

モブキャラだって意地がある！

水代

【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】

モブキャラに名前は無い。

だって彼らは『物語』において路傍の石のような存在なのだから。

道に石一つ転がっていないのは不自然だから転がしておく『装飾』に過ぎない。

モブキャラに言葉は無い。

だって彼らは『登場人物』たちとなんら関わりを持たないのだから。

決して表舞台には立てない、足元に転がる石ころは決して黙して語らないのがルールだ。

モブキャラに姿は無い。

だって彼らは『舞台設定』によつて照らされた主役たちの影なのだから。

影に容姿など無く、あるのはただ主役たちをかたどった形だけだ。

それでも確かに彼らはそこにいる。

誰にも名前も知られず、どんな声をしているのかも聞かれることも無く、姿すら虚ろだとしても。

彼らは確かにその世界に居て、存在して、生きているのだ。

目次

一話：キミは運命を信じるかい？	1
二話：勝負だ、主人公	10
三話：俺たちはここにいてるぜ！	19
四話：神様はサイコロを振らない	28
最終話：勝負だ	40
番外編：リベンジね	52

一話：キミは運命を信じるかい？

「なあ、おい」

「キミはこの世界の歴史の全てが『誰か』によって設定された予定調和に過ぎない……なんて言ったら信じるかい？」

「おいおい、そんな胡散臭い物でも見るような目をしてくれるなって」「そう難しく考える必要はないんだ。それは誰だって知ってることなんだ」

「迂遠な言い方になったけどさ……本当は誰だってその言葉を口にするんだ」

「その言葉の意味をみんなが考えないだけで、誰だって一度は口にするんだ」

「なあ、おい」

「キミは運命を信じるかい？」

ポケモンの世界に生まれて十五年の月日が経った。

一体何が原因なのか、神様とやらの気まぐれなのか、それとも世界とはそういうものなのか。

はたまた自分には何かそういう才能でもあったのか、何かの儀式でも起こった結果なのか。

そんなことは知らないが、俺という人間がこの世に『生まれ直して』十五年の月日が経ったのだ。

そう、生まれ直して。

生まれ直した、のだから、生まれる前とやらがあったわけで。

全く覚えてはいないが、俺は今居るこの世界が架空とされている世界からやってきたらしい。

いわゆる前世の記憶というやつである。

とは言え前世の自分がどんな人間だったのか全く覚えていないし、どうやって死んだのか、何歳で死んだのか、どんな生き方をしたのか、そういう自分に関する記憶はまるで無いので余り生まれ直したという感覚も無いのだが。

ただこの世界が『空想』とされていることだけは知識として知っている。

ポケットモンスター。

それはこの世界の名前であり、この世界に最も多く生息する生物の名でもある。

一体前世の自分はどんな人間だったのか、ポケモンという存在についてかなりの知識が記憶の中に眠っており、その中には現代でも未だに解明されていないようなポケモンの秘密すら存在する。

もしかして俺は狂っているのではないだろうかと自分を疑ったこともあったが、けれど幾度か試した結果、自らの記憶が『正しい』ということを理解し、疑うのを止めた。

そして『正しい』のならば、その記憶、知識はとてつもないお宝であった。

強いポケモンを育てるための秘訣。テクニク

強いパーティを組むための理論。セオリー

強いトレーナーになるための論理。ロジック

それらを駆使してトレーナーを目指そうと考えるのは至極当然の帰結だったのでろう。

で、結論だけ言うならばこれらの論理はこの世界においても通用した。

まあ勝つことを突き詰めた論理なのだから、それを実践すれば勝てるようになるのも道理ということだろうか。

とは言えこの世界は知識の中にあるように画面の向こうでびこびこポケモンたちが動くような世界ではないので、当然齟齬は発生する。

そしてその齟齬を埋めるのがトレーナーとしての俺の才覚なのだろうが。

残念ながら俺はそこまで才能が無いらしい。

俺が勝っているのはポケモンの力が大きい。

前世の記憶から引き出した知識によって育てられた俺のポケモンたちは確かに他のトレーナーたちのポケモンより一段も二段も強

かった。

さらに言うなら才能が無いと言っても決して『致命的』なレベルではないようで、いくらポケモンが強くてもトレーナーがダメなようでは……というラインまでは行ってはならないようだった。

それにその才能、とやらも決して埋められない物では無い、時間をかけて努力する。

元より人間は少しずつでも成長できる生き物なのだ。

月日を追うごとに自分と自分のパーティが強くなっている自身があつた。

そうしてトレーナーになって三年目。

生まれてから十五年目にして俺は『カロスの頂点』へ手をかけた。

チャンピオンリーグは四人の四天王（五人いてもおかしいから当然ではあるが）とチャンピオンとの五連戦勝ち抜き方式だ。

四天王は誰も彼もが強敵ではあつたが、それでも俺だつて必死こいた努力を積み重ねてきたのだ。

激闘ではあつたが、勝ちを積み重ね四人全員を抜き去つた。

そうして最後の一人、カロスチャンピオンたる『カルネ』へと勝負を挑み。

——敗北した。

理解ができなかった。

余りのことに思わず思考が止まり、決着がついた後もしばらく呆けてしまつていたくらいだった。

負けたことが……ではない。

元より絶対に勝てるなんて己惚れていたわけでも無いので敗北の可能性だつて最初から織り込み済みだった。

負けたならより努力を積み重ねてまたチャレンジすれば良い、そういう気持ちは最初から作つてあつた。

負けた原因が……ではない。

カロスのチャンピオンは真正正銘のポケモンバトルの天才だ。

自身には無い圧倒的な『才能』というものを持っていることなど最初から分かっていた。

何度か読み負け出し抜かれた、気迫に押され強気に行かなければならないところで引いてしまった、それ以前に入れ替えや指示の技術の差があった、それは小さな小さな隙かもしれないが、積み重ねて行けば試合終盤に覆しようのない一手の差となることもある。

要するにトレーナーとしての全てがチャンピオンに劣っていたのだ。

それは確かに負けるだろう。

それでも決して覆せない差では無かったはずだ。

少なくとも俺とチャンピオンのバトルは確かに『勝負』になっていた。

一方的な蹂躪ではない、倒し倒されの勝負だったはずだ。

——途中までは。

ポケモンバトルにおいて、運の要素というのは意外と多い。

攻撃の命中、回避から始まり、命中した攻撃が直撃するか、それとも掠るだけなのか。はたまた上手く急所を捉えることができるのか。状態異常になった時……例えば『ねむり』や『ごおり』状態がどれくらいの時間経過で解除されるのか。

それ以外にも技の追加効果や特性が上手く発動するのか。

これらはトレーナーやポケモンの技術によってある程度は確率を変動させることはできる。

だがどれだけ上手くやろうと現実でのバトルにおいて『絶対』は無い。

急所ランク＋3でも確定急所が入らないことがあるのが現実のポケモンバトルというものなのだ。

だからこそ、どれだけ確率を上昇させたところで、最後の最後で必

ず『運頼り』になる場面というものがある。

そして例えどれだけの確に相手の行動を読めても、確率ばかりはどうにもならない。

九割方勝負の決まっていたはずのバトルですらたった一回の運要素に覆されることすらあるというほどに運の振れ幅というのは重要になる。

だが基本的に確率というのは平等だ。

百回投げられたコインは裏と表の数は互いに50に近い数になる。

例え一時の偏りがあつたとしても千回投げれば、一万回投げれば、その数の比は対一に等しい値となる。

だからこそバトルもまた同じ。

運に恵まれたり、運に見放されたり、そうやって有利を得たり、不利に陥ったり、その結果勝ったり、負けたり。

運に振り回されながらも、俺たちトレーナーは運の要素をなるべく少なくしていこうと日々苦慮している。

例えツキに見放されたとしても勝てるほどの実力差、それがあれば戦う前から勝てるのが決定しているようなものなのだから。

だが現実はその容易くは無い。

トレーナーの実力の差が近ければ近いほど、運に頼らざるを得ない勝負になっていく。

まして相手のほうが実力が上ともなれば、運を味方につけなければ勝てないと言えるほどに。

とは言つても結局運は運だ。運だけで全てが決まる物では無い。それは自負とも言える。

運だけで全てが決まるほどに俺が積み重ねてきた物は小さくない。そう、だから、そう。

理解ができなかった。

耐えられると思つたはずの場面で急所。

まあトレーナーをやつていれば稀にあるあるだ。

トドメを期した一撃が外れる。

まあ偶にならあるだろう。

当たるはずがないと思つたはずの攻撃が連続して当たる。

そういうことも偶にならあるだろう。

れいとうビーム一撃で『こおり』状態になる。

10まんボルト一発で『マヒ』になり。

ラムのみを持たせたはずのポケモンは二連続だもんじで二回連続『やけど』を引く。

『ねむる』を使った味方のポケモンは最長時間『ねむり』続け、逆に相手を『ねむり』状態にしたのに最短時間で目覚める。

一つ一つならば偶にある、程度のことだ。

トレーナーをやつていればあるあると共感できるだろう。

だがそれらが全て積み重なればどうだろう。

現実において明確な確率表記があるわけでは無いが。

それら全てが積み重なる確率など天文学的数字に等しくなるはずだ。

所詮は運、と言えばそれまでではあるが。

寄りにも寄つてチャンピオン戦という一大事において、それが起り得るなど誰が予想し得ようか。

『チャンピオン』もまたそれを理解しているからこそ、いたたまれなさそうな表情で俺の前を去つて行つた。

敗北。

結局、それが俺の最初のチャンピオン戦の結果だった。

嘘のような敗北からさらに一年が経ち。

それを思い出したのはテレビに映るとある人物の顔を見た時だった。

フラダリ財団代表のフラダリ。

カロスでも最も有名な人間の一人だろう。

同時に俺の記憶がもう一つの事実を教えてくれる。

——フレア団首領フラダリ。

近年その名を聞くようになったチンピラ集団。

けれどその実態はカロス全土を窮地に陥れんとするテロリスト集団である。

それを知っていて無視することなどできるはずも無い。

原作主人公たちが何とかしてくれなんて保証は無いのだから。

そう思い、一旦トレーナー業を休止してフレア団を調査し始めた

……のだが。

見つからない。

全く見つからない。

名前だけはあちこちで聞くのに、なのに不思議なほどに出会わない。

まるでこちらの行動が全て筒抜けになっているのではないかと錯覚するほどに、フレア団の下っ端にすら遭遇することができない。

やつらのアジトを襲撃すれば、とも思ったが現段階ではフレア団はただのチンピラ紛いの集団であり、彼らとフラダリの間に関わりを示すような物は何一つとしてない。

フレア団のアジトは基本的にフラダリ財団関連の施設が多い。

そしてフラダリ財団自体はこのカロスで最も信頼を得ている企業だ。その施設に踏み込み襲撃などすればこちらが警察に捕まるのは目に見えている。

となればアジトから出てきているフレア団の下っ端を適当に締め上げるしかないのだが、肝心の下っ端がまるで見当たらないのだ。

確かにカロスは広い。

現状世界で一番広い地方とされているのは伊達ではない。

だがそれにしただってフレア団はカロス中で活動を認められた存在だ。

しかも本拠地のあるこのミアレシティで一週間以上探して見かけることすら無い、というのはいくらなんでもおかしいのではないか。

何かおかしい、些細な違和感が頭の中に残った。

———奇跡のような偶然が二度続けばそれはもう必然ではないだろうかと思えた。

結局フレア団の調査活動は一月以上の月日を費やしても何の結果も得られず、そうして二度目のチャンピオンリーグの時期がやってきていた。

この一年、俺だつて遊んできたわけじゃない。運なんて捻じふせてやろうと鍛えに鍛えての再戦である。

四天王は相変わらず強敵ではあったが、去年の激戦でまた一つトレーナーとしてレベルアップした感覚がある。去年よりは余裕を残して戦えたと思う。

そしてそれこそが俺は去年よりも強くなっているという確信と自信の源となっていた。

とは言えチャンピオンカルネが不世出の天才であることは疑いようも無い事実だ。

前世の記憶によれば十代前半くらいの子供のトレーナーになったばかりの主人公に敗れているようだが、本当にそんなことがあり得るのかと疑いたくなるほどにチャンピオンは強い。

当然だ、チャンピオンなのだ。

このカロスで最も強いトレーナーなのだ。必勝を期して二度目の挑戦。

去年である程度の実力は計れた、今度こそは勝つて見せる。

また負けるんじゃないか、そんな弱きを吹き飛ばさんと自らに喝を入れ、上がったチャンピオンリーグの舞台で。

———俺は再び敗北した。

去年よりは善戦したと思う。

だがそれでも明らかにおかしいほどに運が偏る。それを嫌って極力運頼りな部分を省いたはずだ。

それでも完全には無くせない。そして無くせなかった運試しにこ
とごとく敗北し。

結果的に運という絶対的なアドバンテージを覆せず敗北。
どうして？

なんでこんなことが起こる？

いくらなんでも異常過ぎた。

明らかにチャンピオン戦でだけ運が偏る。

偶然？

果たしてそうだろうか？

奇跡のような偶然が二度も続いた。

それはもう奇跡でも偶然でも無い、ただの必然なのではないか。

まるで世界がそうであると決めているかのような。

それをあえて言葉にするならば。

——運命とでも呼べる何かがあるような気がした。

二話：勝負だ、主人公

「運命なんて不確かな物を本気で信じてるのかって？」

「確かにそうさ、それは不確かだ、目に見えなくて、ただの偶然の一言で片付いちまう」

「けどな、偶然だって連続すればそれはもう必然のように思えてこないかい？」

「コインを投げて九十九回連続で裏だったなら、百回目もまた裏になると思わないかい？」

「確率は所詮二分の一。確率は常に二分の一」

「それでも人間ってのはそこに必然を見出しちまうのさ」

「そしてそんな必然を人はこう呼ぶのさ」

「これはまるで運命だ」

俺が『運命』の存在を確信したのは二度目のチャンピオンリーグから半年後。

ホロキヤスターを通じてフラダリが最終兵器の起動を宣言した瞬間だった。

この半年、俺は何度となくフレア団を探した。

すでにフレア団の活動はカロス中に広がっており、毎日のようにどこかの街でフレア団が騒動を引き起こしているほどだ。

警察も本格的にフレア団を追っていたし、目撃情報も相次いでいた。

にも関わらず俺はフレア団を見つけることができなかった。

俺が探している時だけフレア団は活動しておらず、俺が探すのを止めた直後にどこかで騒動が起きる。

騒動を聞きつけて現場に駆け付けた時にはすでにいない。そんなことの繰り返しだ。

確かにそこにいるはずなのにまるで霞のように捉えられない。

そこに作為を感じずにはいられなかった。

そうこうしている内にフラダリの宣言。

後手に回ったと思った時にはもうすでに原作主人公たちによって全てが解決した後だった。

薄々そうなんじゃないかと思っていたが、『運命』はとにかく俺を『ストーリー』に関わらせたくないらしい。

理由は何となく察しはつく。

原作において俺という存在はいなかった。もしくは居たとしても名前も姿絵も無いただのモブキャラだったのだろう。

そしてそんなモブキャラが原作に参与していたか、と言われればノーだ。

チャンピオン戦での不自然なほどに負けはつまり『原作主人公がチャンピオン戦に挑む時そこにカルネがいたから』こそチャンピオンの交代を起こさせないように世界が働きかけていたのだろう。

それは偶然と呼ぶには余りにも作為的過ぎた。

それを偶然と呼ぶには余りにも露骨過ぎた。

少なくとも俺はそこに『運命』の存在を感じずにはいられなかった。ましてあれだけ探してもいかなかったはずのフレア団がああ騒動の後、残党を街中でちらほら見かけるようになったのだ。

半年以上探しまわって一度も見かけることの無かったのに、だ。

余りにも出来過ぎていてそれを偶然という言葉で片づけるには難しかった。

セレナという少女に出会ったのはその一月後だ。

それはフレア団を壊滅させたトレーナーの名であり、記憶の中の『主人公』の名である。

カロスリーグへと至る道、チャンピオンロードでの邂逅だった。

チャンピオンロードはカロスリーグを目指す者たちが集う場所であり、リーグ挑戦のための最後の修行場でもある。

フレア団の壊滅という出来事イベントで察してはいたが、トレーナーになって数か月の少女セレナはすでに全てのバッジを集め、リーグに挑戦するため

の資格を得ているらしい。

当然バトルした。結果的には勝利したが……。

困ったことになった、と思った。

カロスリーグというのは実のところ誰でも挑めるわけではない。

記憶の中の『^{ゲーム}創作』ではバッジを8個集めれば誰でも挑めるようだが、現実的に考えてバッジ8個を集めたトレーナーが何人いると思っ
ているのだ。

連戦しようにもポケモンセンターに預ければ速攻回復、などということが
あるはずも無いしとなるとやれるとしても挑戦の受付は一日
一度。

バッジを8個集めるといえるのはそれなり以上に難しいとは言え、カ
ロスのトレーナー人口を考えればそれでも四桁以上の数は普通にい
る。

その全てを相手にしては最低でも日に三人から四人以上……
不可能である。

故にチャンピオンリーグという興行がある。

挑むためには挑戦希望者全員でトーナメントに参加し、その年にカ
ロスリーグに挑むことができるトレーナーを厳選する。

挑戦できる人数は過去にはたった一人、トーナメントを制したたつ
た一人だけがリーグ挑戦を許される、なんて時代もあつたらしいが、
カロスは世界最大規模の土地を持つ地方だ。当然ながらトレーナー
人口も相応に多い。

先ほども言ったが挑戦資格を有してるトレーナーだけで四桁。し
かもわざわざバッジを8個集めるトレーナーというのは本気で『上』
を狙うやつらばかりであり、当然ながらその大半がリーグ挑戦を希望
する。

その中でたった一人、というのはいくらなんでも時代錯誤だ。

何よりトーナメントからリーグ挑戦までカロス地方における年に
一度の最大規模の『興行』なのだ。

故に公認ジムの置かれた8つの都市でそれぞれトーナメントを開
き、そこで優勝した8人のトレーナーがリーグへの挑戦を許可される

ことになる。

で、何が困るかと言うと。

当然ながら記憶の中の『ストーリー』、その終点は主人公の『ポケモンリーグ』制覇となる。

つまり『運命』の流れが絶対となるならば今年のトーナメントでセレナは必ず優勝し、リーグに挑戦し、そしてチャンピオンになる。

これは『運命』が決めた絶対の流れだ。

つまり俺が今年もリーグ挑戦しようと思うならばセレナと同じトーナメントグループに入った瞬間に去年や一昨年のチャンピオン戦のような事態が発生し敗北が決定する、ということに他ならない。

また『運命』である。

実に厄介な話。

とは言えこの『運命』、回避する方法をすでに思いついている。

要するに『原作』を乱すことになるからこそ『運命』が働くのだから『原作』を乱さなければ良いのだ。

馬鹿の発言みたいになっているが、要するに今年はずっと『原作』が終わった後に動けば良い。

例え『ストーリー』が終わった翌年に主人公がチャンピオンを失陥していようと、それは『描写外』の出来事であり、『原作内』において語られていない以上、最早どういう未来を辿るかは『自由』なのだから。

つまりあと一年、あと一年我慢すればこの煩わしい『運命』にも振り回される必要も無くなる。

セレナと戦った所感だが、確かに才気はあると思ったがそれでも勝てないレベルじゃない。

実際『原作イベント』の『描写外』で戦った今しがたのバトルでは普通に勝っているのだ。

だがもしトーナメントに参戦してセレナと戦うことになったとすれば『運命』は俺を敗北へと導こうとするのだろう。

今年はずっと、来年に向けて特訓を重ねる。

多分それが『賢い』選択なのだろう。

負けると分かっているで戦うトレーナーは居ない。

だって戦って傷つくのはトレーナーじゃない、ポケモンなのだから。

ポケモンセンターに行けば傷は治せる。

何だったらフレンドリーショップで『きずぐすり』でも買えば身体的な傷はすぐにでも癒せる。

でも心の傷はそうはいかない。

ポケモンは生物なのだ。

俺たち人間と同じ感情を持った心ある生物なのだ。

勝てば嬉しいと喜び、負ければ悔しいと涙する。

同じなのだ、トレーナーもポケモンも。

俺が負けて悔しいと思うのと同様に俺の仲間たちも悔しいと思っているのだ。

ならわざわざ負けると分かっているバトルで傷つく必要も無い。

そう、思う。

そう、思っている。

本気でそう思っているのだ。

——お前たちはどうしたい？

そう尋ねた俺に、仲間たちは全員やると答えた。

ペットは飼い主に似るといいますが、俺に似て実に馬鹿なやつらである。

『運命』に操られているような感覚はきつと俺よりも実際に戦っているこいつらのほうが強いだろう。

その絶対的な強制力もまた身をもって体感したというのに。

それでもやってやる、勝ってやると息巻いているのだから。

馬鹿としか言いようが無い。

まあ俺もまたそんな馬鹿の一人でしかないのだからこいつらを非

難することなどできるはずも無いのだが。

『運命』とは実に厄介なものだ。

目に見えず、触れることすらできないのに、けれど確かにそこにあると思わされるような確率の偏り。

それを偶然と呼ぶには余りにも意図的で、それを奇跡と呼ぶには余りにも必然めいていて。

それに逆らうなんて大それたことだ。

だってそれは言うなれば世界を相手に反逆するがごとき大事だ。

人間一人にポケモン六匹、そんな小さな単位で世界を相手にしようというのだから無理難題もここに極まれり、だ。

それでも仲間たちはやると言ったのだ。

それでも仲間たちは勝ちたいと言ったのだ。

実際に戦っているあいづらがそう言ったのだから。

だから、トレーナーが逃げ出すなんて絶対にあり得ない。

戦えない俺にできるのは戦ってるあいづらが勝てるように導くことだけだ。

戦う前から怖気づくなんてあり得ない。

だったら腹を決めるしかないだろう。

例え『ストーリー』に関わることの無い端役だろうと。

例え十把一絡げのモブキャラだろうと。

俺たちは確かにここに居るのだ。

例えこれが『愚か』な選択だろうと、それでも良い。

世界に向かって堂々と叫んでやる。

俺たちはここに居るのだ。

例えモブキャラだって意地があるのだ。

* * *

俺には前世の記憶というものがある。

けれど俺には前世の人格というものが無い。

だからこの世界に生まれた俺にとって現実というのはこのポケモ

ンの世界そのものであり。

にも関わらず世界はまるで『創作』のように『ストーリー』なんて現実味が無いものが存在するのだ。

偶に思う。

なんで俺には前世の記憶なんて物があるのだろうか。

きっとこれが無ければ俺は『ストーリー』の存在に気づくことは無かった。

勝利も、敗北も時の運として飲み込むことができただろう。

なんで俺はこの時代に生まれたのだろうか。

きつとあと十年前後して生まれていれば『ストーリー』に関わることすら無くこの世界を現実として生きられたはずだ。

けれど現実には偶然にも俺には前世の記憶があつて、偶然にも俺は『原作』と被るような時代に生まれ、そして『運命』とでも呼ぶべき……シナリオ強制力を受けている。

果たしてそれは偶然なんだろうか。

否、きつと偶然なのだ。

もし何がしかの必然がそこにあつたとしても。

俺はそれを偶然だと思いたい。

俺は俺だ。

俺は俺なのだ。

世界の操り人形でも無ければ、『運命』に翻弄される傀儡でも無い。この世界という『現実』に生きる俺という一人の『人間』がここには居るのだ。

だったら一人の人間としてどこまでも抗つてやるだけだ。

例え『運命』が俺の敗北を告げようと。

そんな『運命』は糞食らえだ、と中指を突き立ててやるだけだ。

この『ストーリー』において俺はモブかもしれない。

でも逆に言うなら俺には何の『役割』も無い自由があるのだ。

だったらとことんやってやろうじゃないか。

傲岸不遜なくらいに堂々とやってやれば良いのだ。

———こんな運命ぶち壊してやる！

つてな。

わあわあと人の賑わいが耳朶を打つ。

盛況だな、と思つたがすぐに当然かと思ひ直す。

一年に一度のカロス最大の興行が始まるのだ。

チャンピオンリーグ。

トレーナーの殿堂地方リーグに挑戦するためにカロスリーグが設けた精鋭中の精鋭を選びすぐるためのトーナメント。

集まつたのは全国六千を超えるエリートトレーナーたち。

カロス是世界最大規模の地方なので当然ながらトレーナー人口というものが小さな地方と比べると文字通り桁違いとなる。

だがそれだけのトレーナー人口を擁していながらもこのチャンピオンリーグに参加する権利を持ったトレーナー……つまりバツジを8個集めたトレーナーというのは全体の1パーセント未満に過ぎないのだ。

つまりこのトーナメントに参加できるというだけでもカロスにおいてエリートトレーナーの証であり、このトーナメントを勝ち抜くということはカロスのトップトレーナーの仲間入りに等しい。

そこで得られる栄誉を考えればトレーナーならば誰もが参加を夢見る場であり。

同時に参加するからにはそんな夢ばかりも見ていられないのも事実だ。

カロスのトレーナーたちのジムチャレンジによつて選りすぐられた上澄みと戦い抜くのは容易なことでは無い。

まして誰も彼もが勝つために必死なのだ。

一戦一戦の消耗も考えれば二カ月、三か月と時間をかけてトーナメントが続くのも当然だろう。

とは言え。

「やあて、と」

今更その程度のやつらにしり込みもしてられない。

「じゃあお前ら」

俺が目指すは頂点のみ。

「そろそろ行くか」

そして、そのためにはまず越えなければならぬ壁がある。

トーナメント一回戦、その相手を知った時、俺はむしろ『運命』に感謝すらした。

どうせいつかは越えなければならぬ壁だ。

こんな『運命』ぶち壊してやる、とそう決めた以上避けては通れないのだから。

「さあ」

口元に笑みを浮かべ、ボールを片手に掴み。

バトルフィールドの反対側にいる相手に向かって真つすぐ腕を突きだし。

「勝負だ、主人公」

『運命』に宣戦布告した。

三話：俺たちはここにいますぜ！

「運命ってのは確かにそこにあつて、けれど目には見えない」

「みんな心の奥底ではそれが存在すると信じてるけれど、それを真実だとは思おうとしないんだ」

「矛盾かい？ でもそうだろ？」

「俺たちの未来が全て最初から決まっているだなんて、誰だってそんなこと信じたくないさ」

「だって俺たちはここにいますんだ、ここにいます俺たちはたった一人なんだ。俺たちは俺たちであつて、他の誰でも無い。名前の無い、代用可能なモブキャラなんかじゃない、俺たちは俺たちの人生を生きる主人公なんだから」

「決めるのは俺たちだ、選ぶのは俺たちだ、未来を切り開くのは、俺たちの覚悟と選択なんだ」

「それはカミサマにだって否定はさせない。どれだけ運命が俺たちを否定したって、何度だって叫んでやるよ」

「俺たちはここにいますぜ！」

この世界には『運命』が存在している。

つまり『運命』が導く『ストーリー』がそこにはあり、物語には必ず『主人公』が存在する。

群像劇のように『主人公』を分割し当てはめたような作品だってあるが、それでも『主人公』の存在しない物語など無い。正確に言えば『主人公』がいて、そこに語るべき『歴史』があるからこそ『物語』は生まれるのだ。

この世界には多くの主人公がいる。

俺の知る主人公はセレナだけだが、きっと探せばカルムもいるのかもしれない。

カロスの主人公はカロスの物語の主人公なのだから、他所の地方に行けば他所の地方を舞台とした物語の主人公がまた別にいるのだろう。

だって『ポケットモンスター』とはそういう作品だから。

一人の主人公が連続して主役を務め続けるのではなく、その地方その地方で新しい主役、主人公が存在する。

どの主人公にも決まって言えることは最終的にチャンピオンになる、ということだ。

過去には全チャンピオンの内の最強を決める『ポケモンマスター』という称号を作ろうという動きもあったらしいが、『チャンピオン』というのは地方トレーナー最強の称号であり、トレーナーとはその地方における野生のポケモンに対する『戦力』である以上地方間において『明確な戦力差』というものを決めるようなことはできないと取りやめになったらしい。

つまり『チャンピオン』はトレーナーにとって一つの終着点なのだ。純粋なトレーナーとして『チャンピオン』より上は存在しない。

故に物語の区切りとしてはちょうど良いのだろう。

とは言えだ、『チャンピオン』とは地方で最強のトレーナーの称号である。

正確には『ポケモンリーグの存在する地方』に限定された称号ではあるが、大きな地方は大多数がポケモン協会を受け入れリーグ設立を行っているのでこれは半ば世界共通の認識であると言っても良い。

『チャンピオン』とはトレーナーなら誰しもが一度は夢見る称号であり、実際それを目指すトレーナーは多い。

その地方における才能あるトレーナーが群れを成して集まり、互いに鎬を削りながら腕を磨き抜く、そんな中でたった一人が得られる称号が『チャンピオン』である。

その称号を得るのは生半可なことでは無い。

現チャンピオンカルネはまさしく生半可ではない強さを持つ。

あれはまさしく不世出の天才だと言える。

実際、俺だって前世の記憶が無ければ勝負にすらならないだろう。カロスチャンピオンだけではない、他所の地方だって同じ、チャンピオンとは魔窟のようなエリートトレーナーたちの中から飛び出していけるだけの圧倒的な『何か』がある人間だけが立てる場所なのだ。

そしてそんな『チャンピオン』に勝利する『主人公』は確実に才能に恵まれた側なのだろう。

とは言え『主人公』だから才能に恵まれているのか。

才能に恵まれているからこそ『主人公』足りえるのか。

はてさて……一体どちらなのだろう？

——正直笑うしかない。

それが今の感想だった。

『運』がひたすらに振り切れていることは自覚していた。

だからこそ、確実な物を選ぶように決めていた。

それでも『運頼り』になる部分は出てくる。

だってこちら側は極力『運』を排したとしても、相手はそうじゃないのだ。

だからこそ、事前に備えた。

振り切れた『運』を最初から想定して、『最悪』だけは避けるようにした。

自慢じゃないが俺のポケモンは強い。

この世界は現実だ。ゲームのように数学とシステムに支配された世界ではないのだ。

分かりやすい強さである『レベル』という数字が無い。

ポケモン図鑑を開いて出てくるのはポケモンの情報と現在覚えて
いる技だけでステータスすら数値化させていない。

だからこそ俺のように育てることが得意なトレーナーのポケモン
は他のトレーナーと比べても一回り強い。そこにさらに二年に渡つ
てチャンピオンに挑むことができるほどに勝利と『経験値』を積み重
ね続けているのだから猶更だ。

純粋なポケモンの能力だけで言うならば俺のポケモンたちはチャ
ンピオンのポケモンたちにも勝っていると思えるほどの強さが確か
にある。

故に『運』を徹底的に排し、不利を飲みこんで絶対に自傷する『こんらん』や永遠に溶けない『こおり』、必中に等しい一撃必殺など受けてしまった瞬間に敗北が確定する要素を受けないように立ち回る必要があった。

そこさえ押さえていれば多少の不利は強引に捻じ伏せることができるだけの力があつた。

とは言え去年のチャンピオン戦ではそれに加えてトレーナーの差が如実に出て負けてしまったが。

セレナは確かに強いトレーナーではあつたが、それでも『まだ今は』チャンピオンほどの絶対的な力は無い。もしこのままトーナメントを勝ち進んで行けば恐ろしいほどの速度で成長し、振り切れた運で勝てないほどの実力差がついてしまつていたかもしれないが……。

——今ならまだ勝てる。

そんな確信があつた。

初手から切り札であるメガシンカ。

ゲームでは種族値が100ほど上がるだけのメガシンカだが、現実においてもつとえげつない。

育てることを得手としているからこそ分かるが、メガシンカをするとその身に内包するエネルギーとでも言うべきものが桁違いに増大するのだ。

同じ技でもメガシンカ前と後で明確なほどに差が出るし、ちよつとコツを教えてやれば『メガシンカ状態でのみ可能な技』というのも使えるようになる。

だがゲームと違ってメガシンカは桁違いに体力を消耗する。

故にゲームの時のように『ひんし』になるまで永続的に使えるような便利な状態ではない、下手に使いすぎればポケモン自身の体を悪くしてしまう。

そもそもキーストーンを共鳴させるトレーナー側がしっかりと手綱を取ってやらねばあっさりとその強大な力で暴走を始めてしまう非常にリスクな力なのだ。

だがそのリターンは絶大だ。

たった一体でメガシンカしないポケモン三体を倒してしまう程度には。

四体目のポケモンがこちらの『だいはくはつ』によって同時退場し、これで五対二だ。

とは言え先ほども言ったが運ゲーは嫌いだ。

『みちづれ』を使って一体を確実に落とす。

こちらも一体『ひんし』になるがこれで四対一。

初手メガシンカのリードが非常に大きかったらしい、セレナはようやく動揺を抑え、最後の一体を出す。

ゲッコウガ。

どうやら最初の御三家にケロマツを選んだらしい。

ここまで見た六体の中で一番強い『信頼』と『絆』を感じられる。

強いポケモンだが、それでも数の利は圧倒的だ。

例え振り切れた運だろうとその差を覆せるほどのパワーは無い。

そうして勝利を確信した時。

ゲッコウガが水流に包まれた。

突如の出来事に止まってしまふ、俺と俺のポケモン。

そうして水流が弾け、中から出てきたのは。

——先ほどまでとは姿の変わったゲッコウガだった。

メガシンカではない。

ゲッコウガはメガシンカできるポケモンではない。

だとするならば……この変化は。

そんな僅かな思考の空隙を突いてゲッコウガが『みずしゅりけん』を放つ。

通常のゲッコウガとは違う、まるで本物の手裏剣を模したかのような巨大な『みずしゅりけん』が『運よく』急所に突き刺さり、弾けて

……。

一撃で俺のポケモンが『ひんし』に陥る。

同時にその光景で薄っすらとした予感が確信に至る。

本来ゲッコウガはメガシンカしない。

ケロマツがゲコガシラになり、ゲコガシラがゲッコウガに。ゲッコウガの進化はそこで止まり、それ以上にはならない。普通ならば。

だが『原作』の知識があるからこそ分かった。

本来ならば進化しないゲッコウガをメガシンカしたかのように変化させるその現象を。

『きずなへんげ』だ。

通常的手段では絶対に手に入らない特別なゲッコウガだけが持つ『特性』だが、恐らくそれは『ゲーム』に合わせてシステムのなさだけであって本来はもつと別の条件で持つて発動する『特性』なのだろう。

ちょうど今日の前で起きている光景のように。

『きずなへんげ』によるフォルムチェンジはメガシンカと同様に……或いはメガシンカ以上に種族値を大きく上昇させる。

現実に当てはめるならばそれは『メガシンカ』と同等、或いはそれ以上に莫大な『エネルギー』を内包するに等しく。

放たれる攻撃の全てが半ば『いちげきひっさつ』染みて俺のポケモンたちを二体、三体と沈めていく。

四対一だったはずの数の差は、すでに一対一にまで詰め寄せられた。

——正直笑うしかない。

それが今の感想だった。

これはただのバトルではない。カロスリーグへの挑戦を賭けたチャンピオンリーグのトーナメント、その大事な一戦目だ。

これはただのトーナメントではない。チャンピオンへの挑戦をかけたとても重要な戦いなのだ。

これはただの挑戦ではない。『運命』をぶち壊すための、散々俺を振り回してくれた『運命』を打破するためのその第一歩となるはずの挑戦なのだ。

それが何だこれは。

練りに練った作戦は確かに『主人公』を後一步にまで追い詰めてい

たはずだった。

数の差は圧倒的だった……四対一の差だぞ。

最早ただ殴り合うだけで勝っていたはずの勝負を。

たった一体のポケモンに全て蹂躪された。

——これが笑わずにはいられようか。

残された最後の一体。

こちらの最後の一体は。

——ゲッコウガだった。

* * *

『きずなへんげ』によってフォルムチェンジした圧倒的な強さを手に入れたゲッコウガを前に通常の姿をしたゲッコウガが立ち塞がる。

ゲームならばともかく、現実においてその差は絶望に等しい。

レベル50フラットのはずのバトルでレベル100の相手が出てきた程度には差がある。

それを埋めるための手段は……もう無い。

ゲッコウガとは元よりそれほど耐久力のあるポケモンではないのだ。

あの『きずなへんげ』したゲッコウガの圧倒的攻撃力を考えれば一撃だって耐えられるとは思えない。

にも関わらずその『すばやさ』は相手のほうが上なのだ。

つまりこれは……『詰み』だ。

『運命』は変えられない。

『運命』は変わらない。

『運命』には敵わない。

それが現実。

……。

……。

.....

「なんて諦めきれたらこんなどこに居るかよ」

硬く拳を握りしめ、歯を食いしばって前を見る。

スピードで負けている、破壊力で負けている、耐久力で負けている。

「だったら気合で勝て！」

それが無茶だと言うならば『運命』をぶち壊すなんてのも無茶だ。

『世界』を相手にたった一人と六匹ぼっちで戦おうなんて無茶極まる。

「それでも戦うって決めたんだよ！」

負けたく無いと叫んだのだ。

「根性見せろよ」

勝ちたいと吠えたのだ。

「ゲッコウガアアアアアアアアアアアアアアアア！」

* * *

——負けたくない。

——勝ちたい。

そんな思い、トレーナーだったら誰だつて持っているものだ。

負けようと思って負けるトレーナーなんて居ないし。

勝ちたくないなんて思うトレーナーが居るはずも無い。

だから必死になるのだ。

だから懸命になるのだ。

トレーナーにとってたった一つの最高の栄誉を手に入れるために。

ポケモンが受けた傷をトレーナーも受けるという極めつけの危険を冒してまで。

文字通り、命懸けで戦っているのだ。

ああ、凄いことだ、本心からそう思う。

『主人公』だからとか、『運命』に導かれているからだとか。

そんなことは一切関係無く。

セレナというトレーナーは素晴らしいと掛け値なしに言える。それでも。

ああ。

それでもさ。

決めたんだ。

こんな『運命』ぶち壊してやるって。

『世界』が相手だろうと負けてやるもんかって。

だから。

うん……悪いな。

ここは譲ってくれ。

* * *

ブリガロンは得意の『くさ』技でゲッコウガに大きな痛手を与えて沈んだ。

マフオクシーは特性の『マジシャン』でゲッコウガが持っていた『きあいのハチマキ』を奪って沈んだ。

それから……ゲッコウガ。

「よくやったよ」

本当に。

なあ『運命』さんよ。

なあ『世界』さんよ。

『壁』は乗り越えてやったぜ。

なあ『運命』さんよ。

なあ『世界』さんよ。

もう一度だけ言わせてもらおうか。

——俺たちはここにいますぜ！

四話：神様はサイコロを振らない

「なんつうか、今まで色々ときみには語ってきたわけだけどさ」

「この世界はさ、どこまで行っても現実でしか無いんだ」

「俺たちにとってここは現実。けどさ、この世界にとっても世界は今ある現実一つだけなんだ」

「この世界にはたくさんの人たちが暮らしていて、無数のポケモンたちが生きている」

「そして世界はたった千にも満たない物語の登場人物だけで形作られているわけじゃないし」

「そもそも現実の世界にキャラクターなんて存在しない」

「そこに有るのはどこまで行ってもただの現実で」

「そこに居るのはどこまで行ってもただの等身大人間とポケモンだけなんだ」

実際のところ、『主人公』という一つの壁を越えた時点でチャンピオン戦までは一切の心配をしていなかった。

何故なら『運命』の作用する場所は結局一つの結末へと帰結するからだ。

——『主人公』が『現チャンピオン』に勝利して新チャンピオンになる。

この結末へ帰結するように『運命』が作用するならば『主人公』が今年敗退した時点で今年はこの結末へと至ることは不可能となるわけだ。

で、ある以上今年に関してはもうあと一度しか『運命』は動かない。つまり『チャンピオン』という役割に選ばれている『カルネ』とのバトルだ。

四天王までは倒されても良いことは去年までのリーグ戦で分かっているのだから、後は『運』に振り回されない堅実なバトルをしていれば去年、一昨年と通った道である。

あつという間にトーナメントを制した。

とは言えだ。

何度も言うように四天王とはこのカロス地方のトップオブトップに位置するトレーナー四人だ。

いくら運勢に振り回されないからと言って舐めてかかっていい相手では無い。

だが同時に『運』さえ傾かなければ決して負けることは無いとも思っている。

去年、一昨年とチャンピオン戦で敗北を重ね、そして先のセレナ戦でも苦戦を強いられ。

実力とは別の『運』という不確かなはずの物の影響で絶対的な劣勢を強いられ続けたせいだ、俺自身トレーナーとして二年前よりも一回りも二回りも成長できたような気がした。

殻を破った、とでも言えば良いのか。

これまでよりもさらにこの現実のポケモンバトルに適應できた実感があった。

例えば『前世におけるポケモンバトル』はゲーム機同士で行う物だが、現実のポケモンバトルはまずここから『レベルフラット』のルールを抜く。

さらに『レベル』という概念自体もオミットし。

地形という概念を与え、そこに互いの距離というものも付け加える。

さらに体力スタミナと気力メンタルによるコンディションという物も入れて。

極めつけにターン制限を排除して『読み合い』の時間を二秒前後にまで短縮すればほぼ現実のポケモンバトルになる。

特に最後の『読み合い』の部分。

これが何よりも『優秀なトレーナー』とそうでないトレーナーを分ける。

大よその感覚だが、ゲームにおける1ターンとは現実における5秒

から6秒くらいだ。

つまりゲーム感覚で相手の手を一手読むのに10秒かければ相手はその間に二回くらいは行動していることになる。

ゲームのようにターンというシステム制限で相手は待つてくれないのだ。指示なんて出した者勝ちだし、指示が遅ればその分技を出すのも遅れる。

技の優先度はどれだけ素早く技を出せるか、だが単純な話、『まもる』の技を指示を出しても相手より数秒遅れたら先に相手の攻撃が届くのだ。

逆に言えば相手より数秒先に指示が出せれば『きあいパンチ』ですら相手より先に放てるのだ。

とは言え片方が指示を出せば咄嗟にもう一方もそれに対抗する指示を出すので現実には優先度マイナスの技を相手より先に出す、というのは難しいのだが。

残念ながら俺は短時間での『読み合い』を得意とできるタイプではない。

技を絞り、その場その場で『適切な』選択を指示するのが精いっぱいだ。

だが逆に言えば鍛え上げられた俺のポケモンたちは余程指示を間違えない限りは大半のポケモンに勝る。

等倍で真正面から殴り合えば勝つと分かっているのだ。

それだけで相手の選択肢を大きく縛るし、こちらの自由度がぐんと増すのは間違いない。

四天王とはそれぞれが自分が得手とするタイプに特化しており、そのタイプに関してだけ言えば本当に強い。

だがタイプが偏る以上その『メタ』を貼りやすいのも事実。

特に俺は『育成が得意』なのだ。

故に去年も一昨年も『メタ』となるポケモンを育てて勝ったのだが、今年に関しては自身のベストメンバーを用意して戦うことにした。

相性というものを基本的に考えずに一番強いメンバーを集めたので去年、一昨年のような相手の弱点を突いて戦うようなやり方を止

め、真正面から殴り合った。

結果的に過去最大級の激戦となったし、俺もポケモンたちも大きく消耗してしまっただが、それでもそこで得る物は大きかった。

『運命』は確かに過酷だ。

だが『運命』は決して覆せない物では無いと『主人公』との戦いを通して分かった以上、引き下がるわけにはいかない。

だがこれから始まるバトルとセレナとのバトルとは決定的に違うことが一つある。

相手がチャンピオンカルネであるということ。

例え『運命』が何かしなくとも、勝てるとは言えない相手なのだ。カロス最強のトレーナーとカロス最強のポケモンたち。

そこにさらに『運命』の魔の手が加わるのだ。

チャンピオン戦を前に一つでもレベルアップをしたいと思うのは当然のはず。

だがセレナを除けば基本的に俺の『敵』となれるだけのトレーナーというのは中々居ない。

ここまで『運命』によつて振り切れた運を前提に戦ってきたのだ。

それが無くなれば並のトレーナーなど相手になるはずも無い。

だが四天王は別だ。

純粋なトレーナーとしての能力ならば全員俺を凌ぐだけの力と才覚を持ち、さらに自身の得意とするタイプに至っては俺と同レベルの育成の力を持つだろう相手。

タイプが偏っているという明確な欠点があるからこそ、チャンピオンの『前座』とされているが、その欠点を含めてさえカロスのトップトレーナーの集団なのだ。

その欠点を見て見ぬ振りをするのならば、その力はいかほどのものか。

想像を絶していた。

楽観していたわけではないが、それでも俺は俺の鍛え上げたポケモンたちに自信と自負を持っていたし、運さえ正常に働くならば容易では無いにしても勝てるはずだと思っていた。

蓋を開けてみればとんでも無い話だ。

専門とするタイプに限ってバトルするならば四天王はそれぞれ『チャンピオンをも凌ぐ』だけの力を持っていると思わされる、それほどどの強敵であり、一度ならず二度までも敗北を覚悟し、けれど運に救われた。

この俺が、運に救われたのだ。

皮肉にもほどがあるが、けれどだからこそその強さを肌を感じた意味は大きい。

俺は決して才能のあるトレーナーではない。

恐らく『育てること』に関してはカロスでも五指の中に入る自信もあるが、それとて結局『前世の記憶』が俺の中にあって、それがこの世界においても有用だからこそできることだ。

いざバトルが始まった時、トレーナーに求められる役割は多く、けれど四天王やチャンピオン、それに『主人公』と比べてみれば俺の才覚は彼らより一段も二段も劣る物であることは認めざるを得ない。

だが才能ある人間だけが上に上り詰めることができるのか、と言われればそれはまた違う。

確かに才能があつたほうが上を目指しやすいのは確かだが、才能だけでなくトレーナーというのはやっていけないものだ。

そしてポケモンも同様に俺というトレーナーもまた未だに成長を続けている。

バトルの中で経験を得ることで、少しずつ少しずつ、俺というトレーナーが『完成』されていくのを感じる。

そうしてその成長が頭打ちになった時、今回のような激戦を繰り広げること自らの上限が一段上へとせりあがって行くような感覚がある。

まだ上を目指せる、まだまだ強くなれる、その実感を得られただけでも四天王戦は実に意義があつたと言える。

とは言え。

本番はここからだ。

本当の戦いはこれからなのだ。

チャンピオンリーグ最終戦。
『彼女』はそこに佇んでいた。

* * *

——懐かしい。

フィールドの端に立つてこちらを見つめる『彼女』に、そんな感想を抱いた。

相も変わらず不敵な笑みを浮かべる『彼女』にそうでは無くてはと苦笑する。

三度目だ。ここに……このチャンピオン戦のバトルフィールドに立つのは去年、一昨年、そして今年で三度目になる。

すでに先に挑んだ七名のトレーナーは敗北し、俺が最後の一人。それはつまりチャンピオンからしても後のことを考えずに今全力で戦うことを許されているということ。

激戦を予想し、身震いする。

恐怖ではない、興奮だ。

「やってやろうじゃないか」

元よりそのつもりだ。

すでに俺の中の戦意は最高潮に達している。

俺の仲間たちも早く戦わせろと先ほどからうるさいくらいにボールを揺らしている。

すでにこちらの準備は万端だ、と『彼女』を見つめれば、『彼女』もまた獐猛に笑みを浮かべボールを握った腕を伸ばし、俺へ向けてその先を突きつけてくる。

ああ、全く。

この糞つたれな『運命』に中指を突きつけてやる最高の舞台をくれたと感謝しても良いくらいだ。

「見てろよ『運命』」

お返しとばかりに突き出した手にボールを握りしめ。

「お前を打ち果たし。俺が行くぞ！」

投げた。

チャンピオンカルネとのバトルはこれで三度目となる。

当然ながらお互いのバトルスタイルやトレーナーとしての力量なども分かっているし、何だったらどんなポケモンを使ってくるかさえ俺は言える。

『前世の記憶』でのカルネの手持ちと現実のカルネの手持ちは基本的に一致している。

偶にチャンピオン戦外でカルネが他のポケモンを使っていることを見るが、少なくとも去年、一昨年と彼女は『ゲーム』と同じ面子でバトルしていた。

それは『原作』を同じ面子であるように、という『運命』の仕業なのかもしれない。

一番手のルチャブル、次はガチゴラス、アマルルガ、パンプジンと続き、そしてヌメルゴン。

最後にカルネのポケモンの代表とも言えるカロスで最も有名なポケモン、サーナイト。

どいつもこいつも非常に強力かつ凶悪であるが、特に凶悪なのがアマルルガだ。

何せこいつの攻撃はどれもこれもが強烈な冷気を帯びている。

『運命』によって『敗北』へ導かれているこちらのポケモンはアマルルガの攻撃を受けるとほぼ確実に『こおり』状態にされる。

とは言えガチゴラスもまた油断ならない。

特に『ロックカット』からの『もろはのずつき』は並のポケモンなら三タテしてしまいそうなほどに強烈だ。

だがそれだけならばいくらでも付け入る隙はある。

問題はその隙をトレーナーであるカルネが完璧に埋めてしまっていることだ。

いつそ真正面から殴りかつくらしいの気迫が無ければこの『暴君』を

封じることなど不可能だ。

一番手のルチャブルは先の二体と比べると小柄ではあるが、その小器用さと鋭い体術は決して侮れない。

体感ではあるのだが、こいつの攻撃が一番『急所』を的確に抉って来る。

小柄であるが故にか素早く、そして動きに小回りが効く。

さらに物足りない火力も隙を見ての『つるぎのまい』で補ってくる。

俺の前に挑んだトレーナーなどこのルチャブル一体でパーティが半壊していたほどだ。

搦め手を得意とするパンプジンも要注意だ。

『ゲーム』ならばそれほど面倒な相手でも無かったが、現実のバトルにおいて自らのタイプを変更されるとするのはとてつもない違和感を生じる。

特に『ハロウィン』によって『ゴースト』タイプを追加されたポケモンは生来の『ゴースト』タイプでも無い限り、身体を上手く動かせなくなることすらあり得るほどに強烈な技だ。

『ゴースト』タイプのポケモンというのは一種独特な生態をしているのだ。物理的な実態を持たないことも多いためそんな体を生身のポケモンが得てしまうと生物として強い矛盾を引き起こしてしまう。

『ゲーム』と違ってタイプ変更というのはかなりえげつない技なのだ。

そしてヌメルゴン。こいつがとんでも無い化け物だ。

『あまごい』によって雨が降っている時に限られるが、凄まじい耐久力と回復力を有する。

『ゲーム』にはそんなシステムは無かったが、ヌメルゴンという種は『水を得る』ことで元気になってしまう種族なのだ。

元よりタフネスぶりに定評にあるドラゴンだったが、カルネのヌメルゴンを『あめ』の時に落とすのは不可能に近いとすら言われるほどの不沈ぶりを誇る。

結論だけ言えばこいつもこいつも強力かつ凶悪極まり無い力を持ったポケモンたちであり、どれか一体ですら並のトレーナーなら全

滅するようなレベルだ。

けれど俺はすでに二度こいつらと戦っている。

当然ながら対策は打ってきた。

『運命』とて事前に織り込んで考えたならば慌てることではない。

それでも代償は大きかったが。

カルネのポケモン五体を倒すのにこちらのポケモンも五体倒された。

不沈ぶりを誇ったカルネのヌメルゴンを道連れにするように俺のヌメルゴンが倒し、同時に倒れた。

これで互いに残り一体。

カルネの六体目は決まっている。

メガシンカしたサーナイトだ。

その圧倒的な破壊力と見る者を魅了する華麗さから人気の高いポケモンである。

実際に戦ってみれば『凶悪極まり無い』という評価になるが。

こちらの六体目はゲッコウガ。

勝負はシンプルだ。

カルネのサーナイトを倒すため『だけ』に覚えさせた『ダストシユート』を直撃させれるか否か。

当たれば弱点属性の高威力技、さすがにサーナイトとてメガシンカ前では立っていられないだろう。

だが『運命』が足を引いて当たらなかったのならそのままメガシンカして圧倒的な力でゲッコウガを追い詰め始めるだろう。

それだけのシンプルな勝負。

故に、勝負は一瞬。

速度ならばこちらが上だ。

それに加えてゲッコウガにはボールから出した瞬間に技を放つように特訓を課したのだ。

そうして互いがボールを投げ、カルネがサーナイトを出した瞬間、ゲッコウガが早打ちのガンマンのごとき『ダストシユート』を撃つ。

そうして放たれた毒の塊がカルネの出したポケモンへと命中した。

そう、命中した。
勝ったのだ。

俺は、運を振り払い、見事に命中させたのだ。

ああ、そうだ。

勝っていたのだ。

そこにいるのがサーナイトだったならば。

「……は？」

理解が追いつかず、フリーズした俺の思考。

そんな俺を知ったことかとゲッコウガと対峙したポケモンはその
触手を伸ばして。

渾身の『アイアンヘッド』を放った。

吹き飛ばされ、崩れ落ちるゲッコウガを視界に入れながら。

どうして？

そんなことばかりを考えていた。

どうして、どうしてなのだ。

何故そんなことになる。

何故そこにサーナイトが居ない？

なんでそこにナットレイがいるのだ。

* * *

神様はサイコロを振らない。

サイコロを振るのはいつだって人間だ。

ゲッコウガの技がすんなり当たったな、とは思った。

その理由は簡単なことで。

『サイコロを振った』からだ。

命中100はゲームでも基本的には必中だった。

100面ダイスで100以下を出せば成功ならばそれは確実に当たるとは思わなかった。

なら今までは何故当たらなかったのか。

『サイコロを振らなかった』からだ。

神様が強制的に失敗と決めたから確実に当たるだろう技すら当たらないなんてことがあり得た。

どうしてあの場面、サイコロは振られたのか。

答えは簡単だ。

『運命』が消し飛ばすようなことが起きたからだ。

カルネはチャンピオンだ。

『物語』によって『チャンピオン』の役を振られたからこそカルネに勝利しようとする意思を『運命』によって邪魔されてきた。

同時にカルネは『チャンピオン』としての役を果たさなければならなくなつた。

つまり『原作』と同じように動くことを意識的か無意識的にかは知らないが強要されていた。

同じ面子を使い、同じように戦う。それを強要されていたからこそ、カルネは『主人公』に負けるまでは『チャンピオン』であり続けるよう『運命』に導かれていた。

だがカルネはそこから降りた。
役者が自ら舞台を降りたのだ。

カルネがナットトレイを用意したのは俺のゲッコウガに対する『対策』だ。

カルネは自ら『物語』を無視した。まあ『原作』を知らないのだから意識的にやったわけではないのだが、結果的に『原作』の設定を無視した行動を取ったのだ。

その時点で原作の設定に沿ったチャンピオンの『役』が消失した。

『原作』は見事砕け散り、『運命』はぶち壊されたのだ。

つまり俺は『運命』に勝って。

そうして『人』に負けたのだった。

最終話：勝負だ

「『運命』は崩れ落ちた」

「『世界』はただの現実へと成り果てた」

「今まで俺の邪魔をしていたものは全て無くなった」

「ならばこれから俺の躍進が始まるのか……？」

「否だよ、そんな簡単な話でも無いのさ」

「今まで俺は『運命』なんて目に見えない不確かなものと戦っていた」

「だがこれからは『ポケモントレーナー』という『運命』よりも厄介な

『現実』と戦わなければならない」

「『物語』じゃねえんだ、『運命』に打ち勝ったらめでたしめでたし……

なんてわけにもいかねえさ」

「俺は『主人公』じゃねえ……けど『物語』が崩れ落ちたならば、俺は

もう『モブ』でも無い」

「それでも俺は俺だ。現実の俺は俺なんだ」

「今はただここに居るだけの」

「ただのポケモントレーナーさ」

自分に溢れんばかりの才能があることをカルネは知っている。

女優として、ポケモントレーナーとして、一つの頂点にまで上り詰めた実感が確かにあった。

カロスを代表する女優としてのカルネ。

カロスを代表するポケモントレーナー……つまりチャンピオンとしてのカルネ。

どちらも同じ、自身を指す言葉でありながらけれどその中身は随分と違う。

どちらがより『重い』かと言われると……意外かもしれないがトレーナーとしてのカルネに軍配が上がる。

女優としての優劣とは意外と難しい。

確かにカルネはこのカロスで一番売れている女優であるという実績がある。多くの人に愛された女優であるという自負もまたある。

だが極論、女優としての優劣とは個々人の趣向であり、好みだ。

カルネはこのカロスで最も人気のある女優であることは間違いないが、けれど全ての人間にとつて一番『優れた』女優であるかと言われれば、大多数は『是』と答え、けれど少数は『否』と答えるだろう。カルネ自身それを否定することはできない。

女優としての優秀さとはつまりそれを見ている相手にとつてどれだけ『好み』であるか、ということ。

単純な能力だけでは推し量れない『個性』^{キャラクター}というものが問われる。万人に愛されるキャラクター性はあっても、全ての人に愛されるキャラクターというのは中々無いものだ。

故にカルネはこのカロスにおいて最も『人気が高い』女優ではあつても、比肩するものの無い存在ではないと言える。

だがそれとは逆に。

トレーナーとしての優劣は明確なほどにはつきりと示される。

冗談や比喻を抜きに、カルネというトレーナーは現状このカロスにおいて最も優れたトレーナーであるという事実を否定できるものなど存在しない。

何故ならばカルネが『チャンピオン』だからだ。

チャンピオンとは全てのトレーナーの頂点を指す言葉であり、チャンピオンの上に立つ存在は無く、あるのは他地方のチャンピオンという『同格』か或いはそれ以外のトレーナーという『格下』だけだ。だからこそカルネは『チャンピオン』であることに自負を持っている。

同時に自らが『チャンピオン』であることに自覚を持っているし、自信を持っている。

『チャンピオン』とはその地方で最強のトレーナーを指す言葉だ。

つまりカルネが情けない姿を晒せばそれはカロス地方の全てのトレーナーを貶める結果にもなる。

だからカルネは常に自らを『演じ』続けている。

『チャンピオン』としてのカルネを作っている。

もし万一女優として自分より上の存在が現れたとしてもきつと力

ルネはそれを許容できる。

その相手に負けないように奮起し、さらに自らに磨きをかけ、もう一度返り咲こうとする、そういうモチベーションで居られる。

だが『トレーナー』として自分よりも上の存在が生まれることをカルネは決して許容できない。

自らこそが『最強』であると強く自負し、自覚し、自信を持っているからこそ自分より強い存在をカルネは決して許しはしない。

余りにも『泥臭』過ぎて普段は『演じ』ることで見せないようにしているカルネの『トレーナー』としての在り方。

だが所詮はカルネとて同じ穴の貉なのだ。

ポケモントレーナーである以上、勝利に対して貪欲であることは当然、それは『チャンピオン』なんて地位にいたることが明確なくらいに証明しているのだ。

分かりやすく言えば。

カルネというトレーナーはカロスで一番の負けず嫌いだといいとだ。

* * *

近年カロスのトレーナーのレベルが落ちているのではないか。

というような話題がポケモン協会で上がったらしい。

否だ。正確に言えばこれに関してはどの地方でも起こり得ることであり、過去に起こったことであり、同時に明確な対策の取りようの無いことなのだ。

原因も分かっている。

何せどの地方でも何度も起こったことなのだ。

つまりそれは議題の提案というよりは議題の提出である。

どうするかなどという議論が全く意味が無いことは分かっている、だからこそ全員の耳に一度は入れておきながら全員が何ら手を打て

ないままに待つしかできないもどかしさを感じる。

結論だけ言おう。

それはある意味カルネのせいだと言える。

カルネというトレーナーは疑いようもなく天才だ。

このカロスで最も才能のあるトレーナーであることは誰もが認めるところであり、女性でありながら誰よりも強さを追求し、体現している。

だからカロスにおいてカルネに憧れるトレーナーというのは多い。

特にシンオウもそうだが、女性のチャンピオンが誕生した地方では女性トレーナーが急増するのだ。

カルネのようになりたい、と憧れた多くの人々がポケモントレーナーとなり。

そうして理想と現実の差を突きつけられて挫折するのだ。

カルネのようになるためには、カルネのような隔絶した才能が必要である。

そんな事実が彼ら、彼女らを打ちのめし、同時にその絶対的な強さは『挑戦する心』を折ってしまう。

同様の問題は実のところ世界中で起きている。

ポケモントレーナーならば誰しもが『チャンピオン』という地位を一度は夢見る。

だが同時に大半のトレーナーはそこが手の届かない絵空事なのだと気づき諦めて別の道を選ぶ。

そして諦めきれないトレーナーたちは懸命になってたった一つの『最強』の座を巡って激しい争いに身を投じることになる。

だが余りにも隔絶した才能を見せつけられると、余りにも絶対的過ぎる強さを見せつけられると、折れてしまうのだ……挫けてしまうのだ。

その場所が、その座が、その地位が、自分には手の届かない夢物語だと諦めてしまうのだ。

激しい闘争と厳しい競争の中にあつてこそ、トレーナーの腕は磨かれ、その強さは精錬されていく。

だが戦うことを諦めてしまったトレーナーが強くなれるはずもない。
故に強すぎるチャンピオンを有した地方はトレーナーの質が低下してしまう。

そういう問題が世界中で何度も起きていて、カロスもまた同様だった。

これに対する明確な解決策は無い。

正確には一つだけだ。

最強を打ち破る誰かが現れることを待つこと。

あの最強ですら負けるのだ、とみんなが思えば良い。

最強は決して手の届かない夢ではない。ただ自分が諦めていただけで、手を伸ばせば掴むチャンスはあるのだ、と夢を見させれば良い。

強すぎるチャンピオンが打倒された地方はその後しばらくトレーナーの質が急激に上がる。

やがて新しいチャンピオンが防衛を重ねれば少しずつそれも落ちていくのだが。

地方においてトレーナーの質を上げる一番の条件は『チャンピオン』が弱いことだ。

毎年のようにチャンピオンが変わるようなことがあれば、その座を掴むチャンスが巡ってきたと多くのトレーナーが奮起し、トレーナーの質が大幅に向上する。

だが余りにもコロコロとチャンピオンが交代していると、今度は『チャンピオン』という座の神聖さが失われる。

弱いチャンピオンはチャンピオンではないのだ。

最強であるが故に『チャンピオン』。

絶対であるが故に『王者』なのだ。

こうなるとカルネとしては複雑以外の何物でもない。

カルネは皆から『最強』であることを期待され、それに応えて『最強』であり続けたからこそ『敗北』を望まれているのだ。

とは言えカルネ自身それが間違っているとは言えないからこそ戸

惑う。

ポケモントレーナーが強くなるための一番手っ取り早い方法はバトルすることだ。

ポケモンバトルはトレーナーとポケモンとの絆を確かめる最も手っ取り早い方法であると同時に、トレーナーとトレーナーが互いの持てる全てをぶつけ合う場でもある。

互いの全てを晒けだし、ぶつけ合い、だからこそ高め合うことができる。

カルネほど極まったトレーナーとなると最早普通の訓練トレーニングだけでは強さを保つことが精いっぱい、向上となるとやはりバトルが必要になる。

それもただのバトルではない。

お互いの全てを晒けだし、ぶつけ合えるような激闘、激戦だ。

だがカルネが『チャンピオン』となって幾年。

カルネの全力を振り絞れるような『挑戦者』は待てども待てども現れなかった。

カルネは知っている。過去にはチャンピオンに挑戦できるのはトーナメントを勝ち抜いたたった一名のトレーナーだけだったのを。

それを四名まで引き上げていたのですらギリギリだったのに、カルネが強すぎて、勝ち過ぎたからこそ八名まで引き上げることにより多くの挑戦者を作り、『チャンピオン』の交代が起こりやすい状況をポケモン協会が整えたことを。

だがそれは逆効果なのではないだろうかと思う。

確かに挑戦者数はいきなり倍になった。

だが挑戦者となるために積み上げるべき勝ちの数が減ったせい、そもそもカルネまでたどり着ける挑戦者の数自体が減ってしまったように思える。

全力どころか、半分の力でも勝てるような相手ばかり。

これでは腕を磨くどころか鈍ってしまうと危惧するほどにトレーナーの質の低下は如実だった。

勝利を積み上げることはトレーナーの本能に等しい。

だが本当に欲しいのはその勝利に込められた『重さ』だ。
半分の力で得られたような勝利で一体何を喜べというのだろうか。
そこに『充足』は無く。
そこに『満足』も無く。
そこに『感慨』も無い。
いつそ自らの強さに絶望すら感じていた時に。

——彼は現れた。

四天王というのはこのカロスでもトップクラスのトレーナーである。
正確にはトップクラスのトレーナーの中からポケモン協会が四天王へとスカウトしているというべきか。

基本的に四天王というのは『チャンピオンリーグ』において振るい落とすのために居る。

だから一切の加減も容赦も無く挑戦者を攻め立てるし、実際過去に四天王に敗れ、王者に挑戦すら許されなかった挑戦者たちは多い。

だが同時に四天王には隙がある。

統一タイプのパーティというのは近年のバランス良くパーティを作ろうとするトレーナーの考えからすると真つ向から反している。

四天王はあくまで『チャンピオン』の前座であり、振るい落とすのための存在だ。

であるが故に、これを対策することは何の問題にもならない。

露骨なほどに相手の弱点タイプで固めてこれを破ったところでそれを卑怯などと四天王は言わない。

そもそもタイプ統一のパーティを使っている時点で彼らとて『弱点タイプで固められた場合』などというのは当たり前のように想定している。

だから普通のトレーナーが考えるよりタイプ相性による有利は大

きくはならない。

まあそれでも有利を取れるのは間違いないのだが、それとて扱っているトレーナーが超一流たちだ。

並のトレーナーでは完全に対策を立てたところで鎧袖一触に蹴散らされるのが精々だろう。

だが今年、多くの挑戦者たちが四天王を前に苦戦する中、その四天王をあっという間に降してチャンピオンの前にたったトレーナーがいた。

従来のポケモンバトルとは一風変わったやり方をする彼はチャンピオン戦でカルネと戦い。

そして惨敗した。

ただその中身が余りにも凄惨だった。

ポケモンバトルに『運』という要素はトレーナーには手は出せずとも必ずしも排除しきれないものとして存在する。

たった一度の『運』の偏りでバトルが一変することすらあるとカルネは知っているし、実際まだ未熟だったころのカルネもその『運』によって敗北したり、『運』によって勝利を得たりしたこともあったので『運』という一種手の出しようの無い要素にポケモンバトルが振り回されていることを理解していた。

だがだ。

さすがにここまで酷いのは初めてだった。

凡そ運に絡む要素全てがカルネの味方をし、挑戦者の『彼』の敵となった。

もしその全てが逆だったとしたら、カルネとて敗北を免れないだろうと思えるほどに『運』の偏りとは恐ろしいものがある。

実力云々以前の勝負だった。

四天王との激戦を制しただけあってそれなりに実力があるトレーナーだったのだろうが、寄りにも寄ってこのチャンピオン戦において余りにも運に見放されていた。

凄惨の一言しか口にできないカルネもまたいたたまれない様相で『彼』を見ていた。

そうして、呆然とする『彼』を後目にその場を立ち去り。

翌年、『彼』は再びカルネの前に現れた。

それも去年よりも容易く四天王を降して。

同じレベル帯の挑戦者がひしめき合うチャンピオンリーグトーナメントでは毎年のように優勝者が変わることは珍しくも無い。

『運』の振れ幅一つで勝敗が変わってしまう程度の力量差しかなく、同じ顔が二度並ぶとは珍しい物だと思った。

そうして二度目の『彼』との戦いは驚愕の連続だった。強い。

久方ぶりにその感想を抱いた。

一体一体の育成度合いはカルネをも上回っている。

純粋な能力値でカルネのポケモンが力負けするなどいつ以来だろうか。

しかもここに来るまでにどれだけ勝利を積み重ねたのか、熟練度も高い。

何よりも対峙していても分かるほどにポケモンとトレーナーの絆が深い。

昨今の勝つことだけを追い求めたトレーナーではない。

本当の意味でポケモンと共に戦うことのできる『ポケモントレーナー』だった。

『読み』で上回っているはずなのに、少しずつ少しずつ自身のポケモンたちが倒れていく。

六体目、サーナイトを出したのは本当に久しぶりのことだった。

久々に心躍る戦いだった。

一つ残念なことを言うならば。

相変わらず振り切れたように『運』が無かった。

まるでそんなこと百も承知だとも言わんばかりに『彼』の指示は『運』という要素を極力排除した物だったが、それでもポケモンバトルから『運』は排除しきれない要素である。

去年よりも圧倒的に少ないながらもそれでも要素要素でちらつく

『運頼り』な部分がごとごとく裏目に出て、結局その差が埋まりきらなかった。

もし『運』が平等に働いていたら……果たしてどうなっただろう。そんなことを考えさせられるほどに『彼』は強かった。

ただ二年連続の失敗である。

折れたり、挫けたりしていたら……そう思い見つめた先で。

『彼』は悔しそうにしながらも強い意思を込めた瞳でこちらを見つめ返していた。

——思わず笑みが零れた。

ああ、何と言うことだろうか。

自分とすることが『彼』を侮り過ぎていた。

折れたり、挫けたりしていたら？

『彼』をそんな弱いトレーナーだと思うこと自体、『彼』に対する侮辱だ。

『彼』は来年必ずまたここに来る。

素直にそう思えたいし、確信できた。

きつと来年『彼』はさらに強くなって自らの前に立ちふさがらう。

長年停滞していた自分とは違う、『彼』は挑戦者として激戦を潜り抜け、さらにレベルアップし、そして最強の挑戦者として必ず立ち塞がる。

また『運』が振り切れたとしても、それすら織り込み済みと『彼』は突き進んでくるだろう。

そんな『彼』に勝てるのだろうか。

もし来年『運』が平等に働いた時、果たして今よりも強くなった『彼』に自分は勝てるだろうか。

そんなことを考えて……笑みが零れた。

ああ、ようやくだ。

ようやく自分を脅かす存在が現れてくれた。

そうだ、考えろ。勝つための手を考えろ。
まだ一年ある、もう一年しかない。
来年『彼』はどうやって自分を殺しに来る？
さあ、時間は少ないぞ。

そんなことを考えれば考えるほどに、じつとしてられなくて、じつとしてることが勿体なくて。

長年惰性のように戦い続けていたせいで錆びついていた心が、『チャンピオン』として君臨していた時以来凍り付いていた時間が、動き出したような錯覚すら覚えた。

* * *

——完璧だった。

一年間、ずっと考え続けていた展開。

『彼』がどうやって私を殺しに来るのか、考えて、考えて、考えて。本当にそれでいいのか、他に何かあるんじゃないのか。

そんな不安に駆られながら、それでもやると決めた『奇襲』は見事なまでに的中して。

驚愕し、呆然とする『彼』の表情を見て、してやったり、と内心で笑った。

三度目のチャンピオン戦は、またしても自分の勝利だった。だがその勝利は薄氷の上のものだった。

最早自身を脅かすどころではない。

今の『彼』はもう『チャンピオン』であるはずの自分と『対等』なトレーナーだった。

それだけの力があると認めている。

それはつまり、そうつまりだ。

ようやく自分を満たしてくれるトレーナーが現れたのだ。

『彼』からの勝利は自身を『充足』させ『満足』させ、『感慨』を抱かせた。

恐ろしいほどの激戦だった。

カルネ自身これほどギリギリの戦いなるとは思ってもいなかった。もし『奇襲』が決まらなければ、負けていたのは自分のほうだったかもしれないと思うほどに。

手を差し出す。

勝者がやるには少しばかり嫌味かもしれない、なんて心の中では思いつながら。

差し出した手を『彼』がきよとん、とした表情で見つめる。

そんな『彼』の表情に少し愛嬌があるかも、なんて考えながらさらに手を伸ばし。

嘆息一つ、『彼』がその手を伸ばし。

握り合う。

「また来年、待っているわ」

そんな自身の言葉に『彼』がふっと笑って。

「ああ、来年こそ勝ってやるからよ……首を洗って待ってな」
ぎゅつと互いの手に力が籠る。

「ふふ」

笑い。

「ふん」

笑い。

「勝負だ」

誓い合った。

番外編：リベンジね

——もしかして私って才能あるんじゃないだろうか。なんて思ったのはつい一年くらい前だった気がする。

元々私はトレーナーという職業に対してそれほど強い希望があったわけではない。

実際12歳という正規のトレーナー資格取得条件となる年齢から3年遅れで私はトレーナーとなった。

というか本当はトレーナーになるつもりも無かったのだ。

偶然カントーからカロスへと一家で引っ越し、偶々カロス地方における『新人支援』の対象年齢の条件を満たしていたのでプラターヌ博士からポケモンとポケモン図鑑を託されることになり、それを機としてじゃあ旅にでも出てみるか、と思い立った、ぶっちゃけそれだけの話だったりする。

博士の研究所を通じて正規トレーナー資格を取らされたので各地のポケモンリーグ公認ジムに挑戦もできるようになったし、ひいてはポケモンリーグに挑戦することも可能となった。

まあ旅に出たばかりの頃はリーグ挑戦なんて全く考えてもいなかったのだが。

カントーにもポケモンリーグは存在する。というか大本を辿るとカントーがリーグの発祥の地だ。

トレーナーの聖地なんて言われるのは伊達ではない。

そしてテレビなどで毎年リーグ挑戦は放映されていて、それを見ているからこそトレーナーという職種がまるで異次元の領域にあると思えてしかたなかった。

ただポケモンという存在には興味はあったので、ポケモンの保有資格自体は持っていた。

まあだからと言って自力で野生のポケモンを捕まえるのも怖かったので結局カントーでは一匹もポケモンを持っていなかったのだが。

だから私の初めてのパートナーはプラターヌ博士からもらったケロマツだった。

今だから言えるがそれは消去法だった。

当たり前だがその年にプラターヌ博士に呼ばれたのは私一人ではない。

私以外にも三人いて、一人はすでにポケモンをもらっているのだから残り三人で『ハリマロン』『フォッコ』『ケロマツ』の三匹の中から一匹ずつ選ぶことになったのだが、どれか特定のポケモンが欲しいわけでも無かった私は他二人に先を譲った。

結果的に残っていたのが『ケロマツ』だった。

なんだかえらく『むじゃき』な子で、初めて出会った私に対しても簡単に懐いてくれた。

そうして懐いてもらえると愛着が沸くもので折角ポケモンをもらったんだからバトルをしようという同期たちの誘いにも勝たせてあげたいな、と思った。

勝ちたい、じゃなくて、勝たせてあげたい、だ。

この時の私はまだそこまでトレーナーという職業に熱心では無かったのだ。

だからトレーナーの役割をというものを漠然としか捉えていなかった。

まあ勝つのは勝った。

ハリマロンは『わんぱく』な子でトレーナーの少女の慎重な指示など完全に無視して愚直に『たいあたり』を繰り返そうとするし、引きつけてさっと避けるように指示すればそれだけで後は一方的だった。

フォッコは『おくびよう』な子でこちらの『こうかはばつぐん』な『あわ』攻撃を見ると戦意を喪失してしまった。

トレーナーの少年はなんとか励まそうとしているが、出会ったばかりのフォッコを奮起させるだけの絆が両者には無かった。

—— やったやった、勝てたよ！

なんて、ケロマツが届かないので屈んで二人でハイタッチ。

多分この時、トレーナーという職業に対して興味を持ったんだと思う。

多分この時、私は覚えてしまったのだろう。

勝利の快感。

つまり多くのトレーナーを狂わせる、ポケモンバトルの麻薬を。

当たり前だが順調と言えるような旅では無かった。

何せこの歳になるまでポケモントレーナーというものを良く知りもしないでいたのだ。

周りの同世代がトレーナーに憧れ、バトルに勉強を積んでいる時、私は女友達たちと一緒に街でショッピングしたり、ファッションを学んだり、雑誌や漫画、テレビなどの娯楽に勤しんだりしていた。

ポケモンが欲しかったのだから、友達が可愛いポケモンを手に入れてそれを見せびらかすからで、別にトレーナーになりたいなんて感情持っていなかった。

つまり完全なる初心者、どこるか素人トレーナーである。

なまじ正規トレーナー資格自体が簡単に取りれてしまうだけに私のようなトレーナーのイロハも知らないような素人がジム挑戦できてしまうのだ。

まあ当然のように負けた……正確には負けそうになった。

一番下っ端らしいジムトレーナーと戦い、これ以上は無理だと判断して負ける前に退散したのだ。

私は別に勝負に美学なんて持つてるわけでも無いので、泥臭く戦って負けるくらいなら勝つまで機を見ようと思う。

ケロマツはそんな私に良くついてきてくれた。

最初のバトルこそ勝ったが、それは相手もまだジムに入りたてで素人同然だったからこそ。

少しトレーナーのイロハを学び、バトルの経験値を積みば私などあつという間に敵わなくなる。

それを察することができたのが後々の私からすると幸運だったのだろう。

きつとそれを察せずにいればハクダンのジムですると悪戯に

勝ち負けを繰り返してもでは無いがその後の飛躍は無かつただろうから。

まず必要なのは知識だ。

正直言つてトレーナーとしてバトル中に何をすればいいのかがほとんど分かっていない。

ただ突つ立って指示を出しているだけならば楽なのだろうが、そんなはずなのはハクダンシティへ来るまでの道中で分かっていた。

正直道端でばったり出会うような……それこそ『趣味』でポケモンバトルをしているような人たちですら強敵で、危うく負けそうになるところだった。

という運良く攻撃が急所に当たったり、運良く相手の攻撃が外れたりしなければ何度か負けていただろう。

勝負は時の運とは言うが、運に左右されるほど私の能力が低いというのは明白だった。

だから知識。

トレーナーとは何をすれば良いのか。

ポケモンとはどうやって育てれば良いのか。

そんな必須知識を今更のように調べてみる。

普通の書店で買った本を読んだり、ジムに挑戦するトレーナーたちを見学したりして少しずつだが理解を深めていく。

そんな日々の中で、私は一つの出会いを果たす。

博士からの誘い、ケロマツとの出会い、そして同期とのバトル。

それらが一度目の転機だったとするならば。

それは二度目の転機ということになるのだろう。

それは私のトレーナーとしての方向性を決めた、とあるバトルの映像だ。

* * *

ポケモンセンターの通信ボックスには『過去の公式戦』の映像データが残っている。

こういうのはプロトレーナー振興の一環としてポケモンリーグが撮影し、残しているらしい。

あくまでリーグ側が記録した公式大会限定での映像であり、個人で撮影してそれを撮影対象の許諾無く通信ネットワークにアップロードすれば普通に犯罪だが。

リーグ側も事前に公式大会への参加申し込みの際に公式大会ではリーグ側が記録を残すこともあります、みたいなことを事前承諾させるらしい（後々知った話だが大半のトレーナーが適当にサインしてしまつてそんな内容が書いてあることを知らなかったらしいが）。
そうして表示された動画一覧の中で最新の物が。

——— 去年のチャンピオン戦の映像だった。

挑戦者の『少年』とセレナでも名前を知るカロスチャンピオンこと『カルネ』のバトル。

とは言え内容としては余りにもレベルが高すぎて正直セレナではまだ何をやっているのかほとんど理解できない頂点ハイエンドの戦いだった。

もう一度言うが今のセレナでは内容はほとんど理解できない。やっていることが余りにも高度過ぎる。

何故そうなるのか、何故そうするのか、何故そうしたのか。

そんなこと欠片も分かりはしないが。

ただ。

ただただ、目を奪われた。

カントーにおいてリーグ戦はテレビで放映されている。

だがチャンピオン決定戦に関してだけは一切映像は残されない。

カントーにおいてはチャンピオン決定戦は神聖視される風潮があるから。

だからセレナにとってこれは初めて見るチャンピオン戦だったのだが。

思ったことはただ一つ。

——— なんて楽しそうに戦っているのだろうか、この人たちは。実際に笑っている、というわけではない。

むしろ必死な表情で、どこか苦しそうにも見える。

なのはどうしてだろう。

私には二人が楽しんでいるように見えた。

勝つことは気持ち良い。

それは私もバトルを通して知ったことだ。

同期の二人とのバトルで分かったこと。

そして。

バトル自体を楽しむということはこの映像を見て知った。

否、正確には知りたかった。

ポケモンバトルは楽しいのだ。

きつと、恐らく、多分。

知りたいと思った。

それが転機。

私のケロマツは思ったより負けず嫌いな気がする。

それに気づいたのはトレーナーになって二、三カ月くらいしてからだっただろうか。

あの映像と出会ってから私は猛勉強を始めた。

今まで遠慮のような物もあつたのだが、それすらかなぐり捨て、ハクダンジムへ出向いてジムトレーナーやジムリーダーに直接教えを請うたこともあつた。

ジムトレーナーでも無いのにあんなことをして、ビオラさんには大変迷惑をかけたと思う。

だが『今の時期はそれほど忙しくないから』と言ってトレーナーとしての基本的なことを指導してくれたビオラさんには感謝している。

どうやら私にはトレーナーとしての才能があつたらしい。

ぐんぐんと成長していくのが自分で実感できたし、いつの間にかポケモンバトルを『楽しめる』ようになっていた。

そう、私もあの映像の二人のようにバトルを楽しむことができていた。

ビオラさん曰く『それは貴重な資質なのだ』とのこと。

——アナタ、きつと強くなるわね。

初めてジムバッジを獲得した時……つまり、ビオラさんにジム戦で勝った時、ビオラさんは私にそう言って手元のカメラで写真を撮ってくれた。その時の写真は私の宝物になった。

それから私はカロスのあちこちを旅した。

ハクダンシティの先のミアレシティは東西南北あちらこちらに繋がっている交通の要所だ。

ここからならカロスのどこにでも行けるが……取り合えず西へ向かったのはミアレシティにたどり着いた時に寄ったプラターヌ博士の研究所で博士に頼まれごとをしたからだ。

ちよつとしたお遣いではあったが、特に明確な目的地も無かったためじゃあそちら側から行こうかと向かったのだ。

ちようどその頃からだったと思う。

フレア団と出会ったのは。

近頃カロスのあちこちでフレア団とかいう性質の悪い連中が増えている。

何故か行く先々で会うのは私の巡り合わせが悪いのか、それとも連中がそれだけ勢力を拡大しているのか。

出会うと大概ろくでも無いことをしているので介入してポケモンバトルで大人しくさせているのだが、何度も何度もバトルしていると偶にまぐれ当たりで相手の攻撃が急所に刺さる時がある。

そうやってケロマツが『ひんし』になりかけた。体はふらついていだし、さすがに不味いと思つて私も引つ込めようとしたのだがその瞬間全身が光り出したのだ。

そうしてケロマツはゲコガシラに進化した。

そして先ほどまで劣勢だったはずのバトルを進化したての力で薙ぎ払ってしまう。

ふんす、と得意気な顔をしていたが、まさか負けたくない一心で進化してしまったのだろうか、と思うと何だかおかしくなって苦笑した。

『むじやき』な子だと思っていた。

ただ結構負けず嫌いでもあつたらしい。

奇遇と言えば奇遇。

私も超ド級の負けず嫌いだ。

——気が合うわね、私たち。

そんな私の言葉にゲコガシラが頷いた。

フレア団との因縁は私の想像を絶した。

最終兵器、伝説のポケモン、そしてフレア団のボス。

それらについて私は語る言葉を持たない。

——守る強さか。

ただ最後。

——だが君は何を守るのだ？

フレア団のボスだった『あの人』が最後、寂しげに漏らした言葉だけが記憶に残っていた。

——今日よりも悪くなる明日か？

私にとって『あの二人』のトレーナーは特別だった。

否、片やカロス最強のトレーナーであり、片やその最強を追い詰めようとした最強の挑戦者。

あらゆるトレーナーから見ても特別なのだろうが、それ以外の意味でも私には特別な二人だった。

私が……セレナというトレーナーがここまでこれたのは間違いなくあの二人のバトルを見たからだ。

ああ、ことここに至って誤魔化しても仕方ない。

魅了されたのだ。

あの二人のバトルに。

何をやっているのかろくすっぽ分かってもないのに。

ただ全力でぶつかり合う二人のバトルに、死力を振り絞った両者の戦いに、魅了され、気づけば同じ道を歩んでいた。

だからあのチャンピオンロードで憧れていた『あのトレーナー』に出会えた時、心臓がバクバクと爆発しそうなくらいに激しく鼓動を打っていた。

バトルを了承してもらえた時、全身が震えたし、いざ対面してみると緊張でボールを投げる手がかちこちに固まってポケモンを出すのも一苦労したほどだ。

強かった。

本当に強かったのだ。

実際去年のチャンピオン戦に挑戦した人物なのだ。

四天王を抜き去り、チャンピオンへと挑んだ凄いトレーナーなのだ。

当たり前だが、今年トレーナーになったばかりの私とは積み上げた勝利の数が違う、蓄えてきた経験の数が違う、鍛え上げてきた年数が違う。

負けた。

まあ多少食らいついたかもしれないが、それでも惨敗だ。

悔しかった。

けれどそれ以上に……楽しかった。

そうして迎えたチャンピオンリーグトーナメント。

一回戦の相手は……『あのトレーナー』だった。

——負けた。

今の自分を一言で表すならそのシンプルな三文字で良い。

切り札だったゲッコウガまで使って負けた。

当然代償は大きい。ゲッコウガが『あの状態』になっている時、ゲッコウガが受けた傷を私自身も受けてしまう。

ゲッコウガが『ひんし』になるようなダメージを受けるとそれも解除されるが、だが直前のダメージは残る。

実際今だって気絶してしまいそうな痛みが私の体を苛んでいる。だが、気絶できない。

悔しさに体が震えて、溢れそうになった激情を堪えるのに必死で、体の痛みさえ気にならなかった。

「くや、しい……な」

本気で勝つつもりだった。

以前のチャンピオンロードの時とは違う、憧れはあったが、それでも『勝ち』を譲る気はさらさら無かった。

私のバトルスタイルは『あの人』に極めて似ている。

育てることを得意としているのにたった六匹のポケモンに固執してひたすらにそれを極めようとしている無茶なスタイルだ。

普通のトレーナーならポケモン同士の相性の良し悪しを考えて最低十匹前後は育成する。

育てることが苦手なトレーナーでも育て屋さんなどを使つてでもそのくらいは育成する。

だが私は今の六匹以外は育てていない。

『あの人』も同じだ。

否、『あの人』は私よりも育成が得意なのにそのリソースの全てを手持ちの六体に割り振っているのもっと極端かもしれない。

私の場合、単純に時間が足りないからこうなった。

何度も言うが私はまだ今年トレーナーになったばかりの一年目の新人だ。

何匹も育てるより六匹に絞って育成を集中しなければこのリーグ戦に間に合わない可能性があった。

確かに相性の面を考えれば不利は否めない。

だがゲッコウガにはそれを補って余りあるポテンシャルがあった。

旅の途中で見てきたメガシンカポケモンたちと比較しても遜色の無い強い力があつたのだ。

だがそれとて決して無敵の物では無いと今教えられた。

『げんきのかけら』によって少し力を取り戻したゲッコウガが自力で起き上がる。

「大丈夫？」

そんな私の問いに、ゲッコウガが頷くように鳴いて返す。

「そっか」

視線の先、見つめるのは相手のいなくなった空っぽのフィールド。早く出なければ次が始まってしまう。

それは分かっているが、何となく動きたくない気分だった。

「……はあ」

嘆息一つ。

「負けちゃったね」

眩きと共に視線をゲッコウガへ。

負けた、その事実は認めなければならぬ。

ゲッコウガも分かっているとばかりに頷き。

「……ねえゲッコウガ」

眩き、手を伸ばす。

「次は勝とうね」

その頬に手を当てる。

「リベンジね」

私のそんな言葉に、当たり前だ、とゲッコウガが鳴いた。