

東方符札操記

双双

【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】

カードゲームと手品が好きな中学2年生、符札、相双（ふさつ、あいそう）は博麗大結界の歪みのため幻想郷に来てしまった。ところで符、又は札はカードと読むことがある。彼は妖怪に襲われた時に能力が目覚めた。その名もく

目次

ネタバレ	1
第一話、まずはシャツフルから	14
ルール確認しよう	16
ドロ	18
自分のターンと相手が手札確認し忘れた	21
安定したターン	24
場所カード『寺子屋』	27
召喚エネルギーチャージ（もう召喚してる	30
場所カード『霧の湖』	33
相手のターン？まだ自分のターン	36
一応味方『フラン』	39
本格戦闘	42
休み	45
キャラ設定	48
謎	51
宴会準備	54
宴会	57
宴会2	60

ネタバレ

スペルカード トランプ、スペード

タロット・カードの「剣」Swordが由来

斬撃跡からトランプのマーク型の弾幕を放つのが特徴

マーク型弾幕を剣から出すのに霊力を使わない

マークによつて効果が違う

スペード型は周りの空気を切り裂きながら進み、相手を切る事ができる

ハート型は半径50cm内に入った攻撃を無効化する。

クローバー型は相手にランダムでデバフを与えられる

ダイヤ型は当てる事で特殊ダメージを与える

スペルカード、トランプ ハート

相手の無効化と自身の強化に特化したスペカ

タロットカードの犠牲、聖職、隠門などに由来

相手の力を原動力にすることが多い

スペルカード トランプ、クローバー

別名クラブで魔術の杖を表しそれに由来する

五行が元で火水木土金の属性がある

火は相手を燃やす。皮膚は焼けないが燃えるような痛みがある。

黒と赤が混ざった色をしていて燃え移らない代わりに消えない

水は当たると弾けて相手を濡らす。最初は何も無いが毒が混ざつ

ており徐々に体が動かなくなると同時にどんどん凍り相手の動きを制限する

木は種を相手に当てる。当たった種は相手にくつつき妖力や霊力

を吸い体を縛り付けながら育つ。吸うと同時に痛みが出てくる

土は純粋なダメージを与える。当てると相手にかかる重力が上

り動きにくくなる。体が潰れない程度の力をかける

金はいろんな物に変わる。鎖で縛る事もあるしナイフで相手を刺

す事もある。任意のタイミングで好きな物に変えられる

という効果がある

必ずこの五行弾幕は1回で5つを放つ

スペルカード、トランプ、ダイヤ

素手での攻撃をする拳法術

ダイヤは宝石を意味し、月の誕生石に攻撃が由来する

—————

符剣『スペードの1』

特殊武器カードソードを右手に出現させ左から右に振り切る
宣言してはいるがいきなり武器が出るので不意打ちができる

符剣『スペードの2』

カードソードを右から左、左から右に降る二連撃、
振った際にマーク型弾幕を放つ

符剣『スペードの3』

振った跡に斬撃が残る、残った斬撃から常にマーク型弾幕を放ち続ける

符剣『スペードの4』

普通にカードソードを降る。放ったマーク型弾幕が躲された場合
マークが空中に設置され効果を発揮し続ける。

符剣『スペードの5』

『スペードの4』との連動技、設置されたマークに剣が触れると
『スペードの4』で残ったマークを破壊されない限りその触れたマークの効果を発揮し続ける

符剣『スペードの6』

相手の攻撃を剣で受けた際相手の攻撃の力（霊力、妖力など）を吸
い

その分マーク型弾幕が増える

符剣『スペードの7』

七連撃、全てが相手か攻撃に当たるとマーク型弾幕の速度が10倍
になる

符剣『スペードの8』

自身が8の字に動き攻撃する。当たらなかった場合相手の攻撃を剣から1分間一種類を好きなだけ出せる。(ただしその戦いで見た物だけ)

符剣『スペードの9』

マーク型弾幕を相手に当てた時相手の移動速度を80%奪う

符剣『スペードの10』

マーク型弾幕に霊力を使う代わりに相手が当たった時当てた形の弾幕を周りに出現させ常に追いかける

符剣『スペードのジャック』

必殺技1、自分に残った霊力の分マーク型弾幕の攻撃力と速さと数を増やす、残った霊力は使わない

符剣『スペードのクイーン』

必殺技2、自分の元の霊力の分マーク型弾幕出し、を相手を追跡する。

『スペードの5』『スペードの6』の効果を引き継ぎ、『5』のようにマーク型弾幕に触れるとその効果を常に使える。重ね掛けもできる

『6』のようにマーク型弾幕の霊力を吸いその分マーク型弾幕を放つ
追跡&マーク型弾幕の50倍の数の弾幕を放つ。霊力を使わない

符剣最終奥義『スペードのKING』

攻撃力&速度&放つ数が100倍になったマーク型弾幕極を常に剣から放ち続ける。躲された弾幕は自分の影分身になりマーク型弾幕極を放ち続けながら攻撃する。影分身は死なずにずっと攻撃し続ける

霊力を10分の1使う

符効『ハートの1』

相手が自身に付与する能力

(空を飛ぶ程度の能力、剣術を使う程度の能力など)能力を無効化する
自身を意味する一人称が由来

符効『ハートの2』

相手が対象（物、生き物など）に付与する能力

（魔法を使う程度の能力、

ありとあらゆる物を破壊する程度の能力など）

を無効化する

相手（物）目線二人称が由来

符効『ハートの3』

相手が空間や概念を操る能力

（境界を操る程度の能力、闇を操る程度の能力など）

を無効化する

周り（空間）の視点という意味の三人称が由来

符効『ハートの4』

黒と赤のハートを四つ葉のクローバーのようにして自身の下に浮か

べ

回す。黒のハートの上に入った攻撃は自身の霊力に変換し赤の

ハートの上に入った攻撃は消滅させる（遠距離攻撃のみ）

符効『ハートの5』

相手の物理攻撃を無効化しその分次の攻撃に加算する

攻撃を蓄積し任意のタイミングにダメージを与えることもできる

符効『ハートの6』

相手が躲した回数分攻撃力を倍にする、一回の戦闘で10回のみ使

える

符効『ハートの7』

自分のどれかの速度を上げる（瞬発力や思考速度など）

符効『ハートの8』

相手が弱点としている属性（吸血鬼は火など）に攻撃の属性を変え

る

符効『ハートの9』

相手の種族の利点となる物を人間と同じ程度にする

ただし弱点も人と同じになる

符効『ハートの10』

相手が複数人いる場合全員の能力値を全て平均値にする

符効『ハートのジャック』

必殺技1周囲の空間に与えられたダメージを相手に無条件で与える

躲されたら場合（不可能ではあるが）相手に与えられるまで無限に発動する。

符効『ハートのクイーン』

必殺技2、自身が戦闘不能になった場合自動的に発動する。

自身の全ての能力値を全種族の最大にする。

符効最大奥義『ハートのKING』

相手で攻撃を躲した物、無効化した物、消滅させた物の中からランダムで喰らう代わりに自身の影分身を100体召喚して集中砲火する。

分身はダメージを喰らうか相手が戦闘不能になるまで消えない

符術『クローバーの1』

五つの五行弾幕が相手を囲むように配置され相手を中心に回りながら

迫って行く

符術『クローバーの2』

五行弾幕が相手を追尾する。弾幕に攻撃するごとに全ての弾幕の数が

1つつ増えていく

符術『クローバーの3』

五行弾幕が陣営を組みながら飛んでいく。ひし形やV形などがある

符術『クローバーの4』

相手の背後に五行弾幕を召喚する。不意打ちで避けた先にも五行弾幕を時間差で配置して飛ばす

符術『クローバーの5』

五行弾幕を管状に配置して相手の動きを制限する。

奥から順に迫ってくるため早く出なくてはいけない。管は曲がりくねっているので出るのが難しい。

相殺すると新しい弾幕が設置されるため横に逃げれない

符術『クローバーの6』

竜巻型に五行弾幕が設置して相手に向かわせる。途中で竜巻から弾幕がよく逸れてくるため避けづらい

符術『クローバーの7』

相手の両側に五行弾幕を7重に設置し潰すように迫ってくる。ランダムに穴が空いているが速度が速いため通り抜け辛い

符術『クローバーの8』

五行弾幕を武器の形にして相手に向けて放つ。50連程なので耐久型になる

符術『クローバーの9』

耐久型、相手周囲にランダムに弾幕が出現し向かっていく。

99発放つと終わる

符術『クローバーの10』

五行弾幕を隙間なく1列並べ薙ぎ払う。1回ごとに増えていき、避けづらくなる。最高10本になる

符術『クローバーのジャック』

必殺技1、五行弾幕を混ぜる事で溶けた金属や水蒸気、光や闇などの弾幕を放つ。組み合わせが無限にあるため予測しづらい

符術『クローバーのクイーン』

必殺技2、広範囲に魔法陣を広げて全ての物に付与する（生き物以外）

その物を元に付与した物の物質をコピーして操る

あくまでコピーなので耐久力は低い

符術最高奥義『クローバーのKING』

時間と物質を合成して操る。相手の脳内時間1秒の幅を縮めるため普通の攻撃でも早く感じるようになる。

また物質の時間ごと軽くし光と同じ速度で動かす事ができる

時間と合成したため物質は歪み特殊な効果を得ることがある

拳法『ダイヤの1』

1月の誕生石、ガーネットが由来で、本来目に見えない幽霊、憑依した悪魔などに効果がある。一発殴ることで成仏、断縁させるか致命傷を与え封印、消滅させられる

拳法『ダイヤの2』

2月の誕生石、アメジストに由来し、相手の隙に縁が繋がれたかのように攻撃出来る。また、相手との縁を掴み操作し攻撃することが出来る

拳法『ダイヤの3』

3月の誕生石、アクアマリンに由来し、攻撃を受け流しカウンターを狙える。また流れ行く水のように激しくも緩やかな攻撃が可能

拳法『ダイヤの4』

4月の誕生石、ダイヤモンドが由来で、呪いに触れ相手に跳ね返すことができる。また相手にかかっているプラスの効果と交換する。

拳法『ダイヤの5』

5月の誕生石、エメラルドに由来し、相手の攻撃を全て受け流す、または避けるとその分攻撃力が倍になる。やり遂げる気持ちが強い相手に対しては攻撃力が乗になる

拳法『ダイヤの6』

6月の誕生石、ムーンストーンが由来、感情の触れの差が大きい相手と大きい程自身への攻撃が効かなくなり、自身の攻撃が効きやすくなる

拳法『ダイヤの7』

7月の誕生石、ルビーに由来して、相手との実力差が大きい程自身の攻撃が速くなる。また、相手が弱い程攻撃を強くする

拳法『ダイヤの8』

8月の誕生石、パルドットに由来し、8分間爆発的な力を出す。相手が強化されていた場合攻撃が炎属性になる

拳法『ダイヤの9』

9月の誕生石、サファイアが由来で、イメージした動きをできる
また不規則な動きをする相手の動きを予測できる

拳法『ダイヤの10』

10月の誕生石、オパールを由来とし、相手の作った結界や物を破壊することに特化している。また動いた後に線を描きその線で相手の動きを邪魔する

拳法『ダイヤのジャック』

11月の誕生石、トパーズに由来し、相手の特殊な体質を攻撃に乗せて放つ。悪い体質の場合その場で発動させる。

拳法『ダイヤのクイーン』

12月の誕生石、ターコイズに由来し、相手の攻撃に攻撃をするこ
とでどれほど弱くとも無効化できる

拳法最成奥義『ダイヤのKING』

相手の攻撃を触れることで消さない代わりに全て無効化し突撃す
る。

相手の視界から消えながら攻撃するため予測できず受け続ける

反動として30分間自身へのダメージが12倍になる

—————

DX 占い師

相手の未来、能力、動きを知ることができる

知るには0.01秒かかる

未視『君の先』

相手の未来を見る

見れるのは1日先まで

過視『過ぎた時』

相手の過去を見る

相手が覚えていない事も第三者視点で見れる

能検『覚醒した者』

相手の能力を見る

例えば闇を操る程度の能力は周囲暗くさせるだけでなく心の闇も操れるなどできる事を全て知れる

動視『動詞と同士』

相手の動きを自分視点で見れる

また、自分にしか見えないホログラムのような物が相手の動きを1秒先に実行するため、容易く避けられる

水晶『集めた結果』

水晶から記憶のかげらの弾幕を放つ

その場所が人々の記憶に残っているほど1回で放つ弾幕の量が多くなる

水晶『感謝と怨念』

占われて追放された人狼の怨念と平和になった事による感謝の念で結界を張る。結界は破壊された時相手を呪う

DX 霊能者

霊との通信ができる

また、偉人や霊に関する物や能力を使える

霊通『死の間際』

死んだ者呼び話しを聞ける

また呼び出した者の力を借りれる

降霊『敬意を評して』

霊自体、または関係する物、能力を下ろして使う

霊は人形に下ろして手伝ってもらえる

叫霊『魂とムンクの叫び』

周囲の魂を集め成仏させる代わりにレーザーを放つ

成仏させた時の反動を放つためかするだけで致命傷になる

DX 奇術師

読めない攻撃をできる

相手の混乱を巻き起こすことができる

奇術『玉乗りピエロ』

相手の弾幕を食らった振りをして相手をの背後10cmから同じ弾幕を打つ、相手の混乱する所を見て愉快と思われることが元

サーカス『檻の中の蛙』

相手を確実に檻に入れおちよくるような弾幕を放つ

動きが制限された中イラつく弾幕を放つためストレスが溜まりミスリやすくなる

行進『更新出来ない頭』

弾幕が見えず分かった所で別の形の弾幕がくるため常に直感で避け続け無ければいけない

DX 罨師

霊力で罨を作る

物理から魔術までさまざまな罨を使う

トラップ『3ノD』

地面だけでなく世界全てに罨を配置する

動いてすぐそこから矢、槍、斧が飛んでくるため動かずに弾幕を放つ必要がある

言罨『詐欺とストレス』

放った言葉と真逆の効果が現れる。人の心と体以外で半径25m以内に効果が出る

博打『賭けを掛ける』

自身に罨を掛ける。攻撃が当たるたびにと攻撃を当てた相手が爆発する

戦いが終わるまでに20回爆発しない場合自身が爆発する

DX 人狼

霊力が妖力に変わる

髪が黒一色になり黒い狼の耳と尻尾が生え、黒狼になる(人型)

また妖怪の本能はなく人としての理性があり、夜さらに満月の時力が上がり強くなる

黒斬『ライトクロ』

黒く輝く爪で相手を裂く

裂かれた四肢は動かなくなる

狼気『ナイトフィールド』

妖力を使い隔離された夜の村の空間を作り、自身の力が強化する
相手の外した弾幕を吸収して自身の妖力にする

黒武具『拳爪』収黒』

鉤爪で空気中にある妖力を吸い斬撃を飛ばす

相手の弾幕も切り裂くと吸い込める

罪断『ギルティ、リップアップ』

英語で”罪”と”切り裂く”というスペルはG u i l t y、R i p

— u p

人狼が人を殺した事が由来

爪を装備した幽霊を大量に召喚して襲わせる

D X 吸血鬼

霊力が魔力に変わる

第3陣営、髪が赤一色になり、牙と赤いカードが集まったような羽が生える。昼に太陽光を浴びても死なないが人と同じぐらいの力になる

吸鬼『血の地獄』

自身の魔力から血で出来た鬼を呼ぶ

血鬼と呼ばれ自身の血から武器を作り戦う

完全に血を消すまで復活し続ける

城召『キャツスルブラッド』

黒と赤の色でできた城のような隔離空間に相手と自分を入れる

中は迷路のようになっているため相手は自分を追えない

仕掛けが多く何度も往復しなければいけない

夢血『悪夢の流血』

血を相手に向けて津波のように大量に放つ

中には骸骨があり相手を引き摺り込もうとする

たまに骨が流れていく

DX 全能ノ神

霊力を神力に変える

第3陣営、10km以内の事がある程度自由にできる

自身の背後に金色の輪が浮かぶ

今までに感謝された分神力が増える

天神『凍える熱気』

熱い中、氷柱が降り注ぐ

熱台風の中に氷柱が混ざり回転しながら迫っていく

地神『海水噴き出る火口』

凄まじい勢いの溶岩と海水が交差して相手を追い詰める

何本かの海水と溶岩を薙ぎ払うように動かす

星神『日が映す月』

小型の太陽と月を自身の両脇の作る。太陽は火柱と磁場を、月は引力と斥力を出し操る。太陽は磁場エネルギーを熱エネルギーや運動エネルギーにして相手の弾幕を相殺したり火柱で自身を守ったりする。

月は周囲を引力で引っ張り斥力で相手に放ったり弾幕を逸らしたりする

龍神『この世を統べる龍ノ神』

龍神を召喚して戦わせると一緒に龍型の弾幕を放つ

ある程度なら好きに操作できる

周りの物と空間を龍神は好きに操る

DX 怪盗

相手の能力や技を奪える、第3陣営

自分が奪った技を相手は使えない（能力は使える）

予告『汝の技を頂戴する』

相手の能力の一部をコピーするか、相手の技を5つ奪う

ただし自分が見た物だけで戦いが終わるとコピーした能力と奪った技は相手に戻る

侵入『潜入はちよいと手荒に』

相手に電砲を大量に放つ。掠るだけでその部位は痺れて動かなくなる

電気耐性がないと直撃した時一発で気絶する

盗難『価値があるから盗るんだよ』

相手や周囲の武器や道具、物を手の中に移動させる

自分で盗った物は自分で返す必要がある

脱出『逃走は派手にな』

相手に向けて花火を放つ。花火は普通より爆発力がかなり強い。

森の半径5mが跡形もなくなるレベル

第一話、まずはシャツフルから

自分は誰だっけ？という冗談はさておき、俺は符札 相双（ふさつ あいそう）カードゲームと手品が得意な中学2年生、相双は呼びにくいから双（そう）と呼ばれている。

呑気に自己紹介してるが今森に居る。

なんで？

とりあえず持ち物を確認する。

トランプ×3、人狼カードゲーム、UNO、リュック、財布（10万円入り）、スマホ（98%）

弁当、白紙のカード×50、筆箱、手帳が

あった。白紙のカードがいつの間にか入っていた。何それ怖い。

え、トランプがなんで3セットあるのかって？

なんとなく持っていた方がいい気がして。

スマホは圏外だから電源を切って適当に歩き出す。歩いて10分くらいの所で狼の姿をした謎の気配をした生き物に会う：逃げる、背を向けて逃げる程馬鹿じゃない、戦闘できるからといって戦う程アホじゃない。そのまま膠着状態でしばらくして何かにぶつ飛ばされた。突き飛ばされた時にトランプが落ちてばら撒かれる、その何かを確認するとさつき狼と似た何かだった。

「…群れでいたのかよ。」

気がつくとも狼と似た何かに囲まれていた。

そのうちの1匹に襲われて死を覚悟した時何かに爪が弾かれる。その何かは：トランプだった、触れて見ると「カードを司る程度の能力」

という言葉が流れ込んできた。

全てのトランプを浮かせるイメージをしてみるとトランプが浮いた、

「何でもできるな。」

硬くなるよう念じてみてから叩いてみると、

金属のような音がした。

「…本当に何でもできるな。」

そうしているうちに一体が襲いかかって来たからトランプを並べて壁のような状態にして

相手に向けると攻撃を弾けた。

「便利だな。それじゃ正当防衛だ。」

そう言ってトランプを全て水平になるように浮かばせる

そのまま自分を中心に回転させ円を広げていくと、狼に似た何かは全員横向きに切れた。

「生臭いな、とりあえずどうするか決めるか」

まず能力で何が出来るか調べた。

一つ目、サイズが変えられる。

正直並べて壁にする必要はなかった。

二つ目、カードに物をしまえる。

一枚につき一つしか入れられないが物にしまってからなら二つ以上しまえる。

三つ目、カードから特殊な物を出せる。

炎や光、針山やツタなどからビームや弾幕まで出せる。

他にもカードを飛ばしたり、カードを作ったり、武器の形にして使うこともできる。

「司るって何でもできるな。チートじゃん、これ。とりあえず上から周りに何かないか見てみたいな。」

恐らくここは別世界だ、さっきの狼に似た何かは妖怪のようだったからそうゆう推測がたつ。人が居れば良いけど。

「念じるだけで空飛べないかな」

そう考えていると本当に空を飛べた。

何この常識のない世界。

ルール確認しよう

「念じるだけで空飛べないかな〜」

そう考えていると本当に空を飛べた。

何この常識のない世界。

とりあえず人里が見えたからそこに向かう。

「すごいや言語は大丈夫かな。」

ここは別世界かもしれないから言葉が通じるかわからない。

「まあ大丈夫だろ。なんとかなる…と思う」

人里の近くに降りる。

人外しか飛べないなら入れないからね。門番さんが居たから話し掛ける。

「あの〜いつの間にか森に居たんですけど人里に入れませんか？」

「見ない顔だが外来人か？」

知らない単語が出たから聞いてみる。

「外来人というのは？」

「ああ、ここはお前からしたら別世界だ。」

異世界から来た人のことを言うんだ、そういえば里の外は妖怪がいるが大丈夫だったか？」

やはりかと思いつつ返答する。

「襲われましたね、逃げましたけど。」

嘘である。ここがどうゆう世界かわからないため怪しまれないようにしないと。まあ襲われたのは事実だからいいだろう。

「そうか、お疲れ様だな。この世界は妖怪や鬼、幽霊や神様まで居る。

まあ話せる奴は大丈夫だ、基本は。」

最後の言葉で心配になったが、やはりあれは妖怪だったのかと思っ
ていると、

「とりあえず博麗神社に行くといい、まあなんとかなるから。」

と言われた。雑だなと思いつつ言われた博麗神社に行く事にした。

その後とてつもなく長い階段がある神社に着いた。

「長えなあ、まあ途中まで飛べばいいか。」

そう言いつつ飛ぶ。そして5分の1まで飛んだ後階段を登り始める。それでも長いが体力には自信があるためすぐついた。第一印象は、

「ボロいな。」

そうこの神社はものすごくボロかったのだ。

「とりあえず賽銭入れるか。」

神社に来たらまず参拝するだろう。

賽銭を入れた途端ドタバタと音を立てて女性が出てきたそして俺を見た後に近づいて来た。

「貴方が賽銭を入れてくれたの☒」

賽銭を入れたぐらいで過剰に反応しながら返す。

「は、はいそうですけど…」

「ありがとう！そうだ、貴方外来人でしょ？なら一回上がって行かない？」

そうして押し切られる形で上がって行く事にした。

「で、貴方はどうするの？」

「どうする、と言いますと？」

そう聞くと、

「この世界に残るかよ。ここには妖怪や鬼がいるから残ろうと思えば残れるけど危ないわよ？」

でもこの能力は元の世界では使えなさそうだ。

「うーん、残ります。」

「どうして？」

「元の世界が嫌だったからです。」

嘘だ。この能力があれば生きられそうだし。

「ふーん、まあ聞かないでおくわ。」

そうしてこの世界に残る事になった。

ドロー

こうして俺は異世界（幻想郷と言うらしい）に残る事になった。
「おい霊夢ー遊びに来てやったぜー」

誰か来たようだ。

金髪で黒い服を着て魔女のような帽子を被った女子が箒に乗って来た

マジで魔法使いじゃん。

「ん？お前は誰だぜ？」

「こいつは「こいつ扱いすんな」名前聞いてなかったわね「話聞け」

なんて言うの？」

無視だから拗ねながら名乗る

「俺は符札相双、双と呼んでくれ」

「私は霧雨魔理沙だぜ。よろしくだぜ。」

「で、なんの用よ」

「ああ弾幕ごっこをしに来たぜ！」

「嫌よ、面倒くさいじゃない」

「弾幕ごっこ？て何だ？」

霊夢によると妖怪と人間が互角に戦えるように提案したルールで
正式名称はスペルカードルールと言うらしい

ルールは

1. カードを使う回数を宣言する。

2. 技を使う際には「カード宣言」をする。

宣言が必要とされるため、不意打ちによる攻撃は出来ない。尚、
「カード宣言」は叫ぶ必要は無く、技の名前を言う必要もない。

相手がカード宣言したと分かればよい

その他、細かな取り決めは

・決闘（弾幕）の美しさに意味を持たせる。攻撃より人に見せるこ
とが重要。

・意味の無い攻撃はしてはいけない。

・体力が尽きるか、すべての技が相手に攻略されると負けになる。

・このルールで戦い、負けた場合は負けを認める。余力があっても戦うことはできない。

・あくまで『ごっこ』なので殺す事はできない（不良の事故を除く）らしい。

能力を使えば無双出来るかもしれない。

途端で口を挟んだ魔理沙によると「この世でもっとも無駄なゲーム」

らしい

「わかった？」

「ああ、理解した」

「てことで霊夢！弾幕ごっこしようぜ！」

「どうしてよ面倒くさい」

「もう日も沈んで来たし帰れば？」

「双の言うとうり早く帰りなさいよ」

「ちえ分かったよ帰るよ」

「よしじゃあ俺もこれで」

「じゃあなー」

そして別れてから5分程飛んだ所に大きくしたカード七枚で家を作る

「これでよし、じゃあ俺もスペカ作るか。わりと必要そうだし」

そしてスペカを作った

トランプは剣術、魔術、拳術、自身の強化を

人狼はステータスの底上げ、特徴の変化を

白紙カードは召喚、生成、作成を

こうして四日かけてスペカが完成した

「そーいやカードゲームはスペカに入んのかな？まあいいや、もう作っちゃったし」

そして、このチートじみたスペカを持って出かけた

そーいえば白紙カードを一枚、スマホとして使えるようにした

スマホを出したのではなく作った

カードはスマホより軽いし失くしてもすぐ作れるから便利だ

自分のターンく相手が手札確認し忘れた

とりあえずスペカが完全したから博麗神社に向かう

理由はあの2人のどちらかとスペカで勝負してみたいから

く移動中く博麗神社へ

「おーい、霊夢ー」

「あら、魔理ー双じゃないどうしたの？というか、あなた空飛べたのね」

あ、今霊夢間違えたな

「おまえ今間違えたよな？」

「いやくいつも魔理沙がその呼び方するからー」

確かに前、魔理沙その呼び方で来てたな

「おーい霊夢ー」

「噂をすれば、だな」

魔理沙が箒に乗って飛んできた

「あれ？双もいるのかぜ？」

「ああ、スペカできたからな」

「スペカ作ったのか！じゃあ霊夢と弾幕ごっこやるつもりだったけど

双とやるか！」

「是非そうして頂戴」

「じゃあやるか、ルールはどうする？」

そう尋ねると

「双は初めてだし、無制限で相手がダウンしたらにしようぜ」
と言ってきた

「じゃあ始めるか」

「先攻は双でいいぜ」

「じゃ、遠慮なく」

カードを放ちながらいう

そう言えば通常弾幕は白紙のカードにした

自分の好きなタイミングで好きなだけ出せるから弾幕にピッタリ

だった

一度指定した動きをし続けるから楽だし。

相手の背後に周りながら宣言する

「符剣『スペードの1』」

手に符剣（カードソード）を作り振り払う

「あぶなっ いきなり来るんじゃないぜ〜ってうわっ」

魔理沙が設置した斬撃から出るマーク型弾幕に当たりそうになる

「お返しだぜ、恋符『マスタースパーク』」

魔理沙がマーク型弾幕を避けながら帽子から何かを取り出しそこから極太のビームが出てきて当たった：ように見えた。

「やったぜ！ってうわっ」

「符剣『スペードの6』」

符剣で攻撃を吸い斬撃から出るマーク型弾幕の量が増える

「それはズルくないかぜ？」

と言われたが

「スペカだから問題ない！」

と言い張りながら符剣を振り続け、斬撃が増えていき魔理沙が避け切れなくなってきた。

「じゃあこれで魔符『スターダストレヴアリエ』！」

魔理沙の周囲に星形の弾幕が出現し放たれる

「ならこれでどうだ？符剣『スペードの4』『スペードの5』『スペードの7』！」

避けながら3つのスペカを宣言する

「一気にかぜ！」

符剣で星形の弾幕を切りながら斬撃を増やしていき7つ攻撃を切った時

マーク型弾幕の速度が上がった

そして空中に設置されたマーク型弾幕全てに符剣が触れ剣にスパード、ハート、クローバー、ダイヤの効果が付与される

魔理沙はスペードの弾幕の当たり切り傷が付き、ハートの弾幕に攻撃が当たり無効化され、クローバーの弾幕で鎖が巻き付いたり電気で

痺れたりしてダイヤの弾幕に当たり痛そうにしている

弾幕に集中している隙に符剣の側面で叩いて魔理沙を気絶させて
勝った

降りると霊夢に

「あんた、かなり酷い勝ち方するわね」

と言われた

「弾幕で気絶させれそうにないと思ったから」

こうして俺はスペルカードで初勝利を果たした

安定したターン

魔理沙が剣で叩かれた頭を押さえて起きた

「痛つてゝ負けたぜ、双一応弾幕ごっこ初めてだよな？」

「ああ、初めてだが…」

「あれは運…じゃないわね、しっかり戦略的に動いてたもの」

まあカードゲームでも戦略は立てたからなく

「どうも清く正しく文文。新聞です！外来人がここに来ていたという事で来ましたっ」

いきなり鴉のような羽が生えている女性が飛び出して来た

「何よ文屋、早く帰りなさい」

「また来たのか早く帰れぜ」

「皆さん辛辣すぎませんか？あ、貴方が新しく来た外来人ですか？私は鴉天狗の射命丸文と言います。早速ですが取材してもいいですか？」

霊夢と魔理沙に冷たい態度を取られた射命丸がいきなり詰め寄って来た

「双、そいつの新聞宛にならない記事しか書いてないから取材受けない方がいいわよ」

「じゃあ受けない、何が清く〴〵正しい〴〵だ」

「帰れー」

「そんな〜」

文は心底ガツカリした表情をして帰って行った

じゃあ俺は人里に向かうか

「じゃ、俺はこれで」

「次は負けないからなく」

「じゃあねー」

俺は階段を降りてから空を飛んで人里に向かった

〜移動中〜人里へ

「よし、着いた」

「お、おまえは5日前の」

人里の前に降りるとあの時の門番さんがいた

「神社には行けたか」

「お陰様で行けました」

「そうか、今日はどうしたんだ？」

「仕事を探しに来ました」

そう、今日は安定した仕事を探しに来たのだ

「そうか、入っていいぞ」

「ありがとうございます」

「そう言えば敬語にしなくていいぞ、無理があるように聞こえるからな」

「ありがとう、ついでに俺は符札 相双だ、よろしく」

「俺は水記 乱才（すいき、らんさい）だ才と呼んでくれ」

そうして人里に入る

人里はいろんな人が行き来している

中には妖怪もたまにいる

「さて、仕事を探すか」

そうつぶやくと近くにいた銀髪の赤い目をした女の子に

「お兄さんは仕事を探しているのかい？」

と言われた

「ああ、そうだよ」

「じゃあ寺子屋に向かいな、お手伝いをして探していたはずだから」

「ありがとう」

そうして俺は寺子屋に向かった

　　移動中　寺子屋へ

そして寺子屋に着いた

「すいませくん」

「ちよつと待ってくれ」

そして扉が開く

「見ない顔だがどうしたんだ？」

「仕事を探していてここでお手伝いを探していると聞いて来たのですが」

「ちようど探していたんだ、何が得意なんだ？」

「基本は全部できますが」

そう答えると彼女は満足げに頷き

「よしじゃあこれからよろしく」

「よろしくお願いします」

「私は上白沢慧音、よろしくな、後敬語じゃなくていいぞ」

「わかった、俺は符札相双、よろしく」

こうして俺は寺子屋で働く事になった

場所カード『寺子屋』

「俺は何を教えたらいいんだ？」

「そうだな、算数と理科を教えてもらうか」

「りょーかい」

「初対面なのに自由だな」

「授業内容は考えてあるから大丈夫だ」

俺は寺子屋の職員室で慧音と話している

「授業はいつからだ？」

「午後からーってもうすぐじゃないか」

俺と慧音は教室へ向かった

途中気になった事を聞いた

「生徒の中に妖怪はいるのか？」

「気まぐれな妖精がたまに来るが」

たまになら心配ないな

教室の前に着いた

慧音がの後に続いて教室に入る

「今日から授業をしてくれる双だ。しっかり話を聞くように」

「今日から算数と理科を教えて双だ。先生じゃなくて双と呼んでいいからな」

「じゃあ私は用があるから」

「じゃあな」

慧音が去ったので授業を始める

「まず算数嫌いな人は？」

全員が手を挙げた

「理由を聞こうか、どうしてだ？」

俺が聞くと

「わかりづらい」「話が長い」「ひたすら問題をやらされる」など

…慧音が悪いんじゃない

「じゃあゲームが好きなのは？」

また全員が手を挙げた

「俺はゲームしながら教えていくから」

そう言うのと全員が頷いた

「まずはハノイの塔と言うゲームをしようか」

2時間後

「これで授業を終わる」

皆んなゲームでやり方を教えてから問題をやらせるとすぐにできた

後半から授業を見てた慧音は

「私よりも教師向いてるんじゃないか…」

と落ち込んだ

昼飯を食べてないから近くにあった八目鰻の屋台で飯を食べた

作ってた女子は焼き鳥撲滅を目標にしていた

その後、人里を出てしばらく飛んだ所で能力を使って遊んでたら横から氷が飛んで来た

「人間！サイキョーのあたいと戦え！」

「だめだよチルノちゃん！人に攻撃したら！」

青い服を着たチルノと呼ばれた妖精と緑の服を着た妖精が出てきた

「危ないじゃないか」

そう言いながらカードでチルノと呼ばれた妖精を囲みカードから電気を放ち感電させて気絶させる

「すみません」

「いいよ、そいつよろしくね」

そう言って歩き出すと

「あ、そっちは行かない方がいいですよ」と止められた

「なんでだ？」

「そっちは吸血鬼のいる館があるんです」

「なるほど、ありがとう」

そう言つて人里の方に戻る

人里に戻ると大量の食料を買っている剣を持った少女を見つけた

「手伝うか?」

と声を掛けると

「いえ、大丈夫です」

と言われた

「なんでそんなに食料を買ってるんだ?」

「いつもある人の食料を作ってるんですけどその人がかなりの量食べるので…」

「なるほど」

友達にそうゆう人いたからすごいわかる

「大変だよな」

「大変です」

「まあ門まで持つから」

「ありがとうございます」

そして門に着いた

「ありがとうございます」

「また来たら手伝うから」

そしてその人と別れる

「…大変そうだな…」

こうして俺の1日が終わる

召喚エネルギーチャージ（もう召喚してる

朝、俺はトランプで作った家で起きる

家具はないが過ごしやすい

それに

「お前もつとなんか時間を有意義に使え」

「お前よりは有意義だよ」

会話する奴もいるし

こいつは一応俺の魂の一部だ

死んでも復活できるように

魂の一部をカードに入れて守っている

なんか別の人格ができたけど

名前は…魂（コン）でいいや

「てか心の中で会話できるだろ」

「めんどい」

「めんどくないだろ。どうしてこうなった」

「ドンマイ」

「はあ…」

マジどうしてこうなった

まあいいや、死ぬ危険がなくなったんだから

暇だし幻想郷について調べるか

幻想郷とは

幻想郷は妖怪の賢者、八雲紫によって作られ、博麗大結界によって外の世界と分けられている。

博麗大結界は博麗の巫女が管理しており外の「常識」と幻想郷の「常識」で分けることで外からと幻想郷からの「非常識」のみで通ることができる

論理的な結界だがかなり強力で妖怪でも通ることはできない

また、結界はもう一つ張られており、幻と実体の境界と言う結界が張られている。

幻と実体の境界とは、500年以上前に八雲紫が立案・実行した「妖

怪拡張計画」において張られた結界であり、外から見て幻と位置付けることで弱まった外の世界の妖怪を自動的に幻想郷へと呼び込む効果がある

そして、今の幻想郷はバランスを取らなければならないので、それらが急激に変化するような事は防止または禁止されている。よって、妖怪は自然災害などから人間を守らなければならないとし、勿論人間を襲ってはならない。逆に、人間が妖怪になる事も禁則となっているらしい俺のスペカ（人狼）だめじゃね？ま、いつか

さあ、時間だから寺子屋に行こう

今日は理科だったはず

人里に入る（才はいなかった）

やはり人里は賑やかだ

寺子屋に入ると慧音と会った

「時間通りだな」

「仕事に遅れる訳にはいかないからな」

そして教室に向かった

「そういえば今日は昨日話した妖精がいるぞ」

「了解」

そして教室に入る

「みんなおはようーってお前昨日の！」

教室に入ると昨日の氷の妖精と緑の妖精がいた

「まあいいや授業を始め「まあ良くない！」うるさい！」

2時間後

「これで授業を終わる」

大変だった

うるさい妖精を緑の妖精（大妖精と言うらしい）と一緒に落ち着かせて

授業を始めたが全く理解しなかったから面倒くさかった

そしてまた八目鰻の屋台で飯を食べた

焼き鳥撲滅を目指す理由は自分の仲間の鳥が食べられるのを防ぐためらしい

頑張れ

チルノが明日もいたらやだな〜と思いつつ授業内容を考える
今日はもう帰るか

「どうも文文。新聞です〜」

「またか帰れ」

「え〜酷くないですか?」

「今日の晩飯は鳥飯だな〜」

「すいませんでした」

あのマスコミ面倒くさいな

そして俺は人里を出た

「ふふふ、これで準備はできた」

霧の出る湖の辺りの赤い館で吸血鬼は笑う

……1人のカード使いの強さを知らずに

場所カード 『霧の湖』

朝起きると空が真っ赤になっていた

「なんだこれ」

ついでにカードスマホでこれを調べた

「なるほど異変か」

カードスマホはただカードにスマホの効果を付与しただけではない。
い。

写真で撮った物の効果をカードに付与できるし、この世界の事を調べることができる

いよいよチートだ

「解決しに行くのか？」

魂に聞かれて答える

「そうだな、この霧はなんかの力で作られているから人に悪い効果を及ぼすかもしれないしな」

マップで見ると円状に広がっているから中心に向かう

「この先は吸血鬼の館か」

進んでいるとこの方向に前に聞いた吸血鬼の館がある事に気が付いた

「なら変符『DX吸血鬼』」

人狼カードの力を使い吸血鬼になる

DXはダイス、テン（サイコロの十）の意味だ
ない事もできるようにすると言う意味でつけた

能力で『血を作り操る』を使えるようになる

後、霊力が吸血鬼と同じ種類になる

「初めてなったが大丈夫そうだな」

まあ見た目は変わったけど

見た目は髪と目の黒の部分に赤になり、龍のような黒い羽ができる
まるつきり吸血鬼だ

「まあ俺とわかるやつは居ないな」

霧の力が吸血鬼と同じ事に気がついた

「やはり吸血鬼か」

まあスペカで死なんし大丈夫か

そう思いながら吸血鬼の館に着いた

館は湖の湖畔にあり、全て赤色だった

「……趣味わつる」

さすがにこれは趣味悪い

絶対中も赤一色だ

「まあいいや」

そう言つて門の前に着く

門の前に門番がいた

門番はチャイナ服で頭に龍と書いてある星が付いた帽子を被った

人の姿をした妖怪だった（気配が妖怪の物だった）

「貴方はこの異変を解決しに来たんですか？」

「そうだ」

そう答えると門番は戦闘態勢になり

「ならここは通しません、お嬢様の命令ですから」

と言つた

幸いここは湖の湖畔だ

血が沢山作れる

「じゃ、行くぞ」

そう言つて俺は血でドラゴンを作り操る

「名前は血龍『ブラッドドラゴン』ってところか」

呑気にそう言つてる間に門番は気絶して目がバツテンになつてた

「きゅ〜」(×|×)

「…おもしろいな」

マジで目がバツテンになっている人（妖怪）を初めて見た

「じゃんじゃん倒していこ〜」

調子付いた俺は館の中に入った（調子に乗ったわけじゃない）

警戒はしている

入るとエントランスのような場所についた

「広いな〜」

そう呟くとナイフが飛んできた

「危なっ」

咄嗟に羽で防御する。羽は血で出来てるから自由に操れる

(血が黒いつてどうゆう事だろう)

ナイフの飛んできた方向を見ると1人のメイドがいた

「美鈴はやられたのね、まあいいわ私が貴方を倒すわ」

と言いつつ終わった瞬間に自分の周りにいきなりナイフが出現し、飛んできた。

「こりやすげえな」

ナイフが全て躲されるとまたナイフが周囲に出現して飛んでくる
きつと能力による物だろう

ナイフを操る系か？ちがう相手自身もいきなり別の場所にナイフと合わせて出現する

時間系か？…ありえるな

「なら符効『ハートの2』」

符効『ハートの2』は自分や対象に効果を及ぼす物を無効化できる
これで自分への時間系の能力を消せる

「なっ、なんで貴方は止まらない？」

「残念でした、俺は能力を無効化できるんだよ」

その後そのメイドは抵抗も虚しく負けた

「すみません…お嬢様…」

「よし、行けるな」

そのメイドが倒れたのを確認して俺は先に進むのだった

相手のターン？まだ自分のターン

門番とメイドを倒して館を進む

「地下から嫌な気配がするんだよね」

ずっと地下から黒い気配がしている

しばらくあちこち歩いていると図書館に着いた

「ひつつつろ」

館の見た目と同じぐらい大きい図書館に驚いた

「あのメイドか？」

時間と空間は密接に関わっているからな

本も効果が付いている、傷つかないようになる効果だ

図書館には付いてないが

「あら、貴方は？」

声の聞こえた方を向くと紫と薄紫の縦じまが入った、ゆったりとした服をきた同じ年の姿をした女性がいた

「異変解決しにきたただけだ」

「じゃあなんでここにいるの？」

答えるともまた質問された

「迷子った」

「なるほどね、この館無駄に広いから。まあ私はここから出ないけど」と言った

「それじゃ、邪魔したな」

「ええ、じゃあね」

そしてまた館を探索しようと思ったら図書館で迷子になってた

「…方向音痴ではないはずなんだがな」

一度通った場所は覚えてはいるはずだがおんなじ景色だけだとさすがに迷う

天井まで本棚があるせいで飛んでも意味がない

5分ほど進むと扉があった

…最初入った扉ではないが

中に入ると階段があった、下に下る階段だ

その階段を降りるごとに黒い気配が強くなる

階段を降り切ると扉があつた

何かを出れなくする扉だ

「…覚悟を決めるか」

扉を開くとまあまあ広い部屋に着いた

中央のベッドに誰か座っている

「アハハ、誰力来タ」

そこには十歳にも満たないような容姿の金髪で赤い服を着た枝から宝石がぶら下がったような羽を持つ少女がいた

「才兄サンモ吸血鬼ナノ？」

「まあそうだな」

聞かれたことに答えるとその子は

「ナラ壊レナサソウダネ」

と言った

「は？」

「才兄サン、一緒ニ…遊ボウ？」

そう言うなら少女は攻撃して来た

「(あれは狂気か？なら…)」

前に幻想郷に付いて調べた時に狂気の事も知った

なら封印してしまおう

「早く来ナヨ、ジャンイトコツチカラ行クヨ？禁忌『クランベリートラップ』」

全方位から魔法陣が出現し全体に弾幕が放たれる

「面倒臭いな、夢血『悪夢の流血』」

自身の下が赤くなり(元から少し赤いが)泡立ったと思うと血が大量に相手に向かって流れていく

中にいる骸骨がついでに流れながら魔法陣を壊していく

血の水圧は水より強いいため簡単に押し流されていく

血が止まるとそこには大量の骨に囲まれて動けなくなった少女だった

気絶しているようなので狂気をパッとカードに取り込む

ついでに不安定な精神も安定させる

これでよし

「ん、あれ？お兄さんは誰？」

少女が起きた

「俺は札符血相（さつふけっそう）異変を解決しにきた」

「私はフランドール、スカーレット、フランでいいよ」

こうして1人の狂気を消したのだった

一応味方『フラン』

「私ね、能力が危ないからここに閉じ込められてたの」

今はフランの狂気を封印して色々聞いていたところだ

「さてそろそろ行くか」

「もういくの？」

「まあ異変解決に来たからな」

「えくもうちよつとここにいなよ」

「解決してから来てやるから」

「やーだー」

「じゃあ今来るか？」

「うん！行く！」

という事で

テツテレくフランが（一応）仲間になった

「そういえばこの異変を起こした奴に心当たりはあるか？」

フランは頷いて

「多分お姉様だと思うよ」

と言った

「名前は？」

「レミリア、スカーレット」

「ありがとう。じゃ、解決しに行くか」

「お」

という事で館（紅魔館と言うらしい）を進む

フランは495年間地下室に居たらしい

なので紅魔館の間取りは知らないそうだ

「広すぎないか？」

「うくん、パチエなら知ってそうだけど…」

「誰だ」

「さっきの図書館で合わなかった？」

「ああ、あいつか」

多分あのと薄紫の縦じまが入った、ゆったりとした服を着た人の事

だろう

10分後ぐらいにフランと話しているといかにもボスが居そうな部屋の扉を見つけた

「コンコン」 「こんにちは」

「…普通こういう時ノックってする？」

フランに変な目をされながら部屋に入る

「ようこそ、我が紅魔館へ」 ってなんでフランがいるの!？」

カッコつけたレミリアが（初対面だが）かなり驚いていた

「ん〜お兄さんに出してもらった」

「狂気は一応吸い取って封印したから大丈夫なはず」

「パツと言ったけどそれ普通は出来ないと思うのだけれど…」

何故かレミリアに呆れられた

「で、本題なんだが異変をやめてもらいたいんだが…」

そう言うと

「嫌よ、吸血鬼の弱点が日光って知ってるでしょ？まず貴方も吸血鬼だし悪くないと思うのだけれど？」

と言われた、俺は

「まあ弱点は克服してるんだが…」

と言ったら、2人は呆気に取られた顔をした

そりやそうだ、自分達が解決できてない事、さらに出来ないと諦めて別の方法を考えていたのにあっさり解決した奴がいたんだから

「まあ完全に克服した訳じゃないからな、日光に浴びると人と同じぐらいに弱体化する」

「それで十分だと思うけど…」

「即死するレベルなのをそれで済ましている分マシだと思うけど…」

「お前らの弱点も消せるが？」

「私が異変起こした意味ないじゃない…」

「と言う事で異変やめてもらっていいか？」

「嫌だ！せっかく起こしたんだから！」

「お姉様が駄々っ子になった…」

せっかく作った積み木を壊さなきゃいけない時の子供みたいに

なってる

レミリアにフランが少し引いてる

「じゃ、弾幕ごっこで勝ったらやめてもらうか」

「そうね、そうしましょう！」

レミリアが駄々っ子から復活して弾幕ごっこをすることになった

本格戦闘

一応外で始めた

「じゃ、始まるか」

「いくわよう？」

「よーい、

「スタート！」

ルールはスペカ5枚、戦闘不能で終わりだ

「お先に！神槍『スピア・ザ・グングニル』」

レミリアの手にデカイ槍が出てきた

「それ投げるののか？」

「もちろんよ」

すぐ投げてきた

さっさと投げてくんな

「囷として…、吸鬼『血の地獄』」

翼の一部が分離して血の鬼が出てきた

見た目と能力は自分でもわからない

今回は牛鬼のようなのと百目のような目の変わりに角が生えた奴が出てきた（今後百角と呼ぶ）

牛鬼は足がミサイルだし、百角は角を引っ張り出して槍として使うようだ。どちらとも使ったミサイルや槍は勝手に装填されるらしい

ミサイルは焼夷弾だったり追跡弾だったりする

槍は燃えたり爆発したりする、近接や投擲など場合によって変えている

牛鬼が後衛で百角が前衛で戦っている。人かな？

「囷ってレベルじゃないじゃない！」

「お姉様ー頑張れー」

レミリアは焦っているが、フランがのんびり観戦してる

お、レミリアが百角の心臓（の場所）を貫いた

「これで一体、なんだ簡単じゃないーって死んでないじゃない！」
ミサイル避けて安心していると飛んで来た槍が掠った

完全に血を消さないで死なんからな
蒸発させたら？

「そんな高火力ないから！」

「心読むな」

能力か？無効化してるはずだけど…

そーいや幻想郷はよく心読まれるらしいな

検索したらあった

「あゝもう！面倒臭い、神罰『スターオブダビデ』」

大量の赤い弾幕が一気に放たれた

無理矢理二体の血弾幕ですり潰しやがった…

「はい。じゃ、符術『クローバーの5』」

「普通すぐそんなくるかしら☒」

うねった筒を形成し、相手を閉じ込めるように弾幕が配置される

さらに筒は相手の後ろからどんどん狭くなり迫っていく

ランプのスペカは村人状態じゃないと威力が下がるが量は変わ

らない

一応出れないようになってるから飛んで筒の終わりに着かないと

いけ

ない耐久スペカ

「速いな、でも抜け切れるか？」

筒は急転換しないといけない程曲がっているため曲がる時にぶつ

かりやすくなる

曲がる時速度を落とさないといけないから狭まる筒に追いつかれ

そうになる

そろそろ出てきそうだから新しいスペカを用意する

「よし出れたわ」

「夢血『悪夢の流血』」

「また☒」

血を激流のように放つとそのまま流されて中で流れる骨に何本か

当たり気絶した

「フラン、こいつ頼んだ」

フランにレミアアを渡して最初に戦ったメイドに案内された部屋
で休んだ

疲れた

これで異変解決できたかな

お疲れ様、おやすみなさい

休み

一時間くらい寝て起きた

「こんな昼から寝るのは久しぶりだなあ」

スペカ作った日は合わせないからな

そうしていると時間が止まった

「それで移動するな」

「あら、バレましたか」

「いちいち時間止められると困るんだが」

「こつちの方が早いから良いじゃない」

「わかった無効化の能力は解くよ」

面倒臭いから無効化を解いた

「じゃ帰るわ」

「分かりました。お嬢様には会いますかますか?」

「日光の耐性は付けたからいいかな」

こつそりフランとレミアには日光への耐性をつけてきた

「分かりました。では外までお送りします」

「わかった」

そして駄弁りながら門の前に着く

「あ、寝てる」

メイドの雰囲気が変わった

「全くこの門番は…」

笑顔で怒っている

その後は門番の悲鳴が響いた

「じゃあな」

「またの起こしをお待ちしています」

「何するかわかってたなら止めてくださいよ〜」

コンビニ店員のような挨拶と嘆いているのを聞いてから去る

「あ、そうだ。霊夢は来るのかな?」

異変解決は博麗の巫女の仕事らしいし多分来るだろう

「…早く離れよう」

この姿を見られて大丈夫な気がしない
ぼんやり紅魔館が見える位置ぐらいで降りて人の姿に戻る
「あく疲れた」

色々したから疲れた
狂気の気に当てられたり、すごい濃い魔力（霧）を浴び続けたり精神的に疲れた

戦闘は後ろから見るだけだったから楽だった
「少し練習しないと。能力に頼り切りは良くない
使えないと何も出来なくなるし」

「嘘つけ」

魂がいきなり出てきた

「普通に話せるのかよ」

「なんとなく普通に喋りたくなかった」

「面倒臭いだけだったろ」

「お前も心読むなや…心外！見たいな顔すんな」
チツバレた

まあジャムのことも最もかもしれない

一応50m走5秒だから身体能力は高い方だ。

剣道全国大会6位だし…

「練習に越したことはないからまあいいだろ

今の時間は…10時そろそろ行くか」

時間が近いので寺子屋に向かう

・
・
く移動中く人里へく

「才は…トランプしてやがる」

門に着くと才がもう1人の門番とトランプしていた

「お前それは良くないんじゃないか？」

すると才が振り向いて

「よう、双じゃないか、通っていいぞ」

と言った

「まずサボんな」

「へいへい」

そのまま門をくぐる

後で才は上の人に叱られたらしい

「あ」

あの時に仕事を探していた時にあつた銀髪の赤い目をした女の子がいた

「よお」

「あ、あの時の人だ」

「ありがとうな、これで仕事ができる」

「いいよいいよ、慧音とも長い仲だし」

「あ、そうなんだ」

今から寺子屋に行くが来るかと聞くと後で来るらしい
授業終わりぐらいに来るようだ

く移動中く寺子屋へく

「慧音ーいるかい」

しばらくしてから慧音が出てきた

「お、来たな。教室に行っておいてくれ」

「わかった」

そのまま教室に向かう

チルノがいると考えると凄いいんどくさい

彼の持っていたカードが変化する

霧を浴び続けたカードは紅霧の湖の符に

狂気を閉じ込めたカードは赤い顔が描かれた符に

キャラ設定

やつと出せた
フサツ アイソウ
符札 相双

13歳、

身長169・2cm 体重47・1

二つ名「個離団結のゲーマー」「符操の吸血龍」「影の人と狼」

「能力神の自由」

手品とゲームが得意な学生、周りからは「個離団結のゲーマー」と言われている

個離団結は自身で作った四字熟語で1人を集団から離すことで

- 1、個人を守る事がしやすくなる
 - 2、団体を安定させる
 - 3、1人の大切さを知らせる
 - 4、1人を敵として団結させる
- と言う意味がある

ゲーム内で大将を守る時、害悪を取り除く時、誰かがいなくなった時、

スパイを倒す時などを考えている

自身の信条?として使っている

能力、「カードを司る程度の能力」「個離団結を実現する程度の能力」

「カードを司る程度の能力」

カードを元にほとんどなんでもできる

「個離団結を実現する程度の能力」

?????
(今後出します)

カードのみのスペルカード

符操『飛び散る手札』

普通の白紙カードを飛ばし途中で中からカードが飛び出す

飛ぶカードは大体5〜15ぐらい

飛ぶカードからもカードが飛び散る

符操『白黒赤で描く先』

カードから色々な物が出てくる

動物、武器、車両、化学物質、魔法、叫び声などが出てくる

一応出てくる物は選択できる

符操『個離団結はカードから』

カードが一枚どこかへ飛んで行く

後から特殊効果が着いたカードになって飛んでくる

たまに概念だったりする

符操『点と線と戦と符』

カードが飛んだ跡に線が出る

線が重なると点になる

点からカードが線に沿って止めなく出てくる

符操『トランプ兵隊団』

トランプが兵隊を出して攻撃する

持つてる武器は刀、剣、槍、薙刀、弓、クロスボス、銃、マシンガ

ン、

暗器、爆薬、グレネードランチャー、神器、薬物、魔法の杖など

符操『使い込みの能力』

相手の能力の無効化は実際、カードで吸い取ることで無効化して
いる

その吸い取った能力を使って合成攻撃をする

能力を作ることでもできるが、1日動けなくなる

口コミは

普通じゃない奴、違和感のある外来人（霊夢）

強いし面白い謎の友人（魔理沙）

慣れるのが早い、人当たりの良い人（才）

教えるのが上手い礼儀正しい人（慧音）

優しい？野良吸血鬼（フラン）

不思議で能力が通じない（レミリア）

と言う感じ

能力を使いこなすのが早い、謎の多い、などが作者目線

M i n e c r a f t d u n g e o n s (マインクラフト、ダン

ジョンズ）は消しました

アンケートよろしく願います（アンケート促進）

質問、誤字脱字報告、リクエスト募集中です

外での生活なども出す予定

お楽しみに

謎

―霊夢目線―

「霊夢―」

誰よ朝早くから

「うーん…」

「霊夢―異変だぞー」

「わかったわよ…ちよつと待って…」

眠いけどしょうがない

「行くわよ魔理沙」

「おう！ちやつちやつと終わらそうぜ！」

今回の異変は空が赤い霧で覆われる異変だった

「この方向は霧の湖ね」

「ああ、この霧は魔力で出来ているみたいだぜ」

「早く終わらせるわよ」

その時いきなり空の霧が晴れた

「どうしたんだぜ？」

「とりあえず向かうわよ」

霧の湖の辺りに紅い洋館があった

「あの建物は見たことないぜ」

「今回の異変はここみたいね」

「中に入ってみるか」

門の前についたが…

「この門番…寝てる」

「どうする？」

その時ナイフが飛んできて門番の頭に刺さった

「ぎゃっ」

「博麗の巫女ですね、お嬢様がお呼びです」

「うわっ、驚いた」

いきなりメイドが現れた

言われるがままについていくと一つの部屋に入るように言われた

「お嬢様、博麗の巫女を連れて来ました」

「ありがとう咲夜」

そこには子供の吸血鬼がいた

「異変の話でしょ？もう解決されたわよ」

いきなりそんなことを言われた

「もう解決された？どうゆうことだぜ？」

魔理沙が聞くと

「さつきおかしな吸血鬼が解決していったのよ」

「どんな吸血鬼よ？」

「赤い髪と目をした吸血鬼で、すでに弱点を克服していたわ、能力を無効化できるみたいだった」

そんな妖怪が野良でいるのならかなり危険だと思っけど…

「あと私達の弱点も消していったわよ。戦闘は手も足も出なかった」

「とりあえず異変は解決されたし、宴会でもするか」

「そうね、もやもやするけど。てことであんた、準備よろしくね」

吸血鬼に準備を丸投げする。いったい誰が解決したのだろうか？

「ハックシュ」

「風邪か？」

いきなりくしゃみが出た

「外の漫画で良くあるやつだな」

「あああれか、噂されてる時のか」

「マジで非常識が現実になってるな」

まあくしゃみは生理現象だけど

「そろそろ宴会ありそうだな」

「まあ解決したっちゃしたしな」

「予想するか、明日かな？」

「明後日だと思うけど」

「じゃ、賭けるか」

「何賭ける？」

「賭ける物ないだろ、するだけだ」

と言う事で魂が明後日、俺が明日で賭けをした

まあ幻想郷全体の予定表見れるけど

暇だし手伝いに行くか

ついでに異変を解決したことを明かすか考える

能力は知られたくないし：

まあ聞かれたら答えるか

新聞は受け付けない

絶対あいつ来るだろうし、拒否するのも面倒くさい

「はあ…」

新しいことができるよう練習しよう

練習して損はない

宴会準備

朝起きてしばらくしてから博麗神社に行く

今日は寺子屋が休みらしい

「おーい貧乏巫女ー」

今は午前7時、起きた時刻は3時

そういえば

前に寺子屋行った時に仕事をして探していた時にあった少女ど昼飯の時にあった

名前は藤原妹紅（フジワラノ モコウ）と言うらしい。

迷いの竹林と言う場所で生活していて慧音と古くからの知り合いらしい

蓬莱人と言う不老不死の人間なんだと聞いた

ちなみに慧音はワーハクタクのハーフ

（簡単に言うと半人半獣）らしい

すげーと思った（小並感）（語彙力消失）

その時霊夢の事を尋ねると貧乏巫女、怠惰巫女などと言っていた
間違いじゃないと思う

「これ起きてないな」

しょうがないから賽銭箱に千円分金を入れる

チャリーン「お金の音！」

ドタドタと霊夢が出てきた

寝癖は治ってないことから寝てたと推測

「お前寝てただろ」

「ナンノコトカシラ〜」

「目を逸らすな目を」

「別にいいじゃない今日は宴会で休みなんだから」

「じゃあ宴会の準備しろ」

「吸血鬼に丸投げしてきた」

「だめじゃん。じゃ、俺手伝ってくるわ」

「行ってらっしゃい〜」

言い終わる頃にはすでにいなかった

そういえばテレポートできるようになった

自分でカードに入って移動先にカードを出現させてそこから出てくると言う原理だ

移動時間は僅か0.05秒!

カードを切られるとおかしなところに移動する(カードは能力で硬くしてるので切れない)

出た瞬間に吸血鬼に変身する

見た目が人間時と吸血鬼時で変わるから混乱しないようにしてる

「やっぱ寝てる」

美鈴が門の前で立ったまま寝てた

能力の無効化をオンにする

「咲夜ー」

咲夜を大声で呼ぶと時間が止まってから咲夜が来て美鈴にナイフを投げて時間停止を解いた、美鈴にナイフが突き刺さる

「ぎゃー!」

美鈴が起きた

「今日宴会だから起きてた方がいいぞ」

「何回目よ、すっかりしなさい」

「双さんわかってたなら止めてくださいよ」

「お前が悪い」キツパリ

美鈴が涙目になった

無視して話しをしながら移動する

「とりあえず宴会の準備を手伝いに来た」

「ありがとう、じゃあ宴会料理を作ってもらっていいかしら?」

「オーケーわかった」

厨房で血とカードを使って手伝う

「…私より早くないかしら」

「そうか? まあ便利だけだな」

カードで物を切ってそのまま火を出し調理する、タレや調味料も

カードから出てくる

血で物を運び、洗ったり仕分けたりしている

「そういえばなんの能力を使っているの?」

「企業秘密だ」

即答する、不満そうな顔を少ししたが無視して料理する
カードに料理をしまい場所を取らないようにしていく

1時間後

料理終了!

「それじゃあお酒の準備ね」

「なんの酒が必要だ?」

「貴方吸血鬼だから人里行けないじゃない」

「俺一応人間だぞ?」

「え」

人間の姿に戻って見せるとかなり驚いた

「…ほんと何者?」

「これも能力だぞ」

現在人里で買い物中、時を止めるのが申し訳なかったので俺が買って来た

そのままカードに入れて歩く

「じゃ移動するぞ」「え?」

そのまま咲夜も瞬間移動させる

カードに入れればいいのですぐ移動した

「私いる意味あるかしら?」

なんか落ち込んでる咲夜をほっといて宴会が始まった

宴会

料理の入ったカードを適当に能力で置いていく
霊夢達が来た

「貴方、誰？」

あ、そうだ今吸血鬼の姿だ

「俺だよ俺、双だよ。」

人間に戻りながら自分であることを伝えると

「は？」

と言われた

まあ普通できないからしようがないか

人間が妖怪になるのも禁則だし

「どうやったの？」

「能力！」

「意味がわからないぜ……」

「しゃーない、俺もわからないから」

能力全部わかるわけではないししようがない

「ほら、宴会やるよ。そのため（だけ）に来たんだろ？」

納得してない（霊夢は難しい）顔をしながらも二人は頷き宴会が始まった

「ほら、双が合図しなさい」

「なんでだ？」

「一応双が異変解決したんだし、貴方の幻想入り祝いでもあるんだから」

「OK、それじゃ、異変解決を祝って

乾杯〜」

「」「」「乾杯！」「」「」

てことであいあいしているとレミリアが来た

（一応吸血鬼の姿になっている）

「よお、どうした？」

「お礼言いに来ただけよ、ありがとう」

「別にいい、実際に外に出てるか？」

「そんな出てないわね、正直フランに外で遊んで欲しかったから」

「普通に遊べるんだから外で遊んべよ」

「引きこもり癖？がついているのよ」

「なおさら外で遊んでろ」

と雑談をする

「あ、双だー」

おっと スルツ

「もーなんで避けるのー」

「普通にダメだから」

「なんでー」

「495年生きてるとはいえ見た目が子供だからな」

「ぶー！」

「あ、双ちよつと来てくれない？」

フランが拗ねているとこで霊夢に呼ばれた

「すまん、ちよつと行ってくる」

「じゃーねー」

そのまま移動して隅の方に行く

「双に合わせた人がいるわ」

「了解、誰だ？」

「出て来ていいわよ」

「はーい♪」

その声と共に空間に目玉の沢山ついた裂け目から女性が出てきた

「八雲紫さんでいいですね？」

その能力は一応知っていた

「あら、知ってたの？そうよ、私は八雲紫よ」

「妖怪の賢者八雲紫、幻想郷の創設者ですよね？」

「正解」

「話とは？」

「あなたが結界を抜けてきたのはわかった、だけど数日後スキマから見ようとすると開けなかった。遠くにスキマわ開いて見ようとして

ある程度拡大しても見えそうなどで勝手に閉じてしまった」

「結果的に聞きたいことは？」

結論を求めると

「あなたの能力は？ 霊夢から聞いたところだと吸血鬼になったのは能力、スキマが開かないのも能力と推測したわ、もう一度聞いわ、あなたの能力は？」

言う必要はあるのだろうか？

殺されたりしないか？

これは無敵ではないんだぞ？

「俺の能力は」

宴会2

「言わない」

俺は言わないことを選択した

「え、どうして?」

霊夢が戸惑うように聞いてきた

「利益がない、アドバンテージがない、不利になるかもしれない、などから言わないことを選択させてもらおう」

「あなたにとってマイナスなのはわかるけど」だから、これによって困ることがあるから言わないって言ってるんだ」…わかった」

ここまで拒否する理由はある、魂と議論もした、その結果だ

「妖怪の賢者、幻想郷の創設者、このことから顔は広いと思われる。ならできる限り言わない方がいいだろ」

あくまで建前、だが自分勝手を演じる。

一度、痛い目を見たことがある、それゆえの考えだ。

「まあ、言い過ぎたがトラウマがあるから仕方ないと思ってくれ。代わりーかはわからないがこれを」

皆さんは覚えてるだろうか、前に作ったカードスマホ（略してカースマ）を、これは連絡、調べ物等ができるスマホの出来ることを付与したカードだ

「なにこれ?」

「カースマって物で連絡と検索ができるやつ」

起動して驚いてる霊夢に

「ついでに空中投影もできるよ」

と言つて投影すると霊夢と紫も驚いた

「まあ万能だから使ってみろ」

「…」

「と、とりあえずありがとう…」

絶句してる紫と脳が働いてない霊夢と別れて

とりあえず宴会料理を食う

自分で作った飯食うほど悲しいことはないので咲夜の料理を食べ

ている

「そういえば咲夜さ」

「はい」

やっぱり時間止めて来たか

「どんくらい1日時間止めてんだ?」

率直に聞く、この館妖精メイドはいるがほぼ仕事しないし、他は手
伝っている気配もない

さらに能力で空間を広げると来た

まあそんなで1日だけで全て終わる訳もない。なら時間を止める
しか無いし

「そうね、大体12時間ぐらいかしら?」

「それ踏まえたらかかなりの年齢に(殴)

「それは言わない。いいかしら?(怒)」

「すまん、でもまあまずお前休んでるのか?」

「一応、時間止めながら」

「それを休んでると言わん」

能力は使ってる間、ずっと脳を酷使している。

(俺はカードにプログラミングしたような状態だから自身の脳は使っ
ていない)

その為疲れてなく感じてても確実に擦り切れている。だから能力を
使わずに休まなければいけない、同じ説明を簡略化して話す

「能力を使っている間は脳を使い続けている、だから疲れていなくて
も休め」

「でも他に仕事ができる人が…」

「じゃあ俺がやる」

「…わかった、じゃあいつから?」

「明日でいいか?」

「了解、お嬢様には言っておくわ」

「よろしく」

さて、しばらく寺子屋の仕事は休みだな