
《ソードアート・オンライン》-転生した主神（笑）-

BRISINGR

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》 - 転生した主神（笑） -

【Nコード】

N9752Z

【作者名】

BRISINGR

【あらすじ】

《はじまりの街》で茅場晶彦が《SAO》のデスゲーム開始を宣言した。1万人のプレイヤーの1人である俺、デイン（偽名）は転生者だ。原作知識もある。あと、エクストラスキルも持ってる。とりあえず、死なないように生きていきたい。

1-1 デスゲーム、開始（前書き）

思い付きで書き始めた作品です。
よろしく願います。

突然だが、ここはどこだ？

いや、だって、昨日、普通にベッドで寝てて、目が覚めたら知らないところにいるんだからな。

周囲を確認。

たくさん建物がある。どこかの街なのかな？そして、俺がいる場所はその街の広場みたいなところ。

人もいる。それも全員美形、男女問わずだ。見たところ、不細工なやつなんて1人としていない。金髪、青髪、赤髪、黒髪、等々と色々な髪の種類がある。全員、似合ってるし。

正直なところ、凄いムカつく。これは、平凡（だと思いたい）な俺に喧嘩を売ってんのか。

いやいや、待て待て。

それよりも現状把握だ。とにかく、ここがどこかが先決だ。

ってか、人、多くないか？広場だったのに人口密度が高い。肩と肩をぶつけるほどではないが、それに近いものがある。

「クソっ！何でログアウトできないんだよ！」

ふと見ると、斜め前にいる青髪の青年（もちろん、美形）が空中に浮かぶ紫色の板に指で連打していた。その板には何も書いていないのだ。

あの紫色の板は何？それに、ログアウト？

「どうなっただ？」

「アナウンス無しの転移テレポートなんて珍しいな。何かのバグか？」

「早くログアウトさせてくれよ！」

「状況を説明しろ！」

周りに喧騒が広がっていく。罵声も聞こえてきた。俺には何がどうなっただのか分からない。

「あつ……上を見る！」

喧騒よりも大きな声が誰かが叫んだ。

俺はもちろん周りの人も声に従って、反射的に視線を上に向けた。

上空100m辺りの天井を（今更だが何で天井があるんだ、ここは外だろ）真紅で染められた2つの英文が交互に現れ市松模様染め上げた。

【Warning】

【System Announcement】

え、英語？こっつて異世界じゃないの？

俺が驚いている傍で広場のざわめきが治まっていく。

何でみんな安堵の表情浮かべてんの？明らかにおかしいでしょ？訳が分からない。さっきの紫色の板といい、上空に浮かんでいる英語といい、どうやって浮かんでんだって話だ。

不思議な現象はそれだけで終わらなかった。

隙間なく埋める真紅に染められた天井の中央部分から、どろーりと真つ赤な液体が落ちてきた。ゆっくり落ちてくる液体は、空中でその形を変えた。

この世界は重力というもの知らないのだろうか、と俺は真剣に真面目にそう思った。

形を変えた液体は、身長20mくらいの真紅のフード付きのロープを着た巨人の姿になった。

もう俺は驚かない。

例え、目の前にいる巨人に顔が無くてもだ。

「ありや、ゲームマスターGMじゃねえか？」

「何で顔が見えないの？」

「気持ち悪い」

そんな囁きが周りから聞こえてくる。

不意に、巨人のロープの右袖が動いた。左袖もゆっくり掲げられた。左右のロープから純白の手袋が俺の上で広げられた。

ところでさ、俺、どこかあの巨人見たことがあると思うんだ。どこだっけな？

『プレイヤーの諸君、私の世界へようこそ』

誰が喋ったのか分からなかった。でも、状況を察するに目の前にい

る巨人が喋ったのだろう。

ああ、顔無しの巨人、口が無いのにどうやって喋ったのか教えてくれ。

『私の名前は茅場晶彦。^{かやばあきひこ}今やこの世界をコントロールできる唯一の人間だ』

その言葉に俺は脳天から雷を受けるような衝撃を受けた。

マジ！？今、何て言った！？

茅場晶彦！？

ああ！思い出した！あの巨人のローブ姿は文庫の挿絵じゃん。だから、見たことがあったのか、うんうん。

つて、そんな頷いている場合じゃねー！

もう状況は理解したたぞ。

ここは《SAO》の世界だ。そして、俺がいる場所は第1層にある《はじまりの街》の広場。

だから、みんな、ログアウトとかGMとか言ってたんだな。^{ゲームマスター}

………うわー！恥ずかしい！

今までの状況にツツコンでた自分が恥ずかしい！

この世界は重力を知らない？

馬鹿！ここは電腦世界なんだから何でもアリなんだよ。

『プレイヤー諸君は、既にメインメニューからログアウトボタンが消滅していることを気付いていると思う。しかしゲームの不具合ではない。繰り返す。これは不具合ではなく、《SAO》本来の仕様である』

ここから長々と説明が始まるが、俺は知っているので聞き流すことにした。

つまり、あれだろ？

自発的なログアウトはできない、外部からのナールウギアの停止は不可能。もし、外部からナールウギアの取り外しがやられた場合は、えっと………脳に電気を流す？

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

そうそう、それ。

次に、HPが0になったときは現実世界にある自分の脳がナールウギアによって破壊。つまり、死亡。

あとは、ずっと家で寝たきりって訳には行かないから、病院に搬送される時間を考慮して2時間の猶予時間がある。

現実世界にある俺の身体、大丈夫だよな？ちゃんと、病院に搬送されてるよな？

いや、でも俺もう明らかに転生者だからな。現実世界に肉体があるのかも怪しいぞ。アバターに憑依ってか？勘弁してくれ。

最後に、俺たちプレイヤーが現実世界に戻るための条件は1つ。アインクラッド最上層、第100層の《紅玉宮》のラスボスであるヒースクリフを倒すこと。

まだ茅場晶彦の説明が続いている中、俺は呆然と上を見る人混みを抜け、広場から出た。

とりあえず、俺が1番乗りで動いているのは間違いない。他の人は突き付けられた現実を整理中だからな。

とは、言っても、他のプレイヤーみたいに俺にはあまりアドバンテージは無い。

原作知識があるとは言え、戦闘経験は皆無。キリトみたいに剣道の経験があるわけでもないから、死ぬときは死ぬ。それに、原作知識はデスゲーム開始から2年後の話だ。今の時点であまり役立つとは言えない。

そういや、キリトと接触するか？まだ、あの人混みの中だよな。

うーん、まあ、いいや。原作キャラとの接触はまたの機会にするかとはいえず、確定事項は、リズベットの店とエギルの店の常連客になろう、うん。

原作キャラとは、仲良くしたいし。せめて、現実世界でエギルの店に呼ばれるくらいにはなりたい。

あーっと、そうだ。

俺は空中で指を振り、紫色の板であるウィンドウを呼び出した。

俺ってば、自分のアバターの名前も知らないんだよな。もちろん、ウィンドウのメインメニューには自分の名前が映し出されていた。ちゃんと、他人に見られないように不可視状態にしてある。

O d i n。

オーデイン。

誰だ！こんな厨二病の名前をつけた奴は！俺は神じゃねえぞ、ゴラ！！

肩で息をしつつ、次にアイテム欄を確認……………バリバリの初心者でした。まあ、当たり前。

スキルの方はと……………何これ？俺が目を見張ったのは、レベルアップによって習得可能スキルが増える《スキルスロット》の欄にある1つの枠。

まだレベル1だから1つしかないと思っていたのだが2つあった。これはいい。1つは、初心者装備である片手剣を持っているためなのか、片手直剣スキルが埋まっている。そして、もう1つが、

これ、エクストラスキルなんじゃね？

全10種しかないエクストラスキルだ。

名前だけでエクストラスキルと分かるのか、と言われれば微妙だ。でも、このスキルの名前からしてエクストラスキルと判断してもいいんではないだろうか。あまり自信は無いけど。

とにかく、このスキルは外せない。

何であるかなんて知らない。よくあるテンプレのチートのような気もするが、使えるものは使おう。

まずは、武器屋だ。今、持っている片手剣を売って『あの武器』を購入しよう。そしたら、片手直剣スキルを消して、代わりに『あの武器』のスキルを入れる。

《スキルスロット》は2つしか無いんだ、無駄なスキルは入れられない。

『それでは、最後に、諸君にとってこの世界が唯一の現実であるという証拠を見せよう。諸君のアイテムストレージに、私からのプレゼントが用意してある。確認してくれ給え』

広場の外まで聞こえる茅場晶彦の声。もう説明は終盤に差し掛かっている。

ウィンドウを《スキルスロット》からアイテム欄に変えて、所持品リストの1番上にある手鏡をオブジェクト化させた。

この手鏡を使わなかったら、現実世界の顔には戻らず、ずっとイケメンの顔なのだろうか、と一瞬の期待が過ぎ^よったが、手鏡に映る自分を見て淡い期待であると痛感した。

自分と同じ顔……………！

つまり、手鏡をやるまでもなく、俺は現実と同じ顔なのだ。今の今まで周リイケメンなのに、俺だけ平凡だったのか。泣きたくなくなってきた。

突然、光が俺を呑み込み、視界がホワイトアウトした。2、3秒後に光は消えて、手鏡に映るのは、さっきとあまり変わらない自分の顔。手鏡を地面に落として壊し、手鏡をアイテム欄から消す。

広場からざわめきが聞こえてくる。アバターが現実世界の自分と同じ顔になったから、驚いているのだろう。

俺はそれらの喧騒に背を向けて、近くにあるNPCが経営する武器屋へと入った。

『……………以上で、《SAO》正式サービスのチュートリアルを終了する。プレイヤー諸君の——健闘を祈る』

デスゲーム開始から5ヶ月が過ぎたけど、俺はまだ生きている。今やキリトと同じくソロの攻略組プレイヤーとして頑張ってる。

今の最前線はまだ第50層より全然下の層のため、エギルの店やリズベットの店はまだ無い。シリカには接触してはみたが、俺より会った前の野郎共のせいで少し男嫌いになってしまったみたいで、あまり話せなかった。残念。

ところで、俺のフレンドリストには誰1人として名前が載っていない。この『オーデイン』という名前のせいだ。恥ずかし過ぎる。とりあえず、攻略メンバーやキリトには『デイン』と名乗ってごまかしている。

プレイヤー間のアイテム交換は全部避けている。互いのプレイヤー名が映るからだ。買い物はNPCのいる店で済ましている。どうしてもやらなくてはいけないときは、俺は1回オブジェクト化させて目の前で交換するようにしている。お金も然り。

お金をオブジェクト化ってかなり危なっかしいんだよね。プレイヤーならその場で奪って、敏捷力にものを言わせて逃走なんてこともできる訳だからな。

閑話休題。

今は2023年4月。

キリトがギルド《月夜の黒猫団》に入る月だ。

俺はサチを救う。

理由？可愛い女の子が死ぬと分かっているのに、黙って見過ごせる

か馬鹿め！

……コホンッ、失礼。

とにかく、俺はサチを救いたい。ついでに他のメンバーも救えることなら救う。

当然のことながら、ヒロイン優先だ。

でも、俺は原作崩壊をあまりしたくはない。原作崩壊させて取り返しの付かないことになったら嫌だからな。よくあるパターンだと、原作キャラが死ぬとかヒロインが主人公ではなく自分を好きになるとかか。

原作だと、サチもキリトを好いていた節があるから、ここはキリトのハーレムメンバーになってもらおう。

唯一気掛かりなのが、死んだサチのために、『背教者ニコラス』を倒し蘇生アイテムを手に入れること。その過程でキリトががむしゃらにレベル上げをするのだが、人の命が懸かっているのだから、背に腹は変えられない。

『影ながら援護して、サチはキリトが守りましたよ作戦』

これが俺の作戦名である。作戦名に関してはあまり突っ込まないで欲しい。

問題は、いつキリトが『月夜の黒猫団』に入るか。そして、その『月夜の黒猫団』がどの階層を狩場に行っているかだ。

1番簡単なのは、サチが死ぬ場所である最前線のいくつか下の層にある迷宮区で待ち構えることなのだが……そう。いくつか下なのだ。つまり、覚えていない。この案は没。

次の手として、キリトが武器の素材の収集で下の階層——つまり『月夜の黒猫団』がいる階層に行くときに一緒にいて行くことだが、これは難しい。キリトは基本ソロで動くため、一緒に動くのは

断られるかもしれない。追跡するにしても、いつ下の階層に行くか分からないので、パス。

え？メッセージを送ればいいじゃないかって？それをしたら、キリトが怪しんで行かないかもしれないし、時期がズレて《月夜の黒猫団》に会わない可能性も出てくる。それこそ、原作崩壊だ。

そもそも、俺はキリトにメッセージを送れない。メッセージを送るには、互いにフレンドリストに名前を登録しなければならないからだ。オーディンなんて名前を知られたくないし、恥ずかし過ぎる。でも、キリトくらいなら知られてもいいかな、今日この頃。
一応、同じソロの攻略組だから仲は良いんだけどな。

閑話休題。

結論。

《月夜の黒猫団》を捜し出して、監視と追跡が有効。

調べてみたら、総合掲示板に『ギルド《月夜の黒猫団》、前衛募集中』と書いてあって、あっさりと《月夜の黒猫団》の所在地が分かった。

そこからは、監視あるのみだ。とは言っても、夕方の転移門を少し監視するだけで済む。この時間に、キリトは《月夜の黒猫団》と一緒に迷宮区から入ってくるからだ。

俺は拠点をこの階層に移して（宿屋にチェックインするだけだが）監視を続けた。宿屋は窓から転移門が見える場所にした。

うん。サチがいることを確認つと。

あれから十数日。

俺は夕方を除いた、朝に低層フロアで武器の素材集めして、昼と夜にレベル上げをしている。自分がレベルホリックになっているのは重々承知しているが、この世界においてデメリットになるわけでもないので、ひたすらレベル上げをしている。

攻略組のメンバーのレベルがどこまで行っているのか知らないが、いいところまで行っているとは自負している。

デスゲーム初日に気付いたエクストラスキルらしきスキルも順調に熟練度を上げている。まだ誰にも見せてはいない。

いつ人前で使うかは決めてはいないが、キリトと1対1で戦うときにでも使おうかとか、グリーンアイズの時とか、適当に考えている。

おおつと来た！

キリトが《月夜の黒猫団》と一緒に歩いている。そのまま、酒場まで行くようだ。

よし、作戦開始だ。

そこからは、キリトと《月夜の黒猫団》を監視と追跡。

ああ、もうストーリーカー行為みたいになってるけど、読者の皆さん許して下さい。ヒロインを守るためなんです。

新たに浮上した問題が、いつ『その日』が来るか。こればかりはどうしようも無いので監視と追跡を続けるしかなかった。

迷宮区の追跡は困難を極めた。キリトは索敵スキルを持っているので、俺の索敵スキルの索敵可能範囲ギリギリ内側に入るようにしなければならなかった。近すぎても、キリトの索敵可能範囲に入り、遠すぎても俺の索敵可能範囲外に出してしまう。もし、俺よりキリトの索敵可能範囲が広い可能性もあるのだが、その時はその時である。2、3日過ぎたあたりで、いきなりキリトと思わしきプレイヤーが物凄いスピードで俺に向かって走ってきたことがあった。もちろん、俺はその場でUターンして全速力で逃げた。あれは本気で焦った。

そして、遂にキリトと《月夜の黒猫団》が酒場に行きついで、盗み聞きした話だと、ギルド資金がそろそろギルドハウス向けの一軒家を買うくらいになるとのことだった。

『その日』が来るのは近い。

やっと『その日』が来た。

いつもの酒場で《月夜の黒猫団》のリーダーであるケイタがギルド資金を持って、不動産仲介プレイヤーのところに行った。酒場に残ったキリトと《月夜の黒猫団》のメンバーは、ケイタが帰ってくる前に迷宮区で金を稼いで、新しい家具を全部買い揃えようという話になった。

転移門に向かうキリトと《月夜の黒猫団》のメンバーたち。俺も自

然を装いながら転移門に行く。

キリトが階層の名前を言うと、キリトを含めた《月夜の黒猫団》が全員転移した。

俺も傍で階層の名前を聞いていたため、最前線から3つ下かーと思いつつ、その階層の名前を言って転移した。

さて、キリトたちを見失った。

迷宮区に入ったまでは良かったのだが、実はこの階層に入るのは初めてなのだ。

初めて入る階層に多少の緊張を覚えながらも、足を進めた。キリトたちを見失わないように一定の距離を保って歩いていると、

ガチャコン！

いきなり足を乗せた床の石が沈んで、何か不吉な音が鳴った。

マズい！と思った俺は身構える間もなく、視界が真っ白になった。

2秒後に視界が開けた。何が起きたのかは飛び込んでくる風景を見れば分かった。

ランダム系強制転移トラップ。

迷宮区にあるトラップで、このトラップに引っ掛かったプレイヤーを迷宮区の何処かに強制転移させるトラップだ。転移する場所は、迷宮区の入口だったり、はたまた迷宮区の奥地だったりと色々だ。たまに、瀕死なプレイヤーが迷宮区の入口に転移することを願ってわざと引っ掛かることもあるのだが………っと、こんな話をしていない場合ではない。

早くキリトたちを捜さなくちゃ。

一応、HPバーを確認したが減った様子はない。

その時。

アラームトラップの音が鳴り響くのが聞こえた。

キリトたちが引っ掛かったのだ。

すぐに、悟った俺は音の鳴る方向へ全速力で駆け出した。

右に左に右に………いくつも角を曲がりながら辿り着いた先にはモンスターの波がこった返していた。アラームトラップがけたたましく鳴っていて、キリトが上位ソードスキルを必死に振るいモンスターを蹴散らしていく。それでも《月夜の黒猫団》のメンバーは守ることはできない。

残っているのはキリトとサチの2人だけ。他のメンバーは死んだのだろう。

モンスターの数が多過ぎるのだ。さすがの俺でも命の危機を感じた。

でも、それでもサチは救う。

1度決めたことだ。最後までやり通す。

俺は左手に持ったアイアンランスを目一杯の力を込めて、サチの目の前にいるモンスターに向かって投げた。

貫通直射投槍技《レボープ・ニードル》。投げた槍を回転させて貫通力を増させるスキルだ。

投槍スキルは、その名の通り、槍を投げるスキルだ。槍を扱っていれば、自然と出てくるスキルなのだが、かなり不評だ。槍は他の武器と比べて耐久力が低い、相当丈夫に加工した槍でもない限り投げた槍はモンスターを突き刺さった瞬間、もしくは貫いた瞬間に耐久力を持っていかれて、ポリゴンへと霧散してしまう。もし、投げで

耐えられる槍でも、投げた槍が勝手に手元に戻ってくるなどある訳ないので、自分で拾いに行くしかない。モンスターが闊歩するフィールドの中をだ。危険過ぎるだろう。このデスゲームにおいて、かなり致命的な欠陥スキルとも言える。とは言っても、俺が使用しているわけだが。

投槍スキルは投剣スキルとは違い、敏捷力の他に筋力値も関係してくる難儀なスキルだが、ものは使い用だ。

ちなみに、投槍スキルと投剣スキルの違いは投げるオブジェクトの長さで決まる。1m50cm以上だと投槍スキルで、1m50未満だと投剣スキルとなる。消耗品である投擲用ピックが使えないのも不人気の原因の1つだろう。

投げたアイアンランスは回転しながら、30m先にいるサチに襲い掛かるうとするモンスターを3体一気に串刺しにしてモンスターと一緒にポリゴンと化した。耐久力が槍の中で低い方なので、霧散することは承知。

サチは目の前でモンスターが消え失せたのにビックリして顔を固まらせているが、キリトに手を引っ張られて、キリトの背に庇うように移動された。うん、終わるまでずっとその姿勢でいてくれ。万が一、投げた槍が当たる訳にはいかないからな。

俺はアイアンランスを左手で投げた傍らで、右手でウィンドウを呼び出し新たにアイアンランスを左手にオブジェクト化させた。それをまた投げる。

キリトもバツバツサとモンスターを俺以上のペースで屠っている………って当たり前か。

それから、俺は20本のアイアンランスを失いながらも、モンスターを全て片付けた。気付いたときには、アラームトラップも止まっていた。

サチは緊張の糸が切れて安堵したのか、キリトに抱き着いて泣き始

めてしまった。キリトは苦笑いしながら、自分の腕の中で泣くサチの頭を撫でている。

その光景に少なからず憎しみを覚えたが、自分が望んでやった結果だ。まあ、いいだろう。

キリトの目が不意にこちらを向いた。

ヤベ！飛んでくる槍の方向から感づいたのか。

こっちに視線が向く前に、俺はまた敏捷力全開にして来た道を駆け出した。

とりあえず、見られても大丈夫なように白い仮面と黒色のフード付きのローブを着てたから気付かれてはいないと思う。

投槍スキルを使うプレイヤーは珍しいが、常日頃から使っているわけでもないの俺だと特定される心配はない。というか、この日のために秘匿にしてきたのだ。気付かれるわけがない。

とにかく、洞察力の高いキリトに気付かれることはないし、サチは助けた。

作戦、終了。

お疲れ様でした。

1 | 2 赤鼻のトナカイ（表）（前書き）

明けましておめでとうございます。
今年もよろしく願います。

キリト視点です。

1-2 赤鼻のトナカイ(表)

俺が《月夜の黒猫団》に入ってから、迷宮区を歩くときに誰かの視線があるのは感じていた。

所謂、第六感つてやつなのだが索敵スキルをやってみると、案の定、1人のプレイヤーが俺の索敵可能範囲ギリギリのところを出たり入ったりしていた。自分の索敵可能範囲をギリギリのラインのところ
に俺たちを収めようとしているのだろう。だとしたら、こいつは索敵スキルの熟練度がほぼ俺と同等だ。

この行為は、俺を攻略組プレイヤーと知りながらの警戒する行動か、それとも、ただ単に用心深いだけなのかは分からない。

どちらにしろ、人を尾行しているのだから、何か企んでいる間違いないだろう。

プレイヤーキル
PKをするにしても、あつちは1人。こっちは俺を含めて6人だ。
負ける気はしない。

本当なら、他のメンバーにも話して警戒してもらいたかったのだが、今の俺は皆よりちょっとレベルが上のプレイヤーということになっているので、話すに話せなかった。

最初の2、3日はPKの線プレイヤーキルで考えていたのだが、それを過ぎてからはPKという考えは捨てた。例えばそれが目的だとしても時間をかけすぎだ。普通は1、2日で決行する。

4日目にサチたちがアイテムの採集に気を取られている間に、索敵可能範囲ギリギリにいる尾行者に向かって全力で走った。

その面を拝ませてもらおうか、と思ったのだが、予想以上に尾行者の敏捷力は速かった。たぶん、俺と同等かそれ以上だ。結局、距離の差は縮められずにサチのところに戻ると、

「急にいなくなるから、心配しちゃったよ？どうしたの？」

「なんでもない。ちょっと珍しいモンスターを見かけたから、追いかけてただけだよ」

蝶々を追いかける少女を少し捻ったような解答をした。

それから尾行者は俺たちのことを尾行し続けた。何かをするわけでもない。ただ、索敵可能範囲のギリギリのところにいるだけ。

新車のストーカーか。

考えられるのはそれだけだった。だとしたら、誰が目的なのだろうか。尾行者が男か女かかも分からないため、《月夜の黒猫団》の全員が候補に挙げられる。

待てよ。俺が《月夜の黒猫団》に入ったときに、尾行者が現れたのなら、俺が対象ということも考えられる。いや、待て待て。たまたま、俺が索敵スキルを高かったせいで、これまで尾行してた奴に氣付いただけなのかもしれない。

色々可能性はあるが、ここは様子見ということにしておこう。

サチが宿屋から消えた。

ギルドメンバーを総動員で捜し回った。俺の頭の中には、もし、サチが1人で《圏外》に出ていたら、尾行者に襲われるかもしれないという一抹の不安があった。その後、索敵スキルから派生する上位スキルの追跡スキルで、すぐにサチの居場所が主街区の外れだと分かり、安堵した。主街区の外れは《圏内》なのでPKプレイヤーされる心配は

ない。

この翌日の夜から、サチは俺の部屋に来るようになった。俺の近くで、君を死なない、という言葉を聞くとどうにか眠れるのだと言った。俺はサチのためにその言葉を紡いだ。

それから1ヶ月もしない内に大事件が起きた。それは、ギルド資金が目標の金額に届き、ギルドリーダーのケイタが不動産仲介プレイヤーのところに行っている間のことだった。

ケイタを除いた《月夜の黒猫団》のメンバーが話し合い、ケイタが戻ってくるまでに新しいギルドハウスの家具一式揃えてしまおう、ということになった。最前線からわずか3層下の迷宮区で戦うことになった。そこはトラップ多発地帯でもあった。

1時間ほどで目標金額に届いて、さっさと戻って買い物をしよう、という時になって、シーフ役のメンバーが宝箱を見つけた。俺は放置することを主張したが、受け入れてもらえず、アラームトラップが発動した。

3つあった部屋の入口からモンスターの波が押し寄せてきた。緊急脱出しようにも、ここはクリスタル無効エリアに指定されていて、俺を含む全員がパニック状態に陥った。最初に死んだのは、シーフ。次に、メイサーのテツオ、それに続いて、槍使いが死んだ。

俺は完全に恐慌状態し、無我夢中で上位ソードスキルを繰り出してモンスターを倒し続けた。俺がモンスターに上位ソードスキルを放っているところで、サチがモンスターの波に吞まれようとしていた。助ける余裕はない。

その時、視界の端から銀色に光る槍が飛び込んできた。その槍はサチの目の前にいるモンスターを何体か串刺しにした。俺はその一瞬

の間で、敏捷力をフルにして、呆然とするサチの手を引っ張り背中側に移動させた。これで、俺がモンスターに倒されない限りサチが死ぬことはない。そこからは、俺のソードスキルと謎の銀の槍がモンスターを駆逐していった。

ようやく、モンスターの波が止まったとき、俺は肩の力が抜けてしまった。HPバーは半分以上は残っている。サチも、安堵からなのか、俺の腕の中に飛び込んできて泣き始めてしまった。これまで女子に腕の中で泣かれる状況シチュエーションがあつたことがなかった俺は内心ドキマギしながらサチを慰め続けた。

ふと銀の槍のことを思い出し、槍が飛来してきた方向に顔を向けてみると、慌てるように立ち去る黒いローブの背中が見えた。追いかけたい気持ちはあつたが、腕の中にいるサチを放り出すわけにはいかないのです、その気持ちを沈めた。

サチはまだ泣き続けていた。

俺とサチはクリスタルで主街区に帰り、宿屋で待つケイタのところに行った。俺が事情を説明しようとする、意外にもサチがこの役を買って出た。だが、どうやって俺のことを説明するのかと思ったら、サチが俺のことを高レベルのプレイヤーであることを知っていたらしい。後から聞いた話だと、一緒にベッドにいるときに後ろから俺のウィンドウを覗いてしまったらしい。サチの説明に俺はビーターであることを付け加えさせてもらった。

説明の終わった後、ケイタは、

「ビーターのお前が、僕たちに関わる資格なんてなかったんだ」

ただ、一言そう言った。

その言葉が俺の胸に突き刺さった。確かに、俺が関わりさえしなければ《月夜の黒猫団》はずっと安全なミドルゾーンに留まり、無茶なトラップ解除に手を出したりすることもなかっただろう。だから俺があの人を殺したことに――。

「そんなこと無い！」

サチが叫んだ。

あの気弱なサチが叫んでいる。ケイタも面食らったような顔をした。

「キリトは言ったよ。このトラップを放置しようって。それを聞き入れなかった私たちが悪いの」

「だから、何だと言うんだ。キリトが関わったせいで3人が死んだことに変わらないだろう」

「キリトは、トラップに引っ掛かったときも私を守ってくれた。キリトのおかげで、私は生きてるの。だから、キリト1人のせいにしてないで」

苦虫を潰すような顔でサチの言葉を聞いたケイタは俺の方に向き直った。

「キリト、俺はお前のことを許しはしない。これ以降、2度と俺の前に現れるな」

「……………分かった」

俺は踵を返して宿屋を出て行った。

「キリト」

後ろからサチの声がかかった。

俺はその場で立ち止まった。背中越しでもサチが泣きそうなのが分かる。

「サチ、心配してくれてありがとう。君のおかげで俺の『罪』が少しは晴れてきたような気がするよ」

「うんうん。『罪』なんかじゃないよ。キリトは私のことを――」

「それは過程の話だ。結果的に俺の慢心のせいでのギルドメンバーは死んだんだ。君たちと初めて会ったときに、俺が嘘を付かなければ、こんなことにならなかった」

「初めて会った時、キリトがポーションが少ないからって……………」

「それが嘘なんだ。ポーションはまだまだあったから、君たちと一緒に行動する必要はなかった」

俺は何を言っているのだろう。

こんなこと言えば、サチが傷付くのは分かっていることだ。

俺の懺悔みたいなものなのか。

「俺はソロプレイヤーとして、積み上げたステータスで、俺より弱い君たちを守って、頼られたかったんだ。その快感のためだけに俺は《月夜の黒猫団》に入ったんだ」

驚いているのだろう。失望しているのだろう。
そんな気持ちでギルドに入り、結果、仲間を失わせることになったのだ。

だが、サチから出てきた言葉は予想外のものだった。

「その気持ちを快感って言ったけど、良く言えば、人助けだよな。キリトの中には私を、私たちを守ってあげたいという気持ちがあった。その気持ちがあったから、私たちを守ってくれた。それに変わりはしない。そんな気持ちが無くちゃ、初めて会ったときに、守ってくれなかったよね」

まだサチの言葉が続いた。

「だからね、キリト。私は感謝してるんだ。キリトがその気持ちを悪いものだと言うなら、私は何度だって否定するよ。だって、私はその気持ちに救われたんだもの」

俺の目から涙が零れる。この涙は『罪』なのか分からなかったが、俺の気持ちが晴れていくのだけは分かった。

俺がサチを救ったように、サチも俺を救ったのだ。

「ありがとう、キリト。私は君に会えて良かったよ」

サチの感謝の言葉が、俺の胸に染み込んだ。

1―3 第50層へアルゲード到達

サチを助けてから時は経ち、今は2024年の1月だ。先月の下旬から今月の上旬にかけて、第49層は突破されて、最前線は第50層《アルゲード》となった。

確か、第50層はボスは金属製の仏像じみた多腕型のモンスターだ。そのボスの猛攻に怯んだプレイヤーは勝手に緊急脱出し、戦力が減ったことで死者は増え、またそれに怯んだプレイヤーが勝手に緊急脱出、……という悪循環に陥り、戦線は一時崩壊した。その後に援護の部隊が駆け付けボスは撃破したが、死者が多数で攻略は遅れることになった。ヒースクリフはこの戦線を独力で支えたいらしい。これが、ヒースクリフを《SAO》最強の男と呼ばれるきっかけとなる。

第50層の攻略関連で言えば、このくらいだろう。

そついや、もう少しでボス部屋までマッピングが終わるとかなんとか。

近況報告、その1。

第50層に行けることになったことで、エギルがついに店を開店。アルゲードは建物という建物が入り組み、町並みはキリトの言う通り猥雑。その中から1つの店を探すのは困難を極めると思ったのだが、案外いい場所を買取ったらしく、エギルの店は転移門のある中央広場から西に伸びた目抜き通りを数分歩いたところにあり、す

ぐに見つかった。

見つけた俺は中に入りモンスターの素材を売ろうと思った。さて、ばつくられるのかと思いきやお客様第1号というわけで、割り増しで買い取ってもらえた。最初は多少の高値で買い取り好印象を与え、後でばつたくる作戦か。

商人エギル、恐るべし！

エギルとの商談はアイテムトレードを使って行った。エギルの店を暴殫するつもりだったので、開き直ったのだ。ただ、俺の名前を見て噴かれたときは容赦なく槍で顔面目掛けてソードスキルをぶつ放してやった。もちろん《圈内》だったのでエギルのHPが減ることはない。

ただ、プレイヤー間のアイテムトレードは初めてだったので、操作ミスを連発してしまい、

「なあ、おめえ、初心者プレイヤーか？」

「悪いね。アイテムトレードもまともにできないプレイヤーで」

と返しといた。全く以てカッコ悪い。

何とかアイテムトレードで済ませて、店を後にした。

リズベットのの方は、1度も会ってないが、せっせと店を開店するために資金を集めている頃だろう。

近況報告、その2。

えつと……二つ名が付きました。

《孤高の槍使い》

……まあ《閃光》よりはマシかと。

程度で言ったら《黒の剣士》くらいかな。

なぜ、この二つ名が付いたのかと言うと、ソロで動いてたのもあるけど、1番の要因は、誰1人としてフレンドリストに俺の名前が載ってないということ。

ゆえに《孤高》。

異名が付けられた経緯は、攻略組ご用達の酒場から始まった。

「おい、ディンの奴、見なかったか？」

「いや、知らないな」

「俺も知らないな。ってか、アイツに何の用なんだ？」

「俺のギルドに勧誘する」

「まあ、確かに、アイツは強いけど、ソロだぞ？ そんな易々と勧誘できるものなのか？」

「ハッ。そこは待遇付きで勧誘するんだよ。そうすれば、奴だつて入ってくれるはずさ」

「そんなものか？」

「そんなもんなんだつて。これでウチのギルドも戦力アップのはずだ」

「結局は、そこかよ」

「うるせつ。ところで、おめえ、ディンの奴にメッセージ送ってくれないか？」

「俺のフレンドリストにはディンは登録してないぞ」

「じゃあ、お前は？」

「俺も無いな。ってか、自分で送れよ。俺たちに送らせようとするな」

「俺も登録してないから、こうやって頼んでるんだろうが」

「そう言われても、登録していない以上はメッセージを送ることはできないぞ」

「うーむ、仕方ない。周りの連中に聞いてみるか…………… オーイ！誰かデインをフレンド登録している奴いないか！少し用があるから、仲介して欲しいんだが！」

「……………」

「おいおい、マジかよ……………」

「誰も登録してねえのか？」

と、こんな感じの会話が進み、攻略組の中に俺をフレンド登録している人はいないってことが分かった。そこへ、居合わせた名高い情報屋（攻略組から情報を仕入れるためにいた）が「お捜ししましよ」ということを言い、自分の情報網を駆使したが、結局、俺をフレンド登録している人は見つからなかった。

そんな経緯があつて、この異名が名付けられた。後日談としては、俺を勧誘しようとしたギルドリーダーは最前線の階層で待ち伏せて俺を勧誘するという古典的な方法を取ることになった。もちろん、断らせてもらった。

ちなみに、これら経緯はその情報屋から聞いたものだ。

自分の名前をひた隠しにしていた結果がこれだよ。
ハァ。

これからの方針としては、俺は第50層のボス攻略に参加する予定だ。

ただ、第50層のボス攻略において、多くの人間が死んでしまう。だから、少しでも戦死者は少なくしたいのが、俺の本音だ。しかし、俺1人の知識と力では、戦線崩壊は免れないだろう。

俺がヒースクリフのエクストラスキル《神聖剣》みたく大盾を持っているわけではないので、ボスの攻撃は防げない。いや、武器防御スキルはあるから防げることには防げるのだが、攻撃ダメージを少し軽減するくらいだろう。普通のモンスターなら余裕で防げるのだが。

ならば、ボスの攻撃を避ければいい、という話になる。防御ができないのであれば回避だ。

この《SAO》は電脳世界。モンスターは実際の生物ではなく、プログラムのかたちなので動きや攻撃はパターン化している。そうは思わせないのが現実感MAXである《SAO》の凄みなのだが。

だから、第50層のボスの動きをある程度まで把握すれば、攻略組とのボス攻略時にも少しは役立たせられると思う。

という訳で、午前2時。

プレイヤーの大多数が寝ている頃、俺は情報屋に公開された第50層のマッピングデータを買取り、そのデータを元にしてボス部屋の前に来ていた。

このマッピングデータは、気前のいいプレイヤーが公開してくれた

もので、既にボス部屋の前までの道のりが記されていた。

恐らく、明日が本格的な第50層のボス攻略になる。

原作でも偵察はやらなかったのだろう。偵察などが行われていたのなら、戦線崩壊などという事態を招くわけがない。だから、偵察ができるのは、プレイヤーたちが寝静まったこの時しかない。本当は、偵察のために多数のプレイヤーを集めてやるのが良かったのだが、残念ながら、ソロの俺は攻略組の中でも地位はかなり低い。攻略組を牛耳っているのは《血盟騎士団》や《聖竜連合》といった攻略ギルドだ。ソロの俺が言っても、彼らは動いてくれない。ましてや「このままでは戦線が崩壊するので偵察をしましょう」などと説明できるわけもない。

つまり、俺1人で第50層のボスを偵察しなくてはならない。

俺は、今日この日のために、投槍スキルに使うアイアンランスに細工をしてきた。もしかしたら、気休め程度にしかないかもしれない。問題なのがボス目の前にして、ウインドウを開いている時間がないということ。ソロで戦うため、ボスの攻撃対象は俺1人だ。ウインドウなんて開いてたら攻撃を喰らってしまう。移動しながらウインドウを開ければいいのだが、それは無理な話。ウインドウは立ち止まってやらなければならない。ウインドウを開かずアイテムを取り出すことができるアイテムポケット（アイテムストレージからアイテムを1種類だけ選択できる）にアイアンランスを入れたところだが、アイアンランスは武器カテゴリなので無理。それに今回はボスという難敵と戦うため緊急脱出用に転移クリスタルをセットしてある（普通のプレイヤーでも緊急事態用に転移クリスタルを忍ばせている）。

あと、主要武器は両手槍だ。そして、万が一のときは、エクストラ

スキルを使うつもりだ。そのための武器もちゃんと用意している。こちらもうインドウを開いて装備しなければいけないので、あまりやりたくはない。あくまでも、両手槍スキルと投槍スキルで戦うつもりだ。

次に、ダメージを受けた時の回復は戦闘時回復任せだ。ポーションをいちいち取り出している時間は無い。

そして、ボス部屋の前にいる俺は、サチを助けるときと同じように、黒いフード付きのローブと白い仮面を付けている。万が一、他のプレイヤーが来たときに誰なのか分からなくするためだ。逃走用の服装と言ってもいい。

さらに、右手には全身黒塗りの両手槍ブラックレイム、左手にはアイアンランスを2本持っている。両手合わせて3本の両手槍を持つという明らかな筋力値任せなイレギュラー装備状態だ。理由は後々分かると思う。

俺はボス部屋の扉を足で開けた。両手塞がっているので、手では開けられない。

扉を開ける足にゆっくり力を入れていくと、勝手に扉が動き始めた。扉が完全に開き切ると、入口の近くから部屋の中央までボボボボボ……と青い白い炎が等間隔で灯り、炎の道ができた。最後に一際大きな火柱が吹き上がると同時に、奥行きのある長方形の部屋が薄青い光で照らし出される。高さもそれなりにある。

部屋の中央にはボスがいた。肩から6本の腕から生え、頭の正面と両側面に顔があった。身体は金属のようなもので覆われているのか鈍く光っている。原作通りの多腕型のボスだ。しかも、座禅を組んでいた。まるで、誰かを待っているかのようなそんな雰囲気を感じ

出している。

……まあ、十中八苦、プレイヤーだろうけど。

俺はその姿を確認すると、入口から敏捷力全開にして地面を蹴った。
座禅を組んでいるなら結構。攻撃のチャンスだ。ボスには先制攻撃
フアースタック
することはできない（部屋に入った時点で気付かれるため）のだから攻撃できるならしてしまおう。

走りながら、左手に持った2本のアイアンランスを上に向かって投げた。落下曲射投槍技《グレイブ・レイン》。ある座標地点を定めて上に向かって投げると、空中からの落下攻撃を仕掛けるといふ単発スキルだ。左手が空いたことで、イレギュラー装備ではなくなり、ブラックレクイエムを両手で持つ。これで両手槍スキルが使えるようになる。

距離を半分まで縮めたところでようやくボスが動き出した。座禅姿だったボスは片足に手をついてのろのろとゆっくりとした動きで立ち上がり始めた。立ち上がった姿は俺が見上げるくらいの高さだ。

「フオフオフオフオフオフオ………」

いきなりボスが笑い始めた。これはモンスターの鳴き声みたいなものなんだろうけど、これはすごいム力つくぞ。何か馬鹿にされてる気分だ。

視線を集中させると、イエローカーソルと一緒にモンスターの名前が表示された。

《The Asura》——阿修羅。

ここに来て、神様の名前を持つてくるとか、趣味悪すぎだろ。神様と戦えつてのかよ。俺の名前も神様だけどさ。

よく見てみると、正面の顔は笑い顔、側頭部の顔は泣き顔と怒り顔だ。何から何まで阿修羅を模しているというわけだ。

「フオフオフオフオ——」

まだ笑い続けるアシュラの顔面に空から降ってきた2本のアイアンランスが直撃し、加えて、俺の両手槍から両手槍突撃技《スペース・ブレイク》ががら空きの腹に突き出された。攻撃エフェクトの火花とアイアンランスのポリゴンが大量に散る。

容赦ない3点同時攻撃。さすがのボスでもこの攻撃には堪えたようで、アシュラの巨体がぐらりと揺れた。奴のHPバーが僅かながら減っている。

「呑気に笑っているからだよ」

狙いの3連コンボが決まったのに少し満足感を覚えた俺は追撃をせずに、後ろに跳んで、ウィンドウからまたアイアンランスを2本取り出し左手に持つ。

追撃を行えば追加ダメージを与えられるが、プレイヤー1人がソーダスキルを放ったところでボスであるアシュラに『次の隙』ができるわけもない。だから、追撃を受けながらも有無も言わずに体勢を立て直し、こちらがソーダスキルの硬直時間で苛まれているときにその6本の腕で攻撃をしてくるだろう。

それに、これは偵察。相手の出方を待つのもアリだ。え？最初に仕掛けたじゃないかって？……………座禅組んでるから寝てるかと思っただよ！よくあるだろ！お坊さんが座禅組んでて乱れた人を木の板（？）で叩くやつ！あんな感じのことをやったんだよ！

アシュラの笑い顔を埋めた攻撃エフェクトの火花とアイアンランスのポリゴンが晴れていき、そのム力つく笑顔が覗いた。本当に仏像のようでその笑顔は何も変わっていない。

「ッ——！」

突然、アシユラの首が90度回転して正面の顔が泣き顔に切り替わった。俺は泣き顔に切り替わったことに思わず身構えたが、何か攻撃が来ることはなくアシユラは後ろに大きく跳躍した。アシユラの金属製の裸足が地面を滑る。これにより、俺とアシユラの距離は充分に取られた。だが、この行動に俺は更なる緊張感を募らせた。

《SAO》には魔法がない。つまり、剣と己の力だけが頼りの世界だ。その世界の中で遠距離攻撃のできる方法は圧倒的に少ない。そのため、敵であるモンスターも自然と近距離で戦うやつが多い。これで遠距離攻撃ばかりやるモンスターが多かったら、どれほど鬼畜だろうか。だからと言って、全部が全部、近距離攻撃をするという訳もなく、必ず遠距離攻撃を得意とするモンスターがいる。そういうモンスターは自分の遠距離攻撃を当てるために、少なからず自分から距離を取るという習性を持っている。

アシユラが自分から距離を取った、ということは遠距離攻撃を仕掛けてくるという意味だ。本当なら距離を詰めるところだが、生憎と今からこの距離を詰めても狙い撃ちされるだけだ。それに、前述した通り、これは偵察。相手の出方を待つのが常套手段だ。

「ウワアアアアアアアア.....！」

アシユラが泣き声を出し始めた。子供が泣くような声だ。そして、泣き声を出しながら、両膝を折り体育座りするような格好になった。一体、何をする気だ.....？

と思った次の瞬間、6本の腕が一斉に地面を抉り大きな土の塊が手の中に収められる。今度はそれを俺に向かって一斉に投げ付けてきた。

「ウワアアアアアアア.....！」

「ちょ.....ッ！」

アシユラの泣き声が部屋全体に響く中、空中を飛ぶ6つの大きな土の塊が俺に狙う。幸いなことに命中精度はそんなに良くはなく、ス Tepp1回で避けた。土の塊の1つがさっきまでいた場所にぶつかりポリゴンと化した。他の5つも俺の後ろで地面にぶつかりポリゴンになった。ただ、そんなんで攻撃が終わるはずもなく、次々と土の塊が飛来してきた。6本の腕をフル稼働させた土の塊の弾幕。弾幕の向こう側では、アシユラがぐるぐると6本の腕を豪快に振り回して俺に向かって土の塊を投げ付けていた。

「ウワアアアアアアアア……………」

ええい！

お前は泣きながら、物を投げ付ける泣き虫っ子かッ！

1 | 4 第50層 - 偵察開始 - (後書き)

まさかの第50層のボスは阿修羅。

最初は千手観音の予定だったのですが、手が多過ぎということであ
えなくボツ。

代わりに出てきたのが仏教の守護神でした。

ちなみに、本物の阿修羅の顔は三面ではありますが、その表情は喜・
悲・怒ではありませんので、悪しからず。

1 | 5 第50層 - 主神 vs 守護神 - (1) (前書き)

2 話連続投稿、1 話目

たぶん、槍はこんな使い方ができる……たぶん。

「ウワアアアアアアア.....!」

「泣くな！鬱陶しい！」

アシュラが大量の土の塊を投げ付けてくる中、俺は悪態をつきながら土の塊を回避するべく、重荷となっている左手にある2本のアイアンランスを空中に向けて放る。もちろん、アシュラを狙った《グレイブ・レイン》だ。もし、この弾幕の中をアシュラを一直線に狙って投げたら、土の塊がアイアンランスと衝突する可能性が大いにあるからだ。ならば、上から狙うのが筋つてももの。予想通り、2本のアイアンランスは土の塊の弾幕の上空を通過していく。それに、2本のアイアンランスを持つ回避行動の妨げとなる。筋力パラメータがあるとは言え、両手に槍を3本も持っている、身体全体の重量が重くなり、本来のスピードを出せなくなる。ステップとか簡単な行動なら大丈夫だが。

そして、アイアンランスを放ることで身軽になった俺は両手槍であるブラッククレイムを両手に持ち、土の塊を回避するため足を動かした。一方、上空を飛んだアイアンランスは孤を描き、アシュラの顔面にぶつかるが、泣き声を一瞬止めただけでこの弾幕を終わらせるまでには至らなかった。

アシュラが放ってくる土の塊は、命中精度が悪い代わりに数が多い。点で投げってくるのではなく、面で投げってくるのだ。つまり、これを避ければ、あれに当たる、という質の悪い投げ方だ。しかも、土の塊が床に当たり飛び散るときの土にもダメージ判定があるらしく、避ける俺の足に当たってはじりじりとHPバーを減らしている。

「うぐッ！」

遂に、土の塊が俺に直撃。HPバーが2割ほど削られた。この攻撃力は油断できない。鎧装備ではないが、俺の防御力も攻略組の中でもそこそこある。それを2割も減らしたのだ。あと、4、5発当たれば間違いなくHPバーは全損——俺は死ぬ。アシユラは俺の動きが止まったことを感づいたのか、土の塊の弾幕が激しくなった。いや、死の恐怖を感じているからか。

「死ぬるものか………まだ原作は始まったばかりなんだ。こんなところで、死ぬるかよ！」

……この理由はないわー。でも、転生者なんだから仕方ないと思うんだ、うん。

俺は思考を切り替えて、武器防御スキルを発動。両手槍の真ん中を持って、槍全体を回転させる。槍が徐々に残像を持つようになり、やがて、槍が見えなくなるくらい的高速回転をするようになった。すると、全体が緑色のエフェクトを帯びた。武器回転防御技《ラウンド・シールド》。武器を回転させて盾のように使うことのできるスキルだ。『心の温度』でキリトが白竜のプレス相手にやっていたスキルだ。そして、高速回転する槍に土の塊がぶつかるが砕け散った。HPバーを見てみるが、まだ戦闘時回復の許容範囲内。バトルヒーリングでも、あと2発は受ければ許容範囲外だ。さらに悪いことに、アシユラの攻撃範囲が徐々に狭まってきている。縦ではなく横にだ。俺が止まっているせいなのか、段々と的を絞ってきている。完全な目測みたいなものだが間違いないだろう。これでは、武器防御スキルを発動する意味がない。ただのじり貧だ。

俺は舌打ちすると横を見た。一瞬だけ、土の塊が少なくなったのを見定めると《ラウンド・シールド》を解除して一気に駆け出した。頭のすぐ横を土の塊が通り過ぎる。土の塊が2、3発当たりそうになったが、これは避けて、土の塊の弾幕を抜けた。これで安心など

できるはずもなく、アシユラはすぐに射的範囲を修正して俺を弾幕の範囲に入れようとするだろう。

今のアシユラの攻撃は十分に脅威的だ。1つ1つの土の塊が攻略組プレイヤーのHPを2割も削るほどの攻撃力を持つ。一瞬でもパニックになつてしまえば、4、5発なんてあつという間だろう。冷静に対応しなければ、間違いなく死ぬ。

今からアシユラに近付いて攻撃をする。このままでは、いつか俺の方がくたばるのが目に見えているからだ。弾幕から抜け出した俺は斜め前の方向に走った。斜め前を走るのは、アシユラの投げる向きを俺に合わせて修正されにくくされるためとできるだけアシユラに近付くためだ。

しかし、そんな小細工はアシユラは数秒で破られてしまう。走る俺の前方から土の塊の弾幕が襲ってきた。俺とアシユラの距離は10m……イケる！

「せいッ！」

俺は槍の末端を持つと、槍を前方の地面に突き立てるように刺して、膝をバネのように折り曲げ地面を蹴った。俺の身体は地面を離れ、槍を支えにして弾幕の上空へと上がった。棒高跳びのように。弾幕が俺の下を通過していく。唯一、槍に当たらないか不安はあったが、当たらなかったようだ。空中に踊り出た俺は槍を引き寄せた。これで、土の塊が槍に当たる心配はない。あとは、身体が真っ直ぐアシユラの元まで行く。アシユラの方は、突然、俺が空中に出たのに驚いたのか、的を修正するまでにさっきよりも時間がかかった。それでも数秒なのだが、空中からアシユラを狙うには十分な時間だった。身体が頂点に達し下降し始めた。少し下降したところで、アシユラとの距離は槍が届くくらいまでに狭まった。

俺は空中で身体に捻りを加えて、両手槍回転技《ラウンド・スター》を放った。回転していた俺の身体が高速回転をし始め、アシユラ

の頭から足までを何回も切り裂いた。俺が空中にいる間ずっと。

「ウワアアアアアアアア………!!」

アシユラの6本の腕が止まった。

俺は地面に着地すると、すぐにその場を後ろに跳んだ。その直後に、ズドンッ!と俺がさつき着地していた場所に拳が突き刺さる。攻撃の余韻として地面の細かい破片が飛び散った。たぶん、あれら破片もダメージ判定があるのだろう。

「グオオオオオオオオオオ………!!」

アシユラの顔が怒り顔になっていた。さつき空中で斬っている途中で、顔が180度回転して攻撃パターンが変わったのが見えていた。心なしか、口から煙みたいなのが出てる。

恐らく、今度は近接攻撃型。拳を使っていたし、6本の腕を使って

ッ!

1 | 5 第50層 - 主神 vs 守護神 - (2) (前書き)

2話連続投稿、2話目

神々の戦い(笑)はまだ続きます。

「グオオオオオオオオオオ………！」

アシユラが叫び声を上げながら、地面を蹴って突進してきた。俺は槍を構えて、横にステップ。1番右下の拳が地面に突き刺さり、周囲に破片を撒き散らす。俺はステップ1回しただけで、HPバーが少し減らされるが、そこは戦闘時回復任せだ。幸いにも、まだ大きなダメージは土の塊1つだけ。さっきの戦闘でいくらか時間を稼げたので、だいぶHPも回復している。問題は、アシユラの、あの鬼神の如くの拳をどのくらい耐えられるか。

アシユラは地面から拳を抜き、俺に飛びかかってきた。6本の拳と1本の槍。どう見たって、俺の方が分が悪い。でも、回避と弾きで防ぎ切る………！

それからは、回避と弾きで防御に徹するが、力が凄まじくじりじりとHPバーを減らされていた。戦闘時回復である程度は回復しているが、ダメージを全てカバーするには至らない。

アシユラは必死に避ける俺を逃がそうとはせず、引つ切りなしに6本の腕を使い拳のラッシュを叩き込んできた。先程の土の塊の弾幕じゃないが、じり貧なのは目に見えていた。

突然、拳ラッシュで攻め続けていたアシユラが1歩だけ足を引いた。6本の腕が左右に広げられている。俺は、チャンス！と思い、敏捷パラメータを全開にしてアシユラの脇を抜けた。直後にアシユラが6本の腕が俺がいた場所で交差して空を切った。どうやら、あの6本の腕で俺のことを捕まえるつもりだったようだ。捕まえられた後なんて想像したくはない。恐らく、最後に待つのは死のみだ。

アシユラの脇を抜けた俺は、右手を振りウィンドウを出した。超高速で指を動かして、アイテムストレージからそのアイテムを選択してオブジェクト化。装備フィギュアの空白になっている部分にその

アイテムを設定した。

「グオオオオオオオオオオ………！」

雄叫びを上げるアシュラがこっちに向かって突進してきた。ドンドンという足音が聞こえてくる。

くそ………！間に合え………ッ！！

スキルウィンドウを開いて選択している武器スキルを変更。最後にOKボタンを押してウィンドウを消す。ここまで、かかった時間は約4秒。うん、宿で練習した甲斐があったな。やっぱり、ソロでボス相手だとこのくらいの時間が限界か。

そして、左手に重みを感じたと同時に振り向き、俺に迫っていた拳を2本の槍で弾き^{バリイ}した。完璧に弾き^{バリイ}したため、HPバーの減少はしていない。すぐに次の拳を迫ってきたが、これも弾き^{バリイ}した。2つの拳を弾き返されたことで相手の態勢を崩す。アシュラがよろめいたところで2本の槍を携えて攻撃のラッシュ。

エクストラスキル《二槍流》

これが、デスゲーム開始直後にあった武器スキル。名前からも分かる通り、2本の槍を両手に持つことで発動する武器スキルだ。まあ、名前からエクストラスキルと判断したのは「《二刀流》がエクストラスキルなら《二槍流》もそうなんじゃね？」という単純思考だったりする。さらに、デスゲーム開始直後からあったため、その熟練度は800近くまで達している。逆に両手槍スキルの方は700ちよつと二槍流スキルよりも少し低い。この調子なら1年後のゲームクリア時までに《完全習得^{コンプリート}》はできるだろう。他のスキルも同様に。

「グオオオオオオオオオオ………！！」

アシユラが身体に刻まれていく攻撃に唸る。今、俺が放っているのは二槍流15連撃技《ヘヴン・ジャツジメント》だ。右手に持つブラッククレイェムで刺す、回す、斬る。左手に持つアトラシティリボーンで斬る、回す、刺す。2本の槍で別々のことをしながらアシユラを攻撃した。アトラシティリボーンはブラッククレイェムと同じく黒塗りの槍。俺としては銀か白の綺麗な色が欲しかったのだが、どちらもレアドロップしたものだから仕方ない。性能には満足してるんだけどさ。

怒涛の15連撃が終わり、アシユラの身体が大きいけ反った。俺はその場から離れて距離を取り、2本の槍で構える。自分のHPバーを見てみれば、半分を切りイエローゾーンに差し掛かっていた。アシユラのHPバーも5割は減っていた。やっぱり、今の15連撃が効いたのだろう。

アシユラはある程度の攻撃ダメージを喰らったら、顔を変えて攻撃パターンを変えてくる特徴がある。泣き顔も怒り顔もどちらも強力な攻撃パターンだ。さて、今度は笑い顔か？

「フオフオフオフオフオフオフ……」

予想通り、ボス部屋に入った時と同じ笑い顔だ。どんな攻撃を仕掛けてくると思いきや、6本の腕を大きく広げ、1番下の2本の腕を組み合わせて、その場で座禅を組み始めた。攻撃を仕掛けてくる様子は無い。あの座禅には何か意味があるのか？ いや、ボスであるモンスターが意味もない行動をする筈がない。

何かの攻撃の溜めか？ だとしたら、攻撃して溜めを中断させなければいけないが、こうやって思考している間に溜め続けられているため迂闊に攻撃しようものなら、その溜め攻撃を放ってくるかもしれない。一応、距離をもっと取っておくか。バックステップでアシユラとの距離を取る。さらに離れて行く俺をアシユラは追いかけよう

ともしなかった。

もし、溜めではないとしたら何だ？……………思い付くことはない。情けないな！。

とりあえず、奴が動かない間に回復しとくか。ウィンドウからポーションを取り出しグイツと飲み干す。《SAO》の回復アイテムは即効性ではなく徐々に回復する仕様になっているため、俺のHPが全快になるのは数分先だ。

「フオフオフオフオフオ……………」

相変わらずアシュラの笑い声は続いている。鬱陶しい笑い声だ、と座禅を組むアシュラを睨み付ける。自然と視界にアシュラの7割を示すHPバーが入った。

さつき、半分近くまで減ってなかったか……………？

そのとき、見ていたアシュラのHPバーがキュイと伸びた。ダッ！と俺は両手の槍を握り締めて走り出した。

HPバーが伸びた——つまり、アシュラのHPが回復しているということだ。これでは振り出しだ。戦い始めた、最初の時に。回復を中断させるには、攻撃するしか方法は思い付かない。

座禅を組むアシュラまで、あと5mというところで、手を組んでいない他の4本が動いた。腕を高く伸ばし、そして、両手を打ち合わせた。パアアンツ！！と拍手とは違う何か質量ある物がものすごい力で衝突し合ったような轟音が俺の耳に入った。すると、この音の発信源である4つの手から空気の波紋が周囲に撒き散らされた。普通、空気の波紋は見えないが、この時は見えた。その波が俺の身体を通過する瞬間、

「ぐがッ！？」

前触れもなく身体が吹き飛ばされ、数mほど身体が地面に打たれた。

何とか起き上がり、HPバーを見てみるとレッドゾーンギリギリまで削られていた。ふと心配になって、両手を確認してみると、ちゃんと2本の槍が握られていた。無意識に強く握っていたらしい。今のは衝撃波か……？

周囲10mに衝撃波を撒き散らすなど、見たことがない。たぶん、プレイヤーがある程度の距離まで近付くと、あの衝撃波を出すのだろう。あんな強烈な衝撃波を防ぐには盾装備が何人か欲しいところだ。全く以って、酷い攻撃だ。

さて、アシユラのHPは9割まで回復している。自分の所業を無駄にされた感が否めないが、そこは割り切るしかない。対して、俺のHPは3割弱。さつき、ポーションを飲んだので5割近くまで回復するはずだが、どう考えてもアシユラが全快するのが早い。つまり、絶対的な不利な状況だ。

「ハアアア……」

俺は大きく溜め息を付いた。

偵察もここまでか。大まかに分けると、攻撃パターンは3つ。いずれも顔が切り替わるのに合わせて攻撃パターンが変化。笑い顔が回復、泣き顔が遠距離、怒り顔が近距離、と三者三様の攻撃パターンだ。もちろんのことながら、こんな攻撃パターンを持つのはアシユラ以外に知らない。これをヒースクリフは独力で戦ったというのだから信じられない。タフ過ぎるだろう。

思考を打ち切ると、アイテムポケットから、転移クリスタルを取り出した。

「転移！アルゲード！」

沢山の鈴の音を鳴らすような美しい音色と共に、手の中で結晶が碎く散った。同時に俺の身体は青い光に包まれた。

明日……いや、今日は、第50層のボス攻略か……。

あ、そういや、結局、毒らせられなかったな。4本しか投げてないから仕方ないか。

うん？何の話かって？

アイアンランスに毒を塗っただけですけど何か？

1 | 6 第50層 - ボス攻略 - (1) (前書き)

また2話同時投稿。
その1話目です。

偵察から帰った俺は年中無休24時間営業の宿（NPCが経営しているため）にチェックインして、自分の部屋に入ると、バタンキューとベッドの上に倒れ込んだ。

「疲れたー」

思わずそう呟いてしまう。

久々の命を懸けた戦いだっただ。今までも命の危機を感じる戦いはあったが、どれもここまで高い緊張感のある戦いではなかった。ここで、脱力しても罰は当たらないだろう。

疲労から瞳が閉じそうになるが、やることはまだある。重い身体を起こし、ウィンドウを開き、仮面とローブを外して簡素な部屋着に着替えた。次に、アイテムストレージから、毒付きのアイアンランスと毒を拭くため用の布をオブジェクト化する。

あつという間に、部屋の中はアイアンランスが乱雑する部屋になってしまった。その光景に溜め息を付きながら、右手に布を持って、近くで転がるアイアンランスに手を伸ばした。

今日のボス攻略で投槍スキルだけを使うつもりだ。プレイヤーが行き交う中、毒付きの槍が飛ぶなんて危な過ぎる。もし、プレイヤーなんて当たったりしたら殺してしまう可能性だってあるわけだからな。だからこうやって、アイアンランスを1本1本、毒を拭き取っているわけだ。まあ、こんなことなら、毒なんて塗るんじゃないかったと後悔してるところだ。

ちなみに、ボス攻略時は二槍流スキルは、もちろんのこと両手槍スキルも使わない。ぶっちゃけるが、俺は集団戦闘が苦手だ。ずっとソロで続けてきて、何が原作に影響するのか分からないからと、人との接触を極力避けてきたからだ。俺は一騎当千……これは大袈

袈だな、えつと……孤軍奮闘の方が似合っている。少し調べてみると、集団戦闘においての両手槍の戦い方は他の武器とは少し違う。得物が長い^{スラッシュ}ため、仲間同士の接触を避けるために振り回して斬撃はせずに刺突^{エスチック}が基本らしい。……自分、ブンブ力振り回してますけど何か？

という訳で、同士討ちを避けるためにも俺は両手槍スキルは使わずに投槍スキルで戦うことにする。まあ、スイッチとかあるけど、あれは苦手だ。一応、人並みにはできるが、攻略組の中では1番下にくそだろう。タイミングとか云々で。

そして、偵察してきたから、相手の行動がある程度は読めるため、後ろからサポートしつつ遠距離から攻撃。このスタイルが理想的だ。次に、俺は目立つのが嫌いだ。《孤高の槍使い》なんて呼ばれて、充分に目立っているのに、その上、投槍スキルで槍をばんばか投げてみる。余計に目立ってしまう。だから、仮面とローブ付けて正体不明のプレイヤーでボス攻略に赴くことにした。

あとは、デインの姿で投槍スキルを使うと、キリトが気づいて、サチのときどうのこうの、と言ってくるかもしれない。キリトってそういう人だし。投槍スキルなんて使うプレイヤーなんて珍し過ぎるからな。何人かは見たことあるけど、ものは試し、みたいな感じで投げてた。あれは、絶対に途中で挫折しているな。

話が逸れた。で、仮面とローブを着てるからと言って、攻略組プレイヤーを完全にカモフラージュができるわけもなし。原作ではモブ扱いだが、否応なしの一流プレイヤーだ。声でバレる可能性だってある。

そこで、この仮面！

何と、この仮面は変声機能が付いているのだ！多少、値は張ったが、一生ものだと思えば安い買い物だ。そして、この仮面を付けていればで声の高さを変えて話すことができる。今より低めの声で話すつもりなので、声でバレることはまずないだろう。

昼を少し過ぎた頃、第50層の広場にはボス攻略のために集まった攻略組プレイヤーが30人くらい集まっていた。ちょうど、昼食も済ませて、体調は万全だ（この《SAO》において、食べた後に動き周り腹痛が起きることはない）。

もちろん、その中には白い仮面付けて黒いローブを着る俺がいた。周りからは値踏みするかのような視線が纏わり付くが、それは仕方ないってことで。

だけど、それよりも問題なのが、

「アンタだろ。あの時、俺とサチを助けたのは」

ここにキリトもいるってことなんだよねー。キリトも攻略組プレイヤーなんだから予想はしてたけど、どんぴしゃで当たるとは。とりあえず、デインとはバレてないからOK。うーん、これはどうしようか……まあ、少しくらいならいつか。

「……………あの子は、元気か？」

「ああ。あんたのおかげでな。あの時はありがとう」

「……………そっか」

口調もバツチリ。

口は災いの元とか言うから、言葉数が少ない無口キャラで通すつもりだ。

「そうだ、自己紹介が遅れた。俺はキリト、ソロだ」

「……………ソロのハイド」

たぶん、この《SAO》の中で偽名を2つも使ってるのは俺だけだろうな。

名前の由来？仮面↓顔隠す↓hide↓ハイドだ。デインなんてオーデインから頭の部分を取っただけだけさ。

「キリト、そいつと知り合いか？」

後ろを振り返ると、今回のボス攻略のリーダー役を務めるプレイヤーがいた。背中には大剣を背負い、身体には鎧を纏っている。

恐らく、見たこともないプレイヤーがボス攻略に参加しているから不安になって見に来たのだろう。たまに、ボスの戦利品欲しさにボス攻略に参加してくる中層プレイヤーが参加することがある。そういう奴らは連携は乱すときもあるし、真っ先に命を落とすこともあるから、こうやってリーダーが確認する役目なのだ。

「知り合いだな。前に迷宮区で危ないところを助けてもらったんだ」

「そうか。ところで、君は槍を持っているように見えるが前衛かね？」

今度はリーダーが俺に問い掛けてきた。

ボス攻略において連携は大事だ。指示する者がいて、それに従う者がいる。その連携というのは前衛がメインだ。だから、そこに新参者が現れると連携が取りにくいケースがあったりする。

「……………後衛だ」

「ほお、後衛で槍使いか。どういう戦い方をするか、教えて欲しいものだ。しかも、それはアイアンランスと低級武器。この街でもそれより良いものは売っているぞ」

こいつ、俺を追い返す気だな……………！

確かにアイアンランスは、第1層の《はじまりの街》でも買える低級武器だ。

「それは、ハイドが——」

キリトが弁明してくれるみたいだが、手を挙げて制した。投槍スキルなどバラされても「あんなカススキルの使い手かよ」と言われるのが関の山だ。

「……………そんなに、俺を外したいか？」

「分かっているなら、お引き取り願いたい。無駄な犠牲を出すのは私の仕事ではないのでね」

「……………分かった。俺の分のボスの戦利品はいらない。その代わりに、同行を許してもらえないだろうか」

俺の言葉が周りのプレイヤーに驚きの波紋を呼んだ。

それはそうだろう。ボスを倒すことでたんまりと戦利品が入るのだ。分配しても1人1人の得は大きい。それをいらないと言うことは、普通のモンスターを相手にするより、死ぬ危険性がずっと大きいボス攻略をただ働かせるという意味だ。つまり、割に合わない過ぎる。

「おい、正気か！？ボスの戦利品がいらないだなんて！」

キリトが肩を掴んで叫んでくる。
俺はその手を払い除けた。

「……………正気だ。戦利品はいらない。どうなんだ、リーダーさん」

「よからう。その言葉、忘れるんじゃないぞ」

そう言って、集団の先頭に出てった。

「良かったのか、ハイド？」

「……………別にいい」

聞いてくるキリトに俺はそれだけ言うと、出発し始めた集団に付いて行った。

1 | 6 第50層 - ボス攻略 - (2) (前書き)

2話同時投稿の2話目です。

後半が急ぎ足(――;))

ボス部屋まで迷宮区を一直線に來た俺たちはボス部屋の前にいた。途中のモンスターは先頭近くにいたプレイヤーが倒した。

「な、なあ、ハイド、その装備で大丈夫なのか？」

「………… キリトも俺のスキルを知っているだろう。これが俺の戦闘スタイルだ」

俺の両手にはアイアンランスがそれぞれ2本ずつある。両手合わせで4本。イレギュラー装備の極みと言えよう。周りのプレイヤーが訝しげな目で見てくるが、何も言っていない。さっきの一悶着で関わらない方がいいと判断したのだろう。

「よし！ここがボス部屋だ！全員、用意はいいか！？」

「………… おう…………」

ウィンドウを開き、装備の最終確認したプレイヤーたちが叫ぶ。隣にいるキリトも黒の片手剣を握りしめている。

「行くぞ！」

門を開けて、プレイヤーたちが入り込む。そして、部屋の中央には前と同じ姿でアシュラが座禅を組んで座っていた。

まずは手始めにと、前衛の4人と盾装備の3人がアシュラに向かって走り出した。他のプレイヤーもアシュラを囲むようにして移動を始めた。俺もそれに続いた。槍を4本も持っているため、少し遅れ

気味だが。

前衛の3人がアシュラに近付くと、アシュラがゆつくりと立ち上がる。

どうやら、アシュラが攻撃を始めるのはプレイヤーが攻撃してから
のようだ。前衛の4人が真正面からソードスキルを叩き込む。アシ
ユラの身体がぐらりと揺れるが、その顔は笑い顔から泣き顔に変化
していた。

泣き顔のアシュラが後ろに大きく跳んだ。後ろに回り込んでいたプ
レイヤーがアシュラの予想外の跳躍に、慌ててその場を飛び退く。
ここで悪いことに、前衛の4人が気持ち良くソードスキルが入った
めか調子に乗って後退したアシュラを追いかけた。アシュラは
既に座り込んで土の塊を投げようとしている。このまま行けば、前
衛の4人は土の塊で滅多撃ちにされる。

俺は持っていた4本のアイアンランスを全て投げた。目標は前衛の
4人。飛ぶ4本の槍は寸分変わらず走る4人を捉えた。横から飛んで
きた槍に突き刺さった前衛たちがアシュラの射程圏外へと弾き飛ば
される。ちゃんと当たるか心配だったが杞憂だったようだ。

その直後に、アシュラが土の塊を投げ始めた。盾装備のプレイヤー
が慌てて盾を構えて弾幕を耐える。周りのプレイヤーも弾幕に怯ん
でいる。

「てめえ！何してくれてんだ！」

前衛の1人が弾幕越しに俺に叫んできた。どうやら、追撃を邪魔さ
れたのかと思っているらしい。あのまま、突っ込めば死んでいたと
いうに。

無視した俺はウィンドウを開き、新たにアイアンランスをオブジェ
クト化。隣にいるキリトが驚いた様子でこっちを見ていた。

「ハイド、攻撃が来ることが分かったのか？だから、今の4人を

槍で――」

「……………無駄口を叩くな。今ならアシュラの背中がから空きだ。早く行け」

「あ、ああ……………」

キリトが周りの仲間を誘ってアシュラの元まで走って行く。
さてと、援護しますか。

戦闘が始まって20分。

8人が死に、13名のプレイヤーが勝手に緊急脱出した。

この場に残る人数は10人弱。そのうち、HPを限界まで減らし、横たわっているのが4人。そして、今現在、崩壊寸前の戦線を保っているのが6人もいない。

緊急脱出する人数が多いような気がするが致し方ない。俺の援護がなかったら、もっと、もしかしたらこの倍以上の、プレイヤーが死んでたかもしれないのだ。死なれるよりは脱出してもらった方がいい。もう1つの理由が、最初に脱出したプレイヤーが、あのリーダーなのだ。指揮を取る人がいなくなり戦線は混乱。そこをアシュラの猛攻で戦線は瓦解寸前まで追い込まれた。今の戦線を保っているのは、キリトを含めたプレイヤーたちと後ろから援護射撃をしている俺だけ。

さらに悪いことに、まだアシュラのHPが3割を切っていない。最初、HPが5割になってから笑い顔になって回復を始めたのだ。唯一の遠距離武器の俺がソードスキルを撃ちまくり、何とか回復は止

めたが1割ちよつとは回復していた。1人では限界がある。その時に回復作業を止めようとして突っ込んだプレイヤーは、アシユラの拍手で問答無用で吹き飛ばしていた。

「グオオオオオオオオオオ………！」

今のアシユラは怒り顔で6つの拳を振るっている。俺は拳や腕に槍をぶち当てて攻撃の軌道をズラして、アシユラの傍で戦うキリトたちを援護している。俺のHPバーはまだ7割近く残っているが、前衛であるキリトたちのHPバーはイエローゾーンにまで削っていた。それにしても、投げた槍を腕や拳に当てるなんて難しいのなんの。10本近い槍が空を切^くっていたりする。

「うわあああッ！！た、助けてくれええー！！」

戦線を保っていた1人がアシユラの2本の手に捕まった。足をバタつかせて拘束を解こうとするが、アシユラの握力では無意味。残りの俺も含めたプレイヤーが2本の手や腕を集中攻撃して、救出しようとするが無駄に終わった。アシユラが捕まえたプレイヤーを残りの4本の腕でタコ殴りにしたのだ。超高速で振るわれた拳は全弾命中して、イエローゾーンだったHPバーは一瞬にして削り取り、プレイヤーはポリゴンと化して消えていった。僅か数秒の出来事。この虐殺は今までも何度か行われている。どんなにHPがあっても決して拘束を解かずHPバーが失^なくなるまで殴り続ける。この悪魔のような攻撃に、怯んだプレイヤーみ、緊急脱出する続発もした。そして、首の皮1枚繋がっていた戦線は1人がいなくなったことにより崩壊した。目の前で虐殺が行われたことに恐怖して立ち竦んだプレイヤーがアシユラの拳を真正面から受けて吹き飛び、HPバーをイエローゾーンからレッドゾーンまで下げた。

「嫌だ……嫌だ！嫌だ！嫌だ！死にたくない！こんなところで、死んでたまるかよ！」

「お、おい！ちょっと待て！」

また別のプレイヤーが恐慌して勝手に戦線を離脱。キリトが止めるも虚しく、その人は転移クリスタルで緊急脱出した。次々と人がいなくなった戦線を保つのは不可能となった。遂に戦線は崩壊した。

分かっていたこととは言え、悔しい気持ちがあった。と、その時、

「ギルド《血盟騎士団》、ボス攻略の援護部隊としてやってきた！」

扉から現れたのは《血盟騎士団》団長ヒースクリフ。緊急脱出したプレイヤーたちが応援要請したのだろう。ヒースクリフは団員たちに命令を出して、倒れているプレイヤーたちを救助させた。その後、俺たちの元まで来た。

「あとは、任せてもらう。君たちは回復を最優先にきなさい」

それだけ言うと、ヒースクリフ単独でアシュラに突っ込んで行った。その後は原作通り。ヒースクリフはアシュラの猛攻を大盾1つで防ぎ切り、戦線を独力で支えた。団員たちが倒れたプレイヤーを救助し終わった後は《KOB》が一団となってアシュラを討伐した。もちろん、俺とキリトも救助する手助けしながら、自分たちのHPを回復させて討伐に参加した。

「……………お、終わった……………」

アシュラを討伐し終えて、俺は緊張の糸が切れてその場に座り込んでしまった。少し離れたところには、キリトが床に大の字になって寝転んでいた。そこにヒースクリフが、キリトと何か話してこっちに歩いて来た。

「君がハイド君だね？」

「……………ああ」

「キリト君から聞いたよ。君がいなかったら、もつと犠牲者が出ていただろう、とね。何でも、ボスの攻撃を先読みして、仲間を助けたとか」

キリトのお喋りー！

「……………それがどうした？ボス攻略において、犠牲者を出さないのが第一だろ」

「それはそうだ。今回のボス攻略は、前例のないプレイヤーの勝手な緊急脱出で戦線が崩壊。その影響で多数の死者が出てしまったところだった」

「……………ああ。さすがに、勝手に緊急脱出された時は焦ったな」

「ふっ。私だって焦るだろうね」

「……………団長様が焦る姿なんて見たことないけどな」

「私だって人間だ。焦るときは焦るさ。ところで、ボスの動きが先読みできた理由を教えてもらいたいのだが」

「……………偵察したからに決まっているだろう」

正直に答えた。別に隠しても、この男が相手では無意味だろう。

「これは驚いた。君はソロの攻略プレイヤーだったね。まさか、1人でやったのか？」

全く驚いてない表情でヒースクリフが言った。

「……………仕方ないだろう。ソロなんだからな。これで話は終わりか？ 終わりなら、俺はこの辺りで失礼したいんだが」

「いや、もう1つ話ができた。ハイド君——《血盟騎士団》に入らないかね？」

ヒースクリフの目が俺を捉えている。

気^け圧^あされそうになるが、何とか踏み留まる。

「……………俺も驚いたな。こんなカススキルの使い手を入団に誘うとは、団長様はご酔狂のらしい」

「そんな悪口を言われたのは初めてだ。一応、理由を聞こうか」

どうやら、ヒースクリフは入団の誘いを蹴ったと思っているようだ。全くのその通りなんだけど。

「……………1人が性に合っている。ただ、それだけだ」

「それは残念だ」

ヒースクリフは翻して、団員たちの下へ行った。

PDF小説ネット発足にあたって

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

この小説の詳細については以下のURLをご覧ください。
<http://ncode.syosetu.com/n9752z/>

《ソードアート・オンライン》-転生した主神（笑）-

2012年1月9日14時50分発行