

別世界の異邦者

みども

【注意事項】

このPDFファイルは「ハーメルン」で掲載中の作品を自動的にPDF化したものです。

小説の作者、「ハーメルン」の運営者に無断でPDFファイル及び作品を引用の範囲を超える形で転載・改変・再配布・販売することを禁じます。

【あらすじ】

ヴァンガードの世界を舞台とした作者のオリジナルストーリーです。

時系列的には、アニメのVシリーズ（中学生編〜続・高校生編）の
だいたい10年後くらいの設定です。

ルールはスタンダードを基本としています。イマジナリーギフト
はフォース、アクセル、プロテクトをIとIIの各2種類から選択、旧
版及びGシリーズのカードは一切登場しません。

アクアフォース、シャドウパラディン、リンクジョーカー、ギアク
ロニクルは一般に普及しています。

登場カードは続・高校生編（結成！チームQ4〜The Ra-gi
ng Tactics）までに加え、オリジナルクラン2種類が登場
します。

日本で開催されたアジアサーキットの決勝ステージで、小学生であ
りながらベスト4入りを果たした天才ファイター「空見 ルイリ」。

高校受験に集中するために大好きなヴァンガードから一旦距離を
置いていた中3のある日、自宅のポストに自分宛の謎の封筒が届く。

中身は見知らぬクラン『シーストライカー』のデッキ一式。

受験シーズンを突破し国際大会アジアサーキットの初制覇を目指
す1人の少女の歩む道の先にはどんな出会いがあるのだろうか。

前編 「アジアサーキット編」

後編 「ミラージュフェイク編」

この二編でお送りします。

原作の登場人物も登場します（光定ケンジ、蒼龍レオン、伊吹コウ
ジ他）。

目次

前編 アジアサーキット

0話	3年前の準決勝戦	1
1話	いや、何でさ？	13
2話	1回限りのファイト	28
3話	海軍VS海賊	41
4話	最後までこのパターン	60
	カード紹介（シーストライカー）	83
5話	押しかけ、そして再会	87
6話	バカと……	92
7話	復帰	104
8話	進撃のたちかぜ	109
9話	アクセル	126
10話	餓竜VS不死竜	145
11話	伝説の艦隊	158
12話	アジアサーキットに向けて	165
13話	ぬばたま忍軍の脅威	181
	カード紹介（シーストライカー）	198
14話	兄妹対決！	201
15話	時の旅人VS闇のサーカス団	213
16話	グレード4の力	227
17話	誰得だよ	241

前編 アジアサーキット 0話 3年前の準決勝戦

世界のカードゲーム人口は数億人とも言われ、今や日常に結びつく存在となっている。

その中でひととき人気を集めるのが、『ヴァンガード』だ。

そして、そのヴァンガードの頂点を決める大規模な大会の決勝リーグが、日本を舞台に開かれていた。

「さあー、ヴァンガードアジアサーキット決勝リーグ、準決勝第2試合もいよいよ大詰めだ！ この戦いを制し、チャンピオンの座を駆け蒼龍選手に挑む切符を手にするのは、果たしてどちらだ！」

MCが会場を盛り上げる。

それに応じる様に、ターンの移り変わりとともに会場にあふれんばかりに詰めかけた観衆たちが建物を揺らすほどの大歓声をあげた。

その中心に立つのは、このヴァンガードのアジアチャンピオンの座をかけた最後の戦いへ赴く舞台の切符を手にするために対峙する2人のヴァンガードファイターである。

どちらも予選リーグを怒涛の強さで勝ち上がってきた世界最高峰の大会の決勝リーグに相応しい凄腕のファイターだ。

その戦いはまさにサーキットの決勝リーグに相応しい一進一退の攻防であり、両者後退知らずの激突を繰り返すこと、ターンはすでに17に到達している。

だが、この好勝負ももうすぐ終わる。

それはこの会場を埋め尽くす観衆の誰よりも2人のファイターが強く感じ取っていた。

このターンが勝負。

両者ともにダメージは5。

先ほど終わったターンにて猛攻を仕掛けられたことで、ようやく

ターンが回ってきた青年は手札が1枚のみで前衛も一体欠けている。このターンに攻めきらなければ敗北は必至。しかし、相手はインターセプトを持つユニットが一体に加え手札がプロテクトを含め6枚と1ダメージすら与えることが難しい。

そんな、並のファイターならば負けを覚悟する様な戦況でありながら、青年の瞳には勝利への希望の炎が爛々と燃え上がっていた。

だからこそ、彼は宣言する。

1ダメージを与えることが厳しいこの戦況から覆してみせるとい
う、この宣言を。

「……ファイナルターン！」

青年の宣言に、会場が歓声からどよめきからくる静寂へ変貌する。

誰もがこの状況に似合わないと思うだろう宣言に、対戦相手である少女はそのファイナルターン宣言がハツタリではない、本気で勝利を狙ってくることを強く感じ取っていた。

青年の手札はスタンド&ドローで2枚になったが、リアガードは縦一列が空となっている。戦力不足は否めない。

Vサークルには『超次元ロボ ダイューシャ』。フォースを4枚も重ねていることで、パワーアップのためのスキルを使わずとも単体でパワー53000、クリティカル2の高い攻撃力を有している。

そして、前列で埋まっている方のリアガードには『次元ロボ ダイドラゴン』。その後ろには『次元ロボ ダイタイガー』。ダイドラゴンはスキルでパワーが20000となっており、ダイタイガーのブーストをつければ28000、最低でも20000のシールドを要求させることができる。

そしてダイューシャの後ろには『グローリー・メーカー』。カウンターブラストにより相手の手札のガードをグレード0に限定させる強力なスキルを持つ。

この現状だけを見るならば、2度のアタックしかできない。プロテクトを含める6枚の手札と1枚のインターセプトを突破するのは難

しい。

その上、そのインターセプトを持つユニットも『夜警海賊 ニルデ』。パワーが7000とグレード2でありながら低い数値にありスキルも持たないバナラであるが、その代わりトリガーユニットに匹敵する15000のシールドを持つ防御に秀でたカードである。手札を1枚出せばブーストを加えたダイドラゴンの攻撃を防ぐことが可能であり、プロテクトを使えばダイユーシヤの攻撃も通らないため、2度のアタックで1ダメージを与えることは不可能であった。

ファイナルターンを宣言をしたならば、根拠は手札にあるだろう。つまり、たつた2枚でこの状況に新たなくさびを打ち込むユニットが来るということ。

少女は青年の持つ手札を警戒し、身構える。

何がきてもからなず防ぎきる。それを考えればいい。

青年は倍は歳が離れているだろう少女が慢心せずに最大の警戒してきたことに、好感と高揚を抱いた。

どの様な戦況でもひたむきに勝利の可能性を模索する姿は、模範的なファイターであり、人間的にも優秀なのだろう。

そんな対戦相手とこの大舞台で対決できた。その幸運と、相手のファイターへの敬意を込めて、青年は本気でこのターンで攻めきると、このアジアサーキットで最後になるかもしれないターンのメインフェイズに取り掛かった。

「まずは『次元ロボ ダイドラゴン』のスキルを発動。ソウルブラストでヴァンガードのダイユーシヤにパワー+5000!」

次元ロボ ダイドラゴンの起動スキル。

1枚ソウルをドロップすることで、ヴァンガードにパワーを+5000するスキルである。

1体のダイドラゴンにつき、1ターンに1度しか発動できないスキルだが、これによりダイユーシヤはパワーが58000に上昇した。デイメンジョンポリスのデッキの特徴であるセンターラインの大幅

な強化のスキルにより、ダイユーシヤにとてつもないパワーがたまっていく。

そして、ここで青年は手札から新たなユニットを後方の空いているリアガードサークルへコールしてきた。

どれほどセンターラインを強化しようともプロテクトがある限りダイユーシヤの攻撃は届かない。だが、他のユニットの攻撃が通ればあるいは……

その少ない可能性を引き寄せる、ファイトの流れを変えるカードを。

『次元ロボ ダイランダー』をコール！』

「!？」

そのユニットの登場に、対戦相手の少女はファイトの流れが青年の側に向いたことを感じ取った。

青年が新たにコールしたユニットは、『次元ロボ ダイランダー』。グレード1、パワー8000のブースト要員として活躍するユニットである。

少女のヴァンガードである『不死竜スカルドラゴン』には、単体だとパワーが届かず攻撃できない。

だが、青年がこのユニットをコールした理由は別にある。

「ダイランダーのスキル！ ヴァンガードのパワーが30000以上の時、相手のインターセプトを封じる！」

「くっ……！」

青年のコールしたユニット。このファイトの風向きを変えた一枚、『次元ロボ ダイランダー』。

そのスキルはセンターラインの強化に伴い発動するスキルであり、

ヴァンガードのパワーが30000以上の時に相手のインターセプトを封じるといふものである。

つまり、少女が防御用に配置していた『夜警海賊 ニルデ』のインターセプトが封じられたということであり、シールド15000が無効になったということに等しい。

青年はダイランダーを後方のリアガードにコールした。前列のリアガードサークルにはイマジナリーギフトフォースが1つ置かれていたためそれを使えば単体でもダイランダーのパワーをヴァンガードに届かせることができる。

それでも後方に配置したということは、もう一枚のカードを前衛にコールするということ。

つまり、少女の方はインターセプトを封じられた状態で3回のアタックを防がなければならぬという状況に追い込まれたのである。使えるのは手札のみ。

ならば残る1枚の、ダイランダーの前に配置するカードはなんであるか。

そのカード1枚で、この戦況が覆りかねない。

青年が額に汗を流しながら、口元に笑みを浮かべる。

まるで、「これから自分の繰り出せる最高の攻撃を出すから、防いで見せろ」といふかのように。

その笑みは挑発というよりも、自身より若いながら才能あふれるファイターへ己が挑戦者として挑むような、相手に尊敬の念を持って挑むまさに勇者のような笑みだった。

そして青年はコールする。

この後がないターンのドローフェイズという奇跡といえるタイミングで引き当てた、この戦況に最適のユニットを。

「コール！ 『クイックヒーロー アクティブマスク』！」

「なっ!?!」

『クイックヒーロー アクティブマスク』。

そのユニットは、ダイランダー以上の衝撃を対戦相手にもたらした。

このタイミングで引いてきたというのか……そのユニットを！

自分の予想さえ上回るユニットの登場。

青年がコールした『クイックヒーロー アクティブマスク』は、ヴァンガードがアタックした時、そのパワーがブースト含め30000以上ある時、カウンターブラストすることで己をスタンドさせることができるユニットである。

つまり、インターセプトが封じられた状況で4度目のアタックを仕掛けてくるユニットということ。

単体ではパワー10000なので不死竜スカルドラゴンには届かないが、そのサークルにはイマジナリーギフト フォースが1つ配してある。

その効果は自身のターン中に置かれたサークルのユニットのパワーを+10000するというもの。

つまり、2度のアタックを確実にスカルドラゴンへ通せるということに他ならない。

次元ロボが主力を占める青年のデッキに置いて異色を放つヒーローのユニット。

普段使いではせいぜいダイユーシヤのコストに使われた上で再攻撃をインターセプト潰しに使うようなユニットに過ぎないはずだろうが、奇跡といえるタイミングでドロウされたことで最高の活躍の舞台を与えられた。

少女は手札を確認する。

青年は手札を使い切った。最高の布陣を整えたが、このターンで決められなければ次のスカルドラゴンの攻撃はほぼ確実に止められない。

つまりこのターンをしのげば少女の方が勝つ。

だが、インターセプトを封じられた上に4回のアタックを可能とする布陣を整えられたことでその防御はかなり厳しくなった。

手札は6枚。そのうちの1枚はグローリー・メーカーのスキルを使おうともダイユーシヤの攻撃を確実にガードできるイマジナリーギフト プロテクト。

その他は、『ストームライドゴーストシップ』、『ナイトスピリット』、『荒海のバンシー』、『キッキングフランガル』、『サムライスピリット』が1枚ずつ。

山札には出ていない『おぼけのリック』が2枚あるのでヒールトリガーの可能性は残されているが……

攻撃を防ぎきるための構想を作る。

ストームライドゴーストシップはプロテクトのコストに使いダイユーシヤのアタックはガード。

クイックヒーロー アクティブマスクの1度目の攻撃はフォースとブーストを合わせてパワー28000となる。これはキッキングフランガルとナイトスピリットで防御。

ダイドラゴンの攻撃はパワー28000。これは荒海のバンシーとサムライスピリットで防御。

……ダメだ。インターセプトを封じられた今、最後のアクティブマスクの攻撃を防ぐ手段が残っていない。

青年が幸運を引き当てた時点で、最後のアタックは必ずスカルドラゴンに届く。

そうなれば、少女に残された選択肢はヒールトリガーにかけることだけ。

並みのファイターなら投了してもおかしくない戦況で強運を引き当てたことで大逆転の可能性を作った青年に、会場が割れんばかりの歓声に包まれる。

その中で青年は、最後のアタックを開始した。

「行かせてもらうよ。クイックヒーロー アクティブマスクでアタックー！」

「サムライスピリットでガードー！」

ヒールトリガーを警戒したのか、青年はあえて1度目のアタックにダイランダーのブーストをつけなかった。

そのためパワーは20000。手札1枚でガードできるようなったことで、少女はすかさず戦い方を変えた。

ヒールトリガーにかけるならば最初のアタックを受けてパワーアップの恩恵を狙うべきだが、この攻撃を受けて出たヒールトリガーのパワーアップでは次のアクティブマスクはブーストを得るので再度の攻撃が通ってしまう。

防げる攻撃を防いでおかなければ手札が足りなくなる。ヒールトリガーの恩恵を受けても防げない攻撃のリスクを抑えるため、1度目のアタックを少女はガードした。

しかし青年の猛攻は止まらない。

「グローリー・メーカーのブーストした超次元ロボダイユーシャでアタック！ パワーが35000以上の為、ダイユーシャにクリティカル+1！」

2ダメージを叩き込む攻撃。これは必ずガードする必要がある。

少女は防御の切り札をためらうことなくこのアタックに対して使用した。

「通さない！ プロテクト発動！ 手札のストームライドゴーストシップをドロップゾーンに送ることで、ダイユーシャのアタックはスカルドラゴンにヒットしない！」

「やはりそうくるか……けど、僕だつて負けられない！ アクティブマスクのスキル発動！ カウンターブラストし、アクティブマスクをスタンド！」

60000越えのパワーを有するダイユーシャのアタックを防ぎ

きるが、アクティブマスクのスキルが発動しさらなるアタックの準備が整ってしまう。

それでも少女は諦めずに青年の攻撃を防ぐ。

あとはこのドライブチェック次第。クリティカルトリガーがでなければ、ヒールトリガーの恩恵と合わせて残る2度の攻撃は防ぎきることが可能となる。

攻める青年も、守る少女も、お互い持てる力の全てをぶつけ合うギリギリの戦いである。

ダイユーシヤのツインドライブ。

ここでクリティカルトリガーを引けば2ダメージのアタックを防ぐために次の攻撃にも少女は手札を割かなければならなくなり、最後のアタックが通ることになる。

だが、それ以外のカードならばヒールトリガーの恩恵を受ければ勝機のある戦況に持ち込める。

「ファーストチェック……『次元ロボ ダイランダー』、ノートリガー。セカンドチェック……きた、『次元ロボ ダイバトルス』！」

「……っ！」

勝利の女神は、青年にチャンスを与えた。

迷うことなく青年はその効果をダイドラゴンに与える。

「トリガー発動！ ダイドラゴンにクリティカル+1、パワー+10000！」

これでダイドラゴンのアタックを受ければ2ダメージを受ける状況となった。ダイドラゴンの攻撃は防ぐしかなくなり、次のアクティブマスクの攻撃を防ぐ手立てがなくなった。

青年が3度目のアタックを仕掛ける。

「次元ロボ ダイタイガーのブーストした次元ロボ ダイドラゴンでアタック！」

パワー38000、クリティカル2の攻撃。

ヒールトリガーにかけるにしても、こちらの攻撃は防がなければならぬ。

少女は残る防御を繰り出した。

「荒海のバンシーとナイトスピリットでガード！」

高火力を有するディメンジョンポリスの3度にわたる攻撃を防ぎきった少女。小学生でありながら自身の倍は人生を重ねている世界的にも名をはせる青年を相手にここまで戦える彼女は、間違えなく一流のファイターの力を持つだろう。

だが、青年には4度目の攻撃が残っている。

勝負を分けた最高の2枚のカードを使った攻撃が。

「行くよ……次元ロボ ダイランダーでブースト、クイックヒーロー アクティブマスクでアタック！」

「……………」

少女の手札は1枚のみ。

キッキングフランガル。グレード2。シールド5000。

夜警海賊 ニルデのインターセプトを使えばこの攻撃も防ぎきれた。

だが……

「次元ロボ ダイランダーはインターセプトを許さない、か……」

ダイランダーのスキルにより、最後の防御も封じられた。

ならば、彼女の取れる選択肢は1つのみとなる。

「プロテクトも使ったし、インターセプトもできない……ごめん、スカルドラゴン……もう、これしかない」

手札を伏せ、青年に向かって少女は宣言する。

「こうなりや逃げも隠れもしない……きやがれヒーロー！ ノーガードだ！」

たとえ逃げ回ろうとも、無様な散り花は咲かせない。派手に散り、また海の底から復活するのが不死の海賊団。

グランブルー使いらしい思い切りのいいノーガード宣言に、青年も笑みを浮かべた。

今度は敬意を持って挑む挑戦者としての笑みではなく、その清々しい覚悟をたたえ、ともに最後の番狂わせの可能性となるヒールトリガーの奇跡を祈る微笑みである。

「ダメージジチェック……」

クイックヒーロー アクティブマスクの攻撃を受けた不死身の竜が倒れる。

その運命を決めるカードは……

「……『不死竜スカルドラゴン』。ノートリガー」

……少女の敗北と、青年の決勝戦進出を決めるカードだった。

「決まったああアアアアア！ アジアサーキット準決勝第2試合、アジアチャンピオンを決める最高峰の決勝戦へ駒を進めたのは、光定ケンジ選手だあ！」

MCの声が、観客の歓声が、青年の勝利を讃える声が会場中に響き渡る。

その中心の反対側で、少女は1人悔し涙をこらえていた。

これはアジアサーキットで決勝リーグ進出選手最年少、小学生でありながらベスト4入りを果たした1人の天才が、人生で1番悔しかった敗北をつけられた3年前の記憶である。

1話 いや、何でさう？

ポストを開けたら、謎の封筒が入っていた。
宛名は我が家であっているけど、差出人の名前はない。
気になって開いてみると、そこにはヴァンガードのデッキが一式入っていた。

「……いや、何コレ？」

それしか言えない。

何このお届け物？

何故にヴァンガード？ しかもデッキ一式。

誰のお届け物か知らないけど、高校受験を控えているのでヴァンガードから一旦距離を置いている人の家に何届けてくれてんのさ。

溜息を零しそうになり、そういえばと封筒の宛名を見る。

もしかして私じゃないかもしれない。

兄貴？ それとも親父？ じつちゃんかな？

家族でヴァンガードをしているのは兄貴と私だけ。私じゃないとすれば、兄貴宛かもしれない。

というわけで宛名を確認すると……

『空見 ルイリ 様』

「いや、何でさう？」

まさかの受験生の私宛だった。

「うーん……」

困ったな。

3年前に出場した日本で決勝リーグを開催したアジアサーキット

ではベスト4入りを果たしたこともある。名前を世間に認知されていてもおかしくはない。

……自分で言うのも何だけど。

でも受験を控えた中学3年生、今年は受験勉強に集中するためヴァンガードとは距離を置き、公式大会には出ていない。

そんな私にこんな送り返ってくる変わり者がいるかもしれないけど。

……どうしよっか？

送り主の名前がなければ誰に返せばいいのかもわからない。

いや、送り主も返して欲しいわけじゃないかもしれないけどさ。

手紙とかでも入っていてくれればと思うのだが、中身は本当にデッキ一式のみである。送り主のヒントはない。

カードを見るとヴァンガードがしたくてたまらなくなる。受験に集中するという今年の目標を壊す誘惑だ。

裏面を見ただけでもこのデッキを知りたい、ファイトしたいっていう気持ちが湧き上がってくる。受験生にこれは毒、それも猛毒だ。

いやいや、ヴァンガードとは距離を置くと決めたら。入試を終えたら、その時は好きなだけやればいい。

そう決意して、首を横に振る。

「……兄貴にやろっかな」

貰い物のデッキだけど。

兄貴なら有効活用するだろうと、デッキを封筒に戻してこの中身は兄貴に丸ごと譲ることにした。

その時、手元が滑って一枚だけカードが床に落ちてしまった。

しまった、と思いながらそのカードを拾おうとする。

その時、カードは表を向いていた。

ユニットの姿が描かれたカードの表。

それが目に入った時、私は思わず手が止まった。

「シーストライカー……？ 初めて見るクランだ」

そのカードは、私の知らないカードだった。

白い海軍士官の軍服に身を包み、日本刀を携え戦艦の甲板に立つ、アクアフォースに所属するアクアロイドのユニットとは一味違うよりこつちの世界の海軍の軍人に寄せたような格好が描かれている。

グレード2、パワー5000、クリティカル1、シールド5000、クランはメガラニカ所属……シーストライカー。

ユニットの名称は、『海将 ジパングイクシード』。

ユニットはもちろん、シーストライカーというクラン名も私にとっては初耳だった。

知らないクランの知らないカード。

私がヴァンガードと距離を置いていた間に、随分と進化しているようだ。新規クランまで出ていたなんて。

スキルを見たところこいつは防御に特化したユニットのようである。

知らないクランのカードで構築されているだろうデツキ……見たい。すごく見たい。そして使ってみたい。

「いや！ ダメダメダメ！ 使ったらあとは泥沼！」

延々とファイトに没頭して受験がおろそかになってしまう。

使うのはダメだ。ファイト禁止の年にするって決めたんだから！

「……………」

……で、でも、ちよつと見るくらいは良いかな？

見るだけ、見るだけだから！ ほんのちよつとだけ！

ファイトはしないし使うこともしないから！ ただ、見るだけ。見るだけだから。

そう自分に言い聞かせて、封筒からデッキを取り出した。

『Vanguard』と描かれている裏面を返して、カードを表にする。

そこに描かれていたのは、知らないクランの知らないカードたちだった。

「おお……」

海洋国家メガラニカに所属するクラン。

アクアフォースとキャラがかぶっていきそうだが、シーストライカーというクランはどうやら海軍がモチーフらしい。

でもアクアフォースと違い、主な種族は『ヒューマン』と『マリンシップ』。

マリンシップも知らない種族だけど、このクラン専用の種族なのだろうか？ 描かれたイラストを見ると、マリンシップはどうやら船がモチーフになっている種族のようである。

種族というか、もはや兵器や道具だけ。

イマジナリーギフトは『フォース』。

テキストを見ると、山札からのカードを入れ替えたスペリオルコールを得意とするクランのようだ。展開力とパワーアップに優れた、どちらかという素人向きのクランぽい。

扱いやすい分スキルも単純で相手に手が読まれやすそう。でも、使いこなせば強そう。

スターターデッキを丸ごと使っているのか、『守護者』のカードはドロトリガーではなくグレード1である。

グレード3が8枚、グレード2が10枚、グレード1が15枚、グレード0が17枚。順調なライドがしやすく、スキルを持たないバニラユニットも入っている。

デッキのバランスと使い勝手は良さそうだが、強力なスキルの連鎖などは出来なさそう。

それよりも、未知のクランの未知のスキルが多数ある。

……なんかもう、このデッキでファイトしたくてたまらなくなってきた。

「いやー、今年はヴァンガードと距離を置くって決めたんだから！」

カードを見てしまったことで湧き上がってきた誘惑を間一髪で抑えることができた。

うう……これはまずい。家に置いていたら間違えなく誘惑に負ける。兄貴は私が誘惑に屈した時、嬉々としてファイトの相手をする姿が予想できる。そのまま泥沼に引き込まれ、成績ガタ落ちで受験も失敗という暗黒の未来が。

ダメだ。家に置いていたらいつか誘惑に負ける。

どこかに預かってもらおう。

デッキを封筒に入れ、私はとある場所へと向かうことにした。

向かった先は私の馴染みの、とは言っても今年には行かないことになっていたはずのカードショップだ。

店名は『クラウン』。

ロゴは王冠だけど、実際の意味は道化師というよくわからない店だ。

……まあ、店長が変わり者だし。

しばらく見ない間に品揃えも変わっているだろう。こんな新規克蘭も出たくらいだしね。

そう思いながら、到着した『クラウン』の自動ドアをくぐった。

店の内装は大して変わっていない。

しかし、ファイトテーブルが並んでいる方に人だかりができていた。誰かがファイトをしていたみたい。

……レジ空になっているけど、大丈夫？

シヨップ大会を開いているわけじゃないと思うけど、なんの人だかりだろうか。

気になった私は近づいてみた。

「おら、これで8人抜きだせ！ 次の相手はどいつだ、あ!？」

どうやら、連勝しているファイターがいるらしい。

人だかりの中心で拳を突き上げている変な髪型の男がいた。

……誰？

知らないやつだ。高校生っぽいけど、髪型と仕草はクソガキのそれだろ。

少なくともクラウンでは見たことがない。

……私が離れていた間にきた客かな？

負けたと思われる面々の中には同じクラウンの常連である顔見知りもいる。彼らを負かしたということは、ファイターとしての腕は相応にあるみたいだ。

頭の中身はバカそうだけど。

まあ、今の私には関係ない。

さつさと店長に受験が終わるまでこのデツキを預かってもらおう。

……早く離れないとファイトしたくてたまらなくなるから。

クラウンの店長は人だかりの中にいた。

身長190cmの巨体が目立つスキンヘッドの大男なのですぐに見つけられた。

カードショップよりもスポーツ用品店の店長が似合う風貌。もしくは海外セレブのボディガードとかしているそう。

本人に面と向かって言ったことはあんまりないけど。あんまり。

ヤジが飛び交う人だかりの中をこつそりと進み、ようやく店長のところに到着した。

そして店長のゴツい体を包むパツパツのTシャツの裾を軽く引っ張った。

「店長」

「うお!? ……ルイリちゃんじゃねえか、久しぶりだな」

フアイトテーブルで拳を突き上げている変なやつを見ていたせいで私が来ていたことに気づいていなかったぽい。

結構大きさに驚かれた。

……デカイ凶体で何驚いてんのさ。

「まあ、受験生だし今年は控えるから」

「そっか、ルイリちゃんも中3か……あのクソガキがすっかりデカくなったもんだぜ」

「クソガキ言うな。あと、ちゃん付けする年じゃねえし」

恥ずかしいから。あと、クソガキ呼ばわりはむかつく。

若干苛立ちを覚えながらも、溜息を零して落ち着かせる。

「はあ……まあ、良いや。店長、これちよつと預かっついて」

そう言っつて、封筒を渡す。

それを渡された店長は状況がわからないのか、顔に？マークを浮かべていた。

「ん？ なんだこれ？」

「なんでも良いから預かっておいて。受験終わったら存分に使いたいから」

強面に渋い表情を浮かべながらも店長は了承してくれた。

封筒の中身を確認している。

「まあ良いけどよ……ヴァンガードのデッキ？」

「うん、今朝届いていた。私宛に」

「差出人の名前がない封筒……おいおい、危ねえもんじゃねえよな？」

「店長の面が合わされば怪しさ満点……痛あ!？」

「こんのクソガキ、相変わらずの減らず口だな！」

げんこつ喰らわせやがったぞ、この893フェイス！

地味に強烈な店長のげんこつに、思わず頭を押さえる。

「いたいけな女子に暴力振るうな、893フェイス！ 絵面完全に犯罪者だからな！」

「お前のどこがいたいけな女子だ！ 口は悪いし、態度は悪いし、兄に似て荒っぽいし！」

「店長は顔が悪い……痛あ!？ 店長なんか強面の上にそうやってすぐ手をあげるし！」

「安心しろ、手をあげるのはクソガキ限定だ」

「クソガキ言うな、ハゲ！」

「おまつ……! 人の1番気にしていることをつつきまわすな！」

声のデカイ店長と言いつき合いを始めたのが悪かったかもしれない。

周囲の注目がこつちに集まってきた。

それは当然、ファイトテーブルにいた変なやつが目も向けられることになる。

たまたま店長がデッキを手にしていたこともあり、変なやつは何を

勘違いしたのか新たな挑戦者と受け取ったらしい。

「ほほう……次の挑戦者は店長自らか。良いぜ、受けて立っつ！へイ、カモン！」

「……いや、なぜに？」

ギャラリーが盛り上がる中、指名を受けた店長は困惑するばかりである。

そして完全に蚊帳の外にいるはずの私と目があう。

すると何を思ったのか、店長は手に持っているデツキを私に押し付けてきた。

「いや、挑戦者はこいつだ！ このクソガキ……いつてえ!？」

「クソガキ呼ぶな！」

店長の足の甲を踏みつけた。

……というか、何言ってるのさこの人？

今更になつて店長が人に勝負を押し付けてきたことに気づく。

「おいこら強面店主、私受験生だから！ ファイトしてる暇ないからこれ預かってもらおうとここ来たんだよ！」

「やかましい、クソガキ！ 一度くらい良いだろうが！ 買ったらパックおごってやるから」

「受験生だつて言ったよな！ ブースターパックで釣ろうとするな！」

私もやりたい。そりゃ、ファイトしたいよ。

でも今年はヴァンガードと距離を置いて受験に集中すると決めて
いるんだ。

だから、ブースターパックで釣るな！

部外者だし、私はこれを預かってもらうためにここに来ただけであ
る。

店長に一度は押し付けられたデッキを押し返す。

「やるなら店長がやれよ！　これ貸すし！」

「どうせ貰い物のデッキだろうが！」

「うるさい！　とにかく私はファイトしないんだ！」

デッキを店長に押し返した私は、これ以上注目される前に退散す
べくその場を離れようとする。

だが、今度はあの変なやつに負かされたこのショップの常連で私と
も顔見知りの、断じて友人ではなく単なる顔見知りの変態がすがりつ
いてきた。

「ルイリちゃん、待って！　なんで最近顔見せてくれなかったの〜!?
それより、頼むよ！　僕の仇をとって〜！」

「鬱陶しいわ！　離れろ、変態！」

腰にしがみついてくるこの変態。

クラウンの常連で、100回はファイトしたことがある顔見知り
である。

アジアサーキットでも毎年活躍する、このショップの常連の中でも
トップクラスのファイターなのである。変態だけど。

「というか、離れろ！　しがみつくな！　なんなんだよ、変態！」

「愛しのマイプリンセス、ルイリちゃん！」

「やめろマジで！ 鳥肌立つ……って、どさくさに紛れて頬ずりしてんじゃねえよこのド変態野郎！」

「僕の仇をとって、マイプリンセス！ ……グホツ!？」

「離れろこのクソボケ！ 変態！ あっち行け！」

なんとか変態を引き剥がすことに成功した。

なんでデツキを預かってもらっただけなのにこんなに疲れなきやならないんだよ……全く。

身体的よりも精神的に疲れた。もう帰る。

こんなのに付き合っけられるかと帰ろうとしたのだが、騒ぎすぎたせいで今度は私が人だかりに囲まれていた。

「ルイリだー」「ルイリちゃんだ！」「クラウン最強のプリンセス（クソガキ）のルイリちゃんじゃねえか」「よっ、クソガキちゃん！」

「クソガキ言うな！ てか、なんで集まってくるんだよ！」

わらわらと取り囲まれる。

人だかりから脱出を試みようとするが、その前にとうとう変なやつにも捕まってしまった。

「ほう……聞いたぞ。お前がこのショップ最強のファイターか！ ならばこの俺とファイトしてもらおうか！」

「いやしねえから」

「ええ!?!」

だって受験生だし。

ヴァンガードとは距離を置くって決めたんだ。ファイトするつもりはない。

それに変なやつはもう間に合っている。たぶん、受験生じゃなかったとしてもこの変なやつとはファイトするつもりはなかっただろう。

というわけで、私は帰る。

付き合ってられるかっての。

「やるなら店長とやれば? 私帰る」

「ふはははは! 臆して逃げるとは、程度が知れるというものだけ!」

安い挑発に乗る年じゃないし。

無視してシヨップを出ようとする。

だが、変なやつは許しても他のやつらが許さなかった。

「待って、せめて仇をとって!」

「あいつに負かされて悔しいんです!」

「クラウンがあんなやつに負けるとは、認めたくないんです!」

「マイプリンセス! 僕のためにどうか!」

「知るか!」

強面店主の道化師店舗のプライドなんぞ知るか!

それにこいつらのためにファイトする義理もない。

というわけで、人垣を押しつけようと試みる。

だが、結束する連中は私が帰ることを認めなかった。

「「通さんぞー!」」

「なんなんだよお前ら！」

なんでヴァンガードファイターがスクラム組むんだよ！ お前らの中にスパイクブラザーズ使うのなんかいねえじゃねえか！

おかげで私はドアへの道を塞がれた。

それどころか押し込まれてファイトテーブルのエリアへと連行された。

そこには当然、変なやつがいる。

「なんだ、一度は逃げたかと思っただが戻ってきたのか？ お前もまた1人のファイター、勝負から逃げることはしないということか！」

「この状況見てなんでそう思えるんだよ！」

やっぱりこいつ、頭の中までバカなタイプだ！

そんな心の叫びは届かず、ファイトテーブルに連行され、店長が再びシーストライカーのデッキを押し付けてきた。

「覚悟を決めてやれ！ 何、一回くらいなら大丈夫だ！」

「大人が受験生をヴァンガードに誘うな！」

私だってしたい！

でも今年は受験勉強に集中するって決めただよ！

店長へデッキを押し返そうとするが、店長も負けじと対抗する。

「あんたがやれよ！」

「お前がやれって！」

「私は帰って受験勉強するんだよ！」

「1回やったら帰って良いから！」

「その一回が泥沼の誘惑の始まりだから、イヤだ！」

「誘惑に負けるのはお前が弱いからだ！ さあ、今年1回限りのファイトをするんだ！」

店長は折れそうにない。

周囲の客たちも折れそうにない。

私も抵抗したが、結局1回限りという事で折れた。

「……ったく、1回だけだから！ これやったら今度こそ帰るから！ 負けても文句言うんじゃないぞ！」

そう、1回。1回限り。これだけやったらもう今度こそヴァンガードから離れて受験に集中するんだ。

そう己にも言い聞かせる。

初めて見るクランの初めて扱うデッキで行うファイト。

玄人でも苦勞する経験の少ないデッキだ、勝てるなんて思っていない。

対戦相手の変な髪型は負かした相手から見るにかなりの実力を持っているだろう。頭はバカだけど。

自信満々に仁王立ちする変な髪型に、テーブルを挟んで向かい合う。

「小宮山 カツヤだ。言っておくが、お姫様相手だろうが手加減はしねえぜ」

「しなくて良い。というか姫とか呼ぶな。私は空見 ルイリ」

ファーストヴァンガードを配置し、手札を揃える。

……悪くない手札が初手に来た。引きなおす必要はなさそう。

「3枚引き直すぜ。お前は どうする？」

「私は良い。さっさと始めよう」

「そうだな」

今回限りだし、気負わずやるとしよう。

このデッキと小宮山との出会いが、この先に起こる大きな騒動に巻き込まれることになる未来を、今の私はまだ知らなかった。

「スタンドアップ、ヴァンガード！」

この掛け声とともに、霊体となり私たちの降り立った惑星クレイに新たな戦いが起こる。

2話 1回限りのファイター

ヴァンガード。

地球によく似た惑星クレイを舞台とする、カードゲーム。

クレイの地に無力な霊体として降り立ったファイターが持つ能力は2つ。

自身に力を貸してくれるユニットたちを自身に憑依させるライド、そして仲間を召喚するコール。

ヴァンガードに攻撃を通し、契約の途切れたユニットが6体に達した時、ファイターは契約を結んだユニットたちとのつながりを切れさせられ霊体は消失する。

要するに、Vに攻撃を通して6ダメージ与えれば勝ち。それがヴァンガードだ。

このゲームには、50枚からなる一式のデッキを使用する。

デッキの内容はカードのテキストの部分黒地となっているノーマルユニットが34枚、黄色になっているトリガーユニットが16枚。

この中から最初のヴァンガードとなるグレード0のカード、ファーストヴァンガードをヴァンガードサークルに伏せておき、残りのカードをシャッフルしてデッキゾーンに置く。

デッキゾーンに置かれたカードの山は、山札となる。この山札のカードがなくなった時は、デッキアウトで即座にそのファイターの負けが決定する。

デッキゾーンの他には、その上にあるトリガーゾーン、退却したカードが送られるドロップゾーン、ヴァンガードがアタックを受けた際にカードが置かれるダメージゾーン、ヴァンガードが置かれるVサークル、リアガードが置かれるRサークル、ガーディアンが置かれるGサークルがある。

その説明は後ほど。

デッキゾーンに山札を置き、山札の上から5枚の手札となるカードを引けば準備完了。

この際、手札は一度だけ引き直しが可能だ。

グレード1から3を各1枚以上揃えるのが手札の基本。ヴァンガードのライドはグレード0から1、1から2、2から3、3から4と、同等か1つ上のグレードにしかライドできないからだ。

引き直しは不要なカードを山札の下に置き、山札の下に置いた枚数と同じ数山札の上から引く。引き直しは一度しかできないが、各ターンのライドフェイズにはGアシストという機能を使えばライドが可能なので、全てのグレードが揃わなくても諦めることはない。

さて、このファーストヴァンガードがクレイに立つ霊体が最初にライドできるユニットだ。これを表にしたらゲーム開始である。

その際の掛け声は……

「スタンドアップ、ヴァンガード！」

「出航だ、『案内するゾンビ』！」

「『始源の海将ヴァイキング』！」

……たまに間に『マイ』を入れる人がいるけど。まあ、ファイトスタイルは人それぞれだし、それは置いておいて。

こうしてクレイの地にて、霊体からユニットにライドすることができた。

ヴァンガードには先攻と後攻があり、先攻のターンからそれぞれのターンを繰り返していくターン制のゲームだ。

ターンには流れがあり、ユニットをスタンドさせるスタンドフェイズ、山札から1枚引いて手札を増やすドローフェイズ、ヴァンガードのライドを行うライドフェイズ、ユニットのコールやスキルを駆使するメインフェイズ、相手のユニットにアタックをするアタックフェイズ、ターンを終了するエンドフェイズで構成される。

ライドは今のヴァンガードの現在のグレード＋1のグレードのユニットまで手札から選びライドすることができる。リアガードに

コールできるのは現在のヴァンガードのグレードと同じかそれ以下のユニットのみだ。

アタックは前列のリアガードとヴァンガードが行い、縦向き（スタンド）状態を横向き（レスト）状態にすることでアタックする。後列のユニットはブーストを持っていれば、同じくレストすることで前列のユニットにパワーを貸すことができる。

そのパワーが相手のアタック先のユニットのパワー以上ならば、アタック成功。リアガードにアタックがヒットすればそのリアガードを退却させ、ヴァンガードにアタックがヒットしたら相手に1ダメージを与えることができる。

ちなみにアタックできる対象は基本的に相手の前列のユニットのみだ。

ヴァンガードがダメージを受けた際、山札の1番上のカードをトリガーゾーンに公開し、公開した後にそのカードはダメージゾーンに置かれる。

このダメージゾーンのカードが6枚になった時、勝敗が決するといふわけだ。

しかし、アタックを受けた側はアタックされた際にガーディアンと呼ばれるユニットをコールすることができる。

そのユニットの持つシールド値はアタックされたユニットのパワーに加算され、相手の攻撃を防ぐことが可能だ。

ガーディアンはバトル終了後に退却する。たとえばアタックがヒットしたとしても、一度コールされたガーディアンはバトル終了後に全てドロップゾーン行きだ。

ガーディアンに関してにはリアガードのコールとは違いヴァンガードのグレードと関係なくコールできるのでヴァンガードのグレードが1でもグレード2のカードをコールすることも可能である。さらにイマジナリーギフトには……

『『シーストライカー』？ 何だ、そのクラン、聞いたことねえぞ』

小宮山は私のファーストヴァンガードを見て、シーストライカーというクランを初めて見ると言った。

「どうやら、本当に出て間もないクランのようである。もしかしたらスターターデッキだけなのかも。」

「もしくはなんかの大会の記念品……？ それは流石にないか。」

「まあ、相手がこのクランを知らなくても私はどうでも良い。」

「さっさと始めろよ」

「可愛い顔して口悪いな……まあ良いや。俺の先攻、ドロロー！」

ドロローフェイズで1枚引き、手札から1枚をヴァンガードにライドさせる。

「まずはこいつだ！ 『伊達男 ロマリオ』にライドだぜ！」

伊達男ロマリオ。グレード1。

相手は不死の海賊をモチーフとするグランブルーのデッキのようだ。

ファイターが使えるのは基本的にライドとコールである。

しかし、それで呼ばれるユニットたちには独自の能力、スキルが存在する。

ヴァンガードでは、そのスキルを駆使して相手の守りを崩していき6ダメージを叩き込むのである。

スキルは大まかに効果が指定範囲内の間ならば永遠に発動し続ける永続スキル、メインフェイズ中にファイターの自由に発動させる起動スキル、条件が揃ったタイミングで発動する自動スキルの3種類がある。

『案内するゾンビ』のスキルを発動！ ライドされた時、1枚ドロロー！」

ファーストヴァンガードの多くが持つスキルである。他のカードにライドされた時、山札から1枚引いて手札を増やすスキルである。

メインフェイズは何もせず、アタックフェイズへ移行。ただし、ヴァンガードにおいては先攻のファイターは最初のターンに限りアタックができない。

なので必然的にアタックフェイズも何もせず終わる。

「ターンエンドだぜ。そら、お前のターンだ」

やけに自信満々な態度だ。

実力はあるだろう。けど……小宮山の使っているグランブルーはかつて私が使っていた、というか今でも休止中とはいえ現役で使っているクランである。

このクランの特性は知り尽くしている。新しいカードが出ている可能性もあるけど、私にとっては勝手知ったる相手だ。

さて、私のターンである。

後攻のファイターからアタックが可能となる。

アタックする側のユニットは基本的にパワーに関係なくダメージを受けたりすることはない。だから、思いつきアタックすれば良い。

「ドロー。『海将 トルキスイクシード』にライド」

私がライドしたのは『海将 トルキスイクシード』。グレード1、パワー8000、シールド10000、そしてVにおいて発動するスキルを持つユニットだ。

グレード1のヴァンガードにちょうど良い。

『始源の海将ヴァイキング』のスキルで1枚ドロー」

そして私のファーストヴァンガードである始源の海将ヴァイキングも、案内するゾンビと同じライドされたときに1枚ドロウするスキルを持つ。

これで私の手札は6枚。

リアガードを揃えてアタックするのも良いが、ここは何もコールせずメインフェイズを終えてアタックフェイズに移行した。

『海将 トルキスイクシード』で『伊達男ロマリオ』にアタック！

トルキスイクシードをレストして、アタックする。

パワーは同じ8000。そのままガーディアンをコールしなければアタックは通る。

小宮山は、ガーディアンをコールをしなかった。

「ノーガードだぜー！」

ノーガード宣言。

ガーディアンをコールせず、アタックを受ける宣告だ。

さて、このままアタックしても攻撃は通りダメージを与えられるのだが、その前に1つ。

Vサークルのユニットに限り、アタック時にドライブチェックというアクションをすることができる。

何をするのかというと、山札の1番上のカードをトリガーゾーンに公開するのだ。

……別にダメージにカードを置くわけじゃない。アタック受けたわけじゃないから。むしろ逆だから。

このドライブチェックで公開されたカードは手札に加えられるのだ。

そしてもう1つ、このドライブチェックで公開されたカードがトリガーユニットだった場合、そのユニットの持つトリガーの効果を発動

できる。

さて、私のトリガーはというと……

『海将 ルーシイクシード』

「いきなりかよ?！」

ドロートリガーの効果を持つ『海将 ルーシイクシード』である。
ドロートリガーの効果は、山札から1枚ドロートして手札を増やし、好きなユニットにパワーを+10000するといふものである。

「トリガー発動、1枚ドロートしてトルキスイクシードにパワー+10000」

パワー18000に上昇した海将トルキスイクシード。

言うまでもなくアタックはヒットする。

アタックがヒットした時、受けるダメージはヒットさせたユニットの持つクリティカルの数と同じとなる。

ちなみにトルキスイクシードのクリティカルは1。よって、ロマリオの受けるダメージは1となる。

ダメージを受けたとき、山札の1番上のカードがトリガーゾーンに公開され、その後そのカードは手札ではなくダメージゾーンに置かれる。

この時、同じようにトリガーゾーンに公開されたカードがトリガーを持っていれば、そのトリガーが発動する。

「ダメージチェック……『ナイトスピリット』！ おっしや、クリティカルトリガー発動だぜ！」

小宮山もトリガーを引き当てた。

そのカードは『ナイトスピリット』。クリティカルトリガーを待つ

ユニットであり、その効果は好きなユニットにパワー+10000とクリティカル+1を与えるというもの。

この2つの効果は別のユニットにそれぞれ振ることができる。

……ただし、私の攻撃できるユニットはもういないので意味のないトリガーだけど。

ちなみにトリガーの効果は発動したターン中のみ。

このターンが終わればお互いパワーもクリティカルも元に戻る。

「……って、トリガーの無駄落ちかよ！」

「……今更気づいたわけ？」

こいつやつぱりバカだ。

……それはともかく、ここでトルキスイクシードのスキルが発動する。

『海将 トルキスイクシード』のスキル。Vサークルにいるトルキスイクシードのアタックがヒットしたので、1枚ドロロー」

このユニット、『海将 トルキスイクシード』のスキルはVサークルで行ったアタックがヒットした時、1枚ドロローできるというものだ。序盤に手札を補充してくれる便利なスキルである。

「ターンエンド」

「初見のクランだと戦い方が見えねえな……まあ、良い！ 行くぜ、俺のスタンド&ドロロー！」

相手にターンが移る。

まだまだファイトは序の口である。

「行くぜ、『大幹部 ブルーブラッド』にライドだぜ！」

続いて小宮山はグレード2の『大幹部 ブルーブラッド』にライドした。

そして、ロマリオにもライドされた時に発動するスキルがある。

「ロマリオのスキル発動！ カウンターブラスト、手札の1枚をソウルへ送ることで、山札の上から3枚をドロップゾーンへ送り、そのドロップゾーンから1枚を手札に加えるぜ！」

カウウターブラスト。

ユニットのスキルには様々なスキル発動のための条件がある。

カウンターブラストはダメージゾーンに置かれた表のカードを要求された枚数裏返すこと。ダメージが多ければ多いほどカウンターブラストで支払えるコストは増え、より強力なスキルが使えるようになる。

今回のスキルはカウンターブラスト1枚である。

小宮山のダメージゾーンに置かれたカードは表の『ナイトスピリット』が1枚。コストは十分に払えるから、スキルが発動する。

グランブルーデッキは、ドロップゾーンが重要な役割を果たす。

ドロップゾーンの枚数に応じてスキルを発動するユニットや、ユニットの墓場であるドロップゾーンからのスキルによるコールド、まさにユニットの復活する姿を見せてくれる不死の海賊団にふさわしいスキルが多い。

今ドロップゾーンに置かれたカードは、『ストームライドゴーストシップ』、『ナイトスピリット』、『スケルトンの抜刀兵』の3枚。

その中から15000という高いシールド値を持つ『スケルトンの抜刀兵』を小宮山は手札へ戻した。

「『グリード・シェイド』、『サムライスピリット』、『洒落男 アルヴァーロ』をコールド！」

さらに盤面を整えてくる。

両サイドの前列に加え、左の後列にもリアガードをコールしてきた。

グレード2のカードが盤面に出てきたところから、各ユニットのスキルも次々に出てきてファイトは本格的な局面を迎えてくる。

グレードに応じ、ユニットが持つスキルもある。

それが後列のユニットが前列のユニットにアタック時にパワーを貸すグレード0と1のユニットが持つ『ブースト』、前列のリアガードから相手のアタックに合わせてGサークルへ移動できるグレード2のユニットが持つ『インターセプト』、そしてドライブチェックを2回行えるグレード3と4のユニットが持つ『ツインドライブ』だ。

インターセプトは防御に、ツインドライブは攻撃にその真価を発揮する。ガーディアンは手札からコールするのが基本だが、インターセプトを持つグレード2のユニットは場に出してアタックに参加した後からでもガーディアンにも使えるので前列にコールしてアタックを増やすのが基本戦術だ。

グレード1やグレード0のユニットはシールド値に優れているがインターセプトを持たないので、手札に温存して相手の攻撃を凌ぎやすくするかコールしてブーストを増やすか、ファイターの選択が試される。

さて、今しがた小宮山がコールしたユニットの中にはスキルを持つユニットもいる。

『グリード・シエイド』のスキル発動。手札1枚をドロップゾーンに送り、さらに山札を上から2枚ドロップゾーンに送ることで、ドロップゾーンのカード1枚を手札に加える」

グレード2のユニット、『グリード・シエイド』。

このユニットのスキルはリアガードにコールされた時、手札1枚と山札を上から2枚ドロップゾーンに送り、そのドロップゾーンから

カード1枚を手札に加えるというもの。

これによりドロップゾーンに置かれた方が便利なカードや不要なカードを手札から外し、ドロップゾーンに置かれている中で手札に欲しいカードを得られる、ドロップゾーンを使った手札の入れ替えスキルだ。

新たにドロップゾーンに置かれたのは手札から『逆心の呪術師 ネグロブリーチ』が1枚、山札からは『おばけのリック』と『突風のジン』の2枚。そして小宮山はドロップゾーンの中から『突風のジン』を手札に戻した。

攻撃の布陣は整った様子。

次は小宮山のアタックフェイズである。

前列は軒並みパワー9000、左のリアガードの『洒落男 アルヴァーロ』の後ろにはブーストを持つ『サムライスピリット』がいる。

「行くぜ！ 『グリード・シェイド』で『海将 トルキスイクシード』にアタック！」

「ノーガード」

この攻撃は受ける。

もしこのタイミングでダメージトリガーを引ければ、残る2度の攻撃を一度は確実にノーガードでも乗り切れる。

「ダメージチェック……『クラス W A S P』」

ノーマルユニット。トリガーアイコンは持っていない。

これでダメージが並んだ。小宮山の攻撃はあと2回である。

「次行くぜ！ 『大幹部 ブルーブラッド』でアタック！」

次はヴァンガードによる攻撃。つまり、ドライブチェックがある。

この攻撃は、受けることにした。

「ノーガード」

「ドライブチェック……『大幹部 ブルーブラッド』」

小宮山もノートリガーである。

しかし大幹部 ブルーブラッドのパワーは9000。トリガーがなくともこの攻撃は通る。

「ダメージチェック……『海将 トルキスイクシード』」

再びノートリガー。

これでダメージ2。まだ序盤だが、早くも逆転されたわけだ。そして小宮山には3度目のアタックがある。

『サムライスピリット』でブーストした『洒落男 アルヴアール』でアタック！」

「ノーガード」

3度目の攻撃も受ける。

手札は9枚あるが、グランブルーは後半に強いクランだ。序盤からシールドを消費したくない。

「ダメージチェック……『ヴァリアント・エアシップ』」

クリティカルトリガー。

ただし、さっきの小宮山のナイトスピリットと同じで、今更なトリガーである。

「ふはははは！ トリガーの無駄落ちとはついてない奴だな、おい！」

「盛大なブーメランじゃん」

「グサツ!? マジで口が悪いな……他の客がクソガキ呼ばわりする理由がわかった気がするぜ」

「クソガキ言うな。スタンド&ドロ」

きさてと。

こっちもグレード2を繰り出していこうかな。

『『海将 アメリカンイクシード』にライド！』

3話 海軍VS海賊

『海将 アメリカンイクシード』にライド!』

シーストライカーというクランは、山札からのスペリオルコールを得意とする。

盤面に出揃っていないユニットのスペリオルコールはグランブルーに比べ望んだカードを選びにくく、似たスキルを持つゴールドパラディンに比べると連続アタックには不向きだ。

そもそも特定のユニットを山札からスペリオルコールするスキルは、他のクランでも決して珍しくないスキルである。展開力を速攻に活かすゴールドパラディンと比べると、時間をかけがちになるシーストライカーは短期戦に向いていない。

しかもスターターデッキということもあり、素人向けのスキルが多いルイリのシーストライカーのデッキは特徴を捉えられれば経験のある相手には簡単に手を読まれてしまうクランだ。

けど、それが何か？

デッキはさらっと見ただけで扱うのに至っては初めて。

だが、ルイリにはこのクランのスキルが、このクランの戦い方がどういうものか、手に取るように理解できた。

単調な戦い方、扱いやすくシンプルなスキルが多く派手なスキルは少ない。華やかさやスキルの面白さという面で言えば、相手のグランブルーには劣るクランだ。

だが、このクランは単調で扱いやすい。故に、わかりやすくシンプルに強いスキルが多い。

ルイリは魅せるスキルというもの好きだが、どちらかというところそういう単調なスキルを備えるユニットの方が好みである。

ルイリがライドしたユニットはシーストライカーのグレード2『海将 アメリカンイクシード』。

フォースのユニットらしくパワー10000という高火力と、2つのスキルを持つユニットである。

その1つ目のスキルは相手のヴァンガードにアタックしたバトル中、パワーが+3000される永続スキル。Vサークルの限定があるとはいえ、ノーコストで発動するパワーアップするこのスキルはグレード3のヴァンガードにもブーストなしでアタックを届かせるシンプルに強いスキルだ。

そしてもう1つが、登場時に発動する自動スキル。

コストとしてカウンターブラストとソウルブラストが1枚ずつ必要だが、発動させれば山札から『海将 ジパンングイクシード』をスペリオルコールできる。

ソウルブラストはソウルを指定枚数ドロップゾーンへ送ることであり、ソウルというのはヴァンガードの下にライドやソウルチャージというアクションが増えていくカードのことである。

ルイリのダメージは表が3枚、ソウルは『始源の海将ヴァイキング』と『海将 トルクスイクシード』の2枚。コストは十分に払える範囲である。

そこで、ルイリはスキルを発動させた。

『海将 アメリカンイクシード』のスキルを発動。コストとしてカウンターブラスト、ソウルブラストを各1枚発動し、山札から『海将 ジパンングイクシード』をスペリオルコール！」

今コールしたユニットは、私が初めて見たシーストライカーのカード『海将 ジパンングイクシード』である。

このユニットはアメリカンイクシードと同じグレード2のユニットだが、そのパワーは半分の5000しか持たない攻撃には不向きなユニットだ。

だが、それを補ってあまりある破格の防御用のスキルを有する。

そして、シーストライカーにはこのジパンングイクシードを支援するのにぴったりのユニットがある。

「ジパンングイクシードの後ろに『煉獄大空母 タイホウ』をコール」

新たにコールしたユニットは『煉獄大空母 タイホウ』。

シーストライカーの種族『マリンスリップ』に該当するカードであり、ブーストではなくインターセプトを持つグレード2のユニットである。

本来ならば前列に配することでその力を発揮し、後列に配してもブーストを持たないため役に立たない。

だが、このユニットには本来役に立たない後列に配してこそその真価を発揮するスキルがある。

『煉獄大空母 タイホウ』のスキル。自身の前列のユニットが『イクシード』の名を持つならば、こいつは私のターン中パワーが+3000され、かつブーストを獲得できる」

「そんなスキルありかよ!？」

タイホウのスキルは、Rサークルで発動する永続スキルである。

自身の前列のユニットが『イクシード』の名前を持つユニットの時、3000のパワーアップに加えてグレード2でありながらブーストスキルを得るというものだ。

つまり、13000ものパワーを持つ破格のブーストユニットとなる。

前列に特定のユニットを配置する必要があるスキルだが、その条件を満たすジパングイクシードにとって攻撃力の不足を解消してくれる相性抜群のブースト要員である。

アメリカンイクシードは攻撃を、ジパングイクシードは防御を、そしてタイホウは支援を。

スキルごとにユニットの役目がシンプルにわかりやすく構築されているから、盤面も安定した強さを発揮しやすいものを整えやすい。

やはり、シンプルに強くて扱いやすい方が好みだ。

まあ、派手なものも好きだけど。

シーストライカーは長期戦向きのクランみたいだけど、グランブルーもまた後半に強くなっていくクランだ。というより、ドロップゾーンに送られるカードに応じて力を増すグランブルーの方が多分シーストライカーより後半戦に強い。

手札の数はある。この段階から前列の布陣を増やしてダメージを稼いだ方がいい。

そう判断し、空いている方の前列のRにもユニットをコールした。

『鉄甲戦艦 鬼金剛』をコール」

グレード1のカード『鉄甲戦艦 鬼金剛』。

シールドもスキルも持っていないが、代わりにパワー9000をもつユニットである。

シールドがないので手札に持っていないかもしれないし、せっかくブルーブラッド含めた相手の前列のグレード2のユニット全てにアタックを通せるパワーを持っているのだから、攻撃要員として使うことにする。

それでもインターセプト1枚で防がれてしまうパワーでしかないけど。

この場合はリアガードの排除に回した方がいい。ドロップゾーン送りにしたところでむしろ復活後が厄介なアルヴァーロよりも、ここはドロップゾーンが増えると力を増してくる厄介なグリード・シエイドの方を狙うのが妥当かなど。

コールはここまで。
アタックフェイズに移行し、鬼金剛から攻撃を開始する。

『鉄甲戦艦 鬼金剛』、『グリード・シエイド』にアタック」

「アルヴァーロでインターセプトだぜー」

鬼金剛のアタックはアルヴァーロのインターセプトによりグリー

ド・シエイドに届かなかった。

まあ、私が同じ立場でもそれを選択する。むしろドロップゾーンにある方が都合のいいアルヴァーロよりも、後半の攻撃要員として活躍できるグリード・シエイドの方が盤面に残すには向いているユニットだ。

グランブルーはドロップゾーンに置かれる枚数だけでなく、送られるカードの中身も考慮しなければ使いこなせない玄人向きのクランだ。だからこそ奥が深いとも言えるけど。

まあ、これは予想通りだからいい。
さっさと次のアタックに移ろう。

次は攻撃担当、Vサークルのアメリカンイクシードをレストする。

『海将 アメリカンイクシード』でアタック。スキルでパワー+3000

「おっと、そいつも通さねえぜ！ 『スケルトンの抜刀兵』でガードだぜ！」

先ほどロマリオのスキルで手札に加えていた『スケルトンの抜刀兵』を使ってきた。

スキルのないグレード1ながら、15000の高いシールド値を持つ防御向きのユニットである。

アメリカンイクシードのパワーは13000。トリガーを引いてもこの守りをアメリカンイクシードで突破することはできない。

「ドライブチェック……『幻想戦艦 ヒラヌマ』」

ノートリガーだ。

攻撃担当のアメリカンイクシードはアタックを通せず。残るアタックは1回である。

とはいえこちらの列もブーストにより十分なパワーを持つ。

『煉獄大空母 タイホウ』でブースト、『海将 ジパングイクシード』
でアタック」

「ノーガードだ」

さすがにこれ以上のシールドの消費は控えたのか、小宮山は最後の
ブーストアタックにノーガードを選択した。

2ダメージ目となるカードがトリガーゾーンにめくられる。

「ダメージチェック……おっしや『ナイトスピリット』！ クリティカ
ルトリガーゲットだぜ……って、またかよ!?!」

まさかの2度目のクリティカルトリガー無駄落ち。

私にアタックできるユニットは残っていないため、パワーアップさ
え意味をなさない。

……お互いこの来てほしくないタイミングでよく来るね、クリティ
カルトリガー。

「ターンエンド」

とはいえダメージは私が3で小宮山は2。ダメージでは遅れを
とっている現状だ。

そして次のターン以降はグレード3のユニットが盤面に出てくる
中盤戦となる。ファイトはここからである。

「トリガーの無駄落ちくらい、どうということはない！ 行くぜ、俺の
スタンド& a m p ;ドロロー!」

先のターンでドロップゾーンに送られているネグロブリーチはド
ロップゾーンからのスペリオルライドができるが、コストとなるダ

メージゾーンの表のカードが不足している。

スペリオルライドを狙っているとすればこのターンはグレード3にライドできないが、わざわざアメリカンイクシードの攻撃を防いだということは手札にもノーマルライド用のカードを残しているのだろう。

そして、予想通り小宮山は手札にグレード3を持っていた。

「血もなき怪人の破壊を前に、全ては海の藻屑と化す！ 『バイオレンス・フランガー』にライドだぜ！」

グランブルーのグレード3 『バイオレンス・フランガー』。

強力な攻撃のスキルとイマジナリーギフトを有するユニットである。

イマジナリーギフトとは、グレード3と4のユニットの多くが持つライドされた時に受け取る仲間たちからの祝福のようなものだ。

ギフトには『フォース』、『アクセル』、『プロテクト』があり、各イマジナリーギフトはIとIIの効果から選択する。イマジナリーギフトの種類はクランごと決まっている。

グランブルーのイマジナリーギフトはプロテクト。手札1枚と引き換えにどれほどのパワーをもつユニットのアタックでも防いでくれる守護者のスキルを持つ手札として獲得できるプロテクトIと、常時パワーを+5000しインターセプトした時にはシールドを+10000できる攻防ともにリアガードを強化できるプロテクトIIがある。

「イマジナリーギフト、プロテクト！ プロテクトはIを選択させてもらうぜ」

小宮山は守護者のスキルを持つ手札を獲得できる『プロテクトI』を選択した。グリード・シェイドのスキルで前のターンにも守護者のスキルを持つ『突風のジン』を手札に加えているので、これで守護者

を2度は確実に発動可能な状態にしてきた。

やはりグランブルーらしく長期戦に持ち込むつもりらしい。

そして小宮山が繰り出したグレード3『バイオレンス・フランガー』。このユニットは単体で12000のパワーを有し、さらにソウルのグレード3のカードをソウルブラストし自身の手札を好きなだけ捨てることで、パワー+5000とバイオレンス・フランガーのアタックにはこの効果で捨てたカードと同じグレードのカードと守護者のスキルを持つカードをガーディアンとしてコールできなくなるというスキルを持つ。

グレード0から2のカードを1枚ずつ捨てれば確実に攻撃を通すことができる、後半のあとダメージという局面でその力を発揮するユニットだ。

小宮山のソウルにはコストとなるグレード3のユニットがすでに『伊達男ロマリオ』のスキルで送られている。

攻撃準備は整いつつあるのだから、次のターンにおけるこっちの攻撃を防ぐための手札を整えこのターンでフランガーのスキルを活かせるようにダメージを稼いでくるつもりだろう。

バイオレンス・フランガーに対抗できるユニットはいるけど、ダメージ5に追い込まれる状況は回避したい。

そのために手札も温存してきたわけだし。

小宮山の手札はプロテクト含めて3枚。とはいえバイオレンス・フランガーはすでにグレード3、ツインドライブが可能。ダメージを稼ぎたければ、やはりリアガードをコールして3度のアタックをできる状態を整えてくるだろう。

『大幹部 ブルーブラッド』をコールするぜ」

予想通り空だった前列にもリアガードをコールして、アタックフェイズへと移行してきた。

とはいえグレード・シェイドの方はパワー9000。ドロップゾーンのカードが10枚以上あればパワーアップするスキルがあるが、小

宮山のドロップゾーンのカードはまだ7枚。ブーストなしの単騎の
アタックでは、アメリカンイクシードに攻撃を通すことができない。
ならばと言わんばかりに小宮山はグリード・シェイドの攻撃をイン
ターセプト潰しに使ってきた。

「グリード・シェイドでジパングイクシードをアタックだ！」

予想通りである。

しかしジパングイクシードは防御の切り札、簡単に消させるわけに
はいかない。ここは手札を使ってでも防がせてもらう。

「海将 ルーシイクシード』でガード」

グリード・シェイドのパワーは9000。ジパングイクシードは
シールド含めて合計で10000。これはガード成功だ。

しかし小宮山にはまだ2度のアタックが残っている。

「ならば怪人の破壊の腕で全てを壊し尽くすまでだ！ バイオレン
ス・フランガー、アメリカンイクシードにアタック！」

トリガーの確率が上がるツインドライブを持つヴァンガードのア
タック。

今の所お互いクリティカルトリガーの無駄落ちが目立つけど、だか
らと言ってここでも来ないという保証はどこにもない。

ここはトリガーを警戒したガードを行うことにする。

「『救護艦 ひかわ』でガード！」

シールド20000の『救護艦 ひかわ』をガーディアンに使用し
た。

バイオレンス・フランガーはブーストを受けておらず単騎のアタッ

クのため、パワーは12000。トリガーが出たとしても1枚までならばアメリカンイクシードのパワーと合わせてガードできる。

小宮山がどういう選択を取るかは分からないが、1枚目がトリガーだったとしても長期戦向きのクランを使っているならばここにとりガー2発を期待してフランガーに振る選択はしないだろうと思う。

小宮山が山札の上から1枚目をトリガーゾーンに公開する。

「ツインドライブファーストチェック！ ……『伊達男 ロマリオ』、ノートリガー」

1枚目はノートリガー、これで確実にアメリカンイクシードに攻撃は通らなくなった。

でも2枚目のドライブチェックが残っているし、スタンドしているブルーブラッドがいる。油断はできない。

小宮山が2枚目をめくる。

「セカンドチェック！ ……おっしや、『お化けのりつく』！ ヒールトリガーいたきだ！」

2枚目に出てきたのはトリガーだった。

ヒールトリガー。選んだユニットのパワー+10000し、さらに相手と比べダメージが同数以上受けていた時にそのダメージを1枚回復する効果を持つ。

さらに私がフランガーの攻撃を防いだ時に使ったひかわもそうだが、このヒールトリガーを持つグレード0のカードは他のグレード0のカードと比べても一線を画す20000という高いシールド値を持つ。

デッキに4枚しか入れられない制限があるが、ピンチの局面でもチャンスの局面でも活躍してくれるトリガーだ。

「トリガー発動！ ダメージを回復できねえのは残念だが、トリガー

のパワーアップがあるからな。ブルーブラッドにパワー+1000
0！」

今回の場合、小宮山のダメージは2で私はすでに3。

小宮山にとっては残念ながらダメージの回復ができないとはいえ、
パワーアップの効果は問題なく発動する。

これでブルーブラッドは大きくパワーを増してきた。

「3度目のこの攻撃受けてもらうぜ！ 『サムライスピリット』のブー
スト、『大幹部 ブルーブラッド』でアメリカンイクシードをアタック
だ！」

ヒールトリガーとサムライスピリットのブーストを受けたブルー
ブラッドは、自身の元々持つパワーも合わせて27000まで上昇し
ている。

……さすがにこれは受けるしかないかな。

「ノーガード」

ブルーブラッドの銃から放たれた鉛弾が、アメリカンイクシードに
直撃した。

ブルーブラッドのクリティカルは1。これで4つめのダメージと
なる。

「ダメージチェック…… 『エンタープライズ』」

まさかのここでクリティカルトリガー。

変態や目の前のバカと会うなど、この店来てから感じていたけど
……今日って厄日なの？

「おいおい、大丈夫か？ 人のこと言えねえけど、なんか心配になって

きたぞ」

自分のこと棚に……は上げてないけど、小宮山が「ふははは！」の余裕も忘れて本当に心配してきた。

対戦相手にまで心配されるとは、やっぱり厄日なのかな？

まあ確かに、こんな連続でホイホイクリティカルトリガーの無駄落ちが起こると不安にもなる。

「ターンエンドだ。お前の番だぞ」

なんか小宮山のテンションも下がってきた。

これはこれで調子狂うな。テンション高いとウザいけど。

「スタンド&ドロー」

……気を取り直して、こつちもグレード3を繰り出す。

フランガーのスキルでトドメを刺される前に、引き離されたダメージ差をひっくり返す！

『星条海将 アメリカンイクシード』にライド！」

「グレード3か……面白え」

シーストライカーのグレード3 『星条海将 アメリカンイクシード』。

13000のパワーとフォースのギフトを得られるユニットだ。

シーストライカーのイマジナリーギフトは『フォース』。VかRサークルに置かれ、そのサークルに入るユニットのパワーを+1000するフォースIと、クリティカルを+1するフォースIIがある。

フォースIIはヒットすれば2ダメージを叩き込める強力な効果

を持つが、同じサークルに重ね掛けしても恩恵は1つ分しか受けられないしリアガードを相手にするバトルには意味をなさない。それにクリティカルが多くてもアタックがヒットしなければその真価は発揮できないし、相手はそれを防ぐ守護者のスキルを持つ手札を揃えている。

なので、今回はパワー重視のフォースIを選択する。

「イマジナリーギフト、フォース。Iを選択し、左のRサークルに展開」

フォースはジパングイクシードのいる方のRに設置する。

これにより私のターン中、ジパングイクシードは常にパワーが+10000となり、タイホウのブースト合わせれば攻撃面が大幅に強化される。

Vのアメリカンイクシードは単体でもそのスキルにより強力な攻撃力を持つからブーストは必要ない。

だが、鬼金剛のいるラインがフランガーを相手にするにはパワー不足となっている。

アメリカンイクシードのスキルもあるし、インターセプト潰しに利用するよりもグレード2を出して戦列を整えた方が賢明だろう。

鬼金剛を後列のRに移動して、その前列に手札からユニットをコールした。

「鬼金剛、後退。前列に『海将 ジパングイクシード』をコール」

鬼金剛のブーストを合わせれば、こちらのジパングイクシードもフランガーへ攻撃を届かせることができるパワーとなる。

これで3つの攻撃ラインが整った。

アタックフェイズへと移行する。

まずはVの『星条海将 アメリカンイクシード』をレストする。

『星条海将 アメリカンイクシード』、『バイオレンス・フランガー』をアタック！ 同時にスキルを発動！」

Vサークルにて相手Vにブラストを受けていない単騎のアタックをしかけた時、『星条海将 アメリカンイクシード』はそのスキルを発動する。

コストはカウンターブラスト1枚。

ダメージゾーンの表のカードは3枚あるので、スキルは問題なく発動できる。

「カウンターブラストでアメリカンイクシードのパワーを+10000。そして、このバトルを相手の前列全てのユニットと同時に行う！」

「前列全て!? しかもパワー+10000!?!」

これが『星条海将 アメリカンイクシード』のスキル。

若き光り輝く勇気を持って、多数の敵に1人で立ち向かうヒーロー。

……自由奔放とか、若気の至りとか、血気盛んとか、2門バズーカの暴れん坊とかとも言えるけど。

とはいえスキルは強力だ。

ブラストを受けないことが条件とはいえ、パワー+100000するのでその分は賄えるし、なにより副次効果としてこのバトルは相手のインターセプトもできなくする。

相手はこのバトルを受けると必ずと言っていいほど手札かRを多く削られることになる。

「リアガードは守りきれねえか……バイオレンス・フランガーにプロテクトを発動させるぜ！ 手札のロマリオをドロップし、完全ガードだ！」

守護者のスキル。手札1枚と引き換えに、相手のアタックを完全にガードする。

しかしそれでも守れるのはフランガーだけ。ブルーブラッドとグリードシエイドには、アメリカンイクシードのぶっ放すバズーカ砲が直撃する。

それに加え、こっちはまだツインドライブがある。

「ツインドライブ、ファーストチェック……『特潜 ゼロ』」

1枚目はノートリガー。

だが、セカンドチェックがある。

無駄落ちばかりしてないで、このタイミングで来てくれないかなクリティカル……なんて思いながら2枚目をトリガーゾーンに公開する。

「セカンドチェック……『エンタープライズ』」

「げっ!？」

その2枚目は、今度こそ素晴らしいタイミングで出てきてくれたクリティカルトリガーだった。

「わかりやすく顔色が変わる小宮山。」

ファイターならもう少し表情制御しろよと思いつつも、トリガーを発動させる。

「クリティカルトリガー発動、効果は全部左のジパングイクシードへ」

クリティカル+1、パワー+10000。さらにフォースとタイホウのブーストを合わせ、素のパワーが低い防御専門のはずのユニットが一気に攻撃力を高めてきた。

トリガーが出ててもアタックを通すに十分なパワーを持つこっちのジパングイクシードよりも、パワーの低い右列のジパングイクシードを先に仕掛ける。

『鉄甲戦艦 鬼金剛』のブースト、右のジパングイクシードでフランガーにアタック！」

「こっちを防ぐ方が賢明か……『お化けのりつく』でガードだぜ！」

アタックは防がれたが、これで小宮山の手札は1枚のみ。私の記憶が正しければ、あれは守護者のスキルを持つ『突風のジン』、手札1枚の時にはスキルを使えないのでガーディアンにはできないカードとなる。

つまり、次のクリティカル2点アタックは確実に通せる。
通せばダメージ4、五分に追いつける。

「タイホウのブーストした左のジパングイクシードでアタック！」

「ダメだ防げねえ……ノーガードだぜ！」

ジパングイクシードの刀が煌めき、巨体の改造人間を2度切り裂いた。

クリティカルトリガーの効果でジパングイクシードはクリティカルが上昇している。ヒールトリガーを引き当ててもダメージ数により回復はできない。

よってこのアタックは確実に2ダメージを与えることができる。

小宮山が山札をトリガーゾーンへ公開する。

1枚目は『イービル・シエイド』。

そして2枚目は……

『ナイトスピリット』！ おっしやあ、クリティカル……ってまた無

駄落ちかよ！」

なんと3度目のクリティカルトリガーの無駄落ちである。私も人のこと言えないけど、向こうも厄日ではないだろうか。それとも、私と戦う前の連勝でトリガー運使い果たしたとか？……どっちにしろどうでもいいけど。

「ターンエンド」

ともかく、これでダメージはお互い4点。次のターンが正念場となる。

だが、アメリカンイクシードの活躍で小宮山の盤面はガラ空きな上に手札は1枚。あの手札では攻撃の要であるバイオレンス・フランガーのスキルも活かせないだろう。

対してこちらはインターセプトを持つ前衛が2体に加え、守護者のスキルを持つカードを含めた手札が6枚ある。

似たような状況から逆転されたこともあるし油断はできないけど、攻める側はかなりきつい戦況である。

「まさかこの俺をここまで追い詰めるとはな……ふはははは！ 褒めてやるぜ！」

空気がそれとも本気で自信があるのか、この状況でも小宮山は笑っている。

次のドローフェイズでほぼ勝負が決まると言ってもいい。

バカに見える大仰な仕草で、小宮山はその運命のドローをした。

「行くぜ！ スタンド& amp ……ドロー！」

何を引いたのか。

小宮山がそのカードを見て、一瞬で表情が固まる。

望みのカードは引けなかったのかと思ったが、次の瞬間表情がわかりやすく変化した。

「お……おお……おっしやあ、来たアアアアアア！」

もう、いいカードがきましたよ宣言するくらいの破顔振りである。

一瞬こつちも表情が固まりかける中、小宮山はそのこつち一番で引いたカードにライドした。

「ふはははは！ 俺をこれほど追い詰めた礼だ、受け取るがいい！」

「いや、別にいらないし」

「そこは熨斗つけてもくれてやるぜ！ では……不死なる海賊の真骨頂、教えてやろうか！ 『氷獄の死霊術師コキュートス』にライドだぜ！」

こつちの淡白な反応を受けてもさらに熨斗つけてきやがった。

それはともかく、ここにきて本当に小宮山は幸運でこの戦況を覆せる可能性を持つカードを引いてみせた。

どうやら真の厄日はこつちだったみたい。

グランブルーのグレード3 『氷獄の死霊術師 コキュートス』。

察するに、小宮山の切り札だろう。

実際、このユニットはグランブルーの中でも最強クラスの強さを持つカードだ。

何だろう。此処一番の圧倒的優勢な戦況で、こういう逆転の可能性を齎すカードを相手が幸運で引き当ててくるの。3年前のあの、人生で一番悔しかったファイトの記憶を呼び起こしてくる。

「行くぜ！」

「……来やがれ海賊！」

いつの間にか、嫌々始めたファイトにめちやくちや燃えている私
がいた。

4話 最後までこのパターン

グランブルーのグレード3 『氷獄の死霊術師 コキユートス』。
手札1枚、リアガードは4つが空白、相手は手札6枚と両サイド前列にインターセプトをもつユニットが配置されている高い防御力があり、ダメージは4。

攻めきらなければならぬが攻めきれないというこの盤面に、まさにその戦況を一気にひっくり返してくる可能性を持つ強力なカードである。

それを引き当てたということは、勝ちの目がまだあるということだ。

……3年前の記憶がよみがえる。

あの時は敵のミラクルに負けたけど、今度は絶対しのいで見せる。
小宮山とあの時の対戦相手だった世界的に有名なテイメンジョンポリス使いのファイターは違うけど、似たような展開となったこの盤面に私はあのとき味わった悔しい記憶を思い起こされた。

「絶対負けない……あの時とは違うんだから……!」

「ほほう、いい気迫だ……が、このカードを引いた時点で俺の勝ちは決定したのだ! イマジナリーギフト、プロテクト!」

まずはグランブルーから贈られるギフト、プロテクトのカードを手札に加える。

これで守護者のスキルを持つカードが2枚になった。

そして、小宮山のドロップゾーンは10枚。

Vサークルのコキユートスには、ドロップゾーンのカードが10枚以上の時パワーが+10000となる永続スキルがある。

ファイトが長引けば長引くほどドロップゾーンに置かれるカードの数は増えていく。後半に強いグランブルーらしいユニットだ。

だからこのクランとの戦いはダメージを受けてでも手札を温存し

て攻撃に備えつつ、十分な戦力を整えられる前に畳み掛ける短期戦を挑むのがいいのだけど、こうなると今更だ。

「コキュートスのスキル発動。ドロップゾーンに置かれたカードが10枚以上でパワー+10000だぜ！」

これでセンターラインは単独でパワー22000の高火力をだせるようになった。

そしてもう1つ。

コキュートスの代名詞と言えるスキルがある。

「そして……ここからが不死の海賊の真骨頂だ！ コキュートスのスキルを発動！ カウンターブラスト！」

コキュートスのもう1つの起動スキル。

カウンターブラスト1枚と、山札を上から4枚ドロップゾーンに送ることをコストとして発動する、死霊術師の名にふさわしいスキルだ。

コストでドロップゾーンに送られたのは『モーター・ミミック』、『伊達男 ロマリオ』、『突風のジン』、『大幹部 ブルーブラッド』の4枚。これでドロップゾーンが14枚になったが、それよりも重要なことがある。

コキュートスのこのスキルを発動させる際に関係するのが、ソウルにあるカードの内容だ。

ソウルブラストにグレード3を必要とする『バイオレンス・フランガー』と違い、コキュートスの場合はスキル発動時のソウルにあるグレード3のカードの枚数が関係する。

そのスキルは、ドロップゾーンからのスペリオルコール。ソウルにあるグレード3のカードの枚数+2枚のカードをRサークルにスペリオルコールするというもの。

それはさながら海の底から蘇る不死の海賊、グランブルーにぴった

りなスキルだ。

「暗闇と極寒の深海の底に落ちようとも、海賊は何度でも蘇る！ 俺のソウルのグレード3は『バイオレンス・フランガー』と『キング・テンタクル』の2枚だ。よって4枚まで復活できるぜ！ ドロップゾーンから『伊達男ロマリオ』を2枚、『洒落男 アルヴァーロ』と『ストームライド・ゴーストシップ』を1枚ずつスペリオルコール！」

4枚のユニットの復活。

手札を使うことなくガラ空きだった盤面はリアガードたちで埋められた。

これによりパワーだけでなくアタック回数まで十分なものを用意してきた。

だが、グランブルーの強みはこれで終わりではない。

「まだまだ行くぜ！ 『洒落男 アルヴァーロ』のスキル、ドロップゾーンからスペリオルコールされたこのユニットはターン中パワー+10000だ！」

アルヴァーロが自らのスキルにより大幅にパワーアップする。

これがグランブルーの恐ろしさ。復活してこそその力の真価を發揮するユニットもいる。

そして、この盤面にはまだパワーアップをするユニットがいる。

「まだまだ！ 『伊達男 ロマリオ』にもドロップゾーンのカードが10枚以上ならターン中パワー+4000となる永続スキルがあるぜ！」

コキュートスのスキルで複数のユニットが復活してきたが、それでもドロップゾーンには11枚のカードがある。

ロマリオも、コキュートスもパワーアップの条件は満たしている。

これにより、前列のみならず後列まで大幅にパワーアップしてきた。

「さすがグランブルー海賊団……多少盤面を片付けたくらいじゃすぐに復活してくる」

「ふはははは！ これこそ、グランブルーの恐ろしさだぜ。このパワー、防げるかな？」

確かにこの一気に不利な戦況を覆ってきた展開、並みのファイターなら予想外の事態に見舞われたと混乱するかもしれない。

でも私は違う。

ヴァンガードに絶対なんかない。運の1つでこうして盤面はひっくり返るし、返される。

……それで悔し涙を流したあの時の苦い記憶、ここで超えてやる！

「防いで見せるさー！ こいよー！」

「アツくなってきたじゃねえか！ 行くぜ！」

小宮山がアタックフェイズに移行する。

3度の攻撃は全てがパワー30000を超えてくる。先ほどまで手札もリアガードも枯渇していたとは思えない布陣だ。

多少の逆風が吹き荒れたくらいじゃ諦めないのが海賊。

なら、私の手にあるシーストライカーというクランが、それを相手にする海軍がこの程度の逆風で根を上げるわけにはいかない。

『伊達男 ロマリオ』がブーストした『氷獄の死霊術師 コキユートス』で『星条海将 アメリカンイクシード』をアタック！」

スキルとブースト合わせて合計パワー34000に加えてツインドライブのあるコキュートスのアタックである。

私はそれに対し、守護者のスキルを持つカードを手札から繰り出した。

『幻想戦艦 ヒラヌマ』でガード！」

「シールド0……守護者か！」

守護者のスキルを待つガーディアンは、手札1枚と引き換えにこのバトル中に限り相手のアタックのヒットを無効にする完全ガードと呼ばれるカードである。

手札から『鉄甲戦艦 鬼金剛』をドロップゾーンに送り、圧倒的なパワーを持つコキュートスの攻撃を無効化した。

「ええい、まだツインドライブがある！ ファーストチェック……」

『モーター・ミミック』！ きたぜ、クリティカルトリガー！」

しかし小宮山はここでクリティカルトリガーを引き当ててきた。

散々無駄落ちしていたが、肝心なところで引き当ててくるあたりついでに日とも言えるかもしれない。

……小宮山の運なんかどうでもいいか。

「クリティカルトリガーの効果は全て『ストームライド・ゴーストシッ
プ』にやるぜ！」

トリガーの効果を受けた『ストームライド・ゴーストシッ
プ』が大きくパワーをアップさせた上にクリティカルまで増やしてきた。

ゴーストシッ
プはアタック時にノーコストでパワーを15000も上昇させるスキルを持つ。後方のサムライスピリットのブーストを加えればそのパワーは相当なものとなるだろう。

「セカンドチェック……『サムライスピリット』。2枚目はノートリガードだぜ」

2枚目にトリガーはでなかった。

だがこちらのダメージはすでに4。クリティカルトリガーによってゴーストシップのアタックも防がなければならなくなったこっちが追い詰められていることは変わらない。

「これで止めだ！ クリティカルを加算した『ストームライド・ゴーストシップ』に『サムライスピリット』のブーストをつけて『星条海将アメリカンイクシード』をアタックだぜ！ さらにゴーストシップのスキルでパワーをさらに+15000！ トリガー含め、合計パワー42000のアタックだ！」

「よ、40000オーバー……!?!」

そのとてつもないパワーに、周囲の観衆もざわめきたつ。

けど、こんなグランブルーは平気で叩き出すし、私がアジアサーキットで戦った相手にはさらに大きなパワーをやすやすと作り上げた相手も多々いた。

だからこんなものはいしたことはない。

「『エンタープライズ』2体でガード！」

手札からシールド15000を持つクリティカルトリガーを2枚コールしてガードする。

これでこちらのパワーは合計43000。ギリギリとはいえシールドは足りた。

「嘘だろ……！ まだそんなシールドがあつたのかよ」

アルヴァーロのクリティカルは1。ゴーストシップの攻撃をしのがれた今、小宮山がこのターンで勝ちきえることは不可能となった。

「防がれたものは仕方無えか……『ストームライド・ゴーストシップ』は退却。代わりに1枚ドロロー」

ゴーストシップはアタック終了後、ドロップゾーンに1枚手札を増やすことを引き換えに沈む。

まるで、日が昇る前に宝を残して太陽の光届かぬ暗い海の底に帰っていく幽霊船のように。

そして残るアルヴァーロのアタックを仕掛けてきた。
このアタックがヒットしたとしても、私のダメージは5である。

「ロマリオでブースト、アルヴァーロでアメリカンイクシードにアタックだぜ！」

『海将 ジパングイクシード』でインターセプト！」

「はっ！ シールド5000のインターセプト一枚ぼっちで今のアルヴァーロを止められるものか！」

それを私は、ガードする選択をした。

ジパングイクシードのシールドは5000だが、このユニットにはスキルがあるため実質飾りみたいなものだ。

このユニットの本質は防御で活躍する切り札、インターセプトした際に発動する破格のスキルにある。

『海将 ジパングイクシード』のスキルを発動！ インターセプトでガードした際に選択したユニットのアタックは、クリティカルに関係なくヴァンガードに与えるダメージを0にする！」

「そんなのアリかよ?」

ジパングイクシードのスキル。

インターセプトでガードした時、相手のユニット1体を指定することで、指定されたユニットのアタックがヒットしようともクリティカルに関係なく受けるダメージを0にするというものだ。

手札から出せば普通のシールド50000ガーディアンにしかならないし、リアガードの防御には役に立たないスキルだし、インターセプトでガードした時しか発動できないし、自身を指定させないスキルを持つカードのアタックにはスキルを発動できないし、あくまでダメージを受けずに済むだけなのでヒットした際のスキルの発動も防げないなど、ノーコストとはいえ使える場面が少なくスキルそのものは守護者より使い勝手が悪い面もある。

だが、単純にパワーやクリティカルを強化してヴァンガードを狙ってくるアタックを防ぐという点においては、ノーコストで発動できる上に、バトル中ではなくターン中なので再攻撃を仕掛けられても効果は続くなど、守護者のガードをも上回る面も持つ。

全てのアタックがパワー30000を超えるアタックをノーダメージで凌ぎ切った。

とはいえ、次のターンに攻めきれなければ厳しい。私もまた追い詰められていることに変わりはない。

ファイトが長引けば長引くほど、ドロップゾーンのカードが増えれば増えるほどに力を増すのがグランブルーだ。

「攻めきれなかったか……ターンエンドだぜ。だが！ 次のターンをしのいで、今度こそ俺が勝つ！」

だから、このターンで攻めきらなければいけない。

相手の手札は5枚、その中には守護者が2枚ある。2度の攻撃は絶対に凌がれる。

そして勝利には2ダメージを叩き込む必要がある。なかなかに厳しい。

けど、勝てる可能性がゼロではない。

さすがにトリガーの運にかける必要があるけど、もっと分の悪い賭けだつて何度も経験してきたし。

「スタンド&ドロー」

ドローフエイズで引いたのは『クラス W A S P』。グレード2、シールドとスキルを持たない代わりに12000という高いパワーを持つユニットである。

手札のグレード3『特潜 ゼロ』のスキルはコストが不足しているから使えないし……贅沢は言えないかな。こいつで行こうか。

「『クラス W A S P』をコール」

これで盤面は整えた。

というわけで、アタックフェイズに移行。

1番槍はもちろん、無鉄砲……もとい、勇敢なるVサークルの『星条海将 アメリカンイクシード』だ。

「『星条海将 アメリカンイクシード』でアタック！ 単騎でアタックを仕掛けたアメリカンイクシードはパワーを+10000し、前列のユニット全てとバトルする！」

これでアルヴァーロのインターセプトを先に潰せる。

洒落男は沈めてもどうせ海の底から蘇るだろうが、その前にコキュートスを倒してしまえば復活も何もない。

「通さんぞ！ 『突風のジン』でコキュートスを完全ガードだ！」

手札を1枚破棄する代わりにアタックをヒットさせない守護者のスキルを持つ完全ガードのカードだ。

やはり最初の攻撃は防いでくるか。

……まあ、クリティカルトリガーを引かれたら終わりだし。

さてと、ここでクリティカルトリガーが出なければこのターンは攻めきれない。

勝負の分かれ道となるツインドライブだ。

「ツインドライブファーストチェック……『ヴァリアント・エアシツプ』」

1枚めはクリティカルトリガーだ。

「クリティカルトリガー発動。ジパングイクシードにパワー+10000、クリティカル+1」

「ふはははは！ その程度どうということはないわ！」

2ダメージを通せる可能性を引いたとはいえ、小宮山にはプロテクトもある。ジパングイクシードの攻撃も防がれれば、6ダメージを与えることはできない。

デッキに残っているクリティカルトリガーは残り3枚。さて、次のドライブチェック次第となったわけだけど、結果はどうだろうか。

「セカンドチェック……『海将 ルーシイクシード』」

結果は、ドロートリガーだった。

完全ガードを可能とするプロテクトがある限り、クリティカルを加算したジパングイクシードの攻撃は通らない。

2枚目もクリティカルトリガーだったら勝機はあった。滅多におきないことだけど。

……厄日なのはやっぱり私の方みたい。

「ドロートリガー発動。パワーはWASPへ、1枚ドロー」

WASPはパワーをいくら重ねてもクリティカル1。ジパングイクシードの攻撃をプロテクトで凌がれれば、WASPのアタックをヒットさせてもダメージ5止まりだ。

クリティカルに恵まれないけど仕方ない、次のターンを凌ぐ準備を進めよう。

とはいえ、ドロートリガーも悪くはない。

先のターンで消費させられたシールドを補充できるし、ジパングイクシードが1枚前列に残っている。この盤面と手札ならパワーに勝るグランブルーが相手でも守り切れる可能性は十分にある。

一方、防ぎきれぬ自信を得た小宮山の表情に余裕が戻ってきた。めちゃくちゃわかりやすい。

「一瞬ひやっとしたが、どうということはない！ ふはははは！ この勝負、俺がもらった！」

「けどその洒落男には消えてもらうから！ くらいやがれ！」

アメリカンイクシードのアタック。

コキュートスへの攻撃は『突風のジン』が防いだが、洒落男への攻撃を阻むガーディアンはいない。

アメリカンイクシードの放ったバズーカがアルヴァー口に直撃し、インターセプトを持つリアガードを退却させた。

しかし、コキュートスは一切動揺がない。

死霊術を扱う彼にとって、仲間というものは死んだら蘇らせて復帰させる駒に過ぎないからだ。

2丁バズーカを担ぐアメリカンイクシードが、ならばと隣の相方に攻撃を命じる。

次のアタック。

トリガーによりクリティカル2を獲得しているジパングイクシードでコキュートスを狙い縦列の2枚のユニットをレストした。

「タイホウのブースト、クリティカル2のジパングイクシードでコキュートスをアタック！」

「通さねえぜ！　ここにプロテクト発動！」

しかし、小宮山のプロテクトに防がれる。

手札を1枚ドロップゾーンに置く代わりに、ジパングイクシードのアタックはパワーに関係なく完全に防がれる。

守護者のスキルを持つカードは本来デッキに4枚までしか入れられないが、プロテクトをもつユニットにライドを続ければ完全ガードを4回以上使うことも可能となる。

その上グランブルーはグリッド・シェイドや伊達男ロマリオのようなドロップゾーンに置かれたカードを手札に戻すスキルを持つユニットもいるため、守護者のカードを何度も繰り出すことが可能だ。

コキュートスのスキルをアルヴァーロやゴーストシップと合わせて使えば、コストの手札を温存しつつ高い攻撃力を持つユニットを展開し攻撃と防御の両方を底上げすることができる。

カウンタープラストやソウルプラストに使うコストの確保や山札の消費のしすぎなど注意するべき点は多くある素人には扱いにくいクランではあるが、その分グランブルーは使いこなせば非常に強力な効果を発揮するクランだ。今は休止中だけど、私もグランブルー使いなのでこのクランの強みは知っている。

手札を消費させ守護者とプロテクトを使わせたけど、小宮山にはまだ1ダメージ分の余力がある。

そして私のアタックできるのはもはやWASPの1列のみ。

シールドもスキルも持たない代わりに高いパワーを持つバニラユニットで構成される1列ということに加えトリガーの効果も受けて

いるので、パワーは申し分ない。だが、クリティカルは1。

このターンで6ダメージを与えたかったけど、無理だった。

防がれたならば仕方がない。

私の方もすぐに次の小宮山の攻撃を凌ぐことを考えることにした。けどその前にこのアタックを通して5ダメージを与える。

私の記憶が確かなら、小宮山の残る1枚の手札は『モーター・ミミック』。シールド15000のクリティカルトリガーであり、単体では今のWASPのアタックを防げないカードのはずである。

つまりこの攻撃に関してはコキュートスに通せる。

鬼金剛とWASPをレストして3度目のアタックを仕掛ける。

「鬼金剛のブーストしたWASPでコキュートスをアタック！」

「ノーガードだぜ」

最後のアタック。

ヒットしてもコキュートスは倒れない。

巨大な空母から放たれた魚雷が死霊術師を直撃したが、コキュートスはギリギリのところまで踏ん張り抜いた。

「ダメージチェック……『バイオレンス・フランガー』、ノートリガーだぜ」

5枚目のダメージが置かれる。

だが、ここで私のアタックフェイズは終了となる。

「……ターンエンド」

相方のしかけた攻撃で倒しきれず、悔しさから忌々しいと歯ぎしりをする、星条旗の描かれた帽子をかぶり2丁のバズーカを背負った海将。

それを冷酷無慈悲な瞳で睥睨しながら海に佇む命を弄ぶネクロマンサー。

攻守が逆転し、不死の海賊団がその猛威を再び振るう時が来た。

「ふははははー！ このファイトもらったぜ、ファイナルターンだ！」

小宮山がファイナルターンを宣言した。

このターンで勝負を仕掛けるつもりのようなのだ。

「スタンド&ドロー！」

小宮山の手札はドローフェイズを合わせても2枚。前衛のリアガードが2つも空いている状況では攻撃する側も厳しい。

だが、手札という名の手駒が足りないなら、墓場であるドロップゾーンからユニットを呼び覚ましてリアガードを集めてくるのが不死の海賊団たるグランブルーのやり方である。

「暗き冷たき海の底に沈められようとも、奈落の底から蘇るのが海賊！ 手駒が足りねえなら墓場から持ってくるのが俺たちのやり方だ！ 行くぜ、コキユートスのカウンターブラストを発動！」

カウンターブラスト1枚と、山札を上から4枚ドロップゾーンに送ることで発動させるコキユートスのスキル。

ドロップゾーンに置かれたのは『イービル・シェイド』、『おぼけのリック』、『スケルトンの抜刀兵』、『モーター・ミミック』の4枚。

そして、ドロップゾーンからソウルのグレード3のカードの枚数プラス2枚までのユニットをリアガードにスペリオルコールするスキルである。

「ドロップゾーンから『ストームライド・ゴーストシップ』と『洒落男アルヴァーロ』を前列のリアガードにスペリオルコールだ！」

小宮山は先ほどのターン同様にゴーストシップとアルヴアールをスペリオルコールしてきた。

ゴーストシップは1回限りのアタックで宝箱1つを残し墓場に逆戻りする幽霊船だが、ノーコストで15000ものパワーアップを可能とするユニットである。

アルヴアールは言わずもがな、墓場から帰って来れば真価を發揮する。ドロップゾーンからのスペリオルコールでパワーを上げるスキルを持つ。

小宮山のドロップゾーンのカードは15枚。コキュートスのパワーがさらに+10000、2体のロマリオはパワー+4000。

再度コキュートスのスキルから攻撃力の増強をつなげてきた。これだけの盤面を整えてきたというのに、手札の消費は0枚だ。

3列全てのラインが合計パワー30000を超える布陣。

こちらのダメージは4枚。ジパングイクシードがいるとはいえ、クリティカルトリガーを引かれるようなことがあれば守りきるのが困難になる。

「行くぜ！ ロマリオのブーストでコキュートスがアメリカンイクシードにアタックするぜ！」

1度目の攻撃はコキュートスからである。

コキュートスのパワー22000にロマリオのブーストを加算した、合計パワー34000のヴァンガードのアタックである。

クリティカルトリガーを引かれれば6ダメージを受ける局面、私は迷わず切り札を投入した。

「ジパングイクシードでインターセプト！ 同時にスキルを発動！ 指定するのはコキュートスだ！」

「マジで厄介なインターセプトだな……！」

ジパンングイクシードのインターセプトを利用し、コキユートスのアタックで受けるダメージをこのターンに限りゼロにする。

舌打ちしながら、小宮山がドライブチェックを行う。

「だがな、まだツインドライブがあるぜ！ ファーストチェック……『逆心の呪術師 ネグロブリーチ』、ノートリガーかよ！ ええい、2枚目があるぜ！」

1枚目は外れた。

だが、コキユートスのドライブチェックはもう一度ある。

「セカンドチェック！ ……『モーター・ミミック』！ 来た来た来たあ、クリティカルトリガーだ！ 効果は全て『ストームライド・ゴーストシップ』だ！」

結果はここにきてクリティカルトリガーだった。

終盤にきて無駄落ちばかり続いていた小宮山に運が回ってきたようである。

「トリガーでクリティカルとパワーを加算した『ストームライド・ゴーストシップ』にロマリオのブーストをつけてアメリカンイクシードをアタック！ 合計パワー44000だぜ！」

コキユートスの攻撃はダメージゼロに抑えたが、次だと言わんばかりに6ダメージに大手をかけてくるクリティカル2のストームライド・ゴーストシップを伊達男ロマリオのブーストを合わせて仕掛け来た。

ブースト、トリガー、そして己のスキルにより、ストームライド・ゴーストシップは44000のパワーを持つ強力なユニットとなっている。この攻撃も防ぎ切らなければならない。

先のターンにヒラヌマは使ったため手札に守護者はすでに無く、ジパングイクシードも2枚とも使ってしまった。

だけど、ドロートリガーのおかげでこの5枚の手札にゴーストシツプの攻撃も防げるシールドが集まっている。

『駆逐艦 はれかぜ』、『ヴァリアント・エアシップ』、『海将 ルーシイクシード』でガード！」

たとえゴーストシツプの攻撃でも、対応できる。

15000のシールドを持つカードを2枚とドロートリガーのルーシイクシード手札から繰り出してガードした。

これでシールドは合計35000。アメリカンイクシードのパワーと合わせて、48000。ゴーストシツプの攻撃は防ぎきれず。手札を3枚つき込んだが、ファイナルターン宣言を阻止した。

「嘘だろ……!?!」

ファイナルターン失敗。

小宮山の攻撃はあと1回あるが、アルヴァーロのクリティカルでは6ダメージを与えられない。

前のターンを4ダメージの状態で凌いだのがここにきて功を奏した。

「ストームライド・ゴーストシップは退却、代わりに1枚ドロ―するぜ」

一時の間存在できる幽霊船が宝箱をコキユートスに残して消えていく。

残された死霊術師は、わざわざ蘇らせてやったのに海軍1つ撃退できなかつた幽霊船を無感情な冷たい目で見てから残された宝箱を手にする。

残る攻撃は洒落男のみ。パワーは十分だが、こいつでは一撃しか与えられない。

「……こうなったらこうするまでだ！ アルヴアール、サムライスピリットのブーストでWASPをアタック！」

攻めきれなかった小宮山は、5ダメージを狙わずこちらの攻撃力を削るべくアルヴアールのアタックをリアガードのWASPに仕掛けてきた。

WASPの攻撃力は捨てがたいけど、手札を使いすぎた私にはリアガードまで守る余裕がない。

「ノーガード」

WASP撃沈。

こいつはまあ、沈む空母だし。

WASPが退却したことで、私も盤面が一気に薄くなった。

手札も消費したし、あと1ダメージとはいえ5枚の手札の守りを突破するのは容易じゃない。

「スタンド&ドロー」

手札は『特潜 ゼロ』、『海将 アメリカンイクシード』、『星条海将 アメリカンイクシード』の3枚。

3度のアタックのうち1撃倒せれば、ヒールトリガーを引かれなければ私が勝つ。

この手札で、なんとか攻めきる。

……強面店主の名誉のためとか変態の敵討ちのためとかじゃなくて、私が負けたくないだけだから！ 特にこんな馬鹿には！

「『星条海将 アメリカンイクシード』にライド！」

アメリカンイクシードにさらにライドをする。
これでフォースをもう1つ獲得できる。

「イマジナリーギフト フォースを右のRサークルに展開。左のRサークルに『海将 アメリカンイクシード』をコール！」

アメリカンイクシードには相方を呼ぶスキルがあるけど、今回は使わない。

カウンタースラストはVの『星条海将 アメリカンイクシード』に使うし、このターンは攻めに出るつもりだ。

右のRサークルには、最後の手札を投入する。

『特潜 ゼロ』をコール、同時にスキルを発動！」

先ほどのターンでようやく特潜ゼロのスキルに必要なコストが確保できた。

持久戦に強いシーストライカーの特徴の1つは、デッキアウトを防ぐ山札の補充を行えるスキルがあるということ。

山札との入れ替えでユニットを展開していくシーストライカーは、スペリオルコールするためのカードを手札やソウル、さらにはドロップゾーンから山札へ送り込む。

山札なのでドロップゾーンを駆使するグランブルーよりは、はるかに使いやすい。

そしてこの『特潜 ゼロ』のスキルは、ドロップゾーンからノーマルカード3枚を山札の下に置くことで前列のユニット3体のパワーをアップさせるというもの。

山札の下に置くからトリガーの引きやすさに対する影響はそれほど多くなく、コストの確保もそれほど難しくはない。

その割に効果はシンプルに強い。

「ドロップゾーンのノーマルカードを3枚山札の下に置き、前列3枚のユニットのパワーを+5000!」

これで攻撃力が大きく上がった。

小宮山の表情は、苦々しい。

……ヴァンガードファイターたるもの、表情の制御はできなきやいけないものだろ。やっぱ、こいつ馬鹿だ。

アタックフェイズに移行する。

『星条海将 アメリカンイクシード』のアタック、ブーストを受けていないのでスキルを発動!」

アメリカンイクシードのカウンターブラスト。

ブーストを受けなければパワー+10000に加えて敵前衛のユニット全くとバトルするスキルだ。

『突風のジン』でコキュートスを完全ガードだ!」

小宮山がガーディアンをコールする。

まだ守護者があつたのか。相変わらずしぶとい。

手札からネグロブリーチをドロップすることで、アメリカンイクシードの攻撃はコキュートスに届かなくなった。

風の力を味方につけた死霊術師。アメリカンイクシードのバズーカも風に押し返され、コキュートスには届かなかつた。

「ツインドライブファーストチェック……『鉄甲戦艦 鬼金剛』」

1枚目はノートリガーだ。

相手の残る手札3枚はクリティカルトリガーとグレード1のサムライスピリットのはず。

ゴーストシップの残した宝箱の中身が気になるけど、残る2回の攻

撃が通るかはトリガー次第といったところだろう。

……厄日だし期待できねえ。

「セカンドチェック……『救護艦 ひかわ』」

幸運の女神は今度はこつちに微笑んでくれたらしい。

ヒールトリガーである。

お互いトリガーのタイミング、都合がいいんだか悪いんだか……。まあいいや。ゴーストシップの宝箱がヒールトリガーだとしても、これならダメージを通せる。

「ヒールトリガー発動！ アメリカンイクシードにパワーを追加！」

アメリカンイクシードのアタックは防がれたが、アルヴァーロは退却しインターセプトは消えた。

相手の手札は残り3枚。

あとはトリガーの効果でパワーアップしたこちらの攻撃を小宮山が残る手札で凌ぎ切れるかというところ。

まずはゼロで攻撃を仕掛ける。

「鬼金剛でブースト、特潜ゼロでコキュートスをアタック！」

「……ダメだ、もう防げねえ！ ノーガード！」

小宮山を選択はノーガード。

残る3枚の手札ではアメリカンイクシードの攻撃まで防ぎきれなかったということか。ならばヒールトリガーの恩恵を狙う賭けに出たということなのだろう。

「ヒールトリガーさえ引けば！ ダメージトリガーチェック……『モーター・ミミック』！ おっしや、クリティカルトリガー！ ……」

クリティカルトリガー!? 最後までこのパターンかよ!」

トリガーはダメージを回復させてくれるものではなく、自分の急所に直撃するという出て来てほしくないクリティカルトリガーだった。

本当に最後の最後まで無駄落ちトリガーが出てきた。

厄日なのか幸運なのかわからなくなってきた。

……クレイの戦場のイメージでは、コキュートスが普段の氷のように冷たい命をもてあそぶ姿からはかけ離れたてんやわんやな間抜け姿になって負けている情景が浮かんできた。

使い手がバカだと、契約しているユニットたちもこうなるってこと?
?

……やっぱり、小宮山ってバカじゃん。

「負けた、だと……この俺が! くっそ、運が悪かったただけだ!」

実際ついてなかったしね。

けど、運だけじゃない。ポーカーフェイスができないなど、こいつどこか抜けてるといふか、結構なバカだ。

「もう一戦だ!」

「いや、私帰るし。それじゃ店長、預かっておいて」

「あ、ああ」

「待てコラー!」

「それじゃ」

「帰るな!」

コキユートスを土壇場で引いてあれだけ使いこなした腕は認めるけど、よくよく考えたら初めて触るデッキを扱う相手に負けるあたり、やっぱり弱いだろ絶対。

まあ、もう2度と関わることはないだろうし。

いろいろあつてファイトさせられたけど、無事にデッキを店長に預けて店を後にした。

なんか喚いている奴いたけど無視。

あんなバカが相手だし、あの時のリベンジを果たしたなんて気分じゃないけど。

相手が相手なだけに、ストレス発散くらいでファイトしたい欲求が湧き上がってくるまでは行かずに済んだ。

さて、帰って受験勉強に今度こそ集中しよう。

……この日の出会いが後の大騒動に関わることになる発端だったことを、この時の私は知るよしもなかった。

カード紹介（シーストライカー）

名称：星条海将 アメリカンイクシード

克蘭：シーストライカー

種族：ヒューマン

グレード：3（フォース）

パワー：13000

シールド：1

クリティカル：1

スキル：自【V】『ブリストされずにVにアタックした時、そのバトル中、このユニットのパワー+10000し、さらに「CB×1」することで、相手の前列にいる全てのユニットとバトルする』

設定：新生海軍シーストライカーに所属する若き英傑。単騎で突撃しては相棒に支えられていることも知らずに大立ち回りをして必ず大きな戦果を上げる、単細胞だが血気盛んで勇猛なる海将。帽子に描かれた星条旗は彼の出身国の国旗であり、自由と正義をこよなく愛する彼が大切にしている故郷だという。常に敵陣に1人で突撃するのは目立ちたがり屋というその性分と、一緒に戦う仲間たちがシーストライカーの勝ち取る平和な世界を享受できるように傷つこうとも自分が頑張るといふ若者の熱意の表れでもある。誰よりも傷を作って帰還する彼は、いつも笑顔でこう叫ぶ。「正義と自由は必ず勝つ！そして平和もだ！」

名称：海将 ジパングイクシード

克蘭：シーストライカー

種族：ヒューマン

グレード：2

パワー：5000

シールド：5000

クリティカル：1

スキル1：永【R】『このユニットはブリストとトリガー以外の効果を受けない（選ぶことはできる）』

スキル2：自『インターセプトした時、相手のユニット1体を指定する。そのバトル中、指定されたユニットのアタックではあなたのVはダメージを受けない（アタックはヒットし、ヒットした際の効果は発動する）』

設定：新生海軍シーストライカーに属する寡黙なる武士^{もののふ}。世界平和の志に賛同した相棒のアメリカンイクシードとともにシーストライカーに参加した。童顔で小柄だが、実は海将たちの中では最高齢であり、ヴァイキングよりも年上の老師である。物静かで常に冷静沈着、派手なアメリカンイクシードの影として彼の勇猛を發揮できるように立ち回る。老師は若者たちに活躍の場を譲り、若者たちの命を散らせぬようにその刀を振るい、平和を愛し戦う同志たちに迫るあらゆる悪意を斬って捨てる。それすら気付かぬままに、やがて己がすでに無力とされたことさえ気づかず、彼の整えた舞台で若き英傑たちによって討たれるだろう。「平和を守るその彼らを守る影の刃、それがこの老骨の使命」

名称：海将 アメリカンイクシード

クラン：シーストライカー

種族：ヒューマン

グレード：2

パワー：10000

シールド：5000

クリティカル：1

スキル1：永【V】『Vにアタックしたバトル中、このユニットのパワー+3000』

スキル2：自【V/R】『登場時、「CB×1、SB×1」することで、あなたの山札から「海将 ジパングイクシード」を1枚まで探し、Rにコールし、山札をシャッフルする』

設定：新生海軍シーストライカーに属する若き英傑、ヴァイキングの掲げる世界平和に賛同した1人。己の国だいう星条旗を帽子に描いている。海将たちの中では1番の若手ながらその勇猛と無鉄砲ぶりは随一であり、多数の敵であろうとも単騎で立ち向かう勇敢なる戦

士。単細胞だが罨にかけられても罨ごと粉碎する剛腕があるので、多少のことでは止まらないまさに猪突。相棒のジパングイクシードは常に1人で暴れる彼を影から支え、その勇猛さを発揮できるように場を整えているのだが、当人は知らない。「正義と自由は必ず勝つ！」

名称：海将 トルキスイクシード

クラン：シーストライカー

種族：ヒューマン

グレード：1

パワー：8000

シールド：10000

クリティカル：1

スキル1：自【V】『アタックがヒットした時、1枚引く』

スキル2：自【R】『ブーストしたバトル終了時、「コスト：CB×

1、このユニットを山札の下に置く」ことで1枚引き、あなたの山札から「海将トルキスイクシード」以外のカードを1枚ユニットのいない後列のRにコールする。山札をシャッフルする』

設定：新生海軍シーストライカーに所属する海将。かつて極寒の嵐の海に投げ出された際、ジパングイクシードに命を救われたことがあり、その恩に報いたいとシーストライカーへと参加した。慣習も文化も出身も異なる者同士が、世界平和の旗のもとに集った海軍。その中でいつか自分が助けられた時のように、何の見返りも求めずに見知らぬ他者を助けられる、彼のような将になりたいと、誰かを助けるために彼は戦う。理想を示してくれた人の助けになれるように、自分が助けた誰かがまたこの平和のために戦う海軍に憧れ同士となる日を楽しみに待てるように。「目の前の命を助けるのは当然だ」

名称：始源の海将 ヴァイキング

クラン：シーストライカー

種族：ヒューマン

グレード：0

パワー：6000

シールド：10000

クリテイカル：1

スキル：自『ライドされた時、1枚引く』

設定：海洋国家メガラニカの新設連合海軍の創設者。もともとは辺境の島で漁師と自警団の長をしていた平和を愛する1人の男だったが、アクアフォースが封印され秩序をなくしグランブルー海賊団が闊歩する海の姿に嘆き、世界の人々が平和を享受できる世界を作りたいと願いそれを守る新たな海軍シーストライカーを創設した。海の荒波に鍛えられた肉体はさながら海賊のような荒くれ者の風貌ながら、その心は人々の安寧と平和を愛する心優しい戦士である。「世界平和の夢、必ず現実のものとしよう！」

クラン『シーストライカー』の設定

海洋国家メガラニカの新生海軍。七つの海を続べたアクアフォースが消えたことで秩序を失いグランブルー海賊団や異邦よりの侵略者たちが動く混沌とした時代において、七つの海に平和を取り戻したいという一心から辺境の島に住むの『ヴァイキング』というひとりの男が立ち上げ、その平和の願いに共感を抱いた同志たちによって作られた。絶対正義を掲げるアクアフォースと違い、シーストライカーは人々が平和を享受できる世界を守り抜くという理念に形成されており世界平和を掲げている。同じメガラニカの海軍だがアクアフォースとのつながりはなく、平和を守るために戦う彼らは正義のためなら非情な決断も辞さないアクアフォースとは理念の違いから対立することもある。主に『ヒューマン』や『ハイビースト』、『ギルマン』、『マーメイド』などが所属している。

5話 押しかけ、そして再会

初見のクランと出会い、小宮山という馬鹿と出会い、受験生としてヴァンガードと距離をおくはずがファイトをすることになった不思議な出会いのあった日。

私の中では厄日と言える1日だったあの日から約1週間が過ぎていた。

……その間、私は1時間に1回のペースで『ヴァンガードをやりたい』という強烈な衝動がこみ上げてくる日が続いていた。

寝ている時でも降ってくる衝動なので、このところ寝不足だ。

だからやりたくなかったのに……！

しかしそれでも受験に集中し終わったら散々やるんだと己に言い聞かせながら我慢を続けたおかげで、徐々に症状は落ち着いてきた。

大好きなものってこうして距離を置いて初めてどれだけ好きかを実感するものなんだなという、なんか知りたくもなかったことを知れた機会となった。

中3ということもあり、周囲も勉強に集中させてくれる雰囲気がある。

兄貴はともかく、両親は心を鬼にし（嬉々として）私から強制的にヴァンガードを取り上げてくれるから、勉強に集中できた。おかげでこの禁断症状も乗り越えられた。

睡眠不足も改善して、勉強をしつかりとこなせるようになってきている。

……寝不足だとイライラするし頭働かないしで、ろくに勉強できている実感を得られないからな。元に戻すだけで1週間もかかるくらいなら、1年我慢して終わってから散々楽しんだほうがいい。目の前にぶら下げられる欲望に負けずに我慢する方が、一旦屈して取り返すよりもずっと楽だということを知った。

このことを知った私は、もう今年は2度とショップに行くものかと決めた。

しかし、あのシーストライカーのデッキを持つてきたのは一体誰

だったのだろうか？

差出人不明のままよそこに預けちゃったけど、私宛に来たものだし、預かってくれとか後で受け取りに来るとかなんで書いてなかったし、こういう扱いしても別にいいでしょ。

今日は日曜日。

学校も休みだし、1人で部屋に引きこもり朝から勉強をしている。兄貴は年上だけど馬鹿だし教師代わりとしては頼りにならない。なので1人で頑張っている。

……しばらくペンを走らせたまにノートをめくる音だけが聞こえる時間を過ごしていた時。

唐突にインターホンない客を知らせる音を家の中に流した。

……集中がぶつつりと切れた。

誰かは知らないけど、空気読めよ（八つ当たり）！

両親は買い物に出ているし、兄貴は帰ってきていない。

つまりこの家には今私1人だ。

……面倒だし、留守を装うかな？

そんな考えが一瞬浮かび、やっぱり出たほうがいいかなと改めようとした時、家の中に声が聞こえてきた。

「クソガキ姫！ 俺と再戦するのだ！」

「……………」

来客は、いつぞやの馬鹿だった。

つか、なんで私の家知っているんだよ!?

……店長がバラした可能性が高いな。あの893フェイスめ！

そして人の家に入って開口一番クソガキ姫とかふざけんじゃねえよ。ぶん殴るぞ、バカ宮！

「お前以外が留守なのは、お前の兄君と店長からすでに聞いている！

ふはははは！ 観念しろ！」

「あのクソ兄貴！」

まさかの兄貴もグルだったとは。

しかも情報漏らしているし。

……妹1人しかない家に男差し向けるとか、どういう思考回路してんだよあいつは！

居留守にしようとしたところだが、クソ兄貴と店長と馬鹿にそれぞれ1発文句叩きつけなきゃ気が済まなくなった。

ぶん殴って追いつ返すために部屋を出て玄関に降りる。

「ふはははは！ きたなクソガ——があ!？」

「出て行け、この馬鹿！」

助走をつけて馬鹿の腹を蹴りつけて叩き出した。

扉は閉鎖。2度と来るな、馬鹿！

そしてスマホを取り出す。

かける先はもちろんクソ兄貴である。

「……出ねえし！ クソ兄貴が、帰ってきたらタダじゃおかねえ！」

ムカつく！

……というか、バカ宮の野郎『クソガキ』って言ってたよな！

許さん、殴る！

玄関を開くと、腹を抱えて悶絶するバカがいた。

「お、お前な……リアルファイターじゃねえんだから……」

「クソガキって言うな、バカ宮の分際で！」

「せめて山までつけて——ごえっ!？」

「うるせえ、宮つけてるだけでもありがたく思えバカ! 2度と来るなバカ! 蹴られたくなかったら2度と来るなバカ! というか、乙女1人しか居ない時に家に来るなバカ!」

「いう前から蹴ってるし! 痛い痛い痛い! わかった分かりましたから! 蹴らないで! 痛いって! こんな暴力女のどこか乙女——ごえ!?! 痛いっす、ごめんなさい!」

「出て行け! 失せろ! 2度と来るな! でもその前にもう1発殴らせろ!」

「それはおかしい! ギャふん!？」

……小宮山を追い返すことに成功した。というより、ボコる途中で逃げて行きやがった。

こっちはまだ殴り足りないけど。

……全然スツキリしねえ。一方的に知られているのはムカつくし、あとで小宮山の家を突き止めて今度はこっちから乗り込んでやる。そしてまた殴る。

けどその前にまずはあの兄貴だ。許さん。

「……でもその前に勉強しないと」

集中が途切れたけど、そんなの言い訳にしかない。

そういえば、小宮山って高校生みたいだけどこの高校に通っているのだろうか?

バカだし、私の志望校である雪風高校は絶対にはないとは思ってからあまり気にする必要はないと思うけど。

兄貴の知り合いみたいだし、蓮泉学園の後輩かな? 距離はあるけ

ど晴見高校の可能性も……無いな、あいつバカだし。やっぱり蓮泉学園でしょ。

私の中では、小宮山は完全にバカ扱いとなっている。

でも、言動だけでそういう判断をするべきでは無いということ、私は後に思い知る羽目になった。

……時は流れ、3月。

努力が実を結び、私は志望校であった雪風高校に無事合格した。

入学手続きを済ませたら帰って、まずはクラウンに行つて……いやいやいや！ 強面店主の前に兄貴とファイトをするのが先！

よし、帰ったら思う存分ヴァンガードをやろう。

そう決意して振り向いた時、部活勧誘を合格発表の日から早速始めている雪風の上級生たちの中に見知った顔があった。

そして、そいつと目が合ってしまった。

「あ！ クソガキちゃんじゃねえか！ 俺だよ、オレオレ！」

「……!?」

思わず絶句する。

何故なら、そこには雪風高校の制服を着崩しているいつぞやのバカ、ここには絶対いないだろうと思っていたいつぞやのバカ、受験生だった私を苦しめる1週間を作ったきっかけの厄日呼び寄せてきたいつぞやのバカ、小宮山 カツヤが立っていた。

6話 バカと……

雪風高校は進学校でかなりレベルも高い。

中学生の頃はクラスの中でも上位3分の1に入るくらいに成績の優秀な私が、1年間ヴァンガードを封印して勉強を頑張ったからようやく受かったレベルだ。

だから、バカが通えるような学校じゃ無いはず。

「なんでお前がいるんだよ!？」

「もちろん、在校生だからだぜ！」

「嘘だ！ バカ宮が雪風生のわけないだろ！」

「お前、俺のことバカにしすぎだろ！ さすがに怒るぞ！」

「うるさいバカ！」

「……人様の迷惑だからいったんふたりとも落ち着いて」

この時、一帯は無事合格して喜ぶ同年の人たちや在校生たちが集まっている場所である。

確かに色々あつて騒々しいけど、それでもその往来の真ん中でこんな低レベルな言い合いをしていれば目立つわけで。

無意識にヒートアップしている私たちに周囲の注目が集まっていたことにさえ、小宮山の仲間らしき隣に突っ立っていた長身の雪風の生徒に注意されるまで気づかなかつた。

「口を挟むなエイト！」

「いや、挟ませてもらうよ。新生にドン引きされてるから」

「むしろクソガキアツくなってるぜ！」

「そうは見えない……」

「……………」

第三者に指摘され、ようやく自分がめちやくちや悪目立ちしていたことに気づく。

遠巻きにひそひそ話されている。多分、変なやつ認定されている。

……これはまずい。こういう時はとりあえず、このバカ引きずって逃げる。

そう判断した私は、長身の男に噛み付いている小宮山の腕をとって走り出した。

「こつち来いバカ！」

「……………うお!? いきなりなんだ！」

「いいからさっさと来い！」

「やれやれ……………」

もう手遅れかもしれないけど、とりあえず逃げる。

人波をかき分けて脱出した私は、小宮山の手を引きながら人気のない校舎裏の方へと向かった。

小宮山の後ろからは、長身の男が付いてきている。

そしてひとまず校舎の裏手に逃げたところで、一旦足を止めた。

……引っ張られただけの小宮山がへばっていた。

「ゼエ…………ゼエ…………は、速すぎ……………」

「……へばるの早」

ちよつと走っただけなんだけど。

後ろの長身の男……確かバカが『エイト』って呼んでいた人は息切れ1つ起こしていないのに。

バカはバカでもこのバカは体力の無いバカだということが判明した。

……だから何？

とりあえず人のいないところに退避したわけだけど、変なやつ認定は取り消せ無さそう。幸い、バカは『クソガキ』呼ばわりだけで名前とかは口走っていないから、こいつらとの接触を避けて気づかないように目立たず過ごしていればバレる可能性は低い、と思う。

……バレないと思いたい。

しかし、このバカ私の厄病神なんじゃないだろうか？

こいつと出会うとロクなことにならない。せつかく合格した記念日だつていうのに、小宮山のせいで厄日になった。

「この厄病神め……！」

「相変わらず口が悪いな、おい」

「黙れバカ宮、お前のせいで入学式も迎えていない高校生活に暗雲が差し込み始めた」

「だからせめて山までつけろつての！ 雪風に入るなら俺一応先輩だぜ!?!」

「そもそもお前が雪風生なのが衝撃なんだけど」

「お前の中で俺ってどんだけバカ扱いされてんだよ！」

「ファイトの表情全く隠せないカス宮」

「あだ名つけるのはいいけど、山までつけろ！」

「あだ名つけるのはいいんだ……」

私たちの言い争いという名の三文芝居をしばらく静観していたエイトとかいう人が、ここにきて口を開いた。

言い争いに夢中になっていた私はその存在を忘れていたこともあり、一瞬驚く。

でも口を止めただけで表情には出さない。目の前のバカとは違うから。

……なんでこのバカ意識してんの？ 自分でも不可解だ。

そんな私の一人問答など知る由もなく、エイトとかいう雪風生がバカ宮の後頭部を軽く叩いて注意を向けさせた。

「ストップ、小宮山。^{ゴミヤま}勝手にアツくなってないで、いい加減教えて欲しいんだけど」

「なんだよエイト？ ……なんか今変な呼び方しなかったか？」

「してない」

……私の耳には最初の文字に濁点付けて発音したのがはっきり聞こえたけど。

しかしさすがバカ宮、簡単にごまかされてスルーした。

「そうか。で、何の用だよ？」

「2人で勝手に盛り上がっているけど……知りあい？」

どうやら、私たちの関係、というか私のことを知らないので話についていけてなかったようだ。

……でも、大した関係じゃないし会話の内容もくだらない言い争いだったけど。別に知る必要ないと思うけど。

一方、小宮山は私の方を一瞬見てからそういえばと今更私とエイトとかいう人が初対面で何も知らないことに気づいたらしい。

「そーいや言っただけだ。こいつが前に言っていたクラウンっていうシヨップでこの俺に黒星をつけたクソガキちゃんだぜ」

「クソガキ言うな」

「……へえ」

そこは普通に名前で紹介しろよと小宮山を睨みつける。

一方、エイトとかいう人は私を見て意味深な視線を向けてきた。

なんだか値踏みされているような不愉快な視線に、小宮山との嬉しくない再会にご機嫌斜めな私は若干エイトとかいう人にもイラッとしました。

「……何？」

上級生だろうが知ったことか。むしろバカ宮とつるんでいる時点で、こいつも変なやつだと考えている。

睨み返すと、エイトとかいう人はふっと表情を崩した。

……喧嘩売ってんのかこいつ？

「……ふっ」

「何がおかしいの？」

「いや失礼。カツヤに勝ったファイターというからどんな人なのかと興味があつてね」

本当に失礼だな。

最初は背だけ高い影薄いやつだなと思つたけど、今向けられている視線はすごいむかつく。勝手にこつち値踏みするなよ、私は珍獣か何かか？

それに小宮山に勝つたくらい別に珍しくもないと思うけど。バカだし。

というか、その目がムカつく。

ただでさえご機嫌斜めの私は、もう今にも掴みかかりそうな目でイトとかいうやつを睨み返した。

「興味があるから何？」

するとイトとかいうやつはさっきまで向けていた値踏みするような目をやめて、貼り付けたような笑顔に変わった。

「申し訳ありません。不快に感じられたのならば、謝罪します」

「……………」

正直、その顔も気にくわないけど。謝罪も丁寧なのになんかどつてつけたような表面的なものに聞こえるし。

「待て待て待て！ お前ら何でそんな険悪なの？ 初対面だろ!？」

今度こそ殴つてやろうかという考えがよぎつた時、慌てるように半ば放置されていた小宮山が仲裁に入ってきた。

そこで、そういえば初対面な上にまともな自己紹介もしていなかつ

たことに気づく。

……なら何でこんなにムカついていたんだろう？ 多分だけこのエイトって人、私との相性最悪だ。

エイトという人はどう思っているのかわからないけど、少なくとも私はこの男が苦手だ。

対してエイトの方は特に不快に感じたりしているわけではなかった様子。

「……改めて。僕は鷺津 エイト。小宮山ゴミヤマとこの雪風でゲーム同好会をしています」

また変なルビふった。

それはともかく、ここで私は初めてエイトの本名を知った。

何となく小宮山の仲間だという雰囲気は感じ取っていたけど、この進学校で小宮山とともにゲーム同好会なるものをしているという。

面白そうだと思ったけど、やっているのがこのバカとムカつく野郎だと考えると……。

ムカつくやつだけけど、名乗られた以上はこちらも名乗るのが礼儀というもの。

私の方も自己紹介をしようとした。

「……私は――」

そう、しようとした。

した、じゃない。しようとした、だ。

……つまり邪魔が入った。

「こいつは見ての通りのクソガキだぜ」

「クソガキ言うな！」

「ぐお!？」

小宮山が人のことクソガキとして紹介しやがった。

この陰湿で性根ひん曲がっていきそうな嫌な奴（偏見です）に！

即座に肘打ちを腹に叩き込む。

体力のない小宮山は腹筋もないらしく、一撃で膝をついた。

「だから暴力は止めろって……!」

「うるせえカス宮」

「俺としてはその中身のお前が雪風に合格したのが驚きだぜ……それとな、あの時の負けは運が悪かったただけだ！ カス宮山呼ばわりされるいわれは無え!」

「勝つてから言えよそういうのは」

「このクソガキ……!」

初めて触るデッキに負けるお前に反論の余地はない、バカ。

あの時の勝負を運のせいだと主張し……まあ、確かにトリガー無駄落ちしてしまうってなかった一戦だったけど、それでも全部運のせいだとして、己のわかりやすい表情を柵にあげ初めて触ったデッキに敗北したことを実力じゃないと言い張る小宮山。

こういう時は1度ファイトして黙らせるのが手っ取り早くてわかりやすい。

……でも、ここにはファイトするためにきたわけじゃないから何もない。

すると小宮山は、ポケットからヴァンガードのデッキを一式取り出した。

「ならばもう一度だ！ 今度こそ俺の本当の実力ってやつを見せつけてやるぜ！」

「……は？」

……いや、何言ってるのこいつ？

そしてデツキいつも持ち歩いているの？ バカなの？ ……そういえばバカだったわ。

呆れた目を向ける私に、小宮山はさあ！ と言わんばかりにデツキを突きつける。

「さあ、お前もおとなしくデツキを出せ！ あの見知らぬクランのデツキを！」

「いや、持っていないから」

シーストライカーのデツキはクラウンの店長に預けたままだし、他のデツキも持ってきていない。

帰ったらやりまくろうとは思っているけど、ここには合格発表の確認をするために来たのであってファイトするために来たわけじゃないから。

しかしそんなこと梅雨知らずな小宮山は、愕然とした表情となった。

「持っていないだど!? お前、それでもヴァンガードファイターの端くれか！」

「いくら世界的に普及しているヴァンガードでも、普通はこんな日までに持ち歩かないから」

エイトにまで論されている。

やっぱり小宮山はバカだ。

しかし、小宮山は諦めきれないのかこんなことを言ってきた。

「つたく、ならレンタルデッキを」

「いや、やらないから」

何さりげなくレンタルデッキ押し付けてまでファイトさせようとしてんだよ。

速攻で断ると、小宮山はまた愕然とした顔になる。

……お前こそヴァンガードファイターの端くれならポーカーフェイスを少しは磨け。

小宮山はといえば、それでも諦められないのか押してダメなら引いてみる作戦に変更する。

「はっ！ どうせ負けるのが怖いんだろ？ だがまあ、この俺に負けるのは恥でも何でも無えからな！」

「安っぽい挑発だね」

「その手に乗るわけないし。それにお前が負けた事実は変わらないし」

「んだとこのクソガキ！」

挑発しておいて自分が相手の挑発に簡単に乗る。

やっぱりこいつバカだ。

エイトも同じことを考えているらしく、小宮山に呆れた目線を向けている。

「挑発しておいて何してるのさっ？」

「うるせえエイト！　なら、てめえが俺とやるか!？」

……付き合っていない。

私は結局名乗ってないけど、別にいいでしょ。そもそもこのバカが遮ったんだし。

というわけで、2人を放置してもう私は行くでしょう。

「別にいいけど、あの子はいいの?」

「逃げる気か!」

「OK、受けて立つ。そっちが言い出したことだから」

鷺津　エイト、か。なんか本能的に気にくわないやつだった。

雪風にヴァンガードもできる同好会があるって話は聞いたことがあるし、そこに行きたいとも思っていたけど、あいつらのいる同好会ってというのが何というか……気分を下げてしまう。

考え直そう。ヴァンガードならクラウンでもできるし。

無事合格できたので、ヴァンガード解禁だ!

よし!　今年こそ、アジアサーキットの優勝を目指す!

というわけで、雪風に受かったことを知った直後から、すでに私の思考は高校をそっちのけで解禁されたヴァンガードに傾いていた。

……それだけ我慢していたから。

「行くぜ!　スタンドアップ、ヴァンガード!」

「スタンドアップ、ヴァンガード」

……それから、バカが雪風の在校生だったという衝撃の事実を知った日だった。

と、い、う、か、ま、ま、じ、で、や、っ、て、る、の、か、よ、あ、い、つ、ち、。

7話 復帰

入学手続きなどを無事に済ませ、帰宅した。

そのあとすぐに私は封印していたデツキを手にして、クラウンへ向けて出発した。

……母親が般若みたいな目で睨みつけてきたけど。父さんがなだめてくれるのを期待しよう。

というわけでクラウンに到着。

まずシーストライカーのデツキを返してもらい、手始めに店長をぶっ倒すでしょう。

自動ドアが開く。

店内にはレジにいつも通りの893フェイス店長が座っており、店内には数人の客が各々ブースターパックを選んだりファイトをしたりしながら過ごしていた。

いつも通りのクラウンの光景である。

まずは店長のいるレジに向かう。

「店長」

「おう、ルイリちゃんじゃねえか。聞いたぞ、雪風に受かったそうじゃねえか」

「兄貴に聞いたの？」

帰ってからすぐにこっちに来たけど、店長はもう知っていた。

私の他には家族と……どこぞのバカくらいしか知らないはずだけど。店長は兄貴と仲がいいので、兄貴は結構情報を流す。そしてその流れた情報が別のやつに、大抵はあの変態に流れる。

大抵この流れでいろんな情報が店に行くので、店長が私以外からこういうことを聞くのは大抵兄貴が情報源だと想像つく。

「まあな。俺も気が気でなかったぞ、おまえさんみたいなクソガキがあの雪凧を目指すっていうんだからな」

「……私これでも成績なら優等生なんだけど」

「成績優秀でもお前は人間的に色々アウトだろ」

「店長なんか顔がアウトじゃん」

「このクソガキ……!」

口喧嘩で店長が勝ったことなんかないし（嘘です）。

額に怒りのシワを浮かべる店長。

普通の人ならビビるけど、私は慣れてるので別に怖くない。

口喧嘩では勝てないことを承知している（※嘘です※）店長は額に青筋を立てながらも、ため息で怒りを抑えた。

大人の対応もできるようになってきたね（※元からです※）。もともと強面なだけで実際には怒りやすい人じゃなかったけど、以前は結構な頻度で手をあげることも多かったから（※原因は大抵このクソガキです※）。

さて、私は自分の本来の目的を果たすでしょう。シーストライカーのデッキもあるけど、まずは店長が馬鹿者ファイトを条件におごる約束だった、ブースターパックから。

「さて、店長。私が預けていたデッキがあつたはずだけど、その時……」

「おう、あれな。ほれ」

シーストライカーのデッキをカウンターに出す店長。

……いや、待て待て待て。それもあるけど、むしろ私にとってはそ

これが1番の目的だけど、明らかに私がその先を言おうとしたところをこれ見よがしにわざと話題をそらしたよね。

「……店長、このデツキ預けた日に約束したよね？」

「……何の話だ」

「店長の代わりにあのバカとファイトする条件に、ブースターパック^{ただ}無料でくれるって言ったよね！ 言ったよね！」

「何で覚えているんだよ！」

「なかったことにするな！」

前言撤回、どこが大人だ！ このケチ！

「ケチ！ ハゲ！ そのまま下の毛も全部抜けちまえ！」

「下品な言葉使うな、クソガキ！ ハゲなのは頭だけだ！」

下の毛はあるんだ。

……どうでもいいわ、そんなこと！

「約束したよね？」

「……このクソガキ！ なら、実力でもぎ取ってみせろ！」

ドン！ と店長がレジのカウンターにデツキを叩きつけるように置いた。

さりげなくこつちが一方的にリスクを負う勝負に持ち込むあたり、流石である。その顔に似合う詐欺師ぶりだな！

だが、ファイターたるもの勝負は受けて立つ。
そしてただでその土俵に乗るつもりはない。

「わかった。つまり、私が勝ったら奢りは2個、負けたら0個ということだね」

「え?!？」

店長の顔色が変わった。

私が勝ったらただ売りが2つになる勝負。このくらいのリスクは背負ってもらわないと。

店長はしてやったりというのが隠しきれてなかった顔から、やられたという顔になり、そしてこのクソガキ！と言わんばかりの顔に変わった。

すごい表情コロコロ変わる。面白いかも。

「良いだろう……勝てば問題ないからな！ ブランクだと言いたい訳なんぞやらんからな！」

久しぶりにファイトするから、私の腕は多少錆び付いていると思っ
ているらしい。

確かにかなり長い間ヴァンガードはやってないけど、それでも店長
に負けるほど錆び付いているわけじゃないから。

今回はシーストライカーじゃなくて、手持ちのデッキを久しぶりに
使うことにする。

店長とテーブルを挟んで向かい合い、デッキをセットする。

「お、店長とクソガキちゃんがやるみたいだぞ」

「ルイリちゃんのファイト久しぶりに見るな」

「頑張れよクソガキちゃん！」

なんかわらわら集まってきた。野次馬うるさい。それとクソガキ言うな！

「準備は良いか？」

「いつでも」

引き直したけど、手札がよろしくない。

でもこういうこともあるのがヴァンガードだ。仕方が無い。

初期の手札があまり良くないことをバレないようにしながら、準備できたことを伝える。

「スタンドアップ、ヴァンガード！」

クレイを舞台に、新たな戦いが幕を開けた。

8話 進撃のたちかぜ

無事、志望校であった雪風に合格した日。

解禁されたヴァンガード。その復帰となる第1戦の相手は、クラウンの強面店主である。

「スタンドアップ、ヴァンガード！」

「ドラゴンエッグ！」

「キャプテン・ナイトキッド！」

店長のファーストヴァンガードは『ドラゴンエッグ』、私のファーストヴァンガードは『キャプテン・ナイトキッド』だ。

店長のクランは帝国が誇るドラゴンエンパイアの地上強襲部隊『たちかぜ』。

自身のRやRの持つ武装ゲージというたちかぜ特有のカードをコストにすることでスキルを発動するクランだ。しかし主軸に据えるユニットによってその効果がパワーアップ、効果による相手へのダメージ、相手のRの除去、手札の獲得、攻撃回数増加など、多彩な幅を持つ。

デッキアウトや戦列の不足などのリスクと戦いながら相手の防御を突破するためのスキルの取捨選択を行い続けなければならないため、使いこなすのはとても大変だけど、扱えれば攻防の面において強力というガチガチの玄人向けのクランだと思う。

でも店長は昔からこのクランを使いこなしているので、その点は問題ない。

一方、私のクランは昔から愛用している不死の海賊団グランブルーである。同じグランブルーでも『コキュートス』をメインに使う小宮山のデッキとは違いがあるけど、同じクランなので基本的な戦術は大差ない。

その効果は言わずもがな、ドロップゾーンを利用した攻撃と、プロテクトを利用した防御によって攻防ともに力を発揮するクランだ。

もちろんこっちも強い反面扱うのは難しい玄人向けのクラン。低コストでシンプルに強いスキルが多いので誰でも扱えるシーストライカーと違い、使いこなせなければ宝の持ち腐れとなる。

でも私はむしろこっちが付き合いの長いクランなので、シンプルに強いシーストライカーも好きだけど、使いこなすという面においては馴染んでいるのはこの海賊の方である。

店長は私がシーストライカーではなくグランブルーを出したことに一瞬驚いた様子だったが、すぐに気を取り直す。

「何だ、今回はグランブルーか」

「……ま、シーストライカーよりは馴染んでいるし」

「確かに。では、俺の先攻だ。ドロロー、『アシストプテリクス』にライド！ 『ドラゴンエッグ』のスキルにより1枚ドロロー。ターンエンドだ」

店長がライドしたのは『アシストプテリクス』。たちかぜのグレード1で、スキルとシールドを持たない代わりにグレード1においては最大のパワー9000を持つ、ブースト要員やVで力を発揮するユニットである。

特に先攻の最初のライドに用いれば、先に攻撃できる後攻の攻撃をそのパワーで凌ぎやすくするし、上手くいけば手札を消費せず1ダメージも受けずに自分のターンに回すこともできる。

最初にダメージを稼がせないというのは、結構後から響いてくるものがある。特にグランブルーのような『アシストプテリクス』と同じパワー9000のグレード1のカードがないクランにとっては、早い段階でブースト要員が必要となり手札の消費を多くさせやすい。

この手のユニットは他のクランの多くにもあるので、これがたちか

ぜと店長のデツキの強みということではないけど。
さて、次は私のターンだ。

「ドロー。『細波のバンシー』にライド、『キャプテン・ナイトキッド』のスキルで1枚ドロー」

私がライドしたのはグランブルーのグレード1、『細波のバンシー』。ドロップゾーンからスペリオルコールした時に1枚ドローできるスキルをもつユニットである。ただし、パワーは多くのグレード1で見られる8000と、アシストプレリクスに及ばない。Vならトリガーを引けばパワーを上げられるが、単独のアタックではダメージを与えられないユニットである。

ただし、今の私にはそれより深刻な問題がある。

今のナイトキッドのスキルで手札に来たのは、グランブルーのグレード3『剣豪 ナイトストーム』。

マリガンでも最初のドローでもグレード2のカードが来なかったため、このままだと次のライドができない可能性が高い。

グレード1を並べて攻撃回数を増やし先にダメージを与えておくというのもあるが、パワー9000のグレード1のカードはないので並べたところで攻撃が届かない。ここは順調なライドができない可能性を考慮して手札は温存して進めることにした。

バンシーのブースト要員となるRはコールせず、メインフェイズを終えてアタックフェイズへ移行する。

このアタックとドライブチェックでグレード2かドロートリガーが出ることを期待しながら、Vの『細波のバンシー』をレストした。

「『細波のバンシー』で『アシストプレリクス』にアタック！」

バンシーのパワーは8000。

トリガーを引けなければアタックは届かない。

ならば無駄になるかもしれないガーディアンをコールして手札の

消費を増やすよりも、店長はノーガードを選択した。

「ノーガードだ」

「ドライブブチエック……『荒海のバンシー』」

ドライブブトリガーは『荒海のバンシー』。クリティカルトリガーである。

有効ではあるけど、ダメージを与えられずにターンを終えることになろうとも、グレード2のカードが欲しかった。

しかし出なかったものは仕方がない。手の内を見透かされないように、表情を変えずにトリガーを発動させる。

「クリティカルトリガー発動。バンシーのパワー+10000、クリティカル+1」

トリガーの効果でパワーアップしたことにより、細波のバンシーのパワーは18000まで上昇。アタックがアシストプテリクスに届いた。

そしてトリガーはクリティカル。バンシーはクリティカルも増やしており、一気に2ダメージを与えることとなる。

船乗りたちの正気を奪う美しくも悲痛なバンシーの歌声がアシストプテリクスに襲いかかる。

その歌声は空に上がっていたアシストプテリクスの平衡感覚を狂わせ、その身を地上に落とした。

歌声と自身の落下。2つのダメージがアシストプテリクスに刺さる。

アタックがヒット。

店長が山札を上から1枚めくり、トリガーゾーンに出す。

「ダメージトリガーファーストエック……『餓竜 メガレックス』、

「トリガー」

1枚目はトリガー。
続けて2枚目を公開。

「セカンドチェック……『ソニックノア』、トリガー」

2枚ともトリガーはなかった。

私の方はRはいないのでこれ以上のアタックはできない。

「ターンエンド」

ターンエンドを宣言する。

すると、店長がふっと口元を緩めた。

893フェイスの店長がそんな風に笑うと、何か企んでいそうで怖い。笑う時は強面の自覚を持って、もつと無害な笑い方をしてくれないだろうか。

それはともかく。

店長は私の方に声をかけてきた。

「1発目でクリティカルが出た割には、随分と大人しいな。ルイリちゃんはこういう時、口角くらいは上がっていたぜ」

「……だから何？」

できるだけ手の内を探られないようにポーカーフェイスを心がけたつもりなのだが、逆にそれが店長にとっては不審に見えたらしい。手札事故がバレそうである。

細かいところ見過ぎだと内心で驚きつつも、平静を装い返すが……

「1発目のクリティカルトリガーにも表情が変わらないのは、それよりここに出てきて欲しいカードあるのにつて時だ。さては、グレード2か3が手札にないだろ？」

「……っ」

看破されていた。

ポーカーフェイスを心がけたら逆に見破られるという事態に、思わず言葉がつまり唇を噛む。

店長はその一瞬の反応を見逃さなかった。

「ビンゴだな。ポーカーフェイスも使いすぎれば手の内が読まれやすい、まだまだだな」

「チツ……この強面め」

これが経験の差というやつなのだろうか。

今更どう取り繕っても看破されてしまっている。得意げな顔をしている店長に言い返せない悔しさから舌打ちが出た。

しかし店長にはさして響かず、余裕で受け流される。

「まだまだ未熟だな、クソガキ。では俺のターンだ、スタンド&a m p ; ドロー」

次は店長のターンである。

店長の方は、手札事故は起きてなさそうだ。

『餓竜 メガレックス』にライド！」

店長がライドしたのはたちかぜのグレード2 『餓竜 メガレックス』。

パワーはアシストプテリクスと同様に9000。しかしメガレックスはプテリクスと違いスキルをもつユニットである。

そして店長はさらに手札から2枚をRに縦に並べてコールした。

『サベイジ・トルーパー』、『ターボスミロドン』をコール！」

後列には武装ゲージの枚数だけパワーが上がっていく化ければ恐ろしいブースト要員となるたちかぜのグレード1『サベイジ・トルーパー』を、前列には登場時とアタック時に武装ゲージを溜めるたちかぜのグレード2『ターボスミロドン』を配置してきた。

早速ターボスミロドンのスキルが発動される。

『ターボスミロドン』のスキル、登場時にR1体に武装ゲージを1枚追加する。対象は『サベイジ・トルーパー』だ」

ターボスミロドンは放置すればするだけ武装ゲージを増やすユニットである。

そして1枚目の武装ゲージが置かれたのは『サベイジ・トルーパー』。

そのスキルは自身のターン中に武装ゲージの枚数×5000のパワーアップを得るのいうもの。

ターボスミロドンの効果で追加された武装ゲージにより、サベイジ・トルーパーがパワーを増した。

『サベイジ・トルーパー』の永続スキルを発動。自身に置かれた武装ゲージ1枚につきパワーを+5000する」

登場時だけでなく、ターボスミロドンのスキルはアタックするたびに武装ゲージを追加していく。

ターンを重ねれば重ねるほど、ターボスミロドンのスキルによりサベイジ・トルーパーのパワーは上がっていく。後列なのでアタックに

よる除去もできない、なかなか厄介なブースト要員を用いた戦いだ。

攻防ともに力を発揮するグランブルー海賊団だが、自分たちは不死身なので退却させられるスキルにはつよいのだが、逆にかけろうやなるかみのような相手ユニットをスキルによつて除去するスキルには恵まれていない。

いくら防御面も優れるクランとはいえ、ターン毎にパワーを上げられれば得意の持久戦でも苦しくなる。

グレード2がない現状、ライドできない可能性が高いためGアシストを使うことも考慮しなければならず最初から防御に手札を使いたくはないのだが、防げる序盤の攻撃を防いでおかなければパワーアツプを繰り返す攻撃を後半で防ぐことは難しくなる。

アタック回数に優れるアクセルのイマジナリーギフトを持つたちかぜならばなおのこと。ダメージの数を押さえておけばパワーが高いアタックにも対応する余裕ができる。

手札を使いダメージを抑えるか、手札を温存し自分のターンの展開を有利に進めるか。ファイターの選択を迫る状況だ。

しかし対戦相手は待ったなし。

店長は私に悠長に考える時間をくれるほど甘つちよろい人ではない。むしろ苦い。そして顔が厳しい。

「では行くぞ、アタックフェイズだ。『餓竜 メガレックス』で『細波のバンシー』をアタック！」

店長がVのメガレックスをレストする。

メガレックスはアタック時にR1体を退却させる代わりに1枚ドロウするスキルを持っているのだが、今回は使わないようだ。

用途としては攻撃に使用したRの代わりに次の相手のアタックを防ぐカードを手に入れるためのスキルである。

でも、攻撃重視のこの布陣では未確定の手札よりもアタック要員を残す方が良い。

ターボスミロドンの武装ゲージを溜めるスキルを使えば相手がダメージトリガーを得てもターボスミロドンのアタックを通せるので、私でも同じ選択をするだろう。

ここは手札の消費を抑える。

私は後半戦に備えるよりも手札を残して次のターンをつないでいく準備を選択した。

「ノーガード！」

「なるほど……では、ドライブチェックだ」

店長の方も私がライドしやすい手札の温存を選択したことを見抜いた様子。

そうと決まれば、ダメージ早い段階から遠慮なく稼ぐ速攻を仕掛ける布陣を次に展開してきそうである。

さて、メガレックスはVだ。さつき私が『細波のバンシー』のアタックでクリティカルを引いたように、『餓竜 メガレックス』のアタックではドライブチェックがある。

「……『群竜 タイニイレックス』！」

出たのは『群竜 タイニイレックス』。トリガーアイコンを持つカードである。

トリガーは、フロントトリガー。アクセルのイメージナリーギフトを持つクランだけに与えられた4つ目のトリガーアイコンである。

グランブルーなどのプロテクト、シーストライカーなどのフォースをイメージナリーギフトにするクランには無い。

フロントトリガーの効果はVを含め前列全てのユニットのパワーを+10000するというものである。全体のパワーを底上げし他のユニットのアタックを通しやすくすることであと1ダメージの局面には特に大きな効果を生み出す他、ダメージトリガーで出た場合に

はRの防御にも活躍する強力なトリガーだ。

このフロントトリガーはパワーアップするユニットを選ばないため、ツインドライブを持つグレード3のVがでてくるとダブルトリガーという可能性に大きな影響を及ぼす。ドロートリガーに比べるとやっぱり無駄落ちになる可能性もあるが、場合によってはクリティカルトリガー、ヒールトリガーよりも攻防ともに強力な効果を生み出すトリガーだ。

「フロントトリガー発動！ メガレックスとターボスミロドンのパワーを+10000！」

前衛2体のユニットのパワーが上がる。

武装ゲージや仲間であるRを用いたスキルにより強力な見返りを得ることができたらかぜは、ダメージを大きくするクリティカルトリガーとの相性もいたため、アタック回数と引き換えにパワー不足に悩む他のアクセルクランに比べるとフロントトリガーにそこまでこだわる必要は無い。

だが、逆に自力で大きなパワーを得ることが可能なたちかぜにとって前列全てをパワーアップするフロントトリガーは鬼に金棒のような存在であるとも言える。

空腹からくる怒りを力に変え、メガレックスの怒りの一撃がバンシーに叩きつけられる。

その一撃に、バンシーの口から出たのは船乗りたちを惑わせる美しくも悲痛な歌声ではなく、傷を受け痛みを受けてあげるか弱い悲鳴だった。

「ダメージトリガーチェック……『魔の海域の王 バスカーク』、ノートリガー」

ダメージ1枚目はノーマルカードであった。

トリガーはない。出たところで、サベিজ・トルーパーのブースト

を受けるターボスミロドンのパワーの前には焼け石に水のようなものだが。

店長が続いて2体のRをレストして、2度目の攻撃を繰り出した。

『ターボスミロドン』に『サベイジ・トルーパー』のブーストをつけて『細波のバンシー』をアタック！ 同時に『ターボスミロドン』のスキルを発動！」

ターボスミロドンのスキル。アタックする毎に武装ゲージをRに追加する。

追加する対象はもちろん、武装を貯めるだけ強くなっていく『サベイジ・トルーパー』である。

そして『サベイジ・トルーパー』のパワーアップは、ブーストを受けることで『ターボスミロドン』にそのまま恩恵となって返ってくる。

『サベイジ・トルーパー』に武装ゲージを追加。そしてこれにより『サベイジ・トルーパー』はさらにパワー+5000となり、フロントトリガーの効果を合わせ『ターボスミロドン』は合計でパワー37000となる！」

「……ノーガード」

この序盤の盤面でこれほどパワーを強化されては防ぎようが無い。ノーガードを選択し、山札の1番上のカードをトリガーゾーンに公開する。

「ダメージチェック……『突風のジン』！」

ターボスミロドンの爪が立ち上がったばかりのバンシーの体を切り裂く。

バンシーの口から溢れたのは、またも悲鳴。彼女の歌声は相手を狂

わせる歌声だが、その口から紡がれる自身の悲鳴は何ら力のないものだ。

だが、その悲鳴は聞いていられないと新たな仲間を呼び寄せた。

2枚目のダメージは『突風のジン』。ドロートリガーだ。

これなら次のライドに繋げられる可能性が出てくる。

「ドロートリガー発動！ 『細波のバンシー』にパワー＋10000、そしてドロロー！」

ドロートリガーの効果により1枚山札の上から引き、手札を増やす。

店長のアタックはこれで終了なのでパワーアップの効果はあまり意味がないが、ドロートリガーは手札を増やせるため無駄落ちがない安定したトリガーだ。

特にグレード2を必要としているので手札を増やす機会は1つでも多くあつてほしい今の私には、望むところなカードである。

だが、ドロートリガーの効果で引いたカードは『細波のバンシー』。グレード1のカードだった。

……おかしい。このデッキはグレード2が少ないみたいだなアンバランスな構築はしてはいないはずなのに。もしかしてあのバカに再会した厄日だからなのだろうか？

……バカ宮め、許さねえ！

「……………」

「ターンエンドだ。望んだカードじゃなかったみたいだな、わかりやすい表情の消失だったぞ」

「チツ……うるせえハゲ！」

「いい加減その生意気な態度を改めろ、クソガキ！」

「クソガキ言うな！ ……私のターン、スタンド& a m p ;ドロー！」

グレード2が引けない、店長に見透かされているのがさらにムカつく。トリガーの出は悪くないのに手札の回りが上手くいかず、気分が荒れてくる。

おかげでもう平静を装う仮面が剥がれてきた。

というか、バカ宮が1番ムカつく！ あのヤロウ、いなくなっても邪魔するのかよ！ あとでぶん殴ってやる！

荒れた気分で迎えたドローフェイズ。

しかしここでもグレード2が出てこない。

……ダメだ、Gアシストを使おう。ライドできないよりは手札2枚を除外したほうがマシだ。

Gアシスト。

これは手札にVの次のグレードにライドするためのカードがない時に使用できる救済システムで、手札2枚と引き換えにライドできるチャンスを得るというものである。

手順はライドフェイズ開始時に今持っている手札を全て相手に公開し、その後山札の上から5枚を確認してその中に現在のVのグレード+1となるカードがあれば、それを選んで相手に公開した上で手札に加え代わりに手札から2枚をゲームより除外する。これにより、ライド用のカードを手札に加えることができるというシステムだ。

グレード2がない今、このままではライドできないためGアシストを使うことにした。

「Gアシストで手札を公開」

「グレード2がなかったということか。ドロートリガーもハズレだったみたいだな」

茶々を入れつつ、店長が私の公開した手札を確認する。

ドロートリガーなどもあり、現在の手札は9枚。グレード3が2枚、グレード1が4枚、グレード0が3枚。グレード2はない。

それぞれ1枚ずつで、内容は『不死竜 スカルドラゴン』、『剣豪 ナイトストーム』、『ドラゴンスピリット』、『細波のバンシー』、『サムライスピリット』、『悲痛なる銃弾 ナイトゲベル』、『お化けのりっく』、『荒海のバンシー』、『突風のジン』。

グレード2があれば順当なライドを行い防御にも手札を使用してサムライスピリットなどのスキルを次のターンに活かせる構成だが、基点となるグレード2がない現状では上手い回し方がやりにくい。

けど、来なかったのは仕方がない。

山札を上から5枚確認する。

すると、ここで何故か5枚ともグレード2のカードという事態が起きた。

「……………ここですかよ」

思わず言葉が溢れる。

気を取り直して、5枚のグレード2から1枚を選択して手札に加えた。

今回使うのは『ルイン・シェイド』だ。Rはもちろん、Vとしても十分にその力を発揮できるユニットである。

『ルイン・シェイド』を手札に。『荒海のバンシー』と『ドラゴンスピリット』を除外」

最悪の展開はGアシストを使っても目当てのグレードのカードを手に入れられない時だ。実際、稀にだがある。

でも、どれだけバランスのとれたデッキでもライド事故のリスクとこののは常についてまわるもの。誰しも1度はGアシストを使うことになるだろう。

だが、Gアシストは単純に手札が減ってしまうというのと、1度手

札を公開しなければならぬので相手に手の内を晒してしまうという大きなデメリットがある。

だから、できればマリガンまでに全部のグレード、ライドする時まで猶予がある3は最悪なくとも後からどうにかなるけど最低でも1と2は入れておきたいところ。

『ルイン・シェイド』にライド!」

手札を晒してしまった以上、グレード2のVにまともな攻撃を通せるユニットがないこともばれてしまったはずだ。

ここはやはり手札を温存してRはコールせずに、Vだけで攻めることにした。

『ルイン・シェイド』で『餓竜 メガレックス』にアタック! そして『ルイン・シェイド』のスキルを発動!」

Vのユニット、ルイン・シェイドはアタック時山札を上から2枚ドロップゾーンに置くことでバトル中にパワーを+4000することができる。

これにより、ルイン・シェイドのパワーは13000となった。パワー9000のメガレックスに対して攻撃は届く。

店長はノーガードを選択した。

「ノーガードだ」

「ドライブチェック……『ストームライド・ゴーストシップ』、ノートリガー」

トリガーは無し。

だけどノーガードを店長は宣言した。ダメージは通る。

ルイン・シェイドの剣がメガレックスを切り裂く。

アタックはヒット。ダメージトリガー次第だが、果たしてどうか。

「ダメージチェック……『翼竜 スカイプテラ』。こつちもノートリガーだ」

ノーマルカードだった。

とはいえ私のアタックで成功したのはルイン・シェイダー回のみ。トリガーが出たところで、フロントトリガーやクリティカルトリガーだった場合は無駄落ちする。

「……ターンエンド」

「手札がうまく回らない中、ダメージでは優勢で手札も温存しているか。さすが、やるな」

これで店長のダメージは3、対して私は2。

Rは店長が2枚並べているのに対して私の方はVのみ。だけど店長の言う通り、店長の手札は5枚なのに対して私は8枚。Gアシストを使ったとはいえ、ダメージで優勢に立ちかつ手札も多いので防御も確保している。一見、この盤面をみれば私の方が優勢だろう。

しかし次のターンからはグレード3がでてくる。ツインドライブとイマジナリーギフトを駆使するユニットの登場により、いよいよお互い強力なスキルを発揮し相手のシールドを大きく削っていく中盤戦へと向かっていく。ここからが本当の戦いだ。

特にアクセルのイマジナリーギフトを持つクランであるたちかぜは、ここからだかだか1ダメージの差などとるに足らない怒涛の攻撃を仕掛けてくる。

「スタンド&ドロ。いくぞクソガキ！」

「クソガキ言うな！」

言い返しつつも、警戒する。

あの余裕、店長がグレード3を手札に持っていないわけがない。私の予想だとおそらく、店長が長年愛用しているあのカード。

「鎮まぬ怒りに身を任せ、相対する敵全てを滅ぼせ！ 『餓竜 ギガレックス』にライド！」

クレイの大地に、怒りくるう強大な餓竜が降り立った。

9話 アクセル

帝国が誇る陸上部隊『たちかぜ』。

恐竜をモチーフにした種族『ディノドラゴン』が多くいるこのクラ
ン。デザインから人気が高いが、たちかぜ特有の武装ゲージ、そして
仲間を犠牲にして発動する強力なスキル。考えなしにスキルを使え
ば瞬間間にデツキアウトや戦列の不足に陥るし、アクセルの特徴であ
る4つ目のトリガーのフロントトリガーを採用するかなどトリガー
構成に関してもデツキの特色によってファイターに選択を迫るなど、
非常に扱いの難しい玄人用のクランである。

しかし、使いこなすのは骨が折れる反面、使いこなせばそれは他
のドラゴンエンパイアの追隨を許さない桁違いの火力や連続攻撃、隙
のない防御という強力な効果を発揮する。

「鎮まぬ怒りに身を任せ、相対する敵全てを滅ぼせ！ 『餓竜 ギガ
レックス』にライド！」

店長がライドしたカードは、たちかぜのグレード3 『餓竜 ギガ
レックス』。

長らく愛用しているカードというだけあり、何度も対戦したことが
ある相手だ。スキルは知っている。

けど、それでもこれを使いこなす店長は慣れている相手にさえ容易
に6ダメージを叩き込む攻撃を仕掛けてくるのだ。私もこのユニツ
トには何回海賊団をボコボコにされたことか……。

それだけ強いカードということ。

正直、たちかぜのグレード3は『破壊竜 ダークレックス』と『烈
光竜 オプティカルケラト』以外は癖の強い強力なカードだ。強い反
面扱いは苦勞する。

中でも大量の武装ゲージを駆使する『餓竜 ギガレックス』はデツ
キアウトのリスクが一際大きい。下手をしたらデツキアウトのリス
クと隣り合わせのグランブルー以上である。

フロントトリガーと相性が良くその効果は絶大だけど、これを使いこなすのは一朝一夕ではまず無理だ。使えるようになったとしても、相性が良い『サベイジ・トルーパー』や『破壊竜 ダークレックス』とも、そのスキルと照らし合わせながら武装ゲージを消費するか溜め込むかを選択していく必要がある。

ギガレックスの持つスキルは2つ。

1つ目はアタック時任意で選んだRに武装ゲージを1枚ずつ追加し、Rの数だけパワーを+5000するというもの。選択できるRは何枚でも可能と武装ゲージを大量に追加することが可能なので、武装ゲージの数だけ力を増す『破壊竜 ダークレックス』などの大幅なパワーアップに繋がられるが、武装ゲージを多く溜めるということは山札を多く消費するということ。仲間も自分も強化するという『暴君 デスレックス』に比べるとデザインに反して何とも仲間想いなスキルに見えるけど、戦列も削らずにパワーアップをするためのリスクはその仲間の数だけデッキアウトの危険が増大していくというもの。

たとえば6ダメージを叩き込める戦況でも、ドライブチェックでデッキアウトを起こせば直ちに負けだ。ヴァンガードはその時点で勝敗が決する。ダメージと違いヒールトリガーのようなチャンスがないデッキアウトのリスクは大きい。

そして2つ目のスキルは、メインフェイズ中に発動する起動スキル。

武装ゲージ5枚をドロップすることで前列のR3枚のパワーを全て+5000し、その上4ダメージ以下の相手には強制的にダメージを一撃たたき込むというもの。武装ゲージを大量に消費するため武装ゲージでパワーを増すユニットにとってはその力を削いでしまうことに繋がるが、アタック時にはその分の武装ゲージをギガレックスがすぐに補充してくれるし、R3枚のパワーアップと1ダメージ追加という武装ゲージの消費に見合う強力なスキルだ。

このスキルを使えば相手をあと1ダメージという瀬戸際に追い込んだ上で強力なパワーを加算したユニットたちの怒涛の攻撃を行える。カウンターブラストなど普通のコストを必要としないものの、強

力すぎる反面リスクが高いため何度も使えるスキルではないが。

そして、この2つのド派手なスキルに埋もれがちだけどギガレックスにはもう1つ重要なアイコンがある。

グレード3、ツインドライブ……そして、イマジナリーギフトだ。

「イマジナリーギフト、アクセル。アクセルIIを選択、アクセルサークルを展開し1枚ドロウ」

たちかぜのイマジナリーギフトは、アクセル。

その効果は前列にアクセルサークルという新たなRサークルを追加するというもの。ギフトを得られるユニットにライドするたびに攻撃回数を増やしていく、連続攻撃を得意とするものである。

追加されるアクセルサークルは後列が存在しないのでブーストを受けられないRだが、それを補うようにアクセルサークルには置かれたユニットのパワーを+する効果がある。

アクセルのギフトはIかIIでアクセルサークルのパワーアップの数値が変わる。

Iならサンプルにアクセルサークルのユニットにパワー+1000。IIならアクセルサークルのパワーアップは+5000と低めだが、代わりにアクセルサークルを追加する度に1枚ドロウできるようになる。

ギガレックスのスキルを使えば容易に5000のパワーアップを補えるので、もちろん店長が選択するギフトはIIだ。

「手札を引けば山札が減るけど?」

「その前に決着をつければ済む話だ」

軽く挑発してみたけど、店長には全く響いていない。

さすがにこんな簡単な煽りには乗せられないか。

……さて、ギガレックスは強力なユニットだ。多少の手札、多少の

ダメージ差など簡単にひっくり返せるだけの強力なパワーアップのスキルを持つ。

攻撃回数もアクセルサークルによって増えるし、プロテクトにより防御面も強いグランブルーでも、そう何度も攻撃をしのげる相手ではない。

デッキアウトのリスクと戦うのでギガレックスも長期戦は避けるだろう。お互い、攻め時とあれば怒涛の攻撃を仕掛けあう展開になりそうだ。

「アクセルサークルに『掃討竜 スーパーアクロカント』、右の列に『破壊竜 ダークレックス』と『ソニックノア』をコール！」

さらに店長は手札を惜しむことなくアクセルサークル含め空いている列にRをコールしてきた。

単騎でも十分すぎるパワーアップができるギガレックスにはブーストは必要ないと、Vの後ろ以外の全てのRを埋めて攻撃態勢を揃えてきた。

Gアシストを使ったことでこちらの手札は完全に把握されている。守護者があるとはいえ、このターンで一気にダメージを稼がれる可能性が高い。

店長がアタックフェイズに移行する。

いよいよ大地を疾走するたちかぜがその猛威を振るう時が来た。

「行くぞ！ 『餓竜 ギガレックス』で『ルイン・シェイド』をアタック、同時にスキルを発動！」

ギガレックスのスキル。

仲間に武装を与え、その仲間の数だけパワーを増す。

「R全てに武装ゲージを1枚追加し、ギガレックスはR1枚につきパワー+5000！ 5枚で+25000、よってギガレックスは合計

パワー37000だ！」

ブースト無しで37000というパワー。たちかぜの火力はやっぱり凄い。

しかもスキルはそれだけにとどまらない。

デッキアウトのリスクを承知の上でR全てに武装ゲージを追加したのは次のターンのギガレックスのための布石というものもあるが、このターンの攻撃力を底上げするためでもある。

「そして、武装ゲージの追加によりRのスキルも発動する。Rの『掃討竜 スーパーアクロカント』と『サベイジ・トルーパー』は自身の武装ゲージ1枚につき常にパワー+5000となる。スーパーアクロカントはアクセルの効果と合わせてパワー19000、トルーパーは3枚で合計パワー23000だ！」

Rのユニットも武装に応じて強化される。

パワーアップが少なめになるアクセルIIを選んだというのに、そのアクセルサークルのスーパーアクロカントは自身のスキルにより瞬く間にIを選んだ場合と同じだけのパワーアップを遂げて見せた。

おまけにギガレックスのアタックはVでブースト無しなのに37000ときた。

これはとてもじゃないけど防げない。クリティカルトリガーが出ないことに期待しよう。

「ノーガード」

「ツインドライブファーストチェック……『群竜 タイニレックス』！」

クリティカルトリガーには確かに出てほしくなかったけど、できれ

ばフロントトリガーも遠慮したかった。

出たのは前列全てのユニットのパワーを上昇させるフロントトリガー『群竜 タイニレックス』。これによりただでさえ武装ゲージにより強化されているユニットたちがさらにパワーアップをする。

「フロントトリガー発動！ 前列全てのユニットのパワーを+10000！」

武装ゲージに加え、フロントトリガーの効果によりRのユニットたちのパワーも大幅に上昇してきた。

こちらの手札と相手のパワーを見直す。

……『破壊竜 ダークレックス』の効果はアタックしたバトル中に発揮され、『餓竜 ギガレックス』のスキルはメインフェイズに武装ゲージを消費しアタック時に溜めてくる。この連携は最大の火力をお互いに遺憾なく発揮できる店長が得意とする布陣だ。

そしてまだギガレックスのツインドライブは終わっていない。

「セカンドチェック……『掃討竜 スーパーアクロカント』。ノートリガーだ」

2枚目はトリガーではない。

けれど、その程度で攻撃の手が緩むたちかぜではない。

まずは一撃と、ギガレックスの攻撃がルイン・シエイドに襲いかかる。

「ダメージチェック……『キャプテン・ナイトミスト』。こつちもノートリガー」

ダメージトリガーはない。

出たところで私のダメージは2だった。多少のパワーアップはこの整えられた戦列の前には無意味、トリガーが出たところでは……と

いう場面だからそれほど落胆はない。

店長の攻撃はまだ3回残っている。

続いてアクセルサークルにいる『掃討竜 スーパーアクロカント』をレストする。

このユニットは自身のスキルにより、アタック時に己に武装ゲージを追加することができる。そしてもう1つの永続スキルにより、自身の武装ゲージ1枚につき常にパワー+5000となる。

『掃討竜 スーパーアクロカント』で『ルイン・シェイド』をアタック！ スキルにより武装ゲージを1枚追加し、さらにパワー+5000だ！」

スーパーアクロカントの武装ゲージは2枚。アクセルサークルとフロントトリガーの効果により、合計でパワー34000となる。ヒールトリガーでも防ぎきれない。

クリティカルは1。ダメージ数は逆転されるが、これも受けた方がいいだろう。

「ノーガード」

ギガレックスの攻撃に膝をつくルイン・シェイドに、休む暇などを与えないと言わんばかりに続けてスーパーアクロカントの銃撃が突き刺さる。

ガーディアンはコールしない。仲間となるRもない1人のルイン・シェイドは受けるしかない。

「ダメージトリガーチェック……『お化けのりつく』！」

ところがここで幸運が訪れる。

正直厄日ということもあり、このままこのターンにがつつりダメージを食らうと覚悟していた私自身も驚くタイミングのトリガーだっ

た。

今の私のダメージは3。店長とのダメージ数は同じなので、回復が可能である。

「ヒールトリガー発動！ パワーはルインに、ダメージを1枚回復」

これでダメージは3対3。

ギガレックスのスキルと武装ゲージを駆使したコンボは4ダメージから本格的な猛威を振るってくる。ヒールトリガーで3ダメージに抑えられたのは僥倖だ。

ダメージゾーンの『突風のジン』をドロップゾーンに、代わりに『お化けのりつく』をダメージゾーンに置く。

けど、やはり店長のたちかぜデツキにとってトリガー1枚のパワーアップは障害にすらならない。

残る2列の攻撃も、余裕で30000を超えるパワーを發揮してくる。

「まだまだ、『ターボスミロドン』を『サベイジ・トルーパー』がブーストし『ルイン・シエイド』をアタック！ さらにターボスミロドンのスキルでトルーパーに武装ゲージを追加しパワーアップ！」

ルインのパワーはトリガーの恩恵で19000。

対するターボスミロドンのパワーはスキルでパワーアップをしたトルーパーのブーストを受け、47000。

けど、これは防がせてもらう。

『『突風のジン』でガード！』

シールド0の守護者をガーディアンとしてコールした。

ジンの起こす風がルイン・シエイドを狙い爪を光らせたターボスミロドンを押し返した。

風を味方につけた海賊に怖いものなんかない。どれだけパワーが高くて、このバトルではルイン・シェイドを傷つけることはできない。

「スキル発動！ 手札の『ストームライド・ゴーストシップ』をドロップし、攻撃を無効にする」

これで残る攻撃はあと1回。

こっちはダメージ3、このまま凌げば次のギガレックスのスキルが防ぎやすくなる。

けど、残る攻撃は『破壊竜 ダークレックス』。こいつに関しては自身の武装の枚数でパワーを上げるスイーパーアクロカントやトルーパーと違い、このユニットは武装ゲージの枚数そのものを力に変える、広く武装を展開し武装ゲージの枚数を稼ぐギガレックスのスキルを最大限活かせるユニットである。

ジンのおかげで攻撃をしのいだルインに、本命とも言える攻撃をギガレックスがダークレックスに攻撃を命じた。

「もう一撃残っているぞ。『ソニックノア』のブースト、『破壊竜 ダークレックス』で『ルイン・シェイド』をアタック！ ダークレックスの永続スキル、武装ゲージ1枚につきアタックしたバトル中パワー+2000、9枚でパワー+18000だ！」

ダークレックスは武装ゲージの枚数次第で無尽蔵のパワーアップを作り出せる。

それに、このユニットをブーストしているのは『ソニックノア』。このユニットはブーストしたユニットに山札の上から1枚を武装ゲージに追加するスキルがある。

これにより、ダークレックスは新たな武装ゲージをさらなる己の力に変えることができる。

「『ソニックノア』のスキルだが……まあ、当然知っているよな」

「武装ゲージの追加、でしょ？ そのスイーパーアクロカントと組み合わせた攻撃で見慣れた」

「ま、そうだな」

知っているなら言うまでもないかと言わんばかりの笑みをこぼしながら、ダークレックスに武装ゲージを追加する店長。

『『ソニックノア』のスキルで武装ゲージを1枚追加、合計10枚の武装ゲージとソニックノアのブースト、そしてフロントトリガーの効果により、ダークレックスは合計でパワー50000だ』

「……武装が10枚？」

パワー50000。

対するルインのパワーは19000。

この攻撃を凌ぐためには最低でも35000のシールドが必要となる。

しかし、ダークレックスのスキルでわかったがもう店長は10枚も
の武装ゲージを貯めていた。

パワー50000の攻撃よりも、私にとってはこちらの方が深刻である。

10枚に及ぶ武装ゲージならば、ギガレックスの起動スキルを2回発動できるということ。つまり、3ダメージで抑えようとも次のター
ンにはどちらにせよ必ず5ダメージに追い込まれるということだ。

ならば3ダメージで抑えても手札を削られるだけ。
すぐに選択を変更する。

「……ノーガード」

「なんだ、防がねえのか？ 4ダメージからのギガレックスのスキルはお前が1番その真価をわかっているはずだが？」

「……………」

店長は恐らくわかってるだろう。

それでも私も表情を変えずに動揺を悟られないようにする。

「ダメージトリガーチェック……『ナイトスピリット』、クリティカルトリガーかよ」

ルイン・シエイドにダークレックスが襲いかかる。

ゴーストでもダークレックスの牙は獲物を逃さない。

……クリティカルトリガーの無駄落ち。

小宮山の呪いが発動したとしか思えない。腹立つなあ、あのクソ野郎……………」

「ターンエンド……………なんかイライラしてねえか？」

「うるせえハゲ！」

「お前な……………」

これで4ダメージ。

ギガレックスのスキルを使えばダークレックスなどは武装ゲージから得られるパワーを確保できる。次のターンは確実に溜め込んだ武装ゲージを吐き出してくるだろう。

そうなればたちかぜは止められない。

どっちにしるダメージ5に追い込まれてしまうなら、手札を温存し4つ目のダメージをくれてやる方がいい。

次のターンに攻めきらなければギガレックスがその猛威をふるってくるけど、3ダメージを撃ち込むというのは容易なことじゃない。次の私の攻撃で攻めきれぬかは、賭けになる。

店長のたちかぜ、やっぱり強い。

……というか、小宮山がムカつく！ くそ、あのゴミ山あ！

「私のターンだ！ スタンド& a m p ;ドロー！」

もうポーカーフエイスも崩れた。

それでも気にしない。

こつちもグレード3を繰り出して、このターンで攻められるだけ攻めるだけ！

「我は嵐の剣豪なり！ 『剣豪 ナイトストーム』にライド！」

私がライドしたのはグランブルーのグレード3 『剣豪 ナイトストーム』。

2つのスキルとプロテクトのイマジナリーギフトを持つ、私のお気に入りのカードだ。

まずはイマジナリーギフトの獲得。

選択するのは守護者のスキルを持つ手札となるIのプロテクトだ。

「イマジナリーギフト、プロテクト。プロテクトはIを選択」

プロテクトを手札に加え、さらにナイトストームのスキルを発動する。

ナイトストームのスキルは2つ。1つは登場時に発動するスキルで、山札を上から2枚ドロップゾーンに送ることでターン中パワーを+5000するというもの。

コキュートスなんかと比べると効果は地味だけど低コストで発動できるので、割と使い勝手が良い。

『剣豪 ナイトストーム』のスキル。山札を上から2枚ドロップゾーンに送り、ターン中パワー+5000!」

これでドロップゾーンのカードは6枚。

防御において力を発揮してくれるナイトストームのもう1つのスキルを使うためには、ドロップゾーンのカードの枚数を10枚以上まで増やす必要がある。

ここから攻撃と次のギガレックスの攻撃を耐えられる防御を確保するための展開に向け、温存していた手札からRをコールした。

『ルイン・シエイド』、『悲痛なる銃弾 ナイトゲベール』、『細波のバンシー』をコール!」

右の列に『ルイン・シエイド』と『悲痛なる銃弾 ナイトゲベール』、左の前列に『細波のバンシー』をそれぞれコールする。

ルインは自身のスキルに合わせてナイトゲベールのブーストがあるから問題ないけど、バンシーの方は単独ではギガレックスに攻撃を届かせることができない。

けれど、そこはグラブルのスキルの使い所だ。

まずはナイトゲベールのスキルを発動させる。

『悲痛なる銃弾 ナイトゲベール』のスキル、登場時山札から1枚をドロップゾーンへ」

ナイトゲベールのスキルはR登場時に山札の1番上のカードをドロップゾーンに送るといふもの。

その時ドロップゾーンに10枚以上のカードがあればパワーを+10000できるのだが、今回は枚数が足りないためドロップゾーンのカードを増やすだけである。

けれどナイトゲベールのおかげでドロップゾーンのカードは7枚

になった。

そしてここでバンシーしかない左の列にギガレックスに攻撃を届かせるパワーを作り出す。

ドロップゾーンに置かれたカードからスキルを持つユニットを選択し、不死の海賊団グランブルーの象徴とも言えるドロップゾーンからのスペリオルコールを発動した。

「ドロップゾーンの『サムライスピリット』のスキルを発動。ソウルブラストにより『細波のバンシー』を退却させ、『サムライスピリット』をスペリオルコール！」

墓場であるドロップゾーンに置かれた『サムライスピリット』には、ソウルブラストとR1枚の退却をコストとしてドロップゾーンからパワーを+4000してスペリオルコールする起動スキルがある。

私のソウルは3枚。コストに『細波のバンシー』を退却させ、入れ替わりでドロップゾーンから『サムライスピリット』をスペリオルコールした。

そしてスペリオルコールされた『サムライスピリット』のパワーは12000となる。それはブーストをつけない単独でもギガレックスへアタックを通せるパワーだ。

これで3つの列全ての攻撃をギガレックスに届かせることができようになった。

店長の手札は5枚。やっと戦列を整えられた状況である手札と2枚のインターセプトを持つ守りを突破して3ダメージを叩き込むというのはさすがに無謀である。

トリガーが出ればミラクルが起こせるかもしれないけど、さすがに厄日に運任せというのは……。

というわけで、次のギガレックスの猛攻を耐える防衛を整えるために、あえてこの布陣でアタックフェイズへと移行した。

『サムライスピリット』で『餓竜 ギガレックス』にアタック！」

次のターンの攻撃力を削ぐためにダークレックスを狙い撃ちするという選択もあるけど、あのユニットはたちかぜのくせにグランブールのような復活してくるスキルがあるから狙うだけ無駄だ。

ならばサムライスピリットの攻撃はせつかくパワーが届いているので、ギガレックスへ向けた。

「良いだろう……ノーガードだ」

店長はノーガードを選択した。

店長のダメージは3。3度のアタックというのは避けなければいけないこの状況で、1番ガードしやすい『サムライスピリット』の攻撃をガードしないのはちよつと意外だ。

カウンターブラストを使わないギガレックスが余計なダメージを受けるというのは得策ではないはずだけど、何か他に狙いがあるのだろうか？

警戒する私をよそに、サムライスピリットのアタックがギガレックスへヒットする。

「ダメージチェック……『掃討竜 スーパーアクロカント』、ノートリガーだ」

これで店長はダメージ4枚目。

トリガーも出ない。ダメージトリガーを狙っているにしても、『ルイン・シェイド』は自身のスキルによりトリガーのパワーアップと合わせてもアタックが届くだけのパワーを得られるし『剣豪 ナイトストーム』にはツインドライブがある。私だったらクリティカルでも出なければノーガードは『ルイン・シェイド』のアタックにするところだけだ。

けど、今は店長の思惑よりも自分のファイトをしようと気を取り直し、続いてナイトストームのスキルを使えるようにするために『ルイ

ン・シエイド』と『悲痛なる銃弾 ナイトゲベール』によるブーストアタックを仕掛けた。

『ルイン・シエイド』を『悲痛なる銃弾 ナイトゲベール』でブーストし、『餓竜 ギガレックス』にアタック！ 『ルイン・シエイド』はアタック時、山札を上から2枚ドロップゾーンへ送ることでパワー＋4000！』

ルインのスキルにより、ドロップゾーンのカードは合計11枚となった。

これによりナイトストームとルイン・シエイドのスキル発動のための条件が整った。

『ルイン・シエイド』の永続スキル！ ドロップゾーンのカードが10枚以上なら、私のターン中パワーをさらに＋4000！』

合計でルイン・シエイドのパワーは25000。

これだけやっても先のターンにダークレックスが出したパワー50000の半分である。

つくづく強烈なデッキだなと、店長の力を改めて思い知らされる。

一方、店長の方はここでガードをしてきた。

『サベিজ・シャーマン』でガードだ！』

たちかぜのヒールトリガー『サベিজ・シャーマン』。

そのシールド値は20000。メガレックスのパワーと合わせれば32000となり、ルイン・シエイドの攻撃を防ぐことができる。つまりガード成功ということ。

普段怪しげな祈祷でたちかぜの戦士たちを癒すシャーマンの守りを突破できず、ルイン・シエイドは悔しさをにじませながらも無駄なことだと撤退する。

だが、こちらにはまだ嵐の剣豪が残っている。ツインドライブでクリティカルトリガーを引ければ、勝機はある。

……結局トリガー頼みだけど。ヴァンガードって、だいたいトリガーが勝負の分かれ目になるからなあ。

そんなネガティブな考えが頭の片隅に浮かびながらも、Vのナイトストームをレストした。

『剣豪 ナイトストーム』でアタック！』

「悪いな、その攻撃も防がせてもらおう。2枚の『群竜 タイニイレックス』でガードだ」

しかし、店長は手札からガーディアンをコールしてきた。

シールド15000の『群竜 タイニイレックス』が2枚。ギガレックスのパワーと合わせれば42000となる。

ナイトストームはパワー17000。ツインドライブがダブルトリガーだとしても、最大でパワー37000。ギガレックスには届かない。

でも、店長がこの程度防ぎきることは想像できていた。

私の狙いはナイトストームのアタックを通すことよりも、そのスキルに本命がある。

『剣豪 ナイトストーム』のスキルを発動、カウンターブラスト！』

ナイトストームの2つ目のスキル。

それはアタックした時、ドロップゾーンのカードが10枚以上ならダメージゾーンのカードを1枚裏返すカウンターブラストにより、山札から1枚ドロワーして手札を増やすというもの。

私のドロップゾーンは11枚。カウンターブラストのコストも払える。スキルの使用には問題ない。

これにより手札を補充することができれば、次のギガレックスの攻

撃を凌ぎやすくなる。

これで手札はプロテクトを含めて5枚となった。

それだけじゃない。ダブルトリガーでも届かないパワーとはいえ、まだナイトストームのアタックは終わっていない。

グレード3の持つツインドライブがある。これにより、手札を最低でも2枚増やすことが可能だ。

「ツインドライブファーストチェック……『荒海のバンシー』」

1枚目はクリティカルトリガーだ。

しかし、肝心のクリティカル増加もアタックが届かなければ意味がない。

「クリティカルトリガー発動！ 『剣豪 ナイトストーム』のクリティカルを+1、パワー+10000！」

「だが届かないぞ？」

「わかってる！ セカンドチェック……『夜警海賊 ニルデ』、ノートリガー」

2枚目はトリガーではなかった。

たとえ2枚目がクリティカルトリガーだったとしても、結局攻撃は通らない。

ナイトストームの攻撃も通らず、このターンで与えられたダメージは結局1枚だけだった。

「ターンエンド」

アタックできるユニットはないため、私のターンはこれで終了。やれることはやった。あとは、次の店長の攻撃を凌ぎきれるかどうか

かで、勝負が決する。

「よし、では俺のターンだな。ファイナルターン！」

このターンで攻めきるつもりのお店長も、ファイナルターン宣言をしてきた。

いやいよ、店長の切り札的存在であるギガレックスがその真の力を発揮するターンが。

10話 餓竜VS不死竜

店長がファイナルターンを宣言してきた。

溜め込んだ武装ゲージを使う、ギガレックスの真価が発揮される。

「スタンド&ドロー。『餓竜 ギガレックス』のスキル発動！」

ライドフェイズはスキップ。

そのまま店長はギガレックスのスキルを発動した。

「武装ゲージ5枚を破棄。これにより、前列3枚のRのパワーを+5000し、相手のダメージが4枚以下であれば1ダメージを与える！」

ギガレックスの起動スキル。

メインフェイズ中に武装ゲージを5枚破棄。その代わり前列3枚のRのパワーを+5000する上に、4ダメージ以下の相手にダメージを一撃強制的に叩き込む。

私のダメージは4。このスキルは適用され、ガード不能の1ダメージを受ける。

ギガレックスが怒りの咆哮を轟かす。

それは味方には武装に頼らずとも身体の奥底から熱い闘志をみなぎらせ奮い立たせる咆哮であり、敵には恐怖を通り越したもはや攻撃の域に達する咆哮である。

あまりに大きな咆哮に、嵐の剣豪は無様に吹き飛ばされた。

「ダメージチェック……『突風のジン』！」

だが、ただでやられてはくれないのが海賊。

大きすぎる咆哮は、新たな敵の増援を招くことになる。

「ドロートリガー発動！ 『劍豪 ナイトストーム』にパワー＋1000、そしてドロロー」

このタイミングでのドロートリガーは大きい。

防御用の手札を補充できるし、パワーアップにより4度の攻撃をしのぎやすくなった。

これで私の手札はプロテクトを含めて8枚。5ダメージに追い込まれつつあるが、ファイナルターン阻止も可能な範囲となった。

しかし、その程度で店長は動揺などしない。

「トリガーを引かれたならば、こちらも100000のパワーアップをするのみだ。もう一度ギガレックスのスキルを発動！」

さらに店長が溜め込んだ武装ゲージを使い、前列3枚のリアガードを50000パワーアップさせる。

これによりギガレックスのスキルで前衛のRのパワーが10000ずつ上昇した。ギガレックスも自身のスキルでアタック時には大幅なパワーアップをしてくる。トリガー1枚のパワーアップ程度で揺れる攻撃陣ではないのだろう。

私はすでにダメージ5まで追い込まれているので、これ以上のダメージの追加はない。

手札はドロートリガーのおかげで8枚まで増えたけど、これからの4回のアタックはギガレックスのスキルで大幅に強化されたたちかぜ軍団の圧倒的なパワーによる攻撃だ。生半可な手札では受け止められない。

「アタックフェイズだ。『餓竜 ギガレックス』で『劍豪 ナイトストーム』にアタックだ！ 同時にスキルを発動！」

ギガレックスはアタック時に武装ゲージをRを任意の数選択して1枚ずつ追加し、Rの数に応じて5000ずつのパワーアップができ

る。

ダークレックスのパワーを全開に上げるため、店長は山札の消費を惜しまず全てのRに武装ゲージを追加した。

これにより、『サベイジ・トルーパー』と『掃討竜 スーパーアクロカント』も武装ゲージを追加されパワーがさらに上昇する。

そして、ギガレックスはパワー+25000、自身のパワーと合わせ37000のアタックを繰り出した。

ドロートリガーで強化されても、ヒールトリガーですら1枚では防げない圧倒的なパワー。

トリガーの可能性を考慮すれば、ここは温存なんかしてられない。

「プロテクト発動！」

私はすかさずプロテクトを発動させた。

手札から『不死竜 スカルドラゴン』をドロップゾーンに送り、トリガーを引かれようともギガレックスの攻撃を完全に防ぎきる。

これでギガレックスの攻撃はヒットしなくなったけど、まだツインドライブがある。

「ツインドライブ、ファーストチェック……『ターボスミロドン』、ノートリガー」

1枚目はノーマルカードだ。

このまま2枚目も何も出ないで欲しいところだけど、こういう時は結構トリガーを引いて見せるのが店長である。それも、私が1番引いて欲しくないトリガーを。

「セカンドチェック……『群竜 タイニイレックス』！」

……こんな感じに。

ここにきて前列を全て強化するフロントトリガーである。

「フロントトリガー発動！ 前列全てのユニットのパワーを+10000！」

5ダメージに追い込まれているこの状況で、これはきつい。

ドロートリガーのパワーアップが実質的に相殺されたようなものである。

手札はプロテクトを使い残り6枚、ルイン・シエイドのインターセプトを合わせてギリギリ防ぎきれるかというところだ。

店長のアタックは終わらない。

続けてターボスミロドンとサベイジ・トルーパーをレストする。

ここからさらに武装ゲージは増えていく。

『ターボスミロドン』、『サベイジ・トルーパー』のブーストで『剣豪ナイトストーム』をアタック！ ターボスミロドンのスキルにより、『掃討竜 スーパーアクロカント』に武装ゲージを1枚追加！

ターボスミロドンのスキルは、スーパーアクロカントに回してきた。

スーパーアクロカントは武装ゲージの数だけパワーを増す。その上自身のスキルにより、アタック時にはさらに武装ゲージを追加してくる。

それがさらにダークレックスのスキルにも繋がる。

……やっぱり、店長の武装ゲージの扱いは一流だ。

武装ゲージで力を増すユニットのアタックもあるけど、今はターボスミロドンのアタックだ。

サベイジ・トルーパーのブースト含め、パワーは42000。シールドが25000は必要となる。

……これが残る3度のアタックで1番低いというのは、ちょっとおかしくない？

そんな軽口も出させないたちかぜの怒涛の攻撃。

私は手札からシールド20000のヒールトリガー『お化けのりつく』を出した。

『お化けのりつく』でガード、『ルイン・シエイド』でインターセプト！』

ルインのインターセプトも繰り出し、攻撃をガードする。

しかしこんなのはまだ序の口、続いてスイーパーアクロカントをレストする。

『掃討竜 スイーパーアクロカント』で『剣豪 ナイトストーム』をアタック！ 同時にスキルで武装ゲージを追加、合計パワー49000のアタックだ！』

『夜警海賊 ニルデ』と『荒海のバンシー』でガード！』

シールド合計30000。ナイトストームのパワーと合わせて52000。

ニルデはかつてアジアサーキットでも使っていたカードだけど、その高いシールド値をインターセプト封じのスキルで使えなかったことがある。

手札から繰り出してもシールド値は変わらない。あの時は使えなかったけど、今回はしっかりと活躍してくれた。

「ニルデ……ふっ、お前って本当にそいつが好きだよな」

「悪いか」

「いや」

何だよ、店長。

……その君の悪い笑顔やめろよ。犯罪企む凶悪犯にしか見えないから。

「顔写真が張り出されていると全国指名手配犯にしか見えない顔で笑うな」

「誰が指名手配犯だ、このクソガキ！」

店長のアタックはあと一回。

ギガレックスの武装ゲージを溜め込むスキルを最大限活かすダークレックス。これが本命と言える攻撃である。

『ソニックノア』のブーストした『破壊竜 ダークレックス』でアタック！ ソニックノアのスキルによりダークレックスに武装ゲージを追加、そしてダークレックスはアタックしたバトル中武装ゲージ1枚につきパワーを+2000！ フロントトリガーの効果とソニックノアのブースト、ギガレックスのスキルを合わせ、合計でダークレックスのパワーは56000だ！」

店長が得意とする武装ゲージを駆使するアタックの中で、ひととき強力な『餓竜 ギガレックス』と『破壊竜 ダークレックス』のスキルを連携させた大幅なパワーアップによる攻撃。

私は残るすべての手札を投入してガードする。

「通さない！ 『サムライスピリット』、『お化けのりつく』、『ドラゴンスピリット』でガード！」

インターセプトも手札も使い切った。

けど、ギリギリだけシールドは足りた。店長のファイナルターン宣言阻止成功だ。

「……まさか防ぎきれられるとはな。ターンエンドだ」

全クランの中でもトップクラスのパワーを發揮し攻撃ラインを形成するたちかぜのアタックをすべてしのいで見せたことに、店長も驚きが隠せない様子。

まあ、店長がファイナルターン宣言するのは滅多にないことだから、よほど自信があつたのだろう。こっちはギガレックスのスキルで5ダメージにまで追い込まれていたし、あれほどのパワーラインを形成した4回の攻撃を防ぎきれるとは思っていなかったのだろう。

しかし、こちらはおかげで全てを手札を使わされ、さらにルイン・シエイドも消えた。おかげでパワーラインが圧倒的に不足している。対して店長はツインドライブなどで手札を4枚まで補充している。ダメージも未だに4。十分な防御力が確保できている。

ギガレックスはアタック時に武装ゲージに関係なく仲間の数だけパワーを上げる。次のアタックを許せば間違えなく私が負けるだろう。

私のターンだというのに、追い詰められているには変わらない。私だってそれなりに強い自負はあるのに、それをここまで追い込むとは……さすが店長。

「全く……店長のたちかぜって本当に拗くのが大変なんだよ。手札0で前衛はパワー不足、おまけにVの後ろにブーストできるユニットも無し。ここまでズタボロにされた状況で、インターセプト2枚に手札4枚の守りを突破して2ダメージを与えるなんてミラクルでも起きなきゃ不可能なんだけど」

「できないのか?」

「やってやるし! 私のグランブルーをなめるな!」

虚勢を貼り付けて店長の挑発に言い返す。

勝負の分かれ目はこのドローフフェイスに何を引くかにかかっている。

……何を引いたとしても、この戦況を打開するのは簡単ではないけど。

「スタンド&ドロロー……」

カードを引く。

その中身は……

「……厄日じゃなかったんだ」

正直、自分でも驚く微かな可能性を引き出してくれるカードだった。

いつかのバカ宮のことが笑えない。土壇場でこんないいカード引ける瞬間って、ポーカーフェイスの維持が難しい。思わず顔と声に出た。

私の表情の変化を店長も機敏に感じ取ったらしい。流れが変わったことを察したのだろう。

「……おいおい、ポーカーフェイスのしすぎはわかりやすいと言ったが、それはそれで分かりやすいぞ」

「うるせえ、行くぞ店長！」

正直、このタイミングでこのカードが引けるとは思っていなかった。

グランブルーの数あるカードの中で、1番頼りにしているユニット。小学生だった頃、アジアサーキットの準決勝戦まで私を導いてくれたドラゴン。

トリガー運にかける必要があるけど、このユニットになら託せる。

「光届かぬ深淵より蘇り、大海原の厄災を持って怒れる餓竜を駆逐せよ！ 私の頼れる相棒、『不死竜 スカルドラゴン』にライド！」

土壇場で私が引いたカードは、グランブルーのデッキの中で私が一番信頼しているカード『不死竜 スカルドラゴン』だった。

イマジナリーギフト『プロテクト』を持つ、グランブルーのグレード3のカード。

ノーマルコールができないため、コキュートスのスキルなどを使わなければRサークルに置けない永続スキルを持つ。

そんな慣れてない人に見れば一見扱いに困るカードだが、保有するもう1つの永続スキルはたちかぜをも上回るグランブルー最強のパワーを生み出す。この戦況で相手の守りを一点突破できる可能性を持つカードだ。

『不死竜 スカルドラゴン』のスキルを発動！ ドロップゾーンのカード1枚につき、私のターン中スカルドラゴンはパワー+2000！ 私のドロップゾーンのカードは19枚、よってスカルドラゴンのパワーは+38000、合計で50000だ！」

墓場の仲間の数だけ力を増すスキル。

グランブルーだけじゃない。武装ゲージを駆使してデタラメな攻撃力を生み出す店長でも、その中でも最強のギガレックスとダークレックスの連携を駆使してようやく作り上げたほどのパワーラインだ。

店長が手札を見直している。シールドか足りるかどうか確かめているのだろう。

……あの反応、守護者のカードはないと見た。

ならばと、スカルドラゴンに全てを託す。

ドロップゾーンのサムライスピリットのスキルを使い、スカルドラ

ゴンの後ろにブーストするユニットをコールする。

「ドロップゾーンの『サムライスピリット』のスキルを発動！ ソウルブラスト、そして『悲痛なる銃弾 ナイトゲベール』を退却する代わりにサムライスピリットをスカルドラゴンの後ろにスペリオルコール！」

スペリオルコールされたサムライスピリットはパワーが復活したターンに限り+4000される。

さらに代わりに退却させたナイトゲベールによりドロップゾーンの枚数が20枚となり、スカルドラゴンはさらにパワーがアップする。

「ブースト合わせて合計パワー64000……まったく、手札全部使わせたっていうのに、この盤面をすぐに作るお前にさばくの大変とか言われても実感わかねえっての」

思わず店長も悪態がこぼれる。

でもスカルドラゴンのクリティカルは1。クリティカルトリガーが出なければ、6ダメージを与えることはできない。

不死竜を引けただけでも幸運だった中、トリガーも運任せ。分の悪い賭けだけど、私は相棒を信じる。

帝国の地上部隊たちかぜが誇る盤面の仲間の数だけ力を増す餓竜に、不死の海賊が誇る墓場の仲間の数だけ力を増す不死竜が挑む。

運命のアタックフェイズだ。

「行くぞ店長！ 『サムライスピリット』でブーストした『不死竜 スカルドラゴン』で、『餓竜 ギガレックス』にアタック！」

「……面白い、全力で受けて立ってやる！ 『翼竜 スカイプテラ』『群竜 タイニイレックス』『サベイジ・アグレッサ』『掃討竜 スイー

パーアクロカント』でガード！ さらに『ターボスミロドン』と『掃討竜 スーパーパーアクロカント』でインターセプトだ！」

店長は手札4枚に加えインターセプトをもつユニットを全て繰り出してガードしてきた。

トリガーが1枚でも出れば突破されるギリギリのガードである。

店長はこういう相手の全力を真っ向から受け止めてくれる性格だからここの一番という場面で負けてしまうこともあるけど、それでもカッコいいと思ってしまう。……強面含めて。

「ツインドライブファーストチェック……『ルイン・シエイド』、ノートリガー」

1枚目はノートリガー。

クリティカルトリガー以外ではシールドを突破できたとしても6ダメージまで与えられない。

それでも、厄日とかもう私には関係ない。

スカルドラゴンが来てくれた。私はこの相棒を信用している。

「セカンドチェック……『荒海のバンシー』！ きた、クリティカルトリガー！」

2枚目は、クリティカルトリガーだった。

これで守りを突破してギガレックスに攻撃を通せる。

「クリティカルトリガー発動！ 効果は全てスカルドラゴンに！」

バンシーが不死竜に力を与える。

大海原の厄災を体現する不死の竜が、剣をギガレックスに振り下ろす。

餓竜を守ろうと立ちふさがったたちかぜの戦士たちは次々にその

剣に薙ぎ払われ、それでもなおスカルドラゴンを止められない。

睨み上げるギガレックス。同志たちを蹴散らされた怒りに咆哮を轟かす。

嵐の剣豪を吹き飛ばしたその咆哮は、しかしスカルドラゴンには届かなかった。

……骨だし。耳ないし。

そういう無粋なツツコミは無し。

スカルドラゴンが剣を振り下ろし、ギガレックスに2条の剣傷を穿った。

「ダメージトリガーファーストチェック……『怒号竜 ロアーバリオ』、ノートリガー」

1枚目はノーマルカード。

でもここで店長がヒールトリガーを引けば逆転する。

その運命の2枚目は……

「セカンドチェック……『餓竜 ギガレックス』」

ノーマルカードだった。

6ダメージを受けたギガレックスが倒れる。

それを見下ろす不死竜の目には、いつもの無感動な虚空ではなくどこか哀愁を漂わせる色を帯びていた。

「6ダメージ……俺の負けだ」

ギリギリだったけど、店長に勝った。

……結果だけど、これで2パックただでゲットである。

「……はい、2パックおごりの約束ちゃんと果たせよな」

「……はあ、わかったよ」

店長がレジに戻っていく。

私はというと、片付けたデスクに一言声をかけた。

「サンキュな、相棒……」

途中からどうでもよくなりがちだったけど、私は勝負内容を忘れな
いんです。

ざまあみろ強面店主！

11話 伝説の艦隊

店長からブースターパックを2つ略奪……もとい、貰った直後に今度は野次馬からクラウンの常連の1人に声をかけられた。

別に普通の人に話しかけられたくらいなら私も邪険にしない。クラウンの常連は、まあバカ宮と初遭遇した時には変なやつしかいなかったけど、まともな人だってたくさんいる。

けど、話しかけてきたやつは残念ながら変人を通り越して変態の部類のやつだ。

「姫〜！ 復帰したんだ、なら僕と——」

「消えろ変態！」

私が店長とのファイトを終えるなり、真っ先に詰め寄ってきて両手を広げ抱きつこうとしてした変態。

やられてたまるかと、その腹を蹴り飛ばした。

「ぐえっ!？」

腹を抱えてうずくまる変態。

放置すると際限ない暴走をする変態なので、手加減は一切しない。

「お前もいい加減諦めろよ。傍目から見ても一途を通り越して犯罪者だぞ」

ため息をつきながらカウンターからブースターパックを2つ手に出てきた店長が常連の変態を注意する。

でも、犯罪者というなら店長の顔も相当なものだけだ。

「ハアハア……僕にとってプリンセスの暴力はご褒美なのです。さあ

マイプリンセス、どついてください！」

「来るな変態！」

いつも思うけどガチの変態じゃねえか！ なんなんだよお前は!!

とりあえず飛びつこうとした変態を再び蹴り飛ばす。

しかしこの変態、いくらどついても何度でも立ちがってくる。しかも笑顔で。

……店長の強面は慣れるからいいけど、この変態は正直5年くらいの付き合いになるけど日々変態度が増えてくるから慣れるどころか恐怖が増している。

「お前はお呼びじゃねえんだよ！」

「はい！ 拒絶されるのが僕の幸せなのです！」

「やめろ！」

「……相変わらずこいつだけは苦手なんだな、お前」

この変態がターゲットにするのは基本私だけなので、クソガキの天敵としてこの変態ぶりなのに店長は出禁にしない。

私は信じていないけど普段はまともだという。……信じられねえ。

「店長！ こいつ出禁にしろよ、絶対店のイメージダウンにつながる！」

「断る。出禁にしてもこいつ来るし、お前の唯一無二の天敵だからな」

「はい！ 出禁にされても必ず来ます！ 不法侵入します！ 姫ある

ところに、僕があり——ぐえ!？」

「気持ち悪いんだよ!」

鳥肌たつわ!

しがみつく変態を必死に押しつけながら店長に文句を言うが、軽く交わされた。

しかし、店長の言うことも一理ある。確かに、こいつ出禁にしてもやってきそうだ。

……アジアサーキットに出た時は予選ステージのウランバートルまで来たくらいである。地の果てまで私を追いかけてきそう。いや、間違えなく追いかけてくる。

どさくさに紛れて頬ずりをしてきた変態を蹴り飛ばす。

中1くらいまでは力で引き?がせなかったから兄貴をはじめ他の人たちが引き離してくれたけど、1人でも撃退できるようになってからは止めてもらえなくなった。

「お、蒼龍レオンだ」

最近冷たい店長はやっと変態を剥がした私を無視してテレビ見るし!

店長の見ているテレビには、今年のアジアサーキットチャンピオンである蒼龍レオンに「今年のサーキットに向けての抱負を独占インタビュー!」とかいう題材の取材を受けている様子が映っている。

受験勉強で前回のアジアサーキットには参加していなかったし、中2の頃は日本の予選ステージに挑戦して藍千ソウマあいせんという凄まじく強かったファイターに負けた。その年は確かソウマを破った葛木カムイというファイターがサーキットチャンピオンになったはず。

しかし、前年も蒼龍レオンがチャンピオンだったのか。

もう4回くらいチャンピオンになってない、あの人?

ちなみに彼が『マイ』をつける人。香港代表だけあって、香港だと

スタンドアップじゃなくて『Stand up My Vanguard』が一般的に普及しているレベルだ。

アジアサーキットのチャンピオンに複数回なっている世界的に有名なアクアフォース使いであり、私も本戦で何回か会ったこともある。残念ながら対戦は一度もしたことがなかったけど。

割と気があういい人だった。反面、2人の共連れからは別に狙っているわけでもないのに殺意込みの嫉妬通り越した憎悪を向けられていたけど。

そういえば彼ももう20歳になったんだっけ。

今年ももちろん香港ステージからアジアサーキットのチャンピオン連覇を目指していくとのこと。

「蒼龍レオン……少し見ない間に随分大人っぽくなったな。あ、そういやもう大人か」

元氣そうな姿に、思わず笑みがこぼれる。

しかもめちやくちやカツコよくなっているし。成人しただけで一気に老けた……じゃねえや、大人の色香って感じのがすごいについてきたように見える。

これ、きつとモテモテだろ。アイドルに虫がつかないようにって、ジリアンたちが常に殺気立っていきそうな気がする。

でも、レオンは今年もサーキットに出るのか。

あの伝説と言われた克蘭『アクアフォース』を使いこなす世界トップクラスのファイター。是非とも今回こそは戦ってみたい。

「……店長、今年のアジアサーキットは香港ステージに出る！」

「……はあ？」

「なら僕もついていきます、香港まで！」

レオン1強と言われる香港ステージに挑むという宣言に、それぞれ聞いていた2人が反応する。

店長は普通に驚き、変態は早速ついていく宣言。リアクションは店長の方が正しい。

「変態は付いてくるな」

「はい、ならば這いつくばって尾行します！」

「するな！」

また変態が飛びついてきた。

やめろ！ 離れろ！ てか、なんで右脚だけにしがみついてくるんだよ！ 匂い嗅ぐな！ 頬ずりするな！ その這うような手つき気持ち悪いから今すぐやめろ！

「いや、誰か止めろよ！」

「お前、レオンに挑むつもりか!?!」

「ああそうだよ！ てか、その話題は後からいくらでも付き合ってるから誰か変態引き剥がすの手伝えよ！」

店長が驚くのもわかるけど、誰か手伝え！

変態が脚にしがみつくせいでうまく蹴り飛ばせない。そしてこいつは男なだけあり結構力があるので、剥がせない。

しばらく変態とせめぎ合いをしたのち、話を聞きたいと店長が変態を引き剥がしてくれたおかげでようやく一息つけた。

「モガモガモガー！」

完全に拘束した変態。

それでもうるさいけど、少なくとも飛びかかってくることはないだろう。

さて、話を戻すけど。

日本ステージは葛木カムイをはじめとしたファイターたちが集う、サーキット最難関のステージと言われている。なので私は彼らとかち合わないように別のステージから決勝リーグに進むことが多かった。

でも、どうせ挑戦するなら強い奴とかち合いたい。その上で決勝リーグを勝ち上がり、並み居る強豪を倒して得る優勝が1番嬉しい。だから、レオン1強と言われる香港ステージに出るのだ。私が勝ち上がれば、絶対に1度は対戦できるから。

「というわけで、私はレオンとファイトしたい。だから香港ステージに出る」

「……まあ、反対するつもりはないが」

店長も常連の馴染みたちも反対こそしないが、みんな乗り気じゃなさそう。

まあ、サーキットの予選突破できる実力者ってクラウンだと私と変態くらいだし。

その1人である私がレオン1強と言われる香港ステージに出るというのだ。予選落ちしてほしくないのだろう。

……シヨップの箔付のために。

「私は道化師の店の箔付けに協力するつもりはないから」

「そ、そそんなことしないぞー！」

してるだろうが。声震えてるぞ強面店主。

とにかく、私はレオンと戦いたいので香港の予選リーグに出る。
あの伝説の艦隊、アクアフォースと是非とも戦いたい。

「レオンに久しぶりに会いたいし、さ。そういうわけで、今回の予選ステージは香港に行く！」

「……まったく、仕方ねえな。わかった、行ってこい。応援してるぜ」

「そして僕は付いていきます」

「付いてくるな！」

なんだかんだ言つて、店長は認めてくれた。

認めてくれるのはありがたいが、お前の許可得る必要は本来ない。

あとどさくさ紛れに隠すな、ブースターパック。

12話 アジアサーキットに向けて

アジアサーキット。

ヴァンガードの世界チャンピオンを決めると言われる世界最大規模の国際大会だ。

決勝リーグへと切符を手にするためアジア各地で開催される予選ステージを勝ち上がり、そして決勝リーグで最後まで勝ち抜いた1人だけが栄冠を手に行ける。

毎年開催されるこの大会は、数万人の名のあるファイターたちが世界中から集いチャンピオンの座をかけてファイトを繰り広げる。私も何度も参加しているけど、残念ながら1度も栄冠を手にしたことはない。

そのアジアサーキットに今年も参加するのだが、私はサーキットの最年少チャンピオンであり最多チャンピオンである優勝候補、蒼龍レオンが出る香港ステージに挑戦することにした。

理由はただ1つ。

決勝リーグに進出した選手同士、顔をあわせることもあつたし話もしたし気があつたので友人にもなつた。

それでも未だにこの国際大会で一度も対戦していない。

最年少でサーキットチャンピオンになつた世界最強のアクアフォース使い、その世界最強のファイターと1度でいいから本気で戦いたい。

レオン1強と言われる香港ステージなら、私が勝ち上がれば必ずレオンと戦える。

チャンピオンに挑みたい、それが香港に挑戦する理由だ。

強い相手を避けて手にするような栄冠には、何の価値も感じない。そうと決まれば、サーキットまでに少しでも実力をつけたい。

他の予選ステージにいると思わせておいて、香港ステージの会場で驚かせてやろう。

……というわけで、無事雪風の合格を報告した私は帰ってきた兄貴を誘ってファイトをしようとしたけどその前にと割り込んできた変

態野郎と対峙していた。

「スタンドアップ、ヴァンガード！」

『始源の海将 ヴァイキング』！」

『忍竜 マガツウインド』！」

「……なんで変態なんだよ!?!」

「ご安心ください。僕もファイト中は真剣に相手をします、ファイト中は」

つまりファイトが終わればその限りではないということだ。

……いや、まあこの変態は腕前だけならサーキットの決勝リーグ進出すら果たす世界に通用する一流のファイターだし、ファイトになれば真剣に取り組むから練習相手としては申し分ない。

終わったら飛びついてくる可能性高いけど、その時は蹴り飛ばして仕舞えばいい。

人の家に平然に上がってくる変態だ。蹴っても誰も文句は言わないだろう。

「先攻貫う。ドロロー、『鉄甲戦艦 鬼金剛』にライド。『始源の海将 ヴァイキング』のスキルで1枚ドロローしターンエンド」

私は今回『シーストライカー』を使う。

このクランが世界で活躍するファイターにも通用するかどうか、変態が相手なら指標には丁度いい。

ちなみにこの変態が使うのは帝国の陰で活躍する隠密部隊『ぬばたま』だ。相手や自身のユニットを手札に戻すことでインターセプトを封じたり攻撃力を削いだりする他、『なるかみ』や『かげろう』が得意

とするRの除去を防ぐなど、どちらかというドラゴンエンパイアでは珍しい相手の攻撃を妨害する防衛向きのスキルが多いクランである。

でも、この変態が使うのはぬばたまでありながら一風変わった方法で相手の戦力を破壊するやや攻撃よりなスキルが多いデツキ構成となっている。それはファイトを進めていけば嫌というほど思い知らされる。ここで紹介するのは野暮だろう。

変態だからといって、舐めてかければ痛い目を見る。なにしろ、こう見えてこの変態は私に黒星をつけたあの藍千ソウマにも勝ったことがあるほどの実力者だ。

クラウンではあのバカ宮に負けたみたいだけど、きつと手札が回らないとかトリガーに恵まれなかったとか、なんらかのアクシデントとかに見舞われたのだろう。変態だけどファイトの腕に関しては、認めている相手だ。実力でやり合えば、あのバカ宮に負けることはないと思う。

……だつて小宮山は弱いだろ絶対。

「姫は『シーストライカー』ですか。私も姫のこの新たなクランと対戦できることを光栄に思います。ふ、ふふ、フフフフ……」

「気持ち悪い笑してないでさっさとやれボケ」

「はい！ では、スタンド&ドロ。変わり身の術、『忍獣アラクレギツネ』！ マガツウインドのスキルで1枚ドロし、『忍妖オボロカート』をコール！」

変態のF ファーストヴァンガード Vの『忍竜 マガツウインド』は、一般的なライドされた際に1枚ドロするスキルを持つぬばたまの先鋒専用のグレード0のユニットである。

そして変態がライドしたグレード1は『忍獣 アラクレギツネ』。スキルはなく、シールドも他のグレード1に劣る5000しかなく、

パワーですらたったの3000というマガツウイン드의半分しかない一見頼りないユニットだ。

ただしこのユニット、シールドもパワーもスキルの枠も犠牲にしている代わりにクリティカルを2つ持っているというまるで急所を静かに狙い撃ちするかのようなダメージを与えることに特化したユニットだ。

実はこの手のユニットは他のクランにもあるけどその少なすぎるパワーがブースト要員としても使えないし、前列においてもパワーが低く少ないシールドでガードはされるしインターセプトを持つわけでもないしと、使い物にならないと思われがちなのでほとんどのファイターに使われていない。

実際、このユニットって活躍する場面があまりにも限られるから。スキルを持つグレード2や3のユニットに比べクリティカル以外取り柄がないから、前列におく価値なしと思われている。

Vにおいても素のパワーが低いから次のターンの攻撃をもらに食らってしまう。

そんな欠陥だらけと思われがちなユニットなんだけど、特にカウンターブラストを使いたいとか、後半戦にスキルを駆使して相手にダメージを叩き込みたいというファイターにとっては序盤にVに置かれるとすごく面倒くさい相手となる。

特にグレード3のスキルをぶつけ合いせめぎ合いをすることを常識としグレード2を出す盤面ですらRを少なめに手札を温存するよくな連中にとつては、ダメージの稼ぎ時を見落したり展開の想定を狂わせたりする、結構意表を突いてくるユニットだ。

変態はこの『忍獣 アラクレギツネ』をデッキに採用しており、たまに出してくる。

『忍妖 オボロカート』が支援した『忍獣 アラクレギツネ』で、姫のライドしている『鉄甲戦艦 鬼金剛』にアタックですー！

クリティカルが2のユニットのアタック。

Vなのでドライブブチェックもあり、下手をすればいきなり3ダメージを食らいかねない。

でも、私はノーガードを選択した。

「ノーガード」

「ああ……姫が僕のアタックを受け入れてくれた。その艦橋の窓の先に、可愛い姫の顔がイメージできます。どうせなら更衣室の中で——
——ぶぼっ!？」

「いいからさっさとドライブブチェックしてアタックしろクソボケ変態野郎!」

ふざけたイメージを持ち出そうとした変態の顔面を殴りつける。
アタックしかけている側なら物理的なアタックを誘導してくる言動は止める。アタックする側は本来ダメージ受けないはずだということに……。

しかし、マジで今のは寒気がした。ダメだ、日に日にこいつの変態具合が高くなっている。なんか、最近気持ち悪いを通り越して怖いと思うことがたまに起きるのだけだ。

顔を赤くし鼻を押さえながら、変態は改めてと山札をトリガーゾーンに公開する。

「ほらいぶへっぶ……『ひんにゆう ふろまね』!」

誰が貧乳だこの野郎!

いや、まあ鼻抑えたせいでそう聞こえただけだから変態に『貧乳』と言ったつもりはないだろうけど。

ちなみにトリガーは『忍竜 クログネ』、ぬばたまのクリティカルトリガーアイコンを持つカードだ。

つまり、トリガー発動ということ。いきなり3ダメージ叩き込める

ということ。

「クリティカルトリガーです！ 『忍獣 アラクレギツネ』にクリティカルとパワーを、合計で3ダメージを頂戴します！」

油断しむやみにその攻撃を受ければ命取りとなる。

クリティカル2を持つアラクレギツネにクロガネがさらなる一撃を与えられるよう支援を施し、いつもは取るに足らない矮小なシノビが一点必殺の攻撃を鬼金剛のウィークポイントに叩き込んだ。

「ダメージトリガーファーストチェック……『特潜 ゼロ』、ノートリガー」

1枚目はノーマルカード。

アラクレギツネのようなユニットをVにあれば次のターンにその低いパワーが足かせとなり反撃を喰らいやすいが、序盤ならばイマジナリーギフトを出すには早すぎるためフォースIIで大きなダメージを受けたりアクセルサークルを展開されるようなこともほとんどない。受けてせいぜい3ダメージ。早い段階で手札をあまり消耗せずダメージを稼ぐ手段として有効であり、倦厭されがちなユニットを使う分相手の意表をつくのに適している。

割とこの手のユニットを駆使してくるから、変態は初見だと一流ファイターでも対応に苦慮することになる。

「セカンドチェック……『ヴァリアント・エアシップ』」

2枚目はクリティカルトリガー。

しかしパワーアップしても相手の攻撃はもうないので、トリガーの無駄落ちである。

「くそ……効果は鬼金剛に」

「その悔しがる顔も可愛い……フォト撮ってもよろし——ぶべっ
!？」

「よろしくねえよ、変態！」

さりげなくスマホ構えようとした変態の顔面にストレートを打ち込む。

ファイトは真面目にやっているけど、少し気が抜けるともう変態行為始めるからこつちが疲れるわ。

それより、アラクレギツネのクリティカルはトリガーも相成り3。もう1ダメージある。

「サードチェック……『鉄甲戦艦 鬼金剛』、ノートリガー」

これでダメージ3。

序盤からかなりやられてしまった。

「ぼくのはーんはほれまれへふ」

変態がターンエンドを宣言する。

鼻抑えられると聞き取りづらいんだけど（※貴女の所為です※）。

……まあ、いい。次はこつちのターンだ、アラクレギツネのパワー不足を逆手にとって一気に攻めさせてもらう。

「スタンド&ドロ。『クラスWASP』にライド」

ライドしたのはシーストライカーのグレード2、『クラスWASP』。シールドが無いためインターセプトが実質無意味、それにスキルもないバニラであるが、代わりに12000というグレード2の中で最高のパワーを持つユニットである。

同じグレード2のユニット相手にはそのパワーにより攻撃を通しにくいという特徴があり、『鉄甲戦艦 鬼金剛』同様に先攻ならばVに置くことで攻防両面においてそのパワーを発揮する。

アラクレギツネはパワー3000。あのVならばパワーの低いユニットのアタックも通せる。

アタック回数を増やすべくこちらも手札からユニットを展開した。

『海将 トルキスイクシード』と『海将 アメリカンイクシード』をコール。アメリカンイクシードのスキルにより、さらに山札から『海将 ジパンングイクシード』をスペリオルコール！」

右の列に『海将 トルキスイクシード』と『海将 アメリカンイクシード』を、そしてアメリカンイクシードのスキルを用いて左の列に『海将 ジパンングイクシード』をそれぞれ配置した。

ジパンングイクシードは防御に特化したユニットであり、グレード2でありながらパワー5000というひとときわ低い攻撃力しか持たない。そのためブースト要員が必要となるが、今の変態のVはそれよりさらに低いのでジパンングイクシードでも攻撃を通せる。

「展開してきましたね」

なんか変態の方は真剣になってきているけど、すでに立ち直っている。

私のストレート、あんまし効いてないのか？ 体の方も鍛えなおすか（※変態が異常なのです※）。

アタックフェイズに移行する。

『クラスWASP』でアタック

「ノーガードです」

「ドライブチェック……『幻想戦艦 ヒラヌマ』、『ノートリガー』」

ヒールトリガーかクリティカルトリガーがくれば逆転できたのだが、ノーマルカードだった。

トリガーは運次第、都合よく来るものじゃ無いけど……バカ宮に会う日はなんかデツキのめぐりが悪いというか、クリティカルの無駄落ちとかが特に多い気がする。

「ダメージチェック……『忍妖 クロバネテング』、こちらもノートリガーです」

変態もトリガーは無い。

常道としては次のアタックをパワーの低いジパングイクシードで行えば、トリガーを引かれたとしてもアメリカンイクシードのアタックが通せる。

けど、ここは『海将 トルキスイクシード』のスキルを活かすためにあえてアメリカンイクシードを使うことにした。

『海将 トルキスイクシード』でブースト、『海将 アメリカンイクシード』で『忍獣 アラクレギツネ』にアタック！」

「ノーガードです」

トルキスイクシードのブーストを合わせたアメリカンイクシードのパワーは18000。アラクレギツネのパワーを考慮すると、かなりのシールドを要求されることになる。

しかしクリティカルが上がっているというわけでも無いため、余計な手札を消費するくらいならと変態はこれもノーガードを選択した。アラクレギツネにライドした以上、このターンで猛攻を食らうことになることも当然覚悟の上なのだろう。

「ダメージトリガーチェック……『忍妖 ザシキヒメ』！」

ここでヒールトリガーが出てきた。

ダメージは私の方が多いので回復はできないが、Vのアラクレギツネのパワーアップは可能。ジパングイクシードは単独ではアタックを通せなくなる。

「ヒールトリガー発動です！ 効果はアラクレギツネに、パワー＋10000！」

アラクレギツネのパワーはこれで13000。

ジパングイクシードのパワーは5000。

……ただし、『海将 トルキスイクシード』にはシーストライカーが得意とするスキルがある。

「姫の求愛アタック、僕は全部受け止めたいのですが……」

「求愛は取り消せ変態野郎！ あと、悪いがジパングイクシードのアタックも受けてもらうぞ」

「え？」

目を丸くする変態。

まあ、トルキスイクシードのこのスキルはバカ宮とのファイトでは発動していなかったからな。

トルキスイクシードのスキルに必要なコストはRに自身と、そしてカウンターブラストが1枚。先のターンでいきなり3ダメージも食らったおかげでアメリカンイクシードのスキルを使ったあとでもコストはまだ十分にある。

『海将 トルキスイクシード』のスキル発動！ ブーストしたバトル

終了時、こいつを山札の下に置いてカウンタースラストする事で、山札からトルキスイクシード以外のユニットを空いている後列のRにスペリオルコールする。来い、『煉獄大空母 タイホウ』！」

「おおー さすがはマイプリンセス！」

シーストライカーのユニットに多く見られた、山札のユニットと入れ替えるスペリオルコール。

山札にRや手札、ドロップゾーンからさえもカードを送り、そこからスペリオルコールをする。どの場所よりもカードが多く積み残されている山札からのスペリオルコールは、多くの盤面において望みのカードを呼べる可能性が最も高い場所であり、取り扱いが非常にやりやすい。

そして私がスペリオルコールしたのは『煉獄大空母 タイホウ』。パワー不足により攻撃面がどうしても弱くなってしまいうジパングイクシードと相性抜群の強力なブースト要員である。

本来こいつはブーストを持たないグレード2だが、前列のユニットに『イクシード』の名が入っていればパワーを+3000したうえでブーストを獲得できるスキルを持つ。

13000のブーストはジパングイクシードのパワー不足を解消してくれる頼れる支援担当のユニットだ。

これで3度目のアタックもトリガーのパワーアップを果たしたアラクレギツネに通せるようになった。

3度目のアタックを行うべく、ジパングイクシードとタイホウをレストする。

『海将 ジパングイクシード』にスキルでブーストを得た『煉獄大空母 タイホウ』のブーストをつけて『忍獣 アラクレギツネ』にアタック！ タイホウのスキルと合わせ、ジパングイクシードはパワー18000だ！」

「ふふふ……ですが、さすがにトリガーの恩恵を無駄にしたくはありませんので。空蟬の術、『忍竜 クロガネ』！」

「チツ……ターンエンド」

3度目のアタックは、しかし15000のシールドを持つクリティカルトリガーで防がれた。

ダメージはこちらが3で変態が2。アラクレギツネがVであるうちにダメージを並べるところまでは行きたかったが、届かなかつた。やや劣勢というところだろうか。

次は変態のターンである。

そして、ここからこいつのぬばたまの強さが発揮される。

「スタンド&ドロー。変わり身の術、『修羅忍竜 カブキコンゴウ』！」

ぬばたまのグレード2、『修羅忍竜 カブキコンゴウ』。

パワー9000。スキルはあるが、Rの登場時に発動するものなのでVでは特に何か起こすようなユニットでは無い。

しかしこれで終わらず、さらに変態はユニットを展開してきた。

「口寄せの術、『忍獣 タマハガネ』！」

左のRの前列に、ユニットをコールする。

ぬばたまのグレード2『忍獣 タマハガネ』。こいつはRに登場した際に発動するスキルがある。

そしてそれが、この変態のぬばたま忍軍が得意とするスキル。

「ソウルブラスト！ 『忍獣 タマハガネ』のスキルにより、『煉獄大空母 タイホウ』を手札に戻した上で手持ちの手札から1枚を破棄してもらいますー！」

「やっぱり始まったか……!」

タマハガネのスキル。

R登場時にソウルブラストをすることにより相手のRを手札に戻した上で、その手札から1枚をドロップさせるというもの。

序盤は積極的に攻撃し多くのダメージを与え、そこから手札を破棄させて攻撃と防御の両方の面において相手の戦力をそぎ落としていく。それが変態の扱うぬばたまの戦い方である。

カウンターブラストのコストを確保するために序盤の攻撃をむやみに受けて仕舞えば、温存していた手札をこの得意のスキルで破棄させられ、いずれジリ貧に追い込まれてしまう。

ぬばたまのイマジナリーギフトはプロテクト。防御面で優れているため、削られていく手札から焦って繰り出すような半端な攻撃では突破できない。

変態の駆使するぬばたまは、手札を削り相手の戦略を掻き乱していく非常に厄介なデツキである。

『煉獄大空母 タイホウ』を破棄する」

手札に戻されたタイホウをドロップゾーンに置く。

一応タイホウは手札にももう1枚あるので、次のターンのジパングイクシードのブースト要員は確保できているが、手札1枚の破棄はドロップゾーンに送られようとも復活することを得意とするグランブルーでもなければ戦力をそぎ落とされているということなどで後から影響してくる。

この変態の強さは分かっただけ、毎回対峙するたびに改めて思い知らされるものだ。

WASPのパワーを突破するため、さらに変態はタマハガネの後ろにもユニットをコールしてきた。

「口寄せの術、『忍獣 トガジュウジ』！」

これで攻撃の布陣は整ったというところだろう。
アタックは2回。手札を確認する。

「では、アタックフェイズを行かせていただきます。『忍妖 オボロカート』の支援した『修羅忍竜 カブキコンゴウ』で、姫のライドしている『クラス W A S P』にアタックです！」

「……ノーガード」

「またも僕のアタックを姫が受け入れてくれた……ああ、その艦橋の中から嫌悪感を隠しもせずに見みつける姫の姿がイメージできます。ここはやはり艦橋ではなく更衣室にいる姫をイメージ——ヒデブツ!？」

「するなって言っただろうが!」

毎回のことだけど、Vでアタックする時のその気持ち悪いイメージをやめろ！

ぶん殴って黙らせる。

おかげでこいつはドライブチェックの時、大抵鼻抑えているんだよな。いい加減懲りろよと思うけど、こいつド突いても蹴りつけても喜ぶ変態なので、どうしようもない。

「ほらいぶへっぶ……『ひんにゆう ほれっほまふらー』、ほーほいまーへふ」

変態が引いたのは『忍竜 ドレッドマスター』、ノーマルカードだ。
トリガーではないのだけど、今のカードも厄介なユニットである。

「ダメージチェック……『海将 ジパングイクシード』、ノートリガー」

聞き取りづらいし、『忍竜』が『貧乳』に聞こえるのどうにかならねえか？

殴らなきやいいとか言われても無理だ。変態のイメージが気持ち悪すぎて、力づくで止めないとファイトにとってもじゃないけど集中できない。

『忍獣 タマハガネ』、『忍獣 トガジユウジ』の支援のもとWASPにアタックを！ マイプリンセスに僕の愛を届けてください！ 姫、このバラが僕の愛です！」

イメージ上でタマハガネがその凶悪そうな見た目に似合わないバラの花束抱えて突撃してきた。

……って、クマなんだから爪で攻撃しろよ！ こんなを受けたくない、絶対嫌だ！

「誰が受け取るか！ 『エンタープライズ』、その変態忍者の手下をシャットアウトしろ！」

手札からクリティカルトリガーの『エンタープライズ』をコールしてガードする。

鳥肌が立つ。まさかのリアガードのアタックまで変態アタックになった。もう、こいつどこまでおかしくなるのだろうか？

「ターンエンドです。さあ、マイプリンセスどうぞド突いて下さい！」

「お前マジで嫌いだ……スタンド& a m p ;ドロー」

強いからファイト相手にはもってこいなんだけど、この変態具合だけはどうにかならぬものか。

気を取り直してファイトに集中する。

ここからはグレード3が登場する中盤戦だ。ダメージはすでに4、
変態は2。なんとかこのターンで盛り返す！

『星条海将 アメリカンイクシード』にライド！』

13話 ぬばたま忍軍の脅威

『星条海将 アメリカンイクシード』にライド！」

「出ましたね」

フォースのイマジナリーギフトのアイコンを持つシーストライカーのグレード3、『星条海将 アメリカンイクシード』。

V限定だが、相手に多くのカードを消費させる極めて強力なスキルを持つユニットだ。

向こうが手札を破棄させるなら、こっちはRを破壊して戦力をそぎ落とす！

ダメージが劣っているので、今回の選択はパワーではなく一撃のダメージ重視で行くつもりだ。

まずはアメリカンイクシードの持つアイコン、イマジナリーギフトを獲得する。

「イマジナリーギフト、フォース！ フォースはIIを選択し、Vサークルに展開！」

これによりアメリカンイクシードは私のターン中であれば、常にクリティカルが2となる。

一撃当てればダメージ、クリティカルトリガーを引けばさらなるダメージを与えられる逆転の可能性を持つギフトだ。

正直次のターンになれば変態の切り札的存在であるあのグレード3のカードが出てくる可能性が高い。

どうせ捨てさせられるくらいならば、手札を使って攻撃力を上げる。

『海将 ジパングイクシード』の後ろに『煉獄大空母 タイホウ』、『海将 アメリカンイクシード』の後ろに『駆逐艦 はれかぜ』をコール

！」

「はれかぜはシールド15000を持つグレード1、ブーストよりはガードに使う方が都合のいいカードだと思うのですが」

「お前のあのカードのスキルで捨てさせられるくらいなら、盤面に出してブーストとして使うだけだ。アタックフェイズ、行くぞ」

変態発言はともかく、安っぽい挑発くらいなら流せる。

……まあ、私の沸点は人より低い自覚あるけど。

さて、アタックフェイズだ。

もちろん先陣は単騎で突撃して無双しまくるこのユニットである。

『星条海将 アメリカンイクシード』でアタック！ ブーストを受けずにアタックした時にスキルを発動、カウンターブラスト！」

Vのアメリカンイクシードは、ブーストを受けずにアタックした時にパワーを+10000し、さらにカウンターブラストのコストを払うことで相手の前列のユニット全てと同時にバトルできるようになる。

イマジナリーギフトのおかげでアメリカンイクシードはクリティカルが2となっている。ツインドライブもあり、ノーガードを宣言して手札を温存しようものならRだけでなくVにも大ダメージを一撃で叩き込まれる可能性が高い。

それだけじゃない。変態のRにいる『忍獣 タマハガネ』は相手の手札が減ればパワーを上げるスキルを持つ。手札を捨てられる前に使っても、このユニットがいる限り変態のぬばたま軍団の術中を逃れることはできない。

そのために、アメリカンイクシードのスキルはタマハガネの排除にぴったりのユニットである。

こいつも守るとなると、変態の手札の消耗は相当なものとなり、見

捨てるほかない。

『忍獣 タマハガネ』は相手の手札が4枚以下ならパワーアップします。排除するのにアメリカンイクシードのスキルは最適ですね」

「フォースによりアメリカンイクシードのクリティカルは2だ。ノーガードなら最低2ダメージもらうけど？」

「では、タマハガネは差し上げましょう。空蟬の術、『忍獣 ミジンガクレ』でカブキコンゴウをガードします！」

守護者のスキルを持つカードを出してきた。
Vのカブキコンゴウのみをガードする選択をしたようだ。

「ミジンガクレのスキルにより、手札の『忍竜 カブキコンゴウ』を破棄することで、アメリカンイクシードのアタックを完全ガードします！」

これによりアメリカンイクシードのアタックはカブキコンゴウには届かない。

だが、まだこちらにはツインドライブがある。

「ツインドライブファーストチェック……『救護艦 ひかわ』」

1枚目はヒールトリガーだ。

これでダメージを回復し、さらにR1枚のパワーを10000あげられる。

「ヒールトリガー発動！ ダメージゾーンのゼロをドロップゾーンに置き、ジパングイクシードにパワー+10000！」

「さすがです！ さあ、セカンドチェックをして下さい」

「なんだよ……まあいい。セカンドチェック……『鉄甲戦艦 鬼金剛』、ノートリガー」

2枚目はノートリガーだが、今はこれで十分だ。

タマハガネのパワーではアメリカンイクシードの放つバズーカ砲に耐えられない。

タマハガネは退却、これでインターセプトを持つ後々やっかいな存在になるユニットを片付けられた。

ダメージは3対2。

だが、私にはまだアタックできるユニットが2枚残っているし、相手は手札を大きく消費させられた。Rも減り、変態の方も戦力が減っている。攻撃するにしても厳しいだろう。

この調子なら手札破壊のスキルで戦力を削られても、十分に変態のぬばたま忍軍と渡り合える。

ここが攻め時だ。

アタックフェイズを進める。

「次だ。『駆逐艦 はれかぜ』のブースト、『海将 アメリカンイクシード』で『修羅忍竜 カブキコンゴウ』にアタック！」

「姫のアタックならば喜んで！ ノーガードです！」

「いちいち言い方気持ち悪い……」

両手を広げてウエルカムの姿勢をとる変態。

こいつに使われるぬばたまのユニットたちが衰れた。使い方は上手くても、使い手の中身がこれだとな……。

「ダメージチェック……『忍妖 オボロカート』、ノートリガーです」

これでダメージが並んだ。

変態の手札はすでに2枚。変態はマリガンを使用していないから1枚は確実にグレード3だ。防御に回せる手札はもはや無いだろう。次の攻撃が通ればダメージ4、フォースIIのイマジナリーギフトを得ているVのアタック1撃で6ダメージとなる射程圏内に入る。

だめ押しの一撃だと、ジパングイクシードとタイホウをレストした。

『海将 ジパングイクシード』に『煉獄大空母 タイホウ』のブーストを加え、『修羅忍竜 カブキコンゴウ』にアタック！」

ジパングイクシードはタイホウの13000のブーストとヒールトリガーの効果により、合計パワーが28000まで上がっている。カブキコンゴウは9000。1枚で防ぎきるにはシールド2000を持つヒールトリガー以外に手段は無い。

4ダメージとなる一撃を変態は……

「姫のアタックならば、もちろんノーガードです！」

両手を広げてウエルカムノーガード宣言をした。

……気持ち悪い。殴っていいか？ 良いよな。

「ダメージチェック……『忍獣 チガスミ』、ノートリ——がガントス!？」

これでダメージ4。

クリティカルが2になっているフォースIIを持つVのアタックの射程圏内に入った。

しかしこれで私のターンは終了。

変態の手札も削れたし、次のターンをしのげれば勝てる可能性が高

い。

……そう、次のターンをしのげれば。

「ターンエンド」

こちらは3ダメージ。クリティカルトリガーの可能性を考慮しなければ、一撃防ぐだけで良い。

こちらの手札は5枚。中には守護者のスキルを持つカードもあるし、ジパングイクシードのインターセプトもある。普通にやれば3ダメージはおろか1ダメージも受けずに守りきることも容易な防御だ。だが、変態の駆使するぬばたま忍軍はその守りを切り崩す力がある。

先ほどぶん殴られて腹を抑えていた変態が復帰する。

すぐにはファイトを進めず、深呼吸をした。

「すう……はあ……」

集中している、ということはいよいよあの切り札を出してくるのだろう。

この守りを突破して3ダメージ叩き込む可能性をもつ必殺のカードを。

「すう……はあ……クンクン……ハアハア……おお、マイプリンセスの色濃い香りがする。やはり姫の自宅、僕はここで——ボゲツ!?!」

「一瞬でも真面目にやると思った私がバカみたいじゃねえか!」

集中してんのかと思っていたら、相変わらずの変態だった。

良いから真面目にやれ!

「も、もうひわへありまへん……では、気を取り直して」

今度こそ真面目な雰囲気になった。

変態は変態だけど、ファイトに集中している時のこいつは一流のファイターだ。……変態だけど。

「スタンド&ドロ。では、行きます！」

「……真面目にやれよな」

「ご心配には及びません。このターンで攻めきってみせますので」

どうやら今度こそ本当に真面目にやるつもりになった様子。

「影に生き影に徹し影に消える、孤独に歩むは修羅の道……変わり身の術、『修羅忍竜 クジキリコンゴウ』！」

予想していた通り。

変態はやはりというべきか、変態にとつての切り札であるぬばたまのグレード3『修羅忍竜 クジキリコンゴウ』を繰り出してきた。

先ほどのドライブチェックで変態の手札には『忍竜 ドレットドマスタ』がいることがわかっている。

ここからぬばたまのユニットのスキルを連携させた、手札破壊を駆使する静かだが極めて防ぎにくくなる攻撃を仕掛けてくるだろう。

変態のライドしたユニット『修羅忍竜 クジキリコンゴウ』には、2つのスキルとイマジナリーギフト『プロテクト』のアイコンがある。まずはイマジナリーギフトの獲得から。

「イマジナリーギフト、プロテクト！ プロテクトはIを選択します」

変態の手札はプロテクトを加えて3枚となった。

このターンで攻めきらなければならぬ局面でパワーアップの恩恵があるIIではなく、守護者のスキルを持つ手札として獲得できるIを選んだのは、おそらくドレッドマスターがいるからだろう。

変態の手札は2枚だった。Rが3つ空いている状況、全力で展開してもどうしても攻撃力が不足する。

だが、変態の手札にあるドレッドマスターにはそれを覆し味方を増やせるスキルがある。

予想通り、変態は右の列の後方にドレッドマスターをコールしてきた。

「口寄せの術、『忍竜 ドレッドマスター』！ 登場時のスキルにより、手札を1枚破棄することでドローします」

ドレッドマスターのスキル。

登場時に手札を入れ替えられるこのスキルを駆使すれば、攻撃には使えないプロテクトをコストに新たな仲間を攻撃用の戦力を獲得でき、手札の不足により空けてしまうRを埋めることが可能となる。

そして、ドレッドマスターのスキルはこれだけでは終わらない。

「さらなるドレッドマスターのスキルを発動します、ソウルブラスト！ 僕のVが『修羅忍竜 クジキリコンゴウ』の時、ドレッドマスターはソウルブラストすることにより姫のユニット1枚を手札に戻し、手持ちの手札1枚を破棄させます！」

「チツ……やっぱり来たか」

ドレッドマスターにもVがクジキリコンゴウであるという条件があるとはいえ、タマハガネ同様相手の手札を破棄させるスキルがある。

そのスキルにより、クジキリコンゴウと連携させると面倒な存在なのだ。

タイホウを手札に戻し、手札の鬼金剛を代わりにドロップゾーンへ置く。

着実に防御用の戦力を削ぎに来る、さながら暗殺者のような動き。さすがはぬばたまといったところか。

とはいえ、ぬばたまのスキルの連携はこれだけにとどまらない。

「まだです。『修羅忍竜 クジキリコンゴウ』のスキルを発動！ 姫のRが手札に戻った時、このターン中に手札に戻したカードと同じグレードのカードを姫はRにもGにもコールできません」

これが『修羅忍竜 クジキリコンゴウ』の1つ目のスキル。

タマハガネやドレッドマスターなどのスキルにより相手のRが手札に戻った時、ターン中その手札に戻ったカードと同じグレードのカードをコールできなくするというもの。

これにより私は手札からグレード2のガーディアンをコールすることもできなくなる。

ドレッドマスターのスキルと連携させ、さらに相手の防御に使えるカードを減らす。

パワーやクリティカルを上げるといった直接的な攻撃手段ではなく、相手の防御を妨害して攻撃を通しやすくスキル。手札破壊を軸とした変態のぬばたまの攻撃は、いくら手札を持つのが突破される可能性を持つ。

一撃必殺を影から通すようなこの攻撃は、特に序盤にダメージを多く受けてしまっている相手にとっては非常に効果的であり、見極めにくいぬばたまのスキルを駆使する変態のこの戦い方はトップクラスのファイターでも足元をすくわれるものだ。

手札破壊のスキルに気を取られ捨てさせられる前にとRを多く展開しようものなら、逆にクジキリコンゴウのスキルで防御できるカードを制限され余計に追い込まれてしまう。

手札を温存しても破壊され、手札を駆使しても制限されと、変態のこの戦い方は慣れていなければ見極めることなど不可能に近いし、慣

れていても正直厄介極まりない。

これで私はグレード2のカードをガーディアンとして使えなくなった。

変態のメインフェイズはまだ続く。

「まだ行きますよ。口寄せの術、『忍獣　チガスミ』、『修羅忍竜　カブキコンゴウ』！」

手札を全て使い、Rを埋めてきた。

どちらもぬばたまのグレード2で、この局面において相手にとってはさらに厄介なスキルを持つユニットたちである。

カブキコンゴウはRに登場した時、Vがクジキリコンゴウならばターン中パワーを3000プラスすることができる。これでカブキコンゴウは単体でパワー12000、後列の『忍獣　トガジュウジ』のブーストを合わせればパワー20000となる。

さらに、カブキコンゴウにはカウンターブラストを2枚行う事で発動できる追加のスキルがある。

『修羅忍竜　カブキコンゴウ』のスキルを発動！　カウンターブラストにより、カブキコンゴウと同じ縦列のRを手札に戻し、戻した数だけ手札を破棄してもらいます！」

「チツ……！」

思わず大きめの舌打ちになった。

これによりアメリカンイクシードとはれかぜが手札に戻され、さらに2枚の手札を破棄させられる。

そしてさらにクジキリコンゴウのスキルが発動し、グレード2に加えグレード1のカードもガーディアンとしてコールできなくなった。

つまり、私の手札の守護者のスキルを持つ『幻想戦艦　ヒラヌマ』が使えなくなった。これはかなり大きい。

『幻想戦艦 ヒラヌマ』と『駆逐艦 はれかぜ』を破棄」

もはや持っただけでも防御に使えないグレード1の手札を破棄した。手札の枚数は減っていないが、Rは手札に戻された上で破棄させられ大きく戦力を削られた。ユニット自身のスキルであるインターセプトならばともかく、グレード1と2のカードはもはやガードには使えない。

だが、これで終わりではない。

……まだ、クジキリコンゴウのもう1つのスキルが残っている。

「そして、『修羅忍竜 クジキリコンゴウ』の起動スキルを発動します。カウンターブラスト！ マイプリンセス……さらに手札を1枚破棄してください！」

クジキリコンゴウのもう1つのスキル。

相手の手札が4枚以上の時、カウンターブラストを1枚行うことでその手札から1枚を破棄させる。

『海将 アメリカンイクシード』を破棄……」

これで手札は4枚。

カードの枚数で言えば、このターンだけで4枚も破棄させられた。ガード制限もかけられ、防御力が大きく削がれてしまっている。そして相手は盤面全てを埋めている。

1ターンでここまでひっくり返されるとは、やはり変態でもファイターとしての腕は一流だ。

これならば3ダメージが通る可能性もある。

変態がアタックフェイズに移行してきた。

「それではアタックフェイズ、参ります。『忍獣 トガジュウジ』の支

援した『修羅忍竜 カブキコンゴウ』で『星条海将 アメリカンイクシード』にアタック！」

パワー200000のアタック。

クリティカルトリガーさえ出なければ、このアタックを防ぐ方が賢明だろう。

だが、ここはあえて受けることにした。

「ノーガード」

クリティカルトリガーの可能性を考慮すれば、パワーアップのスキルを持つチガスマミに対応できるよう手札を温存したい。

それに上手くいけばダメージトリガーをゲットできる。

「ダメージチェック……『海将 トルキスイクシード』、ノートリガー」

ノートリガーだった。

……厄日続いているのか？

ともあれ、これでダメージ4。変態はクリティカルトリガーをデッキに8枚入れているから、警戒するべきだ。

クジキリコンゴウのスキルはあくまでコールの制限なのでインターセプトは含まれない。なのでVのアタックはジパングイクシードで対応できるが、問題はチガスマミの方だ。

あのユニットにはアタック時に手札を1枚破棄することでバトル中パワーを+15000するスキルがある。ツインドライブでコストとなる手札を補充できるので、クリティカルトリガーを引かれれば6ダメージの圏内に入る。

こちらは実質グレード0の手札しか使えない。ギリギリ足りるかどうかというところだ。

『忍妖 オボロカート』の支援、『修羅忍竜 クジキリコンゴウ』でマ

イプリンセスにアタックです！ 我が愛、どうか届けえ！」

「届かせて堪るか！ 『海将 ジパングイクシード』でインターセプト、スキルで指定するのはお前だ変態！」

性懲りも無く変態発言を出しながら突撃仕掛ける変態。

クジキリコンゴウって孤高のTHE・シノビという感じのユニットなのに、こいつが使うイメージが崩される。

使いこなしているなら、ユニットも大切にしろよ。なんで変態イメージの媒介にしゃがるんだ。こいつに使われている間は変態忍者集団にされるぬばたまが可哀想だ。

「ツインドライブファーストチェック……『忍獣 トビヒコ』！」

変態はドライブチェックで早速クリティカルトリガーを引き当てた。

ダメだ変態の相手している場合じゃない。こっちはもう4ダメージだから、チガスミのアタックで6ダメージ受ける可能性がある。

「クリティカルトリガー発動！ チガスミにラブレター入り花束を託します！」

「変なイメージするな！ さっさと2枚目出せ！」

ラブレター入り花束ってなんだよ！

ほら受け取ったチガスミも呆れて……ねえし！ やる気みなぎらせている。

……って、なんだよこのイメージは!? 2つのクランが真剣勝負で激突しているクレイの戦場に変なイメージ持ち込んでんじやねえ！

「セカンドチェック……『忍獣 ドガジュウジ』、ノートリガーです」

2枚目はノートリガーだった。
手札を確認する。

クジキリコンゴウのアタックは防いだが、クリティカルトリガーを受け取ったチガスマミのアタックがまだ残っている。

「さあ、マイプリンセス！ この花束を受け取ってください！ 『忍竜 ドレツドマスター』が支援、『忍獣 チガスマミ』がマイプリンセスにアタック！ スキルにより手札1枚と引き換えにチガスマミはバトル中パワー+15000、合計パワー42000のアタックです！」

「断固拒否だこの変態！ 『エンタープライズ』と『救護艦 ひかわ』でシャツアウト！」

グレード0を2枚、それぞれシールド15000と20000。アメリカンイクシードのパワーと合わせ、合計で48000。

シールドはギリギリで足りた。

ダブルトリガーが出ていたら負けていたので、結構ギリギリである。

「さすがマイプリンセス。照れちゃって、可愛らしいこと——ブホオ!？」

「ふぎけんなこのど変態野郎！」

本曰……もう数えてねえ。何回目かの物理アタック。
ともかくこのターンを凌ぎ切ったなら、私の勝ちだ。

変態はすでに4ダメージ。手札は1枚。そして私の手札にはイマジナリーギフト『フォース』のアイコンを持つカードがある。

ライドしてもう1つフォースを獲得すれば確実に1度はクリティ

カル2の攻撃を通すことができる。

「スタンド&ドロー。『星条海将 アメリカンイクシード』にライド！」

「……あ、これは」

「イマジナリーギフト、フォース。フォースIIを左のRに展開し、『煉獄大空母 タイホウ』と『海将 ルーシイクシード』をコール！」

タイホウはスキルでパワーが13000となり、ブーストを獲得している。

フォースマーカーを展開したことでクリティカルが2となつているルーシイクシードも、タイホウのブーストと合わせればパワー18000。クジキリコンゴウにアタックを通せる。

そして、Vには前列全てのユニットとバトルしインターセプトを破壊するスキルを持つ『星条海将 アメリカンイクシード』。

変態の方もはやこちらの攻撃態勢が整ったことを察したようだ。クリティカルトリガー1枚ではこのアタックを防げないと。

『星条海将 アメリカンイクシード』でアタック！ ブーストを受けていないのでパワー+10000し、さらにスキルを発動！ カウンターブラストで相手の前列全てのユニットと同時にバトルする！」

手札を使えばクジキリコンゴウはガードできるが、次のルーシイクシードのアタックを防ぐ手段はない。

そして私の前列はフォースマーカーによりどちらもクリティカル2。ダメージ4の変態は、どちらの攻撃を受けたとしても6ダメージになる。

「ムムム、バトル相手に選ばれた以上インターセプトもできない……

打つ手なし、ですか。ならば僕は姫のアタックを受けましょう！ さあ、ノーガードです！」

変態は、両手を広げてウエルカムノーガード宣言をした。

……そのノーガード宣言やめてくれねえか？

「ツインドライブファーストチェック……『海将 トルキスイクシード』、ノートリガー。セカンドチェック……『海将 アメリカンイクシード』、ノートリガー」

ツインドライブではトリガーは無し。

だがアメリカンイクシードのクリティカルは2。ヒールトリガーを引けなければ、6ダメージとなる。

「ダメージトリガーファーストチェック……『忍獣 アラクレギツネ』、ノートリガーです」

1枚目はノーマルカード。

そして、2枚目は……

「セカンドチェック……『修羅忍竜 クジキリコンゴウ』、ノートリガーです」

ノートリガー。

つまり、6ダメージである。

「……………ふう」

結構危ういところだったけど、なんとか勝利できた。

さすがにこのシーストラライカーのデッキでは限界がある。ユニットの個々の能力は高いが、守護者のカードはグレード1だし、改良の

余地が多々あるデツキだ。

でも、これでこの変態にも勝てるくらいなら、このクランはかなり強いかもしれない。

どこの誰かは知らないけど、こんな強いクランを何で私のポストに入れたのだろうか？

「マイプリンセス……さすがの強さ、惚れました！ プリーズキツス——ほげっ!？」

「するか変態！ 用済みだ、さっさと消えろ！」

そして予想通りファイトが終わるなり変態は飛びついてきた。

……こいつやっぱり嫌いだ！

カード紹介（シーストライカー）

名称：特潜 ゼロ

クラン：シーストライカー

種族：マリンシップ

グレード：3

パワー：13000

シールド：1

クリティカル：1

スキル1：自『ライドされた時、このユニットをRにコールする』

スキル2：自『V/R』『登場時、「ドロップゾーンからノーマルユニットを3枚選び山札の下に好きな順で置く」ことで、そのターン中、あなたの前列のユニット3枚のパワー+5000』

設定：シーストライカーにて開発された遠海洋潜航艦艇。永久機関をメインエンジンに据えており、無限に生み出すエネルギーのおかげでクレイの大海原を無補給で15周は航行可能という類を見ない海洋航行航続能力を持つ。海中に潜み勝機と見ればすかさず魚雷攻撃を加える、海の奇襲屋。その優れた航行能力を駆使し、今日も数多の海将たちとともにクレイの平和を乱す敵と戦い続ける。「クレイの海の全てを射程圏内とする潜航艦」

名称：海将 ルーシイクシード

クラン：シーストライカー

種族：ヒューマン

グレード：0（ドロートリガー）

パワー：5000

シールド：5000

クリティカル：1

スキル：1

設定：新生海軍シーストライカーに所属する海将。世界平和の旗には似合わない詐欺気質で、他人を一切気遣わず味方も出し抜くなど、

癖のあるシーストライカーの海将たちの中でも一際人格に難がある。そのため特にトルキスイクシードとは犬猿の仲。敵はもちろんシーストライカーの仲間にさえも冷酷な人物だが、庇護するべき一般人に対しては無愛想ながらも己の身を挺してでも助ける、民を助けるためなら法を犯すことも厭わないなど優しい面もある。自身のことを語りたがらないため、その実力は未知数。「法？ 正義？ そんなものは無価値だ、命に比べれば」

名称：クラス W A S P

クラン：シーストライカー

種族：マリンシップ

グレード：2

パワー：12000

シールド：1

クリティカル：1

スキル：1

設定：シーストライカーが建造した大型母艦。一見強そうだが割と出撃するたびに不幸に見舞われ沈むことが多い。「第1攻撃隊、出撃せよ！」

名称：幻想戦艦 ヒラヌマ

クラン：シーストライカー

種族：マリンシップ

グレード：1

パワー：7000

シールド：0

クリティカル：1

スキル1：永『センチネル守護者（守護者を持つカードは合計でデッキに4枚まで入れられる）』

スキル2：自【G】『登場時、「コスト：手札を1枚捨てる」ことで、そのバトル中、あなたのユニット1枚はヒットされない』

設定：シーストライカーが出陣した海域に時折出現し、相手が撃沈したと言いつつ謎の戦艦。しかしシーストライカーの所属する艦艇に『ヒラヌマ』という艦名はなく、撃沈したという海域を探しても『ヒラヌマ』に該当する艦の残骸はかけらの一つも見つからない。実在も確認されていない謎の戦艦として、シーストライカーでは戦場の伝説となっている。「ヒラヌマ？ そんな戦艦は知らないぞ」

名称：エンタープライズ

クラス：シーストライカー

種族：マリンシップ

グレード：0（クリティカルトリガー）

パワー：5000

シールド：15000

クリティカル：1

スキル：ー

設定：「WASPに比べればはるかに幸運」

名称：駆逐艦 はれかぜ

クラス：シーストライカー

種族：マリンシップ

グレード：1

パワー：7000

シールド：15000

クリティカル：1

スキル：ー

設定：「駆逐艦の枠を逸脱した艦」

14話 兄妹対決!

変態は追い出した。

すると入れ替わるように兄貴がやってきた。

「相変わらず気に入られてるな」

「ふざけんな!」

鳥肌たったわ!

いや、事実なのはわかっているけどさ。でも実の兄にまであの変態に好かれているという事実を告げられると、鳥肌が立つ。

口では全力で否定したが、残念ながら私があの変態に好かれているという事実は変わらない。

もちろん一方通行であり、私の方は一切興味ない。向ける感情に好意など微塵もなく、全部嫌悪だ。

まあ、いや。もう変態は忘れる。

変態が乱入してきたのでファイトすることになったけど、本来は兄貴と対戦したかったのだ。

というわけで、デッキを突きつけて勝負を申し込む。

「兄貴、私とファイトしろ!」

「いいぜ、軽く揉んでやる!」

私以上にヴァンガードが好きで兄貴は当然のように乗ってきた。

受験勉強のために約1年間ヴァンガードから離れていた私ほどではないけど、兄貴も私が相手をできなかつたおかげでファイトをする機会がかなり少なくなっていた。

こつちと同じく溜まっていたのだろう。

もちろん私の方も1年も我慢させられていたので、変態とやったく

らいでは全然満足できていない。

お互いプレイマツトにFVを伏せて、デツキを置く。

以前は毎日のように兄貴とはファイトをしていたから、なんだか久しぶりな気分だ。

「久しぶりだよな、お前とやるのは」

私が思ったことと全く同じことを感じたらしい兄貴が手札を引き直しながら呟く。

感慨深いみたいな雰囲気出しているけど、兄貴にそんないい雰囲気を出すような資格はない。このクソ兄貴、受験生の妹を平気でファイトに誘っていた。

店長やバカ宮には情報流すし、変態は家上げるし、妹1人の家にあのバカ行かせるし、自分こそが元凶の癖にクソガキとか呼ぶし、などなど……こっちはファイトの欲求以上にいろいろ不満がたまっている。

「叩き潰してやるから覚悟しろ……!」

「できるものならやってみろよ、クソガキちゃん」

「ああやってやるよ、クソ兄貴」

「こいつ……! 口の悪さは誰に似たんだか」

「お前だクソ兄貴」

「いや店長だろ」

「いいや、お前だクソ兄貴!」

「このクソガキ、兄貴を1度ならず2度までもクソ呼ばわりするとは……！」

さつきまで感慨深い雰囲気出していたが、挑発に乗ってきた兄貴のこめかみに青筋が浮かんできた。

短気なやつ。私ならこのくらいの煽りは流せるっつての。

すると何かを思いついたらしい兄貴が、こんな提案をしてきた。

「では、1つ賭けだ。俺が勝ったら文化祭の時のメイドコスして『お兄様♡』と呼んでもらおう」

「……は？」

思わず耳を疑った。

……いや、別に賭け（※大抵くだらない内容です※）をすること自体は、兄貴との間ではよくあることだから反論はない。

けど、その内容に思わず耳を疑った。

このクソ兄貴、高校時代の文化祭で女装に使用していたが記念にとつてあるメイドコスを妹に着せようとしている。

さすがに私でも引くぞ、それは……。

「ん？ 勝てばいいんだぞ？ それとも負けたときの言い訳か？」

変態がしてきそうな提案にドン引きしている私をクソ兄貴は挑発してきた。

それがなんか、カチンときた。

……誰が負けたときの言い訳だあ？ なら相応のものをかけてもらうぞ。

煽り耐性何処行った？ などという無粋なツツコミするやつは後で殴る。

「……面白い。なら、私が勝ったらブースターパックおごれ、3箱」

「3つだな、いいぜ」

「いいや3箱だ。48パック」

「……や、やってやるぜ」

掛けは成立した。

若干クソ兄貴の声が震えているけど、私の方も負けてしまったら立ち直れなくなる大きなトラウマ背負いかねないものだから。

こうして、負けられない兄妹対決が勃発した。

「スタンドアップ、ヴァンガード！」

「『プライモディアル・ドラコキッド』！」

「『シルバーソーン・アシスタント銀の茨のお手伝い イオネラ』！」

兄貴はドラゴンエンパイアの隣国、謎と魔法の国ダークゾーンにある遺跡を拠点とし時空を超越して世界を行き交う時の旅人たち『ギアクロニクル』。時間を超越する時の旅人らしく、グレード4へのスペリオルライドを駆使し、自身のカードをバインドしそのグレードの総数によりグレード4のスキルを発動させたり、相手のカードが出る前の時間に戻すように山札に戻して戦力を削るなどといった戦い方を得意とするクランである。

私は同じくダークゾーンに所属するクレイをまたにかけて活躍するサーカス団『ペイルムーン』。ソウルの中身のカードを駆使するクランであり、こちらはさながらサーカスのステージで繰り広げられる演目のように、ソウルからのスペリオルコールによる連続攻撃やパワーアップを得意とするクランだ。

相性の面においてはフォースのイマジナリーギフトのアイコンを持つギアクロニクルの方が有利だけど、だからと言ってファイトの勝敗はそれだけで決まるわけではない。

パワーが低い、コストの管理が難しいなど使いにくい要素もあるけど、ペイルムーンの連撃はフォースのユニットだろうが容易く止められるほど簡単なものではない。

何より何が起こるかかわからないのがヴァンガードの楽しみの一つでもある。

……絶対に負けられない（※とても下らない※）兄妹対決だ。必ず勝つ！

「先攻頂くぞ、ドロロー。『ウエッジムーヴ・ドラゴン』にライド！ 『プライモディアル・ドラコキッド』のスキル、1枚ドロロー。ターンエンドだ」

ギアクロニクルは歯車や蒸気機関をモチーフとした機械的なユニットが多い。

リンクジョーカーに見られるような無機質な生命体というデザインではないけど。ギアクロニクルのユニットたちを見るたびに思うのだけど、ダークゾーンよりもスターゲートに属している方が似合う。

「ドロロー。『ミッドナイト・バニー』にライド。『シルバーソーン・アシスタント銀の茨のお手伝い イオネラ』のスキルで1枚ドロロー」

ペイルムーンのユニットは、派手な衣装で着飾った演者たちと彼らの駆使するサーカス団の保有する獣たちが多い。戦うよりも魅せることを重視している。

ただし、この闇のサーカス団はドラゴンエンパイアの隠密部隊も遅れをとる凄腕の暗殺者たちという裏の顔を持つ。たかがサーカスと舐めてかかると痛い目を見ること間違えなし、痛い目で済めばいいけ

ど。

悪役色が強いダークゾーンのクランらしいけど、賑やかなこのサーカス団はその派手なデザインが人気でもある。

サーカス団の駆使するのはソウル。

ソウルを介したスペリオルコールを得意とするクランで、次々にユニットが入れ替わり繰り返り広げられる連鎖攻撃の数々は扱いこそ簡単ではないが、いざ成功すればとても派手だ。

「『スターテイング・プレゼンター』をコール」

グランブルーはスキルやシールドを使用すればたまるドロップゾーンから、シーストライカーはもともとプールが広い山札からスペリオルコールをすることを得意とするので面倒な下準備は必要ないけど、ペイルムーンはそうはいかない。

ソウルを駆使するという性質上、ソウルに強いカードを仕込む必要がある。

「『スターテイング・プレゼンター』のスキルを発動。手札から登場した時、1枚をソウルチャージ」

なのでこの手のアクションを行うスキルを持つユニットが多い。

手札から登場した時、ペイルムーンのグレード1『スターテイング・プレゼンター』は山札の1番上のカード1枚をソウルに送るソウルチャージができる。

ソウルを増やすソウルチャージ。ペイルムーンはスペリオルコールを駆使するので、ジエネシスのように単に枚数を貯めていけばいいわけではない。だから扱いが難しいと言われるけど、私はこのクランが性にあっていたらしく割と簡単に使いこなせるようになった。

「アタックフェイズ、『ミッドナイト・バニー』で『ウェッジムーヴ・ドラゴン』をアタック！」

どうでもいいことだけど、ペイルムーンのユニットには結構派手な衣装のユニットもいるため、変態とのファイトには使わないことにしている。何回かあったけど、あの時はもう鳥肌が止まらなかった。日に日に高くなる変態の変態度合いを考えると、もう絶対にやりたくない。

「ノーガード」

「ドライブチェック……『ダンシング・ナイフダンサー』、ノートリガー」

ペイルムーンの舞台にある長大なブランコ。そこから飛び降りたピンク色の衣装で着飾っているウサギの演者がその手の衣装に隠し持っていた爪ですれ違いざまに切りつける。

バニーの見せる空中演技に思わず魅入っていたウエッジムーヴ・ドラゴンはその手に持つ剣を振り回すこともなく正面から受けてしまった。

「ダメージチェック……『スチームスカラー カラーイン』、ノートリガー」

まずはお互いノートリガー。

スターティング・プレゼンターはパワー8000。兄貴はダメージトリガーが出ていないため、ウエッジムーヴ・ドラゴンに攻撃を通せる。

プレゼンターの方もレストする。

『スターティング・プレゼンター』で『ウエッジムーヴ・ドラゴン』にアタック！」

「ノーガード」

自分が誰に攻撃されたのかも理解できていないウエッジムーヴ・ドラゴンが立ち上がったところに、スターティング・プレゼンターが杖の先を向ける。

そこから放たれた閃光が、立ち上がったばかりの無防備なウエッジムーヴ・ドラゴンに直撃した。

「ダメージトリガーチェック……『コロコロ・ワーカー』、ドロートリガーだ。ウエッジムーヴにパワー+10000し1枚ドロ」

気づかれぬままに2ダメージ、というところだったがウエッジムーヴ・ドラゴンもさすがにここまでやられたら誰が敵であるかというこ
とくらいは気づく。

発動したドロートリガーにより、ギアクロニクルの新たな仲間が駆けつけた。

こちらはもうアタックできるユニットはいない。

エンドフェイズに移行する。

「ターンエンド」

ただ、ここから警戒する必要がある。

時空を超越するギアクロニクルの強さが発揮されてくるから。

「スタンド&ドロ。『スチームハンター リピット』にライド！ 『スチームファイター メメンネ』と『スチームファイター アンネ』をコール！」

グレード2にライドした兄貴は、早速展開してきた。

今さつき左のRにコールされた2体のユニット『スチームファイター アンネ』と『スチームファイター メメンネ』は、それぞれ

のスキルを連携させることでグレード3『スチームエキスパート ゼリクス』へのスペリオルライドを可能とする。

ゼリクスがドロップゾーンに置かれていることが条件なのでこのターンで使うことはないと思うけど、最短で3ターン目でツインドライブを持つグレード3にライドすることを可能とする。

また、Vに展開されたユニット『スチームハンター リピット』はフォースのイマジナリーギフトを持つクランであるギアクロニクルらしく、パワー10000を持つグレード2である。アクセルのイマジナリーギフトを持つペイルムーンのグレード2のユニットはほとんどがパワー9000なので、攻撃を通しにくい。

「『ウエツジムーヴ・ドラゴン』をコール」

さらに、もう片方の列にもユニットを展開してきた。

グレード1『ウエツジムーヴ・ドラゴン』。手札から捨てる際グレード3として扱うことができるため、新たなVが登場した際に手札の入れ替えを行い、その際に捨てた手札のグレードが3以上ならパワーを上げる『スチームファイター メメンネ』のスキルに活用できるというスキルを持つ。

パワーは8000なので、『ミッドナイト・バニー』にブーストなしで攻撃を通すことが可能である。

3回の攻撃を仕掛けてダメージを稼ぐつもりのようなのだ。

「『スチームファイター メメンネ』のブースト、『スチームファイター アアンネ』で『ミッドナイト・バニー』にアタック！」

「ノーガード」

メメンネの支援を受けたアアンネがステージに飛び上がり、さつきはよくも仲間をやってくれたなと蒸気機関を仕込んでいる拳をウサギの演者を装う暗殺者に叩きつけた。

「ダメージトリガーチェック……『ユーモラス・キメラ』、ノートリガー」

1回目のアタックでダメージトリガーを引くことができれば、ギアクロニクルはフロントトリガーが無いのでトリガーを引かれても残るなどの攻撃のうち一度は確実に手札を使わず防げたが、流石にそこまで都合よくは出てこなかった。

……結局トリガーは運だしな。

『スチームハンター リピット』で『ミッドナイト・バニー』にアタック！」

次はVのアタック。

クリティカルトリガーを引かれる可能性もあるが、ここはノーガードを選択する。

「ノーガード」

「ドライブチェック……『リンリン・ワーカー』」

クリティカルトリガー。

……フラグ立てたつもり無いんだけど。

「トリガー発動！ ウェッジムーヴにパワー、リピットにクリティカル！」

リピットの撃った銃弾が、バニーの急所に直撃した。思わず膝をつくバニー。

トリガーの効果で2ダメージを受けることになる。

「ダメージトリガーファーストチェック……『ヴィジブル・ソングスター』、ノートリガー」

1枚目はノーマルカード、トリガーでは無い。
このままだとこのターンだけで一気にダメージが増えてしまう。

「セカンドチェック……『スターティング・プレゼンター』、ノートリガー」

2枚目もノーマルカードだった。

これでダメージ3。対して兄貴の方はまだトリガーのパワーアツプを受けたウェッジムーヴ・ドラゴンの攻撃がまだ残っている。

さすがにこれ以上は受けたくない。3ターン目で4ダメージはさすがに後半がキツくなる。

『ウェッジムーヴ・ドラゴン』で『ミッドナイト・バニー』にアタック！」

『ポイズン・ジャグラール』でカード！」

手札よりシールド15000のクリティカルトリガーを出してウェッジムーヴ・ドラゴンのアタックを防ぐ。

毒入り瓶を投げ回すゴブリンに妨害され、ウェッジムーヴ・ドラゴンはバニーに手を出せなかった。

兄貴の方には、もう攻撃できるユニットは残っていない。

「ターンエンドだ」

「私のターン。スタンド&ドロー」

いきなり3ダメージ。

けど、攻撃を優先してユニットを展開させたことで兄貴の手札は少なくなっている。こちらもすでに2ダメージを向こうに与えているし、このターンが攻め時となる。

ペイルムーンはソウルを駆使したアタックを得意とするクランだ。時空を超越する旅人たちでも驚く展開というものを見せてやる。

『『夜空の舞姫』にライド!』』

15話 時の旅人VS闇のサーカス団

『夜空の舞姫』にライド!」

私がライドしたのは、ペイルムーンのグレード2『夜空の舞姫』。ソウルから登場した時にターン中パワー+3000するスキルと、手札から盤面に出た時にコストを払うことで発動させる2つのスキルを持つユニットである。

コストはCBとSBを1枚ずつ。これにより発動するスキルは、ペイルムーンの真骨頂と呼べる代表的なスキルである。

こちらのダメージゾーンの表のカードは3枚、ソウルもライドにより3枚。コストは十分に払える。

『夜空の舞姫』のスキルを発動! カウンターブラストとソウルブラストを1枚ずつ発動させることにより、ソウルからユニット1体をスペリオルコールする!」

ソウルを駆使し盤面にユニットをコールしていく、これがペイルムーンの象徴と言えるスキルである。

ソウルにカードを溜めるだけでなくそれをユニットとして使うため、置かれるカードしだいでもスキルが活かされるか殺されるか左右されるなど、使うファイターには器用さも必要となる玄人向けのクランである。

けど、これを駆使する攻撃の数々はカードのイラストも相成りサーカス団の演目のように派手でトリッキーな、見る側を飽きさせない代物だ。

使うのはかなり難しいとされているクランだけど、私は性にあっているのか使いこなすのにそれほど苦労はしなかった。むしろ使っている年季が多いグランブルーの扱いの方が苦労したくらい。

ソウルを駆使したペイルムーンのスペリオルコールは、本来はできないはずのこんな芸当すらも可能にしてしまう。

『アーティラリーマン』をスペリオルコール!」

私がスペリオルコールしたのは、『アーティラリーマン』。12000のパワーを持つペイルムーンのグレード3のユニットである。

そう、グレード3だ。Vがグレード2の時点でグレード3のRをコールすることも、ペイルムーンは可能とするのだ。

スペリオルコールと呼ばれるユニットの能力によって繰り出されるコールには、ノーマルコールと違いVのグレード以下のユニットしかコールできないという制限はない。

ペイルムーンの場合はソウルに溜まるカードの運に左右されるけど、早い段階から強力なユニットを揃えることも可能とするのである。

『アーティラリーマン』のスキル、私のターン中『アーティラリーマン』はソウルのカード1枚につきパワーを+3000する」

先のターン、スターティング・プレゼンターのスキルでソウルに送られていたアーティラリーマンは、ターン中ソウルのカードの枚数×3000のパワーアップをする永続スキルを持っている。

ステージに乗るド派手な装飾を施された大砲は、舞台の陰に仕込まれ出番を待つ演者たちの隠れ場所でもある。アタックがヒットすれば彼らを退場させなければならぬが、ソウルを蓄えることに長けたペイルムーンに置いてこの派手好きの大砲屋は極めて強力な攻撃担当として活躍するユニットだ。

それがこの早い段階で出てきた。今はソウルのカードの数も少ないからSBしても大した損失ではないし、兄貴のギアクロニクルのVのグレードも低いためその少ないソウルでも十分アタックを通せる火力を出せる。

「いきなりグレード3……しかもよりにもよって『アーティラリーマ

ン』かよ」

「火力不足が付いて回るペイルムーンだけど、このユニットだけは例外だからな」

うまくトリガーを乗せることができれば、このターンで一気に兄貴にダメージを叩き込める。

ギアクロニクル。フォースのイマジナリーギフトを持つクランらしく、兄貴のVにいるのはグレード2でもパワー10000を持つ『スチームハンター リピット』だ。高火力が売りの『アーティラリーマン』は問題ないけど、ペイルムーンのユニットでは同じグレード2でもほとんどがパワー9000。ブーストなしではアタックを通しにくい。

ならばそのアタックを通せる戦列を作るだけ。

手札よりさらなるユニットをコールする。

「『ミス・ディレクション』をコール」

プレゼンターのいる方の列にコールしたのは、ペイルムーンのグレード2のユニット『ミス・ディレクション』。手札から登場した時に発動できるスキルを持つユニットだ。

コストはCBが1枚とグレード1以下のRを1枚ソウルに送ること。ダメージゾーンの表のカードは夜空の舞姫のスキルで1枚使ったとはいえ、まだ2枚分のコストがあるのでスキルの発動には問題ない。

ソウルに送るユニットも『スターティング・プレゼンター』がいる。

「『ミス・ディレクション』のスキルを発動。カウンターブラスト1枚とRの『スターティング・プレゼンター』をソウルへ送ることで、2枚ドロ―し手札1枚をソウルに送る」

これがミス・ディレクションのスキル。

手札を補充しつつ好きなカードをソウルに送ることで戦力の補充と舞台に出る演者の下準備、つまりスペリオルコールのコンボをしかけたカードをソウルに置くことができる2つのアクションをこなせるスキルである。

さらにこの盤面ではソウルの枚数を増やすということもこなしているため、ミス・ディレクションのスキルによりためたソウルを『アーティラリーマン』のパワーアップにもつなげられる。

これでソウルは3枚。アーティラリーマンはブーストなしの単独でパワー21000となり、トリガーを引かれたとしてもアタックを通せる高いパワーを獲得できた。

アーティラリーマンのパワーは十分。

残る戦列もアタックを通せるようにブースト要因となるRを手札からさらにコールする。

『ミス・ディレクション』の後ろに『パープル・トラپیージスト』をコール」

ペイルムーンのグレード1のユニット『パープル・トラپیージスト』。

パワーは7000と少し低めだけど、ソウルとの入れ替わりを駆使するペイルムーンにとって優れたスキルの連鎖を誘発させることができるスキルを持つユニットである。

とはいえこのターンで使うつもりはない。このカードの活躍は後、今はブースト要員としてミス・ディレクションのサポートをしてもらえればそれでいい。

夜空の舞姫がパワー不足だけど、Vなのでドライブトリガーを引ければアタックを通せる。パワーがトリガーを引かれれば届く場所にいるVのアタックというのは、相手に手札の消費をするか否かの選択を迫る存在だ。特に今回で言えばアーティラリーマンのような高火力のRがいる盤面では。ここはそれを生かして、手札を多く使うより

もこの場で揃えたユニットで3度の攻撃を仕掛けることにする。
アタックフェイズに移行する。

『夜空の舞姫』で『スチームハンター リピット』にアタック！」

まずはVの『夜空の舞姫』でアタックする。

パワーがリピットに届かないが、トリガーを引ければアタックを通せる。クリティカルトリガーを引けば一気に2ダメージを与えられる。ノーマルカードならアタックはヒットしないが、トリガーの可能性を相手に警戒させシールドを要求することもできる。

そのアタックに対し、兄貴が選択したのはノーガードだった。

「ノーガード」

「トリガー引かれたらアタック通るけど？」

「引ければ、だろ？」

兄貴の方はダメージだし、まだまだ余裕があるからトリガーを引かれても良いという判断なのだろう。

挑発に一瞬むかつときたけど、このくらいなら流せる。大会に出てくるファイターの中には腕は一流の癖に性格に難ありでクソみたいな煽りをしてくるやつ（※ブーマラン※）も無数にいるから。

でもむかつときた。トリガー引いてみせる。

「ドライブチェック……『ヴィジブル・ソングスター』、ノートリガー」

しかし、ノートリガーだった。

……あの疫病神め、死ねザコ宮！（※八つ当たり※）

パワー不足により夜空の舞姫のアタックはヒットせず。

しかし私にはまだ2回アタックできる。そしてその残り2回のア

タックはリピットにアタックを通せる。

トリガーを引かれてもパワーをまだ通せるアーティラーマンの前に、パープル・トラピージストとミス・ディレクションのブーストアタックから仕掛けた。

『パープル・トラピージスト』のブーストした『ミス・ディレクション』で『スチームハンター リピット』にアタック！」

「ノーガード」

これもノーガード宣言。

ブーストアタックのパワーは16000、対して『スチームハンター リピット』のパワーは10000。今度こそアタックは通る。

「ダメージチェック……『スチームボンバー ジグル』！」

しかし、ここで兄貴はダメージトリガーを引き当ててきた。

アーティラーマンのパワーはそれでも届くが、次のアタックはシールド5000を1枚使うだけで事足りる状況になったのでアタックは通しにくくなった。

「クリティカルトリガー発動、効果は全てリピットに。パワーとクリティカルをプラスだ」

これでリピットのパワーは20000。

アーティラーマンのパワーは自身のスキルで21000。

ヒットする可能性が低くても、少しでもシールドを削ればいい。アーティラーマンをレストしアタックする。

『アーティラーマン』で『スチームハンター リピット』にアタック！」

『スチームファイター アアンネ』でインターセプト」

アーティラーマンのパワーでも、さすがにトリガーのパワーアツプを受けたリピットには届かなかった。

アアンネのインターセプトによりリピットはパワー25000。アーティラーマンのアタックは防がれる。

おかげでCBをしなくて済んだけど、結局攻め時と踏んで3回アタックを仕掛けたこのターンでアタックが通つたのは1回であり、シールドも大して消費させることはできなかった。

こちらにアタックできるユニットはもういない。

「……ターンエンド」

ダメージはお互い3。

しかし兄貴は次にグレード3を繰り出してくるはず。次のターンの攻撃は強くなるだろう。

「スタンド&ドロー」

アアンネをインターセプトしたなら、ライドできないということはないはず。

ゼリクスはイマジナリーギフトを持たないが、Vに登場したターン中ノーコストでパワーを+10000することができるスキルを持つ。

後はギアクロニクル特有のスキルを持つあのカードが候補に上がるか。

兄貴はアアンネとメメンネ、そしてゼリクスを組み合わせた連携よりも、どちらかというトスペリアルライドのスキルを駆使するあのユニットを主軸に据えた戦い方が得意である。

そして、その私の予想は当たった。

「ライド！ 『時空竜騎 ロストレジェンド』！」

「やっぱり手札に持ってたのか」

ギアクロニクルのグレード3 『時空竜騎 ロストレジェンド』。

こいつはフォースのイマジナリーギフトを持ち、時空を超えるギアクロニクルの特徴である強力なグレード4のユニットへのスペリオラライドを可能とするスキルを持つユニットである。

ギアクロニクルのグレード4は自陣の表のバインドされているカードのグレードの合計に応じて様々なスキルを発動する。

今は1枚もカードが置かれていないからスペリオラライドを仕掛けてくる可能性は低いけど、ロストレジェンド自身も13000のパワーとフォースのイマジナリーギフトをもつユニットだ。侮れる相手ではない。

「イマジナリーギフト、フォース！ フォースはIを選択し右のRに展開」

自身のターン中、置かれたサークルのユニットのパワーをフォースマーカー1つにつき+10000するIを選択し、兄貴は自身の右のRに展開した。

これによりRのウェッジムーヴ・ドラゴンはパワー18000となり、単独でも私のVにアタックを通せるようになった。

『スチームファイター メメンネ』のスキルを発動！ 俺のVに新たなユニットが登場した時、1枚ドロワーして手札から『リンリン・ワーカー』を破棄」

そしてRの『スチームファンター メメンネ』のスキルにより、手札を入れ替えた。

この時、メメンネのスキルで破棄する手札がグレード3以上のカードならば3枚のユニットのパワーを+5000する追加の効果があるのだが、今回兄貴が破棄したのはグレード0のクリティカルトリガーである『リンリン・ワーカー』だ。追加のスキルは発動しない。余談だが、『ウエッジム・ヴ・ドラゴン』はグレード1ながら手札から破棄する時グレード3のカードとして扱えるスキルがある。メメンネのこのスキルや『時空竜騎 ロストレジェンド』のスペリオルライドに使用するコストとして活用できるカードである。

「『スチームフアンター アアンネ』をコール！」

さらに兄貴は自陣の左のRにも先ほどのメメンネのスキルで引いたユニットを展開し、3列の攻撃態勢を整えてきた。

メメンネと連携させてギアクロニクルのグレード3『スチームエキスパート ゼリクス』を盤面に繰り出すスキルを持つ『スチームフアンター アアンネ』。このユニットのスキルは相手のR1枚を山札に戻してドロップゾーンからゼリクスを呼び出すことだが、そのスキルを用いるために自身の手札を1枚バインドするというコストがある。

このスキルを用いれば好きなカードをバインドし、ロストレジェンドのスペリオルライドからグレード4のユニットのスキルにつなげることができる。

やはりロストレジェンドのスキルを使い、グレード4のカードにスペリオルライドするつもりだろう。

兄貴はアアンネのスキルを発動した。

「『スチームファイター アアンネ』のスキル、カウンターブラスト！
ダメージゾーンのカード1枚を裏返し、手札を1枚表向きでバインドすることで、相手のRを1枚山札の下に戻す。『グランドストライク・ドラゴン』をバインドゾーンへ」

アアンネのスキルはギアクロニクルが用いる相手Rの除去手段、R

を山札に戻すスキルである。

山札からのスペリオルコールによる展開に優れるスキルが多い相手には戻したところでまたすぐ呼ばれる可能性もあるため有効的ではないけど、逆に倒されても復活することを得意とするドロップゾーンからのスペリオルコールを駆使するグランブルーにとっては効果的な手段だ。

相手のユニットを山札へ、盤面に出る前の時間まで飛ばす。ギアクロニクルが時を超越するのは自分たちだけではない、相手の時間さえも操作する。

「お前のあるべき時間軸はここではない。Vがグレード2なのでしゃばってんじやねえよ、正しくあるべき時へ帰れ『アーティラリーマン』！」

アアンネのスキルで指定したのは『アーティラリーマン』。

これによりフォースのユニットどころかグレード4にも攻撃を通せるほどの火力を持つ、攻撃の要とも言えるユニットが盤面から除去させられた。

アアンネのスキルで兄貴がバインドゾーンに送ったカードは『グラインドストライク・ドラゴン』。ギアクロニクルのグレード3のカードである。

強力なスキルを持つユニットではあるが、ロストレジェンドを駆使してグレード4へのスペリオルライドを行うことをメインに据えている構成では、ロストレジェンドへのライドができなかった時にサブのV要員として利用するカードとなるだろう。兄貴のデッキにおいてはそれほど重要な存在ではない。

ただし、それでもグレード3のカードだ。バインドゾーンに置いてグレード4のユニットへのライド時にスキルを発動させるため運用するには効率的なカードである。

これで攻撃態勢は整った様子。

それ以上のコールはせず、ロストレジェンドのスキルも使わず、兄

貴はこのターンのアタックフェイズへと移行した。

『時空竜騎 ロストレジェンド』で『夜空の舞姫』にアタック！』

ロストレジェンドはグレード3、ツインドライブを持つ。

私のダメージは現在3枚。クリティカルトリガーを2枚引かれればそのまま6ダメージまで追い込まれる危険がある。

ロストレジェンドのパワーは13000、トリガー1枚のパワーアップでも15000のシールドを使えばガード可能だ。ここは手札を消費してもガーディアンをコールしてアタックを防いだ方がいい。

『シルバースーン・ピーストティマー銀の茨の獣使い セルジュ』でガード！』

15000のシールドを持つフロントトリガー『シルバースーン・ピーストティマー銀の茨の獣使いセルジュ』を手札から出してロストレジェンドのアタックをガードする。

夜空の舞姫が持つパワー9000とセルジュのシールドを合わせて24000。

ダブルトリガーが出てパワーを全て振ってようやくアタックが通る。3度のアタックを仕掛ける盤面を整えたなら、出たトリガーを全てVに振るといふのは余程の博打狂いかバカでもなければしないだろうから、これで防げる。

『ツインドライブファーストチェック……リンリン・ワーカー！』
クリティカルトリガー発動、効果は全てアアンネに！』

予想通り、兄貴は1枚目のトリガーの効果でRに振った。妥当だろう、私でもそうする。

とはいえセルジュのシールドは突破できない。ひとまずロストレジェンドのアタックはガード成功。

けど、クリティカルトリガーが出たことでアアンネにクリティカルとパワーが上乘せされた。状況が不利であることに変わりはない。

「セカンドチェック……『スチームエキスパート ゼリクス』、ノートリガーだ」

2枚目はノートリガーだが、グレード3のカード『スチームエキスパート ゼリクス』を引いた。

このカードはアアンネと連携させることでスペリオルライドやスペリオルコールを可能とするカードである。ユニット自体のスキルも決して無視できない、兄貴のギアクロニクルにとってグレード4と並んでファイトの主軸として運用しているカードだ。

兄貴のアタックはまだ2回ある。

そのうちの1つはクリティカルトリガーで強化された『スチームファイター アアンネ』。こちらの攻撃を受ければ、一気に2ダメージを受ける事になる。

ウェッジムーヴ・ドラゴンも合わせれば、このターンで3ダメージを受ける可能性もある。

だが、アアンネのアタックを通すために兄貴はインターセプトを削りに掛かってきた。

『ウェッジムーヴ・ドラゴン』で『ミス・ディレクション』にアタック！」

「……チツ」

ウェッジムーヴ・ドラゴンの剣に、演者がまた1人倒されステージの上がほぼ空となった。

これによりインターセプトができるユニットが消え、クリティカルを2つ持つアアンネのアタックが通りやすくなった。

このアタックを通して、次のスペリオルライドにつなげてフィニッ

シユを狙うつもりなのだろう。

アアンネのアタックが通れば私はダメージ5に追い込まれる事になる。その状態でグレード4のユニットの繰り出すアタックを防ぐのは容易なことじゃない。

『スチームファイター メメンネ』のブースト、『スチームファイター アアンネ』でアタック！ クリティカルトリガーの効果で2枚ダメージをもらおうぞ！』

メメンネのブーストとトリガーの効果により、アアンネのパワーは24000。防ぐためには20000のシールド値が必要となる。フロントトリガーやクリティカルトリガーでも1枚では防げない。けど、クリティカル2を持つこのアタックをやすやすと通すつもりはない。

ミス・ディレクションのインターセプトも潰されたけど、私にはまだ手札がある。ブースト要員を出さずに温存した手札を使って、アアンネのアタックをガードした。

『お菓子なピエロ』でガード！』

出したのはシールド20000を持つヒールトリガー『お菓子なピエロ』。

これならば今のアアンネのアタックでも、手札1枚でガードすることができる。

渾身の拳を叩き込もうとしたアアンネの前に立ちふさがったのは、派手な衣装に着飾ったピエロ。

無視して殴り付けようとした彼女の口に、すれ違いざまにピエロがチョコを放り込む。

甘いものに目がないアアンネは1発でその味の虜となり、拳を収めてしまった。

リンリン・ワーカーからの贈り物を託したロストレジエンドはため

息をつき頭を抱え、支援していたメメンネは思わずポカンとなつてしまったがこちらもピエロにもらつたお菓子にほだされ攻撃をやめてしまった。

時の旅人たち、お菓子の前に完敗である。

「……ダメージ0でこのアタックをしのぐかよ。ターンエンドだ」

アタックできるユニットが残っていない兄貴の方は、これにてターンエンド。

こちらはダメージ0で抑えたとはいえ、前列のRは除去され手札も使わされたことにより戦力が削られている。

それに兄貴のロストレジェンドのパワーは13000。アクセルのユニットではグレード3でもパワー12000、単独なアタックを通すことができない。アーティラーマンなど一部のユニットを除き火力が劣るペイルムーンにとって、13000のパワーを持つVは厄介な存在である。

でも、勝てないわけじゃない。

兄貴の手札は5枚。そのうちの1枚はクリティカルトリガー、1枚はシールドを持たないグレード3。インターセプトを持つのはアアンネ1枚。

さすがに3ダメージを叩き込むのは厳しいけど、ペイルムーンのイマジナリーギフトはアタック回数を増やすアクセルだ。このターンでダメージを稼いでシールドを多く削りとってみせる。

「スタンド&ドロー。ライド、『ミラクルポップ・エヴァー！』」

16話 グレード4の力

「ライド、『ミラクルポップ・エヴァ』！」

ペイルムーンのグレード3 『ミラクルポップ・エヴァ』。

アクセルのイマジナリーギフトと12000のパワー、2つのスキルを持つユニットである。

「イマジナリーギフト、アクセル！ アクセルはIIを選択、アクセルサークルを展開して1枚ドロ―」

まずはイマジナリーギフトを獲得する。

アクセルのイマジナリーギフトは前衛となるRを追加する。アクセルサークルと呼ばれるこの新たなRはブーストを受けられないけど、こちらのターン中に置かれたユニットのパワーをIなら+1000、IIならアクセルマーカーを獲得するたびに1枚ドロ―しパワーを+5000する。

4度のアタックを仕掛けられる状況は作った。このターンにダメージをできる限り与えておきたい。

手札を確認する。

……正直アーティラリーマンを山札に戻されたのは大きい。前衛がこなせるカードが少なく、攻撃力が不足している。

それでもここは攻め時だ。Rを展開する。

「アクセルサークルに『ダンシング・ナイフダンサー』、エヴァの後ろに『ミッドナイト・バニー』をコール」

ナイフダンサーはパワー9000を持つグレード2のユニットだ。本来単独のアタックではロストレジェンドにパワーが届かないが、アクセルサークルがそのパワー不足を補っている。

エヴァも単独ではアタックを通せないけど、バニーのブーストを合

わせればトリガーを引けなくてもロストレジェンドにアタックを通せる。

正直、この手札ではこれ以上の布陣は難しい。

バニーはブーストしたアタックがヒットすればスキルにより新たなユニットをソウルからスペリオルコールできる。できれば、エヴァのアタックは是が非にでも押し通したい。

トラピージストの前のRは空けた状態でアタックフェイズに移行した。

『ミッドナイト・バニー』のブースト、『ミラクルポップ・エヴァ』で『時空竜騎 ロストレジェンド』にアタック！」

このアタックを防がれた場合、アタックできるのはダンシング・ナイフダンサーのみとなる。

兄貴の手札は5枚。そのうちの1枚はグレード3だから、ガードに使えるのは4枚以下。

『ミッドナイト・バニー』のスキル、ブーストした時、1枚ソウルチャージ」

ミッドナイト・バニーのスキルは、ブーストした時にソウルチャージをすること。

バニーのブーストを合わせてエヴァのパワーは20000。シールド20000を出されたらトリガーを引いてもエヴァのアタックは通らなくなる。

兄貴はもちろんバニーのスキルを承知しているから、この盤面でバニーのブーストを受けているエヴァのアタックを通すことはしないはず。

手札にそれを防げるカードがあるかというところだろう。

『リンリン・ワーカー』2枚でガード！」

……普通に持っていやがった。
しかもシールド15000のクリティカルトリガーが2枚である。
ロストレジェンドのパワーと合わせて、合計43000。ダブルトリガーを引き立ててもエヴァのアタックは通らない。

「残念だったな」

「このヤロ……まだドライブチェックがある！」

クリティカルトリガーを引けば、ナイフダンサーの攻撃でダメージを稼ぐことも可能だ。

兄貴はエヴァのアタックを防ぐためにシールドを消費しているから、トリガー次第ではナイフダンサーのアタックを通せるはず。

「ツインドライブファーストチェック……『夜空の舞姫』、ノートリガー」

1枚目はノーマルユニット。

……いや、まだ2枚目がある。

「セカンドチェック……『冥界の催眠術士』！」

ここでトリガーを引き当てることに成功した。

守護者のスキルを持つドロートリガー。これならこのターンのアタックは無理でも、次のターンに繋がられる。むしろクリティカルトリガーよりもいいかもしれない。

「ドロートリガー発動！ パワーはナイフダンサー、1枚ドロ」

アタックは残り1回。

ナイフダンサーはアクセルサークルのパワーアップの効果で合計24000。

与えられるダメージは1だが、さすがにこれは届くはず。4ダメージになればクリティカルトリガーの射程圏内となる。

『ダンシング・ナイフダンサー』でアタック！』

「ノーガード」

これで4ダメージだ！

この兄妹対決は負けられない、絶対に(※くだらない理由です※)！

「ダメージチェック……『スチームドクター マルターシュ』。残念、ヒールトリガー発動だな」

「……………」

「パワーはロストレジエンド、そしてダメージ1枚回復つと」

……ぶん殴りてえ！

兄貴のダメージは3。よって1枚回復できる。

つまりダメージは3のまま。ナイフダンサーのアタックは見事に無駄になったわけである。

そして私にアタックできるユニットはもう残っていない。

「……………ターンエンド」

「俺のターンだな。スタンド&ドロー」

兄貴のダメージは表が3枚。

つまり、アアンネとロストレジェンド両方のスキルが使えるだけのコストが揃っているということ。

多分、このターンにグレード4によるアタックを仕掛けてくる。手札を確認する。

ダンシング・ナイフダンサーのインターセプトは、おそらくアアンネのスキルで山札に戻され封じられる。これは使えないだろう。

守護者のスキルを持つカードがあるから強力なグレード4のアタックを防ぐこと可能だ。

私のダメージは3。シールド20000のヒールトリガーもあるし、多分守りきれはるはず。

「ライドフェイズは飛ばして、メインフェイズへつと。『ウェッジムーヴ・ドラゴン』を後ろに下げて、前列のRに『ロストブレイク・ドラゴン』をコール」

兄貴がフォースのマーカーを置いているRに新たなユニットをコールしてきた。

ギアクロニクルのグレード2『ロストブレイク・ドラゴン』。パワー10000、表でバインドされたカードがあれば自身のターン中さらにパワーが+3000される永続スキル、そして手札から盤面に登場した時に手札を入れ替えるスキルを持つユニットである。フォースのイマジナリーギフトにより、兄貴のターン中パワーが23000に上がるけど。

『ロストブレイク・ドラゴン』のスキル。手札を1枚バインドし、1枚ドロウ。『スチームエキスパート ゼリクス』をバインドゾーンへ」

ロストブレイク・ドラゴンは一風変わった手札の交換を行うスキルを持つ。

ギアクロニクルのグレード4のユニットは表のバインドのカードが持つグレードの総数に応じてスキルを得るため、バインドゾーンの

カードを増やすスキルを持つロストブレイク・ドラゴンは使い勝手が優れている。

やっぱりグレード4へのスペリオルライドを狙ってくるつもりのようなのだ。

現在兄貴のバインドゾーンのカードは2枚。グレードの合計数は6。

「おっと、いいカードが来たな。『スチームハンター リピット』をコール！」

次に、Vの後ろのRに『スチームハンター リピット』をコールしてきた。

このユニットが手札から登場した時、ドロップゾーンのカード1枚をバインドゾーンへ置きターン中自身のパワーを3000上げることができる。

「ドロップゾーンの『スチームファイター アアンネ』をバインドゾーンへ」

これで兄貴のバインドされたカードのグレードの総数は8。

ゼリクスをバインドしたということは、アアンネとメメンネの連携によるスペリオルコール、そしてVのパワーアップは狙わないみたいだ。けど、グレード4のユニットの強力なスキルはそんなパワーアップは必要ない。

バインドされたカードが増えてきている。そろそろ仕掛けてくる頃だろう。

「さてと、そろそろ行かせてもらおうぞ」

「……来いよ」

『時空竜騎 ロストレジェンド』のスキルを発動！」

ギアクロニクルのグレード3、『時空竜騎 ロストレジェンド』。手札からグレードの合計数が3以上になるように手札を捨てることで、スキルを発動したターンに限り山札からグレード4へのスペリオルライドを行うという起動スキルを持つ。

エンドフェイズに使用したグレード4のカードをドロップゾーンに送るので、その際に代わりにソウルから再度ライドすることが出来るからその時にもイマジナリーギフトをもう一つ獲得できるという副次的な効果もあるけど。

ロストレジェンド自体もグレード3に見合う効果を持つカードではあるけど、それよりもスキルでスペリオルライドされるユニットの方が対峙する身にとってははるかに重要な存在である。

「手札から『ウェツジムーヴ・ドラゴン』をドロップ。このカードは手札から捨てる際、グレード3として扱えるからコストはこれで十分だな」

「チツ……！」

グレード3のゼリクスをバインドした時からなんとなく予想していたけど、やっぱりコストは確保していやがった。

これによりロストレジェンドは一時的に自身の時を進め、グレード4のユニットへと進化を果たすことができる。

「覚悟はいいか？ ……超越せよ、ロストレジェンド！ 竜騎の要請に応え時空の彼方より我らが次元に來れ！ スペリオルライド、『時空竜 ミステリーフレア・ドラゴン』！」

時空が割れた。

時の旅人たちと闇のサーカス団の演者たちの目には、総評するのが

ふさわしい光景が広がった。

明らかに違う次元に立つ存在。それが、クレイの戦場に時を超えて降臨する。

ギアクロニクルのグレード4 『時空竜 ミステリーフレア・ドラゴン』。

バインドされたカードのグレードの総数に応じてスキルを獲得できるユニットである。

イマジナリーギフトはないが、15000というパワーを持つ。

「俺のバインドされているカードは『スチームエキスパート ゼリクス』、『グランドストライク・ドラゴン』、『スチームファイター アアンネ』の3枚。グレードは3が2枚と2が1枚だから合計で8だ。さてと、この『時空竜 ミステリーフレア・ドラゴン』はバインドゾーンにあるカードのグレードの総数が8なら、スキルを2つ獲得できる」

ミステリーフレア・ドラゴンは、登場時にバインドゾーンのカードのグレードの総数に応じてスキルを獲得できる。3以上でスキルを1つ、7以上で2つ、13以上なら3つ、最大で4つのスキルが獲得できる。

「獲得できるのはドライブとクリティカルだ。ミステリーフレア・ドラゴンはドライブチェックを3回でき、さらにターン中クリティカルは2となる」

「……ドライブチェックが3回」

トリガーを弾ける確率が高まっただけでなく、ミステリーフレア・ドラゴンはクリティカルが2となったためクリティカルトリガー1枚引けば3ダメージを叩き込めるようにもなった。

私のダメージは3。3ダメージを受ければ負けとなる。

「リピットは退却、代わりにミステリーフレア・ドラゴンの後ろに『スチームガード カシユテリア』をコール！」

さらに守護者のスキルを持つユニットを出してミステリーフレア・ドラゴンのブーストを確保した。

「どうやらこのターンで決めるつもりのようなのだ。」

自分の手札を確認する。

守護者のスキルを持つ『冥界の催眠術士』がある限りミステリーフレア・ドラゴンのアタックは通らない。いくらトリプルドライブとなったとはいえ、クリティカルトリガーを2枚引かれてもこの手札ならシールドは足りるはず。

兄貴の手札は0だ。このターンをしのげれば、勝てる。

兄貴の財布は空になるけど、もともとかけを仕掛けてきたのは兄貴の方だ。

自業自得だと心の中で罵倒しながら、表情は平静を装う。

「さて、行かせてもらおうか。『時空竜 ミステリーフレア・ドラゴン』を『スチームガード カシユテリア』でブーストし『ミラクルポップ・エヴァ』にアタック！ ミステリーフレア・ドラゴンはトリプルドライブだ！」

時を超越したロストレジェンドによりクレイの戦場に降り立った時空竜。

その攻撃は至極単純。まるでお前たちのような低次元の存在にはこの程度で十分だと言わんばかりに、その巨大な腕を無造作に振り下ろすだけ。

だが、それだけでもペイルムーンサーカス団の演目の開園を告げるエルフの身を逃げる場も与えず圧すどころか劇場を破壊し尽くすのさえ容易に思えるほどの災害のような力がある。

しかし、舞台の上でミラクルポップ・エヴァが動揺することはない。

彼女が焦るのは演技の一部。常に観客を魅了してきた彼女は、決して自身の無様を表に出すことはしないし、出さざるおえない状況を作ることもしない。

時空竜の圧倒的な攻撃から庇うようにエヴァの前に突如として1人の演者が現れた。

何人たりとも、時空竜を前にすれば等しく矮小で低次元の無力な世界の住人に過ぎない。

だが、その演者は如何なる世界の如何なる高位の存在を前にしても、対峙したならばそれが振るう破壊を止める手段を持つ人物である。

『冥界の催眠術士』で完全ガード！』

「やっぱり使ってきたか……！」

ただ片手を前にかざしただけで、時空竜は止められた。

その事実には驚愕するギアクロニクルのユニットたち。

しかし、止められた張本人だけは感心したような笑みをこぼす。

……時空竜の放つ猛威はまだ、終わっていない。

完全ガードにより、もうミステリーフレア・ドラゴンは何をしてもアタックをエヴァに通せなくなった。

トリプルドライブがあるとはいえ、さすがに3枚ともトリガーが出てはおかつクリティカルトリガーを2枚引くなんてことはないはず。

「トリプルドライブファーストチェック……『スチームボンバー』ジグル！」

1枚目はクリティカルトリガーだ。でも、この程度なら攻撃を防げる。まだまだ大丈夫。

もう1枚クリティカルトリガーを引かれてフォースのパワーも得ているロストブレイク・ドラゴンに振っても、まだ防ぎきれぬシール

ドがある。

だいたい、クリティカルトリガーが割と盤面に出てきていたのだ。兄貴がトリガーを引ける可能性は低くなっているはずだ。2枚も引くことはないだろう。

「クリティカルトリガー発動！ 効果は全て『ロストブレイク・ドラゴン』に。パワー+10000、クリティカル+1！」

ロストブレイク・ドラゴンのパワーはこれで33000。ウエツジムーヴ・ドラゴンと合わせて41000。

「セカンドチェック……『スチームボンバー ジグル』！ クリティカルトリガー発動！ 効果は全てロストブレイクに！」

2枚目のクリティカルトリガーだった。

しかし、それでもまだ大丈夫。ウエツジムーヴ・ドラゴンのブースト合わせて51000。私の手札は『お菓子なピエロ』と『ポイズン・ジャグラー』、そして『夜空の舞姫』の3枚。シールド全て合わせて合計で40000、エヴァのパワーと合わせれば52000だ。ダンシング・ナイフダンサーのインターセプトをアアンネに潰されても防ぎきれぬ。

「サードチェック……『スチームボンバー ジグル』！ クリティカルトリガー発動！ 効果は全てロストブレイクに！」

「……えっ？」

だが、3枚目のトリガーもクリティカルトリガーだったことで目論見は破綻した。

合計でロストブレイク・ドラゴンはパワー53000。ウエツジムーヴ・ドラゴンのブーストをつければ61000。加えてクリティ

カルは3加算されて合計4ダメージを叩き込める。

……だめだ、防ぎようがない。

催眠術士が力を使いきり舞台から消えた後。

そこには自身を止めてみせたことに敬意を表して攻撃を止め下がったミステリーフレア・ドラゴンと、多数駆けつけたジグルの爆弾を受け取り今か今かと出撃の時を待つロストブレイク・ドラゴンが立っている。

『ウエツジムーヴ・ドラゴン』のブースト、『ロストブレイク・ドラゴン』が『ミラクルポップ・エヴァ』にアタック！」

「……ノーガード」

ロストブレイク・ドラゴンが、舞台に爆弾を4つも投げ込んだ。

それを見てミラクルポップ・エヴァは、しかし最後まで慌てふためくような無様を見せることはなく、自ら閉幕を告げる。

「ダメージトリガーファーストチェック……『アーティラリーマン』、ノートリガー」

その姿はまさに劇場の舞台を指揮するにふさわしい伝説の演者の姿然としており。

……いやいや待て待て！ 諦められたら私が不味いんだって！

状況最悪なのわかるけど、諦めないでよ！ あがいてよ！

イメージ上だともうペイルムーンサーカス団は閉幕に入っている。

「セカンドチェック……『ミラクルポップ・エヴァ』、クソッ！」

2枚目もノートリガー。

ここでヒールトリガーを2枚引ければ……

「サードチェック……『ダークメタル・バイコーン』、ノートリガー」

引けなかった。

そして負けた。

……つまり、罰ゲームが決定した。

「俺の勝ち、だな。兄貴の壁は厚いのだよ妹よ」

「……ッ！」

めちやくちや殴りかかりたかったけど、負けは負けである。

こうして兄貴の財布の中身は守られ、私は一生引きずりかねないトラウマのコスプレをする羽目となった。

……強面店主に勝ったことで調子に乗りすぎたのかもしれない。もう、ファイトの結果に何かを賭けるのはやめよう。賭け事ダメ、絶対。

……黒歴史のおまけ。

「お……お……」

「聞こえねえぞ〜?」

「ッ! ……おかえりなさいませ、お兄様♡!」

「わはははは! ……もう、最高!」

「……絶対許さねえ」

その後、帰宅した両親にもこの格好を見て大爆笑された。

……マジで兄貴は許さねえ。

17話 誰得だよ

入学後、すぐに雪風では実力テストがある。

レベル的には中学の範囲だが、この休みにだらけてしまい入試の頃から色々と抜け落ちて滑り出しに失敗する新入生は多いとか。

ここで躓けばその後にはズルズルと負債を抱えて試験範囲に遅れがちとなり徐々に授業についてこれなくなってくるから、このテストはとても重要となる。

だから置いて行かれない様に勉強しなさいと母に散々説教を食らったので、大人しく自室に戻って復習に取り組んでいた時、兄貴が部屋にやってきた。

「よう」

「帰れ」

「何だよ、まだ根に持っているのか？」

先ほどまで着させられていたメイド服による黒歴史。その元凶である兄貴がのうのうと登場したのだから、睨み付けてもいいはずだ。

……賭け事した自業自得って言うな！ 反論できない。

この件に関しては、根に持たないわけがない。写真まで散々とりやがって！

両親にも見られて、そちらにまで散々笑われてしまった。

……もう2度としない。

だいたい妹の部屋にノックも遠慮もなくズカズカ入ってくるな！

だからモテねえんだよ、バーカ！

勉強にも集中できないので、とりあえずこのデリカシーのないクソ兄貴を部屋から叩き出す。

用件があつてきたのだろうが、兄貴の方にあつても私の方にはな

い。だから叩き出す。

「もつたいない。あく、もつたいないことだ。笑ったのは悪かったけどよ、我が妹ながらなかなか可愛かったぞ、メイド姿」

「喧嘩売ってんのかクソ兄貴」

「何でそうなるんだよ……」

人の黒歴史を作ったそばから散々ほじくり返そうとするからだ！
マジで、喧嘩売ってるだろ！

叩き出すだけじゃ気が済まない。ぶん殴ってやる！

拳を握りしめて殴る気満々できた妹に、兄貴は「待て待て」と手のひらを向けながらその手に握られたスマホの画面を見せてきた。

そこには今年のアジアサーキットの参加選手の募集が開始されたという広告が出ていた。

「今年のサーキットはどうするんだ？ 受験は合格したし、出るだろ？」

兄貴の用件はこれだったらしい。

ひとまず殴るのは延期して、兄貴の手にあるスマホの画面を見る。

アジアサーキット。

ヴァンガードの世界最強を決める最大規模の国際大会。

去年のサーキットは受験があり参加しなかったけど、毎年の様に私は参加してきた。

サーキットはアジア各地で開催される予選ステージと、予選を突破した選手だけがチャンピオンの座をかけ戦うことのできる決勝ステージの2つのブロックに分かれている。

本来は日本ステージに出るべきなのだが、日本は強豪が揃い踏みで事実上の決勝とまで言われるほどの狭き門。そのため、私は日本以外

の予選ステージに出てそこから決勝ステージへの参加資格を獲得するために海外の予選ステージに参加することもしばしばあった。

去年は出なかつたけど、受験も無事に終えたし今年はあるだろうと、兄貴は予選はどのステージに参加する気なのかを確認しに来てくれた様だ。

もちろん今年もサーキットに出る。

そして、予選ステージも何処に参加するか既に決めていた。

「今年は香港ステージに挑戦するつもり」

前回大会でチャンピオンの座に立ったサーキット覇者の常連、優勝最有力候補の最強のアクアフォース使い、そしてサーキットの舞台において私がまだ一度も戦つたことがない、蒼龍 レオン。

そのレオンの出る香港ステージである。

理由はもう決勝云々よりも、サーキットの舞台で一度で良いからあの最強のヴァンガードファイターに挑みたいからだ。

「レオン1強と言われる香港ステージか。俺は別に反対するつもりないけど、本当にレオンに挑む気か？」

店長に聞いていたのかもしれない。

私の選択を聞いても、リアクションは予想していたよりも小さかつた。

……なんか拍子抜け。いや、驚かれること期待してたわけじゃないけど。

「決勝進出というより、そのレオンに挑みたいからってのが1番の理由だけだ」

「……そういや、まだ一度も戦つたことなかつたんだっけ」

「面識はあるけどね」

「アジアチャンピオンの友達か……慣れちまったけど、俺の妹ってすげえんだな」

「……何だよ、気持ち悪いな」

いきなり何言い出すんだよ、この兄は。

「……これでもっと可愛げがあれば最高なんだが」

「本当に気持ち悪いな。どういう風の吹き回し？」

兄貴の言動がいつも以上におかしい。

妹に可愛げがあればなとか真顔でつぶやくなよ。実の兄、そんな気は微塵もないはずだろうけど、なんか私を見ている目に生理的嫌悪感を抱いてしまう。

……マジで気持ち悪いな！ 出て行け！

「出て行け、このクソ兄貴！」

「何だよ、せつかく応募開始のこと教えてやったのに！」

「いいから出て行け！」

「『行ってらっしゃいませ♡』とか言ってくれれば——ぶほっ!？」

「ふざけんなクソ兄貴！」

最終的に殴って叩き出した。

メイド服も黒歴史なので破り棄てたかったけど、ものすごくクオリ

テイが高かったこと、作った人の苦労を考えると忍びなかったことなどから捨てられず、兄貴に返した。

「うん、まあ……これに八つ当たりしなかったのは俺としてもありがたいわ。悪かったな」

「服に罪はない。だがクソ兄貴てめーはダメだ、絶対に許さない」

「何でさ!?! お互い合意の上のファイトだっただろうが!」

確かに、私も了承した。

だが許す許さないは別である。絶対に許さん。

クソ兄貴はウダウダ文句を連ねたけど、却下。私はこの件を恨む、絶対に許さない。

ふと思ったのだけど、このメイド服。兄貴は絶対似合わないだろうけど、レオンが着てくれたら意外と似合いそうな気がする。

「最低の発想だな」

「そうかな? 少なくとも兄貴よりは似合いそうだけど」

「お前な……女装させられるのって、男にとってはかなりプライドに亀裂走らせる所業なんだぞ。そもそも誰得だよ」

「……ジリアンとシャーリーン?」

「ああ確かにあの2人は喜びそうだ……って、何言わすんだよ!」

始めたの私だけど、この凄まじくしょーもない議論は早々に打ち切りにした。

似合いそうだしチェン姉妹も喜びそうだけど、レオン本人はきつと

嫌がるだろうということでも兄妹の意見は一致した。

本人が嫌がることを無理やり強要するのは良くない。賭け事で負かして従わせたとき以外は。

……賭け事ダメ、絶対。

そういえば、兄貴ってサーキットにでないのかな？ 妹の私は何度も出場しているけど、兄貴が出たことは一度もない。

「俺は出ねえよ。世界に挑めるような大層なもんじゃねえから」

不思議に思っただけで尋ねてみると、そう答えた。

私から見れば、兄貴もサーキットの決勝リーグに進出できてもおかしくないくらいの実力はあると思う。

「一度でいいから出てみれば？ 多分かなりいいところまでいけると思う。それくらいの実力はあると思うけど」

「別に俺にとってヴァンガードは趣味の範疇であって、これで名を上げたいとか思っただけから」

「……あっそ」

腕前はともかくとして、大会で好成績を残したりすることには興味ないようである。

兄貴は欲望には忠実だけど、目立つのはあまり好きじゃない。

本人がそう言うなら、サーキットに挑戦する気はないのだろう。だからと言って残念だとかは微塵も感じていないけど。

兄貴のことはもういい。

それよりも自分の方だ。

受付が開始されたのなら、さっさと登録してしまおう。もちろん予選は香港ステージである。

「レオンに勝てたら台風の目になるな」

「やるからには絶対勝つ！ 正面から、全力でぶつかるまでだ」

「……お前最近あの道化師の店長に考え方似てきたな」

「はあ!？」

兄貴の言う道化師の店長とは、あのクラウンの店長のことである。筋肉ハゲダルマで見た目指名手配犯の、あのクラウンの店長である。

ハゲで強面のあの店長にか!？
絶対にそれはない。断固否定する。

「ないない。誰があこのハゲに似るものか」

「……いや、意外と似てるぞ」

あくまで兄貴は私とあの強面店主を同類にするつもりらしい。ふぎけんな、誰があんなハゲと似た者同士になるか。ムカついたので兄貴を殴った。

「酷くね!？ 道化師の店長がよっぽど大人だわ!」

「うるさい！ 誰が強面ハゲだ！ ぶっとばすぞ!」

「物理でぶっ飛ばすなよ！ 別に見た目のこと言ってるわけじゃ……
イッテエ!」

たまらず退散するクソ兄貴。

「やっぱり可愛くない！俺の妹、暴力的すぎる！」

「可愛くなくて結構だし！消えろ、クソ兄貴！」

実の兄に可愛いなんて言われても気持ち悪いだけだわボケ！

ちなみにこの後、両親に許可をもらい申請して、アジアサーキット香港ステージに出場することになった。

ただし、母からは中間試験で平均点以上を取ることを条件にされた。

できなければ参加申し込みは取り消しである。

……勉強頑張ろう。