ優先だ。

ＳＴＲを優先的に上げて、必要に応じてＶＩＴを上昇させるスタイルなのでやはり本職に比べると耐久では劣る。

やはり革装備のダメージディーラーと金属装備の耐久ビルドでは被ダメージが大きく違うだろうな、と思い、

「カグヤは薬もって来たよな？」

「肯定」

肯定したカグヤの手の中には少しぬれているナイフが握られていた。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でのこういう薬は、直接薬入りのビンを投げるか、ナイフに塗って相手に投げつけることで、

毒のグレードに応じただけの阻害を与えることが出来る。戦闘スキルのないカグヤは今は節約のためにも、

投擲武器に薬を塗って使用することを決めたのだろう。

「じゃ、後ろからナイフで合間縫って援護をよろしく。先頭はユリウスとミナト、後ろに俺とトウカですぐに前に出られるようにして、カグヤは後方から支援。うん、堅実だね。全員≪索敵≫でも≪追跡≫でもどちらでもいいから、常に周りの気配に気を配って進もう。それじゃ……出発しますか」

先ほどは三人で挑み、撤退した廃坑の中へと再び進んで行く。

▼

廃坑の中へと進み数分。そこで最初のエンカウントは発生した。

相手は一番最初に出会いそして撤退する理由ともなった≪ロックトード≫の集団で、

その数は先ほど自分たちが倒した数とは違い五体の集団だった。だが廃坑の狭い坑道ではどうしても横に並べるのは四体ほどで、まずはと三体が前に、そのすぐ背後に二体が飛び跳ねながらこちらへと迫ってくる。先頭に立つユリウスとミナトが既に抜刀している得物を構える。

自分もトウカも何時でもスイッチの一言で前に出れるように準備しながら戦闘の行方を眺める。

最初の一撃を繰り出したのはユリウス、そしてミナトだった。武器を構えた瞬間二人の武器にエフェクトがまとい、

そしてそのまま突進するように武器を真っ直ぐロックトードの集団へと突き入れる。どちらもスキルとしては初級ではあるが、

モンスターなどの単純なアルゴリズムで動く生物であるのならこの最初の一撃で先制を取れる。前線プレイヤーの常識とも言える行動

から二人の体が更に動く。
攻撃が突き刺さったロックトード三体は衝撃で後ろへと飛ばされながらも背後のロックトード二体に体がぶつかり停止する。
その隙にほんの僅かな硬直から復帰したユリウスと港が再び武器を振り上げる。それにはエフェクトが纏わり付き、

「スイッチ！」

ユリウスの両手剣とミナトの槍が放たれる。その目的は単純明快。最初のソードスキルで一箇所に集まったロックトードたちに対して強烈な一撃を食らわせ、
まとめてディレイにはいったところで交代しダメージを与えることだ。

その思惑の実現のためにも体を前に進ませる。

両手剣と槍の一撃がロックトードの集団に突き刺さると同時にユリウス達の動きが止まる。
相手にディレイを与えることの出来る技は基本的に技後硬直が設定されており練度の低い状態では硬直の解除よりも敵の復帰が早い。
だがパーティーを組んで事前に相談しておけば話は違う。

スキルによって与えられたディレイが効いている内にトウカと共に一気に前進し、ユリウス達の姿を追い抜くと武器を振るう。
一撃与え、自分にとって一番攻撃しやすい態勢からソードスキルへと攻撃を持って行く。今の自分が出せる最高の連撃、
≪ダンスマカブル≫からバツの字に敵を切り裂く≪クロスボーン≫を放つ。何度も迷宮区で放たれたこの連携を最後はディレイの設定されたソードスキル、
大上段からの切りおろし、≪グレート・スラッシャー≫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二人参入しただけで状況が大きく変化した。

その一番はここが狭い坑道であり、

相手が分散しないために一回の攻撃で敵をまとめることが出来ることに起因する。ディレイやノックバックを駆使するだけで、

それだけで戦闘は大きく変わる。最初カグヤを含んだ三人でここまで効率的に戦闘を運べなかったのは主にソードスキルの内容がこういう事には向いておらず、

強制ディレイやノックバックには長けていなかったことが原因だ。

だがそれを可能とする二人が増えたために話は違う。

戦闘開始から四十秒が経過したころにはロックトード五体すべてが倒されていた。ドロップとコルをパーティーインベントリに収納すると、

再び回りの気配に気を配りながら先に進む。

▼

「待った」

廃坑の中モンスターは予想してた通り八層の力量をはるかに超えて、自分の予想としては十七層辺りの実力は感じる。

安全マージンが１０レベルであり、安全マージンを越しているのが

攻略組としての常識だが、
やはり実際にいきなり攻略中のフロアより三層も上の相手と戦うのは些かきつい。だがそれでも坑道と言う地形を生かした一方的な坑道のおかげで、
ここでの戦闘は難易度と損耗は抑えられていた。出会う頻度からして、モンスターの沸き場所を見つけてそこで待機して戦闘を繰り返せば、
たぶん数層先まで安定して利用できる狩場になると予想できる。

だが、その途中でカグヤが全員の動きを停止させる。

奥へと続く坑道の中、その壁に亀裂を見つけるとその前で停止し、軽く指でなぞってからインベントリを開く。
可視モードではないために自分から何を操作しているかは解らないが、その様子から何をしようとしているかは解る。
その後、すぐにカグヤの手の中には彼女の体の大きさに不釣合いなつるはしが数本実体化され、その内一本を握る。

「ここ掘れわんわん」

「いや、無表情だってのは理解したッスけど。ここまで無表情で言われたらこれ、ツッコめばいいのか、
それとも笑えばいいのか自分の中で結構判断し辛いッス……」

足元に落ちているつるはしを一つ持ち上げるとミナトの肩に優しく手を乗せる。

「いい鉱石だせや」

「酷い！笑顔で言い切りやがったッスよこの人！自分アイテム運い

いッスけどここまで露骨なのは久しぶりッスよ！」

「お前の存在意義だろ？」

「俺の存在意義はレア鉱石のドロップ運だけッスか！？」

「肯定」

「うわぁ！？明らかに年下の女の子に肯定されちゃったッスよ！」

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

若干悪乗りがしすぎかもしれないが楽しくなってきたのだから仕方がない。ユリウスもフルフェイスのヘルムの下、若干楽しくなってきてるのであろうか同じくミナトの肩に手を乗せる。

「私の鎧の材料――それは君が採掘した鉱石による製品かもしれませんね……」

「まずは兜を脱いでしっかり視線がこっち向いてるところから始めましょうッス」

ユリウスが露骨に視線を避けた。

「つか俺、さっきパシリって言われなかったッスか！？」

「気のせいよミナ……パシリ」

「あぁ、気のせいだと思いますよパシリ」

「気にするなナイト・パシリ」

「一人だけ明らかに隠す気はないというか微妙にカッコイイいい方しないでくださいッスよ。
一瞬だけ、ナイトがついちゃったせいでイイかもしれないと思っちゃったじゃないッスか……」

落ち込みかけているミナトの前にトウカが立ち、上目遣いになるように腰を曲げて体を前かがみにする。
胸元が開いているロングジャケットを装着しているために今のミナトの視線は真っ直ぐトウカの胸の谷間に注がれているだろう。
語尾にハートの絵文字が幻視で来そうな風に若干艶っぽく、

「がんばって」

「うおっしゃあああああああ！！！」

あ、リアルだったらコイツ鼻血出してそうと思いつつ、ミナトはつるはしを持ち上げ、
それを筋力のステータスに任せた力強い高速のラッシュでつるはしを壁の溝に食い込ませ、叩きつける。
ＳＡＯでの鉱石採取は基本的に亀裂のような採取スポットが設定されており、そこで数回つるはしを振るう事で亀裂から鉱石素材が現れ、インベントリに追加されるのだ。
パラメーターによる一切の干渉はなく、故に完全なリアルラック依存の行動だ。
しかしやはり一人が一箇所で採取スポットで採取できる回数は決定している。だからこそミナトのように、

いわゆる≪アイテム運≫の高いプレイヤーは採取系のお誘いで人気だったりする。

そんなミナトが色に負けて壁の溝に対して全力でつるはしを振るっている。

そのすぐ横で”がんばれ”と書かれた小さな旗を二本持ったカグヤがそれを振って応援してる。

なんともカオスな空間だ。

「さて、溝はそんなに小さくない。私も参加させていただきましょう」

ユリウスもそう言ってつるはしを拾い、壁の溝にそれを突き刺す。

既にミナトが先に鉱石を何個か採掘し、

カグヤがそれを目を輝かせながら検分している。ユリウスもミナトも、カグヤから今回採取した鉱石装備を作ってもらうことで納得している。

基本的に最新の装備を装備することはレベルを上昇させることに等しい能力の上昇を与える。

コルで報酬を貰うよりは装備で報酬を貰った方が圧倒的に利が多いのだ。

そんなユリウスとミナトが採掘を進める横でトウカの方へと向く。

「おい、馬鹿」

「何？」

こちらへと向いた馬鹿の頭を引っぱたく。

「痛ったぁ！ちょ、ちょっといきなり何するのよ！攻撃扱いでダメージ出ちゃったじゃない！」

基本的に圏内であればこういう行動でもダメージは出ないが容赦なく頭をダンジョンで叩いたために、トウカにダメージが発生すると同時に自分の頭上のカーソルがノーマルの緑色から犯罪者であるオレンジ色へと変更する。だがこの程度の接触であれば同じパーティー内でもあるし、数時間ほどで解ける。だがそれが決して問題ではなく、

「あんな事してんじゃねぇよ」

「……あ、うん。その、ごめんね？」」

「あ？俺の目の前で発情してるアホを引っぱたいただけなんだが？」

「やだ、気にしてくれてるのに決して優しくしようとしないサイアス素敵……！
早く好感度上げてフラグ立てて、サイアスルートに入ってデレさせないと！」」

「残念。俺のルートはアペンドディスクでもＦＤでも追加されないサブキャラでした」

「攻略できないサブキャラの方が素晴らしい時ってあるわよね」

「知るか」

確かに自分は最前線で戦い続ける攻略組の一人だ。色んなネットゲームを遊んで多くを経験して、
そして色んな知識を持っている。一番最初にレベルを上げて一層目で一番高いレベルだったと思う。
今はどうかはわからないが、……俺よりも”強い”プレイヤーは確実にいるだろう。

実力的にも、精神的にも。結局自分は最前線で効率的に戦っているだけなのだから。

……と、どうでもいい考えは切り捨てる。短い言葉で理解してくれるのなら重畳。それ以上喋る必要はない。
カグヤの足元にあるつるはしを持ち上げ採掘を終えたミナトが先ほどまで経っていた位置でつるはしを振るう。
横にいるユリウスがつるはしを振るいながらもこちらへと言葉を作る。

「信頼されてるんですね」

「何が」

「彼女の事を」

「っは、冗談。アレはオマケだオマケ。ほら、チョコについてくるキャラカードみたいな」

「おや、そのカードを買うためにチョコを購入する人が殆どですよ」

「俺少数派だから」

カァン。音を立てて溝から鉱石が零れ落ちてくる。出て来た鉱石は全てパーティーのインベントリに行くので、それをすかさずカグヤが調べ始める。
その動作に呆れているのか慣れているのか互いにそれを無視して鉱石を出すことだけに腕を動かす。

「そうですか。それはそれは」

「んだよ」

「いえいえ。傍から見れば結構お似合いですから」

「俺とあの淫乱☆ピンクがか？冗談」

「そのわりには結構一緒に行動してますよね。自称ソロプレイヤー・サイアスさん」

「お前も結構な頻度で俺に絡んで来るよな」

「助けられましたからね」

「偶然通りがかっただけだろ」

「それでもあのままだったら確実に死んでましたから」

再び音が鳴り、溝から鉱石が何個か零れ落ちる。カグヤの表情が若干ヘブン状態に突入しているがアレはいいのだろうか。
いや、よくないがここでやめたら修羅にでもなりそうで怖いので放置する。それとは逆にユリウスの表情はフルフェイスのヘルムに遮られ、

まったく見て取れない。ただ声の色からして会話を楽しんでいることが解る。

「おせっかいめ」

「貴方ほどじゃありませんよ」

「何のことやら」

「だから隠れツンデレって呼ばれるんですよ」

「え」

なにそれテラ初耳。また淫乱ピンクの仕業か？

こちらのその予想を看破したのかいえ、と言葉を置いて、

「サイアスさん、一番効率的な狩りで最短最速でレベリングしてますけど、結構周りの人に目をかけているというか、知り合いや身内に結構甘いところありますよね。フレンド登録した相手にはメッセージ送って状態を確認するとか」

やべぇ。俺ってツンデレだったのか。男のツンデレってキモイだけだしどうしよう。

表情が見て取れたのかユリウスが笑い、つるはしを振るう。

この楽しい時間はもう少し続きそうだった。

▼

鉱石の採掘が終わるとカグヤの目はまさに輝いており、今この場で精錬を始めたいと言わんばかりのオーラを放ちながらも、それを我慢しているのが見て取れた。年相応の姿が見れたのかカグヤ以外の全員は生暖かい視線をカグヤへと送り、そしてこれからをどうするか相談していた。

「第一目的は達成されたけど、どうする」

「あたしゃ地獄の果てまでサイアスについて行くだけよ」

「俺はどっちでもいいッスよ。自分がレアドロップ要因って認識してるッスから」

「私も構わないが後でまたここに来たい所ですね。スイッチ応用した走り狩りでダメージなしで狩れますから」

「それもそうだけど……どうする寡黙ロリ？」

視線がカグヤに集まる。こほん、と咳払いをすると来た道とは逆方向、つまりは奥の方へと指を挿す。
それはつまりまだ奥に用事があるとのサイン。

「最奥」

一番奥にまで行きたいとの意思表示だ。基本的にこういう鉱山系のダンジョンで、一番奥には広間が設置されており、
そこにはボスがいるが同時にレアな鉱石が手にはいる採掘スポット

が設置されている。
カグヤの目的はそれだろう。今までの戦闘の損耗具合と効率、そして強さを計算して考えてみる。
おそらくフロアボスのような強さのボスはいないだろう。よくて七人パーティーで戦うような中ボスクラス。
準備もしてあるしいけないことはない……と思う。

「いける……か？安全マージン内ではあるよな？」

「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」

「やだぁ、野外プレイなんて素敵！」

馬鹿を放置して四人で先へと進む。ダウナ鉱山の廃坑の攻略は……近い？

――≪ダウナ鉱山Ｂ２廃坑区画Ａ≫、踏破率６０％。

刀巡り　――セカンド・レイド（後書き）

今回の使用キャラクター
キラ氏の応募キャラ、カグヤ（引き続き）
φ氏の応募キャラ、ユリウス
ｓｈｕｌｃｈｉｎ氏応募のキャラ、ミナト

カグヤちゃん！今のところでばん最多だよ！あと使いやすいキャラと使いにくいのっているよね。
そんなわけで何回か登場してる氏のキャラがいますが、贔屓とかじゃなくて、
普通に使いやすさで出してると思ってください。

あとは高レベルを予想して送ってきたキャラがあるのでまだ低階層では出せないキャラもいますし。

次回はたぶんキャラが変わらないであしからず。
だがその代わりにｖｓ中ボスだよ！

たぶん次回かその次で今回のお話”刀巡り”は終わりです。
色々オリジナルなお話だけど、その次のお話の二十五層話もオリジナルが多いのです。

あと星なき夜のアリアマジで読みたかった。もう読めないのかな、アレ。
誰か体術スキル習得条件教えてほしいよ。外伝か何かで追加するかもしれんから。

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。乙ー。

――十ZO様がログアウトされました。

刀巡り　――ディフィート・ザ・エネミー（前書き）

――てんぞー様がログインされました。

そんなわけで初のボスバトル描写。カエルキモイよ。
そして昔車に轢かれて潰れたカエルを見たのを思い出して吐き気がしたのは秘密。

アインクラッド第八層
二〇二三年三月

刀巡り　――ディフィート・ザ・エネミー

その後≪ダウナ鉱山≫の廃坑区画、その攻略は順調に進んだ。突進系のスキルを使って敵を纏めつつ、
それを範囲の広いソードスキルで一気に殲滅する。倒せなくてもＡＩアルゴリズムの単調なモンスターであれば、
対人戦では乱用の出来ない突進系のソードスキルを多用でき、それでモンスターを吹き飛ばしながら行動を進むことが出来る。
その過程でレベルアップもしたり、見たことのないドロップも出たりした。やはり未踏破のダンジョンは色々と美味しいことを確認する。
だがその廃坑ダンジョンも残す部屋は一つだけとなった。

全てのダンジョンに共通して存在する休憩エリア。そこはモンスターが沸くことがなく、
そして進入することもない文字通りの休憩するためだけのエリアだ。
迷宮区やダンジョンに篭るプレイヤーは主にここを利用し、
敵が来ないことに安堵しながら眠るのだが……最近では少しずつだが治安が悪化し、オレンジプレイヤー……つまりは犯罪者プレイヤーが増えてきたので、
ダンジョンで眠ってたら休憩エリア圏外まで引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目視した。
いわゆる偵察は終了している。その姿から予想できる攻撃パターンを話し合い、必要に応じて装備を変える。

アインクラッドのボス攻略では既に常識だ。と言うよりも慎重すぎなければ死んでしまうのがこの世界の難しさだ。

休憩エリア、そこで五人で円陣を組みながら固い地面の上に座っている。

その姿は先ほどとの雑魚モンスターとの戦闘時とは違う姿をしているもの。ユリウスには変更はないがその代わりにミナトが装備していた盾を取り回しづらい、さらに大きい盾に変更させている。自分は普段は重量が気になるので装備しないが、生存率を高めるためにも軽いバックラーを左腕に装備し、

そして一番の変化はトウカだろう――革装備だったグローブとブーツを脱ぎ、その両方が金属製の装備へと変更されている。

それと同時にジャケットの下には肌着のように鎖帷子が装備されているのがチラチラと見える。

ＳＴＲとＡＧＩを上昇させるタイプではあまりやりたくない、ＶＩＴとＳＴＲのダメージディーラーが取る少し重めの装備だ。

カグヤの装備には依然変更はなくその存在が今回の戦闘ではさほど頼れるものではない事は全員承知だった。

「とりあえず軽く覗いた感じ、カエルだったッスねー」

「あぁ、何処からどう見てもカエルだった――ただし二メートルほどの大きさを持ったな」

それが自分とミナトの意見だった。アレは何処からどう見てもカエルだった。個人的にはゴーレムなどを期待していたが、どうやらこのダンジョンはカエルの巣だったようだ。カエルは個人的にはあまり好かないので思いっ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う。

「今の所普通の≪ロックトード≫から確認できた攻撃は舌による突き、体当たり、そして口からゲロよね」

「最後のだけは全力で回避したいな。ああ言うゲロ系って確実に腐食か状態異常付与されてるし。
何よりゲロまみれって姿が色々とアレすぎる」

「だったらゲロゲロ言うのやめましょうよ」

「カエルがゲロゲロ言うことの何が悪い！」

「それ、ゲコゲコじゃないっすか？」

「……Ｓｉｇｈ……」

「うわ、英語で溜息を露骨に見せ付けられるように吐かれたッス！？」

「解説ありがとう。だからお前は弄られパシリなんだよ」

「酷いッス……酷いッスよ！」

「あとで女紹介してやっから元気出せよ」

「不肖、このミナト！全力で壁の役割を果たさせていただくッス！」

「あぁ、うん。頑張れ」

超頑張れ。女っても自称”女”のマッスル軍団の中でも一番マッスルなやつを紹介するつもりだけどな。
始めてあった時はゲームのバグか何かと思ってＧＭへの連絡できないか必死に探ったものだ……。
アレは間違いない。見た目だけで敵も味方も混乱へと突き落とす何らかのユニークスキルだ。絶対そうに違いない。
しかも同じ人種が集まる辺り感染でもするんだろうか……。苦しめ、パシリ。

くだらない事を頭の片隅で考えつつも、それでも話は進む。基本的にボス相手への戦闘方法は確立されている。
まずは最初に壁を任せる耐久ビルドプレイヤーに前線を任せ、何とかボスの攻撃に耐えてブレイクポイントを作成、
積極的にスイッチで交代しダメージを増やすしかない。とは言えあまりに欲張りすぎると死んでしまうために一回で１０のダメージを狙って死ぬのではなく、
皆生き残る三回の攻撃で１１ダメージ。ボス攻略の心得としてはこれが正しい。何故ならボスの攻撃は基本的に回避が難しい。
どんなに防御してもどんなに早く動いて回避しても、その余波をほぼ必ず受けてしまい、体力は減少する。
だが基本的にＳＡＯのボスは良く作戦を練って、考えて行動すれば危険を回避して倒せるように設定されている。
それが最初からの設計か茅場明彦の介入による変更かはわからないが、なるほど。この世界は本当に良く出来ていると思う。

「んじゃ、ま、おさらいしましょうか？」

とトウカが進行を勤める。

「まずユリウスとパシリ君が壁でスイッチよりはまずは耐久とパタ

ーンの把握。
その間に私とサイアスで軽く弱点が見つからないかどうかを遠距離からチマチマ攻撃してリアクションを探って、
カグヤはパーティーに何時でも回復結晶を渡せるように待機」

基本的にアイテムの使用はインベントリを開く、指で操作する、アイテムを実体化、そしてそれを使用する。
そのプロセスを経て使用にまで至るのだ。そのために無駄な操作が致命的になる戦闘では些か面倒なところがある。
そこで思いついたのが戦闘に参加してない第三者、もしくは手の開いた人間が既に実体化した回復結晶を渡すことだ。
とは言えこれもこれで結構面倒な準備が必要だったりする。

「弱点見つけたらガンガン攻める感じ？見つからなかったら普通にスイッチで交代しながらチマチマ削りましょう。
基本的なボス攻略とは変わらないけど、無理そうだったら遠慮せずに逃走……でいいわよね？」

「了解しました」

「了解ッス」

「把握」

「ま、人数少ないしそんなところだろう」

予想としてここのモンスターの大体の強さが十九層ほどの強さだ。
だからあの中ボスともいえるカエルは十九層のネームドモンスター程度の強さ、
大体は２２～２５レベルを予想としてもいいと思う。最前線で戦う

ものとして、ソロプレイヤーとしての安全マージンは現在いる層のレベルに１０を足すことだ。
今現在自分のレベルは２８、そして十九層の雑魚モンスターのレベルが１９だとして、いけるにはいけると思う。
カグヤを抜けば残りの三人も似たようなレベルのはずだ。だから１９レベルが７人パーティーを組むよりは火力も耐久も高いはず。
何よりソロとしての安全マージンには結構近い。

「よし、行くかぁ！」

元気良く立ち上がり体を伸ばす。追随するように立ち上がる皆とくだらないことで盛り上がりながら、
少し先にある最奥の広間まで真っ直ぐ向かう。

▼

途中ロックトードの一団と遭遇するが、特に損耗らしい損耗をせずに最奥に到着する。インベントリの中と装備の耐久値をチェックすると、
金網のような扉を開け放ちその中へと足を踏み入れる。全体的に暗い鉱山系のダンジョンだがやはり密閉された空間だったか完全に闇包まれていた。
だがランプを持ったカグヤが足を踏み入れそのランプを中へと持ち込んだ瞬間景色が激変する。
ランプによって照らされた空間の壁には水晶のような宝石のような鉱物が埋まっており、ランプの光を吸収、それを反射しながら輝く。
周囲しか照らせないはずのランプでその部屋全体を明るく照らす。
ユリウスとミナトが得物を構えながら前へと出、

自分とトウカも何時でも戦えるように得物を構える。カグヤは事前の計画通りにランプを入り口のすぐ横に置き、そこで待機する。

進入して数瞬、その巨躯が見え始める。

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カエルは黒い肌を持った、鉄を思わせるような色合いを持った姿をしており、それはこちらを完全に把握していた。頭の上には黄色のカーソルに≪Ｍｅｔａｌ　Ｅａｔｅｒ≫メタ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、たった五人と言う少人数のパーティーに怒りを覚えたのかこちらを見るカエルが大きく吼える。

「息が臭ぇんだよ」

実際はここまで匂いなんて届いてないのだが。

バックラーのついた腕でナイフを握ると同時にユリウスとミナトの体が前に出る。ユリウスはパリィとブロッキングの準備を完了し、ミナトは大盾を前に出すように進んでいる。ここで最初に自分達が攻撃してしまえばヘイト……つまりは敵からの攻撃優先順位がこちらへと向いてしまう。

そうしない為にもまずはユリウスとミナトに前線を任せる。

最初に攻撃を放ったのは巨大なカエルの方だった。

ユリウスとミナトがある程度の距離まで近づいてくるとその巨体を生かしてのしかかりの様な体当たりを仕掛ける。

それをミナトが大盾で防ぎ、ユリウスも両手剣の平を盾の様に突き出し体を後ろへ通されながらも防御に成功する。

その一撃で両者のＨＰが僅かに削れる。防御してあの削り具合であるなら直撃はまずい、と判断する。

前線での壁の役割を果たすためにミナトとユリウスが攻撃を開始する。

「っはぁ！」

「ッス！」

その掛け声は何かがおかしい。絶対に。

そんな重いとは別に二人が動く。槍と両手剣が敏捷力と筋力パラメーターの補正を受けて素早くエフェクトを撒き散らしながら衝突する。

エフェクトを纏わないその攻撃はソードスキルと比べると威力ははるかに落ちるが壁の役目はダメージを与えることではなく、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掻きのついた前足でユリウスや港を襲う辺りそのターゲットは今の所固定されたと見る。

ならば、今が好機。

左手で握ったナイフ五本を≪マルチスロウ≫で同時に投擲する。
この技の一つの特徴として、敵一体に同時に別の箇所を攻撃できる効果がある。
一箇所に固めて投げた方が威力が高いが、僅かに刺さるタイミングがずれたナイフが次々とカエルの巨躯に突き刺さる。
だがその一撃一撃を全てまるでなかったかのように意に返さず壁として頑張っているユリウスとミナトへの引っかきと体当たりは続く。
トウカもスローイングピックを横へと回り込み投擲するが、それでひるむ様子もＨＰが多めに減る様子も見えない。
一通り目立ったからだの部位へと攻撃は突き刺さったがそれが弱点に見える様子はない。ならばプランＢだ。

「弱点が見当たらないわね」

「ならばスイッチの準備行くッスよ！」

スイッチは単純にブレイクポイントを作って交代することで相手に対する攻撃のチャンスを生むだけではなく、
それは前線で壁の役割を果たしていたプレイヤーに対して回復するチャンスでもあるのだ。
この短い時間に頭上のＨＰを示すバーが三割減っているのが見える。
カエルが放つ引っかきをしっかり武器と盾で防いでからユリウスとミナトの武器にエフェクトが宿る。

「スイッチ！」

大上段の攻撃が放たれると同時に技後硬直で動けなかったカエルが僅かに怯む。どんなに巨大なボスであろうとも、
技後硬直に一定以上の衝撃を受けるとある程度は怯むように設計されているのは一種の親切心なのだろうか。

解らないが、それがチャンスだという事には変わりがない。トウカと共に重突進系ソードスキルを発動させカエルの体に刃を突き立てる。

エフェクトを纏いカエルの体へとつき込まれた刃から感じる感触はまるでＰｖＰでプレイヤーの鎧に攻撃を当てたときのような、金属を殴るような感触に似ていた。

確実にダメージを与えつつも弾かれたカトラスを握る手の力を更に強くしながら戦闘で現在一番信用している五連撃のソードスキル≪ダンスマカブル≫を放つ。

斬り付ける度に変えるの皮膚の表面に裂傷を刻みは消え、そしてカトラスが弾かれるような感触を受けながらも攻撃を続ける。

完全に復帰したカエルが攻撃を加えたこっちを睨むようにしてみているが、ここでスイッチしてしまえば攻撃は完全に壁の役割を持つ二人へと届いてしまう。

故にまだ居場所は入れ替えずにこの一撃を防ぎ、そしてスイッチするだけの隙を作る。それが目的だ。

すぐにそれが叶った

体当たりを放ってくるカエルに対して一度大きくバックステップをとりながらその攻撃を回避する。

トウカは回避せずに武器での防御スキルを発動させることで耐え抜くが、自分は耐久ビルドではなく攻撃特化のビルドだ。

バックラーはあくまでも避けられない時の最終手段だ。攻撃を回避したところから硬直の大きい突進のスキルを放つ。

それに合わせトウカも硬直の大きい大振りな一撃を繰り出すとそれがカエルの体にクリーンヒットし体を僅かに後ろへと押し込む。

チャンスだ。

「スイッチ！」

背後で回復し、待機していたユリウスとミナトが即座に前に出る。
後ろへと戻りながら彼らのライフを確認するとそれが完全に回復していることを確認する。
トウカのライフは先ほどの攻撃を受けたことで約１割ほど減っている。それはつまり死に１割だけ近づいているということだ。
回復結晶のようにすぐには回復しないが数秒かけて回復するポーションをトウカが飲むのを横目で確認しつつナイフを取り出す。
自分が投擲スキルの中でナイフを愛用しピックを選ばないのは、それがヘイトの上昇のし難い得物だからだ。
ピックの様な貫通ダメージや武器破壊を持つ投擲武器と比べると些か威力は劣るが、複数回攻撃や複数同時攻撃のメリットでそれは埋められる。
何よりヘイトの稼ぎが低いということは壁として戦っているプレイヤーの援護が可能と言うことだ。
故に投げる。

再びマルチスロウを起動させてカエルの体にナイフを突き刺す。
その怒りは前で刃を振るい、攻撃を防ぐ二人に注いでいる。
今の所露見しているパターンは体当たりと引っ掻きのみだが、ＨＰが減ってきたらどう対応するかわからない。
そのため素早くＨＰを全村させたく、援護をする。ナイフと壁の二人が放った攻撃が皮膚に食い込み、
ついにカエルのＨＰを最初のバーをゼロにする。
それはつまり、まだ次のＨＰバーが存在するということ。

事前の情報がないからどれまでのＨＰを誇るかどうかはわからな

いが、基本的にボス系モンスターは、
ＨＰが一度全部減ってから次のバーが用意されている。第一層のフロアボス、≪イルファング・ザ・コボルドロード≫でさえ、そのＨＰバーは全部で四本存在している。

少なくともこのカエルもそれぐらいのＨＰを保持しているはずだ。

ＨＰを減らされたのが癪にさわったのか、後方へと大きく飛び退くと、天井を見上げて大きく叫ぶ。
頭に響くような不快な叫び声を上げて数瞬、ユリウスとミナトが得物を構えて突撃しようとした瞬間、
自分の≪追跡≫スキルによりその背後から現れる姿をいち早く認識する。

それは、子分とも取れる数体のロックトードだった。

うわぁ、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ラーとカトラスを構えなおす。
狙うのは新たに現れたロックトード。あの巨大なカエルにはＨＰが自然回復する様子は見て取れない。
多少は時間をかけてもロックトードの殲滅を優先すべきだろう。その思考と共に口が開く。

「いらっしゃいませー」

「団体さんご案な～い」

「余裕ッスねぇ……」

「こちらでコレを抑えるので、殲滅お願いします」

「出番キタコレ」

「カグヤちゃんは引っ込んでようねー」

軽口を交わしあいながらも、戦闘は続く。

刀巡り　――ディフィート・ザ・エネミー（後書き）

今回の使用キャラクター
キラ氏の応募キャラ、カグヤ（引き続き）
φ氏の応募キャラ、ユリウス（引き続き）
ｓｈｕｌｃｈｉｎ氏応募のキャラ、ミナト（引き続き）

そんなわけで普通にほぼ全部バトルオンリーでした。
一応このカエルはＨＰバー全部で三つとして設定してます。
強さ的には中ボス扱いでフロアのボスよりは弱め。
ステータスではもちろんの事低めです。それでも五人で突撃は無茶な感じ。
ロリを抜く全員が高レベルプレイヤーだから通る無茶です。

そんなわけで次回はｖｓカエル第二戦、超激闘偏です。
今回は若干説明臭かったかなと反省。次回は描写で埋めよう。

そんなわけで、今回はここら辺で乙。

――てんぞー様がログアウトされました。

刀巡り　――オン・ジ・エッジ（前書き）

――てんぞー様がログインされました。

そんなわけで廃坑のボス戦終了です。
そうでもいいけどパーティー中でレベル上げするとその時だけ戦闘やめて、
一瞬だけ「おめ」とか「あり」とか入力するよね。あれで前死んで泣いた。
経験値ェ……。

アインクラッド第八層
二〇二三年三月

刀巡り　――オン・ジ・エッジ

曲刀系スキルの中でも高性能なスキル、重単発の上位ソードスキル≪フェル・クレセント≫が発動する。
四メートルの距離を０．４秒で埋める事の出来るそのソードスキルは優秀であり、スキル経験値上昇バフアイテムで、他のプレイヤーよりも習得を早くしているために、これを覚えているのはたぶん自分ぐらいだろうと思う。
だからこそ使いすぎて自分が課金者であったり、≪ビーター≫とバレないように使いどころは注意しなくてはならない。
それに優秀なスキルに身を任せていればその分プレイヤースキルが落ちてしまう気がする。
自分自身を律する意味でも、試練を課して自らを鍛えるためにも、パーティーなどでは封印していたスキルを使用する。
今回は信用できる仲間がいることと、強敵との戦いと言うことで利用する。

その一撃が、一番前に居た≪ロックトード≫へと突き刺さる。

上位系のソードスキルは総じて威力が高く、技後の硬直が長く設定されている。
これはゲームとしてのバランスを崩さないためにもの配備と取れるが、スキル自体に慣れていれば問題は一切ない。
最近ではトウカが付きまといコンビで戦うことが多くなってきていたが、それでもソロのときはそれなりに使っているためにクセは解る。
その硬直の長さも、どれだけの威力を発揮できるかも完全に把握している。

だからその一撃で一気にＨＰを五割削ったことに対しての一切の驚きはなかった。

一気にＨＰを半分削られたロックトードに反撃を与える隙など与えない。そこから≪ダンスマカブル≫を放ち、さらにＨＰを三割削ってからそれに続く≪クロスボーン≫でＨＰを完全に削りきる。その攻撃による硬直が消える瞬間、一番近くに居たロックトードの攻撃を掠めるように大きくバックステップし再びカトラスを上段に構える。

≪フェル・クレセント≫、≪ダンスマカブル≫、≪クロスボーン≫。この三連撃でロックトードを殺しきれるのは把握した。

ならば、後はそれを繰り返す作業として行動するのみ。

≪フェル・クレセント≫発動の証でもある黄色いエフェクトが刀身にまとうのが見えながら横目でちらりと状況を盗み見ると、自分以外のメンバーも良く戦っていた。トウカの武器は自分より範囲広く戦えるために一度に複数を巻き込んで削り殺そうとし、ユリウスとミナトはメタルイーターの体勢を二人係で崩そうとしそこからダメージを出そうとしてる。

そしてカグヤはその様子を入り口から眺めている。

カグヤの存在がもはや空気に達しそうなことは気にしない。それよりも敵だ。

今バックステップを取り距離を作ったことで視界の中にはロックトードが二体見える。

先ほどトウカのほうを見たときに同時に三体を相手してたことから合計で六体のロックトードが召喚されたということだ。

向こうは向こうとして、こちらは多対一向きの武器ではない。だから、一匹ずつ片付ける。

≪フェル・クレセント≫が放たれロックトードの体に斬線が刻まれる。

再び相手を一撃で倒すために硬直の後から復帰しすぐに次のソードスキルを放つ。三つ目のソードスキルが突き刺さりロックトードが倒されるのと同時に、

体の横から衝撃をまともに受けて自分のＨＰが減る。これで自分は１割以上死に近づいた。

だがそんなことは日常茶飯事。その程度では止まらぬと、次の攻撃が突き刺さる前にカトラスを振るう。

ソードスキルではないただの技量を持って放たれる斬撃が右斜め上から放たれ相手を切り裂く。そこで怯んだ所に振りぬいた刃を返すように上へと勝ち上げながら切り裂く。

反撃にと放たれた舌の一撃が体に痛みを与えるのを無視してソードスキルを放つ。緑色の光を纏う斬撃があっけなくロックトードの命を奪う。

ボス戦では確かにＨＰの管理が大事ではあるが、少人数でモンスターが召喚された場合、

その状況では速さを優先した方がいいと自分は思う。ライフが減るごとに追加される攻撃パターンの事なども考えると、

早めに雑魚の処理を終わらせてボスとの合流をしたいのだ。

自分の分の雑魚を倒すと中指と人差し指で右下を辺りを振り、インベントリから焦らないようにポーションを取り出し飲む。

十数秒後にはポーションの効果により完全回復するだろうが、今はそれを待つ暇はない。

カトラスを振り上げながらソードスキルを放てるモーションで待機する。

その姿をユリウスとミナトが捉えた。

既にユリウスとミナトのＨＰはスイッチなしでの戦闘で消耗されていて半分を切りイエローゾーンへと突入していた。

ＰＯＴや結晶での回復のためにも≪メタルイーター≫の引っか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。

ロックトード一体なら簡単に倒せるこのコンボでもメタルイーターのＨＰを2割減少させるのに止まる。

硬直で体が停止している間に、メタルイーターの逆側からエフェクトの光が散らばる。おそらくだがトウカもロックトードの殲滅を終え、

ソードスキルでの攻撃を開始したのだろう。トウカのソードスキルもメタルイーターの巨体に突き刺さりＨＰを削る。

体が若干浮き上がり攻撃を喰らって怯んでいたメタルイーターが憤怒の色を見せながらギロっと、瞳がこちらへと向く。

どうやら、こちらに狙いを定めたようだ。

すぐにスイッチするわけにも行かずカトラスとバックラーを構える。型としてはバックラーを前に、その後ろに上半身を隠すようにしてカトラスを引き気味に立てて上段に構える。体の中心近くにバックラーがあるため、何処への攻撃でもすぐに対処できるようにしてある基本的な防御の型だ。こういうのはソードスキルではなく完全にプレイヤースキル依存だ。

そのためソードスキル以上の地味な修練が必要だったりする。

軽くジャンプする要領でこちらへと旋回したメタルイーターの巨体を眺めながら少しだけ後ろへと下がり距離を作る。するとメタルイーターの口が開き、

「かっ！？」

一瞬、弾丸のような速度を持って口から放たれた物をギリギリバックラーで防ぐも、上体が大きく揺らぐ。

その一瞬でそれがあの口から放たれた一撃、おそらくは舌による攻撃だと思うとゾっとした。

アレは距離を空けたほうが危ない相手だと判断した瞬間に無理矢理体を引き戻す意味でも再び≪フェル・クレセント≫を発動させる。

自分の意思では復帰には難しい体勢だとしても、ソードスキルを発動させればシステムに登録されたプログラムが体を引っ張ってくれる。

その要領を利用して体を無理矢理前へと引っ張らせながら前進する。

突進による一撃が突き刺さるが開始の体勢が悪かった。

ソードスキルが完全な威力を発揮せず金属質の肌に弾かれる。完全にこちらをターゲットしてるメタルイーターはトウカを無視し、硬直してる体へと向けて水掻きでの引っかきを繰り出す。

「っる、ぁ！」

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ユリウスとミナトを見送る。
戦闘開始当初はまだ若干喋る余裕があった自分達も少しずつ増えて行く戦闘の時間に対するように、
掛け声や搾り出す気合の声を除き段々と喋らなくなってゆく。後ろに下がりポ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こちらの存在を赦さない意思を示しているようだった。

いや、目の前の存在はただのＡＩだ。そういう明確ないしは存在せず、ただのプログラムだ。

一定のアルゴリズムに従い存在するだけのポリゴンの塊だ。プレイヤーとは違う。俺達は生きている。

だから殺すのは俺達で殺されるのはお前達だ。

だがその言葉を否定するようにメタルイーターがその口を大きく開けて吼える。先ほどまでのように、

その咆哮と共にロックトードは出現しないがそれから感じる威圧感はデータの海を越えてこちらへと届く。

怒りを示すようにメタルイーターが先ほどよりも素早くなった引っ掻きを繰り出す。

それを好機と見てスイッチの準備のためにミナトが前に出、それを大盾で防ぎつつ吹き飛ばし、

ユリウスが両手剣でがら空きの体に大きく斬撃を食い込ませる。これで怯ませたと、そう思い、

「スイッ――――」

チ、と続きそう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ったメタルイーターがまだ動き、

振り上げられた水掻きを振り下ろしユリウスとミナトを吹き飛ばしたからだ。幸いソードスキルなしでのブレイクポイント作成で、

硬直がなかったがために防御が間に合ったがその体力は多めに減っていた。

「ハイパーアーマーですか、激しく面倒な！」

「巨大ボス系としては結構あるッスけど、あんまり欲しくなかったッスね」

「方針変えんぞ！」

ハイパーアーマーとは初期にはなかったが最近になって出て来たフロアボスにある特性だ。
それは簡単に言うと、怯まないことだ。攻撃を打ち上げて隙を作ったりすることは出来るが一切怯まず、
攻撃を与えて相手を怯ませる、スイッチする、攻撃して怯ませる、スイッチと、そのパターンが使えなくなり、
戦闘がさらにシビアになる特性もつ。攻略方法としては壁を多く用意し無理矢理体勢を崩して攻撃すること、
もしくはブレイクポイントを作る際により大きく弾き飛ばして隙を作るというのが有効だが、

人数が少なすぎる。だから方針を変更する。

「俺がＡＧＩ壁する！」

ＡＧＩ壁とはＶＩＴ振りの壁とはまたまったく違うスタイルでの前線の壁を果たす役割のプレイヤーだ。
普通のＶＩＴ壁がどしりと体を構え、盾と金属装備で攻撃を受けながらスイッチを積極的に使用し戦うのなら、
ＡＧＩ壁は敏捷力にモノを言わせ高速で走り回りながら攻撃を全て

避け続け、避けながらも相手を攻撃しヘイトを稼ぐ。
そしてヘイトによってターゲットを取れば回避に集中する、ＶＩＴの壁と比べると狂気と言ってもいいロールだ。
だが現状ＶＩＴ壁でスイッチ交代で戦うのは難しい。出来たとしても損耗がひどいだろう。ならばここは、
打って出る。何より、その方が面白い。

狂気だといわれても結局のところこのアインクラッドでの冒険を確実に楽しんでいる自分が居る。
それは否定のしようのない確実な事実だ。そしてこのままリアルに戻るよりはアインクラッドで冒険者で居た方が、
自分の人生は何倍にも楽しいとさえも確信している。攻略を目指しているがそれは純粋な脱出からの目的ではなく、
ただの完全な自己中心的な考えだ。状況によっているとも言える。
それでも楽しい。ならそれでいい。
出来そうな気がするのならば、それだけで十分だ。

「……全力で援護する！」

「やっぱ頭イカレてるッスよ！でも援護するッス！」

待ってろよッスパシリ。てめぇには終わったら地獄を見せてやる。
筋肉に溺れろ。

胸にそれを固く誓いながらも体を前へと、メタルイーターの横へと回り込むようにして走る。
基本的にモンスターに対して稼げるヘイトはダメージを与える相手が一番受けやすい。
この場合ＳＴＲを多めに振っている自分とユリウスだが、ユリウス

は壁としての役割として防御行動を優先している。
自分がＡＧＩ壁としての役割を果たせば攻撃に回ってくれるだろう。
そこからは自分がいかにヘイトを稼ぎつつ回避できるかの問題になる。だからカトラスを構え、≪フェル・クレセント≫を放つ。

一瞬でメタ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。未だターゲットがユリウスたちへと向かっているため、それをこちらへと向ける意味ももって更に連続でソードスキルを放つ。どうせアーマーを貼られてからはこの人数でスイッチはやり辛い。
防御している間に横から攻撃してもどうせターゲットがこっちに流れる。だったら早いか遅いかの問題だ。
まだユリウスへとターゲットが向いているうちに連続でソードスキルを放つ。
普通の攻撃の数倍の威力を持つ技がメタ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。
やっとこっちの方が脅威として認識できたのかその目が再びこちらを捉え、こちらへと小さいジャンプで旋回してくる。
回避動作へと体を移す前に軽くカトラスを振り体を切り付けるとこ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ェな」

その言葉が通じたのかどうかは解らないが前足の役割を果たす水掻きが高速で振るわれてくる。
バックラーをその方向へと向けたまま体を横へとロールするように転がし、口でカトラスを銜えると≪マルチスロウ≫でがら空きの体に攻撃を入れる。
すぐさまカトラスを口からこぼすようにして手で握りなおし、バックステップする。瞬間そこを引っ掻きが通り過ぎ、

その余波でＨＰが僅かに削れる。このまま回避に集中すればその内攻撃を開始した三名にターゲットが流れてしまう。
そのようにならないためにも体を動かす。

迫ってくる巨体の脅威に対して再び体を横へとスライドさせる。
総じて巨体のモンスターは旋回が弱い。
と言うより少し時間が掛かるためそこが隙になることが多い。だから横へとスライドさせた体から、
素早く五連撃の≪ダンスマカブル≫を打ち出し、メタルイーターのＨＰ削る。
そのＨＰは残り半分をきっていた。あと少しがんばればいけると、
そう思いカトラスの柄を握りなおしたところで、
跳んだ。

「……ぁ？」

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揺るがしたかと思うぐらいの地震を起こしていた。
着地した大地は大きく陥没しておりその衝撃でトウカは少し離れた位置へと押され、
ユリウスとミナトは得物を地面に突き刺して耐えていた。そして自分も、その衝撃を受けて吹き飛んでいた。
軽くライフを見ると今の一撃でライフが一気に四割削られていた。

あんなのはもう二度と喰らいたくないと思い、
自分の位置が今何処にあるかと言うことを思い出す。
瞬間弾けるように体を横へとダイブさせるがそれより早くカトラスを握った手が弾かれる。
その正体は舌。メタルイーターの口から放たれた舌での高速の一撃だった。
　この距離はヤバイと、カトラスを拾い再び接近しようとしたところで再び口が開く。
バックラーを構えブロッキングでも回避でもどちらでもできるようにして準備をしたが――
――繰り出された舌はこっちではなくカトラスを捉え、舌でつかむとそれを食べた。
「……え？」
「自信作ー！？」
「……そういう意味でメタルイーターだったんッスねぇ……納得ッス」
「いやまぁ、妙に大人しいと思ったらトンデモ攻撃発覚？やべぇ、二度と戦いたくない」
「私はサイアスイーターになりたい」
「黙ってボス殴れ淫乱ピンク」

「武器はないですけど――いけますか!?」

唯一常人のユリウスがこちらを心配してくるがそれには及ばない。
武器のスペアはないが、
その代わりに二層で地獄の責め苦と共に習得したエクストラスキルが自分にはあるのだ。
そう。あの習得条件はまさに鬼としか言いようがなかった。あの情報屋いつか泣かす。

任せろと、サムズアップを見せながら一気にメタルイーターにまで接近する。即座に復帰したユリウスとミナトが攻撃を開始し、
それに追いつこうと自分も敏捷力をフルに活用し即座に一瞬で相手の前にまで到達する。
無手にバックラーと言う姿のまま右拳をつくり――エフェクトを纏ったそれで殴る。

エクストラスキル≪体術≫の中級スキル、≪ハート・ブレイカー≫。

エクストラスキルでも≪瞑想≫に続いて有名なスキル≪体術≫の、その中でもこのソードスキル≪ハート・ブレイカー≫はクリティカル倍率が高い。
それを証明するように届いた右拳を中心にクリティカルヒットの証である派手なエフェクトが飛ぶ。
そのまま慣性に乗るように体を操る。右拳の打撃から右足の蹴り、左裏拳、踵落し。
技後硬直が短いスキルをつなげて使用することで、まるで一つのコンビネーション、格闘ゲームを見るような流れを持って攻撃を決める。
零距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、
それも連続攻撃の流れでひっくり返す。トウカもユリウスもミナトもそれに負けぬように苛烈な一撃を決める。

やがて、誰が決めたと解らぬ一撃によって廃坑のボスモンスター≪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ってメタルイーターの巨体のポリゴンが消え去り、

「勝ったッスよ！勝ったッス！」

「やったぁ！」

「俺達の勝ちだ！」

「勝利」

「ぶっちゃけ、カグヤさん殆ど働いてないですけど」

「……」

「何で無言で俺に向かってメイスを向けるんッスか！？」

「パシリだからないッスか」

「パシリだからッスよねぇ」

「気にしてはいけませんッスよ」

「……ッス」

「酷いッス！全員酷いッスよ！なん俺だけこんな扱いなんでッスか！？」

　まああまあ落ち着けと、肩を組んでフレンドリストを可視モードで表示する。
そこには自分の知り合ったフレンドの名前が映し出されており、
そこからいくつかの名前をピックアップしてミナトに見せる。見えるか、と言葉をおいて、

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

「あぁ、アインクラッドって素晴らしいッスねぇ……！持つべき物は頼ることのできる先輩ッスねぇ！」

あぁそうだな。お前が見るのは確実にアインクラッドの地獄だがな。
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。

刀巡り　――オン・ジ・エッジ（後書き）

今回の使用キャラクター
キラ氏の応募キャラ、カグヤ（引き続き）
φ氏の応募キャラ、ユリウス（引き続き）
ｓｈｕｌｃｈｉｎ氏応募のキャラ、ミナト（引き続き）
七転び八回骨折氏応募のキャラ、ヒジリ（名前のみ）
傷有り氏応募のキャラ、カメリア（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

さぁ、ミナトの運命やいかに。これだけで外伝いけそう　（

そんなわけで廃坑は次回で終了です。
本当はゲロアタックとか色々出したかったけど、
いい加減シナリオが進まないことに気がついて泣く泣くカット。
地震で一気に弱ったけどその後はみんなの総攻撃で勝てましたとさ。

カグヤが戦闘に参加しないのは戦闘要員じゃないから仕方がない。
本来は武器ロスト↓カグヤが店で売ってた武器を投げる↓キャッチ。
そんな活躍もありかと思ったけど、派手すぎたからキャンセルしました。

まだまだただの廃人プレイヤーだし。

刀巡り　――パーティー・タイム（前書き）

――てんぞー様がログインされました。

はいはい、最近結構周りが騒がしい人ですよ。
今回で刀のお話は終了ですよー。

アインクラッド第十四層
二〇二三年三月

刀巡り　――――パーティー・タイム

「――――おーい、全員に飲み物は行き渡ったか？行ったか？んじゃ、かんぱ～い！」

「かんぱぁーい！」

カン、木製のカップがぶつかり合う低い音が酒場中に鳴り響く。

現在、≪羽馬亭≫の一階酒場部分、

そこには大勢のプレイヤーであふれており様々な料理と飲み物がずらりと並ばれていた。その量と見た目から相当のコルがつぎ込まれているのがわかるが、

誰もがそれを気にした様子はなく楽しく笑い、乾杯とぶつけ合ったカップを口へと運ぶ。

「……っく、はぁー！あぁ、俺はこの瞬間に生きてるようなもんだぁ」

「親父くせぇぞスキヤキ！」

「るせぇ！これぐらい楽しみがあっても悪かぁねぇだろうよ」

「ちげぇねぇ」

ガハハハと豪気な笑いが酒場に響く。その酒場を見渡しながら俺は思う。結構多く集まったな、と。

カグヤを抜いたレイドパーティーのメンバーは全員揃っているし、

今朝迷宮区へと向かった面々も居る。

その上手当たり次第にフレンドの人間を悪ノリで呼んだから物凄い

数の人間にまで膨れ上がってしまっている。
特にパシリ……ではなくミナトは物凄い悲惨なことになっている。

「いやぁん！ミナトちゅぅぁんス☆テ☆キ」

ヒジリがミナトを背後から肩を掴み、

「ん～、少し疲れが溜まってるんじゃないかしらぁねぇ、ミナトちゃぁん」

カメリアがサイドからがっちり腕を掴み。

「うふふ、サイアスちゃんの紹介だしやさしくしてあ・げ・る♪」

コマチが正面から筋肉を披露していた。

「いい筋肉だ……！」

しかもそれを筋肉愛好家のボブが横から筋肉評価をしていた。この世とは思えないほど濃い空間だった。
セッティングした黒幕としては流石に少し可哀想になってきたがそれでも救いの手は出さない。
手を出したら自分が巻き込まれるのが目に見えているからだ。さらばパシリ、お前の死を乗り越えて俺は進むよ。

「ＳＡＮ値！ＳＡＮ値ィィイイイ！！あぁ、窓に、窓に！」

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。

本当にいっぱい集まってきたものだ。

ちょっとしたお披露目のつもりで適当に呼んだら予想以上に来てしまった。それ自体は問題ないが、
全員が全員ハメを外しすぎだ。ＳＡＮ値直葬の現場は全員が無視してるとして、
酒場の一角ではスキヤキと、バーテンダー風の服装に身を包んだアルコール信者エックスワイジイ……通称エックスが飲み比べをしていた。
何処から取り出したというほどの量を二人は一気飲みしながら次々ボトルを開け放っていた。

「いい飲みっぷりじゃねぇか……3本目ぇ！」

「ワレぁやるやないかぁ！こちらも3本目や！」

「私も負けないわよぉ～5本目ぇ～イェー！」

……ん？狂人が混じってる気がするが気のせいだろう。一人ダントツでリードしてるとか夢だろう。
気にしてはいけないのだ。そんなわけで視線を移せば割かしまともな連中が集まり情報や、技術交換を行っている。
その話題に上がってくるのは先ほどの二組と比べればまともすぎる

内容だ。

「ユリウスはＳＴＲ優先タンクだよね？そこはやっぱりＶＩＴの方が良くない？
自分としてはＳＴＲを優先的に上げている人間の意見が聞きたいんだが」

「そうですね。やはりＳＴＲを上げればソロプレイで戦えるってのが一番の利点でしょうかね。
ＶＩＴを上げてフルタンクにすることも悪くはないですけどやはりパーティーでのレベル上げはソロと比べて、
多少自由が利かないことが多いと思うんですよ。生き残ることを優先に考えたらＶＩＴですけど、
やはりＳＴＲを確保しませんとスイッチでブレイクポイントを作る時に筋力足りなくて他人任せって時が来てしまいますから」

ユリウスと積極的に意見を交わしているのはジョーと言う私生活でも鎧とフルフェイスヘルムを被るユリウスの同類だ。
同じタンク系のビルドをしているプレイヤーが所属するギルド『城塞騎士団』に所属する男だ。
ジョーとユリウス以外にも数人のプレイヤーが積極的に話に参加し、聞いている。意外にもそこにはトウカの姿もあった。

「あたしも、ＶＩＴ優先は、少しねぇ。やっぱりＳＴＲがないといざ、って時にそのまま削り切られるって話しだし。
何よりＶＩＴ優先型ってパーティー用のビルドじゃない？パーティーを組まない人間や、馴染めない人間には辛いビルドよ。
私はＶＩＴ最低限でＳＴＲふって多少の被弾覚悟で見切りながらごり押しするのがやりやすいと思うわよ」

「俺からしたらお前ら全員なんで避けないかって話なんだけどな」

「ＡＧＩ＝ＤＥＸ型の変態は黙ってろ」

「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型になろうと考えていたのは黙っておこう。

まだまだ多くのプレイヤーは別の組に集まりながら談笑などに興じている。こうしてみるとやっぱり、アインクラッドに、≪ソードアート・オンライン≫をプレイしたことは間違っ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ってしまった人間からすれば前世も来世も電子の世界も対して変化はない。死ねるならば、死ぬ。

生まれ変わるんだったら生まれ変わる。その当たり前のルールを茅

場明彦は適用させただけなのだ。
いや、この世界は現実よりもマシかもしれない。ＭＭＯＲＰＧは努力さえすれば絶対に報われるのだ。
一流大学に出ても不景気だからと言う理由で就職できないなんて事もない。地道な修練を積んで、冷静に行動すれば、
それだけで一日を凌ぐだけの金を稼ぐことが出来るのだ。そしてそれを積み重ねれば家でも城でも購入することは可能だ。
だから、この世界は現実よりも圧倒的に温情があると思う。いや、それは未だ喪失を経験したことのない人間の言葉かもしれない。
実際に身内か近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こか間違っているのだろう、か。

「なんだっけかなぁ」

どっかの刹那主義者の言葉だった。アレに共感するものがある。
アレはたしか前世の記憶だ。
だから中々言葉が思い出せない。長い間勉強せずに放っておいたせいだろうか。たしか、

「……思い出せなぇや」

「なぁにしてんのよ」

その声に振り向くとそこに居たのはリリーだった。先ほどまで飲み比べをしていたのじゃないかと、
その方向を見て即座に後悔した。十数本のボトルの中にスキヤキとエックスの姿が沈んでいた。
この女なんたる酒豪か、と心の中で戦慄するがそれを表に見せない。

と言うよりショックが大きすぎて見せられない。
こちらの手に酒の入ったカップを押し付けるようにして笑う。
「宴会の主催者がそんな暗いんじゃ駄目よぉ～」
「あ？何言ってんの？俺はただカオスな空気から離れて休憩しているだけなんだが？」
先ほど食べたツマミとはまた別の物を口に運んで食べて、自分も十分楽しんでいることを証明する。
実際、自分はこういう雰囲気は中心で暴れる方よりは横から眺めてる方が好きなのだ。
その時には誰かが横で一緒にゆっくり会話してくれることが理想なんだが。
「だってぇ、アスアスったら超ジジ臭い雰囲気出して『わしゃあもう引退じゃ、後は息子に任せるわい』、なぁーんてオーラ出しまくってたわよ？ッハ！まさか、子供が出来ちゃっての……？
……解った、私も責任を取るわ……頑張って一緒に育てましょう……」
「すいません、誰かこの狂人チェンジできませんかぁー！脳内が危ないんですけどこれ！」
「はい！はい！はい！今ならベッドまでテイクアウトできるあたしが！」
「淫乱ピンクも狂人ゴールドもアウトー」

「ケーツバット！ケーツバット！」

……こいつ、一度ガチで泣かせた方がいいんじゃないか……？

諦めのため息を出しながら再びツマミを口に放ると、

「ちなみにそのツマミは私が作ったから」

「ぶふぉ」

なん……だと……？

その言葉で思わず反射的に口から食べ物を吐き出しかけてそれを飲み込む。踊りとカオスの詰まった、

と言うかそれ以外は詰まってなさそうな狂人が作った料理がこんなに美味い……？

「う、嘘だって言ってよ……！なぁ、なあ……」

「そこまで本気の顔で落ち込まれると私としては結構クルんだけど」

背後から肩に手が掛かる。そちらの方向へと顔を向けるとお通夜の様な表情をしたタスケがいた。

その表情を見て理解した。彼もまた同志。この狂人の料理だと信じたくない同志なのだ。

「タスケ……俺、俺……！」

「言わなくていいんだよサイアス。ボクも、ボクも信じたくなかっ

たんだ。
彼女が両手剣とダンスで戦う変態だと思ったら、マジメに料理スキルを育ててるか狂人だったなんて。
そう、意外と家庭的なタイプだったなんて……こう見えて」

「タンマ。それ、私のキャラに関わる。――ちょっとタスケ君、裏へ行こうか？」

うわぁあ、と悲鳴を上げながらタスケがリリーにしょっ引かれて行く。帰ってくる頃には今朝話していた、タスケ男の娘化計画が完了しているだろう。さらばタスケ。お前の犠牲は忘れない。後で写真を渡せよ。
ついでに狂人を持って行ってありがとう。本当にありがとう。

「ダスヴィダーニャタスケ君……私はサイアスと幸せになるよ……」

「ロシア語とかお前何処で覚えたんだよ。あとお前とはどうともならんから」

残ったトウカに対してツッコミを辟易しながらも入れると、先ほど受け取ったカップの中身を飲む。
あの女が飲むほどの物だからキツイかと思っていたがその予想に反して甘めの軽いお酒だった。
多少付き合い程度でしか飲まない自分としては彼ぐらいが丁度いい。
カップの中の酒が減ったのを確認するとそれをテーブルの上において、ポツリと言葉をもらす。

「こういうの、いいな」

「そうね」

短い、肯定だけの言葉。

多くの、日本中何処に住んでいるともわからない人間がこうやって一箇所に集まって馬鹿をやって、騒いで、飲んで、食べて、笑って、泣いて、そしてこの瞬間を楽しむのだ。ただ学校に通って大学に行って、就職して、結婚して、そんな風な人生を送って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」

そう言って酒場の中にはいってくるのは低身長で全身をローブ覆う幽霊のような姿の少女、カグヤ。

真っ直ぐこちらの元まで歩いてくると紙に書かれた文字を見せてくる。

『ヒャッハァー！完成ダァー！カエルは消毒ダァー！』

とりあえずテンションが高いことは理解できた。

即座にカグヤがこちらにトレードを申し込んでくる。新たなプレイヤーの到着とその行動に何人かが振り向き注視してくる。

その視線を受け流しながらこちら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っているのだ。
トレードが終了し”それ”がインベントリに追加される。
ほかでもない、皆に集まってもらったのはこれが目的であった。カグヤの来訪を察知したユリウスが会話を切り上げこちらを見る。
ミナトは……気にしなくていいだろう。

とりあえず手をパンパンと、と叩き全員の視線を集める。雑談に興じていたりしたプレイヤーがこちらに視線を向ける。
とりあえず掴みはこれでいい。インベントリ他の人には見えない状態のままにして、そのままにしておく。

「さて、皆いい空気吸ってるか？食ってるか？飲んでるか？楽しんでいるのならいい。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、ボスモンスターにのみ見られた武器、≪刀≫だ。
腰から鞘ごと刀を抜いてそれを見せ付ける。

「エクストラスキル≪カタナ≫だ！」

「≪打ち刀＋２≫」

何気に既に強化している辺り職人としてのこだわりが見えるカグヤ。
それを見て一瞬の静寂、そしてそこから声が爆発する。

「カタナなんてスキルあったのか！？」

「条件は！条件は何で御座るかぁー！言え！今すぐ言え！今すぐだ！」

「条件は曲刀スキルを使い込むことだよ。するとそのうちスキルが発現する。
あとは刀のレシピ入手のクエが来るからそれをクリアして作成してもらうだけ」

「うがぁあ！欲しかった武器が先に取られたー！」

「ざまぁ」

「寄越せ！」

「だが断る」

酔った様な叫びと本気ではない遊びの罵倒の声と祝福の言葉を受け止めながら全員の視線が刀に注視している。
今回の目的はエクストラスキル≪カタナ≫を紹介してその存在を広めることだ。
この情報を情報屋に売ればそれなりのコルになるだろうが、生憎とお金に困ることもないし、
≪攻略組≫プレイヤーは狩場に居ることが多いからコルはたくさん確保している。
自分一人だけが保持するという優越感も十分に味わった。あとはスキルを公開してプレイヤー全体の生存率を上げたほうがいい。
そういう思いでの公開だ。あと若干自慢したいという気持ちもない

わけではなかった。
刀を腰に差し戻す。
「そこで終わりなんじゃないだろう？」
「もちろん！最初から使えるソードスキルをちょっとやるぜ！」
「いよ、サイアス男前！」
「かっこつけて失敗すんなよ！」
「馬鹿、システムの動きなんだから失敗するかよ！」
声援を受けながら腰溜めに構え、刀に手をかける。即座に周りに居たプレイヤーが回りから退き、テーブルや椅子も邪魔にならない程度に動かす。その中心で右半身を前に出すようにし、左腰の挿してある鞘からエフェクトを纏った状態で刀を抜刀する。
エクストラスキル≪カタナ≫の初級抜刀系スキル、≪ヌキウチ≫。
一歩前へと踏み出しながら素早く鞘から抜かれた刀が前方の虚空を水平に切り裂きエフェクトを撒き散らす。
だがそのままで動きを終わらせずにカタナを右下から左斜め上に切り上げる。赤いエフェクトを纏った刀が素早く切り上げられ、その軌跡を目に残しながら空を切る。初級単発攻撃スキル≪ザンテツ≫。そして刀を一度納刀すると、鞘を上下反転させ、抜いた時の刃が上に向くようにして紫色のエフェクトを纏い抜刀する。

抜刀された刀が上段から目の前の空間を断絶するように放たれ手の中で柄を回すように握りなおすと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って演舞を終わらせる。

左手で掴む鞘の重さを感じながら周りを見渡すと全員が完全にフリーズしていた。

「え、えと……どーよ？」

戸惑い気味に放たれた言葉を受けて周りが爆発するように声が上がる。俺も覚えるという声から、

今の動きから≪カタナ≫とはどんなスキルかを分析するやつ、他には自分のスキル構成を考え直すやつ。

様々なやつが声を掛け合って興奮するように話し合っている。その中でトウカがこちらを見て、やったね、と唇を動かす。

……若干恥ずかしくなってそっぽを向く。

だけどすぐに皆の輪の中へと戻って、そして先ほどまで忘れてた言葉を思い出す。

「あぁ、そうだった」

たしか、”時よ止まれ、お前は何よりも美しいから”だったか。

こんなに楽しそうな光景を見るとそんな現実味のない言葉に共感できてしまう。

自分も、皆で毎日こうやって楽しく出来たら幸せなんだろうな、と思いつつ手招きするトウカへと向かう。

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

皆で笑って、笑って、笑って、そして明日になったら頑張ろう。茅場明彦の課した試練に打ち勝ってもう一回楽しもう。

そうやって毎日を過ごそう。どうか明日が今日の様な日になります様に。

刀巡り　――――パーティー・タイム（後書き）

今回の使用キャラクター
キラ氏の応募キャラ、カグヤ（引き続き）
φ氏の応募キャラ、ユリウス（引き続き）
ｓｈｕｌｃｈｉｎ氏応募のキャラ、ミナト（引き続き）
七転び八回骨折氏応募のキャラ、ヒジリ
傷有り氏応募のキャラ、カメリア
香崎　真琴氏応募のキャラ、コマチ
タカセ氏の応募キャラ、スキヤキ
タカセ氏の応募キャラ、タスケ
クロル氏応募のキャラ、ボブ
生麦酒中ジョッキホルマリン漬け氏の応募キャラ、リリー
間宮　愁死氏応募のキャラ、エックスワイジイ
リンクス氏応募のキャラ、ジョー
弄月氏応募のキャラ、オボロ

なにこれカオス。

そんなわけでダンジョンクリアしたら宴会でしたー。
そして≪カタナ≫公開。これで曲刀使いが増えるかもね。

カタナ系のスキルが全部カタカナだと思ってるんだが、
誰か違ってたら教えて下さい。
キャリバーでクラインが≪ツジカゼ≫使ってたところから判断してるので。

そんなわけで次回からは壊滅話。初めて攻略での死者が出るお話ですよ。

ですけどそろそろ通常営業に戻るので、更新頻度は低下です。

さてさて今回はこれぐらいで。乙。

――てんぞー様がログアウトされました。

柊　――ミート・イン・ドリーム（前書き）

――てんぞー様がログインされました

今回から本格的に怒りの日勢がアップを開始しました。
多分な怒りの日要素とニート死ね要素とオリジナル要素が入ります。
と言っても今混ざる要素はこの程度。

本番は二十六層。二十六層終わっちまえばあとはほぼ普通の原作ＳＡＯ風ですがね。

アインクラッド第二十五層
二〇二三年六月

柊　――ミート・イン・ドリーム

自分の前世で、はっきりと覚えていることは年々とすくなっていると自負している。だがそれも仕方がないと思う。
大学生になって、小学校でのクラスメイトの声を覚えているか？と問われて”いいえ”と答えるのと一緒だ。
毎年やってくる新たな記憶によって古い記憶が上書きされているのだ。そのため、印象の薄い記憶は残りにくい。
ちなみに科学的に言えば悲しい記憶などのマイナスなイメージほど強烈な印象として残りやすい。
幸せな記憶よりも。つまり、自分が何をいいたいかと言うと、
大学で外国語を軽く習っておいてよかった。

と言ってもその知識も長い間使ってなくて大分錆付いてしまった。
だけど、それでも目の前の、この光景は、
昔に見覚えがある。ＳＡＯデスゲームの事件以外にはまったく持って変哲のない人生を送っていたつもりだが、
どうやら神様（茅場晶彦）はそこまで優しくない様子だった。

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

頭の奥まで響くような異国の歌がひたすらリフレインするように響き続ける。これを聞くのは初めてではない。
だからと言ってその吐き気がするような内容に慣れるほど自分の人間性は擦れてはいない。
だから純粋に不愉快な物は不愉快と感じる。そしてこれは間違いなく”不愉快”といってい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。

最近はいつもこうだ。何故だか解らないが気づけばこうなっている。おかげで最近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日課と化して来ている。

「なあ、そこらへんどうなのよ」

自分の首が固定されている断頭台から眼下、見物に来ていると思わしき人間の一団に話しかける。
だがその言葉に対する返答は一切なく、その代わりにと、

「Ｄｏｎｎｏｎｓ ｌｅ ｓａｎｇ ｄｅ ｇｕｉｌｌｏｔｉｎｅ」

「ギロチンに注ぎましょう飲み物を、だっけ？キャー、超、物騒」

一切の理性を感じさせない返答が帰ってきて大合唱と共にリフレインの続きが歌われる。
聞き飽きるほどに聞かされたこの歌が止まることはなく、そしてここに来るたびに聞かされるのだろうと、
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コミュニケーションを確立することだったが……それも無駄らしい。

「Ｐｏｕｒ ｇｕｅｒｉｒ ｌａ ｓｅｃｈｅｒｅｓｓｅ ｄｅ ｌａ ｇｕｉｌｌｏｔｉｎｅ」

「おう、もうすぐ終わりですかそーですか」

何回も聞いたことから処刑の歌がもうすぐ終わりを迎えようとしていることが理解できた。
そして歌が終わったところで……断頭の刃は振り落とされ俺の首は体から切り落とされる。
激しく憂鬱だ。毎晩毎晩この悪夢を経験する人間の事を考えて欲しい。なあ、

「お前もそうだろ？」

前ではなく、首を動かせる範囲で横に回すと、そこには少女がいた。黄昏に染まった海辺の街。
ボロ布で作ったような白いドレスは胸元を大きく晒しながらも決して卑しい印象を与えずに、
こっちの存在を視認する目からは純粋さしか感じない。そう、それしか感じられないのだ。
出会ってから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、茅場晶彦がとある雑誌のインタビューで小さくもらした言葉を。
カーディナルがＳＡＯのゲーム内でのクエストを自動生成しており、ネット上の伝承や小説、話を検索し、
そしてそこからクエストを生成するのだと。この少女のモデルとなったのはとある小説にある、
≪罰当たりっ子≫と言う話だ。ならばこの子もまたカーディナルが生成したクエスト用のＮＰＣなのだろうか。
だとしたら傍迷惑なクエストだ。夢とは体が眠ってはいるが、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介入して夢を見せることも出来るだろう。
それとも可能性としては寝た瞬間に転移か何かでクエスト専用エリアへの転送とかだが、それらを考えてても仕方がない。

「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、一体どういうことなのだろう、とそう思い、

「なあ、どうなんだろうな？マリィちゃん」

少女の目を見つめ名前を呼んで、返答に肉厚の刃が首を断った。

▼

「っがぁあ！！！」

跳ね上がるように飛び起きて自分の首を押さえる。そこに自分の

首は体と繋がるように存在し、
そこに温かみを感じる。視線を頭上に向けるとそこには緑色のＨＰバーが完全であることを証明し、
そして周りを見渡せば昨夜泊まった宿に居ることを証明していた。
俺は帰ってきた。この宿に。
冷める前に感じた肉を断つ断頭の刃はもうない。肉を裂き、神経と骨を断つあの冷たい刃はもうない。
ＳＡＯの痛みの再現としては行き過ぎたあの痛みが忘れられず首を擦るが進展のない事を考えても仕方がない。

≪攻略組≫であるサイアスは今日、やるべきことがあるのだ。

ベッドから体を起き上がらせるとインベントリを出現させる。寝る前にはズボン以外は脱いでるので、
上半身にインナースーツを着せると今度はその上からフードのついた、緑色に赤い炎の柄が入った着流しを着る。
手と足をオキサトに作ってもらった和風の軽い金属装備で整えると着替えが完了する。

腰掛けていたベッドから立ち上がりインベントリから武器である≪脇差＋６≫を腰に刺す。
刀グループの武器としては若干短めのこの武器は連撃よりは居合いを主体としたスタイルで真価を発揮する。
カグヤにも昨日メンテナンスと強化をしてもらったばかりであるため、軽く抜いた刀身は輝いていた。

さて、今日は万全を期すためにあまり派手な行動は取れないな、と思ったところで宿の部屋にノックがある。

「おはよー。サイアスもう起きてる？」

「開いてる。入っていいぞ」

「おっはー！」

「返事する前に入ってきやがったよこいつ……」

「とか言いつつも鍵は先に開けておいてくれるからサイアスって素敵よね」

「うっせぇ」

部屋の入り口から姿を覗かせるのは赤毛の長いポニーテールをした既に結構の付き合いになっている女、トウカ。

今デスゲームと化して人が人を騙し、そしてそれが死につながる世界で自分が信用できる相手。

ただ、その性格さえ治ってくれれば……。

「今なんか私の事考えた！？」

「あぁ……頭の病院がＳＡＯにはないのが残念だなぁって」

「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」

二階建ての宿の廊下を抜けて階段を下りる。予想通り朝の早さかまだ一人もプレイヤーが居らず、
広い酒場を一人で独占したような気分になる。入り口から見て奥にあるカウンターには無愛想な店主と、そしてウェイトレスが待機してる。
手ごろなテーブルに座ると即座にウェイトレスがやってくる。

「メニューで御座います」

「あ、メニューはいらないわよ」

「おい」

そうやってトウカがウェイトレスを追い返すとインベントリを表示させそこからアイテムを出現させる。
メニューの代わりに出現したのはベーコンやトースト、スクランブルエッグといった朝の定番メニューだ。
こういう場所ではメニューから食事を頼まなくても≪料理≫スキルで作成した物を持ち込めるのだ。
とは言え、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。家庭的な女っていいと思うのよね！」

「残念。リアルだけど俺、料理できるから」

「えぇー。じゃああたし料理マスしてサイアスの舌を唸らせるわぁ」

「おーい、攻略が目的だぞー？」

まだ静かな酒場で朝食に手を出す。ＳＡＯでは、全てのアイテムに耐久値が設定されている。
そして料理スキルで作られた物は作成した物を実体化させたままにするとすぐに耐久値が減るために、
出したら何時までもぐだぐだしててはいけないのだ。

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」

そう言って差し出されたのは紅茶だった。それを受け取りながらも顔を見てみると、

「あたしは既に朝ごはん作った時に済ませてるから気にしなくてもいいわよ。
いいわよね！旦那の朝ごはんを作ってそれを渡したら前からそれを

眺める朝！」

「寝言が言えるとはどうやらまだ目が覚めてないようだな」

返事をしながらも朝食を食べる手を休めることはない。ニヤニヤこっちを見つめてくる馬鹿を見つつ、朝食を食べる。

▼

今日の朝食は早く終えた。そのため他のプレイヤーが朝の食卓に混ざる事無くトウカと二人だけで終わらせる。

自国を軽く盗み見ると八時半とでており、朝食に結構の時間を費やしたと思いながら、

自分のインベントリを再度チェックする。そこには普段の探索用に用意してあるロープやランタンといったアイテムは外され、

ポーションや回復結晶でインベントリいっぱいが埋められていた。

インベントリの中にある共通タブをクリックすると、

トウカと共通されている部分にも多くの回復結晶が入れられていた。

「んー、まだ集合まで時間はあるなぁ。こんな時間じゃ露店やってないだろうし、

昨日のうちに準備済ませちまったしなぁ……」

「早めに行っても問題はないと思うわよ？」

「そうか？んじゃ一足先に迷宮区へと行くか」

宿の前から足を動かし、全ての主街区に用意されている転移門広場

へと向かう。

基本的にＳＡＯでのフロアの移動は、各主街区に設置されている転移門を通して行う。
転移門自体は五メートルほどの大きさを持った金属性の門で、その中が蜃気楼のように揺らめくデザインとなっている。
行きたい場所を言ってからその下を潜ればどこかのプレイヤーがアクティベート化させた転移門であれば、
どこへでも転移することが可能と言う事になっている。基本的に転移門は迷宮区にも存在するため、
迷宮区へは徒歩で向かうよりは転移門で向かった方が断然早い。
まだ早い朝の街、トウカと二人だけで大通りを転移門広場へとむけて歩く。

「つかさ、お前なんで料理スキルなんて上げてんの？」

そのまま何も話さず進むのもつまらないと思い。ふとした疑問を口にしてみる。質問を受けたトウカが両手を頬にあて、
恥ずかしそうに顔を背ける。

「えー、それはもちろんサイアスに毎日のご飯を提供するためじゃない。言わせんなよ恥ずかしい」

実際、本当にこいつの飯に世話になっていることを考えると、自分は結構駄目なのかもしれない。
実害はないしＮＰＣが作るメシよりも美味い。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……」

「何時になったら夢から覚めるんだお前は」

……まぁ、こういうのも楽しいといえば楽しいから、問題はないだろう。

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二十五層の主街区の端、つまりは転移門のある広場へと到達する。広い円形の広場の中央に重々しく存在感のある転移門が、今日も冒険へと旅立って行く冒険者達を見送るようにそびえていた。

先へ進み転移門へとはいろうとした時に、転移門が光り、そこから新たな姿が現れる。

「おや、おはよう」

「おは」

「おっはー」

マナーとして早朝の挨拶をしてきた男に挨拶を返す。転移門から出てきたのは長身の、いかにも”胡散臭い”といった言葉が似合う、頭と顔以外の前進をぼろぼろの青いローブで身を隠した男だった。無造作に放置されたように伸びた長い髪が動きと共に揺れ、その姿は前世の物語で見た、とある人間を思い出させる。そして同時に”アイツ”がいたのなら”こいつ”が居てもおかしくないと、そんな風に納得している自分が居ることに少しだけ驚愕を覚える。

「すいません」

「ふむ、何かね？貴殿と、そして私は初対面だった気がするが。いや、どこかで貴殿が私の事を知ってそして一方的に会いたかったと言う気持ちがあったのであれば話は別であるのだが」

去って行こうとする姿を思わず呼び止めてしまった。前世から一度だけやっておきたかったことがある。

今が、それを実行するチャンスだ。この無駄に話を長くする感じ、ウザイ口調とウザイ顔。間違いない。

「全力で顔面を殴っていいですか」

「却下させていただこう。と言うより先ほどから申請しているデュエルの申し込みも止めてくれるとありがたい」

「顔面を殴らせてください」

「貴殿は辻斬りか何かか」

「むしろ私の処女膜を切って！」

「黙れピンク！マジでお前は黙れ！朝から何を口走ってやがるこの狂人」

「私からすれば二人とも同じ度合いで狂っているのだがね。出会いがしらに顔面を殴りたいと告白する男と、

そして……うむ。こちらに関しては言及は控えておこうか」

ぼろローブの男でさえ引くクラスの狂人とは流石だ、と思うが、

まさかこのゲームでこの男に会えるとは。
いや、実際夢を見たり学校で”アイツ”を見たときからそこはとなく嫌な予感はしていた。
ただそれを信じたくないし、そして同時にかかわりたくない気持ちもあったからなるべく印象に残らないようにしてきたが、最近の生活ではっちゃけすぎたか。慣れとは恐ろしい。

「ふむ、特に用がないのであれば私は行かせて貰うとするよ」

「さよう地獄に落ちろなら」

「……初対面でここまで遠慮なく罵倒されたのはまさに未知の体験であったのだが……さらばだ」

「地獄に落ちろよー！」

街の方へと消えて行くぼろローブの男の背中に向けて追撃の言葉を絶対に忘れない。
名前を聞くのは忘れたが後悔はしない。あんなヤツニートで十分だ。
どうか仕事しないで地獄に落ちてください。
アレが本当に知識通りの存在なら激しく厄介だが、ここは電子の世界。そこまでの万能さはないだろう。と言うかそう信じたい。
ここの神は茅場晶彦で、それは絶対だ。

そう考えると若干興奮していた気持ちが抑えられる。

「さて、そろそろ迷宮区へと行くか」

「いやぁ、今日のサイアスさんは元気でしたねぇ……」

「無意味に合わないネタを使うんじゃねぇよ」

「えー。結構気に入ってるのに」

「お父さんに正直に言ってみなさい？何処のドチクショウから習ったのかなぁ？」

「パパー！トウカパパと一緒のベッド寝たいのー！」

「ブレねぇ」

「私の体はサイアスへの無限の愛と性欲で出来てるのよ」

「はいはい」

適当にあしらいつつ転移門を起動させる。行く先は迷宮区。

とりあえず、さらば、ニート。もう二度と会わないことを祈ってる。

柊　――ミート・イン・ドリーム（後書き）

そんなわけでニートとマリィちゃんがアップを始めました。
ちなみに例の部分は予想通りに、

血、血、血、血が欲しい。ギロチンに注ごう、飲み物を。ギロチンの渇きを癒すため。欲しいのは、血、血、血。
Ｊｅ　ｖｅｕｘ　ｌｅ　ｓａｎｇ，　ｓａｎｇ，　ｓａｎｇ，　ｅｔ　ｓａｎｇ.

と、ギロチンの歌となっておりましたー。

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ぁ。

そんなわけで今日はここら辺で乙。

――てんぞー様がログアウトされました

柊　――ビフォー・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。気合ってすげぇ。
二十六層のプロット大幅変更。原作外伝ネタまでキンクリするっぽ。
言っておくけど金髪巨乳以外のヒロインはねぇっすからね！？
でもニート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。

アインクラッド第二十五層
二〇二三年六月

柊　――ビフォー・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き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。
武器自体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）によっ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ろ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っと気づく。いくら≪隠蔽≫が優秀であっても、
高速で武器を持っ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。真っ直ぐ向かったまま、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。やっと右手で武器である無骨な斧を持ち上げようとするオークに対して、
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。

「プギュッ！？」

鎧で守られてない首は加速とスキルの威力自体もあって易々と食い込み、

「っせい！」

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うように振ってから納刀する。

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って威力や早さ、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っている優秀なスキルだ。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っている。

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≪ブロッキング≫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。

そして鞘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。
と言う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。それでもかっ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ってはいられない。
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」

「ゴッゴー！」

▼

全ての迷宮区には絶対にあるものが二つ設置されている。それは休憩エリアと、ボス部屋である。
前者はボ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ボス部屋は存在する。
ボ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。

そのため基本的にボ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か、もしくはボス部屋前の休憩エリアだ。
基本的に転移門で集まって、
大規模パーティーで消耗しないよう協力し合いながらボ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うのもある。

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≫の偵察部隊だろう。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って睡眠をとっているプレイヤーや、
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。ここにいるのは全部で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ってくる。

「えっと、あとどれくらい時間あったっけ？」

「あと２時間ほどあるわね」

「……やっぱ早すぎないか？」

「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」

隣に座っ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っちにそれを渡してくる。

「もう六月と言っても朝は涼しいからね。ここに来るまでに多少スタミナ減ってるし」

「悪ぃ」

「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ぁ、おめぇら」

「失礼な。ストーカーの被害にあってるだけだ、お前の目は節穴か」

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ぇのかクライン」

「えへへへへへへ」

「見ろよ。お前の嫁は既に全力で喜んでるぞ」

「クソ！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う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ーであった。
最初は他のプレイヤー同様情報交換する程度だったが、お互い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。と言ってもネームドＭＯＢ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とアウトだろ。
サイアスよぉ、周りからしたら既に結婚してると思ってるぞ。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らっ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っている。多分いなくなってしまったら生活で困るのだろう。
だが、激しく恥ずかしい上にムカつくから絶対言わない。言ってやらない。

「そ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ってなかったな」

「今まで全攻略に参加してたあいつがねぇ……」

「キリトってあの黒尽くめの男の子だよね？」

トウカはキリトにボスの攻略でしかあってなかったな、と思い出す。

「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ってたっけ」

「何？キリトがギルドにだって？マジかよ」

「マジマジ。ちぃと心配になってフレンド見たら生きてるんだがよ、メッセ送ってみればギルドに入ったから休みだってさ。ソロプレイヤーは確かに美味いけど麻痺とか喰らったら即行であの世行きだからな」

「ま、そう考え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。そしてキリトはまだ学生の年齢。

こうやって年下の安全を考えると若干年寄り臭いがこの世界ではそうとも言ってられない。

命があってこその世界だ。友人の心配をするのは間違ってはいないはず。

「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いし」

「そうなのか？一応どんな感じのヤツかは教えてもらってるけど、最初のパターンしかしらないんだろう？」

「おう、今回のは巨大な双頭型の巨人のボスだ。やべぇ強いぞ」

「ヤバイ？」

「あぁ、一撃まともに喰らって一気にイエローゾーンだったらしいぞ」

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」

「防御特化でそうなんだから、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っ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でもある。だからと言っ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、また一歩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プツン、と死ぬ事だって、
誰かのミスで偶然コードが抜けて脳がボンと、やられる可能性だってある。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。

とは言っても現在は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ちは掛かる。

そんな事を考えているとクラインの腰にささっている得物が目に付く。

「ん？クライン、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ばらするのが悪いんだろ。第一かっこいいじゃねぇか」

「でもあのサイアスは超かっこよくて素敵だったわ！」

「うんうん。黙ろうねー？」

「大体居合い何てデメリットの大きいスタイルを選ぶのも原因だと思うぜ」

「効率いいじゃん」

「あ、そういやぁお前は効率厨だったな。……最近はそこまでそうじゃねぇけど」

「うっせ」

「あ、この顔は照れてる。やっぱ、胸がキュンキュン行った」

「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くる。

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にまで迫っていた。

柊　――ビフォー・ザ・レイド（後書き）

そんなわけでついにクラインが登場。

キャー！クラインサーン！チョーサンゾクゥー！

まぁ、クラインって超脇役ですよね。この人が主役はることはない（断言）。

さてと、段々と強敵である二十五層のボスですが、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ー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。

まぁ、今回はボス攻略一歩、二歩前って感じです。次回でレイドパーティーが集合、そして突撃。この頃って血盟騎士団あったのかな。最強になったのは五十層だったらしいけど。

っとまぁ、今回はここまで。色々執筆溜まってるしがんばるよー。乙。

――てんぞー様がログアウトされました。

柊　――オープン・セサミ（前書き）

――てんぞー様がログインされました。

そんなわけで二十五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でだしたいけどいいよね？
あと、まだキャラを殆ど出せない状態でゴメンネ……。

アインクラッド第二十五層
二〇二三年六月

柊　――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。全国のユーザーに謝れよ。
おい、働けよニート。いや、やっぱ働くな。一生引きこもってろ。
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ろよ。なあ。どうなんだよ。ああ？」

「ほぼ初対面の人間に対して、かつてここまで罵詈雑言を吐いた人間がいるだろうか」

「ニート！滅べ！ニート！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ニートって罵ってる……！」

「あ、あぁ、一体何があったんだ……」

場所は変わらず二十五層迷宮区、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。
レイドパーティー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ってもいい。
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っており、
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、お前目が腐ってるんじゃね？一度眼科へ行けよクライン。
あ、インテリ山賊になっちまうか。
やったな、新ジャンルがお前のおかげで開拓されるぞ！あ、ニ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」

「サラっ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すぎて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ゃないからな……おーい、ウチのギルドにリアルポリスはいないかぁー！」

全員が一斉に自分から目を逸らす。回り込もうとして動くが、違う方向を向く。

「神は死んだ」

「そしてニートは死ぬ」

「……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！宇宙の果てにきーえーろ！」

ぼろローブの男が若干しょんぼりとしながら去って行くのが見える。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っていったのを見ると、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っていた。
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、サイアスよう？」
「……あん？あといい加減目を覚ませ」
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。
「アイツ、何か目の敵にしてたけど、何かあったのか」
「いや、ねぇよ。今朝が初対面だよ」
「そういえば今朝方転移門広場であった瞬間罵ってたわよね」
不思議なこともあるんだな、と思うと、サイアスから言葉が漏れる。
「目」
「……目？」

「そ、目だよ目。あの目だよ。まるで全部理解しているようで、それでいてこちらを笑っているような、
そんな目が気に入らない。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ぇ。
油断してれば一瞬で殺される。アレはああいうヤツだ。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ぁ……俺が知ってる通りの男なら」

「やっぱり知り合い？」

「あんなのが知り合いだとかやっぱりクラインにインテリは無理だな」

鼻で笑われる。

「うっしゃあ！表にでろやぁ！！」

「山賊の分際で、かかってこいやぁ！」

「朝から仲がいいわねぇー」

アインクラッド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≪アインクラッド解放軍≫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際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で戦闘プレイヤーは≪軍≫で独占して、
ＬＡ（ラストアタック）を狙ってたわよね。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ってスイッチのときに殴って下がる、
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、声を上げる。

「私は≪アインクラッド解放軍≫のレイナルド少尉だ！
今回はよく二十五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っ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、
迷宮区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、もはやこういう突然の登場にはある程度慣れてしまった。

「と言うかお前≪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ってくる。

「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ぇ。
”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ろうとしてるわね。
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≫スキルでちょいと調べれば少しは質が低いってわかるんじゃないかしら」

質が低いと言うことはレベルの低いプレイヤーでも装備ができると言うことだ。
それをうんうんとリリーが頷きくるくるっ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。

まぁ、ぶっちゃけ何処からど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低いからアレ、状態異常に掛かっ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っていっている性格破綻者ではない。純粋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。

「そこらへんメイン盾としてはどーよ、ブロンドさん」

「こっちに話を振るとはよく出来てるな。ジュースを奢ってやろう」

「ブ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！ブロブロ～」

「このクソアマ前歯ロストにされてえのか」

背後で歩いている黒髪のプレイヤーに声をかける。一昔前に有名になっ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

ィー用のビルドで、
タンクに関してのプロフェッショナルのコースだ。
マゾとも言える。

「で、ブロンドさん、個人的な意見は？」

「……金属装備だって言うことは評価できるな。でもよぉ、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↓前線支えられずにパーティー崩壊↓いくえふめい。
≪軍≫のパーティーではこのルートが見えてる」

「貴重な意見をありがとう。ポーションをどうぞ」

「九本でいい」

「謙虚だなぁー憧れちゃうなぁー」

「お約束のネタはいいから」

ブロンド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、もっと解りやすく喋ってね☆」

「おいィ？」

「もっと解りやすく喋ってね☆」

「……おいィ！？」

「……もっと解りやすく喋ろつってんだよ。あぁ？聞こえないの？」

「すいまえんでしたー！」

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ブ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、そして一回ブロンドさんが土下座している方向を見つめる。

「うん。まぁ、とりあえずアイツ堅いし問題ないか。あたしらしーらない！」

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

どんだけ堅いだアイツ。

とりあえずブロンドを土下座のまま放置して進むことが決定した。多分追いつくだろう。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。
二十五層に入っ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ったりしたのが無くなり少しぼろい遺跡になった、と言うイメージだ。

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う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……ひどい厨二を見た」

「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っ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

てその体格に合う戦斧を握っ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≫と名づけられていた。

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ってくる巨大な陰からの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う。かなりの重量があるはずのそれを片手で握り、

思いっ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。だがローテ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った。
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って行く。
そこにやっとチャンスが生まれる。
「3、2、1、……ってぁあ！」
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。
「一撃目は、貰ったぁ！」

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った懐に飛び込み、
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秒ほどたっぷ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。

柊　――オープン・セサミ（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、ブロンド３

クラインの渇望：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ぁ……
あとブロンド３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ってるので乙。

――てんぞー様がログアウトされました。

柊　――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。

あとラスト、鬱注意？

アインクラッド第二十五層

二〇二三年六月

柊　――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。

最初は鈍かったツイン・オーガの動きはＨＰバーを二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ったのだ。

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。

「っぁあ！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に隠れる。

体を穿とう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・オーガから少しはなれたところ、ローテーションで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。

「……っくはぁ、マズイ。味も状況もマズイ」

「……そうね。でも冗談言えるぐらいには余裕ね」

「もしもの時は転移結晶があるしな」

ボスモ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ごとに、

新しい攻撃パターンや能力が発揮されてゆく。

このツイン・オーガもその例には漏れていなかった。

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っていた。

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≫は違った。
その構成員の半数が適正とは言いがたいレベルのために毒をレジストしきれずにあせっているのが解る。

「……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≫の士気は低下していた。

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

ああやっ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、かかわっ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いるのはレイナルドだ。

「ま、実際に斬り込んで戦っている分だけマシか」

そう呟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って

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には気を配れぇ！」

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歩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。
そこからさらに一歩だけ足を踏み出し、連撃のシメに大き目の硬直がある大技、≪シデン≫を繰り出す。

≪シデン≫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と、
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するこの煙は……

「耐毒ポーションを飲めぇえええええ！！！！！」

叫び声と共に放たれたその言葉に従うよう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、
なおかつそれは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ってきたボスはいねぇぞ！！」

「騒ぐな！高々毒が如何した！その分ローテ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。内心よくやったと褒めたくなるが、

「ここは撤退すべきだろ……！」

「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を取ってレアドロップを手に入れることだろう。だがそれにしても早すぎる。
戦線を独占にするにしたってそれが早すぎる。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、レイナルドも焦っているのだ。焦って、余裕がないからこそ安易な手段に走ってしまうのだ。

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くも、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げぇなぁ、
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ーゾーンまで入ったのを確認した認識を変える。

「あ、ぁあ」

その一撃で崩れそうだった≪軍≫のタンクプレイヤーの心を砕くのは十分だった。

ＨＰが残り少なくなっ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が完全に消え去ったことで状況は悪化した。

「あああ！！！！」

完全に瓦解した前線をツイン・オーガが蹂躙し始める。

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っ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。

「早く退けぇ！！」

「ふざけるな！我らは退かない！！行くぞぉおお！！」

どこかの誰かがそう叫ぶ。だが≪軍≫の混乱は止まらない。それどころか死亡するプレイヤーに、転移結晶で離脱するプレイヤーと混乱がさらに酷くなっていた。

その状況に耐えられなくなっ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っ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このような状況で、戦闘の環境は最悪としかいうほかがなかった。
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ったボスが相手であり、
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った状態な上、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ってもらい、、、
≪武器防御≫を取得しているダメージデ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っぷりから見えないほどの速度で斧を振るう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、回避とパリィを続ける。
双頭の巨人の斧を大きいバックステップで回避する。
「っく」
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。これがこれからの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ってしまっ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せ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がると武器を攻撃してヘイトを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

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ったのかね」

▼

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。今こんな所でラグったら死ぬ。
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・オーガへと疾走する。
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が僅かに減るのと同時にそのターゲットが完全にこちらへと向けられ、
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はなれながら、

「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うらしいぜ！」

「死ぬなよ？絶対死ぬなよ！？待ってるぜ、待ってるからな！！」

「ダチョウ倶楽部じゃねぇからやめろ！」

▼

「戦略的に見てその判断は正しいだろう。だがそれは貴殿の渇望に背く物だと私は思っているよ。
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。

ここに来てやっ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。斧にではなく、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っていった。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。英雄殿とも違うその本質を。そのあり方を――」

――Ｄｉｓｃｅ　Ｌｉ

ｂｅｎｓ――――

喜んで学べ

▼

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ろうとし、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も出来る。

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」

今までなかったからと言っ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と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っているとは限らないが、

どうせなら綺麗さっぱり全部忘れたい。
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。

柊　――フォー・マイ・ラブ（後書き）

死亡フラグ完成&ニート死ね。ニート死ね。ニート死ね。

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写は色々とアレでした。
もちっと詳しく書きたい気もあったけど、
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っちまった。
二作品同時更新（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っじまっるよー！

てなわけで今回はここまでで乙。

――てんぞー様がログアウトされやがりました。

柊　――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ぇええ！！！に注意。
うん。書いててここまでうぜぇとは思わなかったニート死ね。
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。

アインクラッド第二十五層
二〇二三年六月

柊　――ベルセルク・バース

目の前でトウカの姿が散って行く。

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。捜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、

「置いて逝くなよぉ」

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ＨＰ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。散っ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。

一人にしないって言って。消えた。

消えて、しまった。

「……ぇ……ぁ……トウ……カ……？」

――――アス！……サイアス！

――――さっさと逃げろ！

――――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、言葉が音の羅列としか認識が出来ない。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った。言った傍から消えてしまった。

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。自分でも解っている。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。

口には出さなかったけど確実に好きだった。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楽園で、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。強くなってどんな試練にも打ち勝って見せるとも。
だがそう誓ったところで、自分が本来どういう人間であるか、根っこの部分までそう簡単には変えることが出来ない。
だから根っ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（アポトーシス）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気力さえないと言うことだ。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っていた俺は確かに自滅を求めていたのかもしれない。
けど、そんなある日、彼女に逢えた。

初めて逢った時から馴れ馴れしかった。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、春を売ろ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さよならする予定だった。
それからだった、自分が少しずつ変わったのは。

今まで潜りっぱなしだった迷宮区もちゃんと外に出て定期的に休

みを取るようになった。
偶に、フレンドを通して知り合いの安否を確認するようになった。
クエストで一時的に楽しむようにもなった。
たぶん、最初の焦るよう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ったヤツからすれば、
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って俺を抱きしめてくれた。

あぁ、抱きしめてくれたんだ。優しく、何でも無いかのように。

邪険に扱ってごめんなさい。

無駄に叩いたりしてごめんなさい。

「……灯（あかり）」

そう、彼女のリアルの名前を、本名を呟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。
赤い髪に合うからって理由で最初の方で買ってあげた、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。

俺は強くならなきゃならない。何よりも強くなる。どんな手段を取っても俺は強くなる。強くなくてはいけない。

弱かっ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、日溜りが。

彼女のいた場所が俺の日溜りだった。そして彼女と過ごせた時間こそが、俺の最高の刹那だったんだ。

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った。

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った。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。お揃いだったポニーテールを斬る。

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。準備は整った。

「……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呟き脇差を納刀する。立ち上がっ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ごと自分の一部に、糧にする。

踏み込みと同時に叫ぶ。

「置いてけ、置いてけよ!!　俺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!　てめぇの首を!　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で近くのプレイヤー

に距離を取らせると真っ直ぐ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。

「！？」

居合いと言う、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さ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うことはそれは純粋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続した攻撃が可能である。

更なる居合い、ニ閃。

すれ違いざまに放たれた合計三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、
もはや狂気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、

その上で純粋な技量のみで居合いを連続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っ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鞘を口で噛んで掴み脇差の柄を両手で持って何度も巨人の首へと突き刺す。

「――――完全な鬼じゃねえか」

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。
一方的な蹂躙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た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鞘を吐き捨てる。
一方的な蹂躙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躙されている。
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。

「意味解んねぇよ。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った。
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

を超える得物だった。
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、
その下の二つの首を見ていた。

「日本語喋れんねぇのなら死ねよ」

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った。

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、亀裂があった。

「まあ、化け物に日本語は難しすぎるだろうがなあ！」

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。

「……はぁ？　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うが。首が残ってるだろうが。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！　俺のモノを奪って！　奪いやがって！
　この程度で消えるなよ！
まだ、もっと苦しめよ！　置いてけよ！　奪っ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砕けて行く。

　それが赦せず、雄たけびを上げながら太刀を振るい散って行く巨人の、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収まらず、逆に先の一撃でさらに速まり、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う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しない。
そのままゆっくり一歩一歩、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、晶彦……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った。

▼

ボス部屋を抜けた先には小さな通路があった。この先を抜ければ第二十六層だと言うことはわかっている。
今までもそうだった。ボスを攻略するたびに通路があっ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と、見たことのある存在が前にいた。

「素晴らしい活躍だったとしか言い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、戦いを出来た貴殿を賞賛すべきだと思ってここで待たせていただいた」

その男は変わらない。ぼろのローブ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。この男は不幸しか与えない。この男とそもそも今朝出会ってしまったのが、

「――――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しかなかった。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、灯が俺を庇ったのは俺が原因だと言うのか」

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。
彼女が庇ったのは君に対する確かな愛がそこにあったからだよ。
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った」

その言葉に、我慢出来なかった。

「たとえ全部てめぇの手の上でもか、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ったのか、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っているのだろう。
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・クラフトと言う男だ。

「正直、何故私の事を知っているかと言うことに私は一切の興味が無い。逆に使える要素が増えたと判断するよ」

あぁ、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、その渇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。
太刀の切っ先をカールから外し一度振ってから腰に挿してある鞘を抜き、そこに納刀する。

この男に今は用は無い。

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、俺はてめぇ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、去っ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う」

「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う噂は出ている。
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。千人斬って。

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って行く。

だから、

背後に水銀の王を残し、新たな層へと向かって行く。

▼

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

まるですぐ傍であった虐殺がなんでもなかったかの様に話すその姿は見るものに怖気を与える。

「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ったら成程、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。必要のなくなった役者とはいえ、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しれない。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、自分に向かっ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った。

▼

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

ＰｖＰにおいて休みはあれど、
全額のコルを賭けて挑んだ狂気とも言える数字のＰｖＰに全て打ち勝った事件。
そしてもう一つ、最前線より少し下の層、≪月夜の黒猫団≫と言う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。

柊　――ベルセルク・バース（後書き）

ニートうぜぇ。ニート死ね。ニート滅べ。あとフラれろ。

そんな訳でトウカ死亡、サイアス無双とニ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ニートだったり。

口調がどうしても……どうしても……！

ニート＝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！がんばれｗｗｗｗ

主人公＝お前殺す。茅場殺す。マルグリット赦さない。待ってろ。

絶対に首とってやる。

ねぇ。マリィちゃん。ヒロインなんですよね……？自信がなくなってきた。

そしてトウカちゃん完全に死亡しました。えぇ、死にました。

ナーヴギアが外されていたとか、実は殺さなかったとかなしです。

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ょうか。

ぶっちゃけ、最初から女キャラを殺す気で出す予定はあったんですけど、
そのイメージが固まらなかったので、どうしよっか、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、主人公を修験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渇望を抑えているストッパー的役割だと判断して、
渇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ってこのあとに投稿するかなぁ、とここまで。

それでは乙。

――――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　――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！えぇ、シリアスつったらシリアスです。
元気にヒャッハーして、どんな空気でもぶっ壊れてる人がいますけど、
アレで正常状態です。

ついでに、ステータスけっこー修正しました。

アインクラッド第四十七層
二〇二三年十二月二十日

「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ゥハハァー！！」

挑発するような言葉と言うより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、
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。

それを一閃、ニ閃、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。

「もっと強いの出てこないかなあ。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っ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、自分と一番付き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≪ヴォーパルストライク≫でアリ型のモンスターを二体同時に始末する。
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、その目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二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っている。
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ばらばらに引き裂くと、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っ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割持っていかれる。

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レベルであるのに対して、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対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。

キリトの攻撃によっ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って、

一気に肉薄する。右手で握っ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する。

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も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、貰ってくぜ」

単発居合い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っ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、ただ少しゴミを掃除したという感覚を持っ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、自分の元へと戻ってくる。
戻ってきたそれを雪が降っ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。ＥｘｐももＵ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っ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。
キリトが言う群は今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うと、
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って、

こういう雑魚に使うにはもったいなすぎると自分の中でく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一パーティーのみだ。
そのために大変人気の狩場でもあり昼間に比べ確実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パーティースープ≫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ったらキリトは絶対にパーティーを組まなかっただろう。

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ウィンドウ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ちまっ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ろ。命あっての世界だ。危なくなったら大声で叫べ。あと女王が出たら逃げろ」

「女王だったら今さっき殺ったからしばらくは出ないぞ」

親切のつもりで言ったが、ふたたびはあ、と呆れるようなため息が漏れる。

「うし、それじゃあお前ら行ってよし」

うす、おう、等と男らしい声と共に凍った草花を踏み砕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、と思っているうち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。小瓶に入っ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っている。
それを飲み≪戦闘回復≫で回復しなかった分のＨＰが回復するのを確認するとそれを後ろへ投げ捨てる。

「ご馳走様でした。いやぁ、今日もモンスターが死んでポーションがうめぇ」

「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」

「言っただろ？　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って。
結局のところ全部経験値だってことには変わらないんだけどさ。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ゃねえのかキリト。お前、この狩場何時から篭ってるんだ」

無精髭の生やした刀使い、クラ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っとここにいるよ！」

「ぶち抜けたヤツは置いて、今三時だから七時間も篭りっ放しかよ。気力が切れたら死ぬぞ」

「平気さ。全自動首撥ねマシーンが今の所一緒だから死ぬ事ないし、待ちがいりゃあ休める」

「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ったら「首を飛ばすだけの機械かよ！」とＡＡが作られそうな勢いだ。

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

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って強い。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」

「バカったれが」

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トの前に座る。

「お前ぇが強いのは知ってる。アリンコ共相手に十分ソロでいける

って事も知ってる。
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、何て事を平気でやるオレンジプレイヤーが存在する。

「今日上がって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。

「ここ最近お前ぇのレベル上げは常軌を逸脱してるぜ？　お前ぇ、何でこんな過疎い狩場に篭ってるんだ？
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？　お前ぇ一人強くなったところでボスの攻略ペースを作るのは強力なギルドだぞ？」

「はい！　はーい！　モンスターは全部皆殺しにすべきだと俺は思うよー！」

「サイアスの言うとおり、モンスターは全部消えるべきなんだよ」

「お前ぇら茶化すな。サイアスはそう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ったようにレベル上げをして、一体如何したんだよお前ぇ」

さて、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Ｍｏｂを狙ってるのかどうか。
俺がアルゴからクリスマスボスの情報を買ったって情報をお前が買った。って情報を俺も買ったのさ」

……あの情報屋マジえげつねぇ。

「アルゴの野郎……」

「あいつは売れるネタだったら何でも売るさ。
コレで解っただろ？お互いにクリスマスボスを狙っている。そしてＮＰＣから入手できる情報は全て購入済み。
俺がこう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う」

「……ああ、悪かったよ、カマかけてるみてぇな言い方して」

「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。一日睡眠二時間。それ以外はライフワークの時間」

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旨味はなくなるのだが。

「お前は本当にブレないよな」

「……どこのギルドも一緒さ。こんな寒い夜の中で狩場に篭るバカは少ねぇけど、〝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ってのボス狙いだ。お前ぇにも解ってるだろう？一人ではどんなに強くなろうが無謀だってよ」

キリトはその言葉に反論できず黙る。キリトも解ってるのだ。一人ではほぼ無理だろうと。

だがクリスマスボス、≪背教者ニコラス≫が背中に背負う袋の中に仕舞ってある大量のコルとアイテム。

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ったのだろう。

「やっぱり、――〟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。まだ蘇らせられ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ってしたいと思うが、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るはずがない。≪課金アイテム≫だって途中からスロット追加とか自動回復ポ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っ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ぇ。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。あっ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」

それをクラインが否定する。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”とでも言うのか？
ふざけんなよ手前。そんなのずっと前についた議論だろうが。それで済むのなら俺たちは解放されている。
現実はちげぇんだよ。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ってない俺じゃないよ。
それでもな、俺はこう思ってるんだ。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ところに移されて、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……お前ぇ、まだ、忘れられないんだな。もう半年にもなるってのによ」

「まだ、半年だ。忘れられるわけがないだろう……！」

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を。

その際にキリトは自分が≪ビーター≫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。

お前もそうだろクライン？お前らのギルドだ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て、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ぇよ。

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ったんだ。ほら、生き返る必要なんてないだろ？　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。

「んだよ。正気だったら三日で千回もＰｖＰできるか」

「それを言われたらお仕舞いなんだが……まぁ、キリト。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ことをやらねぇと、寝覚めが悪いからな」

「同じだよ」

「いいや、違うね。あくまでも俺達は財宝狙い、それはそのついでさ」

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ょっくら様子見てくるが、別にお前ぇ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？パーティーに混ぜてもらおうかと？」

「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ぇ。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いっぱいヨー。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う。

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？

「うるせえ魔女。お前は黙って見てろ」

「……サイアス、お前ぇ……ついに頭が……」

「おい、人を可哀想な目で見るなよ！　……ったく」

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。

だから苦しんでいるのだろう。いっその事壊れてしまえば楽なのにと、そう思う。

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けど、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。

お前一体何があった。

フゥハハァー？野太刀で居合い？平気な顔して狂気発言？
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。
もっ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ぁ……。
ちなみに、次回、たぶん装甲で悪で屑でお兄さんな人がでるかも。

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。
では今回はここらへんで乙。

――てんぞー様がログアウトされました。

赤鼻のトナカイ　――デイ・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二話。
赤鼻のトナカイは全部四話か五話構成の予定です。
ついに装甲悪路屑兄さん参上。腐らして参る！
ちなみに最初にも言いましたが、この世界のＤｉｅｓ勢はドラマＣＤ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って読んで下さい。

アインクラッド第四十七層
二〇二三年十二月二十日

「キリト、アイツもう駄目かもしんねぇ。クリスマス終わったら死ぬかも」

「ぬ、お、わぁ！」

「おお、危ない危ない」

≪Ｔｈｅ　Ｑｕｅｅｎ　Ａｎｔ≫、≪女王≫の攻撃をその一言で動揺し動きが鈍ってしまい受けそうになったクラインを、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っ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って行く。

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。
ＬＡも体力も六割ほど持って行ったが、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。

「おめっとさん。これでもっと殺せるね！」

「おい、サイアス。お前ぇ、今のどういうことだよ」

「ん？　おめでとうって言うのはマナーだろ？」

「いや、そうじゃねえだろ。さっきキリトの事を言っただろう」

「ああ、アレか」

今の女王を最後にアリの群を一掃してしまったが為に今このフィールドにモンスターはいない。
リスポーン、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。
鞘を凍っ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、キリトならたぶんっつーか確実に≪背教者ニコラス≫倒すぞ」

「……っは？　おい、お前ぇ、それはどういうことだよ」

「文字通りの意味さ。キリトなら≪ニコラス≫を倒す実力を持ってるさ」

視線をアリ谷の入り口へと向ける。狭い入り口となっ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二倍以上を確保しているのは解っている。
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。
確実に、彼らの死は俺の繋がりかけていた精神を完全に砕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さ。
はっきり言って、今の状態は無敵に近いし。精神は不安定。体長は最悪。負のオーラ流しっぱなし。
でも、完全に≪死≫寄せ付けない、どんな手段を持っても絶対目的は果たしてみせる。
そんな狂っ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……ってなっ！」

直ぐ横にたっていたアリ谷の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っ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いうことだよ。お前ぇからすればキリトは無敵モードなんだろ？」

「あぁ。うん。だって≪還魂の聖晶石≫って死亡から十秒以内しか効果ないし」

「……は？」

クラ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、何戦場で突っ立ってんだよ。お前、そんなんだから――」

「――おい、お前ぇ、今なんつった？」

クラインがすごい剣幕を持っ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って迫っていた。

「……うん、まあ、秘密にしてたわけじゃないけどさ」

「お前ぇ、……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。

暗かった空は段々と明け始めて太陽の日が少しず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≫と言う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、

早朝のモンスターか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二人だけで独占する。

「えと、それでなんだっけ」

「≪還魂の聖晶石≫でも無理だって話だ」

「ああ、そうだったな。でも言える事は全部言ったぞ？」

「そうじゃねえ。何でそれを知ってる」

何故、か。

そう言われると正直知っているからとしか言いようがない。だが元々≪ヤツ≫が伝えてきたことだ。
そう考えると信用度が一気に減るが、≪ヤツ≫は絶対に嘘は言わない。真実も言わないが。

「教えてもらった」

「誰にだよ」

「……ギルメンに」

「……お前ぇ、ギルドに入ってたのか？」

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。

「すんげぇ。不本意ながら。一対一のＰｖＰで勝っ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ってみたら後一歩のところで負けた。
俺もまさか負けるとは思わなかったよ」

「お前ぇが……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じゃねぇだろうな？」

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って纏められている。
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コートで、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、まず俺が団員と言う可能性はない。

「それにしては同感だがよ、ならどこだよ」

「聖槍騎士団っつーギルド」

「なんじゃそら？聞いたことないぜ」

「気にするな。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、実際に戦っ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旦一息をつき、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、ズレちまったがよ、……死者蘇生が十秒だってのはマジか」

「マジっぽい話。実際既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る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うのではなく、そこに真実を混ぜることだと誰かが言った。

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に信憑性は増すな。

「……キリトは……もちろん知らないんだろうな」

クラインがビールを飲む。

「ま、知ってたら既に自殺してそうだな。知らないからこその行動力だろうな。

だから、キリトは≪ニコラス≫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≫を見つけない場合にはもうキリトは駄目だろう。

お前の場合は生き残って戦い続けることで散ったやつの手向けとするんだろ？

俺の場合はさらに壊れてモンスター殺して強くなって茅場の首を取る」

そのためだけに、そのためだけに。俺は、今生きている。

言い換えれば俺にとって茅場の首がキリトにとっての≪還魂の聖晶石≫だ。

そう考えると本当に似ていて、そして良く出来ている。

「で、コレをお前は伝えるのか？」

「言えるか！　言えるかよ……！　こんな事、どうやってキリトのやつに伝えるって言うんだよ……」

だろうな、と小さく呟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ったあとか獣の首を取っ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に見る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ョッキの中身を飲み干して立ち上がる。

「悪ぃ、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。ここし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。なら引きずるのは間違っているだろう。ひらひらと手を振る。

「あ、行く前に金置いてけー。金置いてけー」

「お前の奢りじゃないのかよ!?」

「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」

「お前だってお金には余裕あるだろ!?」

「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ってんだよ」

「……うわぁ、≪魔剣≫の強化がそんなに高いとは聞いてなかったわあ……」

「アルゴ辺りに売れば少しは金になる情報かもしれないぜ?」

ニヤニヤとそう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。

「持ってけ泥棒!」

「ひゅー!　ひゅー!　クラインさん素敵ー!」

「褒めたって何もでねぇよ。じゃあな」

背中を見せて去って行くクラインは片手を挙げて手を振って、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、帰ったしもう出てきてもいいですよ」

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ってくる。

「あ、悪い。急がせちゃったかな？」

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てくる。
高身長を有する東洋の整った顔立ちに黒い髪。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った人間だということが理解できる。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っつ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も変わらず似合う男だ、と自分の中で再評価する。

「いや、悪いねサイアス君。君も普段なら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」

「いやぁ、カインさんは若干働きすぎだと思うよ」

「そうは言っても僕以外は皆面倒だって言うからなあ」

ご愁傷様です。と心の中で合掌しておく。

あ、そうだ、とカインがインベントリを操作し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、その中には二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？」

「ゴチになります」

このアインクラッドでこうやって敬語で接する相手は非常に少ない。それは、それに足る人物がいないからだ。
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こ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っ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。
グラタンみたいだってよく言われるけど、美味しかったのなら良かったよ」

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ったのは秘密だ。

――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うな返事を与えると再びアウフラウフを食べる。

「作ったのは僕じゃないし、文句を言われたら困るところだったよ」

「ん？カインさん料理上げてなかったっけ？」

「うん。そうなんだけどね」

ははは、とこれ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ったんだ」

「――――ぐご、げ、げほっ、げほっ」

喉に食べ物を詰まらせるには十分すぎる情報だった。

「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――――！！」

自分に打ち勝ったあの最強の男が、黄金の獣が料理……？

「意外だったかな？　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。と言うか知りたくもない。

さっ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。

▼

「ご馳走様でした。美味しかったです」

「今度ハイドリッヒ卿に言っ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気もする。どうしてか肉が人肉だとか疑ってしまう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」

「そっすか。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へと晒す。

そこを数秒見るともういいよとの声が返ってくる。

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、もう直ぐアリ谷は修正が入るよ。最近のギルドの活発な利用で取得経験値が多すぎるらしい。≪カーディナル≫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」

「そっすかぁ」

――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ろう。

あそこにその最後の数日篭るか、もしくは新しい狩場を求めて最前線に移るか。

もしくは消化していない虐殺系（スローター）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る」

「了解。あと、これ」

そう言っ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

ェクト化する。
簡単な指の操作でテーブ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」

「ありがとう。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≪Ｒｉｎｅｈａｒｔ≫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ったりしてるって有名だよ？」

「あ、うん。ソーデスネ。アリガトウゴザイマスネー」

考えるのはもうやめよう。

とりあえずと、立ち上がる。

「もう行っちゃうのかい？」

「はい。十分休んだのでそろそろ虐殺系のライフワークに戻ろうかと」

「……そっか。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……戎さんもお元気で」

その言葉を最後に日が出て来た街へと踏み出す。

赤鼻のトナカイ　――デイ・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）

ついに戎さん登場。爽やかなイケメン。

ただし閣下の衝撃のほうがでかかった。

ここの閣下
・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う息子がいる
・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～。乙。

――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イマックス。
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！
まだ出番ないけど！

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けど、
ここはＤｉｅｓ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。
ただその中でもニートは異常な存在で、そだなぁ。

あえてヒントを出すのなら、フラクトライトに興味がある、って事
でしょうか。

アインクラッド第三十五層
二〇二三年十二月二四日

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う言うらしい。教派によっ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う。

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、と自分は思う。

少なくともキリトは救いを求める巡礼者のようにしか見えなかった。

十二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った所だが……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、そこでキリトと連絡が取れるようになった事はない。
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、時間が終わったら再び狩場を使うための待ちに並ぶのだろう。

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ろう。
だが、それでもキリトはやめなかったのだろう。
それが、キリトの今の生きる目的で唯一の目標なのだから。
そして、やっぱりそういうところが似てるな、と再認識する、
だからと言って自分が別段何か特別な事をしてやれるわけでもない。

「あぁ、寒ぃ」

白い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忌々しい。
今も降っている雪が止めば少しはマシになるのだろうが、天気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ろう。再び白い溜息を零す。

時刻は二十二時。≪背教者ニコラス≫の降臨が約束された時間まであと二時間。
≪背教者ニコラス≫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」

昨年だったら家族と一緒に今頃家でパーティーの真っ最中だろう。
あぁ、そういえばローストチキンなんてものを食べてたな。アレは良かった。また、食べたいな。

『――ね、ね、クリスマスになっ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。

「一人でネタしてても詰まらないしな」

――私は？

「お前は人形だろう」

――人形？

「自分で考えろ」

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ょ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。

こうやって態々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。普段は歌ってるだけなのに」

――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たどたどしくも、ハッキリした声で返答してくる。

――いる事。

「いる事？」

――アスと。

アスと。それはサイアスと。つまりは、自分と一緒にいられることが楽しいとこの声の主は言っているのだ。

とんだイカレた女だ。自分の事を憎んでいる相手といるのが楽しいと言ってきやがった。

「……いや、イカレてるのは俺も一緒か。ってまた自虐。とことん自虐好きな男だなあ、俺」

結局のところアインクラッドでモンスターを殺して正気なやつなんていないのだろうと俺は思う。

相手はポリゴン。それは人じゃない。中身はＡＩだ。システムによ

って動きが制御されている。
そう言われても相対すれば同じように呼吸しているように見えて、食事する姿だって見れる。
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気だ。

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ったりうるさがっていたものだが、
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、心も温めるような気がする。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うで――

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。

「やっと来たか」

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かった雪を払うと鞘に入った愛刀を肩に担ぐ。

こんな糞寒い夜。自分がここまでやってきたのには理由がある。

それを、俺はどうしても確かめなくてはならない。

――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っ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」

軽く返答しながらも雪を凌いでた木から離れ、≪背教者ニコラス≫が出現するであろうマップ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尽くめの剣士を見る。

「遅かったな」

「サイアス、お前――」

「おいおい、≪なんで？≫とか≪どうして？≫とかくだらない事を抜かすなよ。

別にプレイヤーがお前以外にもいるんだ。その一人がどうやってかここだって知って先にいてもおかしくないだろう？」

「……お前、≪ニコラス≫には興味がなかったんじゃなかったのか」

「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って視線を此方へと向けてくる。おそらくキリトは今自分の中で、

俺がこうやっ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。

たった一つの目的だけを持ってここに来ている。

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って行き体を居合いの体勢で構える。
左手でウィンドウを操作すると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。通ろ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Ｋｉｒｉｔｏ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。

「……そこを通してもらうぞサイアス」

「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≫を放ってくるのが解る。

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ぎしない。その瞳にはただ成すべき事だけが映っており、
その前に立つ障害に対してはどんな手段をも講じるということが解る。

『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っきり前へと飛ばす。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目と目を合わせ高速でぶつかり合う。
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。

互いに一撃を放っ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その中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、キリトは首に居合いを受けて二割ほど減っている。

「うんうん。なるほどなるほど」

「おい」

「ん？　悪いな時間食っちまって。確かめたい事があったからな。もう家に帰っていいぞ」

「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ってくる。

とりあえず今の一撃からキリトが≪どっち側≫だか大体理解できた。

あとは、本人次第だ。

が、あえて何かを言うとするのならば……

「キリト、英雄譚ってどう思う」

「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。大体まだ十一時二十分だ。≪ニコラス≫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」

「……」

少しだけ冷静になっ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って敵を倒して姫様を救い出して幸せになるって話だろ？どこにでもある話だ。小学生にだって思いつくことができる」

「それは≪勇者≫であって≪英雄≫ではないよ」

「じゃあ、なんだってんだよ」

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？英雄譚ってのは、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。結局は殺しまくって、
そしてどこかで不幸になって。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。
少なくともさっきの一太刀には死への渇望が一切感じられなかった。
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ゃあしない。
壊れて斬って何かをぶち殺すだけの毎日だ。何かを日々憎んでなきゃ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」

さっきの交差、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え、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っちゃってくれ。
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目当てのお客さんが多いようだぞ？」

自分の話が終わったところでワープポータルが光り、さらに人影が増える。

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ってだけのお話でした。

閣下の伝説その２
・居合いに反応したどころか避けてカウンター
・リアルに帰ったら息子を遊園地に連れて行くと誓った
・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っぷりが段々怖くなってきた。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！」
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！やっぱり手がアホみたいに痛いや！」
閣下「何でも本気で相対する、それが私の愛だ！」
エレ子「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……。というか書いててカオス。オマエラ今すぐ忘れろ。
つかエレオノールどこから沸いてきた。アレか。真・ストーカーか。
本編シリアスにした反動がここに……！

次回か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
っ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ぁ、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くすとたいむです。
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。

赤鼻のトナカイ　――メリー・クリスマス（前書き）

――てんぞー様がログインされやがりました。

赤鼻のトナカイは全体をとおして救いのないお話ですが、
それでも最後はキリトはなんらかの答えを得たから≪二刀流≫になれたんだと思ってます。
断頭ＶＥＲの赤鼻のトナカイもやはり、救いのないお話なんですね。
ただ、違うとすれば近くにいる人間の必要性と言うか、
彼らがいた場合といなかった場合の話でしょうか。

とりあえず、サイアスさんは今日も元気に首を刎ね飛ばしてます。

アインクラッド第三十五層
二〇二三年十二月二四日

「……尾けてたのか」

「まあな。追跡の達人がいるんでな。お前は……」

「一番乗りだ。と言っても≪ニコラス≫に興味はないけどな。キリトと少し話がしたかっただけだ。俺がいないもんだと思って話し合ってくれ」

ワープポータルが光り、そこに現れたのは侍を思わせる軽鎧を着た男クラインと、
そして彼を筆頭に結成されている十人ほどの小規模攻略ギルド≪風林火山≫だ。
その様子からしてキリトが確実にモミの木の場所がある場所を把握しているって事で追跡してきたのだろう。
索敵スキルの派生上位スキル≪追跡≫は名前を入力することでそのプレイヤーやモンスター、
それらがどの方向へと進んだか等の情報を得ることができる。
ランクが上昇すれば、追跡できる時間と距離も上がる。

達人と言うほどなのだから全部で千まであるほどの熟練を半分以上埋めているクラスの使い手だろう。
追跡や索敵、隠蔽と言った戦闘とは直接関連のないスキルは熟練稼ぎが地味で難しい。
そのことを考えるとかなり根気を持ってトレーニングに挑んだ人物だということがわかる。

「なぜ俺なんだ」

「お前ぇが全部ツリーの情報を買ったことも、情報にないフロアへ行った事も知っている。俺はお前ぇのゲーム勘と戦闘力だけはマジですげぇと思ってる。特に勘は攻略組でも最高、あのヒースクリフ以上だとな。だからなぁ、お前ぇを、こんな所で死なすわけにはいかねぇ！」

最後の言葉をクラインは叫び放っていた。

「ソロ攻略は無理だ！　無茶な事は諦めろ！　俺らと合同パーティーを組んで戦うんだ！　蘇生アイテムはドロップさせた奴の物で恨みっこなしにしよう、文句はねえだろう！」

「……それじゃあ」

たぶん、意味がない、と言いたいのだろう。実際これはキリトが自身を許すために、そして答えを得るために必要な儀式だ。

「それじゃあ意味ないんだよ……俺独りでやらなきゃ……」

キリトの手が背中の剣に伸びたところで前に出る。ポーズは野太刀を肩に担ぐ格好。だがこの姿勢は臨戦状態の表れ。何時でも戦えると言う証拠だ。

「と、言うことだ。そんな訳でここは通さないぞクライン」

「……サイアス、てめぇ……！　キリトがこのままじゃ死ぬぞ！」

「死なねーよ」

それを先ほど確信した。

背後にいるキリトがどんな格好をしているかは知らないが、

「ここから先は通行止めだよ……新たなお客さんも来た事だしな？」

ワープポータルが光り、再び新たな影が現れる。だが今度は十人どころではなく、

それをはるかに多く超える大集団だった。目測で三十ほどのパーティー。

そのメンバーだけでもっと下の層のボスだったら倒せそうなほどの人数だ。

「お前らも尾けられたな、クライン」

「……ああ、そうみてぇだな」

≪風林火山≫のメンバーが立つ位置から五十メートルほど離れた位置にその集団は立つ。

その装備は金属鎧系統が多く、エンブレムのようなドラゴンのデザインが必ず装備のどこかに見受けられる。

彼らの顔には見覚えがある。たしかアリ谷でレベリングしていた時に見た。

「あいつら≪聖竜連合≫っす。モメるとあとが面倒っすよ」

クラインの近くにいた≪風林火山≫の剣士がそうつぶやく。

≪聖竜連合≫と言えば血盟騎士団に続き有名な攻略組の名門ギルドだ。

ボスの討伐にも精鋭達を送り込み、≪軍≫の様な崩壊した思想は持ってない連中だ。

≪軍≫がボス攻略に協力しなくなった今、一番前線の盾として役立っているギルドの一つだろう。

だが今目の前にいるのはその中でも最悪な部類の連中だ。

「……フラグＭｏＢの為だったらオレンジになる事も辞さない連中だったな」

それが、≪聖竜連合≫の厄介なところだった。ギルドとしては確かに攻略に協力しているのはありがたいが、

オレンジになることを認めているのだ。とは言え≪レッド≫共の様に犯罪万歳、

などと叫ぶほど狂っているわけではない。

だけど、間違いなく此方への攻撃を躊躇しないだろう。

一人ひとりのレベルは自分よりも圧倒的に低いだろうが、数が数だ。

一斉に襲われたらひとたまりもないだろう。

だからこそ、

クラインと自分が獲物を抜くのは同時だった。

「くそっ！　くそったれがっ！！　行けっ！　キリト行け！　ここ

は俺らが食い止める！
お前は行ってボスを倒せ！　だがなぁ、死ぬなよ手前ぇ！　俺の前で死ぬのなんて許さねぇぞ！！」

「そーゆー訳だ。行けよキリト。お前の信仰を見つけ出せ。お兄さん達は少し運動すっから」

キリトはその言葉に無言で返し、足音が響く。

背後で一瞬ワープポータルが光るような光景を視界の隅で受け入れ、改めて愛刀を肩に担ぐ。
≪風林火山≫も自分とクラインの背後に集まるようにして獲物を取り出す。
大規模パーティーを組んでいる≪聖竜連合≫も既に得物を取り出してやる気満々だと言うことが伺える。

「さて、如何するか」

――――刎ねる？

……悪くない選択だ。

▼

さて、ここで状況を分析しよう。こちらはクラインを含めた最前線攻略ギルド≪風林火山≫の合計十人。
それに首刎ねマシーンとして最近好評の自分。そして同じく首刎ね大好き魔女で合計十二人。

その内魔女は戦力外なので考慮しない。装備としては対ボス用の最高装備。
そして所持アイテムは長期戦に備えての回復アイテム大量ストック。
フロアボスレベルでなければいける準備だ。
なら対する≪聖竜連合≫の様子はどうだろう。

まず第一に人数。目視できる範囲では此方の三倍ほどはいることが確認できる。
索敵スキルにも引っかからないことからこれ以上はいないだろうし隠れる必要もないから気にはしない。
援軍も気にする必要はないだろう。装備は自分達が装備している物よりも数ランク下の装備。
レベルも自分達よりも低い。現在の自分のレベルが７７で、クラインが６０前後だとして、
≪風林火山≫のメンバーが正しくレベリングされているのであれば同じぐらいのレベルだろう。

結論、此方側から死者を出すのなら勝利可能。

だがクラインはそれを認めないだろう。彼は死んだ仲間のために戦い、
そしてこれ以上の犠牲者を出さないことに力を入れているように見える。とは言え、流石に必要とあらば斬るだろうが。
だからこのまま乱戦に持ち込んで戦うのは無理だ。それに数が多くて流石の自分でも勝てる保証がない。

ふむ、だとしたらまずは相手の心を挫く事から始めるか。あぁ、そうだ。どうせなら自分の名を利用しよう。

肩に担いだ愛刀を浅く地面に突き刺し何時でも抜ける様に表面上寄りかかるポーズを取る。

「さて、このパーティーの指揮を取ってる人は誰かな？　大将の人いませんかー？　おーい、大将首ー！」

「俺だ」

そう言って一人の剣士が前に出てくる。服装は金属装備が多い≪聖竜連合≫中では珍しい革装備で、
その右腕に握られている得物はクラインと同じ日本刀カテゴリに入る刀だ。その腰に挿してある鞘には≪聖竜連合≫のエンブレムが見える。
一応自分の使っている鞘にも同じくカグヤによるエンブレム、桜の花びらをイメージしてあるものが彫ってある。

「で、そこを退いてくれると助かるんだが≪千人斬り≫。
お前らがそこを退いてくれると言うのなら俺達は何もしない。三十対十だ。
幾らお前が無敗伝説を誇る最凶のプレイヤーって呼ばれていてもこの数にはどうしようもないぞ」

ゲームシステム上、どーしても団体戦には勝てない。リアルだったらグレネード投げて終了なのだが、
生憎と似たような性能を誇るアイテムである≪火炎瓶≫はそこまで凶悪な威力を秘めない。

「言っておくけど俺は無敗じゃないぞ。≪千人斬り≫終わらせた後で負けてギルドに入れさせられたよ」

その言葉に≪風林火山≫≪聖竜連合≫双方にどよめきが走る。

最強に最も近いとされていたプレイヤーの一人が敗北したと言うのだ。それは驚くほかないだろう。

誰の顔にも一体誰が、とこっちに訴えかけてくるものがある。それを見てしてやったりと心の中で笑う。

――悪そうな顔。

うるせえ。お前の出番は作らないから引っ込んでろ。

「……お前がどこかのギルドに所属したのは本当だったのか」

「まあな。だけど問題はそこじゃないだろう？　さて、ここを通せって話だったよな？」

視線を軽くクラインの方向へと向けると此方へ視線だけで返答を送ってくる。

これは交渉を俺に任せると言う事なのだろう。実際、今クラインが動けば確実に乱戦だ。

ギルドの頭であるクラインが交渉するのではなく、悪名高いソロプレイヤー≪千人斬り≫が話す事に意味があるのだ、今は。

「ああ。俺達はフラグＭｏＢにしか興味はない。だから――」

「ああ、何て悲しい事だろう。それでも俺達はキリトを思いっきり戦わせると約束してしまった。

だからそう簡単にここを通すことは出来ないんだ。ああ、何て悲劇！」

「交渉決裂だな。お前らを倒して進ませてもらうぞ」

リーダー格の男が指示を出そうとする前にその動きを声で阻害する。

「ああ、確かに悲しい事だけど、絶対に通さないと言ったわけでもないよね？　俺？」

その言葉で停止する。向こうも強行突破は最終手段だと言う事を理解しているし、

その手段を取る事による被害も決して馬鹿にできないと言う事も理解はしているのだろう。

理性的な相手だからこそ交渉と言う罠に陥るのだ。これが≪軍≫相手だったら無視して斬りかかってくるだろう。

「俺もさ、こうやって宣言してしまった手前、タダで通すわけにはいかんのよ？　アンダスタン？」

「俺は今すぐにでも強行突破してもいいと思うんだが？」

「本当に？　本当にそう思うのか？　いいのか？　乱戦になったらまずこっちが勝つぞ。

言っておくが≪聖竜連合≫のレベルと≪風林火山≫のレベルは俺の予想じゃ５以上の差がある。

俺のレベルも昨日上昇して７７になった。これで安全マージンの二倍以上な？

あと俺は生き残るために手段は選ばないぜ。乱戦に入ったら腕切り落として文字通り肉盾にするぞ。

お前ら、自分の仲間に向けて刃振るえるか？　躊躇せずに戦えるか？　――仲間を殺す罪悪感から逃れられるか？」

その言葉に明らかに一部の人間が硬直する。よし、これで相手を戸惑わせる種は蒔かれた。
実際こういう言葉による戦術は相当心の芯が強い人間かよほどの馬鹿にしか跳ね除けられない。
そして≪軍≫は語らずも後者の場合が多い。
――アス。何か、カリオストロみたい。
……あ、やばい、一瞬意識落ちそうになった。黙ってろ魔女。マジで黙ってろ。お前の出番はない。
サン・マロの魔女を思考の隅へと追いやり、決め手となる言葉を作る。
「だからさ、……双方にチャンスがある方法を取らないか？」
「チャンス？」
「あぁ。――PvPって素敵だと思わない？」

▼

「俺が勝ったらお前らには消えてもらうぞ」
「じゃ、俺が勝ったら首置いてってもらうな」
その一言で相手がこちらの事を睨んでくるが知ったこっちゃない。

相手が決闘の条件を設定し、
そのインビテーションが此方へと送られてくる。その内容を見て顔を笑みで歪ませる。

≪完全決着モード≫

つまりは、ライフが完全に空になるまで戦おうと言う招待だ。すぐさま了承を押す。
今頃向こう側には俺が承諾したと言うメッセージが送られているのだろう。開始数秒前の警告が出てくる同時に構える。
鞘は背中に背負うようにし、愛刀の≪羅刹≫を右手で肩に担ぐようにする。

「……なんだ、余裕そうだな」

「いやいや。死ぬ可能性があるんだよ？」

「ふざけた事を」

そういう間にも相手は抜刀された日本刀を構え、どんな風にも対応できるように構える。
左半身を前に出した、敵に見せる前面を小さくして攻撃を避けやすくする構えだ。
型としては一番基本的なそれだが、戦闘において有効なのは立証されている。

だが、それはあくまでもモンスター相手に、だ。

その時点でコイツのＰｖＰに対する経験は理解できた。

軽く溜息を吐き出しながら開戦のその瞬間を待つ。

「≪千人斬り≫つったって人間だ……負けたんだ……俺でも勝てるはずだ」

「負けたねぇ」

一切ソードスキルに頼らない化け物だった。アレは。ソードスキルなしで同じ速度を再現するとか、

あの人を本当に人類に分別していいのか迷う。理論上は可能だ。可能なのだが……。

「行くぞぉおお！！！」

「お？」

いつの間にか対戦が開始されていた。真っ直ぐ攻め込んでくる刀使いは突進系のソードスキルを発動し此方へと向かってくる。

その行動に軽く呆れながら溜息を吐き、此方へと近づくその存在へと向けて、

≪羅刹≫を投擲する。

開始されたときの距離は約十メートル。ソードスキルによってカバーされた距離は六メートル。

だがそれ以上近づく前に投擲された野太刀が真正面から迫る刀使いの手に当たる。

「っぐ」

大きく日本刀と≪羅刹≫を宙へと弾きあげながら相手の体勢が大きく崩れる。
既に自分の体は投擲した瞬間から前へと加速されている。あまりにも稚拙。残念すぎる。

「お前のミスはまず第一に戦力を正しく測らなかったこと。援軍を呼ぶべきだったな。
第二に俺の言葉に耳を傾けた事。敵は即殺せ。第三に対人戦の戦闘経験が足りなさ過ぎる。
開幕ソードスキルは死亡フラグだ」

一気に加速された状態で体勢を崩した相手にのしかかるように組みふす。両足で左手を挟むように押さえ、
そして右腕で相手の左腕を押さえる。これで相手は完全に仰向けになって両足以外には体を動かせない。

「最後にお前の相手は首刎ねマシーンだったって事だ。なあ、大将さん」

頭上で弾かれた≪羅刹≫が回転しながら落ちてくる。唯一空いている左手を宙に伸ばし、分厚い刀身を掴む。
組み敷かれた男の顔は完全な恐怖で染まっている。これから起きるであろう惨劇を理解したのだろう。

「や、やめ、俺の、俺の負――――」

降参の言葉を言えない様に掴んだ刀身を顔に一回だけ叩きつける。
その一撃でＨＰが一割ほど消える。

「なあ、大将なんだろ。大将なんだよなあ。だったら首置いていか

ないと。そうだよな。
だって大将首だもん。責任取らないと。そうだよなあ――マルグリット」

――Donnons le sang de guillotine.

ギロチンに注ごう飲み物を

「そんな訳で、――置いてけよ。首置いてけ。大将首置いてけよ!!」

「あ、あぁ、あああああ!!!」

悲鳴をひたすら上げる男の首に掴んだ刀身を突き刺す。体力が一気に三割削れる。男はもがく。
だが逃がさない。両腕を押さえて全体重を上半身に乗せているのだ。
押し返せるわけがない。
だから突き刺す。力の限り、それを見せ付けるように二度三度と男の首に刀身を突き刺したところで、
首を構成していたポリゴンが体力を無くすのと同時に砕け散る。

「あああぁぁぁぁあああああぁぁあ!!!」

まだ完全にポリゴンは拡散しきっていないために首だけとなった男は残り僅かな命、
それを悲鳴を叫ぶ事で過ごしている。拘束していた体を解除すると右手で頭を掴んで立ち上がり、

「ハッハー!!　大将首貰ったぜぇ!!」

未だに悲鳴を叫び続けポリゴンが拡散し続ける首を掲げる。

その瞬間、誰もが動きを止めて、ただただ首だけとなったリーダー格の男の首を見続けていた。

体と泣き別れしたその男を構成するポリゴンが完全に拡散しきるまで何も出来ず、

ただひたすら悲鳴を上げ続ける首を見つめ続ける。

首だけとなった男が消えるまでには十秒ほどかかった。

軽くなった右手を若干寂しく思いながらも野太刀を握りなおし早く掛かって来いとアクションを取り、

「さあ！　テンションが上がってきた所で次の相手は誰だ！　お前か？」

適当な奴を指差す。視線をそらされる。

「それともお前か！？」

違う奴を指差せばそいつが即座に頭を横に振る。

「それとも、てめぇか！」

また適当に違う奴に指差すと頭が取れそうな勢いでぶんぶん振る。

それは明らかな否定の意思。

指を指されたプレイヤーが此方の視線と顔を合わせるとその口を大きく開き、

「んなバケモンに勝てるか！」

叫んだ。その男の声が、恐怖が伝染するように叫び声が周りからも上がる。その場の喧騒は一気に増す。

「≪妖怪『首置いてけ』≫だあああ！！」

「あんな、あんな殺し方はねえよ！　オレンジギルドでももっとやり方はあるだろ！？」

叫びながらも残った≪聖竜連合≫の団員達が一斉に逃げ出す。転移結晶で逃げる者がいれば、そのまま走って逃げ出す者もいる。規律が乱れるほどの恐怖を持って逃げ惑っていた。その光景をただ無心に眺める。

……若干やりすぎた気もしなくはないが、それでもこれだけやればもう十分だろう。

それに、もう二度と≪聖竜連合≫が俺に関する事に関わろうとはしないだろう。

必死に逃げ出す≪聖竜連合≫の団員達が完全にその場から消えるまでには一分も掛からなかった。

結局その場に残ったのは呆然と状況が変わるのを見続けた≪風林火山≫のメンバーと自分ひとりだけ。

そして、こうやってキリトの戦いは守られた。これが、自分の役割だ。

どんな堅い鎧を着ようとも心は守れない。

どんな鋭い刃を持ってしても心に巣食う茨を切り裂く事はできない。

そして外道に落ちた鬼ができるのは精々何かを壊す程度だ。だから、今回のキリトの物語で、俺の出番はここまでだ。

抜き身の得物を鞘の中にしまい肩に担ぐ。その後左手の動きでインベントリを操作しその中にしまってある転移結晶を取り出す。

ここまでだ、俺の出番。鬼の出番は戦場でのみ。何時か俺には人を殺した報いが来るだろう。

だから、クラインにもキリトにもその報いを受ける必要は……ない。

――優しいね。

優しくしているように見えてただの同情だ。汚い感情だ。

同族が増えるのを見ていられないだけだ。ただそれだけだ。

「……おい」

転移しようとした時に、クラインに呼び止められる。その顔には悲壮感の色が強く映っていた。

この男は、優しすぎる。自分を捨てたキリトの事を気にかけて、仲間の死を悲しんで、そして、

誰かが目の前死んだとしてその死を悲しむ。その感性はこの世界では甘く、優しく、そして大切だ。

キリトに必要な友人はこういう男だろう。……俺も、もっと周りに甘えれば良かったのだろうか。

そこで思い出すのは交流を切ってしまった攻略組のプレイヤー達。

リリーは未だに偶にストーキングしてくる。

ユリウスはフレンドメッセージで安否を確認する。
漢女達は裁縫関係で偶に会う。
犠牲パシリの事は忘れて、
他にも自分を支えようとした、支えてくれようとしてるプレイヤー達を思い出す。

彼らに、あの時もう少しだけ頼っていれば、そうすれば俺はこんな風にならなかった……？

だがその考えは意味がない。過去は変えられないし常に変わるのは現在。そしてつながるのは未来。
何より大事なのはその刹那を永遠に感受することではなくて、

……その刹那を何よりも全力で受けとめて、そして駆け抜ける事だ。

同じ刹那が来る事はない。だが新たな刹那は何度だってやってくる。だからそれを噛み締めて、全力で駆け抜けよう。
俺はそのために力がほしい。何よりも強くなりたい。今度こそ、あの刹那を再び味わえるだけの力が欲しい。

だからクライン、お前はそのままでいてくれ。お前も、キリトの輝ける刹那なんだ。

「お前は気にするなクライン。俺が勝手にやった事だ。お前に人殺しは無理だ。
お前のような甘っちょろい男には、無理だ。気に病むなよ？……キリトを頼む。アイツは、俺にはならない」

クラインの目からは涙が零れていた。

「すまねぇ……サイアスすまねぇ……！　すまねぇ……俺は、……俺はよぉ……」

謝るなっつーの。

その先の言葉が聞きたくなくて転移結晶を起動させる。

「転移≪スマゲルト≫！」

転移結晶を発動させた次の瞬間に、体が白い光に包まれる。結局のところ、やはり斬る事しかできなかった。

そしてたぶん、これからもすることは同じだろう。その事に後悔はない。あの首を奪うまでは。

が、

……少しだけ、戎さんの気持ちがわかった気がした。彼が、穢れを受け止めたがる理由を。

……ああ、そうだった。

消える数瞬前に既に時刻が零時過ぎだと言う事を思い出し、完全に転移が完了する前に言葉を出す。

「――――メリー・クリスマスクライン」

その言葉とともに三十五層を離れる。

赤鼻のトナカイ　――メリー・クリスマス（後書き）

今回の使用キャラクター
キラ氏の応募キャラ、カグヤ（引き続き）
φ氏の応募キャラ、ユリウス（名前のみ）
ｓｈｕｌｃｈｉｎ氏応募のキャラ、ミナト（名前のみ）
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（名前のみ）

名前の出した事のあるキャラクターは使いやすいんですよね。
もうそろそろ本格的にキャラを出そうかと計画中。

赤鼻のトナカイ終了です。

今回のＰｖＰが若干不自然だったと指摘を受けたので言い訳タイム
・サイアスさんは強いって知られていてもレベルは知られてない
・２０レベルもマージンしてる変態はキリトとサイアスぐらい
・相手は原作を見る限りたぶんクラインと同じぐらいの実力者
・原作ではクラインが瀕死で勝った感じ？
・サイアスが最近負けたと聞いて勝てるかもと思った
・強行突破して消耗はボス戦に備えて抑えたい
・ＡＵＯ「慢心は死亡フラグ」
・鬼さんは鬼畜だった
・皆生首になるのは嫌だった

大体こんな感じ。さようならミスター大将首。

キリトとサイアスの違いを上げるとしたら、
サイアスは早く狂う事で回りに頼らず蘇生を諦めて復讐に走ったこ

とにして、
キリトはしばらくの間悲しむけど周りの支えがあって復活、そして蘇生を諦め切れなかった。

決定的な違いとしては失ったときに、一番近くにいたのが誰か、と言うのです。

サイアスがトウカを失って一番最初に現れたのが水銀の王。
キリトがサチを失って一番最初に知って支えたのはたぶんクラインだったんでしょう。

そんな訳で、キリトの今後を確信したサイアスは大将首だけを取って帰りました。

さて、次回は一気に時間を飛ばしてラフィンコフィン壊滅まで進めたいと思ってます。
原作ではまた語られていない、外伝ネタっぽい話ですけど、ＧＧＯ編や外伝で多少は語られていたので、ザザやジョニーブラックを出そうと思います。
まぁ、先の事を考えて大幹部三人は首を刎ねることが出来ないのですが。

まぁ、ＡＬＯもＧＧＯもまだあるので、さっさと進めたいのが本音だったり。
そんなわけで次回はｖｓラフィンコフィンです。ついにあの人登場かも。

そんな訳で今回はここまで。感想を頂けると嬉しいです。
それでは乙様ですー。

――てんぞー様がログアウトされやがりました。

笑う棺　――ファウンド・エネミー（前書き）

――てんぞー様がログインされやがりました。

（吸血鬼＋人間）÷２＋シスコン＝ここのあの人。面倒見もいいかも。

あとついにエプロン閣下登場。腹筋の貯蔵は大丈夫か。

あともう一度言いますが、

ここドラマＣＤの補正ある程度受けてるから！

アインクラッド第五十層

二〇二四年八月

笑う棺　――ファウンド・エネミー

第五十層の主街区である≪アルゲード≫を現すのであれば猥雑と言う言葉がしっくり来るであろう。
≪はじまりの街≫よりは小さいが、その街の構造の複雑さは≪はじまりの街≫を凌駕する。
ここに来るプレイヤーの大半は前線攻略プレイヤーとなっており、≪はじまりの街≫で見かけるような低レベルプレイヤーは少ない。
同時に、一癖や二癖もある連中ばかり揃って行き、この街のイロモノっぷりは日々加速している。

アインクラッドでも二番目にプレイヤーが集まっている街だと俺は思っている。

実際≪アルゲード≫は規模では≪はじまりの街≫に劣るが、街としては劣らないほどの施設を有し、
そしてプレイヤー向けの空き家も多く用意されている。つまりは、元からプレイヤーの拠点向けの街として設計されているのだ。
そんな怪しげなＮＰＣや癖のあるプレイヤー達が揃う街、ここ≪アルゲード≫は歩くだけでも楽しめる街となっている。

そんな街の中央通を俺は軍服を着た男と二人で歩く。

「――いいか？お前のアレは根本からして色々間違ってんだよ」

「いや、でもアレは最適化した結果あんな風になったんだけど？」

「お前のアレはシステムの間違った動きを覚えた結果だ」

「それでも強力だったらそれでよくね？　実際アレに対処できる奴少ないし」

「ッチ」

「あからさまに舌打ちしたよこの人……」

共に≪アルゲード≫の通りを歩く男は白髪に真紅の瞳と言う珍しいカスタマイズが施している。
正式サービス開始前にはそこそこの人気があった邪気眼ルックではあったが、
茅場晶彦が素顔を晒す様に仕掛けてからは東洋系の顔には似合わなく、元の髪形や落ち着いた格好に変更するプレイヤーが多く今ではめっきりと見なくなった姿だ。
だが、横のこの男は違っていた。

気合の入ったカスタムはリアルからの地毛らしく再現された髪形は肩ほどにまで掛かる長さのを後ろで束ねており、
整った容姿と合わせて十人中十人が美男だと認める顔を持っている。
初めて会った時にパイナップルみたいだなと感想をしたらガチの殺しあいになったのはいい思い出だ。
それ以来、どこか気安い仲になれたとは思っている。

ぶっきらぼうで他人を寄せ付けないような鋭い目で人を睨む事さえ何とか乗り越えれば、
実は結構気のいい、兄貴肌な男だと言う事がわかる。そこまで到達できる人間は稀ではあるが。

とにかく隣にいる男、ＰＣの名≪ベイ≫と一緒に狩場で基本的な生活をこなす自分が街へとまで足を伸ばすのには理由がある。

≪アルゲード≫の猥雑な大通りを自分達の動きや戦術について話し合いながら進むと、
町の中央を少し過ぎた所で脇の小道へと曲がり真っ直ぐ進む。そこから数分真っ直ぐ進むと、
≪アルゲード≫でも珍しい洋館サイズの屋敷が見えてくる。二階建てで落ち着いた外装を持ったそれの前には門がありインベントリから専用の鍵を取り出しそれで解錠すると門を潜り前庭へと侵入する。
そこそこの広さのある庭を渡って屋敷の扉に手をかけてはいる。

「今帰ったぞ」

「お邪魔しまぁーす」

やる気のない声で帰還の言葉を継げるベイにそろえて挨拶をするが、返事がない。
元々広すぎる屋敷をそう多くない人数で使用しているためにがらんとしているのは仕方がないのではあるが。

ベイと顔を合わせる。

「いないな」

「解った事言ってねぇで探すぞ」

「嫌な予感しかしないからライフワークに戻りたいんだが」

「いいから来い。気持ちは解らなくないがちゃんと顔を出せ」

「……うん」

「どうせまた食堂にいるから行くぞ」

「……おう」

足並みをそろえて食堂へと向かう。

▼

そして、食堂に入って後悔した。いや、後悔しかなかった。

「良く来てくれた同志サイアスよ！」

「俺帰る！　戦場に帰る！　今日もレッドとかオレンジとかモンスターの首刎ねるんだ！」

見事なUターンを決めて逃げようとする俺の肩にベイの手が食い込む。

「ま、落ち着いていけよ、なぁ」

訳：逃がすかよ。

食堂……否、地獄には軍服にピンクのエプロンと言うアンバラン

スな姿をした男がいた。
黄金率の美しさと言う言葉が似合うその男≪ラインハルト≫はその姿だけで空間を圧迫するようであり、アンバランスなはずである軍服エプロンで新ジャンルを開拓しそうなぐらい神々しかった。あとエプロンの隅の小さく描かれた子猫の絵が可愛い。

だが、それだけならまだよかった。

ラインハルトの前のテーブルには大量の料理が置かれており、なおかつその両手は別の料理が乗せられていた。
何がラインハルトをここまで料理へと熱意を注げさせるのかは解らないが、絶対関わりたくない。
そしてエプロン姿が似合わないはずなのに、何故かどうしても似合ってしまう。

だから今日からこの方をエプロン閣下と心の中で呼ぼう。

だがこれでカオスは終わらない。

「ふむ、来た様だね剣鬼殿」

「胃が痛くなって来た」

「奇遇だな。俺もだ」

「ふむ、それはいかんよ。どれ、カール。何か胃薬のようなものはないか？」

「然り、ちゃんとここに用意してありますとも獣殿」

そう言って現れたのは胡散臭さとウザさでは他者の追随を許さぬ水銀の王、カール・クラフト。
だがついに頭がおかしくなったのか気がふれてしまったのか何時ものぼろローブの上からエプロンと、
これまたアンバランスで斬新過ぎて今すぐにでも黄色い救急車を呼びたい格好だ。

手渡された薬を自分、ベイ共に受け取るがこいつの存在自体が胡散臭すぎて素直に使う気にはなれない。

「ふむ……どうしたのかね？」

「どうしたのはてめぇの頭だよ」

「前々から思ってたんだが医者に一度頭を見てもらったほうがいいんじゃねぇのかよ」

「歯に布着せぬ言い方は時折大きく心を傷つけるものだと覚えておきたまえ」

「エプ……ラインハルトはいいんだよ――あの格好には愛があるから」

「流石同志サイアス！　解っているではないか！　このエプロンは現実で私が身につけているものを再現したものだ。
このピンク、このキティの絵、そして実際に使用してて出来てしまったシミの再現、実に苦労したものだ……。
そう、イザークと共に過ごしたあの日々を味わえるような一品なのだよ！」

エプロン閣下。努力と才能の無駄遣いです。そろそろ目を覚まして下さい。

声を大にしてそう叫びたいものだが出来ない。早くも横のベイはカール貰った胃薬を飲んでいる。

何時もこんな感じなのだろうか。改めてこの屋敷には二度と来たくないと思う。

だが、……ここに水銀がいると分かっただけでも収穫だ。

「さて、今日呼んだのはちょっと耳に入れたい事があってな……座るといい」

そう言って刺し出された椅子に自分もベイも座る他なかった。

▼

食堂の中央においてある円形のテーブルに備えてある椅子にそれぞれが座る。

その上に色々と多くの料理が置いてあるが、ラインハルトもエプロンを脱いで真剣な眼差しを向けてくるため、

その一切を無視して此方も真剣な眼差しを向ける。

そこで、一番最初に口を開いたのはカールだった。

「では……諸君は覚えているであろうか、五十層の争いを」

「俺はいなかったから人伝の話にしか知らねぇけどよ、おい」

ベイが此方に話を振ってくる。

「そりゃあ覚えてるさ」

五十層は色々と大変だった。五十層のボスは多腕の金属仏像の様なやつだった。

何本もある腕で死角からの攻撃を潰しながらスイッチをさせる余裕なく猛攻を繰り出したボスだ。

死を恐れたプレイヤー達が我先にと転移結晶で離脱してしまったがために前線が崩壊し全滅の危機に陥った攻略だ。

「ラインハルトと俺の初の共同戦線でもあったな」

「卿の動きは我流でありながら洗練されたものがあったな。この世界の戦闘において、

一番適した進化を繰り返したのがあの型だと私は思っている。うむ、また戦いたいものだ」

他人の必殺技を初見で避けるやつとあまり闘いたくもない気がするが、いつかは越えぬばならない壁だとも思っている。蛇を殺すためには何時か、絶対に。

「話を続けるけど……まぁ、結局はヒースクリフ、俺とラインハルトの三人で崩壊した前線を支えようとして」

「――――そして勢い余って三人で倒しちまったって話か」

ベイが言葉を終わらせる。

そう、倒してしまったのだ。

その時、前線を支え、援軍が来るまでこの戦線を何とか維持するべきだと判断した三人が同時に前へとで、
お互いに隠し持っていた誰も取得していない自分だけのエクストラスキル、いわゆる≪ユニークスキル≫を三人同時に発動し、
それを持ってボスの攻撃を凌ぎ、援軍到着次第倒すという予定だった。

だが、相性が良すぎた。

まず最初に≪神聖剣≫のヒースクリフ。片手剣と盾と言う装備だがユニークスキル≪神聖剣≫は、
剣にのみではなく盾までに攻撃判定を纏わせそれを連続で攻撃する事が出来、
高い防御力を発揮するスキルだった。多腕型金属仏像ボスの攻撃を全て一手に引き受けることを可能にしたスキルでもあった。

次に≪黄金の獣≫ラインハルト。ユニークスキル≪聖槍技≫は火力に一点特化されたスキルで、
一撃一撃が大きな火力と大振りなモーションを有している。ラインハルト自身のレベルと攻撃力を合わせ、凶悪な威力を誇るスキルだ。
攻略でメインのアタッカーとして活躍したのがこのスキルだった。

そして最後に≪剣鬼≫サイアスこと、俺。ユニークスキルはこの三人の中で一番地味で≪活動≫。
ただの斬撃を飛ばすだけのスキルとなっている。だが、それはこの世界では決して馬鹿には出来ない。
何故なら投擲等の一部スキルを除いた遠距離攻撃方法が存在しない

この世界では、
メインウェポンを使用する遠距離攻撃手段と言うのは脅威の一言だ。
実際五十層の様な巨大型ボスと戦う際は接近する事が一番危険を孕む行為だ。
だからそのリスクを無視して遠距離から攻撃を当てる事ができるというのはチートに近い所がある。
そしてこの三人の中で援護として活躍したのがこのスキルだった。
防御の≪神聖剣≫、攻撃の≪聖槍技≫、援護の≪活動≫。

一つだけ名前がしょぼい気がしなくもないが、役割ははっきりと見えていた。
ヒースクリフが防御した隙にラインハルトが被弾を無視した攻撃を繰り出し当たりそうな攻撃を俺が打ち落とす。
スイッチは一切せずに三人同時に戦い、ただラインハルトの攻撃チャンスを生み出すというお粗末な戦法だったが、
たったそれだけでレイドパーティーを恐怖に陥れたボスを撃破してしまった。
アインクラッド三強と言う言葉まで生まれる所以となった。酷い所ではチート三人衆とも呼ばれている。

実際その言葉を否定する要素はない。

「まあ……予想外に相性が良かった？」

「揃ったスキルの役割が合致したのが幸いだったな。ヒースクリフ一人では守る事しかできなかっただろう。
私一人では倒す事はできるが被害が多かった。サイアスでも同じだろう。だが、問題はそこではない。
あの件以来、我が方も色々と認知されて話が届くようになってな」

それはつまり一線級のギルドとして認識された、と言うことだろう。
最前線の攻略ギルドとして、そしてユニークスキル保持者を二人も保有するギルドとして、
その実力が認められてギルド同士の繋がりに組み込まれたという辺りだろう。

「それで昨夜、少々卿の興味を引きそうな話を聞かせてもらった」

何が、と言葉を出す前に答えが返ってくる。

「レッドギルド≪ラフィン・コフィン≫のアジトが発見された……この意味がわかるな？」

▼

レッドギルド。

プレイヤーのカーソルを示す色が緑色とオレンジ色しか存在しないこのソードアート・オンラインと言うゲームで、
緑色のカーソルは一般プレイヤーの事を示し、そしてオレンジ色のカーソルは犯罪に、
圏外での攻撃等のＰＫ行為を行ったプレイヤーの事を現す色である。
赤色のカーソルは存在しない。

だが、それでもレッドと呼ばれる集団は存在する。

オレンジが盗賊や犯罪者などの扱いを受ける中、レッドとは殺人者を現す言葉となっている。
何度も何度もプレイヤーを殺し、もはやオレンジとは呼べないような悪行を尽くした連中の事をそう呼ぶ。
数々の新たなＰＫ方法を生み出し行い、殺人自体を一つの快楽として受け入れる集団。

そして、その筆頭とも言えるギルドが、≪ラフィン・コフィン≫。

今まで見つからなかったそのアジトが見つかったという話、

その報告に顔が自然と歪んだ笑みを形作るのが解る。ああ、来たか、ついに来たか、と、
心が歓喜で埋め尽くされて行くのが解る。この時を待っていた。

「ふ、これが東国の益荒男の顔と言うものか……明日の朝襲撃に関する会議がある。
場所はメッセージで追って送ろう。ベイを連れて参加してくるがいい。吉報を待っているぞ」

横でベイの諦めるような溜息が聞こえてくるがそれは軽く無視する。
この男の犠牲っぷりは戎さんとそう変わらない。

「そうか、≪ラフィン・コフィン≫のアジトが……」

これで、ついにお前の首が取れるな……Ｐｏｈ（プー）。

笑う棺　――ファウンド・エネミー（後書き）

エプロン閣下の伝説３
・久しぶりにやってくる友人の為に本気で料理
・リアルで使ってたエプロンをシミに至るまで完全再現
・軍服エプロンと言う新ジャンルを開拓した
・五十層で初参戦、他の二人と勢い余ってボスを倒してしまう。愛だね
・この後料理をテイクアウト用にパッキングして渡した
・１／１６イザーク君人形作成中
・これでも安全マージンを超えるレベル

エプロンニートの頭のおかしな所
・エプロンしてた。救急車が来い
・合いの手を入れてた。お前邪魔
・こっそり料理食べてた。帰れ
・マリィの様子を見てた。誰か警察呼んで

ベイは犠牲になったのだ……エプロンの犠牲にな……あとニートはいらなかったかも。
五十層のボスも閣下の愛の犠牲になりました
ニートに対しての態度が柔らかいように見えるのは、
利用するため。利用されてもいますけど。

さてさて、ラフコフ討伐への序章って所ですね。
もうてんちゃんはサクサク進めるつもりですから、次回から開始前ミーテからです。
ここでならそれなりに募集キャラだせるかなぁ、とか考えてたり。
明らかに五十人全員だすのは無理なんで、

カットされる人とかＡＬＯ、ＧＧＯに回される人、
他には四部で出てくるかもしれない人とか、分けますけど。本当にゴメンネ。

そんな訳で、次回はミーティング。今の最前線はぢアタイ七十層ぐらいかなぁ。

感想をもらえると執筆の励みになります。乙です。

――――てんぞー様がログアウトされました。

笑う棺　――ラスト・ブレイク（前書き）

――てんぞー様がログインされやがりました。

最近のサイアスは集団行動苦手ってキャラになってきたなぁ。

ちなみにアインクラッドにいる団員は、

エプロン閣下、頭のおかしいニート、チンピラ兄貴、装甲悪路屑兄さん、

お茶の間の大御所シュピーネさん、マッキー☆スマイル、デレベアトリスです。

なにこのイロモノ変人集団。誰か俺の腹筋を助けて。想像しただけで……。

アインクラッド第五十層

二〇二四年八月

笑う棺　――ラスト・ブレイク

夜、テーブルを中央においた一室、そこには二十を越す人数のプレイヤーが集まっていた。

その装備からして誰もが一線級のプレイヤーだという事がうかがい知れた。

誰もが自信を持って最前線で得物を抜き、モンスターと戦って打ち勝つだけの自信を持ってここに集まっていた。

制服に身を包む者もいれば規則性のない装備に身を包む者もいた。

ただ、全員が本気で戦うための装備に身を包んでいるということが事実であった。

部屋の隅、中央の集団から少しはなれたところに俺とベイはいる。

自分の格好は何時もと変わらない。血に染まったような紅い衣に白いマフラー。

今入手できる最高の鉱石を使用して作った透き通るように白い手甲と脚甲。そして背には愛刀の≪羅刹≫。

その姿を持って俺のアバターは完結していた。そして横にいるベイも普段から着ている軍服姿のまま、

それ以上の装備を付けている様子はない。そしてそれで自分と互角な勝負を繰り広げる辺り、魔人と呼んでも差し支えないほどの実力者だ。

「――――全員ここに集まってもらったのは他でもない、≪ラフィン・コフィン≫のアジトが発見できたからだ」

その言葉で始まった会議に参加者は全員のめり込んでいた。

その会議にはクラインやキリトを初めとし、自分の知っているプレイヤーが何人も参加していた。

それだけ、≪ラフィン・コフィン≫の存在が危険視されているという証である。

ただあえて何かを疑問を感じるとすれば、

「……ヒースクリフがいないな」

「そうだな。あの済ました野郎はどうやら興味がねぇみてぇだな」

と言うよりも≪血盟騎士団≫に所属しているメンバーが一人も来ていない。その事実に多少なりとも驚きを覚える。

ヒースクリフ自身に興味はなくてもその下にいるプレイヤーは違うだろう。

だからこの場に≪血盟騎士団≫のメンバーがいないということはヒースクリフ自身が伝えてないという事だ。

完全に、≪ラフィン・コフィン≫の存在をどうでもいいと思っている証だ。

その事に軽い不快感を覚える。

あのヒースクリフと共同戦線を張って解った事がある。

あの男は、攻略以外の全てをどうでもいいと思っている。

その興味の対象は攻略に参加しているソロプレイヤーと、そして

攻略に参加している攻略組ギルドだ。
それ以外に対しては殆ど無欲と言ってもいいほどに興味を持たない男だ。
だけど、あの男のそういうところは別にいい。他人の趣味をとやかく言えるほどの人間でいるつもりはない。

一番気に入らないのはあの目だ。

全てを冷め切った感情で見る目。

蛇と同じ、まるで自分だけは死なないと確信したようなあの目。

あの目だけは気に入らない。カール・クラフトと同じ様な存在にしか見えない。だからアレは気に入らない。
あの蛇と一緒にまとめて何時か首を切り落としてやると密かに誓っている相手でもある。

「おい」

完全に話を聞かずに思考の中に没していた自分をベイが肘で小突きながら引き上げる。

「悪ぃ」

下へと向いていた頭を再び中央のテーブルへと向けると、そこではオブザーバーか、
何やら新しい人物が紹介されていた。短髪の黒髪にペンを片手に、もう片手に紙を持っている。
全身を覆う黒マントが何やら物凄い怪しい雰囲気をかもし出している。

「今回の件を記事にしてくれるギルド≪作家になろう≫のギルドマスターチナミだ。
≪日刊アインクラッド≫で知っている奴も多いと思う。アレを発刊してるのもここだ」

「どうもー。今回は皆さんについて行って取材させていただくチナミです。よろしくお願いします」

「……おいおいマジかよ」

「素人だよな？　脳が腐ってるんじゃねぇのか」

少なくとも装備は最新の最高装備には見えない。誰の入れ知恵かは知らないが、
今話し合った場所は到底普通では考えらないような価値観を持った人間の屑、
そういう連中が集まるような場所なのだ。その中に戦闘特化してもいない女を連れてくといっているのだ。

寄りかかっていた壁から背を離して部屋の出口へと向かう。動きを察知したベイも離れ、
共に部屋の入り口から出て離れようとする。

「おい」

進行を勤める一人が動きを止めようと声を放って来るが、

「今夜≪パレンシア≫に十一時集合だろう？俺達は参加するから安心しろ」

返事を待たずに部屋を出る。

▼

部屋を出て会議から逃げ出したのはいいがまだ十一時には数時間ほど時間が空いている。
普段なら狩場にいて積極的にモンスターの首を刎ね回っているためにやることはない。
今から狩場に行くことも悪くはないが、時間が中途半端すぎる。
体質的に団体行動は合わないし、若干イラっと来て出てきてしまった。

「手前ぇは悪くねぇよ。アレは普通に馬鹿なだけだ」

部屋から一緒に出て来たベイがそういうのならばそうなのだろう。

さて、

「勢いのまま出てきちまったけどどうする？正直連携の話とかをされても困るんだが」

「俺もお前も連携とかよりは一人で戦ったほうが強いタイプだしな。連携なんて反吐が出るな」

そう言いつつさり気にフォローするよな。中尉。

「あぁ？　手前ぇ、今なんか考えなかったか？」

「いや、何でもねえよ？　……狩りするほど時間もないし、そこらへんブラブラしてるよ」

「そうか。俺は一度ハイドリッヒ卿に報告してくる。あとで≪パレンシア≫で合流する」

「あいよ」

軽く話し、会議用に邪魔していた別のギルドの本部から出ると分かれて行動を開始する。

会議室からは解りにくかったが空は夕焼けのオレンジ色に輝き、アルゲードを染めていた。

それでもまだアルゲードの街は人通りが多い。顔を見られて避けられるのも面倒だからマフラーで口元を隠し、

そして着物についているフードをかぶせて自分だという事を解りにくくする。これで親しいプレイヤー以外には解らないだろう。

そう思い安心して街の中を歩き出そうとすると背中から声がする。

「あー！　見つけましたよ！」

その声には聞き覚えがある。後ろを振り向かずに歩くペースを速める。

「あー！　あー！　待ってくださいよ！　サイアスさん！　サイアスさーん！」

「あ、てめっ！？」

足を止めた時には遅かった。既に周りが大きく叫ばれた名前に驚き辺りを見渡し、
そしてこちらに視線を向けていた。トレードマークである紅い着物と白いマフラーは目に付く。
たとえ、ここが異次元な髪の色をしたファンタジー世界の住人がいたとしてもだ。

「おい、マジでサイアスかよ」

「あの……≪剣鬼≫だろ？」

「今度は誰を殺すつもりだ？」

「ッチ」

周りから聞こえてくる声がやたらカンに障る。

――アスは優しいよ。

「あ、追いつきましたよサイアスさん！　さあ、是非とも≪日刊アインクラッド≫の為にインタビュー――」

「――黙ってろ」

魔女と、そして空気の読めない記者風の女に向かって言葉を放つ。
たっぷり数秒威圧するように目線を送り、
そのままこちらに視線を向けてくる周りのプレイヤー達に対して軽く背中に挿してある愛刀に手を掛けることで消えるように伝える。

「い、行こうぜ」

「人殺しの癖に」

「化け物……」

「レッドのなりそこないめ……」

怯えた視線か怨嗟の様なものを残していきながら歩みを止めていたプレイヤー達がまた歩き出す。

これだから街は好かない。オレンジを一方的に狩りだした辺りからこういう声は増えてた。

だが一番増えたのは半年以上前のクリスマス・イブ、≪聖竜連合≫相手に一戦を繰り広げてからだ。

流石に一方的に首を千切りとって掲げたのが悪いのだろうか。いや、悪いのは解っている。だがやはりこういう視線を受けるのは面倒だ。

再び背を追ってきた記者に向けてアルゲードの町並みを歩き出す。

「あ、待ってくださいよー！」

すぐさま足を止めて後ろを見る。そのまま頭を片手で抑える。

「学習しねぇのかよてめぇは」

「インタビューをお願いします！」

「だが断る。失せろ」

頭を押さえた手で強くチナミを後ろへと突き飛ばす。筋力のステータスにより強化されたその行動は、

簡単にチナミの体を後ろへ押し飛ばす。これだけやればもうついてこないだろうと、
そう安心して再びアルゲードの街を歩き出す。さて、何をして時間を潰そう。

確かエックスの奴がアルゲードに店を構えたから遊びに来てくれって言ってたな。
この際だ、昔の知り合いに合うのも悪くはないかもしれない。

「さて、どっちだったか」

フードで顔を隠したまま移動を開始する。確か大通りを三番目の交差点で曲がった先、
裏通りを抜けた小道に入り口があるって話だったはずだ。フレンドリストの中から受信メッセージを選択し、
数ヶ月前に受け取ったフレンドメッセージに書いてある座標をチェックする。

座標を確かめた後、そこへと向かい始める。

▼

分かり難い雑然とした小道を抜けた先に中に水が溜まった古い大きな樽があった。その裏を覗くと、樽の影に隠れるようにして地下へ続く狭い階段があった。そこを降り、その先にある店内へ向かう。
短い階段の終着点で待ち構えていた扉を開けてはいると、そこはシックなアレンジがされた、落ち着いたバーだった。
まだ外は明るいが店内には窓がなく控えめなライトが中の様子を照

らし出していた。
フードを下ろしながら一歩進むと顔を見て判断がついたのか、カウンターで作業をしていた店主が声を出す。

「……！　ワレ、サイアスやないか！」

「よぅエックス。暇だから来たぞ」

「来るんが遅すぎるんよこのドアホ！　入り口でたっとらんでさっさと入りいや」

手招きされたままに店内へと入り、カウンター席に座る。バーテンダー風の衣装を来た男、
重度のアルコール信者の≪ＸＹＺ≫が目の前に酒の注がれたグラスを置く。

「ほれ、とありえず再開を祝して一杯飲んで行きぃや」

「悪ぃ。最低でも茅場の首取るまでは禁酒する事にしたから」

「っかぁー！　勿体無い！　そらあ人生の半分以上を無駄にしてるようにもんやで！？
しゃあーない。注いでしもうたもんはワイが飲むわ」

「お前が飲むのかよ」

言葉を返す間にエックスが酒の入ったグラスを飲み干し、棚から新たなグラスとボトルを取り出す。

「俺はアルコール飲まないぞ？」

「ノンアルコールカクテルや。それなら問題ないやろ」

「出世払いで」

「払えや」

「……ったく」

苦笑しながら受け取ったグラスに注がれた飲み物を喉に通す。まだ日は高いが、それでも美味しい物は美味しい。

少し甘めのカクテルが渇いた喉を癒して行く。一口だけ飲んでそれをカウンターに置くと店内を見る。

まだバーとしては早い時間ではあるがチラホラと人の影が見える。

と言うか何処からどう見ても知り合いがる。

「相変わらずちっちぇのなぁ」

「はうう！？　す、少し大きくなってるですぅ」

「まぁ鎧がでかすぎてお前の姿は見えないんだけどな」

「ひ、酷いですぅ……」

まず声を掛けたのは１４０ｃｍも身長がない、頭から爪先までを鎧で着込んだ少女だった。

ソラと言う名のそのタンクプレイヤーは物凄い低身長から敬遠されがちだが実力自体はある。

だがドジがひどすぎて組んだ奴は二度と組もうとしない。

「可哀想な子であった」

「口に出てるですぅ」

「はっはっは、ワザとだ」

「はううう！？」

「相変わらず邪悪だなお前はロリには優しくしろよ。ロリには」

「ペドの方は警察に出頭して下さい」

「ペドじゃねえ！！　俺はロリコンだぁあ！！！」

「聞いたかエックス？　こいつ犯罪者だぞ」

「そうやな。出禁やな」

「おいィィィ！？」

そうやってソラの擁護に素早く入り込んだのが金髪セミロングの男、アクセル。

一昔前の対戦格闘ゲームそのまんまの姿をしている彼ではあるが、その中身は重度のロリコン。

又の名を犯罪者予備軍とも言う。

ソラと固定パーティーを組む頭の残念な犯罪者候補でもある。

だが、こうやって三人に合うのも久しぶりだ。どれも最低半年以

上あってないはずだ。
他にも客はいるところから、そこそこ繁盛している事がわかる。

「しかし、俺の事を忘れないのな」

「いやいや、お前ほどキャラの濃いやつを忘れるわけがない」

「そうか？」

「お前の悪名は有名だからな」

そういわれてしまったら黙るしかない。事実、≪剣鬼サイアス≫の名は色んな意味で嫌われている。
一つは狩場荒らし。カーディナルの修正を恐れず戦うために高効率の狩場をいくつかつぶしてる事。
他にもオレンジにとっては首刎ねマシーンとして恐れられたり、ユニークスキルを持っていることも嫉妬の対象だ。
そういう訳であるから、極力人との接点は持たないようにしている。

「悪い、嫌な事を考えさせてもうたか？」

心配そうな声に直ぐに返答しようとしたその時――

「話は聞かせてもらった！　つまりサイアスは意外とデレるんだよ！」

「な、なんだってー！」

店内にいた客が全員案外ノリがいいのか全員してリアクションをとるが、

自分はひたすら頭が痛くて、両手で頭を抱えてカウンターに突っ伏す。その間にもチナミは店内へと侵入し、
ずかずかと近づいてくると隣の席にペンとメモを装備した状態で陣取る。

「誰か、お願い。コイツを追い出して」

再び店のドアが開く。

「サイアスたんの匂いを辿ってきました」

狂人踊り子推参。

「頭が痛い……誰か……切実に……助けて……」

――首刎ねる？

お前は黙れ。

脳内にすら逃げ場はなかった。そんな自分の肩にアクセルの手が置かれる。
サムズアップした状態で笑顔を向けてくるむかつく顔に視線を合わせると、

「ロリは純粋無垢でいいぞ」

「……さて、斬るか……」

「おい、まて、マジで抜くなよ？　抜くなよ？　某倶楽部の伝統芸じゃないっての！

ってうぉい！？　マジでこの妖怪刀を抜きやがった！　うぉらっ！？　ガチだ！　こいつガチだ！」

「やったれー！」

「あっれぇ？そこは普通店から出てやれって所じゃないか！？」

「安心して下さいえーと……」

「アクセル！　アクセルだ！　でもお前ロリじゃないからどうでもいい。必殺チョン避けぇ！」

「アホセルさん死んで記事になって下さい」

「味方がいないんですけどぉ！？　あとソードスキル使うんじゃねえええ！！！」

「はっはっはっは！　首置いてけよ、な！　な！　あ、でもロリコン移りそうだし命だけでいいや」

「やっちまえーアスアスー！　ロリセルをぶっ殺せー！」

「とことん味方がいないなぁ！　俺！」

本当に久しぶりに感じる断末魔以外の叫び声と喧騒。

少しだけ、ほんの少しだけ。彼女がいた頃のような気がした。

笑う棺　――ラスト・ブレイク（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
間宮　愁死氏応募のキャラ、エックスワイジイ
ＤＨＭＯ氏応募のキャラ、チナミ
十六夜零氏応募のキャラ、ソラ
香崎　真琴氏応募のキャラ、アクセル

新たな弄られキャラが現れた様な気がした。ロリロリー。

団体行動が苦手なチンピラも妖怪もミーテは必要最低限聞いたら逃げて終了。
そしてサイアスは記者の犠牲になったのだ……。

あとリリーさん、微妙にシステム超越してないか。

そんなところで逆っぽい回は終了です。
次回から殺伐とした空気が続くので、それに備えて腹筋破壊でした。
そしてパラロスからあの人がラフコフにまさかの参加。
あと原作ではＫｏＢからアスナだけが参加してたようですが、
ちゃんと次回からでてきます。

ヒースクリフが黙ってるからって情報が来ないわけじゃないもん。

感想を貰えると嬉しいです。乙様です。

――てんぞー様がログアウトされやがりました。

笑う棺　――サイコパス（前書き）

――てんぞー様がログインしちゃいました。

ｖｓ≪ラフィン・コフィン≫、サイアス視点でのお話です。
これがキリトやクライン視点のお話だったらアスナとの会話や、
もっと人を殺す事に対しての葛藤があるんでしょう。
でもこっちサイドは妖怪『首置いてけ』とかシスコンチンピラ兄さんなので、
そんな葛藤なんてなかった。というかシスコン兄さん戦い方がイケメンすぎ。

アインクラッド第十四層
二〇二四年八月

笑う棺　――サイコパス

夜、十四層の主街区≪パレンシア≫の外れ、そこに俺達は集まっていた。

あの後しつこくされた為に軽くインタビューに答え、適当に時間を潰してここへと来た。

もちろんベイと合流し、そして討伐のための装備もメンテナンス済みで完全に準備が完了している。

だが、どうやらここへ来たのは元々討伐するだけのメンバーだけではなかった。

視線の先には、綺麗、と言う言葉が似合う一人の少女がいる。

長い亜麻色の髪に白い服装はもはやアインクラッドで知るものはいないといわれる姿だ。

≪閃光≫の異名を持つそのレイピア使いは自分の服の色とは対照的な色の少年、

≪黒の剣士≫キリトと開始前のミーティング……とは聞こえのいい、雑談に興じていた。

「何か……なんと言うか……」

「言うんじゃねぇ。気が散る。誰だ戦場に色恋沙汰を持ち込んだアホは」

ブンヤが積極的に介入して何か聞きだそうとしている姿を見て本格的にこいつらは理解してるのかどうかを疑う。

これから行く≪ラフィン・コフィン≫と言うレッドギルドは犯罪者とは言うものの、その本質はサイコパスの集団だ。
殺しに一切の抵抗がなく、犯罪をスリルとして許容し、全ての死を茅場による物だと定義する。
だからアインクラッドでの殺人はただシステム上のゲームであり、自分達が殺したのではない。
成程、狂っている。

そうとしか評価できない、と言うのが俺の見解であり、そして同時に俺も誰かを殺して平気な辺り、
十分にこのサイコ集団に似た部分があるなと納得する。人を殺せる奴にまともなやつはいない。
この世界に来て、どっかでネジが吹き飛んでしまった連中だけが強い気もする。
そんな中、色恋沙汰を持ち込むキリト君はほんっとどうしようもないと言うか図太いと言うか……。

比較的にまともなクラインのほうへ視線を向けてみると、今にも会話に混ざりたそうな顔をしている。
≪閃光≫のアスナと言う少女は≪血盟の騎士団≫の副団長であり、アインクラッドでもトップクラスの美少女だ。
その美貌だけでなく実力で幾多ものプレイヤーを魅了している。実際自分からしても美少女には違いないと思う。
ただ、俺が惚れた女は今までに一人なだけで、彼女には興味を持てないだけだ。
キリトのアスナへの態度が余裕から来るものかこれからする事の軽

視から来るのは解らないが、

「……人、殺せると思うか？」

「何人か抜いては無理だろうな。あそこの刀使い」

視線をベイの指し示した方向へと向けると布系装備に身を包んだ濃い赤髪の少年がいた。

「アイツはこれからの行動に興奮を若干覚えてるな。さっきから何度も武器を確認してるのは不安からじゃなくて、今からでも斬りたくてうずうずしてる感じだ。人間として下種な方だが今回は頼りになるな」

此方の視線に気づいたのかこちらを見ると軽く手を振りながら近づいてくる。

近づいてみてみると成程、とベイの言ったことに納得する。落ち着いているようでその目は興奮の色が見れる。
得物は抜きやすい位置にあり、どこか対人になれた雰囲気がある。
と言っても見た目から判断できる要素は少ない。
近づいてきたところで一度頭を下げると。

「先輩方、今回はよろしくお願いしまっす！」

元気良く先輩といわれてしまった。リアルでもあんまりなかったぞ。
先輩って言われ方。

戸惑っているうちに言葉が続く。

「自分、アルファベットのＶとＭをあわせて、ヴィーエムって言います！」

サイアス先輩が刀でオレンジの首をポンポン刎ねてるって話を聞いて刀を使い出しました。

今日は≪Ｐｏｈ≫の野郎を殺せるって聞いて参加しました！　よろしくお願いします！」

頭を下げた後に言いたいことを言い終わったのかそのまま去って行ってしまう。

「……将来有望だなあ……」

「お前、首刎ね仲間とか作るなよ？　妖怪は手前一人で十分だからよ」

少々の不安が残る中、レッドギルド≪ラフィン・コフィン≫の討伐任務が開始された。

▼

主街区≪パレンシア≫から離れた、圏外の森の中。そこにひっそりと隠れる様な洞窟が存在する。

既に攻略された層に存在するこの洞窟は来た当初何もなかった。モンスターもイベントもアイテムも。

そのため誰も興味がなく、近づかなくなった。だが、Ｐｏｈは違ったのだろう。

この洞窟に自分のアジトを任せられると判断したのだろう。

そして現在、森の奥、獣道の先に存在する洞窟の前、木の後ろに隠れるようにして洞窟の入り口を見る。

夜更けの奇襲とは戦術的に間違ってはいないが、それでも見張りがいないとは限らない。

事前に決めたとおりに偵察に≪忍び足≫を使えるプレイヤーが二人姿を消し、中の偵察に向かう。

その間は完全に此方は待機となる。ベイと共に体を低く、既に得物を抜刀した状態で待機する。

ここまではいい。だが、

「（……ベイ、……何かおかしくないか？）」

隣の相方にのみ聞こえる声で話しかける。

「（あぁ、キナ臭ぇな）」

洞窟が全体として様子がおかしい。まず第一にシステムの抜け道を見つけ、新たなＰＫ方法を確立し続けてきた≪ラフィン・コフィン≫が、

何のトラップもなく洞窟の中にすんなり進入させる時点で何かがおかしい。その他にも入り口に監視はいないし、

何よりも索敵を使用しても洞窟の中からは気配がしない。それを確かめる意味でもの偵察の二人だ。

「（……解るか？ここ全体が嫌な空気に包まれていやがる）」

≪ラフィン・コフィン≫を警戒してのプレッシャーのような空気ではなく、もっと粘りつくような感じだ。

「（なあ、ベイ。お前がラフコフの奴だったら……）」

「（まあ、確実に――――）」

ベイと同時に得物を後ろへと目掛けて振りぬくと≪隠蔽≫か≪忍び足≫によって隠れていたプレイヤーの姿があらわになり、その頭上のＨＰを大きく減らしながら後方へと吹き飛ばされる。別の場所からエフェクトの光が見えた辺り、この奇襲を看破したのは自分達だけではないようだ。立ち上がりながら得物を構える。

「全員構えろ――――っ、奇襲だ――――！！」

声を大にしてそう叫んだ瞬間≪隠蔽≫が無駄だと判断したのか≪ラフィン・コフィン≫のメンバーが一斉に現れる。全員が武器を構えて此方へと向かって来る。その手の得物は液体でぬれているのが解る。

「毒か」

「関係ねぇだろぉよ。ハイドリヒ卿に参加して来いって言われたんだ。とっとと潰すぞ」

先陣を切ったのはベイだった。その得物は両手に握られているナイフ。それを見て、相手が笑う。

「なに二刀流なんてアホみたいな事をやってんだよ！」

事実、システム上二刀流なんて事は出来ないのだ。武器を装備す

るとそれが片手で握れる。
では、その状態で武器をさらに一つ握るとどうなるか？その答えは簡単だ。システム的なエラーが発生し、既に装備されている武器は装備が解除され、もう一つの武器も装備されてないこととなる。
つまり、武器を二つ≪装備≫しているのではなく武器を二つ≪握る≫状態となっているのだ。
その上武器を装備しないとこの世界の戦闘で必須とも言えるソードスキルすら使えない状態となる。
そのため、見よう見真似の二刀流何て事をしようとするプレイヤーは現れなかった。

この男を除いて。

「――――ッハ、くだらねぇ」

相手の、盗賊風の男の言葉を鼻で笑う。そんなものは必要ないとばかりに。

ベイが両手に握っているナイフはその姿も意図も全く同じく作られている。つまりは耐久値を高く、と。
装備している装備に比べて握っているだけのオブジェクトはぶつけた際の劣化が激しい。
そのためベイが武器に求めるのは最強の切れ味ではなく、信頼に足る耐久性のみ。

片手ずつに握られたナイフで目の前の盗賊風の男を切り裂く。

左手のナイフで相手の毒にぬれた短剣を弾くとその隙に右手のナイフで首をかっきり、

そのまま攻撃の連動を終わらせるわけもなく弾いた左手のナイフを戻すとそれを目に付き挿して視界を奪い、
最後に短剣を振った腕とは逆の腕を武器に頼らない、筋力の補正だけでナイフを使い斬り飛ばす。

「舐めたな、この俺を」

「て、っめぇ！」

「殺しは駄目だったなぁ、そう言やぁ」

何でもないかの様にそこから左腕も斬り飛ばし、立ち上がれないよう両腕のなくなった相手を蹴り倒す。
ベイは武器を装備してないために武器による攻撃力が加算されないし、ソードスキルを発動する事もできない。
体術のソードスキルも握っているナイフを落とさない限りは発動できない。だが、それでもベイはこのスタイルを選んだ。
何故なら、ベイにとってソードスキルは不要だからだ。無理矢理体を動かされる感覚、強制的な硬直、上昇する攻撃力。

何だ、それは、とベイは嗤った。

そんな、システムに頼った強さは不純だと。

それをベイは今の一戦で確実に証明していた。

両腕を断ち切られた盗賊が地面へと倒れ行くのを見るのと同時に自分も前へと出る。

「結構いい空気吸ってるじゃねぇかよ、ベイ！」

「こいつら俺を舐めやがったからなぁ！　俺を嵌めるぅ？　俺を殺すぅ？　上等じゃねぇかぁ！」

ベイ中尉は今日も元気です。

「なら、俺も、負けてらんねぇよな……！」

刀が振り回しづらい木々の間から比較的広い獣道の方へと体を出す。その様子を見て四人ほど此方についてくるがそれは構わない。ベイのやり方同様、両腕を斬り飛ばせば嫌でも攻撃を止める事ができるはずだ。

「殺しあおうぜ≪剣鬼≫！」

「お望みとあらばぁ！」

個人的に、対人戦での勝利の鍵はいかにソードスキルに頼らない事だと思っている。

確かにソードスキルは強力だ。最良のフォームをシステムが引っ張り、威力も上がる。

だが、硬直時間が存在する上に動きを覚えてしまえば初動からどのスキルが来るか把握できてしまう。

避けられた後の硬直は相手を倒すためのチャンスタイムになってしまう。

だから、最初から高速の突進系ソードスキルを放ってきたこの集団は戦術としては間違っている。

筋力と敏捷力に任せて体を上に飛ばすと今までいた位置を二人が通り抜け、二人の得物が空を切る。
そのまま飛び上がったときに構えた野太刀を上段から一気に振り下ろす。

「っが！」

「そーらよっとぉ！」

背後から右腕を斬り落としてから左手で握った鞘を使い突進して硬直のした二人の足を引っ掛け、
足払いで転倒させる。転倒中の体に対して振り下ろした野太刀の進行方向を筋力で無理矢理直し、
そのまま横薙ぎに振りぬいて、倒れる体を支えようと上げていた腕を刎ね飛ばす。
完全に支えを失った二人の体が地面に倒れる。今ので両腕を失ったから結晶での転移も起き上がる事もできない。

「さぁて、首を刎ねさせてくれる奴が来てくれると俺はうれしいなあ……！」

「ヒャヒャヒャヒャ！　もっと楽しもうぜ！！」

「いいぜ！　もっとスリルを楽しもうぜ！」

「ノリがいい獲物は、お兄さん嫌いじゃないぜ！」

左手に握った鞘を背中に回し野太刀を両手で握る。バックステップで野太刀を振り回せる距離を取ろうとした瞬間、
足元に何かが噛み付くような感覚がありそちらに視線を向ける。

「ハ、ハハハ、流石にこれは予想外だったな」

足元には腕を失った≪ラフィン・コフィン≫のメンバーが残った口で足に噛み付いてたのだ。

「死ねぇ！！」

「だが残念！」

素早く体を下に落としてエストックと短剣の攻撃を避けると、無力化したはずだった盗賊の首に野太刀を突き刺し殺す。

殺した事で噛み付いていた感触が消えると同時に四肢で地面を押すようにして後ろへとジャンプする。

同時に、周りから阿鼻叫喚のような声が聞こえてくる。

「何故投降しないんだ！？」

「来るな！　来るな！」

「投降してくれ、頼むから！」

最初は優勢に戦っていたラフィンコフィンの討伐連合。だが、今その状況は変動していた。

卓越したプレイヤースキルで追い詰めるまでは良かった。ＨＰを減らしてそこから降伏勧告をしたのだろうが、

「俺達が降伏するとでも思ったか？」

「ま、するわけないよな。殺し合いって最大の娯楽だろうし」

「ハハ、お前もこっち側じゃないか」

そう、殺し合いはアインクラッドでの最高の娯楽とも言ってもいい。それを、こいつらは知ってる。

殺す事も、そして殺される事も、楽しんでいる生粋のサイコパス集団。

そこで、ポリゴンが砕け散るような音がする。

視線を向けるとベイがナイフを首突き刺しそのまま引き裂いた、敵を殺した音だ。

「で？　何だ？　命乞いでもして欲しいのかよ。どうか殺さないでくださいってかぁ？

おい、ふざけなよ雑魚が。手前ぇら、誰にそう言ってるつもりなんだよぉ、おい。

あぁ？　撤退？　命乞い？　ふざけるなよ」

そう言ってベイがナイフを逆手に構え、

「手前ぇらが命乞いするまでキッチリぶち殺してやるよ」

そういう間にもベイがまた一人と、≪ラフィン・コフィン≫の団員を絶命させて、次の獲物へと移る。

その動きに遅れぬよう、自分も野太刀を今までのように腕を斬り、無力化を狙う動きではなく、

確実に敵を殺して排除する動きへと変更させる。

先ほどまで喋って相対していた二人の首を一息で刎ね飛ばす。

「そんな訳で滅尽滅相――――命乞いをするか武器を捨てるやつ以外は皆殺しにする事にするわ」

首を刎ね飛ばしてから納刀し、居合いの構えを取り、近くの集団へと乱入する。

ベイは俺の居合いが間違っていると指摘していたため、言われたとおり柄から数センチだけ離し、接近したところで――――

「ッフ！」

居合いを繰り出す。高速の抜刀術が敵を二人まとめて斬首し、一撃でライフを完全に消し去る。

やはり、最初から手をつけていた方がやりやすいなぁ、と自己評価していると声が掛かる。

「お、おい……こ、殺したのか？」

今まで戦闘していたプレイヤーがそう聞いてくる。

「何だ。死にたかったのか？」

「で、でもレッドでも生きて――――」

……あぁ、コイツはもう駄目だ。

たぶん近いうちに死ぬな。レッドやオレンジを同じ思考を持つに人間として扱っている時点で、

こいつは大きな思い違いをしている。戦う事を拒否しているって時点で既に危ないと言うのに――――

「レスト・イン・ピース」

声が聞こえた瞬間にその場を大きく飛び退く。

「っが！？」

飛び退いた瞬間、大量のナイフが先ほど助けたばかりのプレイヤーに突き刺さった。

こいつはもう助からないな、と助けることを諦めてナイフの来た方向を見るとそちらから一つの人影が現れる。

その男は赤いコートを着ていた。全身の服装が赤く。そして特徴的なオレンジ色の髪。

先ほど聞こえてきた声を合わせて、リアルにいる≪ヤツ≫を激しく思い出させる。

両手一杯にスローイングナイフを持って現れたそいつは此方に向かって手を振ると、

「レスト・イン・ピース」

「それ、挨拶じゃねぇよ」

「そりゃそうさ。お別れの挨拶なんだから」

≪ヤツ≫と声は似ているが、あのアホはここまで暴力的な性格ではなかった。

やはり別人だな、と納得したところで迫ってきた大量のナイフを回

避し、野太刀を納刀する。
ナイフをよけられたのが楽しかったのか、その男が笑みを浮かべる。
「≪ラフィン・コフィン≫で自由にやらせてもらってるジューダス・ストライフだ」
「何だそれ。ファミリーネームつけるとかアホかよ」
「いいんだよ。これが俺なんだから」
「そーかい。なら≪聖槍騎士団黒円卓≫で好きにやらせてもらっているサイアスだ」
お互いを、目を合わせてしばしの静寂。
「お前、大将首だろ」
「さあ？　偉さなら確実に≪Ｐｏｈ≫の野郎が上だろうな」
「んな話は聞いてねえよお前が幹部級の人間って事はなんとなく匂いで分かるんだよ。
てめぇ、人をいっぱい殺してるだろ？　なあ。首置いてけよ。大将首。大将首だろ」
「ククク、話を聞いてるようで首にしか興味ねえか。俺向きの相手じゃねえか」
互いに構えを取り、
「ギロチンに注ぐ飲み物を、首置いてけよ！！」

「レスト・イン・ピース！！」

動いた。

笑う棺　――――サイコパス（後書き）

今回の使用キャラクター
ＣＡＵ氏応募のキャラ、ＶＭ
ＤＨＭＯ氏応募のキャラ、チナミ（姿だけ）

ベイ「ソードスキルも武器による攻撃力の補正もいらねぇ。武器は頑丈であればいいんだよ」

お兄さんマジイケメン。どうしてこうなったし。
あとサイアスさん、精神、軽く汚染されてるの気がついてるのかな。

そーゆーことで、ＳＡＯも段々と終盤へと近づいてきましたね。
このお話が終了したら、いよいよＳＡＯ原作１巻のお話、
ＳＡＯ終了のお話です。キリトの二刀流話やｖｓヒスクリ、
まぁ、色々と進みますね。

ＡＬＯからが問題なんだよなぁ。キャラのコンバート、どういう風にするかなぁ。

さて、今回は「パラダイスロスト」よりジューダス・ストライフさんが出張しました。
原作の名前と能力を借りてますが結構別人なところがあるので注意です。
このラフコフ話が原作での何のフラグになってるかを知ってるのならば、
既にこの先の展開を理解してるかもね？

それでは本日はここまで。

感想を貰えれば作者には嬉しいところです。乙様です。

――――てんぞー様がログアウトしてくれました。

笑う棺　――ファースト・クリミナル・パーティー（前書き）

――てんぞー様がゴールインしちゃったよ……どうしよ。

何か違う。
そんな訳でｖｓジューダス偏です。
このｖｓラフコフ自体がＧＧＯ編へのフラグだと気づいている人はどれくらいだろう。
あ、原作読んだ人なら知ってるか。

そしてサイアス、ついに厨二の代名詞とも言える行動に。
ついでに人間もやめる。
ＳＡＯってＳＦって言うよりファンタジー……！

アインクラッド第十四層
二〇二四年八月

笑う棺　――ファースト・クリミナル・パーティー

二つの赤い影が闇夜を疾走する。

「刎ね飛ばされろ！」

「Ｌｅｔ' ｓ　Ｄａｎｃｅ　Ｍａｃａｂｕｌｅ！」

言葉と共に銀線が交差する。

赤いコートの男、ジューダスがスローイングナイフを投擲すると同時に納刀されていた刃が抜刀され、迫ってくるナイフを一瞬だけ切り払うと再び納刀され、構えられる。先ほどからこの繰り返しだった。

だがその繰り返しも発生するたびに加速され、闇の中で光る火花の回数、量共に上昇を続ける。

「死ね！」

ソードスキルではなく、単純にプレイヤースキルのみを持って放たれた十を超えるナイフが殺到する。

それを居合いからのニ閃で振り払いながら鞘で残りを掃い体を低くして加速させる。

だがジューダスも易々と距離を取らせるつもりはない。加速してくる此方に対して投げる量のナイフを増やしてくる。目測で十五本ほど。

……チ。

低姿勢から居合いの一閃で薙ぎ払い、体を捻り回転するようにして鞘で直撃コースのナイフを弾く。
そしてそこから納刀し、体の動きを止める。ジューダスも動きを止め静かにナイフを構える。
先ほどからこの繰り返し。パターン。戦闘方法がかみ合わない。ソードスキルを使い接近すれば一気に硬直の隙をやられるし、相手もそれを望んでいるだろう。そしてジューダスも硬直を狙われるからソードスキルは使用しない。
距離の開け方、ナイフの投げる間の時間、その量。この男、恐ろしく戦いなれている。

黒円卓騎士団メンバーに負けないほどの技量の持ち主だ。

「チ」

「千日手だな。おい」

「そうだな。お前、ナイフ残り何本よ」

「インベントリいっぱい用意してあるから気にするな」

本来ならこんな質問をしたところで頭が狂っているとしか言われようがないがジューダスは何でも無いかのように答えた。

「んだよそれ」

「普通なら掠りでもして毒が回るんだがな……お前、得物耐久は？」

これまた常人なら頭を疑うような質問だが、

「ほぼ満タン。≪魔剣≫の類だから折るんだったらナイフじゃ無理だぞ」

「参ったね、どうも」

つい先ほどまでの剣呑な雰囲気が消えるほどまでに穏やかな会話で話し合う。

まるで世間話をするような気安さで話すが、その手は得物から一時も放されない。

「……んじゃ、ちょっと本気でやるか」

「あぁ、少しだけだな」

しばし牽制しあうような目線を送ってから――再び疾走する。

投擲されるナイフの量が十五から一気にその倍にまで膨れ上がった気がする。

その全てに毒が塗られてるようで、掠りでもしたら致命的だということは既に他のプレイヤーの姿が証明している。

どんな技法を持って三十以上のナイフを投擲されているかはわからない。

だが現実として壁にも似た質量を持って大量の脅威が此方へと向かっているのが事実。

だから、居合いの構えを取り――抜く。

使いやすいよう最適化された居合いの運動、ソードスキルを何度も使用し、体で覚え、

そしてその動きを何度も観察して会得した≪硬直の無い居合い≫は

ステータスの補正を受けて現実ではありえない現象を可能としていた。
長さ、そしてその複雑さ故に不可能とされていた≪野太刀による連続した居合い≫だ。

「っおぁあ！」

一閃、ニ閃、三閃、四閃、五閃。

一瞬ひらめいたかと思うと発生された連続された抜刀術は目の前の脅威の壁を切り払うと、
自分一人だけ通るだけの場所を確保する。その常軌を超えた技量にジューダスが舌を巻き、距離を置こうとする。
が、空気を破裂するような音を発しながら体を前へと一気に加速させる。それでやっとジューダス本人の傍まで接近し、
居合いの間合いにまで接近できた瞬間に再び刃を鞘から抜き放ち一閃を繰り出す。

「何処に来るかは見えてるんだよ！」

刃がジューダスの右腕に食い込む。

「ッチィ！」

「ハッ！」

腕を刃に食い込ませそれが断ち切られる前に空いた左手で十数本のナイフが一斉に投擲される。

「っ、おお！」

正面から迫るナイフ、それを体を左側へと飛ばしながら右手で得物を振りぬくことで回避しつつ腕を断つ。
ギリギリ首を掠りながらもジューダスが一閃を回避し、避け切れなかったナイフが二本ほど脇腹を掠る。
地面で一回転がるようにしてから立ち上がり得物を納刀する。頭上のライフバーの色が毒状態を表すそれに変化する。
ジューダスのＨＰは自分のよりも多く、全体から見て三割ほど減っている。部位欠損はそれほどのダメージを受ける。
断った腕は治療するまで使い物にはならないだろう、だが長期的に見るならば毒を受けた此方がマズイ。
今この瞬間も減る体力の量から見て毒は麻痺毒の類ではなく体力を奪う猛毒の類。
正直麻痺毒じゃなくて良かった。もし麻痺毒だったら詰んでいた。

――――俺は、負けない。

また体力が毒に削られるよりも早く愛刀を構える。

「――――斬る」

必殺の意思を言葉に乗せる。

「そうだよな。まだ出せるもん全部出してねえよな？こっちも全開で行かせて貰うぜ」

アクセサリによって回復は早くなっているがそれには頼れない。だから斬る。
この戦いを早く終わらせられるよう斬る。侮ってはいけない相手だと判断する。

相手も腕を断ち切られた以上先ほどのような弾幕量は繰り出せないだろう。
時間を稼ぐにしても片腕では頼りない。故に、選ぶとしたら短期決戦。
込めるのは意思。繰り出すのは殺意。与えるのは死。
……殺るぞ。

『アス、頑張って』

前よりもはっきり聞こえてくる声。使い続けてきた弊害かどうかは解らない。だが興味はない。
動き出す。

「――――活動（アッシャー）」

「アクセス――――魔弾（タスラム）」

▼

マルグリット・ボワ・ジュスティスとは自分が蛇より与えられた一つの装備であり、データである。
そこにサン・マロの魔女は宿り、そして俺は≪活動≫と言う武器を手に入れることになった。
俺が蛇に踊らされているのも承知の上で受け入れた。力を否定する意味はない。

記憶の中にある位階としては最底辺。だが、これは超人的な技量を発揮させてくれるこの世界では、
どんな装備にも代えがたい最高の能力として発揮されてくれる。

つまりは斬撃。ただの斬撃。

だが、遠距離への攻撃手段が≪投擲≫に限定されるこの世界で主武装を使った遠距離攻撃は脅威だ。

居合いを繰り出すと同時に刃から不可視の斬撃が放たれる。今まで以上のアクションを持ってジューダスはそれを回避する。
失った右腕には頼らず、体を左へと大きく飛ばしながらナイフを投擲してくる。
それを鞘を背後に回し両手で柄を掴み、接近しながら高速の斬撃を振り飛ばし迎撃する。

「ッシ！」

「ッフ！」

それでも弾幕は生まれ、弾かれ続ける。

どの一撃も体へと届く前に不可視の斬撃に斬り飛ばされるようにしてその進行方向を変える。
ナイフを弾き突き進む斬撃はそれでもジューダスへと向かうため必然的にジューダスは体を動かし続ける。
その体を追いながら≪活動≫による斬撃を繰り出せるようになった≪羅刹≫を握り、追いすがる。

「おいおい、前だけ見てていいのかよ」

その言葉が聞こえた瞬間、背後から風切り音がする。

「っ！」

体を前のめりに倒しながら後ろから聞こえた音源を回避する。

数瞬後にはそこをナイフが通過していた。

「おいおい、そこも危ねえぞ」

体を回転させながら飛び退り、得物を振るうと先ほどいた場所、地面にナイフが突き刺さっていた。

先ほどは背後から、その次は横から突き刺さるようにナイフが来た。

そして再び――――、

「ッシ！」

斬撃を繰り出しその場から飛びのく。目の前で斬撃を繰り出し弾いたナイフが空中の別にナイフと衝突し、

そして軌道を変えながら此方へと向かってくる。この現象は知っている。

これは……。

「跳弾か」

だがおかしい。跳弾は確かに可能だが、それを可能にさせるには人間の脳では無理だ。

人間の能力をはるかに超えた演算能力と空間認識能力があって可能

とする技術だ。それをこいつは個人で行っている。
こいつの何かが決定的におかしい。まるで、人間ではないかのような――――だが、今はそれを気にする場合ではない。

「ちょっとした特技だよ。お前の化け物染みた居合いには負けるよ」

「はは、そりゃあ……首の飛ばしがいのあるやつで嬉しいなあ！」

『強くないとアス不満？』

多いに不満だ。俺の糧にならない。

そう思えば≪ラフィン・コフィン≫の討伐に参加しただけの事はあった。殺しはＮＧといわれて、
なんだか期待できそうに無かったが、予想以上の成果だ。Ｐｏｈぐらいしか満足できないと思ってたのに……

「なんだか楽しくなっちまってきたじゃねえか！」

「ハハハ！　お前はとことんこっち側じゃねえか！」

「首置いてけよジューダス！」

「針鼠になれよサイアス！」

もう既にスローイングナイフを使った曲芸を隠す気がないのか目の前でナイフが何度もぶつかり合い、跳ね回り、
計算されたように此方へと向かってくるのが見える。動きながらも常に放ってくるナイフはその量を増やし、
その軌道は見ただけでは予測できないし、把握も出来ないだろう。

ならば、全て見切る必要はない。

幸い、既にこの体は毒に侵されている。

「俺のギロチンに刎ね飛ばされろ……！」

得物の刃を前面に押し出すようにして構え、体を低姿勢に、前へ前へと大きく踏み込む。

避けきれないのなら被弾を覚悟すればいい。避けられ弾ける分だけ弾けばいい。相手の思惑とかは興味ない。

俺にできるのは首を刎ねることだけ。それ以外に能はない。

俺の目的は蛇の首を刎ねる事。

俺の復讐は茅場の首を刎ねる事。

その後の事なんてどうでもいい。こいつの首を刎ねる事が出来れば俺はこの世界の神にまた一歩近づく。

故に、

全力で前へと出る。居合いには無い両手持ちでの剣は連続して縦横無尽の斬撃と速度を与える。

自分にとって居合いが一閃、一直線の速度を限界にまで≪狂化≫したものならば、

この両手持ちの構えは俺にあらゆる状況への対処と変則的な斬撃を放つ事を許す、攻めの構えだ。

大きく踏み込みつつ放つ斬撃は全てナイフとジューダスを直線に揃えて放つ。ナイフを弾くのではなく、

「……なるほどな」

砕く。

弾く対象がなければ跳弾は全くの意味を成さない。故に先ほどのように最小限の動きで弾く斬撃を出すのではなく、一撃一撃を全力としてスローイングナイフの耐久値を一気に消し去る。

ナイフを一撃一撃滅ぼすために腕の動きを加速させ、ジューダスとの攻防をさらに激しいものとさせる。

もっと早く、さらに強く、一撃一撃に意識を注いで滅ぼす。

攻防が苛烈さを増す。

現在この戦場で戦うのは自分とジューダスのような感覚に包まれるが、それは違う。

今もこの瞬間どこかでキリトが、クラインが、ベイが、誰かを殺しているのかもしれない。

いや、ベイは確実に殺すだろう。そして俺も、こいつを殺して早く他のやつを殺さないとならない。

元々、≪ラフィン・コフィン≫のメンバーを誰一人として生かして帰すつもりは無い。

――そろそろ、こいつとの殺し合いを終わらせる。力を出せマルグリット。

『うん！』

初めて頼られたのが嬉しかったのか返ってくる声は素直に快活なものだった。それを聞き流しながら体を大きく回転し、その回転で一旦自分と自分の周りにナイフの無い空間を生み出す。一瞬だけからだの動きを静止させ、両手で握った得物を構えなおす。尚も動きを止めず攻撃するジューダスの行動は正しい。だから、自分が知っている、再現できた奥義を一つだけ、口に出してみる。

「――――首飛ばしの颶風――――蝿声（くびとばしのかぜ――――さばえ）」

ここで説明を挟むとしたら、ソードアート・オンラインと言う世界に≪殺気≫と言う概念は存在しない。同様に≪視線を感じる≫や、≪意思を込めて作ればいい装備ができる≫などと、システムには関係のない、迷信と言ってもいいレベルの話は後を絶たない。だが、それでも最前線で戦うプレイヤーは、一定以上の危機と狂気に飲まれたことのあるプレイヤーなら知っている。

そこに≪殺気≫があるということを。

プログラムやシステムや理屈としてではなく、自分の本能が、直感として理解しているのだ。何気ない笑顔を浮かべた相手が今自分に殺意を持っていると、今、自分は何処からかモンスターに狙われていると。そんな曖昧な感覚に救われたと言う話は前線にいる以上、良く聞く。

そして、システムやプログラムを超えた話なら今、自分の中にいる

事を知っている。

理屈としてではなく本能として行動する。

両手持ちの得物に込めるのはジューダスへの明確な≪殺意≫。殺したい。首を刎ねたい。

お前の死骸を晒したい。死んでほしい。消えてほしい。俺の糧となってほしい。その明確な殺意を刃に込める。

この斬撃を飛ばすユニークスキル≪活動≫自体も自分のモノではなく、マルグリットから生まれたものだ。

故にマルグリットの力を引き出すのが道理。

刃にマルグリットの特性と殺意が映る。

それを今までに無い速度を持って振りぬく。

ナイフが当たった瞬間から砕ける。

「――――っ、ははは、なんだよそれは、化け物かよ！」

「血、血、血、血が欲しい……！」

一瞬で放たれた刃が数十にも上るナイフの弾幕を完全に砕きながらジューダスへと届く。

動き出せる前のほんの少しの間に直撃とは行かずも殺意の斬撃がジューダスの首を浅く切り裂く。

それが、ジューダスの体力を一気に四割も削る。前の攻撃を含め、ジューダスの体力が全部で三割だけ残る。

「おいおい、ふざけるなよ。直撃したわけでもないのになんだよこ

のダメージは」

「ふぅ、ふぅ――――ギロチンに注ごう飲み物を……！」

常人の目には追えない速度で斬撃を振るう。全てジューダスの首へと向けて放たれたそれを、ジューダスが体を投げ出すようにして何とか回避する。斬撃を放つたびに頭痛で頭が痛くなるような気がする。流石に、実力以上の事をしようとすると体のほうが持たない――――

「ジューダスさん！　逃げてください！　ジョニーさんは既に合流地点に逃げました！」

そこで乱入者が入ってくる。海賊刀を持ったポンチョ姿の男だ。

「雑魚が俺の邪魔すんじゃねえ！」

一撃でその首を跳ね飛ばす。だがその時間の間にジューダスは既にある程度の距離を稼いでいた。

「悪いな。今日はここら辺でお開きのようだ。また逢おうぜ」

「ふざけるな！　首置いてけ！　首置いてけジューダス！」

「ジューダスさんを逃がせ！」

新たに刀使いとナイフ使いの≪ラフィン・コフィン≫の団員が現れる。未だに発動している殺意の斬撃で首を刎ね飛ばす。だがそのワンアクションはジューダスほどの使い手にとって逃げ出すには十分すぎる時間だった。

暗い森の中、ジューダスがいた方にはもう何もいなかった。ただ最後に、

「また今度殺りあおうぜ！　次は銃辺りがあれば俺としては嬉しいんだがよ！」

「ふざけるなあ――――！！」

ジューダスの名前を≪追跡≫スキルで追おうとするが、高レベルの≪忍び足≫かジューダスが追えない。

その代わりにと、さらに数人≪ラフィン・コフィン≫の団員達が現れる。

「首置いてけよジュゥゥウウダァァァス！！！！　雑魚は退けぇえええ！！」

「俺達と殺しあおうぜ！」

「≪ラフィン・コフィン≫壊滅記念に遊んで行けよ！！」

「ハハハハハハハ！！！！」

一息で死者をさらに数人増やす。もうジューダスの姿は完全にわからない。追う事は不可能だ。

逃がした。殺せなかった相手はラインハルトの敗北とベイとの引き分けを抜き、初めてだ。

ラインハルトは全力で戦い負けて、ベイ相手には≪活動≫なしで戦い引き分け。

全力を出して逃げられたのは初めてだ。

「ふ、ざ、けんなぁ――――！！」

夜の森の声を木霊させる。

「首を、血を、ギロチンに、置いてけ――――！！」

残ったのは死んだ≪ラフィン・コフィン≫の装備と生存者達だけだった。

笑う棺　――ファースト・クリミナル・パーティー（後書き）

ＶＳジューダス、まずはジューダスの逃走で終了です。
ジューダスの正体のヒントを出したリしたけど、解った人はいるのかなぁ。
ナイフで跳弾したから次回は銃弾で跳弾だね！

さて、宗次郎の技を再現したサイアスさん。どこまで妖怪街道まっしぐらなんでしょ。
とは言え、マリィちゃん始めて頼られた嬉しさ補正＋ガチ殺意＋限界酷使、
なんてことでよーやく出来てるような状態ですが。
そしてマリィちゃん汚染深刻化？作者でも行方が見えぬ。

ちなみに最多キル数はベイ中尉です。

それでは次回はラフコフ偏の仕上げです。
それが終われば晴れてＳＡＯも最終パートへと突入。うーん、もうすぐ廃人かぁ。

それでは感想を貰えれば嬉しいです。乙です。

――てんぞー様がゴールアウトされたようです。

笑う棺　――アフター・ザ・ナイト（前書き）

――てんぞー様がログインしました。

初心に戻る。

今回はシリアス回。遊びなんて全くありません。えぇ。読んでてつまらないでしょう。

繋ぎの為だけだし。

アインクラッド第一層

二〇二四年八月

笑う棺　――アフター・ザ・ナイト

一般的な観点から言えば、≪ラフィン・コフィン≫の討伐任務は最悪だったと言える。

まず第一に死者が多すぎた。討伐隊、そして≪ラフィン・コフィン≫双方共に多大な死者が出た。

討伐隊メンバーからは最前線で活躍していた攻略組が六人ほど、そして≪ラフィン・コフィン≫は、

そのほとんどが決して降伏を受け入れず逆に命が減って行く感覚を楽しんだために、

その死者は二十人を超えていた。

結局、捕まえるのに成功したのは≪赤目のザザ≫と、数人の下っ端だけだった。

団長である≪Ｐｏｈ≫、幹部である≪ジョニーブラック≫に≪魔弾のジューダス≫。

Ｐｏｈを抜いた二人は戦闘中に姿を消したために消息が掴めず、Ｐｏｈ自身は初めからいなかった。

つまりは罠。

情報が漏れていたと言うことだ。

だが、残った隊員の誰も、それを追求するほどの力が残っていなかった。殆ど誰もが戦い、

そして命を奪った罪悪感に足取りを重くしていた。このあと再び戦えるかすら怪しかった。

一部を抜いて。

　場所は第一層≪はじまりの街≫、その中央に位置する≪黒鉄宮≫。犯罪者をゲーム終了まで収容できる≪刑務所≫がそこには存在する。まだ気力が残った討伐隊参加者が、生き残った≪ラフィン・コフィン≫のメンバーをそこに収容しに来ていた。
その総勢は討伐隊結成時とは違い、大きく数を減らして十人以下にまで減っていた。

「おら、てめぇらゴミクズ共とっと進めよ。本当は武器捨てて丸腰の状態を首刎ねようとしたのを止めてもらったんだから。
あぁ？　んだよその目？　死にたいの？　ねえ死にたいの？　首刎ねる？　刎ねちゃう？
お兄さん、ジューダスに逃げられてかなりイライラしてるんだけどいいの？　殺っちゃうよ？」

横から頭に軽い衝撃を加えられる。呆れた様な表情を向けながらベイが言葉を出す。

「抑えろボケ。てめぇまでネジ飛ばしてどうすんだお前もアレみたいになりたかぁねぇだろ」

　そう言って≪黒鉄宮≫の隅のほうを見るとロープで簀巻きにされたプレイヤー、ヴィーエムがいた。
≪ラフィン・コフィン≫が降伏しないで戦ってきた時命を奪う事に躊躇が無かったり、
戦闘が終わった後でも割ともっと斬りたいと呻いていたために簀巻きの刑に処された。

犠牲者一号を見てしまうと嫌でも落ち着く。

「うん。そうだね。そんな訳でとっとと豚箱に入れ？　な？」

「だから挑発はやめろって言っただろう……」

「ははは、サイアスは元気だな……」

ベイと馬鹿話をしながら逃げないように監視しているとキリトがやってくる。軽く片手で挨拶し、最後の一人が鉄格子の向こう側へと入っていったのを確認してから鉄格子を閉じて鍵を閉める。

これで、新たな≪ラフィン・コフィン≫が結成されない限り世間を困らせる事はないだろう。

ここでやっとキリトのほうへと真っ直ぐ顔を向ける。

「おう、待たせたな」

「ああ、いや。サイアスは大丈夫かな、って」

「それより自分の心配をしろ」

正直キリトの顔色は悪かった。青ざめていると言ってもいい。だが言葉を受けたキリトは苦笑する。

「ああ、そんなに酷い顔をしてる？」

「手前ぇ、人を斬ったのは初めてか」

何かを言う前に返答を出したのはベイだった。もちろんベイとキ

リトは初対面だ。
接点があるとすれば少し前にあった事前会議が始めてであるはずだ。
そのベイが、身内以外に優しく接している……！
基本的にベイは騎士団に属して、認めている人間を仲間と家族と表現し、尊重する。
そのため新参への風当たりは辛かったりするのだがこうやって出会ったばかりの人間に優しくするのは本当に珍しい。むしろ未知。
「おい、そこの阿呆。勝手に感激してるんじゃねぇよ。こいつが潰れたらハイドリヒ卿が失望するだけだ」
「はいはいツンデレツンデレ」
「俺としてはもう一度ぐらい殺りあっても問題ないんだがよぉ？」
「悪ぃ悪ぃ」
ベイの言葉で思い出す。
「そう言えば、ラインハルトは一度キリトと本気で勝負したいって言ってたなあ……」
「……俺が≪黄金の獣≫ラインハルトと？マジでやめてくれよ。お前やヒースクリフ以上に勝てる気がしない」
「それは、俺に勝てるかもしれないって言うことか。なるほど」
「あ、いや、今のナシ。ナシナシ。俺は何も言ってない」

「ははは、冗談だよ。少しからかっただけだ。元気でたみたいじゃないか」

「……あ。その、悪いな？」

キリトが一瞬にしてバツの悪そうな顔になるが、先ほどのような死人のような顔をしているわけではなので、これはこれで許すとする。どうやら、キリトは人を斬ってもまだ進めるようだ。その強さは好ましい。

だが、個人としての気持ちは慣れてほしくは無いと思う。

自分みたいに慣れてしまえば、現実の社会復帰はおそらく絶望的だろう。

『絶望？』

と言うよりもまともな死に方が用意されているとは思わない。たぶん、現実に戻れず死ぬだろう。

と、その前にキリトの頭を軽く叩く。

「おい」

「いいか、キリト？　これはお兄さんの持論だがな、俺達は刹那を迎えるために生きてるんだ」

その言葉に不思議そうにキリトが首をかしげる。

「刹那？　あと頭から手を退けてくれ」

「そ、刹那。楽しい時間、今味わっている瞬間。それを刹那ってんだ。お前にもあるだろ？
仲間と一緒に笑っている瞬間とかさ、あるだろ？　そういうの」

「あぁ、まあ……」

うんうんとキリトのリアクションに頷く。ベイが激しく呆れた視線を送ってきているが、
アイコンタクトでオチを言うなと伝えておく。帰ってくるのは呆れた様な溜息。気にしないで続行。
キリトの頭にかけていた手を取って肩に回して近くに寄せる。

「いいか？だからな、試練を乗り越えた俺達にはその刹那を全力で味わう権利があるんだ。オーケイ？」

「お、おーけい？」

うむ。若干頭が回ってないところは洗脳チャンス。

「言い換えれば刹那を味わうために俺達は強くなって、勝って、生き残るんだ。
だからな？　俺達は味わえる刹那をその時全力で味わなきゃいけないんだ。
それを求めて死んでいったやつに失礼なんだ。俺達は、楽しむ義務があるんだ。そんなわけで」

言葉で少しだけ落ち込んだキリトに対して発言する。

「色町行こうぜ！　色町！」

※色町とは遊郭とか風俗街の事です。サイアスの脳が若干古いだけです。

その発言にキリトが顔を赤くして噴出した。

「お前人を何て所に誘おうしてるんだよ！？　と言うかさっきのいい話はなんだったんだよ？

俺、地味に感動しかけていたんだぞ？　それなのにオチが……！」

「こまけぇこたぁ気にすんな！　全員リアルではそっち系の仕事の方々らしいし、後腐れは無いぞ！」

「誰が行くか！」

「おぉっと」

アームロックを解除したキリトが赤い顔を隠しながら走り去って行く。やはり純情少年に辛いか。

だが、これで多少人殺しの罪悪感も紛れるだろうと納得したところで無言だったベイが出てくる。

「意外と気にかけてんだな」

「そう思う？」

「はぐらかすな。お前が気にする他人はそれで三人だ。副首領と茅場晶彦と今のガキだけだ。

他にも数人覚えているようだが、実際お前が一番の興味を持ってる

のはその三人だけだ」

意外と鋭いベイの言葉に驚く。実際に、その言葉は間違ってはいない。カール・クラフトは近い。

隙を中々見せないが見せた瞬間何時でも殺せるように騎士団に所属しているし、前よりは本部に行く回数は増えている。

茅場晶彦は純粋な復讐対象として興味があって、

「キリトは、まあ、出来の悪い弟みたいなもんかなあ……」

一番最初に組んで、そしてフレンド登録した相手だ。唯一アイツとは関係なく気にする相手だ。

クリスマスの件以来暴走もなくなっているし、今回も比較的落ち着いている様子だった。

キリトの周りには自分以外多くの人間がいてやっている。もう、俺の心配は必要ないかもしれない。

俺がこうやって声をかけなくてもクラインか≪閃光≫のアスナ辺りがメンタルのケアをしていただろう。

「もう、俺も必要ないのかもな」

「まあ、正直そういうところに興味はねえけどよ」

「おい」

「それよりこっから出るぞ」

「あぁ、そうだった」

そういえば、≪はじまりの街≫はそういえば≪アインクラッド解

放軍≫の本拠地だった。
気づけば今も自分に粘りにつくような蔑みと侮蔑の視線を感じる。
そして一度役に立たないクズ共の事を思い出すと殺意が沸いてくる。
「おら、殺気立ってねぇで出るぞ」
「……おう」
足の動きを早めて≪黒鉄宮≫から出る。

▼

「朝か」
「明けちまったな」
≪黒鉄宮≫の外に出ると霞が掛かった朝の街に出る。直ぐ近くには世界樹広場が存在しており、
今だに人の気配は無い。軽く体を伸ばして辺りを見和すと直ぐ横、階段に座るようにして一人の人物がいた。
ショートの黒髪とペンを模したヘアピンが特徴的な少女は出会った頃と違い意気消沈している様子で、
手に握られているメモは全く筆が進められている様子はない。
オブザーバーとして参加していた記者のチナミだ。
「よう、お前も生き残ったのか」

このまま素通りしてしまうのも何か悪いと思い軽く声をかけるが返事が無い。
ベイと軽く顔を見合わせると知らない、と顔を横に振る。シスコンに聞いた俺が間違っていた。
はあ、と軽く溜息を零して再度話しかける。
「おい、ブンヤ。記事は書けたか？」
「書けるわけないでしょ！？」
軽く聞いたつもりだったが返事は悲鳴に似た叫びだった。何か触れたかと思ってしまったが、
即座にごめんなさいと謝られ、落ち込まれる。再びベイに目線で先に帰っていて良いと送ると、
また呆れた様な表情が返ってくる。音が無く、唇だけの動きで言葉を伝えてくる。
心の篭ってない慰めは残酷なだけだぞ。
それでも、目に付いた分にはやっておかなきゃ、気持ちが悪い。
そう告げるとラインハルトに報告するために≪アルゲード≫へと戻って行く。
「さて」
そう言葉を始めてから少女の横、階段に腰をかける。

「人が死ぬのを見るのは、初めてか？」

「いえ、それなりに戦ってますので初めてって訳ではないです」

問いの答えは少々予想外なものだった。

「なら、何故落ち込む。死ぬのを見るのは初めてじゃないんだろ？」

「ですけど……」

「何だ、ラフコフの一方的な壊滅と降伏になると思ってたのか？」

「それは……」

どうやら当たりの様だ。俺としてはその意見には賛同しかねる。

第一Ｐｏｈ、あのサイコ集団の親玉のカリスマ性は異常だ。何度かあったことはあるが、アレは人を狂わす。

あの男自体相当イカレているが、アイツ自身が放つ空気のようなものが人を狂わす。

そんなキング・オブ・サイコが作ったギルドの連中を常識ではかれるわけが無い。

第一、進んで人殺しを楽しむようなやつが自分の命を惜しむわけがない。

俺も、そういうやつらとは同じ括りに入るだろうが。

「ま、その考えは甘いと思うぜ？　何せ、ラフコフの連中はこの世界をゲームとしてしか見てないからな」

「ゲームですか？」

「そ、ゲームだ」

これも、Ｐｏｈの言葉による影響だろ。ゲームの中でなら罪に問われない。その言葉がきっかけだったはずだ。

「これはゲームだ。実際に殺すのは茅場だ。俺達は悪くない。全てはシステムに設定された行動だ。

だから俺達は悪くない。だってゲームのルールを守ってるんだ。それは認められた行動なんだ。

何を恐れている。俺達は正しいんだ、てね？」

チナミが口を押さえて吐き気を堪えるような仕草をとっている。

実際、自分でも言ってて吐き気がする。

今の言葉自体実際Ｐｏｈが言ってた勧誘の言葉の一つだ。これに似たような言葉を聞かせて、

少しずつ、少しずつ人を狂わす、そういう才能をやつは持っている。

「だからな、アレを同じ人間として見ちゃ駄目だ。人として認めるな。アレは獣だ」

「……サイアスさんはそう思って、斬ったんですか？」

「いや、今のは一般論。そう考えないとやりきれないでしょ？」

「だったら、サイアスさんは相手を人間としてみてたんですか！」

声が大きくなるのを片手でたしなめる。

「いや？　何であんなゴミクズを同じ生物としてみなきゃいけないの？　ありゃあゴミだろ」

言葉にショックを受けているのかチナミの動きが完全に停止している。

まあ、人間をゴミだと表現すればそれも仕方がないだろう。だが、オレンジもレッドも許さない。

俺の前に立つのなら命乞いしても許さない。勧告に従わないで反抗してくれってずっと祈ってたし。

やはり、自分はとんでもないろくでなしだ。

自分の屑っぷりを再認識したところで立ち上がる。

「いいか、ブンヤ？　結局の所どっかで線引きしないと駄目なんだよ。

お前が何のことでそんなに落ち込んでいるかは理解できないしする気もない。ケアをする気もない。

結構多く切り殺せて気分がそこそこ良いからこうやって話だけしてやってんだ。

だけどな、死人の事ばかり気にしてると、……何時か死ぬぞ」

昨夜死んだ連中のようにな。

「……あ」

立ち去ろうとすると同時に後ろで声がするが気にしない。これから消費してしまった時間の分、

モンスターを虐殺する系の仕事が待っている。第一何時から自分は

他人の悩みを解消するほど偉くなった。
自分は自分。敵を殺す、それだけの刃と命が残ればいい。それ以外はいらない。

だからまた次の刹那を迎えるまで生きていればいい。

そしてあの二人を殺すまで生き残りさえすればいい。

もっと強く、なりたい。

逃げられるような力では駄目だ。強敵を一方的に殺せるだけの力が欲しい。

修験道の頂は未だ見えず。

笑う棺　――アフター・ザ・ナイト（後書き）

今回の使用キャラクター
ＤＨＭＯ氏応募のキャラ、チナミ
ＣＡＵ氏応募のキャラ、ＶＭ（簀巻き放置）

やだ美味しい。

実は作者パラロス未プレイで、プレイ動画で活躍を見たぐらいです。
それでも、二代目ルネ山は出したかったんだ……！
ＧＧＯ的な意味で。

そんな訳で渇望が見え隠れするお話。そしてやっぱり男の子はエロが好き。
たったそれだけの回でした。正直今回は後始末だけのお話でしたね。
必要かすら解らなかった。たぶんいらなかった。

そんな訳で、次回からＳＡＯ１巻のお話が開始します。

やったねキリトちゃん！もう直ぐ家に帰れるよ！

ＳＡＯ編の終わりも見えてきましたが、どーぞこれからも当方をよしなに。

感想を貰えると作者的には非常に嬉しいです。それでは乙です。

――てんぞー様がログアウトされました。

二刀流　――シンキング・ジ・エンド（前書き）

――てんぞー様がログインされましたぁー！

こっから原作1巻相当です。
キリト君が原作行動してる合間に勝手に行動してる僕らの隠れツンデレをお楽しみください。
後いい加減にヒロインにデレろよ。

アインクラッド第七十三層
二〇二四年九月月末

二刀流　――シンキング・ジ・エンド

「ッシ！」

広い荒野には目立った遮蔽物が無く、開けた空からの攻撃を容易とする。だが、それを許さない。

一方的な暴力を受けるのは好かない。それを証明するためにも全力で駆ける。

振り切るためにジグザグに走行し、方向を曲げるたびに背後で爆発が生じる。

曲がった瞬間に横目で背後の対象を見る。

それは、巨大な龍だった。

第七十三層。とあるパーティークエストで倒す事になる黒龍は大きかった。

巨大なフロアボスに匹敵するほどの巨体を持ったその体は未だ疲れを知らずに空から業火を吐き出す。

地面に中り、制圧するように広がるその炎は首の裏の毛をチリチリと焼くような感触を与えるが、

敏捷力の補正があっていまだに完全に体を焼くにまで届いた事はない。

だが、それも逃げる場所があるからだ。

広大な荒野はフィールドとしては武器を振りやすい地形だ。それは遮蔽物が存在しないからである。

だが遮蔽物が無いということは同時に身を隠す場所も防御に使える

素材も無いということだ。
黒龍が浮かぶのは地上から約七メートル。その程度の高さならジャンプして届く距離ではあるが、
その後落下の際にダメージを受ける事は必至。だとしたらその選択は間違っている。
一撃一撃の威力を極限にまで上げる為に自身の耐久力を削っている自分に、その選択肢は無い。

　そこで駆ける荒野の中、遠巻きに待望していた姿が見えてくる。
荒野の中心での唯一突き出たオブジェクト、大岩だ。
この黒龍討伐クエストは七十三層のフィールドに出現するネームドＭｏＢを討伐するという内容だ。
だが、この階層にまでやってくるとネームドＭｏＢもボス並のステータスを持つようになっている。
唯一ボスとその存在を隔てるのがＨＰの量ぐらいだが、それも雑魚モンスターと比べると圧倒的に多い。

つまりは、一人で到底相手に出来るような存在ではない。

つまりは、俺の糧としては相応しい存在。

　この二時間ほどの黒龍との戦闘で散発的な≪投擲≫スキルで攻撃でその体力を二割削る事に成功した。
だが、二時間でたった二割だ。その結果にはソロと言う圧倒的不利な条件とは言えど納得できない。
だから相手を引き摺り下ろす。自分の一番得意な戦場で行動不能にして一気に倒す。それが最良。

体を前に倒してさらに動きを加速させる。目指すのは眼前の大岩。

体を加速させた事で背後の黒龍との差が開くその事に怒りを覚えたのか龍の空気を裂く様な咆哮が聞こえてくる
雷鳴を思わせるようなそれを無視して三メートル程の高さを持つ大岩の上へと跳躍し、まだ距離のある黒龍へと向く。
正面、口から黒い吐息を漏らしながら迫る黒龍をしっかりと視認する。

素早くインベントリを操作し、今まで重量軽減の為に仕舞っておいた愛刀を取り出す。
背中に現れたそれを素早く腰に構える。彼我の距離はおよそ四メートル。ならば遠慮は要らない。

黒龍が高度を下げて此方へと噛み付こうと口をあけた瞬間に、此方も刃を抜く。
その刃には閃光を思わせる白いエフェクトが纏わりつくのが見える。

「いざ、尋常に――――」

前へと飛び出しながら放つそのソードスキルの名前は≪ザンコウケン≫。抜刀系居合い系、
≪カタナ≫が誇るソードスキルでも唯一≪ゼツメイケン≫を超える速度を持ち、
そして自分が居合いを習得する上で参考にした秘剣の一つ。
自慢ではないが、これの習得には他の≪カタナ≫のソードスキルを高い熟練度で修める必要がある。

故に、絶対的な信用を置く神速の抜刀術が黒龍の体を切り裂くのは必然だった。

後の先を持って黒龍の翼を深く斬り裂く。鮮血の代わりに斬られ

た箇所からポリゴンを飛ばし、
完全に翼を使い物にならなくさせられた黒龍が大岩へと顔面から衝突して落ちる。
同時に鞘を背に回し、愛刀の柄を両手で掴んで構える。
視線の先、飛べなくなった翼を二度振ってから怒りの形相を此方へと向ける。

「こうなっちまえば只のデカイ蜥蜴だよなあ、おい」

返事の変わりにびりびりと肌にまで衝撃が伝わってくる咆哮が返ってくる。

「いいぜ、これでやっと対等だ。一気に決めさせてもらうぞ――――活動」

『アス頑張って』

あぁ、頑張るさ。俺はこんな雑魚には殺されない。もっと殺して殺して俺は強くなる。負けない。絶対に負けない。

――――思い出すのは愛しい太陽の最期、それを起こしたポリゴンの塊。

殺意を蘇らせるにはそれだけで十分だった。

「首飛ばしの颶風・蝿声」

得物の前で舌なめずりするのは三流だ。

だから、一気に命を奪う。

「俺の糧になれ」

刃を振るう。体を巡る活力（にくしみ）を燃料に斬撃を繰り出す。此方へと向かってくる黒龍の顔面、
それに斬撃を受け止めれど黒龍の動きは止まらない。その口は大きく開けられ、
真っ直ぐその顎で食いちぎろうと迫ってくる。だが動かない。斬撃だけを繰り出す。
ひたすら殺意を固めた斬撃を持って迫る黒龍を正面から圧倒する。
やがて、黒龍の顎が届く前にその頭上の命を示すゲージが空になる。

此方へと突進する途中で姿勢を崩し、大地を滑る様にして倒れて動きが止まる。
その怨嗟を孕んだ目は確かにこっちを睨んでいる。だがその体は今もポリゴンと化して砕けて行っている。
つまり俺がこの決戦の勝者であり、そして唯一の生存者。だが、こいつは時間さえ経てば再び復活する。
本来の、俺達プレイヤーの仕様のように。今はない仕様のように。
納刀し肩に愛刀を担ぐ。

「ま、そう怒るな。お前もまた、俺の力の一部になるだけだ」

低く唸るような返答。本当にこの生物が知性を持っているかのような返答だ。だが、それはありえない。
こいつも、町にいるＮＰＣも、サン・マロの魔女も、全てはＡＩに記録されたパターンでリアクションをとっているだけ。
それは純粋に思考から生まれた考えではなくあくまでも人間の模倣。

「……来世では俺のような鬼に会うなよ」

その言葉と共に黒龍を構成していたポリゴンが完全に拡散し消える。

今の黒龍が存在していた証はこれでステータスウィンドウに映っている前より少し増えている経験値バー、

そしてインベントリいっぱいにつめ込められている黒龍からのドロップアイテムだ。

本来なら複数人で挑むクラスの相手だっただけにインベントリには大量のアイテムとコルが増えていた。

「さて、これで七十三層のボス系統は完全攻略したな」

『エギルに売る』

「そうだな……エギルに売りつけるか。そろそろ強化したいしな」

癪に障るが魔女の言葉に否定するところはない。もう、一緒に行動をして一年以上するが、

この魔女のたどたどしい言葉は直らない代わりに此方の生活と行動を覚えられてしまった。

まったく、何処まで人を馬鹿にすればいいのだろう。

そんな事を一瞬だけ思ってからインベントリから転移結晶を取り出す。

「転移≪アルゲード≫」

静かに言葉をつげた後、無人の荒野に何も残さず消える。

エギルと言うプレイヤーはこのアインクラッドでは珍しい純粋な外国の血を引いた人間だ。
タスケの様に日本生まれではなく、日本へと移住してきたと本人は言っている。
だがその褐色、スキンヘッドと、似合いすぎたカスタマイズはたぶんリアルの自分を引っ張って来たものだろう。
自分の前世の話になるが、アメリカにいた頃そういう感じの人を見たことがある。

それにしてもマッチョすぎて何故ＳＡＯなんてネットゲームに手を出したかが激しく謎ではあるが。

≪アルゲード≫の複雑な裏道を抜けた一角、そこにエギルの店がある。

店の扉を開けて中に入るとそこには初見ならば誰もが圧倒されるであろう巨体と顔を持った、
褐色の商人兼斧戦士のエギルがカウンターの向こう側でアイテムの鑑定をしていた。
此方の存在を認識すると持ってたアイテムをインベントリに戻しながらオーバーリアクション気味に両手を広げる。

「おいおい！　こりゃあサイアスじゃないか！　お前、例のブツは持ってきたのかよ……」

「ブツを持ってきてやったぜ……さあ、金を出すんだな」

「ネタを振ったのは俺だが結構ノリが良いんだな」

「頭の中の金髪巨乳と一緒に首が欲しいって歌い続けるのよりは大分マシだしな。今もいい感じに歌ってるし」

『血、血、血、血が欲しい。ギロチンに注ごう、飲み物を。ギロチンの渇きを癒すため。欲しいのは、血、血、血』

最近日本語での歌い方を覚えたようだった。

「あぁ……そうだな……茶……飲むか？」

「優しい目をこっちに向けるな阿呆。そのハゲ頭に髪の毛生やすぞ」

「逆にすげぇよ」

どうやらエギルは今日も好調らしい。それよりも、とカウンターを叩いて捕り物を催促してくる。

しかたがないな、と言葉を置いてインベントリを表示させると可視モードにそれを変換させて、

今インベントリを圧迫している黒龍素材をエギルに見せる。

「……まさかだが、……ソロか？」

「ああ。地面に引きずり下ろすまでが面倒だったけどそっからは必殺技ぶっ放して終わった。

その状態に引き込むまでに結構時間がかかったがな。まあいい糧だったぜ」

「そうか。聞いた俺が悪かった。そうか……黒龍≪ディスブロディア≫をソロか……」

両手で顔を覆ったエギルがカウンターに突っ伏す。

「おいどうした」

「いや、それを一匹倒すのに本来なら十人規模のパーティーで挑むもんだからな。

……よし、今日もまた一つ俺の常識が増えた！　黒龍ソロは可能！」

「シュピーネさんを抜いた≪黒円卓≫のメンバーにだったら誰にでもできると思うぜ」

シュピーネさんだけはあの異常に濃いメンバーの中でも比較的平和な生産系の人間だ。

本部で出会うと裁縫してたりイヒヒヒいいながらポーション作ってたりと地味に円卓メンバーを支えている。

マキナもシュピーネさんも軍人と芸人を両立すると言う意味不明な人種だが良い人には変わりがない。

あの円卓、マジで謎だ。特にエプロン閣下の主夫っぷりが謎だ。

「お前のギルドとは金輪際かかわらない事をここに俺は誓う」

「多分それは正しい判断だと思うけどまずはアイテム買い取れや」

インベントリに仕舞われているもので売りたいものを実体化させてカウンターに並べる。

全部ではなくほぼ全て。余ったものは自身の装備とするために必要だ。
あれだけ強力な龍から作れる装備だ、今の前線を駆け抜けるのには最適だろう。

「へいへい……っと、それもこれもA級素材だな。さすがだな……」

今までのふざけた様子を潜めてエギルが真剣にカウンターの上に並べられた素材の鑑定に入る。
カウンターの上に並べたのは防具としての素材に加工されやすい角と牙、
そして鎧の素材として使用される甲殻などの素材だ。自分の装備に使える爪や鱗と言った装備は一部だけを出し、
自分の装備分を確保しておくのが賢いやり方だ。

「ああ、そうだ。少し時間掛かるかもしれねえから勝手に厨房と置いてあるもん使っていいぞ」

「ん？　悪いな」

店主の許可があるのなら遠慮は必要ない。カウンターを軽く飛び越えるとその奥、
店に設置されている厨房と、近くにおいてあるポットを借りる。インベントリの中に置いてあるハーブを取り出し、
ポットの中に水と共にハーブを入れる。マッチで台所に火をつけ、
ポットをその上に乗せて温める。

「……ふぅ」

ここでやっと一息つく。やはり首飛ばしの颶風を使った後は多少

からだがだるい。それも以前よりはマシなのだが。
だが、こうやって戦いが終わって一息をつけるようになって、でも戦いが中心になっている自分は、

「俺、もう駄目かもしれね」

何時振りだか思い出せない弱音が口から出る。

何故だか良く分からないが、最近ＳＡＯをクリアして、リアルに帰った後の事を良く考える。
既にこの世界の攻略が始まってからほぼ二年が経過している。現在残っているのは六千人程度だ。
そしてこれから迷宮区を進む上で、さらに人は減るのだろう。個人的見解は五千人程が帰れると思っている。
だが、リアルに帰れたとして社会に復帰できる人材はどれほどだろうか。
確実に自分は復帰できないと確信している。第一リアルには何も無い。
≪剣鬼サイアス≫でもない、愛刀の≪羅刹≫も無い、復讐する敵のいない世界。
多分、俺は耐えられないだろう。復讐を成そうが成さなくとも、いいところで廃人になって日々無気力になるだろう。
だから、俺には今しかない。

そして、あの蛇は確実にそれを理解して俺にマルグリットを押し

付けたはずだ。何故だ。
何故俺に力を貸した。何故俺に力を与えた。何故俺に倒せない相手を見せた。

何故俺を生かし続けるような事をする。

それだけが不思議だった。蛇との接触が無ければ俺は確実にどっかのモンスターと戦って死んでいた。
それは確実に言える。だがマルグリットと≪羅刹≫の紹介により俺は強化され、生かされている。
そしてラインハルトと言う倒せない相手を提示する事で俺に超えるべき目標を与えもしていた。
確実に俺を生かすための行動だ。それを理解できない。

だが、今理解する必要もないだろう。

「理解、するか」

理解と言う言葉で頭によぎるのはやはり、マルグリット。サン・マロの魔女の存在。

「なあ、マルグリット」

『ん？』

「お前ってなんなんだ」

『マリィはマリィだよ？』

……まあ、白痴状態のマルグリットにまともな質問を投げかけたの

が馬鹿だった。

『でも、カリオストロは≪人の雛形≫とか言ってたよ？』

その言葉に少し引っかかりを覚える。≪女神≫では無く≪人≫だ。あの蛇はマルグリット・ブルイユを女神として、何よりもの至高の存在として信奉し、そして恋をしたはずだ。だから≪人の雛形≫と言う表現はおかしい。何の気の迷いか会話してみればまた謎は深まる。

『血、血、血、血が欲しい』

会話ができたのが良かったのか、マルグリットが嬉しそうに歌を歌いだす。その事に諦めの溜息を吐き出しながら、温まったポットを持ち上げて会話の合間に用意しておいたマグカップの中に注ぐ。

一つは自分用、もう一つはエギル用。店主の設備を使用したのだからこの程度のサービスをしなければ罰が当たる。

そう思い両手にマグカップを持ってエギルのいる場所にまで戻ると、

「お」

「あ」

「……け、≪剣鬼≫」

「うわ、なにこの状況」

店先に人が増えていた。しかも良好とは言いがたい雰囲気で。

二刀流　――シンキング・ジ・エンド（後書き）

はい、原作一巻ですね。
そして開幕首と場氏からの黒龍ソロです。
本当なら数人係で投擲武器で少しずつ翼にダメージ、
そっから翼を破壊して地面に落として、倒すってのがセオリーなボス。

だがそれがめんどくさかったサイアス君は遠くまで釣って、
足場になる場所から一撃で翼を破壊して削り殺し。仕事しろ。

そんな訳でまた謎の単語が出てきたり蛇の思惑が何かを考え直したりする回でした。
皆さんもおっしゃっている通り、

もう完全に社会復帰無理ですよねー。

そんじゃ今日はここら辺で。
感想をもらえますと作者としては嬉しいです、乙です。

――てんぞー様がログアウトされました。

二刀流　――ジャスト・ア・セイフ・デイ（前書き）

――てんぞー様が……ウワナニヲスルヤメロアッー！

シュピーネさん（笑）

何で貴方が出現すると地の文までどこかギャグに……。

その後が激しく書きにくかったじゃないですかあー！

アインクラッド第五十層

二〇二四年九月月末

二刀流　――ジャスト・ア・セイフ・デイ

二人分のハーブティーを用意して戻ってくると先ほどはいなかった人物で店内はあふれていた。
一番最初に目に付くのが白と赤の制服、つまりは≪血盟騎士団≫のユニフォームだ。
しかもそこにいるのはＫｏＢでも有名な≪閃光≫のアスナ、そしてその随伴らしき人物二人。
何のためにこんな店に来ているのか、と言う疑問は即座に黒尽くめの剣士の姿で解消された。

「ああ、ストーキングされたのかキリト。色男は辛いな」

「え、ち、違うわよ！」

「サイアス！」

「で、おい、エギル。俺の分の鑑定は終わったのか？」

「悪い中断してた」

「しっかりしてくれよ。ほれ」

「サンキュ」

持ってきたハーブティーを片方エギルに渡し、自分の分を口に含む。カウンターの上には黒竜の素材が乗っている。
それを見てエギルとキリトを除いた面々が、つまりはＫｏＢの団員達が驚いている。

キリトだけは呆れた様子を見せながらまたかと呟き、

「なあ、サイアス。それってまさか……？」

「ん？　今日の獲物。七十三層の黒龍な。いい運動だったぜ」

「うわあ、言い切りやがった」

顔を覆うキリトにエギルが追い討ちをかける。

「おい、どうやって倒したかは絶対聞くなよ？　俺は聞いて激しく後悔したからな。
っと、ほれ、これだけの金額ならどうだ」

エギルから申し込まれたトレードのウィンドウには多額のコルが入っていた。
今の持ち分とあわせればこれで≪羅刹≫の強化ぐらいはできるだろう。

「それで頼む」

トレードウィンドウの了承ボタンを押し、黒龍の権利をエギルへと移す。これでここには用がなくなった。とはいえ、若干の興味は残る。
キリトの方を見るとなんだかアスナに用があるようだ。自分自身ＫｏＢとはボスの攻略以外で会わないし、
そしてそもそも残虐すぎる行動方針からして嫌われているからさっきから警戒されっぱなしである。

「お前、何やってんの」

「あぁ、ラグーラビットの肉手に入れたんだよ」

「うわ、うらやま」

ラグーラビットの肉と言えばその美味しさと希少価値からＳ級のレアアイテムとされている。

そして料理スキルが絶望的に低い俺ら男の前線組に対して、情報屋からはアスナは料理スキルを上げていると聞いた。

もちろん関わりの無いプレイヤーの情報を聞いているのは、敵対した場合の対抗策だ。

この世界で無駄な情報などと言うものは存在しない。

しかし、

「ラグーラビットかぁ、俺もラグーラビットは食った事ないなぁ」

「そりゃあＳ級食材だぞ？」

「うん、まあ、そうなんだけどな？」

Ｓ級食材はエプロン閣下が何処からともなく持ってきて料理しているとか口が裂けても言えない。

とりあえず視線を軽くＫｏＢの三人に向けるとあからさまに警戒されているのがわかる。

軽く溜息を吐くとマグカップの中身を飲み干す。

「そんじゃ、今日中にやっておきたい事があるから俺はこれでお暇させてもらうぜ。
エギル、また何かぶち殺したら素材とか持ってくるわ。あとキリト、女に優しくしすぎて勘違いさせるなよ」

「お前は黙ってろ」

「硬いやつだなあ……まあ、頑張れ若人」

手をヒラヒラ振りながら店から背を向けて出て行く。

▼

≪アルゲード≫から即座に街の外、最前線の迷宮区へとネームドMOBを探しに行かないのは、
≪アルゲード≫に位置する所属ギルドの本部、つまりは≪聖槍騎士団黒円卓≫のギルド本部に用事があるからだ。
ここで≪聖槍騎士団黒円卓≫通称≪黒円卓≫に関して説明するならば、そのメンバーについてだろう。

まず第一に、全員が軍属だと言うことが挙げられる。と言っても、正式ではないものもいる。

これはラインハルト本人が発言にしたことであり、全員が認めていることである。
血は日本人であるカインもドイツ国籍を取って所属しているらしい。
そして全員がラインハルトと蛇が自分の目で見て選んだ人員たちで、軍属とは言うものの別に軍隊として毎日訓練しているわけではなく

日々の生活を普通に送り、
召集された時にラインハルトの隊として活動するものらしい。
ちなみにアインクラッドにいるのは全員ではない。
カインは元々日本の学生だったのをベアトリスが惚れてスカウト。
ベイはドイツの路地裏でチンピラの頭をやっているのをノシて妹ごと拉致。
マキナとシュピーネはラインハルトがテレビに映っているのを見て≪面白い。採用≫の一言で決定。
ベアトリスは元々軍人の家系で軍にいた頃ラインハルトの副官にスカウトされたらしい。

これだけ見れば暴君以外の何者でもないが、それでも人望がついてきている辺りが流石である。
そんなカオスとしか表現の仕様が無い≪黒円卓≫の本部にはほぼ常に誰かがいる。そして本日は黒円卓で唯一生産を専門としているシュピーネがいる。

それなりの大きさを誇る本部である洋館の中に入るとそれなりに静かだった。どうやら、今日はラインハルトがいないらしい。
その事に安堵しつつ生産に必要な機器が揃っている区画へと向かう。
今、昼前のこの時間だったら生産職人のプレイヤーは絶賛生産中のはずだ。

予想が裏切られる事は無く、軍服に身を包んだ線の細い、枯れ枝を思わせる白髪の男がいた。

ベイと同じ白髪のジャンルではあるが、この男からはベイの様な獰猛さは感じられなく、
その代わりに知的な雰囲気を感じさせていた。

テーブルの上にフラスコを乗せ、その中の液体を混ぜている事からポーションの製作中だったようだ。

「ん？　サイアスか。ようこそ参った。今日は何のようかね」

親しき仲にも礼儀あり、と言う言葉を守っているらしく物腰は柔らかだが礼儀を欠かない。

これがお茶の間の大御所、レギュラー番組やトーク番組を複数持つ人物の実力……！

『戦慄……！』

魔女も悪ノリしてきたところでインベントリからポーションの素材となるアイテムを取り出す。
龍系のモンスターから取れる素材は色んな使用方法がある。

「シュピーネさんこんちわっす。何時も薬を分けてもらってるんで、お返しに珍しい素材持ってきたっす」

シュピーネの前では何故か腰が低くなってしまう。これも大御所のオーラ故か。

「悪いな。テーブルの上に置いて行くと助かる。そっちの方に新しく出来たポーションがある。
これからまた戦いに出るのであろう？　遠慮せずに持って行くがい

い」

シュピーネさんは本当に優しい御方。

「ありがとうございまーっす！」

頭を下げながらもテーブルの上に黒龍の血が入ったビンと肝を置いてゆく。

素材の中でも一番グロテスクで使い道が≪薬学≫スキル以外には存在しないそれだが、

≪薬学≫をマスターしようと頑張る人間にとっては最上級の薬を生み出すためのレア素材だ。

シュピーネが示した棚には完成したばかりと思われる色とりどりのポーションが置かれていた。

それを自分のインベントリに移すと部屋を出る前に一礼する。

「あざっしたぁ！」

「うむ。気をつけるがいい」

流石シュピーネさんだ。何て紳士……！

『ギャグ？』

あ、こら。

●

シュピーネの生産部屋から出てギルド本部の玄関にまで戻ってくると丁度帰ってきたところなのか、
金髪ポニーテールの軍服姿のベアトリスと、その恋人のカインが腕を組みながら入ってくる。
此方を見つけたカインが手を振って挨拶をしてくる。ベアトリスは腕を外す様子はなさそうなので此方から近づく。

「これはお帰り、で合ってるんですかね」

「一応サイアス君の部屋も用意されてるから、君の家でもあるよ。ここは」

「そうそう。だからただいまー」

「いやぁ、ラブラブですね、カインさん」

「あ、うん、まあ、そうだね」

恥ずかしそうにだが嬉しそうに笑っているカインも満更でもなさそうだ。

「あーあー。皮肉ったつもりなんですけどねー。通じないですか。そーですか」

「ふふーん」

ベアトリスの勝ち誇るような顔が激しくムカつくかが、ここはすまなそうな顔に即座にシフトしたカインの顔を立ててスルーする。
だがこの二人もこうやってバカップルをやっているだけではなく、大剣とレイピアの達人だ。

年齢も自分と似たような年齢でここまでの人物を見つけ出すのだから、ラインハルトの目も侮れない。

と言うかドイツ軍のインフレが怖い。エプロン閣下自重。

「そういえば、サイアス君は今日はこっちに何しに来たの？」

「あぁ、感謝の気持ちをシュピーネさんに示そうと素材提供してきました」

「あー、シュピーネさんには頭が上がらないよね」

「そうね、シュピーネさんはこのギルドの資金のやりくりもやってるしね。

私もどうしてもシュピーネさんには頭が上がらないわ。

今までテレビでよく見ていた相手だし、同じ隊に所属するって聞いたときはビビったわ……マキナもそうだけど。

芸名マキナ、本名ミハイル・ヴィットマン。彼もドイツの芸能界じゃ売り出し中の芸人だったのよ？

マッキー☆スマイルはドイツの流行語大賞にすらノミネートされるほどだったんだから。

そのマキナでもシュピーネさんに対しては何時も頭を下げてるし」

シュピーネさんへの意見は基本的に全体的に一致しているらしい。

やっぱ大御所は違うな。

さて、と。

「それでは、俺はここら辺で失礼しますね」

「あれ、もう行っちゃうのかい？　折角来たのだからもう少しゆっくりして行っても罰は当たらないよ」

「ははは」

確かに罰は当たらないが、多くの休みを自分に与えてしまうとそれだけで心が壊れてしまいそうだ。

実際前線の空気と緊張感、そしてあの命の遣り取りが自分に相応しい場所だと思っている。

自分が幸せになる事なんて間違いだ。無間大紅蓮地獄に落とされるその日まで戦い続けるのが正しい。

ひたすら強くなりたい。負けないために、強くなりたい。

少し剣呑は空気を出してしまったのかカインが少し、諦めるような溜息を吐き出す。

ベアトリスの此方へと向ける視線もどこか悲壮感が漂っている。が、二人とも何も言わない。

それでいい。別に悲劇の主人公を演じているわけでもないから助けがほしいわけじゃないし、

≪可哀想≫などと幸せな人間が言うほど中身の伴っていない言葉はない。

だからとその代わりに、

「――――そう言えば、サイアス君は我流だったよね？」

「え、あ、そうですけど？」

急に会話の内容が変わったために少しだけ驚く。

「確かヴィルヘルム中尉に手ほどきを受けていたよね？」

「まあ、ベイとは喧嘩仲間とか悪友とかそんな感じですからね」

ベイも結構狩場に引きこもるタイプだが、面倒見がいいのか結構積極的に絡んでくる。

狩場でモンスターを相手に首飛ばしてると度々現れては無駄が多すぎるだの不純だの、

そんな事を言ったり一緒に戦っているうちに自然とベイから習ったりするものもあった。

スキルを使用しない純粋な格闘術や体裁きが主な内容だったが。

「まあ、一応色々と教えたり教えてもらったりしてるよ」

だが、その大半がゲームをベースとした動きではなく、明らかにリアルでの使用を前提としているから困る。

システムによるサポートを必要としない、純粋に自分だけの力で出せる動きだった。

リアルへ戻れる事があれば、覚えてさえいれば喧嘩で困る事は無いように思える。

「それじゃ、僕も少し体を動かしたいところだし1手、どうだい？」

そうやって顔を向けてくるカインはとても爽やかな笑顔を向けてきて、ベアトリスがそれに呆けていた。

『バカップル？』

お前、今日は積極的だな。

この本部にはこの魔女を活性化させる何かがあるのだろうか。

そう思うがカインは純粋に此方を心配しているのだろう。余計な気遣いは此方を不快に思わせる。

だけどこのまま見過ごしては気持ち悪く終わってしまう。シュピーネのようにアイテムで支援する事はできない。

だったら自分のできる範囲で最善の手を、此方が欲すことを満たす。

俺が欲しいのは力。

そして、カインはちゃんとした剣術の類を会得しているからの提案だろう。

「あ、なら私もやるやる」

そう言って組んでいた腕を放すとベアトリスが腰に下げているレイピアを取り出す。

全体的に青いそのレイピアを目の前構え、そこから稲妻の様な突きを繰り出す。

「私、元々騎士の家系だからこういうのも小さい頃から習っているわよ。

武器は違っても共通として教えられる部分もあるし、模擬戦するだけでも色々と覚えることはあるわよね？

それにそこまでレベルが高くなると経験値も殆ど入らないでしょ？

少しはゆっくりしても良いんじゃない？」

「……参った」

明確な利が提示されている以上、否定する要素が無い。ここで蹴ってしまったら只の嫌なやつだ。

両手を挙げて降参の意思を示す。

「こーさんですよ。それじゃ、今日は色々お世話になりますよ」

「素直でよろしい」

……≪黒円卓≫には、逆らい辛い人間が多い。

改めてそう実感する日だった。

二刀流　――ジャスト・ア・セイフ・ディ（後書き）

お茶の間の大御所ついに参上。

重役出勤っすね！シュピーネさん！
口調を思い出せなかったってのは秘密な！

そしてＳＡＯにいる円卓メンバー、その介入方法がついに公開。

エプロン閣下の伝説その４
・休日は息子と一緒にテレビを見ている
・シュピーネさんとマキナを勧誘したのは息子の好きな芸人だったと言う噂が
・授業参観日で人妻にプロポーズされた
・エレオノールがその人妻を処理しに出陣した
・ベアトリスが必死に止めた

エプロン閣下の伝説に終わりはない。

そんな訳でＫｏＢは首置いてけを警戒、
キリトさんとエギルは普通に面識があるので普通です。
原作にかかわるといっても、ずっと原作の場面にいるわけではないんですよね。

結構難産だったり。

さて、明日は１日休むかな？
それにしても団員のカオスっぷり。もう何も言わん。

それでは感想をいただけると嬉しいです。乙です。

――――てんぞー様がログアウトしたよ！やったねタエちゃん！

二刀流　――トゥー・ファー・トゥー・バッド（前書き）

――てんぞー様がログインされました。

段々と終わりが見えてくるＳＡＯですけど、
ＳＡＯ終わって、現実・ＡＬＯ偏を開始する前に、
もしも短編見たいのやろうかしら。暇つぶしに。いらないか。

アインクラッド第七十四層
二〇二四年十月一日

二刀流　――トゥー・ファー・トゥー・バッド

構える。

それは自分で改良を加えた居合いの構え。体術、剣術共にずぶの素人だった自分が生き残るために、
≪アインクラッド≫と言う名の世界で、≪茅場晶彦≫と言う名の理不尽に抗うために、
その為に自分があらゆる行動から収集して得た知識を使い、自身専用として生み出した最速の構え。
ここから発動する一撃は誰よりも早く繰り出せるという事を信じている。信頼を寄せられる構え。

だが、完全ではない。

視線の先に相対するのは人ほどの大きさを持った二足歩行に曲刀とバックラーを装備した爬虫類、
この層のモンスターから得られる経験値の平均からすれば多目の経験値になる≪リザードマンロード≫だ。
一定のレベルまでの≪曲刀≫スキルを有するだけではなく、曲刀を持つ手とは逆の手に装備するバックラーで防御するために、
七十四層に出てくるモンスターの中では強敵として認識されている。
ＡＩアルゴリズムの組まれたこの相手は自分の修練の相手には丁度いい。

左腰に鞘を位置させ、左手でそれを掴む。同時に直ぐにでも得物を抜ける様に右手は柄を掴む。
右半身を前に出している事で刀と言うジャンルの中で最長を誇る野

太刀を抜くスペースを生む。
リザードマンロードもバックラーを前に出すようにして此方からの攻撃を警戒している。
突進系のソードスキルを即座に使ってくるほど愚かなＡＩでもない。
だが、自分に≪待ち≫と言う概念はない。

居合いと言う技術も疾走して使うなどと言う狂気染みた事を本来はしない。
構え、間合いを把握し、そして近寄ってきた所を切り伏せるのが本来としての形だ。
だがそれでは駄目だ。待っていたら置いて行かれる。常に戦闘で戦っていなきゃ刹那には辿りつけない。

体勢を低く、体を前に倒す。ありったけの殺意を鞘に仕舞ってある刃に込める。殺意も殺気もシステムには存在しない要素だ。
だが、その存在を信じない攻略組プレイヤーはいないし、俺も殺気の存在は肯定する。
最速で抜刀できるように握る指に力を込められ――――

「それは違うよサイアス君。君の場合は如何してだか解らないけど力を込め過ぎてしまっている。
鞘から抜く瞬間に必要なのは力ではなく純粋な技術だけ。もっと脱力して。
君の動きの基礎は既に何百回何千回と言うシステムアシストを通したソードスキルの使用で出来上がってるんだ。
それは既に体に染み付いて完成はしている。だけどそれは決して完全ではないんだ」

背後、脱力をなそうとして指を柄から放す此方の背後、そこから声

をかけるのは軍服姿の東洋風の青年。
≪聖槍騎士団黒円卓≫に所属する軍人のカインだ。
「残念な事に君の体に染み付いたその動きはシステムアシストによって完成された動きなんだ。
それはつまりシステムによって能力を最大限に引っ張り出された動きであって、
純粋な技術から成されているわけではないんだ。君の動きは気づかない所で能力に頼っている。
ほら、さっきだって刀を抜こうとするのに指に力が入ったでしょ？」
言われてみれば、それは正しい。自分の動きは基本的にソードスキルの動きを独学で、
自分に使いやすいようにアレンジされたものだ。つまり前提として能力に頼った動きを引き出されていたのであれば、
つまり俺の動きも能力に頼ってのものだ。現実で再現したとして同じ動きは出来ないだろう。
つまりカインが言っているのは基礎からして俺の動きは破綻しているという事。
ベイも同じことを指摘していたがいかんせん、あの男は言葉が荒すぎて内容が若干伝わりにくい。
それを理解して行動で示す事が多いのだが、カインもつまりはベイと同じことを言いたいのだろう。
基礎から動きを見直せと。
自分の動きは所詮システムに任せた紛い物の動きで正しくないから、基礎から見直し、

今までの動きを鍛えなおせといっているのだ。それをさらに上の次元のものへと昇華させる為に。

「無茶言いますね……」

言葉に出すのは簡単だ。だが実際に二年間続けてきた動きなのだ、これは。

血よりも濃く自分の体に染み付いてしまったその動きを綺麗に洗い流せというのは酷な相談だ。

だが、言葉に間違いはない。独学での修練には限界が必ず来る。だからこそ流派に所属する人間がいるのだ。

そこから派生し、新たな流れを生み出す。基本から初めて生み出すという流れが正道。

つまり、自分の技は邪道なのだろう。

だが俺は負けられない。もっと強くなる。そのためには不可能な事も可能にする。

「少しぐらい無茶な方がサイアス君としてはやる気がでるでしょ？」

すっかり、性格を把握されてしまった。それがどこか少し寂しくて、言葉ではなく体を前に出す事で証とする。

その動きに反応してリザードマンロードがその上に装着されたバックラーを上げて防御の体勢をとる。

自分の知っているどおりのＡＩならば攻撃を防御したあとにすかさず攻撃を繰り出してくるはずだ。

だが、それを許すのが目的ではない。右足で踏み出してから脱力仕切った手を柄にかけ、刃に殺意を込め、踏み込みから一気に抜刀か

らの斬撃を繰り出す。
踏み込み、抜刀、斬撃。その三つをカインに言われた事に注意しシームレスに繰り出す。
「――――いよっ」
低い、自身のタイミングを調整する声を飛ばしながら刀身が抜刀から防御のために掲げられたバックラーを無視し一瞬で首に食い込む。
そして、慣性と抜刀からの速度を得た力でそのままモンスターの首を高く跳ね上げる。
鞘は左腰の、刃は右手に完全に振り切られた形で握られ、リザードマンロードの顔には驚愕の表情が写っていた。
相手の目からは斬撃を放った瞬間に既に刃が食い込んでいた様にしか見えなかったのだろう。
それは無拍子と言う技術。
攻撃の動作から不純な要素を全て取り除く事によって最高の速度を常に維持し、
攻撃から攻撃終了までの動作を完全な無拍子で終わらす≪攻撃≫と言う概念としては最上級の奥義。
今のそれは≪居合い≫と言う技術で最高速の斬撃を繰り出せる自分が試した見様見真似のそれ。
結果、高度のＡＩを誇るリザードマンロードは斬撃を追うことができずにその首を刎ね飛ばされた。
が、

「うーん、力が入りすぎてるせいで完全な無拍子とは行かないなあ。抜く瞬間と握る瞬間にに余分な力が入りすぎて速度を殺しちゃってるよ。
やっぱり、間違った方法で最初に覚えてしまったのがいけないのかなあ……こういうのって覚えたから直すのって難しいんだよね」
自分も概ねカインと同じ意見だ。
「んー、多分違うなあ」
「違う？」
「力が入っちまう理由」
鞘の中に刀身を納刀させると右肩に乗せるように得物を担ぐ。
「刃に意識を集中しますよね？　繰り出す前に」
こういう高等技術は精神を集中させ無我の境地から淀みない一閃を繰り出すのが普通だといわれているが、
自分はその正反対の、邪念、殺意そのもので刃を振るっているからどうしても指に力が入ってしまう。
「……まあ、別に思い当たる理由があるのなら自分での修正が出来そうだし、
そこらへんはサイアス君への課題と言う事で残しておこうか。まあ、僕もこんな大道芸が出来るわけじゃないけど」
「ひでぇ、大道芸って言われた……」

「ははは」

苦笑するカインと自分の間には戦闘の時にあったような剣呑は雰囲気は既に霧散している。

自分も、別に誰かの付き合いが嫌いと言うわけじゃない。ただ必要性を感じないだけで、

効率がいいのなら誰かが居たってかまわない。特に騎士団の誰かなら死ぬ可能性も少ない。安心して首を刎ね回る事ができる。

ここでシステムウィンドウの下に表示されている時計を確認すると既に正午を過ぎていた。

自分一人だったら構わず夜まで飲まず食わずで戦い続けるところだが……、

「さて、もうそろそろいい時間だしお昼にしようか？この先に休憩エリアあるし」

「そうですねえ」

カインがいる手前、そこまで暴れまわる事は難しい。こう見えてこの男は体調とかには結構厳しかったりする。

黒龍をソロ討伐してから既に一日が経過していた。

▼

あの後カインやベアトリスと実りのある手合わせの後エプロン閣下の持ち込んだ≪ラグーラビット≫に度肝を抜かれ、

そしてマキナの新ネタを見て、最後に再び手合わせなどをして一日が終わった。
再び迷宮区の走破に乗り出した自分にカインがついて来ると言った時には驚いたが、
実際基礎も応用も出来上がっておりちゃんとした師から教わった剣術を持つ人間の動きを見るのは得られるものが多いため拒否する理由がなかった。

その師の一人がベアトリスだったことに驚きは隠せなかったが。

二人で休みを取るために休憩所へと行くとそこには既に先客がいた。

寄り添うように座り、二人でサンドイッチを食べる姿はどこか美しいと思える姿がある、
黒髪黒尽くめの剣士、キリトと≪血盟の騎士団≫副団長≪閃光≫のアスナ。

休憩エリアに入ってくると既に食事を取っていた二人が此方に気づく。二人のリアクションをは対照的だった。
キリトがよう、と手を上げて挨拶するところアスナはこちらに警戒の目を向けていた。

「よう、キリト」

「サイアスに……えーと、トバルカインだっけ」

「ギルド≪聖槍騎士団黒円卓≫に所属してるトバルカインだ。皆はカインって呼ぶから君もカインって呼んでくれ」

「じゃあ、よろしくカイン」

敵以外とは即座に仲良く、馴れ馴れしくもできるのはキリトの一種の才能だろうと自分は思っている。

「で、そこの美少女とはどんな関係なのかなあ、キリキリくぅん。ソロプレイヤーだったお前が、女の子をはべらしてダンジョンに挑むとか……独身男性プレイヤーを敵に回す気か」

「キリキリって……あとそういう表現はやめろっての！」

「……」

キリトと変わらぬ漫談めいた会話をするが、それでもアスナの警戒の篭った視線は変わらない。

いい加減鬱陶しいし、そろそろ誤解を解いておく。

「ん？　あぁ、俺を警戒する必要はないよ。キリトは数少ない友人だと思っているしな。

あと巷じゃ殺人鬼とかレッドのなりそこないとか言われてるけど好きで殺してるわけじゃないから。

殺した事のある相手でもそりゃあ全部オレンジだ」

「でも、それは生きている人たちなのよ？」

あぁ、成程。こいつも≪そういう類≫の人間なのか。なら、説明しても無駄だろう。

こういう≪善人≫が≪悪人≫の考えを理解する事はできない。稀にカインやキリトの様に、

善人でありながら自分の様な悪人の考えを理解してくれる人間はい

るが、この子は違うのだろう。
そう思うと誤解を解くのももめんどくさくなって来る。

「んーあー、うん。ソーデスネ」

「うわ、こいつ急に適当になりやがった……まあ何時もの事か」

「基本的にサイアス君は戦闘以外のことはめんどくさがってるからね。
戦闘技術の研磨にだけは何にも負けない情熱があるんだけどなあ……他がなあ」

「お前ら人の事を好き勝手言いやがって……」

「ちょっと、キリト君いいの？　サイアスは――」

「いいんだよ。アイツも好きであんな風になった訳じゃないし」

誰が好きで人殺しになるかよ。阿呆。

「それって――」

話が続く前に足音が増える。休憩エリアの入り口の方を見るとこれまた見知った顔がやってくる。
バンダナをトレードマークとした刀使い。その背後からやってくる十人ほどの集団も知っている。
クラインを筆頭とした攻略ギルド≪風林火山≫だ。俺の着ている赤色の衣が目立つのか、
此方に気づくと声をかけて近づいてくる。

「キリトにサイアスじゃねぇか。それにアンタは前の攻略会議で見たな。
確か≪黒円卓≫ん所のやつだっけ？　おうおう、レベル上げのつもりできたら結構豪勢な面子じゃねぇかよ。
なんだか俺達だけでボスを攻略できちまいそうだな。なんつってな！」

クラインの登場でアスナの質問がうやむやとされ、代わりに快活な空気が辺りを漂う。
基本的にバトルジャンキーか悲観的な連中が多いアインクラッドの攻略組で、
ここまで気のいい男は少ないだろう。一瞬で空気が切り替わるあたり流石だ。
そのクラインがアスナの存在を確認して一瞬動きを止める。

「お、おい……き、キリキリくぅん？　その美少女は一体なんでせうか」

「キリキリ君って表現は何か流行ってるのか」

「えと、前の攻略会議で会い……ましたよね？　キリト君とパーティーを組む事となったアスナです」

俺の時と対応が違いすぎる。落ち込みかけたとき肩に手が乗る。
そちらの方へと顔を向けると、
いい笑顔を浮かべたカインが片手のサムズアップを向け、

「日頃の行いだね」

『アス戦ってると色々口走ってる』

「黙らっしゃい！　美少女に敵視されるだけで俺のガラスのハートはブロークンだっつーのに」

「そんな豆腐メンタルだったら笑いながらモンスターの首を刎ねないよな、お前」

「ブルータス貴様もか」

現れたばかりのクラインにまでネタにされて少しだけ……落ち込まない。実際楽しんでるし。

そうやって≪風林火山≫の面々が休憩所に参加する事で、七十四層は普段にはない、レイドパーティーの集合でしか見せないような賑わいを見せていた。最初は此方を警戒していたアスナも俺が普通に会話を楽しむ感性がある人間だと理解すると必要以上に警戒をするのをやめ、純粋に集団での会話を楽しみ始める。

そうやって楽しく昼食を過ごそうとした矢先にそれは現れた。

一番最初に気がついたのはカインだった。

「ん、誰か来るね」

即座に≪追跡≫を発動させ知覚を広げる。それで認識できるのはマップの端からこっちへと向けて、緑色のカーソルが隊列を組んでくるやってくる事だ。この隊列の組

み方は知っている。
が、それだけで相手が何かを判断したくはない。

「キリト君」

「ああ」

どうやらキリトとアスナにはやってくるものたちの正体を知っているらしく、その反応からして相手が誰か把握できた。
自然とやってくる相手の姿を想像すると肩に担ぎ、柄を握る指に力が入る。
どんなに時間が経とうが、立場は違えど、まだこいつらの存在は許容できそうにない。

やがて、重金属の鎧が動くたびに起こすかちかちとした音が聞こえ、その姿が見えてくる。

隊列を組んでやってきたのは≪アインクラッド解放軍≫だった。

二刀流　――トゥー・ファー・トゥー・バッド（後書き）

戎先生の剣術講座でしたー。

脱力する事が居合いには大事らしいのですけど、
サイアスさんの居合いっつーのはステータスに頼ってやってることで、
本来なら不可能なはずの抜刀→納刀→抜刀を筋力と敏捷力の補正で可能にしてるんですね。
だけどそれはあくまでもシステムの動きで、
戎先生は「基礎を学んで固めればもっと強くなる」
と、言ったのでサイアスさん苦戦しながら練習中。

無拍子でケンイチではなく宗次郎の存在を思い出せる方はナカーマ。
ちなみにこの無拍子の習得率、完全版と比べると１５％ぐらい。
そして首飛ばしの颶風は大体５０％。マリィいないと無理だし。

そんな訳で続・アスナちゃん警戒中。そりゃあ首刎ねマッスィーンだもん。
脇役王にバーサークヒーラーとキリトさんも登場して、１巻の前半部分もやっと終わりを迎えそうな感じ。
外伝の４ＤＡＹＳはやる予定がないので、
二刀流→キリトさんｖｓヒスクさん→結婚→七十五層って流れが硬いです。

それでは次回はいよいよボス戦。戎さんがいたりしますが、
原作でのキリトさん無双もするよ！

作者としては感想をいただければ幸いです。乙です。

――――てんぞー様がログアウトされました。

二刀流　――デーモン・バスター（前書き）

――てんぞーさまがろぐいんしました。

キリトさんっぱねぇ。印象薄いかも。

アインクラッド第七十四層

二〇二四年十月一日

二刀流　――デーモン・バスター

現れた≪アインクラッド解放軍≫の装備は重装備、制服姿の攻略用装備だって一目で確認できた。
先頭にいた指揮官らしき男が休みを与え団員達を休ませるとカインへと視線を向けその所属を確認、
鼻で笑ってから視線をキリトを中心に展開する此方へと向けてくる。

「私は≪アインクラッド解放軍≫のコーバッツ中佐だ。この先のマッピングは完了しているか」

現れた中佐を名乗る男は唐突にこの先のマッピングが完了しているかどうかを聞いてくる。
装備と合わせ、そこから推測できる事実は一つ。

「ボスの攻略、お前ら程度じゃ無理だ」

キリトが口を動かそうとするのを見て、僅かに残った親切心を働かせてみる。

「その判断は私がする。マッピングは完了しているのかどうかと私は聞いている」

……こいつマジでぶった切ってやろうか……。

肩に担ぐ得物を握る力をさらに強めたところでキリトがデータを取り出す。

「ボス部屋までのマッピングは完了してるぜ。とは言え、サイアス

と同意見だ。
見てきたけどその人数じゃどうあっても倒せないぜ」

「それは、私が判断するといった。我々≪アインクラッド解放軍≫の精鋭に、この程度の行軍も攻略も苦ではない。」

キリトからマッピのデータを奪うコーバッツの姿を確認し、カインに横目で斬っていいかと確認を取るが首を横に振られる。残念。

『残念』

魔女の声も残念そうな色が強い。何故だか理由はわからないが最近この魔女の行動が活発な気もする。

話を戻すが、コーバッツ自身はそれなりのレベルと修練を積んでいるのだろうが、
彼についてきた団員達はそうは見えない。ここでコーバッツ達を行かせた所で死人が増えるだけだ。

だが、それは自分に関係はない。ましてや≪軍≫のことなんざどうだっていい。

「休息は終わりだ！　隊列を即座に組め！　行くぞ！」

コーバッツの激と共に休んでいた団員達が隊列を組みなおしコーバッツの合流を待ってから再び奥へと向かう。
十中八九あの中の何人か死ぬ事になるがご愁傷様。付いて行く上司を間違えたな、あいつら。
ドイツ軍に入隊すればエプロン閣下がフルコース料理を出してくれるのに。

そんなくだらない事を考えているうちにコーバッツの一団は迷宮区の奥へと、ボスの居場所へと向かっていった。

「おい、キリト！　いいのかよお前ぇ、マップデータつったら情報屋には高く売れるぞ？」

「いいんだよ。どうせ街へ戻ったら公開しようと思ってたし」

「流石キリトさんは格が違った。聞きましたかクラインさん！」

「聞きましたわよサイアスさん！　あの子ナチュラルにかっこいい姿を見せてるわ！」

「美少女相手に点数稼ぎ……キリトさんマジキリトさん」

「マジ妬ましいわあ。お前ぇモテるんだからいい加減にしろよ。あぁ？」

「うん。そろそろ俺もキレていいよね？」

即座にクラインと共にキリトに頭を下げて謝る。

ともあれ、コーバッツ中尉だが中佐だがどちらだかよく覚えてないが、あの男は奥へと行った。

ここで休息を取っている俺達ももうそろそろそれを切り上げて奥への攻略を続けたいものだが、

「……折角こうやって人数集まったんだし、僕は一緒に戦うのも悪くはないと思うよ？

皆相当高いレベルなんだし足手まといは一人もいないんじゃないかな」

何かを言い出せる前にカインに逃げ場を封じられる。そちらに顔を向け非難がましい視線を送るが、
それをそ知らぬ風に受け流すカインはどこか慣れた様子があった。
おそらくエプロン閣下と自分の恋人の間で鍛えたスキルだろう。
そう考えると少しだけ同情してしまう気もしなくはない。

「いや、サイアス君？　何で同情するような視線を向けてくるの？」

「胃薬は足りてる、カインさん？」

「何故か解らないけど急に胃の心配をされちゃったよ……」

その言葉に笑い声が上がる。まあ、悪くはない空気だという事は認める。

▼

「――――っは！」

≪デモニッシュサーバント≫、二メートルはある巨体を持った人骨の剣士の体に居合いを食らわす。
無拍子を放つ事を意識されたその一撃はしかし握りと抜きで不要な力を加えられたために初速を僅かにながら失う。
それでも強烈に変わりのないその斬撃はデモニッシュサーバントの体を下から上へと目掛けて確実に切り裂く。

僅かにだけ盾を動かし、体を浮かべる結果となった不完全な無拍子。
その斬撃を体を回転させることで慣性を生かしたまま納刀し、
デモニッシュサーバントに背中を向け、体を前に倒した状態でソードスキルを発動させる。

「いよっ！」

血色のエフェクトを纏った野太刀がシステムアシストの補助の下鞘から抜かれ回転を生かした居合いを放つ。
今度は先ほどのような速度と呼吸の合間を縫うような一撃ではないが、それでも強力な斬撃が盾に命中する。
最初の一撃によって浮かんだデモニッシュサーバントの体を盾の上から叩き潰すようにして迷宮区の整った床へと叩きつける。

「スイッチ」

硬直が解けるのと同時に左手に握った鞘を盾の様に前に突き出し構え、体勢を低く後ろへと飛ぶ。
デモニッシュサーバントの体が床へと叩きつけられて復帰するのにはしばしの猶予がいる事は理解している。
だが、それでも油断は即座の死へと繋がる事を理解している身としては最低限の保険は掛けておきたい。
自分が後ろへと下がるのと同時に身の丈ほどはあろうという大剣を片手で握るカインが前に出る。

「また失敗したね」

そう言って通り過ぎるカインはセオリー通りにソードスキルを纏わず、純粋な体術と剣術のみで大剣を振った。

攻略プレイヤーに見える無骨さも、ソードスキルに頼るプレイヤーが持つ荒々しさもその動きにはなく、
磨かれた刃を思わせるような鋭く、それでいて一つの動きを次の動きへとつなげる、連撃の動きを持って大剣を繰り出す。
大剣が一番その真価を発揮する振り下ろしから薙ぎ払い、そして切り上げのコンビネーションは体に負担を与えず、
現実の動作として再現可能な動きだ。つまりカインはソードスキルを使えば一瞬で倒せる相手にわざと使用せず、
演舞の様に動きを此方へと見せる事で参考にしろと言うのだ。違う得物でも、武というものは根本からして通じるものがある。
たとえ必要な技術や扱い方は変わっても、その基礎となる部分は全てにおいて共通する。

だが解っているのだ。必要な事は解っているのだ。ただ、それが成せないだけで、必要な事を解っているのだ。

そんな思考にとらわれているうちに、デモニッシュサーバントが体勢を直す前に体力を無くす。
本来ならもう少してこずる相手のはずではあるが、騎士団に所属する自分とカイン相手によく検討した、と言う所だろう。
久しぶりにまともに、正道で戦った気がする。周りで既に戦いを終えた面々が自分とカインの周りに集まる。

「いえーい」

サムズアップを見せる自分に即座にクラインが突っ込みを入れてくる。

「いや、いえーいで済む問題じゃないからな!?　ソードスキルを超えたところにいるだろうお前ぇら!?

なんだよアレ！　素の状態で打ち上げてからソードスキルで追撃とか見たことねえぞ！　それに対応できるカインもおかしいだろう！？」

「「いやあ」」

「声を揃えて困った顔をするな！」

カインと顔を合わせて首をかしげる。クラインは何かを勘違いしている。

「これぐらい、≪黒円卓≫所属の戦闘要員になら誰にだって出来るぞ」

「まあ、これは基本だよね」

「お前ら人外集団かよ！？」

『アスはよく人間やめてるって言われるよね』

事実だから仕方がない。それぞれがそれぞれの武を高いレベルで習得している。

その中でも結構強い方だと思っている。依然、ラインハルトに勝てる気はしないが。

強くなればなるほどあの恐ろしさを理解して行くが気がする。未だ修験道の頂は遠い。

クラインの言葉が生み、また笑顔で周りがあふれる。そこでアスナが前に出てくる。

「その……さっきはごめんなさい。えっと……」

え、何この変わりよう。

安全エリア、休息のできるエリアからでて二十分ほどしか経っていないのにアスナの様子が変わっていた。

その様子からは此方を理解したというよりは、どこか憐れみがあって――――

「えーと……キリト君からどうして≪そうなった≫か、話を聞いちゃった……」

即座に視線をキリトへと向ける

「おい、この阿呆」

「ふーんふーん、ふーん」

「目を逸らしてないでちょっとこっちを見ようか……」

「あ、サイアスが微妙にキレてる!?」

馬鹿野郎この程度じゃキレねえよ。あの事件自体は受け入れたんだし。吹っ切れてない未練がましい男だけどな。

キリトに何かを言おうとして言葉を開ける前に、この奥から突如として悲鳴が聞こえてくる。

それは先ほどここを通り過ぎ先へと行った一団のうち一人の声に他ならない。

「あああぁぁぁぁぁ……」

どこか絶望の色を孕んだそれを聞いた瞬間何があったのかを全員が理解し、そして同時に新たな客が現れた。
二足歩行の蜥蜴と、人骨の剣士。合計四体のモンスターのパーティーだ。

即座に体を前に出し、飛び上がるようにしてデモニッシュサーバントを盾の上から蹴り飛ばす。
沸いたばかりのデモニッシュサーバントの体が飛ばされながら別のリザードマンロードにぶつかる。
その隙に接近してきたリザードマンロードの一撃を納刀したままの≪羅刹≫で受け止める。

「お前ら先に行け！　救える分だけ救わないとあとで後悔しても知らんぞ！」

「僕も手伝うよサイアス君」

納刀している≪羅刹≫と鍔迫り合いをするリザードマンロードを大剣の一撃で横からカインが吹き飛ばす。
バックステップし納刀している得物を腰に持って行く。キリト達は頭を下げた後敏捷力ステータスが任す全開の速度で走り始める。
キリト達が先に行ったところでモンスターのパーティーが体勢を直す。

「まさかモンスターの沸き場所だったとはなあ……今回に限っては運が悪いが」

「時間が無い……虐殺に近い形で終わらせてもらう」

キリト達に追いつくために本気の刃を振るう。

▼

全てのモンスターを倒し迷宮区の最奥、ボス部屋に到着した時の光景は地獄に近いものだった。
まず≪軍≫の人員たちがその数を大幅に減らしており、体力も減ったままで回復しようとはしてなかった。
おそらく死んだショックなのか、この部屋全体が≪結晶無効化空間≫、つまりは回復や脱出が出来ない部屋となっている。
生き残った≪軍≫の団員達は部屋の隅に集められ、そしてクラインとアスナに守られていた。

問題は部屋の中央だ。

そこでキリトは二本の剣を持ち、巨大な悪魔のようなボス相手にソードスキルを放ち奮戦していた。

そう、ソードスキルを放っていたのだ。

それはつまりベイの様にシステム外の動きではなく、システムに登録されたスキルとしての使用だ。
その動きは凄まじく、片手で強引に防御しつつもう片手で攻撃する事を許す、
単純計算して二倍の攻防をキリトに可能とさせている。だが、それでも攻撃は通る。
現にキリトはボスを……≪Ｔｈｅ　Ｇｌｅａｍ　Ｅｙｅｓ≫、≪ザ・

グリームアイズ≫と呼ばれるそれを攻撃しながら体力を減らしていた。
両手に握っている剣から繰り出す連撃は恐ろしく早く、そして速い。
が、それはキリトの体力を保護するわけではない。
決断は早かった。

「援護する」

「マルグリット――――久しぶりの大物だ、しっかり刎ね飛ばせ」

『うん！』

カインが前へと、キリトの負担を減らすために悪魔の姿をするボスの得物、巨大な剣を押さえに行くのに対して、
自分は抜刀した愛刀を両手で握る。鞘は既に背へと回されており、念には念を入れて――――

「梵天王魔王自在大自在、除其衰患令得安穏、諸余怨敵皆悉摧滅」
（ぼんてんのうまおうじざいだいじざい、じょごすいがんりょうとくあんのん、しょよおんてきかいしつざいめつ）

体を前に出しながら自分の正気を狂気へと塗り潰す。これは蝿声を発する事に必要な儀式。
自身の正気を狂気に変換する事で自分に暗示を掛ける――――相手へと向ける殺意を増やすために。
剣術の奥義とかにもこういう暗示を意味し、心得を意味する奥義といったものは多い。これもその一種だ。
カインの後を追う様に体を前に出す。

「首飛ばしの颶風――蝿声」

自分の得物はリーチが長い。そしてマルグリットの、罪姫・正義の柱の活動を通し≪首飛ばしの颶風≫として使うことでその射程はさらに延びる。

だからと言ってその射程が無限であるわけではない。自分が至らないのか元々そういう設計なのか、

その射程は十メートルまでにしか及ばない。だが、その距離にまで入れば後は斬り裂き蹂躙するのみ。

「ってぁ！」

「おぉおおおおおお！」

「っ！」

キリトが横目で此方の介入を確認するが二刀の動きを緩めない。

カインがキリトの左側、

悪魔が右腕で握る巨大な剣に対してソードスキルにはない受け流す様な動きを使い、

その剣の矛先を完全にキリトへの軌道から外す。パリィする必要がなくなった分キリトの動きがさらに加速し、

そして自身も両手で握る得物の動きを加速させる。

そこからは完全な虐殺だった。

動きの初動をカインが見切り、それを崩し流す事によってグリームアイズの攻撃を極力キャンセルし、

そして同時に攻撃をアタッカーである俺達には届かせない。攻撃が

こないキリトは二刀でのソードスキルを、
星の煌きに見間違うような閃光とエフェクトを撒き散らしながらさらに腕の動きを加速させ、
殺意の篭った斬撃が悉く悪魔の首に突き刺さる。それに対抗すべく悪魔は咆哮を上げ、そして攻撃に移ろうとするが、
やはりカインがそのこと如くを見切り妨害する。盾としてのスキルはゲームを超越した何かがあった。
そしてそのサポートを受け、自分もキリトも斬撃の嵐を加速させる。
その頭上に設定された体力が空になるまでには十分も必要なかった。

グリームアイズが怨嗟の雄たけびを上げながら消えて行く中、キリトは疲れたか片膝を床につける。
自分とカインの援護が来る前は完全に一人で減らしていたとなると、恐ろしいほどの爆発力を持ったスキルだ。
短時間でこのボスを倒せたのもキリトのスキルのラッシュ力による影響も多い。
そこで戦闘を見守っていたアスナ達がやってくる。

「キリト君！」

走って駆けつけたアスナがポーションを取り出し半分に減ってしまったキリトの体力を回復させる。
カインも多少は体力が減っているが、回復の必要はなさそうだ。
もちろん、自分は距離を取っていたので無傷だ。
アスナの後からやってきたクラインが体力を回復させ、立ち上がったキリトに対して言葉をつむぐ。

「いや、さ、こういうの聞くのは少しアレだがよぉ、今のアレは、なんだったんだ？」

申し訳なさそうに聞いてくるクラインに対してキリトははっきりとして声で言った。

「――エクストラスキル≪二刀流≫」

アインクラッドで新たなユニークスキルが発見された瞬間だった。

二刀流　――デーモン・バスター（後書き）

ちなみに全開行ってた暇つぶし短編って、
前の作品でもやってたような1話だけのクロスみたいなヤツです。
やるかどーかはわからないけど。

ちなみに何かみたいクロスがあったら感想で言ってくれると嬉しいです。
個人的には黒円卓聖杯戦争とかやってみたいとか思ってたり（

そんな訳で二刀流発覚です。

そして次回はいきなりキリトさんｖｓヒースクリフ前から始まるよ！

そして黒円卓全員集合だよ。面々が濃いから濃円卓では……駄目か。
本日はここまで。

作者としては感想をいただけると幸いです。乙です。

――てんぞーがろぐあうとしました。

二刀流　――バトル・フォー・ユー（前書き）

――てんぞー様がログインしました。

黒円卓が全員激しくギャグなので注意。
そんな黒円卓見たくない、と思う方々は今さらだけど見ないほうがいいよ。
そしてもう出ないと思ったシュピーネさんが……。

アインクラッド第七十五層
二〇二四年十月未明

二刀流　――バトル・フォー・ユー

第七十五層の主街区≪コリニア≫はローマ風のコロシアムが存在する街だ。街並みはローマを意識して作られており、石で出来た建物や大理石の豪邸などが用意されている。プレイヤーハウスも多く用意されており、ここが一部の特権階級……金を多くもっているプレイヤー達の住処になることは間違いないだろう。

だが、そんな街並みには多くのプレイヤーで溢れていた。

「焼きコーン売ってるよー！」

「黒エールは如何かなー！」

「戎、アレ食べましょアレ！」

「ああ、ちょっと引っ張らないでよ今行くから」

何か知った声と知った顔が楽しそうにこのお祭り騒ぎの中を駆けて行くが気にしない。

≪黒円卓≫の参加者が毎回なんかやってる事には慣れてないがもはや諦めている。

現実から逃げたくてまた違う方向を見る。

「見て！　マッキーよ！」

「マッキー！　こっち向いてー！」

「得意のアレを見せてくれー！」

「……ッフ」

「出たー！　マッキースマイルだ！」

「生だ！　生マッキースマイルだ！」

「普段は見せてくれないのに今日は見せてくれたぞ！　ヒャッホウ！　全額ヒースクリフにベットだ！」

長身、ガタイのいい、黒髪軍服姿の男、マキナが多くの人間に囲まれているがそんな光景は見えない。

マッキースマイルとか言うものがレアだとか芸人だとか実は意外と人気があるんだな、とか決して思わない。

その近くでシュピーネさんが見物料を回収してるのも見えない。

見えないって言ったら見えない。

肩に軽い接触があり、そちらの方向を見る。

そこにはお腹の辺りを押さえて疲れた顔をするベイがいた。深い溜息を吐きながらも視線を此方へと合わせてくる。

「諦めろ」

「聞こえない！　俺には何も聞こえない！」

「ハーッハッハッハッハッハッハッハ！」

「諦めてこっちに来いよ……！」

「俺には聞こえない！　超ご機嫌な笑い声なんて聞こえない！」

『エプロン閣下だ』

魔女の声に反応してベイの後ろの方を見てしまった。

そこにはいた。

「ハーッハッハッハッハ！　おお、友サイアス！　そこにいたか！　今日は祭りだそうだな！」

軍服にお手製≪Ｖｉｅｌ　Ｅｒｆｏｌｇ　Ｋｉｒｉｔｏ≫、つまりはドイツ語で≪頑張れキリト≫と書かれた旗を持ち、頭に黒いベースボールキャップを被ったラインハルト・ハイドリッヒがいた。楽しそうに辺りを見ながら豪快に笑い、こちらを見つけ手を振る。

インベントリから転移結晶を取り出すがベイに叩き落とされる。

「何をするだっー！」

「手前ぇ俺を一人にするなよ？　あぁ？　カインの阿呆が色ボケて俺一人が残った常識人だってのによぉ、こんな状況で俺を一人にしていくのか？　あぁ？　いい根性してるじゃねぇか……！」

ベイが本気でキレる約三秒前の所でラインハルトがやってくる。

「ああ、こういう空気も悪くない。こういう催し物を見に来るのは、イザークと一緒にアメリカのスーパーボウルを見に行ったとき以来だ……その時と同じ格好なのだがどうだね？」

どうだね、って軍服に旗とベースボールキャップですか。

言葉が出てこなかった。

ベイも同様の様子だった。

「どうしたのだ中尉、サイアス？　卿らもこれを握り応援に努めるがいい」

そう言ってスペアの旗を手渡される。相変わらずの高クオリティ。

受け取りながらも諦めの溜息しか出てこない。

ここ、≪コリニア≫で、そんな状況になっているのには理由がある。

決闘だ。

▼

七十四層のボスである≪Ｔｈｅ　Ｇｌｅａｍｅｙｅｓ≫を倒し七十五層の転移門をアクティベートする事で、

≪コリニア≫への道ができたのことは別に何時も通りのボス攻略と変わりはしなかった。

だが、その戦闘の間、キリトが見せてしまったモノが問題だった。

エクストラスキル≪二刀流≫。

ベイがやっているような得物を二つ≪握る≫二刀流ではなく、武器を二つ装備する二刀流。

システムにちゃんと認識されて、そしてソードスキルを放てる全く新しいエクストラスキルだ。

それはつまり全プレイヤーにとっても待望の新スキルの発見だ。だがここで問題が浮上する。

そのスキルはエクストラスキル……既存のスキルからの発展ではなく、≪ユニークスキル≫だった事だ。

ユニークスキルとはその出現条件が明確ではなく、全プレイヤーの中で一人だけが所持しているスキルの事を言う。

キリトが新たに見せた≪二刀流≫を抜けば≪血盟騎士団≫の団長ヒースクリフの≪神聖剣≫、

≪聖槍騎士団黒円卓≫の団長ラインハルトの≪聖槍技≫、そして同じく≪聖槍騎士団黒円卓≫所属である自分が保持する≪活動≫と、ソロプレイヤーキリトの≪二刀流≫を含めて全部で四つしか存在しないレア中のレアスキルだ。

それが突如として現れた上で、ヒースクリフとの勝負をする事となった事がプレイヤーの混乱に拍車をかけた。

聞いた話によると争いの発端となったのは≪血盟騎士団≫の副団長、つまりは≪閃光≫のアスナが脱退し、

仲良くなったキリトとペアを組んでこれからも冒険を続けてゆきたいと発言したのが発端らしい。

それを許す前提条件としてヒースクリフが提案したのは自分とキリ

トの勝負。

自分が勝利すればキリトは≪血盟騎士団≫に入団し、キリトが勝てばアスナを連れ去って行く。

その合意の下、アスナのストーキングライフを左右するキリトとヒースクリフの決闘が決定された。

と、言うのが大体のあらすじのはず、だ。

これでついにキリトが女性を一人に絞ったという事が解る。実は何よりもそこに感心していたりする。

ちなみにラインハルトはキリトに才能を見出して近々勧誘する予定だったらしいが、
先にヒースクリフにその話を持ち出された為にキリトを応援する事に決定したらしい。
もちろんキリトが勝利した後はラインハルトがキリトを勧誘する気満々である。

キリト君逃げて。超逃げて。

状況を整理しつつベイとラインハルトの魔の手から抜け出した事を確認すると≪コリニア≫の街、
その賑わいの中心となっているコロシアムの周りを歩いてみる。普段は喧騒などが苦手な事から、
こういうイベントは回避するものだが流石にこれだけ重要性の高いイベントはばっくれる訳にも行かない。

何せ、これで初めてユニークスキルに上下の関係が出来るからだ。

自分とラインハルトの勝負はユニークスキルなしの勝負の上、≪黒円卓≫の人物しか見てないからほぼ知られてないし、これでヒースクリフかキリトのどちらかが勝負に勝利すれば此方にも戦わないかと話が来るだろう。
何より将来戦う可能性のありえる≪血盟騎士団≫の団長ヒースクリフ、対人戦でのその動きを把握するのも悪くない。

『苦手』

「そうか」

良く考えると自分と一番長くいるのはこの女だ。そう考えると、多少自分の好みが反映押されていてもおかしくはない。
もっとも、それだけ学習知性を見せてなかった彼女が最近になって活発化しているのは謎だが。

コロシウムの周りを人波を避けながら回っていると見知った巨体が見えてくる。
褐色にスキンヘッド、そして日本人には見ない背の高さは間違いなくアルゲードにある店の店主の背中姿だ。
よく見れば、そこには他にも知る顔がチラホラといた。エギル、クライン、キリトとアスナ……キリトが一番仲良くしているプレイヤーのグループだ。

「ん？　お、サイアス！」

一番最初に自分に気がついたキリトが此方に手を振ってくる。まだコロシアムに入ってない辺り、
今ここに到着して状況を確認してた、と言う所だろう。近づくため

に軽く走って集めっている地点まで行く。

「よう。大事になってるなキリト」

「それを言わないでくれ。俺もまさかこうなるとは思わなかったんだよ……」

「むしろ話を聞いてこうなるとしか思わなかったぜ」

≪千人斬り≫でも後半は大量のオーディエンスがトトカルチョやってたし、プレイヤーのお祭り好き精神を舐めてはいけない。

でもまあ、と言葉をつけ、

「キリト、ヒースクリフには気をつけろよ？」

「いや、まあ、そりゃそうだけどさ」

「いや、≪そういう≫意味じゃない」

キリトの耳元に口を持って行く。これは、あまり聞かれたくない話だ。

「ぶっちゃけると、ラインハルトが軽くヒースクリフを警戒している」

「……マジか」

キリトも今までの少しだらけた雰囲気を引き締めなおしたのか真剣な空気を帯びる。

「ああ。ラインハルトからしてもヒースクリフはどこか≪おかしい≫らしい。
それが何処かは良く解らないけど、俺個人としてもヒースクリフは気に入らない。
今までアイツのＨＰが半分を切ったことを確認したヤツはいないし、ヤツも確認させる気はないだろう。
全体的にヒースクリフの動きは機械的過ぎる。人間っぽさは残るがアレはどこか動きを知っている風に感じる」

モンスターの動きを把握しているというのは戦闘において最大級のアドバンテージとなる。
動きを把握するだけで次の動きを予測し、回避と防御を可能としてくれる。ヒースクリフの動きからは既に次の攻撃を見切ったような行動が多い。
それがラインハルトのような訓練されて出来た超常的な反射神経と動体視力から生まれているのかどうかはしらないが、
あの目、蛇に似た神の目が気に入らない。圧倒的自信ではなく事実から死なないと信じるあの目が気に入らない。

キリトから一歩はなれる。未だ此方に対して複雑な顔を浮かべるアスナに対して片手を挙げて挨拶をする。

「そんな訳でキリト、絶対ソードスキルを簡単に使うなよ？」

あまり回りに聞かれたい話でもないので離れると同時に違う事を少し大きめの声で言う。

「お、おう。確か動きを覚えられたら簡単に初動から回避されるだ

ろう？　それぐらい解ってるぜ。大体俺の≪二刀流≫はユニークスキルだから見切られる可能性は低いって」

「おいおい、そんな事を相談してたのかよ。サイアスも心配性だなあ」

「クリスマスにひたすらキリトを心配してた山賊に言われたかあないね」

「ぐぉう！？」

大げさなリアクションをしながら胸を押さえるクラインを無視して背を向ける。

「サイアスさん、もう行っちゃうの？」

「流石に長い間ベイ一人にラインハルト任せてたら胃炎になるから助けるわ」

「？」

回りの人間には解らないだろうな。エプロン閣下のお守りの大変さは。

軽い溜息を吐き出しながらマップの上に表示されているベイとラインハルトの位置へと足を向ける。

「じゃ、頑張れよ」

「ああ、俺が勝つところを特等席から見てろ」
キリトの言葉を背に足を進める。

▼

コロシアムの一角、そこには軍服の集団がいた。
獅子の様な鬣をした黄金の男ランハルトを中心に、軍服に身を包んだプレイヤー達が回りに座っていた。
そしてその中には赤い着物の男……つまり自分も座っていた。
満員のコロシアムの一角そこだけは誰も近づこうとしなかった。
そして、一人だけ服装の違う自分は確実に晒し者だった。
だが、そんな事を気にせず、隣に座っているベイと共に今、コロシアムの中央、
相対するように出てきて向き合う二人のプレイヤーについて話し合っていた。
「で、単純にどっちが優勢だと思う」
「正直どっちも良くしらねえ。手前ぇの方が詳しいだろ」
「解らないから聞いてるんだろうが……っと、まあ、ラッシュ力では今まで発見されたユニークスキル中最高だな。
それに対を成す様に≪神聖剣≫は防御力が最高だよな。単純に考え

てヒースクリフが防御して、キリトを倒すか、キリトがラッシュで一気にヒースクリフの防御を壊すかのどちらかだよな」

「答えになってねえよ」

「仕方がないだろ？　どっちもスキルは見る回数が少ないんだし。キリト自身は才能の塊だと思うぞ。ただ、ヒースクリフは底の知れない強さと言うか、正体不明なところがあるからな……」

「この勝負、キリトの勝利を私は確信している」

背後から聞こえてくる声はラインハルトのモノだ。そちらに視線を向けると応援する姿のまま、顔だけが真剣なものとなっていた。そして旗を持ってない手で何故かポップコーンを持っていた。

それを貰った。ベイと分けて食べよう。

「単純に考えてキリトの≪信仰≫の方が強い。あの男、ヒースクリフからは少年程の信仰を感じない。少年、キリトは追い詰められれば自分の心、その願い、信仰を力として爆発させるタイプと見た。ああいうのは追い詰められてからが最大の力を見せる。あの空ろな男にはないものだ。見ろ……戦いが始まるぞ」

受け取ったポップコーンを自分とベイの間に挟むようにしておいてコロシアムのフィールドを見る。

片手に黒い剣を、もう片手に白い剣を構えたキリトと、盾と剣を構

えたヒースクリフが相対している。
おそらく長い戦いにはならないだろう。≪二刀流≫と≪神聖剣≫もその両手に握られている得物から攻撃する事ができる。
ラッシュ力で言えば自分やラインハルトの誇るユニークスキルよりは高い。
だから、その分攻撃は加速し、防御するたびに蓄積される削りダメージも増えるだろう。

試合の流れを思考する中でデュエルの開始が告げられた。

一番最初に前に出たのはキリトだった。二刀のうち右手の一刀を後ろに引いてから前へと突き出す、
それは片手剣の単発重攻撃ソードスキル≪ヴォーパルストライク≫だった。

「≪二刀流≫は片手剣のソードスキルを放つ事もできるのか」

「うーん、でもこれでキリト君の武器のひとつが露見しちゃったね。予想できる事だけど、
出してると出してないとでは結構戦いに違いが出てくるよね」

「そうだな。≪二刀流≫のソードスキルの合間に一撃だけ挟んでミスリードを狙う事や、
相手に対する攻撃のリズムを変化させる事で攻撃を読みにくくさせる事も考えられたはずだ。
今の一撃……挑発だな。まだまだ未熟だな、彼は」

カインとマキナの開幕の一撃に対する意見は辛かった。

きっかり一撃目を盾で防御したヒースクリフがお返しとばかりに

神聖剣の特徴である、
攻撃判定を持った盾と十字剣のコンビネーションによる攻撃を繰り出す。
それをキリトは片手でブロッキングせず、受け流すようにして攻撃の行く先をずらして、
そしてもう片手で攻撃を受け流したところに対して突きを入れる。
が、それを予想したヒースクリフが流された剣を引き戻しつつ、
一歩後ろへ下がりつつ盾をバッシュするように前へと突き出しながらキリトとの距離を稼ごうとする。
が、キリトはその行動を許さないことを示すためにエフェクトを剣に纏う。

「ほう」

エフェクトを纏ったキリトの二刀の連撃が距離を開けようとするヒースクリフへと目掛け、
超高速の斬撃を繰り出す。その一撃一撃がエフェクトを持った強力なソードスキルであることを示し、
防御し受け流すヒースクリフの体力を防御の上から削る。十六連撃の攻防のあと、
キリトに出来た僅かな隙を突いて半歩後ろ、ヒースクリフが持つ十字剣を十分に振れるだけの距離を稼ぐ。

「予想通りだが、速いな。使い手の自信も有って戦う事に慣れている。良い戦士だ。
だが今の隙は致命的だ。相手に得意な間合いへと逃がす隙を作ってしまった。来るぞ」

ヒースクリフの盾がエフェクトの光を纏いキリトへと向かう。激

突する前に硬直の解けたキリトが後ろへと押されつつ片手で防御する。
その隙を突き十字剣をヒースクリフが振り下ろしそれをキリトが防御しカウンターに斬撃を繰り出すが、
十字剣を振っている間に硬直の抜けた盾で防ぐ。

「何よあれ。片手ともう片手で硬直の解け方が違うの？　反則臭くない？」

お前ならアレをソードスキルなしで再現するだろうよと口が裂けても言えなかった。

ギアが入ったのかヒースクリフの動きが加速化される。それに対応すべくキリトの動きも加速する。
一回一回武器を振るうたびに発生し消えて行く金属と金属のぶつかり合う音、
弾いてはぶつかっては発生するそれが高速化される戦闘で聞こえなくなる前に新たに発生し、
音が音に重なりコロシアム全体にいる観客の、その熱狂の声を掻き消すように金属の音は響いていた。
一種の演舞にも似たキリトとヒースクリフの動きはエフェクトの光と火花を散らしながら見るものを魅了する。
キリトが踏み込み二刀を振るえばヒースクリフがそれを確実に防御しその反動でキリトの体力を削る。
そしてキリトもただ体力を削られるだけではなく、防御されるのであればその防御を貫き削りダメージを与える、
一撃一撃が必殺として機能をする攻撃力を持ってヒースクリフへの攻撃を繰り出していた。

キリトの体力もヒースクリフの体力も均等にその残量を減らして

行った。
その体力は安全な事を示す緑色から段々と黄色、つまりは半分を示す色へと移っていた。

「――そろそろケリがつくぞ。ガキかあの野郎かしらねぇけど、そろそろ勝負を仕掛けるぞ」

ベイの言葉通りにキリトもヒースクリフもその体力を残り僅かとしていた。キリトはその様子に笑みを深くし、そしてヒースクリフは――

……焦っている？

その表情にわずかばかりの焦りがあるように感じられる。

先に勝負に出たのはキリトだった。

僅かにヒースクリフの剣がそれた瞬間にエフェクトを纏い超高速からの多連撃ソードスキルを放つ。
たぶんキリトが習得する中でも必殺級のそれは高い威力を持ってヒースクリフの十字剣と盾を弾く。
その瞬間、エフェクトを纏ったままのキリトの剣は、確かにヒースクリフの剣が存在しない位置、
盾の端、攻撃を受けた場合そのまま盾を弾き体へと攻撃を中てられる位置にあった。

「決まるか！？」

ポップコーンを握りつぶしながら体を前にのめり出すと、

瞬間世界を違和感が包んだ。

その世界はまるで深海の底だった。

重い。体が重い。体が自由に動かない。手が動かない。足が動かない。首が動かない。目が動かない。

まさかまたラグったのかと、そう思い視線をコロシアムに向けたままであったが、

コロシアムの中央、キリトとヒースクリフの戦闘で信じられない事が発生していた。

超停滞を受けている世界の中で、何故かヒースクリフの盾が動いた。

外側へとではなく、内側へと。

つまり、キリト剣が向かう先へと。

盾がキリトの連撃を最後まで受けきるとキリトの動きがほんの少し、強力なソードスキル、

トドメとして用意したために硬直の長いソードスキル、それによって動きが止まってしまう。

それを逃すはずなくヒースクリフの十字剣が動けなくなって無防備になったキリトの体に突き刺さる。

そして、キリトの体力が半分になる。

デュエル、終了。

一斉に歓喜の声と落胆の声が上がる中、≪黒円卓≫の人員たちは誰

一人として声を出していなかった。

「サイアス。卿は認識したか」

「ああ」

「ならトバルカイン。卿は認識できたか」

「いえ、何を認識したかは解りませんが、違和感はあります。さっき、一瞬で盾が移動しましたよね」

「ベアトリス」

「カインと同じです」

「マキナ」

「俺には盾が瞬間移動したかのように見えた」

「シュピーネ」

「あの動きに違和感を覚える者は少ないでしょうな閣下。実際動いたのはほんの数センチでありますね」

「ベイ」

「同上っす。違和感よりは印象として必殺級のソードスキルを完全に防いだってのが強いっすから、
たぶん覚えてても直ぐに忘れてしまう可能性のほうが高いっすね」

「そうか」

普段の、本部で見せる陽気な雰囲気のラインハルトはそこにはいなかった。そこにはヒースクリフに対する明確な敵意を見せる≪黄金の獣≫がいた。

席から立ち上がり、身を翻しながらコロシアムから去るために足を進める。背を向けながらも声を此方へと放ってくる。

「この後は好きにするがいい。私は少々やる事が増えた」

その言葉だけを残しラインハルトは去っていった。

残されたのは違和感と、そしてキリトの敗北。それだけだった。

二刀流　――バトル・フォー・ユー（後書き）

キリキリｖｓヒースクリフ、
最後のオーバーアシストを認識できたのユニークスキル持ちのみでしたあー。

まあ、多くの人間が認識したら厄介だからと言う事で、そんな設定に。
しかし盾が数センチ動いただけってのを認識する方々マジぱねぇ。
あとエプロン閣下マジぱねぇ。

エプロン閣下／獣パパの伝説パート５
・イザークの本場のアメフト見たいって要望で書類仕事を投げ出した
・スタジアムに行ったら何故か偉い人が頭を下げに来た
・なんとなく許した
・イザークが欲しがってたから選手からサインを貰う事に成功した
・チーム全員分のサインを手に入れた

獣パパァ……

最初はギャグ、後半はシリアスでしたー。
クラディール関係とフォーデイズはキンクリ予定ですので、
次回は七十五層攻略期間、最後の休暇、キリトが結婚生活している間の話です。

さてさて。マジにクライマックスだな、ここ。
まだ神代文字での詠唱画像完成してねえのに。

どうでもいいけどマッキーとシュピーネさん面白すぎ。

作者としては感想をいただけると幸いです。乙です。

――――てんぞー様がログアウトされました。

悪戯　――ラスト・ホリデイ（前書き）

――てんぞー様がログインしました。

今回はシリアル回。前半と後半の空気が違います。
そしてオリジナル要素そぉいな感じに入れました。
あと今日中に最新ステータスデータを投稿しておきますよ。

アインクラッド第八層
二〇二四年十月月末

悪戯　――ラスト・ホリデイ

キリトさんが結婚しました。

久しぶりに酒を飲みました。

もう飲まないと誓っていたけど飲みました。

クラインと自棄酒を飲みました。エギルも混じってました。エックス大歓喜。リリーダンスフィーバータイム。

それぐらいの衝撃と喜びだった。

あとクラインが酔いつぶれました。

後半からエプロン閣下がS級料理を持ち込んで祝いました。味に皆涙しました。

サイアスです。

カオスである事はもう諦めたサイアスです。

サイアスです……。

▼

キリトとヒースクリフの公式対戦が終了してから数日が立つと、

キリトとアスナが手を繋いでやってきた。
二人が結婚したという話を聞いて、正直驚いた。今までそういうことに関してはノーリアクションだったキリトが、
ついに一人の女性に愛を注げられるかと思うと色々思うことがあり、少しだけアドバイスをあげて祝福した。
死んでも手を放すな。

この程度しか言えないが、愛しい女性を抱きしめる事ができるキリトは決して自分の様な修羅道に落ちることはないだろう。
その日だけは知り合いを多く集めてエックスの酒場でパーティーをし、盛大に祝った。
残念ながらキリトとアスナは最前線の攻略からはずれて田舎で二人きりの蜜月を過ごすそうだが、
俺はそれを全力で支持しよう。同じ刹那は二度とやってこないからこそ、味わう事に全力を尽くす。
絶望の果てに太陽を得たキリトはしばらく優しい刹那に身を預ける事が許されるはずだ。

だが、キリトとアスナと言う高位の冒険者が前線から外れてもアインクラッドの攻略は続く。

否、外れたからこそさらに力を入れなきゃならない。

キリトとアスナが攻略組きっての優秀な人物だという事に嘘偽りはない。そしてその二人が抜けるということは、
迷宮区の攻略に更なる時間がかかるという事だ。キリトとヒースクリフの決闘以来、迷宮区に篭る時間を自分は増やした。
だが、迷宮区に篭る時間が増えたのは自分だけではなかった。

あの日以来、ラインハルトもあの試合を見て何らかの疑問を胸に抱いたのか、積極的に戦う姿を迷宮区で見る。
一日の睡眠二時間で戦い続ける狂人はアインクラッド全体で見ても俺を含めほんの数人だろうが、
そんな自分からしてもラインハルトを前線で目撃する回数は増えていた。
黒円卓に属する誰かが自分について一緒に迷宮区を探索する回数も一気に上がった。

これは、≪聖槍騎士団黒円卓≫がアインクラッドの攻略において本気を出したという証拠だ。

≪聖槍騎士団黒円卓≫の技術、プレイヤースキルはアインクラッド全体から見てトップクラスのギルドだ。
ラインハルトを初めとした純粋な軍人に、特殊な訓練をつんだとしか思えないほどの強さを誇るマキナとカイン。
その全員が現実において達人級の実力保持者であり、攻略組でも平均より少し低いレベルを持つ彼らが最前線で戦えたのは、
その卓越した技術を使用して戦闘に臨んだことに他ならない。その者達がついに本気でのレベル上げを目指す意味はやはり、攻略に本気を出したという証拠だ。

そんな姿に負けられず、キリトが前線を去ったその日から、一度も街に戻らずひたすら目に付く敵を斬り続けた。

安全エリアで起きるころには近くにいる黒円卓の人間に補給にアイテムを受け取りながら、
何日も迷宮区に潜り、ひたすら経験値を求めてレベルを上げる姿は何度も確認されど冒険者は何も言わない。
既に自分に対して何かを言う度胸を持つような人間は知り合い以外

にはいない。
自分に会った初見のプレイヤーがする行動は二つしかない。
怯えるか、もしくは陰口を叩いて去るか。
ひたすら必要なもの以外を廃絶して首を斬り落としていると七十五層のボス部屋への部屋が発見された。
それは、キリトが前線から離れて約二週間後の出来事。

▼

第八層の主街区≪ダウナ≫は生産職人にとっての一大拠点となっている町でもある。
正確にはショップを、自分で店をもつ気のない職人プレイヤーの、だ。
ダウナの近くには≪ダウナ鉱山≫と言う鉱石の取れるダンジョンが存在し、
そこには廃坑が用意されて低いものでは十五層程度のモンスターと鉱石が、高くて七十層相当のモンスターと鉱石と、
特に鍛冶系のスキルを上げる職人かそれを飯の種にしている職人からすれば住みやすい町なのだ。
何よりも鉱山の町、と言うテーマのある町であるために鍛冶での生産に必要な設備が全てそろえられており、
とあるＮＰＣのクエストを完了すれば高レベルの設備を使わせてくれる場所もある。
そのため、店を所持しない職人プレイヤー、特に鍛冶関係はこの街のそういう所が発見されて以来住み着くものが多い。

自分が命を預ける装備を作る三人も同じくこの街にいる。

事前に来訪すると言って先にメールを入れてから七十五層の転移門を潜り、ダウナへと到着する。

ダウナの街並みは自分の記憶どおりの姿と変わっておらず、どこかほっとする。実際、ここに立ち寄るのも約一ヶ月ぶりだ。

古い鉱山街をイメージされて作られた、ちゃんと出来上がってない岩の地面を歩く。

街中では常にフードを被ってマフラーで口元を隠すのは忘れない。ついでに背中の武器も収納すれば、

それだけで誰も自分が≪剣鬼サイアス≫だという事には気がつかない。

現に街を歩くプレイヤーは自分に気づかずつたない事を話し合いながら過ぎて行く。

ダウナの奥、職人プレイヤーが多く集まる≪工房区画≫へと足を速めて向ける。

工房区画に近づいてくるたびにダウナの街、宿屋や通りでは感じなかった熱気と音が増えてくる。

聞こえてくる音は主に金属を金属で叩く音、金鎚でインゴットを叩いて鍛冶生産をする音だ。

聞こえてくる声は鍛冶職人とプレイヤーの交渉や注文の声だ。

「軽金属で作ったやつの――――」

「おいおい、それじゃコストに合わないぞ？　これだったらよ――――」

「ええと、これが注文の品ですね？」

「確かに受け取りました、支払いは――」

様々なプレイヤーが集まり積極的に己の武器か、商売で扱う武器に関して話し合っていた。

歩いている中、知っているプレイヤーも何人か此方に気づき手を振ってくる。

「あら、元気そうね」

「……」

そう言って職人との会話を一時中断して此方に反応を示すのはメガネが特徴的な女プレイヤーのラクシィー。

自分の欲望に素直なβテスターの中では珍しく一層攻略後、その知識と経験を生かし、

ＭＭＯＲＰＧ初心者を導くべく攻略と育成を掲げたギルド≪サバイバー≫を設立している。

多くのＭＭＯＲＰＧ初心者が所属しているギルドであり、アインクラッドで、初心者のロストを減らしたボス戦にも参加する女傑だ。

ここに来ているということは自分の装備を整える事よりも、ギルドメンバーの装備の作成だろう。

何時になっても≪はじまりの街≫に引きこもっている人数は減らないし、こういう初心者保護のギルドの入会希望も減らないだろう。

未だに数千を超えるプレイヤーが≪はじまりの街≫から動いてないとされているからだ。

他にもこのラクシィーと同じことをやっている元攻略仲間でアルマドもいるが、

彼の方のギルドも初心者支援型ギルドの様で中々忙しい様でもあるが……活動域が絶望的に合わないからもうしばらく会っていない。

ラクシィーに軽く片手を上げるだけの挨拶をして先に進む。やはり、知っている人間から隠れるのは難しい。

とは言え、街中で≪隠蔽≫を使うのもどこか負けた感じがしてイラつく。足に歩みを速める。

工房区画の比較的に奥の方、一番いい設備が置かれているエリアにたどり着いてからやっと歩く速さを落とす。

そこで何度も尋ねている家へとノックをせずに扉を開けて侵入する。

周りにある家よりも少し広めに出来ているそこはプレイヤー共有財産である工房だ。

クエストさえこなせば誰にでも仕えるこの街での最高設備ではあるがそのクエストが中々ハードで、

レベルが５０以上と数百万コルが要求されるためにここを使用できるのは一部のプレイヤーだけだ。

生産も使う設備がよければレアアイテムやスキルの成功率が上昇するために、なるべくいい環境で行いたいのは仮想でも現実でも変わらない。

「ん……何かようか？」

工房の中すぐ、入り口の広間周りには順番待ちなのか、背が低めのオーバーオール姿の男がいた。

アインクラッドでは珍しく長い髭を生やすカスタマイズが特徴的な男は片手に金鎚を持ち、

それを肩に乗せるようにしてこちらを見てくる。姿で反応しない事から自分を知らない存在だろう。

「カグヤはいないか」

「おう！　お嬢ちゃんの客って事はサイアスってやつか！　お嬢ちゃんならずっと待ってるぞ早く行ってやんな！」

ががは、と豪快に笑いを上げながら気の良さそうな男が奥の扉を指し示す。その先は精錬や鍛冶に必要な設備が整った部屋で、今現在順番で使用しているプレイヤーが作業をしているはずだ。中でカグヤが待っているというと事は、必然的に順番待ちのプレイヤーを邪魔しているという事でもある。

「悪い、俺の用事はさっさと終わらす」

「気にするんじゃねえ。俺も楽しみにしてるしな！」

若干言葉に引っ掛かりを覚えるが、奥の扉を抜けてカグヤの下へと向かう。

▼

扉を抜けた先は一段と熱気が漂っており、入った瞬間にむっとした熱風が顔に当たる。

流石に熱くなってフードを下ろしてマフラーを少し緩めると少しばかり涼しく感じる。

そんな状況の中でもカグヤは黒いローブ姿を崩さず、金床の前で金鎚を手に佇んでいた。

「おいおい、勢揃いじゃねえか」

そこにはカグヤ以外にもアクセサリの製作を頼んでいる少し年を食った職人プレイヤーのヤンと、
自分の手甲と脚甲の製作を頼んでいる御座るキャラの職人、オキサトがいた。

「カグヤにだけ連絡したつもりだったんだがな」

「某らが用事あって来ただけの事」

「気にするな」

そうは言うものの、こうやって三人全員集まるとなんだか背中がむず痒い。戦闘においてアクセサリーに武具は、
自分が一番の信用を預けているモノだ。そしてその製作者に対してはそれ相応の敬意を払っている。
特に自分のように血に狂っている人間からすれば関わってくれているだけで感謝すべきものだ。

「それより手甲と脚甲渡すで御座る。終わるまでに強化しておくにで御座るよ」

「悪い」

インベントリを操作し自分の装備している脚甲と手甲を外し、代わりに茶色の革のブーツを装備する。
実体化させずに交換取引ウィンドウを表示させるとそれを通し二つをオキサトへと渡す。
すぐに終わらせるとだけ行って別の金床へと向かう。強化自体はそう時間がかからないため、すぐに終わるだろう。

次にヤンが前に出る。

「受け取れ」

ヤンの手から小さい何かがいくつか投げられる。それをキャッチし、掌を広げる。

それらは黒い捻じれるようなデザインをした指輪や、シンプルながらデザインの凝ったアクセサリだった。

そのうちの一つ、受け取ったブレスレットには宝石がついていて軽く驚く。

基本的に、ヤン自身はあまり宝石とかのついた煌びやかなアクセサリーは好まないために、

宝石の類は使用せずに、デザインに凝るタイプの職人だ。

「いいもんが入ったから使っただけだ。俺の用事はそれだけだ。金はあとで郵送しろ」

言うだけ言ってヤンが工房から出て行く。近くの金床で手甲を強化しようとウィンドウを現したオキサトが軽く息を吐き出す。

「あの男もああ見えてサイアス殿の事を心配してるので御座るよ。もちろん某も、だ」

この男も言うだけ言って黙り込む。まったく、本当に職人クラスの人間には頭が上がらない。

直接戦闘をせずに、戦闘以上に上昇がわかり難い、分化されるスキルをひたすら修練し、

そしてそれでもって攻略プレイヤーを支える姿は攻略組プレイヤーには真似できないものだ。

そこで、最後の一人であるカグヤの前へと行く。インベントリから鞘に入った状態の≪羅刹≫を取り出し、
それを抜刀してから両方とも揃えてカグヤへと向けて渡す。

「重い」

それはつまり既に自分が持てる筋力パラメーターを超越してしまったという事だ。
全ての武器には装備に必要な筋力パラメーターが存在し、ＤＥＸ特化のカグヤには装備できない要求値なのだろう。
カグヤが持ち上げられないのでは仕方がない。抜刀された≪羅刹≫金床の上に置く。
カグヤへと所有権が移った武器の上にウィンドウを表示させると、
そこで此方には見えない操作をする。

「改造する」

「……改造？」

強化ではなく、改造。

返事がなく、その代わりにカグヤが金鎚を持ち上げてそれを≪羅刹≫に叩きつける。
金属の音が響くと同時に弾かれるように金鎚が高く上がる。いつの間にか脚甲と手甲の強化が終わったのか、
近づいてきたオキサトが交換を申請して此方に装備を返してくる。
すぐさまそれを装備しなおすと、
横に立ったオキサトが口数の少ないカグヤの代わりに回答を返す。

「……某ら鍛冶職人の間には一つの噂がある」

「噂？」

「然り。ある程度強化された≪魔剣≫をさらに強化するとき特殊なアイテムを使用すれば、
それにより≪魔剣≫は更なる特殊強化を行う事ができると。それを彼女は改造、といったので御座る。
事実、強化するときには強化時に強化用アイテムを入れるスロットがあるのだが、そこにしか使えない特殊なアイテムがあることは解っている。
ただ既存の武器の改造には全く使えないためにほとほと困っているところ……≪魔剣≫用ではないかと判断されたので御座るなあ。
いや、カグヤ殿の行動を見ればそれが正しいという事が証明されたで御座るな」

「……うぉい、ちょっと待て！」

「ん？　何かおかしかったで御座るか？」

おかしいのはお前らの頭だとは言わない。

え、何？　今まで使ってきて慣れた得物がいきなり改造？　特殊強化？　何やってんの？
この長さと重量になれるのにどれだけ練習したと思ってるの？　野太刀での居合いが出来るようになるためにどれだけ苦労したと思ってるの？
ねえ、こいつら馬鹿なの？　ねえ、誰でもいいから答えてよ。

『某……御座る……個性？』

お前は黙ってろマルグリット。個性じゃなくてイロモノだ。

そんな事よりもだ、

「か、カグヤ何をしてんの!?　ストップ！　ストップ！　変に改造するな！　ちょ、マジで何やってんの!?」

「ははは、落ち着くで御座るよサイアス殿」

「そう言って筋力補正全開にして羽交い絞めしてるんじゃねえ！」

扉が開き、外にいた鍛冶職人が入ってくる。

「あ、流石に怒るか」

「てめぇもグルかぁ！」

「まあまあ落ち着けよ」

「ドワーフ殿、サイアス殿流石最狂と言われるだけか抑えきれないで御座る！」

「よし、手伝おう！　我々の発展の犠牲となれ！」

「ふーざーけーるーなー！　しまいにゃあ首落とすぞてめぇら！」

「出来た」

「ゑ」

足にしがみ付くドワーフと呼ばれた男とオキサトを引きずってでも前に進もうとした瞬間、
慣れた様子で金鎚を振り下ろしていたカグヤの手元、≪羅刹≫が白い光にその全てを包まれる。
この現象は鍛冶をして武器を作り出すときに、インゴットが武器に変化するときの光だ。それを目撃して力なく床に倒れ付す。

「お……俺の愛刀……ら、≪羅刹＋７≫が……」

「完成で御座るな」

「おう、どんな仕上がりだ」

……今の俺なら殺意と手刀だけで首飛ばしの颶風が出せる……！
形成も出来そうな気がする……。

『御座るー』

黙ってろ。

その内心の葛藤とは別に光りだした≪羅刹≫がその発光を収めると同時にその姿を変えて行く。
１６０ｃｍと言う長さを誇った野太刀は１ｍ以下、目測からして８５ｃｍ～９０ｃｍにまでその長さを減らし、
その刃の反りは刃の方へとなる内反りになっている。完成したそれをカグヤが物凄い満足した目で見るのに対して殺意がふつふつと沸いてくる。
野太刀の長さにあわせて戦っていたために、戦闘を大幅に見直す必要が出てくる。

ボスの攻略がすぐ傍にまで待ち構えているこの時期、≪黒円卓≫、特にカインやベイに頭を下げて手伝ってもらう必要があるだろう。

「お、おま、おま……ちょ、おま……」

まともに言葉が出てこなかった。

それとは裏腹にカグヤが刀を持ち上げようとする。見事に美しい波紋を持ったその刃の柄を掴み持ち上げようとするが、持ち上げるジェスチャーをするだけで刀が動かない。冷静に見ていたオキサトが近づく。

「ＤＥＸ極のカグヤ殿にはきつかろう。どれ、某が……」

そう言ってオキサトも持ち上げようとする。が、

「ん、ぬっ……なんだこの重さは！？」

オキサトの腕を持ってしても僅かに数センチを持ち上げるだけの結果となるほどの重さだった。

その事実に心が惹かれてゆく。確かに愛刀の変化には驚くが、それでも強い武器になった事には違いない。

現にカグヤとオキサトのリアクションがそれを示している。

ドワーフがニカリ、と笑う。

「さあ、完成品だ。持ち上げて見せてくれよ！」

そう言われたのなら仕方がない。一歩前に進み、完成した得物の柄を握る。

持ち上げたそれは重かった。前に使っていた≪羅刹≫も確かに重かったが、それよりも重い得物だった。
ここまでのレベルの筋力の補正があって、片手で持ち上げるのがやっとと言ったところだ。
これで当初の予定通りＡＧＩ＞ＳＴＲでステータスを上げていたらやばかったかもしれない。

「見る」

カグヤがその名前を見ろといっている。インベントリに登録されたその得物を見ると――

「――≪布都御魂剣≫？」

「おぉ、こりゃあ建御雷神の剣じゃないか！　ボス攻略前に勝利を呼ぶ神剣を手にするとは縁起がいいなあ！」

布都御魂剣と言えば、建御雷神（たけみかずちのかみ）が葦原中国を平定するために使った神剣だ。
その剣は毒を斬り裂き、活力を与えて戦争を勝利に導いた伝説の剣だ。

「まさか≪魔剣≫が≪神剣≫にクラスチェンジするとは……良い結果だな！」

「あ、でも勝手にやった事は許さないから鞘はただで作れよ」

カグヤが落ち込んだ。

だが、それを気にせず両手で≪布都御魂剣≫を構える。≪羅刹≫以上の手に来る重みが悪くない。
リーチは前のよりは劣るが、ステータスを見る限り威力はこちらの方が高い。
居合いも此方で慣れればもっと早く繰り出せる事だろう。まあ、所謂結果オーライと言う事だろう。

――だからと言ってビタ一文鞘の為には払わないがな。

そう誓う、攻略前最後の休み。

悪戯　――ラスト・ホリデイ（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
キラ氏の応募キャラ、カグヤ
クロル氏の応募キャラ、ドワーフ
戯言遣い氏の応募キャラ、ラクシィー
φ氏応募のキャラ、アルマド（名前のみ）

次回から、最後までクライマックスだよ！
ついに七十五層ボス戦がきましたよ……！
サイアスの武器も防具も最終決戦仕様、データ上げておきますよ。
布都御魂剣は後々四部で使用したいので今のうちに伏線伏線……。
多くは語りません。

作者としては感想をいただければ幸いです。乙です。

――てんぞー様がログアストしました。

Ｓｙａｓ　Ｓｔａｔｕｓ　Ｓｃｒｅｅｎ（前書き）

七十五層、最終決戦前のステータスです。

Ｓｙａｓ　Ｓｔａｔｕｓ　Ｓｃｒｅｅｎ

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／Ｓｙａｓ
誕生日：七月十六日
年齢：二十一歳（最前線七十五層時）
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。

――――――――――――Ｇａｍｅ　Ｓｔａｔｕｓ

レベル：１１２（最前線七十五層時）
ステータス傾向：ＳＴＲ＜ＡＧＩ
クラス：首斬り剣鬼
所属ギルド：≪聖槍騎士団黒円卓≫
位階：平団員

――――――――――――Ａｒｍｓ

頭：≪千里のピアス＋９≫
　？索敵系スキルの能力上昇。限界強化
武器：≪布都御魂剣≫刀系・打ち刀種
　？刀身９０ｃｍ、内反り
首：≪白いマフラー＋９≫
　？保温効果。限界強化
上半身：≪火鼠の衣＋８≫布装備
　？赤色の着物に黒の帯、フードがついてる、火耐性上昇
下半身：≪冥鬼のズボン＋５≫
　？少しボロボロの黒い布のズボン
腕：≪黒龍手甲＋３≫軽金属装備
　？肘までを覆う、金属面積少ない武具。体術スキルダメー

ジ上昇
足：≪黒龍脚甲＋３≫軽金属装備
　？膝までを覆う、金属面積少ない武具。体術スキルダメージ上昇
背中：≪鞘≫
　？≪布都御魂剣≫を仕舞うための専用の鞘。防御上昇
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：≪修羅の環≫
　？防御力低下大＋攻撃上昇大＋クリティカル率上昇大
アクセサリ３：≪龍の指輪≫
　？レベル４までの状態異常無効化＋回復高速化
アクセサリ４：≪死線の腕輪≫
　？一回だけＨＰを１だけ残す
―――――――――――――――Ｓｋｉｌｌｓ
習得スキル：習得率（１０００が熟練度最大）
≪カタナ≫１０００／１０００
≪追跡≫１０００／１０００
≪隠蔽≫１０００／１０００
≪投擲≫１０００／１０００
≪戦闘回復≫１０００／１０００
≪体術≫１０００／１０００
≪料理≫７００／１０００
―――――――――――――――Ｕｎｉｑｕｅ　Ｓｋｉｌｌ
≪罪姫・正義の柱≫１０００／１０００
　？≪活動≫
―――――――――――――――Ｏｕｔ　ｏｆ　Ｓｙｓｔｅｍ　Ｓｋｉｌｌ
≪首飛ばしの颶風・蝿声≫　Ｑｕａｌｉｔｙ５０％

≪????の??≫　Ｑｕａｌｉｔｙ　２０％
≪????・??の??≫　Ｑｕａｌｉｔｙ　４０％
――――――――――――――――――――Ｉｎｆｏｒｍａｔｉｏｎ
元は変哲のない人間で特筆すべき特徴のない転生者。

人生の二度目の生を得たのは良かったが、異常でもなんでもないので平凡に生きることを選択。
弟が一人と仲の良い両親と平凡な生活を送るがそれが前世のリピートだと既知を感じ、
その状況を打破するために前世では手を染めすぎないよう注意していたサブカルチャーの内、
ネットゲームに手を出してドップリとはまる事となった人。容姿は中の上、やや女顔、童顔とも取れる顔を嫌う。

二十五層で口では絶対に言わないも、最愛だった女性をカールの策略により失った事で壊れる。
カールはそれが偶然だと言うがこの事故は明らかにカールと、そしてデスゲームを開始した神、
アインクラッドの創造者である茅場晶彦に責任があるとして復讐するためだけに生きて行く。
カールの助力によりさらに復讐心を燃やされている事を自覚しながらも斬る以外に救いが見れず、
ひたすら憎しみの先であるモンスターの首を落としつつ、茅場とカールを殺すことを目指して自分を鍛える。

首を斬り落とす衝動はカールが≪魔剣≫である≪羅刹≫の入手法をサイアス／明広に伝え、
そしてそれを入手した際に≪罪姫・正義の柱≫を授けた事で汚染が本格的に悪化。

サイアス／明広本人も気づかれないうちに、マルグリットの歌と存在にフラクトライトを汚染される。
最愛だった女性の死に際の言葉にずっと縛られており強くなるためだったら何でもする。

最近、少しずつだがマルグリットと会話する回数が増えてきており、マルグリットの知性も上がっている。
少しだけだがマルグリットの存在に勘付き、カールの計画も少しだけ把握している。
だがそれでも両者を利用するつもりで、次の≪位階≫へと進めないか陰で四苦八苦している。

――――――――――――――――――――Ｖｏｉｃｅ　Ｃｏｌｌｅｃｔｉｏｎ

「首置いてけよ。なあ、首置いてけよ。大将首。大将首だろ！？大将首置いてけよ！」

「レベルの低いオレンジは経験値だ！　レベルの高いオレンジはよく訓練された経験値だ！
アインクラッドは地獄だぜフゥハハハァー！！！」

Ｓｙａｓ　Ｓｔａｔｕｓ　Ｓｃｒｅｅｎ（後書き）

何か抜けてないかなあ？　これでＳＡＯのステータスはラストです。
次のステータスはクロスネタのときか、ＡＬＯでのデータです。

楽園　――キル・ジ・モンスター（前書き）

――てんぞー様がログインしました。

ＳＡＯもここからはずっとクライマックスです。
ぶっちゃけるならばボス戦はキンクリしますけど、あと2～3話でＳＡＯは終了です。

さて、未だ登場しない水銀の思惑は？
ヒースクリフの正体とはー？（棒）
そしてリア充キリトさんの運命は！？（怒）

アインクラッド第七十五層
二〇二四年十一月未明

「……段々と寒くなってきたなあ」

そう言って転移門広場の隅、花壇を囲む小さな塀に座る自分の体の位置を軽く調整してから自分の首元、ラインハルトが一年ほど前の冬に用意してくれた白いマフラーで口元を覆う。

まだ息が白くなるほどに温度は下がってきてはいないが、それでも肌寒さは感じる。

自分のような布系の防具に頼っているプレイヤーは多少ともマシだが、金属装備のプレイヤーには段々と辛い季節になってくる。

転移門広場の広さはそれなりにある。

今、自分のいる位置から見える範囲には既に二十を超えるプレイヤー達が見える。

そのどれもが完全武装といった姿を見せており、圧巻の一言で表現の出来る状況だ。

だが、そんなプレイヤー達が揃っていてもまだ転移門広場には余裕を感じる。

また転移門が光る。

そこから出て来たのはボス攻略にも積極的に参加する攻略組プレイヤー達だ。その顔ぶれは共に戦った事があるから知っている。

トト、フェリル、ゼン、……それにブロンド3と、続々と有名どころが転移門が光るたびに現れる。

その一団の中には自分ともそれなりの交友があるギルド≪風林火山

≫のギルドマスターのクラインと、
そのギルドメンバーたちが現れる。さらには普段は攻略に参加しない斧使いの商人エギルまでやってきてる。

「おいおい、何の冗談だこれは」

『いっぱいいるね』

「あぁ。いっぱい来ている……六十七層以来、初めて死人が出たからな。そりゃあ、増えるさ」

そう、七十五層のボスの合同偵察チームが偵察のために発見されたボス部屋の中に潜ると、
閉じた扉は開けられず、そのまま数十分後死んだプレイヤーの装備だけがその場に残されていたのだ。
そう、誰も生きて帰らない。脱出≪出来なかった≫のだ。
それはつまり脱出不可能の空間、結晶無効化空間である事の証拠。

ここしばらくはレイドパーティーの限界数である四十九人までは揃わなくても、
自分とヒースクリフのユニークスキルを前面に押し出した戦闘方法で犠牲者を出さず、
尚且つ最大限の威力を持って突き進んできた。だが、今回はそれではいけないと判断したのだろう。

――ヒースクリフが。

不意に頬に暖かさを感じる。視線を上げた先、そこには軍服姿の長身の青年がいた。

その手の中には紙コップが握られており、それを此方へと渡してくる。

「すいません」

「いや、ハイドリヒ卿の差し入れだし」

「うん。正直予想してた」

「あはは、サイアス君も結構慣れたね」

「まあ、ここ最近は特に顔を出してますからね。どうですか？調子は」

そう言うカインは横に座りながら腰に挿してある得物に対して視線を向ける。

約一週間前に手に入れたばかりの得物である≪布都御魂剣≫は刀として大変優秀な業物だ。

内反りと言う特異な形を、刃が内側へと反れている構造しており、さらには少し前まで使っていた野太刀よりも短い。

そのため、体が完全に野太刀での戦闘に慣れていた体を日本刀に慣らすにはかなり苦労があった。

具体的にはカインかベイの監督の下、ネームドＭｏＢ級のモンスターを相手に倒さずひたすら戦闘を行ったり、

≪黒円卓≫相手に何時間も連続した戦闘を行ったりとかなり無茶をした。

だがそのおかげで今回の攻略にまではなんとか感覚が追いつくようになった。

カインに貰った紙コップを口につけて一気に飲み干す。熱いスープだが、仮想世界では舌を火傷する心配はない。
多少熱く感じるが十分に美味しい。パーティー用の紙コップに入ったそれを飲み干すとコップが消える。

「……相変わらずエプロン閣下の飯が美味い。この場合スープだけどさ」

「エプロン姿が似合ってるのは解ってるけど本人の前で言わないでね？　喜ぶから」

「承知してます」

「うん。解ってるのならいいよ。ほら、来たよ」

そう言ってカインが示す先転移門がまた光る。そこから出てくるのは黄金の髪の美男子。
一児の父である事を想像させぬ佇まいと軍服姿が見るもの全てを虜にし、圧倒する。
軽く辺りを見回すと此方を見つけ、近寄ってくる。最近≪黒円卓≫には世話になっているので立ち上がる。

「うむ、行ける様だなサイアス」

「当然」

「フッ……ならば貴殿の武勇がいかほどのものか今日の戦にて見させてもらおう。
トバルカインやベイを連れ出しておいて前より弱くなったのであったならば見るに耐えんからな」

「お前こそ首を洗って待ってろ。お前がまず最初の目標だ」

暗にお前はただの通過点だと告げる。だが、その言葉に嬉しそうに顔を歪める。

「それでこそ我が友だ……行くぞトバルカイン！」

「了解ですハイドリヒ卿……それではまたね、サイアス君」

ラインハルトとカインが転移門の別の場所へと向かって行く。多分だが別のギルドとの打ち合わせだろう。

自分は≪聖槍騎士団黒円卓≫に所属をおいてはいるものの、扱いとしてはソロプレイヤーだ。そのため軍服を強要しないが、何時も世話になっているために少しぐらいは向こうの話を聞いた方がいいかもしれない。

基本的にレイドパーティーの全体を管理しているのは≪血盟騎士団≫、つまりはヒースクリフになる。

そして実際に規模、練度、そして戦力を見る限り≪血盟騎士団≫ほど優れた攻略ギルドは存在しない。

正しく、アインクラッド最強のギルドだろう。

相対戦になれば確実に≪黒円卓≫が勝つだろうが。

ゲームのシステムに縛られている以上、どんなに強くても１０対３０では確実に負けてしまうのだ。

「……思考がそれちまったな」

時間も大分攻略開始時間にまで迫ってきた。今日の攻略は安全エリアではなくここで集合と言う話だから、
おそらくヒースクリフが何か話したいことでもあるのだろう。そう思った矢先に転移門が光る。
そろそろ重役出勤かとヒースクリフの到着を思ったところで、
黒衣の剣士が転移門から出て来た。

▼

反射的に立ち上がる。
黒衣の剣士、キリトが転移門から出るとそれについて来る様に栗色の髪をした少女、アスナもついて来る。
夫婦関係である二人が前線に出て来た理由は一つしかないだろう。
その装備からして、参加するつもりだろう。
おそらく、ヒースクリフに誘われて。

「キリトッ！」

「ん？　お、サイアス。久しぶりだな」

陽気にクラインやエギルに話しかける馬鹿の元にまで一瞬で駆け、
その頬を本気で殴り飛ばす。

「なっ！？」

「キリト君！」

「サイアス、お前何をしてんだよ！？」

即座にクラインとエギルが此方の両腕を塞いでくるが、二発目を殴るつもりはない。

第一転移門広場も一応≪圏内≫だ。どんな攻撃を行ってもシステムの保護コードに守られ、

ダメージの変わりに衝撃波とエフェクトしか発生しない。この一撃だけはこの馬鹿に入れたやらねばなら無い。

これ以上は殴らないが、それでも、

「キリト、てめぇ……ここに来た意味が解ってんだろうなぁ……！」

殴られ吹き飛んだキリトが地面に倒れる。周りから奇異の視線が突き刺さるがそれを無視する。

キリトも思うところがあるのかすぐには立ち上がらず、倒れたままで居、アスナも顔を俯かせ動かない。

その代わりにと、

「……クライン、エギル、悪いサイアスを放してくれ」

「おい、キリト、でもよ」

「いや……サイアスの反応は間違っていないんだ。そう、間違ってないんだ」

「……私からもお願いクライン」

「……うぐ、……仕方がねえなあ……気持ちは解らないでもないしよお」

クラインが腕を放してくるとエギルも此方へと同情するような視線を向けてくる。

ここにいる者は大体俺が狂っている理由を知っている。アスナの態度が柔らかい事からおそらく彼女も知っているだろう。だから尚更許せない。

キリトは俺が持ってないものを手に入れた。キリトは壊れずに進んでこれた。

キリトは愛しい人と添い遂げる事ができた。キリトは輝ける刹那を過ごす事ができた。なのに、それなのに、

「何故死地へ戻ってきたこの阿呆！」

「っ……！」

「何故戻ってきた。何で女を連れてきた。てめぇにも守りたいものがあるんだろ。失いたくないんだろ。

無くなってから抱きしめようとしても遅いんだよ！　見えないんだよ聞こえないんだよ感じないんだよ！

そこにはもういないんだよ。てめぇ、お前が結婚して幸せになるって思って俺がどれだけ嬉しかったと思ってんだよ馬鹿野郎……っ！」

殴られた上体から復帰したキリトが立ち上がりこっちを見るが口の開け閉めを繰り返すだけで、

明確な答えが返ってくるわけでもない。いや、これは卑怯だ。答えられないと解っていっている。

私が頼んだのや、

俺が守るとか、

責任はとるなど、

そんな陳腐な答えを返すべきところでキリトは絶対にそう返さない。

何故なら、……その言葉が既に失った事のある人に対しては意味がないからだ。

『アスは一人じゃないよ』

あぁ、知っている。知っているさ。そしてこれが八つ当たりだってのは理解している。それでも一発だけは殴らなきゃいけない。

……柄にも無く熱くなりすぎた。自分のスタイルは熱血系キャラじゃなくてもっと壊れた男だ。

キリトを見たせいで熱が出てきてしまったのだろう。自分が、彼女を救えなかった後悔が。

二十五層で彼女と転移門を潜ってボスに挑んだあの戦いの前に、見えてしまったのだ。

転移門が再び光り、そこから赤いサーコート姿の男を筆頭とする集団が現れる。

≪血盟騎士団≫とその精鋭達だ。

「……――言葉は不要。行動で俺とは違うって見せてくれ」

「……あぁ。……その、ありがとう」

「感謝するんじゃねぇよド阿呆。さっさと終わらせて田舎で暮らしてろ」

背中を向けて距離を空ける。必要以上に喋ってしまった気もする。離れる前に一瞬だけヒースクリフの方へと目を向ける。その目線はこちらの方へと興味を持っているようでもあるが、生憎と自分には無い。すぐさま距離を取る。

▼

ヒースクリフがなにやら演説をかましていた気もするが、それを無視し、開いた≪回廊結晶≫（コリドー）を通り、七十五層迷宮区最奥、ボス部屋前へと全員で移動する。かなり金額を要するその結晶を使ってくれたことを内心感謝しつつ、攻略に向けて最終チェックを行う。ちゃんと装備品は全て装備されていて、そして結晶代わりの回復アイテム、ポーション系の回復アイテムも揃っている。マルグリット。

『大丈夫だよ』

サン・マロの魔女がそういうのなら問題なく≪活動≫を発揮する事もできるだろう。

唯一の懸念は自分の脳がどれだけもつか、だ。

≪活動≫自体発動させる事はそう難しくない。そして刃から斬撃

を飛ばす事もそう難しくは無い。
だが、それがそこまで便利なスキルではないことは自分の身を持って知っている。
まず第一に斬撃は直線状にしか飛ばない。そのため、攻撃ができるのは図体のでかいボスか、
射線上に仲間がいない場合のみだ。そして二つめが一番大事なことではあるが、使用すると多少脳にダメージがあるようだ。
≪活動≫のみとして使えばそう問題はあるまいが、≪首飛ばしの颶風≫までに使うとそう長くは持たない。
基本的に、ユニークは自分にとって必殺扱いだ。殺せると確信したときにのみ使う。

この世にリスクの存在しない力など無い。最強の力に見えるユニークスキルにはちゃんと弱点が存在する。

≪聖槍技≫然り≪神聖剣≫然り≪二刀流≫然り。

「それでは行くぞ」

そう口をあけて言ったのはやはり、ヒースクリフ。最初に扉を開けて入って行くボス部屋の中、
それについてゆくように次々と別のプレイヤーが入って行く。自分もそれに倣う様に左腰の鞘と柄に手をかけ、
目視できたらすぐにでも戦闘を行う体勢をとる。

が、進入した部屋に敵はいなかった。

「……おい」

「いないぞ?」

「なんぞ」

そんな声がしながら部屋を見渡す。そこには全てのボス部屋にはいるはずのフロアボスがいない。

如何したものかと、そう思いラインハルトの方を見る。ラインハルトは警戒を解いた様子が無く、

左手に黄金の槍を握ったまま静かに入り口近くから辺りを伺っている。ラインハルトの横に立つカインが此方の方に視線を送ってくるため、

軽く片手を上げて何もないことを示そうとし――――

――――ゾクリ。

「下がれぇっ！」

誰かが声を上げる。同時に天井から一つの影が落ちてくる。

それは髑髏だった。全長十メートルほどの巨大な髑髏の百足。その前足は大鎌を思わせるような骨をしており、

体の横に伸びる何十本もの骨が足として体を支える。着地すると同時に一番前にいた数名が唐突に現れた姿を回避できず、

現れた同時に振るった大鎌のような前足でプレイヤーの体を切り裂く。

衝撃と共に宙を舞い、そして吹き飛ばされるプレイヤー達の体力が減って行く。

安全枠の緑色から黄色へ、そしてそこから赤になり――――空になる。

「……は？」

誰かの呆けるような声がする。それもそうだ。今日集まったプレイヤーは誰もが精鋭、
この攻略において死を覚悟し、それでも攻略に現れた高レベルのプレイヤーだ。ＳＡＯのシステムでは、
レベルとソードスキルの上昇によってＨＰの上限が増えて行く。そのためレベルが高ければ高いほどＨＰが多くなりそれだけ死ぬ可能性が低くなる。

だが、そんな状況ではない。数名のプレイヤーを殺しただけでは足りないのか髑髏の百足、≪Ｔｈｅ　Ｓｋｕｌｌｒｅａｐｅｒ≫は更なる獲物を求めて咆哮を上げながらプレイヤーの一団へと向かう。それに反応し、一瞬で死んでしまったプレイヤーの事を思い出し悲鳴が上がる。戦線は開始する前からボロボロになっていた。

「――おい、何やってんだてめぇら」

怒りの炎が灯る。

腰から≪布都御魂剣≫を抜き、両手で構える。

「――梵天王魔王自在大自在、除其衰患令得安穏」
（ぼんてんのうまおうじざいだいじざい、じょごすいがんりょうとくあんのん）

目の前の脅威にへと向かって自身の正気を狂気へと塗り替えながら進む。

必要なのは正気ではなく狂気。正気で挑もうとするから怯える。

痛い目を見る。予想外の行動に戸惑う。
だからこそ、必要なのは何事も動じず受け入れる狂気。俺は剣だ。
何にも負けない剣だ。
俺は首を落とすだけの剣だ。的が何であろうとどれだけ強大であろうと斬り裂き突き進む剣だ。
この道に後悔はない。俺は誰にも負けない、刹那へと突き進む剣だ。
負けず、絶えず進化を続ける剣だ。

「諸余怨敵皆悉摧滅――――！」
（しょよおんてきかいしつざいめつ）

完成された自己暗示の下、正気が狂気へと転ずる。自分が相対する上で必要不可欠な儀式。
それを持って内反りの刃を振るう。何度も繰り返された修練を経て体に染み付いた動きを繰り出す。
魂にまで染み付いた一撃が体の動きと最短最速の動きを自然と作り上げる。
敏捷力ステータスの全力を持って一気に接近すると自分から見て一番攻撃しやすい部位である側面、
髑髏の百足の横腹に骨で出来た足を含めて一気に一撃を繰り出す。
初手から≪首飛ばしの颶風≫を使うのは悪手だ。
ここまで強力な相手、一体どんな攻撃が用意されているかわかったものではない。後半から一気に殺すのに使う。

さあ、

「おい百足野郎。首置いてけよ。首置いてけよ首。化け物の首、俺が頂いていくぜ――――」

同時に自分以外の存在が前へと、死線へと向かうのを確認する。

それは黄金。それは黒。それは白。それは赤。どれもが一騎当千の実力を誇る者達。
後ろには勝利はないと、そう確信し、前へと出ることで勝機を掴む者達が敵を滅するために前へと出る。
その姿は優雅にして圧倒的。その道の前に立つ存在を許さずあらゆる暴力を持って排除する事を決意とする獣の姿。

「――――Ｃａｒｐｅ　ｄｉｅｍ。今を楽しめ。故に、メメント・モリ。我らは死を忘れてはならない」
（その日を摘め）

黄金の聖槍を握ったラインハルトが奮起言葉を促し前へと出る。
その狙いは側面。
黄金の聖槍をソードスキルなしで振るうがその速度は常人に考えられるそれを凌駕しただの一撃で風の壁を破裂させる。
必中、必殺、最速を思わせるその聖槍の一撃は小さな足の骨の群を横から殴りつけその動きを大きく停止させる。

「――――卿ら、何を恐れる。元より死を覚悟しこの場へ参ったのだろう？　なら何故たたらを踏む。
何故そこで生を求める。卿らに誇りは無いのか。戦い、散り、そして先に天に召された英霊達の魂へと報いようとは思わぬのか。
私は決してそれを臆病とは言わぬ――――だが見るがいい、真の戦士とは彼らのことを言うのだ」

その言葉に答えるかの様に≪Ｔｈｅ　Ｓｋｕｌｌｒｅａｐｅｒ≫の前に三つの姿が現れる。ヒースクリフ、キリト、そしてアスナだ。
無言で左前足を≪神聖剣≫の特徴である高い防御力で防ぐために入るとキリトとアスナが二人でその逆側、

右前足の妨害と足止めにに入る。まるで常に意思を互いに通している様なコンビネーションを持って嵐のような攻撃を弾き、耐える姿は――――

――――そう、か。

あのクリスマスの時の、自分の様な修羅からは完全に解脱できた事を証明していた。

事実としては解っていたが、それでも多少の不安はあった。そして、今、

羨ましく思う反面、少しだけ嫉妬する。

だから、

「――――首を飛ばすぜてめぇらぁ！」

「おお――――！！」

一斉に声が返ってくる。

七十五層、強敵とされるクォーターボスとの決戦が開始された。

楽園　――キル・ジ・モンスター（後書き）

今回の使用キャラクター
一郎丸氏応募のキャラ、ゼン（名前のみ）
ヨヌフ氏応募のキャラ、トト（名前のみ）
とろつき氏応募のキャラ、ブロンド３（名前のみ）
明音狐氏応募のキャラ、フェリル（名前のみ）

今回は名前のみでの採用です。色々と切羽詰っててごめんなさい……。

さてさて、未だに活動位階のサイアスですけど形勢はまだでしょうかねー。
まあ、何時出すかはもう決まってるのですが。
ついでに形成の前に創造のほうは少しだけですが軽く発動してるんですよね。
創造と言うよりは≪歪み≫の方に近いですけど。

まあ、明確に描写されてないことはこの際忘れましょうか？

さてさて、実はクロスは３話ぐらい続けてやる予定なんですよね？
そして流石にに作品同時にやったらアレなので、
ひとつはＳＡＯ終了時、ひとつはＡＬＯ終了時にやりたいと思います。
まあ、どっちが先かは感想で言って下さると助かります。
一応活動報告でもアンケしておきますが。

それでは次回からラストまで全力のクライマックスラッシュ、お楽しみください。

――てんぞー様がログアウトしました。

楽園　――ヒースクリフ（前書き）

――てんぞー様がログインしました。

ちょっとマスパアレンジ聞いてたらテンション天元突破して、書き終わっちゃいました。ウェヒヒヒ。

これは全体的に推奨ＢＧＭとして『祭祀一切夜叉羅刹食血肉者』をかけることをオススメします。
検索すればすぐ見つかるよ！あーでも、そこまでバトってないか？

あとスカルリーパー戦はスキップでごめんね。そこも原作どおりなんだ。

アインクラッド第七十五層
二〇二四年十一月未明

楽園　――ヒースクリフ

「……っ、はあ、はあ、はあ」

頭の奥から痛みが響く。少し酷使した程度でこの有様だ。つくづく自分は長期戦に向かないと思う。

大の字に倒れていた床から上半身を持ち上げ、体を立たせる。

広間に髑髏の百足の姿はもう無かった。

その戦闘時間およそ一時間、一度も気を抜ける戦いではなかった。

荒くなった息を整え、広間を見渡す。その惨状は酷い。

まず第一に多くのプレイヤーが消えていた。フルパーティーだったはずのレイドパーティーはその数を大きく減らし、三十人しか残っていなかった。数字的に見れば多くのプレイヤーが残ったのだろうが、

それは逆に二十人近くのプレイヤーが死んだという証でもある。幾らユニーク持ちが強くても、

決して万能であるという証拠にはならない。全員体力を大きく減らし床に倒れこむ。

その中、悠然と立つ姿を晒す者達が居る。

まずトバルカイン、そしてラインハルト、≪聖槍騎士団黒円卓≫の首領とその第二位だ。

最初から最後まで巨大な百足との戦闘において先頭で戦い抜いたのに一切の疲れを見せず、

未だに優雅に振舞う姿はやはり元は一市民だった自分とは違い、訓練された軍人の姿なのだろう。

次に広間に立つのはヒースクリフだ。

赤いサーコートに乱れは無く、ラインハルトとカイン同様、真っ直ぐ床に体を立たせている。

驚くべき点はそこではなく、その体力が激戦の後であっても半分を切ってない事である。

あのラインハルトとカインでさえ体力が半分と少し減っているのに、ヒースクリフのそれは半分の前で停止していた。

それはまるで不沈の砦の様に聳え立つ存在だ。

だが、同時に非現実的な存在にも思える。

アレだけの激戦の後、何故アレまでしか体力が減ってないのか。

プレイヤースキルを超える、何かを感じる。

が、自分に何かが出来るわけでもない。ラインハルトのほうへと足を向ける。

「どうやら卿も生き残ったようだが、この程度で倒れるのならば修験道の頂は遠いぞサイアス」

「俺は今から一戦できる程度には元気だが？　何だ、戦いたいのなら相手してやってもいいんだが」

「それだけ元気があるのなら心配は要らぬだろうな」

これはラインハルトなりの気遣いの形だろう。素直に受け取って

置こう。未だヒースクリフがあさっての方向を向いていたり、多くのプレイヤーが疲れで倒れているこの状況、あまり長居したいとは思わない。

ここから出て行くために足を奥へ、七十六層へ向けようとしたところで動きを止める。

視界の中、キリトが動いていた。

その手の中には投擲用のピック。そして、その先にはヒースクリフがいた。

その目的は明白だった。それに気がついたカインが声を上げようとするがラインハルトが手を出し動きを止める。

単発投擲ソードスキル≪シングルシュート≫。

威力が一番低いそれではあるが、キリトから放たれたそれは真っ直ぐ突き進み――

「っ！？」

ギリギリで反応するも避け切れなかったヒースクリフの体に命中する。

そして、

――≪Ｉｍｍｏｒｔａｌ　Ｏｂｊｅｃｔ≫。

非破壊物表示が出現する。簡単な話だ。ヒースクリフは体力が半分を切らないんじゃない、

体力が半分を切れないようにシステムに保護されているのだ。戦闘において死ぬことは出来ない。
そしてキリトとの戦闘で感じた焦りの正体もそれだ。キリトに負けてしまえば大衆の前で自分の正体がばれてしまう。
それを焦ったのだ。そのため、ヒースクリフは……この男は……動いた。

そして、そんな事を可能とする男を蛇を抜いて、一人しか俺は知らない。

叫ぶ。抜刀し叫ぶ。踏み込んで叫ぶ。

「茅場晶彦ォォォォ――――！！！」

部屋全体を轟かす雷鳴のような声を上げて≪布都御魂剣≫を振るう。

「首置いてけ茅場――――！！」

不完全な無拍子が両手に握った得物で放たれヒースクリフの、茅場晶彦の首へと中る。
だが、再び表示されるのは≪Ｉｍｍｏｒｔａｌ　Ｏｂｊｅｃｔ≫の表示のみ。それに構わず刀を振るう。

「ざけんな茅場！　首置いてけ！　首置いてけよ茅場！　この糞野郎！」

≪Ｉｍｍｏｒｔａｌ　Ｏｂｊｅｃｔ≫
≪Ｉｍｍｏｒｔａｌ　Ｏｂｊｅｃｔ≫
≪Ｉｍｍｏｒｔａｌ　Ｏｂｊｅｃｔ≫
≪Ｉｍｍｏｒｔａｌ　Ｏｂｊｅｃｔ≫

≪Ｉｍｍｏｒｔａｌ　Ｏｂｊｅｃｔ≫
≪Ｉｍｍｏｒｔａｌ　Ｏｂｊｅｃｔ≫

何度刃を首に叩きつけようとも出てくるのはその表示のみ。誰も動かず、ただその光景を見つめるのみ。
それでいい。こいつは俺の獲物だ。俺の首級だ。俺に刈り取られるべき俺の復讐対象だ。
こいつは、こいつだけは俺が殺さないと意味がない。こいつを誰かに奪われると考えたら今度こそ完全に狂ってしまう。
一部の正気もなく、今のように理性で語れる気もしない。ひたすら血に飢えるだろう。

見つけた。あぁ、見つけた。見つけたぞ愛しの怨敵！　さぁ、首を置いて行け！　置いてけ置いてけ置いてけ！　てめぇの！　首を！

「置いていけ！」

「……そろそろ煩わしくなってきたな」

「――――っがぁ！」

その一言で体が大きく吹き飛ばされる。だが諦めない。今の一撃で体力も減るが許容範囲内だ。
空中で体を回転させて着地の体勢を取る。右手で≪布都御魂剣≫を握り締め、残った左手と両足で体を支える。
体を前に、次の攻撃を茅場晶彦に繰り出そうとしたところで体が力を失い前のめりに倒れる。
だが、それは自分だけではなく、周囲、部屋全体に起きた変化だった。

「茅場ぁ、てめぇ、殺す。殺してやる。動くな。てめぇの首は俺のもんだ。茅場ぁ……！」

「まるで地獄から這い上がってきた鬼の様なだな。君は。だがそうなっては動けないだろう」

「な、めぇんなぁ――――！！」

咆哮と共に全身に掛かる負荷を無視し立ち上がる。頭上のカーソルは麻痺状態を表しているが関係ない。

今、ここに居る俺は確かな憎しみだ。復讐鬼だ。ただの修羅だ。茅場の驚いたような表情が浮かぶ。

興味深そうにこちらを見るが知ったこっちゃない。こいつは殺すべき相手だ。それ以外の情報は必要ない。

「麻痺が毒がどうした！　んなもんで俺を止められると思うなよ……！」

「なら物理的に無力化するとしよう」

「っ！　茅場てめぇ……！」

茅場晶彦の発言の直後体を縛る毒が強くなると同時に新たなオブジェクトが、鎖が現れる。

体に巻きつくようにして現れた鎖は体を縛るとそのまま俺の体を地面へと縫い付ける。

麻痺と鎖の効果あってか指が一本も動かせない。ただ、首だけが前へ、茅場晶彦へと向けていられる。

「悪いが君に用はない。さて……待たせたねキリト君」

「茅場――――!?」

言葉を続けようとして声が出ないことに気づく。茅場を睨むがその姿は既に此方を捉えておらず、
状態異常などの操作を行ったディスプレイが表示されているだけだ。
その視線はキリトに注がれており、
そしてキリトもはっきりとした憎悪に近い視線を茅場へと送っていた。

「ヒースクリフ……いや、茅場晶彦か」

「どちらでも構わないよ。個人的にはヒースクリフの名も気に入っている。それよりも聞かせてほしい。何時気づいた」

「正直、さっきまでは半信半疑だった。ただ怪しいと思ったのはお前とデュエルをした時だ」

あぁ、納得のいった、と顔をする茅場晶彦。

「なるほど。確かにあの時は君の予想外の強さに驚いて思わず≪オーバーアシスト≫を使ってしまった。
なるほど。君以外にもアレで違和感を持たれてしまったと思うけど……アクションは取らなかった様だね?」

茅場の視線は地面に静かに倒れるラインハルトへと注がれている。
地についてもなお失わぬその優雅な姿は静かに、
そしてただただ空気を圧迫していた。だが何も言わず、倒れたその体勢から得物を握ったまま茅場晶彦を見ている。

「……さて、本来なら私は九十五層で正体を打ち明けて百層で君達を迎えるラストボスとして演じるはずだった。
その際に≪二刀流≫と私が広めた十のユニークスキルは百層へと到達するための勇者としての役割だった。
特に≪二刀流≫はアインクラッドの中で一番の反射神経を持った者に与えられるのだが……一部を除外させてもらった結果、君になったと言わせてもらおう」

「――――で？」

キリトが極めて冷静に、そして淡白に催促する。

「――――私と勝負しないかキリト君。もちろん不死設定を外そう。
そして君の体力を回復させよう。
ここで君が勝てばこのデスゲームも終わりだ。さあ、どうかね？」

キリトの体力が茅場の言動と共に回復し、キリトは二刀を抜刀する。

「――――乗った」

「駄目よ！　それを聞いちゃ駄目よキリト君！」

「聞くんじゃねえキリト！　そいつはお前を殺して障害を排除する気だ！」

茅場晶彦の提案に即座に返したキリトに対して悲鳴のようなアスナの声と、クラインの怒号が飛ぶ。
十中八九罠だ。茅場晶彦は倒される気はあるが、負ける気はないのだ。文字通り本気で殺しに来る。

あの試合の様な手加減をいれずに。

――――そいつは俺の獲物だ！！

口をあけて叫ぶが声は出ない。何をされたかは解らないが声を出せないのは厄介だ。

何よりも体が動かせないのではあの首を斬り落とす事ができない。

既に茅場晶彦とキリトは構えている、すぐに決闘が始まるだろう。

おい。なんだよそれ。ふざけるな。ふざけるな。ふざけるなよ。

だが俺の意思を無視して話は進む。

「エギル……お前が中層のプレイヤー達の支援をしていたのは知ってるよ」

「キリト！　無茶だ！」

阿呆。お前一人をどれだけの数の人間が心配していると思ってるんだ。

「クライン……クリスマス、お前が居たおかげで救われたよ」

「馬鹿野郎……！　馬鹿野郎……！」

あぁ、本当に馬鹿野郎が。何で、自分の命を粗末に使う。お前はまだ若いだろうが。

「サイアス……――――約束破ってごめん。お前の事、兄のように思

ってたんだぜ？」

馬鹿野郎……馬鹿野郎……。

「アスナ……ごめんな。俺、絶対勝つから」

そんな事を言うのなら戦うな……ガキが……。お前はまだ十六歳だろうが……。

「キリト君……お願い、キリト君……」

お前がなるべきは英雄じゃなくてたった一人の為の日溜りだろうが……！

縋る様なアスナの声を無視して無情にもキリトと茅場晶彦の対戦が始まる。

両者の間でスタートしたデュエルのカウントがゼロになった瞬間、キリトの二刀と茅場の剣と盾が動く。

一切のエフェクトを纏わない、純粋なプレイヤースキルにのみ頼った戦闘。その攻防は凄まじいの一言に尽きる。

以前見た茅場とキリトの相対が霞んで見えるほどの剣撃の応酬。その一刀一刀全てに全身全霊、

己の信念と魂が込められている事がわかった。ただ、茅場の動き、その冷酷な瞳から感じられる機械的な動き、

それが不気味な雰囲気を生み出し――

――キリト……！

もがく。

体が自由に動かない。それでもなんとか動かし脱出しようとする。

「……っ……っっっ！！！！」

声にならぬ咆哮を上げながら体を縛る鎖を破ろうと筋力の補正に任せて引きちぎろうとする。

だが破壊音の代わりに現れるのは≪Ｉｍｍｏｒｔａｌ　Ｏｂｊｅｃｔ≫、つまり鎖が破壊不可能だという証だけ。

それでも諦めない。

この瞬間もキリトと茅場の相対は続く。キリトも相手が茅場だと理解してか一切のソードスキルを使用しない。

その判断は何よりも正しい。なぜなら茅場晶彦がこの箱庭の創造者なのだ。たとえユニークスキルであっても、

彼がその動きを把握していないわけが無い。故に、それが≪二刀流≫であってもキリトはソードスキルを放たず、

そして茅場晶彦もそれを理解してソードスキルを使わずに戦闘が続く。

その頭上の体力は攻撃の余波のみで減り続けている。

茅場晶彦の優勢で。

このままではキリトが逆転を狙って何時ソードスキルを使ってもおかしくない。

茅場晶彦ならわざと隙を作ってソードスキルを誘発する事ぐらいやってのけるだろう。

だから、その前に、

「っ！　……っ！」

壊れろ。

『アス……』

壊れろ。アレは俺の獲物だ。もうアレしか解らないんだ。壊れろ。

壊れろ。壊れろ。壊れろ。

『……』

今の俺はな、ぶっ壊れる寸前なんだよ。がけっぷちなんだよ。目の前に居るんだよ。

毎晩に夢にまで見た殺したいやつが。あいつを殺したくてしょうがないんだ。

もう、あいつを殺すこと以外に何も残ってはいないんだ。残せないんだ。これが俺の懺悔なんだ。

今の俺は、

――――悪魔にでも魂を売るぞ、なあ、聞こえてるんだろう！　カール・クラフト！！

▼

「――――然り。その願い、その渇望、その身を焦がす衝動。その全てを聞かせていただいた。

だが剣鬼殿、魂を売るということの意味を問うても良いだろうか。

既にその身は女神への供物として捧げられている。貴殿の欲すの力の対価として貴殿は女神を受け入れた。

そして剣鬼殿、貴殿は生き残った。この楽園で。これ以上私に力を求めるという事をどういうことかを理解しての言葉だろうか」

▼

――無論。是非もなし。

▼

「――よろしい。ならば私もその願いの対価に一つの呪いを与えさせて貰おう。
さあ、行くがいい剣鬼殿。その心の赴くままに。その心が、渇望こそが真なる供物。
英雄殿ももう長くは持ちまい。さあ、剣鬼殿。貴殿に新たな言葉と共に聞きなれた言葉を与えよう」

Miscе stultitiam consiliis brevem dulce est desipere in loc

僅かの愚かさを思慮に混ぜよ、時に理性を失うことも好ましい

Ede bibe lude post mortem nulla voluptas

食べろ、飲め、遊べ、死後に快楽はなし

――Discе Libens――

喜んで学べ

▼

「る――――っ、――――ぉ――――おお！！」

縛鎖を引き千切り前へと駆ける。周りが騒然とする。同時にヒースクリフの体が一瞬だけ驚愕に驚き、停止し、そして唇が動く。

「水銀の王め！」

ほんの一瞬の停止だが、キリトには十分すぎる時間だった。停止した刹那、二刀を使い茅場の獲物を外側へと弾く。

その隙に俺自身も遅れぬ様に一瞬で接近する。≪布都御魂剣≫を両手で握り、その狙うべき場所はひとつ。

「首を置いてけぇ――――！！」

「茅場晶彦ォ――――！」

キリトの二刀がエフェクトを纏い必殺を指し示す連撃と首への攻撃が茅場晶彦の無防備な体へと吸い込まれてゆく。

勝利を確信できる、最高の一撃だった。

だが、茅場晶彦はそれを良しとしなかった。

「――――≪オーバーアシスト≫」

世界が停滞の海に沈む。

茅場晶彦に中る寸前だったキリトの二刀も自身の一刀も茅場の体に触れる直前数ミリと言う単位で停滞に入る。

停滞に入った世界の中で茅場晶彦が武器を引き戻しキリトと自分の攻撃を弾き飛ばす。
停滞の世界のまま、こっちは認識できる状態のままで茅場晶彦が無表情な顔を向けてくる。

「……まさかメルクリウスが手を貸すと思わなかったな。そういう意味ではお前は危険だ。
純粋に決闘を邪魔されたという恨みもある――ここでお前は終わりだ」

茅場晶彦の、ヒースクリフの、十字剣が胸に突き刺さり貫通した。

「サイアァァァス！！！」

誰かの悲鳴と共に視界が暗転する。

楽園　――ヒースクリフ（後書き）

……うん。やっちゃった。

それ以外に言葉がみつからねえ……！

まあ、テンション任せなので、ゆっくり読んでね！

って、ここを読んでいるってことはもう終わってるか。

いやぁ……スカルリーパーさんは強敵でしたねえ……。

次回でＶＳヒースクリフは終了です。流石に残りは明日ですｗ

楽園　――マルグリット・ブルイユ（前書き）

――てんぞー様がログインしました。

これにてソードアート・オンライン偏完結です。
推奨ＢＧＭとして、『Ｉｎ　Ｃｒｙ　ｏｆ　Ｖｅｎｇｅａｎｃｅ』か、
『刹那・無間大紅蓮地獄』辺りをかけているとめちゃくちゃテンションが上がります。
やっぱ１対１じゃないと長い戦闘は無理だなあ。

アインクラッド第七十五層
二〇二四年十一月未明

「――兄さん？　どうしたの？」

「……ん？　あ？　正樹？」

「何をやってるんだよ兄さん……ほら、涎垂れてるよ」

「え、マジ？　……ってそうじゃねえ、茅場晶彦！　出て来い！　首を置いてけ！　茅場ァ！」

一瞬で上半身を起き上がらせシーツを剥ぐ。同時に自分が今パジャマ姿だという事を認知する。

……？

状況を思い出しベッドから出て、立ち上がる。周りを見るがそこは自分の知っている状況とは全く違う。

まず、自分がいるのはあのボスがいた広い広間ではなく狭い、二人部屋だ。窓の反対側に、

日の当たらない位置に二段ベッドが置かれており、勉強用のパソコンが机の上に置かれてあったり、

妙に小奇麗な部屋だ。この部屋は知っている。自分が高校に入る前使ってた実家の……自分と弟の部屋だ。

「に、兄さん!?　いきなり叫んで如何したの？　茅場ってあの茅場晶彦だよね？　兄さん頭大丈夫？」

「……っ」

弟の姿は記憶と変わらない姿をしている。近くの中学の制服姿だ。髪は黒の短髪で、家系なのか顔の線は細い。自分よりは男前と言える顔をして、それでいて成績もいい、自慢の弟だ。だが、――違う。

そこで思い出す。自分が茅場晶彦の一刀を受けてしまったのを。

「……なあ、正樹」

「なんだよ兄さん。何か珍しく凄い忙しそうだけど」

「ここってもしかして来世？」

「……兄さんついに馬鹿になった？　それとも新作のネトゲの設定にはまった？」

「悪ぃ悪ぃ。そうだよな。……あぁ、そうだよなあ……」

ありえない。ありえないが、一瞬だけでもこのまま時間が止まってほしい。そう願った自分が憎い。

止まらない。時間は決して止まってくれない。過ぎ去った時間を戻す事もできない。

それは事実で、そして当たり前の事だ。だから俺は前に進む。進む事しかできないんだ。

だが、前に進んでも無駄だった。茅場晶彦の≪オーバーアシスト≫の前には無力だった。無駄だったとさえ言っていい。

水銀の王に魂を売って縛鎖を振り払った所でトドメを刺されただけ

だ。

「兄さん、そろそろ着替えないと学校に遅れるよ？」

「んー、あー。俺今日ばっくれるわ」

「え？　兄さん！？　冗談だよね？　……え？」

自分の部屋は二階に位置する。その窓を開けて体を乗り出す。現実では決して出来ないことだ。

だが、それでも……ここは違うのだ。甘くても、それでいて似ていても、違うのだ。

「よっと」

「兄さん！！」

窓から飛び降りて外の道路に着地する。日は高く、誰かが歩いてもいい時間なのにそこには誰もいない。

今飛び降りた背後を見れば窓を乗り出して此方を見ていたはずである弟の存在もない。

つまるところ、これは夢。自分の脳の中にある記憶から生み出された都合のいい夢だ。

服装もパジャマではなく先ほどまでボス部屋で着ていた戦闘服にと変わっている。

「……怒らないから出てこい」

「……アス嘘ついてる」

声がする方へと振り返ると道路の先、電柱の裏に隠れるようにして金の長髪の娘、マルグリットが隠れていた。
いや、体が隠しきれずその大半が電柱からはみ出ている時点で隠れる気はないのだろう。

「これは怒ってるんじゃなくて呆れてるんだよ。……カールに習ったか」

「うん。こうすれば落ち着くって」

本当に忌々しい事だがあの蛇は自分の何歩も先の事を考えて行動している。
ならば、こうやって俺が消される事自体既にやつの計算の上だろう。
殺したい。

ただ、それももう、無駄だ。

俺は敗れた。俺は敗者だ。トウカの言葉は守れなかった。

そして、

言葉から解放された。

だからない。

中身が無い。胸を焦がす衝動が無い。完全に、死んだ。

だから、

「そろそろ俺を殺してくれ」

もう未練など無い。最後の最後で幸せな夢を見ることができた。
夢だとしてもこの二年間、
見ることができなかった家族の、弟だけとは言えその顔を忘れてなかったと確認できただけでもいい。
トウカの言葉を守る事ができなかった自分はもう空っぽの器。何も見えない。何も聞こえない。何も感じない。
剣を振るう事しかできない壊れた鬼。そんなものが存在して害以外のものを生み出すわけがない。
自分の存在は容認されるべきではない。だから、俺は消えるべきだ。

「俺の首を飛ばしてくれ、マルグリット」

目を瞑り、立ったまま動きを止める。

静かに、奥にいる姿が此方へと向かってくるのを気配で感じる。
あぁ、それでいい。
役目を果たせなかった俺を終わらせてくれ。頼むから。そう祈る。

気配が一定の距離まで近づいてきたところでその速度が急に上がり
――――

――――ぽふ、と音を立てながら自分の胸に軽い衝撃を受ける。目を開けてみればそこには自分に抱きつくマルグリットがいる。
今更になって男子が憧れるようなこのシチュエーションが叶う事に苦笑する。

「お、おい」

「嘘つき」

「……」

「負けないって言った」

「……あのさ」

「アスの嘘つき」

そう言って胸に顔を埋めるマルグリットに対して一切の言葉を返す事ができない。

マルグリットの言うとおりだ。俺は嘘つきで、臆病で、卑怯で、そしてどうしようもなく弱いのだ。

どんなに敵を殺して経験値を得て、そして技術を磨いて強力な武具で体を守っても、

その武具は決して心までは守ってくれない。

だから、よくアニメや小説で言う≪真の強さ≫と言うものからは程遠い存在だ。

弱いって解ってて逆ギレして危険物振り回しているガキなのだ。俺は。

「だからな……俺は終わるべきなんだよ」

そう、俺はここでこの世界から退場すべきなのだ。何よりも、

「――人にとって死は避けられないものなんだよ。マルグリット。

どんなに泣いて悲しんで、

どんなに逃れようと足掻いても。将来、結果として死が訪れる事には変わりがないんだ」

あの時、トウカを喪った瞬間から俺は死んで、死に続けてきた。

約束と言う呪いの一言だけで自分の理性を繋ぎとめてきたけど、それももう限界だ。

キリトや茅場晶彦、ラインハルトやクラインにエギルにアスナ。彼らのような本当に≪人間≫、

誰かから言われたものではなく自分の内から湧き出る本当の信念を持った人間には遠く及ばない、

ハリボテの強さなのだ。俺の強さと言うのは。

だからもう、楽になりたい。

茅場に勝てないのは解った。そして、もう心を繋ぐ鎖も無い。

だから許してくれマルグリット。

「もう、思い出せないんだ。アイツの声がどんな声だったのか。アイツがどんな顔をしていたのか。

アイツが、どんな笑顔を俺に向けてくれたのかを。ここ最近、めっきり思い出す事ができなくなったんだ。

昔は、一年前までは確かに彼女の温もりまで思い出せたけどもう駄目なんだよ俺は」

マルグリットに抱きつかれたまま服の下、右の腕に巻かれている黒いリボンに手を伸ばす。

手甲越しに触るためその感触は感じられないが、彼女の遺品がそこにあることは解る。

唯一これだけが消えた彼女の証として残っている。消えて行く思い出の中、これだけが残る。

「見えない。聞こえない。感じない。だから、さ、茅場に殺される前にお前が終わらせてくれ。
お前が殺してくれればそれで俺は満足だよ」

「嘘！　アス本当は諦め切れてない！　まだ生きたいと思ってる」

「それでも、俺にアレを超える方法は存在しない。そして、俺にはもう戦う理由が無いんだ」

「ヤダ」

「……」

「こんなの……酷すぎるよ」

あぁ、知ってる。知ってるけど、昔を思い出させてくれたおかげで、俺の心はこんなにも穏やかなんだ。

なのに、

「酷い人生を……さらに歩めというのか」

「……」

「もう、何も感じないのに俺に戦えというのか！？」

これは、八つ当たりだ。それは解っている。俺は最低の男だ。心

配してくれる存在を、
その心配を不要として俺を殺せと喚いている。本当に、最悪に最低だ。だけどもう憎しみが沸かない。
活力とも原動力となっていた俺の憎しみはもうない。負けてしまった事でもう消えてしまった。
だから戦えない。俺には戦える理由が、戦うための狂気がない。
喚くこちらに対して帰ってきたのは優しい声だった。

「――――私が、抱きしめるよ」

抱きつくマルグリットの強さが抜け、それが優しい抱擁へと変わる。そしてここで初めて此方を見上げる。
１０ｃｍ以上も身長に差があるので当然マルグリットが此方を見上げるようになる。その目は涙に濡れている。

「……泣いて、くれるのか」

「私だけじゃないよ。アスを心配する人はいっぱいいるよ」

「だけど俺を殺したがってるやつもいっぱいいる。たくさん殺したからな」

「それでも、アスは、私を大事にして、守ってくれたよ」

「利用しただけだ。力が欲しかったから」

「でも、アスは私の事を何時も気にかけてくれたよ。無視すればいいのに反応してくれる。
力を使うときだって黙ってればいいのに、声に出して確認してくれ

る。
アスが本当は凄く優しいってこと、私は知ってるよ。皆といる時は心がぽかぽかしてて暖かいもん。
でも、一人でいるときは何時も悲しそうに心が悲鳴をあげてるよ。だから、私がアスを抱きしめるよ」

「――――っ」

「アスが何も聞こえないのなら私の耳を貸してあげる。何も見えないのなら私の目を貸してあげる。
アスが一人ぼっちで何も感じないんだったら私がアスを抱きしめてあげる。
私だけは、何をしてもアスから離れないから。消えないから。ずっと、アスを抱きしめてあげる」

「……少し前まで白痴だった……女が……」

解らない。何が触れたのか良く解らない。ただ、目からは涙がこぼれていた。
号泣のようなそれではなく、静かに、ただ流れる涙が頬を伝う。それが、暖かく感じる。

「ふふふ。だって、私アスの事好きだよ？　恋する乙女は無敵だってカリオストロがいってた」

「……く、くくく、ははは、ははは！　言っておくけど、俺、かなりめんどくさい男だぞ？」

その覚悟はあるのか。俺は依存しなければ生きていられないような本当にめんどくさい男だぞ。

「私もめんどくさい女だから大丈夫。だから帰ろ？　皆が待ってるから――」

意識が引き戻されてゆく。刹那の夢から覚めて行く。優しい嘘が消えて行く。厳しい現実が待っている。

だが、負けない。もう負けられない。新たな原動力は得た。それで渇望を燃やす。この子に答えるためにも、俺は……負けない……！

――負けないで！　アスはまだ負けてないから！　私が、アスを――抱きしめるから……！

▼

意識が戻る。

停滞の海は消えるが体には未だに茅場晶彦の十字剣が胸を貫くようにして存在する。

そしてそれが貫通する自分の体を周りが悲鳴をあげ、見つめている。

だが、俺の体力は消えない。

ギリギリレッドゾーンでドットを一つだけ残して生き残っている。

茅場晶彦の無表情が見える。

――やるぜ。

「っ――――お、お――――ぉお！！」

咆哮と共に体を前へと踏み出すことで十字剣をさらに深く体に沈みこませる。急に起きた奇行、そして死なない事に対してその場にいる全員が驚愕の表情を浮かべる。

その正体は簡単なものだ。一回限りどんな攻撃もＨＰを１だけ残すアクセサリー≪死線の腕輪≫。

武器攻撃による刺突と貫通継続ダメージは同じ一回の攻撃としてカウントされる。

だから、茅場が十字剣を抜くか盾で殴るかまでは≪死線の腕輪≫の効果で俺は死なない……！

体を前に踏み出しながら片手で握る≪布都御魂剣≫を手放し両手で十字剣を握る茅場の腕を握る。

盾はキリトを吹き飛ばしたが為に大きく距離を開いている。それを引き戻すには数瞬を要するだろう。

だからそれよりも先に声を上げる。

「――――待たせたな、やっちまえ――――ラインハルト！」

「――――見事」

声が増える。聞こえてくる声は自分の背後から生じるものだ。圧倒的な存在力を持って自分の背後、

つまりは俺の体を使って茅場晶彦の死角より接近した存在は黄金の髪を靡かせる勇士。

「我が全霊を持ってこれに答えん」

「ラインハルト、貴様もか……！」

「我が友に出来て私に不可能である事などないな」

俺の背後から現れたラインハルト手に持った黄金の聖槍を振るう。
盾を攻撃に使って防御の出来ない茅場晶彦の体、
その喉元に黄金の聖槍による神速の突きが突き出される。潰れたカエルのような声を漏らしながら体が吹き飛び、
その衝撃で茅場晶彦が吹き飛ばされ、握られたままだった十字剣も共に一気に引きぬかれる。
瞬間、≪戦闘回復≫によって体力の最大値の５％が回復する。

ありがとうヤン！　お前のおかげで俺はまだ戦える！

アクセサリーを作ってくれた男に対して感謝の念を送るのと同時にブレスレットが砕ける。
一回きりの効果を果たしたアクセサリーがその役目を終えて消え去ったのだ。手放し、床に突き刺さった≪布都御魂剣≫を握り、
インベントリからハイポーションを取り出し親指で栓を飛ばし中の液体を飲む。
攻撃から復帰したキリトが二刀を構え横に並び、ラインハルトも聖槍を握り構える。

「大丈夫かサイアス！？」

「一瞬本当に卿を喪ったかと思ってしまったぞ」

「ちょっとトリップして告白されたけど大丈夫だ」

「……終わったら脳の精密検査だな」

「ならばドイツへ来い。私が最高の設備を持った病院を手配しよう」

「ははは、考えておくさ」

軽口に対して軽口で応答し、互いを鼓舞しあう。今自分たちの間で流れる空気はいい空気だ。

死に対して恐れは無いが、決して死ぬ気はない、俺たちは負けないという意思のある空気だ。

何よりも自分の心が温かい。マルグリットに抱きしめられていると解っただけで心が軽くなる。

本当に、現金で最低な男だよ。俺は。

だから、

「――――行けるなサイアス、キリト」

「あぁ」

「是非もなし」

今までの孤独な戦いとは違う。そう信じる。俺を抱きしめてくれる彼女がそこにいてくれる。

今の俺は、それを感じられるだけで十分だ。だから、得物を両手持ちで構える。

視界の中、ラインハルトの一撃を貰った茅場晶彦がその体力を大きく減らした状態で立ち上がる。

既に盾と十字剣は構えられ。臨戦態勢だ。

「……あそこから盛り返した事には驚いたが、所詮アクセサリーに頼った奇跡だ。
メルクリウスの介入でシステム的な排除は不可能だが――」
停滞の海が広がる。茅場晶彦の体が此方へと向けて疾走する。
「百層で使用するはずだった本来のステータスと≪オーバーアシスト≫を使って排除させてもらう」
そう、その判断は正しい。カール・クラフトの介入により鎖で縛る事はできず、
麻痺も根性とか気合とか、システムを超越したどこかで破られてしまう。唯一破られてないのが純粋なステータス、
そして今まで確実に必殺を証明した相手に停滞を押し付け自身が加速する≪オーバーアシスト≫。
それを持って排除するのが最上の手段だろう。
だが、遅い。
遅すぎるのだ。
此方へと茅場の体が到着する前に、発動させる。
――行くぞ、≪マリィ≫。
『！！　うん！』
「――Ｙｅｔｚｉｒａｈ」
形成

イメージするのは刃。中世の世で首を切り落とすためだけに使用された断頭の処刑道具。
ある物語で青年が振るった断頭の刃。イメージするのはその先の形。
それは俺にとっての刃。
それは一番使いやすく、そして一番能を発揮しやすい形でのイメージを行い形にする。

「――――！」

顕現させるのは赤く、厚い、自分の背丈はあろうかと言う刃。現れるのは自分の背。そこから生物のように生え現る。
一本、一本のブレードとも呼べぬギロチンの刃。自分がシステム登録した覚えのない≪ナニカ≫に茅場の顔が歪ませ、
そして同時に始めて感情らしい感情を見せる。
それは怒り。

「メルクリウスめっ……！」

「時を刻め罪姫・正義の柱（マルグリット・ボワ・ジュスティス）」

言葉と共に振るわれた背のブレードが空間を切り裂く。その刃も斬撃も決して茅場晶彦には届かない。
だが、それはこの空間を形作った≪オーバーアシスト≫には届いた。
問答無用で首を跳ね飛ばすギロチンの刃が時を刻み、
そしてその刃を砕けさせる結果で停滞の海を破壊する。
ほんの刹那の攻防。一秒にも満たない攻防。
あの刃は俺に、今、必要ない。代わりの刃はある。彼女に血を与え

る必要はない。それに必要なのは温もりだけだ。
だから、
それを認知したキリトとラインハルトが前に出る。
「散るがいい！」
「ぉおお！！」
キリトの二刀による連撃とラインハルトの聖槍が同時に風の壁を切り裂き茅場晶彦へと殺到する。
≪オーバーアシスト≫の撃破からすぐさま復帰した茅場晶彦の盾と十字剣が動く。
その速度は先ほどの戦いで見せた比ではなく、圧倒的手数を持って責める二人に対して互角に攻防を繰り広げていた。
そこに、自分は殺気を広げる、刃に乗せる。
だがそれは首を飛ばす風ではない。マリィに抱きしめられた感じを全力で味わい、その力を理解する。
同時に茅場晶彦の動きを≪全て覚える≫。その視線を動かし方、剣の握り方、呼吸の仕方、
その動きから覚えられる情報の全てを脳へと書き込んで行き刃に殺意のみを乗せる。
体を前へと踏み出しながらさらに殺意を込める。
そこで、一瞬殺された彼女に対する恨みと、憎しみが沸いて来る。
「――――禹歩法だよサイアス君……！」

背後、部屋の隅のほうから知った声が聞こえてくる。改めて自分が誰かに支えられているという事を自覚する。

禹歩法、それは死角を封じるための特殊な歩法。カインから言わせればそれは心にも通ずる。

故に、憎しみや恨みといった感情のみを潰して行き――純粋な殺意だけを刃に乗せて前に出る。

「――神の御息は我が息、我が息は神の御息なり。御息をもって吹けば穢れは在らじ、残らじ、阿那清々し――」

自身の心を整え――放つ。

「早馳風――御言の息吹（はやち・みことのいぶき）」

キリトとラインハルトを押し退け前へと出る。

▼

ヒースクリフが喰らった！？

俺とラインハルトの攻撃に完全に対応していたはずのヒースクリフがいきなりサイアスの攻撃を受けた。

もはや攻撃力と敏捷力は全てのプレイヤーを超越して神と言っても過言ではない領域にあった。

なのに、ヒースクリフは一切の反応を示さずサイアスの一撃を脇腹

に喰らっていた。
そのヒースクリフは刃の無い方向を見ていた。
「ぐっ！」
そして気がつく。避けないのではなく避けられないんだと。
今の一撃はヒースクリフの完全な死角、動きも意識も視線の動かし方も全てを誘導して、
そしてそこに生まれた死角に攻撃を繰り出しているのだ。反応してくるのであれば反応できない、
確実に攻撃の通る攻撃を用意する。そういう攻撃だった。そしてその意図は、
……俺たちの攻撃チャンスを作る事……！
「ぁ――――お！」
≪エリュシデータ≫で突きを放つ。それが茅場の左手、剣を持った手首に突き刺さりそのままきり飛ばす。
同時に黄金の一閃が見える。重量のある、取りまわしの難しい武器をこちらの動きよりもすばやく、
そして細かく動かした先、盾に一撃を中ててそれを弾いたところでさらに素早く盾を握っている腕に突き刺し、切り落とす。
「折角だから名乗らせて貰おう。≪聖槍騎士団黒円卓≫第一位≪黄金の獣≫ラインハルトだ。
もし来世があるのであればその時の為に覚えておくがいい」

それに続き刀での斬撃が閃く。それもまたヒースクリフに一切の反応を許さない死角の一撃。
完全な死角からの強力な一撃はヒースクリフの体を切り裂き、大量にあるＨＰを削る。

「ならば俺もそれに続いて名乗らせていただこう。≪聖槍騎士団黒円卓≫番外≪断頭の剣鬼≫サイアス。
今決めた厨二ネームだから来世で適当に恥ずかしいやつだとでも思ってろ」

黒い片手剣、≪エリュシデータ≫を引き戻しつつ逆の手の白い片手剣、≪ダークリパルサー≫で突きを放つ。
少し伸びの強い突きを放つことで両手を失ったヒースクリフの体が突き飛ばされ数メートルの距離が開く。
ヒースクリフの体力は多くが残されておらず、次が最後であることは明白だった。故に三人全員で最後の一撃に備え、

「所属は無所属、ソロプレイヤー、≪黒の剣士≫キリトだ。そんな訳で」

アインクラッドで一番信頼出来る技を放つ体勢へと構える。

「心中所願、決定成就の加ァァ持。いい加減そろそろさ」

その刃は鞘にしまわれ、最速の居合いを放つよう構えられて、

「我が愛は破壊の情。世界解放に散る花となれ」

黄金の聖槍は何時でも放てるように後ろへと引かれていた。

続くように告げられた俺たち三人の言葉を受け、ヒースクリフは笑っていた。儚そうに、そして嬉しそうに。

「……、私の負けか」

攻撃は同時だった。次の瞬間で刃を首に食い込ませたサイアスがヒースクリフの横に立ち、
ラインハルトが唯一の得物である黄金の聖槍を金色のエフェクトを纏わせ投擲し、
そして自分はアインクラッドでもっとも信頼した、単発片手剣重攻撃ソードスキル≪ヴォーパルストライク≫を放つ。

「聖約・運命の神槍（ロンギヌスランゼ・テスタメント）！」

「級長戸辺颪（しなとべのかぜ）……！」

「落ちろヒースクリフッ！！！」

三つの刃がヒースクリフの、茅場晶彦の体をバラバラに引き裂く。

聖槍が右肩からを吹き飛ばし、≪ヴォーパルストライク≫が既に体力の尽きたヒースクリフの左半身のポリゴンを吹き飛ばし、

「大将首置いてけぇ――――！！」

そしてサイアスの刃がヒースクリフの抵抗の無くなった首を斬り飛ばす。

そして、ヒースクリフは何も告げることもできずにその体を消滅させられた。

それと同時に、昔一度だけ聞いたベルの音が響く。これはゲーム開始直後に一度だけ、茅場晶彦が……ヒースクリフがプレイヤーにＧＭからのメッセージとして送るときに使ったコール音だ。

≪ゲームがクリアされました。モンスターやＮＰＣを消去し次第アイテムの消去も行いログアウトいたします≫

それは、ゲームがクリアされたとのアナウンスだった。

「お……わっ……た？」

口から声が漏れる。

終わった。終わったのだ。激戦が、アインクラッドの未来を制する戦いが。

「あぁ――――我らの勝利だ！」

ラインハルトの声と共に広間に声が沸きあがる。それは安心の声、歓喜の声、そして不安の声。

クラインやエギル、そしてアスナが此方へと向かって走ってくる。

どうやらヒースクリフが消えた瞬間に麻痺が解けた様だ。

「キリト君！！」

一番最初に到達したアスナが飛び込むように抱きついてくる。その目は涙で濡れていて、

「キリト君のばかぁ……死んだら如何するのよ！　私……私……」

「……ごめんアスナ。でもこれで全部終わったんだだから――」

「いいや、終わってないね。まだ終わってなんかいねぇよ」

アスナに言葉を続けようとして、遮る声が広間に響いた。それはサイアスだった。

散ったヒースクリフの体があった向こう側、片手に日本刀を握って立つ姿はまさに鬼の名に相応しい雰囲気を持っていた。

此方へと振り返る姿、その顔はどこか疲れているが満足した様子だった。

「なあ、キリト。敵のいなくなった剣鬼は最後如何するか知ってるか？」

如何したのか、と声をかける前に先に質問を潰される。同時にサイアスの手には黒いリボンが握られているのが見える。

知っている。アレは、サイアスが自分の心を繋ぎとめるのに使っていた鎖だ。それを腕から外し、

そして手に握っているのは――

「――サイアス止まれぇえ！！！」

アスナの抱擁から抜け出して体を前に駆け出す。サイアスはそれを見て嬉しそうにするが届かない。

既にサイアスの刀、その内側は≪サイアスの首に当ててある≫のだ。

そこに力がこもるのが見えて、

それでも止めようと手を伸ばして――

「世話になったな皆。剣鬼ってのは敵がいなくなったら自分を斬って終わるもんさ」

到着する前に、システムがアイテムデータを消去する前に、

刀がサイアスの首を斬り落とした。

――The Game ≪Sword Art Online≫ has been Cleared! Congratulations!

楽園　――マルグリット・ブルイユ（後書き）

これにてＳＡＯ編の完結にてございます。
ここで一旦区切り、約束したクロス第一弾、境ホラ偏へと突入します。

そんな訳で明日か明後日には境ホラ偏を投稿させていただきます。

さてさて、結構な厨二な今回ですけど、
ついにマリィにデレて、形成を発動ただし一度のみ、
そして級長戸辺と早馳風習得、キリトさんかっこいい、な感じでした。

境ホラクロスが終われば現実編の開始です。
ここでも出て来た弟の正樹君がしばらくの間主人公です。
だけど、ちゃんとお話は原作沿いなのでご安心を。
それでは次回の更新でお会いしましょう。

作者としては感想をいただければ幸いです。乙です。

――てんぞー様がログアウトしました。

番外外伝クロス　境ホラ　漂着編（前書き）

ヒマツブシィー

括弧とかはＳＡＯ系ので統一。

あと本編に一切の影響はないよ！！！！

そして本編を始める前のモチベーション確保用。
ＳＡＯの時とは違い、けっこーギャグっぽくなってきてます。
まぁ、最初の時だけでしょうが。
そんな訳で約４～５話ぐらいはこの境ホラクロスです。そう長くは続きません。

そんな訳で短いけど、女神を必死に守って王様のために剣士になろうとするお話です。

武蔵　????年??月
右舷二番艦・≪多摩≫

番外外伝クロス　境ホラ　漂着編

背に硬い感触を得る。瞑った瞳から暗闇以外の情報は何も入ってこない。
だが背中を預ける硬い何かからは冷たい、金属的感触を得ることが出来る。同時に肌が暖かさを感じる。
それはつまり俺の肉体は存在するか、今もアインクラッドでナーヴギアが脳に対して情報を送っているという事だ。

目を瞑ったまま指を動かせばそこからは金属の音がする。つまりはアインクラッドで装備していた手甲だ。
これで自分がアインクラッドの中にいることが確信できた。その認識と共に心を歓喜が満たし、失意が満たす。
それはアインクラッドから出なくて済んだと言う喜び。そして同時に自分が死ぬ事が出来なかったと言う失意。
だが、アインクラッドから出たくなくて自分を殺したのだ。現実には何もない。何もないのだ。
つけるべきケジメと現実への絶望を織り交ぜて斬首した自分の首は繋がっており、電子の世界にいる。その結果が全てだ。

だが、同時に違和感を感じる。

痛い。

そう、痛みを感じるのだ。

おかしい。

アインクラッドに、≪ソードアート・オンライン≫に痛みを生成

するジェネレーターは存在しない。
≪ペイン・ジェネレーター≫はまだ卓上の理論、研究中のシステムのひとつのはずだ。
だったら、何故今自分は背中を預けるこの硬い地面を痛いと感じる……？

「マリィ！」

上半身を起き上がらせる。力強いこの反応は現実の最上明広ではなく≪剣鬼≫サイアスの力だ。
上半身のみを起き上がらせると即座に自分の中の存在に向けて叫ぶ。
頼むからそこにいてくれと。
自害した時に消える覚悟はあった。だが、それでもこうやって生き残ってしまった以上彼女がいてくれないと――

「アス？　ここどこ？」

マルグリットの声がすることに安心する。卑怯な考えだがマルグリットさえいれば、いい。だが、ふと疑問が頭をよぎる。

今の声は頭の中にではなく、周りから聞こえてきた。音として、発音された言葉として聞こえてきた。
それに対して激しく嫌な予感がする。よくよく考えれば今、この瞬間自分の横から熱を感じる。
人肌の温かさだ。そして思い出す。
≪形成≫の位階へと上った永遠の刹那の悲劇を……！

「アス？　どうしたの？」

いた。そこにいた。白い、ぼろぼろのドレス姿の金髪の少女。その姿は八歳七歳程度の少女の大きさをしていた。
彼女のほうは自分と違い服装が体にフィットするように着られている。とりあえず悲劇は回避できた。しかし、まだ問題は残る。

「……ん？　……若返ってる！？」

自分の目線が低く、腕や足が短くなっている事に今更ながら気づく。マルグリットを把握して、
そこから自分の身体の状態を把握しているあたり、物事の優先順位が現れている気がする。

「あ、小さくなってるね」

「いや、そういう問題じゃないだろ！？　うわ、服とかぶかぶかだわぁ……」

とりあえず、何とか服装を変えられないかとステータスウィンドウを開く動作をするが何も起きない。
アインクラッドだったら今の動きでステータスを表示できるはず。
つまり、ここはアインクラッドではないどこか。
だがマルグリットが存在する以上、電子の世界のどこかだろう。

可能性としてはログアウトできず、精神をカール・クラフトに回収された……と言うのが濃厚。

まだ理論上の存在である≪ペイン・ジェネレーター≫もアイツなら既に作成させていそうな気がする。

立ち上がってみる。着物とマフラー、手甲脚甲はぶかぶかで着られないが、ズボンはフィットするサイズになっている。……リボンもある。

ズボンに関してだけはご都合主義が発動している事に感謝するしかない。とりあえず心を落ち着ける。

一般的な巻き込まれがた主人公の悪いところは状況にペースを取られる事だ。

俺はサイアス。どんな戦いも常に冷静に斬り進む事で対処してきた恐怖の存在だ。このぐらいでは慌てない。

目線や体重、重心が変わって少し動きにくいが問題ない。体を動かせば慣れることの出来るレベルだ。

それでも、戦闘において不確定要素が混じるからなるべく戦闘等の激しく体を動かす運動を回避したい。

「マリィ、立てるか？」

「うん」

マルグリットも立ち上がり、互いに背を見比べる。自分の背もマルグリットと同じぐらいまで低くなっている事から、

自分の外見年齢もマルグリットとどっこいな所だろう、と判断する。

そこで、さて、と溜息を吐く。

正直なところ物凄い困る。また生かされた事に対する神への怒りもある。だけど、それよりも現実を見据える事からはじめる必要がある。

考慮すべきことはいくつかある。

まず、第一にここが電子の世界であるかどうか。

次に電子の世界でも現実だとしても自分は何処にいるのか。
そして最後に、どうやって生き残るか。

まず第一に関しては今の所わからないとしか判断が出来ない。痛みを感じるがマルグリットがいるし、
そしてまだ理論しか成されてなかった痛みまで存在するのに現実感がある。

「っ」

自分の髪を数本抜いてみれば現実とした痛みと、毛がそこにある。
今のジェネレーターでは、
こうやって髪の毛を抜いてもすぐさまポリゴンの塊となって霧散するはずだ。手放したそれは風に巻かれて飛んで行く姿は、
電子世界では現状再現不可と呼ばれている領域の表現だ。

とりあえず、ここを超すげぇ電子世界と認識しておく。

次に、自分が何処にいるのか。

少しあたりを見渡せば自分が建物と建物の間、狭い路地裏にいることが認識できる。
だがその建物のつくりはアインクラッドで見るような西洋式の建造物ではなくて、
東洋の木造式の建物だ。しかも、路地裏から先、通りには虚空に浮かぶホログラム看板など、
自分が見たことのないような過去と未来が混ざった光景が目に出来る。

軽く、頭が狂いそうだ。

「アス、頑張って！」

「あぁ、頑張るよ」

最後にして一番大きな問題が、どうやってここで生きるかだ。一番大きな問題としてお金がない。

ついでに言えば言語が同じものか保障もない。さらに言えば戸籍がない。

これでモンスターがお金をドロップしないのなら詰んだってレベルじゃない。

「軽くお先真っ暗……！」

「えー」

「まずは食料と宿の確保かなあ……えーと、まずはぶかぶかの装備如何にかするか。

……ま、俺とお前だけの二人だけだけど、……何とかなるよな？」

「アスと一緒なら幾らでも頑張れるよ！」

「ははは、……あぁ、頑張らないとな」

とりあえずまずは動き出そう、そう思い大きすぎる手甲と脚甲を脱ぎ、大きい着物を何とか縛り、

自分の体のサイズに合わせる。手甲も脚甲もインベントリを表示して持ち歩く事ができないため、

自分の手で持ち歩く必要がある。地味に面倒だ。インベントリが開けないことはそこに仕舞ったアイテムも取り出せないということだ。そこに売れそうなものがいくつか入れてあるので、この状況でそれはそれで地味に痛い。

「……あ」

「どうしたの？」

「いや、えっと……あった」

着物の内側に作られている隠しポケットの中を探ればそこから八角形の結晶が出てくる。

インベントリを開いて取り出すには時間がかかりすぎるからすぐさま使えるよう、

常に回復結晶をポケットの中に仕舞っておいたのだ。

「これを宝石として偽れば少しは金になるか？　手甲と脚甲もサイズが合わないから売れるし。

……まぁ、身体能力にモノを言わせて窃盗でも強盗でも最悪生きていける」

本当に、モンスターがアイテムをドロップしてくれるような世界である事を祈る。

▼

「……うわぁ」

「すごいね、アス。見たことのないものがいっぱいだよ」

「うん、まあ、さらに困った……」

路地裏のような場所から出て通りに出るとさらに困った。先ほど路地裏から見た光景は間違っていなかった。
自分が見た木造式の古い東洋の家が建っていると思えば近代式の家が建ってたり、
空中の何もないところに看板が浮かんでたりホログラムらしき何かが浮かんでいたりと、
どう考えても発展と歴史をどこかで間違えたような世界にしか見えない。

極め付けに、文字が読めない。

「参ったな。まさか全く違う言語体系だとは思わなかった……」

そこらで浮かぶ看板が何らかの店を表していることは理解できる。
だが言葉が読めない。
そのため、それが入るに正しい店かどうかを理解できない。

……そう考えると、アインクラッドはデスゲームでもイージーモードだったな……。

最近のゲームは異世界って設定にオリジナル言語を作ったりしてるらしいし、
全てが日本語と英語で統一されていた分、アインクラッドは会話で困ることはなかった。
しかし、読める言葉がないのではこれは会話も難しいと考えるべき

か。
所々英語らしき文字も見えて少しは読み取れる事だけが救いだ。

「アス、何かいい匂いがしてくるよ」

マルグリットが袖を引っ張ってくる。マルグリットが視線を向ける先には看板のある建物だった。
その建物からは焼きたてのパンの匂いがすることから何らかの食事所か、パン屋の類だろう。
だけど、生憎と今の自分たちにはお金がない。あるのは回復結晶一つと装備品のみだ。

「あのなぁ、マリィ。俺たちはお金がないからな、まずは宝石店にでも行って……」

そこで、情けないような腹の音がなる。

「アスもお腹ぺこぺこ」

「いや、まあ、レイド前に飲んだスープが最後の食事だったし……」

事実、カインがくれたスープを飲んでから数時間ポーション以外を口にしてはいない。
経過時間的にもそろそろ食事の時間としてはおかしくないはずだ。
未だ空に浮かぶ日が高く、そして空が綺麗に澄み渡っていることからアインクラッドとはまた別の時間帯なのだろうが、
それでも経過した時間による空腹は無視できない。

「ね？　お腹いっぱいになって考えよう」

「……はぁ、依存した弱みと言いますか……」

「アス？」

無垢な瞳で此方を見つめる少女には勝てない。

抱きしめられた、あの瞬間から。

「そんじゃ、少し食べてから考えようか？」

「うん！」

日向を思わせるような笑顔にやはり勝てないな、と軽く苦笑する。

▼

英語で≪Ｂｌｕｅ　Ｔｈｕｎｄｅｒ≫と書かれていたおかげで何とか店名だけは解ったが、中に入ってからが問題だった。

商品棚には多くのパンが置かれており、その店がパン屋だということはわかった。

飢えを満たすためにもトングを使ってパンをトレイに乗せて、外からは全く理解できるはずもない、

西洋式の建築が成されている内装の奥、パンを乗せたトレイを持って行く。カウンターの奥には一人の女性がいた。

若さの中に少しずつ増えて行く年齢を見せるが、頭に頭巾を被り姿を見せる女店主はまだまだ自分の存在が現役である事を示している。

パンを乗せたトレイをカウンターに乗せる。

「κΔeⅢ」

「デスヨネー」

案の定言葉が理解できなかった。そして、多分向こうも理解できなかったのだろう。此方が放った言葉、それが理解できなかったようで首を傾げてくる。背はカウンター向こうの女の方が高いため、必然的に向こうが見下ろす形となり、上から声がかけられる。

「Ⅲ……e∀Ξ、ζ？」

「あーえーと、代金ですか？　あー……参ったな……言葉が通じないときって如何すればいいんだ。んー、英語はどうだろう。Ｅｘｃｕｓｅ　ｍｅ，　ｉｆ　ｉｔ　ｉｓ　ｐｏｓｓｉｂｌｅ，　ｃｏｕｌｄ　ｙｏｕ　ｓｐｅａｋ　ｉｎ　ｅｎｇｌｉｓｈ　ｐｌｅａｓｅ？」

「……、Ⅲ」

「駄目か」

なにやら溜息を吐かれるが溜息を吐きたいのは此方も同じだ。今も後ろから状況を眺めるマルグリットが腹をすかせ、輝くような目で此方の背中を見る。その思いを裏切るわけには行かないのだ。

そう、自分には今、引けない戦場にいるのだと、何とか心が折れそうな事態でも自分を鼓舞する。

ここで諦めてしまったら、そこには腹をすかせるマルグリットを満

たすために犯罪に走らなくてはならないのだ。
そこで店主らしき女性が手を振ると、ステータスウィンドウみたいなものが出現する。

「ステータスウィンドウだせるのか！？」

それに驚いて自分も同じものを出そうとするがやはり駄目で、前と同じように何も出てこない。
再びその事に溜息を出すが、女店主が現れたステータスウィンドウらしきものを操作し、
此方とマルグリットの前に似たようなウィンドウを表示させる。そのデザインは自分の知っているそれと違った。

まず、それは日本を思わせるような鳥居型のデザインが成されており、その中央には≪承認≫と、
自分の知っている文字で大きく描かれていた。おそらく何らかの許可なのだろう。
相手は悪そうな人間には見えないし、とりあえずその承認と書かれたウィンドウを手で押してみる。

「これで、私の言葉が解るかい？」

「あ、はい」

「まさか言語翻訳術式どころかハードポイントの付いていない服を着てるなんて、一体どこの子達だい？
買い物かい？　お父さんやお母さんは一緒じゃないのかい？」

……普通のリアクションで返されたら。思えば自分たちの姿はなぜ

か解らないが七歳、八歳相当だ。
このリアクションも頷けるだろう。原因として考えられるのはアインクラッドで死んで此方へと移った時、
体を構成するポリゴンの消失か身体データの消失に再構成が間に合わなかったとかだろうが……まあ、それは置いておこう。

「すいません……自分達家とかないので……」

ピクリ、と女店主が動きを止める。

……いや、まあ、子供二人、しかも二人とも服装がぼろぼろかめちゃくちゃだったら怪しいはずだ。

「えーと、お金がないのでこれでパンを買うこと、できませんか？」

回復結晶を取り出してそれをカウンターに乗せる。明らかに高額そうなものが置かれ、
そこで女店主の顔から子供へと向けるような慈愛の笑みが消える。

まさか、何かやらかしてしまったかと思い急いで口を開ける。

「え、や、やっぱり駄目ですよね！？　えと、そちらが駄目ならもう手甲とか脚甲とか、あと刀しかないんですけど。
あ、でも、彼女のじゃなくて自分の服なら売ってもいいと思うんです！
え、えっと……パン売ってくれませんか？　結構長い間パン食べてませんし」

最近エプロン閣下が揚げ物にハマって油モノ続きだったなあ、とか思い出しながら言うと、

女店主がすこし待ってて、と言葉を放って店の奥へと消えて行く。
まさか何かをやらかしてしまったのかと思い、
脚甲と手甲から手を放す。走って逃げるのに不安がある今、余計なものを持って逃げるだけの自信はない。

「マリィ」

「うん？」

「いや、なんでもない」

彼女だけは、何があっても、自分の存在を全て賭けてでも絶対守りぬくと誓う。
もう二度と、二十五層での悲劇のような事を起こさないと。

そこで、女店主が刀を持って帰ってくる。

「――さあ、遠慮なく君達の親の名前を言うんだよ？　安心して――私、昔はリアル侍やってたから」

まともに見えて発想がぶっ飛んでたこの人……！

「親？」

その言葉に反応したのはマルグリットだ。

「うん。そうだよ。君達を育ててくれた人だよ」

「私を育ててくれたのはアスだよ？」

「……苦労したんだね……。でも、君とそこの子を育てた人の事だよ」

確かに苦労したけど何かめちゃくちゃ酷い誤解が生まれている気がする。

「うーん。なら、カリオストロかな？　ぼろぼろのローブきてて髪が長いよ。アスはニートとか言ってた」

「住んでいる場所とかは知らない？」

「あ、いや、無我夢中で気がついたら路地裏にいたので……」

って事にしておこう。実際無我夢中で茅場と戦って自殺したら何故か路地裏にいたし。日本語って素晴らしい。

情報を引き出した女店主が即座にウィンドウを作り出してそこに誰かが映ってるのか、
そこに向かって会話を始める。おそらく通信機能を持っているのだろう。恐ろしく、技術が発達している世界観だ。

「……うん、真喜子ちゃん聞こえる？　うん。カリオストロって言うんだって。
ちょっと≪武蔵≫にいないか調べてくれる？　育児放棄した外道なんだけど。うん。ちょっとぐらいなら斬ってもいいから。
あ、君達は心配しなくていいからね？　お腹が空いたでしょ？　ウチのパンなら幾らでも食べていいから。
今まで苦労してきたかもしれないけど……今日からもう大丈夫だからね？」

何か凄いことになってらっしゃる！？

とりあえず蛇がなにやら指名手配されたことは置いておこう。パンも食べていいというから、
ここは遠慮せずに素直に貰っておこう。何より感じる空腹感はアインクラッドで感じられたそれよりもリアルだ。
どういう経歴で飛ばされたのかは解らないが、とりあえず……生き残ってしまったのだから生きてみよう。
カウンターの上、トレイの上に乗せていたパンを取ってそれをマルグリットに渡す。
受け取ったマルグリットがそれを手で取り見つめると、

「初めてのパンだね」

なにやら背後から感じる圧力にただならぬものを感じるが気にしない。今を乗り切ってもまだ問題はある。
だが、まずは腹ごしらえだ。パンを自分もいただきます、と言葉を添えてから口につける。
焼き立てなのか口にしたクロワッサンは暖かくそして噛み付くごとにサクサク音を立てて口の中で崩れて行く。
バターの匂いに少し甘めの生地、十分に美味しいと言える範囲の出来だ。

「美味しいね」

「そうだな。美味しいな」

「そうかいそうかい。好きなだけ食べてていいからね。あと帰る場所がないのなら好きなだけここにいていいから。
そんな外道のいる場所へと帰っちゃ駄目だから。あ、真喜子ちゃん

どう？　見つからない？
いないという事は逃げたか隠れたか……とりあえずヤクザの事務所に片っ端から特攻かけて探してみる？」

なにやら話が凄いことになっているが気にしない。何か用事があるのかこちらに顔が向いてくる。

「あ、ごめんごめん。まだ大事な事を聞いてなかったね。私の名前は葵・善鬼（あおい・よしき）と言うんだけれど、
二人の名前を教えてくれるかな？」

「マリィはマリィだよ」

「こっちはマルグリット・ブルイユで自分は……サイアス・ブルイユです」

一瞬最上明広で名乗るかどうかを迷ったが、本当にリアルではなく、ネット上の世界かもしれない。
その可能性を捨てきれずに偽名であるＰＣネーム名乗る。これでここがアインクラッド関連の場所なら、
この名前で何らかのリアクションがあるはずだ。なぜならＮＰＣと言う線は既に切り捨てているからだ。
ＮＰＣにしては不測の事態への対処が鋭すぎて表現も豊か過ぎる。

「いい名前じゃない。さて、私は少しやる事ができたからここで大人しく待っているんだよ？」

と、そこで店の入り口が開く。

「カーチャンたっだいっまぁー！」

「只今戻りました」

「私も帰ったわよ」

なにやら店内が一気ににぎやかになる。入ってくるのは三人の少年少女だ。

そのどれもが似たような背をしているからおそらく同年代だろう。

明るそうな少年と少女は同じ色の髪をしている。

店主と同じ色の髪形と≪カーチャン≫と言った事からおそらく店主の子供だろう。

もう一人は友達かなんかだろうが……。

「あ、トーリいい所に帰ってきたね。ちょっとウチで新しく預かる事にした子達だから、ちょいと仲良くしてあげなさい」

「カーチャンホライゾンの時もそうだけどけっこーとーとつだよなー」

「ふふふ、自信がないの愚弟？　ここは黙って賢姉様に任せるのね！」

「このアッパー系なノリって慣れなきゃいけないのかなあ」

「ははは、悪い子達じゃないから仲良くして頂戴ね？　さて、私はちょいとヤクザに殴りこみ行くから」

「カーチャンの侍の血が騒いだか……ナンマンダブナンマンダブ」

「うん。トーリは後でお仕置きするとして、仲良くするんだよ？

それじゃ」

刀を握ったまま女店主が店から出て行く。自分で引き起こしておいてだがまさかこうなるとは。

しかし、マルグリットの安全を確保できたのは幸いだ。今は、マルグリットを守れればいい。

「あの」

そこで控えめに黒髪の少女が前に出てくる。右手を前に出しながら、マルグリットと此方へと向けて、

真っ直ぐ視線を向けながら確かな反応を向けてくる。

「ホライゾンです。トーリと喜美共々、よろしくお願いします」

――極東、改修前の≪武蔵≫での、世界が動く前の一日だった。

番外外伝クロス　境ホラ　漂着編（後書き）

流石の首置いてけも超異常事態になると混乱するようです。
今はまだ大人しいけどバトルになった瞬間……。

そんな訳で境ホラの出来事
・インベントリ封印
・若返る
・形成できるようになってマリィ登場
・≪青雷亭≫に厄介になる
・若い外道たちにあう
・カール・クラフト武蔵で指名手配
・ヤクザ関係と勘違いされバーサーカー達の襲撃にあうヤクザ哀れ

原作の流れは壊さない派。

そんな訳で二日酔いから復活したてんぞーです。
しかし、実は二日酔いでも執筆を続けてました。なにそれ酷い。

それでは今日中にもう1話落とせないか頑張る。

それでは作者としては感想をいただければ幸いです。乙です。

番外外伝クロス　境ホラ　日常編（前書き）

クロスの続き。
全部で五話ぐらいしか書く予定がないから、
時間とかが大幅にキンクリしている予定です。
まぁ、息抜きですしｗ

今回はギャグ少なめ。

聖譜暦千六百四十七年十月
武蔵・機関部

番外外伝クロス　境ホラ　日常編

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

「その歌、段々と感染するように広がっているからやめろ」

「そりゃあ多分俺が広めたんじゃない。多分マリィが原因だと思う」

「あっちの方はもう諦めてるからこっちに言ってるんさね」

「そーかい。あ、ちょいスパナ投げてくれ」

「ほいよ」

熱気が空間を満たす精密機器が存在する場所には少なくない人の影が見える。

広い空間は鉄の壁で囲まれており、様々な機械やパイプ、計器が露出されており、ここが何らかの心臓部であることは解る。

そこで俺は下から投げられたスパナを体が逆さまのままキャッチし、少し曲がっているボルトを素早く外し、

腰に仕舞ってある交換用のボルトに付け替え固定する。その周辺にゆがみがないことを確かめると、

足の指の筋力で露出している細い鉄のレールを掴み、その力で八艦からなる大型航空都市≪武蔵≫の心臓部を点検する。

自分でも中々の手付きだと思う。本職の連中に比べれば負けるだろうが。

「返すぜ」

「一々返さず自分で持っとくね。私は私の持ってるし」

「さっきまでは確かにあったんだけどなあ」

「さっき、向こうで頭にスパナをぶつけて気絶したやつがいるけど、関連性があるかもね」

「そうだといいなあ」

とりあえず犠牲者には黙祷。俺は悪くない。下を通ったやつが悪いんだ。

「相変わらず妹の事以外はどうでも良さそうだねえ」

「いやいや。こう見ても直政も身内の範疇に入ってるぜ。と言うかウチのクラスな。
付き合い長いし、俺達を受け入れてくれたし。特にトーリには感謝しても仕切れないほどにな」

「だったら口で言うさね」

「うっぜぇからヤダ」

まあ、そうさねえ、と言葉を吐いて直政が手元、虚空に浮かぶウィンドウを、この世界で言う≪表示枠≫を現す。
術の発動からゲーム、読書にメールと多くの事をその一つでできるために表示枠の存在は武蔵、
この世界……、神州では必須だ。神社でそれなりの金額を使って契約する必要があって、自分もそうやって入手した。

「さて、もうちょいで今日の点検は終わりか」

少しだけ自分に渇を叩き込み、細かく天井部分を点検して行く。

武蔵の機関部で働く人材は常に募集されている。

その中でも天井や壁を歩いたり動けたりする忍術系技能持ちは危険なところへもいけるから重宝されている。そして多少の特別手当もでる。

そういうわけで、自分も積極的に機関部の一番危険で一番実入りの良い所で働いている。

これも全て、マルグリットとの生活を続けて行くために。

あの日、何故だか解らないがこの極東最後の領地≪武蔵≫へとたどり着いてから、本当に色々あった。

まず到着した当日、葵・善鬼（あおい・よしき）に保護された。彼女は二児の母で、親友からも子供を預かっているから、

今更ながらもう一人ぐらい増えても問題ないと笑って受け入れてくれた。その事に本当に感謝した。

最初の一年は本当に、本当に大変だった。戸籍がないからそれを作ったり、来た場所の反応を手繰ってもそれが虚無だったり、

マルグリットが常識を全く知らないからへんなところを真似したりしてそれを直すのに苦労したり、

善鬼の好意を貰って小等部に入学する手続きだってしてもらった…

…流石に三回目となると色々と諦めが付いた。

それでも葵・トーリ、葵・喜美、ホライゾン、マルグリット、周りの皆と一緒に過ごす時間は楽しかった。

八歳になって、ある事件でホライゾンが死んで、トーリが塞ぎこんで、そして家の中がぐちゃぐちゃになって、

それで改めて、理不尽と不幸は決して俺達を見逃してくれないって改めて思って。

十年。≪武蔵≫に現れて十年。本当に色々あった。

今、こうやって積極的に働くには理由がある。それは、借金を返すためだ。

基本的に子供の頃、働けるまでの年齢の間のお金は全て善鬼が賄ってくれていた。

だけども、それではあまりに情けない。≪青雷亭≫を積極的に手伝ったりするもそれでは恩の返しに程遠い。

だから働けるだけの年齢になったら真っ先に出て行って二人だけで暮らせる部屋へと移り住んだ。

学費も、保護してから使ってくれたお金を返すため、出してくれた善鬼のためにも、今も積極的に働いている。

そいて、もちろん移る時の部屋のお金も善鬼が出してくれた。後ろ髪が引かれる思いではあったが、

いつかはマルグリットも俺も出て行く必要があったのだ。

そして、そうやって借金を返しながら生活費を稼ぐ毎日。

働くのは自分だけではなくマルグリットも同様である。とは言え、彼女は≪青雷亭≫で働いているのだが。

昔は知識が殆どない白痴に近い少女だったが、今はちゃんと学校に通って知識と知恵を持った少女だ。

……それでも、まだぶっ飛んだ行動は治らないんだけどなあ。

一緒に風呂に入ろうとしたり、布団に潜り込んで来たり。もうほぼ毎回と言っていい頻度で。

実際、形成以前は常に一緒だったからもう既に裸を見られているとか思うと非常にアレだが。
だがまあ、歳も歳だしそろそろ落ち着いた行動をしてほしいとは思っている。ラッキーだとは思ってるけど。

「……うし、終わったぞ直政」

「あいよ。降りてきてもいいよ」

終了してもいいと許可が出たので両足から力を抜く。天井を歩くのに力を込めて掴んでいた鉄から足の指が離れ、
重力に従い頭から下へと向かって落ちて行く。落ちる途中で熱風を顔に受けながら体を捻る事で体勢を整え、
そのまま足から音もなく二十メートルほどの高さから着地する。着地する際も両手を挙げ、体操選手のようなポーズを取ってみる。

「三点。目新しさがないね」

「んー、厳しい。八点超えてたら見物料取ろうと思ってたのに」

「アンタ段々とシロジロの様な守銭奴に近づいてきてるさね」

シロジロとは武蔵の誇る商人、否、守銭奴だ。事あるごとに問題をお金で解決しようとしたり、
土下座で移動が出来たりある意味人間以上に人間やめている男だが、味方にしていれば心強い存在だ。
そしてもちろん、世話になっているバイト先の一つでもある。コネが大事であると気づかされる日常だ。

片手が義腕の女、直政と機関部の通路を歩く。

彼女とも結構長い付き合いとなる。始まりは自分が編入した小等部からだが、
こうやって本格的に友人として接し始めたのはおそらく働き始める事ができる中等部辺りからだろうか。
武蔵では珍しい武神乗りの彼女も訳があって機関部で働いている。
煙管を咥えてたり義腕だったりと、
ルックス的にはそれなりにイロモノではあるが人格的にはまだまだ常人の方だ。

ちなみに自分の姿は下半身を制服のズボンと作業用のベルトポーチで首にマフラー、上半身を晒しで胸を巻いているだけである。
基本的に機関部は熱気が酷くて上着を着る気がなくなる。マフラーだけは斬首痕の関係上絶対はずすことが出来ない。
一度マルグリットとおそろいのこれを善鬼に見られてカール・クラフトの懸賞金が跳ね上がったという事件まである。

ちなみに未だカールの捜索と懸賞金の増加は続く。

「それにしても、アレ聞いた？」

「アレって？」

「馬鹿が生徒会選挙に出るって話」

季節は秋、教導院での一年が段々とだが冬へと、一年の生活が収束へと向かって行く季節だ。
極東武蔵の総長連合及び生徒会は武蔵を運営する上では必要な存在だが、聖連の圧力からして一年しか就任できない。
そして、俺も直政も既に二年生。俺達が武蔵に貢献できるのはもう

残り少ない。なぜなら武蔵派の教導院は他国と違い、十八歳での卒業が義務づけられているからだ。そして国を動かす事ができるのは、教導院の学生のみだからだ。

政治も軍事も全てが学生によって仕切られているのには理由がある。

それは、歴史と相反する事実が出来ないためだ。

「聞いた聞いた。小等部の頃の話、あの馬鹿、忘れてなかったんだろうな」

「たぶん、皆忘れてないさね」

「だろうなあ」

昔、遠い昔、まだホライゾンがいた頃。その時にした約束。

「っと、直政何階？」

「表層部まで」

「一緒か」

「今日はこの後の予定はないしね」

機関部の端にまでたどり着くとリフトを呼ぶためのボタンを押す。

ゆっくりと軋む様な音と共に上からリフトが下りてくる。

目の前の鉄のカーテンが開き中に乗ると表層部まで直行するリフトを動かす。

「で、直政はどうすんの？」

「あたしゃ総長連合の特務辺りに立候補しようかと思ってるよ。地摺朱雀そうしないと大々的に使えないし、第六特務でも武蔵の機関部関係とか纏められるし、色々と都合がいいさね。で、そう言うにはそっちもどっか立候補するんだろ？」

「まあ、ね」

実際のところ少々迷ってはいるのだが、

「副長に立候補しようと思うんだよなあ」

「ありゃ、結構ハードなのを選んだねえ。副長って言ったら武蔵の≪武≫の見本、確実に聖連が就任にあたって無理難題を押し付けてくるよ？」

今の、そして一つ前の総長連合には役職としての副長に就任しているものは存在しない。

それは一つ聖連による圧力と、そしてもうひとつはそれに就任できるだけの実力を持った者が現れてないことだ。

総長連合は他の学生よりも高い地位にあるために、高い相対権限を持っている。

総長連合において一番権限の高い総長への謁見には最低でも総長連合、副長以下の存在を一人でも倒し、

そしてやっと相対するだけの権限を得られる。そのため、総長連合は基本的に強者で構成されており、

総長は国のトップが就任するであるからして必ずしも強いわけではないため、副長にはその国最強の存在が就任する。

「いやあ……、ネイトは騎士ってことで既に立候補するって前々から言ってるし、
ウッキーも裁判として立候補するって言ってる。馬鹿が総長生徒会長両方やるつってるから、
これ、多分他の皆も色々立候補するんじゃないかと思うんだけどさ」

「副長には足りない？」

「得られる実戦経験が乏しい武蔵では一定以上の実力をつけるのって難しいじゃん？
ほら、それに比べると俺ってけっこー強いじゃん。自惚れているかも知れないけど、俺、たぶん今教導院にいる学生で一番強いと思うよ」

「≪最強≫であるかどうかは解らないけど確かに≪最狂≫ではあるさね」

「それ、ひどくね？」

「事あるごとに≪首置いてけ≫って言って首にばかり刀振ってたら普通にそうなるさね。
小等部の頃からそうだったし。覚えてない？　小等部の時に隣のクラスと喧嘩になった時、
定規持って首置いてけって連呼して相手を失禁させたの――あれ、今思うと絶対殺気だったさねえ」

あったなあ、そんな事……。

小等部ではもはや取り繕う事をしなかった。と言うか出来なかった。ノリが常時アッパー系だったり、

歴史を中心にした授業、自分の知っている常識とは違う常識等、習うべきことは多かった。
そのため自分の知識がどこまで通じるか把握したりと勉強にはそれなりに貪欲に挑んでいた。
鍛錬ももちろん忘れないようにしていたが。

そこでリフトが動きを停止させ、涼しい空気の入ってくる空間に出る。まだ外ではなく武蔵内、
つまり表層部から見て地下にいるわけだがそこは機関部へと繋ぐリフトの置いてある部屋だ。
少し進んだ先にはロッカーが並んでおり、そこに作業員達の私物が置かれている。
そのうち一つに近づき自分の制服の上着ともう一つ、自分の財布を取り出す。
表示枠を使った電子的やり取りが多い世界ではあるが、やはり現物を持って売買するのが落ち着く。

「で、勝算はあるのかい。たぶん先生に一撃入れるとかそんな無茶な話が出てくると思うけど」

先生とはつまり自分達の担任、オリオトライ・真喜子の事に他ならない。聖連から派遣された教師ではあるが、
戦科授業なしでも戦いにおいて必要な知識を教えたりと極東の、自分達の味方でもある。
ただ、その行動が荒々しすぎたり酒が大好物だったり理不尽に強かったりと、色々酷い教師でもある。

「Ｊｕｄ．まぁ、一撃を入れる程度だったらどうにかなる」

「おーおー、未来の副長は言うさねえ」

そこでロッカーのさらに奥、外へと続く階段を昇り武蔵の工業区の表層に出る。

「それじゃあたしはこっちだから」

「あぁ、俺は≪多摩≫にマリィを迎えに行ってくるから」

「相変わらず中のいい兄妹で」

「へいへい、兄妹には見えませんよー」

「妹の方が妻を自称している時点で色々と無理があるね。見た目的に似た部分はないし」

「よし、少しお話しようか。な？　な？」

「おっと、首を取られ前に退散するね」

「そうしろ。またな」

●

≪多摩≫の一角にその店、≪青雷亭≫はある。自分とマルグリットが幼少の姿の頃を過ごし、

そして世話になった店だ。自分が外で働く間はマルグリットも善鬼に無償労働で奉仕している。

正確には無償ではなくちゃんと給料が出ているのだがその全ては借金返済に回されている。
善鬼本人はそこまでして返してもらわなくていいと言うが、流石にその言葉を受け取るわけには行かない。
そういうわけで一日の仕事を終わらせて≪青雷亭≫へと向かおうとすると店の前で奇妙な姿が倒れていた。
人間だ。
それも貧弱な人間だ。
クラスメイトに見える気もするけど……ウチのクラスメイトなら死なないだろう。たぶん。
「あぁ、そうか。行き倒れか……可哀想に。うし、形だけは悲しんだぜ」
無視して≪青雷亭≫の中へと向かう。
「マリィ、迎えに来たぞ」
「アスー！」
「ぐほぉ」
店の扉を開けて入ってくると同時に腹に衝撃を受ける。
「ま、マリィ……す、少しは手加減しよう……ね？」

何とか引きつるのは抑えながら笑顔をマルグリットへと向ける。
彼女も突撃した腹から顔を上げ、此方の顔を見る。
マルグリットの姿は自分がアインクラッドで最後に見た姿と変更はない。少女と言える姿から、一人の女へと成長していた。
ただし彼女の服装は大いに変わっていた。昔着ていたぼろぼろのドレス姿ではなく、体のラインがくっきりと見える、
武蔵アリアダスト教導院の制服、そのインナースーツにエプロン姿だった、

しかしこうやって抱きしめられる体にも女性特有の柔らかさや匂いが感じられて……色々危ない。

「アス、お帰り！」

「いや、今はここが家じゃないんだけどさ」

「私は何時帰ってきて貰ってもいいんだけど……あぁ、若いお二人には他の同居人は邪魔だったかしら」

「善鬼さん、そういう冗談はやめてください。最近リアルに理性がヤバイので」

「聞こえたマリィちゃん？」

「私、もっと頑張る」

「信じてた恩人が共犯だった件」

「Ｊｕｄ．中々面白い状況だと思います」

「やだ、この店には味方がいないのか……」

抱きつくマルグリットがやってきた方向、カウンターのほうから新たな姿が二つ出てくる。

一つは昔の姿より少しだけ老いを魅せる葵・善鬼と、今年三河を出た際に拾った白髪の自動人形、Ｐ－０１ｓだ。

エプロンをつけてたり頭巾をつけてたりと、全員そろって作業中だったことが分かる。

しかし、Ｐ－０１ｓを拾ってきたときはついに人間ではなく自動人形まで拾うようになったと、

善鬼の物拾い癖の発展に驚いたものだった。

「サイアスちゃんは今日はお仕事終わり？」

「はい。何時も通りバイト代の何割かがそちらへと行くようになってるので」

「私は別にいいと思うんだけどねえ」

「そうは行かないよなあ……そうだろう？」

最後の言葉を白髪の自動人形へと向ける。

「Ｊｕｄ．恩に報いる事は人として当然の行動だと思います。当方も店主様のお役に立てているのであれば、と」

「いやあ、泣かせる事を言うねえ。ウチの馬鹿達にもその言葉を聞かせてやりたいわ。

っと、そういえばウチのトーリが総長と生徒会長に立候補するって話を聞いたけど、ついに？」

「Ｊｕｄ．自分も副長に立候補しようかと」

「ありゃ、こりゃあ大変ね。――――弱ったところを支えると心情的にクラっと行くわよ？」

「ヨシキありがとう。でもマリィは攻めのタイプだから」

「いい加減俺のいない所でそういうことを話そうな？」

俺としてはマルグリットさえ近くにいてくれればそれでいいのだが……まぁ恥かしくてそんな事は言えない。

「それじゃ、自分達はこれぐらいで」

「ヨシキ、Ｐ－０１ｓ、また明日ね」

「はい、ちゃんとご飯を食べて寝るのよ」

「それではお元気で」

抱きついていたマルグリットが離れ、今度は腕に抱きついてくる、上機嫌にギロチンの歌を鼻歌で歌い、笑顔を向けてくる。ただし、やはり物騒すぎる歌の為に全体的に台無しではある。

マルグリットが腕に抱きついているために少し歩きにくいし何より腕の感触が気になるが、

最近こういう露骨なアピールに対して若干頑なになっている自分がいるし、頑張れるところまで頑張ろう。

点蔵辺りが羨ましいか、逆攻略とか叫んでそうだがとりあえずその

イメージを頭の中から追い出し、≪青雷亭≫を後にする。

店の外へと出たところで、行き倒れがまだ倒れていた。

「……セージュン？」

「トーリのやつ妙な呼び方を覚えさせやがって……！　あ、正純、行き倒れていると死ぬぞ」

返事がない。ただの政治家志望の様だ。

とりあえず数分後にはＰ－０１ｓが一度店の外に出るから死ぬことはないだろう。

行き倒れている正純を放置してマルグリットに腕に抱きつかれたまま借家への帰路を急ぐ。

少しだけ、動き出している予感を胸に。

番外外伝クロス　境ホラ　日常編（後書き）

そんな訳で主人公は一気に成長しました。
カワカミンの恩恵を受けて性格が柔らかくなって、善鬼に頭が上がらなくなる。

そしてカールの懸賞金上昇。

原作一年前の状態ですね、これは。
トーリが王様になるって夢をかなえるために選挙に出陣して、
それを聞いた主人公やクラスメイトの軽い会話です。
流石に戦時中やイベントみたいなときでないと一気に集まらないでしょうから、
こんな感じに武蔵の常識派に会話をさせてみました。

ちなみに仲がいい相手は、
トーリ、喜美、浅間、ノリキ、点蔵、直政、ウルキアガ、守銭奴コンビ。
他の連中とは普通に仲がいいです。
大体はバイト仲間とか　（

ええぇ。普通に考えて、お金がそう簡単に集まるわけないだろ……。
つか正純がほぼ何も食べてない時点で役職者でも生活は厳しいと……。

……副長になったら、バイトの時間減るんだろうなあ。

あと正純ェ……。

次回は原作１話にするか、時間を進めて一気に聖連ｖｓ武蔵にする

か悩むところ。

ちなみに聖連ｖｓ武蔵では、ｖｓガル茂にはなりませんよ？
Ｋ．Ｐ．Ａ．Ｉｔａｌｉａつったら、３巻ででる”雷斬り”がいるだろうが……！
ガル茂、道雪、闇、この戦場に立花家をそろえるのも面白いと思うんだ。

それでは今回はここまで。

作者としては感想をいただければ幸いです。乙です。

番外外伝クロス　境ホラ　戦争編（前書き）

キンクリして一気に戦場へとスリップ。
首飛ばしの颶風は本来は斬るためじゃない便利なワザって紹介するだけ。
あと立花・道雪さん、セリフ少ないから口調が把握しにくい。

でも雷切ｖｓ布都御魂剣とか厨二ハートがバーニングだよね！

あと１発ネタ。
＞ｉ３７２８９―３０１５＜

ニートェ……。

番外外伝クロス　境ホラ　戦争編

俺らの王が前に出ることを決めた。

それに皆が付いてきた。

正純が頑張った。

Ｋ．Ｐ．Ａ．Ｉｔａｌｉａ、聖連への全面戦争が決まった。

あぁ、そこで見ていろ正純。お前は自分の仕事をした。ここからは俺達の領分だ。

　臨時生徒総会、教皇総長による介入もあった、だが正純は頑張った。本当に、頑張った。

そのおかげで、武蔵をこれ以上不利に追い込まずに聖連との戦争にまで、姫ホライゾンへ、

ホライゾン・アリアダストへの道を作ることに成功した。だからこそ、ここからは俺達の、俺の出番だ。

これ以外に能がないから。

何も言わず俺とマルグリットの異常を受け入れてくれたから、

そんな、日溜まりをあいつらが奪おうとするから。

前に出る。

トーリを追って関所を通った瞬間それが破壊され退路が断たれる。相手もこれ以上の増援や支援、そういった人員を通さないために関所を破壊したのだろう。少人数ならまだしも、一つの部隊を通すのであればそれなりに苦労するだろう。武蔵は、学生達が退路を断たれたところで、武蔵警護隊を中心とする小規模な方陣、そして点蔵を中心とする陽動の二部隊に分かれる。二つに分かれて本来よりも小規模となった西班牙方陣への接近を行う。

武蔵は歴史の再現として銃の保持が鬼門となっており、此方の主兵装は刀や槍であり、弓も仕事上の都合かスポーツ用のものを保持が許されている。前方、方陣を組む相手が銃を打ち込み、此方にはない長距離の攻撃で少しずつ人員を削って行く。対して、此方ができるのは符を使って防御しつつ前進。しかし、それでも前進を続ける。それが、ホライゾンへの道を作る最善の手段だからだ。

そして残り百メートルまで近づいたところでラッパの音と共に西班牙方陣が下がった。

そして西班牙方陣の代わりに前に出るものがある。

砲弾だ。

百メートルと言う近距離からの砲撃。それに反応して一斉に全員で伏せる。
警護隊は訓練の賜物としてそれに反応し、武蔵野方陣を構成していたものは一人だけ、
一人だけを除いて全員が反応する事に成功していた。

「え？　あ？　何ですかね皆さん。あれ？」

一番後ろ、重い機動殻姿のアデーレだけは反応できなかった。そしてなにがあるかと、
正面を向いた瞬間に砲撃の直撃がアデーレに命中する。

「いったあ――――！」

「……え？」

だが聞こえてくる声は悲鳴には思えない悲鳴だった。

「……無事？」

城の壁を破壊するほどの砲弾の一撃をアデーレは耐えていた。と言うよりも、あまりダメージがないように見える。

「いたたた……いったー……、ってかなんですかあ！　いきなり人に向かって砲撃なんて！
あ、危ないじゃないですか！？　もう！」

「普通はそういうリアクションじゃないです……」

「と言うか戦争だから野戦砲ぐらい用意してるだろ……」

しかしそんな会話の間にも新たな砲弾がアデーレ向けて発射される。
しかし、

「え？　ええと、あの。あいたあ――――！！」

再び火花と衝撃が走るがアデーレに大したダメージは見られない。
どう考えてもバグか何かがおかしい。
砲弾を撃ち出した三征西班牙側の砲撃手もダメージが見られないことに落ち込んでいる。

「ネシンバラ、……何かアデーレが無敵くさいんだけど。……どういうことか解る？」

返事はすぐに来た。

『どうなんだろ？　フツー、直撃したらただじゃ済まないんだけど……。
騎士や従士の鎧は、最近じゃ大量生産だけど、昔はオーダーメイドのカスタム重ねなんだ。
だから正直よく解らないんだけど、おそらく、時代が一周しちゃってるんだと思う』

『どういうことで御座るか？』

『高速化してなかった時代の、砲弾を受けても大丈夫な設計の物が、今の時代に出ちゃったって事。
今の高速機動の戦場では役に立たないけど――――』

「あぁ、壁になるな――――へい！　ペルソナ君、ユーやっちまいな

よ！」

「あの、ペルソナ君、何で自分を拝んで、ええ、づまないって、何がってあの？
武器をしまってどーするのかって……あの背後からちょっと持ち上げて……あの、盾？　ってか盾ですよこれ！」

アデーレが何かを言い喚いているが、それを無視してペルソナが背後からアデーレを持ち上げる。
前方から襲ってくる砲弾をアデーレを盾に防ぐと、実体の残った砲弾が弾き飛ばされ転がって行く。
それを合図に戦場が再び動き出す。アデーレを盾に前進すると百メートルほどだった距離が一気に狭められるようになる。
近接戦闘しか出来ぬ武蔵の学生達が、各々の武器を構えだす。前方、航空艦が砲撃を開始するが、
それをどうにかするのは武蔵に残った人員の問題だ。

さて。

腰から≪布都御魂剣≫を抜く。こいつを抜くのは本当に久しぶりだ。いや、戦装束に身を包む事自体が久しぶりだ。
腰に挿した≪布都御魂剣≫も、制服の上着の代わりに着ている≪火鼠の衣≫も、
共にアインクラッドの戦場を駆けた手甲と脚甲も、中身の服装と立場がさえ違えば、あの地獄の楽園だった頃と何も変わらない。

ただ、戦う意味は大きく変わった。

≪布都御魂剣≫を右手で握り、体を前へ、トーリのところへと進ませる。

「――トーリ。いや、大将。俺達の大将。ちょっくら武蔵が不利っぽいからさ。
軽く蹴散らすわ。このまま西班牙方陣組まれ続けたら面倒な事になるだろ？　だからさ、久しぶりに、ちょっと、やろうと思うんだよ」

トーリは変わらぬ笑顔を向けてくる。あの日、あの時変わらぬ笑顔で。だが、その意味は大きく変わっている。
ただの笑顔ではなく、未来へとつなげるための笑顔だ。

「おう、副長補佐とかゲットしてオメエも色々と毎日が楽しそうだよな？
んじゃまあ、俺らに見せてくれ。今から世界に、――俺達の副長の力をさ」

「Ｊｕｄ．」

体を前に出す。ペルソナとアデーレの前へ。

臨時生徒総会では二代を倒す程度の事しか働きがなかった。と言うよりも、自分に戦う事しか能がない。
そして今までもこれからもそうだと思う。そう深く考えるつもりはない。敵は解っている。
マルグリットも日溜まりも奪うやつ全てが敵だ。仲間を傷つけるやつが敵だ。

だから末世も敵だ。何時かぶった切ってやる。

敵だけ解っていればいい。斬るにはそれ以上の理由は要らない。

体を一気に加速して出た先、西班牙方陣との距離は約十五メートル程。そこで奥義を繰り出す。

「それじゃ本来の使い方で参らせて貰うぜ――――首飛ばしの颶風」

西班牙方陣の先端を飾る、盾を持つ学生が動きを止めた。

▼

西班牙方陣を組む学生が次々と動きを止めて、中にはその武器を落として震えるものさえ出てくる。

それを立花・道雪は栄光丸の上から表示枠を通して見、即座にその正体を看破した。

そして内心、それを成すだけの技量を持った相手に舌を巻く。とは言え、自身が今合一している武神では、

そんな表現が出来ないため無意味なのだが。

『気当たりかと』

『気当たりだと!?　あれがか？　俺も気当たりの類なら知っているがあんなのを見たことないぞ？』

即座に答えを返すのは栄光丸の中で戦場を見ていたイノケンティウスだった。

道雪が看破した集団の突如の動きの変化に僅かながら驚きを得る。

道雪の前に現れた表示枠は椅子から立ち上がり戦場を覗き込むインノケンティウスの姿が映っている。

『あれは見たことがあるかと。ただの気当たりではなく、本物の殺意を込めた、
相手の脳に直接強烈な≪死≫のイメージを叩き込むことで相手を戦闘不能にする技術。
精神に直接訴えかけてくるものであるからして符などを使った防御は意味がなく、心を強く持つ事が一番の防御かと』

『武蔵の副長にはそれが出来ると？』

『Ｔｅｓ．おそらく役職なしの学生では意識を保つのが精一杯だろう』

四本の足を動かす。

自分、立花・道雪とは神代の時代ではかなりの強者である事が記されている。娘からしたら≪チート≫らしく、
神代、まだ術などが一切ない時代に天から落ちてきた雷を切り裂き、それで下半身不随になるも、
御輿に乗って戦場に出て前と変わらぬ武勇を発揮したとのことである。そしてその歴史再現をした自分は、
四脚の武神と合一する事によって下半身不随と言う点をカバーする事に成功した。

『あの者、名は何と』

『武蔵の副長か？　名前はサイアス・ブルイユだそうだ。行くのか』

『Ｔｅｓ．あれほどの殺気を放てる武者、武が存分に振るえるかと』

『ならば行け。その男は間違いなく現在の武蔵において最強の男だ。

これ以上の横暴を許すな。
我々と、そして世界の未来の為に、その力を振るい我々の正義を示せ』

『Ｔｅｓ．』

栄光丸の甲板の上から体を投げ出す。

▼

「――――心臓の弱いやつも悪いやつも下がれ。死ぬぞ」

体から放つ殺気を収めて、自分の体の中に殺意を溜めて行く。同時に動きの止まった西班牙方陣、その中に一人だけ突出して進む。未だ武蔵の本隊、それがやっと十メートルほどの距離にまで到達したところだが、
それを無視して西班牙方陣の中心点で内反りの刀を振るう。一閃毎に二、三人が宙を舞うように吹き飛んで行く。

「誰かやつを止めろ！」

だが動きを止めない。周りにいる学生の大半は強烈な殺気による気当たりを受けて動きを停止している。
そのため、動けなくなった学生を盾にしながら動き、素早い攻撃の一撃、首筋への一撃で意識を奪う。
それが敵わない場合は胴への一撃で体を大きく吹き飛ばし戦場から退場させる。

「はーははは！　大将を出せよ大将！　俺に大将首を貢げ！　首置いてけよてめぇら！」

『いい感じの空気吸ってるようで悪いけどなるべく殺生はなしだよ？』

解ってるんだよオタクメガネ。

「久しぶりの戦でテンション上がってるだけなんだよ！！」

『なにこの戦闘民族』

『いやいや、元からこいつこうだったろ。具体的に言えば小等部』

『マリィちゃんが見られたって理由だけでヤクザに殴りこみに行ったよなあ……あの頃』

『思うんですけど、武蔵のヤクザってどーして生存していられるのでしょう……』

結構危ない状況なのに何時も通りの雰囲気であることはいいことなのだろうか、と。

戦いの事以外に思考を割きつつもこの数秒で溜め込んだ殺気を再び放出する。

首飛ばしの颶風とは本来、気当たりの奥義なのだ。相手に強烈な気を、凶気をぶつける事で気勢を削ぎ、

戦わずして相手を制する戦わずの奥義。それを歪め、殺意で固め、剣気を混ぜる事で完成するのが蝿声。

故に、蝿声とは歪められた、本来とは逆の使い方。傷つけずに倒す奥義を相手を殺すための奥義に変えたものだ。

そして今、本来の使い方で再び使う。

武蔵の意思を通すために。

「寝てろ」

放出された殺気が、実際に存在する颶風として辺りを蹂躙する。

四方八方から襲い掛かる颶風が体に触れ、

そして強烈な死のイメージが脳に侵食する。それを持って動きが止まり、剣を振るう。

内反りの刀は相手を切断する事には向いていない。だが、こういう場では非常に役立つ。

「死にたくないやつは大人しくしてろ、死にたいやつは首だけ置いてけ！」

ニ閃三閃、連続して振るわれた斬撃が呆然と立ち尽くす姿に命中するたびに倒れる姿が増える。

流石に近づく事自体が愚かしいと判断したのか西班牙方陣の中、自分の周りだけがぽっかりと範囲が開く。

そして、攻撃の範囲外から銃撃が此方へと向けて放たれる。

それを片手持ちの刀で弾き落とし、殺気を体の内に溜める。

「そんじゃ第三波行って――――」

首飛ばしの颶風は殺気を放出するという性質上、絶対に溜めの時間が必要なのだ。

その隙を突いて、巨大な影が一つ目前に現れる。

「――――ったぁ！」

殺気を放出せずに内側に溜めて行く。同時に突如として現れた巨大な影に対して刀を刹那の間に五連撃を繰り出した。

だが、その巨体は早かった。二メートル以上の大きさを持っていながらもその体は即座に攻撃に反応し、

右手に握られた巨大な剣を振るってくる。五連撃全ての斬撃に反応しながらもさらに多く切り返してくる。

それをさらに新たな斬撃を繰り出すこと相殺し、後ろへと大きく跳ぶ。

少し離れることでその正体を正確に把握できる。上半身は武者のような姿をしているが、

下半身が四脚の武神。聖連の発行している役職者のリスト、年鑑、それを見て、知っている。

『――――Ｋ．Ｐ．Ａ．Ｉｔａｌｉａ、Ｋ．Ｐ．Ａ．Ｓ教導院所属、副長の立花・≪雷切≫・道雪。

戦種は重武神騎乗者。神格武装≪雷切≫を持ってして相対を望む』

「まさかＫ．Ｐ．Ａ．Ｉｔａｌｉａの副長様が直々に相手してくれるとはなあ！

名乗らせてもらうぜ！　武蔵アリアダスト教導院所属、副長のサイアス・≪経津主神≫・ブルイユ！

戦種は近接付与師だ……！　いいぜ、やろうぜ、やりあおうぜ！

得物は神格武装≪布都御魂剣≫だ！」

西班牙方陣の中心、武蔵の本隊が後ろで対処に当たっている間に

ここら一帯から人が離れる。
表示枠も現れ、此方の状況を双方とも見るつもりだろう。お互い、横に表示枠が現れる。

『倒せ。我が正義が正しいことであると証明を立てろ』

相手の表示枠から聞こえたのは教皇総長の声。今、もっとも欲しい首の持ち主、大将首。

『Ｔｅｓ．――武を見せていただこう』

『アス！　――負けないで……！』

此方の表示枠から聞こえるのは武蔵の、≪青雷亭≫に残した女神の声。

「Ｊｕｄ．――女神も日溜まりも、俺達を受け入れた世界を壊すてめぇらゆるさねぇぜ？」

右手で握った刀を前に突き出しながら、翻訳術式を解さない、周りには理解できない別の言語、
つまりは自分が本来、昔喋っていた言語である日本語でその祝詞を口にする。

「梵天王魔王自在大自在、除其衰患令得安穏、諸余怨敵皆悉摧滅」
（ぼんてんのうまおうじざいだいじざい　じょごすいがんりょうとくあんのん　しょよおんてきかいしつざいめつ）

同時に自分と道雪の立つ戦場を颶風で満たす。

「首飛ばしの颶風――――蝿声。その首置いてけ」

『果たして首を置いて行くのはどちらとなるか』

武者の衝突が開始される。

番外外伝クロス　境ホラ　戦争編（後書き）

そんな訳でｖｓ聖連前編。
次回はｖｓ道雪編、その次がホニメではやらない部分でもやろうかと。
どーすっかなぁ。ｖｓＰ．Ａ．ＯＤＡの部分とか結構楽しそうなんだよなあ。

では、飛び飛び進んでいますが、次回でまたお会いしましょう。

作者としては感想をいただければ幸いです。乙です。

番外外伝クロス　境ホラ　決闘編（前書き）

本日は一ニートオンリー。

さてさて、今回はｖｓ道雪オンリーです。
ギロチンの出番が少なかったり、奥義の数々が概念クラス化されてたり、
多分本編後半でしか見られないようなチートっぷりを披露してます。
でも、立花家って結構な戦闘民族ですよね。

呼吸法途中で変えたり、武器を渡すときは殺す勢いで投げたり。

まともなやつがいねぇ……。

「――――っは！」

吐き出された息と共に三十を超える殺気と剣気が合わさった、颶風に紛れる斬撃が四方八方から襲う。
右手で握る得物を前に突き出すようにして振るわれた無数の斬撃は空気を裂く音を残し、
一撃一撃が致命を狙った必殺の一撃である事を見せている。

『術を使用せずに純粋な技量でこの奥義をとは、剣鬼……否、魔人の名に相応しい技量かと』

そう告げる道雪の声に嘘偽り、慢心するような色もなかった。純粋に目の前の存在を障害として、
自分が進む上で相対すべき存在であると認識している。そして、そこに焦りはない。
三十を超える斬撃に囲まれていようとも、道雪にはこの戦場にいる多くの者が持たない絶対的なアドバンテージを有している。

それは経験。

迫る斬撃、サイアスの前の斬撃の波に右手の剣、神格武装≪雷切≫を叩きつける。
神格武装の加護と純粋な技量を持ち、斬撃を斬り飛ばした状態から前へと前進する。
その前進するだけの動きがサイアスへの脅威だ。武神とは金属と流体の塊。それが猛スピードでぶつかれば、おのずと結果は解る。
武神へと命中するはずだった斬撃を避け、高速でサイアスへの突進

を慣行する。が、それをサイアスが横へと転がりながら避ける。
地面に先の尖った足を一本突き刺しそれを軸に武神の体が回転しサイアスと向き合う。

「……すぅ――――はぁ――――」

深く深呼吸しながら両手で得物を構え、殺気を自分の内に溜める。
目の前にいる相手は強敵だ。
引かず防がず、そして避けなかった。斬り進むという攻撃と回避の出来る選択を選んだ。
普通なら一旦下がって射撃兵装を使うなリするのが定石だが……定石に囚われない相手は厄介だ。
手加減できる相手でもない。手早く終わらせる。

体を真っ直ぐ前へと、四脚の武神へと向けて疾走させる。即座に反応した武神がサイアスの倍の速度を出し大刀を構え前に出てくる。
ほんの数秒だが、体の内に溜めた殺気を周りに放出せずに刃に塗り固める。
この瞬間この刀は己の一部で己が刃。先ほどの交差から覚えた呼吸と意識の空白を認識する。

「五障深重の消除なれ。執着絶ち、怨念無く、怨念無きがゆえに妄念無し。妄念無きがゆえに我を知る。」

可能な限りの雑念を脳から排除する。唱えられた祝詞はやはり、自身の精神を導くもので、
五メートルまでの距離に近づいたところで力を爆発させる。

「心中所願、決定成就の加ァァ持――――級長戸辺颶風」

次の瞬間、首に刃を中てる。

――――硬ぇ！

▼

完全な無拍子。回避不能な斬撃を繰り出し、雷切を足場に両手から斬りだし右手で伸ばす様にして中てた一撃は、立花・道雪が合一する武神、その首に突き刺さっていた。だが完全に断つことは敵わなく、金属質の首に数センチ食い込んだところでその動きを完全に停止させている。

――――内反りと言えど普通の武神なら両断できるんだがなあ！

そんな思いを抱くのと同時に刃を引いて飛び降りる。次の瞬間、先ほどまでいた所を大刀が薙ぐ。だがそれに止まらず、飛び去った此方を大刀の連撃と武神の動きが追う。

『さらに呼吸を読み無拍子までを放つと――――まさに見事かと』

「一応必殺だから首飛ばすつもりだったんだがなあ！」

体を宙に、逆さまに落ちてゆきながら刃を交える。武神と人間の体格は圧倒的に違う。

そのために一撃一撃を受けるたびに体が後ろへと流されてゆく。そ

れを許さないためにも攻撃を全て羽化流しつつ反撃を試みるが、それも既に対策済みか、受け流しにくいような握りと技を用い、道雪が雷切での連撃を仕掛けてくる。

「っ！」

地面へと着地すると同時に体を三征西班牙の審問艦へと向け動き出しながら蝿声を打ち出す。

現状動かず刃を交えれば体格の差と積み重ねた武への技術の差で盛り返されてしまう。

自分が道雪に勝るのは術式を使用しない圧倒的な剣の極地とも言えるその魔技を持っていること。

身体能力でも、経験でも劣っている。とは言え、アインクラッドで毎日寝る間を惜しんで戦い続けた記憶は無駄ではない。

ならば、ここは――

「禍津日神禁厭（まがつひのかみのかしり）」

目の前に神道式の表示枠が現れ、それを前進で突き抜けると同時に体に変化が起きる。

筋肉はその強靭さを表面に見せない程度に上昇し、道雪と並走しながら振るう刃と体はその速度を増す。

それは自分が唯一所持する身体強化の術。その効果はシンプルに身体能力だけを上げるもの。

≪翔翼≫の様な特別な能力を持った術でもなく、基本的な術だ。だが、

「十分だろ……！」

蝿声の斬撃が四方八方ではなく正面から群として道雪を襲う。それを道雪は高く跳躍する事で避け、
高く雷切を掲げる。その刀身には雷が纏われているのが見える。雷とは即ち光よりも遅くとも、
その発動から目視して避ける事が困難な閃光。

『雷切（かみなりぎり）……！』

道雪へと向けて跳ぶのと同時に空間を雷が焼く。

▼

……無拍子かと。

眼前、浮かぶようにして跳ぶ相手の姿が半ばまで迫っている。それは目の前の相手が迎え撃つことよりも、
前に出て攻撃を迎撃する事を選んだからだ。そして神格武装≪雷切≫の放つ雷は決して軟くはない。
今放った雷も半径五メートルを飲み込む円形の柱だ。跳んだ相手はつまりそれを切り裂いて迫ったと、そういうことだ。

無拍子と言えどそれは人がカウントして拍子のない、意識の空白を狙っての刹那の一撃。
雷切の一撃を斬って捨てるのならば、発生直後の塊を切り裂く必要がある。そして雷の速度、
雷速と呼ばれるそれは光には劣るが到底人間の体で出す事の出来る速度ではない。ならば、答えは二つに一つ。

先ほど発動させた術に何かがあるのか、もしくはあの無拍子は概念レベルでの斬撃であるという事。

どちらであろうと、

『無拍子であるのならば呼吸を変えれば対処できる。それに、どれも一拍間を置く必要があるかと』

「ちっ、これだから爺とニートは嫌いだ……！」

威張るつもりもない。が、これでは負けた気分になる。それは嫌だ。

武神に飛翔用の翼はない。が、それでも体を前に出す。その方向には斬撃を繰り出し完全に焼かれる前に、

雷を真っ二つに裂いた剣鬼が見える。右の大刀を空中で避ける場所のない体目掛けて振るう。

それに反応するように右手で握られた相手の刀が交差する。火花を散らすように双方弾かれる。

サイアスは先ほど発動させた術により威力を高めているが、それでも圧倒的な体格差に体を弾かれる。

「蝿声――――！！」

『鳴き切るがいい、――――雷切』

斬撃が届くより先に、斬撃を飲み込むようにして降り注ぐいかずちが線を描き真っ直ぐと、直進する。

雷光が避ける手段を持たぬサイアスの体へと命中し、爆発を起こしながらその体を下へと吹き飛ばす。

だが、そこで手心を与えはしない。今の斬撃を飲み込むときにいく

らか威力が削られたかもしれない。
重力に体が引っ張られているのを自覚しながら四本の足で着地し、大刀を前方、土煙が舞いよく見えない、サイアスの体が落ちた場所へと振るう。
返ってくる反応は人の肉を切った感触ではなかった。

「悪いが、炎や雷の類には特別強いんだよ」

そう言って再び、サイアスが剣を両手持ちで現れる。同時に胴と前足に蝿声による斬撃を受ける。
サイアスの服装、赤い衣は帯電するように少しだけ雷を纏ってからその存在を消す。

『≪火鼠の衣≫と存在としての流体密度故、か』

「ご明察。流体密度ではなく俺とマリィは霊的装甲って呼んでるけどな。
俺を殺すのならもっと派手に、逸れこそ全力で焼くか首を飛ばさないと止まらないぜ――――！」

『是非もなし。その首級頂戴しよう』

「てめぇが首置いてけ！」

正面から大刀と刀が激突する。衝撃でサイアスが後ろへと弾かれ、距離をつめるために四本足のうち一本を前に、
地面に埋めるように前へと踏み出す。だがサイアスは受けた衝撃を殺さず低い中空で独楽の様に一回転し、
その刃から無数の斬撃を繰り出してくる。それを避けきれず多少なりとも体で受け止めつつ前進する。

サイアスの無拍子を喰らった際に、一撃では体を立たれることはないということは既に判明している。

だから、と道雪は距離をつめつつ雷切を振るう。

『雷切……！』

「おぉ！」

咆哮を上げながらサイアスがその雷光を間一髪斬り裂く。それでも本体での突進をやめない。

大刀でサイアスの得物を抑えつきながら地面に足を付けさせないよう突進し続ける。

「っぐ、ぉお！！」

『容赦は必要ないかと』

大刀に直接触れた状態で再び雷切が雷光を発する。刃を押し付けるサイアスに直接雷切から発生する雷光を当て、その体を雷切の空間を割いて通り道を作るというプロセスを無視する。そこから足を地面に突き刺し、急ブレーキをかけながら雷切を振りぬく。その動きで雷光と、それに接触していたサイアスの体が大きく吹き飛ぶ。

ここで、止めをさして終わらせる。相手は時間をかければかけるほど厄介になるだろう。

だから、その前に最大級の一撃で終わらせる。

『――――鳴き切るがいい、雷切』

存在する空間を完全に微塵と吹き飛ばす雷光が爆発する。

▼

――鈍磨は、避けられぬか。

今の一撃で雷切が使用できなくなったことを自覚する。雷切は空間を雷へと変換させて、
そしてそれに拒絶の力を発生させる事で空間に展開された雷を斬り、
それを相手に叩き込むのだ。
だが、雷撃を発生し続けると空間事態が雷の存在に慣れてしまうために威力が大幅に減衰、
今現在地脈に流れている流体が流されて空間が整うまでは戦闘で使えるレベルにはならない。
そのため、即座に雷切の使用を頭から切り離す。とは言え、先ほどの雷撃は今まで出した中で最高の一撃だった。
その証拠に着弾箇所から半径十五メートルにわたってクレーターのような、雷光が抉った痕が存在する。
その中心部、敵が落ちた場所は土煙が舞い見えぬが、無事であるということはないだろう。

しかし、相手は仮にも副長。ここで油断も慢心してもならぬ、そう思ったところで、

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

欲しいのは、血、血、血

『っ！』

おぞましい、生理的嫌悪感を思わす歌声が聞こえる。つまり相手はまだ生きて、何らかの反攻手段持っている。

ならば反撃される前にその初動を潰して対処するのが最善と、そう判断し前に出る。

「――――罪姫・正義の柱（マルグリット・ボワ・ジュスティス）」

だが、一歩目を踏み出す前に不可視の斬撃が体を深く切り裂いた。

▼

背中から生えている一本のギロチンを休ませながら思考を作る。

――――危なかった……！

≪火鼠の衣≫も火や雷と言った流体を使った攻撃に体が耐性を持っているとは言え、

先ほどの一撃はやばかった。そのまま受け止めていた雷撃に全身を焼かれて駄目になっていた。

戦線復帰どころか日常生活すら怪しい状態になっていただろう。

それを受ける止める結果として出したのが形成された刃。

「……悪いマリィ。また、お前を使いたくなかった。そのために毎日修練を重ねたのにな……」

即座に声がする。それが通るのは表示枠からだ。そこに映るのはインナースーツ姿のマルグリット。
表示枠を通して見える彼女の居場所は彼女を置いてきた≪青雷亭≫ではなく、黄昏の海岸だ。
つまりは存在として外に存在せず、体の内側へと、戦闘状態へと移っている。

『大丈夫。元々私はずっとアスと一緒だから。どんな時でもアスだけは抱きしめてるから。
私は大人しく待っているよりも、アスと一緒にいられるほうがいいの。だって、私がいなくてアスが怪我したら、私悲しいよ？』

元々マルグリットのために戦っている以上本当は下がっていて欲しい。たとえ、彼女に絶対害は届かなくても。
だけど、抱きしめるといわれてしまえばそれで終わりだ。反論する言葉を見つけることが出来ない。

「……なら、しっかり俺を抱きしめてくれよマリィ。俺にお前を感じさせてくれ」

『うん！』

『聞きました奥さん！　見事な告白ですよ！』

即座におちょくるようなトーリの声が表示枠と共に現れる。それを即座に手刀で割る。だが、即座に複数の表示枠が表れる。

『うわぁ、何か兄弟にしては妙に仲が良いと思ってましたしマリィちゃんが結構積極的でしたけど、

やっぱり実はそんな関係だったんですね！　おめでとうございますマリィちゃん！』

『フフ、そこの妖怪ツンデレ首置いてけは昔からマリィにぞっこんだったわよ』

『解ってるから言わなくて良い』

「よし、てめぇら全員そこに並べ。一人ずつ首取ってくから」

と言うか今、結構レアなやつが混ざってなかったか。

『うわぁ――――』

「あ、こら、逃げんな！　つか、教皇総長出てきたりしてるけど大丈夫か？」

『Ｊｕｄ．そっちにまで効果が届いてないのが幸いだよ。武器を無力化されたりする能力だから』

戦闘の影響で自分と道雪の位置は変わっておらず、自分達の相対の間に武蔵の面々は大きく進んでいる。
そろそろ倒して先へと進みたいところだが、視線を晴れて行く土煙の向こう側へと向けると、
そこには胸から多少とも流体燃料を零しながらもしっかりと立ち、構える立花・道雪の姿がある。

「ま、もうそろそろ終わるからそっちはそっちでやっちゃってくれ」

『そっちも、頑張って』

表示枠がマリィのを除いて全て消える。視線を真っ直ぐ道雪へと向ける。しては既に雷切を構え、
此方との相対を続行する意思を見せている。ならば自分も、と両手で引くように≪布都御魂剣≫を構え、
背中のギロチンを肩の上で即座に動かせるように構える。

「こっから二対一だけど構わないよな。俺達二人で一人みたいなもんだし」

『構わないかと。それが本来の形であるのならば、是非もないかと』

「ならば斬る」

言葉を吐いた瞬間二人同時に体を前に出す。マリィが自分に戻った事で一気に力が沸いて来る。
道雪の武神の体に劣らぬ速度で接近しながら迫る大刀を背中のギロチンで受け止める。
その衝撃を受けきれずにギロチンが砕けるが、即座に新たなギロチンが生える。それは大刀を防ぐ様に動かず、

『――――目隠し』

「行くぞ、道雪。貴様の首を置いてゆく覚悟は出来たか」

両手で握る刀を振るう。蝿声、遠当てとなる斬撃を至近距離から素早く連続して繰り出す。
無数の斬撃が道雪の体を刻むが弱い。否、硬い。通常の武神なら断ち切れる威力を持ったそれを、
オーダーメイドの特殊な武神は簡単な防護術と自身の硬さで耐える。

『見えなくとも』

「解っている！」

道雪の斬撃が的確に此方の体だけを狙ってくる。それは長い経験から来る読みの奥義とも言える行為。

空気の流れ、地面の振動、そういった要素から相手の所在などを割り出す行動。

雷切の連撃が此方のギロチンを砕き、ぶつかり合いながらも蝿声の斬撃をかき消すように切り裂いてゆく。

体を横へと飛ばせばそれに付いて行く様に、ギロチンを振るえばそれを砕くように、近づいて切り裂こうとすればそれを迎撃し一撃を通すように。

その攻撃のプロセスを加速しながらも最短と最高の攻撃力を発揮して行く。

それは立花・宗茂や本多・二代が発揮する速度に大きく劣るが、未熟な二人にはない、

研磨された武にのみ宿る無駄のなさが存在した。未だ未熟なサイアスが振るわれる雷切よりも多い回数攻撃し、

しかしそれを雷切で全て叩き切っているのにはその無駄のなさが全ての答えだ。

加速術を使用する武者の速度には到底及ばないが、それでも剣戟の速度だけは武者に劣らぬ速度へと突入していた。

時には短く、そして次の瞬間には大きく戦場を写しながらも剣戟の応酬は止まらない。

互いに距離を付かず離れず、間合いを常に保ちながら戦場を動き回り――――

――雷切に雷光が宿る。

「大きく戦場を動き回るのは雷切を使える場所を確保するためか……！」

『Ｔｅｓ．』

「ならば俺も、奥義にて終わらせてもらおう」

『来るが良い武蔵の副長、≪経津主神≫と呼ばれる剣鬼』

「――神の御息は我が息、我が息は神の御息なり。御息をもって吹けば穢れは在らじ、残らじ、阿那清々し――」

返答の変わりに自分の技術を、奥義を、魔技と呼べるそれを更なる高みへと引き上げる祝詞を読み上げる。

単純にアインクラッドの中であればただの自己暗示で済んだが、この世界では違う。

祝詞を読んで発動させる奥義には≪概念≫が宿る。故にこの奥義も、一つの概念へとまで昇華させる――

『――鳴き切るがいい、雷切』

「――早馳風――御言の息吹」

極大の雷撃と斬撃がぶつかり合った。

▼

道雪はぶつかり合う雷撃と斬撃の中、ある感覚を得ていた。

それは、雷撃が≪内部から斬られている≫と言う妙な感覚だった。
それは現象としてはありえない現象だった。
そしてつまり、相手の奥義とは此方の必殺を殺す一撃かと、そう判断したところで、

全身を斬撃が同時に触れた。

『っ！？』

その存在は唐突だった。気づけない、反応がなかった。おかしい。
自分はあらゆる要素を武神の感覚を通し見ていたはずだ。
なのに一切気づけなかったのはおかしい。だが現実として今、全身を斬撃が触れ、

そして全身を斬り裂く。

武神の感覚から得られるその斬撃の数は三桁に達していた。あの遠当てから発揮された斬撃でさえ二桁が限度だ。
なのに、この斬撃の数は三桁。斬撃の数が増えたのは確実にあの背の断頭の刃のおかげだろうが、
一番の異常性はその数ではなく、

今受けた斬撃は全て死角からのみ喰らったという驚愕の事実が存在した。

それは存在としてはありえない。一撃目の無拍子を受けてから相

手が此方を読み、
そしてそれを弱点として把握して使用してくる相手だと把握した。
故に戦ううちに呼吸の仕方も、
剣の握りも、死角も常に意識の方向性を変えることで対処した。事実そのおかげで相手は無拍子を放てなかった。
なのに、相手はそれを無視して死角にのみ攻撃を通してきた。それを意味することは、

『そういう奥義に』

「Ｊｕｄ．強いやつほど相手の情報を集めようと躍起になるからな。体捌き、視線、剣の握り、鼓動、意識の向け方。
これを最初から相手を誘導するつもりで戦闘を行えばそれだけで相手の死角を自分の思うとおりに誘導できる。
途中で呼吸を変えられたりもしたが……まぁ、予想の範疇だ。死角を認識してさえいれば、
あとは祝詞を歌って奥義を昇華して、一つの概念として攻撃を打ち込む……と言う感じだ」

『なるほど。確かに数々の剣技、経津主神の名に相応しいかと』

斬撃を受け終わった体が倒れる。四本の足のうち前足の二本が切り落とされているのを認識する。
同時に雷切を握る右手の腱としての役割を担う部品も斬り裂かれているのを認識する。
悲しい事ではあるが、戦闘は無理だ。

「俺とマリィの勝利だ」

『無念』

「そんじゃ言わせて貰うぜ。――――サイアス・ブルイユ、立花・≪雷切≫・道雪を討ち取ったりーーーーー！！」

サイアスが戦場に勝利の咆哮を上げる。

番外外伝クロス　境ホラ　決闘編（後書き）

雷切は強いですねえ。
と言うか、雷をぶった切るって人間にはほぼ無理なお話。
何であんなものを切れるんだ人外め。

そういうわけで、武神ｖｓ生身でした。
終始道雪に押されがちだけど、最終的に必殺でフィニッシュな感じ。

次回終わったら本編予定だなあ。
そして本編はしばらくマリィ不在なので、

……英国編で確かお祭りに出かけてたよね？　デートとかありじゃね？

とか思ってたり。うわぁ、時間がかかりそ……。

そーゆーわけで、今回はここまで。

作者としては感想をいただければ幸いです。乙です。

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（たんのう）してください。

この小説の詳細については以下のＵＲＬをご覧ください。
http://ncode.syosetu.com/n7021x/

ソードアート・オンライン 〜断頭の剣鬼〜

2011年12月18日10時49分発行