

転生したらハズレ斬魄
刀の使い手だった件
【完】

ノイラーテム

【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】

ブラック企業に勤め体を壊して病気になる、死んだ男がブリーチ世界に転生した。

そこでの体はハズレ斬魄刀で有名な、あの男であった。

彼はどうハズレ能力と向き合うのだろうか？ その答えはシンプル・イズ・ベスト。

「何度生まれ変わっても龍紋鬼灯丸に卍解する」「俺自身が強くなりやあいんだよ！」

目次

ソウル・ソサエティ編	
フアイト！ 一角!!	1
14 どうやら剣術と斬術は違うらしい	
ソード・ダンサー	29
幕間での出来事	41
血闘	55
逡巡と再起	71
それは余興などではなく	84
雌伏と蠕動	94
アランカル編	
幕間の終わりと、マ改造	113
空座決戦：前編	126
空座決戦：中編	137
空座決戦：後編	156
修業編：前編	168
修業編：中編	179
修業編：後編	194
千年血戦編	
血戦の始まり	203
勝利の代償	217
一角の居ない日	230
終局に向けて	245
道筋	257
最終決戦の始まり	267

聖別

—

283

予知能力

—

295

終末にして、創造の剣

—

308

B L E A C H

—

322

オマケ

T R P G 風・R T A 風のキャラ作成

335

ソウル・ソサエティ編

ファイト！ 一角！！

●良くある転生前の末路

生前、学生の時はスポーツをやっていた。

幸いにも才能があり全国大会でも良い所まで行ったが、運悪く体を壊して何もかも台無し。

就職は縁を頼りに体育会系の会社に勤めたが、運悪くブラックな会社だったらしい。働いて働いてその結果が病気になり、遂には死んでしまったという訳だ。

だからという訳ではないが、いわゆる転生した時。真っ先に確認したのは自分が健康かどうかだ。

生前の全盛期どころではない肉体に歓喜し、踊り出しそうになった。

そして踊っている最中に気が付いたのだが……。

「……ブリーチの世界じゃね？ しかも俺一角かよ」

気が付いたらブリーチの世界で斑目一角になっていた。

ブリーチは知っていても登場人物を良く知らない人に説明するならば、簡単な一言が

ある。

あの有名な斬魄刀ガチャで一番の役立たずを引いた男と言え判るだろうか？

●俺が一角!?

そのことに気が付いた俺は、混乱するよりも先にどうするかを悩んだ。

まず健康体でエネルギーシユな細マツチヨ、この時点で恨むことなんかない。

だから悩むべきは、最も使えない斬魄刀と呼ばれる龍紋鬼灯丸をどうするかだった。

「確か本人を映して式神みたいにするんだっけ? ということは俺がルートを変えたら

他の能力を持てるのか?」

最初は悩んだ。実に悩んだ。

丁寧に剃っているはずの頭が、本当にハゲるのではないかと思うくらいに悩んだ。

「止め止め、考えるの止め。バカの考え休むに似たりだ。俺にやあ無理だな」

そして考えるのを止めた。

だってそうだろう?

理屈なんかエライ人にでも聞かなきゃわからない。

それが有効かどうかなんか〇悦だか愉悦とかいうスーパー鍛冶屋じゃないと判らな

いし、それだって最中和尚だかシステム・レイオーだかで決まっっているとしたら、コ

ントロールは難しい。

そんなコネなんか無いし、コネを作るために出世する為に斬魄刀を鍛えるなんて本末転倒だ。

「それになんつーかなあ。……別に鬼灯丸が弱かったとは思えねえんだよな」

まだ斬魄刀なんか持てないので、水辺で自分を映しながら考える。

座禅を組んで刀と対話するのではなく、自分自身の姿を睨みながら班目一角と対話する。

もし一角が原作を全部聞いて、己と龍紋鬼灯丸の一件を聞いたらどう思うだろうか？

『はっ！ そいつは俺が弱かっただけだ。俺がそれだけ強く成れば問題ないね』

きつとそう答えるのではないだろうか？

実際、自分も似たような考え方をするからだ。

スポーツで体を壊した件だって、自分が全国区並みの強さを持てたために夢中になったから。そして超高校級と呼ばれるほどの強さではなかったからだ。

人生をやり直したとしても……。流石に超高校級と呼ばれるほどの才能を身につけられるとは思わないが、プロで通用するレベルでフィジカルを丹念に鍛えた程度の差だろう。

もし生まれ変わったらあの時の選択をやり直したい……。

そう考える人間は多いと思うが、俺はそこまで器用な人間じゃない。

何度生まれ変わっても同じような選択肢を選ぶだろうし、精々が選択肢までの努力を少しでも積み上げるくらいである。

●俺が一角だ!!

そういう訳で俺は斬魄刀の能力を変えるなんて無駄な努力をするよりも、俺自身が強くなる努力をすることにした。

それで強く成れるのかと思った人は考えて欲しい。

もし剣八が持ったら、鬼灯丸は上位に位置する強い刀に成ってはいないだろうか？

もし藍染が持ったら、他の弱いとされる能力だつて強いと言われるのではないだろうか？ あの子のイケ面とイケ声で『おはよう土鯰』なんて言ったら天相だつて蹂躪するだろう。

「スツキリした顔してるけど……何か面白い事でも見つけたの?」

「おう。思う事があつて一から自分を鍛え直してる所だ」

原作でも良くつるんでいた弓親が話しかけてくる。

最近はずつと河原で睨んでいたのに、突如として体を鍛え始めたら何かを決めたと思っただろう。

そういうえば原作とやや違うところがあるが、コイツが微妙に違う。

原作よりも年少なせいかな、何か妙に色っぽく見える。少年が青年に変わる間の中性的

な雰囲気というやつだろうか？　これでヤマジユン……じゃなくて福山潤ボイスである。俺にそのケがあつたら危ない所だった。

「機会があつたら護庭十三隊にでも志願しようかと思つてよ」

「射場さんみたいに？　止めないけど先に霊術院に行つた方が良いと思うけどね」

俺らは二人以外でもつるんで、愚連隊みたいなことをやっている。

その中でも射場さんはグレてて知り合いだった。あと阿近とかもだな。

その射場さんは親への反発でグレてらしいが、突如真面目に成つて死神になった。

元から霊術院には顔を出していたので、アツサリ十三隊に行つたらしい。……いま思えば、親御さんが病気になったのだろう。

「学院？　面倒くせえが……。強くなるのに必要ならそいつも悪くないかもな」

「へえ。珍しいね。一角が勉強しようだなんて。特に鬼道とか興味なさそうだったのに」

目を丸くする弓親に俺は頭を振つて見せる。

別に勉強が嫌いなわけではない。頭を使うよりも体を鍛えている方が性に合つてるし、色々と鍛えたことが多いからだ。学問なんぞに時間を費やすくらいなら、その数分の一でも訓練なり実戦に充てたいとは思っている。

「知つた上で使うかは別だろ？　自分と合っている合つてないとか理解した上で、俺向

きの能力を伸ばすさ。それに鍛えるのに向いてる術とかあるかもしんねーだろ?」

「あははは。そういう所一角らしいね。いいよボクも付き合ってあ・げ・る」

そう言っつて抱き着いてくるのだが、この弓親リリイは怖過ぎる。

危く道を踏み外す前に、引き剥がして素振りを繰り返した。煩惱退散・煩惱退散。俺はBLなんぞに興味はねえ!

●どの力が欲しいか?

という訳でなんとか霊術院の枠に合格した。

正確には学校として入学したというよりは、流魂街から死神を目指す人間が一度は放り込まれる虎の穴的な存在としてだが。

「ひとまず基本は全部覚えとくか。まあ鬼道なんぞ使うこたあないだろうが」

斬・拳・走・鬼。そして鬼道は破道・縛道・回道に分化する。

斬魄刀の基礎攻撃力も主にこの順で一応は強くなる。まあ直接攻撃系よりも鬼道系・概念系の方がハマると強いのだろうか。

生憎と器用な生き方はしていない。

最初から鬼道系とかにする気はサラサラない。学院で費やす訓練もかなり絞って覚えていく予定だ。

まず鬼道は薬学を中心に回道をほんの少し。

原作でも鬼灯丸の柄尻に薬を入れて管理していたし、購入するよりも自分で覚えた方が便利ではある。回道に關しても止血だとか負傷で起きるペナルティを軽減する自己麻痺系の術だけ覚えればよいだろう。破道と縛道に至っては訓練方法や注意事項だけ做つて後は適当に聞き流した。

要するに鬼道に關しては、靈圧を上げる・発散する手段の一環として覚えたという訳だ。

自分自身を強くする。鬼灯丸を強くするという命題に關して、その答えは自分の中に合つた。

『瞬間』

あの夜一さんと碎蜂が使う格闘強化秘術である。

もちろん自分が覚えられるとは露とも思つてはいないが、参考にして靈圧を強化する訓練手段として取り入れたのだ。

食わず嫌いは良くない。

斬・拳・走・鬼を最低限覚えた後で、自分 \parallel 靈圧を強化するために妥協をしないだけだ。苦手な部類である鬼道に關しても、時間を取られ過ぎない程度に頑張らねばなるまい。

「それでも時間が足りねえなあ。走術も捨てるか」

何も瞬歩を覚えて高速移動する必要なんてない。

踏み込みを強化し、勢いを上乘せする。あるいは崩れた態勢からのリカバリ手段として走術を覚えるのだ。

戦いにおいて自分が常に全力を出せるはずがない。

同時に体のキレが悪い者が、全力を出せるはずもない。

それなりに鍛えておけば、戦いで困ることもなくなるだろう。走術に関して言えば自分の勢を殺さず、むしろ勢いを利用して強化する。その為に覚えようと思う。

後は斬術を基本として、拳術は体を鍛える一環として。

そして斬撃を強化する反動として利用することにした。

瞬間は使えないだろうと諦めたが、他を利用してはならないという理由はない。

斬撃と拳打を組み合わせて強打し、斬撃と疾走を組み合わせて勢いを利用する。もちろん俺に才能があるなら鬼道だって使ったさ。

そんな流派があるかは別にして、この世界は特殊能力だの特殊な術が開発できる世界である。

斬・拳・走・鬼を併用して剣術として強くなる戦闘方法があっても良いのだと思う事にした。自分を鍛える手段はいくつあっても良いじゃないか。

●力が欲しいか？

学問も多少はやらされたのだが、そこで他愛ない事実が気が付いた。

鬼灯という植物は毒草と薬草としての機能があるのだそうだ。主に痛みを和らげる薬や漢方なので、毒も神経毒として薬に取り込むのだろう。

そんな他愛ないことを適当に覚えたころ。奇妙な声が聞こえる事が度々あった。

あまりにも使い古された言葉であり、ブリーチが流行ったころにはその言葉が乗る RMS は漫画としては古典になってしまったこともあって、自己願望から来る幻聴かと思っただくらいだ。

『欲しい力?』

『力が欲しい力?』

段々と近づいてくる声。

何度目かになると流石に俺の頭でも理解できた。

待望の斬魄刀と対話である。

「そりゃ欲しいがな。俺がまず欲しいのは自分が強くなることだ。人様の力を借りて強くなつても仕方ねえんだ。強くなるのに近道なんてねーだろ?」

一角の卍解が脆かった理由として、フアンの間では幾つか考察がされていた。

いわく、隠していて鍛えていかなかったから。

いわく、本当の名前ではなく仮の名前を教えてもらっていた。

いわく、壊れてから第二段階に移行する。

いわく、単に説明書を読まずに機械を壊すかのようなのである。

いずれにせよ、一角が弱かった。斬魄刀の能力を引き出せてなかった。使いこなしていなかったという事だろう。

「しかしよ……。てめえナニモンだ？」

鬼灯丸じゃないのか？

そう思ってしまうような違和感がそこに存在した。闇夜の中に赤い目と巨大な闇がそこにあつた。

粕村隊長の明王ほどじゃないが、デカくてゴツイのだ。しかも装甲でもあるのか太ましい。

まるでワタルがグランゾートの世界の魔神であるかのような。セリフも相まって RMS のジャバウオックを思い起こさせる。

『カ・カ・カ！ 良い答えだ！』

そいつは俺の問いには答えず大笑いをしやがった。

赤い瞳が揺れるのだが、その眼は炎の魔神のようであり龍のようでもあった。

そういえば鬼灯のホホとは、火。

そして例えの一つとして、ヤマタノオロチの眼が鬼灯の様であつたという。

『確かに強くなるのに近道などない!』

「こいつ……人の話を聞いちゃいねえ」

あ、こいつ俺だわ。

そう思った瞬間である。話半分に聞きながら、自分に興味がある所だけを抜き出すカクテルパーティイ効果の申し子。

『だがあえて問おう』

そいつの姿が一回り小さく成り、ロボットじみた魔神から鎧武者程度のサイズになる。

良く見ればガワも鎧ではなく、相手の姿が見極められていないだけらしい。もう少し理解し合えれば、原作のあの姿になるのだろうか？

『貴様ならばこの中から何を選ぶ?!』

「だから今自分を鍛えてる最中の奴に、能力選ばせんやつーの!」

そいつが出したのは、無数の武器だった。

そこには名刀があった。巨大な剣があり、燃える刀がある。

そこには槍があった。薙刀に長巻に三尖刀までいろいろ。

そこには斧があった。叩き割る大振りな刃、自らも傷つけそうな両刃、あるいは山刀のような肉厚な刃だ。

ああ、これを突き詰めれば竜紋鬼灯丸のあの姿になるのではないだろうか？

もし状況に合わせて使うと言えば、原作で見たあの三節棍になるのではないかと思つた。卍解に至れば姿だけは斬魄刀屈指のオサレと呼ばれるあの姿になるのだろう。

もしかしなくとも、ここで正解を選んで原作を短縮すれば……。

一足先に強くなつて、原作よりも強く成れるのではないだろうか？

時間は有限だし、使いこなしていないのが問題ならば、あるいは卍解を鍛えていないから問題であるならば今からショートカットすれば強く成れる？

一瞬だけそう思つたのだが……。

やはり俺は自分を曲げられないらしい。

「だからよ。武装は手足の延長つーだろ？俺はもっと強くなつてから選びてーんだよ。俺はまだ……自分がどうすれば強くなるか迷つてんだからさ」

斬・拳・走・鬼。それらを用いて自分を鍛える。

まだ道半ばであるし、本当に可能かどうかすら分からない。

それこそ鬼灯丸には先ほどの姿で俺とリンクし、黒縄天譴明王のごとく自己修復した方が強いかもしれないくらいだ。ワタルが竜神丸に乗るみたいな感じで『鬼灯丸！』とか格好良くね？

しかし。

しかし現実には残酷である。

中途半端な答えを良しとしなかったからか、あるいは心のどこかで既に選択してしまっていたのか……。

鬼灯丸は一つの能力を俺に示したのである。

『そうか。強く成りたければ呼ぶ方がいい。我が名は龍紋……』

「え？ ちよつと聞こえねー。つーかまだ決めてねーよ！ ワンモア・プリーズ！」
そこにあつたのは刀身に龍の紋様が描かれた一本の刀であつた。

三節棍どこ？

ていうか鬼灯丸って名乗ってねーじゃねえか！

……ちなみに解号も良く理解できなかったので、探し出すまでかなりかかった。チクシヨウ。

まあ全力で俺のせいだから仕方ないけどな。

「そっか……。俺は健康な体が欲しかったんだよな」

どうやら剣術と斬術は違うらしい

●鬼灯丸は強かった

始解を得てから実感したのは原作における鬼灯丸の強さである。

薙刀・槍の中間の形状はリーチがあり、勝手に分解しないので突撃できる保持強度がある。

そのままでも大型の敵に通用するし、なんなら虚ホロウの大半は大型とさえ言っても良い。

そして三節棍に分解すれば、変幻自在の動きで攻めたてたり、遠心力を上乗せもできるのだ。

しかも卍解で解号も要らなくなる。

一角は戦いを愉しみたいのと不意打ち嫌いだからやらなかっただけで、無言で変形させたら人と同じ意識を持つ敵は対処が難しいだろう。

「ようやくこの程度かあ。少なくとも、このリーチの差はどうかしねえとなあ」
流魂街の市中や郊外を回る時に、時おりだが虚や妖魔じみた獣と出くわすときがある。

その時に原作の鬼灯丸なら苦戦せずに倒せたような相手が居て、苦笑せざるを得な

かったものだ。

なおオレは士官学校というよりは兵卒学校として、霊術院に行かせてもらった身なのでもう卒業している。

兵卒としての気安さからか、オレは十三番隊からのお呼びが掛かる前に、縁のある所に顔を出して都合よく動いていた。

「ハゲ！ サボってんじゃねーよ」

「ハゲじゃねーつつーの！ オレ達の担当は広いの知ってるだろうが、このデブー！」
嬉し恥ずかし同期のサクラはなんとこのデブである。

大前田はこれでも金持ちのボンボンで親も副隊長だった為、普通に霊術院に行つて卒業したエリート様だ。兵卒待遇で適当に出所したオレとは偉く扱いに差があるが仕方あるめえ。

もつともこのデブは意外に足が速く、原作でも素早い動きのできるデブとして活躍していた。

オレが覚えたい走術は、瞬間移動じみた高速移動ではなく、長距離歩法であり体術なので普通に尊重くらいはしている。単にお互い口が悪いので遠慮しないだけだ。

「それでこの後はどうすんだ？ 飯でも食いに行くか？」

「さりげなく舍弟扱いするんじゃねーよ。この後は四番隊に顔を出して素材を提出して

来る」

このデブは面倒見が良い所があり、金持ち自慢も兼ねて同期や下の世代を連れ歩いている。

それが気に入らないわけでもないし飯にタカルこと自体は気にもしないが、ノルマは積極的になすのが信条だ。

「暴れ者のお前が四番隊で収まるわきゃねーだろ。さつさとウチに来いよ」

「暴れ者としちゃあ十一番隊も悪くないと思ってるんだがよ。まあ覚えることを覚えるまではテコでも動かねえよ」

警邏隊は隠密機動の区分であり、十三番隊とは別計算だ。

大前田はこつちを舎弟扱いしてるため、二番隊に来ると思ってるようだが……。オレは普通に四番隊で修業と薬の備蓄をしていた。

警邏の傍らまずは情報収集を兼ねて、昔なじみの所に顔を出し下町やら郊外の連中に便宜を図ってる。その後で危険地帯を巡ったり、薬草が生えてる所へ妖魔の類を狩りながら通っているのだ。

まあMMOで言う所の、ハック&スラッシュというやつだな。

警邏隊に所属しつつ四番隊に顔を出すと忙しいが、その分だけ余禄があるって寸法だ。

「そういえば弓親は何を習ってんだ？」

「霊圧回復かな？ アレ覚えてると便利じゃない？ ほら、ボクら死神って霊圧が体力に直結してるところもあるし」

一口に回道と言っても色々ある。

それこそドラクエのホイミみたいな軽傷治療。消費は軽傷治療と同じだが、効率の良し悪しに重傷は直せない特化型の術。あるいは使い手の霊圧も相当に消費するが、負傷者を一気に直せる重傷治療なんかもある。

なおオレが覚えてるのは薬草学と、負傷時のペナルティを一時的に無効化する自己麻痺だ。

鬼灯の薬効にそういう効果があると知ったこともあり、せっかくなので専門化しそうな勢いで習得中。もう少ししたら、重症状態でも普通に戦えるようになるだろう。

まあ滅却師クインシーの奥義にあつたやつの方が有用性は高いのだろうが、そこまで高度な術を覚えている余裕はない。警邏隊に所属しているのも走術と情報収集の為みたいなものだし、四番隊も回道を通して自分を鍛えるためだしな。

「霊圧回復ねえ。普通の回復でついでに回復すると思うんだが……」

「まあその辺は得意分野もあるんじゃないか？ オレが覚えた薬学だってアカギレの薬とか評判なんだろう？」

「そういうことかな。後はヒ・ミ・ツ」

原作の薬にはまだ及ばないが、血止めやら表面治療レベルでは習得している。薬草造りの腕を上げるために量産して、大前田のツテで販売してるわけだが……。

弓親が霊圧治療覚えるのって、絶対アレの影響だよな。

斬魄刀の中で当たりとされる始解の一つ、瑠璃色孔雀。……ファンの間では直接攻撃系縛りは最近だけじゃないかとか、一角に遠慮してるのではないかという声もあった。

……大前田への借りなんざ気にもしないが、相棒ともいえるコイツに遠慮させてるとしたら何となく嫌だな。原作だと知らないし、知っていてもプライドの問題だとして気が付かないフリをしてるんだろが……。

遠慮だったとしても、その必要もないくらいに強くなりたいためである。

●虚退治

鬼灯丸は……というか今の名前は龍紋か。

龍紋は素直な斬魄刀で、名前を適当に呼んでも気にもしない。

龍紋だろうが大門だろうが、それこそリユツシモンでも反応するくらいだ。

代わりに小粋な解号で呼ぼうとするとすねるので、力は力であり、色を付けて余計な見方をするなどということなのだろう。

「おっ？ コイツ虚か？」

今週もノルマを果たそうと郊外に出たところで、一風変わった虚に出くわした。

その辺の虚のはずなのだが、いやに獣じみて素早い。もちろん狛村隊長の同族などではないだろう。

『ギャウー!』

「つと。速ええ! とはいえ霊圧は大したことねえ。噂に聞く大虚とかじゃねえよな」

原作でいうと中級大虚アジュカースにも似た形状。

だがそれほど力は感じないし、本当に中級大虚だったら既に死んでいただろう。

「さすがに大虚はないでしょ。変種なのかもね。突然変異とか」

「そんな珍しい奴相手に訓練できるなんて、まったく運が良いぜ。ツイているとしか言いようがねーなあ」

原作知識を考えると、破面実験の一環だろうか？

能力の高い個体を生み出そうとしたとか、最上級大虚ヴァストローデの前に中級大虚を真似て作ろう

としたとか？

いずれにせよ原作でこんなやつは見なかったし、もし実験結果であるならば、中途半端な性能から過渡期にある失敗作だろう。

数も居る事だし、せっかくなので訓練相手として楽しませてもらおう。

「燃え上がれ、龍紋!」

火の点いた刀をブラリと下げ、手近な所ではなく外側の敵を見据える。

これだけ機敏で移動力の高い敵である。戦い慣れてない死神だと危険だし、町の住民に至っては論外だ。

「つたく数ばかり多いね。どつちが多く倒したかでも競ってみる？」

「やめとく。雑に斬るよか、上手く斬る練習でもしてー気分だけ」

弓親も見慣れた形状に始解している。

やはり藤孔雀のまままで戦う気なのだろうが、全力を出せば一瞬なのに難儀なヤローだよ。

オレはそんな弓親を尻目に狙いすませた奴を目掛けて疾走を始めた。

「くらいな。死神^{シジン}剣ー」

走り込んで崩れた態勢でも、勢いを利用して放てるだけの剣技。

面倒なので名前も適当に付けている。今のところ一番重宝している技なので、もう少し真面目につければよかったかと思わなくもない。

オレはそのまま周囲を走り回り、背中から、正面から獣……じゃねえや虚どもを屠っていく。

もちろん狙うのは逃走しそうな奴や、霊圧の低い雑魚からだ。

「ねーまだ続けるの？ ボク飽きちゃった〜」

「飽きちゃった。じゃねえよ！　つか、余裕かましてんな」

見れば弓親は何体かを縛道で捕まえて、一体ずつ戦っていた。

それも途中から殴るのに飽きたようで、着火する鬼道を使つて徐々に体力を削りながら戦っているようだ。

原作とは違う光景に多少の驚きを交えつつ、本来はこういう戦いをするのが弓親の本領なのではないだろうか？　戦果を稼ぐというよりは……。自らは決して傷つかないクレバーな戦いをしつつ、状況をコントロールして有利に導いていくのだ。

そんな姿を見ながら、ふと……。

（瞬間的に開放して、霊圧吸収しながら戦う方法を覚えたらサイキョーじゃね？）

と言いたくなつた。

とはいえそれには弓親が平然と瑠璃色孔雀を見せる必要がある、今のところ、オレの前だけでも解放する姿を見せたことはない。何となくもどかしい物を感じると同時に……鬼道を使うだけでも心を開いていくくれるのだろうかと思う事にした。

「後はこのデカブツ片づけたら終わる。ちつと待つてろ。どうやらコイツがボスみたいだからな」

「はーい。早く終わるなんて期待しないで待つてまーす」

最後に残ったのは水牛にも似た一回りか二回り大きい目の奴だ。

こいつは素早く動き回るのが限界サイズに体を留め、思ったよりも早く攻撃してくる。あえて言うならば……大前田を劣化させたような奴と言えればいいのだろうか？

「ヒャア!! ホーツ！」

俺は助走して大上段から切り掛かり、そのまま奴の体を挟りながら駆け抜けていく。ただし真横に抜けるのではなく斜めに抜けて、程よい攻撃位置を無視して更に突き進む。

『モ、!!』

「つとお!!! つぶねーじゃねーか！」

すれ違いざまに頭が降られ、頭部にあつた角は牛どころか山羊くらいにまで伸びていた。

ザケんな何がモーだ、この角ならメーだろうが! 危く胴体を串刺しにされるところだったわ!

容易く引きちぎられた死覇装と、掠っただけで血の滲む体を見て俺はニヤリと笑った。

こいつは何かしてくると踏んで、真っ直ぐ抜けたり足を留めたりせず一撃離脱で駆け抜けたのだ。予感的中して大ラッキー! 今日の俺はツイてツイてツキまくってるぜ!

「いーねいーねえ。せつかくだから対人じゃあ使いたくねえ技でも試すか」

俺は一步で踏み込める限界の距離で斬撃を浴びせた。

そのまま次のステップに繋いで、再び距離を空ける。止まらずに態勢を整える半歩で位置と方向を変えつつ、そして再びの急突進。

次なる半歩は、同じ半歩でも微妙に間合いを変えて、その次の半歩も微妙に変えることでタイミングを変更する。

いわゆる一足一挙の間合いを維持しながら、斬術と走術の連携を練習するためだ。

この獣型虚には工夫する頭はあるようなので、置物と違って実のある訓練ができるので丁度良い。

「あーもー。一角つてばく。やつぱり熱くなっちゃつて。早く帰るんじゃないの〜?」

「もうちよつと愉しむから、てめーもその辺で好きなように遊んどけ。俺ら戦士には親兄弟でも伝えねえ秘剣なり秘術の一つもあるってもんだろ? その特訓でもすればいいじゃねえか」

隠し技の実験するから、お前もやつてると言外に告げる。

そもそも今やつてる戦術だって、獣みたいな虚だからやつてるだけだ。逃げ回りながら相手に何もさせずに勝つとか、忍者みたいで性に合わねえ。

……つーか警邏隊は一応、隠密機動だったな。まあいいや。

「……うん。そうだね。そうしようか。生き残りの奴らは適当にもらっていくね」

「おう。持ってけ持ってけ。こっちはメインディッシュをいただいてるからな、好きなだけ持ってって構わねーぜ」

瑠璃色孔雀を開放するつもりなのだろう。

弓親は笑顔で敵を誘導しながら歩いていった。ホップ・ステップ・ジャンプとあまりの軽快さに心配になる。本当にあいつは弓親なのだろうか？ 実は俺と同じ転生者じゃあるまいな……とか思いつつ、そういうえば原作で69さんに勝った時はあんな感じだったなあと思いついた。

「……さて、行つたな？ そんなじゃあ、おっぱじめるか」

破けた死覇装を脱ぎ捨てて上半身を曝け出す。

そして使っていないなかった種類の霊圧も、徐々に引き出していく。

初歩の鬼道を使ってみようとして、適当な集中では小さな爆発で暴発したので諦める。

ちよつとした鬼道でもその様子を消す曲光だっけ？ あれと組み合わせで地雷にすれば面白いと思うんだが……やはり性に合わないのだろう。

「せいやさー……どっかいー！」

まずは鬼道を使う要領で手に集中しつつ、同時に殴りつけてみる。

暴発による爆発でもいいやと構わず殴るが、大した威力ではないどころか、むしろ衝撃を殺しているのではないだろうか？ 仕方なくもう片方の手で至近距離から斬撃を浴びせつつ、距離不足なのを爆発で痛む拳を使って押し込むことで解決した。

「あー。やっぱりアレは無理だな。こつちの方が性に合うわ」

刃の峰を拳打で押し込む斬術と拳術の融合。

どちらかといえば拳法家の使う剣術のようだが、こつちの方は他愛なく成功した。

『モ…！』

「痛てえじやねえか！ ぶっ殺すー」

同じ要領で試そうと、今度は峰を鞘で打ち付けてみる。

奴が攻撃を兼ねて動いた所で、軌道を変える意味もあつてぶっ叩いた。

逃げずにその場で戦っており、奴の攻撃を食らうのは必然だ。

そこで覚えている回道を使い、痛みだけを無効化して傷は放置した。

「ふー。回道の方は修練したけまだマシだな。流石に回復しながら戦うとか超人芸は上の連中じゃないと無理だろうが」

同じような戦闘を繰り返せば、敵だけ痛みで動きが鈍る。

こつちは無効化するので元の動きのまま。もちろん最初から痛みがないような奴や、少々のペナルティでは効果のない強者相手では意味がないのだが。

とはいえ実戦で有効だったのは大きい。

斬術に拳術を混ぜたり、回道で補う方法は有効だろう。

なんだったら神経系を麻痺させる術の他に、剛力を持たせる為に肉体活性化系の術でも覚えたら面白いだろうか？ 四番隊の連中はその為の術ではないというだろうが、俺にとってはそのくらいにしか使い道がない。

「まあいいや。次だ次。間合いは譲ってやるから掛かってこいや」
前から使っている走術の組み合わせ。

これは原作でも白哉とかやっているので、可能な事は知っている。使う奴は多いことから、俺もさつき使った死神剣とかやってるわけだが。

『ブモー！！』

「うらああ！ 見よう見真似の龍巻閃！ 同じく掌破刀勢つてな！」

突進して来る敵に合わせ体を回転させながら半歩前に出て、斬撃を浴びせるカウンター。

そして浮いた刀を掌底で押し込むことで、連続の高速斬撃を食らわせていった。

まあ、ハッキリ言うとなんか。

弓親を遠くへやったのは、隠し技の為なんかじゃねえ！ 転生した強固な肉体で漫画の技を試してみたく何だろうがよ！？ 俺は試してみたいね！ つーかやったさ！

「……しかしなんだなあ。技を磨きやあ『有効に戦える』のはいいが、ちいとぼつかし軌道修正が必要だな。とっておきが全然『通じてねえ』じゃねえか」

最後に試したのは剣圧、いわゆるソニックブレードだ。

龍紋が最大活性化したところで、強化された肉体でのみ使う事の出来る奥義と言える。

しかしながら今まで圧倒していた虚に対して、まったくダメージを与えてなかったのだ。

月牙天衝などの技は霊圧を食わせて飛ばず斬撃だが、剣圧を放つソニックブレードは物理ダメージだ。

つまり霊圧の高い死神や虚には通じないので、何処まで行っても牽制にしかならぬい。

「つまりだ……。今まで色々試して来た技も、同じってことだよな。剣術は斬術と違うってことなのか？ ヤッペー修行のやり直しじゃんかコレ」

調子に乗って色々試したのだが……。

やはり生兵法は何とやらだ。色々試した結果が、実はあまり役に立っていないことが判った。

いや、先人の考えた剣理を用いることで有効打を与え易いから、上手く戦えはするんだ。

ただしそれが通じるのは同ランクまで。どんなに複雑な動きで刀を当てても、斬魄刀一本分の威力には変わらないってことなのだ。

「良く判んねーが、刀を上手く当てるのが剣術で、霊圧を載せて戦うのが斬術ってことなんかな」

必要なのは刃に霊圧を載せる方法だったらしい。

切っ先に集中して切れ味を上げ、威力の底上げをして、相手の霊圧防御や鋼皮イェロみたいな装甲を貫く必要がある。

霊圧の乗せ方や集中のさせ方、それらを自分の斬魄刀と組み合わせるのが斬術の本質なのだろう。

そういえば原作で剣八は終盤まで斬術を覚えていなかった。

当時は剣術なんか自己流で幾らでも覚えられるだろうと思っただが、剣術と斬術が違うものであるならば納得だ。

「つたく『本命』と戦う前で良かったぜ」

勘違いは痛かったが、それでも肉体活性なんか意味のない術を覚える前で良かった。

そして情報を集めて探している『本命』……あの更木剣八（予定）と戦う前に気が付いて良かったというべきだろう。その為にこそ警邏隊なんかに所属して情報を集めていたのだ。

ソード・ダンサー

●アバヨ剣術、また来て死客

剣術を覚えてもあまり強くならないことには愕然とした。

良く考えたら霊圧によるオサレバトルの世界に、地味な剣術など意味が薄いのだろ
う。

もちろん同格同士では大いに意味がある。

顔を突き合わせる死神同士の野仕合などでは、護廷十三隊に正式な所属もしてない新
米にも関わらず、俺はかなり強い方だった。

「コイツのお陰で強かったともいえるし、気が付くのが遅れたとも言えるな。まあ最悪
の事態じゃねえ。ラッキードいっつか」

全ての元凶は斬魄刀である龍紋の始解だ。

徐々に肉体強度と霊圧が上がる為、一太刀浴びせるだけで十分にダメージが通せたの
だ。要するにソレを剣術を覚えて強くなったのだと誤解していたらしい。

「逆に考えりや、斬術を覚え直すだけで十分に強く成れるわけだしな。やっぱりラッ
キーだぜ」

俺は深刻に考えるよりも樂觀的に考える現金なタチだ。

時間は有限なので惜しいとはいえるが、死ななきや幾らでも鍛え直せる。それに明確な目標が決まったという事は、余計な考えで悩む時間も不要だという事でもある。

「よし！ そうと判ればさっそく特訓だな。弓親が戻るまでに素振り百回でも……」
「むーり♪」

素振りに合わせて霊圧を集中させようとブンブンやっていると、楽しそうに弓親が戻って来た。

一回目よりも二回目、三回目と振るたびに強くなっている気がした直後なので、とてもガツクリ来る。まあ戦ったのは雑魚ばかりだし、瑠璃色孔雀を開放したら一瞬だろうから仕方ないのだろうが。

「一角ってばゴキケンじゃない」

「まーな。てめーも技に手応えでもあったみてえだな」

お互いに秘密特訓なので特に報告し合う事もない。

何となく察せるころはあるかもしれないが、やはりお互いに突っ込まないのが義理という物だ。

「見事に腰掛としていきましたね。いつでも他の隊に移れますよ」

「それも教官殿のお陰であります。これまでご教授ありがとうございました」

この日も帰りに四番隊へ顔を出し、収穫した素材を提出する。

基本的に四番隊は直接戦闘しないので、収集ノルマは年間を通して行う物だ。

だが俺らは回道修行の為に在籍する気マンマンなので、修行がてらにサツサと納入したという訳である。

しかし俺が剣術と斬術の差に気が付けなかったのは、この人……卯ノ花隊長のお陰でもある。

俺が修行している姿を見ているはずなのに、ちつとも忠告してくれなかった。まあ隊長は忙しいし霊術院の講義でチラっとみただけ、そのままやって来た新米の面倒を見るはずもないので当然ではあるが。

(……もしかしたら、昔を懐かしんでいたのかもな。能力に天と地の差があったとしても、新しい剣術の開発なんだし)

卯ノ花隊長は御存じ初代剣八という秘密持ちであるが(矛盾ではなく加年での忘却)。全ての流派やら剣の流れ……要するに剣理は我が手に有りと、八千流と名乗ったそうだ。俺が調子に乗って剣術の基礎だけ上げてるの見て微笑ましく見守っていた可能性もある。

まあそれもここまでなので、気にすることもないのだが。

「過去にも四番隊への在籍をあくまで経過と捉えている者はおりましたが、ここまで明確な腰掛にする人も珍しいですね。何を望んでいるのですか？」

「そりゃあ俺より強い奴に逢いに行くってやつですよ」

珍しく新米相手に言葉を重ねる卯ノ花隊長に俺は本心を吐露した。

ゲームで見てから行ってみたいセリフでもあったが、せっかく転生したのだ。自分の力がどこまでいけるか試す以上に楽しいことはないだろう。

「やられて死ぬのは仕方ありませんが、それで戦えなくなるのは惜しいですから。できるだけ愉しんでやろうと……おっと。失礼を申しました」

「言葉は飾らなくとも良いのですよ。実に佳いことです」

ソレが卯ノ花隊長の望みでもあるのだろう。

裏表のない微笑みを見ることができた。この表情を表の意味だけ見てる奴が多いんだらうなーと、原作読者として内心でドヤ顔をさせてもらった。

ともあれ在籍というものは大きな事であり、腰掛にして移籍するのは会社のみならず嫌われる。

それを笑顔で送り出してくれる卯ノ花隊長には感謝しかなく、せっかく声をかけていただいたので深く頭を下げしておくことにした。

「ちよいとヤバイくらい強い奴の噂を聞いたんで確かめてきます。本物なら勧誘してき

ますが、死んだら笑ってやってください。またお目に掛かれるかは判りませんが、これまでのご指導ご鞭撻。誠にありがとうございます」

「気にすることはありません。その人とともにまた逢いましょう」

さりげなく更木剣八の所在を掴んだことを告げると、微笑みの闇が濃くなった。

もしかして察してるところか嫉妬していらっしやる？

……卯ノ花隊長が嫉妬マスクになって殺意を覚える前に、丁寧に辞することにした。

剣八と戦って生き残れるかは運不運も関わると思うので、改めて一期一会の礼を下がる。

背中に感じる殺意の霊圧を受けながら、俺は避けては通れぬ……。いや、待望の剣八戦へと挑む。

●来いよ剣八！ 挑戦者アリ！

集めた情報で居所や動きを確定させつつ、突貫で斬術の稽古に励んだ。

素振りに霊圧を載せるところから始まり、動かない目標相手ならば走術から至る斬撃に載せられるところまでを達成してタイムアップ。

いよいよ剣八の所在を掴んだので、後はぶつつけ本番で実践訓練するしかない。

「いよう！ この辺で一番強いんだってな！ てめえと戦ってみたかった！」

「あ？ 取り込み中だ。気にするなら後にしろ。気にしねえならまとめて掛かって来

な」

更木剣八はいつものように誰かと戦っていた。

たいていは犯罪者だったり虚^{ホロウ}だったりするので、気にせずダイナミック・エントリー。蹴り飛ばして挑戦した所、別の相手と切り合っていた。

「それじゃあ後でタイムマンしようぜ！ 約束したかな！ 聞いてねえとか言うんじゃないぞ」

「ウルセエ野郎だな。口より手を動かして愉しんでろよ」

どう見てもカタギじゃない武装している連中を蹴散らしていく。

どう考えても選り分けて戦っているようには見えないので、攻撃可能な位置には入らずにその他大勢を蹴散らしていた。

「見たか俺の方が倒した相手は多いぜ」

「知るか。お前が勝手に割り込んで、獲物を喰ったくせによ」

そして邪魔者をギヤラリーに変えると、お互いに次の獲物を求めて相対した。

「俺は班目一角。ひとかどの男って感じの意味だと思えばいい。てめえは聞いてるぜ。更木で一番なんだってな！ さあやろうぜ、ザラキイイイ！」

「ちったあ静かにできねえのかよ。しかしなんだな……。いいぜ、オレは更木だ！」

間の距離ももどかしく、一気に走り込んで死神^{シン}剣を浴びせた。

刀で弾かれて掠った程度だが、やはり手応えが硬てえ。

直撃じゃねえとダメージを与えられない。そう踏んだ俺は一回ごとに異なる半歩のリズムを刻み踊る様に攻撃してみた。

「シヤアア!」

「なんだ? 見た目とタイミングが違うのか? やるじゃねえか。もう一回やってみよ」

同じ半歩でも踏み込みが異なる。

一回目は10cm、二回目は20cm。三回目は15cm程度と攻撃直前にステップを変えて直撃させた。

なのになにも効いた様子はなく、『あー驚いた』程度の揺らぎしか感じていないようだ。

「チツ。いきなり見切りやがったってか? いいぜ、連撃でよけりやあ見せてやらあ」
「能書きは良いつつってんだろ」

次なる打ち込みはいきなり容易く弾かれ、予想して居なかつたら大変なことになっていただろう。反撃を最低限食らって我慢しつつ、両手に構え直して右斜め上から左下に抜ける袈裟斬りを浴びせた。

「お? 今のは手元で伸びたな。別の技を組み合わせたってのか」

「そうだが……。なんで一の太刀を受けて無事なんだ？ 最低限で済ませたこつちの方がよほど食らってんぞ」

振り切った俺の刀は左手に持ち替えていた。

両手で柄元を抑えてから、左手一本で振り下ろす時には柄尻を握り締める基礎にして奥義に当たるフェイントの一つだ。

一の太刀というのは本来、一撃で決める渾身の一撃ないしフェイント技である。食らって無事な方がおかしいのだ。

「昔を思い出してちつとばっかし楽しくなってきたな。盛り上がっていいこうじゃええか！」

「これでも強くなつたつもりなんだがよ。自信なくすわあ。……まっつてめえを斬れば新しい自慢話もできるか！」

今度は剣八の方から切り掛かってきた。

俺は自ら奴の方に倒れ込み、予想以上のタイミングですれ違う。縮地の理論には幾つかあるが、間合いを誤魔化すタイプの縮地に当たる。

そのまま倒れる寸前に起き上がり、回転を掛けて脇の辺りにある筋肉を狙った。

回転を掛けることで勢いを増し、かつ、刀の動きが予想よりも小さいのにフルスイング可能なのだ。

「よしつ。一角が巻打ちから流し斬りを完全に決めたね！」

「まだだ。つーかその解説は止める。フラグにしか聞こえねーだろうがよ」

技名なんか連呼しないので、知り合いは俺の技を勝手に呼んでいた。

それにしても巻打ちはともかく、流し斬りはねーだろう。確かに流れるような動きで剣速を高めつつ、急所を狙う技なんだが……。どこかのゲームを思い出して気が気でない。

「ふう。今のは効いたぜ。……だいが掴めて来たな。てめえの技はタイミングと方向をずらすだけで、正面から来るってのは同じな訳だ」

「逃げ回って勝っても楽しくねーからな。斬ったり斬られたりするの好きだがよ」

恐ろしいことにこれまでの攻防で全部暴かれた。

なんか相手の方に才能があり過ぎて、剣術でFPSをやってる気分だ。やはり命中させるだけの剣術では、同格はともかく格上には効き難いのだろう。

「ホラヨ！ これならどうするってんだ？ やってみろよ！」

「やってやるさ！ ヒューー！」

剣八は自ら身を出し出すように迫りつつ、刀の軌道は俺の動きを覆うように放つてくる。

こちらがどう動こうともそのラインに居る事には変わりなく、同時に奴の剣速をどう

するかを考えれば、タイミングの方も読めてくるという寸法だ。

一太刀ごとに手の内を剥かれていく、清々しい程の窮地。

だがまだ負けてない。それどころかヒット数だけならば俺の方が有利だ。ならばこ

こは相打ち上等！

「痛つつああああ！ りゃあ!!」

「押し切る気か！ ハッハー！ そいつはオレの方が得意だぜ！」

斬撃は奴の刀にこそ浴びせる。

そのまま衝撃で奴の剣速を鈍らせ、二撃目にこそ本命を託して斬撃を放つ剣戟戦。これまでこのソードアクションを放り捨てて、意地と意地のぶつかり合いを行うことにした。

動き回つての戦いではまだ斬撃に霊圧を載せるのは難しいが、この方法でならば十分に可能！

奴の方が基礎威力は高いが、霊圧さえ載せてしまえば互角の威力が出せる。先ほどまでの累積ダメージを考えれば、ダメージレースは有利に立ったはずだ。

ただし、ソレは基礎耐久力を考えなければの話だ。何もしなければ向こうの方が恵体であり、霊圧が上なのでタフさが異なる。

「はっはっは……ふー。お互い血が登って来たし、ひとまず次ので最後にしねえか？」

とっておきをくれてやるぜ」

「なんだよ、せつかく楽しく成つて来たのにつれねーじゃねえか。しかしとっておきつてのは面白そうだな」

とりあえず回道で体の痛みだけうっちゃっておく。

ペナルティが無くなったとしても、この状態から治療するような術は覚えていない。そもそも俺は回復しながら戦うロードとか神官戦士つてガラでもないからな。

「フェイントとか気にすんなよ！ 見ての通りただの担ぎ抜刀！」

ここまで来たら余計な小細工は無用。

刀を担いで背中に構え、両手で縦にフルスイングすることで肩を発射台にする担ぎ抜刀。

少しでも霊圧を高め、刃に載せ、それもただ放つだけではなく切つ先に集中させる。

糸の様に細く……。

「真・死神剣!!」

「ハハハハ!! 楽しいよなあアア!!」

あろうことか奴は高速の剣を無視して、我が身で受けながらこつちを叩き切つて来た。高めた霊圧を刀に集約し、ただひたすらに無心で放つ強者の剣だ。嫉妬するほどの才

能が、余計な物を削ぎ落して俺に迫る。

「なあ？ 本当にここで止めちゃうのか？ まだまだ愉しめそうじゃねえか」

「悪いが俺の方が限界だな。……良かったら正式な死神にならねえか？ お前さんなら

最強の死神……剣八に成れると思うぜ」

未練たつぷりで告げる剣八に、俺はため息ついて予備の薬を投げて渡した。

自分もタツプリー薬を使つて治療を始めるが……ヤバかった。

そういえばこいつつて無意識に手加減してた時期なんだよな。

こつちが出力上げたら、こいつも出力上げるに決まつてんじゃない。下手すりゃこつちだけ死んでたし、運悪かったらダブルKOで二人とも原作前に死亡である。

幕間での出来事

●幕間

剣八が正式に死神に成り、そのまま十一番隊で決闘を始めた。

以前の剣八を倒し、そのまま新しい剣八に成る。なんだか剣八剣八言い過ぎて妙な気分だが、生前の知識と剣八のルール説明が混ざっているので仕方ない。

さて、俺の方の近況を報告しよう。

剣八騒動の時、無事に十一番隊に移籍してここでも愚連隊を作って、以前の剣八グループに楯突いたってわけだ。

新しい剣八体制に馴染むまで、朗らかに野仕合を繰り返したり雀卓囲んで睨み合ってる。

おっと麻雀は生前の体育会系生活の中で覚えさせられた物を、阿近を脅して作らせたものだ。

まだ体系化が終わっていないから、俺の伝えた地方ルールが公式だぜ。

（大車輪や緑一色がヤクマン、喰いタンなし、流し満貫アリ）

阿近は以前からヤバイ薬の研究に手を出して捕まり蛆虫の巣送りだったんだが、最近

になって普通に出所してた。おかげで便利遣いし易いし、薬品がらみの件で大前田と一緒にになってズブズブの利権生活を楽しんでる。

麻雀で対戦することも多いのだが、阿近は偶にくだらないういカサマをやるから油断ならねえ。最近では麻雀中に霊圧探知を訓練するようになってしまった。

「という訳で指南役もどうぞ。射場さんや綾瀬川さんも参加されて構いませんよ」「その指南役つーのは止めてくださいよ。ガラじゃねえし」

それと剣術指南役というありがたい役目を仰せつかった。

これは文字通り他の隊にも顔を出して、剣術を披露したり教授したりする役目だ。

何がありがたくないかって、まず斬術指南役ではなく剣術指南役（笑）なのだ。

霊圧を載せて戦う斬術は斬魄刀の固有能力とセットなので、あくまで剣術を教える役目であり、可能な範囲で斬術を教えるという訳だな。

「しかしその腕前はみなさんも認める程ですよ。十一番隊は最前線の担当ですし、講習会に参加してもおかしくはないと思いますよ」

「ちつとばっかし体格の差に慣れてるだけですがね……」

他にも指南役は居るが、強いというよりも主に教えるのが上手い奴が担当する。

俺が任命されたのも、龍紋の始解能力で体力が徐々に向上するのが影響している。

考えたら判るかもしれないが、体力や霊圧が上昇すると歩幅やら筋力が変わるので、

何も考えずに技を使うと色々狂って来るのだ。少なくとも繊細な動きを要する技は使えない。

最初は仕方ないと放っていたのだが……。

よく考えたら生涯で何百何千回どころではない数だけ訓練するのである。把握しないのもサボってるような気がしたので、訓練の一環で差を理解できるまで繰り返し返したのだ。おかげで能力値の差を配慮することに覚えて、教えるのもついでに上手くなったという訳だな。

「しかし、認めてくださるのに断るのも失礼ですか。藍染隊長にはよろしくお伝えください」

ありがたくない理由の一つがコレだ。

斬術を含めた戦闘訓練の一環で、藍染が鏡花水月の開放を見せている。新しく隊長・副隊長になった者や希望者を中心に講義するのだが……この枠の中に入れられてしまったのだ。

(まあ、原作で直接顔合わせないし良いけどな)

卍解に到達していると解号なしに始解を使用できるので厄介だ。

だが、せっかく教えてくれるのだ。どんな能力なのか漢見物といかせてもらおうじゃないか。

追記。

指南役というのは当然、他の術にもあっても良い物だ。

後年、雛森が藍染が遺した鬼道を覚え易くする資料を基に、鬼道指南役として就任する。

つまり、鬼道指南役とか走術指南役が居る中……。俺は剣術指南役（笑）と呼ばれることになるのである。

●見たぞ聞いたぞ、その瞬間。サッパリ判らねえけどな！
ついに来た講習会。

恋次や雛森たちは死神にこそなっっちゃ居るが、まだペーパーなので参加してない。

指名枠に俺たちの他、四番隊とか十二番隊のメンツが混ざってるのは……。まあこういう機会で徐々に範囲を増やしていたのだろう。つーか、例の事件で死体見分する時に、鏡花水月見てない連中が一目で把握したら笑い話だもんな。

「始める前に説明しておく」と鏡花水月は流水系の斬魄刀で、視界を歪ませることができ。ただし広範囲で味方を巻き込むので、無思慮に使う訳にはいかないんだ」

原作を読んだ時は下位互換の能力で説明して、条件をクリアするとか頭良いなーと思ってた。

完全催眠だなんて強大過ぎる能力だし、弱めの能力であると主張しておく方がいい。

同時に強大さの反動である発動条件の難しさを達成できるって凄いなよな。

「なるほど。それでこんな講習会を開かれたのですね」

こんな風に素直な反応をする奴も居るが、ここに集められたのは上位席官ばかりだ。流石に疑問をそのままにせず、いちいち確認を求めてくる。

「……これはいつか見る事があるだけではなく、無思慮な発動が危険な術は多いという事への啓発でもあるのでしょうか」

「始解の解放には解号が必要ですので、初動で注意できませんか？」

「良い質問だね。では実際に試してみせようか」

藍染は質問に対してにこやかに笑うと、抜刀して見せる。

「いいかな？ 斬魄刀は霊圧を注ぎ込むことで強大化するけれど、隊長格はコントロールすることで大型化を抑えているんだ。戦闘中でも当然制御している」

「……」

（つ。今使ったかな？ 少しずつ起動するように設定してんのか？）

仕合で読み合いをするのが好きな、俺ら十一番隊だから気が付いたのかもしれない。

能力を発動するならば『今』だ。いけしやあしやあと発動していないフリをして、既に術中に嵌めているという方が面白い使い方だから、『俺たちならば今使う』という予想ができる。

だが全員がそうではないのだろう。

最初は藍染の言葉に頷いて会話に夢中になっており、既に発動していることに気が付いたのは、一部の戦い慣れている者。あるいは他の隊長の始解を見慣れている者だろう。

徐々に気が付く者が増えていたようだが、それでもまだ少数だ。既に解放されていることを大多数が知るのここからである。

「さて、君たちはいつから私が始解を使っていないと思ってるのかな？ この能力は霧を発生させて最大化するけれど、裏を返せば手元だけならば少し歪む程度。そして……必ずしも解号は必要ないことを覚えておくといい」

「まさか……」

「もう既に!?!」

藍染の周囲が徐々に歪み始め、発生する霧を中心に視界が乱反射を始める。

その場のままであったり、ほんの少し隣だったり、大幅に離れた位置に映し出される者もいればソックリ場所を入れ替わった奴もいた。

（あー。さっぱ判んねえなあ。なるほど、これだけの能力で広範囲の規模だと、これこそが鏡花水月の能力だと思ふよな）

見抜こうとしてみたが、まるで判らない。

最初に位置に留まっているなら当たりは付けられるが、こういった講義をする以上は……当然ながら移動しているだろう。ただ移動するという簡単な所作で、切りつける以上に度肝を抜かないと意味がないのだ。

「弓親、動くな。射場さんはちよいと歩いてくれますか？」

「……了解」

「おう」

視界に頼るのを諦め、霊圧知覚を始めてみる。

もちろん先に出された状態で、しかも知り合い以外も参加しているのに、状況把握を霊圧探知で可能なはずはない。

……ただそれは、状況を把握しようとするならばの話だ。

(直ぐ傍で鳴動してるのは弓親だよな。徐々に乱れが収まって行くのは射場さんとして……)

人ではなく場所を中心に霊圧探知を掛ける。

その場にある霊圧の揺らぎを観察してみた。興味津々というか霊圧探知やら総動員して見つけてみようと思ってるのは弓親だろう。

そして徐々に混乱を収めて冷静さを取り繕おうとしている射場さんに歩いてもらうことで、揺れてない霊圧の相対位置を確認する。他にも揺れてない霊圧の奴は居るが

……その中でも、静かに綺麗な波動をしている者を徐々に見比べていく。
(意外に冷静な奴も居る見てえだが……。この状況で動き回るやつが居るとは思えねえ)

東西南北を無視して弓親の位置と、射場さんが動いている方向を相対的な基準にしてみる。

その上で動いている霊圧を探し、改めて射場さんの揺らぎと比べてみた。

もつと小さな霊圧だが、そちらの方がかなり安定している。

普通ならばただの席官だと思ふ所だが、混乱して歩き回ってしまう小物にしては安定し過ぎている。これは霊圧を抑えた藍染か、奴が用意したサクラである可能性が高いだろう。よく考えればこの能力はサクラが居た方が都合が良いのだから。

同じように安定していて、あまり動いていないが初位置とあえて場所を変えている者もピックアップしようとしたところで……。

「と、言う訳だ。判つてくれたかな？ 能力はよく考えて使わないと迷惑になる。そして最小の使い方でも十分に有効な場合があるんだ」

「藍染隊長!？」

「いつからそいつ……」

思った通り、ピックアップした数名の中に藍染が居た。

動いたのは五番隊の席官だろうか？ そいつが動いて突き飛ばされた者が出たことで、混乱を助長した者も結構いたようである。藍染はそいつと入れ替わり、崩れかけた態勢を支えてやっていたようだ。

「僕の見たところ状況を把握できたのは五名というところかな。もしここに居るのが僕ではなく虚ホロウであれば、大惨事になったかもしれない。対処できたのはその五名のみ、それもある霧の中で対処を必要とするんだ」

もし殺意があつて殺して回れば、大殺戮が起きたのは間違いがない。

逆に味方の使用だったとしても、何も告げずに実行しては援護しようもないし、霧の中で混乱する味方を守りながら戦うのは難しいだろう。

その事を参加者全員が理解できたところで、今回の講習はお開きに成る……はずだった。

「しかし僕の動きを見抜くとは流石だね、斑目指南。参考までにどう把握したのか教えてくださいると後学の参考にできるのだけれども」

「大枠以外は全然見抜けませんでしたので、修行が足りないと感じるところです。……あえて言うなら、全員に番号割り振って、移動してるしてないとか霊圧の動きとか、比べる数を増やしたつてところですかね」

鏡花水月は三次元に関わる五感全てを操るが、靈感も弄れないわけでもない。

コントロールする情報が多すぎる為、これだけの数を操る場合は大雑把な管理になる。だからこそその、視界のみを操り、乱反射の範疇でしか引き起こせないという説明なのだろう。

だが裏を返せば三次元上にある五感、努力して霊圧感覚までである。

四次元情報……少し前の時間にこいつは何処にいた、今は此処にいるという情報が増えると把握が可能になる。もちろん情報量を増やして、五次元・六次元・六感・七感とやっていけば、いつか把握できるという寸法だ。

そんなのできるわけがないって？ では可能だという事を簡単に説明しよう。

「麻雀つてご存じですかね？ 別に将棋やトランプでもいいんですが。俺の知り合いに似たようなイカサマをした奴が居ましてね。普段から対策をやったただけです」

麻雀は34種の牌が4枚ずつで136枚。トランプは1〜13が4スートで53枚だ。

これらが今どこにあり誰が何を持っているのか、捨て牌や動きから想像しながらゲームを行う。

所詮は初歩的なカウンティングに過ぎないが、数回繰り返して個性を掴むともう少し把握できる。

そして重要なのは……イカサマをする人間にとっては、本当に見抜かれていなくとも

脅威なのだ。

どこかでバレたらおしまいだし、当てずっぽうで指摘されたら後にやり難くなってしまう。つまり対策を練っておくだけでも、かなり有効な戦術だと言えるだろう。

今思えば、原作で主人公相手に鏡花水月を使わなかった理由も判る気がする。

対策されたら見抜かれる可能性があるのに、急場で試すだろうか？ ドリフターズというコメディアン集団がショートコントをやる番組があったというが、「しむらしむらし」みたいな冗談では済まないのだ。

催眠が無くとも主人公に勝てる上に、対策されて当然なのだから最終決戦でワザワザ博打をしなくても良いのだ。

新たな存在に進化したら、それまでの対策を無効化するほどの能力に進化しているかも含めて、実験台にするくらいのもりで残していても良いくらいだろう。

(実際にはまるで対策して居なかったたので、読者の間では議論の一つになったけれども)「なるほどね。今度時間があつたら僕も参加させてもらおうかな」

「どうぞどうぞ。お忙しくない時であれば、お待ちしております」

こうして阿近の胃痛が増えたのであつた。

俺？ 鏡花水月の対策なんかする気はねーよ。主人公たちに丸投げな。

●原作前にもう一つ

ここに来てようやく原作に追いついてきた。

まずは恋次が十一番隊に転属し、猛烈な勢いで修業をし始めたのだ。

原作と違って隊員たちにも走術やら鬼道とか修業だけはさせているので、恋次もその波に乗って色々とやっている。

「二角さん。新しい始解を覚えたんですって?」

「おう。耳が早いな。まだ使いこなすまで至ってないんだが……」

追いついた一環として、二つ目の解号を得た。

正確には原作の一つ目に近い奴なんだその前に……。

こんな話を知っているだろうか?

織田信長の配下の中に長槍隊があったというのだ。それも馬鹿みたいに長い。

重臣で武闘派の柴田勝家は、使いこなせない長さに意味はない。もう少し『短い槍を俊敏に使い熟す』方が良いと口にした。

新進気鋭の木下秀吉は、『足軽は腕がないので、長さを活かして圧倒する』方が良いと反論し、部下を使った対戦で示したそうだ。

「伸びろ、龍紋!」

「おおっ! 長物つすか。これで射程も広がりますね」

長槍の話を踏まえた上で、槍化する龍紋を見てほしい。

前提として龍紋の初期解放をしないとならないのだが、ここでは割愛しよう。ひとまず妥当な長さで出してみる。

そのままブンブンと振ったり、腰を軸に体の周囲で大回転。ホアツチャーとグルグルやってみた。

「全然使いこなしてるじゃないっすか」

「長巻とか薙刀サイズならな。こいつの真骨頂はここからだ」

長さは調整できるのだが……。

実に信長が使っていたという三間半まで拡張できる。長過ぎつだろ！

「なんか6mはありますね……」

「だろ？ 見ての通りこの龍紋自体も拡張しててな……。また一から修行し直しだぜ」

原作の龍紋鬼灯丸をぶん回す時くらいはあるわ！

というか龍紋鬼灯丸の時に左手持つてる長刀、あれを細身にして6mサイズにしたと言えれば判り易いだろうか？

2m近い刀身全体に龍紋が拡張され肉体強化の上限が拡張、霊圧強化も若干伸びている感じだ。

問題なのは強化上限が増えた分だけ最大化と、最大化してから始まる霊圧強化が遅くなる事。当然ながら強化された体での体感を覚え直す作業も必要だ。

メリットと言えば始解でも最大化さえすれば、剣八や藍染に通じそうなくらい限界突破したことだろうか？こいつを当てれるとかちつとも思わないのだが。

『どうせ訓練し直すならよう。最初から解放しちまおうぜ』

「前から言ってるんだろ。借り物の力のままじゃあ意味がねえ。始解ともども、全部使いこなして行つてからだ」

恋次を見送る俺の隣に、むさくるしい大男が居た。

原作というかアニオリの斬魄刀異聞篇でみた、燃えてないイフリートのような姿とは少し違う。

頭巾を被り仮面をつけマントを羽織ったような羅漢姿。

見れば顔の下半分を覆う仮面の下やマントが覆う体には、あちこち肉体が崩れたような部分がある。

体の腐敗は転生前の俺の影響を受けたのだろうか？

頭巾やマントは俺の虚栄心なのか、それとも過去の苦痛を新たな誇りで上書きしているということだろうか？和尚や王悦ならぬこの身に判るはずがない。

この卍解と共に歩んでいくしかないのだ。

余計なことを考えるよりも、手に入れた力を有効に活かし、最大限に活用すべきだろう。

血闘

●原作までの道筋

十一番隊は剣八ルールで好き勝手出来るので、臨時編成をやっていた。

副隊長相当の力があれば誰でも副長並みだし、三席とかが何人いても良い。逆に上位席官になるためのボーダーを上げて、見込みない奴を入れなくても良い。

そんな中で恋次は五席を当然とし、四席や三席も間近に見えたという所で六番隊に引き抜かれていくことになった。

「恋敵としちゃヤバ過ぎる相手だが、朽木隊長を乗り越えようって心意気に免じて良いことを教えてやる」

「こっつ!?! べ、別に恋敵つてわけじゃあ……」

なんか鶏みたいな声を恋次が挙げたが、黙らせてとある場所に連れ出した。

「黙って聞いてろ。一つ目は、斬魄刀は手足の延長だ。新しい能力に辿り着くのは終着点じゃねえ。ただの出発点に過ぎないってのをよく覚えときな」

「は……はい」

恋次はちょうど二つ目の解号に至ったところだ。

自爆技みたいで使いたくないと言つてたが、蛇尾丸をバラバラにして飛ばす例の切り札を覚えたつてわけだ。

ただ動きといい威力といい使える技だが、それでも技は技に過ぎない。

いつ使うかどのように使うか含めて、自分で工夫して組み立てなければならぬと教えておいた。

「ここは修行場？ ……もしかしてここを？」

「違えーよ。ここは阿近のやつに金を渡して作らせた俺用の修行場だ。霊圧を合わせて隠蔽してるから弓親でも使えねえ」

「ウン。ボクも専用に他の部屋を作つてるくらいだからね」

イキつて生前知識を試した黒歴史以外にも、他人に見せる気がない技を修行する場だ。

もちろん今から使うアレを修行するための場所だと言つても良い。

「もう一つは単に十一番隊の上位席官になるための基準。卍解を目指せねえ奴は入れてない。もちろんお前もだぜ恋次」

「ば………卍解？ お………オレも？」

俺は『何も言わず』に龍紋を6 mまで伸ばして見せた。

第一段階で心を燃え上がらせ、第二段階で伸ばす。この手順でしか伸ばせないのだが

……。

解号を必要としなければ、適当な段階で心を燃やし、一気に伸ばせるというだけだ。

「餓に俺の卍解を見せてやる。だが俺がコレで戦う気はねえ。他所の隊長格に成る気はないし……そもそもまだ、始解の方が強い程度にしか使いこなしてねーからな」

「(……)の霊圧は……」

徐々に霊圧を上げていくが、今まで出したことのない出力に恋次が喉を鳴らす。

だがこんなものは出現させるための準備段階だ。それに卍解だからといって強く成れるわけでもないのは原作と同じ。

まあ範囲や強度の問題で、雑魚や大型を殲滅するのに向いてるのは間違いないけどな。

「この程度で驚くなよ。てめえにもできるつーたろ。……龍紋鬼灯丸!!」

「す、すげえ!!」

6 mの長刀が巨大な三節棍に変化する。

右手は鑿のような突き切りに向き、左手は元の長刀を短くしたもの。背中へ斧の様な肉厚の刃が浮いている。それぞれが鎖でつながれ三節棍となっているのだ。

原作との違いは幾分か刃と握りがスマートになり、重心を移すための重りがある事。

そして何より、龍の紋様が枝分かれを始めている事だろうか。

俺は鬼灯丸ではなく龍紋として開放した為、おそらく攻撃力はかなり原作よりも低い。

代わりに肉体強化や硬度の上昇、そして霊圧上昇などの項目に枝分かれしているのだろう。

選択した別の可能性……オルタナティブというところだろうか。

「これだけの力を隠すのつてもつたいないつすよ!!」 他の隊の隊長格に成る気はないつても……」

「慌てんなって。言つたら。今はまだ始解の方が強いくらいだつて。まるで使いこなしてねーし……だいたい、卍解ができるだけの奴は他の隊にも居るだろうしな」

現状、力押しだけしかできない。

なのに攻撃力上昇は原作の半分程度、霊圧上昇は七割り程度だと予想している。この状態でどう誇ればよいのだろうか？

せめて格闘ゲームであるかのように、己を使いこなせなければまるで意味がない。

原作で初使用したエドワード戦でも勝てるかどうか、怪しいと思っっているくらいだ。まあ始解で勝てるくらいに強く成ればいいんだけどな。

「他の隊にも? そんな馬鹿な。卍解つていやあ使えるだけでソウル・ソサエティの歴史に刻まれるって……」

「てめえの常識を押しつけんなよ。斬魄刀の望む試練や能力とかの相性もあるしな。……だいたい、過去に隊長格が戦死でゴロつと入れ替わるのはよくあったんだ。出来なきや嘘だろうがよ」

破面に関する事件は公表されてないにしても、死んだことにして入れ替えたのだから。

その辺りまで口を閉ざさせるのは無理だし……。そもそもあの浦原だつて三席だからな。アニオリ・ゲームオリを合わせていいなら、この時代でもかなり居るだろう。

「確かに……」

「外でこの事バラすんじゃないぞ。口が堅いと思った連中にしか見せてねえ。繰り返すが他の隊に行く気はねえしな」

「そういうこと。ここは居心地がいいからね」

という訳で原作に近い流れになったようだ。

調子に乗って恋次を鍛え過ぎたかと思つたが、まあ何とかなるだろう。コイツの能力を基準にして現世で鍛えてないと、俺が殺す可能性もあるしな。

……おつと思わずイキリそうになつちまつた。

陛下や白一護のことを考えたら勝てるかどうかとも怪しいしな。ここは戦いを楽しみたいもんだぜ！　と言ひ直しておこう。

●原作とつにゅーううう!!!

という訳でいよいよ原作に突入だ!

もつとも俺の出番は殆どないし、旅禍騒ぎが起きるまでは修行以外にすることねーけどな。

「パパンがパン!　だーれが殺したククロビン!」

「はっ?」

「なんだコイツ」

ようやく訪れた出番に思わず踊り出してしまった。

拍手喝采から繋ぐ手刀のポーズ、そして回し蹴りのごとくバランスを取る足。完璧じゃねーか。

「なんだなんだ。てめえら。穴に埋まったままだから待ってやろうと、クックロビン音頭を踊ってやってるんじゃないか。それとな……」

ギャグ時空に突入しながら回避できる、ありがたいクックロビン音頭。

そいつを理解しないナンセンスな連中に、俺は忠告してやることにした。

「てめーらコマドリを殺すのは俺だと説明してやってるんだよ。だいたい、なんで今の説明の間にも登ってねーんだ?」

「だってなあ」

俺の親切な忠告にも動こうとしない連中に対して斬魄刀を抜いてから、もう一度忠告してやることにした。

「戦う気がないならもう良い。死ぬなよ小僧？」

「っ!？」

「逃げるぞ一護!」

解号なしで始解して貫いてやろうかと思つたが、流石に殺気は理解したようだ。

なんだ殺気が出てないから反応しなかつたのか。しばらく虚しか斬り捨ててないから俺も甘くなつたもんだぜ。

「逃げるだつて!?! さげんな!」

「バツカ野郎。こいつらそこらの死神じゃねえ! 死んだうちの兄ちゃんくらいありやがる!」

どつちも良い判断だ。

一護は抜刀してこちらに刃を向け、岩……ガンジユだっけ? ……は立ち止まらずにダツシュで遁走している。

どうやら一護は喰い止めないと死ぬと判断したようだし、岩なんとか俺が副隊長格だと見て勝てないと判断したようだ。

「お前一護つてのか。一つていう字が入ってるに相応しい大した判断だ。だがな、俺に

も一っつていう字が入ってる。いずれ、ひとかどの人物になる男！ 斑目一角たあ、この俺の事だ！」

刀を突きつけてその腹を見せ、ニヤリと笑って『燃えあがれ、龍紋』と解号を口にした。

もちろん唱えずとも解けるのだが……最近になって、龍紋が染まる速度の違いに気が付いた。というやらコイツは俺のテンションと一致しているらしく、解号というオサレ値が影響しているのだろう。

「刀にある刺青が赤くなる？ 切ったら燃えるのかよ。形は変わらないみたいだけど」
「刺青じゃなくて龍紋な。一つ目の効果は単純。見ての通り俺が強くなるっただけだぜ」

こちらを観察する一護に、目の前でお手玉を見せてやる。

斬魄刀と鞘をお手玉して、少々危かろうと巧みにキャッチする技前だ。そしてこれは戦いを長く愉しむために、見せている予習でもある。

「まずは試験科目だ。護廷十三隊で直接戦闘最強を誇る、俺たち十一番隊と戦うに相応しい実力を持っているかってな」

普段は鞘も使って戦うのだが、最初は試験なので引つ込める。

そして判り易いように右手一本で構え、姿勢を落として突撃態勢まで見せてやった。

「俺たちはなるべく戦いを愉しみてえ。コレを受け止められたら俺を倒した後で隊長の所までは通してやるよ」

「そいつはありがとよ……」

判り易い態勢だが、それは別に手加減に繋がらない。

初動を大きく取った方が踏み込みは早くなるし、斬撃速度も普通は早くなる。

まあ、普通じゃない技を見せるんだけどな。

「キイイエエアアア！」

「っ！ 刀が飛んだ!?!」

目の良い奴だ。

踏み込む瞬間に、右手から左手に刀を投げたのに気が付きやがった。まあ、さっきのお手玉はそのために見せた予習なんだけども。

「それだけか？ ならば死ね！」

「っ違う！ 右じゃない。左のままかよ！」

手を持ち換えたらそのままの方向で斬るかと思うだろう。

だが手首を返して斬撃角度を、『く』の字に曲げて斬る！

「これが片手だったのか!?! う……おおお！」

「ははは！ 止めやがった。飛燕からつないだ雲雀落としを止めやがったなてめえ！」

常人の筋力でこんなことが可能なはずはない。

下手をすればすつぽ抜けかねない曲芸だが、龍紋によって向上した筋力と器用さ、そしてバランス力ならば難なくこなせる。

しかし飛燕も雲雀落としてもフェイント系の奥義の一つである。

それを見切つてブロックで来た段階で、目も反応速度も大したものだと言えるだろう。

「合格だ。副隊長並み剣術指南として認めてやるよ。劍腕だけなら護廷で二番目つてところの俺が、お前に隊長格と戦えるだけの下地があると認めてやる」

「褒められてんのかな？ まあ二番目でそれならなんとか突破できそうで助かった」

ふっ。はははははは！

いや、悪い。とんだお笑い草で思わず爆笑するところだった。

「勘違いすんじゃないぞ。死神に剣技なんか何の意味はねえ。ただチャンバラでできるっただけだ。斬魄刀を使いこなして、初めて死神の戦闘つてやつよ！」

「くそ！ 何て剛力だ。まだ力があがるつてののかよ」

鏢競り合いを行ったまま、俺は徐々に押し込んでいく。

龍紋が赤く染まるたびに体力や霊圧が徐々に向上する為、こんな芸当もできる。だが、こんなのは力持ちならば誰でもできるだろう。

「気を引き締めとけよ？ こっからは少しも油断するんじゃねええ！」

「嘘だろ。この力のまま動くつてのかわ？」

鏢競り合いを実行したまま、右に左に揺らしてやる。

そのまま繋いでも良いのだが、一護の本気も見れないうちに不意打ちして倒してもつまらないだろう。

「そらよ。足元がお留守だ」

「痛っ！ つやべー！」

今度はグルつと右側に移動して右の蹴りを奴の左足に食らわせてやった。

もちろん態勢が維持できるはずはないので、ガクリと来たところに腹を横薙ぐ。

慌てて態勢を戻そうとした一護は、間に合わないと見てむしろ俺の方にすれ違うような斬撃を放つてきやがった！

「スゲーな！ 今の攻防で反撃に出るとか。俺が隊長並みの霊圧防御出来たら、お前死んでたぞ？」

「あんたも大概だよ。なんだ今の動き」

俺の斬撃は体勢を崩した一護の額を掠め、俺は咄嗟に身を引いたものの腕を軽く斬られた。

負傷度としては運悪く俺の方が分が悪いが、蹴りも効いているはずなので痛み分けと

言う所か。

気分が良いので額の血を拭う一護に忠告してやる。

「血止めしねーなら拭う意味はねーよ。こんな風にな」

「あつ汚ったね！ 葉かよ！」

戦いに汚いもないだろうと、高い葉を準備していることを教えてやった。

たしか浦原の言葉だったと思うが、死にたくなきや死ぬほど準備するのは当たり前だよなあ？

とはいえ原作と違って柄には仕込んでないので（堅くて無理だった）、懐に入れてる分だけだ。手に血が滲んで滑るのも嫌なので、タップリ使って残りは放り捨てた。

「さあ盛り上がっていいこーじゃねえか。ここからが斬魄刀を交えた戦いの始まりだぜ？ 伸びろ龍紋！」

「刀が長槍に？ ……だけどそいつは悪手だぜ！」

龍紋が刀としての拡張限界まで達した所で、一気に6mの長刀として伸ばしてみた。

一段階を染まり切つてないと途中で止めるのが正解なんだが、ここまで体力が上がつてると少し違ってくる。

「へえつ。長物には手元つてな。悪い判断じゃないぜ？ 普通はな」

「はっ？ なんでこの角度で穂先が……」

一気に懐に飛び込こんで、槍など長過ぎる武器の欠点を突こうとしたようだ。だが俺は軽いため息を吐くと、柄を蹴り飛ばして強引に振り上げた！

「くそがつ……」

「よく居るんだよな。長物は雑魚の持つ武器で、長さで機先を制してるだけだつてな。でも思ったことはねえか？ 長物を刀みたいに使ひこなしたら最強じゃね？ つかポール・ウエポンで強い武将なんか幾らでもいるだろ？」

俺はそのまま長柄を回転させて、ビュンと振り切つて先ほど変わらない速度で斬撃を浴びせてやった。

一護は蹴り上げた一撃こそ防いだものの、この二撃目は防げず直撃する。転がる様子の場を離れて、ゴロゴロと少しだけ遠ざかっていた。

「まだ腹斬られただけだろ？ 筋肉と霊圧で最低限界塞げばまだ戦える。みたところお前の霊圧は俺以上。更木隊長に匹敵しそうなくらいあるぜ。隊長なら余裕でこなす。立ち上がったてきな」

お前主人公だろ？ 早く立ち上がれよ。

傷を塞いで刃に力を込めて、さっさと掛かって来いよ！ ハリーハリーハリー！

まあ結果を言えば、イキリが過ぎてトドメを刺さなかったのがまずいのだろう。

さっさと倒しておけば、やられなかったと思う。

「じゃあそうしてやるよ！　いつかあーく！」

「ぐお?!　できるじゃねえか……」

突如として膨大な霊圧が刃に載せられ、一気に叩きつけられる。

思わず防御してしまったが、危く龍紋を落としそうになり、肩口から一気に切り裂かれてしまった。

だが！　まだ上半身が真つ二つになったわけじゃねえ！

余裕かまして重傷食らったのは俺がアホかもしれないが……最高じゃねえか!!　こうでなくちゃあ死合を挑んでいる意味がねええ！

「良い事教えてやるぜ?　俺が戦い始めた時点で殆どの奴は下がってる。弱けりや俺が片付けるし、強けりや雑魚が何人いても勝てねえからな。雑魚に追い回されて死ぬこたあねえ」

「嘘だろ……まだ立ち上がるってのかよ」

何言ってるんだコイツ?

自分ができないことを、相手にだけ押し付けると思ってたのか?　剣八がやってるのを見て俺もできるように頑張ったんだよ。

まあ……龍紋が6 mに伸びて第二段階に達してないといけないけどな。

じゃないとここまで伸ばす意味はないだろ。

「さてと。知ってるか？ 槍の動きって突きと払いの二つしかねーんだってよ。そして素早く戦場を制するのが役目らしい」

「速度勝負か？ まあこつちもヤバイんで助かるけどな」

俺は長刀を構えて右手一本で保持した。

左手は添えるだけにして、一護の急激な動きに合わせて刃をスライドさせる。

「フウー!!!」

「速えええ!!」 だが、予想できなかったわけじゃねえ!」

走術から繋ぐ高速の踏み込み。

瞬間移動めいた移動ではなく、ただ一突きの踏み込みの為の予備動作。

それを予測していたかのように一護は紙一重ではなく大きく身を逸らせ、長刀の刃の無い方向へ回り込むようにして突進してきた。

「もらった!」

「馬鹿が。俺はこの間合いを使いこなせると言った!」

添えていた左手も使って、フルスイングで追いかける。

だが一護は不思議なことに、途中で足を留めて斜めにガード態勢に入っていた。

「知ってるよ! 壁くらいじゃ足止めにもならないってさ!」

「堅てえ! 全霊圧を防御に回したってのか!」

容易く周囲の壁を砕いて一護に迫る。

だが膨大な霊圧が防御の為だけに消費され、しかも斜めに受け流されたことで衝撃を利用して逸らされてしまったのだ。

しかもそのまま、こちらの柄を利用して滑る様にやって来る！

「はは。なんだよ、その霊圧の切り替えの早さ。……反則だろうが」

「悪いな。……オレの勝ちだ」

ここに来て俺は自分の敗因を悟った。

原作知識に捉われるあまり……一護がこの段階で滅却師クインシー的な霊圧操作を行うなどは思わなかったのだ。

後に登場する滅却師クインシーの騎士団員たちは、霊圧を攻防で素早く切り変える戦闘法を使っていた。

おそらくは一護の中に眠る存在が、霊圧補助を行うだけではなく、コントロールも教えたのだろう。

そういえば……卍解で高速戦闘ほか色々仕込むんだから、今段階で少しづつ教えてもおかしくねえよな。そう思い至ったところで、俺は意識を失った。

逡巡と再起

●迷い

ほぼ原作通りの流れだが、かろうじて自分の足で歩く余裕があった。

原作と比べて副隊長扱いになり強くも成れたが、とても満足できる結果ではなかった。ので不満はある。何しろ戦闘そのものは圧倒していたというのに、圧倒的な霊圧差で押し負けたからだ。

「このままじゃいけねえよなあ……」

今のままだと似たり寄つたりの流れに成る。

原作よりも強くなってるので悪いわけではないがスッキリしない上に、原作よりも上程度では役に立ってないのだ。

剣八戦・一護戦と負け越したが、原因はハッキリしている。

剣腕そのものは初代剣八である卯ノ花隊長を除けば俺がダンチだ。得意技に限れば隊長格の方が強い技もあるだろうが、有名な技なので対処はできる。

要するに霊圧。

霊圧による攻撃力と防御力の差が大きいため、ダメージレースに着いていけないの

だ。

（俺はスキル・マスター系の系譜だからな。このままだと、将来どうなるかまで予想できる当たりシチュールだな）

アーキタイプという言葉がある。

キャラ分けなどの分類みたいなものだと思えばよい。ジャンプで言えば技巧派のクリリンやロック・リーの系譜だと言えばよいだろう。

努力で多彩な技や修練を積み上げた技を誇り、なるほど見るべきところはある。

だが戦いが格段上の超人戦闘に移ると盤外で見守る他なく、解説屋になるのが精々なのだ。支援系じゃないから援護や治療役になれないのも痛い。

（問題はどの方法で解決するか……なんだよな）

ありがたいことに、方法論は既に確立している。

ストーリーの種類というものはシェイクスピアの時代に掘り尽くされ、超能力物・バトル物などはクールジャパンと呼ばれた時代に出尽くしたと言われている。

魔王様がバイトするどこかのお話も、貴種流浪譚の亜流（エライ人が困って再起する話の一種）だと言えどそれほどパターンが解明されているか分かるものだ。

（自分だけで何とかする方法は二つ。他人との協力に関しては色々要因が……つと）

一つ目は可能な事をさらに絞って、とにかく一点突破すること。

相手の突きに対してこちらも突きを放ち止めれるくらいの、神業ともいえる精巧さを目指すというものだ。夜一さんは鬼道でソレをやつてのけるし、俺もチャンバラだら可能だと思うけどな。

二つ目は思考的なブレイク・スルー。

一護が原作に無い段階で血装を覚えたように、俺も原作で規定された壁を超えるのだ。ブリーチ世界のみで判断すると瞬間くらいだが、他の漫画・アニメを考えれば手法は幾つかある。

転生で記憶が曖昧になっていく部分もあるが、入院生活で繰り返し読んだ漫画とかはある程度残っている。

H x Hの念……は無理にしてもオーラ管理技術。あるいはナルトの八門みたいなリスクのある……と思索が達した段階で問題が起きた。

(ヤベ、そういうえばそうだった。一護戦の後はコイツが居たんだ)

ここで感じたのはある人物の霊圧だった。

状況打開に夢中になって忘れていたが、原作では軽いピンチが待っているのだ。今更こっちの霊圧を消して隠れるのも問題だろう。

「無様だね」

「お恥ずかしながら敗北してしまいました。せめて更木隊長に判ったことだけでも伝え

ようと恥を忍んで参る最中です」

原作では見なかった、気が付かなかったで通したが……。

結局無理で剣八の介入で救われた形だ。他の理由を考える必要があるだろう。

「刃は腕の延長。腕は頭の延長であります。まずは更木隊長に報告する所存」

「ツチ。口だけは達者だよ。だがね。仮にも指南の役目を持つお前以上にあの野蛮人が気が付くとも思えないけどネ」

直属上司への伝達が優先。守秘義務ではないが類似の教範を臭わせ切り抜ける。

しかし今になって剣術指南役（笑）に任命された問題がまた出て来るとはね……。

と、思ったところで少し考えを切り替えることにした。

先ほどまで考えていた案の延長だ。自分で実行可能な案はまた後で試せばいい。だが他人の協力が必要なことは状況をこねくり回して、事態をひっくり返さないと無理なのだ。

他人とのコネで成り立つ方法はおおむね三つ。

一つ目は合体技とはいわないが、バフを掛けてもらったり連携で何とかする微妙系。

二つ目は仮面の軍勢入りするために藍染の手下になるなり、浦原の協力を仰ぐ無理筋。

三つ目は目の前のマッドに文字通り魂を売り渡すという事だ。

「総隊長に切られたくないので命令系統の逸脱は出来ません。しかし……英知を持って知られる涅隊長のご協力を仰げれば情報精査と検討の手間が省けるかもしれませんが……」

「ホウ……。殊勝な心掛けだね」

まず総隊長の名前を出すことで、命令系統を盾に一方的な上意下達を避ける。

ブラック企業で身に着けた対処手段だが……。ここで条件次第で伝えても良いと奥寄せた。仰ぐのは知恵を借りるという意味の『判断』『見当』ではなく、手段である『協力』『検討』というのがポイントだ。

それと大変重要な事だが、マッドはこれで護廷への忠誠心を持っている。偉大な自分がこれだけ尽くしているのだから、お前らも当然やるよなあ？ ということなのだろう。

「ナニが必要かは後で考えるところ。良いだろう。先に情報を寄こしな。それ次第で考えてやる」

「ありがとうございます。ナリは死神でしたが、霊圧のコントロール方法が明らかに違います」

剣八と一護の邪魔にならない程度の情報を渡しておく。

人相のほか位置や考え方を伝えると問題だが、さつき覚えた程度の戦闘方法くらいは

良いだろう。むしろ積極的に利用して情報攪乱と……未来への布石を幾つか打っておく。

「霊圧の？」

「はい。涅隊長ならば資料を持つておられるかもしれません。ご教授いただければ、対策の一環として疑似的な戦闘訓練を十一番隊で行いたいと思えますが……」

先を促すが、報酬に関する確定が先だとお茶を濁しておいた。

ここで言う疑似的な実戦訓練というのは、その情報と技術を可能な限り身に着けてみて、アグレッサーよろしく教導戦闘で身内を鍛えるという意味だ。

「判った判った。手持ちの資料でよければくれてやるヨ。さっさと情報を寄こすんだネ」

「ありがとうございます。お手数をおかけするかもしれませんが粉骨碎身、必要とあれば護廷に血肉を捧げる所存です」

OK出たがせっかくなので倍プツシユでレイズしてみた。

場合によっては人体改造とか、危険な道具の実験にも付き合うと述べておく。

そして説明するために手を広げて簡単に動きで示した。

右の指は四を示し、左の指は手刀を作る。

「死神は斬・拳・走・鬼などの系統で霊圧コントロールを覚えますが、奴は瞬時に振り分

けました。おそらくは戦闘技術のみならず教育手段や生育課程が違うのでしょう」
「だとしたら恐るべきコントロールだね」

最初に指を四つ示し、次に右から左に手刀を動かしてみる。

四本の指は斬・拳・走・鬼を示し、右から左への動きは血装を示している。せつかく一護が目覚めた戦闘方法をばらすようだが、マユリは直接戦闘しないので良いだろう。陛下への意趣返しだと思っておくことにした。

「あまりにも死神と違いますし、もしかしたら旅禍だけではないかもしれません。イザとなつたら自分の卍解に情報収集用の措置をお願いします」

「……っ。良いのダネ?」

どうせバレるので今の内からバラしておく。

同時に対滅却師用クインシーの改造を施す事で、尖り過ぎて隊長には向かないという展開に持っていく予定。

そして何より卍解を持っているという他愛ない情報などではなく、ソレをソウル・ソサエティの為に投げ捨てる覚悟があると伝えるのが重要だ。

「連中だけならばともかく、組織立っている場合は卍解を破壊するくらいの対策はしているかもしれないヨ? 少なくとも私ならそうするカラネ」

「構いません。どうせ誰かがデータを取る必要があるならば、率先するのは隊長よりも

自分ら尖兵でしょう」

こうしてマッドによる改造、マ改造へのツテを作ったところで尋問を切り抜けることができた。

やはり状況は自分の思い通りにした方が気分良いよな（魂を売り渡すコストは考えない物とする）

●隊長格との戦い

そして順調に進行していく。

おおむね原作通りに話は流れ、俺の出番を除けば一気に隊長格四人との戦いだ。

粕村隊長と戦ってみたかったが、流石に射場さんは見逃してくれそうにない。

となれば望みをかけるには、この人を倒して剣八よりも先に連戦するしかあるまい。

「頭の良い奴は直ぐ都合で考える。頭の悪い奴は真つすぐ行つてブツ飛ばす。刃が考える必要なんかないでしょう。どっちもおかしいなら隊長が付いた方に付きますよ」

「剣腕だけのお前が意見するたあ偉ろうなつたのう」

俺たちはともに斬魄刀を抜き、瞬歩で移動しながら睨み合った。

何かのキツカケがあったところで、解号唱えて戦闘に入るだけだ。

そして原作沿いの戦場に辿り着き戦闘をおっぱじめる。

「燃え上がれ、龍紋！」

俺は心と刃を燃え上がらせると、刀身に刻んだ龍紋を赤く染めながら切り掛かる。向こうもガードを固める為、サイズを一度刀に戻しながら上へ上へと昇っていく。

「渡る世間は鬼ばかり。油断をすれば背中より切りつけられる悪行三昧のこの世の中を。順逆糾して進むため、天道照らせ！ 非理法権天！」

どこまでがノリなのか、どこまでが解号なのかは分からない。

だがその斬魄刀、非理法権天は厄介だ。直接攻撃系ゆえに地味ながらも強力な力を秘めている。

「ヒュウー！」

「何度も見ればよう判るわドアホウー！」

俺の放ったフェイントを見切り、射場さんは枝分かれした部分で斬撃を受け止めた。

そのまま刃を流し、カウンター気味に突き刺してくる。

非理法権天は刺突・斬撃・打撃全てを実行可能で、盾としても使用できる厚みと形状をしている。

その厚さも重過ぎず軽過ぎず、サイズも変更可能。このため走術で疾走しながら戦い、あるいは片手で防御しながら拳術や鬼道を併用できる。

射場さん自身の能力はどちらかといえば体力傾向の万能型で。

自分の優位を活かしつつ、相手の不利を突くことのできる実には嫌らしい戦い方ができ

ると同時に……。逆に言えば全てを併用しながら同時進行で漢らしいラッシュで攻め立てる事ができるのだ。

「技にこだわるあまり、一回撃ち終わってテンション切れたら止まる癖はそのまんまじゃのう！」

「射場さんはしつこいんだよ！」

刃を留めても刺突攻撃が届き、防御に回り過ぎると膝が飛んでくる。

それをフットブロックで止めようとすると、『破道の一、衝』とバランスを崩された。「ガハハ。こげな弱い術に追い込まれるたあ修行がたらんのう。まだまだ行くけえの！」

「ちっ！ 空中歩くなよ気色悪い！」

地味な能力なので上を取って優位を保つため、空中に小さな足場を作っている。

悔しいが斬拳走鬼を非常にバランスよく混ぜ合わせていると言えるだろう。

……だが、それだけだ！

拳術も鬼道も確実性とラッシュ性能を上げる為、威力が小さいが隙も小さな術を選ばざるを得ない。これまでの戦いで俺が大技を当てても、相手の霊圧防御を突破できないのとよく似ている。

「距離を取ったら大丈夫と思うたか！ アホウが！」

「靈圧も飛ばせんのかよ！ ……だが、好都合！」

なんというか器用なことに、靈圧を飛ばす斬撃も可能らしい。

しかし靈圧攻撃は威力を向上させたりはしない。月牙みたいに食わせ靈圧上限が高いと別だが……あの器用さを考えれば、むしろ器用貧乏に成りかねなかった。

「飛んでくるのはお見通しじゃあ！ ワシが小技使うとるのは、靈圧を貯められるけえよお！ ぐーっつい！」

「っ！ 読まれてる!? だけどなあ！」

ホント引き出しが多いなあ。と感心するところだ。

よく考えたらチャージしてぶつける技があつても不思議じゃないよな。

相当な威力の靈圧攻撃であることが伺えたが、比較対象が劍八や一護なので困るほどではない。

連中から見たら俺の技もこのレベルだったんだらうなあと苦笑した。

「そいやあ！」

「はっ！ 劍風がなんぼのもんじゃあ！ そんなんまとめてかきけしたらあ！」

龍紋によって強化された体力ならば劍圧衝撃……ソニックブレードを放つことができる。何発か放つものの、所詮は物理攻撃。衝撃波が靈圧攻撃でかき消され土煙を上げながら戻って来るではないか！

「消えた？ どこじゃあ!？」

しかしこの様子は望んだ物でもある。俺は既に瞬歩で移動しており……。

「ここだよ!」

「なんじやつとお! 相打ち覚悟かいな!」

俺は消えてなどいない。

衝撃波が撃ち負けて消える時に烈風が起きることを予測し、土煙の中に飛び込んでいたのだ。

これは隠れることなど意図していない。

直線になる見え見えの軌道で飛び込むからであり、俺のレベルではまだ難しい霊圧防御から攻撃への集中変化を補うためだ。やはりH×Hの攻防移動は修行しておくべきだろう。

「伸びろ、龍紋! 烈壊怒号撃滅破つてなあ!」

俺は飛び込みながら龍紋を適当な2 mサイズに拡張し、柄尻ならぬ石突辺りを持って振り回した。

そして一気に叩きつける!

既に剛腕と言って良い状態で放つ一撃だ。周囲に衝撃波ごと大上段からの唐竹割りを食らわせたのであった。

「ちよいと見んうちに危ない戦いするようになったのう」

「アイツの影響ですよ。今、朽木隊長と戦ってる旅禍。ってんですけどね一護……」

射場さんは降参のポーズをして治療を始めていた。

それを見てもう大丈夫だろうと、俺は歩きながら薬を使いながら振り帰らずに笑って連戦を狙う事にした。

「射場さんの代わりに狛村隊長が加担しなくて済む言い訳に成ってきますよ」

「お前に相手が務まるかあ！ ……間に合うとええのう。隊長は総隊長の為に動きたいと思うとはずじゃけえ」

やはり射場さん達も今回の処刑騒ぎに微妙な気持ちだったのだろう。

どちらとも取れる曖昧な言葉だけを残し、特に止めることなく俺を送り出してくれた。

それは余興などではなく

●短い逢瀬、殺し逢い

来た道に戻る中で闇色のドームを見上げる。

射場さんと戦っている最中にできた物だが、時間的にまだ間に合うだろう。

そう思っていた所に待ち受ける影……狛村隊長だ。

「まさか鉄左衛門が退けられるとはな。腕を上げた物だ」

「相性の問題じゃないですかね？ まだ総合力じゃ負けてましたよ。今はまだ、ですがね」

縛道を上手く使われていたら負けていた可能性がある。

そんなことは言わなくても良い事だ。たれば何か仮定の話でしかない。白兵戦以外の鬼道で負けていたとしても、使わせなければよい話だ。

単純に俺の火力×速度が、バランス型の射場さんよりも短期決戦に向いていただけの話。

もちろん回道やら薬の準備のお陰で、特攻しても死ななければ何とかなるといふ算段もあつたが。

「いずれにせよ、余計な手間を増やすわけにはいかん。東仙が本気に成っているようだしな」

「それなら早くした方が良いつすよ。隊長なら概念系以外は何とかするでしょうし……もう一人も駆けつけて来るから俺が戦闘を愉しめねえ」

邪魔どころか手間ときたもんだ。

相手にならないのは正直判っている。俺が攻撃力特化型だが、速度以外のすべての面で狛村隊長は上位互換だ。欠点もあるがそんなものは格下に卍解を使わなければいい。

「驕りだな。貴公の腕は知っているが、まさか叶うとでも？」

「今はまだ、ね。ただ俺と違ってもう一人は鬼道も得意です。見たところあの卍解は縛道系で優位に立つものですよ？ 四方八方撃たれたら面倒な手間になるんじゃないですか？」

余計な手間ではなく、面倒な手間。

想定以上の戦闘力だと告げてやった。弓親の総合力も上がってるし、やらないだけで表裏比興に戦えば剣八もヤバイまであるしな。

「それが驕りだと言うのだ。貴公とあの五席を合わせてもワシには届かん。まして……」

「五席では副隊長には勝てん……ですか？ 言つときますけど恋次はこないだまでウチ

で六席でしたからね？」

余裕かましていた狛村隊長が何か言おうとしたところでピクリと止まった。

おそらく弓親が檜佐木に勝利しつつあるのだろう。俺の霊圧探知は近距離に絞ってるっか、攻撃範囲が限界だから判り難い。

「どうやらその様だ。さっさと片つけよう」

「そうすることをお勧めします。自分も精一杯の抵抗を……。つと。これじゃ弱気過ぎるな。踏み潰される虫にも五分の魂があることを知りやがれ!!」

射場さんはバランス型なので攻撃型の俺にとつて相性が良かった。

しかし同じタイプで上位互換の狛村隊長に対しては最悪だ。

そう思つて弱気になりかけた自分を叱咤する。

目の前の小手先に捉われて小利口に動いた結果が今の自分ではないだろうか？ 弱

気な自分と共に中途半端な自分にオサラバするには、ここで奮起せずしてどうするのか？

正直な話、ブリーチはスパロボみたいな話だ。

スーパーロボット大戦で言えば、巨大ロボのスーパー系ストーリーにリアル系が混じり込んだようなイメージだと言えば良いだろうか？

剣術にこだわった自分はなるほど命中性の高い武器と、これまた命中を高めるコマン

ドがある。

だがしかし相手に対してダメージがなかなか通らないし、向こうの攻撃は無理すれば当たる。そして当たったらそれで終わりかねない大ダメージなのだ。

確かに俺は原作よりも強くなったかもしれない。

しかし龍紋鬼灯丸は原作の一角が持つていた特化ダメージよりも弱くなってしまった。

一発の華があり、原作ファンの中でも余計な能力がないシンプルさが美しいとまで言われた鬼灯丸ではなくなってしまったのだ。

「俺じゃ勝てない？ だからどうした！ そう言い続けてやるよ！ そしていつか辿り着いて見せらあ！」

「良かろう！ その心意気見せてみよ！ できぬのであれば命と魂ここに置いていくがよい！」

俺の気持ちとは別に、同時進行でソウル・ソサエティを巡る物語も進行している。

小を切り捨てて大を活かすことを疑問視しながらも、総隊長への恩に対して葛藤を押さえつける狛村隊長。

彼もまた揺れる自分を叱咤して此処に居るのだろう。

大義の為に揺れる狛村隊長と、自分一人の能力に固執する俺。

卑小なのは俺の方かもしれない。

だがしかし！ 誰がそんなことを決めたのだ。そんなことは知らないと嘯いて俺は刀を抜き放つ！

「燃え上がれ、龍紋！ 燃え上がれ、俺の心！」

正直、ヒーローには成れやしねえ。

SFの主人公みたいにビームサーベル抜いて主役にも成れない。

「天譴！」

「シューウっ！」

危機一髪だつて救えねえ。何しろ俺の方だつて危機一髪だ。

片腕だけ出現して切り掛かる巨大な手を、ギリギリで回避しながらカウンターで長刀を伸ばす。しかし予想されていたのか、容易く回避されてしまった。

だが、だからと言って何もかもが駄目な訳じゃない。

瞬歩で消えゆく大太刀を追いかけるように大ジャンプ。そして大上段からの唐竹割りの態勢に入った。

「迂闊！ ワシは動いて居らぬぞ。コレはどうする！」

「そりやそうだろうよ！ 絶！」

カウンターで刺突を浴びせず、放つてからの大ジャンプは最初から囷だ。

二撃目で無防備な空中に向かって放たれる横薙ぎの天譴を、強引に前転して回避した。

足場無しで行われる動き。そんなことができるはずがない？

何を言ってるんだ。死神は霊子を固めれば空中で戦える。コレはそこまでの技術じゃない。ただ一瞬だけ足場を作って、前転するために踏み出しただけのことだ。

「悪足掻きだな。体制が崩れてしまつては折角の剣技も……」

「もう既にやってるよ！」

前転から前転に繋げて、そのまま回転切りに移行する。

背中を発射台に打ち放った担ぎ抜刀。普通ならば前転中は足場がないゆえに無意味な動作。だが重い長刀を振り新たに足場を作ること、新たな前転と共にそれを成し遂げたのだ。

右も左も化け物ばかり。

知った事かと嘯いて、俺は刀を抜き放つ。

「完成しろ新しい剣技！ 絶歩、担ぎ抜刀！」

「くっ……!!」

狼を喰らう抜刀が、振り抜かれた！

立ち上る血飛沫に俺はやってやったと笑みが零れたが……。

次に視界に写ったのは、狛村隊長の傷が胴ではなく腕にある事。

そして腕だけではなく全身を現した明王が居る事に、俺は少しだけ残念に思いながら意識を手放した。

「惜しいな。あと少し、腕ごと胴を斬れば勝てたのに……よ」

「惜しいな。貴公との戦いはもはや戯言に成り下がった。……元柳斎殿！」

原作を思い返せば他愛ない事実だ。

総隊長に何かあったと判断した狛村隊長が、黒縄天譴明王で防御しつつ決戦の地に向かったのだと……俺は後から駆け付けた弓親に聞くことになった。

●オマケ『弓親×69』アレキサンドライト

時を遡る事、僅かな刻限。

踊るような剣戟が周囲に火花を散らせていた。その鮮やかさを剣戟ではなく剣劇と言った者もいるかもしれない。

「大した守りだが、そろそろ諦めろ。足運びや守りに比べて攻めが足りてねえ」

「十一番隊じゃあ負けを諦めるのは死ぬ時だけだよ。それにボクは勝てる喧嘩で引く気はないんだ」

剣舞にも似た動きで綾瀬川弓親は檜佐木修兵の攻撃を凌いでいた。

だが反撃は一切通らず、頼みの藤孔雀も複数の刃が一つも届いてなどいない。修平の

方が始解を行っていないにも関わらずだ。

「喧嘩で猶更死ぬことはないだろう。それに五席が副隊長には勝てねえ」

「良い事と秘密の事を教えようか？ 十一番隊の内部評価じゃ恋次よりボクの方が評価が上でね。それは彼が副隊長になった今でも変わってない」

ピクリと修平の眉が動いた。

修平にとって恋次は霊術院時代の後輩で、特待生同士だったし今では副隊長同士だから実力は良く知っているからだ。

「もう一つ。十一番隊じゃあ斬拳走鬼は自分を鍛え、死んでも戦いに勝つために学ばされる。でも、そうは言うけど戦いはあくまで斬術の事なんだ。みんなド突き合いに命をかけてる奴らばっかりでさ」

そう言つて弓親は荒い息を吐いた。

防御に徹するだけ……いや美を表すだけなら剣舞を幾ら続けても疲れはしない。違和感を持たせないために攻撃も行ったから披露しているだけだ。

杖の様にするため一直線に固めて長く伸ばした藤孔雀の刃を、一振りして元の扇状に戻した。

「ここからが内緒の話。十一番隊じゃあ鬼道系の斬魄刀や鬼道主体の戦闘は馬鹿にされる。だからボクは曲光の使い方だけは必至で磨いたね。だから今ではこの術だけは詠

唱だけでなく術名も破棄できる」

「っ!? まさか!」

弓親は刃の根元をサラリと撫でた。

そこには比礼……腕や肩を守る護身布がハラリと閃いたからだ。

「さて、ボクの本当の斬魄刀の能力は何でしょうか? そして呑気に踊っている間に何をしましたでしょうか?」

「くそっ! 刈れ、風死!」

もう一度踊るようなポーズを弓親がした時、修平は飛びのきながら解号を唱えた。

そして鎖鎌を振り回しながら、鬼道の詠唱に移る。

「破道の五十三。てん……」

「遅い。ボクの方はもう展開し終わっている。咲き狂え、瑠璃色孔雀……とね」

鎖鎌の刃が無数の風を起こし始めた時、その動きは突如止まってしまった。

まるでナニカに絡みついてしまったかのように……。いや、訂正しよう。

修平の動きまで、ナニカに絡み取られていた!!

「霊圧が吸い取られる!?! こんなもの、何時の間!?!」

「そりゃさつきだよ。霊圧を極力下げて剣舞より下にすることで、霊圧探知に反応しないようにしておいたんだ」

だからこそあんな派手な動きが必要だった。

斬撃を何処に設置し、何処に埋伏しているか全て記憶しながら舞い踊る。

美の化身であり芸術である弓親にとってその程度のことは何でもない。

「馬鹿な鬼道はともかく解号までは……」

「おっと。それ以上は君が知る必要は無い。咲き誇れ、瑠璃色孔雀！」

詠唱破棄すれば威力は下がるが鬼道は唱えられる。

術名は怪しいが威力を無視して最低限で良いなら可能かもしれない。

だが斬魄刀の解号までは無理だと口にした時。

弓親は今度こそ二つ目の解号を唱えた。それは霊圧を吸収して蓄積する一つ目と違い、ただ相手の行動を捨て去るためだけの解号である。

喋る余裕のある一つ目と違い、二つ目は一気に修平から余力を奪い去って気絶させたのであった。

無解号。それができるのは、卍解に至った者だけである真実を秘匿するために……。

雌伏と蠕動

● マット まだ？ 待て次号！

事件後は傷を癒しつつ、幾つかの案件をこなしている。

一護の傷が落ち着くまで麻雀したり、現世に帰るまで修行につき合ったり、そして何より自分の強化案を練る為だ。

その間に起きた原作の差異、あるいは一角が知らなかった話として臨時編成の話があった。

十三隊のフォーマットを崩さず、実力を維持と運営を適正化するため、臨時編成の特別態勢を行う。

急務に適応した隊長が、必要なメンバーを選んでこれに当たるのだ。

まずは長の居なくなつた各隊の庶務であつたが……。原作で後に編成される日番谷先遣隊もこの一環だったのかもしれない。もしヘビーな戦闘であれば剣八が隊長だったろう。

「あれが滅却師クインシーの技術だったとするなら、いきなりは難しいと思います。しかし似て非なる物であれば何とか可能なのでは？」

「ホウ……。随分と挑戦的だねエ。私ならその程度は些事ダヨ」
さて肝心なのは強化案だ。

血装は失われた技術と言うよりは時間をかけて開発され洗練されたものなので、コ
ピーは難しいだろう。そこで考え方を変えてみたという訳だ。

攻撃型と防御型、自在に二つの切り替えをしようとするから難しいのである。

オン・オフで状態切り替えなら問題ないのではないだろうか？ というか実際にマッ
ドはやった。オン・オフは無理だったというより効率悪いからやらなかったそうだが。

「限定霊印に付属してあるヨ。好きなのを持って行きナ」

「こいつはありがたいです。みんなにも新型装備として紹介しておきますね」

原作で副隊長以上が現世に出る時に掛けられる霊印に付属することで、効率をUPし
たらしい。

よく考えたら霊圧をコントロールする技術の延長だし、吹き出す霊圧の方向性をまと
めるにはちょうど良いのだろう。

なお俺も弓親も副隊長に勝ってるので、普通に刻印されている。

原作で一角に掛けられていたかは良く判らない。もつとも霊に影響与えないために
放出する霊圧の出力制限するのだから、直接攻撃系の一角にはあんまり関係なかったと
思うけどな（そもそもみんな通常の攻撃・防御・耐久は変わってない）。

(問題なのはグリムジョーの従属官は強さが良く判らねーんだよな。藍染はその他大勢
としか認識してないし)

所詮はギリアンと言ってるが、破面前の外見は二人を除いて中級だ。

おそらく破面したのに以前の最上級に達してない奴はその他大勢でギリアン扱い(そもそもギリアンを駒にする必要もないが)。最上級を越えたモノを現行の十刃連中と比べているとしか思えない。

という訳で鼻屑目に見るといいうか、想定する脅威度は中級大虚アジュールカスにした方が良さう。

加入時期的に見ても後期だし、描写から言って十刃落ちした連中によく似ている。間違ってもギリアンだからと油断はしてやられるのは愚かである。

(十刃落ち級と仮定してそれを倒せる火力があつたのだとしたら、火力が落ちたのは何とかしねえとな)

加入時期と比較対象の問題で十刃落ちに成らなかつたという可能性はある。

仮にそうだと仮定した場合だが……。

原作における一角は十刃に通じる火力があり、勝てずに倒されるレベルくらいの強さはあつたのかもしれない。

だとしたら、俺の選択はその火力を維持したまま壊れないように耐久値を上げるか、

壊れても回復するようにするだけで強くなったはずだ。少なくともマツドの協力を得て改造するとしたら、判り易い方向性だったろう。

(だとしたら……ミスったのか？ いや、俺がしたい道の延長がコレなら考えるだけ無駄だ。ならばその状況で強くなる能力を探す)

そういつて以前にもらった資料をゴソゴソと引つ張り出す。

一護が滅却師の家系かもしれないという資料とか、そうだとしたら分家で色々と失伝したのであるという推測。そういったものをすつ飛ばして……過去に回収した滅却師の武装一覧があったはずだ。

「その程度の情報は暗記しておきたまえヨ。……いや、違うネ。いったい何を思い付いたんだい？」

「あつたあつた。こいつです。データがあるなら、ソレを参考にした方が良いと思いましてね」

マツドの眼がスウーッと細くなった。

俺の思い付きに興味を覚えたようだ。この男は嫉妬心とか探求意欲が暴走しないうちは頼りになる。もちろん甘い汁を吸うだけなんて無理には違いない。しかし研究者なので面白い研究課題には興味を示すのである。

「ホウ……。随分と古い武装に目を付けるのダネ。今じゃ役立たずだろうに。剣術指南

が何に目を付けたのかネ？」

選んだ武装は滅却師^{クインシー}の武装であるアイゼンだかハイゼンとかいうやつと、ヴオコ？
などだ。

元から補助武装な上に、滅却師^{クインシー}が千年前・二百年前と時代を経る過程で強化され、段々とオマケ扱いに成っていた武装である。

しかもコレは滅却師^{クインシー}の霊子集積力を前提とした武装なのだ。試しに死神が自己の霊圧から発生する霊子だけで使ってみたところ、蓄積すらまともにできないゴミみたいなレベルであったという。

「霊圧を無意味に喰う部分じゃなくて、僅かずつでも『蓄積する』って所です。さっきのと連動させたら面白いと思いませんか？」

「アア。日常的に無意味に発散するリビドーを溜めて放出するということカネ？ 悪くないとは思いますが今更……いや、待てヨ？ そうだ。それが良いネ。そうしようとも」
最初はこのアイデアに対し難色を示したようだ。

どうやらマッドの視点だと、日常で放出する霊圧を封印ではなく貯蓄に回すというアイデアは不評なようだ。個人的には1%だろうが2%だろうが、MP溜めておけるのは強いと思うんだがなあ……。

なお、俺は一つだけ忘れていたことがある。

マッドはマッド・サイエンティストの略であり、涅マユリの略称でも愛称でもないのである。

こういう人間に発注する時は、ちゃんと指定して『コレをお願いします！』と口を酸っぱくしておかねばならなかったのだ。後にこのことを死ぬほど後悔することになる。

●人狩り行こうぜ！

俺の勝手な想像だが、今の龍紋鬼灯丸は原作時よりも最大火力が低い。

直接攻撃力が半減、俺自身の霊圧上昇による余録を入れても七割と言った所ではないだろうか？

動かし易く成っていて剣技の連続性を入れても、相手がノイトラのような防御も高い奴だと厳しい。もちろん高速移動と回復も所持しているウルキオラ相手にはまず勝ち目がないと言っても良いだろう。先に攻撃されて死ぬ可能性を入れたら一発に賭けることもできないのだ。

「そこでコイツの出番な訳だが……。弓親、周辺を封鎖してくれるか？」

マッドにお願いした霊印に付属する兵装だが、面倒くさいのか龍脈印チャクラという名前になつた。

活性化させると任意の能力一つを特化するか、あるいは複数の能力が微妙に上がる。

これに問題も存在するが強力なバリエーションが試験的に存在する。

もちろん俺が使ってるのはデメリット付きの特化型だ。

「了解。多分だけど、他のメンツもそろそろ使うと思うよ」

「そうだろうな。その為の封鎖用簡易結界だし」

今回のデータ収集と、情報漏洩を考慮した結界も用意してある。

マッドがデータ収集し易いようにだが、第三者の様子見を避ける為でもある。俺としちゃあ、ありがたい限りだが……。あのマッド、『誰』を想定してんだ？

とはいえデータは技術開発局だけで管理され、総隊長にわたる様になっている。マッドに口止めはしているので、これならば正解を開放して問題ないだろう。

「俺の名前は斑目一角！ てめえをあの世に送る男だ覚えときな！ 流儀に反しねえなら、墓に掘る名前を聞いておいてやるぜ？」

「そんな必要は無いだろ？ それに、これから殺す奴を相手に名なんて名乗るだけ無駄だ」

ニヤリと笑って刀を抜き合う。

原作との差もあるからか、エドワードは最初から刀を抜いていた。

まずは小手調べて愉しむとしようや。

瞬歩による歩幅を途中で変えて滑る様に接近した。

「殺す奴の名前を聞いてくのが俺の流儀なんだが……。まあいいや。トロフィー代わりに名乗りたいと思わせてやるよ！」

「つ……そうか？　だがまだまだ大したことはねーな」

踏み込み速度を変えるフェイントに間に合わないと察したのか、掌に霊圧を溜めて防いだ。

奴の反撃を鞘で防ぎつつ、手の中でジャグリングして逆方向から切りつける。腰を落として顔を逸らせ後ろに下がって、これを回避しようだ。

「大した曲芸だな」

「曲芸さ。だから……騙されんじゃねえぞ！」

限定霊印による制限を知りたいこともあって、先ほどと同じ流れを試してみた。

バックダッシュから前に出ようとするエドラドに対し、カウンターで踏み込みつつ奴の横からに回る。

瞬歩で軌道を変える際に、霊子で空中に足場を作る時の要領で一瞬だけ作成。

小刻みなステップは先ほどと同じだが、歩幅を大きくして足場を使った反復横跳びで代用することで高速化。半ば分身じみた残像を残して切り掛かる。

「無駄だ。残像なんて見切れる」

（ちっ。前は分身できたのによ。やはり出力が下がってやんな）

瞬歩そのものはあまり変わらないが、足場を作る技はうまく効果を發揮していない。あくまで踏み込み方向とタイミングを変える程度で、足場を蹴った時のような反動が生じないのだ。もし特へ移動するために霊圧を放つような移動をしたら、もつと如実に下がっただろう。

とはいえ内側に回す霊圧はそれほど変わっていない。

やはり体の外側に放つ霊圧こそが制限されるものなのだろう。おそらく原作での描写で判別を難しくしているのは、RPGなどで言うならレベルと魔力を両方とも霊圧と称しているためだろう。

だから霊圧を限定していても、隊長格が奇襲で死んだりはしない。

ただし霊圧を外に放出するような戦いをする場合、RPGでいうなら魔力で強化能力を行うバフを重視すると、能力が下がってしまうのだ。

ゆえに能力が限定されてはいても、白哉は目にも留まらぬ動きで主人公を倒した。

主人公や破面たちが攻撃を浴びせようと、レベルから来る体力・防御力まで落ちていないから恋次は死んでないのだ。

「なるほどな。お前は攻撃と防御を……」

「だから騙されるなって言っただろ」

原作通りにジャグリングしながら攻防を行い、成れたところで顔にズバン。

ここで終わるのも味気ないので、体を回転させて原作に無いもう一撃を加えた。一回転して放つ斬撃がエドラドの胴も薙ぐ。

ここから先の流れは知っちゃあ居るが、もう少し味わいたいので残念がる演技を入れておこう。

「あくあ。なんでそこで気を抜くんだよ。牽制を浴びせたなら次は本命だろうがよ」

「今のが牽制だと？ ……ククク。俺が悪かった。気を抜いたら駄目だよなあ、一角」

荒い息を吐きながらエドラドが刀を握り込む。

普通ならば致命傷のはずだが、奴らにはアレがある。

「俺の名前はエドラド・リオネス。確か殺し合う相手とは名乗り合うのがお前の流儀だったな」

「いいねえ。まだ先があるんだな？ 俺たちの解放とは一味違いそうだ」

奴が集中を開始した所で、俺は足を留めて観察を始めた。

ここで追撃して何もさせないなんてオチは俺たち十一番隊にはない。だいたい……奴らは解放すると体力が戻るしな。

「熾きろ、火山獣」

ホルカニカ

「……燃え上がれ、龍紋！」

「……からこちらも始解。」

さすがに硬度を上げた鋼皮イエロを貫くのは限定解除していないと難しい。なのでさっさと解放しておこう。

ノロノロとして龍紋が染まる足が遅いのだが、俺の性格もあるが霊圧出力が落ちていくからだろう。まあ原作の再現くらいはできるかと、刀を担いで奴の動きを待つことにした。

「待たせたな」

「オウ。んじやラウンド・ツード」

両腕に霊圧を溜めると真つ直ぐ距離を詰めて来る。

同じ従属官でもポウが防御と怪力による攻防型なのに対して、こいつは急上昇する火力とそれなりの速度・防御力を持ったタイプだ。多少はバランスに気を使ったという事だろうか？

ブリーチではよく同じタイプの敵と出会う事がある。

一角とエドワード、そしてポウ。さらに言えばポウと狛村隊長も攻撃型で、やる事がかなり似通っている。

「その強さ。試させてもらおうぜ！」

「できるならな！」

相性の差で一方的にどちらかが勝つ場合もあるが、同じタイプだと厄介さが出てく

る。

より能力の高い方が一方的に勝つ展開になるのだ。解放したエドワードと一角ではエドワードだし、卍解まで行くと一角。ここで壊れた事と他人に見せたくない事から、ポウには卍解できずに負けてしまった。そのポウだつて狛村隊長が卍解すると瞬殺に成つてしまう訳だ。

「硬い……か」

「痛てえがそれだけだな。解放した俺の鋼皮イェロの敵じゃねえ。非力なんだよ！」

原作は強く踏み込む強烈な斬撃だけは防御したが、俺は直撃させた。

『く』の字型に曲げた斬撃で奴の表皮を切り裂いたところで、手痛い反撃を喰らつてしまふ。

燃え上がる腕から後方に炎が放たれると猛烈な勢いで殴りつける。

咄嗟に防御しても急所を庇う程度で、馬鹿みたいに吹っ飛ばされてしまった。グルグルと吹き飛ぶ過程で脚を着き、瞬間的に別方向に瞬歩を掛ける。

「そらあー！」

「くそが！……その堅さこじ開けねえとな！ 伸びろ、龍紋！」

俺の吹っ飛ぶ方向に追撃を掛けたエドワードが、次なる攻撃を放つたところだ。

危く直撃を避けたが霊圧による余波が大きく、こっちは立て直すので精一杯。そこで

長さを2mほど伸ばして長刀を構え直す。

「最初からその大ききさで来いよ。もしかしたら俺が解放する前に倒せたかもしれないねえぞ？」

「んな戦いのどこが楽しいんだよ。生憎とな。俺はチャンバラするために生きてるんだ」

チャンバラするために戦うのではなく、それが第二の人生だ。

せつかく強靱さと俊敏さを兼ね備え、技の修練を磨くこともできる死神人生。何が楽しくてパーミッシヨン（カードゲームの邪魔系戦法）せねばいかんのか。

「つたく。俺らを前に戦いを愉しみやがって」

「抜かせよ。死ぬ瞬間まで俺は楽しみ続けてやるぜ」

さっきの状態で刃が通るなら、この状態で当てればそれなりのダメージだ。

とうかブリーチの世界では格闘・剣術物と言う見切り距離の回避ではなく、いったん距離を離すレベルの回避だ。切り合いだって熱中するよりは、霊圧を上げてガードする方が多い。だからこそ高い防御を持つ奴も多いのだが。

「その思い上がり。叩きのめしてやるよ」

「足止めやがったか。大好物だぜ！」

霊圧を溜めてガードしながら攻めるピーカーブ・スタイル。

ボクシングで前面防御をしながら攻め立てる堅実な戦い方だ。余計な動作を除いた最初の動きでの攻めと、ここぞと言う時に放つ大技が痛い。

俺の長刀を大振り用の武装と見たのだろうが、俺はこの長さでも普通に扱える。

だから腹なり脇を狙っても良いのだが、まずは足を留めての打撃戦こそ最大の楽しみだろう。……走り回ったらどこかで限定の問題が出るのもあるけどな。

(しかし強ええなあ。タイプが似てるだけあるぜ。今もこつちの技を冷静に見切りながら観察してんだろうな)

奴の攻撃を丁寧にはばきながら、直撃したらマズイという前提で打ち合う。

長刀を回転させながら振り回すとか、走り込んで使うと思っていたのだろう。俺の動きに冷や汗を流しながらも、奴の方も丁寧にガードしていた。

とはいえ小刻みに殴られると痛いのはこちらの方だ。

特にジャブめいたラッシュには耐えられないので、殴られて態勢が崩れたところで肘が燃え盛るのを見た。

「諦めて死んどけよ！ 粉微塵になるまでしたくねえんだがなあ！」

「ウルセエ！ もうちつとは楽しませろい！」

できた隙に打ち込まれるマグナム・ブロー。

振り抜いたところで両肘を燃やし、こちらが立ち上がるまでに追撃する気だ。

俺は咄嗟に足場を作って回転し、長刀をカウンター気味に振るった。

再度吹っ飛ばされる俺。斬撃で傷付きながらも無視して飛び込むエドワード。

ああ、チクショウ……楽しく成って来たじゃねえか！

やはり自分と似たタイプが良い。心が折れるどころか、ますます燃え上がって来る。ポウには共感できなかったが……もしかしたら奴は、一角ならば何か持っているはずという気概でも見たのだろうか？

「そうか……。そうだな。そうだな。俺と似たタイプなんだから相性が良いのは当然じゃねえか。これが良い。いや、コイツが良い！」

「……？」

さらなる追撃に対し、『限定解除許可』が下りたと聞いたこともあって防御で済ませた。

打撃に対する霊圧防御のお陰で無様に転がって逃げずに済み、即座に動けるのがありがてえところだ。

「おう！俺が勝つたらためえを寄せ。ためえを喰らって俺はもつと強くなる！」
「何を言いやがるやら。まだ勝てる気でいるとはな」

他愛ない戯言だろうが奴はむしろ楽しそうに笑った。

寧猛な笑顔は猛獣であるかのような。笑顔とは獣が浮かべる捕食の表情であるとは、

いったい誰が言ったのか。

「できるもんならやってみな！ そいつが俺たち虚ホロウの生き様ホロウってやつだ！」

「させてもらうぜ。 卍解！ 龍紋鬼灯丸！」

このまま最後まで肉弾戦で殺し合っても良いのだが、マッドとの約束もあった。

幾らなんでも嘘はいけない。それにコイツに対して、どこまで通用するのか。卍解し

た俺の霊圧と、奴の霊圧の相性を調べておきたかった。

他でもねえ、卍解の強化パーツにエドワードこそが最高の相性だと思ったからだ。

「……凄げえじゃねえか」

「世辞は良いよ。まだあんたが感心するほどの霊圧は出てねえ筈だ」

原作より柄や刃が細身なので大太刀を二本構えているような印象がある。

そしてマッドが観察の為に取りつけた、特殊な死覇装までがセツトだ。まるでどこか

の邪眼使いみたいな不気味極まる目が服のあちこちにあった。

「俺も鬼灯丸もノンビリ屋だな。この龍紋が全部燃え上がってから全開に成る。対処す

るならそれまでだぜ」

「馬鹿野郎。そんなみつともない真似ができるか。……それに俺も、お前を喰らって今

より強く成ってみたくなった。」

普通の二刀流は太刀と脇差が基本だという。

とある漫画に合ったのだが、大刀二刀流は剛力の武蔵一人が可能な大技だったとか。フィクションかもしれないが、あの話を見たとき思ったんだ。

デカイ武器を自在に使いこなせば、それだけで十分強いってな！

純粋なパワーはただそれだけで暴力に成る！

「ヒュー!!」

「嘘だろ……そのサイズで始めより速いとか」

瞬歩で接近、やはり序盤のやり直し。

しかし同じ半歩が少しずつ違い、揺れるような動きで斬撃を浴びせる。もちろんそこからジャグリングをする必要などなかった。

迎撃に出る奴の拳を弾き、もう片方で切り割く。

それを防ごうとしたもう片方の腕を引き割いて、直撃こそ防がれたものの、途中で叩き切ってやった。

「ヤベエな。勝てる気がしねえ。……ただし、このままの話ならだ！」

「……来るか」

エドワードは腕を落とされて観念したように見えた。

だが、俺の信じる奴ならばそんなことをしないのは判っている。

ゴトンと音がした時、奴が何をしたのか何となく察した。

「エドラド・リオネス、生涯最大の拳！ 受けてくれるか？」
「ああ、こつちも受けて立つぜ」

奴は鎧の如き生體。ブーツを切り捨てた。

両腕から迸る靈圧は最低限が肘から、残りすべてが腕一本に集まっている。加速に邪魔なものは全て抜き去り、少しでも速く、少しでも攻撃に回すために脱ぎ去つたのだ。

例え戻れなくなつたとしても、この勝負に勝ちたい。

原作を知つてゐる俺は逃げれば良いと知つていたが、そこまでするエドラドに勝つてみたくなつた。

「オオオオオオ！」

「はああ！」

余計なことを考えずにお互い直線で。

ただ振り被つて殴り、ただ振り切つて切り裂く。

相手の速度に対し、カウンターで放つのは僅か手前で。

回り込まれたら死ぬことを判つていてなお、誰も居ないタイミングで右手を解き放つ。

対してエドラドもそんなことは判つていたのか、自分が斬られることを前提に拳を伸ばして来た。

俺の一撃が、反動など生じない速度で奴を切り裂くという前提で。

神速の一撃が奴を引っ掛ける事もなく通り抜けた後、その拳が俺に迫ったのだ。

「まさか左右に区別がねえとはな……。俺をお前の糧に……」

俺は左右持ち替えて戦う時、確かに左右で頻度に差がある。

だがそれはあくまで鞘を防御手段として使い分けているだけだ。最終的に大太刀二刀流で戦うのである。片方だけが本気の斬撃であるはずがない。どちらも必殺の粹まで高めてあった。

原作と違って余力を残し、壊さずに勝利した。

だがそれはくまで、エドワードが防御を捨てたからだ。もし鎧じみた鋼皮イェロで守り続けて地味に戦っていたら、トドメを刺す前に壊されていたかもしれない。

やはり攻撃力を上げる手段は必要だろう。

「アバヨ、お前は良い強敵ダチだったぜ。俺の血肉になりやがれ」

アランカル編

幕間の終わりと、マ改造

●ブラック・レーベル1

戦いが終わると次なる戦いが控えている。

具体的に言うと言書の山だ。破面との戦闘レポートをまとめて、講評付きで提出することに成っていた。簡単に言うと言術指南役だなんて大層なラベルに相応しい仕事をしろと言う事だろう。

「意外ねえ。あんたがこういうの得意だなんて」

「十一番隊じゃ誰もしねーからな。あと俺の報告書に白紙を紛れ込まそうとするのは止めろ」

オツパイオバケ……じゃなくて松本乱菊がコツソリ暗躍していた。

山ほどある書類の中に、自分が書くはずのレポートを放り込まうとしていたのだ。

「けち〜」

「ケチじゃねーよ。他はともかくあんたの感想だけは代行できねえつーの。ホラこいつだけでも埋めやがれ」

そう言つて小さなメモ紙を渡す。

こういう人間は全部やらせようとしても無駄である。やるべき仕事をギリギリまで放置し、場合によつては他人を巻き込んで自爆してくれる。もちろんタダ減らしてもやらない。

「松本を甘やかすな。全部やらせろ」

「ええ〜」

「ええじゃないつて。その代わり、今日中にポイントだけでもまとめてくれたら、こないだ欲しがつてた本を資料として購入してくつから」

日番谷隊長が注意してくれるが、乱菊はまともに取り合おうとしない。

そこで後払いの報酬として、ファッションやエステの本を購入すると約束した。

「え、いいの?」

「大前田にも当世風の資料を頼まれてるからよ。そのついでに土産と一緒に買って帰るだけ」

あのデブとはそういう取引をしているので、俺の懐には余裕があった。

最初は技術開発室の方にお土産が居るかなと思つたのだが、あそこの女連中がどこまで欲しがるかは微妙なので、正直デブの頼みはありがたかつた。

「庶務が得意なだけじゃなくて、マメでもあつたのね。ホント意外というしかないわ」

「さっきも言ったが十一番隊じゃ誰一人としてしてねえんだよ。おかげで提出期限切れの書類を俺が処分してるんだ」

方々に頭を下げて回って納期を何とかしてもらい、時間的に取り返しがつかない物を優先して片つける。それで余裕をひねり出したところを、自転車操業で間に合わせていくのだ。もちろん誰も手伝ってくれないので結局やるのは俺なのだが（なお弓親はお肌が荒れると言って手伝わない）。

「ああ、うん。ご愁傷さま。……ところで戦闘レポートって何を書けばいいの？」

「まずは気になった単語の確認。自分が戦った相手の概要と、始解がどのくらい通じたかとか。……後はこっちで他の報告と同じものを捏造するわ」

鋼皮イエロだとか響転ソニックだとかは適当に済ませられる。

だが相手の特徴なんかは乱菊以外には判らないし、会話したのなら引き出した言葉はやはり本人だけのものだ。

同じような感じで日番谷隊長の単語・雑感をレポートのトップに入れて、番号の管理基準から破面たちは最上級を十人揃えることを目標にしているのだろうと、適当に原作を交えてまとめておいた。

「……次はいつくらいに来ると思う？」

「今回のが偵察として、次が本命……いや。遅延戦術か予備工作ってところですかね。」

なら向こうもレポートを出して判断してからでしようよ」

相手が日番谷隊長とはいえ、迂闊に口を出せないのが適当にそれらしいことを言っておいた。

なんとか書き上げたレポートを資料ともどもまとめて、お土産の山込みで一度戻るところに成る。気が付けば各方面へのお土産も購入したので、手持ちからも割と散財した。

そしてブラック企業による圧迫面接が始まった。聞いてねーぞコラっ！

「戦力選定中か」

「はい。かつての最上級大虚ヴァストローデが十人以上、これに特務型を加えて隊長格に拮抗できる戦力を目指していると思われまます」

自ら破面化して人間に近い形になるのは最上級大虚のみ。

しかし崩玉のお陰でパワーUPも図れるので、意外と人間形態になるやつが多い。まあ十刃に関しては最低でも、以前のバラガンやハリベル以上を目標としているだろう。

「特務？ 戦力予備では無いというのカネ？」

「総隊長や更木隊長の前には幾ら戦力があつても無意味でしょう。むしろ炎に対する特殊な結界を張れる虚ホコリなどが当たると思われます」

ここで失敗したのは原作知識をひけらかしてイキリ顔をしたことだ。

次々に質問が飛び出てくるので、適当な単語に苦労しながら予測したのだと見せるのに苦労した。思えばこれもフォローとしてはともかく、自分の目的の為には失敗だったのである。

「必殺は撃たせねば、いえ撃つても直撃せねば意味がありません。要求する水準はこちらが総動員した隊長格に拮抗し、時間を稼いで目的を為す事かと思われます」

「ゆえに次は時間稼ぎと並行して遅延工作をしていくと」

現世で口にした話に頑張つて色を付け、それらしい理論にしてみた。

総隊長もマツドも黙つて色々考え始めたので、この理論そのものは何とか形に成つていたのである。

「総隊長。ここはもう少し詳しい話を聞きながら、対策を練りたいと思います」

「よかろう。斑目一角、代わりに指名したい者はいるか？」

アレ？ 気が付いたら俺のターンが飛んだぞ？

ルピ戦で何とか活躍しようだとか、むしろ援護に回つて日番谷隊長に倒させ、少しなりとも運命を変えてやろうと思つたのだが……。気が付いたら盛大に自爆していただる。

「あえて言うなら一人。そいつの行動に問題があるとするなら、副隊長級の戦力であれば誰でも構わないかと」

俺は溜息を吐きながら、この後の展開に都合よい人物を上げておいた。

●ブラック・レーベル2

俺はとある隔離施設に土産を持って向かい、カウンセラーを兼ねた監視要員を遠ざける。

「斑目指南！ ちようど良かった、あたしもう問題ありません。ちゃんと……」

「藍染隊長の為に働ける……ですか？」

俺がやって来たのは雛森桃に役目を押し付ける為だ。

ルピの能力は誤解されるようだが、実は攻撃を引き受けるタンク役である。ヘイトを稼ぐ言動はともかく、触手は広域攻撃力だけでなく斬られても平気なので倒し難いのだ。時間稼ぎにはピッタリの捨て駒だろう。

「それはっ……。いえ、藍染隊長だって何か止むにやまれない事情がきつと……」

「腐敗貴族が問題だとしても、過激過ぎやしませんかね。まあそういう一面もあるのは真実でしょうよ。っとコレは現世の土産です」

雛森の状態はまだヤバイので、カウンセリングが必要だ。

それも表面上だけしか無理そうな段階なので、強引に正気に戻すことにする。

テーブルの上に置いたのは二つ。

一つは他愛のない万華鏡。もう一つはこのころから徐々に非電源系ゲーム業界で流

行り出した、オリジナル・ダイス（サイコロ）である。いつ・どこで・誰が・何をした。と六面にプリントされていた。

「万華鏡？ それとも幻灯機？ ……じゃなくて、こんな玩具をもらっても……」

「人には魂の形があるとして、藍染隊長は探究者……解決者だと思います。解決するのが面白い、だから誰かの為に役に立って居たとかね」

俺には愉悅の趣味はないので判らない。だから叩いて戻すのが精々だ。

だが格好良くねじ曲がっていれば、元の道と違っても良いのじやあるまいか？

「藍染隊長はそんな面白くじやありません！ それに解決するのが面白いというなら、だったらなんで……」

「必要だからでしょう？ 反乱するから過酷になるとしても、連れて行ってさせる仕事なんざ幾らでもあります。しかし雛森副隊長にしかできない役目はある」

こういう精神状態の時、どうせこちらの話は聞いてない。

過去に経験があるが追い込まれて捨てられた場合は新しい目標に飛びついてしまうものだ。

「あたしにしかできない役目……」

「ソウル・ソサエティへの思いもまた真実であるならば、この世界の為に残す。そして周囲に自然と同情されるためにあえて斬り捨てた。違いますか？」

本当に藍染がそう思っているかだなんてどうでも良い。

今の雛森が望んでいそうな答えの中から、こちらの望む仕事を押し付けるだけだ。

「護庭に残した仕事を任せ、世界を任せ、もし自分が復帰した場合は色眼鏡をせずに協力してくれる人が欲しい。ほら……ピツタリの役目じゃないですか」

「そ……そうなのかな。でも、でも、あたしが裏切ったら……他の隊長たちに信用されなかつたら……」

まあそろそろ引導を渡すか、間違った方向であつても、正気には戻つたみたいだし。

「藍染隊長ならどつちでも対処できるでしょ？ 雛森副隊長に恨まれても監視されて

も、切り掛かられても、味方として側にいても良い。どんな未来だつて笑顔で立ち向かうと思いますかね」

土産のサイコロを転がしながら、藍染の性格は破綻していると口にした。

サイコロのようにその場で起きたランダムな事件に、解決手段を見つけたい。解決するために目的を欲している。手段と目的が入れ替わっているのだと告げたつもりだった。

しかしこの状態の雛森ならば、善意の塊として藍染は行動しているのだと思ひ込みた
いだろう。

まあ俺にとっては雛森が立ち直つて、いきなり戦力として行動してくれれば助かるん

だけだな。

「……あたし、どうすればいいかな？　今のままでと……」

「療養中でも可能なことをするのはどうですか？　その行動を見て上が判断してくれま
すよ。……たとえば、藍染隊長がやり残した仕事とかね」

こうして雛森桃は立ち上がる。

あとは仕事を押し付けるだけなので、その手腕を發揮してもらおう。

俺は部屋を出がけに、隠れている誰かさんに話しかけた。

「……という訳ですが、どんな塩梅ですかね」

「マア監視を幾つ増やすのも同じ事ダヨ。私としては雛森鬼道指南が何を完成させるか
と……君が持ち込んだ土産の方が気に成るんだがネ」

用意したポストは俺と同じ指南役だ。

藍染がこちらで残した鬼道を効率よく習得するためのマニュアル造り。そして練り
合わせた新しい鬼道。それらがあれば新しい力に成るだろう。

「他の連中が残した破片と……俺のはカンピンに近い形で保存してます。気の良い奴
だったんで、なるべくまともな使い道をしてくれるとありがたいんですがね」

「それは良いネ！　とても素晴らしいイイイ！　面白い使い道を探してやろうじゃない
かネ！」

心の中でエドワードに手を合わせ、俺は自分が強くなるため新しい戦いに向かう事にした。

一蓮托生で俺も酷い目に合うだなんて、思いもしなかったのだが。

●ブラック・レーベル3

その後で得た収穫は良い事と悪いことがあった。

判断が困るのは、信じて送り出した雛森鬼道指南がルピの死体と共に送り返された事。

ルピ狙いは俺もしたかったことだが、どうも弓親と一緒にフルボッコにしてきたらしい。

笑顔で『藍染隊長が送ってくれた品ですから、収穫を逃すわけにはいかなくて』と言う辺り、送り返されるに相応しい覚悟ガンギマリである。そうか、まだカウンセラー外すのは早かったか。

ていうか原作知ってるんだから、ワンダーワイズ狙って倒せれば後が楽だったのにな(町が燃え尽きるけど)。

「黒化兵装。大虚以上の外殻とその力を宿した代物だよ」

「こいつはスゲー。流石の涅隊長、任せておけば頼りになる男。……とでも言えば良いんですかね？」 模範解答を教えてほしい所っすよ」

良い点としてはもちろん頼んだ改造が成功したことだ。

追加武装として攻撃力の爆上げには感謝の言葉しかない。

しかし、しかしである。どこの世界に大成功したら暴走するクリティカルがあるというのか!?

「何か問題デモ? 我ながら渾身の力作なのだがネ? 全身全霊で感謝してくれても良いのだヨ」

「感謝してるさ! これからも色々持って来ても良い! でもよ、必要もない部分が色々変わってるつーのは、どういうことっすかね!」

龍紋鬼灯丸に追加するのだと思っていた。

そのために少しばかり改造するのだと思っていたのだが……。一部がバツサリと切られ、大幅な改造を施されていたのである。誰がここまでしろと言ったのか!?

よく考えれば、こういうタイプはキツチリと仕様を注文しなければいけなかった。

この能力とこの能力が必要で、これだけはしてくるな。そう言っておいて、残りの幅を任せるべきだったのだ。あえていうならば、その辺のポイントをミスった自分が問題なのだろうか。

「勿論、強化に必要だったからダヨ。納期は半分で訓練する時間もアリアリ、強化値に至っては実に50%から……」

「俺としちゃあ反動が強すぎるとか、消耗で押さえておいてくれると助かったんですが……」

あーこりや駄目だ。

自分の自信作に陶醉していて、まるで話を聞いちゃいない。少なくとも失敗作だと判断するか、新しいアイデアが生まれるまでは再改造も無理だろう。

「ところで使い方は判るカネ？ 現世に行った君ならば一目で理解すると思うのだが」「みりゃあ判りますよ。ここに霊珠か何かを入れてぶっ放すんでしょ」

鬼灯丸が変わっていたのは、主に柄だ。

シリンダーが装着され、弾丸の代わりに宝玉を入れるような部分がある。おそらくは前に行ったクインシー用の武装を強化……いや、変異させて発展させたのだろう。

1996年に開発された天羅万象というTRPGに登場する、八連斬甲刀。

1997年に開発されたファイナルファンタジーVIIIに登場する、ガンブレード。

2004年に放映されたリリカルなのはシリーズの、各種兵装。

リボルバー銃と大剣、あるいは魔法の杖を合体させたスーパーウエポンである。

俺の頼んだ火力強化案を汲み取り、想定する原作の龍紋鬼灯丸以上の火力と使い勝手を思い起こさせる武装であった。

しかし……これで戦うのはソードアクションに当たるのだろうか？

チャンバラをしたい俺にとって、首を三回転半くらいしたい疑問が投げかけられた瞬間である。

空座決戦：前編

● 正解出来ない理由が増えまして

気が付いたら鬼灯丸の形状が変わってた。

何を言ってるかスパロボ知らない人には判んねーと思うが、ゴルディオンハンマーを注文したらアルトアイゼン・リーゼに成っていた気分だ。

「こいつはヤベエ。弓親に見たら笑われる。てか素地を上げて刀だけで勝てるようにしねーとな」

俺はチャンバラしたいんだ、ガンブレードやパイルバンカーで切り合えるかつついの。

それはそれとして状況は進み、表向きは見捨てる算段とか言いつつ、織姫を奪われて助けに行く組と現世を守る組に分かれるのは同じ感じだ。

能力の問題で放置するのも問題なのでこれは仕方ない。

原作と違う所は柱を守る四人のメンバー構成が違う事、そして俺と吉良が戦力予備として相手の行動に差し込む戦力となっている事だ。

おっと、檜佐木が柱組のリーダーとしてその後の指揮を執ると明確に決まってるのも

違うところだな。

「俺が優男を止める。吉良はデカブツを頼まあ」

「妥当なところだね」

ひとまず俺はフィンドールの元に向かった。

こいつが一番剣士として強そうなのと、倒した時のドロップ品として面白そうだからな。

なお、原作で戦うはずだったチーノン・ポウは侂助で完封されました（合掌）。

相性最悪だから仕方ないね。

「小賢しいな。しかし……新手はどうするのかな？」

「柱に向かうなら別に構わねえよ。倒したら俺らも増援に向かうしな」

こちらの介入に対して連中は手元に残した二名を柱に向けた。

予備戦力は拮抗状態を作り出しつつ、相手の弱点を狙うものなのでまあこんなものだろう。戦略予備ではなく逐次投入というミスになってるのは、単純に破面が戦術研究に疎いからだ。

「できるとでも？ オレの力は……」

「能書きは良いから掛かって来いよ。できれば最初から帰刃しておくことをお勧めするぜ？」

親切に忠告してやると、フィンドールは下手な挑発と思つたのか嘲笑を浮かべた。雑魚がこいつ何言ってるんだとでも考えてやがるんだろう。

「帰刃に値するかを採点してからだ。まずは副隊長くらいまでの力で遊んでみるか」
「ナメプは止めとけつて。忠告はしたからな」

俺は力を抜いて相手に合わせてやることにした。

仮面を剥ぎ取りながら迫る奴に対し、霊圧を載せずに劍腕だけで抑え込みにかかる。

「副隊長クラスの力で来るってんなら、遊ぶなよ。これじゃ四席相当つてところか？」
「正解。^{エサクダ}君が止められる程度の力に抑えたからな。次は並んで見せようか」

すると仮面を追加で剥ぎ取りながら、俺の一撃に合わせて鏢競り合いで押し返し始めた。

フィジカルは高い方なので劍速さえ合わせれば、こうやって圧倒できるといふ事なのだろう。

「これが三席相当の力だ」

「まあそんな所だろうな。俺も地だけならそんなレベルだ」

コイツは自分の能力を根本から誤解してやがる。

漫画を見た時もあったが、こいつ本当にアホだな。物凄いポテンシャルを持つてるつてのに、自分の能力を根本から誤解しているのだ。

まあ俺らも良くやる勘違いなんだけどな。誰かが言っていたが、なまじ基礎性能が高
いばかりに学習する機会がなかったのだろう。

「では行くぞ？　これが副隊長相当の力！　エスト、エスト、エスト！」

「んじゃあこつちも副隊長相当で行くわ。ついて来いよ」

更に仮面を剥ぎ取り霊圧を上げて来る。

俺も刃に霊圧を載せて副隊長相当の力で暫くチャンバラを愉しむことにした。

鏢競り合いを止めて助走の為に一度下がるのを、軽い踏み込みを重ねて切り込んでい
く。

舌打ちと共に高速の刺突を繰り返してくるが、丁寧に捌いて全て一定方向に流して
やった。生じた隙を突いても良いが帰刃の前なのでやめておこう。

「くっ……。剣が流される？　馬鹿な今のオレは副隊長の剣を……」

「勘違いだ。てめえの力は霊圧以外、最初から少しも変わってねえよ」

なるほど強大な霊圧を載せているから速い、パワーも中々なものだ。

確かにこれならば副隊長が放つ斬撃並みはあるし、更に霊圧の出力を強化して隊長格
相当までいけるなら自分は強いと誤解しても仕方あるまい。

ポテンシャルだけなら真面目でストイックな東仙が監査してることを考えると、あな
がち嘘ではないだろう。しかし考えても見て欲しい。本当に隊長格の強さがあつたら

十刃か、藍染直属入りしているはずだ。

「どうする？ 次は隊長格か？」

「……っ！ 喜べ、全力を出してやる」

おそらく、こいつの能力は巨大なホースなのである。

性能そのものは高いし、特に『最初』の鋼皮やMPとしての霊圧を含めたポテンシャルは隊長格と言って良い。その上で霊圧出力も同様に上げられるのだろう。

「水面に刻め。蝥刀^{ヒンサク}流断」

「ようやくか……燃えあがれ、龍紋！」

普段は堅い鋼皮で守りつつ霊圧を溜め、必要に合わせて能力を調整する。

ホースを握り込んで小さくすれば勢いを増すようなもので、攻撃手段として高圧水流で霊圧を放てるから物理的にも霊圧的にも相性が良い。

防御しながら指揮を取ったり増援として控えたり、ここぞという所で高速で火力を費やすならとても強いのだ。問題なのはこいつが、自分の強みを投げ捨てて徐々に強くなっていくこと。凄い能力に振り回されていると違って差し支えないだろう。

「行くぞ死神！」

「来いよ、俺の名前は班目一角。てめえを地獄に連れて行く男だ。まあ地獄は地獄でも、マッドの所にだけどな」

マッドにお土産頼まれてんだよな。でねえと鬼灯丸を戻せねえし。

形状まで改造されてしまったが、実の所、要求水準そのものは間違っていない。

原作の龍紋鬼灯丸に匹敵する攻撃力と、壊れ難くするガワ。そして霊圧を溜めておける霊子兵装。それらを全て一つで済ませるとは思ってもみなかつただけで。こちらの要求は全て満たしているので、注文した仕様はキッチリ用意するタチなのだろう。

問題は龍紋鬼灯丸の原型が無くなりかけている事なのだ。

徐々に解決するのではなく、一息にできそうだからやってしまったのだと思われる（天才のひらめきってコエー）。だが方向性そのものは間違っていないので、あのマッドが無料で直してくれるはずはない。

「フハハハ。こうなれば貴様などに勝ち目は……」

「白兵戦かよ、望むところだけだな」

余裕ぶっこく癖は止める。

っていうか、こいつの能力は高台で構えるスナイパーと言ったところだ。狙撃手が自分を守れる以上の白兵戦ができるのが凄いのであって、自ら接近して来るとかマジ判んない。せめて前に出るならこっちの後方陣地を狙うとか意味を見せてほしい所だ。

とはいえチャンバラがしたい俺には好都合なので、黙って白兵戦につき合ってた。た。

「先ほどの様にはいかんぞー！」

「同じだよ。力で対抗したいならせめて隊長格クラスまで霊圧を上げてこい。もつとも……そいつをやった時がためえの命日だがな」

前回と違うのは、連続で切り掛かりつつ零距离射撃でも狙っているのかな？

しかし砲口ならぬ爪先を向けるよりも先に、俺は先ほどと同じ様に反らせていく。あえて言うなら同一方向ではなく外側へ、槍でも使う円の動きで反らせている分だけこいつの戦闘力は上がっていると評価しても良い。

「黙れ！ 貴様なぞにそんな必要は無い！」

「そうだ。それで良い。スゲエ能力に頼らずちゃんと工夫して来いよー！」

右手だけではなく左手も使い、回し蹴りまで放つて来た。

霊圧任せの蹴りだが重心は低く抑えて態勢を崩さないようにしている。あくまで右手を自由に使うための組み立てなのだろう。

おそらくフィンドールは仮面を取るたびに霊圧出力が上がるが、防護力が落ちていく。

脱皮しながら自己強化していると考えれば、ちゃんと強くなるというのが事実で、原作に檜佐木が逆転した理由も判る。トリッキーな動きで切りつけられると、薄くなった鋼皮では防ぎきれないのだ。

以前にも言ったかもしれないが、霊圧は複数の意味が混在している。

レベルであり、出力であり、魔力^Mでもある。フィンドールのレベルは固定だが、出力のみが隊長格までの幅で調整できるのだ。剣撃や虚閃^{セロ}に載せるだけで脅威となろう。

だが能力を發揮し長時間戦えば戦う程、最初にあつた鋼皮や魔力としての霊圧は減っていく。

その間に仕留めきれなければ危うくなるのだが……フィンドールは相手に合わせて追い詰めるのではなく、相手に合わせて遊んでいるのでやがて底が見えるのだ。原作において檜佐木序盤の苦戦にもかかわらず、あっけなく倒したのも領ける。

「地上か……。おあつらえ向きだな。俺はまだ空中戦が苦手だね。ここならもつと速く動ける。虚弾^{バラ}なり虚閃^{セロ}を撃てる距離を譲ってやろう」

「ふっ……ふざけるな！」

面白いことを思い付いたので、あえて自分から離れてやる。

前にも言ったが俺は空中戦がまだまだ得意じゃない。訓練はしてるが原作よりも少し遅いだろうか？ まあ白兵戦距離に留まって戦ってる方が好きだから仕方ないけどな。

「これでオレの力は隊長格のソレと同格。距離を離れたことを後悔するなよ！」

「撃ち合いに限ってならその選択肢はエサクタだ。地上での俺の速度と腕前が隊長格な

ら俺の勝ち、そうでなきやてめえの勝ちだ」

奴は腕を構えて射撃態勢、俺は腰を落として突撃態勢を見せる。

もしこれが西部劇だとしたら、サムライが刀を構えてなぜかネイティブに同情的なジャパニーズ・ウエスタンだろう。

「落ちろ落ちろ落ちろ！」

「馬鹿が。ただぶつ放すだけじゃさつきと同じに決まってるんだろ」

虚弾にも似た高压水流の連射。

その一撃一撃はただの虚弾とは一線を画する。それをガトリングガンの様に放つのだから、普通に攻撃を受ければたまらない。

だが高速のステップでかわすだけでなく、意図して撃ちに難いコースに誘導すれば当りなどしない。右左のジグザグだけでなく、時折に右右・左左と入れて再び左右と最低限のスウエーしながら疾走する。

ここは地上なので小刻みに距離の違う半歩を入れる事が可能だ。

そして奴がキレたフリして何を狙ってるかも何となく判る。

「それはノ・エサクタだ。受けよ海王の一撃！ ティヘラス……ネプトウネアアア！」

奴は最初の位置から飛行し、残骸を回り込んで特大の一撃を放つ。

スピード勝負に端から乗る気はないのだから、まあ気持ちは判らないでもない。

だけどな、そんなのは当然予想するだろ？

空中戦が得意だったら、残骸のある地上で戦う訳がないんだから。

何も考えずに相手の隙を突こうと思うなら、コレが最適解だと思うのだろう。

「見え見えなんだよ。せめて最初からその後ろまで下がるんだったな」

「何っ!？」

俺は奴の方向にターンしてから、避けるのではなく特大のジャンプで済ませた。

てつきり回り込むか空中に一度飛び上がるものだと思っていたらしい。意表を突くってのはこういう事だ。仮に予想されていても、距離が縮まるから損はない。

「だが、この位置と障害があればまだオレの方が速やつ……」

「伸びろ、龍紋!」

燃え上がる紋様の効果は既に6mのサイズでも振り回せるほど。

ならば僅かな距離など意味はない。確かに残骸は威力を損なわせるだろう、しかし奴が自ら剥ぎ取った鋼皮ほどの防御があるとは思えない。

（ちっ。これなら原作のリベンジに向かうんだっただぜ。つい自分の中で比較しちまう）

見れば吉良は余裕でポウを倒しており他の援護に向かっている。

こんなことなら相性の悪い相手（防御高くて剣戟が効き難い）を倒せばよかったかと思わなくもなかった。

とはいえ従属官なら余裕、原作よりも強く成ったのでそんなことは判っている。

あとは虎とマンモス……名乗ったつけ？ を残すのみだった。

なんとか十刃に食らいつくとか大将狙いをすれば良かったかと、自分の定めた目標の低さに愕然とする思いだ。

空座決戦：中編

●前座の終了

戦略予備というのは相手の動きを止め隙を突くものだ。

ゆえに良い勝負をする必要は全くない。俺は強敵の足止め役、吉良は相性の良い大型を仕留めて回る役だと言っても良い。

状況はマンモスに対して吉良の加勢で優位に立った所。

ならば虎に対して加勢してからアヨンに向かうかと、従属官戦（ぜんぐんせん）に始末を付けに掛かった。

「俺の為にとつといてくれたんすか？ 悪いっすね」

「おう、来たか。すまんのう」

作戦上、柱組は自分の相手が強いと分かったら無理せず防御に回る事になった。いる。

原作と違ったメンバーをしているが、射場さんが虎に対して遅延戦術に出ていたようだ。

「なんだ？ 二体一なら勝てるっても？」

「んにゃ。俺が引き継いで一対一だぜ？　時間掛けたくない場合は鬼道で援護してもらうかもしれないけどな」

と口にするが相手に成る気がしない。

もちろん俺が強いんじゃないって、向こうが弱いのだ。

ここまで戦ってアランカルと戦うコツがようやくわかった。

破面化して戦闘訓練くらいはしてるのだから、ロクな検討もしてないので『その先』を考えたことがないのだ。大抵は物凄いパワーと特殊能力で片が付く。霊圧さえあれば勝てる相手としか戦ってないこともあり、互角の相手と戦った経験がないのだろう。

「随分と長い槍だけだよ……使いこなせるのか？」

「無理なら一度引っ込めるっの。気にせずに掛かって来いよ」

虎小僧は俊敏性を活かして高速で飛び回り、俺の動きが普通と見て有利を確信したようだ。

長槍はそのサイズで他を圧倒するが接近戦には弱い。

奴の速度ならば懐に踏み込めるし、なんとか対応できたとしても武装は手甲剣の二刀流。

防御したり飛びのく前に、切り刻んでやれるという自身があるのだろう。

「おう、一角。わかっと思いが」

「当然っすね」

「何が判ってるって言うんだ？ さっきまでののはただの様子見だ！」

俺が円運動で6 mサイズの槍を定石的に振り回していると、奴は高速で突っ込んできた。

それもこれまで以上に速い。口にした通り、飛び回っていたのは様子見であり、射場さんもそのことを告げたのだろう。

「使いこなせるってのはどんな状況でも使えるってことなんだよ。近場で使えねえ武器なんか戦場に持ち込むんじゃねえ！」

「同感だぜ。……お前もな」

こちらの回転運動での防御よりも速い速度。

このままでは腹を切り割かれると言ったところで、俺は石突きを蹴り上げた。

本当の意味で目にも留まらぬ速度などそうありはしない。

奴のは単に予測できても反応できないほどの超高速と言うだけだ。突っ込んで来る手前に置いておけばよい。

「苦し紛れだなっ！ 間合いが遠いつ」

「てめえじゃねえよ。狙ってるのはソコ」

奴は手甲剣を二刀で構えているが、接近戦で二刀と言うのは滅多にいない。

なぜかと言うと一歩間違えば自分の腕を斬るので、あくまで片方は牽制でありもう片方が本命。サイズの小さい武器ならどちらも本命足り得るが……それはあくまで同時攻撃を意味しない。

では……二撃目に備えている左腕が、突如として右腕を邪魔したらどうなるだろう？

「はっ？　なんで……」

「お前、同格の相手が自分を出し抜くってことを考えたことねえだろう？」

狙ったのは奴じゃなくて、奴より前にある奴の左腕。

跳ねあがった右腕を切り割いたりなどはしないが、それでも邪魔になる。その間に右腕での攻撃は止まるし、左側面のガードはがら空きだ。

あとは無防備なそこに刃をぶち込むだけ。

蹴ったことで浮き上がった柄を構え直し、横薙ぎにぶちかましてやった。

「チクシヨウ！　こうなったらエル・サー……」

「勉強になったな。生き残れたら修行でもし直してこい」

ウルキオラみたいな第二階層だったらサンプルに欲しかったところだ。

マッドにデータを渡せばさぞやハッスルして功績ポイントをくれただろう。だがパワーをため込んでギアを変えるだけなんで、足を留めてる間に全力でぶった切って終了

する。

「状況終了。親玉どもも動き出しそうだし、檜佐木。援護に向かつていいか？」

「ああ。特に松本さんのところが苦戦している。基本的にはそれぞれの隊長に付きつつ、そうでないメンツを中心に向かつてくれ」

「了解」

柱方面の指揮官は修兵なので報告ついでに確認すると、そのままOKが出た。

No. 1と3を抑えているこちらの隊長格を援護するため射場さんたち副隊長を戻し、檜佐木を中心に残りが苦戦している乱菊たちの方に集中する。

「あつ。そうだ。女性陣への援護に向かうなら、正面に割って入るのは止めた方がいいよ。吹っ飛びかねないから」

「は……？」

原作よりも体力を温存した上で、早く集合しているが最中に弓親が忠告してくれた。

お陰で思い出したが雛森は二重の意味でヤバイ。原作でも鬼道コンボをやってるし、藍染の残した鬼道関連資料を基にメキメキ腕を上げていたからだ。

(あいつ……ホントに大丈夫だろうな。プライバシー覗くのは好きじゃないが……)

プライバシーは見るべきじゃないが、データなら見ても構わんだろう？

と適当な理屈をつけて、マッドから渡された監視用ツールを懐から取り出す。

霊圧のHP・MPを示すゲージはそれほど減っていない。

一番重要な精神状態も味方を示すグリーンのシグナルを示していた。

「松本さん、大丈夫でしたか？」

「防御に徹してたし何とかね。それに雛森が随分と頑張ってくれたし」

「そんな……。あたしは大したこととしてないですよ」

修兵が挨拶と傷回りの確認してる間に周囲を眺める。

……訳なのだが、なんか防御に使える縛道が随分と浮かんでるので半分ほど納得。

しかし残り半分。先ほど見たMPゲージと話が合わないので確認しておくことにした。

「雛森指南。アレを？」

「はい。鬼道歌留多の形で用意していた縛道を使いました。この後の戦闘を考えれば霊圧は少しでも残しておきたいですし」

歌留多というのは鬼道を封入するアイテムの新作だ。

原作でアイテム型鬼道を使って瞬間起動するシーンがあるが……。アレを瞬間起動できないという限定する代わりに、封入できる鬼道のランクを上げている。

カードゲームを参考に使い道の広い万能型の素地を用意。

封入する鬼道を使い分けてストックしておくことができる優れ物だ。もつとも封入

時の霊圧消費やら作成コストが高いので、試作時にはデブを随分と泣かせた（護廷御用達になったので元は取れてるはずだが）。

封入時の消費霊圧は従来よりも多いが、戦場で消費は抑えられる。

瞬間起動という最大のメリットは無くなったが、それでも詠唱するよりは早い。

これらを長所と取るか短所と取るかは人それぞれだが、俺たちは連携コンビのやり易さと覚え易さの点で長所であると判断した。

「なん……だと。あたしらを相手にして後先考えていただなあ!？」

「……気に入らない」

「てつきり男どもにも守ってもらうためだと思っただらこれだよ。お前ら、数も増えたりアレをやるぞ!」

向こうでは女従属官三人がイライラしていた。

せつかく縛道の防御陣地を突破して追い詰めたと思ったら、ただの時間稼ぎで消耗もしていかなかったとなればそうもなろう。

身内でリーダーシップに対してギャーギャー文句を言いながら、それぞれ納得しつつ左腕に右手を添えた。千切り取り放り投げるソレを邪魔するのは流石に余裕がない。

『混獣神!』
キメラ・バルカ

ねじり曲がり、混ざり合う腕と空間。

血飛沫と砂塵が舞う中で奇妙な化け物が出現する。

「何よアレ？」

それはカモシカの足、獅子の腕、蛇の尾を持つ化け物だった。

巨体はその辺りの大虚どころでは無い。底知れぬ不気味さを従者に爆炎の冷めやらぬ空間より現れ居出た。

「……フ。フフフ」

「良くもやってくれたね」

「名前はアヨン。解放したあたし達3人の左腕で創った、可愛いペットさ」

女従属官たちは少し離れたところで勝ち誇っている。

まるで出現させた時点で勝利は揺るがないとも言わんばかりだ。

「随分とヤバそうだが、どうする？」

「なんだったら後ろの三人から倒しますか？ 制御を止めさせれば……」

「いえ。無理でしょう。そういうことができるならワザワザ左腕なんか捨てたのに残っちゃ居ませんよ。少なくとも後方にすっ飛んで逃げます」

「どうだろう？ 原作では三人娘を先に倒してないので何とも言えない。」

「そもそも総隊長がぶった斬って駄目だったから、耐久力も半端ないしな」。

「じゃあまともにやり合うしかないか。まずは様子見と行くか？」

「……そうっすね。ただ獅子の腕力とカモシカの速度、ついでに蛇の再生や探知力があるのだけは覚悟しといてください」

「そんなのどう対処すんのさ……」

原作通り檜佐木が風死を構えたので、俺は最大級に戦力を見積もつてみた。

色んな作品の獣王サマとか、そのくらいを想定して戦えばよいだろう。

「なあに。狛村隊長の卍解だつて本人が姿隠せばそのくらいできるでしょうが。単にあの人がチキンなことせず男らしく前線に立つてただけで」

「そうだな。そう言われてみれば何とかなる気がしてきた。なあ」

「なあ。じゃありませんよ。どう考えても僕が前に出る前提ですよね？」

オレの言い分に檜佐木は笑い吉良は苦笑してジト目を送つて来る。

まあ今までの戦いを考えれば、キーになるのは侘助の効果だもんな。とはいえ……。

「心配しなくても俺が一人でやるつもりでいきますよ。ただうちの隊長と違って自分つてもものを知っているんで、援護を拒ばないだけです。ただ叩くなら同じ場所じゃなくて複数個所ですね」

「そこまで言われちゃ仕方ないね。たまには男らしく頑張るとしよう」

「あたしたちは中衛と後衛に分かれ鬼道を使い分けて牽制ですね」

やはりこちらが次々にポロポロになっていないのが大きい。

ここに副隊長を数人張り付けているのは原作と同じだが、救護の為に一番有効な吉良が動けないとか、次々に負傷するサイクルに陥っていないのもありがたい。

「でも珍しいね。一角が対一で戦おうとしないなんて」

「見た感じでヤベエと判るっーか。以前に隊長たちと一緒に戦った、増えるワカメみたいな虚が居たる？ ああいうのと同じ雰囲気があるんだ。っていうか涅隊長の所で似たようなのを見た」

確かに首がドンドン植えるというか、分身体だったか？

アニメで見たのか原作なのか、よく覚えてはいない。ただ個人戦とレイド戦では愉しみ方が違うだろう。

それに対一を愉しむ気に成れないのは、原作で頑張ったのは副隊長たちだし、倒したのは総隊長だ。俺が俺がと主張するのは何か違う気がする。まあ無双するついでに倒せる相手なら気にもならないけどな。

「という訳で弓親。すまねえが今回は背中を頼む。切り合うでもねえ、見物できるわけでもねえとロクでもない場所で悪いがな」

「っ！ 何言ってるんだよ。一角はそそっかしい所があるからね。ボクが傍で見えないと」

俺は卑怯者なのかもしれない。

誰の援護の手よりも、弓親が斬魄刀の真の能力でアヨンを倒すことをどこかで臨んでいる気がした。それを弓親が望んでいないことを知っていても、あいつが活躍するところを見てみたいからだ。

つていうか！ 瑠璃色孔雀が一番有効だからな！

クリティカルする相手何だから元読者としては見てみてーよ!!

「さてと……。鬼退治ならぬ獣王退治と行きますか！」

俺を先頭にした三角形の陣形。

連中もアヨンを先頭に逆三角形で睨み合う。共に戦うのは戦闘の前衛のみ。中衛以降は鬼道や虚弾バラなどで牽制し合っている。

「……」

「本当なら突撃してズドンで終わりなんだけどなあ……。まあ様子見はナシだ！」

相手はデカブツ、俺は長物。

穂先は長刀ではあるが槍の様に刺突できないわけではない。だから本来であれば走り込んで突き刺すのが一番ダメージが出る。

しかし耐久力が高く再生するアヨンにそういうのは禁物だ。

やった瞬間に激高し、柄を持って俺事振り回される未来が見えるようだ。

「ホーウウウー！」

なのでここは地道に削り取る！

遠心力も利用したいところだが折角相手がボケつと動きを留めているのだ。隙が少なく直ぐに反応できる技で位置を変えながら攻撃するでしょう。

「死神剣！」

『ギ……？ ギエエエアア!!』

瞬歩で踏み込み切りつけると、そのまま吉良とは反対側に抜けていく。

直前までボケつとしていた癖に、そのままこちらを追いかけて来る。そして半歩を繰り返して小さなターンで再突入を掛けようとした。

『ルルルア!!』

「うおっ!？」

そこから先は先ほどとは段違い。

大型生物は機敏でこそないが、その移動力は凄まじい。俺が突っ込んでいくはずだったコースに、猛烈な勢いで右ストレートが打ち込まれたのが判る。馬鹿正直にUターンしていたら直撃していただろう。

「速い!？」

「なんてスピードだ。しかもあの動き」

「こいつはヤバイな。吉良は縛道で動きが止まるまで斬撃中止。一撃離脱後にも誰かが

縛道で援護。生半可な攻撃は効きそうにねえ。破道での攻撃は、斬り飛ばすなり傷口を焼いてみる程度で頼まあ」

なんといか凄げえなあ。

レンジ・インしそうになった瞬間に、ノータイムでワンパンくれやがった。しかも掠っただけでなんてダメージだ。

俺の攻撃力が総隊長に及んでないのも大きい、奴も衝撃を気にせずに動き回れるのだらう。

「一角大丈夫？」

「この程度ならな。しかしマジで平常時の更木隊長とおんなじくらいの攻撃力がありやがるぞ。もしかしたら狛村隊長の正解くらいあるかもな」

さすがに眼帯外した剣八程はないが、それでも無視できるダメージじゃない。

挙句に獣じみたりーチと移動力の組み合わせは尋常じゃない。俺の6mと変わらないくらいに踏み込んで来やがる。

このままでは面倒なことに成るし、隊長たちと十刃の戦い次第ではロクなことにならないだらう。

仕留めるルートは大きく分けて三つ。総隊長を動かさないなら二つだ。

「俺は牽制と削り役に回る。奴が足を留めるか侘助の効果が効いたところで畳みかける

として、雛森は大技の準備を頼めるか？」

「何とか行けると思う……。でもみんなに当てずに準備するには、罨を仕掛けないと」
一つ目は気乗りしないが俺の卍解。

もう一つは原作で雛森がやった大規模爆破を、術を変更することで火力向上だ。

当然、俺は卍解なんか見せる気はないので、雛森に頼むことにしたわけだ。

総隊長の流刃若火並みの火力は出せずとも、切り割いた端から焼き払えば話は変わって来る。英雄ヘラクレスがやった十二の難行で、再生力を持ったヒドラを焼きながら戦ったのを参考にしようと思う。

「つてこことは暫く空中戦か。苦手なんだがなあ……。あ、仕切つて悪いな檜佐木」

「いや、構わん。お前の眼と勝負勘は確かだし……。俺も気に成ることがあるしな」

指揮官役は修兵なので、あまり口出しし過ぎるのは問題だ。

しかし原作知識によるデータ予測の裏付けと、やはり指南役という前提条件が効いている。

様子見をして鎖鎌で縛っていたらどうなっていたか、修兵自身が俺の動きを見て判断しているのも大きいだろう。

そこで俺に戦闘を任せ、自身は指揮官として全体の戦況把握……。特に東仙隊長たちの動きを見守っているに違いない。

『ギイイイアアアア!』

「効いてる!? 行けそうじゃない」

「さすがに同じ場所を攻撃し続ければ効いてる。あと少し削れれば……」

それから周囲を走り回りながら攻撃を続ける。

時に直線、時に左右に揺れながら神経を使って翻弄。吉良が縛道の援護を受けて侘助を直撃させたこともあり、同じ場所を斬りつけて腕を切断することに成功した。

すぐさま鬼道で焼き払って再生を阻害しようとするのだが……。

ちよつとしたアクシデントが起きたというか、忘れていたことが一つある。

「一角、行けそうだよ。このままいけば……って一角?」

「あ、ああ。悪い。デカイのもらっちゃまったな」

相手の攻撃も当たるときがあるので、ダメージそのものは回道でスルーしながら戦っていた。

だから反応は鈍らないし、最低限の回復を薬や仲間の治療で行えばそれほど動きは鈍らない。

だが俺は忘れていたのだ。

痛みは信号であり、危険を知らせるサインでもある。

同格の相手ならばお互いに運動量が減るので問題ないが相手の方は全く鈍らないの

で、小さなダメージの累積はいつか動きを縛ることに成る。そこで避けそこね、大きなダメージをもらってしまったという訳だ。痛みによる低下は無効化できても、血肉の欠損による運動量までは無効化できないのだ。

「マズイな。使うか……それとも最後の一撃に賭けるか」

「正解するか、それとも諦めずに白兵戦での勝利を目指すか。」

「そんなつまらないこだわりが最悪の状況を招いた。」

「諦めてスタコラし、一時的に下がって回復してもらえば仕切り直せたはずだ。」

その間を素直に弓親と吉良に任せれば、二人とも縛道で障害物でも作って時間稼ぎをしてくれただろう。

「転生したのだから原作に無い状況で活躍したい。」

「運命を変えてみたいという浅ましい思いが、ここで活躍したはずの仲間から手柄を奪い、そしてやってはいけない状況に追い込んでしまったのだ。」

『ホーアアアアア!!』

「しまっ!!?　そこでソレをやるかよ!」

「一角!」

「避ける、斑目!」

アヨンは攻撃を喰らった場所に打ち、侘助を複数回喰らった方の腕を千切って捨て

た。

そして開始直後と変わらぬ速度を取り戻して勢いよく迫る。油断と言っても良い。俺の動きが鈍るまでソレをやらさないだけの知能があるとは思えなかった。

ここに来て全てを集約するという作戦の組み立てをアヨンが行い、俺に迫ったのである。

そして……。

「咲き狂え!! 瑠璃色孔雀!」

燦然と輝く光の鳶が、アヨンを雁字搦めに拘束する。

その動きを縛り花をを咲かせつつ、引っぱってターゲットを変えようとすると、その部分の鳶を切り離してコレに備える。

「馬鹿野郎……そいつを見せたくなかったんじゃないのかよ……」

「一角が死ぬよりはいい。よっぼどね」

俺が既に知っていたと口にしてしまった時、弓親の背中は一瞬だけ震えた。

その時にどんな顔をしていたか見はしない。だが相棒なのだ。余計なことは言ってい欲しくないのだと察することができる。

俺の我儘のせいで、けっして俺だけには見られたくない始解を見せてしまった。

俺が卍解したときはあくまで情報遮断を行う結果の中。その時とは比較にならない

はずなのに。

(……そうか。原作のあの時……。使おうとしたのは俺……。いや、一角を。自分が守りたい物の為だったんだな)

クインシーとの決戦の最中、ゾンビ化した隊長格が襲ってきた。

その時に一瞬だけ瑠璃色孔雀を使おうとして、途中で倒されたシーンがある。咄嗟のことだと思っていたのだが、一角を守ろうとしたのだと思えば辻褄が合うような気がした。

「いかん綾瀬川！ これ以上は止められん。そつちに行くぞー！」

「心配無用。これで終わりだ……。咲き誇れ！ 瑠璃色孔雀!!」

(……っ俺の知らない解放……。そうだよな、これはお前の戦いだ)

先ほどよりも強く輝き、霊圧を吸い上げることアヨンの動きすら無力化する。

それでも動けるのはアヨンだからこそ。しかし容赦なく降り注ぐ縛道や破道が一步一步その動きを鈍らせる。

その戦いの前に俺の出番が今更あるはずがない。

罪滅ぼしにここで卍解して参戦し、見せたのはお互い様だなんて恥ずかしいことができるはずがない。

弓親に自分への誓いを破らせた痛みを背負って、我儘と油断への罰を改めて噛みしめ

る事にした。

空座決戦：後編

●見切り

俺が負傷退席から回復して復帰するまでの間に、状況はドンドン進行していく。

基本的には原作通りで、こちらのメンバーが重傷化していない分だけ僅かに良好だ。僅かに。その表現が我ながら笑えて来る。

No1と3と相対する戦いはバックアップが居るのが大きく、負傷者も即回収。特にバラガン戦は鬼道での表面防御を雛森たちが思い付いた事で、皮一枚・二枚分ながら安心して見ていられた。

「だが……こっからだよな」

仮面の軍勢が応援に駆け付け、十刃全てが倒れてなお藍染は余裕を崩さない。

これから始まるフルボッコ・タイムが、実は茶番でしたとか、逆にフルボッコにされるだとか知っているのと苦笑しか出なかつた。

「一角、もう大丈夫なの？」

「ああ。弓親のお陰でな。帰ったら酒でも奢るわ」

こっこで卍解して参戦することに意味はない。

藍染なら簡単に対処するだろうし、弓親が瑠璃色孔雀を見せた代償にも成りはしないだろう。

俺のプライドを守るためにだなんて、安い決意過ぎるだろう。

やはり俺が卍解するとしたら、クインシー戦で誰よりも早く実行すべきなのだ。例えば原作で未知の敵に対して解放した、雀部副隊長の様に。

だが、それはそれとして出番がないわけじゃない。

原作よりも一護が温まっていけない。時間なり犠牲なりがもう少し足りないのだろう。原作に無いその時間を稼ぐのだとしたら、俺以外に居ないだろう。

(さてと。そろそろかな。頼むぜ雛森ちゃんよお)

懐から取り出したソレは、先ほどと変わらない筈だった。

MPゲージが減っているがそこから止まっている。接近戦が始まると予想された時点で見守る体勢に移行していると思うので……。おそらくは縛道でのブロックなり、回道での治療の為に控えているのだろう。

そう、ここまでは……だ。

俺はその時に備えて、解放を一つ引つ込め斬魄刀を通常時の長さに戻した。

何度も振るってきたサイズ。長さも大きさもその触感さえも、手の延長の様に良く理解していた。理想を言えば無解放なら何万回か経験が増えるが、そちらでは流石に威力

が足りないのでしょうか。

「……………?! みんな……………」

「始まりやがったか！ どいてな一護!!」

味方のラッシュが始まったのに、一護が驚いた顔をしている。

原作を見ていればその理由が判るが……。この時の俺には、もう一つ確信があった。

俺は瞬歩というよりは霊圧を込めたジャンプで飛び込むと、大上段で構えて雛森の姿をした存在に切り掛かる！

「ちよっ！ 一角。何してんの！」

「……………」

「雛森だったら避けられねえよ！ なあ、藍染！」

乱菊が驚いている僅かな間に、俺は振り切ったはずの刃を跳ね上げる。

袈裟斬りから小さな弧を描いて振り上げられる逆袈裟は、Vの字を描いて雛森の姿に吸い込まれるはずだった。

先ほどまで手にしていなかったはずの斬魄刀で防がなければの話だ。

「……………どうして判ったのかな？」

「前と同じだよ。歪めた幻影でも完全催眠でもこの際、大した差はねえ！」

「馬鹿な……………それじゃあこの藍染は一体……………」

他のメンバーは原作通り驚き、重症状態の雛森保護に忙しいので無視する。

差があるとしたら、興味深そうに首を傾げる藍染と、見抜く方法を探り始めている総隊長のガン付けくらいだ。

「その対策は十分にしたつもりなのだがね。少しだけ興味が出て来たよ」

藍染は少しだけ悩んだフリをして、チラリとこちらに目を向けて刀を構えた。

おそらくは話を聞いてやるから語れ、無視するなら鬼道で範囲攻撃に巻き込むと言った所だろう。判ったから脅すなよ。

「麻雀で俺はイカサマしなかつたけど、実は盲牌も得意なんだよな。アレって周囲を探る訓練に丁度良いだろ？」

盲牌というのは麻雀で牌の裏側を触って確かめる技だ。

それだけなら手品みたいなものだが、次に自分が手に入れる牌を予約するように触れて確認すれば、次に何が来るかを予想できるイカサマになる。

「後はあんたならどうするかを考えて決め打ちしただけだな。鏡花水月は条件付きで五感以外も誤魔化せるんだろ？」

鏡花水月は五感を支配下に置く。

だが口にしていないだけで、実は霊圧なんかも誤魔化せるはずだ。その為には相手の事を良く知っていたり、その差を他の人間も知っているという常識を覆さねばならな

い。

「なるほど。雛森君の裏切りを警戒せずに、ワザワザ戦場に連れ込んだのはその為か」
「千差万別の状態で相手を探すよりもよほど確実だからな。あんただって苦労して失敗するよりも、確実に成功する相手の方が良いはずだ」

さて、条件さえそろえば霊圧なんかも誤魔化せる。

位置情報や移動ルートなんかも、瞬歩や疑似転移で誤魔化せる距離なら何とかなるだろう。

だが混戦しており、お互いに必死な条件で可能な方法は？

しかもこちらは完全催眠対策をしている可能性があるのだ。その対策している相手を確実に黙すには、どうしたらよいのか？

その方法は、チェスで言うキャスリングが確実だろう。データと位置の完全入れ替え。

何もかも良く知っている相手なんか都合よく存在しないが、雛森のように手塩にかけて育てた相手ならば別だ。この場合は雛森を良く知っているというよりは、自分が誤魔化せる範囲の霊圧情報になるように育て上げたのだ。

良く似た人物がもう一人に変身するよりも、二人で同じ別人に変装した方が見分け難いという手法によく似ている。

「なっ！ 斑目……てめえまさか雛森を囮に！」

「そう言わんでください。藍染風に言うならその方が無実は証明できますし……ちゃん
と対策くらいはしてますから」

「形代人形とは……。今時古い手法を使うものだ」

俺が取り出したのは雛森のマーカード。

雛森が監視を拒んでいない以上、手元のマーカードが彼女の減りゆく体力を示している。そしてそこまで雛森が覚悟しているのである（藍染が自分を有効活用することも含めて）。

ならば雛森の受けたダメージを、肩代わりする人形を用意しても良いだろうか？

古い呪術だから人形を傷つけると、雛森が簡単にケガするけどな。だから人形そのものは此処にはない。

「呪術自体はマッド……じゃねえや淫隊長が見つけてくれましたよ。それが使えるというヒントはあった。鬼道はもともと死神の使う魔法みたいな技術の事じゃない」

「そう。かつて最古の死神たちがその手法を確立するまで。鬼道とは力を持つ幽霊・幽鬼の類を操る呪術という意味だった」

鬼が力持ちというのは近年の話だ。

千年前、さらにその千年前には鬼とは幽霊などの霊的存在の事を示していた。

つまり、鬼道というのは死神の力を有効に使って術を放つという物なのだ。

鬼道を応用することで、形代人形を実際に使えるようにするのは可能だろう。だいたいは、義魂技術・義骸技術つてもものもあるしな。

もつとも仮に成立しなかったとしても、体力ゲージが減り切るまでに介入すればいい。

原作で死ななかつた雛森を助ける方法が、僅かに増える程度でも意味はあるだろう。そういう意味で、死ぬ予定の人間に術を掛けるよりは確実なのである。

「面白いね。だからといって二回目があるとも？」

「それはやってみないと判らねえだろ？ それと知ってるか？ 古い死神の中には未知存在の名前を付けて、管理とかを始めた連中が居るらしいぜ？ 俺らが出来ても良いだろうよ。」

話は終わりだとばかりに藍染が構えると、俺も構えて相対した。

きつと恐怖よりも笑顔なんだろうなーと自覚しつつ、もう少し時間を稼ぐために剣術合戦に持ち込む。

「分類が終わるまで私が付き合う義理はないな」

「棒振りごっこにつき合ってくれたら、菓子のおマケくらいは出るかもだぜ！」

藍染にソレヘ付き合う必要は無い。

だが何となく、こいつは付き合ってくれのような気がした。そもそも剣術指南って地位は原作に無い。藍染が興味を覚え研究を開発させたかつたくらいだろう。

だから奴自身ではなく、移動しているであろう場所に向けて振り抜く。

三連撃……。ただし全く同じ場所、俺が藍染ならばこう構えているという場所に向けて寸分狂いない軌道で斬撃を浴びせた。

「っ！ まさか君如きに見抜かれるとは思わなかったな」

「俺だつたら鏡花水月を使つた剣術を磨くぜ。例え直接戦闘に向かなくてもね。それが斬術って奴だろう？」

ガチンと奇妙な音がして、奴の斬撃を跳ね返しつつ逆撃。

三度目の斬撃が無防備になつた場所に吸い込まれるはずだつたが、小さな音がして体を背けたのが判る。

そして元の位置には誰もおらず、刃を向けた先に奴が居た。

そこが俺を葬つて次の場所に移動し易いポイントだからだ。あえて言うならば、似たような場所よりも俺を総隊長への盾にし易いつてもあるかもしれない。

「俺なら最低二つは技を作つて、いつでも使えるようにするね。一つ目は今と同じ攻撃用。もう一つは切り込んできた奴を切り刻むために」

「正解だ。褒美を渡せないのが残念だが……。刃を延ばすなり可能ならば正解しないのか

ね？」

俺も奴も冷や汗を浮かべているが、理由は全く違う。

俺は一步間違えば死ぬという事であり、奴は戯言につき合ってノームス・クリアを逃すという程度に過ぎない。霊圧で防御すれば無傷なのに、剣術ごっこにつき合ったせいでカスリ傷がついてしまう程度の事だった。

「生憎と俺が完全に把握できるのはこの状態なんだ。間合いもこのくれえだな」

例え洗脳されても間違え事のないのは龍紋を解いた状態までだ。

刃を伸ばしたり、卍解すれば騙されるどころか反撃で斬られてしまう。藍染の斬術は天井に届いているのだから。

だから始解だけでカスリ傷をつけるしかない。だが、それでいい。

その程度の傷であっても、時間を稼ぎつつダメージを与えられるなら意味があるだろう。カスリ傷を何万回と繰り返せば倒せるかもしれないねえだろ？

「なかなか興味深かったが、まあそれもタカが知れた。他にも予約が控えている。座興はこれまでだ」

「そうかよ！ 俺はまだそのつもりだぜ！」

基本的に藍染の剣術は隙を持たぬ無拍子という技、これとスウェー移動の組み合わせだ。

催眠やその下位である幻覚と併用し、自分の姿を誤魔化しながら隙の無い斬撃を浴びせる。余計に振り被らなくとも、相手が油断している所に叩き込めばいい。

ゆえに戦いの初動は三つ。

何も無い場所に幻影を残して移動しながら斬りつけての攻撃。

斬りつけて来た相手の攻撃をスウエーでかわし、斬りつけて攻撃。

最期にその場で留まり、催眠や鬼道を併用することだ！

「はっ！」

「君は勘違いをしている。予定を決めるのは私だ。それと……」

僅かに動いた気配。

俺を斬るためにどうしたか？ それとも元の位置に戻った？ いいや移動はしてい

ない！

おそらくは刃を立ててブロックしつつ、反撃で鬼道。

そう思つて強打を行い、鏡花水月を跳ね飛ばしに掛かった！

「久しぶりの痛みだな。やはり素手で掴むのは無茶があったか」

「な……どこ？」

気が付けば手で刃を握り込まれていた。

猛烈な霊圧防御で傷もついていない。痛みがあつたとしてせいぜい衝撃の分だけだ。

それも先ほどと違って、ワザと受けるつもりなのでプライドには瑕がつかない。

問題なのはどうして右手が空いているのか。

そして……どうして奴が左手に鏡花水月を構えているのかだった……これではまるで……。

「君に興味を覚えたのは、同じ技に至ったからだよ。私はそこで止めるのが効率良いと規定してしまっただが、君は色々な技を生み出し続けた。選ばなかった道の先を見たように面白かったよ」

「チクシヨウ……そういうことか。当然……想定すべきだった……な」

「一角！」

右手の刀を左手に持ち替える技。

俺は曲芸のようにジャグリングしたが、藍染は鏡花水月で代用した。

斬魄刀が直撃すればそれだけで勝てる。

そんな戦場では俺もこれ一つで済ませることもあった。もつと素質のある奴ならば同じ術理を覚えていてもおかしくはない。

「ぬかった……ぜ」

「一角。そこで寝ておれ。おぬしの見切りはとくと見せてもらった」

「ならばこの茶番につき合った甲斐があるというもの。そろそろ本番といこうか」

急速に意識を失う俺の脳裏に、ビリビリと震えるような霊圧が感じられる。

おそらくは総隊長が刀を抜き、他の連中を下げつつ前に出たのだろう。

その後は殆ど原作と同じ流れであったが、気を失う直前、原作よりも楽しそうな藍染を見たような気がした。

それなりに努力したはずなのに、刀を振るえば霊圧や霊圧だけで勝利して来た奴にとって、努力した甲斐があつたと笑つたのだろう。

原作よりもマシな未来を目指してみたものの、ソレが報酬と言うのはいささか皮肉が過ぎるような気がした……。

修業編：前編

●差異が引き起こす大きな流れ

藍染との戦いが終わった後、原作との差異が少しだけ生まれた。

大きな流れが2つと、それに付随する小さな流れが幾つか。

その流れが何かは追々説明するとして……俺は絶賛水没中だった。

他の重傷者ともども薬液の筒に放り込まれている。生態科学とかロボ系のアニメに出ってくる光景を思い出すぜ。

なんでかって？

そりやこういう時に頼れる織姫ちゃんが、とある理由で消耗してたからだな。

重傷ではあるが危険水域に無い俺たちはマッドの所で薬液漬けなわけだ。

もうちよつとしたら四番隊に連れて行ってもらえるのだと信じたい。連れてつても
らえるよな!! 俺自身が改造されたりしねーよな!?

「それで、そつちは問題ないんだな？」

『うん。今のところは平穩無事。雑多な連中はこないだの一件で自分を保てなくなってるし、狂騒した奴らは魂葬したものね』

弓親から現世の話を聞きつつ、完現術にはまだ時間があることを理解した。

自分の目で見たわけでもないが、いきなり『月島さんのお陰でね』なんて言わないだけ良いと思っておく。

『という訳で今はゆつくり傷を治してなよ。話したりするだけなら今でもできるみたいだしね』

「おう。こっちは暇だしな。何かあつたら相談には乗るぜ。んじや」

「……」

こうして通信を切るわけだが、隣にいる連中からの視線が気になる。

随分と熱く灼熱の視線が弓親に注がれていた。

「なんだ。てめえらそんなに弓親の事が気に成んのか？ 飯の席くらいは紹介してやれるが」

「アホか！ あたしらのアヨンをやった奴と一緒に飯が食えるか！」

「……どちらかといえば苦手」

「好みでいえば犬の隊長さんの方がまだマシかねえ。遅しくて良い男じゃないか」

薬液に使つてるお仲間の中に、従属官三人娘が居る。

原作では織姫に治療されて慣れ合わずに去つて行つたのだと思うが、彼女が消耗していたおかげでこうなつちまつた訳だな。

なお同じ様な筒に狛村隊長も収容されており、お互いにマップなので見舞いに来た女性陣に男見物されると非常にツライ。

「てめーら何を呑気に飯だの合コンの話をしてんだよ！」

「合コンかは別にして、ハリベル様を交えて色々交渉しないといけないのは確かだけだね」

「エネルギー補給できるかはともかくとして、食事そのものには興味があるわね」

三人娘の戯言は置いておいて、ハリベル達は捕虜というより残党として有條件降伏した形だ。

即時、滅殺せよとの意見もあつたのだが上の方から（零番隊か？）ストップが掛かったのもあって、一時的に処分待ちとのことだ。

しかしこの処置は継続し、虚圏を穏健派に統治させたいという思惑で固まっていた。世界のバランス問題もあるのだろうか……。

「度し難い愚図どもだね。次の脅威に対するために、少しでも資料に成りそうなモノはかき集めておくんだヨ」

という方便をマップが口にした為である。

半信半疑の連中が多い中、原作を知っている俺としては、その頭脳がどういう理屈で結論を導き出したのかとても気になる。

冒頭で述べた、大きな流れの一つとはこの話に関連するのだ。

「しかし本当にク……アレが再起するのでしょうか？」

「そんなことも判らないのカネ？ やれやれ。一から説明するのも面倒だ。斑目指南、説明してやりたまえ」

「え、俺ですか？」

技術開発局では既に滅却師クイーンシーが敵になるものとして箝口令が敷かれていた。

俺は所属が違うのになあとと思いつつ、薬液のある場所で会議されてるので逃げられない。
い。

というかいきなり振られても困るんだが……。

「阿近。涅隊長の検体情報を並べ直してみろ。明らかな偏りが出るはずだ」

「お？ こいつは……」

俺がマッドに見せてもらった情報は、血装関連だけなので逆算は難しくくない。

これに原作知識を重ねて判断するピースを増やすと、見えてくる物がある。

「この分布を見てみる」

「これ、おかしいですね。近年になるほど技術が洗練されてるのに……総数がおかしい？」

滅却師クイーンシーは千年前に敗北し、二百年前に掃討戦が行われたらしい。

マッドが下っ端に金を掴ませて人体実験したのは、おそらく二百年前の話だろう。定期的にその辺の理由危険視されて蛆虫の巣送りになり、浦原が出獄させたのか？

「涅隊長は石田の祖父で最後だと思っていた。実際には石田と……一護が居たわけだが、ちよいと技術が洗練され過ぎてるよな？ あいつら二人が強いのは別にして」

技術が後年になるほど洗練されていくこと自体は奇妙ではない。

しかし個人の技量ではなく、全体の技術レベルの向上にはそれなりの母数が必要なのだ。

絶滅しつつあったとしても、それなりの数が居たはずだ。

現に途中までの分布グラフは正常である。技術レベルもそれを裏付けている。だが不思議なことに、近年になってパタリと死んだ滅却師クインシーの報告例が絶えているのだ。

公式記録ならば穴があるだろう。実際にマッドは金を掴ませている。

だが、今見比べている資料はそのマッドが調べたデータそのものなのだ。限りなく検体を集めたはずなのにコレでは、どこかおかしいと思わざるを得ない。

「そういえば石田と虚圏で一緒になったらしいですが、聞いてみたの？」

「その辺りに抜かりはないヨ。ちゃんと聞き出しているさ。……石田雨竜の母を始めとしてあちこちで一斉に死んだそうじゃないか。死神の仕業だと思っていたようダガネ」
原作における聖別を知らずとも、マッドはそこに辿り着いた。

おそらくは石田が見せた滅却師最終形態クインシー・レットシユティールと結び付け、魂と力を回収したのだと思いついたのだろう。

どうして滅びつつある者がそんなことをするのか？

マッドの回答は、死神を倒し三界を制覇することなのだと言った。現時点では可能性に過ぎないが、原作よりもよほど早い準備だと言えよう。

●物事の白と黒、呪術の白と黒

ようやく重症状態を脱し、四番隊への移送が確定化した。

しかしその直前、ある程度は動けるようになった頃に尋ねて来た者が居る。

「条件次第で以前に話していた件を教えるのも良いぞ。奥義ではなくあくまで障りだな」

「それだけありやあ十分ですよ。あの時の見切りに関してですね？」

碎蜂隊長と交換条件で色々教え合うことになった。

マッドの提言で隊長格もそれぞれ修行することになり、俺が鏡花水月を見切ったことで、少し見方を変えてくれたらしい。

代わりに瞬間とはいわないが、鬼道を練り合わせる初歩を教えてくれることになったのだ。

……夜一も使う技であり最初はそこまでするか悩んだそうだが、京楽隊長が早々と見

切りを覚えていたので、対抗意識か何かで踏み切ったらしい。

「最初は狭くていいんです。自分の周囲を完全に把握しつつ。相手の動きを予想してください」

「そのくらいは判っている！ それで判らないから相談に来ているのではないか！」

碎蜂は知つての通りクールに見えて湯沸かし器な性格をしている。

これでも瞬間。と付きそうな昔よりは沸騰しなくなっているのだと思われた。

「自分ならこう動くつてのは判りますよね？ なら特定の相手の行動を徹底的に想像するんです。夜一さんと浦原さんの……」

「夜一さままだ！ ……だが言いたいことは判った。夜一さまがどう動くか、人の御姿でならどう動かれるか。猫の姿でならばと想像するのだな」

俺の言葉を遮って早口でまくしたてる。

自分の中の妄想上の夜一との特訓を思い浮かべているのだろうか……鼻息荒く感情が昂っているようだ。ナニを想像しているんだか。

百合百合しくて尊さが溢れてきそうになるが、嫌いな相手である浦原の相手の特訓も思い浮かべてくださいいねと忠告しておいた。

「それが終わったら後は世界に色を付けます。空気の形が見えはしません、地面に現れる陽炎で何となく判ります。花粉症の奴なら山から流れる風も把握するでしょうね」

「判断材料を増やすのだったか……京楽の奴が隠れ鬼とやらでしていたな」

陽炎現象が起きる時、暖かな空気が立ち昇る姿が見えるのだが……。

実はそこまでのレベルに成らずとも、影を見れば舞い上がる塵で見える時がある。最初は見逃すことがあっても、見慣れるとこの影を簡単に見つけられるようになる。花粉症の人間が山の方を見て睨むのも、嫌悪感もあるが何となく空気の揺らぎが判るからだ。

「そうやって他人の行動に色を付け、世界の動きに色を付けて行けば判る様に成ります。まあ俺には4mが精々ですがね」

つーかそれで十分。

刀の間合いだけでも完全に把握し、相手が何処に移動しても切れるのであれば白兵屋の俺としては問題ないと言える。

そんな感じで完全催眠の見切り方を教える代わりに、鬼道の混ぜ方を習った。

初歩でしかないがその初歩すら知らなかった俺としては物凄い成果があったと言えるだろう。ようやく転生していた時に考えた妄想が、コネを得る段階まで進んだと言える。

(これで少しは火力が上がるかな？　まあここまでやつても陛下を切れる気はしねーけど)

問題なのは陛下の持つ全知全能は進化する事。

今の段階までなら切れるかもしれない。何処に移動しても切れるのであれば、未来予知で避けようと当てる事が可能なので『回避』は無効化できるからだ。

問題が生じるのはそこからで、霊圧防御すれば防げるのであれば弾かれて終わりである。

ましてカウンターすれば攻撃が中断されて運命が変わる場合、攻撃が防がれてしまう恐ろしい防御法なのだ。これが進化して斬魄刀を折ったりできるのだからたまらない。(その前段階で何とかするのが一番なんだが。王様が倒れる主な原因は毒殺……滅却師は完全に分解できるんだよな)

正直な話、藍染以上に対処が思いつかない。

あえていうなら滅却師用の毒を刃に塗って命中させることくらいだろう。そんな外道を試すくらいならば、総隊長の正解を奪われない努力の方がよほど建設的である。

そんな出口の見えないことを考えていた時、俺よりも数日早くラボを出立する人間が居た。

「狛村隊長。その節は申し訳ありません。本当のことを言えば東仙隊長も助けたかったのですが」

「言うな。今にして思えば東仙は断罪されることを望んでいたと思う」

正確にはソウル・ソサエティに蔓延る悪を処分し、その後に断罪される……だろうか？

小説に関しては読んで居ないので良く判らない。俺に判るのは例え自分の正義が通されたとしても、その正義が自分自身を許さないだろうという高潔さくらいだ。

「今は一人だけでも助けられた事を喜ぼうではないか」

「そうですね。準備の結果が無駄にならなくて済んだと阿近たちも言っていましたよ」

苦笑しながらとある設備を見る。

それが義骸技術や義魂技術を使ったとある呪術だ。

それは雛森を監視しイザとなれば助け……裏切ったら呪殺するものだった。

古来の呪術は同じ物を白と黒で使い分けることができる。

雛森に付けられた傷を人形に移すことができるように、形代人形に付けた傷を雛森に移すことができるのだ。

「という訳で……今のところ、問題は山積してます。藍染隊長の考えた計画の中で、俺らに使えるものがあれば教えてくださるとありがたいんですが」

さて、形代人形を使えば呪殺できる。

と言う事は材料や呪物などの条件さえそろえば、雛森以外を呪うために使えると思えないだろうか？ 具体的に言うと反乱者に傷がつけられないか、だ。

呪い殺すことが不可能でも、位置情報だけでも把握できれば鏡花水月対策になると、試すだけは試したのだ。その時にデータを取得するため、雛森・藍染以外にも形代人形を用意している。

東仙も助けたかったというのは、雛森を助ける予定の方法を応用できなかったからだ。

殺害が速攻で終わったこともあるが、確実に死なせるように配慮した霊圧の威力が強過ぎて助けられなかったのだ。生きていれば破面化した東仙の力は滅却師対策にうってつけだったろうに。

「ええよ。ボクの知つとる内容でええなら何でも聞いてえな」

「お願いしますよ」

光り輝くその数字は、義魂ナンバー特103。

モッド・ソウルに偽装され、本体の修復を待つ一人の隊長であった……。

大きな流れの2つ目はこの男の生存。

呪術の応用でギリギリ助かった所を、後から合流した織姫が限界まで力を使って助けたのだ（ひより含む）。

その魂は義魂の形で保存され、表向きは死んだ事になっている文字通りの隠し珠である！

修業編：中編

● 手段の捨捨選択

体が動くようになってようやく四番隊の隊舎へ。

特訓始めると怒られるので、妥協案として日課の素振りやランニング以外は鬼道用の霊圧を混ぜる訓練だけ。

先に言っておくとそれほど都合の良いことは起こらなかった。

瞬間とか陰も踏めやしない。もちろんソニックブレードが霊圧攻撃になったりなんて奇跡は起きなかった。期待してたから動けない間に遠距離剣技も考えたんだけどな。

「まあ俺も器用な方じゃないし、これで満足しとくか」

向上と言うか改善されたのが鬼道を混ぜる過程で、霊圧の出し方が良くなった。

鬼道がそこそこ使えるようになり、付随して斬・拳・走がそれぞれマシになった感じだ。

まあ新しい鬼道覚えてる余裕なんてないから、前に行ってた体力強化を正式に覚えただけ。この際だが、出力が上がる事や訓練方法が増えた事だけでも良しとしよう。

「なんだ阿近。お前が経過観察なんて珍しいな。つか妙な施術してねえだろうな？」

「んな暇人な事するか。『用意』が整ったと伝えに来たただけだ」

回復しながら増やせる体力の幅で何ができるかを確かめていた。

今の俺は剣腕だけ飛び抜けていて、他の技術は隊長格以下。霊圧出力が上がったことで、総合して戦闘力は普通の隊長レベルってとこだろうと認識する。

そんな中で阿近が面会に来たのだが、もちろん傷の具合を確かめに来たわけではない。

破面たちの処遇が決まり、空いた時間で不自然なくあつてもおかしくないタイミングを狙っただけだ。表向きが薬液治療による経過観察と、その診断と言う事になっているに過ぎない。

「例の件は？」

「問題ない。本物の義魂丸を経由してリアルタイムで交信する」

実は生存している市丸の意見を聞く件に関しても、念には念を入れて直接会話しない。

あくまで俺たちは妙な個性の義魂丸と会話し、義魂丸同士で通じる会話を通して市丸と相談するのだ。

正直な話、俺は要らない気もするのだが……薬液に浸かってた仲間なのと原作を知っているがゆえに中立的な回答を続けたこともあり、虚側に列席を求められてる感じだ。

俺も怪我御問題で特訓できないし、手持無沙汰だったから断る理由ないしな。

「しかしここまで徹底する必要があるのか？」

「仕方ねえだろ。何処に耳があるか判らねえって話だしな。……こつちだ」

こんな面倒くさい手法を取っているのには理由がある。

滅却師クインシーの技術に陰に隠れる方法があるからだ。小さくは武装を管理するアイテムポケット程度だが個人も……原作を知ってる俺は国家すらも隠していることを知っていた。

陛下の全知全能で見た未来情報まで遮断できるか判らないが、それでもやっておくに越したことはないだろう。

そして通された部屋には俺と義魂を繋げたモニターが一つ。

義魂を通して会話が行われて整理されるので、この段階でワザワザ他に人などいない。今頃マッドたちは他の部屋のはずだ。

「アランカルの人ら強化するのに可能な事で、ボクがゆうたこと覚えとる？」

「主に戦闘技術、エネルギーの蓄積、能力の先鋭化でしたっけ」

破面たちと交渉し、条件の一つとして共闘。

不利益の代償として滅却師クインシーと戦い得る能力を与える。そんな選択肢もあつたが、馬鹿正直に話すわけにもいかない。先に市丸とだけ相談を行うことになっていた。

整理するとだいたい、この案は以下の様になる。

戦闘技術の向上は、破面たちの組み立てが良くなるが戦力そのものは上がらない。
エネルギーの蓄積は、ヤミーやジオ・ヴェガの様にタフな重戦闘型に切り替えが可能になる。

能力の先鋭化は、要するに第二階層解放だ。圧倒的に強くなるが原作で語られてない
消耗が予測されていた。

「ならボクが良く考えた方がええゆうた理由も判る？ まさか自分が担当するとは思わず考えてへんとか」

「それぞれにメリット・デメリットがあるから、よく考えておけつてことですよね」
姿なきはずのモニターから、挑戦的な台詞が聞こえる。

しかしトーンにはそのイメージはなく、あくまで確認でしかないのだろう……。

●破面という名のサナギ

当たり前だが、この間まで敵対していた相手を単純に強化するなどナンセンス。

強く成つてもらわないと戦力にならないとしても、選択肢を選ぶのはこちらだ。当然ながら熟考した結果として、ヤバかったらこの強化案そのものが無くなる段取りである。

「真つ先に消えるのが戦闘技術つすね。俺らの強みが無くなるので、後日の禍になる」

「せや。ボクらだけが持つとる強みは渡さん方がええ」

戦闘技術というものは訓練やら戦闘で磨くことができる。

つまり相手からは感謝され難い上に……覚えられるとこちらがハメて一方的に勝つようなことができなくなる。将来を考えれば、一番教えてはならない選択肢だ。

相手の続きを待つ方がいいのかもしれないが、多面会話の問題ゆえか返信まで時間が掛かる。

面倒なので、直ぐに反応が判る会話に関しては適当に続けることにした。

「エネルギーの蓄積は攻撃力とタフネスだけが増えるので一番無難。しかし……」

「滅却師^{クインシー}相手ゆうのが難点やね。溜めた靈子ごと吸われかねんわ。正直ナイナイ」

大して強くないし強くなるのも個体だけなので一番問題がない。

だが残念なことに、敵は滅却師^{クインシー}なのだ。足を遅くする重戦闘形態なんか的にしかならないだろう。

となると残るは一つなのだが……。これには物凄い問題が幾つか付属していた。

「では能力の先鋭化しかないっすね。問題は今の環境で可能かどうか。次にそんな御大層な力を与えても大丈夫なのか」

「藍染……さんも今の段階で可能やゆうてはったよ。アランカル達はサナギやってゆうてはった。期待通りいかへんかったんで癩癩起こしたようやけど」

恨み骨髓である市丸も逡巡した後で敬称を付け足した。

今でも五番隊を中心として慕う者が多いとか、仮面の軍勢もそれほど嫌ってるわけでもないというのが何となく察せられる。

それはそれとして問題の検討だ。

能力の先鋭化を行って第二階層解放すると劇的に強くなる。滅却師クインシーにも勝てるようになるだろうが、強過ぎてしまうのだ。

「しかし四番さんができたとは意外やったねえ。いや、それも含めての重用やったんかも」

「知っていたかはともかく、藍染隊長のやり口なら狙っていたような気はしますけどね。本当に狙っていた……それが正しい回答であったのであれば色々できることもあるでしょう」

第二階層解放に関しては一護たちから聞き出したようだ。

霊圧変化で気が付いた事で尋ねたのだろう。ウルキオラが偶然だとか才能で至ったのでなければ……意味不明に思われた原作知識も合わせて解決できるような気がしてきた。

「へえ……。おもろいな。キミ、彼の事知らへんかったと思うけど？」

義魂丸をモニターに接続してるだけなので表情は見えない。

しかしスウッと蛇の様に目が細まったのではないかと思われるトーンが感じられる。できれば時間を変えて反応して欲しいと思つたが今回は即座に返答があつた。

他の連中も興味がある話題だったのか、それほど時間がかからずに返信が返つて来る。

とはいえ今回の話は以前（生前）から疑問に思つていたことなので、それほど躊躇せず話を続けられた。

「そいつの事なんか知りませんよ。俺が知つてるのは三人娘。あとはバラガンとかいうのが『古い』を司つてたという言葉だけです。その件で気になつて尋ねたら……」

「ああ。三番さんは『犠牲』やつたね。その従属官も似たような傾向にある者が多いちゅーことか」

まず原作では意味不明な分類が存在する。

死の形がどうのことうの、なんか調べたらそれ以前は七つの悪徳であつたという。

これはただのオサレなのか？ それとも単に性格や環境のアーキタイプなのか？

だが、ここに第二階層という単語の条件を代入することで、見えて来る物があつた。そしてハリベルが犠牲であり、三人娘は彼女に心酔しているから似たような傾向にあると思われるという一点が大きい。

「仮に三人娘も同じく犠牲を司り、単純に目立つから先に確立した。四番……ウルキオ

ラでしたっけ？ そいつが後から目覚めたばかりだとするならば、そいつの司るモノ、直近であるがゆえに環境が関係して来るかと」

「あーそういう事か、うん。四番さんは『虚無』やね。織姫ちゃんに一番影響されとったわ。納得納得」

俺が適当に誤魔化しながらしゃべっていると、モニターが分割。

四番という単語にウルキオラという文字が付随した。どうやらマッドが手に入れた情報がこちらに回ってきているらしい（本人とは思えないのでネムかな？）。

「勝手に納得しないでくださいよ。まあ今回は俺も判りますけどね。虚無がキーワードであるならば、どうして自分は虚無なのかずっとなのか、人と知り合って浮き彫りになっただけでしょ」

「なるほどやね。アヨンくんは三番さんの為に働きたいゆう犠牲心から。三番さん自体が目覚めてないのは、忠誠心と犠牲は別もんゆうことやろ」

おそらく司る死の形とか悪徳とかいうのは方向性のことだ。

崩玉で虚としての一度紐つけを失い、サナギとして再構成される。死の形や悪徳に寄ることで、あやふやになった魂を特定のベクトルに進ませる訳だ。第二階層というのは感情と寄り向き合うことで、深度が増したのだろう。

この流れに重要なのは斬魄刀と死覇装。

斬魄刀が己を映す鏡であるならば、死覇装は魂の形を破面として固定する物だと思われた。結果から見ればウルキオラだけが第二階層に到達できた理由として、検証サイトか何かでは死覇装の存在が大きいと書いていたような気がする。

「ここで重要なのは連中の方向性が犠牲つてことつすよ。他はともかく……話の方向によつては、穏健派の国家を作らせれるんじゃないっすか？」

三人娘がハリベルの為。

ならばハリベルは獣から進化した破面という種族の王として自覚させれば良い。

元からハリベルは後ろ向きな性格をしているし、種族全体の母として自覚するならば進化も容易いだろう。そして何より……女王であるならば、ソウル・ソサエティとの対立は避けるはずなのだ。

● 交渉と褒章

マッドとも協議してハリベルに第二階層突破させる方向で話はまとまった。

だが真正直にそんな事をさせられないし、馬鹿でもない。あくまで協力するならばの見返りだし、こちらを出し抜いてしまわないように重しを付けなくてはならない。

具体的に言うのと情報だけ伝えて逃走されても困るのだ。

レジスタンス化されると面倒だし、味方が増えずに将来の敵だけを増やしかねない。だから国家を成立させて女王として苦渋の判断をさせる必要がある。

「それで私たちに話を？」

「ああ。将を射んとすればつーだろ？ 進化する情報を渡すにしても、元からできる奴なら損得も少ないって算段だ」

存在強度の問題で先に薬液プールから出て来た三人娘と個別会談。

ちなみにアパッチは文字通り瞬間湯沸かし器なので後回しになっている。

俺は男なのでハリベルの胸を見たくないわけではないが、アレを見ながら話すと理性が保てなさそうだしな。

「織姫ちゃんがあんたらと仲良ければ個人的な付き合いで話した方が良いとは思うんだけどよ。そうでもなさそうなので損得で話してる」

「確かに。でも素直に頷くと思ってる？」

思っていない。だからこそ相手を選んでるって寸法だ。

「今回の話で都合なのは放っておいても暴走しない、動く方向が判ってるってことだな。そのうち敵は来るし容赦はおそらくない。そしてあんたらはハリベルに心酔している」

「……断る理由はないようですね」

嫌そうな顔をしているが納得はしたようだ。

これが感情で先走るアパッチ相手には話せない。彼女の役割はむしろハリベルに奮

起させる役目になるだろう。

「先渡し報酬つてわけでもないが、実験も兼ねて教えとくぞ？ 能力とスイッチ的に腕になったんだろうが、実験だけなら髪だとか薬液治療で済む範囲で適当に試してくれ」

「ソレ、女に話す内容でもないような……。いえ、女の命だからこそ？」

最初は左腕ではなかったはずだ。

破面は一部を除いて超速再生が失われるため、破面化前に使った能力でない限り、徐々に小さいパーツから試したはず。そして同一の部分で混ぜるバランスが整い、より犠牲が大きい方が強度が強くなったのだと思われる。

なお、こいつらに話して実験させることには俺にも意味がある。

ミニ・アヨン改を相手に実戦訓練できるのと、倒した後の素材を龍紋鬼灯丸の外装打ち直しに使うためだ。何度も実験してできたパーツを使って、刀の鍛造に使う折り返しに使用する。

「あんたらのキーワードは犠牲。誰のための犠牲なのか、何のための犠牲なのかを理解して三人が三人とも納得すればいい」

「決まってる。ハリベルさまの為。新しい王国の為」

思うに、もしこの考えが正しいのであればハリベルは後もう少しのはずだったろう。

藍染こそが破面の王国を作り上げ、ハリベルにその第一の剣を捧げさせれば良かったのだ。そうすれば彼女はその身を喜んで犠牲にしたはずだ。

逆説的に失敗した顕著な例がバラガン達だろう。

自分が指揮すると言いながらやったことは号令をかけ増援を出しただけだ。そこに老獪さはなく、技術の研鑽も、知識の蓄積もない。奴らこそ『老い』を上手く使えば強力な一団になっていたはずなのに。言葉は悪いがただの老害に成り下がってしまったている。

「それで足りなければハリベルの苦勞を思い起こせばいい。あの外見と頼もしさを考えるから難しいんだ。責任感に押し潰されそう、誰かに変わって欲しいと思った結果が、藍染。だが奴には女を支える甲斐性が無かったつてな」

「っ!？」

そこまで思ったことはなかったのだろう。

まあ宝塚で男役を張れそうなイケメンぶりと、グラマラスさを持ったあの胸、そして母性溢れる思いを考えれば仕方ないだろう。原作を知るとある識者はハリベル・パイと呼んだが、あの胸が元凶だと思えば判るだろう？

下ネタに流されたような気がするが、この話は此処までだ。

三人娘が納得して、どうやら成功したようだという成果が出た複数回確認できた所でストップ。あとはハリベルの説得待ちということになる。まあその後は監視付きで別れるわけだから、顔合わさないしな。

「オメデトウ！ 君がああ娘たちを誑かしている間に、私の研究も次のステージに進んだヨ」

「人をジゴロみたいと言わんでください。口説いたわけでも口説けた様子もないですしね」

さて、マッドと馬鹿話をする理由はない。

ここに来ているのは鬼灯丸を打ち直して欲しいという希望の結果だし、その内容に関してちゃんと相談するためだ。次こそはキチンと話さないと不安でならない。

「私は浦原たちのように境界を曖昧にするなどいう不確かな方法に頼らない。死神の魂と虚の魂を折り合わせて叩き、私自ら定める方向に作り上げる事に成功したという訳だね」

「具体的にはどんな能力があつて、どこまでの強度に成るんです？」

話すと長いので単刀直入に尋ねる。

もちろん元の形状が重要であることと、攻撃力を重視した上で容易く壊れないことは伝えてあつた。

「以前からの奴は攻撃力主体。新しく蟹を使ったのが霊圧攻撃が可能になる物。まあこれは本人の鬼道によるから君向きではないと思うがネ。サーベルタイガーは単純に比重変化だよ」

「そいつはありがてえ。ぜひ最初なのでお願いします。興味だけなら他のにも惹かれますがね」

やはり俺と相性が良いのはエドドラドを元にしたものだろう。

動けない間に考えていた技が無理だったので、フィンドール・ベースの物も使いたくはある。しかし俺にとって最も必須なのは原作に匹敵する攻撃力強化なのは間違いないがなかった。

ともあれ外道な相談をしているのは間違いないので、形状と能力に念押ししてこの辺で終わらせておこう。後は体を癒しつつ、鬼道を混ぜて霊圧強化。総合強化された体に各種技を馴染ませていくだけだ。

治療されていく中でやって良いことも増えるが、相変わらず特訓の類は制限されている。

仕方ないので見つからないように小さな瞬歩を行って元居た位置に戻るダルマさんが転んだ状態。あるいは居合いの要領で瞬間的に斬術を練り上げていくという地道な日々が続いた。

俺が剣術指南役隊長並みとして扱われ、隊首会への出席許可と給料の微増が伝えられたのはその後の事である。

修業編：後編

● 訓練期間モラトリアムの終わりに

最後の戦いに向けて俺たちがすることは二つだけだ。

一つ目は言うまでもなく滅却師対策クインジー。二つ目は各自での修業である。

修業に関しては悪いニュースと良いニュースがある。

悪いニュースはこれが最後の訓練になり、随分と判り難い訓練を受けた。

残念なことにそいつでは霊圧そのものは大して向上しなかった。俺には都合よく覚醒するような特殊性も才能もなかったので、劇的なパワーUPなんか起きえないという事だろう。

良いニュースはその訓練が卯ノ花隊長による斬術のコツ伝授だったこと。

剣八に教えるなど四十六室からきつく言われているからか判り難い訓練だったが、それを隠して教えるためのモノだと理解できたことだろうか？

「体力が有り余っているようなので、今日はお料理を手伝っていただきます」

「随分と大量の小麦粉っすね……。うどんなでも作るんすか？」

安静にしてると言われたのにコッソリ訓練を続けたせいで卯ノ花隊長直々に怒られ

た。

最初はそう思っていたのだが、妙な違和感があった。止めるならもつと前だろうし、そもそも怪我が悪化しない程度にやってたからだ。この程度で怒られる奴は過去に居ない。

「というか訓練の代わりに料理やらせるとか奇妙にもほどがある。

適当な理由を付けて男手を借りるだけなら、以前に居た時でも良いわけだ。そもそもこの人が初代剣八だと理解していることを、とつくの昔に気が付かれているだろうしな。

「今日は餃子を作ってもらいますよ。まずは五手から始めて三手くらいまで減らしてみましよう」

「この量全部つか!? 四番隊全部の賄いくらい作れますよね!!」

説明の仕方がおかしいのは斬術の専門家だからだろうと思っていた。

しかしそれは最初だけだ。この日は餃子であったが包みの作業だけ。タネ作りやら皮作りと言った一番労力の多い部分はやってない。

「これでもまだ足りないくらいですよ。なので次は御寿司です。そして最終的に一手も可能になった所で、状況に合わせた最適を選びますね」

そして餃子の次は寿司で似たようなことをやらされた。

どっちも最終的に一手で握る奥義まで試させられたが、最速の一手にこだわるのは注意された。もちろん飯を炊くのも酢の合わせとかもやってない。

ここまで来ると明らかに料理をさせたいわけではなかったのは理解できる。

そう考えて思い返すと、色々と身につまされるモノがあった。自分の剣技は早いだけだったり、技巧に凝り過ぎて意味がなかったこともあった。

（そうなんだよなあ……。いくら素早く斬ろうと凝ったフェイントかましても効かねえ時には効かねえんだよな。逆に効くときゃあ、刃が通れば何だって殺せるんだし）

技そのものはこの何十年かで積み上げている。

後はもう何百年も修練してようやく神業に至れるかどうか。当てるだけならばもう望むべくもない所に登り、見果てぬ頂に手を伸ばしているだけの状態だった。もはやいつ攻撃するか、どう攻撃するかを練り直すしかない。

隠れて不意打ちつてのは好かないが、正面切つてからならソレは技に過ぎない。

白哉が得意とする敵後方に回つてからのターン、そこから来る刺突などはその最たるものだろう。あの技は相手の防御を潜り抜け、かつ、霊的防御を固めようとする『意思こそをかわず』意味合いがあるのだから。

極論を言えば静ブルトウ血ツエ装エネを発動していない時に斬るだけでも違う。

（戦いの組み合つてだけじゃなく、技そのもの構成を見直さねえとなあ）

これまでの戦闘には無駄が多く、斬るだけならもつと力を抜ける。

その余力でタイミングを見切るなり相手の防御手段を何とかする。あるいは攻撃を弾いてから即座にカウンターという特殊な連撃もできたはずだ。何だつたら可能な限りの霊圧を載せたり、切っ先に集中したって良い。

俺は残る期間を自分を見直し、技を見直すという事に費やすことにした。

●敵は滅却師！

一番こだわってたはずの技そのものが未熟だった。

ガツクリ来る半面、残りの期間で強く成れる余地があつたことにホッとしている。

十一番隊に戻つてからは同じ技を何度も何度も構成し直して、素振りの様に繰り返した。

俺は剣八の様に才能がない。俺のやってる訓練を見て初代剣八に合つてきたことを見抜いたり、雑ながらも真似れるような才能はないのだ。とにかく修練を重ねていた。

「更木隊長！ 斑目指南！ 総隊長が呼びびです！」

「ようやくかよ。何かつかめたのか？」

「多分そうじゃないっすか？ でっけえヤマが来るかもしれねえ！ てめえら悔いのないようにしとけ！」

久々の試合形式の稽古をやつたら速攻で殺され掛けた。

これで全盛期より弱いというのだから頼もしいと思う他ない。

それはそれとして既に完現術編も終わって間もない頃で、流魂街ではまだ何もないので原作よりも早い段階で気が付いたのだろう。

その予感半分当たりであり、半分はハズレだった。

俺は虚圏に行かなかつたので知る由も無かつたが、マッドは石田に監視を付けていたとしか言っていない。付けていた細菌だか何かが除去されて、帝国に勧誘された事を知つたのだろう。

「諸君。各所に放つた監視システムから続々と連絡が入っているヨ。敵は滅却師クインシーで間違いない」

「やはりか」

映し出されたモニターには虚圏に侵攻する狩人部隊が見られた。

その戦闘力の前に虚たちは後退を余儀なくされているようだ。原作よりも一方的でないのは組織立っている事と情報を与えていたからだろう。

その後はおそらく二パターンに分かれる。

原作通りの部隊構成でキルゲが苦戦するか、原作以上の部隊構成で進軍速度を元に戻すかだ。前者であれば一護や浦原が向こうに行く必要が無くなり、後者であれば行く必要があるが騎士団を数名拘束できる。

「滅却師クインシーの能力は次の三つ。霊的能力の瞬時変更、個人の才覚による斬魄刀的特殊性。最後に靈子を従属させる秘奥義ダヨ」

今のところ石田とその祖父、そして一護くらいしか確認例がない。

聖文字は判明していないが、その差を個性の差としたようだ。石田家であれば靈子操作力が高く、黒崎家では高速戦闘ではないかと記されている。

「靈子従属に関してはリスクが強すぎるので、よりマイルドに変更されていると思うネ。ゆえに問題はそこではない。連中は戦力に劣るがゆえに、何でもやってくるという点ダヨー」

「これはまさか!？」

「卍解を破壊ないし吸収する?」

以前に話した時は卍解を破壊するという予測だった。

しかしマッドの予測は進化しており、滅却師最終形態クインシーレットシユテール時に自らの能力と引き換えに、卍解を吸収する可能性が高いと記載されている。

(スゲエなあ。一護との対決で血装ツポイ能力があると言っただけなのに、原作に近い所まで気が付きやがった)

俺の言葉や石田に付けた監視などを元に、徐々に考察したのだ。

最初は自分が滅却師クインシーだったらどんな開発をするかを起点に、その延長線で進歩させて

いったに違いない。

原作との差異はおそらく、聖別と聖文字で個人のレベルを一気に上げられることだ。開発可能な才能を持つてる連中に聖別で力を与え、能力が低い者には不可能な開発をやらせたのだろう。卍解を奪うメダリオンを行使すること自体にもレベル条件があるのだろうが、開発者を始末して騎士団に力を移動させれば良い。進歩と進化の差はそうやってできたと思われた。

考えに差異があつたとしても概ね問題ない範囲で的確に当てている。

「目下のところ対策は靈子操作の対策ともども考慮中だヨ。それまで卍解は試行策を渡してある一部の者以外は控え給工。奪われたら奪い返すとしても、破壊されたくないだろう?」

「なっ!?」 他にも用意したなんて聞いてねえぞ!」

これなら問題ないかと思つたところで、斜め上の回答が出現した。

マッドのマッドたる所以を見逃していたのかもしれない。あの野郎、俺以外にも被験者を用意してやがった!

「話す必要があるとは思えないがネ? それに忙しい中……能力に伸び悩む彼らの相談に乗つてあげたのはこの私だヨ? 護廷の為にならばとみな納得してくれたサ」

「だからと言つて人身御供を増やす必要は……」

原作よりも有利な状態で始められる。

そんな余裕は吹き飛んでしまった。俺だけならば良い。原作ではぶっ壊れたし、奪われても対個人用だと納得ができる。だが……。

「剣術指南。ご心配は判りますが、そこまでに」

「みな、覚悟はできておる」

「雀部さん……。それに総隊長……」

原作で真つ先に卍解を奪われた男は清々しい顔をしていた。

今日、この日の為に自分の能力はあつたと言わんばかりだ。男が死地に向かう表情はもしかしたらあんな姿なのかもしれない。

「淫隊長。間に合うなら自分にも処置ができますかいのう?」

「時間次第だね。それと能力次第では奪われると厄介な物も考えられる。後で開発局に来ナ」

「射場さんまで!?!」

使えそうだと予測はしていたが射場さんが名乗りを上げた。

それまで情緒的に考えていたが、言われてみれば能力次第では危険な対象もあるだろう。

「斑目指南……。あたしや吉良君も戦力になろうと相談したんです。気にしないでくだ

やん」

「雖森……。てかイツルもできたの？」

「それはヒドイなあ。必死で頑張ったに決まってるじゃないか」

感動する半面、懸念も出て来た。

隊長格が奪われる未来は回避したが、副隊長たちによる篡奪祭りが始まるんじゃないだろうか？

そんな予想外の話が続く中、会議としては警備体制の見直しやら正解が使えない場合の対策を始めた。

十一番隊は鬼道衆と共に特殊礼装のサンプルを受け取って、仮想滅却師クインシーとして戦闘訓練を行う教導隊アグレッシブを構成したのである。

歴史の歯車は徐々に軋みを上げて動き出した。

千年血戦編

血戦の始まり

●戦いの予感

あれから状況は瞬く間に動き出した。

驚いたというか自分が舐めていたのだと身につまされたのが、護廷も帝国も動きが速く的確な事だ。

よく考えたら原作では立て続けに物事が起きて奇襲して居たり、どうしようもない状態で仕方なく愚策と知ってやってる面もある。有名な卍解篡奪祭りも状況を覆すために仕方なく、奪われるのであれば情報を得てやろうという面もあるのだ。

「滅却師の本拠はいまだ不明。だが、かつて激戦のあった場所のいずれかだろう」
「なら流魂街や精霊廷も怪しいね。気を付けとかなないと」

相手の能力研究の一環で、影に物を隠すという技術が判明している。

前にも説明していたかもしれないが、これは本来はアイテムポケットであり、得意とする者でも隠密用に使う程度だ。

だが敵の本拠が判らない事から、この能力にバカみたいな霊子を費やしたのだと推測

された。普通ならば浪費どころか維持管理もできないが、滅却師^{クインシー}は靈子を吸収・再利用ができるので無駄がないのだ。

激戦地ならば生き残りがその能力をフルに使って隠蔽したと考えられる。

流魂街やら精霊廷もかつて戦いが起きた場所であったため、原作と違って警備体制の見直しが図られていた。

「虚圏の方は？」

「敵の上層部が引いた後にアヨンとかいう奴で押し返した。更にこれが特殊能力で分解され、いよいよ危くなったところで、頭のハリベルが先頭へ出張って何とか拮抗しているらしい」

虚圏の破面たちは反撃に転じ、最初こそ上手くやっていた。

長引く戦いを嫌った陛下たちが一度下がった所で反撃に転じた。その後には帝国は帝国内で狩猟だか狩人だかの部隊に即座に増援を派遣。これを打ち破り、改めて再侵攻をしている。

破面勢の方は瑠璃色孔雀で倒された反省で吸収対策をしており、キルゲに勝つ手前だったらしい。

だが危い所で別の聖文字持ちが駆け付け、アヨンを分解。せつかく押し返した戦況を維持するため、ハリベルが第二階層を使ってキルゲ諸共に倒したようだ。戦況はそのま

ま一進一退かと思われたが、騎士団側の方が数と戦術面で圧倒し始めたとか。

「このザ・クエスチョンゆうのはどんな特殊能力なん？」

「おそらくは対抗能力だろうね。ボクなら美しくない事にこそ異議を見出すけれど……。まあ鬼道系や概念系が相性が悪いってのは素直に認めるよ」

原作では使われる前に死んだ奴だが、今回は活躍したらしい。

ハリベルが速攻で潰したそうだが、放置するには危険なので第二階層を使わざるを得なかったようだ。

と、まあ。俺が何かを口出す必要すらなく隊長たちの雑談だけで予測が進んでいく。

やはり一流処は予測の範囲でなら恐ろしく的確だ。だからこそ藍染は策略を用いたし、帝国は過剰戦力を整えたのだろう。

「ここまで来れば涅の予測は正しかったということか。予想より強大なのが難点だがよ」

「そんなことは当たり前、常識、当然というものだネ。問題なのはどう対処するかだよ……さて」

面倒な話題になった所でこちらにお鉢が回って来た。

そこまでは原作知識で難なく答えられたのに、どうしようもない話題に関して振って来る。

「斑目指南。君はどう思うかね?」

「連中は強大ですが、それだけなら難敵で済みます。喫緊の課題はやはり霊子操作でしょう」

奴らは基本的に三パターン。

キルゲの様に滅却師クイーンシの能力も特殊能力も卒なく高い者。

後から出て来た……誰だっけ? 原作で剣八が倒した奴みたいな聖別文字の使い方だけが強い奴と、逆に昔気質の滅却師クイーンシの能力が洗練された石田みたいな奴だ。

もちろんキルゲ以上に全ての能力が高い親衛隊も居るには居るが、『現段階』では決して倒せないわけではない。問題なのはその先である。

「副隊長くらいの敵が二人居て、右の敵を倒したら左の敵が吸収して隊長に匹敵するよ
うな強さを持たれては対処に困ります。普通ならあり得ませんが、連中は霊子操作が上手いですからね」

根本的な話になるが体内を巡る霊子が増えても、死神はさほど強くならない。

霊圧全体とその出力が向上しなければ、霊子が増えてもさほど変わらないのだ。

だが滅却師クイーンシに関しては逆だ。

血装など霊子を直接操ることができるので、保有する霊子が増えると途端に強くなる。石田がマッドを倒した時、滅却師最終形態クイーンシレットシユテールの効果があつたとはいえ、いきなり強く

なったのはその顕著な例だろう。

「それについては目下のところ検討中だヨ。他には？」

「……最終戦にもつれ込んでしまう場合。相手の誰を優先的に始末して、こちらは誰を温存するかくらいだと思います。最悪、総隊長と向こうの頭を例にとれば、消耗している方が負けという可能性もありますから」

靈子を拡散するなり吸収できなくする結果は上手くいってないらしい。

極論を言うのと聖別さえ防げればどこかで帝国は潰せる。だがそれが無理な場合、泥仕合だ。

そうなれば幽白の鞍馬じゃないが、トップを温存する形になる。

総隊長と陛下が戦闘面では同レベルとしたら、流刃若火で騎士団相手に無双したとしても、消耗の問題で原作同様敗北するだろう。これは上位の隊長格と親衛隊との対決にも言える。

こうして進まぬ対策にピリピリしながらも……。

全体としては原作よりもマシな状況で開戦にもつれ込んだ。

●開戦

マッドに話を付けたつもりだったので、てつきり自分が真っ先に戦闘するのだと思っていた。

しかし警備の交代はするものだし、他のメンツにも声をかけていたという理屈は何となく判る。それに開戦時における帝国側の考えも不明なので結局はそれが正解だったのだろう。

「滅却師クイーンと思わしき連中を発見！ 敵前衛と接触しました！」

「直ぐに行く！」

原作では描かれなかったので不明だが、宣戦布告時の戦闘に突入したようだ。

隊長たちは戦略予備で集中投入予定。副隊長と上位席官を中心に幾つかのチームに分かれて警備をしていたが、俺がトップバッターとかいう都合の良い展開は無かった。

（……雷撃合戦だと？ バンビーズでも来てんのか？）

狙われたのは原作通り雀部副隊長の様だが様子がおかしい。

もしかしたら原作と変え過ぎたのかもしれない。宣戦布告を兼ねた奇襲と考えるには明らかな過剰戦力。待ち受けている俺たちを諸共になぎ倒す考えが伺えた。

天を覆う黒雲がやって来たかと思うと、稲妻と稲妻のぶつかり合いが始まった。途中で銀英伝の要塞対要塞を思わせる巨大な雷撃の応酬に切り替わる。

互角かややこちらの有利かと思われた時……突如として黒雲が消えた。

「……無念！ ですが効果はありましたぞ！」

「雀部さん！ 一度下がってください！ ここは俺たちが！」

「どうやら卍解が奪われてしまったようだ。」

傷ついて今にも倒れそうだが、雀部副隊長は膝を着いても居なければ死んでも居なかった。俺がマッドにもらったのと同じ監視用の目玉模様だけが元気にハッスルしている。

「後はお願ひします。……ただ、コレの効果は数撃分。その事をお忘れなく」

「それだけで助かります。直ぐに取り戻しますから。弓親」

「判つてる。もう始めてるよ」

雀部副隊長はマッドが造つたらしきマンゴーシユを掲げて見せた。

形状と効果的にフィンドール由来の能力と思われる。それを使って強化しつつ撃ち合っていたことで、相手を圧倒して今までの時間稼ぎになっていたようだ。

俺は弓親に回道治療を任せながら敵を睨んだ。

「新手かよ。こいつら始末しても良いよな？ あいつら逃げやがったしな。俺のジ・オ―バーキルが食い足りねえって言ってるぜ！ てめえに負けねえくらい食い意地張ってるかなあ！」

「卍解出したら奪うの忘れないようにな。陛下のダーテン読んでないとかいうなよ？」

「どうやら卍解が一気に奪えず雷撃合戦になったことで、原作と大きく変わったようだ。」

雷撃の撃ち合いで追い込んだために雀部副隊長が生き残っている他、奪ったのはバンビーズのロリっ子。オーバーキルな大男は途中から顔を出してきた。

見れば巻き込まれての戦死者が居ない。前衛同士の接触から小競り合いをしていたが、ゾルダート達の強さが伝わっていたことと、俺たち増援組が駆けつけていたことから次第に引いていたようである。

「ケっ！ こいつらのチンケな卍解なんかいらねーよ！ 近距離用にオレらと被りの吸収能力なんざな！」

「チンケで悪かったな。使えばてめーなんざ真つ二つだけ？ ……弓親、フオロー頼まあ」

「了解。しかし連中も大したことないね。ボクの美しさを理解できていないようだ」

弓親が普段使わない能力を卍解と勘違いしたらしい。

それにしてもデリカシーの無い奴らだ。チャンバラで愉しむのが好きなんだが、弓使いの集団つてことで付き合ってもくれねえだろうな。

しかしその実力は本物だ。

まともに相手して居たら傷つくどころか倒されるのはこちら。遠巻きにするのを止めて油断なく接近していた所……。

「オイ！ てめえら、前進するぞ！」

「はっ！ ドリスコール様！ 先陣はお任せください!!!」

「あん？ ……まさか」

大男は突撃前にいやらしい目をゾルダート達に向けた。

普通ならば連中ともども突っ込んで来るだけだが、奴の能力が頭をよぎる。

「斑目指南！ ……ここは我々も！」

「下がってろ、巻き込まれて怪我するだけだからな。 ……あのゲス野郎が」

普通ならば何の事だか理解できないだろう。

だが俺には原作知識がある上に、磨いてきた戦闘考察がある。ジ・オーバーキルの能力は殺せば殺す程力が増していく物。フィンドールが仮面を剥ぐほど防御力を落とし、強くなっていくのとは違い、『誰か』を倒して強くなる能力だ。

そしてその対象に……敵味方の区別などない！

（味方ごと……つちを薙ぎ払って力に変えるつもりだろうな。 つてことはこのまま敵味方が肉壁になるのは巧くねえ。俺だけで戦うつてのは面倒だが……）

例え原作知識があろうとも頭で考えるのは苦手だ。

何しろ状況と言うのは刻一刻と変わる上に、相手もこちらに合わせて動きを変えやがる。もとより優秀な前線指揮官ぶりなんざ必要とされてねえしな！

「ちっ！ くそ雑魚がたった一人で何してやがる。一騎駆けのつもりかよ」

「その雑魚相手に大勢連れて怯えてんのかよ？　つてことはお前は雑魚以下つてことだな。一騎当千つて言葉を見せてやらあな！　……燃え上がれ、龍紋！」

集団戦になると思っていたドリスコールは当てが外れたのか、大きく舌打ちをする。

だがこちらの陣営が下がったラインをチラチラ見ている当たり、ゲスイ作戦を諦めてはいないのである。同じことを思ったのか見ればバンビーズ付きのゾルダートは、口りつこの指示で前に出るのを止めていた。

「剣術指南役隊長並み。斑目一角、推して参る！」

「うわっ!？」

馬鹿の考え休むに似たり。

ならば俺にできることは、当初の目的を果たすだけだ。一人でも敵を多く斬り、出来れば原作を変え得るほど大物を切り捨てるだけだ！

「二つ！　三つ！」

「ひっ！　またやられた!？」

さすがに精鋭である騎士団のならともかく、一般のゾルダートは相手にならない。

血装を使える奴も居るので下位の席官よりも強いが、それでも上位席官が苦戦するほどじゃなかった。まして剣腕だけなら俺は隊長格以上！　ただのボロ雑巾と変わらね

えよ！

「下がるな、押し包め！ てめえの役目はソレだろうが！」

「なんだ？ 部下がいねえとロクすつば戦えやしねえのか？ それとも……生贄として流れる血は多い方がいいってことかね？」

「え？ ……どういう？」

続けざまに斬り捨てながら移動し、斜め斜めに味方が離れるようにして進撃する。

たった一人がやって来るだけなのに、ドリスコールはあからさまに顔を赤くしていた。巻き込む数が増えるどころか、目論見が外れてドンドン減っているからだ。

「ジ・オーバーキルだったか？ 御大層な名前だが……もしかして、殺せば殺す程に霊圧が上がるイカサマじゃねえのか？ だったらお前らも殺すつもりなんだよ」

「馬鹿……な」

「嘘……ですよね？」

あからさまに動揺が走った所を、次々切り伏せて前に出る。

ただし今度は斜めに移動する必要は無い。陣列を崩して、やろうと思えばドリスコールのもとへ辿り着くために穴を大きくするためだ。

無解号で長さを長刀に伸ばしつつ、俺は一気に動き始める。

「だからどうしたってんだ！ てめえら一步も動くんじゃねえぞ！ 逃げた奴は殺す。戦いを止めた奴も殺す！」

「どのみち殺されるなら逃げた方がいいぞ？ 戦いたくない奴を切るのは好きじゃねえしな」

できた穴に飛び込んで走ると、奴は取り繕うのをやめた。

躊躇せずに投げ槍を味方後列に向けて放ち、俺がそれ以上接近するのを……そして生贄どもが逃げ去るのを避ける。

同時にこちらに向けて前進してくるあたり、地頭自体は決して悪くない。

作戦の瓦解と同時に切り替えて、近距離から中距離で活躍する投げ槍の特性を活かすためだ。

「待ちかねたぜ！」

「何……跳んだ!? だとー！」

相手の性格と作戦は読んでいる。

長刀を地面に刺して棒高跳びの要領で肉壁どもを乗り越える。そして威力重視の長さではなく、最も扱い易い通常サイズまで長さを縮めて接近戦に備えた。

「だが遅せえ！ この雑魚が！」

「お前がな!!」

奴は投げ槍を振り回すのではなく、投擲に似たポーズで切りつけて来た。

それは壺子を固めた槍だからこそできる技であり、同時に滅却師クインシが得意とする射撃戦

に移行するための技だ。

確かに俺の速度そのものはそれほど早くない。

瞬神と呼ばれた連中に及ぶべくもないが、たった一つ。間違いなくそれ以上のモノを俺は自負していた。

「剣速だけなら俺の方が速かったようだな！」

「馬鹿な。早過ぎる……」

そう、必ずしも全体速度に固執する必要は全くない。

接近までの読み合いや体術に自信があるならば、高めるのは剣速だけで良いのだ。

そして……狙うのは奴自身じゃない。

奴が構えている腕そのもの、その延長に胴体が入れば言う事はないだろう。

「い、一撃でドリスコール様が?!」

「正確には二撃だ。別に難しくねえだろ? いまコイツ、攻撃してたしな。切られると判つてから防御重視に切り替えるよりも、俺のトドメの方が早えよ」

最初から二撃でトドメを刺すつもりだった。

一撃目は胴を切れれば幸いで、あくまで攻撃と防御を兼ねた腕を切り落とす為。二撃目を切り落とした腕のラインから脇に攻め入る予定だったただけだ。

お陰で脇を打たれた奴は喋ることもできずに、血の海に沈んでいる最中だった。

（惜しいな。靈子対策できてりや、こいつの分だけでも陛下への吸収を避けられたつのに）

こればかりは原作知識があつてもどうしようもない。

いや、あつてもなくても無理だつた可能性はある。何しろ聖文字なんてものがあるくらいだ。否応なく、死んだら自動的に吸収される仕組みでもおかしくないくらいだつた。マッドが苦心しているのも、その辺が原因かもしれない。

「さあ、次はどういっただ？ 死にてえ奴から掛かつてきな！」

「その必要はありません。蛮勇なぞ総掛かりで磨り潰せばよいだけの事」

雄たけびを上げる俺の前に無慈悲な声が聞こえてくる。

ドリスコールに加えてバンビーズだけではなく……さながら前線司令官の様に拳銃を構えた男が控えていた。

勝利の代償

● フロント・アルメイ 前線部隊

改めて周囲を見渡すと、宣戦布告どころか完全な部隊編成による侵攻だった。

拳銃使いのナイスミドルを司令官として、バンビーズに先ほど倒したドリスコールを加えた七名もの騎士団が居る事になる。

残り六名、消耗したキャンデイスを数えないとしても五名も残る大仕事だ。

加えて司令官のロバート・アキュトロン……だったよな？ 通称カーネルは京楽隊長の目を奪ったツワモノであり、その能力が解説されてないのが若干不安だった。

「なによもう。こんな奴ら、あたしが一人居ればジ・エ……」

「よしなさい。先ほどドリスコールがどうなったか見なかつたのですか？ 迂闊に能力

をひけらかすものではありませんし……何より陛下は確実な仕事を求めておいでです」

自意識過剰でお調子者のバンビエッタは最初話を聞き流していた。

だが陛下と口にした瞬間、顔をしかめるあたり意識はしているのだろう。

「別に名前くらい知らなくても察せるぜ？ つーか当て物のコツは判った段階で口にしねーんだよ。名探偵だって言ってるだろ。今はその時ではないってよ」

「アタマツルツルだから頭良いつてアピールなんでしょうかねえ？ イキツつてますよお（；▽；）」

「そうかもな。頭茹で蝟にしていきなり切り掛かってきそうだし、ミニー。出番だ準備しとけよ」

ムカツク！

なんでこうバンビーズの連中はこういう奴ばかりなんですかね!?

怒り頂点なりつて大爆発しても良いですかね!?

「剃ってるだけだからツルツルでも蝟でもねーよ。いいか、そのピンク髪は近接戦重視型で俺の正解と相性良いんだろ？ んでそれを促したロリが四天王の実質的なりー

ダーだ。んでその女が外見特化型で四天王一番の小物粹!」

「こいつ、オレ達のこと初見で見抜きやがった!?! 注意しろよ!」

「はあっ!?!」

俺が原作知識を隠すためにでっちあげた察相術を披露すると、その反応は様々だった。

リルトットは普段面倒くさいからバンビが前に出るのを放置している。一步引いて周囲を見てるわけだが、今回ばかりは本気で驚いたようだ。バンビを建てるおためごかしを捨てて忠告を放った。

「あたしが小物だつて言いたいわけ!？」

「もし四天王ポジだとすりゃあ、昔から付き物なのは五人目だ。居るんじゃねえの? 厄介な能力で味方からも恐れられる奴。てめえはそいつを隠すための派手派手担当つてことだ」

恐ろしいことにバンビは自分が美人だという事を否定しなかった。

まあバンビーズはみんな外見だけならグンバツだからな。ミニーニヤとキャンディスはちよつとぼつかり好みから外れるが、みなベツピン揃いだ。

「ふ、ふ……ふぎげん!!」

「戦場でふぎけるのはてめえだよ」

激高して霊圧を上げるバンビに合わせて、俺は往復で衝撃波を二発放った。

威力よりも距離と範囲重視。ソニックブレードが左右から交差することで、ストームブレードとでもいうべき真空波が奴の周囲に着弾する。

「物理攻撃? こんなもの……っ」

「馬鹿野郎! さつさと逃げろバンビ!」

ストームブレードは物理攻撃なので奴には効かない。

だからダメージ目的じゃないし、だいたいその手前で着弾させている。では何が目的か?

それは土煙を上げて視界を遮断させ、同時に……誘爆させるためだ！

ジ・エクスプロードは靈子を撃ち込んだ対象を爆発させる。つまり土煙の層が厚ければ、十分に物体として認識されるし場合によつては真空断層も役に立つだろう。靈圧攻撃ではない劍圧が、初めて役に立った瞬間である。

「お前らも離れろ！ 誘爆するぞ！」

「範囲攻撃だとは思つたが爆発系かよ？ 自業自得だぜ」

「っ!？」

大爆発を起こしてバンビの周辺が吹っ飛んだ。

まさか手前で爆発するなどとは思つてもみなかったのだろう。だが油断は禁物だ。全部が全部土煙で爆発するだけでは無いし、距離も至近ではないので殺しきれないだろう。

「ファーあああああああつっつっくく!! コロス殺すころす！ 全部の皮を引っぺがして塩水を塗り込んでやるわ!! その後でチョンギツて、あいつの後ろにいい!!!」

「おつ。生きてた。ああなると手に負えねえから近寄るんじゃねえぞ」

「は、はいー！」

出て来た出て来た。

爆炎の中から火傷の痛みに耐えながら、バンビが完聖体で出現する。そして血走った

目で高い位置まで移動し、土煙に隠れて移動する俺を探し始めた。

っていうか、何の皮を引つpegがして斬るおつもりなんですかね？

女の子が口にして良い言葉じゃないと思うんですが。っていうか、あいつビッチだったな。

「悪いな。アバヨ嬢ちゃん。逃—げるんだよ—っ！」

「逃がすわけじゃないでしょうが！ やあああつつてやるわよ!!!」

確認もせずに次々と放つ爆発を回避するため、俺は衝撃波を放ちながら左右に移動。

ジグザグに移動して見せつつ、衝撃波を盾にしたりゾルダートに紛れてとある場所を
目指す。

しかし面倒なのはゾルダートではない。

連中はバンビの攻撃に巻き込まれまいと右往左往しているが、バンビの爆撃だけなら
靈子に当てる物さえあれば何とでもなる。だが『それ以外』はどうしようもないので、ジ
グザグ移動で回避。パターンも入れているだ。

「くそ。また命中しやがった。どうやって当ててんだテメー」

「教えるわけではないでしょう？ 貴方ならば避けてしまえばいいんです。今も致命傷は避け
ているようにね」

俺が目指しているのは前線部隊司令官のロバート・アキュトロンだ。

バンビーズを伴っての行動は宣戦布告だけにしては過剰戦力過ぎる。威力偵察を兼ねているのだとしたら、相当な被害を出さねばならないだろう。具体的に言うと、司令官の戦死とか大多数の重傷化とか。

とはいえそれが簡単であるはずがない。奴直衛のゾルダートも居るしな。

そこで仕方なくバンビを怒らせて、一斉に掛かって来れない状況を作り出したはずだった。なのにこいつは平然と射撃を撃ち込んで来た。

(何の能力か知らないが厄介過ぎる。俺が転生者じゃなかったら詰んでるぞこれ)

ロバート……通称カーネルの攻撃は四方八方からやって来る。

ジグザグで避けているのに、真横から斜めから撃ち込まれたことは二度や三度ではない。ダメージを負い過ぎて足を留めれば、バンビの爆撃で一撃死しかねない。

この状況で俺が足を留めないでいられるのは、俺に原作以外の漫画知識があると言う事だ。

シチュエーションはシェイクスピアの時代に、特殊能力の類はクールジャパンの時代に出尽くしたと言われる。ジョジョの奇妙な冒険だけでも、銃に関する能力……応用できるモノを含めれば無数にあった。

しかし決定的な情報がない。

それさえあればもう少し特定し、奴の使い方を逆算して何とでもできるものを。……

そんな時にまさに天女の一助がもたらされた。

『斑目指南。すみません遅れました。現在二か所以上で襲撃を受け、そちらに向かっているのは、あたしだけです』

（雛森の天挺空羅！ やっぱり本格的な侵攻か。厄介だが、それでも援軍が来ると知れただけで助かった。返信を弓親に頼むとして……？ あ……？）

天挺空羅は一方的な通信だが、中継者を介して返信できなくはない。

後方に弓親を置いて援護してもらってるのは、ハンドサインで連絡を入れて、あいつから送り返してもらうためだ。

そしてどんな作戦で介入してもらおうかと考え、簡単なサインで伝えれるかと苦心した。その事がカーネルの能力に気が付かせてくれた。到着よりも先に天挺空羅を使った雛森をマジに天女かと思え始めて来る。

「理解したぜ！ てめえの能力をな！」

「馬鹿……な。こんな短い時間。こんな状況でどうやって!？」

俺は奴の視線を見ながら、どこが攻撃ポイントなのかを適当に判断した。

それだけでなく攻撃ポイントから俺に対して向かって来るラインから離れるように瞬歩で飛び抜ける。

そうして接近する間に片手はソニックブレードでバンビへの牽制を放って爆発を遮

り、もう片方の手を敵の目から隠した。弓親にハンドサインを送る為である。

こんな状況で複雑なサインなど送れるはずがない。

ゆえに指示は一つ。以前から決めていた『正解を使用する』『援護を頼む』という文言だけである。

「てめえの能力は転送能力か何かだろ？ それもただ指定地点に送るだけじゃねえ。モーションも方向も無視して、好きな位置に砲口を開くことができる能力だ。能力名はザ・ノーティファイってところか！」

「そんな……ありえませんか！ 特記戦力でもないただ席官風情が!？」

伝達するだけで攻撃できるはずはないが、奴らの弓も弾も霊子製だ。

どちらかといえばジョジョに出て来た拳銃系ではなく、ガンダムファンネルやリフレクターに近い使い方だろう。それゆえにただ攻撃ポイントとして転送するだけではなく、そこから砲口を開き二次的にも使える射界を創る二種類の使い方があるのだと考えられる。

だからこそ殺気を感じて避けるだけではダメなのだ。

避けてもそこから別方向に飛んでいくのであれば、そのラインも避ける必要がある。

だが、まだ届かない。

ドリスコール戦を見て警戒している奴を倒すには、ただ切り込んでも、ここで正解し

てもまだ届かない。もう一枚・二枚の作戦を立てる必要があった。

「卍解！ 龍紋鬼灯丸！」

「来ましたか！ ですが……ここまで来るのは予想済みだったのですよ。能力を見抜かれたのは予想外でしたがね」

俺が飛び込みながら卍解すると、奴がバックステップを掛けるのは同時だった。

本来ならば当たるべき速度と軌道。それを無視して、不可解な軌道をカーネルは掛けた。

天へと召されるかのように、四角い翼を煌かせて。

早い話が完聖体を使って避けたのだ。先ほど焦って見せたのは芝居だったのだろう。

おそらくは奴の完聖体は転送能力を強化し、自分自身を無反動で移動させることができる……飛廉脚の上位互換化か？ ならば俺の攻撃を見てから避けるのは容易いのだと思われた。

「この程度、我が神の歩みグリマニエルを持ってすれば何とでもなります。……やりなさい」

「は〜い。潰れてくださ〜いツルツルさ〜ん〜」

「死ねええええええ！」

カーネルの指示で周囲から攻撃が一斉に撃ち込まれる。

過剰攻撃も良い所で、俺に逃げ場はない。四方に撃ち込まれるバンビの爆撃、上から

は投げつけられた巨大な瓦礫。他にもカーネル自身の攻撃もあるだろう。

文字通りの殲滅攻撃。

出て来た時に口にした『総掛かりで磨り潰せば良い』という言葉に偽りなどなかった。

「終わりです。死角などありませんよ」

「あるだろ？ 死地であっても想定外ならば都合が良い場所がよ！」

「躊躇せず前進した？ あいつ、死に行きやがった。狂ってやがる」

「はあ？ 馬鹿じゃないのあいつ？」

それはただのパズルだった。

どこに移動しても危険ならば、危険を覚悟すれば良いだけの話である。

刀の攻撃だって、仕方がない時は急所を避けて刀を受けることもあるのだ。直撃さえしなければ爆発の中に飛び込んでも良いだろう？ 致命傷でさえなければ良い。

「馬鹿な……死ぬ気ですか!？」

「自爆とはいえ女の肌を焼いたんだ。焼かれる覚悟の一つくらい出来てるよ！」

バンビの爆撃よりも前に出て、その爆風に乗って更に速度を上げる。

死んで当然の攻撃を受けて火傷くらいならばお釣りがくる。そのために死地と判つて飛び込んだのだ。

奇襲といえば奇襲であるが正面突破なので対応できる時間はあった。カーネルは驚

いた顔で何とか軌道を変更し、回避に成功したようである。それが間違った選択肢であるとも知らずに。

「しかし！ 見えてますよ！ この程度で……!?!」

「じゃあ……これは見えるかよ?」

俺が振り抜いた龍紋鬼灯丸が突如として消える。

奴の間違いは龍紋鬼灯丸が直撃すれば耐えきれないと思ってしまったこと。そして完璧体で強化した移動力を使つて良ければ、回避できると思つたことだ。もしイチかバチかで静血装で全力防御していたら倒せなかつたかもしれない。

「刃が消えた!?!」

「刃が消えるか。消えたのは……卍解だ」

静血装していなければ卍解していなくても倒すことは可能だ。

だが普通であれば、こんな短時間で解除できるはずがない。それゆえの盲点。大仰な卍解を回避してしまえば何とでも対処可能と思つたやつこの敗因である。

「こんな……とところで。申しわ……けありません。へい……か」

「……すまねえ鬼灯丸」

俺は奪われていく龍紋鬼灯丸を見ることもなく走り出した。

今頃はメダリオンに回収されている頃だろう。だが今だけが脱出のチャンス。こん

なところで足を留めるわけにもいかない。

囲まれているのは同じだが、そろそろ雛森の援護が始まるころだ。

指揮官を失ったことで出来る僅かな隙。望んで死地に飛び込み、相打ち覚悟で飛び込む殺し屋と戦いたいかという隙。それを突いて俺は逃走するはずだった。

実際に俺を攻撃しようとした連中の殺気は感じられない。

このまま逃走できる。移動経路に居る連中だけ片つければ良いと思つた俺は、一つだけ失念していたのである。

俺を攻撃する気もなく……カーネルを助ける気もない。

どちらが死んでも利益を得ることができ、そもそも攻撃する必要のない奴が居たことを。

そいつが一度も姿を現していないことを忘れていた。

「邪魔だ！ どけ！」

「きやつ。痛つた〜い」

立ち塞がる連中を切り捨てた時、その一人が平然と笑っているのを見てしまった。

流れるような黒髪はバンビと同じだが、小柄で華奢な姿が一つ。体に大きな傷ができたというのに微笑んでいる。

「どうしようボク、穴を空けられちゃった。瑕モノにされちゃったよう。責任取つても

「合わない」と

「ぬかった……呪術屋……かよ。コイツが……五人……目」

そこに居たのはジゼル・ジュエル。

Zの聖文字が示すはザ・ゾンビ。死神を含む死者を操る特殊能力である。

一角の居ない日

●男たちのシンパシー

斑目一角が汚染され洗脳されていく中、その姿を見つめる男は驚愕した。

殺されるのは良い、本人が望んだことだ。汚染されるのも良い、どうせ血で汚れている。洗脳に至ってはどこかで解除すればよいのだから放置しても良いとすら言えた。

だから男が驚いたのは、とある冒瀆的な現象についてである。

「ゾンビ化……だと」

目は虚ろで意思を感じられず、命令を与えられるまで直立不動で立ち続けている。

その体には爆風で出来た火傷に無数の弾痕があるのに微動だにしていな

明らかに本人の意識を奪って従属せしめる蛮行だった。

斑目一角に対して男は親近感など抱いては居ない。

ましてや友情など抱くはずもなく、自分を高みに押し上げる方法として手段を択ばぬその態度にのみ、ある種の共感性があるくらいだ。

共感性と言えば、偉大な先達の後を追いつけ、同世代の後塵を拝していると言えれ苛立ちを覚える。

その点に関してだけは同じ思いを抱いたかもしれない。

自分が時折に顔面をかきむしり、グチャグチャにしたくなるように、あの男は黒髪を剃り上げているのかもしれない。

しかしそれだけだ。

『友』ではなく『朋』というべきか。

朋がどこで死のうと洗脳されようとかまうものか、どこかで活躍して居れば笑い合うだけだ。

「斑目……一角……」

だが男は呆然とした表情で心底驚いていたのだ。

一角が洗脳されたことでは当然あり得ない。この場合はゾンビ化に対して。

それを見せつけた一角に対して思う事はただ一つである。

「素晴らしい!! これ以上ない成果だよ!! 破面素材の装備が滅却師クインシーの正解篡奪に耐性を付けるのを見せてくれただけでなく! まさかゾンビ化の実例を見せてくれるだなんてネ!」

男は狂喜した。

必要なデータが揃い、状況を作り上げるに足るピースが次々と揃っていく。これぞまさに天祐であり、この状況を作り出した一角には感謝すら捧げて良いと思った。十秒

くらい。

「ゾンビ化しつつある実例！　これが最後のイチジクの葉だ！　これで私の研究も完成するというものだヨ！」

研究の完成。

そう、この男もまたゾンビ化の研究を行っていた。

他人の能力を一から十まで利用するなど気色が悪い。

特に死神と虚ホロツの境界を乗り越えることなど、偉大な先達が行ったことの後追いになり、浦原や藍染もやったことなので興味も湧かなかつた。

だがゾンビ化は違う。

自分でも研究していたし、他の作業に手を取られて一気に完成させる時間が足りなかつただけだ。

「まるで私の為に花道を用意してくれたかのようにじゃないかね。今だけは感謝するでしょう。可能ならば所有権を取り戻してやるとも誓ってやっても良い。そう奴の輩に伝えな。一度引かせて再編成するヨ」

「了解しました涅隊長。綾瀬川三席に伝達します」

その男、涅マユリはこの戦いで勝利するための道筋を見つけた。

どうやっても消耗戦にならざるを得ない。ならばゾンビ化で兵士を増やせるならば、

用意の多いこちらの勝利は揺るがないのだから。

『相手の誰を優先的に始末して、こちらは誰を温存するかくらいだと思えます』

（ああ、まったくその通りだよ。駒をぶつけ合って勝負しようじゃないかね）

興奮に酔っていてもマユリの思考は常に計算し続けている。

五つある分割思考の半分を使って研究を続け、残る二つで手段を検討していた。

「元仮面組の隊長格に伝達。虚由来の力があれば卍解の篡奪を防げると算定。まずは誰か一人のみ解放を推奨する。そう伝えな」

「了解しました涅隊長。折り返しのデータ送信も要請しておきます」

まずこれで一つの懸念が片付く。

雀部副隊長の卍解篡奪が遅れたことでもしかしたらと思つたが、一角の卍解が奪われるペースはやや早かった。それが爆風による影響……破面由来の外装が壊れていたこととならば回答が導ける。

虚に対し滅却師クインシーがなんらかの拒否反応を持っている。

そう結論付けた上で、出戻り組に誰か一人の卍解のみを許可する。そのデータが取れば、解決手段を見つけるのは難しくないだろう。

そのため的手段も、破面どもをゾンビ化させる研究の途中でやっていたからだ。

「敵部隊は依然として侵攻中。一隊は流魂街との接点を遮断。あちらから戻る組を足止

め。別の一隊が精霊廷を伺って迎撃班を狙う構えかと」

モニターに映し出される敵軍の動きは三つ。

一角たちが戦っていた部隊、流魂街との境目に出現し、どちらにも侵攻可能だと陣取る部隊。そしてこちらの迎撃隊を阻む専用部隊である。

「ヤレヤレ。ウスノロどもが。そこまで判つてるなら、とつとと移送の準備をしな！」

「ここにも雪崩を打ってやって来るに決まってるだろうが！」

「つ?! 了解しました。現作戦に関する物は即座に破棄」

「移送できない問題のあるモノは数年ほど『断層』に沈めます！」

技術開発局のメンバーが急ぎ行動を始める。

「戦いには技術の向上が必要不可欠だ。こちらができることはあちらもできる。あちらもできることはこちらもできるのだから。」

(さて。アレは何時使うべきか。……いや、ここで手札は晒さない方が良いネ)

勝手に飛び出した更木剣八は別にして、総隊長を始めとして隊長格の上位陣は温存している。

今は敵軍の編成を確認し、倒すべき相手を選定している所だが……。相手も同じことを考えるはずだ。

こちらの刺客を返り討ちにしつつ、同時にこちらの急所を押え、総隊長たちを消耗さ

せればあちらの勝利なのだから。

（ゾンビ化なんて手段を前に出すのだ。……まだあちらにも手札はあると見るべきだヨ。アレを使うのは向こうの『切り札』を見てからでも良いのだからネ）
消耗戦にゾンビは向く。

だから今から使っているのだろうが、戦いの本質は上澄みがどれだけ生き残るかだ。一般兵がどれほど死のうとも構わない。

ゆえに敵軍の頭目や、幹部連には別の手段があるだろう。

例えばゾンビ化以外の『疑似的な不死』……。こちらの切り札である『アレ』を使うならばその時だろう。

「斑目指南の隊と交戦していた敵が、流魂街方面の敵と合流します！」

「ホウ。……それは好都合だね。幸いにもこちらの監視は……」

新しい報告にマユリが一角に付けた監視を改めて注視した。

戦況が止まっていたので通り一遍にしか眺めなかったが、確かに移動を始めている。確かこの隊の指揮官を倒して、戦況を留めたはずだ。

弓親たちに引けと指示し、雛森鬼道指南の指揮で再編成しつつ様子を伺っているはずだ。こちらはどう動くかと思っていたのだが……。

その時に、奇妙な光景が見えたのである。

『貴様……見ているな?』

「!?」

最後に見えたのは斬撃の応酬。

西洋風の大剣が振り下ろされ、それを迎撃する形で斬魄刀が一閃した姿である。それ以上は監視に付けた目玉の霊子が吸われ、見ることができなかつた。

●天秤

何が起こったかを説明するため、視点を変え時間を少し巻き戻そう。

ちやうど涅マユリ達が情報伝達や研究を行っていた頃の事である。

「どいてリル。そいつ殺せない」

「ダメだっつーの。せっかくの戦力だぞ」

バンビエッタ・バスターバインは直したばかりの火傷を手で押さえていた。

視線の先に居る男を見るとその肌が痛む気がする。もし目の前にリルトット・ランパートが居なければとうに木っ端微塵にしてやっただろう。

「数なら居るじゃない!」

「数だけじゃ意味がねーよ。そいつは一人であいつらをやっただぞ?」

それがゾンビになった斑目一角が原型を留めている理由だ。

ドリスコール・ベルチとロバート・アキュトロン、そしてゾルダート達。彼らを倒し

たのは一角であるし、まとめてゾンビにはしたが思考力を含めてかなり戦力は低下している。その穴埋めと言う訳である。

「それに……必要ないから殺すってんならミニーがやる。それが陛下の命令だからな」
「くっ……」

それを強力に補強するのが、首魁であるユーハバッハが下した命令だった。

奪った卍解で持ち主を殺せ。戦力にならないと判断するならば、龍紋鬼灯丸を奪ったミニーニヤがやるべきなのだ。いつでもそれが実行可能だからこそ、戦力になる内は活かしているに過ぎない。

もしバンビエツタが一角を粉碎したのであれば、ゾンビ化した瞬間に有無を言わず行うべきであった。もつとも……それをやったが最後、戦利品を獲たと喜んでいるジゼル・ジュエルの機嫌を損ねる事になり、火傷の治療は永遠に行われなかつただろう。「そーそー。まだ使い道あるんだからいつもみたいに殺すんじゃないやねーって話。これだけの細マツチヨは中々ないしねー」

「うわっ。ゾンビ相手にその気になっちゃうんだ？　ちよービツチ〜」

ようやく負傷が癒えたキャンデイス・キャットニップの言葉にジゼルは思わず苦笑した。

キャンデイスは良い男を性的な意味でつまみ食いするのが好きで、今も興味津々で一

角の筋肉を眺めている。剃り上げた頭もファッションであり、ハゲではないと見ているのかもしれない。

「麥だなー。いつものバンビちゃんならそんなゴミ好きしろって言うのにね〜」

「……」

しかしその話を聞いて、ジゼルは意味ありげな笑顔を浮かべる。

そしてニターつと口元が吊り上がるのを自覚し、袖口で口元を覆った。

「もしかして死の恐怖ハジメテの相手だからかな？」

「……っ」

「なんだバンビ、ビビってんの？」

「バンビちゃん可愛いですよ（・ 艸、）」

何かを言いかけてバンビエツタは口籠った。

少し意味は違うが、恐怖を与えたという意味ではその通りだからだ。

「……そうよ。この距離でこいつが正気に戻ったらアツサリ殺されちゃうのよ。今の内に先に殺したいと思うじゃない」

「やだなーそんなことあるわけじゃないじゃない。でも、しおらしいバンビちゃん見たら、ボクちよつとだけ興奮してきちゃった」

正確には違う。一角に対して恐怖は覚えているが克服できないわけではない。

今言った通り、先に殺してしまえばよいし、それがバンビエツタにはできる。
では何が怖いのか？

まるでエイリアンでも見るかのような目で見つめているのは……。

「あ、そうだ。ボクも怪我してたし、ボクもバンビちゃんも靴が汚れちゃってるんだよね。君がやったんだし、責任取って舐めてくれる？」

「うう……あー」

「ちよつとジジ!? 止めてよ、もうっ」

ジゼルが命令すると思いを無くした男は靴を舐め始める。

血の飛び散ったブーツを丁寧に舐めさせ、最後の尊厳まで奪おうとするかのようだ。

そんなジジの様子は段々と興奮しているかのようで、キャンデイスは羨ましそうな顔で見ている。

ミニーニヤは無関心でリルトットに至っては誰かと通信しているのか、明後日の方向に向かって喋り続けていた。

「ねえ、バンビちゃんも綺麗にしてもらえば？ 自分を殺しかけた相手に屈辱を合わせるなんて素敵だと思わない？」

「そんな訳……：：：相手がゾンビじゃなければ三回戦くらいはシてたかもね！ それよりもこの後どうすんの？」

バンビエツタが怖いのはジゼル達だ。

今までは自分の引き立て役くらいにしか思っていないが、冷めた目で自分を見ているのが判る。いつでもこちらを切り捨てられるし、自分がそうであった様に友情など抱いては居ないだろう。

それをこの男に気が付かされてしまった。ロバートたちがいまゾンビなのに、自分が死んだらならない訳はない。恐怖に突き動かされるように、ソレに気が付いていないと思わせるために声を荒げてしまう。

「なんでお前が仕切るんだって言わねーんだな？ まあ素直なのは助かるぜ。とりあえずはポテト達と合流する」

「グランドマスター様さまサマと？」

「せっかくおっさんが死んで好き勝手出来るのにか？」

リルトットはキャンデイスの質問に頷いた。

ジゼルにゾンビたちを動かすように指示を出し、この集団を別の集団に合流させるために移動を開始する。

「死神どもの動きが妙に速い。明らかにこつちの出現を予測しやがってたな。……連中は倒された隊長格の死体を即座に回収したそうだ」

「うえ。それって此処も見られてるってこと？」

戦時下なのに死体を即座に回収する理由など一つだ。

この戦場が見張られており、ゾンビ化能力を見られたとしか思えない。だからこそ即座に移動し、死神側の策を警戒しつつ合流という事らしい。

「指示分は終わつたが……陛下の性格を考えると少し怪しいからな。道々戦いながら戦果を上げていくぞ」

「了解」

先頭に一角、両脇にドリスコールとロバート。

三体のゾンビたちに壁役を任せ一同は移動。見張られていることを示すかのように、散発的に襲い掛かって来る隠密機動たちを迎撃しながら進んだ。

そうして流魂街方面に進むと、燃え尽きた街の中で佇む仲間を見かける。

「戦果は？」

「特記戦力の一人である更木剣八を含む隊長格五人を退かせ、三人を討ち取つたよ。更木剣八がその中に入っていないのが惜しい所だけ」

「ヒュー♪ 大戦果じゃん」

唇に傷のある男、蒼都が荒い息でキャンデイスの質問に答える。

かなり消耗しているようだが、余裕そうな表情は崩れていない。どうやら剣八の攻撃を完聖体で防いだことで自身を回復したのだろう。

「こっちの被害は誰が倒されたんですかあ？」

「ロイドだけだが、死体を即座に焼却されたのが痛いな。やはり戦場が見張られていたか」

「だねー。これじゃあボクの出番が半分もないや」

廃炎という鬼道は火力はともかく焼却能力が高いらしい。

剣八に化けたロイドが蒼都をタンク役にすることで相打ちに持っていたそうだが、その場にいた別の隊長格が死体を燃やし、即座に倒れた剣八を回収したそうである。

そして今後の相談をしようと、リーダーであるグランドマスター。

ユーグラム・ハツシユヴァルトに報告しに向かった所……。

「貴様。見ているな？」

「はあ？」

突如として両手剣で切り掛かって来た。

その動きに反応して一角が斬撃を弾いたのだが……。

気が付けばユーグラムの脇に一条の傷痕。

代わりに一角の服に付いていた気色悪い目玉が消えていたのである。

「あらー。ツルリンちゃんって本当に剣だけは凄いですねー」

「つてわけだ。使えそうなんで無礼は許してもらえると後で使い潰せると思うんだが

な。攻撃さえしなきゃ自動反撃なんてしなかったと思うんだけどよ」

「……そうだね。これ以上の『攻撃』は止めておこうか」

何時の間に斬ったのか分からない。

だが一角は瞬間的にユーグラムの剣を掻い潜って逆撃を浴びせていたのだ。

そして処断の為の『攻撃』は中止したユーグラムは……。

その傷を盾に移動させ、僅か後に首を傾げたのである。

「……世界が調和しない?」

「その死神の事は見たことあるけど、藍染事件の最初の時に既に相当なものだったよ。きつと幸運じゃないから機能しないんだと思う」

「ははっ。無敵の能力にも思わぬ落とし穴があったもんだな」

首を傾げるユーグラムに石田雨竜が一つの案を提示する。

この距離ならば避けても当たる、剣で防御しても当たる。運不運が挟まる余地がないので、幸運と不運を定義するザ・バランスや盾の能力が機能しないのであろうと告げたのだ。

自身にとって天敵ともいえる存在が現れたことに……不思議とユーグラムは静かな笑顔を見せた。

「それは使えるかもしれないな。我々の“見えざる”帝国の為に」

この日の戦いは、滅却クインシー師側の有利に進む。
だが依然として、その勝者は見えないでいた。

終局に向けて

●報連相

不眠不休でにらみ合いと小規模な戦いが続く。

その状況が一転したのは翌日になってからだった。

「賊軍が移動を開始しました！」

「四十六室より伝達！ 防備を固めた上で追撃を許可することのこと」

「あの無能ども。足を引っ張っただけでは気が済まぬのか!？」

碎蜂が激高するのも無理はあるまい。

昨日の戦いは本来、一角らと戦っている敵部隊を後方から襲撃するはずだった。これが急な転身命令のせいで無駄な犠牲を出したのだ。

流魂街と精霊廷の結節点は四方にあるが、滅却師^{クインシー}たちが襲撃したのは四十六室に縁深い所謂……行政エリアであったというのも大きな影響を与えているだろう。

「そこまでしておけ。喰りたいのは貴公だけではない」

「お前の所は被害が少なかったから！ ……いや。なんでもない」

「善後策を考えようや。それが死んだ拳西たちに向けた餞やがな」

平村左陣に怒鳴ろうと掛かろうとする碎蜂だが、平子真子が睨むと黙り込んだ。

彼の友人である六車拳西。そして日番谷冬獅郎・松本乱菊……実に三名もの戦死者が出たのだ。

相手は陣地を作って待ち受けており、連携して攻防を巧みに使い分けていたために、想像以上の被害が出てしまったと言える。

「当初の予定は必ずしも上手く行くとは限らへん。今回の結果で横車には抗議するとして、何かええこと判ったん？」

「勿論ダヨ。もう少しで卍解篡奪を防ぎ、奪還する手段が完成する。それまでは復帰組以外は解放を遠慮願いたいものだネ。完成し次第に転送措置を行う」

九番隊の隊長である六車拳西は戦死したが……。

その際に卍解が奪われなかったことが新事実として発覚した。技術的な問題なのか、それとも滅却師側クインシーの問題なのかは不明だが、虚由来ホロウの力が混じっていると卍解を奪えないとの事だ。

そこで涅マユリは技術開発局の料を集め、急ぎその対策を行っている。

「諸君らに渡した内の片方はその際に使う転送マーカー。そしてもう片方は敵を倒した際の処理を簡便化するモノになる」

「処理用の薬品が三つあるんは何なんや？」

マーカールがあれば掴趾追雀で位置情報を補足する必要が無くなる。

首を傾げるのは処理役が三種類ある事だった。今まではワザワザ廃炎を使っていたのだが、その代用だけなら一つで良いだろう。

「二つは周辺の霊子ごと焼き払う物。一つは周囲の霊子を攪拌する物。最後の一つは適当な場所に霊子を転送する物だよ」

「一角が言っとったやつですかいのう」

これは以前に斑目一角が頼んでいた物だった。

滅却師は霊子吸収能力があるので、倒した敵の霊子を吸収しかねない。そういう懸念があったので提案されていたのだ。

「昨日の戦いで敵隊長格の滅却師数名を倒したはずだが、測定結果が合わない。そこで急遽逃えた。まったく忌々しい連中だよ」

「それで三つですかい。……あいつも自分の意見が役立って満足して逝ねるでしょう」
普段は口を挟まない射場鉄左衛門の言葉にマユリは軽く頷くだけで済ませた。

ゾンビ化しただけで彼の力を持つてすれば所有権を奪取できるだろうし、元に戻すことも可能であるかもしれない。しかしながら、それは興味の一つでしかない。あえて口に出して約束してやる義理などないだろう。

「それと、これが敵軍の新情報だよ。連中の特殊能力の詳細が分かった。その強度は破

面以上、完現術以下。君たちにはその対処を的確に……」

「もう良い」

マユリの言葉を総隊長である山本元柳斎が遮った。

ここまでは必要な情報だったので黙っていたが、これだけの情報があればもう良いと判断したのだろう。

「奴は。ユーハバツハの居所は掴めたか？ 儂が求めておるのはそれだけよ」

「……申し訳ありません。候補が絞れた程度です」

元柳斎は温厚になったが昔は無茶ばかりを行う男だった。

一罰百戒・一族滅殺などは可愛い物で、賊をかくまった者もろともにその地方を焼き払って族滅を行ったことも一度や二度ではない。

そして温厚になったという事は、必ずしも牙が抜けたとは限らないのだ。

親しい者を次々と傷つけられ、殺されて、黙って居られるほど涼しい男ではない。

「賊軍自体の対処はおぬしらに任せる。総員で出払っても構わん。一刻も早くユーハバツハを探し出せ！」

「はっ！ ……しかし……四十六室の方はよろしいので？」

思わず首をすくめるように皆頷いた後で、当然のことを聞き返した。

行政エリアを固めろという命令が出ているのだ。横車で作戦を曲げたこと自体には

抗議するにしても、既に発行された命令自体はどうしようもない。

「儂自身が出向く。それ以上の警備などあるまい。お主らは資料を基に確実に賊軍を葬っておけ」

「そういうことでしたら」

どうやら四十六室に腹を立てているのは元柳齋も同様らしい。

大將ゆえに自重を求められている事を逆用し、警備しろと言われた場所へ自身が赴くことで片付けるとのこと。まさに睨みを効かせるといふことだろう。

「しかし元柳齋殿を一人にするわけにもいかん。奴らの方が目的を変え兼ねんからな」

「それについては私に案がある。あそこの地区ならば鬼道衆やご意見番たちにツテが使えるからな。それよりもお前たち、耳を貸せ」

狛村たちに碎蜂が提案したのはひどく単純な事だ。

行政エリアの防御ならばご意見番……引退した大前田稀ノ進らや、鬼道衆を動かすに足る理由になる。十三隊とは独立している隠密機動の長でもある碎蜂ならば、鬼道衆の長に援護を要請しても不思議ではないだろう。何より四十六室の命令で守備に就くのだ。協力を要請してなんの問題があろう。

「むっ？」

「拳西たちの仇が討てるならボクも協力させてもらおうよ」

「滅却師クインシーが連携して戦うのであれば死神が連携して悪い道理はあるまい。私は暫し、隠密機動の本分を活かす。手柄はお前たちが持つていけ」

碎蜂は狛村たちを表に、陰に潜んで戦う事にした。

影から影に隠れて戦う事こそが、隠密機動の本領だ。何も真正面から一対一で戦う事だけが死神の戦いではないのである。

●逆転

それから護廷十三隊は守りが主であるかのように戦い始めた。

代わりに動くのは隊長格たちで、狙うは滅却師クインシーの左翼大隊。まずは才能が高過ぎるがゆえに個人クインシーに走りがちな者を狙い討ったのである。

彼らは滅却師クインシーの中でも聖文字で得た特殊能力に長けた者。

その能力は強大だが、能力さえ理解してしまえばそれほど脅威でもない。

「嘘……だろ。あのグレミイがこうもアツサリ……」

「別に不思議では無かろう？ 想像したことが何でも引き起こせるとしても、相手の位置が判らぬままに攻撃されてはどうしようもあるまい」

アスキン・ナツクルヴァールにとって悪夢が起きていた。

滅却師クインシーの中でも最狂最悪を唄われるグレミイ・トウミューが至極簡単に葬られただけではなく、自身の位置が補足されてしまっているのである。

グレミイに関しては最初、相性や順番が悪かった。運が悪いただけと思っていた。

だが実際には他の戦いで能力を確認した後を狙われた。音楽を聞かせた相手に幻覚で攻撃する鳳橋楼十郎との戦いに夢中になった所で、碎蜂の式撃決殺を本体に受けてしまったのだ。

「デスヨネー」

「こらっ!? 逃げるな、貴様!」

そんな中でアスキンはスタコラサッサと逃走を開始した。

正面から戦うようなポリシーは持っていないし、味方を壁にして裏から攻撃するようなり方は彼自身も認める事だ。滅却師クインシーの中でも屈指を誇る逃げ足の速さで逃走しようとした。

「なんとという腰抜け。……いや。足の速さを褒めるべきか。あの速さには本気を出した夜一様以外は追いつけまい」

追いかけてようとした碎蜂だが、あまりの速さに絶句してしまった。

何が問題かと言って、戦いもせずに初手で逃げ出したことだ。同時に走れば夜一の方が速いとしても、戦う準備を始めたところで逃げられたらどうしようもない。まして未熟な己では仕方あるまいと思う事にした。

「こちら碎蜂。第二目標には逃げられた。次の目標に向かおうと思うが?」

『最寄りの敵には吉良副隊長が向かわれました。現在、同士討ちで被害が出ている区域が……あ』

奇しくも滅却師クインシーたちの多くは戦いのポリシーなど意に介さぬ者が多い。

同様の心情を持つ碎蜂は遠慮なく、一人を複数の隊長格で戦う方法を提案したのだ。それもただ戦うだけではなく、まずは戦闘型の隊長格が戦い、その間に対応能力を持った者をピックアップして送るという二段構えだった。

『涅だ。今の報告は忘れ給え。まともに戦う相手には厳しい相手だよ。こちらで何とかしておく』

碎蜂が連絡を入れると、返信の途中で割り込みが入った。

おそらくは情報を管制している場所にマユリもいるので、研究の手を留めて待ったをかけて来たのだ。技術開発局を一時的に放棄しているので、こんなこともあり得るのだろうか。

「あいつ忙しいとか言っていないなかったか？ まあ良い。ひとまず吉良の後詰めに向かう。その間に次の標的を頼んだぞ」

『了解しました。判明している情報含めて送信します』

碎蜂は首を傾げながらも研究成果が使える対称なのだと思う事にした。

「立つてくだサイよスーパースター！ あんたは……倒れちゃ、駄目、なんだ……」
「ジェーイムウーズ!? おのれ、いたいけな一ファンを攻撃するとは!」

バラバラにされても蘇っていた小男が、枯果てるように死んでいく。

その声援を受けて戦っていた男は、怒りに燃えて激昂した。

「そいつの声援を含めてキミの能力なんだろう？ 僕が手加減する訳ないじゃないか。檜

佐木さんの仇も討たないといけないしね」

「まだ……死んでねえよ」

援護に駆け付けた吉良イヅルの近くで檜佐木修兵が死にかけている。

正確には重傷を負って気絶しかけていたのだが、死の窮地に際してオチオチ気絶して居られなかったのだ。

何しろ、まさしく死の淵ともいうべき場所に立っているのだ。

ここで気絶したら、先ほどの小男と同じ末路だろう。

「この卑怯者め! ジェイムズやワガハイから奪った力で戦う気だな! だが見ておれワガハイとて、そこの男から卍解を奪って……」

「奪った力で戦う? 馬鹿言っちゃいけない。この力はそんなに便利な物じゃあない」

メダリオンを掲げて卍解化しようとする大男……マスク・ド・マスクュリン。

だが吉良は思わず苦笑した。戦いの中で会話に夢中になり、ベラベラ喋りながら戦う

など苦笑物だ。

だがあえて説明することにした。

彼が使った『卍解』は、時間こそが最大の味方だったから。そして檜佐木が降下範囲から逃げるまでの時間を稼ぐためだ。

「ただ全ての霊圧が失われるだけさ。そこに区別などないよ。敵も味方もこの僕ですらも」

「なに、い、い、い!?!」

吉良は伸びて来る鎖を受けただけでガクリと腰砕けになった。

だが、それはマスキュリンも同様である。いや、卍解する前は元気だったことを考えればその差は明らかだ。

「ぬおお!? 馬鹿な。ワガハイの鉄拳が効かぬだど!?!」

「力を振るう時は、その力の恐ろしさを十分理解するべきだったな」

そもそもマスキュリンは誤解していた。

檜佐木から奪った卍解、風死絞縄はダメージを与える能力ではない。多大な攻撃力を持つマスキュリンを束縛するのに絶好な、縛道を究めた卍解なのだ。

本来は倒された鳳橋の代わりに檜佐木が足止めに来たのだが、マスキュリンの方が一歩上手だっただけ。いや……こうなることも含めて、檜佐木は計算していたのである。

「チクシヨウ！ 騙しやがったな！」

「ウルサイな。だけれど、やがてこの領域は静寂に包まれる。椿の花が朽ちるように……誰も彼も力を失い機会を失い枯れ果て、詫びるかのように蹲る」

フラフラになりながらも吉良は卍解を解かない。

このまま戦えば勝てるというのに、解くはずがない。例えこのまま相打ちで倒れるとしても、これほど屈強の滅却師クエイシである。副隊長が二人死んだとしてもお釣りがくるだろう。

「ゆえに侘助。……寂庭侘助椿」

ガクリと吉良もマスキュリンもうなだれる。

力なく膝を着き、吉良に至ってはシャムシール化した斬魄刀を杖にしなければ倒れそうだ。

何処にも行きつけない、報われもしない無情の力。

それがこの卍解の能力であった。

「ええい！ そんなの関係ねえ!! おまえが先に死ねい！」

「っ!？」

マスキュリンは最後の最後で卍解を捨てた。

メダリオンを砕くと一気に完聖体化して、残りの力を振り絞って霊子を一点に集中さ

せる。

そして神聖滅矢が迸る瞬間……背中から大きな針が突き立てられた。それも二度。

「何人……汚ねえぞ……チクシヨウ……めえ……」

「式撃決殺……碎蜂隊長か」

「無事ならば戦列に復帰しろ。無理なら四番隊に救護してもらえ」

放たれる瞬間、ギリギリのところで援護が間に合った。

蜂紋華が刻まれ消えゆく中で、華奢な女性が一人佇んでいる。

あまりに都合の良いタイミングに、思わず尋ねてみる事にした。

「スイマセン……何時から？」

「吉良が卍解してからだな。防御用の霊装を解除して攻撃に集中するのを待っていた」

「……お手数をおかけします」

二人の男は苦笑しながら去っていく碎蜂に頭を下げるのであった。

ゆえに侘助とはだれが言った言葉だろうか……。

道筋

滅却師クインシーの本隊は健在だった。

規律のとれた右翼大隊が後背を守り、バランスの取れた前線部隊が蹂躪していく。左翼大隊は火力こそ高いがはみ出し者ばかりだったこともあり、それほど被害を受けた印象はない。

それぞれが隊長格に匹敵するがゆえに、進撃そのものは快調。

一同に懸念があるとしたら、何のたための成功なのか不明だという事だ。

「そろそろ目的を話してくれても良いんじゃないか?」

「目的は当初から霊王宮への進軍、それは変わってない。……だがそんなことを聞いているわけじゃないようだね」

石田雨竜の質問にユーグラム・ハツシユヴァルトは頷いた。

他のメンバーも同様の疑問を浮かべていたからだ。

「霊王宮へ行くには王鍵とかいうのが必要なんだろう。藍染だってそのため空座で事件を起こしたんじゃないのか?」

「その指摘は正しい。だが我々は最初からある裏道を使用する」

「裏道？ そんな都合の良いモンが隠されてるってのか？」

石田に加えて今度はバズビーも会話に参加して来る。

そんなものがあるのであれば、藍染はとくに奪って利用しているはずではないか？
「確証がないだけで隠されてなどいないよ。そうだな……一方通行の道があり、それを逆用するのだと言えば判り易いかな？」

「一方通行の道？ まさか……」

ユーグラムの言葉に石田は内心で青ざめた。

自分が持つ聖文字の能力が、起きた現象をソックリ相手に返すモノだとは告げてない筈なのだから。

「少し話は変わるが、死神の王族特務は全員が歴史に残るほどの創作物を作り上げた者だという。その創作物はあまねく死神たち全てに分け与えられ、その力を強化している」

「……………」

突然話が変わったことで、一同は首を傾げた。

これだけではまるで判断ができないため、黙って続きを促した。

「この図式は逆だと考えられないか？ 王族特務にしたからこそシステムに取り込まれて、その能力を効率的に死神たちが利用できるようになっている。そして、それを受け

取る場所があるんだ」

「確かに本来であれば王族特務は強者であるべきだ……」

「作り上げた物を渡すために、靈王宮を空けるなど言語道断。そういうことか！」

ここに来てようやく他のメンバーもその歪さを理解した。

近衛兵と言う意味では滅却師クエツシにおける親衛隊の様に強さが基準であるべきだ。なのに靈番隊は全員が生産者である。

「幾つか候補は考えられるけれど、本命はおそらく……」

「真央靈術院！」

毎年少なくとも数の死神が護廷に努める。

候補という意味だけで良いなら、その数倍が存在するのだ。その全てに斬魄刀と死覇装が渡されることになっているが……靈番隊がその都度に降りてくるという話は全く聞かない。

精靈廷で普通に生産できるといふ話も聞かないし……。

死神のその後を決定付ける程の性能と、その特殊性を考えればおかしなことだらけであつた。

「我々数名による聖隷ならば強制的にこじ開けることも可能だろう。無論、陛下が全靈を傾けられれば瞬時に開くだろうが、そんな状況は唾棄すべき展開だ」

「当然だね。我々聖十字騎士団は陛下の手足であるべきだ」

「陛下のお手を煩わせるなど言語道断」

冷めた目で見る者も居る中、忠誠心に篤い蒼都やB G 9は声を荒げる。

ユーグラムは満足そうに頷いて指を三本程伸ばした。目的を果たすための条件が三つあるという事だろう。

「陛下が用件を終わらせるまでに確保すること。かといって焦り過ぎて通路を閉鎖させないこと。そして聖隷による逆行儀式を滞りなく運営することだ」

「要するに時間と余裕が必要と言う事だね？」

「陽動だろうが壁役だろうが任せてもらおう」

ユーグラムは自身が全霊を賭して実行すると言い、背中を任せると口にした。

だがそんな話にも誰もが頷けるわけではない。

「段取りが出来ているのは良いさ。……そこにオレ達の出番はあるだろうか？」

「勿論だとも。こちらが考えることを相手が考えないと過信するのは愚か者のすることだ。逆行通路を構築できると判った段階で、総員で待ち構えるくらいの事はするだろう」

リルトット・ランパードが警戒するのも当然のことだ。

見えざる帝国が三界に覇を唱えるのか、それとも新しい世界を築くのか分からない。

だが、活躍できない者に明日の目はないだろう。

問題なのは明日があるという言葉を、字義通りに捉えているかどうかだ。

昔なじみのロバート・アキュトロンならいざしらず、まだ若いリルトット達スカウト組には役立たずは処断される程度の認識でしかないだろう。だがユーハバツハを良く知る者にとって、ソレは文字通りの言葉である。

活躍するような必要性を持たない者は、その時点で活動する者のエサでしかない。

全ての力と命を奪われて再配分されてしまうのだ。その意味では、リルトットの直観は冴えていると言っても良い。

「判った。少し戦力をくれ。罠に関してはゾンビたちを先行させて代わりに嵌らせた後で、一気に突破する」

「……了解した。ここで編成を少し改める」

リルトットの現実的な提案にユーグラムは意外な物を見た気がした。

実に立派な指揮官ぶりで、言わずとも罠の可能性も考慮して作戦を考える。これまでロクに話などしていなかったが、話していれば有益な相談もできたかもしれない。

「部隊の壊滅したアスキンとナナナをこちらに組み入れ、代わりにバズビーを手勢込みで前線部隊に入れて攻撃力を補強する。足りるか？」

「十分だ。オレ達の活躍でも楽しみにしててくれよ」

ユーグラムは部隊編成を修正する。

左翼部隊の生き残りであるアスキン・ナツクルヴァールと、狩猟部隊の生き残りであるナナナ・ナジャークープを組み入れ本隊として編成し直した。

またバズビー達を前線部隊に組み入れて、高い戦闘力とそれを守るための壁を配置する。

戦いは既に消耗戦になって来ており、敵味方共に全盛期の六割りを切っている。この布陣はその対策であり、『消耗戦になっているフリ』をするものであった。

こうして戦いは双方の迷惑の内に進む。

ゾンビの反応が消えたところでリルトット率いる前線部隊が突入し、戦いは本格的な物になったのである。

● 久しぶりの目覚めだった。

正確には起きていていような寝ているような不思議な感覚が続いており、起きていると実感したのが今と言うだけなのだが。

「意識はハッキリしているカネ？」

「お手数をかけしました。……俺が使えそうなので色々急いでくれた感じの状況つすかね？」

目覚めた後、最初に見たのはマッドの顔だった。

例の発光する衣装なので、まだ最終段階ではないようだ。

「賊軍は霊術院を占拠した後で、無間より出て来た敵の大将が合流に向かってるところだロウ。覚えていることがあったら、さっさと報告するんだヨ」

「了解です。連中の能力とグダグダなコミュニケーションくらいっすけどね」

いやーサツパリ記憶にないわ。

とはいえ素直にそんなこと口にしたら、治療を中断されてこの後はフェードアウトになりかねない。乗り遅れないためにも、情報をでっち上げておこう。

「一番やばい情報は、例の吸収能力の行き先は親玉に紐付けされてるってこと。そして付与能力もあることから部下は個性のある水風船くらいの扱いで、不満に思ってる連中も多い感じでした」

「ということは逃した霊子は全て奴のところへか……」

もし俺に意識があつたらこの程度の事は理解していたはずだ。

詳細を誤魔化しつつ適当に修正して報告しておいた。

しかしマッドの表情が不満と満足の入り混じった感じなので、霊子吸収対策はそれなりにしていたようだ。これは安心できる情報だった。

「連中の生き残りとその能力はこの程度把握しているヨ」

「別格なのはやはり親玉と上位隊長格つすね。あくまで連中の会話を聞いたレベルですが、親玉は予知能力。騎士団のリーダーは親玉の能力が反動を負荷を起こしている時の代行。他には親衛隊とか言うのが、どいつもこいつも頭おかしいとか」

出逢っていない俺が知っているのも変だが、伝えないと意味がない。

原作知識を活かせる千歳一隅のチャンスなので、連中が誇っていた・恐怖していたという態で、程ほどに能力を説明していく。

こうして公然と原作知識をひけらかせるなら、ゾンビになった甲斐があつたなあ……。とか自分を誤魔化していると、現時点で判明している撃破情報に驚かされた。

(グレミイを覚醒剣八抜きで倒してる……だど?)

どうやったんだよ……。

思わず驚愕したというか、総隊長生きてるしこのまま行けば原作知識なんか要らねえんじゃない? と思う瞬間だった。

「基本的には詳細なんか掴めるような状況ではありませんでした。ですが奴らはアルファベット管理しているようなので、おおよそ想像はつきます」

「全知全能。天秤。命令。破壊。毒物。通り抜けは貫通能力として……奇跡? 良く判らない能力ダネ?」

当てずっぽうであるという態で、強引にこじつけて能力を予想したことにする。

ミニーニャはパワーの代わりに破壊力でD、代わりにアスキンをポイズン。キャンデイスをライトニングのLにして、Tを貫通か何か具合にすれば説明は容易い。

幸にも俺の戦術予想はそれなりに当たっているし、過去にも原作知識で補強した事もあるので信用されたようだ。そういえば占い師の卜占は二割当たっていれば、当たっているような気がするという話を思い出した。

「そこは奴らの言ってた無敵の力に当て填めただけですね。進化とかはアルファベットをもう使ってるので」

「と言う事は攻撃を逸らせた歪曲能力はWあたりか。だいぶ掴めて来たネ」

陛下が無間から出て、合流までに遠距離攻撃を仕掛けたらしい。

その時にこちらの攻撃が当たらず、連中の反撃で防御したはずの攻撃が貫通したりと、補強材料はあったようだ。マッドの方で適当に組み立ててくれたのは正直助かる。誤魔化するのにも限界はあるしな。

「後はいかに親玉の能力で霊子の入れ替えをさせないかじゃないでしょうか？ 前にも言いましたが、倒したはずなのに別の奴が強化されたんじやあ意味がありません」

「それについては解決しているヨ。色々試したが攪拌して認識を誤魔化すか、即座に転送して除去してしまえばいい」

マッドが不満なのはそれでも万全ではないという事らしい。

聖別で十割、死亡で八割として、六割に抑え込む程度にしか過ぎないとのことだ。だが原作を知っている俺としてはそれで十分に凄い事だと思えた。

ひとまず騎士団の連中を屋内に誘い込んで、霊子吸収対策や認識攪乱の掛かった境界内で倒すという案を相談して穴だらけの報告を終えた。

最終決戦の始まり

現場復帰までに俺がしたのは、簡単にリハビリしながら現在の情報を聞いておくことだった。

俺が回収され早々に復帰できたのは、お互いの戦略がぶつかり合った結果だったようだ。

「罨を張って待ち構えてたら最初にゾンビの集団がやって来てね。今はお互いに二枚目三枚目の手札を切り合ってる」

「なるほど。俺はゾンビだったし、そこで回収されたってわけだな」

使い捨てのゾンビに相応しい役目であり、俺の回収は別に運不運では無かったようだ。

護廷にとって罨は足止めに過ぎなかつたし、ゾンビの集団しか嵌らなくとも動きを留めればそれで十分。滅却師側にとつても罨を潰して動きを読めれば十分ということらしい。

戦略と言うのは一つ駄目でも、最初から複数の手札を用意しているものだ。

最初の一手が状況把握までの時間稼ぎであれば、次なる手を打っていくのは当然の

事。動きを止めた敵に対してお互いが火力で撃ち合って合っているらしい。

「すまねえな。俺が不甲斐ないばかりに不本意な解放までさせちまって」

「ボクにとつても扱い難い卍解を万全の態勢で使える珍しく絶好のタイミングだったから構わないよ。ただ最初は一角だつて判らなかつたんだ。何しろ御洒落をしてたからね」

弓親の卍解は既に使用された鬼道を再現する物らしい。

それだけならば便利な様に聞こえるが、場所や方向まで固定されるので地雷のような使い方しかできないらしい。今回は張っていた罾が縛道系の大規模術式であつたため、再構築することは都合よかつたそうだ。

本当に弓親が満足しているかは別にして、相棒がそう言っている以上はここまでにしておく。

「それがコイツか」

「剥がす？ 服はともかくその銀メッキは綺麗だからそのままにしてたけど」

俺は変装というか、コスプレさせられていたらしい。

斬魄刀の切っ先には銀メッキが施され、服は死覇装ではなく騎士団の制服。あげくに鬘を付けてロンゲだったので、これは俺だと気が付かなくても仕方あるまい。

しかしこの銀メッキは非常に判断に困る代物だった。

「いや、止めとこう。もしかしたら石田が暗号か何かを仕込んでるかもしれない」
「一角が良いならそれでいいけどね」

これがただの銀メッキならならば良い。

騎士団というか滅却師クワインシィの装備には銀色は付き物だし、装備の中にも霊子を溜めておく銀筒とか色々 واستخدامしていたはずだ。

問題なのは採集シーンで登場した『静止の銀』である場合だ。

「……聞かなくちやならねえことが増えちまったな。連中の幹部と死合に行くとするか」

静止の銀であれば非常に助かる。

だがそれには幾つか矛盾が存在した。石田かそれとも……。ポテトなりモヒカンに尋ねてみなければなるまい。

静止の銀の事を知っているのは石田親子だけで、渡してくれる可能性も彼らだけだ。

「それなら敵の配置図があるから参考にして。今のところ判っている範囲で書いてある」

「挟撃作戦とは手抜かりねえなあ。しかし望む相手と出会うにああ、前座を倒さないと無理か」

状況が固定化したことで相手の布陣も判って来た。

こちらは誰かが犠牲になって足止めし、そいつに得意な能力持ちで攻めるといふ身も蓋もない相性戦術を組んでいる。

どこの十絶陣対策かと苦笑しそうになったが（フジリユー版じゃない封神ネタ）……。千年血戦のラストはカードゲームじみた戦いなので、仕方ないとも言えた。あえていうならばタイマンしたい剣八が不満を覚えていそうだと今から溜息が出るくらいだ。

「ゾンビ野郎に復讐するんじゃないの？ あ、あいつはねえ……」

「男の娘なんだろう？ マッドと似てるから判ったよ。俺が聞かなきゃならねえのは石田か……下剋上しそうな奴」

単純に石田に何か問題があつて、奴が持つてる鍬を加工しただけかもしれない。

だがもう一つの考えとしてバズビーの存在が居る。奴ならばその場で鍍金くらいはできるし元は陛下と敵対していた。そしてなにより彼の親友であつた過去を持つハツシユヴァルトが重要だ。

奴らが元鞘に収まつて反旗を翻す場合……。

とても大きな変化になると言えるだろう。だが、その確証がない以上は最終戦に割つて入るわけにはいかない。特に石田親子以外は知らない筈の静止の銀をどうして知っているのか？

外伝の小説でポテトがバンビーズを助ける準備をしていたらしいが、俺は読んでいな

いので判らないのが痛かった。仮に反乱の準備をしていたとしても、原作と道筋を変えた理由が不明なのだ。

「仕方ねえ、コイツと戦ってからだな。平子隊長とあいつらに後話を頼むか」

ここで先ほど言った別の問題が出て来る。

バズビーは前線でポーボ―燃やしてるので接近しにくいし、知らない可能性がある。ならハツシユヴアルトだが、奴は首領補佐なので直接戦えるはずがない。

だから敵幹部なり親衛隊の中で、俺が倒せそうな相手を戦って潜り抜ける必要がある。

だがそいつは逃げ足が速く、平子隊長の能力がないとタイマンすらできないのだ。他の連中は原作に準じて結界の外から行う攻撃役というわけだ。

● 敵陣に対する攻撃は一斉に行わなければならない。

逐次投入は愚かだし、相性戦術をする以上は手の空いたメンバーが援軍に来られても困るからだ。

「隊長。タイマンの許可が出てる時間を忘れねえてくださいよ？ お互いに病上がりですが、俺の方がそっちの獲物を喰いに行くかもかもしれません」

「言いやがる。こんなところ爺さんと試合しかしてなかったしな。少しくらい楽しませろ

よ

なんと剣八は総隊長とチャンバラやってたらしい。

なんて羨ましいというべきか、総隊長が死んでないので、卯ノ花隊長との訓練ができなかったようだ。

それはそれとして総隊長も不満を抱えたまま燻っており、剣八と試合することでウサを晴らしていたそうだ。斬術教えるなどは言われているが、試合形式で遊ぶのは無問題という強弁らしい。

「なんだ隊長なら不満の一つも言うかと思つたらゴキゲンじゃないですか」

「まあな。何しろ無敵だかミラクルだか言う奴なんだろ？ ちったあ楽しませてくれそうだ」

戦いは大詰めなので親衛隊が出て来る可能性がある。

そこで剣八の相手は、あのジェラルド・ヴァルキリーということになっていた。足止めとしては贅沢なくらいだし、倒せれば御の字ということなのだろう。

問題は倒せるかどうかなのだが、聖別で強化される前ならばワンチャンありえるだろうか？

本人は倒す気マンマンだが、再生して強化され続ける相手とは最悪の相性な気がする。応援を差配するマッドとしては増援で片を付けさせるつもりなので気にしないら

しいが。

（まあ倒せるか怪しいのは俺もだけだな。多分……先に倒されなければ行けると思うんだが）

勘違いでなければ自力で倒せる相手だ。

問題があるとすれば先に攻撃されて完封される場合と、相手の能力を勘違いしている場合だ。後者の場合が一番問題なので、俺が予定している増援はその対策メンバーで組んである。

そして戦いは次のステージに進み、相手の一部が儀式らしき物を始めたところで横槍を入れに掛かった。

「よう。他の増援に向かう途中で悪いが、いっちょここで俺と死合おうや」

「悪いけどノーサンキューで。せめてこないだのネーチャンにしてくれ」

俺が選んだ相手は恐ろしく警戒心が高い。

能力的に楽勝で勝てる可能性があるので、即死攻撃を恐れて即座に転身した。

アスキン・ナツクルヴァールと戦う際の最初の問題は、実にこの逃げ足であった。

「確か碎蜂隊長だっけか？ その逃げ腰も考えものだよな。あの人の能力は段階制だから、てめえの方が相性良かったと思うんだが」

「……オレの能力説明したっけ？　つか、見た目よりも足早えなあ」

そんな訳はない。

碎蜂どころか夜一さんより速いこいつに俺が普通に走って追いつけるはずがない。

そう……普通に走るならばだ。

こいつの足に追いつくために、一人目のサポートを頼んである。

「他の連中の能力が判ったから逆算でな。お前はポイズンのPだろ？　で、自分の毒を必殺にすると同時に、相手の攻撃を毒とみなして耐性を得る」

「……惜しいな、オレはD。ザ・デスデーリング、致死量を操るんだよ」

アスキンは雑談に付き合いながらも様子を観察している。

「どうやら何かしらの詐術があり、俺が追い付けている理由を探っているのだろう。」

「オレの能力を知ってるなら通しちやくれねえか？　こつちの攻撃は必殺。そつちの攻撃は無力化できるんだぜ？」

「逆に聞くけどよ。俺が取っ捕まってる間にBの能力をもらって、ブックメーカーとかいう何もかも思い通りにできる能力があったとする。でも、てめえは諦めねえだろ」

諦めるとしても楽に勝つことくらいだろう。

聖文字で得られる能力は完現術とは違う。一定のルールが存在するし、その法則や強度を理解すれば何とかできるからだ。

俺がそのことを指摘すると奴は嫌そうな顔をした。

ブックメイカー
筋書き通りという能力があったとしても奴がなんとかできると思えるように、俺もまた
デスディーリングを突破できると理解したのだろう。

「じゃあ仕方ねえなあ。とくと味わってくれよ、オレの切り札をよ！」

「よし、じゃあ勝負と行こうか！」

奴は逃げることを諦めたのか、怪しげなポーズで能力起動を示唆する。

だがこいつの用心深さから言って狙うのは別のことだろう。まずは今どうして逃げられないのかを理解し、勝つ道を探りながら同時に逃走手段も探っているはずだ。

「あらよつとー！」

「ホイサー！」

まるで餅つきのような掛け合いで最初の攻防がすれ違う。

奴は弓を作り上げて速射し、俺は変則的なステップで斬撃を浴びせる。

奴は攻撃を避けると同時サイドステップを掛け、後ろにのけぞりながら静血装で防御。
御。

俺は最初から矢を避けもせず、通常状態のまま首元へ袈裟切りで切りつける。結果として首ではなく肩口を切り割くに留まった。

「チツ。この周辺……見た目通りじゃねえな？」

「おうよ！ 直進しねえ空間ってやつだ。慣れりや当てられると思うぜ」

逃走を封じるタネは平子の逆撫だ。

あの斬魄刀の力で視線と体感方向を曲げて、攻撃や移動を直進できないようにしている。

ただあくまで方向の認識が把握できないだけなので、藍染戦でやったことの延長として、感覚に頼らず戦う方法を身に着けていれば問題ない。百年以上振り続けた棒振りのお陰でこの距離ならば問題なく命中させられる。

「二回目の仕方ねえなあ……だ。今度こそ切り札でお前をぶっ潰してやる。先に言っておくが、お前の攻撃は効かねえぞ」

「そうかよ？ 気を抜くんじゃねえぞ、もうちよつと肩慣らしをしてえからな！」

そこからの見た目だけは先ほどの焼き直しだった。

違うのは共に二撃目を工夫している事。奴は効かないとか言いつつ同じように防衛態勢で身を反らし……何かを腕から外した。

俺は地雷の様に置かれたソレをそつと外野に流しながら、無解号で龍紋を開放して切りつけた。

「あ痛ててて。どうなってやがる？」

「投げつけたやつのことなら、てめえは見た目が頼りにならねえこの空間で目に頼るの

か？ 攻撃が効いてるって事なら、単にこの刀がさつきと同じ状態じゃねえからだ」
アスキンがやったのは毒入りの腕輪を放り投げたのだ。

サイズが小さくなった上に、地雷の様に置いたので当たると思ったのだろう。だが今のように目で判断してはいけない状態で、俺が指輪サイズになったからといって逸らせない筈はない。

「お前が相手の必殺攻撃を毒……じゃなくて致死量扱いだったか？ 耐性を付けられると想像できるのに、対処できない奴が来るわけねえだろ。ヒントその一、鯉の滝登りって知ってるか？」

「っ!? 成長してんのかよ。っーか成長してたって同じ物質だろうが」

しかし慎重な野郎だ。

さっきの攻防だって、耐性を付けていると思ってたはずなのに静血装で防御を固めてやがった。ご丁寧にフェイントを兼ねて再度ステップとかも繰り返したので、首を刈り行ったのに致命傷になってない。伊達に原作で親衛隊入りしてねえなあ。

「常識で考えて鯉がストレートに龍になるわきやねーだろ。蝶と同じで変態してるんだよ」

「ふざけろよ……。変態したって鯉が龍になるかっーの！」

三度目の正直、今度こそ奴は能力を使用した。

思えばこれまでの攻防は、視線や体感の曲がり具合を確かめる物だったのだろう。それで片が付かないと見て、計測した方向に毒入りボールを放つて来る。

もし俺が視線コントロールを過信して居たらあっけなく死んでいただろう。

だが原作でこいつの厄介さを理解しているのに油断するはずがない。

あえていうならばこいつは完聖体で一気に決めるべきだったのだ。

やらなかったのは単純に、致死量設定を変更したことを悟られないようにするつもりだったのだろう。

「くっ……またあ!? いい加減にして欲しいなあ。てめえの霊子振動に合わせたんだぞ」

「お。物質の霊子振動に気が付いたのか。スゲーなあ」

龍紋が変態するとしても、物質的に変わるはずがない。

それが可能なのは、斬魄刀が霊子を固めて作られた疑似物質だからだ。霊子の構成パターンや振動パターンが変化し、馴染んでいくことで別の物質の組成になっているに過ぎない。

ジャンプの漫画でバスタードという魔法バトル物がある。

その後編では物質が持つ固有の霊波動だっけな? その振動に逆異相の振動をぶつけて相殺するとかいう、ブリーチで言う反鬼相殺の上位互換技がある。アスキンは似た

ようなことを思い付き、そのパターンを特定して致死量設定したのだろう。

「進化するとしても、霊子振動の調整にやあ霊圧の微細な調整が必要だから無理だと思っただら？ 俺は借りにも剣術指南だぞ？ 俺が何百人の教練相手を務めたって思ってるんだよ」

「というか龍紋は霊圧と体力強化が微妙に上昇していく。」

先ほどとまったく違う能力になるので、ちゃんと訓練して修正できないと、いつものように剣技を使いこなせないのだ。自分で自分の手足を切ったら笑い種である。

「なんだったら、てめえらがつかうゼーレなんちゃらの振動を抑え込めるぜ」

「なあ。……そこまでできるなら鬼道で攻撃した方が速くねえか？」

攻撃できたら苦勞してないんだよな。

何のかんのと訓練はしたが、自分の体から話すのがとことん苦手なのだ。ハンターxハンターで言うところと放出系とは相性が悪いらしい。

そんなこんなで切り合っているのだが、奴の用心深さの為に中々致命傷を浴びせられない。

見れば離れた場所でジェラルド兄貴がウルトラマン並みにオッスオッスしてるので、あちこちで戦いが進展しているのだろう。

……というか、死んだはずの粕村隊長が卍解してるし。

しかも鎧を着てないモードなので即死級の攻撃を不死身でカバーしているようだ。もしかしたらリジエ辺りもその場にいるのかもしれない。

「親衛隊まで出張ってんのか。このままじゃあオレも見限られそうだし、ほんつとーに仕方ねえなあ。今度こそ本気で行くぜ。疲れるから使いたくなかったんだが」

「じゃあこっちも本気出すわ。いつせーのーでいくか!」

この後の展開は何となく読めるが、俺は前のめりでいくことにした。

範囲から逃げ出すなんざ性に合わないし、こちらの攻撃が上手く直撃すれば倒せるからだ。

「毒入りプール」^{ギフト・バート}

「卍解、龍紋鬼灯丸!」

奴は予想通りに完聖体化。そのまま巨大な毒入りボールを形成するはずだった。

予想と違うが……俺は構わず卍解で奴の静血装ごと突破できる火力を得て粉碎しに掛かった。

二本の大太刀を振りかざし、一本目の保護パーツを二本目で砕きながら叩いて攻撃を加速。逃げ足よりも早いスイングで捉えた!

「ちっ。少し遅かったか」

「そうだ。俺の神の毒見^{ハスハイ}は高速で変調に適應する。霊子振動が変化しようが……ガ

フっ、背中から……だと」

奴は完聖体の能力を防御に当てたらしい。

龍紋鬼灯丸を設定することで、耐性を得ると同時に、持っている俺が中毒になる技を掛けたようだ。ただ俺にだけ気を取られ過ぎたようだ。奴の背中から胸にかけて透明な刃が現れる。

技の組み立て自体は良い。

俺が二撃目三撃目を繰り出しても耐えられるし、こちらは振るう事すら難しくなるだろう。

一応は白打も強くなってるので殴り殺せないこともないが、それでは時間が足りない。

何が足りないかって……毒で死ぬよりも先に、増援が到着するからだ。

「そういえば……破面どもと手を組んでたっけ……。ぬかった……ぜ」

「その回答はエサクタだ。正確には第二階層、死踏蟹カブクリジョ・蟄刀流断ピンサークーダというのだがね」

「……お疲れ。助かったよ」

俺が指定した増援はゾンビ化して復活した破面。

以前に行った忠告を理解して第二階層を突破した、フィンドル・キャリアスだ。

奴はパーツ取りに使って失われた鍔の代わりに、水分子を重合させて作り上げた透明

な剣でアスキんにトドメを刺した。

自分で倒したかったが仕方ない。

時間をかけ過ぎたのは他ならぬ俺のせいだしな。

聖別

アスキン戦への援軍二人目は破面のフィンドール・キヤリアスだった。

原作でもゾンビ化して参戦したメンツが居たが、俺が奴の能力の誤用を惜しいとレポートしたこともあり、運命が変わってメンバー入りしたのだろう。

原作で見た時は酷い冗談だと思ったが、ある意味でマッドらしい禁断の実験だ。

おそらくは破面たちを人体実験にして、隊長格のゾンビ化と蘇生を行う試験的な意味合いもあったのだろう。黒縄天譴明王が動いているあたり、日番谷や乱菊も蘇生しているはずだ。

「平子隊長はもう移動したのか？」

「エサクタ。君の相手が動きを止めた辺りでね」

視界の歪み対策で全面攻撃は予想できた。

平子の力が最終段階で必要ないと判っていたこともあり、他の援護に向かってもらったのだ。

「となると雛森の攪乱が始まるのもそろそろだな。間に合ったって所か」

「それもエサクタだ。口述での伝言で一斉に仕掛けると聞いている。確かに伝えたぞ」

親衛隊の一斉排除であり総隊長以外の戦力一斉投入。

ゾンビ化した破面だけでなく、蘇生した隊長格たちも含めて相性の良さそうな連中はみんな動員する。オールキヤスト・オールイン・マジックパレードでも言うべきだろうか。

フィンドールも戦闘への介入と伝言を終えた後は、前線部隊の方へ向かう事が決まっている。

俺がハツシユヴァルトのもとへ向かうのとは微妙にルートが違うのでここまでになるだろう。

「あんがとよ。そんじゃ運が良ければ次の対戦で」

「その自由があればな……アスタ・ラ・ピスタ」

そう言って別れた後、走りながらも見える明王の姿を眺めた。

リジエの攻撃で次々に貫通されながらも、不死化したことで耐えて少しずつ接近しているようだ。

それでもまだ遠い。

リジエの攻撃は威力もあるので動きが縫い止められている。これでは一気に接近できない……誰もかそう思うであろう悲しき奮闘の中で、戦場の周囲が真っ赤に染まり始めた。

「煙幕……僕の視界がこの程度で遮られるとでも?」

「構わぬ! そもそもこの戦いは……ワシが貴様の所に辿り着けば終わる戦いよ!」

例え姿を隠そうともリジェの能力は貫通だ。

多少移動した程度では弾道調整の方が速く、しかもその周囲を削り取っていくので次の移動先も判り易くなる。

ハッキリ言つて、これが一対一の戦いならば詰んでいただろう。

だがこの煙幕、赤煙遁の役目はただの着色でしかない。明王の姿を覆い隠すだけならこれほどの範囲で展開する必要は無いのだ。隠しているのは奇襲ではない、『誰が』『何をしているか』を覆い隠しているのである。

(今頃は他でも始まつてるはずだな。日番谷たちはともかく浮竹と檜佐木の卍解見たかったなあ)

ペルニダ戦は遠距離攻撃のできる日番谷と乱菊。

この二人を支援するために浮竹が卍解を使う予定になっている。なんでも相手の特殊能力に干渉する能力があるそうで、霊王の右手が『静止』を司っていたのを思い出した。

「おお!! おのれ羽虫が!」

「……馬鹿なつ。ジェラルドの霊圧が消えた!」

「やりおったな檜佐木。見ておるか東仙よ。おぬしの部下は、おぬしの愛弟子は成長しておるぞ！」

突如ジェラルドの霊圧が乱れ、姿と共に霊圧が小さくなっていくのが感じられる。

その理由は檜佐木の正解だ。これは双方の霊圧と命を連結し、お互いを再生し合って決着をつけることなく戦い続けるらしい。

最初に聞いた時は何の為にあるのか分からない能力だったが……。

こうして無敵のジェラルド兄貴を拘束している以上、味方がいるなら前提で恐るべき能力だったのだなと思わざるを得ない。剣八以外は羽虫と侮ったことでこの結果になったのだろう。

「いかなるダメージも神の尺度に変換するはず……」

「ダメージなど与えておらぬ。奴の攻撃を奴自身の霊圧で治療させたのよ。お主たちの力……決して無敵などではないぞ！」

親衛隊最強であるジェラルドが弱っていく状況に、冷静なりジェも焦る。

それでも射撃の手を留めず確りと命中させてダメージを与えているようだが……今の粕村は不死だ。そして次々に命中する事実には変わらないが、先ほどまでの様によろめかずに済んでいる。

頭を撃ち抜かれても胸を撃ち抜かれても明王は走り続ける。

そしてとうとう、攻撃可能な飛び込んだ！

「ゆけい!!」

「無駄だ。ジ・イクサクシスは相手の攻撃をも貫通できる！ 神の力を授かった僕らを圧倒できるはずない！」

リジエは明王の斬撃と誰かの放った援護攻撃を、自らの体を貫通させて無効化した。原作では聖別で力を注がれているから気が付き難いが……。

この段階までは原作終盤ほど強くない。あれはあくまで聖別で強化され、完聖体を使用することで可能な異常ぶりなのだ。だからこそ奴の三度の制限は、保有霊子の限界や、自分を戒め鍛えるためなのかもしれない。

もちろん言及されていないだけで霊王の欠片を持つている可能性はある。

だが、少なくとも聖別前なら奇襲攻撃で倒せることは王悦が証明していた。奇襲からの一撃、あるいは回避不可能な概念攻撃でなら倒せるのは間違いないだろう。

「なんやキミ、神なんか？ もしかしてボクとキミの相性。最悪なんちゃう?」
「何!?!」

そして奴にも最後の時が訪れる。

いつの間にか明王の上に誰かが居た。

細身の男が役割を終えた斬魄刀を下げて佇んでいる。

その刃は刀と言うには短く、不思議なことに一部が欠けていたのだ。

「馬鹿めどんな攻撃だろうと僕には……」

「あかん。その認識はあかん。さっきのボクはもうキミの中に置いてきた。そしてもうソレは始まつとるよ」

ここからでは詳細に見えないが、それは市丸のはずだった。

疑似的な不死を持つ親衛隊戦で最も有効な力を持つ男だった。こいつは原作と違って瀕死だったこともあり、義骸と義魂に移して今まで治療していたのだ。

先ほども言ったが、赤煙遁はあくまで『誰が』『何をしているか』を誤魔化すために過ぎない。

狛村も言ってたじゃないか。明王が接近した段階で終わっている……と。明王の攻撃で倒すなどとは一言も言っていない。おそらくは先ほど誰かの放った援護攻撃の気配は、市丸の神殺槍だったのだろう。

「これは体が溶ける!？」

「せや。死せ、ころせ神殺槍かみしにのやり」

こうしてリジエは親衛隊で最初の戦死者になった。

全身が溶けて消え去り、その『霊圧すらも』消え失せようとしていた。

「市丸隊長……」

「あかんよイヅル。今のキミの隊長は鳳橋サンやろ？　ボクは反逆者で司法取引の為に頑張つとるだけやからね」

煙幕に隠れ、明王の陽動に隠れていたのは市丸だけではない。

そこには吉良も赴いており、遅れて解放した奴の卍解で霊圧を消滅させているはずだった。察知されて神殺槍が効かなかつた場合、リジエの霊圧を消滅させて倒す為である。

（この様子なら大丈夫そうだな。あの二人が居りゃあジエラルドも簡単だろ。問題はペルニダか）

俺はそれ以上、上空を見上げるのをやめた。

今頃は霊圧が相当下がってるであろうジエラルドを倒すこと自体は難しくないだろう。能力的にも蘇生することなく抹殺できる。

問題なのは静止と進化で拮抗しているだけのペルニダだ。

日番谷も乱菊も遠距離離戦ではバランスの良い能力なのだが、必殺能力に欠けていた。日番谷の必殺宣言は何時だってフラグだと読者はみんな言っている。

やがて落ちる閃光が戦況を変えるだろう。

だが原作と違ってペルニダを強化される程度ならばマシな結果だと思っておく。



稲妻の如き閃光が落ち、不要とされた者の生命と霊子を奪い去り再分配する。

聖別と呼ばれる無慈悲な振る舞いであり、千年血戦編の難易度を上げた最大最悪の要因である。

「嘘……だろ」

だがそのタイミングと光の方向を見た時……。

俺は自分の想定が甘いことを思い知らされた。まさかフラグでもあるまいし、親衛隊をなんとかできると安心した直後に起きるなど思いもしなかったのだ。

ましてやその力の矛先が原作と大幅に違うなどと思ってもしなかった。

こちらが大きく戦術を変えたのだ、相手もまた大きく行動を変えないという保証などなかったのに。

「あれほどの力を誇っていたはずの、親衛隊から真つ先に潰すなんてあり得ねえだろ！」
ジェラルドに市丸と吉良が向かった直後、ペルニダが遠距離戦で五本の矢で圧倒した時。

まだまだ役に立ってる最中で、いきなり力と命を徴収したのだ。

落ち着いて考えて見れば判らなくもない。

メタが張られればもう無敵ではない。これ以上時間を掛ければ倒されてロスが激しくなる。ましてや連中には霊王のパーツが宿り、エネルギー保有量は凄まじいのだ。

『こちら雛森。大変です！ 儀式の進捗が進み、最前線のバランスが崩壊しました！ 至急、次の作戦を実行してください！』

（くそつ。この場に合わせた最適メンバーに靈子を振り分けやがったのか。しかし……できるからつてやるか普通？）

能力といいその熟練度といい親衛隊は別格だ。

己の特殊能力を良く理解しているし、滅却師クインシーとしての地力も高い。そして何より忠誠心が段違いだった。普通ならば最後まで残しておく切札であり、おいそれと捨てて良いモノではない。

だがそれを判断できるのがユーハバツハの無情さなのだろう。

総合的に見れば良い判断とは思えないが……最初から自分一人で良いと考えているならば、今の状況を打開できるかの方が重要なのだろう。

（問題は聖別した相手をもう一度復活させられるかだな。できるなら靈王宮に上がった後で残りを始末して、改めて親衛隊を甦らせばいい）

さすがにそこまで無茶苦茶できるとは思えないが、できるなら厄介だ。

親衛隊の忠誠心ならば復活を約束されているからノーカンとか言いかねない。仕えてきた年期から言っても、バンビ達と違って狂信の域に達していた。

「伝令！ 隔離して戦闘していた演習場は既に崩壊！ 正面回廊にて射場副隊長率いる

本隊が応戦しております。斑目指南は急ぎ敵首魁の元へ、更木隊長はまもなく到着との事！」

「判った！ 直ぐに向かう！」

考え事をしながら進む俺に、移動力に長けた隠密機動や鬼道衆の連中が伝令を寄こす。

射場さんの正解は範囲防御ができるらしく、連携して戦う席官たちを指揮して戦っているとのことだ。本来ならば上位席官以外は参戦させたくないのだが、ここが決戦なのでみな連れてきている。

そして目的地が近いのか、足止めに回った連中の死体がそこらかしこに転がっている。

様々なタイプの矢に貫かれ、あるいは爆炎や雷撃で黒焦げになった死体も見かける。死後時間が経っているので、前線部隊が通った時の物だろう。

「滅却師クインシーを発見。負傷後退中と思われます。如何がしますか？」

「隠密機動と鬼道衆は手を出すな、怪我するぞ！」

「御意！」

上位の鬼道衆は隊長格と戦える連中も居るが、相手が滅却師クインシーとあっては力不足だった。

負傷中とはいえ荷が重いだろうし、もし聖別で負傷したとするならば戦いを前提にしてる鬼道衆たちは居ない方がいい。

そう思つて近づくと……あまりみたくないモノを見てしまった。

「チつ。てめえか……まさか元にも戻せる……とは思つてもみなかつた」

「喋るな、傷に響く。通してくれるなら治療させる。そつちの子は俺と同じ方法での蘇生なら掛け合つても良いぜ。……頷くだけでいい」

そこに居たのは右側が半欠けになつたリルトットと、ミニーニヤだつた物だ。

下半身の骨盤がむき出しに成り、男とは違う骨格を見てハアハアできるほどに俺はリヨナじゃない。師匠とは違うんだ、信じてくれ。

「くそつたれ。こんなザマにされて、まで。護る義理があるか、よ。勝手に通れ……。ただ、バンビの面倒、見てくれると助かる。……暴走、して……んだ」

「喋るなつたろ。任せとけよ。それに射場さんは漢の中の漢だ」

どう考えても死にかけなのにリルトットはバンビの事を頼むと最後まで言い切つた。原作ではゾンビにされることに無関心だったが、何かしらの差ができたのだろうか？ゾンビ化している間の記憶がないので判断が付かない。

とはいえここからでは援護に向かう時間がないし、交戦中の射場さんに丸投げしておく。

靈子を爆弾化させる能力の事は説明しているし、攻撃よりも防御で時間稼ぎする方が
確実なので何とかなるはずだ（再度の聖別は除く）。

「降伏者だ。情報提供できるから絶対に死なせるなよ！俺は先に行く！」

「はっ！結界内に後送して治療に当たります！」

見守っていた連中を呼びよせると、俺は戦いに専念して最終決戦に向かった。

予知能力

後もう少しで目的地と言うところで彼方の空が輝いた。

原作で言うのと完聖体が連鎖した時だというべきなのか、それとも聖別で誰かが強化された時だというべきなのか。

あえて違うとしたら種類の違う絶叫が周囲に木霊したことくらいだろうか？

四つのエネルギーが前線で迸り、直ぐ近くでも二つ。近い方の片方は揺らぎが大き
く、もう一つは微動だにせず霊圧の強大化だけを感じられた。

「Take That You Friend！」

「ふふふはははーH A H A H A !!」

「……」

最初の四つは判り易い。

凄まじい雷撃が天空を光で染め上げ、無数のミサイルがサーカスの様に踊り始める。

そしてマグマの様な炎が、空に掛け橋を造った。

それをやったのは稲妻の翼を持つ女であり、ヘリコプターのような異形。

そして見慣れた男がいつもの姿で炎の翼を広げている。

だが四人のうち最後の一人はどうにも歪な姿を晒していた。

「い……………やーっ……………!?!」

「なんだ、ありや。姿がブレてやがる……………」

バンビの姿だけが一定化してない。

B G 9 のように機械化はしてないが……………。その姿が元の姿から幼女まで明滅しながら移り変わっていた。

こんな姿は原作で見たことない。……………ていうかロリ・バンビって誰得なんだ？

「さっさと制御しろよバンビ。てめーの力が一番この戦況におあつらえ向きなんだからよお」

「判ってるってば直ぐにあいつらを倒して……………」

「お姉ちゃんたちに褒めてもらうんだ……………」

「死ぬのはヤダ！ ミニーは死んだ。リルだつてあんなに頑張ってたのに、あたしも殺されちゃうの!?!」

姿が変遷し、心も移り変わっている。

建前と本音が入交り、明らかに幼児退行した言葉まで飛び交っていた。

そして雫の様に、あるいは涙の様に霊子が零れては周囲を爆発させていく。

「そーいや暴走してるって言ってたな。そうか……………もしかして」

「教えてもらえるとありがたいな。せつかくの戦力が不安定で困っているんだ」
後もう少しで目的地。

それは逆に言えば、向こうが迎撃に出て来るなら直ぐにでも出会えるという事だ。

困った事に合流するはずのサポートが間に合っていない。

バカバカしいとは知りながら少し歓談して時間稼ぎに励むとする。

「てめーらの領地から出てくるときに制限時間とかないか？ 死神や破面と違って死覇装……魂を固定化する装備がないだろ？」

ここはソウル・ソサイイテイ、全てが霊子で作られている世界。

一護たちだつて霊子に肉体を変換して来ているのだ。体の芯がブレ、霊子に強制的に書き換えられて行っても仕方あるまい。死神だつてその存在を固定化するために死覇装なんてものがあるのだ。防御機能なんざオマケである。

「許容時間はまだあつたと思うが……。聖別で受け入れた霊子を制御できていないのかな」

「50が150になるのと400が500になるんじや意味がちげーよ」

涼しい顔で首を傾げるハッシュュヴァルト。

まあこいつには理解できないと思う。騎士団の長であり、陛下不在時の全権を預かる存在だ。霊子の制御に劣っているはずもない。天才ゆえの無知というやつだ。

50が150になる場合、+100ではあるが総量は元の三倍である。

対して400が500になる場合、増えた量は元の三割弱に過ぎない。ハッシュヴァルトのような天才では想像もしなかったのだろう。この天然チートやろう、頭の中身ポテトなのも大概にしやがれ。

「そういうものかな？ まあ良い。バンビエッタに関しては放っておけ。BG9、お前のザ・キリングフィールドで制御すればよい」

「了解しました。総司令官閣下!!!」

ハッシュヴァルトの命令にBG9は冷静なのだか興奮状態なのだか判らない返事を返してくる。

かなり遠距離の言葉なのに返事したから、大声を出しただけかもしれないが。

見ると雫の様に落ちていた霊子が、意思を持つかのように本隊の方へ向かっていた。

おそらくはザ・キリングフィールドというのは、放った力を誘導弾の様に使う能力なのだろう。完聖体化すると仲間の攻撃も誘導できるのだろうか？

「あ、こいつ、人の意見を参考にしやがって。汚ったねーぞー!」

「……そうだな。君が一撃入れるたびに、君の質問に答えようじゃないか。できるならば、だが」

俺がツツコミを入れるとハッシュヴァルトは原作で見たこともないような笑顔を浮

かべる。

何かしら企んでいるのか、逆に吹っ切れて戦いに専念したいのだろうか？

とはいえこいつには幸運と不運を入れ替える力がある。

どうしたものかと迷っていると、奴の方から切り掛かって来た！

「来ないならばこつちから行こう。ただ私は司令官でもある。同時に指示を出させてもらうがね」

「そうかよ！ 随分と余裕だな！」

浅い一撃は明らかに囷。

俺の攻撃を誘っているのに、ワザワザのつてやる必要は無い。だが迷っていても仕方がないのでとにかく一撃入れてみる事にした。時間稼ぎをしつつ情報が得られるならば御の字だ。

まずは牽制の斬撃を刀の峰で跳ね上げながら、『へ』字状に首を狙った斬撃を入れる。

首筋に浅い傷。追撃したいところだが、囷である以上は奴も次の一撃を放つはずだ。

盾の死角から放って来た蹴りに逆らわず態勢をワザと崩した。

そしてブリッジ気味に胸を反らすことで奴の本命である盾攻撃をかわし、こつちの蹴りで盾を蹴って飛びのいておく。

「今の傷は一撃に入れて良いのか？ どうせ治療しちまうんだろうが」

「こちらも確認の意味合いがあったから構わないが……やはり起動しないか。面白い」
俺が質問して良いのか確認すると、奴はサツパリした表情で頷いた。

そして不思議そうに盾に移した傷を眺める。

「そんじやあコイツについてだ。なんで俺の刀に鍍金した？ こいつは滅却師クインシー由来の銀だろ？」

「そうだ。君のお陰であの通路を思い付けた。まあ、その褒美のような物だな。死神と
言う魔物退治には銀が良く似合う」

俺が鍍金された龍紋の切っ先を見せると躊躇せずに頷く。

静止の銀とはいっていないこともあるだろうが、特に嘘を吐く気はないようだ。

（しかし先ほど機能しないと行ってたが、こっちにダメージを跳ね返しも写してもこ
ねーな。小さな傷じゃあ効率悪いからか？ それとも本当に機能不全なのか？）

自分の不利になることを口にする必要は無い。

何か罫を仕掛けているのだろうが、このままではラチがあかない。それに……この銀
メッキが静止の銀だとすると、奴の思惑が変わって来る。

仮にそうだとするとこのまま睨み合うべきではないだろう。

俺には陛下を倒すだけの霊圧がないこともあり、グダグダ羨むよりは、ハツシユヴァ
ルトに傷をつけて有意義な質問をする方がマシかもしれない。

「俺のお陰だと?」

「それは次の質問をする権利を得てからにしてももらおう。それなりに意味があるのでね」

爽やかな笑顔を浮かべたままハツシユヴァルトは切り掛かって来る。

やはり原作で見たこともなく、しかも俺に向ける意味がない。こいつに同性愛のケがないのは知ってるし、あつたとしても標的はバズビーのはずだ。訳も判らずに決闘じみた戦いを繰り返す。

「そうさせてもらおうさー!」

まずは片手で切り結び、鏢競り合いの途中で両手を添える。

突如変わったバランスに盾で殴ろうとした奴は眉を顰め、盾を胸の前に移して俺の追撃を遮りに掛かった。

「温いな。時間が掛かれば状況は変わるぞ? 例えば……ナナナ! そろそろのはずだ」

「ビンゴだぜ! 術式の弱点が見えて来たところだ!!」

「しまった! 強化した奴の中に、弱点看破使いが居たのかよ!」

俺はその軌道で刀を振らず、自ら倒れつつ盾を無視する。

そして立ち上がりながら逆袈裟で奴の剣に浴びせるが、ハツシユヴァルトは無視して

厄介な奴に声を掛けた。

だが、その力は俺に向かったモノではない。

ナナナ・ナジャークープの力は相手の防御を下げ、あるいは麻痺させるものだ。俺を捉えていれば楽に倒せたはずなのだが……。

「ちっ！ 仕方ねえ。本気で行くぞ！ 質問に答えやがれ！」

「……良いだろう。『その時』が来た。これが未来を見るといふ事だ」

俺に『無防備』の力が向けられなかったこともあり、なんとかなった。

衝撃が消えぬままに同じ場所を切りつけ、先ほど鏢競り合いで造った隙を広げて、隙間を縫うように刺突を入れる。

天へ龍が登るような道筋ができたのは、その時だった。

「一定以上の能力と言う物はパズルのようなものだ。私のザ・バランスは幸運と不運を入れ替えるが、運の寄らない君の攻撃は入れ替えることができない。同じように……能力をパズルのように使えば、道は開けてくる！」

「まさか……。弱点看破をセキュリティに使いやがったのか!？」

思いもしなかったが、術式のセキュリティに無防備が効くならば予定時間を早められるだろう。

マッドを含めて奴らが総力を結集しても時間は掛かるし、陛下が参加しなければ時間

は掛かると踏んでいた。

だが、親衛隊を始末してまで得た能力をその為に使うとは思わなかった。

ということは前線の四人に与えた力は、あくまで時間稼ぎのオマケのようなものなのだろう。

「絶望するが良い！ ナナナ、ニヤンゾルを連れて陛下の露払いをしろ。私と雨竜は奴ららが用意している対滅却師結界を潰してから行く」

「嘘……だろ。そいつまで見抜いたってのokay!？」

原作で伊勢さんが身に着けた対滅却師結界。

ハツシユヴァルトはご丁寧に『自分以外が覚える事が可能な様に洗練すべきだった』みたいな事得意げに告げていた。

だから俺は対策会議に伊勢さんが考案していると聞いた時、雛森ほか得意な連中を紹介して大規模に開発していたのだ。原作で見抜かれた様子はなかったもので、安心していったのだが……。ハッキリいってこいつはシヨックだった。

「くそっ……最後の最後に僕に負担を押し付けたな……」

「へへへ。こゝまで先を読んでるたあ流石は次期皇帝陛下。怖い怖い。それじゃあ先に活かせてもらうぜ」

どうやら石田も儀式に参加していたが相当疲労している。

石田を疲れさせて反逆を防ぐつもりなのか、単にナナナと違って強化されてない事が影響しているのか分からない。だがかなりマズイ状況なのは間違いない。

っていうか、親衛隊を復活させなかったとしても……。

零番隊と範囲攻撃って相性悪いよね？ 立ち上がりの速いバーンデッキは対処に困るといのがカードゲームでは良くある話だ。

「ちっ。迷ってる暇はねえようだな。……燃え上がれ龍紋！」

本当のことを言えば卍解で奴の防御を突破したい。

だが確定しているから運が挟まる寄りが無いというならば、ソレを実行できるのはこの状態までだ。奴が静血装を使っていない一瞬を突いて倒すしかないだろう。

「そうだ。それが見たかった。滅却師クインシーで最も剣を得意とする私を上回り、追隨を許さぬほどの劍腕。是非に見せて欲しいものだ」

「そうしてやるよ。時間切れにならねえ内にな」

陛下たちが滅却師クインシーだけで上に行っても駄目、ハッシュヴァルトが聖別されても駄目。

二重の意味で面倒くさい戦いが始まろうとしていた。

最初は先ほどの焼き直しから。

奴の刃と鏢競り合い。ただし片手のままで圧倒して見せる。

龍紋の解放で強化された体力で筋力を強化するのみならず、柄を掴む指に絶妙な力を

掛けることで把握力を増したのだ。

「重い……その斬魄刀の力か」

「そうだ。そして、ここからが真骨頂だぜ?」

体力が増えるという事は別に馬鹿力だけが売りではない。

鏢競り合いの態勢のまま刃を刃の上で走らせ、奴が一番バランスを重視してないところを把握。その段階で俺は体を入れて踏み込んだ。

皮肉にも斬術指南ではなく剣術指南として培った経験だ。

俺は何人もの死神を相手することで、鏢競り合いの経験だけでも相当なもんだと自負している。というか鏢競り合いなんか狙わねえと普通は起きないからな?

「鏢競り合いの最中に腕相撲つてのは初めてだろ?」

「くつ。刃筋が流される。面白い。上には上が居るといふ事実。その相手に劍腕以外でならば有利だといふ事実。そして今まで見向きもしなかった、劍戟中の中に行程を入れるという作業!」

このままでも斬れる。

だがそこに意味はない。もはやこの程度では何も答えてくれないだろう。揚げ足を取れば口にするかもしれないが、真実を保証するすべはない。あくまで奴を満足させつつ、深いダメージを与える必要があるだろう。

奴が盾の裏で何かしているのは判るので、ひとまず小さな弓を作っているのだと思っておく。そして盾で強打と見せかけて、放つて来たところで転がった。立ち上がって逆袈裟というところまでは同じだが、狙うはその手前。ソニックブレードを放ったのだ。

そして放つた剣圧に追いつき第二撃。

焼き直しでありながら別の行程。そして両手を添えて無解号で龍紋の長さを一瞬だけ伸ばす。即座にサイズを戻そうとするが流石に神槍ほどの速度では戻らない、奴が二発目の矢を放つたところでワザを受ける事にした。

「痛てえ！　だが耐えられねえほどじゃねえ！」

「貫通してるんだぞ?!　狂ってる。だが納得はできる。私の切り替えに間に合わない判断したのか」

もし避けてから放つたのでは確実では無かった。

どうせ反射されるのであれば、自分の攻撃を二倍喰らうよりは良い。奴が静血装を解いていたら、喉元にキツイのを一発入れていられたはずだ。

「勉強になる。物事を為すには犠牲無くして進めない事が良く判った」

「俺と同じでワザと受けたのか。そうだよな、防御を固めりや刃はそれほど通らねえ」

相変わらず奴は静血装を解きもしねえ。

それでも先ほどよりダメージを与えられたのは、龍紋を伸ばした分だけ大きさと霊圧

が一瞬上がったからだ。とはいえ隙をワザと作った分のダメージを考えれば、元が取れるかは怪しい所だが。

「褒美だ、次の質問をするが良い。だが急げよ……陛下は今まさに、靈王宮に向かわんとされている」

「仕方ねえ。……ひっかけを交えて聞きたかつたんだが時間が足りねえか」

正直に答えるとは限らない。

だからなんとか引つ掛けておきたかつたが、ここで賭けに出るしかないだろう。どっちみち一護や剣八が突き放されたなら手詰まりだ。

「このメツキ。石田家の開発した静止の銀だな？」

「その通り。……私も今、思い出したよ。そうか……君から攻撃を受けることを開放のキーにしていたのか」

帰ってきた答えは意味不明な物だった。

何かの賭けをハツシユヴァルトもしていたらしい。

だが……ユーハバツハが儀式で造つた道に踏み込むところだった。

何かを計画していたとしても、聞き出すのが少し遅かつたのかもしれない。

終末にして、創造の劍

静止の銀の存在について機能面での謎と、出自についての謎がある。

前者についてはそれほど悩まなくても済む。

滅却師クインシーの靈装技術……それも生態を経由するモノが異様に発達している事を考えれば、何かしらヤバイ薬でも使っていると推測できる。それが聖別によつて吸い上げられる過程で、作用だか反作用が一点に集中したのだろう。鏃にして撃ち込めば過供給なり反発が起きてショートするのも頷ける。

問題なのは後者、何者が影響を与えたのかと言う事である。

石田竜弦が完成させたのは間違いないが、本当に彼が独力で完成させたのか？ それとも親の宗弦や他の滅却師クインシーなのか？ その答えが目の前にあるような気がした。

「てめえが供給元か。ならもう一組あつてもおかしくねえだろうよ」

「その回答は半分ほど正解かな。私はヒントが正しく渡るようにしただけだ。元より石田宗弦は帝国のありように疑問を抱いていた。それに私が直接手を出しては色々問題が出る」

先ほどまでのやり取りが嘘のようにハッシュヴァルトは口を開き始めた。

もはや死合をやつて剣技を繰り出し合う必要はないと言わんばかりだが、不思議と静かな殺意はそのままだ。先ほどまでは笑顔が不思議だったが、今度はその殺意が不思議である。

「ジ・オールマイティーは予知能力だけではない。未来を改変する力がある。だがその方法は独特でね、判るかな？」

「自分が干渉した結果で良い未来を築き、紐付ける。紐付けたことで扱い易くなった未来を吸収するんだろ？ だから知らない事実は覆せねえ」

自分が関与可能な範囲では全知全能だが、関与不能な事ではそうでもない。

だから石田竜弦は舞台上上がらないことで、ユーハバツハの予知から外れた。石田竜は視界外から撃ち込むことで回避しようとする意思を突破した（静血装での防御は静止の銀で突破できる）。

ゆえにジ・オールマイティーに察知されないためには、ギリギリまで関与を控える必要がある。

対滅却師結界に気が付かれたのは、作戦の一環として組み込んでしまったからだ。伊勢さんを操つて仕掛けさせれば、もしかしたらワンチャンあったかもしれない。

「その通り。だからこそ私たちは記憶を封じていた。君に斬られるまで私もバズも雨竜も全てを忘れていた。今が……その解放の時……だ」

「っ!? 急に疲労した!」

ハツシユヴァルトの顔色が急に悪くなり、今にも膝を着きそうになる。

もしかして静血装を張ってなくて出血させていたのかと思つたが、そういう訳でもない。

代わりに飛び出し、元気に走りながら霊圧を上げて行くのは石田であつた。

「石田!」

「話は後だ! アンチサーシス!」

石田の力が天へと掛かる光の橋に及んだ時。

その現象は突如として正常に戻つた。おそらくは破壊でも消去でもなく、儀式の行使後と前の状態を入れ替えたのだ。まだこれだけの力を発揮できるのも驚きだが、不自然だからこそ理解できることもある。おそらくはハツシユヴァルトが霊子を譲り渡したのだろう。

「どういふことだ?」

「ジ・オールマイティーは万能の様に見えるが、まったく関与の方法がない、関与しても意味がない事であれば機能しない。そして考えてもおらず、実行できないことも予知しない」

奴の言う事を信じるのであれば、石田もまた記憶が封じられていたらしい。

急に役目を思い出したのか、あるいは目の前の大問題を見て咄嗟に判断したのか。どちらにせよ、ユーハバツハは予知できない状況だ。

そして儀式後とその前を入れ変えるのであれば、まったく干渉する意味がない。

連中が操作していた『道』は一方通行で下に降りるだけだ。この道に干渉しても降下速度が変わるだけ、道を吸収しても下に落ちるだけでしかない。石田の行動そのものを止めようにもユーハバツハ本人はとづくに移動中である。

「そして間に合わない筈だった、破棄される予定だった対滅却師結界クインシーが起動する。それでチェックメイト、吸血鬼狩りの始まりだ」

「あれは疑似六重詠唱？ てーことは大前田のおやつさんか！ 鬼道長や雛森も……」

六枚の断空が霊子の矢を無力化しながらユーハバツハへの援護を喰い止める。

同時に総隊長らしき霊圧が膨れ上がり、その後ろに居た別の誰かが何らかの結界が起動するのが伺えた。邪魔するはずだったハッシュヴァルトや石田は何もしてないので作戦通りに発動しているのだ。

そして俺たちが戦っているエリアの周辺にも、同様の結界が広がっていく。

「斑目指南、遅れました」

「助かったよ。もしかしたら……、コレで説得できるかもしれないねえが……」

伊勢さんが到着し原作でも見た結界を起動する。

その内部に似たような結界が発生するが、発展形で能力を抑える物だろう。

「なあ、ユーハバッハを吸血鬼って呼ぶってことは、最初から反乱起こす気だったんだろ？ だったら……」

「無理だ。それに頷くには幾つもの障害がある」

爽やかな笑顔に皮肉気なモノが入り混じる。

先ほどから続く殺意から考えても、此処で終わるはずはないのは良く判っていたが……。

「まだキャスリングの可能性があるだろう？ 私をベースに再生される可能性を打ち消すには、常に静止の銀の影響下にある必要がある。それに……」

「それで俺の刀にメツキを……。それに、なんだ？」

ジ・オールマイティーをハッシュヴアルトが預かることがある。

知性や叡智を復活させてない間に預かり、帝国を導くための処置だ。だが同時に、ハッシュヴアルトにユーハバッハと言う自我が紐付けられていることもである。

この状態で俺が静止の銀を塗った刀で奴と死合っていれば、こちらの道もまた閉すことができるといふことなのだろう。

「あの吸血鬼を退治したならば、私は皇帝ということだ。戦っている部下がいるのに逃げ出せないと言うまい。……だが、道を示す必要がある!!」

「判ったよ。能書きはもういいよな」

俺たちは誰にも促されることなく前に出た。

この期に及んで勝負する必要はないなんて嘘だ。一度始めたら決着つくまでやりたいのが戦士のサガである。そこに御大層な理由があるならば止める理由もないだろう。

出入りを止める結界の中に俺が自ら侵入し、決着をつけるための戦いを開始した。

「能力は下がっちゃったようだが、手加減はしねえぞ」

「ふっ。だからこそやり様はあるという物だ。それが剣術というものだろう？」

結界の中では全力防御しても意味がない。

先ほどまでカスリ傷だったものが、今では軽傷くらいにはなるはずだ。俺の方が手数が多いので、繰り返せばあつという間に血だらけである。

だからこそ奴は静血装を起動しつぱなしということはせず、適宜に配分して攻め掛かって来た！



先ほどまでの戦いが策謀の一環であるならば、ここからはハツシユヴァルトとしての意地なのだろう。笑顔ではなく吹っ切れてはいるが、どこか緊張の入った表情だった。

「もう無いかもしれないねえ機会だ。愉しんでいこうぜ、皇帝陛下!!」

「そういう訳にはいかないな！」

刃と刃を打ち鳴らし鏢競り合いに持ち込む。

当然ながら焼き直しではないのでお互いに一工夫を入れながら打ち合った。

俺は身を翻して盾に体当たりを掛けつつ、不自然な態勢でありながらも今まで以上の力を入れる。

二点に力が掛かる奇妙な状態にも関わらず、ハッシュヴァルトは僅かに後退して力の作用を一点に絞った。

「聞け！ 生き残りし全ての同胞よ！ 陛下亡き後、私が指揮を執る。バズビーを先頭に包囲網を打ち破れ！」

奴は盾で俺の動きを誘導しながら、どうにか腕を自由にして鏢競り合いを打ち切った。

そのまま盾を引いて斜めに剣閃を浴びせて来るが、さっきの不自然な態勢はこの状況を奴の手で作り出させるものだ。慌てる必要などない。

俺も斜め下からすれ違うようにして一閃、その途中で軽く跳ね上げて奴の軌道は逸らせる。

奴の刃は俺のすぐ横を薙ぎ、俺の刃は腹を切り割くはずだった。いや、確かに切り裂いたのだ。

だが奴の傷は思ったよりも深い。

おかしいと思つた瞬間に、こちらにその傷が移つて来た。それも同じような傷がもう一つ。

「何？ まさかここに来て機能し始めたか？」

「手を抜いていたわけではないよ。安全圏に引き籠るのを止めて、まともな勝負に出たことで霊圧操作に運不運が出て来たんだ」

ザ・バランスによる幸運と不運の入れ替え。

これに加えて盾の機能を使う事で、こちらの攻撃を二倍にして跳ね返してくる。今まで機能しなかったコンボだが、奴の言葉を信じるならば異様な戦闘法だった。

「まさか……。てめえ、霊圧操作が間に合うかどうかの博打をしがつたのか」

「そうだ。私は劍の勝負だけではなく、静血装と動血装の切り替えを瞬間的に行つていく。綱渡りだが……。どうやら君は運が良いらしい」

静血装を全開にしても防げないし、確定事項だから入れ替えれない。

だが間に合うか危い状態で切り替えを行つていけば、そこに運不運が挟まる余地がある。大抵の奴ならば俺の方が確実に隙間へ差し込めるが、ハツシユヴァルトならば良い勝負ができるだろう。

「まさか俺がツイてるって事実がこんな所で裏目に出るたあなあ。しかし、そいつは一歩間違えば死にかねないぞ？」

「博打は痛い目に合うから面白い。前にそう聞いたことがあってね。いや、未来の君から聞いたんだっただけかな？」

今のは軽傷だから奴も平気な顔をしていられる。

だがこれが間に合わないほど、あるいは集中力を乱されるほどの致命傷だったら話は別だ。手を抜いたら一瞬で意識が削がれることもあり得るし、俺がその隙を見逃すはずはねえ。

「てめえも狂ってるよ。よくもまあそこまでダチ公の為に命を懸けられるもんだ」

「これまで散々欺いてきた反動さ。掛け替えのない親友の為に命を張りたくなつた」

自嘲気味だが緊張感がほぐれて良い笑顔に成っている。

実に清々しい独りよがりだ。今の奮戦がバズビーに届くはずがない。

だからこそ、俺は奴が自分の為に愉しんでいると理解できた。

情けは人の為にあるんじゃない。巡り巡って自分のため、結果的に周囲の為に成ればよいんだ。

「キャンデイス！ バズビーの開けた穴を広げろ！ B G 9に殿軍を任せる！」

「Ja!!!」

見れば天空に炎の柱。

その穴の中をゾルダート達の生き残りが走り、その上からキャンデイスが雷撃を放つ

て近づく死神を牽制している。ヘリコプターは追いつがる隊長格を牽制するために必死で応戦しているようだ。

「逃がしてやりてえところだが、そうもいかねえしスッキリしねえ。運が良かったら捕虜にしてやるから取引でもするんだな」

「願い下げだね。それでは吸血鬼が復活するかもしれない。私は絶望の中で希望を求めて銀の剣を振るう！」

俺たちは笑って最後の一撃の為に準備運動をすることにした。

奴が振るう高速の剣を、後から動き出した俺の斬魄刀が打ち落とす。そこから隙間を狙って首を狙う一撃には、流石に盾で防いで血装を間に合わせた。

傷をこちらに移す小さな隙。

そこを狙って俺は身を翻し、連続で三度の刺突を放った。

「やつと穴が判って来たぜ。てめえは傷を移せても、出血による体力までは入れ替えられねえ」

奴はどうして盾を構えているのか？

それは盾の能力が強いからではない。傷を移す行為には幾つかの穴があるからだ。

まず認識している攻撃一つ、または一括りの連続攻撃のみ。

だから三度の刺突は防いだり反射はできる。だが、三度に隠した慮外の四撃目はどう

しようもない。だからこそ普段は盾で状況をコントロールしているのだ。そして血を失ってフラフラな意識は当然の事象なのでどうしようもない。当然、崩れた態勢は言わずもがなだ。

「こちらもうやくわかって来た。君の攻撃は速いんじゃないやなくて早い。所作に無駄がないんだ」

「そうさ。俺の攻撃は言うほど速くねえ。他人の半分の隙で、他人の半分の予備動作で、他人の半分のタメ。それを組み合わせるのに、不思議と半分の速度にしかならねえんだ」

攻撃は速ければ速い程良いという物ではない。

当たらなければ意味がないし、当たってもこうして反射されては意味がない。反射を躊躇う程の重傷であり、あるいは軽傷でも次につながる一撃でありさえすればいい。

「小動物は人間よりも早い思考速度と初動があるんだったか。なるほど、まともにやっけて勝てない筈だ」

「おうよ。一寸の虫にも五分の魂ってな」

いきなり剣豪が切り掛かれれば、燕だろうが蠅だろうが切り捨てられる。

だが今から斬るといふサインを出して切り掛かっても無理だ。奴らはこちらの剣が届く前に、そもそもこちらの刃の範囲から逃れているのだ。究極の後の先は、後から動

いて先の先よりも早いという感じだろうか。

「さて、そろそろ終わりにしよう。私も合流しないといけないのでね」

「名残惜しいがそうすつか」

クインシー滅却師たちの生き残りが一気に郊外に向かった。

そこからどう生き延びるのか知らないが、俺の知ったことじゃねえ。外伝小説を讀んでないこともあるが、俺には劍の届く範囲しか興味がないんだ。

「てめえは滅却師最終形態を使う」

「ふふ……。死神に予知されたのは初めてだ。君の卍解は、龍紋鬼灯丸と言うのだったか」

俺が靈圧を上げて行くと奴は盾を捨てて劍を両手で構えた。

卍解を開放し両手にずしりと言う重みが加わり、対して奴の周囲が全て失われていく。真央靈術院の一部であつたものが消え、その全てが一枚の翼に変わった。

天を覆う程の光の劍。

それを見て俺はかつてないほどの笑みを浮かべる。

「その劍は絶望が深い程、夜の闇が濃い程に燦然と輝く銀の劍。ゆえに希望と言う……だったかな。番組が違うが見れて満足だ」

「私はこう呼びたい。終末にして創世の劍……BLEACHと」

あまりにも巨大な剣の出現に護庭の全員が止まった。

このままでは巻き込まれる。そう思って追撃の手が止まる。その切っ先の前であり、対峙するのは俺ってことだ。

誰よりも前に出て、誰よりも強い奴と出会う。

死合いつて奴はこうじゃねえと面白くねえよな。

「さあ！」

「これが最後の一撃だ!!」

互いの剣が一閃される。

もはや全ての余技は必要ない。ただ振り抜くだけで良い。

そして互いの一撃が炸裂し合う。

俺の一撃は奴を切り殺し、奴の一撃は俺ごと霊術院を切り割っていく。

それほどの一撃を受けて俺が生きているのは大した理由じゃない。

奴には守るモノがあり、可能ならば自分も脱出するための時間を稼がねばならない。目

晦ましも含めた横薙ぎの一閃。

俺には守るモノがなく、ただ自分が愉しむだけ。縦に振り下ろす殺人の一閃であれば

良い。

どちらが先に届くのかは言うまでもない。

俺の一撃が先に決まった分だけ奴の攻撃が弱まり、その事を理解した奴は笑って目晦ましにこそ力を注いだのだ。

試合にも勝負にも俺が勝ったが、それは俺が身勝手な戦士であつたからだ。

だが勇敢で理知的な皇帝にとって、味方が生き延び民が蘇るのであれば、それはそれでまた勝利であろう。

そこに価値の差などないのだから。

BLEACH

あの子の事を話すとしたら、終末にして創世の剣については外せねえだろう。

御大層な名前だったが、それだけの影響を与えていた。

ここでまず重要なのは『ハッシュヴァルト』が『滅却師最終形態』クインシーレットシュテールを使ったことだ。

滅却師最終形態は完聖体よりも原初的な分だけ出力・吸収力が高く、霊子操作はとも強力だった。奴はソレを自分の為と言うよりは、滅却師クインシーのために使った。

「しかし、随分とデツカイ爪痕だな」

「学院としては暫く使えないらしいよ。影響範囲に居た連中の中には、まだ霊子酔いしてる人も多いうて」

さて、終末にして創世の剣BLEACHには攻撃的な名前が入っていない。

では何をするための剣であったのか？ それは霊子操作によって、周辺を攪拌する作用があつたと言っておこう。

周辺の霊子がかき乱され、形状崩壊・霊子吸収・発散と再構築の嵐が起きた。

真央霊術院の一部に馬鹿でつかい空洞と、それを覆う程のトンネルが出来てしまっている。その外壁は崩れやすい場所もあるし、逆に強固な場所も多い。

「狛村隊長みたいに良い影響のあった人も居るけど……そういうえば一角も経過観察中だっけ？」

「構わねえよ。アレについては俺の失言だからなあ。自分でまいた種だから、文句も言えねえ」

バンビが暴走して姿かたちを変えた時……。

死覇装がないから魂が固定化されないと言った。死覇装の防御機能は、装甲と言うよりも魂を固定化して死神という枠を守るための物なのだ。

何が言いたいかと言うと、食らった人間の中には霊子をかき混ぜられたモノが居ると言う事だ。

再び総隊長を庇った狛村隊長は人化と犬化が中途半端に起きている。結果として原作程に犬化が行われていないとも言えるし、今までとは違う部分が犬化して困っているともいえる。

俺に関してはゾンビ化とその後の蘇生によって、寿命が減っていたと思われるが、それがさらに減った可能性があるし逆に増えたかもしれない。これに関しては魂が混ざった状態の調査なのでマッドも何とも言えないらしい。

「しかし……。せつかく卍解の事を大つぴらに言えるようになったのに、また言えねえことが増えちゃったなあ」

そして次なる問題は、この現象を起こしたのがハッシュユヴァルトと言う事だ。

奴は与える力を持った滅却師クインシーであるがユーハバツハほどじゃなかった。だが、滅却師最終形態を使ったことで、一時的に似たような力を有したのだ。

一番の難題がコレである。

コレってなんだ？　と言うと思うが、ブリーチ的に一番ヤバイ案件である。まあ一護ほどの素質クインシーじゃないからマシなんだけども。

「ああ、滅却師化してるんだっけ？　ボクとしては良い影響だと思うけどなあ」

「他所で口にすんじゃねえぞ？　少なくとも同じ症状の連中が増えるまではな。あー猫村隊長が満月の夜にでも変身しねえかな」

霊子をかき混ぜられた時、近くに居た滅却師クインシーの影響を受けた連中がいます。

影響を受けた全員が全員そうなったわけではないし、範囲を考えればむしろ少ない方だろう。だが、滅却師の力を持った死神と言うのはそれだけで問題なのだ。

直撃を受けた俺ほどじゃないが、霊子を吸収するとかちよつとした変化が起きています。血装は後天的に覚えられるらしいが、マッドの作った偽モノで十分機能するので覚えるかどうか微妙なところである。

「それじゃあ別の話として、昇進おめでとう。一角」

「……つち。おめえじゃあ文句も言えねえじゃねえか。とりあえず、あの恥ずかしい名

前は止めて欲しいんだがな」

話は変わるが、色々あってワンランク昇格した。

といっても隊長になったわけではなく（断ることができた）、剣術指南としての格が一つ上がってチャンバラが苦手な隊長にも指導する立場になったのだ。

「良い名前じゃない。大剣道、斑目一角だなんてさ。妙な部下が付いてるのが気に入らないけど」

「どこ」がだよ。まあ大剣術長よりマシだけどな」

最初は大鬼道長と同じような大剣術長だったのだが、泣いて止めさせた。

仮にも卯ノ花隊長が存命中なのに、その名前を名乗ったら恥ずかしさで死ぬ。実際にそう口にしたら、卯ノ花隊長に殺されそうになった。やはり女性に年齢を想起させる話題は禁物なのだろう。

ちなみに部下は死神だけではない。

武器を持って突撃する役目は十一番隊が既にあるし、俺もそこに在籍しているからだ。

「それにしてもあの連中はどうかならなかったの？」

「そういうなよ。どっちも結構勢力が残ってるし、穏健派を中心に小さくまとまった分だけ様子見もあるんだから」

捕虜の中で比較的に話の通じる連中を組み入れてある。

目的が戦術を教練するための教導団アグレッサーなので、虚ホロウや滅却師クインシーが居た方が都合が良いのだ。不倶戴天の敵だから処刑となつてないのには大きな理由がある。

ハリベル一派を中心に虚たちは虚圏の奥底に移動してるし、似たような感じでバズビーを中心とした滅却師クインシーが存在している。

不思議なことに滅却師クインシーの勢力は死神との敵対を中断。虚に關してもだが、襲つて来る者に反撃するだけで一方的に通告して姿を消してしまつた。

連中が生き残つて穩健派ばかりになつている事と、テロとかされても困る事。

そしてなにより、仮面勢のような虚化した連中に加えて、新たに滅却師クインシー化した死神が出たことが大きいだろう。そいつらも全部処刑するというには、ソウル・ソサエティは傷つき過ぎた。

(まっ。実際にそう決めたのは、四十六室じゃなくて零番隊だろうがな)

世界の安定化を行うためには、大虚が一気に減らない方がいい。

加えて滅却師クインシー化した死神が増えれば、靈王の代用品となるパーツが増えるのだから零番隊ならば処刑を止めるだろう。

ついでに言うのと、そいつらを使って十三隊が表向きにできない事をやれということになった。

なんとというか隠密機動向きな話だと思っただが、戦力を無駄にすることはない。奇妙な敵が出た時に死神が死ぬよりは、元捕虜であり元敵である連中が死ぬ方が良いという事なのだろう。

こうしてまとめてみると、ハツシユヴァルトは巧くやった。

あたらしい世代には滅却師の才能を持つ者も増えるかもしれない。古き時代に終末をもたらさし、あたらしき時代を創世したという訳だ。

「それにしたって外でうろつき回るとか勝手に過ぎない？ ほら、噂をすれば影だ」

「ジジか。お前あいつに点数カライよな。そりやまあゾンビ化させられて嫌な思い出はあるが、あいつのお陰で涅隊長が蘇生を思い付いて……」

艶のある黒髪で、てっぺんには触覚みたいなアホ毛。

どう見ても美少女な男の子が興味深そうに空洞を眺めている。

何が面白いのやらと思っていたのだが、とても不思議なことがあった。

あいつ、こんな場所を見て愉しむタイプだったか？ それならまだ傷に苦しんでる重傷の死神たちの前でナースの格好でもして取引を持ちかけてる方があり得るくらいだ。

それに歩き方や動きにどこか見慣れたものである。

何よりも袖口が萌え袖ではないとか、服装の着崩し方に媚びたところが一つもないのだ。猛烈に嫌な予感がする。ってというか、話の通じるリルトットやパワーだけのミニー

ニヤならともかく、ゾンビ化させるジジが監視抜きで出歩いてる？

「コラ！ 勝手に歩いてちゃダメじゃないか。それにここは許可がないと……」

「許可？ 許可ならばあるとも。邪魔をしないでくれたまえヨ」

「っ?! 弓親、そこまでにしとけ」

嫌な予感というものは大抵当たるモノである。

ゴリつと半回転する首筋からは、男の娘らしき色気がちつとも見えない。そつち方面は興味ないけどな。

「涅隊長。今日は随分とお若いファッションですね」

「うむ。実に九百年ぶりだね。こういう若向きな格好は」

「え？ 嘘、涅隊長？ 変装……なんですか？」

よく見ると動き方がマッドの物だった。

問題なのはマッドの首は回転しないという事だ。強制的に治癒させて機能不全を回避しているのを見ると、ロクでもない想像ばかりができる。

「違うぞ、弓親。これは……」

「そう。これはあの娘、いや少年の体だよ。ちよつと前の体が戦闘でボロボロになってしまったものでネ。面白そうだったから憑依転生という概念にチャンレンジしてみたんだ」

「悪趣味ですよそれは」

普通ならば思ってもみなかったアイデアに弓親はドン引きしている。

どう考えても体に乗っ取っているわけだし、同じことをしてる俺としては後ろ暗いが、まともな方法ではない。

「どこがかネ？ 私は研究が続行できる。この少年も自由の身だ。滅却師クイーンの監視だって同時並行できる。Win-winの関係性というやつさ」

「そんなわけないでしょう。どう考えたらこんな方法を実行するんだか。親の顔が……」

「それ以上は止せ。ナリはコレでも涅隊長だ」

ヤバイ話に首を突っ込む前に弓親を止めておく。

もしマッドの親が修多羅千手丸だったら目も当てられない。地雷原の上でタップダンスすることになるだろう。

「捕虜を解放するってことに成っても大丈夫なんですよね？ そこんことだけ確認しときます」

「問題ないとも。誠心誠意説得したからネ」

この男の誠心誠意だけは信用したくない。

だがジジと違ってマッドはまだ話が通じる。ゾンビを増やさないだろうし、リルトツ

トたちと一緒に開放する段階で両者に線引きがなされてまともになっていけば問題ないだろう。

●
それから？　なんかあったっけ。

いや、あったあった。有耶無耶の内に続いていた関係が正式に決まった。

理由は幾つかあるが、一つ目は破面たちの第二階層に副作用が判明したこと。

使えば使う程に存在エネルギーを消費し、緩やかに消滅に近づいていく。放つておいても脅威にならないので、使ってくれた方が世界に影響を与えずに消えてくれるのでありがたいそうだ。

次に原作通りユーハバツハの復活と、その消滅が確認されたことだ。

また同じことが起きるかもしれない、そうなるならば監視できる状態の方がやり易い。ついでにいうならばコントロールし易い相手の方が良いという、実に現金な判断である。

「いつになったらオレらは解放されるんだ？　口で良かったら良い思いさせてやるからさあ、ちったあ教えてくれよ」

「お前の口ほど洒落にならねーものはねえよ。つか、次で終いだ」

リルトットがバンビーズらしいジョークを飛ばしてくるがゾっとしない。

大きな口で何でも食べるこいつが、口で奉仕するとか言っても寒気しかしねえ。つか、あれから十年以上経つたのにちっとも育たねえな（何処とは言わないが）。

「……本当か？」

「本当だよ。まあ四十六室らしい回答で飽きれるばかりだが」

御終いというのは始末するという意味かと目を細めるリルに俺は肩をすくめた。

そうするくらいならジジ辺りはとづくに始末しているだろうし、もつと有効な使い道ができたから解放するってわけだ。

「新しく大使館を作って大使館員を蘇生させるから、てめえらの代表にそのことを伝えろってよ」

「今更かよ？ ていうか、オレらの役職勝手に決めんな」

「でも……それって誰なんでしょう？ みんな燃やされちゃいましたよね？」

基本的にアスキンとリジエまでのメンバーは焼却処分してある。

ジジの能力があるから、非情ではあるが当然の処置ってやつだな。逆にこっちの隊長格は即座に回収することで、ゾンビ化と蘇生で戦力比で逆転したのだから。

「まさか……ポテトか!？」

「そのまさかさ。ハッシュュヴァルトなら話は通じるし最後に滅却師最終形態を使ったから。色んな意味で都合良いって事だろう」

奴はもう霊子を外に出す事ができない。

つまり反逆されることはないし、それほどの覚悟で生き残りを助けた英雄でもある。古い序列を無視したとしても滅却師たちがありがたがるだろうという判断だ。それと大使館を精霊廷に造ることで、滅却師もユーハバツハの依り代も監視できるという事だろう。

「クソだな」

「クソさ。それも聳え立つ、な」

「……。 (C、A、) C」

お互いに顔を見合わせてロクでもない表情をする。

まったく反吐が出る決定だが、この話の面倒なところは断るに断れないということだ。

ハッシュヴァルトが蘇生されること自体は良い事だろうし、敗軍の将に対して温情なのに断れば滅却師の株が下がる。大使館を設定して連絡を取り合えば、当然ながら隠れている滅却師のグループは捕捉されることになるだろう。

「まあそうブーたれるな。前報酬を出すし、ちゃんと見つけたらボーナスもやるから」

「ハア？ こんな時に口説く気か？」

「宝石ですよ。結構珍しいですねえ。でも焦げると価値があんまりない気も。贈り

物には向きませんよお」

俺は大前田經由で手に入れた宝石を転がした。

こいつは最近になって見つかった鉱山で、少々遠い場所にある。

「バーカ。俺の好みはバランスの良いナイスバディだつつの。……こいつを運んだ飛脚は相当な健脚だな。ちよつとした問題がある以外は凄い便利な女なんだと」

「それが何の関係が……。焦げ跡？」

「えーと、これは燃えた後というよりは、別の現象かな？」

たまーに、焦げ跡を造つちまうので怒られて値引きさせられるらしい。

だが他の連中には難しい場所を、もの凄い勢いで駆けることができる。というか……この鉱山ってかなり危険地帯にあるんだよな。

「確かお前らの仲間に自分の体を光に変えて移動できる奴が居たる？ 俺はそいつじゃ

ないかと踏んでるんだが」

「キャンデイスか。言われてみればそうだな」

「了解しましたー。見つけてくれば良いですね（◇）（ゞ）」

どうも滅却師の連中は国^見ではなく会社^なみたいなもの^王を作っているらしい。

組織としては体制を維持できるし、護廷から逃れるには良い方法だ。万が一見つかったも、戦闘行為をする気はないと……思わせることができる。

「言いたいことは判った。使われてやる。だがお前に何の利益があるんだ？ それにオレ達が返って来なかつたらどうする気だ？」

リルは別れ際にそう疑問を投げて来た。

もちろん俺の回答は決まっている。

「次はハンデ抜きで勝負してーからな。戻って来たら魄睡ハートを撃ち抜くコツを教えてやるよ」

俺もあれから強くなったからな。

組織のリーダーじゃなくて、戦士の貌をしたハツシユヴァルトと良い勝負ができるだろう。

俺より強い奴に逢いに行く以外、こんな面倒な仕事やつてられるかっての！

オマケ

TRPG風・RTA風のキャラ作成

●BLEACH恋の千年血戦

知つての通りこのゲームは男女問わず敵味方問わず恋愛感情が発生するクソ仕様です。

チンタラとゲームを進めていると、直ぐに怪しい雰囲気になって見つめ合い、楽屋裏でナニしてるのだから判らない危険なゲーム。

普通にプレイしていると妙な相手に顔を赤らめ、痴情のもつれで刺されるので注意してください。

今回はスピードクリアに向けた『斑目一角』をサンプルキャラとして選択します。

●転生特典

まずは転生特典を選びましょう。

超レアな能力を目指せるランダム。バランスの良いセミ・プレロールドに、原作キャラ再現できる総合力の高いプレロールド。そして一から自由に決められるフル・スクラッチの四種類があります。

『ランダム作成』:

レアな能力を有したり、能力を一定の範囲で自由に決められます。

欠点としては生まれ表によるセミ・プレロールドや、全てポイントを消費するプレロールドほどのボーナスはないので注意が必要です。

このゲームの初期能力は基本的にポイント・バイ。

フリーポイントを消費してスキルなどを決めていくわけですが、そのポイントも含めてランダムに成っています。ランダム作成の優れた点は、フリーポイントが非常に多い事です。ただし、注意が必要なのはレア能力などを取得分を引いた上でポイントが決まること。いきなり超レア能力だったが選べる範囲の低い『日番谷冬獅郎』のようなキャラも居るので注意してください。

『セミ・プレロールド』

色々な傾向が既に決まっています。

武芸者系、芸術家系、知識系、技術系などなど、様々なアーキタイプがあります。

これに基本種族や性格により決まる基礎能力値を組み合わせることで、初期能力が決まります。

セミ・プレロールドは能力決定の後、生まれや学園生活で得られるボーナスパックを選択取得。

自由に使えるフリーポイントは、それらの特徴を差し引いてから振り分けます。

注意が必要なのは、例えば貴族系だとスキルや特殊能力を効率良くもらえますが、必要な能力や習熟期間も押し付けられてしまいます。幼少期での出会いや学園で恋愛に期待するなら、貴族で始めるのはオススメになります。

『プレロールド』

原作登場キャラクターのことです。

ほとんど全てのポイントを消費しているので、転生前の『経歴』『生前の心残り』『趣味』くらいしか自由度はありませんが、複数のボーナスパックを既に購入しています。

他のビルドでは得られない総合ポイントになっており、完成度の高い『朽木白哉』などを使いこなした場合の爽快感は高いでしょう。

サンプルに選んだ斑目一角は、プレロールドの中では比較的に自由度の高いキャラクターです。

最低限の修業期間で一定水準の戦闘力。さらにボーナスパックを自分で選べる段階からスタートできるのが魅力的です。セミ・プレロールドに極めて近い構成だと言えるでしょう。また、斬魄刀の能力などが幅広く、良い結果がなくともリカバリーが得やすいのでスピードクリアに向いています。

『フル・スクラッチ』

全ての能力をフリーポイントによる購入で決定するビルドです。

ランダム作成のような超レア能力は得られませんが、そこそのレア能力ならば自由
に選択できます。極めて高い自由度がこのビルドの売りになるでしょう。

なお唯一注意が必要なのは、斬魄刀と能力決定チャートです。

ポイントを支払ってレア能力表を振ることができませんが、あくまで表であることに注
意してください。『灰猫』のようにレアであっても、アンコモン最優秀な『瑠璃色孔雀』
より使い難いことは普通にあり得ます。逆に同じレアでもレアリティ詐欺と名高い『鏡
花水月』も同じランクなのですが。

● 決定の例：

転生特典として斑目一角への憑依転生を行います。

プレロールドなのでこの時点で選べるのは、『生前の経歴』『死亡時の心残り』『趣味』
の欄だけ。

生前の経歴は能力値ボーナスの選択幅にのみ影響します。

ここでは『スポーツマン』を選び、体力全体の底上げを選択。

死亡時の心残りは斬魄刀解放・帰刃の能力決定時に、ランダム選択幅が拡大します。

ここでは『ブラック企業で体を壊し、より肉体を求めた』を選択。バフ系・デバフ無
効系を選べる場合、選択可能になります。

最期に『趣味』は知識チートや戦闘行動など特殊に影響します。

ここでは『剣術バトル漫画』を選ぶことで、剣技の取得コストに低減ボーナスが入ります（-10%）。

能力傾向：

斑目一角は武芸者系のアーキタイプです。

体力全体に秀で、そして何より戦技スキルの購入コストにボーナスが付きます。趣味の剣技コスト低減と合わせて、剣術取得時にポイントを安く抑えられるでしょう。

ちなみに綾瀬川弓親は芸術家系で、技と鬼道の両方が高くフリーポイントが多め。

そのままでも十分鬼道で戦えますし、フリーポイントで伸ばしてもよし、剣を伸ばして両刀で活躍を狙えます。ただし芸術家系は白打が苦手な走術が若干低いので気を付けましょう。もちろんフリーポイントでバランスを取る『吉良イヅル』の様な戦い方も可能です。

なお、芸術家系は気難しいので扱いに注意しましょう。

●各スキルの成長と、霊圧の成長

さて、死神からゲームを始める場合。

筋肉や敏捷性を身付けるように、斬・拳・走・鬼を鍛えなければなりません。例外は

ありますが、転生特典によるランダム作成やフル・スクラッチである必要があります。

ここでのポイントは二つ。

一つ目は経験値問題。各スキルの経験値は累進性でレベルが高くなれば高くなるほど、当然増えて行くこと。次に得意分野ほど経験値が易く成り、苦手な傾向ほど増えていきます。

二つ目は斬・拳・走・鬼の累積レベルが霊圧に関係すること。

つまり得意分野をメインで鍛えつつも、苦手分野もちゃんと鍛えないと、霊圧が上がってくれないという事ですね。ちなみに経験値は日常的に使う事で増え、途中でもらえるフリーポイントは、効果的成功体験クリティカルか致命的失敗体験ファンブルをしないと割り振れませんので注意が必要です。

一角の場合はメインが斬術で、白打と走術がそこそこ。

鬼道は致命的に上がり難いのですが、何とか鍛えましょう。ここでお助け知識ですが、専門化と専念というフアクターです。

専門化は選んだ以外の系統を上げない代わりに一点突破するという物。

専念化は選んだ系統にボーナスが付く代わりに、他の系統が上がり難くなるという物です。

鬼道は内部で破術・縛道・回道と枝分かれしているので、そのうちの一つを専念化。あ

るいは最後まで一本延ばしする気があれば専門化してしましましょう。

一角の場合は鬼道を回道専門化。回道さえ使つてれば鬼道のスキルは増えますし、霊圧への経験値も蓄積されます。走術の中ではステツプ系に専念化します。長距離を走り込んだり隠密したりする気はありませんからね。

● コミュ

このゲームでスキルを効率よく鍛えるためには、他人からコツを聞かねばなりません。

アイテムや情報を得たりする以外にも、ちゃんと対人会話をしましょう。もちろん恋愛する気があるなら十分に時間を掛け、する気がないなら最低限に効率よくです。

例として、一角が最初に持つてるコミュは弓親。

彼と付き合つてると気難しい芸術家系・技術屋系とのコミュが上げ易くなります。何気に特技をコツソリ使う方法も教えてくれますが、別に隠す気ないので最低限で済ませます。

射場さんと阿近も下町コミュをあげてると知り合いに成れます。

残念ながら彼らはスポット参戦というか、一時期に理由があつて下町に居るだけなのでコミュを造るなら早めに。教練相手やアイテム購入だけならば知り合いレベルで分です。

『靈術院での講義』：

ボーナスパックにも含まれますが、これもコミュの一種です。

ここでの内容は兵卒待遇の最低限のパックと、上位席官コース、貴族コースと三つあります。

それぞれに拘束期間と講義の割り振りが変わってきます。

兵卒パックは、メインで上げたいスキルが主体ですが、各分野も少しずつ取得する必要があります。と、礼法も最低限学ばされます。それ以外はフリーで学習期間は短め、かつ、現世組以外は入学義務があるので早めに入っておいて損はありません。

次に上位席官コースは、いわゆる選抜組です。

全体的に学んでいくことで霊圧も上がり、このコースには居れば卒業後に下位席官への任命は堅いでしょう。学習期間もそれなりですがボーナスが大きいのが特徴。なお一応は飛び級で早めに卒業できますが、難しい任務に割り当てられることもあるので、成長効率・自由度は悪くなります。

最期に貴族コースは特殊です。

幼年期から入りびたるのが許され、かつ飛び級が存在しないので学習期間がかなり長くなります。ボーナス値は最大で上流階級とのコミュも選べるので美味しいですが、不要なスキルも多いので注意しましょう。特に社交系・交渉系の特技は使わない人には

無用の産物です。

特殊講義：

偶に隊長格が講義を行ってくれます。

能力値が全般的に上がり易い藍染隊長は人気で事前に並ぶ必要があり、逆に戦闘ではあまり使われない回道の卯ノ花隊長は並ばずとも受けることができます。

体験コース：

卒業後に隊務に馴れるための予備期間があります。

一応は卒業した扱いですが、この期間でどの隊に所属するのが良いかを選択していきます。注意が必要なのは、飛び級してもこの体験期間が増えるということです。実践経験を得られる代わりに成長度は劣るので、無理して飛び級しないのも手でしょう。

例として、一角は四番隊に仮入隊します。

学院時に卯ノ花隊長の講義取ること、最低限の回道（鬼道）をこの時点で上げる事が可能です。

それとは別に警邏隊にも所属してしましましょう。

警邏隊も区分は隠密機動の一つですし、面白いことに二番隊の上位席官が班長を兼ねているだけで、他の隊でも所属できます（これは鬼道衆も同様です）。

ここで警邏隊にも所属する理由ですが、大前田コミュの為です。

何気に彼は金持ちであり、警邏隊の分班長でもあります。ここでコミュを作っておくと後々に『阿近にやらせるか』という時に、大前田に金を出させることができます。阿近を脅すこともできますが、その場合は間接的にマユリ様とのコミュが上がらなくなるので注意が必要です。

大前田コミュは走術のダツシユ系・ステツプ系、白打の体当たり系が上がります。

一応は斬術と普通の白打も教えてくれますが、既に一角の方が上なので意味がありません。ダツシユ系はそこそこに、ステツプ系と体当たり系を幾つか教えてもらいましょう。

それと忘れてはいけないのが、コミュの二次派生です。

先ほど阿近を脅すとマユリ様のコミュが上がらなると記載しました。当然ながら彼らを通して噂が広がるので、大前田なら碎蜂や大前田パパにもコミュが少しずつつながる増えるわけです。逆に悪評も広まるので、無茶振りは避けるようにしましょう。

それはそれとして、大前田と付き合っても碎蜂とのコミュは繋げません。

そうする為には二番隊に所属するしかないのですが、やったが最後、忍者みたいな重い掟を要求されるので止めておきましょう。恋愛しないと瞬間を覚えてくれないとかかなり重い女の子なのです。

十分にスキルが上がり、警備区域のコミュで情報を得たら本格始動開始。

四番隊におさらばして十一番隊に所属しつつ、剣八と会いに行く予定で居ましょう。四番隊は離れる人が多いので腰掛にしても怒られることなく、逆に十一番隊は危険任務が多いのでいつでもウエルカムなので移動がやり易いです。

●斬魄刀の能力決定

ここまで鍛えてくると斬魄刀と会話ができるようになります。

天才系の特徴持つてると『市丸ギン』であるとか、貴族のバックで長々と修業してると『朽木白哉』のように霊術院時代に会話可能です。

なお霊圧に関して実のところ誰でも並みの隊長くらいまでは上がりません。

ちやんと考えて鍛えていれば死なない限り誰でもそこまで行けるといえるか、死ぬからこそ無理だというか。特に一本延ばししているとサクサク前線に出て十分に成長するまでに死んでしまいますので。もちろん並みの隊長格にまであがったら、後は実戦以外は裏技だけです。

ともあれこの時点でようやく斬魄刀の能力を得ることが出来ます。

最初は障りだけなので、どの程度選べるかが何となく判る程度。本格的な会話で具体的な能力を選べます。

『斬魄刀は能力取得時には決定済み』:

重要なことなのですが、始解決定時には既に斬魄刀は決まっています。

会話が始まった段階で既に傾向が決まっており、会話が進むことで、そのどれを選ぶかが決まるわけです。

斬魄刀の設定は本人の精髓を写し取り……とあります。

この精髓ですが、要するにアーキタイプや能力値。そして『浅打』を学院で得た後の行動で派生が決まっているという訳です。プレロールドは原作キャラなので完全に固定、セミ・プレロールドもチャート表の系統までは固定化しています。完全に自由になるのは、ランダム作成とフル・スクラッチのみになるでしょう。

決定チャートは本人由来が80%前後。

既存の斬魄刀の取得が20%前後、そして特別な場合が5%以下になります。既存の斬魄刀は家系伝来だけではなく、世界に登録されたモノが年々増えていきます。やがては六割・三割となり、最終的には五割になるかもしれません。特別な場合と言うのは、既存の斬魄刀の中でも『鞘伏』などのような、特別な存在でなければ使いこなせないモノになります。

なおソウル・ソサエティで唯一・唯二・随一というのは、斬魄刀の歴史的に発見例が少ない事、チャートからずれる事がランダム作成やフル・スクラッチのような希少例でなければ存在しないのが原因です。

選べる始解能力は能力リストの内から、能力値に見合った一つと、隣接する能力のど

れか。

この隣り合う能力は、対話を続ける事が始解2などのように分化可能。また死亡時の願望でその枠をずらす権利があります。

例として一角の場合、この時点で龍紋鬼灯丸になるのは決まっています。

決まっていないのは、具体的な能力値修正。そして始解の決定と言う段階になりません。

・一角のリスト（左ほど選び易く、右ほど難しい。長柄や大刀内の小分類は、能力値による）

技系：長柄武器（槍・斧槍・バイクなど含む）・三節棍・九節棍

心系：自己バフ・自己再生・炎付与・毒付与

体系：大刀（名刀・長巻など含む）・劍鉈・斧

一角の原作は長柄武器。隣接するのは三節棍・自己バフ・大刀。

実際には死亡時の願望でずらして自己バフ。隣接するのは自己再生・長柄武器・大刀。もし回道を一気にあげれば自己再生・炎付与とかできたかもしれません。

なお卍解は当然、龍紋鬼灯丸。

関節・投げを除く全ての剣技・体術技を使用でき、大威力・自己バフを備えた攻撃力特化型の直接攻撃系になります。

●実践編

体験コースから順次、学習経験値ではなく体験型の経験に変わっていきます。スキルの伸びは非常に緩やかになり、コミュによる効率化がないと訓練でも大したことはできなくなります。

一角の場合は四番隊・警邏隊で回道・走術・各種コミュを訓練。

後は剣技などの戦術オプシオンを増やしつつ、何度も使う事で斬術を上げていきます。武芸者系のキャラは余暇を訓練や戦闘に割り当てても気力が減り難いので、それを活かしてハック&スラッシュ。四番隊を抜けるためのノルマをこなしつつ、各種コミュで剣八を探索します。

『戦術オプシオン』：

剣技や破道の●番などを増やしていくと、幾つかのオプシオンが増えます。

剣技なら全力攻撃や連続攻撃、鬼道ならば同時詠唱や詠唱破棄などになります。もちろん成長するにつれ技の修正や、その発展である技の改造に同時併用可能なオプシオンだとか、練り合わせたりカウンターなどの大技、やがては奥義も増えていく形になります。

なお、悲しいことに戦術オプシオンでは霊圧は増えません。

あくまで戦闘時に使える特殊行動が増えて行くだけになります。ただしFPSじみ

た直接入力での戦闘では体感が大きく変わりますので、馴れば強く成れるでしょう。霊圧が二倍とか言われたら大人しく諦めてください。

『ボス戦』

ストーリーモードを進めて行くと、途中で中ボス・大ボスと出会えます。

一介のシナリオではあまり上がらない経験値ですが、ボスたちとの戦いでは試行回数
の差があるのでそもそも経験値が違います。加えて上手くボスを倒せば、多大な経験値
とフリーポイントがもらえるでしょう。

一角の場合は野良ボスとして、破棄された改造ホロウ虚。

当然ながら大ボスとして、更木剣八と出会えます。もともと彼は攻防全般的に高い上
に非常にタフなので、普通にやったらまず勝てないでしょう。サンプルの一角はリ
ロードを繰り返せば勝てる程度。タイムアタック中なのでリロードはしません。

注意！：

ボス戦は野良で中ボスと戦える可能性が増えます。

しかし、時間とルートを間違えると大ボスとの戦闘がない・スキップされてしまうの
で気を付けましょう。サンプルの一角は先に霊術院の兵卒パックに入ってコミュで探
したので、剣八の成長前に戦えました。しかし、上位席官パックであれば逃していたで
しょう。

逆に行動によつては、本来出逢わない大ボスとも出会えます。

この行動では各行動での名声値・功績値が非常に重要です。選べるセリフ・行動なども大幅に増える半面、上げていないとフラグが立たないばかりか、喋ったセリフすらスルーされてしまいます。正解を奪われるとか、対策しているという言葉が無視されたのもその影響でしょう。

例として、一角が原作で副隊長らを招待して行う鏡花水月のイベントに呼ばれました。

名声が高いとここに呼ばれる可能性があり、さらに功績値も高いと、どうして対処できたのかを尋ねられます。もちろん答える事ができれば、名声と共に藍染コミュが僅かに上がります。

同様に一護戦後にマユリに意見を求められ、意味のある意見を言うためには功績値や名声値が必要です。

原作知識を喋ろうとしても功績値が低いと中々通じません。ここでは一角の戦闘功績値が高いので特殊な霊圧操作だった。という言葉が通じています。研究者としての功績値が高ければクインシーらしき能力だったと言えたでしょう。

この後に続く副隊長戦・隊長戦も重要なフアクターです。

彼らに通じる戦闘力があれば現世行きに加わったり、逆に呼び戻されたりします。

その時に誰を代役にするかなども、名声値・功績値が大きいかかわってきます。

そして藍染戦のラストで鏡花水月を破ることで、千年血戦に繋がる戦闘参謀ポジションの流れになるのです。