

遊戯王の世界に転生し
たが、原作イベントを
踏み外すと世界滅亡な
んて冗談じゃない

鏡路の一般兵

【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】

マスターデュエルで遊戯王に復帰した男が、遊戯王DMの世界に転生。

前世の知識や認識を生かしつつ、原作には関わらないようにするつもりが、全国大会に出場（二回戦落ち）したのを切っ掛けに、決闘者の王国へ招待されるところから始まるストーリー。

本人はルールなどの違いから、アニメ世界線とは似て違うものだと判断したが、実は彼が転生した世界線がアニメとして放映されている世界もあるようで……？

別世界の掲示板で「チュートリアルの人」と呼ばれた決闘者の活躍を描くストーリー。

ラムセスさんからデスピアの大導劇神と倉瀬の支援絵を頂きました！ありがとうございます！

目次

王国編	〜 船上にて	1
王国編	〜 予選	17
王国編	〜 掲示板回①	33
王国編	〜 夕食会の裏で	55
王国編	〜 遊戯 VS 倉瀬	74
92	〜 遊戯 VS 倉瀬②	
王国編	〜 掲示板回②	110
王国編	〜 ペガサス・J・クロフォード	140
バトルシティ編	〜 海馬 VS 倉瀬	164
バトルシティ編	〜 集う千年アイテム	188
バトルシティ編	〜 マリク VS 倉瀬	199
バトルシティ編	〜 マリク VS 倉瀬②	217
バトルシティ編	〜 掲示板回③	237
バトルシティ編	〜 精霊と千年アイテム	257
ドーマ編	〜 オレイカルコスの結界	273
ドーマ編	〜 オレイカルコスの結界②	292

	ドーマ編	〜烙印開幕〜	—————	311	終章	〜この世界に生きる〜	—————	463
	ドーマ編	〜掲示板回④	—————	326	番外	倉瀬カイン	—————	480
	ドーマ編	〜倉瀬カインのマインド〜						
339	ドーマ編	〜ダーツ	V S	倉瀬				
		〜ダーツ	V S	倉瀬②				
376	ドーマ編	〜遊戯	V S	倉瀬				
		〜二戦目						
	〜			401				
	終章	〜KCグランプリの裏側で〜						
419								
	終章	〜掲示板回⑤	—————	437				

王国編 ～船上にて～

やべー。マジで髪型ヒトデじゃん……。

豪華客船の中で俺——倉瀬カインはタコ部屋に文句を言う青年「城之内克也」と原作主人公「武藤遊戯」を見ながら心の中で呟いた。

実は少し不安だったのだ、アニメキャラが実際に存在するこの世界において、見た目で原作の登場キャラを俺は正しく認識できるのか。

—そういった意味で、遊戯の髪型がヒトデだったのは本当に幸いだった。

あれが武藤遊戯であり、その隣に立つ男が城之内克也であると確信できるのだから。遊戯王デュエルモンスターズ。

それは日本どころか世界に名を轟かせるカードゲーム。

詳しい説明はこれを見ている諸君らには不要であろうから省かせてもらうが、俺はその世界に転生した。

もつとも我々の知る遊戯王世界とは異なり、城之内がタコ部屋に文句を言うシーン……。

即ち、王国編の時点で現在のマスタールールっぽい何かが行きされている。

実際にあつたらこんなの禁止確定だろうがという未OCGカードや原作効果の壊れカードも存在しているが、回避率35%に代表される俺ルールがまかり通つたりはしていないし、先行ドロウもない。

さらに言えばカードのプールも広く、原作時点どころか現在OCGに存在する全てのカードより、シンクロ以降の召喚法に関わるカードが存在していないにも関わらず多い。

そのためこの世界では狙つたデッキを組むと言うことは、カードに選ばれてでもない限り極めて難しい。

レベルの低いモンスターは弱い、レベルとステータスの高いモンスターこそが正義という価値観が浸透しているのはそのためである。

まあ、シンクロ召喚以後に見られる特殊召喚を連打するようなカードが少なく、特定のデッキを組めないような状態で、シャドール・ヘッジホッグ（☆3 攻撃力800 守備力200）を1枚渡されて使うかというのがイメージしやすいだろう。

シャドール・ヘッジホッグを1枚だけ持つていたとしても、「シャドール」魔法・罠が無ければリバーブス効果が意味を成さず、墓地に送られた時の効果を使うにしても他のシャドールモンスターが必要になる。

しかもこれはあくまで前提条件で、実際に実戦に投入するにはシャドールの融合体ま

で持っている必要まであり、持っている融合体が有能かどうかまで、全てが運否天賦なのだ。

また仮にこの条件をすべて満たしてエルシャドール・ミドラーシユのような超強力カードを入手できたとしても、遊戯王ワールドでの棒立ち2200などあっさりとは戦闘破壊される上、王国編の使用カードレベルでは特殊召喚を制限しても正直頼りにならない。

マスターデュエルで例えると、屑カードが大量に追加投入されて平均の質がレガシーパックから5段階ぐらい弱体化したマスターパックの内、素引きだけで必要カードを揃えると言う苦行を越えた先にあるのがコレである。

しかもシャドールのような将来性のあるテーマならまだ希望もあるが、A・O・Jもびつくりな、OCGに存在していなくてよかったと言いたくなる、遊星ですら匙を投げするようなテーマのカードが集まってしまふなら自死も考慮に入るレベルである。

—— なお、自死というのは比喻表現やギャグでは無い。

将来的に戸籍にデッキ登録が必要になり、就職から何から何までデュエルが介入する遊戯王ワールドにおいて、OCG環境を知る転生者がそんな環境になって耐えられるわけがない。

人間誰しも、転生したら環境デッキで無双を夢見る……というのは言い過ぎにして

も、低レベルカードを舐めている環境でならそこ以上にやれると思うだろう。

そこに渡されるのが屑やゴミや産廃を越えたカードの水増しにしか見えないものかどうか……。とどうなるのか……。

精霊や神の存在する世界で安易にカードをゴミだのクズだの言うのは憚られるが、二頭を持つキングレックスが恐竜族最強カードになってしまいうレベルのカードのような何かが跋扈する環境では割とマジで苦痛しか存在しない。

忘れがちだが遊戯王というアニメで映っている連中は基本的に上澄みで、羽蛾や竜崎ですら全国大会の決勝進出者。

画面の外は酷いことになっている。

きっと遊星の時代にもなると、転生者視点では絶対に水増しが目的だろとしか思えないカードにも、何らかの使い道が生まれていたのだとは思いますが、このあたりは遊戯王ワールドの闇の部分と言えるのだろうか。

そういった意味で、俺の元に集まったカードが「ドラグマ」や「烙印」に関連するものだったのは幸運にもほどがあつた。

シンクロ以降の召喚法が存在しておらず、相手の場にエクストラデッキから召喚されたモンスターが存在することは少ないという、かなり致命的とも言える問題点こそあれど、このテーマはOCG基準でも、遊戯王ワールド基準でも極めて強力且つ将来性

がある。

俺は転生者特有の傲慢さというか、カードの精霊に嫌われてもおかしくない認識を持つているだけに、これは本当にありがたい。

もつとも、教導の大神祇官を始めとする「お前ら絶対闇のカードだな？」という危険なカードも集まってきたているのだが、コイツらはデッキに入れさえしなければ何も問題はない。

……まあ、恐らく精霊が憑いているのだろうが、頻繁に入れた覚えが無いのに勝手にデッキに入ってきたやがるので、デュエルの前に必ず確認。

デッキから抜くと言うステツプが必要になるのだが、カードに恵まれると言うのは遊戯王ワールドでは大きなアドバンテージといえる。

遊戯王ワールドの一般家庭に生まれた俺が決闘者の王国と言う、ペガサス主催の大規模大会に招待される程度には、である。

まあ、個人的に参加したいかと言えば正直参加したくないと言うか、下手に原作を改変して世界が滅亡しては困るので、

こういう大会には呼ばれたくなかったのだが……。

そこは流石に遊戯王ワールド、家族や友人からの応援。

カードパワーの暴力もあって今年の全国大会にすら出場した俺に断ると言う選択肢

はなかった。

故に、可能なら原作とは関わらず、なんかほどほどにスターチップを集めて惜しくも予選敗退！ぐらいにするしかないだろう。

そうすれば周囲の応援に応えつつ、将来の就職にも有利な箔が――

「なあ、そこのお前！俺とカードをトレードしないか！」

「じよ、ジョーノウチクン!？」

付くとか考えてる時にピンポイントで俺に話しかけて来たのは原作主人公組の一角、城之内克也。

この決闘者の王国で全国大会二位の竜崎を倒してレッドアイズを手に入れ、元全米チャンピオンであるバンデット・キースすら撃破する成長株。

下手に関わって彼が本戦に出場できなかつたり、成長イベントが潰れたりするとなにが起こるか分からない重要人物である。

故に、とにかく今は小手先でごまかすしかない。

トレードしていたのは原作イベントだったはずなので、城之内が使う予定のあるカードを貰ったりしなければ大丈夫だろうから、ここはとにかく俺の挙動不審な行動を誤魔化す。

「え、何で俺の名前を知ってるんだ？」

「ほ、ほら、さつき入口で何か騒いでたからさ。聞こえてたんだよ」

「あー、そういうことか！初対面のはずなのに名前を呼ばれたもんだから焦ったぜ！」
セーフ。

いや、本当に城之内相手で良かった。

遊戯相手なら絶対不審がられてたぞ……。

でも遊戯なら最初から話しかけてない気もするので、良かった悪かった的にはどうな
んだこれ。

というかこのシーンで名前呼ばれてたつけ？ まったく覚えてないんだが……。

とりあえずこうなってしまったものは仕方ないので、無難にトレードをするしかない
わけだが……。

「で、トレードだつけ？ 別に俺は構わないけど……」

「お、中々いいノリじゃねーか！強いカードで頼むぜ！」

あ、お前実際にしゃべると饒舌に語ってる心の声のノリと違うなとか思ったかもしれ
ないけど、俺はコミュ力が高いわけでは無いのだ。

率直に言ってる人がいると上手く話せなくなるし、相手からだと思気な聞こえてしま
うらしいが放っておいて欲しい。

などと誰に向けたのか分からない言い訳を思う程度には動揺しつつ、表面的には平常

心を装って手持ちのカードファイルを漁る。

この時点での城之内デッキは戦士・獣戦士族中心のビートダウンデッキ。

原作改変を避けるなら相性は良くないが程ほどにレアでデッキに入らないカードを渡したいが、ぶつちやけそもそも守るべき原作とは何なのか俺には分からない。

それは王国編の時点で生贄ルールが存在しているというか、LP4000のマスターデュエルっぽい何かだからというのものもあるし、テレビで放映された羽蛾 VS 竜崎が普通にハイレベルだったと言う事でもある。

二頭を持つキングレックスが恐竜族最強のレアカードと広まるような、あまりにも酷いカードプールの中、「ダイナソー」の名を示すかの如く華麗に立ち回った竜崎の姿に、俺は涙しか出なかったほどである。

あれから戦力強化に数十万を掛けレッドアイズを入手した先、城之内にアンティを仕掛けて奪われるかと思うと余計にだ。

「とりあえず俺から出せるカードはこれかな」

「どれどれ……」

ともかく、俺は何枚かのカードを城之内に提示する。

城之内の主力である戦士族モンスターを強化できる「最強の盾」

ドラグマとの相性が良く、普通に余っている「ワンダーワンド」

そして現在の城之内デッキとの相性は良くないが、将来的にレッドアイズが加入するとなるとドラゴン族サポートが共有でき、さらに単純に強い「暗黒竜コラプサーペン」&「輝白竜ワイバースター」のセット。

「ほうほう……」

興味深そうにこの4枚のカードを見る城之内は果たしてどれを選ぶのか……。

……いや最後の2枚セットで確定して欲しいんだが。

城之内のデッキを少しでも強化しておきたいんだが。

と、言うともそもそこの世界で強いカードは希少なんじゃないやなかったのか、原作崩壊はどうした、トレードに出してよいのかという話もあるだろう。

これに関しては正直普通に俺も渡したくない、特に下の2枚は通常トレードに出せるカードでは無い。

通常召喚できないという一文のせいで遊戯王ワールドでの評価は低く、使いこなすだけで褒めてもらえるため渡すのは惜しいが、一番怖いのはここで出し惜しみすることである。

そう、主人公チームがどこかで事故って世界が崩壊する可能性を考えると、渡せる範囲で強力なカードを渡すにこしたことは無いのだ。

だが、問題なのはこの遊戯王ワールドの価値観。

「よし、じゃあ俺はこの最強の盾が欲しいぜ！俺の出せるカードは……」
「~~~~~!!!」

思わず苦悶の声を上げる。

そんな俺の様子に城之内が最強の盾をレアカードだと思ったのか、「……釣り合うカード出せるかな」なんて焦っているが、なんて言う事もない。

この時点の城之内があまりにも城之内だったからである。

いや、そんな気はしたのだ。

確かに最強の盾は強い、この時点だと滅茶苦茶強い。

城之内の主力でアックス・レイダーに装備すると星4で攻撃力2850でブラックマジシャンを越え、バーバリアン1号2号のような上級モンスターに付ければレッドアイズどころかブルーアイズすら上回る破格の上昇幅を誇る。

当然守備表示のモンスターに付けて壁にしても戦える。

原作よりインフレが進んでいるとはいえ、この時点の城之内デッキとしては破格の強さを持ったカードだというのも推測できる。

だが「コラプサーペント」&「ワイバースター」を上回るかと言えば絶対にNOである。

召喚法が限られている以上、素材としての活躍は勿論限られているが、この二匹の強

力な点は召喚権を使わずにモンスターを場に出せる上、そこから生贄やコストに使う事も出来れば、壁モンスターとして使い倒すこともできると言う点だ。

なんならコラプサーペントの方は黙って攻撃力が1800あるので、この時点における星5級のステータスがある。

そのため主人公チームの強化のためにも、ここはノータイムで選んでほしかった。

少なくとも、この船に乗っているレベルの面々なら、多少迷うことはあれどこの2枚は確実にトレードしたいカードとして選んだだろう。

だが残念かな、この時点の城之内は爺ちゃんからの教えを受けているとはいえ、町内大会ベスト8という急成長前。

遊戯の善意で参加しているだけの素人に毛が生えた程度の新人なのである。

「じゃあ、俺はこのカードを貰おうかな」

「え、それでいいのか？ありがとな!!」

俺は城之内が悩みながら提示したカード――。

これから原作で大活躍することになる墓荒らしから目を背けつつ、救魔の標―― 墓地の魔法使い族を手札に戻す魔法カードを貰った。

いや普通に強いだろコレ。

戦士族主体の城之内デッキ、蘇生手段豊富なブラマジを使う遊戯デッキ。

原作チームのデッキに入らないだろうが、俺のドラグマデッキとの相性は中々に良好だ。

墓地に行つたエクレシアを手札に戻してサーチが出来るのは普通に偉い。

勿論、もつと優れたカードがあるとさえいえばそうなのだが、この世界では必須カードや汎用カードを集めるハードルがやたらと高いという問題がある。

マジで良いもん貰つたわ。

「城之内くん!」

「遊戯! いまちようど最初のトレードが終わつた所だ!」

なんて思つてたら、俺の元にやってくるヒトデ頭の主人公。

あれ? 羽蛾イベントつていつだっけ? これから? もしかしてフラグ潰れた?

フラグ潰れたら戦いの神モードの王様が初手エクゾディアで帰らなくなつたりする?
?

それともアニメや漫画ではカットされただけで、遊戯にもトレードタイムがあつた???

「へえ、トレードを……。あ、良かったら僕ともトレードしてくれませんか?」

「あ、あの武藤遊戯!! 僕は別に構いませんが……。」

「そんな堅くならなくていいよ、気軽に遊戯って呼んでくれれば!」

そんな風に困惑している間に向けられた人懐っこい笑みに思わず承諾しつつ、

城之内とトレードをしなかった3枚を見せると——表情が変わった。

雰囲気は変わっていない、表情が変わったのだ。

「この3枚、全部トレードできませんか？ ええと……」

「やっべ名前聞いてなかった……」

「城之内くん……」

真剣な表情でトレードを持ちかけようとして、俺の名前を知らないことに気が付き、城之内に視線を向ける遊戯。

そしてその小声で呟きながら思わずその視線から目を逸らす城之内。

「倉瀬カインです。倉瀬と呼んでください。」

「トレードは……カード次第ですね」

「うん！倉瀬くん……って……あ、全国大会に出てた……？」

「はい、二回戦で負けちゃいましたけど……遊戯くんも知ってたんですね」

「えーつと……大会で一番不幸だった人って新聞に乗ってたからね」

「あははは……」

ぐさり。

思わず心がえぐられた。

そうなのだ、俺は全国大会出場者であり、だからこそ王国に招待されている。

竜崎、羽蛾、梶木のようなベスト4クラスではないが、そこそこに活躍していて、ちよつと知名度があつたりするのだ。

諸事情あつて壮絶な手札事故を起こし、カードをセットすら出来ないまま敗退したとはいえ全国大会出場者なのだ。

「こつちから出せるカードは……」

などと俺がダメージを受けている間に遊戯はカードをいくつかの種類に分けてカードを並べる。

属性や種族に分けつつ、汎用のカードもいくつか。

その中には暗黒の竜王など、原作で使ったカードの姿もある。

「なあ、どうしてそんなに並べてるんだ？」

「倉瀬くんが持つてるカードがどうしても欲しいんだけど、どんなデッキを使つてるか分からないからね。」

これから大会がある以上使つてるデッキは聞けないから、必要なカードを出せるようにしようと思つて」

「な、なるほど…… トレードつてそういう風にするのか、勉強になつたぜ……。」

そうすれば釣り合わなくて困る心配が無くなるんだな……。」

ガチである。

いやまあ現在の遊戯はペガサスに爺ちゃん魂を奪われているわけで、ガチにならない理由は存在しない。

俺としても遊戯の勝利は絶対条件なのだが、ここで釣り合わないカードの交換は難しい。

だが、だからと言って原作で活躍した経験があり、この世界でも使われるかもしれないカード……。

例えば一角獣のホーンなんかは貰うわけには行かない。

下級なら良いだろうと思って、マンモスの墓場を貰えば大変なことになりかねない……が……。

『ヴァイオレット ヘカター』

いや絶対欲しいのあったわ、東映版で杏子から譲り受けたレアカード。

こうしてトレードの弾となっているあたり、この世界では遊戯が自力で当てたのはよいが、上級魔術師としてはブラックマジシャンがいるから使わないと言う感じなのだろうか？

これは普通にコレクションアイテムとして欲しい。

「これ、1枚と3枚でどうですか？」

「1枚でいいの？ 他のヘカターカードが無いと機能しないけど……」

「ええ、コレクションアイテムとして欲しかったので」
迫真の表情。

遊戯としてはヴァイオレットヘカテ1枚では機能せず、大会前ということを考える
と、自分有利なトレードになってしまうことを危惧したのだろうが、転生者としては
ヴァイオレットヘカテの方が希少価値が高い。

何せどう足掻いても元世界では使えなかつた上に、実用性が無くもないカードだ。

欲しくないはずが無い。——バンダイ版はあつたが。

「よし！トレード成立だね！倉瀬くん、ありがとう！」

「いえいえ、こちらこそありがとうございました」

そうして無事にといいかなんというか、俺と主人公チームの初邂逅は平和に終わった
のだった。

王国編 （予選）

さて、遊戯と城之内以外にも何人かとトレードを行い、決闘者の王国へと上陸したわけだが……。

今回の大会、当然のように原作とはいくつかルールが異なる点が存在する。

一つはフィールドパワーソースの廃止……。

と言うより、「フィールド魔法が最初から展開されており、それが除去できない」ルールが一部のエリアに存在していることだ。

梶木のシーステルス戦術のような言ったもん勝ち要素は始めからオミットされている。

つまりこの大会だとエリアによつてはフィールド魔法そのものが発動できず、フィールド魔法に依存したデッキは大きな被害を受けてしまうのだが、その点ドラグマはフィールド魔法への依存度が比較的少ないのは大きな利点となる。

……教導国家ドラグマがあるだろうって？

やだよ。何かあったら突然光り輝いて烙印劇城デスピアに変わりそうなカードを

デツキに入れるなんて。

そのデュエルはカードとの絆が生んだ新たな力とか言いながら勝てても、使い続けた瞬間に絶対顔芸しながら闇落ちする羽目になるじゃん。

命に関わることは流石にご免被る。

で、二つ目の違いは予選抜け枠の拡充。

原作の4人抜けから8人抜けへと本戦枠が増えている。

豪華客船に決闘者を満載して4人しか抜けられないと言うのは、原作の描写的な都合であって遊戯王ワールドが実際に存在するならもう少し枠が広くなるという事だろう。

むしろ8人と言わず16人枠や32人枠とさらに拡大するのが妥当なのではないだろうか。

で、そんな8人の枠を巡って俺はペガサス島で決闘にいそしんでいるわけで……。

俺がいるのは開始地点の波止場、固定のフィールド魔法の発動しないエリアである。

え、それはエリアごとにフィールド魔法が設定されている理由が無くないか？

などと思うかもしれないが、これは恐らくだがそれぞれのエリアから、そのエリアに対応したスペシャリストを選出するための工夫だと思われる。

インセクター羽蛾が海岸線エリアでデュエルしたり、ダイナソー竜崎が森エリアでデュエルすることが考えにくい以上。

デュエリストはそれぞれが得意なエリアでデュエルすることになる訳で、環境的に特定の種族が強かったとしても、その使い手をエリアごとに分散させることが可能になる。

ルール側で調整してやることで、環境がEM竜剣士一色や征龍魔導の二色になるような事態を防ぎ、恐竜族のような不遇デッキでも本戦への出場率を上げることができるというわけだ。

「俺の先攻！俺は手札より高等儀式術を発動！

デッキから合計レベルが8となるように通常モンスターを墓地に送り、終焉の王 デッキを特殊召喚！

さらにモンスターを1枚セットして、これでターン終了だ！」

『1ターン目から攻撃力2400のモンスター……！』

『流石はデストロイヤー式谷だ！』

『全国大会ベスト8の猛者!!』

等と考えている間、デュエルリングで俺の対面に立つ男—— 原作には存在しなかったデュエリスト『デストロイヤー式谷』とやらが先攻1ターン目から高レベルのモンスターを召喚し、ギャラリーが沸く。

マスターデュエルなどでOCG環境を知る俺からすると、先攻棒立ちのデミスなど実質バニラモンスターと同様で脆弱この上ない布陣だが、一般的には初手攻撃力2400がそれだけで勝利を決めるポテンシャルがあるのは間違いない。

使用カードに恵まれている俺にとつてはまったく脅威では無いと言いたいが、次のターン以降の展開を想像すると率直に言つて結構厳しい。

墓地に落とされたのが昆虫族の女帝カマキリと昆虫人間だったから、どう考えてもデミスドージャーなんだよなアレ。

デミスの効果は2000ポイントのライフをコストに、フィールドのカードを全て破壊すると言うもの。

初期ライフの半分に相当する膨大なライフを要求されてしまうが、ライフポイントが4000の遊戯王ワールドなら簡単にワンキルが決まるため、かなりぶっ飛んでいる。

効果でフィールドのカードを全破壊できる以上、ミラーフォースのような逆転のカードも効かないわけで、ずるいレベルのデッキパワーである。

……まあ、極度のデフレ環境でドラグマなんていう20年未来のデッキを握っている俺は普通にもつとずるいのだが、シンクロ以前の環境ではEXデッキ関連の効果が使にくくなっているのです、お互い様と言う事にしておこう。

ともかく、重要なのはこのデュエルだ。

「積極的に原作を改変するつもりは無いとはいえ、デュエルを疎かにすることはできない。い。」

「できないというか、絶対にしてはいけない。」

「この世界でデュエルを疎かにすると言う事は、デッキに宿る神や精霊を軽んじること
に等しい。」

「やるならば、全力である。」

「俺のターン、ドロロー。まずは教導の聖女エクレシアを通常召喚。効果により罨カード
へドラグマ・パニツシユメント」を手札に加える」

「召喚と同時に罨カードを持つてくるモンスター！　だが、罨カードは伏せたターンに
使うことはできないぞ！」

「言われなくても知ってるって、とりあえず……。今は終焉の王　デミスは倒せないか
ら、エクレシアでセットモンスターに攻撃！」

「セットモンスターはフライングマンティス……。守備力は800だから破壊されるが、
ダメージは受けない！」

「下級モンスター1体しか出てこないなら攻撃表示で出しておけばよかつたな！」

「相手はハードラック倉瀬だから……。』」

「ガハハハと笑う式谷と、公式大会での手札事故を揶揄するギャラリー。」

しかし、あの手札事故は俺がデュエルを疎かにした……というか大事にしていたのが、カードの心を無視したが故に起こった惨事であって、今回は事故っていないのでギャラリーには安心して貰いたい。

それにドラグマデッキで初動エクレシアというのは安定の手筋。

これより上は天底の使徒から入れる時しかない。

しかし……なんというか……この遊戯王ワールドに来てから思うのだが、俺のコミュ力低すぎない？

こう、ロールプレイを自然な感じで行う人間が多い中、俺は何というかこう、淡々としているせいで、どうしても自分から上手く盛り上げることが出来ない。

今世の両親からも「変わった子」扱いを受けている点でもあり、前世の存在が影響している感がある。

そんな俺に立体幻像のエクレシアが盛り上げを求め、抗議するかのようにぶんぶんとう槌を振っているが、無い物ねだりをされても仕方ない。

そういうのは俺に向いていないというか、こればかりはどうにもならない。

「クククツ、本当にターンを終わらせていいのか？ もう終わっちゃまうぜ？」

「別にいいよ、君のターンを始めてよ」

まあデミスターだよね。

デビルドージャーが手札に在るなら、デミスの効果でフィールドのカードを全部破壊し、高等儀式術で落とした昆虫族2体除外からデビルドージャー特殊召喚。

終焉の王 デミスの2400とデビルドージャーの2800を合わせたダイレクトアタック2回で勝負は決まる。

だが当然、そんなことは分かり切っているわけで――

「俺のターン！ドロー！」

「君のドローフェイズ、罨カードへドラグマパニッシュメントの効果を発動。」

「何!?!ここで罨カードだと!?!」

「エクストラデッキからモンスター1体……鉄駆竜スプリンドを墓地に送り、その攻撃力以下のモンスター……終焉の王 デミスを破壊！」

罨カードから現れるのは雷撃。

どこぞの姉なるものが放つそれは、デミスがその力を発動するタイミングが訪れる前に打ち砕く。

デメリットで次のターン終了時まで俺はエクストラデッキからのモンスターを出せなくなるのはまあまあ痛い、デミسدージャーの2連打で削り切られるよりは遥かにマシである。

「チツ、俺のコンボを読んでいたか……。」

ならば、俺は墓地の昆虫族モンスター2体をデュエルから取り除き、デビルドローザを特殊召喚！」

『今度は攻撃力2800!?!』

『大型モンスターを破壊されても即座に大型モンスターを呼び直すなんて!』

『なんてタクティクス……!!流石はデストロイヤー式谷!』

「バトル!教導の聖女エクレシアに攻撃!!終焉のデビル・レーザー!」

地を割って現れるのは毒々しい色をし、その口に光を蓄える大ムカデ。

2ターン連続の大型モンスターの登場にギャラリーが沸き、エクレシアは何かを期待するように俺を振り返るが……。

「すまん。エクレシア、何もないんだ。」

ドゴーン!と、デュエリングで爆発が起きる。

その音に紛れて少女の叫びが聞こえた気もするが気のせいである。

エクレシアが持つEXデッキから特殊召喚されたモンスターとの戦闘で破壊されないその耐性は、ヌメロンモンスターの攻撃を耐えきつたりとOCG環境では頼れるものだが、この環境では紙に等しい。

シンクロ以降が存在しないとか以前に、そもそも融合モンスターですら中々出てこない。

G X時代になればまだマシになるのだろうか……。

「教導の聖女エクレシア、撃破！ 攻撃力の差分1300ダメージに加え、お前のデッキの一番上のカードを墓地に送らせて貰ってターン終了だ！」

「……墓地に落ちたのは海亀壊獣ガメシエル。発動できる効果は無い。」

「壊獣……？ 変な雑魚カードを採用してるんだな」

「見た事ないけど、どんなカードなんだ」

『俺が持つてる壊獣は相手のモンスターを生贄に、相手の場に特殊召喚だったような……』

『カスやん……』

まあ、壊獣はこの時代では滅茶苦茶弱いからね。

崇光なる宣告者に代表される、相手フィールドに最上級モンスターを出してまで除去したいカードがまだ少なく入手も難しい上。

召喚するまでの手間暇もあって滅多に遭遇しないため、単純に使うだけだと損があまりにも大きいのだ。

マンモスの墓場をリリースして壊獣を出すなど本末転倒にも程がある。

俺の手持ちカード的には相手を強引に起点にできる神カードだったりするのだが、それは俺の手持ちには烙印組が集まっているせいである。

「だが、ここでドラグマパニッシュメントの効果で墓地に落とした鉄駆竜スプリンドの効果を発動！」

デツキからスプリガンズモンスター、またはアルバスの落胤1体を手札に加えるか特殊召喚するが……。

今回はアルバスの落胤を手札に加える」

「後続のモンスターを確保したか……、中々の戦術だが俺のデビルドーザーの攻撃力は2800!!

お前がデーモンの召喚のような生贄1体で出せる攻撃力の高いレアカードを持っていたとしても、この数値は越えられない！」

「ドロー。」

引いたカードは……教導の騎士フルドリス。

良いカードなのだが……確かに今は2800を越えられない。

デビルドーザーがエクストラデツキから特殊召喚されたモンスターなら、フルドリルス特殊召喚からの効果発動で打点を上げればどうにでもなるが、現時点では特殊召喚できない。

ドラグマパニッシュメントのデメリットが無ければ、スプリンドの効果でアルバスを手札に加えるのではなく特殊召喚し、効果発動からどうにでもなったのだが、それが出

来るのは次の相手ターンからである。

故にここは—— まだ友達になったと言う訳ではないが、友情の力を借りさせて貰うとしよう。

「手札より魔法カード、救魔の標を発動！」

教導の聖女エクレスシアを墓地から回収し、そのまま通常召喚！

効果を発動してドラグマ・エンカウンターを手札に加え、カードを1枚伏せてターンを終了！」

「一度倒されたモンスターをまた出し直してどうするつもりだ！

俺のターン！ドロー!!……そのままバトルだ!!」

どこかの運命を感じさせる騎士のポーズを取るエクレスシアの立体幻像を見ながら、俺は思う。

—— こういう所が遊戯王ワールドで慣れないというか、乗り切れないんだよな。

一度倒されたモンスターが再召喚されて、伏せカードがあっても無策だと判断して動いてくる。

勝ちを求めるのなら堅実に、不確定要素を消すべきなのに、何かに突き動かされるかのように突出する。

こういう行動に納得できないという事実、そこに俺は転生者としての異物感を感じ

る。

「先程サーチし、伏せた罫カード！へドラグマ・エンカウンターを発動！手札よりアルバスの落胤を特殊召喚！」

エクレシアの対面に現れるのは白髪の少年。

烙印世界の物語で主役を務めるヒーローの一人。

俺は彼らの物語の結末を知らないが、彼もこのような異物感を感じていたのだろうか？

「さっき手札に加えたモンスターか！エクレシアよりは攻撃力が高いようだが、攻撃力1800程度ではデビルドージャーには及ばない！」

壁モンスターを増やしたところで何になる！

「アルバスの落胤の効果発動！このモンスターは召喚・特殊召喚された時。手札を1枚捨てることで——。」

白髪の少年の周囲で何かが渦巻く。

デビルドージャーはその異様に怯んだかのような姿を見せ——。

「自身と、相手モンスターを素材として、融合召喚を行う。」

「相手モンスターを素材……まさか！」

「このモンスターの融合素材はアルバスの落胤と攻撃力2500以上のモンスター!!

即ち、君のデビルドージャーだ！来い！灰燼竜バスタード!!!
「何イツ？」

巨大なる大ムカデは一瞬でフィールドから消え去る。

後に残るのは聖女を守るかのように立つ、荒々しき少年の髪色を体色に残した巨龍。

「このモンスターの攻撃力は融合素材にしたモンスターのレベルの合計×100ポイントアップする！」

素材モンスターの合計レベルは12、よつて2500から1200ポイントアップし、攻撃力3700!!」

「馬鹿な……」

『攻撃力……3700……!!』

最強のモンスターとして知られる、あのブルーアイズホワイトドラゴンすら上回るその威容に、ギャラリーが息をのむ。

デュエル相手である式谷に至つては呆然としたまま手札を取り落とし、デュエルリングがそれをターン終了と判断してターンが俺へと移り変わる。

このままエクレシアとバスタードのダイレクトアタックでも勝負は決まるのだが、エクレシアはまた期待するように槌をぶんぶん振っているし、手札ではあるカードが熱を持つ。

——活躍させろと言う事なのだろう。

別に無視しても良いというか、俺に死体蹴りをする趣味は無い上、万が一に備えるためにも無視したいのだが、こういうのを無視すると暫くの間デツキからの引きが著しく悪化する。

具体的に言うとな国大会の二回戦でカードを伏せることすらできないレベルで壮絶に事故ったのもそのせいだ。

大会一回戦、場に新たなカードを出さなくても勝てる場面で、情報隠蔽兼オーバーキルはマナー的にどうなんだという理由で、手札で熱を持ったカードを出さずに勝負を決めたら、次のデュエルで何もできなくなつたのである。

故に、俺はちゃんとカードの機嫌も取らないといけない。

相手が既に心が折れていても、彼女らはこの決闘者の王国という舞台でギャラリーを前にやる気満々なのだから。

「俺のターン、ドロロー。俺はフィールドにEXデツキから召喚されたモンスターがいるため、手札から教導の騎士フルルドリスを特殊召喚！」

「ひっ……」

『(ハハ)でさらに攻撃力2500の最上級モンスターを!?!』

現れるのは荘厳なる鎧を身にまとい、ピシッとポーズを決める騎士。

聖女の意気は上がり、龍は少々呆れるような雰囲気を出しつつ、その騎士から僅かにやれやれという感じで距離を取る。

アルバスくん、君だけだよ今の僕の気持ちを分かってくれてるのは。

「バトル！俺はエクレシアとフルルドリスでダイレクトアタック！そしてこの攻撃時にフルルドリスの効果！ドラグマモンスター！！！！の攻撃力を500アップ！」

「うわああああああああああ！！！！」

フルルドリスの剣から放たれた雷撃と、立体幻像の衝撃でお相手氏がデュエルリングから転がり落ちる。

不思議と怪我そのものは無さそうなのはデュエリストの体の神秘か。

あくまでも立体幻像……立体幻像で闇のゲーム的なダメージは一切無いはずなのが、通常の立体幻像よりも何故か衝撃が強かったりはするんだろうなあ。

周りのギャラリーは大型モンスターによる攻撃の衝撃に沈黙しているし、これの責任取るのは俺なんだろうなあと思いつつ……。

俺はデュエル相手が賭けていたスターチップをパチリとグローブに嵌め込み――。

「次の相手は誰ですか？」

ギャラリーへとニコやかに問いかけた。

いや、嫌いじゃないだよ。

原作崩壊で世界滅亡は困る、自分の介入が原因で原作ルートが狂う。

そうなたら困ると言うメタ視点はともかく、明らかに精霊がついているカードたちと俺TUEEEEをすると言うのは、それは間違いなく楽しいのだ。

そういつた意味で、やりたい放題やっている彼女たちと俺の相性はそう悪くは無いのだろう。

だってやれやれ系ドラゴンやつてるアルバスくんもちよつと口元ニヤついてるからね！

王国編 掲示板回①

○【DM全話連続配信】チュートリアルお兄さん 倉瀬カインスレ Part 73【烙印カレール】

1：ドローしたカードは名無しです

遊戯王DMのチュートリアル担当こと、倉瀬クンと烙印世界に関連するデッキの専用スレです。

他キャラの話題や登場回以外の実況は該当スレでどうぞ

2：ドローしたカードは名無しです

>>>1乙

3：ドローしたカードは名無しです

乙

4：ドローしたカードは名無しです

倉瀬スレがこんなに伸びるの初めて見た

5：ドローしたカードは名無しです
お前らどこにいたんだよ

6：ドローしたカードは名無しです

本スレだと勢いが早すぎるからって、お客さんが避難所扱いしてるからしやーない

7：ドローしたカードは名無しです

お客さんを倉瀬と烙印の沼に引き摺りこんでいけ

8：ドローしたカードは名無しです

実質雑談スレの強みを活かしていこう

9：ドローしたカードは名無しです

久々に初登場回を見たけど、初っ端からチュートリアルで笑う

10：ドローしたカードは名無しです

トレーディングカードゲームのトレーディングカードゲームたる所を見せるチュートリアルお兄さんの鑑

11：ドローしたカードは名無しです

ゲーム遊戯王皆勤賞（シルエツトのみ、音声のみを含む）の男

12：ドローしたカードは名無しです

倉瀬と城之内のレートが釣り合わない可能性があるトレードから、遊戯のトレードの

流れの完成度よ

13：ドローしたカードは名無しです

単純に使うカードとしての交換だけじゃなくて、カードには観賞用のコレクションとしての価値もあると一連の流れで教えてくれるからな

14：ドローしたカードは名無しです

トランクに満載したカードとブルーアイズ1枚のトレードを求める海馬とそれを断る爺ちゃんみたいな現実ではありえないトレードが多い中で貴重なりアル路線

15：ドローしたカードは名無しです

この描写のお陰で救われた子供たちが何人いることか

16：ドローしたカードは名無しです

トレードのやり方教えてくれたの助かる……

17：ドローしたカードは名無しです

なお日本王者

18：ドローしたカードは名無しです

この後にH A ☆ G A のエクゾディア投げ捨て事件が入るわけだけど、あれ絶対大失敗だったよな

周りの空気に当てられてトレードに参加しなくなっただけで、決闘者の王国で使う

デッキを変えるつもり自体は遊戯には無かったし

19：ドロールしたカードは名無しです

でもここでエクゾディアが捨てられてないと、闘いの儀で初手エクゾディアだったかも知れないし……

20：ドロールしたカードは名無しです

エクゾディアが抜けたおかげで手札事故率が落ちて、トレード組が加入したのはこの時点だと強化疑惑あるからな

21：ドロールしたカードは名無しです

天よりの宝札！手札抹殺！強欲な壺！天使の施し！ワンダーワンド！

22：ドロールしたカードは名無しです

でた！遊戯さんの手札増強魔法四天王だ！

23：ドロールしたカードは名無しです

四天王と言うには1つ多いんだよなあ……

24：ドロールしたカードは名無しです

手札抹殺が増強魔法カウントなの笑う

25：ドロールしたカードは名無しです

主人公が使うと手札を任意の必要なカードに入れ替える効果になるから多少はね？

26：ドローしたカードは名無しです

ワンダーワンドとかいうモンスター強化の装備魔法でみたいなノリで出てきて雑に手札を整えるMVPカード

27：ドローしたカードは名無しです

事あるごとに盤面とライフの調整をこなしてくれるからな

28：ドローしたカードは名無しです

他の初期装備カードの皆さんはワンダーワンドの性能を見習ってくれ。

29：ドローしたカードは名無しです

ワイバースターとコラボサーペントとかいう元禁止コンビも普通に酷い

トレードの弾丸があまりにも豪華

30：ドローしたカードは名無しです

このカードは通常召喚できないとかいうデメリットになってないデメリット

31：ドローしたカードは名無しです

子供時代「下級モンスターなのに通常召喚できない!?弱すぎwww」

大人時代「なんやこの壊れカード!!」

32：ドローしたカードは名無しです

・一時期の混沌組

カオスエンペラー↓禁止

カオスソルジャー↓禁止

カオスソーサラー↓禁止

ワイバースター↓禁止

コラブサーペント↓禁止

グロ

33：ドローしたカードは名無しです

いつ見ても酷い

34：ドローしたカードは名無しです

今じゃ全員そろって無制限だけどな……

35：ドローしたカードは名無しです

20年かけて10000種類のカードを出してようやく追いついただけなんだよ

なあ……

36：ドローしたカードは名無しです

なお自分はしつかりメタを貼ってた倉瀬

37：ドローしたカードは名無しです

トレードで出したカードを対策してないわけないだろとかいう言われてみれば当然

の理屈

38：ドローしたカードは名無しです

墓地利用と墓地対策のチュートリアルにして現在でも通用する最強カードの初登場が王国編と言う事実

39：ドローしたカードは名無しです

墓穴の指名者があるからええやろの精神で出されたクソつよ墓地効果カードの皆さんwwww

死んでくれ

40：ドローしたカードは名無しです

古代「墓穴の指名者wwww よつわwwww死者蘇生対策ぐらいにしかならんやろwwww」

中世「マキキュラを止めたいのに先攻マキキュラには使えないのバグだろ……、手札から使わせてくれ……」

近代「墓穴の指名者最強！墓穴の指名者最強!! ……え？禁止?!?」

現代「ようやく帰ってきてくれた!! けど完全解禁は許されないか……」

41：ドローしたカードは名無しです

時代が追い付いたせいでドラグマ以外の汎用カードすら狂っているというか現代で

も通じる仕上がり王国倉瀬

42:ドローしたカードは名無しです

倉瀬絡みは王国編とは思えないぐらいカードパワーが高いんよな

43:ドローしたカードは名無しです

王国編↓バトルシテイ編で使うカードのパワーが落ちた唯一のデユエリスト

44:ドローしたカードは名無しです

王国時点のカードで完成してるから、わざわざ新しいパワカが必要なかっただけでも言う

45:ドローしたカードは名無しです

混沌を倉瀬絡みと言うにはワイバースターとコラプサーペント以外は冤罪だし、なんならコイツらも規制されている時期と召喚条件が被ってるだけで活躍デツキや規制タイミングは全然被って無かったりするんだけどな

諸悪の根源と言う意味ではドラグマ勢の方が酷い

・一時期の王国編ドラグマ

天底の使徒↓禁止

エクレシア↓制限

フルドリス↓制限

アルバス↓制限

パニツシユメント↓制限

アデイン↓制限

エンカウンター↓準制限

まあ今は天底の使徒が制限だけで、他の奴は全部無制限になつてるけど

46：ドローしたカードは名無しです

原作出身の初期テーマ仲間であるトゥーンが産廃になる中、何故かほぼそのまま紙になつた連中だ。

格が違う。

47：ドローしたカードは名無しです

仲間がじわじわ規制されていった中で唯一規制経験の無いテオとかいう癒し

48：ドローしたカードは名無しです

上でも言われてるけど20年10000種類でようやく追いつくレベルのカードパ

ワー

49：ドローしたカードは名無しです

まあ我らが主人公である王様は未だに許されないレベルのカード残してるけど

50：ドローしたカードは名無しです

ドーマ編とかいう暗黒魔界の話はやめろ

51:ドローしたカードは名無しです

ドラグマ絡みは製作側としてもチュートリアルだったのは分かる

将来的にこういう攻防をお互いに来るカードゲームにしたかっただらうなと

継続してパワカとして暴れてるから制限がじわじわ増えて一時期のほぼ全員規制対象の惨状だったけど、デツキとして不成立になるほどの禁止は受けてないし、実際暗黒時代の連中と比べると圧倒的に大人しい。

52:ドローしたカードは名無しです

なおそのカードゲームにした結果

53:ドローしたカードは名無しです

数多の失敗を超えてちゃんとお互いに理不尽を押し付けあえるゲームになってるだろ！

54:ドローしたカードは名無しです

暗黒時代どころか1強環境とか2強環境すら最近だと無いからな

55:ドローしたカードは名無しです

しかし原作倉瀬もチュートリアルしてるけど、アニメ倉瀬はそれどころじゃないよな
本当

56：ドローしたカードは名無しです

船で全国大会出場経験者として出会って、本戦でぶつかる全国大会二回戦落ち。

その間に羽蛾や竜崎を倒してるから大したことないと思ったら、普通にクソ強いとか
いうの罨が酷過ぎる

57：ドローしたカードは名無しです

トレードでピンズドカードを渡しちゃった城之内が杏子から怒られるの好き

58：ドローしたカードは名無しです

戦士主体の城之内視点だと救魔の標を活かされるのは想定外だったろうし仕方ない

59：ドローしたカードは名無しです

皆バナラを使ってる時代にエクレシアを再利用し始める許されざる行い

60：ドローしたカードは名無しです

ペガサス「彼のカードは私も全ては知りません。私以外のデザイナーが生み出した新
世代のカードたちデース！余りにも新しすぎるものはまだカード化していませんが、将
来はこういったカードが増えるのは間違いないありませーん！」

61：ドローしたカードは名無しです

新しすぎるんだよバカ!!

62：ドローしたカードは名無しです

烙印世界が語られるまで20年かかると誰が思っただろうか

63：ドローしたカードは名無しです

GXで精霊界編が始まった時、デュエルターミナルのサービスが始まった時。烙印世界が来るぞと話題になるたびに透かされたあの日々を忘れない。

64：ドローしたカードは名無しです

アニメ倉瀬の追加デュエル。

容赦無さ過ぎて笑ってしまふんよ。

65：ドローしたカードは名無しです

ちよつと大人しそうで暗い内向的な見た目とキャラ付けからの蹂躞劇

66：ドローしたカードは名無しです

まだ推定バニラだったころのデミスさん懐かしい

67：ドローしたカードは名無しです

あれを見てカードを始めたいじめられっ子僕

68：ドローしたカードは名無しです

遊戯と倉瀬は当時のオタク少年の希望みたいなどころある

69：ドローしたカードは名無しです

初心者の希望って意味だと城之内だけど

オタク少年が憧れるのはあの2人だもんなあ

70:ドローしたカードは名無しです

船でカード交換とかしてたとはいえ、原作だとペガサス城で初デュエルからのアレだったのを、

追加デュエルを挟んで、羽蛾↓竜崎と下がった全国大会の格を上げる名采配

71:ドローしたカードは名無しです

殴り合ってちよつと魔法と罫があるぐらいの環境だったところに、罫で相手モンスター破壊からエクストラデッキのモンスターを墓地に送って効果発動サーチと繋げていく動きよ

72:ドローしたカードは名無しです

流石全国大会出場者、決闘者の王国予選一位抜けってなるカードパワーとタクティクス

73:ドローしたカードは名無しです

二回戦負けのデュエリストであそこまでやるなら、王者はどこまで強いんやろなあ
……

74:ドローしたカードは名無しです

羽蛾「5ターンかけて出した究極完全態グレートモスはフィールドで強化されて最強

だ!!素の攻撃力3500を越えるカードは海馬のブルーアイズアルティメットドラゴンぐらいさ!」

倉瀬「相手の大型モンスターを素材に融合、灰燼龍バスタード!元々の攻撃力は2500だが効果で相手のレベル8モンスターを素材にして攻撃力3700!」

直接対決が無かったのが逆に可哀想

75:ドローしたカードは名無しです

無慈悲

76:ドローしたカードは名無しです

ほんま酷い

77:ドローしたカードは名無しです

アニメだと遊戯が倉瀬のこと知つとって、全国大会二回戦負けの理由が手札事故って解説までしとるからな

78:ドローしたカードは名無しです

でないとなんでこいつ羽蛾とか竜崎より戦績低いのってなるし……

79:ドローしたカードは名無しです

羽蛾と竜崎の株はもうボロボロ

80:ドローしたカードは名無しです

倉瀬、式谷、梶木のトリオで全国大会組の面目を保つスタイル

81：ドローしたカードは名無しです

アニメで一瞬映った手札が上級5枚、絶望顔からのドローフルドリスは今見ても笑いを抑えられん

82：ドローしたカードは名無しです

セットすら出来ずに負け（ガチ）

83：ドローしたカードは名無しです

公式大会で手札事故で負ける人が現れるたびに倉瀬の手札事故シーン切り抜きがラッキンキングやら急上昇で上がってくるの草

84：ドローしたカードは名無しです

全国大会の王者が一番強い人間ではないと早い段階で説明してくれるチュートリアルお兄さんの鑑

85：ドローしたカードは名無しです

野良でどう考えても羽蛾やら竜崎より強いだろって奴が後から出てきても、倉瀬が手札事故で負けてると思うと納得できるからな

86：ドローしたカードは名無しです

そういう野良の強者でも手札事故を起こすことがあるんだと思うとちよつとアレだ

けどね

87：ドローしたカードは名無しです

この追加デュエル時点で立体幻像のドラグマ組が好き勝手動いてるあたり、全国大会の事故は精霊がついててアレやからな

88：ドローしたカードは名無しです

描写見る限り別にカードの精霊に嫌われてるとかじゃないし

記憶編を見る限りどう考えても遊戯王ワールドで事故る要素が無い中で起こった全シリーズ屈指の手札事故と言う

89：ドローしたカードは名無しです

ネタ回にして神回として名高い「完璧な手札だ！」ですら遠く及ばないレベルの事故

90：ドローしたカードは名無しです

全国大会↓王国編の間で精霊が付いたにしては倉瀬の場合は数が多いからな

91：ドローしたカードは名無しです

憑いてる精霊の数って観点だと、長く精霊絡みをやってたGX組ですら倉瀬に勝てないという事実

92：ドローしたカードは名無しです

あれだけ精霊の数が付いてて、現実世界から離れるかペガサスの補助無しでは意志疎

通どころかまともに視認すら出来ないのも逆に凄い

93：ドローしたカードは名無しです

倉瀬は立体幻像が好き勝手動いてるから何かあるだろコレって判断してただけだからな

94：ドローしたカードは名無しです

まあ本格的にカード編が始まって直ぐだから、

ついてる精霊の数にしても精霊関連の能力にしてもドロー運にしても設定が固まっていなかったのが真相なんだろうけど

そのせいで好き勝手言えるから、長編作品特有の矛盾シーンの中では二番目に好き

95：ドローしたカードは名無しです

>>>94

一番好きなのは？

96：ドローしたカードは名無しです

>>>95

海軍大将のアレや

97：ドローしたカードは名無しです

全国大会なのにエクレシアのおやつを準備し忘れたせいでアルバスクんとエクレシ

アはストライキ。

フルルドリス姐さん激おこでセルフドロロック説大好き

98：ドロートしたカードは名無しです

某所のコラが広まってから一瞬で定着したから忘れがちだけど、その説が出てきたのは2020年になってからなんだよなあ……。

99：ドロートしたカードは名無しです

「ごはんはたくさんたべるタイプ」

100：ドロートしたカードは名無しです

一気にネタキャラと化した聖女さま……

101：ドロートしたカードは名無しです

もとから聖女はどちらかというとなタキヤラだったやろがい!!

102：ドロートしたカードは名無しです

事あるごとに犬の尻尾みたいに槌をぶんぶんするの好き

103：ドロートしたカードは名無しです

アルティメットバーストを耐えきるあの神々しさはどこへ……。

104：ドロートしたカードは名無しです

作画が良すぎて伝説と化した聖女エクレシアとしての全盛期

105：ドローしたカードは名無しです

未だに神作画として放映される、城之内死すと並んで遊戯王を知らない人でも知っている神シーン

106：ドローしたカードは名無しです

なお前後の流れの認知度は低い模様

107：ドローしたカードは名無しです

アニメの凄い映像まとめの常連つてだけで、ストーリー的にはまったく重要な場面じゃないからな

倉瀬デツキ強すぎるだろ問題について一定の回答を出しつつ、キャラの掘り下げと原作に追いつかないようにするための繋ぎの追加デュエル回だし

108：ドローしたカードは名無しです

作画が凄すぎるせいで聖女系の盾役の見せ場が来るとあの演出をリスペクトしなくてはならないという謎のお約束

109：ドローしたカードは名無しです

そのせいで某アレが遊戯王のパクりとか言い出されてたのは草なんよ

110：ドローしたカードは名無しです

あつちも盾役の聖女でごはんはたくさんたべるタイプの女の子と、融合してドラゴン

になる男の子だからな……

111：ドローしたカードは名無しです

先にごはんはたくさんたべるタイプだと判明したのは某アレの方なんだけどなあ……。

112：ドローしたカードは名無しです

エクレシアも明言されてなかっただけで各種媒体でごはんはたくさんたべるタイプだったんだよなあ

113：ドローしたカードは名無しです

カレー屋の聖女エクレシア好き

114：ドローしたカードは名無しです

元は倉瀬IIカレーからの所から来たはずだったんだけどなあ……

115：ドローしたカードは名無しです

日常シーンが映ると何時もカレーを食ってる男

116：ドローしたカードは名無しです

競合が少ないとはいえ某アレまではエクレシアは盾キャラ系聖女の知名度No. 1 やつてたからしゃーないんや

117：ドローしたカードは名無しです

烙印世界本編が語られてない時代から、何故かB M Gと一緒に外伝作品何本もやつてる最古参勢だからな……。

118：ドローしたカードは名無しです

主役じゃなくても出張枠としてシレつとよくでてくる女だからな……。

119：ドローしたカードは名無しです

流石に今の若い子からだと知名度落ちてるのが悲しい……。

120：ドローしたカードは名無しです

なんで最新のカードストーリーで主役級なのに、若い子からの知名度が落ちてるんですかねえ!?

121：ドローしたカードは名無しです

遊戯王を知らん奴でもB M Gと並んで誰もが知ってた時代には流石に勝てないんだよ!!

122：ドローしたカードは名無しです

烙印編が始まってから露出減ったからな……。

123：ドローしたカードは名無しです

そりゃ烙印編でシリアスやつてる隣でキャピキャピはできんやろ。

124：ドローしたカードは名無しです

【悲報】新カード『烙印の命数』でフルドリス姐さんが死亡【速報】

125：ドローしたカードは名無しです

ファツ!?

126：ドローしたカードは名無しです

嘘やろ!?

127：ドローしたカードは名無しです

あの雷ゴリラをどうやって殺したんや!?

128：ドローしたカードは名無しです

>>127

はい、パニツシユメント

・ ・ ・ ・ ・

王国編
～夕食会の裏で～

さて、あれから他の参加者たちとデュエルをしていた所。

無事……。と言っているのかは分からないが、俺は初日のうちにスターチップを10枚集めてしまった。

こういうと何やら物凄く強そうに聞こえるかもしれないが、遊戯王ワールド最強格である遊戯がギリギリでの予選突破となっていたのは、単純にペガサスを倒せばよいと言うのでは無く、その過程で強いデュエリストと戦うことを目指していたからだ。

全国大会でワンツリーのインセクター羽蛾とダイナソー竜崎は勿論。

アニメ版で全国大会3位であることが明かされた梶木亮太に、賞金稼ぎの孔雀舞。

その他は運営側の死の物真似師、闇のプレイヤーキラー、迷宮兄弟と戦うなど、ペガサス島を歩き回っている。

唯一、主人公チームとぶつかったデュエリストの中ではゴースト骨塚の格が大きく劣るが、こちらは元アメリカ一のカードプロフェッサー……。即ち元全米チャンピオンにも等しいキースがバックに付いている。

王国予選終盤、海馬の自殺示唆によってスターチップを失った遊戯は予選落ちの窮地

に立たされるが、これもあくまで前述の理由で移動に多くの時間を費やしたことと、キースや迷宮兄弟からの妨害で時間的猶予を失っていたためである。

単純なスターチップの枚数だけで言うなら、遊戯は初日の時点で森から海、荒野などと移動に膨大な時間を使ったにもかかわらず、闇のプレイヤーキラーから舞を助けた時点で早々にクリアしているのだ。

で、振り返って俺の状況。

一戦目こそデストロイヤー式谷という全国大会上位級の相手だったが、他の全国大会上位級だったり、運営側の実力者は……。

正直言うとうと、ほぼ全員が遊戯側に向かい、遊戯への挑戦権を賭けた潰し合いが起きている。

故に、俺とデュエルを行ったのは、王国編でキースの取り巻きを務めたゴースト骨塚の取り巻きである佐竹や高井戸クラスが殆ど。

しかも移動せずにデュエルを行うとなれば、そりや初日で予選を抜けるよねとしか言えない。

このような状況になってしまったのは、現在の遊戯王ワールドにおいて最強のモンスターであるブルーアイズを独占する海馬と、それを伝説の召喚神で下した武藤遊戯という存在が大きいためである。

全国大会の王者であるインセクター羽蛾ですら、遊戯と海馬がいけない大会だったからと謙遜し、エクゾディアを海に投げ捨てると言う手段を取っている。

冷静に考えてこれヤバくない？

インセクター羽蛾の性格なら「フン、全国大会の王者であるボクのほうが強いに決まっているだろ？ヒャーハハハハ！」とか言つてそうなのに、2人の方が上だと暗に認めている程なのだ。

そんな上澄みの中の上澄みである強者たちが対遊戯を目指して潰し合う以上。

推定精霊であるエクレシアたちもやる気満々でドロー運も快調なら、如何に残る王国参加者が遊戯王ワールドの上澄みに属していようと、ドラグマのカードパワーもあつて正直負ける気がしない。

勿論、これで本当に良いのかと言う疑問や、これはズルに該当するものなんじゃないだろうか。

このような思いはあるものの、ある意味でもっともこの世界の真理に近いであろう、「カードの側がやる気になっている」のだからまあ問題無いだろうと自分の中に疑問を押し込め、俺はペガサス城の一室にいた。

窓の外では遠くで人影が試作型デュエルディスクを投げ合う中、ブルーアイズとレッツドアイズが対峙している。

そう、海馬と城之内のデュエルである。

ここから彼らはゴースト骨塚戦、迷宮兄弟戦を越え、さらに海馬とのデュエルを越えた先、ペガサス城に挑むという原作の流れに思いを馳せるのだが――。

ぶつちやけ、俺はやること無くて暇すぎて困っている。

初日で予選を抜けたということは、それ即ち、ぶつちぎりの予選1位抜けだからである。

原作の本戦出場者である遊戯、城之内、舞、キース。

ペガサスに挑むために遊戯とデュエルを行った海馬を見ても分かるが、彼らがペガサス城に訪れるのはあくまで二日目。

初日に予選を抜けた人間は原作に存在していないのだ。

もしこれが原作やアニメの話であれば、あの強者揃いの王国で一位抜け!?!しかも初日のうちにとかどんな強者なんだ!?!とでもなるところだろう。

転生者目線で原作崩壊に気を付けるとか言いながら、速攻で原作崩壊を!?!となるところだろうが、これはどう見ても俺の知っている世界線とはズレがあるからね。シカタナイネ。

そもそも原作と違って予選が8人抜けというところからして違うのだから、「城之内

がキースに勝利する」「遊戯がペガサスに勝利する」と言った、原作イベントをフラグとして踏むことができるのなら問題無いと信じた。

まあ、決闘者の王国で予選1位抜けと言うのは、原作崩壊による将来的な世界滅亡のリスクを考慮にいけないなら、これからの人生が楽になる圧倒的な実績であるので張り切った面も正直強い。

遊戯王ワールドでの就活において「貴方は学生時代に何に打ち込んでいましたか?」「デュエルを少々」「実績などをお聞きしても?」「全国大会と決闘者の王国で本戦に出場しました!」「採用!!」みたいな流れが容易に想像できる以上、精霊の機嫌を取ると言う観点以外から見ても、全力を出さない理由は存在していない。

だからこそ――。

等と思いつつ、俺はこれからの流れを思い起こしながら、デッキに語り掛ける。

「いいか、この王国編はいくつかの重要なポイントがある」

当たり前だが反応は無い。

カードなんだから当然ではあるのだが、それでも彼らは――精霊は、俺の話を聞いているという確信がある。

故に、デッキに対して語りを続ける。

語る内容は当然、俺の知っている原作知識。

しばらくしてから行われるペガサス城外壁にて行われる海馬との戦いや、ペガサスとの死闘など、大邪神ゾーク・ネクロファデスを倒すため、遊戯一行が越えなくてはならない試練について。

この試練を精霊たちが知っているかどうかは分からないが、知らないままにデュエルに干渉してカードの創造や書き換えて無理矢理重要人物との戦いをひっくり返すと言う事は、何があつても起こってはならない。

勿論、普通にデュエルをしている範囲で俺が勝つ。

と言う事であれば、遊戯たちが原作ほどに頼りにならないという可能性もありえるため、これは仕方がない。

むしろ場合によっては明確にカードの精霊と意志疎通を取る方法をなんとか確立し、俺が転生者としての知識を駆使して頑張らなければならぬということも覚悟しているが、これはあくまでも正真正銘最後の手段だ。

アニメの描写を見る限り、ゾークは究極龍や三幻神、エクゾディアと比較してもカードの精霊的に隔絶した強さを持っている。

ドラグマの面々は烙印世界を代表する強者であるし、俺が警戒している教導の大神祇官に代表される、「デュエル中に突然光り輝いて書き換わりそうなカード」が書き換わった先――。

デスピア勢を俺が自由自在に扱えたとしても、ゾークに勝てる可能性は極めて低い。効果を無効にする、攻撃力を0にするとかやった所で、「小癩な!!」と言われ、邪神にそんなものが効くと思っっているのかと無限の闇でゴリ押しされる光景は想像に難くない。

むしろエクレシア一行を除けばゾークに吸収されたり洗脳されたりまであるんじゃないか、アイツら光属性だけど。

もつとも、勝てるとは思えなかつたとしても、世界終焉を防ぐため、出来ることをやるしかなくなることはあり得るわけだがこれはあくまで最終手段。

原作一行が自然な形で勝てる流れを、俺の存在という異分子が原因で断つと言う事は出来ない。

「だから、本当に！本当に突然光り輝いてカードが書き換わったりするなよ!!泣くからな!!!」

普通にデュエルする分には良いから!!!」

故に、俺は決闘者の王国編のサバイバルを警戒して持ち込んだレトルトカレーを食べながら、匂いが付かないように少し離れた所に置いたカードを、デッキを拝み倒すのだ。

などと拝み倒している間に寝てしまったようで、起きた頃には二日目の夕方。

正門前に遊戯たちが集まっているので、あのイベントが起きる頃合いだ。

アニメでは舞の色仕掛けなどを駆使し、観戦組がペガサス城の守衛を強行的に突破する奴……ではなく、海馬とペガサスのデュエルである。

ペガサスの非道さ、マインドスキャンの恐ろしさを改めて確認するためのデモンストレーションのようなもので、この対戦カードはペガサスがマインドスキャンで海馬の心をカードに封じ込めると言うショッキングなシーンもあるので、正直見たいような、見たくないような……。

いやまで……。そもそも、今の状況……まずくね???

だって俺原作知識持つてるじゃん

ペガサスにミレニアムアイあるじ

俺が遊戯の負け筋になるんじゃない

マインドシャフルで対策されることも、友情パワーで防がれることも分かっている

ペガサスって何

……とりあえぬ観戦は無しだ。

なんかこう、既に予選突破して寝てて余裕がありましたムーブでここはやり過ぎすことは確定として、ペガサス対策を考えないといけない。

控えめに言っぺペガサスのミレニアムアイはチートである。

千年アイテムの所持者ならば防衛できるわけでも無く、問答無用で心を読む。

マインドシャッフルは二重人格という特異性を利用したあくまで小手先の対策であって、あれは心が読まれていると言う事実そのものはまったく変わっていない。

俺はまあ、こういう性格なので内面と外面が大きく違うが二重人格という訳ではないし、これ以外で対策となると原作組のように友情パワーで心を一つにする必要があるのだが……。

そんな相手は俺に存在していない。というか、決闘者の王国という隔離された舞台でそれが出来るのは遊戯一行だけだ。

そのため、ここまでペガサスに遭遇していないのは本当に幸いである。

原作での描写を見る限りミレニアムアイは自動発動では無く任意発動であるため、遭遇した上で心を読まれると言う手順が必要になる以上。

ペガサス城に来てからは原作を崩さないようにする必要があるとテッキを拝み倒し、すやすやと寝ていた俺が心を読まれているということはあり得ない。

だが、海馬戦が終わればあの悪趣味なスープを飲まされる夕食会が行われるわけで、その場で一切心を読まれないというのは流石に希望的観測が過ぎる。

いやあそこにペガサスいたっけ？ 覚えてないが……いたら困るし、原作にいなかったとしても、この世界でいない保証はない。

早速に対策を取る必要があるのだが、この状況で俺が頼れる相手など――。

「あの、無敵の精霊パワーでなんとかなりませんか……？」

そう、精霊しかない。

故に、原作イベントである海馬とペガサスの闘いを観戦することなく、デッキ拌みフェイズ、再開である。

ここは精霊の不思議パワーで何とかしてもらえない。

仮にこの世界線がアニメで放映されているなら、王国編の猛者を相手に1位で予選を抜けた挙句。

早々に予選を突破するなり部屋に閉じこもってすやすやと眠り、そのまま海馬とペガサスのデュエルを興味が無いと言わんばかりに見なかった凄惨な奴になるわけだが、その内情は極めて情けないものである。

積極的に原作イベントに干渉しなければ大丈夫なんて思っていたが、まさかその場にいるだけで原作イベントを崩しかねない事態だったとは……。

まったく考えていなかった。

仮にペガサスとデュエルする機会があっても、闇のゲームじやなきや問題無いとしか思っていないかった。

……ともかく、必死にデッキに語りかけながら助力を願っていると、パサ……という

音と共に、デツキでは無く、予備のカードたちが崩れていた。

その中で明らかに、不自然に僅かに光を放っているのは……。

教導の大神祇官（パラレルレア）

んんんんん。

私に頼ってくださいと言わんばかりに光りやがって！

これは……これは……。

まあ確かに、こういうことが出来るとしたらお前だろう。

エクレシア、アルバス、フルルドリス及び、テオはストーリーを見る限り戦闘要員であり、この手の搦め手に向いているとは思えない。

アディンであればこの手の搦め手にも対応できそうな印象があるが、なんかこう、ストーリーとかでの活躍や重要度的に千年アイテムの力に對抗できるかは怪しい。

しかし、教導の大神祇官ならば間違いなく對抗できるだろうなと謎の確信がある。

というかコイツで對抗できなければ他に對抗できそうな奴はいないので、何かがあつても諦めるしかないだろう。

「でも、本当に悪いとは思ってるんだけど……。正直、お前は信じられないんだよなあ……。」

キラリと、信じてええんやでと言うかのように光る。

キラキラと明らかに何かを主張するかのような不自然な光り方だ。

どうやらかろうじてコンタクトに成功したようである。

「いや、そんな信じてくださいとばかりに光られても、俺はデスピアの大導劇神のこと知ってるんだが？」

だが、俺の知る未来の知識を言うと、一瞬でその不自然な光り方は止まる。

前世でも見慣れた、光の角度によって見え方の変わる自然な光だ。

「ちよつと追及したら光るの止めやがって!!!」

キラキラ

遊ばれてるくくく。

コンタクトの手段に難があるとはいえ、間違はなく遊ばれてるくくく。

「でもまあ、他に選択肢は無いから……。頼むぞ。マジで。」

いや本当。

これで俺が将来的に乗っ取られたりとかして遊戯王特有の顔芸闇落ち枠になったらどうしよう。

少なくとも烙印世界勢はゾークとの関係はないだろうし、少なくともゾークの危険性をあそこまで懇切丁寧に解説したんだから、

ゾークを倒すまでは余計なこととはしないと信じたいんだが……。

視点：ペガサス

それはペガサスにとって初めての経験だった。

海馬の挑戦を退けた後に開いた夕食会。

これは対戦カードを決めるためのイベントであると同時に、その場に集めた参加者の心を読み、少しでも自身の勝率を高めるための準備でもあった。

心を読めるからと言って、デュエルに勝てるとは限らない。

ドロートしたカードは読めても、ドロートするカードは読めない。

ブルーアイズを相手が握っていることは分かっても、それに対策する手段が手札にあるかは不確定。

海馬とのデュエルも圧勝したかのように見えているが、それは事前に対策するカードを準備していたからこそで、薄氷の勝利でもあった。

故に、ペガサスはデュエルになんらかの条件を付けることが多い。

最初の遭遇でマインドスキャンを行ってデッキのタイプを確認。

もつともらしい理屈をつけて一度退いた後、メタカードを積んでからデュエル。

彼はゲームの創造者にして千年アイテムの所持者という圧倒的なアドバンテージを持ちながら、油断と慢心を捨てた堅実さで己の目的へと邁進していた。

勿論——何事にも表と裏があるように、油断と慢心を捨てた堅実さはデュエリストの直感や危機感を鈍くさせると言うマイナスの面もある。

もつとも創造主特権とも言えるトゥーンモンスタアの存在も含めれば、総合して圧倒的な存在であり、デュエルに関して言えば思い通りにならないことなど殆ど無かったのだが……

何事にも例外というものは存在する。

早々に予選を抜けた後、海馬とのデュエルの見学にも訪れることなく部屋に籠っていた少年、倉瀬カイン。

彼のことは全国大会で壮絶な手札事故を起こした子として、ペガサスも名前だけは記憶していた。

全国大会の出場者だけに限らず、賞金稼ぎを始めとした多くの実力者が参加する中で予選一位通過。

それはペガサスの認識を「手札事故を起こした不幸な少年」から「手札事故以外では

負けていない強者」であると上書きするに十分なもの。

故にペガサスはこの決闘者の王国を開いた本当の目的。

海馬コーポレーションを買収するため、BIG5と契約した武藤遊戯を倒すと言う条件を満たすことを主目的としながら倉瀬カインが武藤遊戯を倒してしまった時。

武藤遊戯を破った倉瀬カインを破る必要が起きた時に備え、十分な対策を取るべく心を読むことにしたので……。

——その倉瀬少年の心の中にいたのは、白き仮面と導着を身に纏い、〈巨大な杖〉を手にした怪しげな存在。

倉瀬少年とは似ても似つかぬ怪しげな人物—— 否。

「やあ」

「ワッツ!? 教導の—— 大神祇官!?!」

あるデザイナーが作り、ペガサスが許可を出してデュエルモンスターズに登場したカード。

その姿がマインドの中にいたのは衝撃と言う他なかった。

鉄獣戦線やスプリガンズなどはまだ早いと判断してカード化は見送ったが、彼らならば良いだろうと送り出したカードたち……それがドラグマである。

「まあ、私もマスターの言う事を全て信じていたわけでは無いのだがね。

我々という存在への理解がある以上、話そのものは大筋で間違っていないと確信していたが……まさか本当に来るとは……。

とりあえずマスターからは『ペガサスに心を読ませるな』と、オーダーを受けているので、速やかにお帰りを願いたいのだが……。』

クツクツクツと笑う教導の大神祇官。

ペガサスは息を飲む、彼がマスターと呼ぶ存在——即ちこの心の持ち主である倉瀬カイン。

彼はペガサスが心を読むことを予想し、対策していた。

心を読むことを推測されたことは初めてではない、むしろ積極的と言うほどではないが公言している以上、その行為が読まれていたこと自体は不自然では無い。

だが有効な対策が取られたのは初めてのことだった。

心を読まれないために心を閉ざす、思考の奥底に封じ込めようとする人間は過去にも存在した。

しかしこのような対策はマインドスキャンにとって無力であり、心を読む行為を防ぐことはできない。

ミレニアムアイを得て初めて現れた、心を読むという超常の力に対抗する存在。

今すぐにマインドスキャンを取りやめるべきか、ペガサスの中に迷いが生まれるが——

」。

「まあ、安心してくれたまえよ。

ここがマスターの心の中である以上、ゆっくりしていつてくれとは言えないが、心を読みさえしないなら我々に敵対する意志は無い」

「……私が言うのもなんですが、到底信じられませーん」

教導の大神祇官は敵対する意思は無いと宣言する。

ペガサス側が心を読むと言う、明らかな敵対の意志を示しているのにも関わらずである。

「何、単純な話さ。マスターにはマスターの目的があり、その目的の中にキミの排除は存在しない。

さらに言えば、私個人としてもそのミレニアムアイとやらかに挑む気は起きない。やるにしても、入念かつ緻密な準備が必要だ。

私の考えで言えば、マスターはキミと仲良くした方が良いと思っっているぐらいなのだ
が——。」

なるほどと、ペガサスは心の中で頷く。

ミレニアムアイは所謂闇のアイテム。

ペガサスはその作成理由や伝承の全てを知っているわけでは無いが、自身が手に入れ

た経緯で大まかにそれを理解している。

デュエルモンスターズの作成の過程で大きなインスピレーションを受けた、古代の壁面に描かれていた内容を知っている。

三幻神と呼ばれる恐るべきカード。

何かに突き動かされるようにそれらを生み出し、恐れた後に封印したのは他ならぬペガサスなのだ。

精霊や神、千年アイテムと言う超存在がこの世界にあることは彼らにとつて疑う理由が存在しない。

今回は偶然そういった超存在同士が接触すると言った事態が起こってしまったが、偶発的な事件であるが故に、彼らからしても千年アイテムに対する知識が一部でもあれば、このような状況で何もせずには穏便な対応を望むと言うのは至極当然の判断なのだ。「分かりました。」

では、今回の所は引き下がりマースが……あなたのご主人に伝言をお願いしても？」「おっと、それは悪いができない。

マスターは私たちの存在を確信しているし、語りかけることもしてくれる。

だが、この手の力にはとことん才能が無くて逆は出来ないのさ。直接伝えてくれたまえ。」

パチンとマクシムスが指を弾く。

刹那、ペガサスは倉瀬の心の中から、現実へと引き戻されていた。

(……恐ろしい相手デース)

今は夕食会の場。

表面上は余裕を見せるため、視界の端に倉瀬少年を収めながら笑顔を保ちつつ、冷や汗を流す。

教導の大神祇官の指パッチン一つで心の中から叩き出されたと言う事は、逆に指パッチン一つで心の中に閉じ込められる可能性もあったと言う事だ。

相手の心を読むマインドスキヤンは無敵に近い能力だが、完全ではない。

そのことを理解したペガサスは、すっかり鈍くなってしまったデュエリストとしての直感や危機感を自覚するのだった。

王国編　　＼遊戯　　VS　　倉瀬　　＼

決闘者の王国、本戦の組み合わせはこうだ。

Aブロック、俺VS非原作キャラ

Bブロック、遊戯VS孔雀舞

Cブロック、城之内VS非原作キャラ

Dブロック、キースVS非原作キャラ

この組み合わせを見た時、まっさきに思ったのはこれだ。

城之内、キースに勝てるのかな……？

まず、キースとデュエルを行う前に勝つ必要があると言うのは勿論。

仮に本戦一回戦を突破することが出来たとして、そこでデッキが割れていれば原作で見せたような初見殺しは機能しない。

そうなれば城之内がキースに勝つことが出来なくなるのでは……などと思っていたのだが、この心配は完全に杞憂だった。

城之内の相手が俺ほどではないにしても、中々の手札事故を起こしたのだ。

勿論、モンスターを出せない程ではない。

俺がデュエル中の二人を除いた全員からの視線を受ける中、城之内は自分が晒す情報を最小限で済ませたまま二回戦への進出を決め、キースもまた自分の実力を発揮して最小限の情報公開で予選を突破。

見事に原作ルートとの合流を果たすことに成功した。これが運命という奴か。

ちなみに俺はと言えばAブロックということもあつて真つ先にデュエルを行ったのだが、上振れ手札の上で後攻だった。

そう、アルバスくんが相手を吸つて、エクレシアからフルドリスをサーチしてのワ
ンシヨット。

これ以上は無い流れで一回戦を突破していたのである。

対戦相手の非原作キャラが「ハードラックだったのは……俺の方……!!」なんて言つて崩れ落ちていたが、異名を付けるのならカタカナ十苗字以外にして貰いたい。

遊戯王ワールドでその組み合わせは瞞ませ犬っぽくて凄く気になつてしまう。

で、遊戯と孔雀舞の1回戦については原作と同じような流れで推移した。

ペガサス戦に向けて逸る遊戯に対して舞が窘めるといふ原作イベントになるわけだが……。

こうしてこの場に立つてみると、ある意味でこの場でもっとも重要度の低いデュエル

だった。

……と、思う。勘違いしないでほしいのは、これはデュエルのレベルが低いだとか、そういう話ではない。

如何に遊戯と言えども、対面する相手を通して点扱いし、見下した状態で勝てる程この世界のデュエルは甘くない。

余裕や傲慢と、敵としてすら見ていない舐めプレイと言うのは似ているようでまったく違う。

相手が舞以外——、城之内でも、キースでも、非原作キャラでも同じだ。

恐らくは誰が相手でも敵はペガサスだけだと舐めてかかり、そして舞と同じように「私／俺を見ろ」と説教されていたのでは無いだろうか。

キースに関しては遊戯に説教する理由が無いように思えるかもしれないが、ペガサスを見て対面する相手を見ずに嘗め腐って負ける。

これは完全に自分の焼き直しなのでトラウマに直撃するだろう。

他人に対してやる分には笑っているかもしれないが、自分がやられると途端に我慢できなくなってしまう。

それが実物のキースを見て抱いた感想である。

原作とは関係のないイベントという意味では俺のデュエルが最も重要度が低いのだ

が、一回戦での俺の手札は上振れている。

あくまでも仮定の話だが、一回戦でデュエル相手を見ていない遊戯が相手ならワンショットが決まっていたのではないだろうか。

俺には遊戯を説教する理由が無い――。

と言うより、自分が見られていないことにも気が付かず、遊戯ならこの程度凌ぎ切るだろと何も考えずに攻撃。

遊戯の意識が切り替わる前にワンキルしてしまうみたいな奴である。

そういった意味でこのデュエルは重要度――、遊戯と孔雀舞の組み合わせである意味が薄い。

俺以外の誰が相手であったとしても遊戯が逸り、対戦相手に窘められて成長するというイベントだったのではないだろうか。

数分の後、少々の準備時間を経て始まる決闘者の王国本戦準決勝――。

ある意味で因縁とも言える二回戦の舞台で、たとえ誰が相手であっても『敵』として認められるように成長した、やがて決闘王と呼ばれることになる原作主人公。

武藤遊戯とぶつかる。

視点：武藤遊戯&闇遊戯

武藤遊戯—— 表の遊戯にとって、倉瀬とは会ったばかりながら薄気味悪い人物になつていた。

これは倉瀬という人間が内向的な性格でありオタクと呼ばれるカテゴリーに属するからだとか、コミュニケーション能力に欠けているからという理由ではない。

内向的と言うのなら表の遊戯だってそうであるし、友達を作るために千年パズルを必要としたぐらいだ。

はつきり言つて人のことは言えない。

故に遊戯が倉瀬のことを薄気味悪いと感じるのは、まったく別のことが理由である。開幕はお互いに静かな立ち上がりだった。

1ターン目、もう一人の遊戯は倉瀬が一回戦で見せた後攻ワンターンキルを警戒。

アルバスの落胤の効果で吸収されない下級モンスター「岩石の巨兵」をセットした上で罠カードを備える。

2ターン目、対する倉瀬は攻撃力1800を誇る下級モンスター「教導の鉄槌 テオ」を召喚するが、罠カードを警戒して攻撃は行わない。

遊戯と同様にカードをセットし、守りを固めた上での初動となつていた。

こうなつてくると有利なのは先攻の側。

本来先攻とは攻撃出来ないこと、ドローできないことがデメリットになっているだけで、ターンが回れば回るほど、1ターンに1度しか行えない「モンスターを召喚する回数」の数だけ差が開いていく。

特にこのような場面、後攻側が壁モンスターを破壊出来ないと言う状況になるとその差が顕著に現れる。

「俺は岩石の巨兵を生贄に捧げ、デーモンの召喚を攻撃表示で場に出す！」

バトルだ！デーモンの召喚で教導の鉄槌 テオに攻撃！」

『よし！遊戯が先に上級モンスターを召喚したぜ！』

『さっきの1ターンキルは偶然だったに違いねえ！』

もう一人の遊戯は先攻と後攻という違いにより生まれた差。

召喚回数に差を付けるために3ターン目という最序盤から押し込んでいく。

舞に対して行ってしまったような拙攻では無い、先に上級モンスターを召喚して相手の下級モンスターを倒せば、相手は上級モンスターを召喚するための生贄を準備する所から始めなくてはならなくなる。

こうしてカード・アドバンテージを握っていくための攻撃。

「罨カード発動！ドラグマパニッシュメント！相手の表側表示のモンスター1体を対

象として発動！エクストラデッキから対象以上の攻撃力を持つモンスター1体を墓地に送り、対象となったモンスターを破壊する!!」

「クッ、デーモンの召喚が—— ならば俺はリバースカードを2枚セットしターン終了！」

—— しかし、その攻撃は容易に防がれる。

しかもエクストラデッキのモンスターをコストに要求するのにもかかわらず、モンスター1体しか破壊できない。

明らかに聖なるバリア ミラーフォースや激流葬のような、1枚で複数のモンスターを破壊できる罫と比べ、著しく性能の劣る罫カードによってだ。

(あの罫カードは一体……)

(嫌な予感がするぜ……)

全国大会では手札事故によって不運の敗退となったが、強敵揃いの決闘者の王国で予選1位抜けをするほどの実力者が採用しているカード。

それが何の意味も無いはずもないと、遊戯たちは警戒を露にするが——。

ボードアドバンテージを握るための積極的な攻勢、それを行った後では全てが遅かった。

「俺はキミがターンを終了する前のエンドフェイズ。

デーモンの召喚を破壊するため、エクストラデッキから墓地に送ったモンスター。

鉄駆竜スプリンドの効果を発動、デッキからアルバスの落胤1枚を手札に加える！」

「モンスターを破壊しながらのサーチコンボだど!？」

アルバスの落胤。

それは1回戦でワンターンキルを決めたメインエンジンとなったカード。

遊戯としてはそのカードを如何に対策するかが問題だったのだが、そのカードはあつさりど倉瀬の手札に舞い降りる。

岩石の巨兵とデーモンの召喚という2体のモンスターと2回の召喚権の消費を1枚の罠カードで潰し、さらに手札の消費を0に抑えながらだ。

「ドロー」

(コイツは厳しい戦いになりそうだ……)

遊戯の場には伏せカードが3枚と手札が1枚。

一方の倉瀬の場には教導の鉄槌 テオに加え、アルバスの落胤を含んだ手札が6枚。

デュエルが始まって四ターン目。

倉瀬にはまだ二度しかターンが回ってきていないと言うのに、遊戯とのカード・アドバンテージの差は既に3枚に開いていた。

(俺のセットカードには聖なるバリア ミラーフォースがある。

召喚される上級モンスターを破壊することができれば、倉瀬の手札とフィールドのカードの合計は5枚。次のドロローをすれば差は1枚になるが――)

3枚、それは実にドロロー3回分の差である。

手札を1枚増やすことができる魔法カード「強欲な壺」。

このカードが強すぎることを理由にデッキに1枚しか採用できない、制限カードになっていることを考えれば既にかなり厳しい差と言っている。

これをひっくり返すには単純なモンスターの戦闘だけでは難しく、1枚で2枚以上のアドバンテージを取れる魔法・罠カードの力が重要になってくる。

「まずは……教導の鉄槌　テオを守備表示に変更。」

『遊戯の場はがら空きなのに、モンスターを守備表示に変更!?』

そんな遊戯の思考をあざ笑うかのように、倉瀬は盤面を固めた。

「そして教導の聖女　エクレシアを攻撃表示で召喚。」

エクレシアは召喚・特殊召喚に成功した時、デッキからドラグマカードを手札に加えることができる。俺が加えるのはドラグマ　エンカウンター！　そしてバトルフェイズ！　エクレシアでダイレクトアタックだ！

槌を振り回す、聖女と言うには聊か活動的な少女が現れたかと思うと、その少女は自身を召喚されただけ減った手札を即座に潤す。

そしてそのまま飛び上がったかと思うと遊戯へと向かって鎚を振り上げ――。

「―― もう一人のボク！」

（ああ！分かつてる！）

倉瀬の狙いに気が付いた表の遊戯が思わずもう一人の遊戯に警鐘を鳴らす。

当然、警鐘を鳴らされたのとほぼ同時にもう一人の遊戯もこの攻撃を通す危険性を理解している。

「罨カード！聖なるバリア ミラーフォースを発動！相手モンスターが攻撃を宣言した時、相手フィールドの攻撃表示モンスターを全て破壊する！お前の場の攻撃表示モンスター 教導の聖女 エクレシアを破壊だ!!」

「OK、問題無し。攻撃できるモンスターがいなくなったバトルフェイズを終了してメインフェイズ2。」

カードを3枚伏せてターンを終了する！

渾身の振り下ろしがバリアに阻まれた聖女が目を回して光の粒子となる中。

倉瀬はニヤリと笑って頷く。

『お、おい……なんで遊戯はミラーフォースを今発動したんだ？ いくらダイレクトアタックだからって1500なら受ければいいじゃねーか』

『倉瀬がテオを守備表示にしたのはミラーフォースを警戒したからなんだろうが……』

『そうよ、なんで攻撃表示のモンスターがいっぱい並んでからじゃなくて、1体相手に使っちゃったの?』

『お、俺に言われたって分からねえよ……』

『ド素人が……あのえげつない戦略が分からんのか……』

そんな様子を見て困惑する遊戯一行と、冷や汗をかくキース。

舞や、他の本戦出場者はあまりのタクティクスに言葉も出ない。

『キース、それはどういうことだ!』

『分からねえのか、あの倉瀬とかいうガキは“ライフポイント”を見ちやいねえ。

それなのにもう一人のガキ、遊戯は“ライフポイント”を見せられているんだ』

『は……?』

『1回戦のワンターンキルを忘れたか?』

あのドラグマデツキは一撃で勝負を決める破壊力がある。』

キースに詰め寄る城之内。

キースからすれば嫌がらせ目的で黙っていればいいのだろうが、興奮しているのか声を荒げながらも回答を返す。

『攻撃力2500以上のモンスターを出せば手札にあるアルバスの落胤の効果融合で吸収されて、あの化け物が出てきて最低でも攻撃力3000のダイレクトアタック!』

融合対策で攻撃力2000程度で抑えていたとしても、自分のモンスターを素材に出してやることだって考えられる!』

『あ……だから遊戯はライフポイントを高いままで保たないといけないのね!』

『でも……だったらなんでライフポイントを見ていないなんて話になるんだ?』

ライフポイントが攻防の軸になるんじゃない?』

『馬鹿が! フィールドと手札のカード。お互いに何枚か数えてみる!』

倉瀬の場には守備表示の教導の鉄槌 テオと伏せカードが3枚に手札が3枚。

一方の遊戯の場にはモンスターが無く、セットカードが2枚と手札が1枚だけ。

次のドローで1つ埋まるとはいえ、ターン開始時に3枚だった手札と場の合計カード数の差は、4枚へと広がっていた。

ライフポイントを保つため、エクレシアにミラーフォースを切らざるを得なかった遊戯。

ここだけを見れば1対1の交換だが、エクレシアには召喚された時にドラグマカードを持つてくるサーチ効果がある。

一見、枚数だけ見れば平等にも見えた交換はその実不平等な上、複数枚のカードを破壊しうるミラーフォースを1枚の消費だけで倉瀬は使わしている。

海馬やペガサスを意識するあまり、メンタルが崩れた状態でデュエルを行った孔雀舞

戦のような状況では無く、落ち着きを取り戻して万全のコンディションとなった遊戯を相手にだ。

ペガサス戦に向けて絶好調となったもう一人の遊戯を相手に渡り合うデュエルタクティクスと「ドラグマ」カードのコンビネーション。

その戦略眼は流石は全国大会の本戦出場者と言った所だが――。

(羽蛾くんたちは違う――)

遊戯は改めて倉瀬と言うデュエリストの気味の悪さについて考えていた。

デュエルから目を離しているわけではない。

デュエルの主導権はいつも通りもう一人の遊戯に譲った上で、倉瀬の攻略法をデュエル以外の視点から探しているのだ。

遊戯には薄いとはいえ自分の知名度について自覚があるし、知識もある。

自分が海馬と渡り合った有名なデュエリストであり、全国大会は自分たち二人がいなかった大会。

優勝しても価値が薄いと言われる大会であることも知っている。

自分が所謂承認欲求がそこまで強いわけでは無い事は理解しているし、この決闘者の王国に關しても爺ちゃん人が人質に取られていなければ参加もしなかった。

そのせいで大なり小なり敵視されていて、この決闘者の王国でデュエルをしている

間、アウェイ感は何処に行っても感じさせられていた。

(だからこそ、意味が分からない)

遊戯が倉瀬から感じる感情は、純然たる興味。

敵意や害意は無く、「これがあの武藤遊戯か」としか思われていない感覚。

それはトレードで遊戯に優秀なカードを渡しつつ、自分はコレクション用のカードを選んだ点からも明らかだ。

遊戯のことを脅威と見なしているなら、トレードで優秀なカードを渡す必要は無い。

更に言えばコレクション用のカードなんてものは選ばず、相手の戦力になりうるカードを対象に選ばばよい。

敵として見ているなら、そうするべきなのだ。

羽蛾はエクゾディアを海に捨てると言うささらに直接的な手段を取ってきたし、今になって思うと、誰もが必死に争う全国大会の価値を参加しないことで失わせた人間として、恨まれていないわけもない。

「俺のターン！ドロー！よし!!強欲な壺を発動し、デッキから2枚カードをドロー!

そして墓地の閻属性モンスター デーモンの召喚 をゲームから取り除き、手札から輝白竜 ワイバースターを特殊召喚!」

遊戯が思考の海に沈む中。

もう一人の遊戯が逆転のカードを引き当てる。

強欲な壺というアドバンテージの差を埋めることが出来るカードから、ワイバースターという墓地に送られるとコラプサーペントをサーチできるカードを引き当てる。

彼らは決闘者の王国で、エクゾディアを失った遊戯を幾度となく支えてきたモンスターたち。

「そしてワイバースターを生贄に捧げ、来い！カースオブドラゴン！！そして墓地に送られたワイバースターの効果を発動！デッキから暗黒竜 コラプサーペント1体を手札に加える！」

「速攻魔法、墓穴の指名者を発動、このカードは相手の墓地のモンスター1体を対象として発動し、対象のモンスター1体を除外する。」

しかし――。

そのワイバースターがこの場で遊戯を支えることはない。

『墓穴の指名者？　なんだそりゃ？』

『見たこともないレベルの雑魚カードだな……』

効果自体は発動してるんだから、死者蘇生の対象を除外するならともかく、効果の発動した後のモンスターを除外した所で何にもならねえだろ』

バキューンと、銃を撃つかのようなモーションを行うキース。

デュエルモンスターにおけるカードと効果の関係は銃弾に例えられる。

カードは効果を発動した時点で銃弾を発射しているので、発射した後のカードを破壊したり除外してもその効果は無効にならない。

例外は永続魔法や永続罫のような、場に残って効果を発動するタイプのカードだが――

「そして、次のターン終了時まで、この効果で除外したモンスターの効果を無効にする。

よってワイバースターを除外することで、対象のカードの効果は次のターン終了時まで無効となり、コラプサーペントを手札に加えることはできない！」

『なんつーピンポイントな……！』

墓穴の指名者の効果は対象を除外した上で、その効果も無効にするもの。

ワイバースターは墓地から除外されたが故に効果が無効になるのではない。

そもそも効果を無効にされた上で除外されているのだ。

「くっ……墓地効果の対策だど!？」

「輝白竜ワイバースターを船でトレードに出したのは俺だよ？ 対策ぐらいしてて当然じゃないか」

上級モンスターであるカースオブドラゴンの召喚には成功したものの、ボードアドバントページの差は縮まらないことに焦る遊戯。

それに対して「対策はして当然」という態度を取る姿を見て、初めて表の遊戯は倉瀬に抱いていた気持ち悪さの正体に気が付いた。

《倉瀬カインというデュエリストは、武藤遊戯という存在をそもそも敵と認識していない》

武藤遊戯——表の遊戯である自分を敵として認識していないのは分かる。

デュエリストとしての遊戯はあくまでももう一人の遊戯であり、表の遊戯が戦いの舞台に立つことは殆ど無いからだ。

しかし、倉瀬と言うデュエリストはもう一人の遊戯、デュエリストとしての遊戯ですら敵とみなしていない。

指名者で対策されたのは遊戯のワイバースターでは無く、墓地効果を持つモンスター全て。

海馬が、ペガサスが、羽蛾が、多くの人がもう一人の遊戯を倒すべき『敵』として見定める中、倉瀬の見方だけはフラットだ。

見下しているわけでは無く、そもそもが敵とみなしていない。

デュエルを通じて友好的な関係を築けた梶木亮太や孔雀舞ですら、デュエル中は遊戯のことを敵として見ていた。

DEATH——Tから決闘者の王国に至るまで、遊戯の周りは城之内を始めとする友人

たちを除き、自分のことを倒す対象として見なして襲い掛かってくる『敵』しかいなかった中――。

どこまでもフラットにデュエルを行い、自分たちを『敵』として見なしてこない倉瀬というデュエリストは、遊戯にとって直感的に薄気味悪いと感じざるを得ない存在だったのだ。

王国編 ㄱ 遊戯 VS 倉瀬② ㄱ

視点： 城之内克也

遊戯と倉瀬のデュエルが進む中、城之内は震えていた。

『俺は魔法カード、救魔の標を発動。墓地から教導の聖女エクレシアを手札に戻す！』

そしてフィールド上に融合召喚されたモンスター、痕喰竜ブリガンドがいるため手札から特殊召喚できる！』

『くっ、またサーチコンボか！』

『天底の使徒も既に使ってるから再利用は正真正銘これで最後、これから先は流石のドラグマと言えど、息が切れるから安心していいよ』

—— 目の前で行われているデュエルは常識を超越していた。

ライフポイント以外の有利を狙いに行く倉瀬の戦術眼は勿論。

手札の減らないサーチ戦術、墓地利用戦術の前に絶望的な状況に追い込まれながら、倉瀬本人から「息が切れた」と言わせるほどに耐え抜いた遊戯の粘り。

それは城之内というデュエリストが目指すべき高み。

それがあまりにも遠い場所であることを、100の言葉を語るよりも分かりやすく教えていた。

「やっべえ……あの魔法カード、俺がトレードで渡した奴じゃねーか……」

「え……、ちよつと城之内!?! あんた何してるの!!」

「いや、まさかあんなに強いカードだとは思ってなくて……」

「馬鹿! そういうのはちゃんと調べとかないとダメだろ!」

「渡して良いカードの良し悪しも分からねえのかクソガキ!」

杏子と本田、ついでにキースからも責められるが、この震えは自分が渡したカードが敵に回ったからではない。

遊戯が押されているが故の震えである。

デュエリストとしての城之内にとって、遊戯とはデュエリストの頂点に位置する絶対的存在だ。

全国大会の猛者である羽蛾は汚い手を使った上で敗れて行ったし、今までに遊戯を苦戦させた梶木やプレイヤーキラー、迷宮兄弟も何らかの彼らにとって有利に働く要素があった。

決闘者の王国に呼び寄せたペガサスは、具体的手段こそ不明だが、心を読んだなどと公言している。

海馬にしても平然とデュエル以外の番外戦術として精神攻撃を仕掛けたり、それを抜きにしても遊戯が押されるのは超重量級のパワーデッキだからだ。

超重量デッキを相手にしているのだから、序盤に押し込まれるのは当然の話であり、それをいなせば自然と勝利が見えてくる。

しかし—— 倉瀬は違う。

まったくもって五分の状況でデュエルを始め、使うデッキはどちらかと言えばテクニカルタイプ。

遊戯のデッキと似た属性でありながら、互角以上に戦っている。

エクレシア1枚を起点に罠カードをサーチ。

罠カードで遊戯のモンスターを破壊してエクストラデッキからモンスターを墓地に落とす。

墓地に行ったモンスターの効果で手札を補充するという、手札の減らない一連の流れ。

そして1枚でこの流れを起動できるからこそ、それ以外のカードは汎用札や対策札で固められるが故、墓穴の指名者のようなあまり使われる事の無い、相手に対策するカードを多く投入できる。

本来、手札とはデュエルの中でドロウする以上に減るものなのだ。

だからこそ強欲な壺のような手札増強カードは強力であり、多くのデュエリストが採用し、デッキに1枚しか採用できないと言う制限が生まれた。

この手札はデュエルの中で減っていくと言う鎖には、遊戯だけでなく海馬や、城之内の師匠である武藤双六も縛られている。

それは絶対の法則であるはずなのに——、倉瀬だけは縛られていない。

『強欲で貪欲な壺、発動！このカードはデッキの上から10枚のカードを除外すること
で、カードを2枚ドロウする!!』

『強欲な壺と同じ効果の魔法!? だが、10枚ものカードをランダムにゲームから取り
除くと言うのは——』

『エクレシアや落とした融合モンスターサーチ効果で必要なカードは既にデッキの中
から回収済み、10枚の除外のデメリットはほぼ無いに等しく、2枚目以降の強欲な壺
として扱えるのさ!』

そう言っただけで使いにくい手札増強カードすらも活かしてカードの総合数を増やし、場に
残った融合モンスターを起点に、特殊召喚可能なドラグマモンスターを次々と並べる倉
瀬。

羽蛾のように油断して攻撃表示にして聖なるバリア ミラーフォースで並べたモン
スターを一掃されるようなハマも無い。

守備表示で壁モンスターを増やし、遊戯にその対処を強制しつつ、自身は手札を温存。対策に迫られる遊戯は手札とフィールドの総合数を減らさないことでやっつとだと言うのに、倉瀬のリソースは増え続ける。

アルバスの落胤の手札コストとして使われると墓地からセットされる魔法カードってなんなのよ！必死の思いで出した最上級モンスターを一瞬で奪われて超大型が出てくるのに！なんで手札が増えるのよ！！と、あの勝気な舞ですら声を荒げている有様だ。

遊戯の手札とフィールドには合わせて4枚のカードしかないというのに、倉瀬は手札に6枚、モンスター3枚、セットカード2枚で合計11枚。

既に3倍近いカード・アドバンテージの差が付いている。

最強の手札増強カードと言われる天よりの宝札で最大のドロウをしたとしても追いつかないほどの絶望的な差。

ライフポイントはお互いに半分以上残っているが、ここまでの状況になってしまえばそれはもはや誤差。

倉瀬が一度攻勢に移って総攻撃が通れば4000の初期ライフ——。それが2倍あつても一瞬で削り切るだろうし、逆にあれだけのカードがあれば例え残りライフが500を切ついても豊富なカードを駆使して当然のように防ぐだろう。

遊戯が凌げているのは、圧倒的に有利な状況であるにも関わらず倉瀬が攻め込んでこないからでしかない。

—— もっとも、攻め込んでいけばミラーフォースに代表される罠カードの効果で一発逆転もありえるためそれが正解なのだが、それを読んで攻めず最低限の損害で抑えながら遊戯のリソースを削りに行くこと自体が彼の戦略眼の高さを物語っている。

「罠り殺しかよ……!」

思わず、城之内は声が出た。

実際に罠り殺しにしているわけではないのは分かっている。

倉瀬はじわじわと堅実にアドバンテージを重ね、押し込んでいるだけだ。

セットカードの一発逆転を許さないように、確実に。

だがそれは未だ初心者域を出ない城之内の視点からすれば、圧倒的強者が弱者を追いつめているに等しく、1枚、2枚とカードの差が開いていくのを見ることができないうのが悔しかった。

「果たして本当にそうでしょうか、まだまだこの勝負は分かりませーん」

「……え?」

「おっと、そんなに驚いた顔をしないでくだサイイ、流石にショックを受けマース」

そんな思いを抱く城之内に声をかけたのは、首をすくめてわざとらしく自分の感情を

表すペガサスだった。

驚いているのは城之内だけではない、遊戯一行以外の面々。

キースや舞ですらいつのまにか玉座から離れ、観客席に近づいてきたペガサスに驚いている。

「倉瀬ボーイの使うドラグマは強力なカード群デース。」

その強さはデュエルモンスターズの創造者である私ですら計り知れませーん」

「計り知れないってどういうことだよ！」

「そのままの意味デース、デュエルモンスターズの膨大なカード群。」

皆さんは果たして私が全てのカードをデザインしたとお思いですか？」

そういうと茶目つ気を出したいのか、ウインクをしながらペガサスが問いかける。

「いや……流石にそれはちよつと難しいと思うけどよ」

「そう。私はゲームの創造主として全てのカードに目を通し、ゲームとしてのバランスを考えて登場させていマース。」

しかし全てのカードを一人で考えているのかと言うと違うのデース！」

「じゃあトウーンは？創造主一人しか使えないデッキというのはバランスも何もないと思っけど……」

「トウーンは皆さんご存じの通り無敵の生命体ですが、デッキとしての弱点は勿論あり

マース。

それを考えることこそがデュエルモンスターズにおける戦略の楽しみ、デュエリストとはどんなに強いモンスターやデッキが相手でも、その対策を本能的に考えて実行に移す生き物なのデース！」

そこでキースが歯ぎしりしながら身を乗り出して攻略法を考えているようにねと笑い、ペガサスは本田の回答とバクラの突っ込みをサラッと流し、続けた。

「ドラグマとはいわば未来のデッキ。

あのカードたちはあるデザイナーが考えた『烙印世界』というストーリーをモチーフにしたもので、そのストーリーに登場するカードたちは非常に革新的な発想を秘めていました」

「革新的な発想?」

「生贄召喚や融合召喚、儀式召喚以外の新たな発想デース。

しかし……残念ながらゲームのバランスを考えると新たな発想を実現するにはまだ早い。

故に、私は『烙印世界』の中で新たな発想に頼らないカードだけを先行して登場させることにしました。

纏めて死蔵しているだけでは勿体無いですし、デザイナーにもカードにも悪いですか

らね」

城之内はその目を見て息を飲む。

率直に言つて、城之内にとつてペガサスの評価は余り高くない。

人の心を読むと公言し、自分にしか使えないカードを作る。

それは創造主の特権を悪用し、皆が楽しむデュエルモンスターズで好き勝手にやっている悪党に見えている部分があるためだ。

しかし、デュエルモンスターズの未来について語るペガサスの姿は真摯であり、その思いに嘘は無いと直感的に理解することができた。

「皆さんは疑問に思ったことはありませんか？」

何故、融合モンスタールしくないないデッキのことをエクストラデッキと呼ぶのか」

「確かに、融合モンスタールしくないのなら、融合デッキでいい……つまり……」

「その通り、エクストラデッキがエクストラデッキであること。」

そしてドラッグマのカードたちがエクストラデッキのカードを起点にしていること、それこそが倉瀬ボーイの使うデッキが未来を見据えていることを表しているのデース創造者である私ですら計り知れないと言うのは、そういうことデース」

なるほど。

そう思いつつ、城之内は口を噤んだ。

遊戯の勝ちを信じていないわけでは無い。

むしろどんな逆境からでも絶対に勝つてくれると信じている。

しかし、遊戯と同等以上のテクニックを持つデュエリストが未来のデッキを使っていることが本当なら。

「遊戯なら大丈夫」だと、そう無条件に勝ちを確信してしまう程の素人から、「遊戯でもまずいかも知れない」と思えるまで、決闘者の王国での激闘を経て城之内は成長していたのだ。

視点：武藤遊戯／闇遊戯

「罨カード、威嚇する咆哮を発動！このターン、お前の攻撃宣言を封じる！」

「……ヨシ、これで残る伏せカードは……：一枚！」

倉瀬が強欲で貪欲な壺を使ってからさらに数ターンが経過し、ドラグマを相手に脅威的な粘りを見せていた遊戯だが、いよいよリソースの限界が訪れていた。

手札は無く、残されているのは魔法・罨ゾーンのセットカードが一枚だけ。

（なんとかか凌いだか……）

（次のドロローがラストチャンスだね、もう一人のボク。）

倉瀬の場にはエクレシア、フルルドリス、テオ、アデインに痕喰竜ブリガンドという

5体のモンスターが出せる限界まで並んでいる。

特にブリガンドはフルドリスと並んで攻撃力2500を誇り、戦闘で破壊されない上に他のモンスターをモンスター効果の対象から守る効果を持つ超大型融合モンスター。

起死回生の想いで出したブラックマジシャンを素材に出された攻撃力3600を誇る灰燼竜バスタードはなんとか破壊したものの、遊戯は倒した直後に後続としてブリガンドを呼び出された時点で正攻法での勝利を諦めていた。

大型の融合モンスターを破壊するだけでも大変でこちらも大型のモンスターを要求されると言うのに、相手はそれを素材に更なる融合モンスターを出してくる。

しかもエクレシアの再利用で手札リソースも減らないとなれば正面から殴り倒すことは不可能。

海馬ならばウイルスカードで一掃したり、大型のモンスターを破壊した後再度融合されるまでに勝利を決め切るパワーがあるだろうが、遊戯のデッキではその勝ち筋は望めない。

何より倉瀬は表の遊戯の言によれば対峙する相手を『敵』として見ていないというのだから、遊戯も同じ舞台上で戦う必要がある。

先のデュエルでは目の前の相手を無視し、逸る気持ちを抑えられず苦戦したが、舞を

『敵』として認めることで勝利に繋いだ。

ならばこのデュエルでは求められるのは目の前の『敵』を倒すためにライフポイントを0にする『見える何か』ではない。

倉瀬が重要視する『カード・アドバンテージ』のようなライフポイント以外の『見えない何か』を見つけることである。

そういう意味ではとにかく耐えれば勝利が見えるエクゾディアが理想だった。

このデュエルに関しては手札を使い切るほどに消耗させられたため、仮に1枚でもエクゾディアのパーツを引いていれば、その時点で遊戯を守るものは無くなり総攻撃が始まっていた以上、エクゾディアをデッキに入れていれば負けていた可能性もあるが、ライフポイント以外の『見えない何か』の勝ち筋としてみると非常に分かりやすい。

もともと、遊戯は既にこのデュエルにおける自分が狙うべき『見えない戦い方』が何かに気が付いていた。

後はその『勝ち筋』を引き当てる事が出来るかどうか。

「しかし…… 初めてだな」

「え？」

遊戯の疑問に倉瀬が間拔けな声を上げる。

「俺が今まで戦ってきたデュエリストはこういう状況になれば…… いや、こういう状

況になる前でも勝利宣言をしてきた。」

「……」

「それなのに……倉瀬、お前は勝利宣言をしない。それが初めてだと思ったんだ」

「……ドローは無限の可能性。1枚のカードから逆転されるなんて、よくある話だと思っただけだよ」

そういつて倉瀬は静かに目を閉じて祈る。

それは圧倒的にカードアドバンテージで有利な側がする行為ではない。

一見すれば弱気にも見える行動だが、闇遊戯はそれを見て倉瀬と言うデュエリストの中に確かな強さを見た。

「——いくぞ、俺のターン！ ドロー!!」

刹那、闇遊戯は必要なカードを引いたのを見て笑みをこぼす。

だが勝ちの宣言はしない。

倉瀬の場には5体のモンスターの他に3枚の伏せカードと、6枚という潤沢な手札があるのだ。

今までのデュエル展開から、その内2枚は効果で伏せられたものであり発動条件を満たしていないのは分かっている。

しかし1枚は今までの展開から攻撃誘発系である可能性は高いもののまだ発動する

可能性があるし、潤沢な手札にはフルドリスのような手札から発動できるカードも存在しているかもしれない。

そもそもこの流れなら引けると確信していても、本当に引けるかは分からない。

何より、圧倒的に有利な盤面においてなお、勝ちを確信しなかった相手に油断すると言うのはデュエリストの行いでは無い。

「俺はドロウしたホーリーエルフを召喚！」

「ホーリーエルフということは——」

「ホーリーエルフは魔法使い族！ セットしていたワンダーワンドを発動して装備！そしてそのままリリース!! その効果は——」

召喚された聖なるエルフは杖を持つと同時に粒子となって消えていく。

それは倉瀬からトレードで貰ったカードであり、倉瀬もどのような効果を持っているかも分かっている。

故に、止める手段があるならここで確実に止めてくるが——。

「デッキからの2枚ドロウ……!! 引くなよ!!」

倉瀬は動かない、いや、動けない。

彼の伏せカードは闇遊戯の予想通り、攻撃誘発系のトラップ。

如何にカードのアドバンテージを稼ごうとも、魔法や罠の多くが使いきりであること

は変わらない。

遊戯が脅威的な粘りを見せる間の攻防により、倉瀬からは王のドロローを止める手段は既に失われていた。

そして遊戯は2枚のカードを引き——、そのうちの1枚をそのまま場に出した。

「魔法カード、天よりの宝札を発動!! お互いのプレイヤーは手札が6枚になるようにドロローする!! 俺は5枚のカードをドロロー!」

「今の手札は6枚……新しいカードのドロローはできない……」

フィールドのドラグマモンスターたちが周囲に溢れた光の粒子を目の当たりにし、驚いたように倉瀬を見る。

一方の倉瀬はというと、何かを悟ったかのように笑みを浮かべている。

『流石だけ遊戯!』という声と、『それでもまだ倉瀬の方が合計カード数が多い』『2倍以上の差がある!』と言う声が響くが、もう、彼にはここから何が起こるのか予想が付いているのだ。

遊戯はこの場全ての思い——、如何に逆境をひっくり返すのかという期待に応えるかのように次々に魔法を発動する。

「1枚のカードをセットして、手札抹殺!! そしてそれにチェーンして速攻魔法! 連続魔法を発動!! 手札をすべて墓地に捨て、発動したばかりの手札抹殺の効果をコピー!!」

『せっかく補充できた手札をすべて墓地に!』

「手札抹殺の効果はお互いに手札をすべて捨て、捨てたカードの数だけドローする!」

ざわめくギャラリーの中、笑みを浮かべている倉瀬の次に気が付いたのは元全米チャンプ、キースだった。

『まさか……! デツキ狙いか! あれだけのカード・アドバンテージがあるなら、手札抹殺で一氣にカードを引かせることが出来る!』

『あつ! 確かに倉瀬くんは豊富なサーチとドローでデツキのカードをたくさん使っている! 残りのデツキのカード枚数は——』

『でも遊戯だつて今までの戦いの中でたくさんカードを……天よりの宝札でドローした後に使ったら遊戯のデツキだつて!』

『連続魔法のコストだ! 連続魔法発動のコストでクソガキの手札はもう全て捨てられている! だから手札を捨て、引き直すことになるのは——!!』

カード・アドバンテージを維持し、潤沢に手札を持つ倉瀬だけである。

—— デツキからカードを引けなくなったプレイヤーは強制的に敗北となる。

デツキ切れでの敗北と言えば、ペガサスに破れた海馬の記憶が新しい。

もつともあれはウィルスカードを逆用されての自滅に近く、戦略的に狙われたのとは違うのだが——。

「手札抹殺が発動する前に……増殖するG!このカードを手札から墓地に送って効果を発動!これで俺はキミが特殊召喚を行う度に1枚ドロししなければならなくなるが……。現在の手札枚数を少しでも減らさせてもらおう!」

倉瀬は悟りの表情を浮かべつつも終わらない。

手札からカードを減らすことで、手札抹殺の効果枚数を減らす。

遊戯は1枚のセットカードを残し、連続魔法のコストで天よりの宝札で得た手札をすべて失っている。

如何な遊戯とてここまでの攻防で防御系の魔法罫を使い切っている以上。

どうせ全てのカードを捨てられるからとブラフ目的で伏せただけなのだ。

倉瀬のデッキが1枚でも残れば、ドローできなくなる前に勝負を決められる可能性は、客観的に見て極めて高いと言えた。

「……有利状況での強貪はやり過ぎたかなあ。

あと1枚や2枚デッキに残っても勝てなかっただろうけど、盤面をより盤石にしようとした、あそこの手札増強が敗着になるなんて。」

但し、それはあくまでもあり得たかもしれない可能性の話。

ドラグマカードのサーチを使うことによりデッキを高速で圧縮したのが一つ。

強欲で貪欲な壺で10枚ものカードをゲームから取り除いたのが一つ。

そして、遊戯が早い段階でデッキ切れを狙って只管に粘る動きに切り替えたのが一つ。

いくつかの理由はあれど、手札抹殺と連続魔法のコンボの後。

倉瀬のデッキは残らなかつた。

遊戯はライフポイントを0にすることなく——、『敵』を倒さなのまま『見えない勝ち筋』を掴み取って見せたのだ。

王国編 揭示板回②

○【DM全話連続配信】チュートリアルお兄さん 倉瀬カインスレ Part 73【烙印カード】

1：ドローしたカードは名無しです

遊戯王DMのチュートリアル担当こと、倉瀬クンと烙印世界に関連するデッキの専用スレです。

他キャラの話題や登場回以外の実況は該当スレでどうぞ

・
・
・

254：ドローしたカードは名無しです

実質決勝でお馴染みの遊戯VS倉瀬回始まるぞ

255：ドローしたカードは名無しです

キースとかいう名解説

256：ドローしたカードは名無しです

あ、口悪いしやってること屑だけどちゃんと元全米チャンプなんだなってなるんだよな

ボードアドバンテージが見えてて一人だけ互いの狙いに気が付くのが早いところに貫録を感じる

257：ドローしたカードは名無しです

何が原作シーンだったのか分からなくなってしまった男

258：ドローしたカードは名無しです

丁寧語だったらコラなことだけは分かる

259：ドローしたカードは名無しです

デツキを強化してるシーンとか解説してるシーンがあるから素材豊富な上にド素人のクソガキ構文が使いやすすぎる

とりあえずクソガキって言っておけばなんかキースっぽくなるし

260：ドローしたカードは名無しです

拳銃と弾丸の例えがあまりにも分かりやすい

アウトローな雰囲気のカラだからそういう例え方似合うなと思ってたら、その後に本当に拳銃(?)を出してくるから笑う

261：ドローしたカードは名無しです

リボルバードラゴンを出してきた瞬間の「そういうことする〜」ってなる感凄い

262：ドローしたカードは名無しです

銃口を向ける先を間違えなければな……

263：ドローしたカードは名無しです

ペガサスとの因縁バリバリで闇落ちした所に遊戯倉瀬の光がまぶしすぎて目が眩んだおじさん

264：ドローしたカードは名無しです

やってることが屑だけど、それ以上にこの面倒見の良いおじさんを闇落ちさせたペガサスが許せねえんだ

265：ドローしたカードは名無しです

城之内戦でのレッドアイズの帰還シーンがカッコ良すぎる

266：ドローしたカードは名無しです

初心者を見殺して強者に銃口を向けて、そのせいで足をすくわれる流れを墓荒らしされた拳句にタイムマシーンで再現されてしまうおじさん……

267：ドローしたカードは名無しです

屑のまま、ちよつとだけ前向きになるっていう落としどころ良いよね

268：ドローしたカードは名無しです

キース好きが多いのは分かるけど、解説おじさんとして以外の話題は本スレでオナシヤス

269：ドローしたカードは名無しです

ホビーアニメで洞窟に閉じ込めたり暴言だったりイカサマして、別に改心してないの
にまあまあ人気があるっていう珍しいポジション

270：ドローしたカードは名無しです

DM時代の時点で最強サイクロンができない理屈を解説してるの初めて知ったわ

これなんでアニメでやってるのに最強サイクロンとかあったんだろう

271：ドローしたカードは名無しです

漫画の方だと指名者の効果説明だけで、理屈関連はアニメで追加されたシーンだから
らつてのは勿論

まだネット黎明期だから、この頃はリアタイ勢がちよつと遅れてレンタルビデオ勢しか
見れてないんよ

272：ドローしたカードは名無しです

ゴールデンタイムの放映でチャンネルの選択権が子供になかった。

この頃のテレビと言えばお父さんがチャンネルの権利を握って野球を見てるものだし
時代的なもん

273：ドローしたカードは名無しです

子供部屋に自分用のテレビを持つてる金持ちの友達がいると、キースの真似してド素人とかクソガキとか言いながら教えてくれるんだけどな

今こういうキャラ出したら子供が真似するって言って怒られそう

274：ドローしたカードは名無しです

なおそんなお坊ちやまでも最強指名者のことは知らん模様

275：ドローしたカードは名無しです

戦闘破壊されたクリッターに指名者は使えますかとかいう冷静に考えると難題になるやつ

276：ドローしたカードは名無しです

一周回って有名になつたけど当時は地獄やろコレ

277：ドローしたカードは名無しです

むしろ使えるもんだと確信してたから何の問題もなかった

278：ドローしたカードは名無しです

最強指名者すらも超越する付録カード予告時点の究極完全体グレート超マキュラさん好き

279：ドローしたカードは名無しです

ただでさえ禁止カード最強格のマキユラ（エラツタ前）が発売前エラツタを喰らっていると言う事実

280：ドローしたカードは名無しです

チエーンブ ロックを作らない効果

281：ドローしたカードは名無しです

コストで捨てられた瞬間から効果を発揮するから指名者効かないんよな完全究極体ウルトラ神マキユラ

282：ドローしたカードは名無しです

指名者が効かないテキストになつてることに気が付いてヤバいと修正するぐらいなら、そもそも手札から罨がヤバいということに最初から気が付いて欲しかった

283：ドローしたカードは名無しです

当時は弱体化されたことにすら気が付いてなくて、テキストにミスがあつたんだくらいだったんだけどな……

ある程度遊戯王に慣れた後に実は情報公開時のテキストだと指名者すら効かないって知って滅茶苦茶笑った、そんなものを生み出そうとするな

284：ドローしたカードは名無しです

あれは未来の視点からみるとじわじわくる事件よ

285：ドロートしたカードは名無しです

文句はペガサスに言え

286：ドロートしたカードは名無しです

ペガサスはちゃんと条件絞ってるんだが????公式が謎の壊れ強化にしたんだが?????

287：ドロートしたカードは名無しです

マキュラを強化実装した公式と、マキュラは常識的な効果だけど王国時点で烙印ドラ
グマをカード化しているペガサスの戦い

288：ドロートしたカードは名無しです

烙印ドラグマはカードでライフアドとカードアドを解説するため、教導って名前の通
りのチュートリアル要因だったんやろうししゃーない部分もある

オーバースペックにしてくれたお陰で滅茶苦茶分かりやすかったし

289：ドロートしたカードは名無しです

無敵のミラーフォースを除去するとか無効化するんじやなくて

カードの消費枚数という観点から攻略する倉瀬はチュートリアルお兄さんの鑑

290：ドロートしたカードは名無しです

おめめくるくるエクレシア可愛い

291：ドロートしたカードは名無しです

なおこの後なんどもなんども再利用からサーチ、罨を踏み抜かされる模様

292：ドローしたカードは名無しです

そのたびに「OK」っていう倉瀬と2回目以降は明らかに不満顔のエクレシア好きだから誰かまとめてくれ

293：ドローしたカードは名無しです

今見るとピンズドカードを渡した城之内にキースまでキレてるの草はえる

倉瀬が勝ち上がると自分がアレに勝たないといけなくなるから当然だけど何で当然のようにいるんだよ

294：ドローしたカードは名無しです

本田とか杏子に混ぜってくるの絵面がもう面白い

295：ドローしたカードは名無しです

強貪さん初出

296：ドローしたカードは名無しです

表側除外だった時代の強貪さんだ

297：ドローしたカードは名無しです

調整版強欲の壺さん！

298：ドローしたカードは名無しです

アニメドローカードの層が厚すぎるせいで、運命の宝札とかいう調整版強欲である強貪の強化版カードとかまで存在してるの好き

299：ドローしたカードは名無しです

倉瀬デッキと表側除外の強貪は相性最高だからくれ

運命の宝札なら100点満点だ

300：ドローしたカードは名無しです

除外テーマが壊れるのでダメです

なんのために裏側除外に弱体化されて紙になったと思ってるんだ

301：ドローしたカードは名無しです

世界を取った倉瀬デッキ（倉瀬デッキとは言っていない）を更に強化しようとするな

302：ドローしたカードは名無しです

しかし遊戯王はこの時点でどこまでやるつもりだったんやら

303：ドローしたカードは名無しです

こんなこと言って、エクストラデッキがまさかシンクロまで増えないとか思わねー

じゃん？

DM中に増えると思ったらGXでも出てこないままとか嘘だらろってなる

304：ドローしたカードは名無しです

10年やるつもりだとは言われてたけど、シンクロが出てきたのが10年近く後って
いう

305：ドローしたカードは名無しです

シンクロ以降は加速したけどね

306：ドローしたカードは名無しです

やはりシンクロは悪……シンクロは滅ぼさなくては……

307：ドローしたカードは名無しです

ここから神展開

308：ドローしたカードは名無しです

淡々とデュエルを進めて追い込んだのに、ワンダーワンドが発動した瞬間に負けを
悟って初めて笑みがこぼれる倉瀬すき

309：ドローしたカードは名無しです

「あ、トップ解決されたわ」ってなった時。

キレイるんじやなくて「もろもろトップ解決止めるよ……」みたいな表情なのいい
よね……

310：ドローしたカードは名無しです

倉瀬は遊戯の倒すべき敵では無いと分かるシーン

311：ドローしたカードは名無しです

リアルプレイヤーよりのキャラだからこそこの表情が映えるんよ

312：ドローしたカードは名無しです

別にまだ負けたわけじゃないけどリアルでも「あつ、これは駄目だ」つてなる瞬間はあるからな

313：ドローしたカードは名無しです

ここからの展開。

天よりの宝札で壊れドロー、絶望的な盤面を無理矢理枚数の暴力で解決するんじゃないの好き。

314：ドローしたカードは名無しです

単純なトップ解決じゃなくて、もうちよつと前のターンから理論上のデツキ破壊圏内には入ってたから

デツキ破壊を見据えて耐え抜いて、何度かチャンスがあつた上でのデステイニードローなの狂おしいほど好き

315：ドローしたカードは名無しです

遊戯のデツキも持たないぞ！からのキースの解説好き

316：ドローしたカードは名無しです

手札抹殺と連続魔法のコンボ……【遊戯式】……頭が……

317：ドローしたカードは名無しです

遊戯デッキを使います！ファンデッキです!!

↓

318：ドローしたカードは名無しです

絶対に許さねえぞドン・サウザンドおおおおお

!!!! ??????

319：ドローしたカードは名無しです

デッキはデュエリストの魂（デッキ切れで負けると本当に精神が消耗する意味で）とかの設定が無かったか薄かった時代

320：ドローしたカードは名無しです

UMAは帰って！

321：ドローしたカードは名無しです

後の作品でデッキ破壊と言えば敵がカードの絆を断ち切る目的とかで使う技なのに、比較的短期間で2回も決める王様はよう！

322：ドローしたカードは名無しです

このデュエルの文脈だと「倉瀬は敵じゃないからライフポイントを0にせず勝つ」なのがちよつと笑ってしまう

323：ドローしたカードは名無しです

最後の足掻き増G

324：ドロートしたカードは名無しです

場のドラグマ一行の視線が墓地に送られたカードを追うの大好き

325：ドロートしたカードは名無しです

デュエルさえできればわりと勝敗どうでも良い勢に思わせて、しつかり勝ちに行く心意気を感じる名描写

でもいつでも墓地に送れるからって、ジャンクで雑に切ってからのジャンクスピーダーの元凶になったのは許さんぞ

326：ドロートしたカードは名無しです

王国倉瀬テツキの評価が高い理由だけど、効果が未来に生きすぎなんよ

327：ドロートしたカードは名無しです

未来のテツキを想定した効果なのか、偶然なのか

328：ドロートしたカードは名無しです

あの状況から手札を減らして発動できる効果で、倉瀬視点では効果は意味がないどころかマイナスの効果で、尚且つ倉瀬のイメージに合う汎用カードで、

遊戯視点だとこの後に特殊召喚でもテツキを枯らしに行けるといふ盤面有りきの効果だからたぶん偶然

329：ドローしたカードは名無しです

この時のことだけ考えるなら、多分作者は未来のデッキとか難しいこと考えてないと思う。

単純に状況に合わせてピンズドカードを作ったら、後の環境でもピンズドだったみたいないな

330：ドローしたカードは名無しです

明らかにドラグマとか烙印とは関係ないからな

強食とか指名者みたいなカードをスペースの余裕を生かして採用できる倉瀬のデッキスタイルを表現する汎用カードの一つでしかないと思う

331：ドローしたカードは名無しです

エクレシアから蛇蝎の如く嫌われてそうなカードNo.1

332：ドローしたカードは名無しです

アルバスクンは苦手だけど、エクレシアは特に気にせずに潰せるぐらいの関係であつてほしい

333：ドローしたカードは名無しです

アニメ的な演出といえはそれまでだけど、語りつくされた増Gタイミングのプレミ論好き

334：ドロートしたカードは名無しです

増Gがカード化された後に荒れたなあ……

335：ドロートしたカードは名無しです

倉瀬のデッキは残り6〜10枚、手札抹殺単体で5枚確定なので残りはデッキのカードは1〜5枚。

王様のデッキの残りは恐らく倉瀬と同じよりは少し多いかな程度、手札が宝札で手札が6枚になって倉瀬からは中身が見えていない

倉瀬は手札を6枚で保って宝札↓抹殺のライブラリーアウトを警戒している(?)状態、抹殺に増殖するGを打って不確定で手札どころかデッキにあるかすら一切情報が無くて分からん連続魔法をケアするかどうか

但し、王様はアルバスに喰われるせいか未だ死者蘇生を使っておらず、指名者でサーチを妨害されたコラプサーペントが手札かデッキに残っていて、ワンダーワンドの礎となった光属性のホーリーエルフが墓地にいるものとする

336：ドロートしたカードは名無しです

「1枚ドロートしなければならぬ」効果なのが議論的に熱い

337：ドロートしたカードは名無しです

シレっと圧縮&汎用盛りの倉瀬と同じかちよつとマシぐらいで遊戯のデッキも不安

視されてる所にアニメドロースの暴力を感じる

338：ドロールしたカードは名無しです

アニメ環境だと天よりの宝札や手札抹殺は手札交換カードとして存在を警戒するだろうけど、連続魔法は流石にな……

339：ドロールしたカードは名無しです

最初からデッキ破壊前提相手なら使うけど、王様のデッキに連続魔法があるかを警戒するかという話

340：ドロールしたカードは名無しです

倉瀬視点だと自分でトレードしたワイバースターを指名者してて、コラプサーペントがデッキに残ってるのもある

下手に切ると特殊召喚連打でデッキデスを喰らうから手札抹殺を見た時点だと動けず、連続魔法あるのかよ!!急いで捨てるわ!!!でも納得できる

341：ドロールしたカードは名無しです

まあ王様が倉瀬にチェーン確認せずに即チェーンしてるんですけどね

342：ドロールしたカードは名無しです

倉瀬がある程度丁寧にフェイズ移行とかの宣言をしてくれるから、あーというのがアニメ的な演出なのは大前提として、今見るとフフってなるシーン

343：ドローしたカードは名無しです

倉瀬関係は現代でも通じるカードが多いとはいえ、Gは展開系デッキが暴れ始めてからのカード化だから、

い 当時は最後の足掻きを見せる展開調整用のカード程度でしかなかったのは間違いない

344：ドローしたカードは名無しです

単純にGモチーフだからカード化遅れたんだろうな感もある

345：ドローしたカードは名無しです

公式「ふええ、展開系デッキがインフレし過ぎてまずいよう……なんか良い感じの良
いカード…… 倉瀬が使ってるやないけ！急いでカード化したろ！」

こうですか

346：ドローしたカードは名無しです

間違いなくそれ

347：ドローしたカードは名無しです

確信を持って言えるがそれ

348：ドローしたカードは名無しです

神様仏様倉瀬様

349：ドローしたカードは名無しです
なお墓穴の指名者

350：ドローしたカードは名無しです

自分だけ増殖するG拒否するのは女々か？

351：ドローしたカードは名無しです

女々しいからあのタイミングで指名者が一時期禁止になったんだよなあ……。

352：ドローしたカードは名無しです

増殖するGを拒否するわ相手の展開を止めるわで

あそこらへん先攻優位と環境の加速が本当にヤバくなつてたからな

353：ドローしたカードは名無しです

愚かな埋葬と墓穴の指名者とかいう大出世コンビよ

354：ドローしたカードは名無しです

しかしこの普段は淡々とデュエルを進めてて自分が負けても笑顔になれるデュエリストを絶望顔に出来る手札事故センパイ

355：ドローしたカードは名無しです

これだけ回る汎用カード大量投入の未来デッキを機能停止させるんだからパイセンはよう

356：ドローしたカードは名無しです

手札事故はデュエリスト永遠の敵だから……

357：ドローしたカードは名無しです

で、城之内VSキース ↓ 遊戯VSペガサス。

解説役が初心者向け解説おじさんから、チュートリアルのお兄さんにチェンジか。

358：ドローしたカードは名無しです

さらばキースおじさん、忘れたころにまた会おう……

359：ドローしたカードは名無しです

KCグランプリで会える日を待ってるぜ

360：ドローしたカードは名無しです

正直、チュートリアル役としては有能だけど

遊戯ならやってくれるよみたいなことばかり言って詳しいことに触れない倉瀬は解

説役としては無能気味だから残ってて欲しいと思ってた

遊戯チームの初心者発言↓クソガキ！ド素人が！そんなことも分からねえのか！で

即教えてくれる方が分かりやすかった

361：ドローしたカードは名無しです

流石にそれは優しいキースネタに毒されてる

「当時は口を開けば直ぐ暴言だから普通に怖くて、事あるごとに遊戯に話題を振ったり、遊戯ならきつと……!」って言ってくれる倉瀬の方が好きだった

362:ドローしたカードは名無しです

ここは双方が参加した目的を考えれば自然にそうなるんだけど、飛ばされる決勝戦がちよつと草

決闘者の王国がニュースとかで報道されたりするときはどういう扱いになるんだろう

363:ドローしたカードは名無しです

別に友情教メンバーだったり海馬みたいな宿命なライバル枠でも無いのに

遊戯への信頼って意味だと全キャラ中トップ候補だからな、激闘を繰り広げた相手への信頼が厚い

364:ドローしたカードは名無しです

遊戯 VS 城之内はやる意味あんまり無いからなあ

作中世界的にどういふ扱いになったかは謎

365:ドローしたカードは名無しです

結局DMシリーズを通してこのカードでの友情デュエルは無かったから、見たかった気持ちもある

366：ドローしたカードは名無しです

ただこの遊戯倉瀬というより、キース城之内の後に遊戯城之内やって城之内を負けさせるのは微妙

遊戯城之内1回戦も潰し合いもどうなんだというかキース城之内戦が潰れる

決勝で遊戯倉瀬からの遊戯ペガサスは遊戯のデュエル連続で胃もたれするからこれしかない

367：ドローしたカードは名無しです

仕方ないとはいえ残念や、友情デュエルはどこかで見たかった

バトルシテイ後の奴もいつか漫画か映像にならんかなあ

368：ドローしたカードは名無しです

しかしこのデュエルはアドバンテージ関連のチュートリアルだけじゃなくて、相手のモンスターを利用するモンスターの存在を示唆。

しっかりカテゴリやらデッキ破壊の戦略提示までやつとるの草なんよな

369：ドローしたカードは名無しです

相手のモンスターを素材に大型モンスターを出す倉瀬の後、

相手のモンスターを奪って盾にしながら攻撃と表示形式の変更不可のサウサクを出してくるのは流石ペガサス、流石章ボスって感じ

370：ドローしたカードは名無しです

チュートリアルお兄さんの名は伊達じゃない

371：ドローしたカードは名無しです

アルバス族は相手モンスターを素材にする大型で耐性持ち

ペガサスは相手モンスターを盾にするレベル1 攻守0の妨害効果持ちなのがいいよね

準決勝の時点だと対応できなかった相手のモンスター利用を正攻法で突破するところも含めて

372：ドローしたカードは名無しです

この後もリアルアニメ問わずわりとよい頻度で登場するこのデュエル倉瀬戦で見た奴だ!!の走り

373：ドローしたカードは名無しです

なお未来のデッキはサーチを連打してデッキを圧縮するのでデッキ破壊に弱いとかいう空想上の理論

374：ドローしたカードは名無しです

実際この時は子供心にほえーそうなんやーって思ってたし、良いチュートリアルだと思ってたのに……

375：ドローしたカードは名無しです

サーチでデッキを圧縮しまくれるから、墓地効果とかカテゴリーカード以外に汎用札突っ込んでドロー率を上げるとか今でも通用するとか重要な内容なんやけどな

376：ドローしたカードは名無しです

なんでや！あの手のデッキはデッキ枚数に不安があること自体は事実やろ!!

377：ドローしたカードは名無しです

1ターン目終わったらデッキ残り半分以下とかまあまああるからな、途中で強貪使つて手札たっぷりな所に手札抹殺を連続で喰らったら実際デッキが切れるのは間違いない

378：ドローしたカードは名無しです

まあ、半分以下になつたデッキはアルデクとか6ゴミアント+ α 、VFD+ α あたりが立ってるからよっぽど上振れてないとともにデッキ破壊なんてできないんです

379：ドローしたカードは名無しです

それな

380：ドローしたカードは名無しです

VFDはもういないだろ！

381：ドローしたカードは名無しです

下手に手札抹殺をして相手の墓地効果山ほど発動とか流石に嫌すぎるけど

この時はまさかここまで墓地効果が増えるとは思わなかったんやろなあ

382：ドローしたカードは名無しです

ここまで増えるとは思ってなかっただろうけど、予想自体はしてたんだろうなとは思われる遊戯の墓地

383：ドローしたカードは名無しです

感想戦フェイズでデッキが1枚や2枚残ってても一緒だったって倉瀬が言うから、当時は流石にそれはねーだろ1ターン有れば殴り倒せるだろと思ったけど、今見ると一番上が超電磁タートルでちよつと草生えた

384：ドローしたカードは名無しです

台詞にしない表現好き

385：ドローしたカードは名無しです

天よりの宝札でも超電磁タートルの存在はわかるけど、連続魔法のコストでも捨てる時に倉瀬の視線が動いてるんだよなあ……

386：ドローしたカードは名無しです

デュエリスト特有の超視力

387：ドローしたカードは名無しです

そりや1枚や2枚残つてもどうにもならん

388：ドロートしたカードは名無しです

テンポ上中盤の耐える攻防ががつりカットされてるのが勿体ない原作版

389：ドロートしたカードは名無しです

でもアニメでも具体的にどう凄いかはわりとカットされてるんだよね

ペガサスのトークとかの背景で光の護封剣を発動！とかやつてるから良い感じの攻防やつてる感じがあるけど

390：ドロートしたカードは名無しです

ここからの倉瀬は解説のお兄さんになって、バトルシティ開始前のデュエルがアニメ追加デュエルで神作画か

391：ドロートしたカードは名無しです

いつもの究極嫁 VS エクレシア

392：ドロートしたカードは名無しです

え、あのシーンこの後なの？

393：ドロートしたカードは名無しです

バトルシティ編とかKCグランプリ編での話数稼ぎだと思われがちだけど、実は王国編くバトルシティ編を繋ぐエピソードとしての話数稼ぎなんだよね

394：ドロウしたカードは名無しです

シーンの知名度に反して前後の知名度が低すぎる

395：ドロウしたカードは名無しです

倉瀬スレ民以外誰も知らない説すらある

396：ドロウしたカードは名無しです

>>>395

それ、いいすぎ

397：ドロウしたカードは名無しです

実際遊戯が御伽とDDMやってる裏で究極嫁とエクレシアが殴り合ってる時系列なのは思わず脳が理解を拒むのは間違いない

逆に何でそのカードをバトルシティやKCグランプリみたいな大会でやってないんだよってなる

398：ドロウしたカードは名無しです

バトルシティでも追加デュエルは貰ってるけど漫画はほぼシーンだけ、指の数で数えられるコマ数程度での登場だからね

倉瀬デッキがどう考えても周りに比べて強い問題が長編アニメでほったらかしになるのはまずいからその解決のためにあそこで差し込んだ感は否めない

というか漫画だとペガサス死んでるし倉瀬イベントのフラグが存在してない
399：ドローしたカードは名無しです

しかし久々に見てて思うけど、解説倉瀬、結構ペガサス擁護してて草

400：ドローしたカードは名無しです

原作トウーンとかいうインチキカードを必死にあのデッキには明確な弱点があると
かフオローするの好き

401：ドローしたカードは名無しです

不安そうな主人公チームにデッキとしての弱点は遊戯なら既に見抜いているだろう
から楽しみにしておくといいよみたいな一度デュエルした相手への信頼が厚い

402：ドローしたカードは名無しです

この創造主特権満載の最強トウーンが紙以下の何かで生まれた事実がもう面白い

403：ドローしたカードは名無しです

原作トウーンはぶっ壊れて言っても、フィールド魔法前提で戦闘効果耐性付与で妨害無しって言うと、特に何もせず泣いてきて妨害特盛のドラグマの方が普通に強い説
すらある

というかトウーン・キングダムで原作再現できるようになったし

404：ドローしたカードは名無しです

そこらへんは時代よ、この時はアルバスくん以外でまともに出る融合モンスターは双頭ぐらいだし

ドラグマ勢だけ沸いても今みたいな壊れモンスター効果が少ない環境でのフルドリス姐さんのモンスター効果無効かパニッシュユメントぐらいしかないからちよつと微妙

この時代基準だと原作トゥーンのほうがドラグマより遥かに強い

405:ドローしたカードは名無しです

マクシムスさえカード化されてればアデインが戦闘か効果破壊されてマクシムス出して

エクストラモンスターを墓地に落としてサーチとかも出来るんだけど20年近くまったからなあ

406:ドローしたカードは名無しです

いうて20年待つてなくても”この時代”ならマクシムスは遅い

苦渋エクゾ↓サイエンカタパ↓全盛期カオスとかだぞこのころ

407:ドローしたカードは名無しです

現代ドラグマと違ってお手軽だったりじゃないし、ヌトスみたいなのが無くて墓地送り時点でアド取れないからね、当時の時点でも使えてたら強いのは間違いないしだから

カード化が遅れたんだけど

408：ドローしたカードは名無しです

ミドラーシユやメルカバーがいた上ででてくる現代ドラグマが可笑しい

409：ドローしたカードは名無しです

インフレで評価が下がると思ったら、インフレで出張枠としての評価が上がる連中だもんね

410：ドローしたカードは名無しです

エクストラデッキから特殊召喚されたモンスターがいる時とかいうガバガバ条件

411：ドローしたカードは名無しです

融合しか存在しない融合デッキでもえええやろの時代からエクストラデッキとか書いてあるペガサスの発言通りの未来デッキ

412：ドローしたカードは名無しです

なおメインからエクストラに行くペンデュラムの実装は流石に予想されとらんかんかった模様

原作・アニメ版の教導の大神祇官だとエクストラデッキを経由して墓地に行ったペンデュラムモンスターを除外した場合でも出せるからな

413：ドローしたカードは名無しです

適当にエクストラデッキから展開！天底の使徒！エクレシアを持ってきつつアプカローネを墓地へ！デッキからシャドールークを回収！

展開したエクストラデッキから展開したモンスタを起点にエクレシア特殊召喚！効果でフルドリス or パニッシュメントをサーチ！ルークを伏せてターンエンド！

414：ドローしたカードは名無しです

ルークミドラーシユからの手札姐さんは死んでくれ

415：ドローしたカードは名無しです

姐さんは死んだっほいんだよなあ……（烙印ストーリー）

416：ドローしたカードは名無しです

なんで天底の使徒+手札コスト1枚からエクレシアルークミドラーシユで手札にフルドリス姐さんまで行くんですか????

なんで召喚権余ってるからってメルカバーが当然のように隣に鎮座してるんですか????

?????

・ ・ ・

王国編 ㄱ पेガサス・J・クロフォード ㄱ

あれから——。

無事、全力でぶつかっても遊戯に勝てないことが確認できた俺は、完全に決闘者の王国を楽しんでいた。

連続魔法のコストで墓地に落ちたカードを見て「何あれ！何あの残り方！あんなのもう絶対勝てないじゃん！これが決闘王!!」と内心のワクワクを全力で隠蔽。

絶対に失礼、無礼を起こさないように表情筋を維持しつつ、今のデュエルを検討するという名目で遊戯と感想戦を行うと言う、原作では恐らく城之内やレベツカぐらいにか許されていないであろう至福のひと時を堪能。

その後も城之内とキースのデュエルでは遊戯の解説を求めたり、遊戯とペガサスの戦いでは「遊戯なら既に攻略法に気が付いている」という後方理解者面で応援するなど、最高に楽しい時間を過ごした。

学校も何もかも違うので主人公チームに加わることはできないが——。

短い時間でそれなりに良好な関係を築けたと言うだけでも偉業に当たるのではない

だろうか。

ただまあ、やはりというべきか――。

ペガサス戦後、ペガサスと遊戯一行の話からは追いつき出された。

俺は千年アイテムとかと、KC絡みの因縁にはまったく関係ないので当然だろう。

この手の話を聞ければ原作から逸れてしまっても自然に修正できるかも知れないのにな――。

などと考えながら帰宅の準備を整えていると、Mr. クロケッツから「ペガサス様は倉瀬くんにも特別に話したいことがあるようなので来てほしい」と言われたのだが……。

やっぱりドラグマのことだろうか。どう考えてもペガサスが作ったカードじゃないしな……。

それともマインドスキヤンの影響で、原作知識が流出した……？

でも遊戯とペガサスのデュエルだとマインドシャッフルに普通に驚愕してる様子があったり、精霊にお祈り作戦は上手くいったと思っていたのだが……。

決闘者の王国関連だけは守れたが、他の知識は別だったという可能性も捨てきれない。

「だ、大丈夫だよな……？」

教導の大神祇官には既に一通りの感謝を伝えてあるが、よく考えるとどうやって防いだかは不明なんだよな……。

マインドスキャンを妨害できたとして、その過程で何かやらかしていたりすると俺が物凄く困る。

キラリ キラキラ キラキラキラキラキラキラキラ

何か物凄い勢いでキラキラ光っているが、何を伝えたいのかまったく分からない。

なんだろう、言い訳をまくしたりしたりしているのかなコレ。

とりあえずこの戦いでペガサスは闇から解き放たれたわけだし、事情を素直に話した方が良かったりするのかな……。

これから起こる一連の話、素直に話せばペガサスは千年アイテムのお陰でオカルト分野への理解があるし、マインドスキャンで俺が嘘を言っていないことも分かるだろう。

ワンミスで世界が滅亡する可能性を知っている以上は出来る限りのことはするつもりだが、俺はあくまで未成年の一般人。

何かをするにしてもできることには限界がある。

バトルシテイ編までならなんとか参戦できるだろうが、それ以降がどうにもならない。
い。

漫画時空なのか、アニメ時空なのかでもルートが分岐するが、アニメ時空ならドーマ

編があるからね……。

ドーマ編はワンミスで世界が滅亡する状況なのに、神のカードは初手で強奪された上に勝つても返して貰えず、話が進むと闇遊戯が負けて表遊戯が囚われ、社長も勝ち切れずに引き分け、城之内も舞に負けるとかいふ苦戦具合である。

しかもこれが全て前座の三銃士戦でしかなく、大ボスのダーツ戦まであるのだから、ここにノータツチは遊戯の強さを理解した上でも不安であるとしか言いようがない。

しかも舞台はアメリカである。

羽蛾や竜崎はレアカード欲しさに死にかけながらも密航していたが、未成年の財力で介入するのは無理がある。

気が付いたら原作主人公が負けて滅亡ENDなんて冗談じゃない。

事前に遊戯一行を始めとする面々に相談しても「未来知識は必要ないぜ！俺たちは自分の手で未来を切り開く！」って言うってくれそうだし、実際本当に切り開いてる。俺も普通に「分かりました！」ってなって多分そこで話が終わってしまう。

海馬社長にはそもそもコネが無く、仮に話せても「俺のロードは俺の手で切り開く！オカルトなどには頼らん！」ってなるのが分かってるし、実際イシズ戦で未来変えてるからなこの人。

そのイシズに関しては千年タウクの存在から現時点では危機を共有できる。

だが「未来を変えられない」ことを前提に予知を活かして海馬社長を利用していた点から、「未来は変えられる」という未来知識を知ってる俺的にはもつとも原作知識を相談しにくい相手であるとも言える。

なお、イシズを相談相手として選ぶのは前述の問題を抜きにしても論外である。

彼女の目的はマリクを止めることで、敵対している訳ではないという潜在的な敵陣営。

原作では良い感じに流されていたが、グルーズ関連のガチ犯罪は闇に飲まれていたとはいえ表マリクが自分の意志で行っている。

その責任全てを闇マリクに押し付けて逃げたとも言える結果なのだから、バトルシテイで接触のチャンスがあるといえど、そこに相談を持ち込むのは流石にない。

その点、誰かと協力関係を結ぶと言う意味でペガサスの存在は非常にありがたい。

必須と思われる原作イベントは既に越え、相談するにはコネが無い問題も今この瞬間なら問題無し。

遊戯戦を越えて改心したペガサスは、元々のオカルト知識とマインドスキャンの合わせ技により、俺にとつて唯一世界滅亡の危機を共有できる相手になりうるのだ。

特にドーマ編では問題発生前から敵を確認することができるため、KC買収に対しての対策も行うことが出来るだろう。

可能な限り原作通りに進めることと、有利な状況でドーマ編を始められること。

どちらのほうがよりダーツへの勝率を高められるかは疑問であるのだが、イベントが潰れかけた時に軌道修正を図れるのは非常にありがたい。

なお、GX以降はとりあえず考えないものとする。

ドーマ編と記憶編を越えなければ取らぬ狸のなんとやらであるし、原作に干渉するつもりが無くても俺がいる時点で干渉してしまう可能性があるるので保留しておく。

アニメ世界線に繋がると思っただけで色々やっていたら、漫画世界線でトラゴエディア関連が問題になる可能性もあるので、DM編すら越えていない現状で考えてもどうにもならない。

まずはDM編の必須フラグを回収することが最優先。

ペガサスと話をして、ちゃんと闇から解き放たれているようなら、これからのことを相談しようと思っただけ俺はペガサスの元へと向かっていたのだが――。

そこに待っていたのは目からビームである。

「チッ！邪魔が入ったか……！」

「Oh! 倉瀬ボーイ…… これは助かりました!」

そう、必須フラグを回収なんていうことは、俺がペガサスの元へ向かった時点で不可能になっていたのだろう。

俺が扉を開けると闇のゲームか何かの最中なのか、周囲を包む闇の瘴気とその中で対峙して謎のチームを撃ち合っている—— いや、撃ち合いを中断した二人の男たち。

そう、ペガサスとバクラ（闇）である。

そうだった。そうだったね。

アニメ版でこういう光景有ったよね。

ここでペガサスのミレニアムアイがバクラに奪われるのは必須イベントだったね。

バクラは遊戯たちが島から出る時に合流してるんだから、ここで呼び出されたら絶対に遭遇しちゃうよね。

というか獏良の様子ってDM全編を通してほぼバクラの演技だったよね。

正直仲良く観戦をしていたあたりでこのイベントは起こらないんじゃないかと思っただけだけど、起こらないわけじゃないよね。

とりあえず俺の乱入によってチームの打ち合いは止まったけどどうすればいいんだよオイ。

闇のゲームの圧迫感の影響か、体全体が気怠くなりみるみるうちに体力が失われてい

く中——。

この場面で取れる選択肢は2つと単純。

取れる選択肢はほぼ決まっているようなものだが、改めて考えてみよう。

1. バクラに味方して原作イベントを消化する

論外。

バクラは邪神の魂の一部であり、それに味方すると何が起こるか分からない。

とうかパラサイトマインドを受けると心の中を覗かれる都合上、協力関係の証とか言つて断れない何かを渡されたら詰みで、実は遭遇している現状ですら危険という説がある。

あの技は千年パズルのピースという媒体あつて出来たものだと思いたいが、千年アイテム以外の媒体が無ければできないという確証はどこにもない。

とうか人の魂を駒に封じ込めるシーンがあるので絶対できるはずだ。

TRPG編の村人Dで見たので間違いない。

—— ここでバクラにデュエルを挑んで勝てば邪神復活は阻止できるのではないか？

そんな気もするが、DDM編でバクラの支援が無くなるのはどう考えても不味いし、バクラは何度か王様に負けているが、その上で復活してきている。

バクラに味方をするのが論外であるのと同時に、ここで倒すのが無意味である点は押さえておきたい。

2. ペガサスに味方してバクラを追い払う
本命。

ペガサスのミレニアムアイがバクラに奪われるのは重要イベント——だが、これは恐らく本当の意味での必須イベントではない。

千年アイテムが揃っている必要があるのは記憶編突入時と闘いの儀の時なのだから、ペガサスがこの瞬間にミレニアムアイを奪われる必要は……多分無い。

ここで助けても世界の破滅を防いだり、王の記憶を蘇らせるためには絶対に必要なアイテムなので、世界のために貴方の眼をください！

こういう傲慢にも程がある言い分を将来的に通す必要が出てくるのだが、ペガサスにマインドスキャンをして貰えればその必要性は理解してくれるはず。

それに最悪でも王様がミレニアムアイを賭けてもう一回デュエルしてくれれば多分なんとかなるんじゃないかな……。

というか——自分を納得させるため、そう思わなければやっていられない。

こんな闇の瘴気溢れる所で千年アイテムを奪われる——最悪死が待っているというか、漫画版では実際死んでいるわけ——。

それを見過ごすとという事は俺にはできない。

そう考えると先程教導の大神祇官が光っていたのは、この場面に立ち会ってしまった時。

お前は どうするんだと言う意味だったのかもしれない。

千年アイテム同士の戦い、アイツなら感知できないわけないだろうし……。

原作イベントに俺が乱入してしまった影響は未知数だが、この状況は上手く収める必要がある。

上手く收拾を付けないとこの時点で遊戯とバクラが決裂したりもありえてかなりヤバイ。

というかこの状況になった以上、頑張つて説得して場を収めるしかないので、とりあえずはバクラをなんとか追い払おう。

頑張れ俺。

コミュ苦手勢特有の、内心は賑やかだけど外に見える表情だけは静かというギャップを生かせ。

俺は『決闘者の王国で闇遊戯と競り合ったデュエリスト』だ。

名もなき王と関わりがある人間なら、誰もが一目を置くだけの実績を持っている。

精霊の存在は知っていてもコンタクトは取れない。

原作に介入する転生者という存在にあるまじきクソザコで頼りない現状を悟られるな。

さも、何かを知っています。今ここでやりあうとタダじやすまないぞ感を出していけ。

「バクラくん……君は……遊戯くんの友達だと思っていたんだけど、ペガサス会長の前でいったい何をしている？」

「さーて、一体何をしているんだろかねえ。

まア……あいつらが優しいにもほどがあるもんだから、罰を与える役を代行してらって所かな？」

「本人たちがそれで納得しているなら、それ以外の個人が罰を与える権利はありませんよ。」

法律に基づいて司法が裁くのなら別ですが……」

コツコツとわざとらしく足音を立てながら、自然体で動く。

バクラの横を通り過ぎ、自然な流れでペガサスの前へ。

「あなたが何をやる気なのか、何をしているのかは分かりませんが……。」

ペガサス会長は遊戯くんとのデュエルの後でお疲れの様子。やるといふなら、俺が相手になりますよ。」

そう言つてデッキを構えると、バクラとペガサスが息を飲んだ。

この状況でデッキを——!?ということではない、こういう行動は遊戯王ワールドでは特段珍しい事ではない。

狙いはデュエルではない、まったく別のものだ。

俺の視点では精霊なんてものは見えないが、俺のデッキにはほぼ間違いなく多数の精霊が憑いている。

それは立体幻像の動き、不自然なカードの光り方からして確信がある。

ならばこの状況で構えればどうなるか——王様や海馬の後ろに見えるブラツクマジシャンやブルーアイズのような状態になつてくれているのではないか。

そうなつていたとして、それがバクラに取つてどれほどの脅威なのかは分からないが、ペガサスと同時に相手をするのは厳しいと思わせるだけの何かはあるはずだ。

だつてよ……俺のデッキはドラグマなんだぜ？

烙印世界を代表する強者たち。

何かがあればデュエル中に光り輝いて、デッキごと書き換わりかねない精霊たち。

そんな相手がペガサスの側について相手が引かないなら、どうしようもない。

そうなつたなら、諦める。最悪でもデュエルに持ち込んで何とかする。

「——なんて精霊（カー）だ」

「カー……？ ……まあ、いいです」

何も知らない様に振る舞え、ブラフを張れ。

デツキには既に事情は説明してあるから分かってくれている。

きつと、たぶん、おそらく。

俺にはまつたく見えないが、バクラの視点では何かしらの精霊が俺とペガサスを守るよう構えている姿が見えているはず。

それを信じる——！ というかバクラが普通に警戒してるんだけどこれ今どうなってるの！

ドラグマじゃなくてデスピアが出て来てたりするの!?

って言うかそもそも二人には本当に精霊見えてるの!? なんも分からん!!

何も分かんねえけど、上手くいきそうな雰囲気はあるのでゴリ押ししかねえ!

「やるのか、やらないのか。お答えください」

「怖い顔しちやつてまあ、……しかし、やらねえよ。流石にこの状況じゃ分が悪いんでな」

「!? 待ちなサーイ！」

そういうとバクラは駆け出す。

そう、俺が入ってきたまま開けっ放しにした扉目掛けてだ。

俺はペガサスを守るために動いているのだから、当然そこに至るまでの空間には誰もいない。

数秒の後、この部屋に残るのは――。

「……ミツション、コンプリート!!!」

「一体何がコンプリートなんデスカ……」

参加していたわけでもないのに、闇のゲームの余波を受けたと言うだけで疲れ切りながらも小さくガツポーズを決める俺と、困惑した様子のペガサスだけだった。

下手にデュエルになっても困るんだよ。

ペガサス側にわざとらしく足音を立てながら動いたのはバクラの退路を塞がないため。

撤退を選ばせるための理由作りである。

――
視点：ペガサス

「限定的なんですけど、実は俺って未来の知識があるんですよ」

千年アイテムの所有権を賭けた闇のゲーム。

それに敗北しかけていたペガサスを助けに入った少年はこともなげにそういった。

「とりあえず、マインドスキャンをして貰えれば、本当のことを言っているかは分かる」と

思いますよ。

知識として千年アイテムの存在やミレニアムアイの力は知ってますが、実際どういうものなのかは分からないので、何とも言えない所もありますが」

知識の出所までスキャン出来ないと、未来知識があるだけの精神異常者だと思われるかもしれませんが……、俺の知識をペガサス会長には伝えておきたいんです。

そう付け加えられたが、ペガサスに取ってみればそのような言い方をされた時点で、彼が嘘を言っているわけでは無い事は分かっていた。

なにより、夕食会でマインドスキャンを行った時。

倉瀬の心の中で教導の大神祇官と出会っているのだから、彼が普通では無い事だけは最初から明らかで、全てが終わってから彼を呼び出したのも、その異常事態について話すためだった。

精霊の実在と言うのは—— ペガサスにとって福音にもなりえるのだから。

(しかし、未来知識ですか)

ペガサスが最初に思うのは安堵である。

マインドスキャンをされて敵対する意思が無かったのは当然。

元よりペガサスの人となりや、ペガサスが遊戯に敗れることを知っていたからだろう。

自分の未来を他人に握られていたというのは良い気はしないが、

倉瀬自身が遊戯に負けていることを考えると、彼にその知識を悪用するつもりはない。
い。

先のミツシヨンコンプリートという発言と言い、近いうちに発生する何か—— ペガサスを必要とする何かに備えようとしているのは明白である。

……とはいっても、普段から行っているような人の心に土足で踏み込む行為は出来ない。
い。

彼は命の恩人でもあるし、下手なことをすれば教導の大神祇官は黙っていないだろうということ、ペガサスはマインドスキャンの応用で、心の中での対話を用いることにした。

—— マインドスキャン。

この技は意外と応用の幅が広く、融通が利きすぎる技だ。

今日は表の遊戯と裏の遊戯のマインドシャッフル。

そして遊戯を守るために他人の心へと入った友人たちに後れを取ったが、これはミレニアムアイと言う道具の能力が、一方通行的に相手の心を読み取る物ではないことを示している。

そもそもミレニアムアイの能力とは、人の心に巣食うモンスターの正体を見極めるモ

ノなのだ。

心を読むと言う技は使い手であるペガサスが見せる使い方の一つであり、その正当な持ち主である彼に掛ければ――。

「うん？あれ？」

「倉瀬ボーイ、ここはユーの心の中。そう驚く必要はありません」

人のマインドの中で対話を行う事すら可能とする。

無論、本来は上手くいくわけがない。

普通の人間は「心を読まれている」ことを理解できないし、ペガサスだってわざわざ対話を行おうとは思わない。

これは双方がマインドスキャンという能力が存在していることと、その性質を理解しているが故の奇跡的な事例である。

「え……マジか。あーでも、そうなのかな？ 実際原作でもマインドスキャン中に会話してたり、やろうと思えば任意で出来たのか……。」

「普通は相手のマインドの中で会話なんて行いません、これは私からの誠意デース」

なお、その奇跡を引き起こした本人は絶賛大困惑中である。

オカルトパワーの存在は知っていても、それを体験するのは初めてだからだ。

この手の事象を分かっても混乱するのは至極当然の話。

故に――。

「え、ちよつと説明するのが面倒というか何から話せばいいか分からないから、俺が考えてること全部読み取って貰おうと思つてたのに……」

「そういうことなら構いませんが……先に教えてください。いったい何を貴方は伝えたのですか？」

「世界崩壊の危機です」

倉瀬は彼の知る情報の全てを、ペガサスに丸投げした。

「Oh……まい……がつ……!」

なお、それを丸投げされたペガサスの心労は推して知るべしである。

一人称：倉瀬カイン

「Oh……まい……がつ……!」

やっぱまずかつたかな――。

その能力や立場の関係上、ペガサスに対して事情を完璧に隠匿することは難しい。

何よりミレニアムアイの所有権がバクラに移ると言う原作イベントを潰してしまつ

たが故、こうなったらペガサスには全部開示した方が良いんじゃないかね？

遊戯戦を越えた後だし、今ならまだ遊戯がいるし。

命を救ったばかりだしなんとかなるだろう——率直に言つてその程度のノリでペガサスに自分をマインドスキャンさせると言う爆弾行為を行った俺は少し後悔していた。

俺は精霊と意思の疎通を行うことが出来ない。

しかし目的や意図を伝えることだけはできて、精霊たちも可能ならば俺を支援してくれている。

だからこそ先程はバクラが引いたのだろうし、俺に憑いている精霊にはバクラが引くほどの何かがあると確定した以上、ここで俺が何をやっても最悪の事態にはならないという目算はあった。

精霊の視点からしてこの行動に問題があるなら、俺が良いと言つてもペガサスのマインドスキャンを妨害してくれる——。

妄想に予想を重ねた希望的観測この上ない推論だが、『ゾークを倒す』という一点ではほぼ確実に合意ができて以上、多分なんとかなるだろうという期待はある。

むしろこれに合意して貰えていないならどうしようもないので、諦めるしかない。

こういうのって精霊関連と信頼関係があったり、闇のアイテムを持つてる奴がやるべきことだろ。

なんで俺だけ何も無い状況で、絶対にいるという確信はあっても「妄想9割のカードパワー」だけを頼りにライアーゲームやってるんだよ。泣くぞ。

しかもペガサスがまだミレニアムアイの闇の力に飲まれて、「死んでくだサーイ」とか言つて襲い掛かってきたら、なし崩し的に俺がバクラの代役をしないといけなかったりする？

ヤダよ、ミレニアムアイを舌ペロするなんて……。せつかく遊戯たちと仲良くなれたのに絶対敵対関係になるじゃん……。

「あなたのマインド—— 原作知識とやらには欠落も多かったです、あらかたの事情は分かりました。」

あなたの知る原作をなぞらなかつた場合のリスク。世界崩壊の理由と言うのもわかりマース。

未来はかならず守らなくてはなりませーん」

なんて思つてたけど、……あれ？なんか滅茶苦茶前向き？

ゲームクリエイターの新しいカードを作るのが楽しみとかそういう奴？

本当にペガサスが協力してくれるなら百人力どころじゃないけど、これ本当に信用し

ていい奴???

「つまりは——裏の遊戯ボーイの記憶を取り戻しつつ、王の器である表の遊戯ボーイ、彼らの成長を促すために過度な干渉は避ける。」

それでいて必須だと思われる要素は踏んでいく。そのため過程で助けを求められる相手が必要だったということですね?」

「ペガサス会長のご理解が早くて安心しました。」

これからのイベントは話が大きくなるんで、バトルシティ——三幻神を巡る戦いとはもかく、ドーマを相手に個人で挑むのは無理が過ぎるので」

「ドーマが絡むとなれば私がどれだけ力になれるかは分かりませんが……。」

可能な限り手を尽くすことは約束しましょう。そうなる——カードの方も急がなくてはならないようデース」

そして……と、己の左目を隠す髪をかき上げる。

「時が来たなら、このミレニアムアイを遊戯ボーイへ」

「そうなりますね。正直、凄く申し訳ないのですが……。」

「まあ、問題ありませーん。それが世界を救うためと言うのなら、快く譲りましょう」
そういうペガサスは非常に穏やかな表情だった。

え、まって前向き過ぎるでしょ。なんでそんな前向きなのだ。

普通もうちょっと困惑したり嫌がったりするでしょ。

だって—— だってペガサスは——。

「……シンディアさんのことはいいんですか?」

思わず、聞かなくても良いことを、聞いてしまった。

シンディアとは既にこの世にはいないペガサスの恋人。

王国編に於ける彼の行動は全て彼女のためであり、いわばアンタッチャブル。

人には誰も触れられたくないところがあり、ペガサスにとつてのシンディアがソレであることは間違いない。

世界を救う。

思った以上にペガサスがそれに前向きで、協力関係を結ぶことが出来そうな状況になつてはいる。

そこでシンディアという心の傷に触れるのは、それを覆して全てが破談に終わる可能性もある。

しかし、俺はそれが分かかっていても、これだけはどうしても聞かすにはいられなかった。

俺の緊張が伝わったのだろうか。

ペガサスは穏やかな表情を崩さないまま、俺の頭をなでた。

「勿論。よくありません。

しかし—— 貴方の記憶を見る限り、ソリッドビジョンというのはこれからどんどん発展していきマース。

シンクロ、エクシーズ、ペンデュラム、リンク。

倉瀬ボーイが知る原作とやらは作品を超え、年月を超え、世界を超え。

あくまでも幻だったそれはやがて質量を得る。

それは私がKCでやろうとしていた、それ以上の結果。

質量を得るに至る未来がいったいいつになるのか、そもそも同じ世界線での出来事なのか、未来は不確定な出来事ばかりデース。

それでも、デュエルモンスターズの発展が続くのなら——」

彼はそこまで一息にその思いを吐き出した。

「私がシンディアともう一度出会うために何かが出来るとするなら、それはデュエルモンスターズの発展のため、世界を守ること以外にありません。

倉瀬ボーイにはカードに宿る精霊なんていう存在も見せて貰えましたからね。

発展の先にシンディアに会えるかは分かりませんが、シンディアが精霊としてこのカードに宿ってくれることを私は信じマース」

シンディアと再び出会うために世界を守る。

俺としては間違いなく最良な答えを得て――。

「あ、やっぱり俺のカードに精霊が宿ってるんですか？」

「ワッツ!？」

立体幻像が動いているから、デッキの引きが著しく変動するといった状況証拠では無く。

本来、人の心に住むモンスターを見通す能力が本質である千年アイテム「ミレニアムアイ」の持ち主。

ペガサスから確実な形で俺のデッキには精霊が憑いていると言う確証を得たのだった。

バトルシテイ編 〳 海馬 VS 倉瀬 〳

ペガサスからの協力を取り付けることが出来た俺は、マインドスキャンの力を利用することで初めて精霊たちとコンタクトを取ることになった。

原作で城之内たちがマインドスキャンを防ぐため、遊戯のマインドの中にはいったアレの亜種だ。

カードの機嫌を損ねるようなプレイングをしてしまった時以外、手札事故らしい手札事故は起きていなかった。精霊が憑いているとしても嫌われていることはないはずだ。

そうは思っていたのだが、実際に話をするまではまったく確証が持てなかった。短いながらも話を出来て一安心。

もつとも、話と言っても精霊側からはともかく、俺からすると事実上の初対面になってしまうこともあり、残念なコミュニケーション能力が発動してしまって長く話を続けられなかった。

エクレシアはその効果から何度も何度も使いまわされているし、その度に戦闘や効果

で破壊されているため、それに関してどう思っているのか？

運用を見直してデッキを変えた方が良いのかなど、聞きたいことは山ほどあったのだが……。

俺が口を中々開けないところに、私たちはマスターをずっと見てるのでそういう性格なのは分かってますよなどと逆にフォローされる始末。

頼りない性格ですまん……。

なお、この俺の性格を無視してガンガン話してきた奴もいる。

教導の大神祇官である。

口を開けば「何で私を召喚しないのか！毎回デッキから外すのか！」と正論で苦情の雨霰。

テオとアディンが引き剥がす中でも「決闘王とのデュエルで活躍のチャンスすら貰えないのは流石に悲しい」と駄々をこねる有様。

その上でいやお前絶対光り輝いて書き換わるじゃん……。

と、懸念を口にしたら、「そもそもなんでダメなんですか？ 決闘王が相手だろうと問答無用で倒してしまえば、マスターを目指す形になって成長イベント・必須イベントは発生すると思いますよ」とか言ってきやがった。

え、いやそもそもデュエル中にデッキのカードが変わるとか卑怯じゃん返しても、

黙っていたペガサスですら「デュエルモンスターズの精霊の意志の元にカードが書き換わるのは何の問題もないのでは？」とか言い出すのだ。

いや、デュエルリングとかの設定的にも新しいカードが出てきたら困るでしょと言っても、ソリッドビジョンのシステム云々の話で問題無いらしい。

それでよいのか創造主と割と本気で思ったが、まあ遊戯王ワールドだとこの手の感覚は別に珍しい話でもないことを思い出す。

遊矢の突然のペンデュラム召喚ですら困惑されながら受け入れられてたことを考えると、間違っているのは俺の方なのか……？

カードが書き換わる場面に遭遇すると言う事は無く、この点に関しては遊戯王ワールドの価値観にアップデート出来ていなかったため、思わぬところで転生以来のカルチャーショックを受けてしまったが、やはり個人的な心情は曲げられない。

デュエル中に書き換わるのは絶対に無し、絶対に突然光り輝いて新しいカードになったりしないことを条件に、教導の大神祇官を始めとする面々もデッキに採用することを約束する形になった。

……彼らを採用すると言う事はデッキ内にドラグマカードの割合や展開手段が増え、エクレシアの再利用に特化する必要が無くなるということでもある。

教導の大神祇官はある意味で、俺が言い出せなかった質問をしなくてもすむように話

題を誘導してくれたのかもしれない。

彼の表情は仮面の下に隠れているため見えないが、思ったよりいい奴——。

いや、いい奴ではないかな多分……。

俺の懸念通り、隙あらば書き換わろうとするメンタルだったことは確認できたし、背景ストーリーと精霊の関係は別だと思っただけでも流石に警戒は解けない。

彼らが書き換われれば勝てるという状況になったとしても、それを拒否する心の強さを見せつけることで、自分の信条を曲げないようにしたいところだ。

——
で、そんなことをした後はペガサスが手配してくれた飛行機に乗って自宅に帰還。

遊戯たちを観測できるが、原作のイベントには干渉しない位置。

しかしそれでいて原作のイベントが潰れそうなら軌道修正、または別の成長イベントを準備できる場所。

これを維持するため、デッキを調整しながら「ペガサスからの推薦」という形でバトルシティの開催を待つ状況だった。

無論、俺は全国大会と決闘者の王国の両方で本戦に残っている押しも押されぬ実力者だ。

デュエリストレベルが足りない——ということは無いと思わせて、実は普通に足り

ていない。

城之内の決闘者レベルが2だったことから分かる通り、実はあの時のデュエリストレベル、決闘者の王国以前のデータなのだ。

海馬は城之内を凡骨凡骨と呼び、馬の骨と表記しちゃうようなお茶目な所もあるが、恣意的に決闘者レベルを下げる程器の小さい男ではないはず。

つまり、城之内の決闘者レベル2というのは町内大会ベスト8時点のものであり、俺のデュエリストレベルも全国大会二回戦で壮絶に手札事故を起こした時で反映され、レベル4と参加資格外になっているのだ。

原作におけるバトルシテイの参加枠は48人という狭き門である。

この世界線での参加人数は王国編の例を見るともつと増えるだろうが、デュエルディスクという最新機器を如何なKCとはいえどれだけ用意できるのかという問題もある。

このままでは俺が参加枠を取り逃すこともあるかもしれないということで、カードの創造主であるペガサスからの推薦という鬼札が切られたのだ。

これは俺にとって非常に大きいもので、いわば天下のインダストリアル・イリユージョン社が俺の将来を保証したようなものであり、デュエルにかまけていても両親を始めとする周囲の人間から心配されない、完全なフリーハンドが入ったと言う事である。

「倉瀬！最近学校で見ないけどどうしたんだ！」「学校に来ないと将来が大変だぞ！」「むしろ来てくれ！学校の宣伝に使うから!!」などと言われても、実は決闘者の王国の縁でペガサス会長のお仕事を手伝っています。

とでも言えば誰もが黙らざるを得ないのだから、これは非常にありがたい。

同年代の友達どころか、教師ですら俺に余計なことは言えない状況に、デュエルモンスターズの力がどれだけの物かを痛感する日々だ。

——しかし、世の中にはペガサスの威光が通じない人間が僅かながら存在する。

その代表例こそがバトルシティの主催者である海馬瀬人。

今、俺の前で不機嫌そうに立っている、我が道を全力で走り抜けるブルーアイズスキーである。

曰く、ペガサスの推薦であろうとも易々と例外を認めるつもりはない。

例外として参加したいのであれば、その実力を俺に見せてみると言う事である。

もつともこれは海馬のマインドを理解しているペガサスからの「早い段階で海馬から認められておいた方が良い」という勧めもあつての行動だ。

バトルシティへの参加権を得られる可能性が極めて高いというだけでなく、俺は決闘者の王国で海馬との絡みが一切無い。

ペガサス戦の観戦もしていないし、魂が解放された後も出会っていない。

つまるところ今の俺は海馬から見て「魂が解放されたら知らん間に遊戯のライバル扱いされている凡骨」ということだ。

海馬瀬人という男は他人の意見に揺らがない強い意思を持っているが、それは思考が硬直化していたり、狭量であると言う意味ではない。

自分の考えを曲げさせるなら、それ相応の力を示してみせろと言うだけで、一度認められれば他人の考えでも考慮に入れるぐらいはしてくれる寛容さを持っている。

故に、バトルシティ前に海馬への印象を残しておきたいという魂胆である。

「準備は出来たようだな」

「ええ、大丈夫ですよ」

「王国では遊戯を相手に競り合ったと言うが、俺はこの目で見たものしか認めん。」

ペガサスの推薦であろうと、バトルシティに参加すると言うのであれば、それに相応しい実力を見せるがいい」

故に、バトルシティそのものに関わらず、原作に干渉しないこのタイミング。

この瞬間でなら原作における超重要人物である海馬と極めてローリスクでデュエルが出来る且つ、今後の展開で予想外の事態が起こった時の介入の布石にできると言う事だ。

デュエルスタイルはデュエルディスクを用いたスタンディングデュエル。

ある意味で転生者冥利に尽きると言うか、ほぼ最速でこれを使えるというのは転生者でなくとも燃え上がらざるを得ない状態である。

「先攻はくれてやる、かかってくるが良い!」

「ならお言葉に甘えさせて貰います。俺はまず手札のサンダー・ドラゴンを捨てて効果発動! デッキよりサンダー・ドラゴンを2体手札に加え、更に手札の融合賢者の効果を発動し、デッキから融合を1枚手札に加える!」

「フ、お得意のサーチコンボか。引きに自信のないデュエリストがやりそうなことだ」
「デッキを圧縮して必要なカードを引き寄せるのが俺のスタイルなんでね。」

では、手札に加えた融合を発動し、手札のサンダー・ドラゴン2体を融合!」
ぐつ、と胸の前で手を合わせる。

あの作品は賛否両論色々あるが、デュエルディスクで融合をするなら一度はやってみたかったこのポーズ!

「彼方にて響きし雷鳴よ、今重なりて真なる力を見せよ! 守備表示で融合召喚! 現れ出でよ! 双頭の雷龍!!」

口上とともに現れるのは毒々しいピンク色の体色をした雷龍。

双頭という割には頭は背中について、率直に言って合体に失敗したと思えない頼れなさだ。

しかし、遊んだ記憶を封印したくなるゲームを触ったことがある人間なら、誰もが頼れることを知っている、本来ならばこの時代最強クラスで尚且つレアな融合モンスターである。

具体的に言うと、バトルシティでアンティカードに出来るぐらいのレアカードだ。

「さらにフィールド上にエクストラデッキから特殊召喚されたモンスターがいる時、手札から教導の聖女エクレシアは特殊召喚できる！」

来い！エクレシア！守備表示!!」

「ふうん、先攻ターン目は攻撃できない。

上級、下級を問わずに守りを固めるか」

「そういうことです。エクレシアは召喚・特殊召喚に成功した時、デッキからドラグマカードを手札に加える！俺が手札に加えるのはドラグマ・パニツシユメント！手札のカードと合わせて2枚を魔法・罨ゾーンにセットしてターンを終了します」

俺の盤面は槌をいつでも振れるように構えるエクレシアと、低い唸り声を上げる双頭の雷龍という守備モンスター2体とドラグマパニツシユメントを含んだセットカードが2枚。

あの海馬社長を相手にするのに手札は1枚と心もとないが、パニツシユメントでアルバス融合モンスターを落とせば相手のリソースを削りつつ、ドロワーを含めて次のターン

開始時は3枚の手札で開始できる。

双頭のサンダードラゴンを召喚するために大きく手札を消費してしまったが、まあ先攻としては及第点といった初動だろう。

「俺のターン、ドロロー！」

1ターン目から最上級の融合モンスターを出してくるとは、確かに中々の実力があることは認めなくてはなるまい。

サーチコンボはつまらなが、引きの弱さをデッキでカバーする貴様のスタイルには、実の所この俺とて一目置いているのだからな」

「社長さんは見たものしか信じないんじゃないや無かったのです？」

「見たことがあると言うだけだ。」

俺はたまたまお前が一回戦でマッドドッグ何某なる奴を蹂躪したデュエルを見ていた」

あくなるほど。

俺は二回戦の手札事故が新聞とかテレビで報道されてたけど、そりや一回戦もどこの専門チャンネルでなら見れただろうからね。

海馬社長はたまたまそれを見ていたと。

具体的なデュエル内容は忘れてしまったが、初手アルバスくん素引きの上振れから、

エクレシアフルドリスの構えに持ち込み、フルドリスを出さなくても勝てるだろうと温存したら、精霊たちのご機嫌が斜めになっちゃったのだ。

まあ出してくれと言わんばかりに熱を持ってた上で出さなかった俺が悪いのだろうが…… どうやらそれを見られていたらしい。

仕事中にテレビで流れたとかそんな感じなのかな。

「だが、所詮貴様のコンボは小手先のモノ。力とはなんたるかを見せてやる。俺はマジックカード、融合を発動!!」

「いきなり融合!!」

「手札のブルーアイズホワイトドラゴン3体の力を結集し、現れよ!」

などと思つてたら何か凄い事が起きてる!?

当然のように初手ブルーアイズ3枚つて社長は一体どれだけブルーアイズに愛されておられるの!?!というか、ブルーアイズ3体融合つてことは……。

「強靱!無敵!最強! 現れる、青眼の究極竜!!」

「なっ!!!」

「さあ、お得意のサーチコンボとやらをやってみせるがいい。出来るものならな」

滅茶苦茶かつこい~~~~!!!

つていうか双頭 VS 究極竜とか個人的に最高の絵面なんですけど~~~~!!!

だが、そんなミーハーな思いとは裏腹に、戦略的にこれは極めて不味い状況である。具体的に言うと、全ての前提が崩れてしまったぐらいに不味い。

元の世界では負けフラグと言われているアルティメットドラゴンだが、普通ならば出された時点で敗色濃厚。俺のデッキに対しても天敵となる相手である。

「ク……」

「出来まい。貴様のサーチコンボの起点となるのは教導の聖女 エクレシア。召喚するだけでカードを持つてくる強力な効果を秘めているが、持つてきた『ドラグマパニツシユメント』には致命的な弱点がある。」

そこまで言つて、愛おしげに青眼の究極竜を見つめる海馬。青眼の究極竜はブルーアイズ3枚と融合を合わせて4枚の消費で出せる大型モンスターである。

そんな究極竜を伏せカードで破壊できれば、戦局は一気にこちらに傾くのは間違いないのだが……この場面で俺が伏せカードを発動させることはできない。

「それはモンスターを破壊できるのはエクストラデッキに存在する攻撃力以下のモンスターに限られていると言う点だ。ならば最初から破壊できない程に強力なモンスターを出してやれば貴様のサーチコンボはそこで終わりだ」

そう、そうなのだ。

ドラグマでパニツシユメントから始動する場合、対象以上の攻撃力を持つエクストラ

デツキのモンスターを墓地に落とさなければ始まらない。

パニツシユメントはこの前提をクリアして初めて強力なコンボを生み出すのだが、ここを止められると何もできなくなるという危険性も秘めている。

究極竜の4500を越えるエクストラデツキのモンスター……持つてるわけないじゃん!?

いや、この時代でもF・G・Dとかはあるだろうが、流石にレア度が高すぎる……。ブルーアイズの3000を越えられる融合モンスターならいるのだが、流石に4500となると無理である。

と言うかこの弱点、マスターデュエルとかでもまあまあ意識してない人が多くて、2500より高いモンスターだけで勝負を決められるのに、2500以下を出してパニツシユメントアプカローネルークミドラーシユで逆転勝ちとかザラだったのに、社長がもう対応してきやがったんだが!!

対応力高すぎないか!!

「さらに手札よりマジックカード、アルティメット・バーストを発動!!」

このカードの効果によりアルティメットドラゴンは3回連続攻撃を可能とし、貴様はダメージステップ終了時まで魔法・罠・モンスター効果の発動が出来なくなる

!」

いや、手札強過ぎでしょ。

こんなの止まらんやん。

三つ首のドラゴンが開く口に蓄えられる全てを滅ぼさんとする光。

対するは組まれたプログラミングの通り、反撃のため果敢に雷撃を放とうとする双頭の雷龍。

そして、鎚を構えつつもこちらを振りむいて笑顔を見せる少女の姿。

「これで史上最強にして華麗なる究極の力！アルティメットバースト！三連打アツ！」
放たれた3つの光は守備表示の双頭の雷龍とエクレシアを飲み込む。

この攻撃が全て通ればエクレシアと双頭の雷龍が倒され、4500のダイレクトアタックが飛んでくるのだが、何も心配することはない。

そう、王国編では相手が融合モンスターを使ってこなかったため、まったく活躍の機会は無かったのだが、教導の本質とはリソースの維持能力では無い。

「ふうん。デツキの構築力は認めるが、雑魚が群れたところで所詮は——」

「まだ、終わってないぞ」

「馬鹿な！貴様は如何なる効果の発動もできないはず！」

「教導の聖女エクレシアの永続効果！エクレシアはエクストラデツキから特殊召喚されたモンスターの攻撃では破壊されない！」

永続効果は元より発動しているのだから、アルティメット・バーストの効果でも無効化されない!!」

教導の本質とはエクストラデッキから特殊召喚されたモンスターに対するメタ効果である。

例え相手がこの時代最強の融合モンスターだったとしても、決して倒されることはない。

「……フ、ならば俺は残る手札の1枚。

強欲な壺を発動して2枚ドロ、1枚をセットしてターン終了だ」

「俺のターン」

いや、かっこつけてはみたけど普通にまずいて。

海馬社長のブルーアイズは平然と2枚以上並ぶのに、1度しか破壊することができないのだ。

勿論、デッキに眠るガメシエルで究極竜をリリースすればパニッシュメントで破壊できるようになり始動できるのだが、残念ながら今の手札には解決の手段が無い。

つまり究極竜は倒せない。エクレシアが凌いだことで社長もちよつと一目置いた的な様子を見せているが、ここから何もできずに終われば俺の評価は地の底に落ちるだろう。

これから海馬はパニッシュメントで破壊されるカードを出してきてくれないだろうし、引きの強さを考えれば次のターンには間違いないでエクレシアを打開できるカードを引いてくる。

それこそ守備封じあたりを引いて来て、戦闘破壊耐性の上からゴリ押すか、先程伏せたカードが破壊輪あたりでエクレシアを倒す算段がついているのか。

既にターンの猶予は無いと考え、このターンで打倒するか力を認めさせるしかない。

しかし、俺はドラグマ関連に限れば引きがかなり良いのだが、それ以外のドロウ力は良くも悪くも一般デュエリスト並。

サーチでデッキを圧縮し、デッキの中が全て有効札という状況にでもしなければ、遊戯王ワールドの上位のドロウ力の人間たちに追いつけない。

この状況で何を引けるのか。いや、そもそもデュエルとは何を引けば勝てるかを考えるものではない。

何を引いたのか、引いてから考えるものだ。

「ドロウ！」

俺の引いたカードは……。

教 導 国 家 ド ラ グ マ ！ ！

いや、確かに打開できるけど！

打開できるけどさあ!!

一般デユエリスト並の引きじゃドロウ力上位の人間には追いつけねえ。

ドラグマ関連だけでなら対抗できるとは言っただけど、言っただけどさあ!!

ドラグマ関連も光らないなら入れてあげるって言っただけど!!

こういうタイミングで引いてくると、どうしても前世の印象を引き摺ってしまいうため、出待ちをされていた感があつて躊躇してしまう。

最初は悪意が無いように見えて、何度も使っていると……と言う奴だ。

まあいい。今は戦略目標である海馬社長に認められるのが最重要案件。

まずはあの究極竜を打開する。

「フィールド魔法 教導国家ドラグマを発動！」

「トゥーンワールドと同じ、テーマ専用のフィールド魔法か！」

「その通り、残念ながらこのカードの効果はトゥーンワールドほどぶつ飛んだものじゃないが……。それでも普通のフィールド魔法の効果とは一線を画すよ」

立体幻像が生み出すのは白く宗教色の強い都市の姿。

俺の背に座する巨大な建造物には不思議な光が当たり、荘厳な雰囲気漂わせる。

エクレシアはそのフィールドを懐かしむように眺めると、力の象徴たる巨竜を睨みつけた。

「メインフェイズに教導の聖女 エクレシアを攻撃表示に変更してバトル！ エクレシアで青眼の究極竜に攻撃！」

「攻撃力1500の雑魚モンスターで攻撃力4500の究極竜に攻撃だ?!」

ええい！迎え撃て！アルティメットバースト!!!」

鎚を振り上げて三つ首の巨竜目掛けて走り出した聖女は、一瞬にして光の奔流に飲まれた。

その攻撃は一見するとまったくの無意味であるかのようにも思えるが、彼女が無事であることは既に分かっている。

俺の元へと到達した光、即ち攻撃力の差分のダメージが俺を襲うが、何の問題もない。

「攻撃の差は3000。俺は3000もの反動ダメージを受けてしまうけど、エクレシアはエクストラデッキから特殊召喚されたモンスターとの戦闘で破壊されない！」

そして教導国家ドラグマがフィールドに存在する時。1ターンに1度、ダメージ計算後に戦闘を行ったモンスターを破壊する!!」

「何!?!」

光の奔流が収まった時、聖女はその元凶である究極竜の前にいた。

多少装備が煤けているがそれ以外はまったくの無傷。

そして振り上げた鎚に教導国家ドラグマに降り注ぐ光が集まり――。

そのまま青眼の究極竜を轢き潰した。

「ブルーアイズアルティメットドラゴン、粉碎!!ターンエンドだ!!」

……こわっ!!

そんな『やりましたよ!』って感じでびよんびよんしながら戻ってこられると普通に怖いよ!!!

っていうか究極竜を潰された社長も怖いんだけど!?

「おのれえ…… よくも我がアルティメットを…… だが、俺のターン!!!ドロー!!!」

そういうと海馬社長は俺を見据えると、全力でカードを引き抜いた。

そして引いたカードをチラリと確認するとニヤリと笑った。

「トラップカード!リビングゲッドの呼び声を発動!このカードは自分の墓地に眠るモンスターを攻撃表示で特殊召喚する!俺が選ぶのは当然、青眼の究極竜!さあ、場に戻れ華麗なる究極の力よ!」

「させません。速攻魔法!墓穴の指名者を発動し、青眼の究極竜を除外する!これにより蘇生の対象を失ったリビングゲッドの呼び声は不発となる!」

「フツ……アルティメットの蘇生を対策するカードを伏せていたか!」

ヤバいカードを伏せておられる！

だが、究極竜を除外しても未だに海馬社長の墓地には初手の融合で墓地へ行つたブルーアイズが3体眠っている。

大型モンスター軸の戦術と言う意味では闇マリクがいるが、彼はラーの翼神竜という1枚のカードを徹底的に使いまわすもの。

彼を相手にするのであれば俺のデッキは非常に相性が良いが、海馬の大型モンスター軸というのは、1枚のカードを使いまわすというものではない。

「ならば手札よりマジックカード、復活の福音を発動！墓地に眠るレベル7か8のドラゴン族モンスター……即ち、青眼の白龍一体を復活させる！」

「くっ……復活した青眼の白龍に対してドラグマパニッシュメントを発動！エクストラデッキのメテオブラックドラゴンを墓地に送ることでブルーアイズを破壊！」

ふ、復活の福音はヤバい！

だってあのカードの効果は――。

「無駄だ！ブルーアイズの蘇生後、墓地へ送られた復活の福音の更なる効果！このカードが墓地にあり、自分フィールド上のドラゴン族モンスターが戦闘・効果で破壊される時。

このカードを墓地から取り除くことで、その破壊を無効にする！」

「いや……これは……まいったな……」

「貴様のアルバス融合モンスターの効果が発動するのはターンの終了時、大型モンスターを出しても徒労に終わると言うのは、そのターンの内に勝負を決めることに失敗した弱者の戯言に過ぎない。もつとも、お前のアルバス融合モンスターでは、俺のブルーアイズの攻撃力に届かない以上、どちらにせよサーチまでは届かないようだがな」

ワーハハハハと高笑いを決める社長。

俺は2枚のセットカード、墓穴の指名者とドラグマ・パニツシユメントは既に使い切った。

残るのは攻撃表示で棒立ちする、教導の聖女 エクレシアただ一人。

社長の場にいるのはブルーアイズただ一体だがその攻撃力は3000。

通常モンスターであるためエクレシアの耐性は機能せず、攻撃力の差は1500。

青眼の究極竜を突破するために既に3000のダメージを受けている俺の残りライフで耐えきることはできない。

何かないんですかと言いたげな視線を俺に送ってくるが、すまんエクレシア。

マジ何もない……究極竜のアルティメットバーストを合計3発も耐えて貰ったのに……すまん……。

いやまて、ある。

まだ出来ることは……ある！

「バトルだ！滅びのバーストストリー……ム!!!」

「くううううう!!!だがただでは負けない！」

教導国家ドラグマの効果！1ターンに1度、ダメージ計算後に戦闘を行ったモンスターを破壊する！エクレシアアアアアアアツツ!!」

本日合計5発目となる光の奔流を見ながら最後の指示を出す。

ダメージ計算後、既にライフは尽きているのだから勝敗の決定には何の意味もない光景である。

しかし、しかしだ。

ここまでエクレシアが頑張ってくれたのに、何もできずに終わると言うのはあまりにも情けない。故に最後の足掻きとして飛ばした指示は……。

俺のライフが0になり、戦闘破壊され光となつて消えていく行くエクレシアが、鎚を豪快に投げ飛ばしてブルーアイズの腹にぶつけると言う形で遂行された。

それでブルーアイズが碎け散ったりはしないが、思いのほか痛かったのかちよつと顔を歪めている。

そして、ライフポイントをまったく削れなかったし、これはちよつとダメかな。

やっぱ社長相手に楽しようするのは良くない。実力をつけて段階的に認められるし

遊戯たちの活躍が見れる、それだけで俺のテンションはあがり調子になるのだから。
なお、デュエリストレベルがいくつになっただけで、後で確認してみたら4から7になってた模様。

全国大会王者の羽蛾でも6じゃなかったっけこれ!? ライフポイントを一切削れなかったのに、なんでこんなに社長からの評価が高いの!?

バトルシテイ編　　く集う千年アイテムく

さて、原作漫画での最大イベント。

バトルシテイ編の開会宣言が終わり、既に戦いは始まっているのだが……。

俺はのほほんと遊戯とレアハンターのデュエルを眺めていた。

グールズに奪われてしまった、城之内のレッドアイズを取り返すあのシーンである。

相手が如何に卑劣であれ、ゲームの前に手の内を知る権利は無いという遊戯の言葉に、「いや本当すみません……不可抗力なんです……」と内心で謝りつつ。

このレアハンターってパーツ全部3積みしてるんだよな……。

遊戯王ワールドのドロースーツってクソ強いカードが多くて、グールズなんてどうせ偽造カードをいっぱい使ってるのに、なんで3積みしているんだろうか等と想ったりしている。

パーツを3積みしているせいでドロースーツを引けず、ドロースーツを引けないが故に壁モンスターを投入しなければならなくなる。

結果としてパーツもドロースーツも引けなくなっているわけで、一体なんなんだろう

なコイツ……。

マリク曰く、コイツはレアハンターの中でも最弱との事だが、下っ端に強いカードを与えて反逆されるのを恐れているのか、コイツが本当に弱いのかは分からないが、この展開で遊戯が負けることはまずありえないので軽い気持ちで観戦できる。

将来の目的のため、油断や慢心をしてしまう遊戯は決闘者の王国で消えているのだ。

そうしてダラーッと屋台のカレーを食べつつ観戦し、遊戯がエクゾディアを連鎖破壊での破壊に成功した時。

俺は隣でアイスクリームを舐める男に声をかけた。

「で、この流れでマリクが出てくるわけですね」

「なるほどなるほど、自分は表に出ずに千年アイテムの力で洗脳。」

裏に潜み続けていることは、倉瀬ボーイのビジョンで手口こそ分かっていましたが、実際に見てみるとなるほど確かに。いつになっても首領を摘発できない理由が分かりマース」

そう、俺の協力者。ペガサスである。

当たり前の話だが本来のバトルシティ編ではペガサスが登場しない。

ミレニアムアイを奪われて死んでいるか、重傷で動けないか、どちらにしても碌な状況ではない。

それなのに何故ペガサスがこの場にいるという、原作改変間違いなしの行動をとっているのかと言えば……、遊戯の千年アイテム関連のイベントがどこまで進んでいるのか分からないためである。

具体的に言うところシャードデー関連。原作では早々に終わっているが、アニメ版に準拠している場合、俺がペガサスの襲撃を阻んだことで潰れてしまった可能性がある。

故に、ペガサスはバトルシテイを観戦しに来たという名目で遊戯に千年アイテムの謎を語り、バトルシテイを進行していく中で足りていない知識があれば順次補完して行くという作戦だ。

勿論、不用意な改変は避けるためにもこのイベントが終わった後はペガサスは運営本部に引込み、不用意な原作改変を避けることになる。

これは千年アイテムの所持者として、まかり間違つて遊戯がマリクに負けるなんて言う事態が起こった時や、遊戯と城之内の戦いで不測の事態が起こった時に即座にフォーに入れるようにする意味も存在する。

「くる……くる……マリクさまがくる!!!」

「レアハンターの額に千年アイテムの紋章が現れただど!?!」

「なにが起こつてやがるんだ……?」

敗北したレアハンターに対し、マリクが行うことになる人格主導権の強奪。それが始

まったのを確認し、俺とペガサスは動いた。

レアハンターの許しを請う悲鳴が響く中、コツコツとわざとらしく足音を立てて、その存在を知らしめるかのように彼らの元へと向かう。

「それは人を意のままに操る洗脳能力。千年アイテムの一つ、千年ロッドが持つ力デース！」

「な……ペガサス!? それに倉瀬も!？」

「お久しぶり」

マリクの人格が表面化する前、このタイミングで話に乱入し、場の主導権を奪い取る！

勿論、ペガサスだ。俺は海馬社長の強権発動により通常参加者扱いになっているが、立場そのものはあくまでもペガサス推薦のデュエリストでしかない。

千年アイテムとの因縁も無いので、今は参加者としてこの場にいるだけである。

「せ、千年ロッド!? 新しい千年アイテムに洗脳能力だつて!？」

「いったいどういう事なんだ!？」

「千年アイテムには千年眼のマインドスキャンのような、それぞれ固有の能力が存在しているのデース。もつとも、その能力を詳しく説明するならば私が行うより、千年ロッドの所有者本人の方が適切でしょう。既に表に出てきているのは分かっているマース、出

てきなサーイ！」

そういうとペガサスは遊戯に向けていた視線をレアハンターへと移す。

いやすげえなこの人。原作に存在してないのに、滅茶苦茶原作に存在しているかのよ
うな流れで場の流れを掴み取ったぞ。

これ、自分が原作に介入しているという自覚が無ければ、滅茶苦茶ありそうなシーン
過ぎてびつくりするんだが。

「ククク……。ここで創造主サマの自らの登場とは……。流石に驚いたよ」

「ええ。私の愛するデュエルモンスターズを汚す犯罪組織グループ。その姿は私も常々
追っていました。そんな中で海馬ボーイが開き、アンティールの存在するバトルシ
ティ。あなたたちがこのような場に現れることは、ミレニアムアイを使わずとも火を見
るより明らかデース！」

「なにつ！千年アイテムがグループズの手にあるのか!？」

「千年アイテムだけではありません、彼らは私が恐れて封印したカード……」

神のカードすら手にしてしまっただけマース……」

無念そうに首を振りながら、キツとレアハンターをミレニアムアイで睨むペガサス。

あ、原作にありそうなシーンというか、原作にペガサスがいたら絶対やつてるシーン
だコレ。

墓守り関係者なら大丈夫だろうってリシドにコピーラーを渡すとかいう火遊びをやつて自爆するマリクより、ペガサスは創造主としてより正しく神のカードの危険性を認識している。

俺の原作知識によって、彼らがこのバトルシティで壊滅することが分かっても絶対に許さんってレベルで怒ってますわコレ。

「神のカード……」

「そう、僕たちグルーズは3枚の神のカードをこのバトルシティで集めるのが目的。覚えておくと良い、僕の名はマリク……マリクだ！」

「待てよ！神のカードを集めたからって何になるって言うんだ！そりや、神って言うぐらいだから凄いだろうけどよ！」

「神のカードとは古代エジプトに残された石板に見られる神、オベリスクの巨神兵、オシリスの天空竜、ラーの翼神竜をモチーフに作られた物。詳しい話はボクのような敵では無く、その創造主様に聞いた方がいいんじゃないかい？」

そういうとレアハンターの額に浮かぶ紋章の輝きが増し、遊戯や城之内の視線がペガサスに集まった。これは……、ペガサスがどこまで三幻神の情報を持っているかの情報戦じゃない？

マリク視点ではここでのペガサス降臨は予想外だろうし、どちらがより正確な情報を

握っているかは分かっていない。

ここで答えないなら答えられないのか、知らないのかは別として、神のカードに関する情報を遊戯に伝えられる可能性が低くなると言う、どちらにしても損をしない話題の振り方である。

「3枚の神のカードを集めたものは、神を束ねる王権と共に世界を制するほどの力を得ることになりマース」

「う、嘘だろ!?そんなものがいくらペガサスが千年アイテムの所持者だからって作れるのか!？」

「恐らく、私が作ったのはきっかけにしか過ぎませーン。遊戯ボーイと城之内ボーイもご存じの通り、先日までの私は千年アイテムの闇の力に飲まれていました。

これは古代エジプトに存在する何かが関わっていると思うのですが、私にも詳しい事は分かりませーン……」

自身が闇の力に飲まれ、神のカードを生み出してしまったことを悔やむペガサス。

まさに痛恨という表情であり、遊戯と城之内が闇の力なら仕方ねーなと同情したような表情をしているが騙されてはならない。

ペガサスは神のカードの持つ力を恐れ、それと対になる三邪神を生み出してしまう大失態をしでかしている。

今回はペガサスが生存しているし、ペガサスミニオンが動く理由もなく、原作知識によつてその思いや悩みが伝わったことで猫可愛がりを受けているようだが、遊戯王Rではペガサスミニオンにこのカードが絡んで一つ騒動が起きている。

現在は俺の協力者でもあるためあまり強くは言えないが、どうやったらそんな危険物を、三幻神の対という事実上のモチーフ無しで生み出せるのか、機会があれば聞いてみたいものだ。

「我らグールズは既に2枚の神のカードを所有している。そして残りの1枚……その所持者はこのバトルシティにすることも調査済み。」

遊戯……君は我らグールズが世界を統べるのに避けては通れない強敵だ。だから……簡単に負けてくれるなよ？」

そしてそんな痛恨の表情のペガサスを嘲笑うかのようにマリクは言葉を紡ぎ、その場から消え去った。後に残されるのは洗脳から解除され、崩れ落ちるレアハンターの姿のみだ。

「消えた、のか!？」

「ペガサス!! ミレニアムアイの力、マインドスキャンの力でマリクの居場所は分からないのか!?!こんなことをする奴を放つてはおけない!」

「申し訳ありません。マインドスキャンで読み取れるのはあくまでこの瞳に入ったマ

インドだけ、以前遊戯ボーイにやったように魂の一部を別のものに封じ、遠隔でスクリーンを行うことは可能ですが、千年ロッドのように洗脳を介して中継されてしまうと、大本が視界に入らず打つ手がありませーん。

今まで私がグルーズの存在を知っていても追いつめられなかったのはそのため、決闘者の王国のような隔離された場所で大会を開き、乱入を防ぐといった消極的な対策しか取れないのデース……」

「あの孤島での大会ってそういう意味だったのかよ……」

決闘者の王国という大規模なイベント。

しかも多数の人間を招待した大会の場に物販も何もなく、食料の準備も自前だったのはスタッフにグルーズが紛れ込まないようにするためだったと聞かされ、当時の苦労と空腹を思い出して城之内はグルーズへの怒りを深める。

俺は初日で予選を抜けてペガサス城で快適な夜を過ごしたが、確かに現代人に野宿というのは辛かった筈である。

「それでペガサス、お前はこれからどうするんだ？」

「今回の私は表向きはグルーズなど関係なく、休暇で観戦しにきたということになっているので、デュエルを始め直接的に力になると言う事はできませーん。

マインドスクリーンを乱発すれば再び闇の力に飲まれるかもしれないし、不覚を取れ

ば千年ロッドに洗脳されてしまう危険性だつてありマース。だから、私は基本的にはK Cの運営本部で置物になりマース」

「それって、役立たずって事か？　　とうかそれなら最初から隠れてた方がいいだろ!!」
遊戯の疑問にペガサスは情けない答えで返し、城之内は当然の疑問を口にする。

しかしペガサスはそれに対して自信を持って答える。

「チツチツチツ、私がバトルシティにいるというだけでグルーズに取つてはプレッシャーを掛けられているのと同じことデース。一見するとグルーズに所属しているか分からない人間が相手でも、マインドスキヤンの力があれば一発で看破。

私はこの場にいることをアピールして安全な場所での置物になつていてだけで、グルーズ最大の強みである隠れた場所にまで入り込んでいる組織力を削ることができるのデース」

「おおっ！　なんかすっげえ考えてるんだな！　役立たずってわけじゃないのか！」

「ええ。ただ何も出来ないということとは変わりませんので、デュエルモンスターズの創造主としてはいささか不甲斐ないものがありマース。故に、私は倉瀬ボーイを私の推薦という形で参加をお願いし、グルーズと繋がりがあある参加者を見つけたらそこに派遣するという対策を……。」

Hey! 倉瀬ボーイ!! いい加減屋台のカレーを食べるのを止めなサーイ! 今は真面

目な話をしている場面デース!!」

「あ……いや、グルズとか神のカードの話はともかく、千年アイテムとかはよくわからないんで……」

ちやうねん。

正直完全に傍観者モードだったので、これが有能のやることか……!

と、話に入れずまだ食べ終わっていないなかったカレーをかき込んでいただけなのだ。

「コホン、ともかく。今回の倉瀬ボーイは参加者と言う事になっていますが、実際はグルズ撲滅のためのプレイヤーキラー。デュエリストとして再び戦いたいという気持ちもあるかもしれませんが抑えてくれると有難いデース」

「対グルズのプレイヤーキラーか。もし、それでパズルカードを6枚集めた場合。倉瀬は決勝トーナメントの舞台に立てるのか?」

「勿論デース! 私も決闘者の王国の激闘を再び見れることを楽しみにしていマース!!」
……と、ペガサスが良い感じにまとめくれたのでここは退散といこう。

ここからはレッドアイズに関連するイベント。

城之内の洗脳などを止められないのは心苦しいが、あれは流石に絶対に発生させないといけない必須イベントだと思うので、ここで立ち止まって潰すのは流石にリスクが大きすぎるのだ……。

バトルシティ編 ㄣ マリク VS 倉瀬 ㄣ

「ぐ……マリク……さま……」

と、いう訳でプレイヤーキラーと化した俺だが、順調に木っ端のグッズを倒すお仕事に邁進している。

現在の居場所はちよつとした路地裏。あまり好みたい場所ではないが、グッズとの戦いはその性質上、やや人目に付きにくい場所で行われがちなので仕方ない。

勿論。人形やパンドラがいる場所からは可能な限り遠い場所である。あれは遊戯の成長イベント、カードの心などを考えるとどう考えても必須のイベントであるため、それを潰すような行為は出来ない。

王国編での舞戦の時のような……ある意味で誰が叱咤しても遊戯が成長すると言う話では無く、この2戦に関しては人形（マリク）やパンドラである必要がある可能性が高い。

パンドラはブラックマジシャン使いとしてのミラーマッチであり、人形は言わずと知れた神のカード入手に必要なイベント。

仮に俺が人形を倒してオシリスを入手。

俺と遊戯がデュエルするという形で神の所有権が遊戯に移ったとしても、恐らく、色々と足りなくなる。

あのイベントがあったからこそ海馬とのタッグデュエルや城之内関連があったわけで、そこを潰すのは原作から大きく逸脱しかねない。

しかしグルーズを刈り取るといっても、予選抜けとの両立を考えるとこれが中々難しく、パズルカードを持つている……即ち、正規のルートでデュエルディスクを入手したグルーズは少ない。

勿論、俺が必ずしも予選を抜ける必要はないわけだが、千年ロッドの洗脳対策でペガスが本戦の舞台となるバトルシップに乗れないことを考えると、俺が乗船できるならそれに越したことはない。

バトルシップはバトルシティだけでは無く、乃亜編にも関わることになるのだから当然だ。

そして俺は全国大会と決闘者の王国と連続で本戦に出場（両方2回戦落ちだが）し、わざわざペガスと一緒にマリクの前に立つ挑発行為を行った以上。

パズルカードを持ってきているレベルの幹部級。原作に登場していないが中々強い奴がレアカード目的にやってきてパズルカードの入手は可能だろうと思っていたのだが

……これが意外と少ない。

組織の構成を千年ロッドの洗脳に頼っている都合、どうしても強い人間を手駒にするのに限界があるのか、それとも単純にある程度の実力者、デュエリストの心を持っている人間だとグルーズに手を貸したりしないのか。

原作の描写を見るとその両方な気もするが、現れるのは本当にレアハンターより多少はマシと言った程度の人間ばかりである。

パンドラのように元々が実力者で、洗脳に頼らざるを得ないほど心が追いつめられている人間は、如何に治安が最悪と言われる遊戯王ワールドでも少ないようだ。

もう一つ考えられるのは、この手の道に落ちる連中はダーツがグルーズより先に唾を付けているせいで、グルーズが獲得できる人員の平均レベルが極めて低くなってしまっている可能性である。

イシズを見る限りイシユタール家は千年アイテムに関わる墓守りと言う地方名士ではあるが、流石にアメリカにも匹敵するという超巨大コングロマリット「パラディウス社」を持つダーツの権勢には遠く及ばない。

自分で悲劇を演出して人材を集めてる点から見て、ダーツもそれなりの実力者で心の闇を持っている相手には一通り声をかけていると見る方が自然だろう。

……それが自分の手駒とするためか、オレイカルコス神復活の生贄とするためかは別

として。

そういった意味で、パンドラがグルーズにいるのは中々に驚きだ。

本人曰く元々は世界最高クラスの奇術師だったわけで、それが一度の失敗で全てを失ったというのならそれに伴う心の闇も大きいはず。

これほどの人物にダーツが唾をつける以前、組織力で劣るマリクが千年ロッドの力で洗脳できたと言うのは恐らく相当に運が良い。

マリクが中に入ってラジコンをせず、単独で遊戯クラスと戦える戦力と言う意味だと、マリクとリシドを除けばグルーズでは唯一無二の人材だったのではないだろうか。

そう考えると、俺がパンドラや人形との接触を回避し続ける限り、今回は特にやるこゝとが無さそうだなー。

なんて思いつつ、もしかしたらデュエルディスクは全部正規品で、パズルカードは既に回収されていて、リシドが持ってきたパズルカードの出所はここだったりする可能性もあるのか？なんて思っていたら……。

目の前に現れたのだ。

褐色肌で目深にフードを被り、正体を隠した少年が……。

「……………」

おいおいおい、これマリクだよ。オイ。

どう考えてもリシドの体格じゃねーよオイ。

何でここにいるんだよオイ。

お前確かバトルシティに到着するのはもうちよつと後じゃなかったか？

そしてバトルシティにいたら即座にバクラと芝居打ってなかったか？

そもそも今時系列的には何処？

人形戦終わってるの？どうなってるの？？

「倉瀬と言ったか、千年アイテムも、神も持たず、墓守りの一族でもないのに好き放題やってくれたようだな」

「グールズの首領か？」

「ああ。お前の暴れっぷりは流石にこれ以上は許容できない。今すぐに退場してくれ」

まさか、これって俺とペガサスが参戦したことでグールズが動かせる下っ端の数が減少。

城之内イベントが予想外の形で折れかけてるのか!?

いや、グールズの下っ端を10人程度狩ったところでどうこうなる規模の相手じゃないのはしつかり考慮している。

この点は原作知識以外、インダストリアル・イリユージョン社が推定した組織の規模からも確認済みだ。

ということとはまさか、俺が下っ端だと思つて倒した連中。

実はグルーズ内だとわりと上の人間で幹部クラスだったりしたのか？それともペガサスの参戦でマリクが到着を急いだ!?!何がどうなつてこうなつたのかはともかく、ここでの遭遇戦はまずい！

勝てば原作に影響が出過ぎるし、負ければ命が危ない！逃げの一手だ！

「なるほどね。でも……」

「無駄だよ」

ガキーン！

内心の焦りを隠しつつ、逃げながらペガサスに連絡を入れてKCから援軍を待つ作戦に切り替えようとしたのだが、取り出した携帯はマリクのカード手裏剣で弾き飛ばされる。

さらにデュエルディスクには後のシリーズでよく見る奴…… 例のアンカーが取り付けられた。

あ、これアニメでよく見る展開の奴!!!という謎の感動もあるが、これが付けられると言う事は強制デュエルの始まりを意味する。

俺のデュエルディスクのデュエルログには不測の事態に備えて常時ペガサスが目を光らせてきているし、定時連絡も行っているので、このような事態に陥つてもデュエ

ルさえ始まればやがて助けがくることは間違いない。

しかし……相手はラーの翼神竜を持つマリクである。

原作ではラーの本領が蘇生にあることを知らないという特大ガバを引き起こしてバクラを敗北に追いやっているが、この世界でどうなのかは分からない。

当然の権利の様にゴッドフェニックスからワンキルを振り回してくる可能性を考えると、罨デツキという特性上どうしてもデュエルが長引きがちで、闇のゲームの危険性もなく援軍を待ちやすかったリシドが相手なら問題無かったのだが……。

「貴様にはここで退場して貰う」

その言葉と共に、俺の周囲を闇が包む……最悪である。

文字通り、マリクは一切の舐め要素無く、闇のゲームで俺を排除しようとしている。

だが、ここで焦るのは悪手だ。マリクは嗜虐心の強い性格をしている。落ち着いて対応した方が相手の動揺を誘えるに違いない。

「これは、闇のゲームという奴ですか」

「おや、何も知らないと思っただけど少しは知識があるのか」

「ペガサス会長が言っていたからね、千年アイテムの持ち主は不思議な力を使うって。こうなったら逃げられないから、首領とだけは戦うなって言われてただけど……。まあ、仕方ないか」

ちなみに教導の大神祇官からも言われている。

どうやら俺はオカルト系の適性が無すぎるらしく、バクラを相手に割り込むようなことをすると、場合によってはそれだけで命に関わるらしい。

……闇のゲームの勝敗の有無に関わらずだ。城之内は闇のゲームで神に精神を焼き尽くされてなお生き残ったことを考えると、自分の貧弱さに涙が出る。

「フフ…… 安心しろよ、この闇のゲームに特別なルールは無いよ。ライフポイントが減れば減るだけ精神力が削られていくだけの単純なもの、ライフが0になった後のことは保障しないけどね」

「まったく安心できない説明どうもありがとう」

いや、でも精神力が削れるってだけなら実の所わりと安心したわ。

永遠に闇に囚われたりとかそういうのが無いなら、遊戯がいれば多分復帰できる。実際マリクから闇のゲームを仕掛けられた城之内や舞が復帰しているわけで、精神力が削られる分には多分問題ない。

勿論削られないに越したことはないが、耐性の無い俺にとつてより危険なのは闇のゲームそのものが及ぼす疲労感。まだデュエルすら始まっていないのにも関わらず軽い倦怠感があるのだから、長引くとまずいのは間違いないだろう。

この倦怠感が精神力に依存していると言う事は……多分無い、何故なら俺がこうやつ

て思考できているからだ。

『デュエル!!』

だからこそマリクと戦うのならばできる限り短期決戦。

万が一このような事態になってしまった場合、原作イベントのことは考えずに全力を尽くすことを約束している。

手札は……悪くない。理想である最短決戦の後攻ワンショットは難しいが、対マリクを考えるならかなり対応の幅が広い手札だ。

これならばマリクが相手でも十分以上に戦える。

「ボクの先行！ フ……フフ……フフフフッ!!」

「……」

「完璧、完璧な手札だ!! 今のボクは気分が良い!! 倉瀬……この戦い、もはや1ターン目を始めるまでもない。お前がここで降伏すると言うのなら闇のゲームを終わらせ、手駒にしてやってもいい」

これは……引いてやがる。ラーの翼神竜を引いている。しかも恐らく召喚までの道筋が見える程の形。

だが俺は当然ここで引くなんて言う事は出来ないし、なによりもこの引きということとはデッキの方がやる気満々。そのやる気を裏切ることなんて俺には出来ない。

「デュエルは終わってみないと分からないよ。始める前に降参だなんてご免だね」
「なら見せてやるよ！ 何も知らない貴様でも分かるような、絶対の力を!!」

ボクは手札から二重召喚を発動！ このターン、ボクは1ターンに2回まで通常召喚を行うことが出来る!!」

ああ、これはくるな。召喚までの道筋どころか、分かりやすく初手に来る。

三幻神の中でも最上位の存在が、初手に現れる。

「最初に召喚するのはラーの使徒！ラーの使徒は召喚・特殊召喚に成功した時。

手札・デッキからラーの使徒を2枚まで特殊召喚できる!!ボクはデッキから2体のラーの使徒を特殊召喚！」

「召喚権を残した上で、下級モンスターが3体……」

「あまりにも高速で生贄を用意したので驚いたかい？見せてあげるよ、これが神のカード！フィールドに存在するラーの使徒 3体を生贄に捧げる!!」

閃光が、炎が迸る。

マリクが紡ぐ呪文と共に、球体で現われし神は瞬時に戦闘モードへと移行する。

「三幻神が一角！ラーの翼神竜!!降臨!!」

「……」

神。

俺の眼前にあるのはそれに相応しき威光。見るもの全てを圧倒し、戦意を削ぐだけの力の持ち主。なるほど、原作で神に挑むだけで凄いだとかどうだとか言われるだけのことはある。

闇のゲームの影響で体が重たくなっているとかではなく、その姿がこの場にあるだけで周囲を圧倒する重量感。

イメージ、威圧感だけでこれだけの力を出せるなら、それは確かに神と呼ぶ他ないだろう。

「あまりの威容に声も出ないか！これが1ターン目でよかつたな！

先攻のプレイヤーはモンスターで攻撃を行えない。

ボクは手札を1枚セットしてターンを終わるとしよう」

「俺のターン、ドロロー」

だが、相手が神だからと言って何だと言うのだ。

如何に原作効果であっても、あるいはそれ以上の効果であっても、言ってしまうば所詮は『ラーの翼神竜』以上の存在ではない。

「今のボクは気分が良いから教えてやるけど……ラーの翼神竜は神の中でも最高位の存在。

生半可な魔法・罠・モンスター効果どころか、同格の神の効果ですら受け付けないよ」

「メインフェイズ。」

このカードは相手フィールド上のモンスター1体をリリースして特殊召喚できる。

ラーの翼神竜をリリースし、海亀壊獣ガメシエルを君のフィールドに特殊召喚」

「言ったばかりだろう！ラーの翼神竜に対し、神ですらないガメシエルの効果など通用するものか！」

マリクが自信満々に言った直後。

彼の背後にいたラーの翼神竜は、突如として地の底より現れた巨大な亀の化け物に喰われて消えた。

それはまさに一瞬の出来事であり、マリクは己の背を照らした太陽が消え、数秒の間を置いて初めて日が沈んだことに気が付いた。

「ば……馬鹿な……」

「海亀壊獣ガメシエルの特殊召喚はく特殊召喚のための手順により行われる！

モンスターの効果ではない！デュエルモンスターズの……ルールだ!!」

気合を入れるため、行くぞと手札に語り掛け、俺は展開を開始する。

まずは送り付けた壊獣の除去から、神と比較すると2ランクも3ランクも落ちるが、ガメシエルは押しも押されぬ最上級モンスター。

ここで処理をしくじるとガメシエルビートで負けることも考えられるため迅速な処

理を求められるが、今回のデツキはやる気十分、手札もかなり良い。

きつと神を相手にすると言う事で精霊の皆はやる気が漲っているのだろう。

「俺は手札よりアルバスの落胤を通常召喚！そしてこのモンスターの通常召喚に成功した時、手札の烙印の絆をコストとして墓地に送って効果発動！」

お前のフィールドに特殊召喚したガメシエルを素材に融合召喚を行う！融合召喚の条件はアルバスの落胤と相手フィールドに存在するレベル8以上のモンスター1体！」

「ぐっ……」

ラーの翼神竜相手なら通用しない効果。しかし、ガメシエルならば何も問題ない。

コイツはアルバスの落胤の素材にすることで、ノーリスクで相手のエースモンスターを除去し、素材にできるからこそ採用しているのだ。

白髪の少年はマリクを睨みつけると、マリクのフィールドにいるガメシエルと呼吸を合わせ、一瞬にして荒ぶる竜『痕喰竜ブリガンド』へと姿を変えて猛然と突撃を開始する。

「来い痕喰竜ブリガンド！ バトルフェイズに突入し、行くぞ！攻撃力2500でダイレクトアタック！」

「貴様のモンスターの攻撃宣言時、聖なるバリア ミラーフォースの効果発動！相手フィールド上の攻撃表示モンスター全てを破壊させて貰おう!!」

しかし、ブリガンドの突撃は通らない。

攻撃反応罠としては最高峰の性能を誇るバリアに攻撃を阻まれ、光の粒子として消えていく。

だがこの程度は想定済み、攻撃反応罠をあえてブリガンドに切らせたのだ。

「エクストラデツキから特殊召喚されたモンスターが墓地に送られたこのバトルステップ、手札に存在する教導の神徒の効果を発動！

手札からこのカードを特殊召喚！バトルフェイズはまだ継続中、攻撃力2000の教導の神徒でダイレクトアタック！」

「なっ……ぐあああああああああ!!!」

「俺はバトルフェイズを終了してメインフェイズ2に移行。

ブリガンドは破壊され墓地に送られたターンのエンドフェイズ、デツキから鉄獣戦線モンスター、或いはアルバスの落胤モンスターをサーチするが……」

教導の神徒から思いっきり殴りつけられ、闇のゲームの精神ダメージに悶えるマリク。その姿に若干の哀れみを感じるが、ここで止まるわけにはいかない。

俺は約束したのだ、彼らにデュエル中に勝手に書き換わるなど。遊戯王ワールドの常識で書き換わりが認められるなら、この指示はあくまで俺のわがままでしかない。

彼らにあるのが善意か、悪意なのかは分からない。それが悪意ならば俺の選択は正し

いだろう。

だが、仮に彼らの根底にあるのが善意、俺を負けさせたくないという純粋な思いだった場合。俺は自分の心情や信念を優先し、手助けしてくれるという彼らの手を振り払っているのだから、ここで負けるわけにはいかない。

彼らに手を貸さなければならぬと思わせるような姿を見せてはいけない。

「今回はサーチ効果が発動する前に別の効果を発動。墓地のエクストラデッキから特殊召喚されたモンスター。」

痕喰竜ブリガンドをゲームから取り除くことで、手札より教導の大神祇官を守備表示で特殊召喚する！」

叩きつけるように、だが優しく。

二つの矛盾するような動作を同時に行いながら、俺は俺が持つカードの中でもっとも信用できない。

だが、同時に活躍の場を求め続けてきたカードを出した。

現れるのは白い法衣の白仮面、手に持つのは巨大な杖……。そう、巨大な杖だ。

彼は巨大な杖を持ちながら、教導の大神祇官でいてくれている。

少なくとも、この闇のゲームと言う場で俺に甘言を囁こうとはしていない、これだけはこの瞬間における事実。

「守備力3000の壁モンスター!」

「さらに教導の大神祇官の効果を発動。エクストラデッキからカード名の異なるモンスター2体、聖女ジャンヌとコアラツコアラを墓地へ送る。

そしてエクストラデッキからモンスター2体を墓地に送るのは俺だけじゃない。キミもだ」

「何!?! 疑似的な……ピーピング効果!? ク……ならばボクはヒューマノイド・ドレイク2体を墓地に送ろう」

「ヒューマノイド・スライムとワーム・ドレイクを採用したデッキか、なるほどね」

教導の大神祇官が振り上げた杖は虚空に巨大な二つの穴を作り上げると、どこからともなくカードを墓地へと送り込む。

後の世界のアド取り能力を知っていると、墓地効果のない融合モンスターぐらいしか落とせないのは少々残念だが、今はそれでも十分。

実の所、表マリクは使用する本来のデッキが判明していないほぼ唯一の重要キャラクターだ。

オシリス用の人形のデッキと闇マリクデッキの共通点からして、恐らくスライムデッキを使うだろうという程度の推測はあったが、本当に採用している確証はなかった。

しかし、エクストラデッキから融合モンスター ヒューマノイド・ドレイクを落とす

たことで、その素材であるヒューマノイドスライムと、ワームドレイクの採用がほぼ確定。

表マリクのデッキも人形や闇マリクと同様にスライムを採用していることが分かったのは美味しい。

どの程度スライムに寄せているのかは分からないが、原作から使用カードのイメージが大きく逸脱することが無いと確認できたのだから。

「じゃ、俺はカードを新たに1枚セットしてメインフェイズ2を終了。エンドフェイズ。アルバスの落胤の効果で墓地に送った烙印の絆を発動。

このカードはアルバスの落胤の効果で墓地に送られた時、セットすることが出来る。当然、セットしてターンを終了する」

初手ラーの翼神竜とミラーフォース。

最初のターンにマリクが勝利を確信するだけの盤面ではあった。

事実上効果を受けず、無敵の神耐性を持つラーの存在に、ある意味で神唯一の弱点である戦闘破壊を補うミラーフォース。

率直に言って、この手札以外では突破できないぐらいは強力な盤面だった。

だが、俺にはデッキが憑いている。絶望的な状況をなんでも無いようにひっくり返すぐらいの後押しがある。怪しい連中だって、闇のゲームで神が相手だと言うのに、書き

換わらずにそのままできてくれている。

だから、これは絶対に勝たなくちやな。俺はそう思いながら、早くなる鼓動と消耗する体力を隠すように、マリクへとターンを返した。

「さあ、キミのターンだ」

バトルシティ編 ㄱ マリク VS 倉瀬② ㄱ

視点：マリク・イシュタール

「さ……ア……、キミの……ターン……だ……。」

ライフポイントを一切失うことなく神を倒すと言う偉業を成し遂げておきながら、闇のゲームという空間にただ息も絶え絶えになる男。

ソイツはマリクの理外の存在だった。倉瀬……ハードラックの二つ名を持つデュエリスト。

デュエリストならば誰もが憎むであろうグルーズの首領。

それが自分の前にいると言うのに、彼には焦るところか己に興味を持つ様子すらも存在していなかった。

言うなれば前座、俺はもつと恐ろしい相手を知っているから、お前なんて怖くないと言おうように。

いや、実際に怖くなかったのだろう。コイツはレアハンターを介して遊戯の前に現れた時。

フアラオの魂とその友人、ゲームの創造主であるペガサスがマリクに敵意を向ける中、1人だけそんなことに興味が無いとでもいうように黙々とカレーを食べていた。

話を聞いていなかったわけではない。話を聞いた上で「それより優先するべきことがある」とばかりに無視されていて、その彼にとって優先するべき用件が単なる食事だったのだ。

屋台のカレー程度に一族に負わされた役目、マリクの苦しみや宿命の優先度が負けているという事実。

それはマリクにとって自分が取るに足らない存在だと、倉瀬が決闘者の王国で競り合った遊戯以下の存在であると言われているようで我慢ならず、断罪するべく彼の元へマリクは急行し、初手から神を呼び出した。

神のカードの強みとは大多数の魔法・罫・モンスター効果を受けないその圧倒的な耐性。

それに3体の生贄の能力を合計する圧倒的なステータスが加われば、それは何者をも滅ぼす怒りの炎となる……はずだった。

しかし神は至極あっさりとして、神の力すらも上回る理。デュエルモンスターのルールによって排除されてしまう。

その後の展開はと言えば「場に出されていたのが神でなくともこうしていた」とでも

言わんばかりの鮮やかな融合コンボであり、罌カードを発動させてダイレクトアタックを防ごうとするも倉瀬はそれすらも起点に更にモンスターを展開。

結果的にダイレクトアタックを防ぐことすらできず、ブルーアイズの攻撃すら受け止める守備力3000を誇る超大型の壁モンスターを場に出すことまで許す有様となった。

「ボクのターン、ドロー！」

この屈辱的かつ一方的に不利な状況を打開しようにも、マリクの手札は現在のドローを含めて2枚でフィールドのカードは無し。

倉瀬は手札こそ0枚ではあるが、場には守備力3000の教導の大神祇官と、攻撃力2000の教導の神徒に加えセットカードが2枚。

決闘者の王国の準決勝で遊戯がされていたように。否、それ以上のアドバンテージの差をマリクは付けられてしまっていた。

彼にとって幸いなのは、闇のゲームの影響を大きく受けているのか、神の威光の前に消耗したのか、倉瀬がライフポイントを削られる前から息も絶え絶えであることだろう。

（チツ…… 墓地からセットされたのはただの魔法カード。一度ターンを回してしまえば手を付けられなくなる可能性があるが、ボクのターンに発動することはできない。）

しかしそれと同時に今の手札では逆転の手も望めない……)

マリクのエースであるラーの翼神竜は、生贄にした3体のモンスターの攻撃力と守備力を合計した数値を得るといふ最強の効果を持っている。

雑魚モンスターを大量に展開して神の生贄を準備するデッキ……、人形に持たせたオシリスの天空竜のようなタイプを除くと、基本的に最上級以上のモンスターは召喚した時の攻撃力の上昇幅が落ちるものなのだ。

例えば生贄無しで召喚できる中で攻撃力が高いモンスターの代表、ブラッドヴォルスの攻撃力は1900。

これを生贄にしてデーモンの召喚を出すとき攻撃力2500、1900のモンスター1体で2500のモンスターを呼び出したことになる。

ではこれが生贄を2体要求する中で最強のモンスター、攻撃力3000のブルーアイズホワイトドラゴンならばどうなるだろうか。

攻撃力1900のブラッドヴォルスが2体で3800。即ち攻撃力3800を生贄に3000を出しているわけで、総合攻撃力という観点から見ると天下のブルーアイズをもつてしても800ポイントの損をしている。

勿論、これは総合攻撃力という観点から見た場合の話であり、戦闘破壊のされにくさを考えると生贄召喚を行ったモンスターが弱いという訳ではなく、上級モンスターにな

ればなるほど、攻撃力上昇の効率が落ちると言うだけの話である。

しかしこれがラーの翼神竜ならばどうだろうか。

3体の生贄を合計したステータスを得ることが出来ると言うのは、この攻撃力上昇の効率という観点から見て極めて魅力的である。

仮にフィールドのブルーアイズ3体を融合して究極竜を召喚しても攻撃力4500にしかならないのに、ラーの翼神竜ならば攻撃力9000となつて攻撃力10000の大台すら見えてくる。

手札の枚数で攻撃力が変わるオシリスならこの攻撃力上昇の効率は別の話となるが、現実的に3体の生贄を用意した時点で期待できる攻撃力は2000から3000程度。

生贄召喚に成功した時に期待できる攻撃力と言う点ではラーに遠く及ばない。

勿論、先攻で召喚する場合はラーの使徒に代表される、高速で神を呼べるが素の数値には難があるモンスターに頼ることになるため、そう極端に高い攻撃力を得ることはできない。

しかし、大多数の魔法・罠・モンスター効果を受けない神の耐性なら、相手が召喚してくるモンスターを倒し続け、上級モンスターを召喚される隙を作らなければよいだけの話。

仮に死者蘇生などで上級モンスターの召喚を許してもラーの使徒の攻撃力は110

0。これを3体生贄にすれば3300となり、ブルーアイズが相手でも問題無く凌駕することができるのだから。

マリクがラーの翼神竜を最強の神だと疑わず、ラーを高速で生贄召喚するためのデッキを組んでいるのは、この事実があるためである。

「マジックカード、悪夢の鉄檻を発動。このカードはお前のターンで数えて2ターン後のエンドフェイズまで場に残り続け、お互いにモンスターは攻撃できなくなる！」

「これでボクはターンエンド」

「戦局を立て直す時間を稼ぐための遅延カードね。ドロロー。」

……手札も少なくして攻撃も出来ないんじゃないし、とりあえず教導の神徒は守備表示にしておいて俺はターンエンド」

「ボクのターン、ドロロー！」

倉瀬の周囲を包むのは重厚なる鉄の檻。

あのカードは本来このような時間稼ぎに使うようなカードではない。神を呼ぶための生贄を揃え、対峙している相手を逃がさぬための物。

それが神をも恐れぬ獣を抑え、自分を守ることに使われている事実には歯噛みしつつ、マリクはカードを引く。その瞬間。マリクは自分のデッキが、ラーが如何に最強であるかを再確認してニヤリと笑った。

「いいカードだ！手札のカードを全て墓地に送ってマジックカード 左腕の代償を発動！デッキから好きな魔法カード1枚を手札に加える！僕が手札に加えるのは貪欲な壺だ！」

引いたカードはこの場において最も理想的とも言えるカード。

地に堕ちた神を呼び戻すためのキーカードだ。

「貪欲な壺は墓地に存在するモンスター5体を対象とし、それら全てをデッキに加えてシャッフル。新たに2枚のドロウを行う、デッキリソースの回復と手札の増強を同時に行える魔法カード。つまり……。」

「左腕の代償の効果で墓地に送ったヒューマイノド・スライムと生贄として墓地に送られたラーの使徒3体。そしてラーの翼神竜！現在墓地に存在するこの5体のモンスターをデッキに戻し、カードを2枚ドロウ！」

フフ…… フハハハハ!!! 完璧だ！ボクは手札に戻ってきたラーの使徒を通常召喚

!!」

「む……」

太陽は落ちてでも何れまた昇る。

それを示すかの如く、太陽神の眷属たる従者は再び盤面に舞い戻った。

ここで起こるのは当然、1ターン目で3体の生贄を準備した盤面の再現。

「通常召喚したラーの使徒の効果を発動！手札・デッキからラーの使徒を2体まで特殊召喚！！」

「膨れたデッキを一瞬で圧縮……」

「さらに強欲な壺を発動！デッキからカードを2枚引いて！ターンエンド！！」

一瞬で神を除去される。

それはマリクにとって完全に予想から外れた展開ではあったが、左腕の代償を引けたことで、神と神を呼ぶための従者をデッキに戻し、初手で減った手札を補充できる貪欲な壺へのアクセスに成功。

教導の神徒のダイレクトアタックで2000のライフを失ってしまったとはいえ、改めて神に捧げるための生贄を揃え、悪夢の鉄檻で1ターンの猶予を残している点を考えて、これで盤面を事実上互角にまで戻したと言えるだろう。

倉瀬のセットカードは2枚。

その内1枚はコストとして墓地に送られた後に再セットされた通常魔法であるため、先のターンで発動していない以上、発動条件を満たしていない、または発動しても有効に働く効果を持っていない可能性が高い。

つまり警戒するべきはもう1枚のカードのみであり、マリクはそこに怯える必要はないと考えていた。1枚のセットカードに怯え、攻撃を躊躇するというのは、臆病なデユ

エリストだけが行う軟弱な行為なのだから。

「神をデツキに戻し、3体の生贄を準備……ね。」

悪夢の鉄檻の効果はこのターンまで、これは備えておかないと不味そうかな」

「分かっているみたいじゃないか、倉瀬！ さつきは驚かされたが二度目は無い！ 貴様に勝つチャンスがあつたのは最初のターンだけさ」

神の耐性を無視し、ルール効果によつて生贄とする戦術。確かに初見時は面食らつたが、現在の盤面はマリクの視点からすると悪くない。

倉瀬の場には最上級の壁モンスターがいるとはいえ、守備力3000程度では神の前に無力。

相手に最上級モンスターを送り付けると言う都合、神すらも突破できる必殺コンボはそう何度でも使えるものではない。

1度限りの必殺コンボを受けてライフを2000消耗する程度で凌ぎつつ、神をデツキに戻しながら生贄を準備できたのなら安い買い物だったとマリクは思い直し、薄い笑みを浮かべる。

しかし当然のことであるが、神を所有するマリクのライフが残っている危険性は倉瀬も分かっている。神の所持者が次のターンに神を引き直せないわけがない。ある種の確信めいた感情を抱きつつ、彼の持つメインデツキ最強のモンスターを呼ぶ。

「俺は自分の墓地のコアラツコアラ、聖女ジャンヌに加え、キミの墓地のヒューマノイド・ドレイクの2体、合計4体のエクストラデッキに存在したモンスターを除外」

「なんだ……その効果は!?!」

「このカードは通常召喚出来ず、このカードの効果のみで特殊召喚できる。」

「これが教導が誇る神像、レベル11モンスター、教導枢機テトラドラグマ! 守備表示!」

倉瀬の背後に雷鳴とともに現れるのは2体の竜の間に立つ聖者の像。

神ほどの威圧感ではない。しかしブルーアイズならば上回るほどの力を持った、超大型のモンスターである。

しかし、そんな切り札級のカードを前にしてもマリクの薄笑いは消えない。

「攻撃力と守備力が3200でレベル11。神をも上回るレベルを持つモンスターではある。だが、惜しかったな、このターンにお前は攻撃できない。」

如何にレベルやステータスが高くとも、モンスターの範疇であれば神には及ばないよ」

「分かっている。だから守備表示で出したのさ。次のターン、キミが神のカードを引き直せばコイツを倒せる。でも、神のカードを引き直せなければ総攻撃で終わり。分かりやすいでしょ?」

「フツ……フッフ、余裕な所悪いが、既に神を引き込む準備は整っているんでね。ドロロー!!」

人を捕らえ、獣を抑える鉄檻が碎け散る。

マリクには神を引き込むための道筋は見えている。故に、如何に聖者の像が強力であつたとしても、神に届かないのならそれは敵ではない。神の威光に平伏す虫にすら劣る。

「ボクは埋葬呪文の宝札を発動!このカードは自分の墓地に存在する魔法カードを3枚取り除いて発動、カードを2枚ドロローする!」

「キミの墓地に存在する魔法カードは二重召喚・貪欲な壺・左腕の代償・強欲な壺・悪夢の鉄檻の5枚……、当然発動条件を満たしていると」

「その通りだ!さらに天使の施しを発動し、カードを3枚引いて2枚捨てる。捨てたカードのうちの1枚は暗黒界の狩人 ブラウ!」

このカードは他のカードの効果で捨てられた時、カードを1枚ドロローする効果を持つ!……よし!」

数多のドロローカードを使って一気に神を引き込みに行くマリクはその顔を喜色に染まつたものへと変えた。

神カードの所有者である彼は、数多のドロローの末。当然のように神を引き直す。

「……引き当てちゃうか」

「当然だ！ ボクは3体のラーの使徒を生贄に捧げ、再び現れる！ラーの翼神竜!!」
地に堕ちた太陽が再び登る。

異世界の宗教に対し、己こそが神であると威光を示す。

「バトルフェイズ！ お前の場でもつとも大型のモンスターはテトラドラグマだが、その召喚条件から再び召喚されることもあり得る。

時間稼ぎから逆転の手を引かれても厄介だから、まずは再召喚の条件を潰すため教導の大神祇官を攻撃!!」

神が敵と定めるのは聖者の像ではなく、その像から力を受け取る神官。

しかし、その神官は神を見ていない。恐れ、目を逸らしているのではない。仮面で隠されたその顔の先には神の操り手、マリクの姿だけがある。

「ゴッド・ブレイズ・キャノン!!」

視点：海馬瀬人

海馬は急いでいた。

運営本部から「神と思われる召喚エネルギーの反応」があったとの連絡があったためだ。

もつとも、そのエネルギーはほんの一瞬で消失したため、機械の誤作動だと判断されようとしていたのだが……。

運営本部に居座っているペガサスから神ほどの召喚エネルギーを誤作動で感知するのはありえない。

該当の場所では未だデュエルが行われているのだから、誰かが神の召喚に成功したが、一瞬で除去されたに違いないという意見が出され、誤作動だと思われるが一応報告は行うという形でほぼ最速で海馬にもその情報が伝わることになった。

それを聞いた海馬は即座に誰がデュエルを行っているかの照会を行うように指示を飛ばし、答えを待つことなくモクバと共に駆け出す。

KCの社員と同様にモクバも機械の誤作動を疑ったが、これは彼らがKCが誇る力の象徴、青眼の究極竜すらも鎧袖一触で蹴散らす神の姿をその目で見ているためであり、その神が一瞬で倒されるわけがないという思い込みがあったからである。

しかし、実際に神のカードを操る海馬だけは神のカードが一瞬で除去されたという推測にも驚かない。

神の耐性すらも上回り、一撃で除去できる「壊獣」の存在を認知していたからである。如何に強力な効果であっても、それを上回るルール効果で除去できるモンスター群。彼らは相手に最上級モンスターを与えてしまうという事もあり、その扱いにくさから世間的には弱いカードとして扱われている。

相手フィールドに特殊召喚する効果を使わず、ただの最上級モンスターとして扱うと言う方法もある。

しかし、単なる最上級モンスターとして採用するならばデッキにあった種族や属性のモンスターを選ぶべきだし、何より下手に効果を持つていることが足を引く張る。

想い出のブランコなど、通常モンスターをサポートするカードの恩恵を得られないのだ。

神の対策という一点を考えるなら最高峰の性能を持つが、このカードを採用するということはデッキのバランスを崩し、同時に相手の場に出した最上級モンスターの処理手段も用意しなければならなくなるということでもある。

それも手札の減った状態からだ。神と対峙することのない大多数のデュエリストであれば扱いにくいカードという評価になってしまうのも止むを得ないだろう。

海馬は普段、結束や絆の力を見下しているが、それは単体で扱いにくいとされるカード、弱いとされるカードをデッキに入れないと言う意味ではない。

サギーやペーテンのような攻撃力の低い闇道化師モンスターはその最たるものであり、ウィルスカードの媒介として便利に使っているわけで、世間的な評価は低くとも神のカード対策として壊獣の存在そのものは考慮済み。

その上で最上級モンスターを相手に与えると言うデメリットは極めて重く、海馬の誇るパワーデッキですら送り付けた後の壊獣の処理は現実的ではないと結論付けていただけである。

相手に最上級モンスターを与えた上、そのカードを減ってしまった手札で処理出来るようにするぐらいなら、最初から神には神で対抗するか、ブルーアイズを魔法と罫で支援して神相手でも殴り勝てるようにした方が手っ取り早いのだ。

しかし同時に相手のフィールドに出した壊獣を処理する保障のあるデッキならこの上ない対策になることを理解していた彼は、一瞬で神の反応が消えたと言う報告を聞き、先日デュエルを行った相手、倉瀬カインのことを思い出したのだ。

奴のデッキならば相手のフィールドに壊獣を出しても、アルバスの落胤の効果を使うことで即座に処理できる。神最大の弱点は究極竜のような即出しが出来ず、3体の生贄を要求されること。

生贄を揃えている間にパニッシュメントでアルバス融合モンスターを落とし、アルバスの落胤をサーチすれば、アルバスの落胤による融合効果そのものは神に届かずとも、

壊獣にしてしまえば届くのだから、奴ならばあるいはと思ったのだ。

その後の続報は海馬の予想の通り、神の召喚反応があった場にいるデュエリストとは倉瀬カインのことであり、倉瀬の側も神には及ばないまでも強大なエネルギーを持つモンスターを召喚したと言う。

一体何が起こっているのか、情報が足りないまま現場に急行する海馬の目に飛び込んできたのは、全てが終わろうとしている光景だった。

「ゴッド・ブレイズ・キャノン!!」

オベリスクに匹敵……いや、それを上回るかもしれない神の威容と、それに対峙するデュエリストの姿。

またその場の異常な空気に海馬は一瞬怯んだが、即座に自分を取り戻すと動揺を隠せないモクバに医療班を手配するように伝えると神を見据える。

それは神の弱点を探ろうとするデュエリストの本能であり、同時に神がたとえ立体幻像であっても、その攻撃を受ければ何かが起こることを直感的に理解したからだ。

「罨……カー……ド……発動……!」

「無駄だ! 神にトラップは通用しない!!」

そして海馬の目に映るのは最後の攻防。

神の輝きと炎の存在によって神を操る敵の存在が確認できないが、倉瀬は外傷がない

のにも関わらず疲労困憊。息も絶え絶えの状態で最後の足掻きを見せていた。

文字通りそれは最後の足掻きであり、今この場に來たばかりの海馬では、神の力を知らないが故の無駄な抵抗にしか見えなかったが……。

「神にトラップを使うのでは……ない！トラップの対象は…… 教導の大神祇官だ！」

俺が発動したカードは……仁王立ち！仁王立ちの効果はフィールドの上の……表側表示モンスター1体の守備力を……倍に……する！これで教導の大神祇官の守備力は3000から倍の6000となり……」

「しまっ……!?!」

赤きオーラが教導の大神祇官を包む。

神を撃ち落とすという殺意が込められているとしか思えないそのオーラは、教導の大神祇官の杖から光となって放たれ、神の放った炎を押し返す。

そしてその光が神に届こうとした時、鈍い音がして、その数秒後に神の炎と赤い光は突如として力を失った。

ドサリと、誰かが倒れたのだ。

それと同時に攻撃を中断する神と、殺意を霧散させて倒れた誰か……倉瀬に視線を向ける教導の大神祇官。唐突な幕切れにこの場にいる誰も思考が停止する中、最初に自分を取り戻したのは意外にもモクバだった。

デュエリストではないが故、医療班を手配するために意識を回していたが故、誰かが倒れたという事実に意識を回すのが速かったのである。

「こ、このデュエルはバトルシテイ運営委員長である俺サマが預らせてもらうぜ！」
 ピー！と笛を吹くと、倉瀬の元に駆け寄って揺すり起こそうとする。

年の差もあつて中々難しいようだが、それを見たマリクと海馬が同時に動き出し、マリクはそのままバイクに乗って逃亡。海馬は一瞬逡巡した後、モクバと倉瀬の元にかげよった。

「お、おい！大丈夫か?! 今医療班を呼んでる！だから気をしっかり持つんだぜ！」

「……………つ！ あ……………えーつと……………海馬社長に……………モクバ運営委員長？」

「ああ、良かった。デュエル中にいきなり倒れるから焦ったんだ……………大丈夫か？」

「え、ええ。まあ。」

そういつて起き上がるとうする倉瀬だがどうにも起き上がれない。

意識はつきりとしていているようだが体力の消耗が激しいようで、モクバはもう大丈夫だからと寝かせつつ、彼がもつとも信頼する存在である兄に声をかける。

神の使い手、マリクはこの場から逃亡し、神の威容は光の粒子となって消えつつあるが、それがその場の異様な雰囲気を実際立たせていた。

「兄サマ、これは一体……………」

「分からん……。倉瀬が神のカードを持つデュエリストと交戦したことは間違いなさそうだが……」

視線を決闘盤に向ける。

神とそれに対抗するエネルギーで回路が焼け焦げたのか、デュエルは中断された扱いになって固まってしまっているが、ライフポイントの表示は彼が神の攻撃を受けようとした時のまま、4000と表示されている。

ライフポイントが完全な状態で残つての決着。それは奇しくも先日海馬と行ったデュエルと同じ結果だったが、だからこそこの戦いが見た目通りの圧勝ではないことを海馬は理解していた。

「今のデュエルが、コイツの勝ちだったことは間違いないだろう」

海馬が見たのは最後の攻防だけである。

ラーの翼神竜の攻撃力がいくつだったのか、神のカード所持者のライフがどれだけ残っていたのかは分からない。

決闘盤の回路が焼け焦げているなら、デュエルのログを見ることも、そこから神のカードの持ち主を探る事も不可能で、その姿ですら確認できたのは去り行く後ろ姿だけで、体格すらまともに確認できていない。

しかし、ほんのわずかにでも、あと僅かな時間でも決闘盤が、倉瀬の意識が持つてい

れば……。仁王立ちの効果で守備力が倍になった教導の大神祇官、6000の壁に神の攻撃は跳ね返され、神の所有権は倉瀬へと移っていた。

青眼の究極竜を打ち倒し、召喚エネルギーの反応から見て一度は迅速に処理している男が、その反射ダメージで勝負を決められないと思う程。

海馬はデュエルがなんたるかを知らないわけではない程。

そして、神が、聖人の像が光の粒子となって消える中。

フードの男の背を睨み続けていた教導の大神祇官は……。倉瀬の元へKCの医療班がやってきたのを確認した後、赤い霧となって消えた。

バトルシティ編 掲示板回③

○【DM全話連続配信】チュートリアルお兄さん 倉瀬カインスレ Part 73【烙印カレー】

1：ドローしたカードは名無しです

遊戯王DMのチュートリアル担当こと、倉瀬クンと烙印世界に関連するデツキの専用スレです。

他キャラの話題や登場回以外の実況は該当スレでどうぞ

・ ・ ・

598：ドローしたカードは名無しです

「モンスター効果ではない！デュエルモンスターのルールだ!!」

599：ドローしたカードは名無しです

ルール無用のグルズに対してルールを叩きつける名台詞

600：ドローしたカードは名無しです

神ですらルールに従うって言うのに、カード偽造に強盗にグルズはよう！

601：ドローしたカードは名無しです

マリクは初心者に優しいキースおじさんから完全耐性の弱点を教えて貰っておくべきだった

602：ドローしたカードは名無しです

コイツ、こんなこと言ってるけど、ちよつと前までペガサスの大事な話を無視してカレー喰ってたんすよ？

603：ドローしたカードは名無しです

千年アイテムのことはよくわからないけど、神のカードの対策なら最初からご存じな上にバクラの襲撃をインターセプトしてくれるヤベーチュートリアル役、そりやペガサスだって抱え込むわ

604：ドローしたカードは名無しです

マリクがなんかもごもご言ってる呪文が召喚の条件だったという事実

605：ドローしたカードは名無しです

千年アイテムの因縁に関係のない一般デュエリストの鑑

606：ドロートしたカードは名無しです

一般デュエリストなのが唯一にして最大にして致命的すぎる弱点

倉瀬……一般人でさえなければ……

607：ドロートしたカードは名無しです

最速で潰しに来たマリクの判断を褒めるべきなのか、闇のゲームよわよわお兄さんを

前線に出したペガサスの判断を叩くべきなのか

608：ドロートしたカードは名無しです

あれだけ精霊憑いてる奴がオカルト耐性皆無なのを想定しろというのは無茶

609：ドロートしたカードは名無しです

原作だと倉瀬がマリクに怪我させられて棄権つてのが1シーンあるだけなのに良く

掘り下げたわ

610：ドロートしたカードは名無しです

この掘り下げにはここがデュエル初登場な倉瀬過劇派も大満足

611：ドロートしたカードは名無しです

倉瀬過劇派だけ召喚時の背景色・演出が違うの草なんよ

612：ドロートしたカードは名無しです

作品の都合で退場させられた男

613：ドローしたカードは名無しです

汎用墓地除外持ちをバトルシテイ本戦で戦わせるわけにはいかないからな……

614：ドローしたカードは名無しです

アルバスくんがいるせいで相手のモンスターリリースからの素材コンボがあつて、

素材コンボがルール効果なせいで神を除去出来て、指名者で墓地除外とかいうマリク

完全メタカード

615：ドローしたカードは名無しです

効果が判明していない段階から闇のゲームプレッシャー戦術で落としかないと対マリクが倉瀬でOKになつてしまいかねないからな……

616：ドローしたカードは名無しです

千年アイテムとか特殊能力持ちにはそこらへんの因縁がある奴じゃないと対抗できないんやなつて

617：ドローしたカードは名無しです

指名者で闇マリク自慢の不死鳥を問答無用で無力化できるのがなんもかんも悪い

618：ドローしたカードは名無しです

原作効果だと魔法を1ターンしか受け付けないなら除外されても墓地に戻るんじゃない？つて疑惑もあるんだけど

それだと貪欲な壺でデッキに戻しても墓地に戻ることになるからね

619：ドローしたカードは名無しです

そもそも元々の効果が魔法罨モンスター効果を受けなかったり、魔法は1ターンまでなら受け付けるだったりとデュエルの状況に合わせて変化しているように見えるのが
ガバ

620：ドローしたカードは名無しです

召喚されてると効果を受けなくなるから、死者蘇生されてもターンが終わった後に
帰っていく

デッキに戻ったり除外されてると召喚されてるわけじゃないから戻ってこれないと
解釈してる

621：ドローしたカードは名無しです

ここって原作だとどうなってたんだっけ

622：ドローしたカードは名無しです

原作はそもそもペガサスが死んで、マジで倉瀬がマリクに襲われる流れが1シーン
あるだけ

ペガサスと倉瀬絡みはドーマ編に向けてがつつりアニオリが入ってる

623：ドローしたカードは名無しです

この時点でドーマ編に向けての伏線が張られる中、原作に追いついたからと挟まれる
乃亜編とそこで持て余された闇マリクちゃん……

624：ドローしたカードは名無しです

一応神の召喚反応を確認して急行した海馬を前に棄権を申告してるコマもあるぞ

625：ドローしたカードは名無しです

連載当時はともかく、後から見ると遊戯とか海馬が安全弁になるオシリスとオベリス
クは別として、マリクがラーを召喚してるのになんでちよつと負傷したぐらいで棄権を
申告する余裕があるんだよって話

626：ドローしたカードは名無しです

設定のブレエ……

627：ドローしたカードは名無しです

一般人が受けると最低でも意識不明になるぐらいのダメージはあるはずだからな、
ラーの攻撃

意図的に神の力で殴りかかるなら死んでもおかしくない、むしろ後の描写から見ても
生きてる城之内がおかしい

628：ドローしたカードは名無しです

墓穴の指名者は退場させる

前章の強敵を雑魚化させない

でも原作で倉瀬は神の召喚を許したはずなのに元氣

この全ての要素が噛み合うようになるデュエル構成を要求された結果がコレ

629:ドロートしたカードは名無しです

原作に追いついてしまった時に使うための設定準備も要求されてるぞ

630:ドロートしたカードは名無しです

息も絶え絶えなレベルで消耗してるけど、漫画はマジでちよつと怪我したんで辞退しますねぐらいのノリだからなコイツ

9割闇のゲームの影響とかそれ以外ノーダメージという恐怖

631:ドロートしたカードは名無しです

完全後付けデュエルで前章の強者がかませになるって内容なんだけど、かませ感皆無すぎて面白い

632:ドロートしたカードは名無しです

使うカードが王国の勇者パーティっぽいドラグマから、悪の組織っぽいドラグマになってるから、敵対組織同士の戦いっぽいんだよなここ

633:ドロートしたカードは名無しです

実際ペガサス陣営 VS グールズ陣営だし

634：ドローしたカードは名無しです

マリクはまず遊戯戦で判明した伏せカード1枚にビビるのは臆病ものという思考がね

バック警戒が甘いんよ

635：ドローしたカードは名無しです

下がったのはマリクの株であって、闇マリクの株じゃないから……

636：ドローしたカードは名無しです

闇マリク相手だと基本的にラーが墓地にいるせいで壊獣は効かないから、最強モンスター運用例としてはこのデュエルを見た後だとむしろ株が上がるんだよな

637：ドローしたカードは名無しです

壊獣が効かないしなんなら神との合体と解除のコンボで仁王立ちの反射ダメージ系も回避できる可能性が高い

裏守備のダ・イーザに突っ込むケースとかだと流石に間に合わん気がするが闇マリクは舐めプしなけりやマジで強い

638：ドローしたカードは名無しです

マリクも初手で神を除去された時は茫然としてるけど、その後は普通にリカバリーして再召喚してくるから初見視聴時はそこまで弱そう感はなかった

後の展開を知ってる状態で見ると面白すぎるだけで

639:ドローしたカードは名無しです

ラーの効果が一切判明しない上、攻撃力とかが全部???で表示されてるのが別格感あつていいよな、オシリスのX000という特別感がある。

漫画読んでたりアニメ2周目以降だとラーの効果が分かってるからテトラドラグマの3200 VS ラー使徒×3で3300の攻防とかが分かって二度おいしいんですよ。神徒の効果は後付け過ぎるので見ないものとして。

640:ドローしたカードは名無しです

漫画読んでなくてアニメ初見当時は本当にこのラーでも謎の強敵感あつたよ

ライフが一切削れてないけど、有効な攻撃を通したらオベリスクみたいにワンパンしてくるのが目に見えてるから全部即死攻撃のボスを相手にしてる感じ

641:ドローしたカードは名無しです

でもなんでマリクは全部解読せずにラーが最強!とか言ってたんですね

642:ドローしたカードは名無しです

当時はほぼ生贄召喚オンリーで、生贄が要求されればされるほど無駄が増えるから説が有力

クソ極端な例だとブラッドヴォルス3体でオベリスクを出しても4000だけど、

ラーなら5700になるからまず負けたくないな

643：ドロートしたカードは名無しです

アクセスコードとか諸々の処理要因がない環境で高打点の完全耐性が出てくると考えればわかるよ

他の効果を知らんのがネタ要素として強すぎるだけで、3体の生贄の攻撃合算のほぼ完全耐性とか普通は突破できん

644：ドロートしたカードは名無しです

ほへーマリクが無能なだけじゃなくてちゃんと理由があつたんすねー

645：ドロートしたカードは名無しです

表マリクがラーを使ってるのはこのデュエルだけだから何とも言えんけどな

646：ドロートしたカードは名無しです

この後に遊戯戦でオシリスが手札によって攻撃が変わる上、召雷弾を打ち始めるとか、ラーの???とか一体どんな方法で攻撃力が決定して、どんな壊れサブ効果を持つてるんだと言うワクワク感

647：ドロートしたカードは名無しです

オベリスクにも特殊能力があるし、ラーにだけ壊れ特殊能力がないはずが無いからな

あ

648：ドローしたカードは名無しです

倉瀬とやってテンションが下がり、遊戯とやって機嫌最悪。

からの城之内くん人質戦術で名もなき王への恨みと言うより子供の癩癩感が増えたのはマイナスポイントだと思う

649：ドローしたカードは名無しです

リシドのマリク騙りとかはペガサスいるならどうするんだろうと思ったら

頭脳戦でペガサスは千年ロッドの力を恐れて運営本部からは出てこない、海馬とペガサスは仲があまり良くない

だから奴の大駒を退場させた今なら通るとかで、倉瀬を最速で潰しに来た点といい、犯罪組織の長らしい策略家な面も増えるんだけどね

650：ドローしたカードは名無しです

ここらへんの表現は同じく追加デュエルの海馬戦と合わせてバランスとったんやろね

倉瀬のデュエルは相性差が極端に出るくつてのとか最後の足掻きとか、ペガサス生存したけど海馬とペガサスの仲ははまだ険悪でペガサス推薦とか認めないとかの流れも含めて

651：ドローしたカードは名無しです

そりや社長とペガサスが短期間で和解するわけなーという信頼

652：ドロートしたカードは名無しです

DMは全話通して作中時間1年程度やつけ、密度ありすぎる

653：ドロートしたカードは名無しです

実際ペガサスも本気かどうかはともかく乗っ取り示唆してちやかしたりしてるし

バトルシツプなんて閉鎖空間には乗せようと思わんな

654：ドロートしたカードは名無しです

運営本部から兄弟揃って出かけた海馬が悪い

655：ドロートしたカードは名無しです

同じ大型依存でも海馬とマリクでデッキタイプが違うのがいんよな

大型連打の海馬と超大型特化のマリクで

656：ドロートしたカードは名無しです

リアルのアルデクとかもそうだけど、超大型の単体特化だとどうしても壊獣に勝てないから、食べられないように墓地に置いておきますねの闇マリクで超大型の使い分けとしても良くできてる

657：ドロートしたカードは名無しです

王国遊戯が苦戦したのはテクニカルタイプ同士でカードアドバンテージの差

をひっくり返せなかったからだし、社長はそこらへんウィルス含めてパワータイプだから、アドバンテージの差をひっくり返す怖さがある

658：ドローしたカードは名無しです

先攻1ターン目に出したのも壊獣もこの時代に想定するかって言うかね

海馬も独白で1対1交換じゃ渡すデメリットに見合わんって断言してるし、闇マリクのラヴァゴも2体リリクスにバーンを合わせて組み込んでる

659：ドローしたカードは名無しです

マリクに関してはナムトラルとして「神は墓地にいれば怖くない」とか言い出したり、「イシズに勝てなかった」とか言われてるから、そこも弱く見える原因だと思う

660：ドローしたカードは名無しです

アニオリなんだから理由付けできて当然なんだけど、貪壺と埋葬呪文の宝札とか使って墓地の枚数を減らしてたらそりやお姉サマの現冥には勝たんわ

661：ドローしたカードは名無しです

しかしアニメ初見勢はこれで倉瀬がバトルシティ編を完全退場とか思わんでしょ
次のデュエルいつよ

662：ドローしたカードは名無しです

ドーマ編まで待たないとダメ

乃亜編と合わせてかなり長期間出番すら存在してないはず
あつても誰かの回想で1シーンか2シーンとかじゃないか、まったく覚えてないレベ
ルで出番がない

663：ドローしたカードは名無しです

ドーマ編まで無いのは分かってるんだよ、リアル期間だよ

664：ドローしたカードは名無しです

少なくとも1年は出番がない。放送時間換算だと何時間だろう。

665：ドローしたカードは名無しです

スレ消費が遅くなるな……

666：ドローしたカードは名無しです

漫画だとこの後は記憶編（本人ではない）とRだからむしろアニメDMだとこれから
もデュエルで出番がある方がびっくりなんだけどね

原作はトレードとかアドバンテージの概念を教えてくれて、ちよこちよこ昔の強敵枠
でコマに映るチュートリアルお兄さんだった

667：ドローしたカードは名無しです

スレが進まんのは元からでしょ

668：ドローしたカードは名無しです

消費しきれなければ連続配信が終わっても連続配信がスレタイに残る上、教導での板内検索に引っかからなくなるから、俺たちは頑張つて消費しないといけないんだ

669：ドローしたカードは名無しです

でもこうやって章ボスを一応完封してるわりに最終勝率見るとそこまで高くないんだよなアニメ倉瀬

なんか8割ぐらいのカイザー級の勝率出してるようなイメージある

670：ドローしたカードは名無しです

そら遊戯社長の古代からの因縁組ほどの出番は無いからしゃやらない

主要メンバーと比べるとデュエル数が少ないから対主要メンバーでの1敗が重すぎる

671：ドローしたカードは名無しです

でも因縁が無いからこそ中ボス以上とのデュエル回数が少なくして勝率盛れてる部分もある

672：ドローしたカードは名無しです

え。倉瀬の相手はどう考えてもヤバいのが多いでしょ。むしろ相手がヤバいから勝率低めでも評価が高くなるタイプ

673：ドローしたカードは名無しです

勝率の話になるとどこかのフブキングが泣いちゃう

674：ドローしたカードは名無しです

カイザー双壁なのに全敗のJOIN……

675：ドローしたカードは名無しです

プレメとデュエルするか中断してるか自爆してるかさされてるかのリボルバーとかも
印象の割に勝率低いよね

676：ドローしたカードは名無しです

遊戯戦はライブラリアウト負けだからゴッド5と同じぐらい神のカード無しで追いつめてるし、マリク戦は実質勝ちだから体感的には強キャラなんだけどね

戦績自体は全部まとめてみるとなんかアレ？つてなる

677：ドローしたカードは名無しです

背景でその他の参加者の状況紹介のワンカットだと一生勝つてたり、このデュエルを後から社長が言及してくれるからつてのもありそう

678：ドローしたカードは名無しです

戦績的な印象が悪くなるのはマリク戦がアニメ公式資料集だと引き分け扱いだから
でしょ

バトルシテイまでの戦績が1勝2敗1分けだもん

679：ドローしたカードは名無しです

社長は倉瀬の勝ちだつて言つてるのに……

680：ドローしたカードは名無しです

勝率詐欺に定評のあるマリクを許すな（表・闇合算）

倉瀬 引き分け（ラーの効果判明前）

遊戯 負け（ドジリス）

バクラ 勝ち（バクラの隣でナムトラルやつてる主人格サマがいらん事いった）

孔雀舞 勝ち（ヒエラティックテキスト勝ち）

バトロワ 最下位（城之内に負け）

城之内 勝ち（城之内に実質負け）

遊戯 負け（負け）

681：ドローしたカードは名無しです

実質全敗の貫録

682：ドローしたカードは名無しです

城之内に実質負けに関しては、お前相手ならこれでええわwつて一生舐めプしてて負

けかけたただだから許して差し上げろ

683：ドローしたカードは名無しです

それって余計に恥ずかしい奴では？

684：ドローしたカードは名無しです

倉瀬戦も一応ラーの効果判明前だから引き分け扱い、海馬の勝ち宣言があるから表マリックの負け扱いだけど、

闇マリクだとプレイヤー融合で無敵化してギリギリで合体解除の選択もあるから、仁王立ち見て攻撃を止めてライフが戻って、ターンが帰ってくるまで生き残ればゴッドフェニックス連打で勝てる可能性が高いのよな

だから引き分け扱いも妥当と言えば妥当

685：ドローしたカードは名無しです

あそこでラーの攻撃を相手に仁王立ちしてくれる教導の大神祇官がカッコ良すぎるから攻撃は止められないことになってくれ

686：ドローしたカードは名無しです

教導の大神祇官はあれだけカッコいいというのに棒立ちしてるだけの神徒さんはよ
う

687：ドローしたカードは名無しです

あの時点だと特殊召喚効果しか無かったから……

688：ドローしたカードは名無しです

他が複数効果もってるのに神徒だけ特殊召喚効果だけってことは考えにくいので
セーフ

689：ドローしたカードは名無しです

教導の大神祇官から「倉瀬の危機は私が守る。だからお前は手を出すな」と言われて
た説

690：ドローしたカードは名無しです

普通にありそう

691：ドローしたカードは名無しです

倉瀬に憑いてる精霊の中で一番の倉瀬過劇派だからな

692：ドローしたカードは名無しです

過劇派過ぎるんだよ！

693：ドローしたカードは名無しです

倉瀬過劇派がネタにされがちだけど、この時点だと演出からしてアニメだけ見てたら
バクラと並ぶラスボス候補だぞ

原作だと出番が無いからメタ的にラスボスではないってのが分かるだけで

694：ドローしたカードは名無しです

三幻神ではない別の強大な何かみたいな演出と消え方大好き

695：ドローしたカードは名無しです

バクラを止めに入った倉瀬の後ろに精霊一同全員で現れた時もそうだけど、専用演出が異物感あつてこれから何かやりますよ感バリバリの不穩感がいいんよな

696：ドローしたカードは名無しです

倉瀬スレ民としてはあれを見ると早くドーマ編が始まってくれんかなとしか思えな
くなる

バトルシティ編 〔 精霊と千年アイテム 〕

さて、マリクに闇のゲームを仕掛けられながら、それをなんとか乗り切った俺だったが、結論から言うとそこでデュエルディスクの故障と体の疲労によりリタイア。

モクバが呼んでくれたKCの医療班から応急処置を受けつつ、海馬社長から神についての情報を聞き出される中。

原作だと後から判明することであり、このデュエル中はマリクも語っていないから今は話さない方がよいよな……。

ということ、神の効果は知らない。まったく分からない。最初は壊獣のルール効果で喰ったのと、神というならそれに見合った耐性があると思っていたので、守備力6000の反射ダメージをぶち込めばなんとかなると推測してぶち込みました。

そう語って誤魔化していたのだが、これを聞いた社長はと言うと「その手があったか！」という感じで一瞬だけ呆けたような顔を見せた。

……あれか、魔法カード「デビルズサンクチュアリ」を使って受けたダメージを反射、失敗しても神への召喚に繋ぐという発想はあったが、自分のモンスターに罫を使って反

射ダメージで勝負を決めるといふ発想は無かったということか。

まあ社長だし、どうしてもパワープレイに意識が向きがちだよねとか思っていたら、ちよつと悔しそうな顔をしていたので、「先日デュエルで究極竜にやられたお陰です」と言ったら少しだけ社長の頬が緩んだ。

実際問題、究極嫁を相手にすると俺の手持ちカードでは中々破壊できないので、どうやって汎用的な手段で打開するかとなると、罠や魔法を警戒されにくい守備表示のまま反射ダメージをぶち込む選択が一番現実的なのだ。

メインフェイズに行われる魔法・罠の攻防だと、その過程で対処されたり蘇生系の魔法罠でリカバリーされることが多いのだが、バトルに入ってから反射ダメージで反撃する手段という方法は遊戯王ワールドに限らず対応されにくい。

特に裏守備のセットエンドだと、表側のモンスター・カードを破壊といった効果が通らないため、叢雲ダイザーで強貪を使った後にダイザーをセット。相手の攻撃を誘って反射ダメージでワンキルというのは、マスターデュエルでもよくやっていた思い出がある。

ともかく、マリクについては話せるところと話せないところを織り交ぜつつ、海馬社長とカードトークを楽しんでいると、神の召喚反応が再び発生。

これは遊戯と人形のオシリス戦！絶対見たい！！と、付いていこうとしたのだが、残念

なことに体が動かなかった。

せつかく遊戯王ワールドに来て、現地に行けるチャンスがあるというのに、社長が遊戯を叱咤する光景を見逃すとか、そんな悔しい事ある???

俺はそのまま神のカードや闇のゲームに関する後遺症を調べると言う事でKC関連の病院に搬送され、あー、この後神の激突で通信機器が破壊される迷惑この上ない事態が発生するんだよな。

あれはKCが賠償してたりするのかななどと考えながら、ベッドの上でバトルシティ本戦をテレビで観戦していたのだが……。

「少年、君は一体何者だい？」

そんな俺の前に音もなく現れるのは、白い民族衣装を纏った男。原作でもアニメでも映画でも、結局正体や目的がよく分からず謎ばかりが増えた男、シャーデーである。

え、シャーデー？なんかシャーデーが来たんだが……。え、なんで???

「何者つて一体……。どういう意味で……。？それにあなたは……。う？」

「そのままの意味だ。神に選ばれず、千年アイテムを持たず、古代エジプトでの因縁もなく、何も持たないままに神を退けし者。君は一体なぜ神に対抗できる」

なんだろう。

強いて言うなら、ここが遊戯王ワールドで、やらなければ死ぬから抵抗したっただけ

なんだけど……。

確かに言われてみると遊戯王ワールド的に、選ばれしデュエリストでも無いのに神に對抗できるつてのは、遊戯王ワールドの住民として違和感があると言われると否定はできない。

何せ神とはあの決闘王、フアラオの魂を持つ遊戯ですら一度は勝負を諦めて膝を突きかけた相手なのだ。それを初見で、闇のゲームが行われる中、何故最後まで抵抗出来たのかと言われると答えに窮する。

強いて言うなら手札が良くて先攻で出される分には処理できそうで、そのまま反射ダメージでなんとかできそうだったからなのだが……。

どうこたえるべきなのか。相手はシャーデー、千年アイテムの所持者にして守護者。

千年アイテムの効果で物理的に嘘を通じる相手ではなく、下手に嘘をついた瞬間に罰ゲームどころか殺しに来るということもありえるし、ペガサスの時と違って今回はデッキに相談する時間もない。

そうなれば正直に答えるしかないわけだが……、これ、答えていいのかな。

「神に對抗できる理由。どう答えてよいのかは分かりませんが、俺が答えた内容を信じるかどうかは別として、納得いただけるならお答えします」

「信じるかではなく、納得できるかか。良いだろう」

シャーデーは俺に続きを促すように千年錠で指し示した。

いやまって???こいつ納得できなかったら千年アイテムに頼る気か???
???

納得できなかったら勝手に心を覗かれた挙句、組み替えられる可能性もあるとか流石にふざけてんのか????

ペガサスの時は自分から開示する必要があるから開示しただけで、流石にいきなり危険物を突き付けられるのは承服しかねるんだが???

落ち着け、シャーデーは千年アイテムの番人。そしてファラオの魂を呼び覚まそうとしている、いわば主人公側の人間。

漫画版ではなんかちよつと色々やってたし、アニメ版では謎の存在ではあったり劇場版で謎が増えたりしたが、一応は徹頭徹尾遊戯の味方陣営であり、俺と敵対する理由は存在しない。

ファラオの傍にミレニアムアイの所持者と一緒に現れ、その上で神に対抗した激烈な不審人物。

だからこそシャーデーは俺の前に現れ、遊戯の障害となりえないかを確かめに来たと考えれば、今回突然現れたことの意味が通る。だったら俺の思う答え、思いをそのままに言えばいい。

「神よりも恐ろしいモノを知っているからです」

「……………」

シャーデーは答えない。

神よりも恐ろしいモノ、三幻神よりも恐ろしいモノ。そんなものを知っている人間がいるわけがない。そういった困惑を抱いているのだろうか。

信じてもらえるかどうかはかなり怪しい。何故ならシャーデー本人は古代からの因縁を理解している稀有な人物だから。

その体は既にバクラによって滅ぼされているため精霊のような存在らしいが、その知識は漫画やアニメで語られた部分しか知らない俺を容易に上回るはず。

だからこそ、神よりも恐ろしいモノを知っていると云う俺の考えに困惑して……………」

「……………」

いや、まって。精霊のような存在。

そして何も答えないシャーデー、まさかこれは沈黙しているのではなく……………トランス状態になっていて、俺の回答を待たずに精神世界に入られてる!?

体全体から血の気が引く、心を勝手に組み換えられるかもしれない恐怖。

「ちよつと待ってよ。嫌だ。心を勝手に組み替えられるのは嫌だ。それだけは……………だから、助けて……………」

得體も知れない何かの感情が俺の中でうごめく、俺はデツキを握り、この場で唯一
縫れるものにひたすら祈りを捧げた。

視点：シャーデー

ガンツ！

神に畏れずに立ち向かった少年、倉瀬の心の中に入り込んだシャーデーは、それと
同時に何者かに足を払われていた。

何が起こったのか分からないまま体勢を立て直そうとするが、一瞬で勢いよく地に転
がされ、首筋に冷たい何か……金属を突き付けられる。

当たり前だがこんな経験は彼にとって初めてであり、何が起こったのか、まったく理
解が追いつかない。

「苦勞様です。フルルドリスさん。後は私にお任せを」

辛うじて動かすことが出来る首と眼を使って何が起こったのかを確認しようとして、
その前に現れたのは白い法衣と仮面を身に着け、巨大な杖を手に持った男だった。

そんな怪しい風体の男、教導の大神祇官は地に伏したシャーデーの背に杖を押し付
けて動きを封じると、そうなつてからようやく首筋に突き付けられていた何かは離され

る。

自分に突き付けられていたものを咄嗟に確認しようとして、辛うじて目に入ったのは銀光を放つ剣。そして剣の持ち主……全身鎧に身を包んだ長髪の騎士だった。

「な……なにを……」

「それはこつちの台詞なんですよ。なんなんですかね。千年アイテムの持ち主つてのはこんなのばかりですか?」

「大神祇官殿、それではペガサス殿に失礼だぞ」

「いえいえ、ペガサスさんも最初はたいがいでしたよ。」

もつともあれは完全に偶発的な出来事であり、お互いの不理解が生んだ不幸な事故でしたから、そこから歩み寄って良い関係を築くことが出来たというだけです。」

一つの体に二つの心。

それだけを見ればアラオの魂を宿す少年もそうであったが、倉瀬の心の中は異質に過ぎた。何と言つても、心の中に倉瀬本人がいないのだ。これはどういうことだと必死に周りを見渡すと、鎚を持った少女とその隣にいる白髪の少年。

腕にハンマーのような何かを装着している男と魔法使い風の男が並びたち、その全員が冷たい視線をシャーデーに向けている。しかもそれはあくまで現在視界に入るだけの話であり、冷たい視線はシャーデーの視界の外、複数の所から感じられていた。

一体いくつの心が彼の中に存在しているのか、冷静な思考を心がけようとすればするほど、考えは泥沼に嵌っていく。

「申し訳ありませんね。ちよつと我々も今は気が立つてまして、穏便な対応をする余裕はないんですよ。」

「ど、どういふことだ……」

「言つてしまえばあなたがた千年アイテム所持者の不始末でマスターが負傷してしまひましてね。その後にコレかと。」

いえ。いいんですよ。普段から便利な力を使いなれていると、相手が答える前でもついついそれに頼りたくなる。分かりますよ。」

飄々と何も気にしていないように、同時に煮えたぎる憎悪が伝わるように。

背に押し付けられた杖がほんのりと圧力を増すと同時に、相反する感情を乗せた声がシャーデーの脳を抉る。

「す、すまなかつた。だが私はアラオのため、貴殿らのマスターが何者なのか……」

「知る必要があつた。構いません。そういう事情があることは知っていますから。周りをゆつくりと見回してください」

教導の大神祇官に言われるがまま、シャーデーは地に伏せたまま必死に周りを見回す。

先程までいた人影、全身に感じられた冷たい視線はフルドリスと呼ばれた全身鎧の騎士を除いてその場から消えていて、もはやその残滓すらも存在していない。

今の倉瀬の心の中にあるのは、いくつもの映像が流れるテレビと何かの本。後は丁寧に額に収められたカードだけだった

「マスターの心の中はこれだけ、どうですか？安心しました？」

「分からない……これを見て何を安心すればよいのか……」

でしょうねと。教導の大神祇官はからからと笑い、フルドリスは剣の柄を握り切らんとばかりに握りしめていた。

「そのテレビに映っている映像。全部この世界、あるいは並行世界の未来です。」

「何を言ってる……」

「ソレはマスターがいらない世界が辿った光景であり、断片的なモノでしかないという但し書きは付きますが……」。

我々は貴方が知っている以上に状況を理解していて、ファラオが自分の記憶を取り戻そうとしているのを応援しているということだけでも分かって頂ければと思います」

その言葉を聞いてシャーデーが目を凝らせばなるほど確かに。

あるテレビには遊戯がラーの翼神竜に挑む様子や戦いの儀に挑む様子。

あるテレビにはバイクやボードに乗ったデュエリストが見たことも無い召喚法を操

る様子。

そしてまたあるテレビには召喚したモンスターに乗って、これまた見たこともない召喚法を操る様子が描かれていた。

これが未来の姿なのかという驚きと共に、そもそも何故このような光景が一人の心の中に眠っているのか、全く考えがまとまらない中。教導の大神祇官は畳みかけるようにして話をつづけた。

「当然、我々はファラオの真実の名も知ってますし、邪神の復活やその手段も理解していません。

マスターはその上でファラオの邪魔をしないように。しかしそれでいてファラオが名を取り戻せないなんてことが無いように応援しているんですよ」

「……は？」

「貴方が既に死人であり、霊体であることも分かっているのです、全ての疑問は無意味です。そういうことだと、理解できなくても理解してください」

シャーデーイは冷や汗が隠せない。自分の正体を知る人間、今後の未来を知る人間。

それがバクラヤ、ゾークに繋がっているとしたら一体どうなるのか。

仮に繋がっていないとしても、これから繋がらない保証はどこにも存在していない。

シャーデーイは事実上、既に敵対してしまっているのだから。故に、教導の大神祇官

が何を言ってもその言葉は届かない。

「つまるところ我々は味方ですよ、貴方の」

「そんなことが信じられ……」

「それはこちらの台詞です。マスターの心に無断で踏み入ってくる奴が味方だなんて信じられませんし、信じる気もありません。」

ただ、味方であることの証明として、貴方のことは無傷で解放して差し上げます。」

だが、教導の大神祇官もその程度のことは分かっている。故に今回の件はただの脅しである。圧倒的に有利な状況を作り、無傷で解放する。

それは敵対関係でないことをこれ以上ない形で宣誓し、敵対関係だと取られてしまったとしても、お前程度ならどうにでもなるから無傷で解放したと宣告する行動。

ここに至り、シャーディーはようやく彼が本当にアラオの敵ではないと理解するが、既に全ては手遅れだった。

「大神祇官殿、マスターが……」

「ええ。感じておられますとも。シャーディーさん、そういうことですので今回は見逃して差し上げますが……」

「ま、待って欲し……」

決定的に最初の対応を誤ってしまったことを自覚し、混乱した状態のまま何か出来る

ことはないか。

今なら失点を取り返せるのではないかとシャーデーは足掻く、しかし教導の大神祇官はそんな行動を許さず……。

「次、無断で入ってきたら、マスターの意志を無視して私がやつちやいますので御覚悟ください。」

運が良かったですね。私どものマスターが平和主義者で」
パチンと指を弾き、シャーデーの意識を強制的に現実へと引き戻した。

一人称：倉瀬カイン

「……はっ、はっ、はっ」

トランス状態に入っていたシャーデーの意識が戻る。

大丈夫……大丈夫なんだよなコレ。俺の心が組み換えられたりとかしてないよな。

とにかく助けてほしい、でもシャーデーは重要人物だから可能な限り穏便に。そういうことを必死にデッキに語ったのだが……。

「ふうっ、ふうっふうっ」

待って、ねえ！俺の心の中で何があったの！

転生者だから精神構造が遊戯王ワールドと違って、SAN値直葬案件だったりした!?
それとも精霊の皆がやりすぎた!?!どうなってるの!?

「あの、聞いてます?」

でも、とりあえずここは何も知らないふりをしておこう。

実際ペガサスがいないと俺は精霊の皆とは意志疎通が取れないし、何か聞かれても答えられないからな……。

千年錠持ちなら一緒に俺の心の中に入ると言う選択肢もあるけど、流星に開幕千年錠を突き付けてくる奴と一緒にするのはいくらなんでもご免被る。

開幕マインドスキャンという意味ではペガサスも同じだが、あれはお互いに何も知らない状態での事故だったし、なんなら呑気に決闘者の王国に参加して、自分からペガサスに近づいた俺の方にも明確な落ち度がある。

一度は精霊を頼って追いつ返してもらったが、その後はお互いに合意の上での協力関係だ。

しかもアラオの魂を冥界に返すなら、自分が千年アイテムを使える時間はあと僅かだからと、バトルシテイの前はKCとの打ち合わせと理由をつけて早めに日本に来て、わざわざ俺と精霊の皆のために時間を取ってくれていた程に良い人だ。

今更シャーデーが千年錠で精霊とコンタクトが取れると言っても間に合っている

し、なにより明確に俺という個人を狙ってきた挙句、開幕危険物を向けた挙句に人の話も聞こうとしない相手を信じられるほど俺はお人よしではない。

「大丈夫ですか？」

「うう…… 君は…… 君は本当に……何ものなんだ……」

「いや、それはこっちの台詞と言うか、いきなり俺の病室に現れてわけの分からんものを突き付けてきて、質問に答えたのに無視して固まつたのはなんなんですか？」

故に、俺の発言が塩対応になるのも仕方ないだろう。

言葉に出して改めて思ったが、今回の件に関してはシャーデーのやっていることは素直に常識が無さすぎる。

遊戯に関わること、フアラオに関わることである以上、不確定要素である俺を警戒するのは理解するが、やられた側としてはね……。

「まさか……知らないのか？」

「何をですか、というか俺の質問には何も答えないんですか？」

すつ呆けた俺の様子に困惑と疲労が隠せない様子のシャーデー。

疑い深く、何かを探るような眼で見ってくるが無駄だぞ。

何かがあつたんだろうと言う事は分かるが、何が起こつたのかはマジで俺には分からんからな!!!

「知らないと言うのなら……、すまなかった。迷惑をかけて悪かったね……」
「あつ、ちよつと!!」

そして何も言わないまま帰って行って、物凄い消化不良に襲われる中……。

冷静に考えたら、原作でもコイツってこんな感じの謎ばかりなキャラだったなと思いついたので……。

どうやら無事に終わったらしいことに安堵しながらデツキに感謝を捧げ、一人回しで初動の展開を練習することにした。俺に彼らの声は聞こえないが、デツキを回すと伝わってくることも自体はある。

今回の場合だと、一人回しで初動の練習をした10回中、8回も教導の大神祇官とフルドリスがセットで手札に来て、正直そう来られると手札事故気味だから練習にはならないんだけどなあと苦笑いしつつ、この2人が主に何かをやってくれたのは分かったので、俺は感謝の言葉を述べながら一人回しを続けるのだった。

実戦での手札事故は勘弁願いたい、こういう時の手札事故は大歓迎なのだから。

ドーマ編
くオレイカルコスの結界く

「Hey! 倉瀬ボーイ! お加減は如何デース?」

「問題ありません、元氣ですよ。まだ体は重たいですけどね」

バトルシテイ準決勝から数日、遊戯と海馬の間で行われた準決勝の熱気もようやく落ち着いてきた頃。

教導の大神祇官とフルルドリスが初手に2枚セットで来なくなったデツキを一人で見送っていると、俺の病室にペガサスがやってきた。

と、言ってもこれが初めてではない。俺がマリクと戦った後、ペガサスはバトルシテイの予選が終わると直ぐにやってきて、自分がデュエルログを監視していたのに申し訳なかった。

危険に晒すようなことをしてしまったと、新品のデュエルディスクを片手に謝りに訪れている。俺のデュエルディスクは回路が焼き付いて壊れちゃったからね。多分世界最速でデュエルディスクを壊してしまう形になったので非常に申し訳ない。

もつとも、あのデュエルは特段長引いたわけではなく、デュエルが終わるより早く海

馬社長という最高戦力を送り込んでくれているわけで、ペガサスが何も失敗していないことは誰の目にも明らかだ。

協力関係を結んでいるといえ、天下の創造主に謝られては俺の方が恐縮してしまうので、マリクが悪いと言う事で納得して貰うことになった。

原作では闇マリクに責任を押し付け、良い感じに許される空気となっていた彼らだが、犯罪組織であるグループを運営していたのは明確な彼らの意志。

とりあえず墓守りの一族としての使命を果たすまで、遊戯を導くまでは猶予期間と言う事にして、それ以降はリシド共々罪を償うという形で決着したらしい。

彼らを追及するのはオカルトに理解があり、闇の力に飲まれる影響を体感しているペガサスであるため、罪を償う期間そのものは意外と短くて済むとのこと。

デュエルモンスターズの創造主で最大の被害者であるペガサスがほどほどで済ませるなら、他の被害者たちも「あなた程の人がいうなら……」状態になって、重い罪を主張するの及び腰になるというわけだ。

……下手に罪を重くするとペガサスも人の魂をカードに封じ込めたりしていた点が、遊戯や海馬から追及されてしまうことになりかねないからね。

ミレニアムアイを近々手放すことにもなるのだから、自分が追及される時が来たとしても、闇の力に飲まれていたのなら仕方ない。という前例をマリクの件でシレッと作っ

ているのだ。分かっていた話ではあるが大人って汚い。

「ところで、今日は一体……」

「ソーリー。ドーマの件についてデース」

などと大人の世界に思いをはせつつ、多忙なペガサス会長が忙しい時間の合間を縫って病室に来るなど何があつたのかと聞いてみれば、ドーマの件に動きがあつたらしい。

そう、実はバトルシティ以後の原作は殺人的な速度で状況が推移する超過密スケジュールなのだ。

ドーマ編はその導入として、羽蛾と竜崎がオレイカルコスの結界に魂を奪われるシーンがあるのだが、彼らはそれぞれ全国大会で東日本代表と西日本代表を務めている。

即ち、少なくとも彼らのうちどちらか一方。あるいは両方がバトルシティのために遠征で童実野町を訪れており、帰宅するまでに問題が発生したということだ。

KCグランプリ編も遊戯たちがドーマ編後、日本への帰国手段を失つたがために参加する大会だと言え、どれほどの密度で事態が動いているのが分かるだろう。

今回の世界ではその襲撃は無かったのか、俺が知らない間に既に修正されたのか、これから起こるのかは分からないが、パラドックスの襲撃もバトルシティ終了後の時系列である以上。

このタイミングでは1か月に3度……いや、下手したら1週間に3度のペースで世界

の危機が起こっていたことになる。遊戯王ワールドの治安は相変わらず最底辺だ。

ともかく、そんなことよりも今はドーマ編。この物語の中では遊戯が実力負けするという前代未聞の事態が発生することもあり、一連の世界の危機ラッシュの中で随一の危うさを誇る事件である。

故に俺とペガサスはこの危機に関してはバトルシティ編のように原作に沿った形では無く、有利な状況を作ってから進行することを決めていた。

「もうパラディウス社に動きが？」

「イエス。海馬ボーイと遊戯ボーイのデュエルの中で行われた神の激突。

その影響でテレビが破壊されて陸の孤島と化している病院の中では分からないと思いますが……。今朝、カリブの沿岸で古代遺跡が発見されたと報じられました」

古代遺跡、これはドーマ編のラスボスであるダーツが治めた古代アトランティスのもので、ドーマ編開始の時報である。この報道があったと言う事は、もう暫くするとモンスターが実体化し、ドーマの三銃士による神のカードの強奪事件が発生することになる。

既に動ける程度に回復しているとはいえ、覚悟していた以上にイベントの密度が高く、思わず体が震えた。

「とよると買収もっ！」

「ええ、仕掛けてくることが分かっていると気が付けないほどの巧妙さですが、バトルシテイの予選終了後から、資金や人に動きが見え始めました。」

曰く、社長がバトルシップに乗り込み、他のことに手が回らなくなったタイミングと
のこと。

古代エジプトに関連する魂が現代に蘇った時点で、ダーツがどこかで動くこと自体は
確定していて、神のカード争奪戦という一大イベントを好機と見たというわけだ。

「バトルシテイの開催は成功でしたが、やはり神と神のエネルギーで世界各地の通信機
器が破壊された影響も大きいようで……。」

通信機器の破壊そのものはそれだけの激戦だったし、神の激突を見れたから許すと言
う感じの評価なのですが、決勝の放送が出来なかったのは失点でしたね」

世界各地の通信機器を破壊しておいて、それでいいのか市場評価。

いやまあ本来見ることでできない神の激突をこの目で見られたと言う意味では遊戯
王ワールドだとプラス評価なのか……？

社長が行ったデュエルの結果次第で株価が乱高下という話はどこかであった気がする
るし、通信機器の破壊そのものは神の激突を見れたからヨシ！プラス評価！

でも決勝までにインフラの回復が出来なかったのと社長が知らん間に負けてたのは
ダメ！マイナス評価！みたいな感じなのかな。

「結果としてプラスとマイナスの材料が両立し、株価の動きは極めて読みにくくなって
いマース。」

現時点でどの程度。パラディウス社の手が入っているものかは完全に不透明で、ここから
モンスタ―の実体化騒動による株価の大暴落に合わせてパラディウス社からの買収
を受ければ、いくら海馬ボーイが経営者として優秀であつても耐えきれなかつたのは納
得できマース！」

「むむむ……」

「そして我がインダストリアル・イリユージョン社にも、数日前から天馬たちが急な出張
で本社から離れざるを得なくなるなど、ドーマの魔の手が迫っていることを確認済み
デース」

「ペガサスミニオンにも……」

「ええ。しかしこちらは問題ありませーん、彼らは一流のデュエリストですし、これから
起こる問題については詳細を伏せつつ、私が対抗手段を準備していることは伝達済み。」

下手に動かれると予定が崩れるから動かないように伝えたのですが……」

コホンと咳払いをするペガサス。

遊戯王Rでその実力を見せつけたペガサスミニオン。ペガサスの突然の死からもイ
ンダストリアル・イリユージョン社を守り抜いた彼らはデュエリストとしてだけでなく経

営者としても超一流。

彼らに話を通してしているのなら、不安要素はないはずなのだが……、何かちよつと歯切れが悪い。え、何か不測の事態があつたんですか。

俺と言う存在がいて、原作をなぞるようで違う道筋を歩んでいるから、そういうの凄く焦るんですけど！

「ちよつと夜行がですね。月行が上手く手綱を握つてくれればよいのですが……。」

「ああ……。」

まあ、邪神の影響を受けていたといえ、杏子の体にペガサスを下ろそうとするとか、暴走癖があるからな……。

インダストリアル・イリユージョン社に魔の手が迫つていて、自分たちは急な出張を組まれて会社から離され、ペガサスはバトルシティの影響で本社に不在。

それでこれからちよつと問題が起きるけど、対抗手段は準備してあるから問題無いと言われても安心できないのは物凄く分かる。

ペガサス様が何かを隠している！大変なことが起こりそうなのに相談して貰えなかった！あの人を支えるにはラフ・ダイヤモンドである私では力不足なのか!!とか言ってる姿が面識も無いのに目に浮かぶようである。

これに関しては彼の兄であるパーフェクト・デュエリスト天馬月行に任せるしかない

だろう。あの人のパーフェクトな所はデュエリストの腕が完成していることだけでなく、人格や経営能力という点にもあるので、邪神に魅入られていない夜行が相手なら、きつと止めてくれるだろう。面識ないけど。

「もつとも、この世界ではパラディウス社がKCを買収することは許しませーん。しばらくの間ゴタゴタは起こるでしょうが、インダストリアル・イリユージョン社名義で保有していた株の一部を私や天馬たちの名義に移し替えていマース！」

故に、パラディウス社が我が社の乗っ取りに成功しても、パラディウス社がKC社の株を半分以上取得し、海馬ボーイから経営権を奪うと言う展開は、世界市場ごと操作しようとも絶対にありえないのデース！」

ドーマ編最大の問題。それはダーツの持つパラディウス社及び、秘密結社ドーマの影響力だ。俺たちはドーマが、パラディウス社が、ダーツが一連の問題の首魁であることは分かっている。

しかしその本部がどこにあるかは分かっておらず、最速で乗り込んで解決すると言う事は不可能なのだ。

本部の場所自体はアニメで語られていたような気もするが、そんな詳細なところまで俺の記憶に残っていない以上、原作よりも有利な状況でイベントを開始することにはなるが、同時にある程度は原作に沿っての行動も必要になる。

それが先程報道で流れたという古代文明に残された文献の解読だ。

この文献は風化の影響でそのままでは読めないため、スーパーコンピュータで解析を行い、ホプキンス教授の協力を得る必要があるのだが……。

ここで海馬コーポレーションが買収されてしまったことが影響し、多くの時間と戦力が浪費され、城之内の魂がダーツに奪われると言う結果に繋がってしまう。

故に、この手のイベントを始めとするあれやこれや、主にアメリカの荒野をさまよった時間を大幅にカットしようということだ。

石の荒野などに赴く必要はあるかもしれないが、この時点でKCが安全かどうかではまったく事情が違ってくる。

また半分以上望んではいえ敵に洗脳される形となる孔雀舞の身柄もインダストリアル・イリユージョン 日本支社で捕捉しているの、そちらの対策も行われている。

竜崎と羽蛾についてはアメリカへ行くときの荷物検査を厳密に行うだけで解決するためとりあえずスルー。

あまり派手に動き過ぎるとドーマの動きに気が付いていることを悟られてしまうため、より重要な役割を果たす孔雀舞の方を優先したというわけだ。

「でもなんというか……日程が過密ですね」

「過密にするしか無かったのでしょうね。倉瀬ボーイのビジョンでは、恐らく私が王国

で倒れたことでインダストリアル・イリユージョン社の株価が低下、さらにバトルシテイの影響でK Cの株価が荒れ模様。

そこにモンスターの実体化騒動を合わせ、株価の大暴落を誘発したタイミングでの買収でしょうから、ここは因果関係が逆と言うべきデース。

今回の動きに關しても私がバトルシテイに向かったことを好機とみて、そこから天馬たちを本社から切り離してからの動きですから、如何なパラディウス社とはいえ、天下の二社を同時に攻略するのは無理があつたと言う事に違いありません」

経営的な話に關しては覚えておく程度にしよう。

俺の役割はドーマ編に備えて日本に残っているペガサスに同行し、デュエルモンスタース界などの説明や理解を円滑に行い、遊戯のオレイカルコス落ちを防ぐことである。

そう、俺のデツキには精霊が宿っている上に転生知識まであるのだから、デュエルモンスタースに存在するモンスターたちの实在証明が可能且つ、デュエルモンスタース界など精霊に關わる説明にはこれ以上ないレベルで最高の人材なのだ。

俺にはまったく知覚できないが、精霊たちの存在は千年アイテムの所持者や才能のある人間なら問題無く視認出来る状態……アニメで台詞がある時に守護霊のようにフツと出てくる感じになれば普通に見えるらしい。

問題なのは当然、俺がオレイカルコスの結界に封印されてしまう事だが……これは災い転じて福をなすと言うか、マリクとのデュエルの後で俺は未だ入院中。

そもそも戦線に立てる状態ではないので、説明に関してはペガサス会長に遊戯たちをここに連れて来て貰った上で行い、ドーマとの戦いには参戦せず国内に残ると言う算段である。

KC 関連の病院なのだから、ドーマの手が届きにくいと言う事も重要な点だ。

ペガサスに全てを任せる……というのは申し訳ないのだが、俺の身分は未だ学生。

さらに古代エジプトに関わる因縁もないのだから、安全圏にいるのが仕事ということ
で押し込まれてしまった。

率直に言って自分から他人を巻き込んでおいて何もしないのは悪い気もするのだが、ペガサスから本来なら自分は成すすべなく負けていて、魂を奪われていたと言われれば是非もない。

安全な場所で大人しくしているのも仕事だと割り切ることにする。

「倉瀬さん、面会ですよ。って！ああ！いけません!!」

「おや、面会ですか。これは長居してしまいました。では、今日の夜か明日の朝にでもよろしく……?」
「いえ、これは……。」

「ちよつと!!お待ちください!!」

そうこう言っていると何やらナースさんから面会の案内がと思ったが何か様子がおかしい。

俺とペガサスは顔を見合わせ、思わず体をこわばらせる。

そんな俺たちの前に現れたのは……モノクルを付けた髭もじやおっさん……？

「ハードラック倉瀬殿に……これは運が良い。ペガサス・J・クロフォード殿とお見受けする。」

え、誰だコレ。普通に知人でもないんだが……。

となるとこのタイミングで偶然別件の襲撃者がくるとは考えにくい以上。このおっさんはどう考えてもドーマの関係者であり、ペガサスもミレニアムアイを光らせているがどうにも様子がおかしい。

「つ……マインドが見えませーん！」

どうやらマインドスキャンが通じていないようだ。そういえばオレイカルコスの世界は初登場の時、千年パズルによる干渉を跳ね除けていた。

10000年の歴史を持つオレイカルコスの力と言うのは伊達では無いと言う事か。

「貴公らの魂、貰い受ける！」

ペガサスが困惑から復帰できないまま、髭もじやおっさんがデュエルディスクを構えた瞬間。

俺は思わず叫んでいた。

「ペガサス会長！逃げて！遊戯たちの元へ向かって事情の説明を！そこが一番安全なはずです！」

咄嗟に握るのはペガサス会長が以前、お見舞いに持ってきてくれたデュエルディスク。

自分はあまりデュエルを行わないからと、回路が焼け焦げて使い物にならなくなった俺のデュエルディスクの代わりに持ってきてくれた物。

声による意志疎通は出来なくても、立体幻像による意志疎通が出来れば入院中の無聊を慰められるはずと持ってきてくれたデュエルディスク。

俺はそれを手早く装着すると、戦う意思を示す。

「っ……!?分かりました！御武運を祈りマース！」

数秒、この場に残るべきか、遊戯たちの元に行くべきか迷ったペガサスだったが、俺の声に答えると病院の窓を飛び越えて外へと走り出す。

窓の外ではモンスターたちが所狭しと実体化し、ドーマ編の開幕を告げていた。

「ふっ、創造主を逃がすために囷となるか。健気なことだ」

「外に出なよ、病院で戦うのは迷惑だ。………だけど外で戦っても騒がしいかな。近場に建設中のビルがあるからそこでどう？」

「構わん、どこでデュエルをしようとも結果は同じだがな」

逃げたり、ペガサス会長にこの場を任せるのは無駄だ。何故なら奴は先程の言動からして俺を主敵にしている。

何よりK C 関連企業の病院に殴りこんでいるという事実がヤバい。私たちは今からあなたに敵対します。潰しますという宣言に等しく、デュエルアンカーこそ持つていないようだが、だからと言って逃がしてくれるとは思えない。

何故俺を主敵にしたのかという疑問はあるが、俺にはダーツが求める強き闇の魂の持ち主、遊戯や海馬とのデュエルの経験がある。

孔雀舞の勧誘をブロックしたことで俺にその誘いが来たのか、単純に有力なデュエリストの一人として狙ってきたのか。

どちらにしても根本的に和解の選択が無い以上、俺にできるのはこの謎のおっさんとデュエルを行うことだけである。

……30分ほど後。

俺はなんとかデュエル予定地に辿り着いていた。

ペガサス会長が遊戯を呼んでくるまでの時間稼ぎとかそういうことではなく無く、まだ体力が回復しきっておらず、普通に体が重たいのだ。

KCの医師曰く、特に外傷は見られないため、神のカードによるオカルトパワーが影響しているのではないかとこの事だが、狙われてしまったからには黙っているわけにはいかない。

衆人環視の場で不測の事態が起きる可能性もある以上、少しでも被害の少ない場所に移動するのは俺の義務ということで頑張つて移動した。

幸いと言うか、俺にデュエルを行う気があるのは伝わっているのか、移動が遅いだけか時間稼ぎは止めるだとかをおっさんが言ってくることはなかった。

「我が名はグリモ。ドーマの三銃士、ラフェール様に仕えるものだ」

「……知らない名前だね。どうして俺を狙ったのかは聞いてもいいの？」

そして丁寧に名前を名乗るおっさん……グリモ。

思い出した、この人は羽蛾と竜崎の魂を最初にカードに封じ込め、遊戯を相手にダークオベリスクを使ってくる人だ。

なんかラフェールの部下っていうからドーマ編だとかいうのがいっぱい出てくるのかなと思つたら、結局部下はこの人だけで、ドーマの三銃士以外は羽蛾や竜崎、孔雀舞といった王国組ばかりだったからちよつと印象に残っている。

「主が強き魂を求めている故な。決闘王 武藤遊戯、カードの貴公子 海馬瀬人、グールズ首領 マリク・イシユータル。

この3人の強きデュエリストと戦った其方もまた強き魂を持つものと認めて魂を貰いに参った。ちと、敵意の足りなさが気になるがな」

「ありがたくない事情説明ありがとう。まあ、デュエルは争いの道具じゃないからね。そりゃ敵意なんてものは持てないよ」

彼らが魂を求める目的、それはオレイカルコスの神を復活させるための生贄。転生者である俺は……まあ、何をもって心の闇というのは不明だが、ダーツの琴線に触れる何かがあったということだろう。

敵意の無さに関しては今更だ。俺にとつて遊戯王カードとは遊ぶための物であり、何よりも遊戯王ワールドの人々を敵とは見れない。

勿論、デュエルに勝つために全力を尽くす意思はあるが、それは相手を敵としてみるのとは似て非なるもの。

「戦意があるなら、それで十分じゃない?」

「フ……よく言った」

そんな俺の考えを端的に伝えると、どこか満足気な表情を返すグリモ。

このおっさんがこういったキャラだったかは覚えていないが、率直に言つてドーマ編のキャラは非常にやりにくい。

何がやりにくいって、こいつの上役である三銃士はダーツに騙されたり嵌められたり

しているだけの被害者であり、グールズのような倒すべき絶対的な悪では無いためだ。よく言えば武人肌な人間が多く、ダーツの干渉による心の闇さえなければ……と、思わされてしまう。

「先攻は譲ろう。お手並み拝見といこうじゃないか」

「……先攻は苦手なだけだね。まずはモンスターを守備表示でセット。ターン終了だ」

でもそういう精神で先攻を渡されても困るんだよな。壊獣も出せなければ、アルバスくんを出しての融合も出来ない。今回の手札のようにエクレシアがいないとパニッシュメントの準備もできない。

という訳で初動はセットエンド。セットしたカードは「教導の天啓 アデイン」、戦闘破壊と効果破壊のどちらでもドラグマモンスターをリクルートできる凄腕だ。

この時代なら基本的に何が来ても後続を呼び出せるので、エクレシアを経由して任意のドラグマをサーチしてもよし、教導の大神祇官を直出しして壁にしつつエクストラデッキから墓地に送つてもよし。

先攻で様子を見たい時なら、俺のデッキでも一番の適性を持つ万能魔法使いである。

「私のターン、ドロー！まずは増援を発動し、デッキから戦士族モンスターを1体、切り込み隊長を手札に加える！そして手札に加えた切り込み隊長を攻撃表示で召喚し、効果

を発動！

このモンスターは召喚に成功した時、手札からレベル4以下のモンスターを特殊召喚できる！2枚目の切り込み隊長を攻撃表示で特殊召喚！」

「いきなり切り込みロックか……」

「その通りだ！切り込み隊長がモンスターゾーンに存在する限り、倉瀬殿は切り込み隊長以外の戦士族モンスターを攻撃できなくなる！」

それに対するグリモの初動は切り込みロック。

自分以外の戦士族モンスターに攻撃できなくなる切り込み隊長を2枚並べることで、攻撃対象を選択できなくなるロックコンボである。

あくまで戦士族モンスターを攻撃できなくなるだけなので、本来ならこの時点で戦士族を軸としたデッキだと判断できるのだが……。

「オレイカルコスの結界、発動！」

「……なんだ、そのカードは？」

今、俺が立っている舞台はドーマ編の遊戯王ワールド。

原作版オレイカルコスの結界……味方モンスターへの攻撃力を500上げる全体強化に加え、魔法・罠カードのゾーンもモンスターゾーンとして扱えるようになるルール干渉効果。

さらにモンスターゾーンにモンスターが存在していると、魔法・罠ゾーンのモンスターに攻撃が出来なくなるというロック効果まで付いた極悪カードが存在している。

カードの効果を知っていると不自然なので知らん顔をしているが、グリモが狙っている手は既に予想がついた。

モンスターゾーンは戦士族で固めて切り込みロック、安全な魔法罠ゾーンには別のモンスターを展開してアドバンス召喚のリリース要員。

オベリスクの巨神兵……は、まだ持っていないだろうが、それにしたってどんな上級・最上級のモンスターが飛んでくるかは分かったものじゃない。

「これは真の闇より生まれしカード、我と我の敵を聖なる刻印にて囲み、何人の干渉を廃してデュエルを行う！デュエルの決着がつくその時まで、何人たりともこの結界に入ること出ること出叶わず！」

そして何より、このカードの効果は恐ろしいのは……。

「結界を出ることが出来るのは勝者のみ、敗者はその魂を結界に封じられる!!」

コレである。

ドーマ編　　くオレイカルコスの結界②　　く

『倉瀬！』

『倉瀬ボーイ!!』

『なんだこれ！近寄れねえぞ！』

オレイカルコスの結界を発動された直後、三幻神を奪われた遊戯一行がペガサスと共に現れ、周りを見渡せばドーマの三銃士が建設中のビル足場からこちらを見下ろしている。

結界に突進して物理的な破壊を試みる城之内と本田に、オレイカルコスの結界の特性と効果……前列や後列のアレコレや、敗北した側が魂を奪われることを説明する三銃士。

デュエルの組み合わせや三幻神の強奪タイミングが異なる点を除けば、海馬とダーツ以外の主要人物が揃ったドーマ編の開幕に相応しい陣容と光景である。

「……随分と賑やかになったな」

「ふふふふ、我らがドーマの力を披露するのに相応しい舞台だ。オレイカルコスの結界

の効果はラフェール様がおっしやられた通り！

自軍のモンスターをダークモンスター化し、攻撃力を500ポイントアップさせる！
攻撃力1700となった切り込み隊長でバトルだ！ そのセットモンスターに攻撃
！」

俺の元へと迫りくるのは目を血走らせた金髪の戦士が2人。

立体幻像で人間型同名モンスターが並ぶのはいささかシユールな光景であるが、攻撃力1700ならば問題はない。

「リバース、セットしていたモンスターは『教導の天啓 アドイン』で守備力は1800。守備力が攻撃力を上回ったので100ポイントの反射ダメージを与える！」

「ぐむう、だが痛くも痒くもないな。私はバトルを続行せず、2枚カードを伏せてターンエンドだ」

さて、とりあえず序盤はお互いにそれなりと言った形だがここからどうなるか。

「俺のターン、ドロー！ メインフェイズ、サンダー・ドラゴンを手札から捨てて効果発動！ デッキからサンダー・ドラゴン2枚を手札に加える。」

そしてさらに融合を発動！ 彼方にて響きし雷鳴よ、今重なりて真なる力を見せよ！

攻撃表示で融合召喚！ 現れ出でよ！ 双頭の雷龍!!」

「だが2体の切り込み隊長の効果により攻撃は出来ない。モンスターを並べておくこと

しかできないようだな」

「そのロックが突破できないと流石にね。カードを1枚伏せてターンを終了する」

切り込みロックさえ無ければアディンに自爆特攻をお願いして、戦闘破壊から効果を起動してデッキからフルドリスを特殊召喚。

そのまま双頭の雷龍と合わせて攻撃力のゴリ押しで打開することもできる場面だったのだが、残念ながらこのターンにロックを突破する手段が無い。

突破されにくい大型の壁モンスター兼、ドラグマを展開するための布石として双頭の雷龍を出しておくことしかできず、短期決戦を挑むのは難しい状況。

闇のゲームは俺の体への負担が大きいいこともあり、ロック戦術による長期戦は勘弁して欲しいのだが……。

「私のターンだ！ドロー！これは良いカードを引いた。私は先史遺産マヤン・マシーンを攻撃表示で召喚！オレイカルコスの結果の効果で攻撃力を500ポイントアップし攻撃力は2000ポイントとなる！だが、ここで攻撃は行わず、ターンを終了する！」
『おい、なんでアイツは倉瀬の壁モンスターを攻撃しないんだ？守備力を上回ったって言うのに』

これはロック戦術を維持してきてますねえ。

グリモの意図を理解していない城之内が、壁モンスターの数を減らさないことを疑問

に思っているようだが、ここで俺にとつて一番厳しいのは相手が動いてこないこと。アデインを表側守備表示のまま放置されてしまう事である。

『それは教導の天啓 アデインには戦闘・効果で破壊された時、デツキからドラグマモンスターを特殊召喚する効果があるからデース！』

ここで安易に戦闘を行つて状況に合わせたドラグマの皆さんを特殊召喚されるぐらいなら、このまま盤面を維持した方が良いという判断に違いありません』

『倉瀬のデツキは召喚時にアドバンテージを稼ぐ効果が多いからな。ここでアデインを破壊しても切り込み隊長の攻撃力では双頭の雷龍を倒せない以上、倉瀬の展開を助けるだけの結果になりかねない。だからロックが決まっている今はその状況を維持し、決められる状況が来るまではあえて動かずにいるつもりなんだ』

そうなんだよなあ。ペガサスと遊戯が言う通り、俺が双頭の雷龍を特殊召喚しているという事実。これがあるだけでグリモの視点ではわざわざアデインを戦闘破壊し、切り込みロックを打開できる可能性のあるモンスターや、より大型のモンスターを呼ぶことを許す理由が無い。

ドラグマの効果が知られていない状況でなら攻撃してくれたかもしれないが、俺にも二つ名がつく程度の知名度がある以上。事前の調査と対策はしっかりと行ってきたという訳だ。

『それだけじゃありません。あちらの場に存在している先史遺産マヤン・マシーンには機械族モンスター2体分の生贄になるダブルコスト効果が秘められていマース』

『じゃあ何か!? 本来切り込み隊長の効果で守れるのは戦士族モンスターだけだつてのに、オレイカルコスの結果の効果で切り込み隊長を突破しないと、後列にいる先史遺産マヤン・マシーンを攻撃できなくなつて、攻撃が封じられたまま後列に強力なモンスターがどんどん増えていくつてことか?』

『その通りだぜ、城之内くん。だが俺の知る倉瀬はこの程度のロックで動けなくなるデュエリストではない! きつと打開の手段をいくつも準備しているはずだ!』

……遊戯から褒められるとちよつと照れる。まあ、実際打開手段は既に準備してある。俺がドラグマを使つていないにしても、切り込みロックだけで機能停止してしまうようでは現代遊戯王の経験者とは言えない。

現代遊戯王の恐ろしさとは、この手のロックをあつさりとは開けることでは無く、突破後にワンショットするだけの火力。ロックの突破手段自体はあつて当然なのだ。

「お前のエンドフェイズに罠カード、ドラグマ・パニッシュメントを切り込み隊長に対して発動! その攻撃力以上のモンスターをエクストラデッキから墓地に送ることで、対象のモンスターを破壊する!」

『そうか! エンドフェイズに切り込み隊長を破壊しちまえば、アイツはそこから新しく

モンスターを召喚することはできねえ！」

『倉瀬ボーイの場に既にエクストラデツキから特殊召喚されたモンスター、双頭の雷龍が存在しマース！手札に存在するドラグマモンスターの数によっては、連続特殊召喚からワンショットが決まる場面デース！』

ペガサス会長！それフラグだから止めてくれない!?

と言うのはともかく、実際問題これが通れば切り込みロックは解除され、新たにモンスターを呼ぶなくともア Dein 自爆特攻からフルドリスを特殊召喚。

自身の効果で3000打点となるフルドリスが攻撃力1700の切り込み隊長を倒して1300ダメージ、攻撃力2800双頭の雷龍で攻撃力2000のマヤン・マシーンを倒せば800ダメージ。

ア Dein で与えた100ポイント反射ダメージ込みでグリモのライフは残り1800となり、アルバスの落胤ならジャストキル、ドラグマモンスターならフルドリスの効果込みで勝負が決まることは間違いない。

「無駄だ！カウンタートラップ、盗賊の七つ道具！罫カードが発動した時、1000ポイントのライフを支払うことで、その発動を無効にして破壊する！」

「くっ……」

だが、残念ながらペガサスの発言がフラグになってしまったようでこの狙いは通ら

ず。

罨カードから離れた光はどこかへと消え去り、切り込みロックが維持されたままの盤面になってしまおうが……。

「……ドロー！ よし！ フィールド上にエクストラデッキから特殊召喚されたモンスターが存在する時、このカードは手札から特殊召喚できる！ 頼むぞ！ 教導の聖女エクレシアを守備表示で特殊召喚！」

最高の場面で来てくれた聖女はくると回ってポーズを決める。

俺のフィールドにはエクレシアとアデインの2人に、融合モンスター『双頭の雷龍』が1体。

「特殊召喚に成功したエクレシアの効果！ デッキからドラグマモンスター、教導の騎士フルドリスを手札に加える！」

そしてフルドリスもエクレシアと同様に、フィールド上にエクストラデッキから特殊召喚されたモンスターが存在するなら、手札から特殊召喚できる！」

ならばデッキから呼び出すのは当然、エクレシアの姉貴分たるフルドリス。

エクレシアが振り上げた鎚の先から魔法陣が描かれると、その魔法陣からカードが、全身鎧の騎士が現れる。

「さらに！フルドリスが特殊召喚に成功し、自分フィールドにドラグマモンスターが

存在する場合、相手モンスター1体を選んで効果を無効にする！対象は当然、切り込み隊長！」

『上手い！これなら一気に場のモンスターを増やしながらか切り込みロックを突破できる！』

『しかもフルドリリスにはドラグマモンスターの攻撃宣言時、フィールドに存在するドラグマモンスター全ての攻撃力を500あげる効果がありマース！これなら……！』

そして遊戯一行の歓声が上がる中、全身鎧の騎士は剣を振り上げ、必殺の雷を放った。その一撃は狙い違わず切り込み隊長へと向かい……。

「甘いわっ！罨カード、神の通告を発動！私は自分のライフポイントを1500支払い、フルドリリスの特殊召喚を無効にして、破壊する！」

「ぐっ……」

盤面をロックする力の片方を奪わんとした瞬間、突如として現れた神によって、特殊召喚が成功した事実ごとと無効にされてしまう。無念そうに光の粒子となって消えゆくフルドリリスと焦った様子のエクレスシア。

実際問題俺も焦っている。バックの2枚が両方とも有効妨害札。サーチして妨害札を引っ張ってきたわけでも無いと言うのに、素引きでそのドロワー力というのは勘弁してくれ案件である。

「これで切り込み隊長のロックは崩れんぞ」

「なら俺にできることはない……カードを1枚セットし、ターンを終了する」

「私のターン、ドロー！」

俺の現在の手札は2枚、場には守備表示のエクレシアとアディン、そして攻撃表示の双頭の雷龍。伏せカードは1枚でライフは初期値。

対するグリムはこのドローを含めて手札が2枚となり、場にはオレイカルコスの結果の効果を受け、攻撃表示のマヤン・マシーンと切り込み隊長が2体。

ライフポイントは2枚の罠カードの効果で目減りして1400とやや不安な水域に入ったが、それでも鉄壁と言うにはほど遠い状況。

『倉瀬のライフポイントはまだ全然削れてねえし、場には大型の融合モンスターも、伏せカードもある。だけどこの状況は……。』

『ああ、切り込み隊長とオレイカルコスの結果による二重のロックコンボ。そして後列にダブルコストモンスターがいるとなれば、これは不味い予感がするぜ』

『それに……今の倉瀬ボーイはまだ戦える体ではありませぬ……。立っただけでも辛いのが見てわかりマース……。』

いや本当、これはかなりまずい。

単純に盤面が不利なこともあるが、エクレシアが鎚を振り回していない。

姉貴分であるフルルドリスの特殊召喚が妨害されてしまったと言う事もあるだろうが、彼女たちには精霊が憑いている。その彼女の元気が無いと言う事は、グリモのデッキや手札から何らかの気配を感じ取っている可能性が極めて高いということだ。

つまるところ、場にダブルコストモンスターがいて、手札に最上級のモンスターが不在である可能性など期待はできず……。

「先史遺産マヤン・マシーンは機械族モンスターを生贄召喚する時、2体分の生贄にできる、私はマヤン・マシーンを生贄に捧げ、パーフェクト機械王を魔法・罠ゾーンに召喚！オレイカルコスの結界の効果で攻撃力は500ポイントアップして3200となる！」

「双頭の雷龍の攻撃力を超えられたか……」

当然の権利のように大型モンスターの召喚に成功されてしまう。現れるのは白銀の装甲でその身を固めた人型機械。俺にその手の趣味があれば大喜びするところだが、残念ながら俺の趣味はそっちの方ではない。

しかしこの場面で重要なのは3200を誇る攻撃力。こうなるとアデインから教導の大神祇官を特殊召喚しても受け止めることができず、壁としての役割を遂行することすら怪しくなる。

ラーを相手に狙ったように仁王立ちの反射ダメージが決まれば、グリモの残りライフ

からして問題無く打開できるだろうが、残念ながらセットカードは仁王立ちではない。

アルバスの落胤の効果は相手フィールド上から墓地に送って機能する効果であるため、後列にいるパーフェクト機械王にも通るのだろうが、パニッシュメントを七つ道具で無効化されてサーチが阻まれた彼はデッキの海の中。

いつ引けるか分からない以上、一気に劣勢に陥ってしまったのは間違いない。

『まずい！』

『あの男、モンスターゾーンへの攻撃は切り込み隊長でロックしたまま、後列に機械族モンスターを召喚して機械王を強化するつもりデース！』

「ふふふふふ、流石に決闘王と創造主は私の戦術に気が付いたようだな！バトルだ！切り込み隊長で教導の聖女エクレシアを、パーフェクト機械王で双頭の雷龍を攻撃！攻撃力の差分、400ポイントのダメージを受けて貰う！」

グリモの額に浮かぶオレイカルコスのマークが輝きを増す。

エクレシアは切り込み隊長の剣を必死に受け止めるがやがて光の粒子となって消え、パーフェクト機械王から放たれた極太のレーザーによって双頭の雷龍は光の粒子すら残さず消滅。

ダメージが微量だったおかげか、幸い俺の肉体や精神に与える影響は少ないというか、新しい影響はほぼ皆無だったがこちらのフィールドに残るのは冷や汗を流すアディ

ンだけ、かなり不味い状態である。

「くっ……」

「これで私はターンを終了する。」

フルドリスの特殊召喚が妨害されることを考慮し、エクレシアを守備表示で展開していたのが功を奏しライフは未だ潤沢に残っているが、パーフェクト機械王の攻撃力を考えると既に致死圏内。アディンのリクルート効果を考えればまだ生き残ることはできるが……。

「ドロー！……モンスターを1枚セットし、ターンを終了する」

本当にまずいのは俺のデッキにドラグマモンスターが既にほとんど残っていない状態であることだ。大神祇官と神徒はデッキに残っているが、ここで彼らを呼んでも状況は変わらない。

教導の大神祇官の効果が決まればエクストラデッキからアルバス融合モンスターを落とし、アルバスの落胤をサーチしてパーフェクト機械王を素材に融合が決まる可能性は残されているが……。

グリモが神の通告をエクレシアの特殊召喚ではなく、フルドリスの特殊召喚に切ってきた点から考えてドーマの情報収集能力は伊達ではない。

エクレシアの特殊召喚に神の通告を打てばドラグマカード全般に対するサーチ効果

を止めることができたのだから、魔法・毘へのアクセスを考えると普通ならここで打つのが大本命。

しかし、この場合はフルドリスがデツキに残ることになり、素引きや天底の使徒から切り込み隊長の効果を無効化する動きの可能性が残ってしまう。

それにも関わらずエクレシアの効果を通し、わざわざフルドリスへのアクセスを許したのはここで神の通告を切り、俺のデツキリソースを枯らすことそのものが目的だったと見て間違いない。

そう考えると奴がエクストラデツキに何らかのモンスターを採用している可能性。これが極めて低いものとなってしまふ。

俺がマリクとの戦いで教導の大神祇官が効果を発動できたのは、原作知識によってヒューマノイド・ドレイクという融合モンスターを採用しているという事前情報があった点が極めて大きい。

相手のエクストラデツキを確認できない遊戯王ワールドでは、教導の大神祇官の効果を発動しようとして、そこで初めて相手のエクストラデツキにモンスターが存在しないために効果が不発だと判明することもありえるのだ。

この「自分の情報が収集されていると分かっている状態」で、相手がエクストラデツキにモンスターを採用していることを信じて効果を使えるだろうか。……使えるわけ

がない。不発に終わった瞬間に魂が奪われるのだから、そんなリスクは冒せない。

つまり今、俺が引きたいのはミラーフォースや激流葬、ライトニング・ストームのような盤面リセット系のカード。グリモは既に盗賊の七つ道具と神の通告という強力なカウンター罠を2枚使っていてバックも残っていない。

またこの2枚のコストにライフポイントを消費している以上、下級モンスターのワンパンでも通ればその時点で勝てるので、盤面のリセットが通れば現在残っている伏せカードと合わせて十分以上に勝利が狙えるということである。

「私のターン、ドロロー！手札よりレベル7モンスター、可変機獣ガンナードラゴンを魔法罠ゾーンへ妥協召喚！このモンスターは妥協召喚を行った時、元々の攻撃力が表記されている攻撃力である2800の半分、攻撃力1400となるが、オレイカルコスの結界の効果で500ポイントアップして攻撃力1900！」

さらにフィールド上に機械族モンスターが増えたことで、パーフェクト機械王の攻撃力はさらに500ポイントアップして3700!!」

『攻撃力3700!!』

『まずい！アディンの守備力をパーフェクト機械王以外で上回られちゃったぞ！』

『これではアディンの効果で後続に何を呼び出しても、パーフェクト機械王の攻撃で破壊されてしまいマース！』

だが、パーフェクト機械王に神のような耐性は無く、場に存在するモンスターの数こそは増えたが、グリモのバックは依然として0枚のまま。

耐えられるターン、打開策となるカードを引く猶予が減ってしまうのは痛いだが、打開策を引いても勝てないという状況以外ならば何の問題もない。

「では、そろそろ本気で行かせてもらおう！可変機獣ガンナードラゴンで教導の天啓アデインを攻撃！」

「アデインは戦闘で破壊された時、デツキからドラグマモンスターを特殊召喚できる！俺が呼ぶのは……教導の神徒!!攻撃表示!!」

盤面が完成したこともあり、ついに殴ることを選んだグリムに対し、俺はアデインから攻撃力2000の教導の神徒を展開。

これは教導の大神祇官を出してもパーフェクト機械王に破壊されること自体は変わらない点と、素引きしてしまった時のリスクによるものだ。

教導の大神祇官は素引きしても双頭の雷龍を除外から特殊召喚できるが、教導の神徒は場のエクストラデッキに存在したモンスターが破壊されないと特殊召喚できないため、手札で腐ってしまう。そうなると敗北が確定的になってしまうため、今のうちに正しい切っておこうという訳だ。

また切り込み隊長では破壊できない攻撃力を持ったため、パーフェクト機械王の攻撃を

誘導できる点も極めて重要だ。守備表示で出すと、切り込み隊長で2連打でモンスターを全破壊。3700打点のダイレクトアタックが飛んでくれば、俺のライフは二つの意味で消し飛んでしまう。

「ならばパーフェクト機械王で教導の神徒を攻撃!!」

「教導の神徒は相手モンスターが攻撃を宣言した時、フィールドのドラグマモンスター
の攻撃力を500ポイントアップする効果がある!」

「しかし所詮は2500止まり! 攻撃力3700との差分、1200のダメージを受けてもらうぞ!」

パーフェクト機械王に一矢を報いようとする教導の神徒だったが、攻撃の差は如何ともしがたく光の粒子となって消えていく。俺は先程とは異なり大きくライフポイントが削られたことで、それに伴う肉体的・精神的衝撃に対し反射的に備えたが……。

『倉瀬ボーイ!』

『倉瀬!』

周りから聞こえる俺を心配する悲痛な叫び声とは裏腹に、俺はまったくダメージを受けていない。

……いや、立体幻像に伴う衝撃は来ているのだが、逆に言えばその程度であり、俺が覚悟したような現象。現在全身を襲う疲労感や脱力感が強化されて動けなくなるよう

な事態が発生していないのだ。

「さらに続けて1体目の切り込み隊長でセットモンスターを攻撃！」

「セットモンスターは教導の鉄槌テオ、教導の神徒が攻撃された時はセット状態だったため、攻撃力は上がっていない……」

え、ちよつとまで。どういうことだ。

オレイカルコスの結果は敗北すると魂が抜かれるだけで、肉体的・精神的なダメージって無いんだっけ？

城之内がヴァロンとの戦いの後に疲れ切っていたのは……あれは物理的に殴り合っていたから？

「2体目の切り込み隊長でダイレクトアタックを行い1700ポイントのダメージ！」

「くっ……」

「これで貴殿のモンスターは全滅しライフポイントは残り僅か700ポイントとなった！私はターンを終了する!!」

じゃあこのさつきから全身を襲う、立っているのも辛いほどの虚脱感なんなんだよ。切り込み隊長がテオに、俺に切りかかる中。

まったく変わらない疲労感に困惑しつつ、ともかく今はこの場を打開しなければとメンタルを切り替える。

相手の場にはオレイカルコスの結界の効果を受けた切り込み隊長が前列に2体存在し、後列には妥協召喚した可変機獣ガンナードラゴンと強化を受けて攻撃力3800になったパーフェクト機械王がいる盤面。

一見すると絶望的な状況にも思えるが、相手のモンスターには耐性が無く畏カードも既に使い切らせている以上、見た目の印象ほど返せない盤面という訳ではない。

盤面をリセットする系のカードはそれなりに採用しているし、一度盤面を返して勝つてしまえば、この場には遊戯とベガサスの二人がいるのだから、俺を襲っている謎の現象についても答えを聞ける。

今はデッキを信じ、カードを引くだけだと気合を入れた瞬間。

突如として全身から力が抜けた。力が抜けたと言っても、カードを取り落とすとか、その場に倒れるだとかではない。

重い体を動かす主導権を誰かが代行するように、自分の周りを何かが包み込むかのような感覚。

何事かと困惑している間にも俺の体は、先程までの俺の鈍重な動きとはまったく違う、別の何かであるかのように動き出し……。

「私のターン、ドロー。強欲で貪欲な壺の効果を発動。デッキから10枚カードを除外することで2枚ドローする」

俺の口から、俺の声で、まったく意図していない音が出た。俺の中から何かを削ぎ落としたかのように聞こえる不思議な音。

何が起こったか分からないままに俺の意識は薄れ始め、最後に俺が知覚できたのは赤く輝くデツキと……薄く、赤い何かに包まれた自分の体だった。

「そして、魔法カード『烙印開幕』を発動！」

ドーマ編 〈烙印開幕〉

視点：ペガサス

『そして、魔法カード「烙印開幕」を……発動！』

そうやって魔法カードを発動した倉瀬は、今までの辛そうな様子が嘘だったかのよう
に動き始める。誰がどう見ても満身創痍だったその姿は一瞬にして消え失せ、堂々たる
立ち姿を示す。

先程までの姿は何だったのか……。相手を油断させるための布石？ いや、そんなこ
とはない。

彼の変貌にその場にいる全ての人間が困惑しているし、あの動きはとてもではないが
演技で出来るようなものでは無かった。

服装はペガサスと病院で別れた時のまま、病衣に上着を一枚羽織っただけの簡素なも
ので、どこかで別人に入れ替わったと言うのもありえない。

彼がベッドから起き上がることすら億劫そうにしていたのをペガサスは知っていた
し、それが一体どうしてこんなことになっているのか。

『烙印開幕は手札からカードを一枚捨て、デッキからデスピアモンスター1体を手札に

加えるか、フィールドに守備表示で特殊召喚する。

私は悲劇のデスピアンを捨て、デスピアの導化アルベルをフィールド上に特殊召喚
！』

『なんだ、何が起こっている!?!』

中でも一番困惑しているのは倉瀬と対峙していたグリモである。盤面は圧倒的に有利な状況であるにも関わらず、その変わりように動揺を隠せていない。

新たに現れたへデスピアの導化 アルベルなるモンスタ―は、今まで倉瀬が使っていた勇者パーティ然とした教導モンスタ―とは毛色がまったく異なる。

怪しげな仮面に、怪しげな衣装。見るだけで正義側の存在ではないと分かるその装いは異色に過ぎた。

『カードの効果によって墓地に送られた悲劇のデスピアンは、デッキから悲劇のデスピアン以外のデスピアモンスタ―を手札に加えることが出来る！私が手札に加えるのはデスピアの**大導劇神**！』

ペガサスは創造主であるが故にデスピアというカード群、そして教導というカード群との関係に理解があったが、デスピアとは今まで倉瀬が振るうことのなかった力。神との戦いですら使おうとしていなかった力。

それを突如として使い始めるという、まさに人が変わったとしか言えないその在り様

に、ペガサスがまっさきに思い出すのは隣にいる表の遊戯と名もなき王の関係だ。

しかし、倉瀬には千年アイテムや闇のアイテムとの関わりが無いわけで、考えられる要素はただ一つ。精霊が倉瀬に代わって肉体を操っている可能性。

デュエルモンスターズの精霊が倉瀬の体を依り代にしているのなら、この変貌もあり得るのではないか。

『特殊召喚されたアルベルの効果、デッキから『烙印』魔法・罨カード一枚を手札に加える。私を手札に加えるのはフィールド魔法、烙印劇城デスピア!』

『フィールド魔法だと? 私は既にオレイカルコスの結界を発動している! オレイカルコスの結界は如何なる効果でも破壊は不可能! 新たなフィールド魔法の発動は不可能だ!』

『烙印劇城デスピアはその力を示す過程でオレイカルコスの結界を破壊しない! オレイカルコスの結界がお前のフィールドにしか効果を及ぼさないように、このフィールド魔法が効果を及ぼすのは、私のフィールドだけだ!』

そう考えたペガサスの推論を裏付けるかの如く。倉瀬が発動した烙印劇城デスピアは三銃士とグリモの動揺を置いてけぼりにする形で展開されていく。

白く荘厳なる都市が現れたかと思うと一瞬で不気味な赤に染まり禍々しい巨城が生まれるその光景は、それがオレイカルコスの結界と同じような何か。ただの立体幻像に

収まらない別格の存在感があった。

「なんだ、何が起こっているんだ!？」

「倉瀬ボーイ……いえ……」

一同が周囲を見回し何が起こっているかの理解に務める中。

劇場を照らす光によって生み出された倉瀬の影が意志を持ったかのように踊る中。ただ一人、今の状況を全て理解しているく倉瀬の中にいる何か>が対峙する相手に向けて言葉を紡ぐ。

『一つ、聞いておこう。貴様らはオレイカルコスの結果とやらの効果で敗者の魂を奪うつもりだったことに相違は無いな?』

『い、如何にも！デュエルの敗者は結界に魂を封じられ、何があろうとも外に出ることは叶わぬ!』

『よろしい。ならばこれはやはりデュエル遊ではない。決闘殺し合いだ。詭弁だが、マスターとの約束を破らずに済むことにだけは貴様らに感謝しておこう』

倉瀬の纏う空気が明確な敵意の色に変わり、グリモがその覇気に思わず半歩後退る。攻撃力3700を誇るパーフェクト機械王を従える側の人間が、思わず退いたのだ。

それは、ここまで彼が追い込まれる中でも全く見せなかつた色。決闘者の王国という大舞台で千年アイテムの所持者たる遊戯をして、バトルシテイで神を操るマリクをして

引き出すことが出来なかった色。

今までにどんなデュエリストが相手でも見せることが無かった倉瀬の攻撃色、そもそも倉瀬のマインドには存在しなかったはずのそれを見たペガサスは己の推論が正しかったことを確認し、不思議な納得感を抱いた。

『烙印劇城デスピアの効果！ 1ターンに1度、自分の手札・フィールドのモンスターを素材として融合召喚が出来る！ 私が素材にするのはフィールドのデスピアの導化アルベル、そして手札に存在するデスピアの大導劇神だ！』

融合召喚の声に合わせてるようにして墓地から白銀の鎧が現れる中。両の手を強く胸の前に合わせ、倉瀬は言葉を紡ぐ。

『教導が誇る神器よ！ 闇を喰らいて呪いと成し、この地に顕現せよ！ 来たれ！ デスピアン・クエリティス!!』

「あれは……教導の騎士 フルルドリスの鎧!？」
「オレイカルコスのを吸収しているのか!？」

その言葉と共に墓地から現れた白銀の鎧はひとりで動き出し、オレイカルコスの結界の力を吸収するとその色を禍々しい黒へと染めた。もつとも、多少力を吸収した所でオレイカルコスの結界は未だに健在。

フィールドにモンスターの存在しない状態から攻撃力2500を誇る大型の融合モ

ンスターを出した点は特筆に値するが、それでもパーフェクト機械王の攻撃力3700には力が届いていない。

それは未だ盤面を返せていない、烙印劇城デスピアの力はオレイカルコスの結界に及ばないという事実を示すようであつたが……。

『攻撃力2500とは中々だがそれで終わりか？ その程度の攻撃力ではパーフェクト機械王の攻撃力を超えることはできず、それ以前に2体の切り込み隊長によるロックを超えることすら出来はしない！』

『勿論、この程度では終わらんよ。』

融合召喚の素材として墓地に送られた私＜デスピアの大導劇神＞の効果！ デスピアの大導劇神は融合素材となり手札・フィールドから墓地に送られた時、または除外された時に特殊召喚できる!!』

倉瀬は、倉瀬の中にある何かは止まらない。

止まらないままに墓地より蘇るのは既にペガサスにとって顔なじみとなった存在。白き法衣、白き仮面を身に着け、巨大な杖を持ったデュエルモンスターズの精霊。

やや芝居がかつた口調で胡散臭さを隠さないが、自分の所持者をこれ以上なく認めている精霊の姿。気が付いてしまえば今の倉瀬の口調はそんな彼のもの。

(これが……精霊の怒り、倉瀬ボーイの恐れていた力……)

彼らの力は三幻神には及ばないだろう。オレイカルコスの結界にも届かないだろう。しかし、これだけの力を思うがままに振るえば世界は変わる。

過去の因縁も、古の王の魂も、この世界に根付いたものを何一つ持たない、一人の哀れな少年が持ってしまった分不相応な力。ペガサスは彼がこの力を自由気儘に振るわない良識をもってしまっていたことに、無力感が止まらなかった。

『デスピアの大導劇神……融合召喚の素材になるだけで特殊召喚される攻撃力3000のモンスターだ?!』

「すげえ！一瞬で立て直したぞ！」

「この攻撃力ならわざわざパーフェクト機械王を警戒する必要は無い！ ロックを崩してさえしまえば切り込み隊長を攻撃してライフポイントを0にできる！」

攻撃力2500のデスピアン・クエリティスに続き、攻撃力3000を誇るデスピアの大導劇神の特殊召喚を連続して行っていく。

そんな光景には如何にロックを切り崩すかで勝負が決まる。グリモが、遊戯が、城之内が、ドーマの三銃士が、ペガサスを除く全員がそう考えた時。

倉瀬が告げたのは思いもよらない効果だった。

『デスピアン・クエリティスの効果！この効果は自分・相手のメインフェイズに毎ターン1度だけ発動できる！レベル8以上の融合モンスターを除く、フィールドに存在するモ

ンスター全ての攻撃力を0にする！』
『なっ!!』

最上級融合モンスター以外に対する強烈且つ広範なメタ効果。

デスピアン・クエリティスがオレイカルコスの闇を変換して生み出した呪いは、味方であるはずのデスピアの大導劇神を含め、フィールドに存在する自分以外のモンスター全てに浸食して戦う力を奪う。

一度だけではない、ターンが変わるたびに何度でもその場に存在するモンスター全てから戦闘力を奪うという強力無比且つ攻撃的な……、それでいて彼らの主を絶対に傷つけさせないという意志を秘めた絶対守護の力。

『わ、私のパーフェクト機械王の攻撃力が……全てのモンスターの攻撃力が0になるだと……。』

ぐ、ぐぐぐ……。だ、だが、攻撃力が0になろうとも切り込み隊長の効果は健在！

この二体の鉄壁のロックを崩さない限り攻撃は通らん！ 次のドロウでその忌々しい鎧を打ち碎けるカードを私が引き当てればよいだけの話！』

『そんな時間、あげるわけがないでしょう。私はマスターの伏せていた罠カード、リビングデッドの呼び声を発動！ 墓地に存在するモンスター1体を攻撃表示で特殊召喚出来る！ 蘇れ！ 双頭の雷龍!!』

双頭の雷龍は融合モンスターとはいえレベルは7。

2枚の切り込み隊長によるロック効果を突破できなければ、蘇生をしたのは良いが攻撃ができず、次のクエリティスの効果で攻撃力を0にされる自分のモンスターが増えてしまうだけの間抜けな結果になってしまう場面。

しかし、この異様な空気が支配する空間において、その蘇生が無意味であると考えるデュエリストは、もはや誰も存在しなかった。

『デスピアの大導劇神の更なる効果！1ターンに1度、エクストラデッキに存在したモンスターが特殊召喚された時。フィールドに存在するモンスター1体の効果を無効にする！無効にするのは当然切り込み隊長!!』

『ば、馬鹿な……ありえん……』

『これで貴様ご自慢のロックは消え去った！やれ！クエリティス！凶導の断罪!!』

僅か1ターン、烙印開幕というたった1枚のカード。そこから2体の切り込み隊長によるロックが、攻撃力3700を誇ったパーフェクト機械王が、全てを0に還されたグリモは全身を震わせることしかできない。

デスピアン・クエリティスからの攻撃が彼に向けて迫る中、逃げ出すことが無かったのはデュエリストとしての誇りか、ラフェールの従者としての自覚か、それとも自らが発動したオレイカルコスの結果で逃げ道が防がれていた絶望か。

『ぐあああああああ！ ラ……フェール……さま……うおおおおおお
あああああああつ……』

その心は本人以外知る由もないが、このデュエルを見て分かることはただ一つ。

教導の展開を止めるため、盗賊の七つ道具と神の警告で自分からライフポイントを削っていた彼は、デスピアン・クエリティスの攻撃を耐えることが出来なかったと言うことだけである。

『さて、貴様らの部下は倒れたが、どうする？』

そしてグリモが哀れな敗者としてオレイカルコスの結果に魂を奪われる中。その姿を顧みることすらなく、倉瀬はドーマの三銃士に向き直る。

『ハードラック倉瀬、決闘者の王国では武藤遊戯と競り合ったと聞いていたが、流石にここまでとは想定していなかった。私も一人のデュエリストとして挑んでみたいところだが、残念ながら主に三幻神を届けなくてはならないのでな。』

『そうか。ならば貴様らの主には、「首を洗って待っている」とでも伝えておいてくれ。』
ドーマの三銃士がどこかへと姿を消す中。

遊戯一行は三幻神を奪われたのにも関わらず、異様な雰囲気を放ったまま劇城に佇み、彼らが姿を消した先を睨み続ける倉瀬から、決闘者の王国で友人となったその男から目を離すことが出来なかった。

「倉瀬……なのか？」

誰も動かない、動けない時間が数分続いた後。始めに語りかけたのはやはりというか遊戯である。

誰かが聞かなければならないが、倉瀬カインという男に対してお前は倉瀬なのかと聞く矛盾。それを聞くのが一つの体に二つの心を持つ遊戯であると言うのは何の因果なのか。

そもそも答えが返ってくるのか、疑問が解決するのも分からない状況。戦うことになるかもしれない緊張感とその場を包む。もっともその心配は杞憂だったようで、彼らの知りたかった答えは至極あっさりと返ってきた。

「私はマスター、倉瀬カインではない。我が名はく教導の大神祇官／デスピアの大導師神、デュエルモンスターズのカードに宿る精霊のようなものだ」

「デュエルモンスターズの精霊……？」

異様な空気が霧散し、城之内が思わず呆けたような声を出す。

カードとの絆や心と言うのは遊戯が何度も語ってきたものであるし、ここぞと言う場面で見引きが向上するというのは城之内も体感している。

しかし、千年アイテムを始めとするオカルト案件もいくつか経験してきた彼であつて

も、面と向かって『私はデュエルモンスターズのカードに宿る精霊です』と言われるのは流石に経験が無かった。

「マスターの魂は傷つき、眠っている。オレイカルコスの結界に魂を奪われるようなことはあつてはならないが故、デュエルを代行させて貰った。」

「確かに、あの時の倉瀬は限界に見えた。だが……」

「今は問題が無さそうに見える、か？ それはその通りだ、マスターが傷ついているのは肉体では無く魂なのだから、私が肉体を動かせば何の問題も起きない」
なるほどと。

問題があるのは肉体ではなく魂の側なのだから、別の存在が肉体を動かせば解決すると言う答えにその場にいるほぼ全員が納得した。

言ってしまうば遊戯のマインドクラッシュやペガサスが行う魂の牢獄と同じような現象だ。海馬やモクバ、双六は心を砕かれたり、奪われてしまったが故に体が動かなくなつたが生きていた。

これは心や魂と肉体に密接な関係があることを示している事例であるため、闇のゲームで傷ついた倉瀬の魂の代わりに精霊が入ったのなら、そういうこともあるかと理解できたのである。

(そうだとして、何故そこまで魂が傷ついたんだ……?)

だが遊戯だけは納得しない。

確かにマインドクラッシュで心が砕かれたとして、自分で心を再び組み直さなくとも、別の何かをそれを代行すれば体が動く。そこは理屈として納得できる。

しかし、彼は自分で闇のゲームを仕掛けることが出来るからこそ、闇のゲームだけでは魂が深刻なダメージを受けるはずがないことを理解していた。

罰ゲームを受けるまでピンピンしている童実野町の愉快な住民たちがその証明である。

そんな思索に耽る遊戯だったが、倉瀬……いや、倉瀬の中にいるく教導の大神祇官／デスピアの大導劇神＞は思考の時間を与えない。

「名もなき王よ、そして武藤遊戯よ。しばらくこのカードたちを預かっていてくれ」
彼から渡されるのは複数のカード。

丁寧に差し出されたそれを反射的に受け取った遊戯は目を見開く。

「っ！教導カードじゃないか！これはお前の……!!」

エクレシア、フルルドリス、テオ、アディンなど、倉瀬のデッキを代表するカードたち。

こんなものを預かるわけにはいかないと返そうとする遊戯だったが、倉瀬はそれを拒否するように距離を取ると、どこからともなく仮面を取り出して表情を隠す。

「そのカードたちはマスターのものであつて、私のものではない。私はマスターの意志を無視する行動をとつた。」

「どういう形であれ、どのような理屈であれ、マスターの意志を尊重した彼らを、意志を踏みにじつた私が使うのは好ましくない。再び手を取り合えるのは、マスターが目覚めてからだ」

倉瀬と劇城の周りを包み始める赤い霧と黒い影。

他人が近づくことを拒む効果でもあるのか、遊戯一行がいくら動いても彼との距離は縮まらない。

「まずはデュエルモンスタース界へと向かえ、キミたちがやるべきこと。掴むべき力はそこにある。」

「デュエルモンスタース界……?」

「カードに宿る精霊たちが本来住む場所、根源……その一つだ。」

倉瀬と劇城は遊戯たちを導くような神託を残し、赤い靄と影の中に消えていく。再会を期待させる言葉だけを残し、消えていく。

「我々教導が本来住む場所とはやや趣が異なるが、そこからは自分で何とかしろ。私はマスターを休ませねばならぬ故な。……また会うその時まで、皆を頼んだぞ。」

遊戯一行の誰もがその光景の現実感の無さに呆然とする中。

ペガサスはただ一人、その様子を覚悟を決めた瞳で見送っていた。

ドーマ編 揭示板回④

○【DM全話連続配信】チュートリアルお兄さん 倉瀬カインスレ Part 73【烙印カレール】

1：ドローしたカードは名無しです

遊戯王DMのチュートリアル担当こと、倉瀬クンと烙印世界に関連するデッキの専用スレです。

他キャラの話題や登場回以外の実況は該当スレでどうぞ

・
・
・

761：ドローしたカードは名無しです

烙印開幕

762：ドローしたカードは名無しです

親の顔よりみたデスピア展開

763：ドローしたカードは名無しです

倉瀬が意識を失ってからのしか本気を出さない倉瀬過劇派の鑑よ

764：ドローしたカードは名無しです

王国編で1枚からひっくり返された倉瀬が、今度は1枚からひっくり返していく構図

765：ドローしたカードは名無しです

またかませ犬担当……かと思っただらまさかの闇落ちで鳴り物入りで出てきた敵対組織の初戦をかませ犬にするというね

766：ドローしたカードは名無しです

新たな闇の鼓動 ↓ オレイカルコスの結界 ↓ 烙印劇場デスピア ↓ 名もなき竜 テイマイオスの怒涛過ぎる展開

ポツと出だけど三幻神を強奪して分かりやすい幹部もいるドーマ陣営 VS アニオリで出番を盛られて伏線を貼りつつでてきたあからさまに怪しい倉瀬過劇派の章ボス獲得レース

767：ドローしたカードは名無しです

掘り下げられなかった方が中ボスになるか真ボスの噛ませで終わるかと思っただら、両方掘り下げていくから最後まで分からねえしデュエル始めるしっという

お互い出し惜しみしねえから、その後にはやるであろう遊戯戦で何やるんだよってなるレベルのボスカードで殴りあうし異様な展開だった

768：ドローしたカードは名無しです

闇落ち（闇落ちとは言っていない）

769：ドローしたカードは名無しです

過劇派は相手が殺し合いを挑んでくるからそれに応じただけという

770：ドローしたカードは名無しです

殺意には殺意で返すと言っても殺意があり過ぎる

771：ドローしたカードは名無しです

デスピアン・クエリティスがさも私は善玉ですよ。殺意皆無ですよ。みたいな顔してるの今見るとシユールすぎる……。

772：ドローしたカードは名無しです

持ち主を傷つけることを許さず、味方ごと戦う力を奪う守護の力だろ！いい加減しろ!!

773：ドローしたカードは名無しです

演出上味方の攻撃力も一緒に0にしているだけで、殺意の塊なんだよなあ……

774：ドローしたカードは名無しです

デュエルの文脈や状況の解釈によって印象が変わり過ぎる効果の一つ

775：ドローしたカードは名無しです

オレイカルコスの結界は千年パズルとミレニアムアイのタッグを上回るほどの闇の力！それをフルドリスの鎧が吸い込んで生まれ変わったモンスター！

だから悪役にもほどがある見た目になってしまったのは、オレイカルコスの結界が持つ闇の力が強すぎるからです！（冤罪）

776：ドローしたカードは名無しです

こんなん見た目がいくら禍々しくても信じちやうでしよ。

777：ドローしたカードは名無しです

芝居やら道化師やら劇場がモチーフだっていうから……！ちよっとダークヒーローっぽい感じだと思ってたのに……！信じてたのに!!!

778：ドローしたカードは名無しです

あまりにもどいつもこいつも胡散臭過ぎたせいで、まさか160kmのストレートを顔面に目掛けて投げてくると思っただけじゃなかったんだよ

779：ドローしたカードは名無しです

俺たちは暗黒界の尊い犠牲によって、カードの背景ストーリーとカードの精霊としての性格はまったく別物だと分かっていたのに……分かっていたはずだったのに……

780：ドローしたカードは名無しです

何人の創作勢が筆を折ったんやろなアレ

781：ドローしたカードは名無しです

根幹から設定を破壊されたようなもんだから、長期連載ほどダメージを受けてエタつた

端末世界とか星遺物世界がああ地獄なのに、烙印世界だけが楽園とかそんなことがある訳もなかった

782：ドローしたカードは名無しです

いうてまだ全部一つの劇でした！全員仲良く生存してます！ってエンドロールが出てきたり、ヌメロンコードの力で全員復活ハッピーエンドの可能性もあるからセーフ

783：ドローしたカードは名無しです

もし今更劇でしたとか言われても手遅れなんだよ！烙印ストーリーを見る以前の感情では見れないんだよ！！

784：ドローしたカードは名無しです

烙印ストーリー判明前のフルドリス×大導劇神のイラストやSSを見ると涙が出てくる

785：ドローしたカードは名無しです

シャーデーの回想見る限りだと、もうこんな何があるうとも絶対に最後は味方になると思うんでしょ、思うんでしょ……

786：ドローしたカードは名無しです

昔は勝手に人の心に入ってくるシャーデー最低だなぐらいにしか思わなかったけど、今見るとあの行動は妥当すぎてもうね

787：ドローしたカードは名無しです

あれは相手が遊戯王ワールドを誰よりも愛している倉瀬だったのが悪かった

倉瀬だったせいで過劇派がやらかしてしまった

788：ドローしたカードは名無しです

倉瀬や過劇派に限らず、ドーマ編の連中はどいつもこいつも感情と事情が重たい

789：ドローしたカードは名無しです

ペガサスもペガサスで重たい問題をいくつも抱えてきやがるしなんなんだこの章は790：ドローしたカードは名無しです

遊戯や海馬ばかりが注目されるのが認められない！ボクは全国大会を制したはずなのに！

お前らが出なかったせいで！こんなことなら優勝しなければよかったという羽蛾の慟哭が辛すぎる、心の闇が深い。

791：ドローしたカードは名無しです

どこ行っても遊戯や海馬がいなかったから優勝できただけのラッキーボーイ扱いは
実際辛いわ

792：ドローしたカードは名無しです

エクレシアにクワガー・ヘラクレスで連続攻撃をぶち込む所は面白素材扱いなんだけ
ど、あそこはくっつそシリアスなシーンだもんな……

793：ドローしたカードは名無しです

エクレシアの耐性のせいで無駄な攻撃なんだけど、無駄な攻撃だと思っても止めら
れない感情の爆発っぷりがもうね

794：ドローしたカードは名無しです

人のカード投げ捨てたりパラサイドを仕込んだりしてるから同情はできないだけ
どそうなった理由は理解できてしまう

795：ドローしたカードは名無しです

辛いからって同情できない行為をしてしまうせいで、余計に全国大会の株を下げ
ていく悪循環だからな……

796：ドローしたカードは名無しです

遊戯が使ってる時のエクレシアは鎚をぶんぶん振り回したりせずに立体幻像感が強

いからこそなんだけど、黙って攻撃を受け止めてるのが神作画回以外で聖女してるなっ
て感じがする珍しいシーン

797：ドローしたカードは名無しです

なんですか、その言い方じゃわた…：エクレシアさんが普段は聖女してないみたい
じゃないですか！

798：ドローしたカードは名無しです

ホプキンス教授の前で前触れもなく実体化してそのご飯を食べたいです！つてカ
レーを強請るアホ面を見て聖女と思える奴はいない

799：ドローしたカードは名無しです

呆然としたホプキンス教授があまりにも不憫すぎた

いくらモンスターが実体化する騒動が世界中で起こっているといえ、精霊にカレー要
求されたのは教授ぐらいでしょ

800：ドローしたカードは名無しです

BMGも便乗してそれ美味しいんですかとか実体化して言い始めるところ好き

二人して美味しく食べた後におかわりをねだろうとしてたら、見かねて実体化したフ
ルルドリスに頭ぐりぐりされ、引き摺られながら「あー」って消えていくエクレシアは
もつと好き

801：ドローしたカードは名無しです

フルルドリスのギャグシーンでもあるから親しみやすさも出来て良いシーン

それ以外だと暗黒魔界と化したドーマ編のアニオリ壊れモンスターの効果要素の雷撃一振りですめていく恐るべき雷ゴリラだから……

802：ドローしたカードは名無しです

BMGはちやつかりおかわりを手に入れてる所が草なんよな

ブラマジは弟子がごはんをいっばいたべるタイプでも見逃してくれる優しいお師匠様でよかった

803：ドローしたカードは名無しです

デュエルモンスターズの精霊と話が出来る！ってので一同が喜んでるのはそうなんだけど、思ったより世俗的で喜ぶと同時にみんなちよつとがっかりしてるところが草

ホプキンス教授は自分の学説の正しさが証明された瞬間のはずなのに、絵面がカレーなのが本当に不憫すぎる

804：ドローしたカードは名無しです

どうせフルルドリスの雷撃で沈黙するからちよつと盛ってええやろの精神で生み出された壊れ効果持ちが多すぎる。フルルドリスに沈黙させられる用と遊戯を追い詰める脅威で毎回2体生まれてた気がする。

805：ドローしたカードは名無しです

でも当時から倉瀬が出すたびに鎚をぶんぶんしてたのに、いざ台詞があつてどんなテンションの子なんだろうと思つたら、なんか精霊関連の説明だと滅茶苦茶真面目な優等生台詞だったせいで、この娘絶対猫被つてるなという確信はあつたよ

806：ドローしたカードは名無しです

倉瀬の所でもあのご飯要求はやつてたのかな

807：ドローしたカードは名無しです

ドーマ編中は世界中でモンスターが実体化しやすくなつてゐるっていう条件ありきだし、倉瀬がオカルトよわよわお兄さんだから恐らく出来てない

ご飯食べるレベルでの実体化は前振りもなくネオスを召喚できる二十代でもないときついでしょう

808：ドローしたカードは名無しです

つまり……あれ以前のエクレシアは倉瀬がカレーを食べてる裏で、マスターは何を食べてるんだろうなあ。美味しそうだなあつて物欲しそうに眺めてただけつてこと？

809：ドローしたカードは名無しです

せやで。エクレシアが可哀想で可愛い光景やで。

810：ドローしたカードは名無しです

あのシーンは普段から倉瀬がことあるごとにカレーを美味しくそうに食べているのに、自分は精霊だから食べられないというのが大前提。

その上でホプキンス教授とレベツカの所で遊戯一行のためにカレーが準備されたのを見て、「あれマスターがよく食べてたやつ！私も食べたい！」ってなつて出てきたカードとデュエリストの絆を示すシーンなんです。

決してわたエクレシアがごはんはたくさんたべるタイプだから我慢出来ずに実体化してカレーを食べに来た食い意地が張つてるだけのシーンだけじゃないんです。

811：ドローしたカードは名無しです

じゃあ……特にカレーと関係ないのに実体化してきたBMGの方が食い意地が張つてるってこと……？

812：ドローしたカードは名無しです

同世代の友達が何かを美味しくそうに食べようとしたらそりゃ興味持つでしょ、精霊に年齢という概念があるのかは知らんけど

813：ドローしたカードは名無しです

少なくともエクレシアが先に食べようとして、BMGがそれに興味を持って便乗した流れだからセーフ

814：ドローしたカードは名無しです

エクレシアが可愛いせいでギャグっぽく語られてるけど、あそこは精霊側がデュエル以外で倉瀬と共有できる何かを作ろうとするクソ重たいシーンなんだよなあ……

ペガサスがミレニアムアイを返還すれば、次にいつコンタクトを取れるか分からんわ
けで

815：ドローしたカードは名無しです

過劇派が過劇派過ぎたからね、倉瀬の心情に関しては大導劇神の感情がデカすぎた。

816：ドローしたカードは名無しです

倉瀬には戦意があっても敵意はない、これがリアルカードプレイヤーっぽいキャラだから以外に重すぎる理由があるとは思わんやん

817：ドローしたカードは名無しです

そりやペガサスも自分の所で抱え込むわって話

818：ドローしたカードは名無しです

しかし遊戯と倉瀬の友情カード組はいつになったらカード化されるんやろな

819：ドローしたカードは名無しです

ドラグマとデスピアの両方がインフレから置いていかれるまでダメです

820：ドローしたカードは名無しです

友情のカードが融合に偏ってるから、下手に出した瞬間に教導やデスピアの出張セツ

トと組み合わせさせてヤバイことになるのが目に見える

出したら壊れカードで環境取るから〜とかじゃなくて、どのデッキにも入る出張枠として酷いことになる

821：ドロートしたカードは名無しです

アナコンダが禁止喰らつてると言っても、やっぱり警戒しないといけないからね

822：ドロートしたカードは名無しです

特にアルバス勢は烙印融合から行けるから余計にカード化するとは思えない

823：ドロートしたカードは名無しです

出張セツトにできる友情カードには碌な奴がないからな……

824：ドロートしたカードは名無しです

名前を思い出したくないあいつらだからなあ友情カードで出張できる融合って

825：ドロートしたカードは名無しです

伝説の竜関連はカード化されてるし、その内ちゃんとカード化されるでしょ

826：ドロートしたカードは名無しです

一応切り札だけはほぼカテゴリに属していないお陰でカード化されてるのでセーフ

827：ドロートしたカードは名無しです

切り札特有の召喚条件の重さによって許されてるみたいなどころある

ドーマ編　　く倉瀬カインのマインドく

「うう……本当は、分かって……いたのです……。こんなことをしても、ペガサス様の方にはなれない。邪魔をしてしまうばかりだと……。」

「夜行、謝る必要はありません。悪かったのは私の方、私の言葉が足りなかったのデース……。」

遊戯と海馬の力を結集した最強モンスター。究極竜騎士の前に消えていく『邪神　ドレッド・ルート』。その操り手であるラフ・ダイヤモンドと将来を嘱望されたペガサスミニオンの一人、天馬夜行の意識は闇に落ちてゆく。

インダストリアル・イリユージョン社がパラディウス社……否、ドーマと敵対すると言うのにペガサスから頼られることのなかった彼は、オレイカルコスの方に手を伸ばした。

彼らに声を掛けず、逃げの一手を指示したのはペガサスの彼らに対する愛情の現れであつた。

しかし、このような世界規模の非常事態に頼られなかった当人たちの絶望は如何ほどだつたか。

オレイカルコスの方に手を伸ばしたのは、ペガサスから預けられた邪神に魅入られたからか、それとも自分の意志だったのか。

「ああ。私はペガサス様を裏切り、兄さんまで巻き込んだというのに……勿体なき……お言葉……」

それをもう知る手段は既に無く、ペガサスは動かなくなった月行と夜行を抱きかかえると静かに涙を流す。自分の判断は間違いだったのか、彼らを危険に巻き込むことを承知で話をするべきだったのか……。

「ペガサス、話をしてもらうぜ。お前が一体何を知っていたのか。倉瀬との間に何があったのか」

「天馬兄弟の言っていたペガサス様は全て知っていたという言葉の意味。吐いて貰うぞ」

ドーマとの戦いの中、ドーマの三銃士以外でオレイカルコスの力に取り込まれたのは天馬兄弟だけではない。羽蛾や竜崎など、多くのデュエリストたちが彼らの道を阻み、その魂をオレイカルコスの結界に封じられている。

海馬もKCの経営権をドーマに奪い取られ、世界海馬ランド計画が大きく後退することになった以上。その全てをペガサスが最初から知っていたという夜行の言葉は、彼らにとって到底看過出来るものではなかった。

ペガサスは未だ海馬に付き従う彼の側近たちに天馬兄弟を預けると、涙を拭いて二人の前に向き直る。

「ドラグマの皆さん。説明しても……構いませんね?」

「つー何故ここでドラグマの名が出てくる!」

虚空を見据え、話を始めたペガサスに動揺する姿を見せたのは遊戯だった。

ドラグマは倉瀬から……いや、倉瀬の中にいた精霊から預けられたもの。彼らにはこのドーマとの戦いの中には何度も助けられてきたし、良好な関係を築いてきた自信がある。

しかし天馬兄弟曰く、全てを知っていると言うペガサスに関わりがあるのなら、その今まで築いてきた関係の全てが裏切られる可能性すら存在しているためだ。

「安心してください。ドラグマの皆さんが敵と繋がっているという事はありません。ただ、これをお話するのなら、彼らには必ず許可を取らなくてはならないのデース」
「どういうことだ……?」

「ふうん。ここまで事態が動けばカードに宿る精霊が実在するというのはもはや疑いようのない事実。話をする必要があるのならさっさと話をさせればよいのだ」

もつとも、ペガサスはそのような不安は杞憂であると言い、遊戯は状況が飲みこめぬまま困惑し、海馬は早く話を進めろと言う。場が混乱に包まれる中、ペガサスから指名

されたドラグマの面々は実体化を始めた。

勿論、普段ならばこう簡単に実体化できるものではない。精霊が人間界で実体を持つとうとするのなら、それ相応のエネルギー……生贄が求められる。

彼らが容易に実体化できるのは、今の世界にはオレイカルコス力が溢れていて、精霊世界と物資世界の壁が薄くなっているという、極めて限定的且つ希少な条件が揃った故だ。

「ペガサス殿が必要だと思ふのなら話をして貰つて構わない。だが、話をする前に遊戯殿と海馬殿にはできれば一つ約束をして欲しい。」

「約束……？」

実体化したドラグマの精霊たちが一様に真剣な眼差しを向ける中、口を開いたのは鎧を外し、白い略礼装に身を包んだフルドリスだった。

「できればか、まあ良いだろう。できる範囲であれば約束してやろう」

「ああ。それで十分だ。私たちが求めるのはただ一つ、ペガサス殿から話を聞いてもマスターを、倉瀬カインを特別扱いしないほしいと言う事だ。……恐らく、お二人にそうされてしまうのは、マスターが一番望まないことだからな」

フルドリスは沈痛な面持ちでそれだけを告げると、他のドラグマの面々に視線でカードに宿っている状態に戻るよう指示を出し、そのただならぬ様子にその場にいる

全員が息を飲んだ。

ドーマとの戦いの中で彼ら精霊の力は周知の物となっていたし、それだけに彼らがこのような態度を取るということは、よっぽど重い話であると理解できたからだ。そしてその様子を確認した上で、ペガサスが重い口を開く。

「結論からいうと、私とドラグマの皆さんは現在ののような事態に陥ることを最初から予測していました。それは彼らの主、倉瀬カインというデュエリストが極めて広範囲且つ、正確に未来の情報を知っている予知能力者だったからデース」

「予知能力者？」

「予知能力者ってあれか……？ テレビに出てくるようなインチキの……」

「違いマース！ 倉瀬ボーイはインチキなどでは無く、正真正銘、本物の予知能力を持つているのデース！ もっとも、この予知能力と言う表現は皆さんに伝わり易いように表現しただけで、実際はもっと別の何かではあるのですが……」

予知能力者。未来を読み当てる人間。自身が予知能力者であることを主張する人間は多いが、城之内が言った通り、その大半はなんらかの方法でインチキを行う偽物である。

直接的なイカサマか、数学的な法則か、たまたま的中しているだけの豪運の持ち主かはともかく、本当に未来を予知できる人間はほぼ皆無に等しい。

唯一の例外は強力なオカルトアイテムである千年タウクの所有者であった、イシズ・イシユタールの存在であろう。

「下らんな。予知能力など、所詮まやかしに過ぎん。」

しかし、このイシズ・イシユタールの予知はバトルシテイ本戦において海馬に破られている。

これは海馬が未来を変えるだけの力を持ったデュエリストであるという、極めて稀な条件があつたからこそその出来事ではあつたのだが……。

「海馬ボーイ、倉瀬ボーイの予知はユーが未来を変えることすらも予知していたほどデース」

「……なんだと?」

ペガサス曰く、倉瀬の予知は千年アイテムのそれすらも上回り、予知された未来が変えられてしまうことすらも認識していたと言う。

自らの手で切り開いたと信じていたロードが、実際には他の誰かに予知されていたという事実を知った海馬は思わず苦虫を噛み潰す。

「彼の予知が大きく外れたことはただの一度もありません。オカルトアイテムなどではなく、彼はナチュラルにこのような力を持っているのデース」

「適当なことを言ってたまたま的中しているだけ、ということはありませんのか?」

「遊戯ボーイ、忘れているかもしれませんが、私はミレニアムアイの所持者ですよ。そんな私を相手に嘘や偶然のでまかせが通じるとお思いですか？」

「それは……」

そう、倉瀬の予知について語っているのは他ならぬミレニアムアイの所持者。マインドスキャンで他人の心を見通せるペガサスなのだ。

オレイカルコスの結界には阻まれてしまったが、それでも同じ千年アイテムの所持者である遊戯のマインドすらも見通す力。

それを持っている男が、倉瀬の予知は本物であると断言するという事実の意味は重い。

「私が彼のことを本物だと言っているのは、このミレニアムアイで彼のマインドを見通し、明確なビジョンを読み取ったからこそ。彼は真正銘、闇の力やアイテムに頼らない。ナチュラルな能力者であるといえマース」

「待てよ！そんなに完全な予知が出来るならこんなことにはなつてねえはずだろ！ 羽蛾や竜崎は……アイツに関わりが無いのかもしれないけど、天馬兄弟の魂まで奪われるのはおかしいじゃねーか！」

「そうよ！だつてペガサスさんだつてあの二人が現れた時は驚いてた！あの様子に嘘は無かつたはずよ！」

それを否定するのは本田と杏子のような非デュエリスト組。

彼らからすればペガサスのマインドスキャンに対する実感は非常に薄く、天馬兄弟が現れた時のペガサスの動揺を目にしている以上、本当に倉瀬が予知能力を持っているなら、不測の事態がおこるなんてありえないと考えるのは自然な話。

しかし、倉瀬の予知…… 原作知識というビジョンを知るペガサスには、彼らを納得させるだけの答えを持っている。

「ええ。彼の予知は極めて広範かつ正確なものですが、ある欠陥がありマース」

「欠陥……？」

「それは、彼の予知は『自分が世界に存在しなかった世界線』を、コミックやアニメーションという形で観測することによって得られるものであるという点デース」

自分が世界に存在しなかった場合の未来を漫画やアニメのような形で予知する。

その表現に呆ける一同。当然のことながら、自分が存在しない世界を見ると言うことの意味を神ならぬ彼らは理解することが出来ない。その意味を正しく理解できるのはマインドスキャンを扱えるペガサスを除けば、千年錠を持つシャーデーだけだろう。「つまりマスタアの予知とは、自分が存在するというだけでその予知から外れていくという事です」

「ふん、そもそも人生とはそんなものだろう。デュエリストとは己が信じるロードを進

み、より良い未来を掴み取るものだ。俺には貴様らが深刻な顔をしている理由が理解できん」

呆けた一同に向けて端的に倉瀬の予知能力がもたらす結果を説明したフルドリスと、それに対して何時もの社長節を炸裂させる海馬。

そう、海馬瀬人という男はいつだって自分の力で自分の道を切り開き、未来を掴んできた。だからこそ、予知が外れると言われても気にならない。未来とは不確定なものだからだ。

だからこそ何が深刻なのか理解できないと語る彼に、フルドリスは感情的に声を荒げる。

「海馬殿、仮にその予知で『望むべき未来』が得られていたとしたら、今と同じことが言えますか?」

「何?」

「仮に海馬殿が存在しない世界で、モクバくんがこれ以上が無いほどに幸せな姿を見ているとしましょう。あなたはその未来を潰してでも己の道を切り開くことが出来るのかと聞いているのです。」

海馬は目を見開く。彼にとつてモクバとの絆、愛情とはその在り方の根幹に存在するものである。アメルダとの戦いの中でも彼は「何があっても弟を守る」と言い切るほど

に溺愛している。

そんな弟が確実に幸せになれる未来を潰し、自分のロードを貫くことが出来るのかと、フルドリリスは問いかけたのだ。勿論、海馬は迷うことはあっても最後には己の道を切り開くだろう。これ以上無いほどの幸せを上回る幸せをモクバに与えるため、そして自分が共にその幸せを享受するために戦うことを選ぶだろう。

だが、深刻な顔をしている理由が理解できないと言う発言を彼が事実上取り下げたのは、海馬からの反論が無いことから明らかだった。

「彼の予知は完璧アース、なにせ倉瀬ボーイがいない世界では、先日の三幻神との戦いも、今回のドーマとの戦いも、そしてそのまた未来で起こる戦いも、その全てに我々は打ち勝っているのですから。」

それは遊戯ボーイ、貴方の記憶を巡る戦いでも同じデース、彼の知る世界ではハッピーエンドを迎えたと言つてよいでしょう」

倉瀬のビジョンによって予知されていたドーマとの戦いでは、表の遊戯や城之内が犠牲になるなどこの場にいる人間からも少なからぬ犠牲者が出たという。

しかし、それでも最後は皆の魂が解放されるハッピーエンドであり、その後に起きる遊戯の記憶を巡る戦いにも決着がつく。完全無欠とは言えずとも、誰もが納得した形で光の中に完結する物語。倉瀬はその全てを、いや、その先に起こる事態を把握した上

で、この世界に生きている。

「お、おい……までよ……それって……」

「そんなの……あんまりだ！」

自分が世界に必要とされていないのではないかという孤独。

自分がいなくとも世界は回っていくのではないかという孤独。

誰も一度は感じたことがあるのである。予知と云う形で突き付けられた倉瀬の気持ちは如何なるものだったのか。それは当事者である倉瀬を除けば、人のマインドを見通す能力を持つペガサス以外には理解できないことだ。

「そう、倉瀬ボーイは……常に自分がこの世界にとつての不要物であると、ハッピーエンドを汚してしまうリスクであると、自分は存在しない方が良いのではないかという恐怖と戦い続けていたのデース。

私が最初からこの戦いの全てを知りながら皆さんに黙っていたことを謝罪します。本当に申し訳なかつた……。私はこのドーマとの戦いで予知を元に被害を抑え、彼がこの世界に存在してよい理由。彼がいたからこそハッピーエンドを越えるハッピーエンドを迎えることができたのだと、彼の孤独と恐怖を取り払う証拠を作つてあげたかつた……。

しかし、人間が未来を思い通りに変えるなど、思い上がりでしかなかつた。と、いう

わけデース……。あちらを立てればこちらが立たず、確かにこの戦いの中で守れた人もいましたが……。私は未来を変えてしまったが故に、天馬たちという本来は無事だったはずの犠牲者を増やしてしまいました。

私は何が悪かったのか、天馬たちにも全てを話し頼るべきだったのか。皆さんに相談をするべきだったのか……。もう何も、分からないのデース」

ここまで抱えていた感情を息に吐き出したペガサスは膝を突く。

その場には全てを知っていたにも関わらず、それを黙っていたペガサスを追求しようという空気は欠片も残っていない。

「思えば、倉瀬ボーイに憑いている精霊『デスピアの大導劇神』が劇をモチーフとしているのは、倉瀬ボーイがこの世界を自分が予知したコミックやアニメーションの世界として見ているから。

教導の皆さんが集まったのは、その世界の主役であった遊戯ボーイや海馬ボーイと共に冒険をしたいという思い。教え導き、教え導かれないという思いの現れだったのかもしれません……。」

ペガサスの見た倉瀬のマインド。それはアニメが流れるいくつものテレビと漫画。そして額に入れられて整理されたカードだけがあるだけの部屋。

部屋の中に倉瀬の姿は無く、彼は常に部屋の外から自分の心の中を眺めている。それ

は自分が世界にとって異物であると認識しているが故であり、出来る限り世界を変えたくないという意思の現れ。故にこそ彼はシャーディーに自分の部屋が模様替えされることを心より恐れた。彼が知る原作が全て違うものに書き換えられてしまうかもしれない恐怖に酷く狼狽した。

「申し訳ありません。ダーツとの決戦が近いというのにこのような話をする事になってしまつて。私がしゃべること未来が変わってしまうかもしれない。世界が滅んでしまうかもしれない。」

倉瀬ボーイは常にこのような恐怖と戦っていたかと思うと、竦んでしまう我が身が恨めしくてなりません……」

ペガサスはその恐怖を理解し、誰よりも倉瀬を理解している。故に全ては話さない、話すわけにはいかない。彼は予知能力者などではなく、転生者というこの世界に生まれ落ちた哀れな迷子であるということ。

彼がデスピアの力を恐れたのは、原作を改変することで、自分で心の部屋を書き換えることに繋がるから。デスピアの力で遊戯を王国で倒していれば、マリクをバトルシテイで倒していれば、その瞬間に彼は自分の寄る辺を失ってしまうということ。

だからこそ彼は本来デュエリストが持つ敵意と言うものを欠片も持たないこと。彼にとつては遊戯や海馬だけでなく、マリクやドーマですらも敵とは見做せない、彼に

とつて原作と言うのはそれだけに重い意味を持つこと。

今、ペガサスが認識している以上の絶望感や恐怖と一人の少年が戦っていると言うのはあまりに残酷な事実であり、それを本人がいない場所で語ることはできなかつた。

「大丈夫だペガサス。俺たちは必ず勝つ。ダーツとの戦いに勝つて、未来を掴む。」

ドーマとの戦いにおいて、ペガサスは彼に新たな寄る辺を作るため『原作キャラである私がいるから任せて欲しい』と挑み、原作だけに拘らずとも大丈夫だと、倉瀬がいたから世界はより良くなったのだと救おうとして……失敗した。

この状態から遊戯たちが勝利を掴めば、自分が行つたのは無駄な行為だったということになり、遊戯たちが敗北すれば世界にとつて不要なリスクを背負わせ、世界を破滅に導いたことになる。

「そして倉瀬が予知したというハッピーエンド、それを越える何かを見つけてみせる！」

天馬兄弟との戦いによつて、ペガサスは初めて本当の意味で倉瀬が抱いていた恐怖に気が付いたと言える。

自分がやっていることは一体何だったのか、結局全てを遊戯に任せるなら、自分がいることの意味は何だったのか。

「例え俺が勝つてしまうことで、倉瀬が自分が世界に必要とされていらないと思つてしまふとしても、倉瀬がいたからこそ出来た何かを見つけてみせる」

故にこそ、遊戯の必ず勝つてみせるという宣言と、それに応える周囲の声は……。どうしようもないほどに頼れるはずなのに、ペガサスに深い絶望を与えていた。

遊戯一行がドーマの本拠地を目指していた頃。倉瀬……デスピアの大導劇神は彼らに先んじてドーマの本拠地に辿り着いていた。無論、正攻法などではない。

物質世界とデュエルモンスターズ界に加え、烙印世界という三つ目の世界。複数の世界を渡りながらオレイカルコス力の波動を辿り、ドーマの手下との交戦を避けながら進んでいたのだ。

主である倉瀬の保護は完了した。仮に自分が負けてもマスターの魂が奪われることはない。

そういつた保険を掛けた上で彼は歩みを進める。

「まさか、名もなきフアラオでも海馬瀬人でもなく、キミが私の神殿へ最初に訪れるとはね。なんと呼べばよいのかは分からないが……」

「倉瀬と呼ぶがいい。私はマスターではないが、この力はマスターが振るおうと思えばいつでも振るえたもの。私はその力を代行して使っているに過ぎない」

「では、倉瀬。ようこそ我が神殿へ」

ドーマ神殿の壁一面には人間を象った石板……いや、オレイカルコスの結果によって封じ込められた魂が安置されている。

そこには遊戯との戦いで散っていたドーマの三銃士や天馬兄弟、羽蛾や竜崎の魂の姿だけでなく、有史以前から一万年もの長き時に渡って集められた強者の魂があった。

「悪趣味なことこの上ないな。今すぐに彼らの魂を解放することをお勧めしよう。」

「これも我が神復活のためだ。これだけの魂があっても我が神の復活にはまだ足りない。オレイカルコスの神の復活を止めさせ、魂を解放させたいのなら私を倒す以外の方法は存在しない」

倉瀬は周囲を一通り見回した後、声の主であるダーツへと向き直る。

「古代以前よりデュエルとは魂を賭けた儀式。この場を訪れたと言う事は、その習いに従う覚悟はあるのだろうか？」

「業腹だがね。一万年の長き時に渡り、踊り続けた小鳥に合わせてやらないほど私は狭量ではない」

コツコツと足音を響かせ、その距離を詰めながら二人は言葉を交わす。

「現代におけるデュエルとは遊びなのだよ。カビの生えたしきたりなど、早々に捨てるべきだろう」

「だが、そのデュエルによってオレイカルコスの神は復活し、腐敗した世界を滅ぼすの

だ」

倉瀬の構えるデュエルディスクが赤い光を放つ。光に照らされた影が踊る。

グリモとの戦いの後に身に着けた仮面がその反射によつて様々な色へと表情を変え、その様子を見たダーツは興が乗ったのか、王であった者として度量と慈悲を示す。

「ふむ。私は君が一人でこの場に現れた蛮勇を称え、遺言を残すことを許そう。道化師の諫言に耳を傾けるのは王の務め。この腐敗した世界が滅びようと、その言葉を覚えていることを約束してやろう。」

「それはそれはまことに有難きお言葉。では、一言だけ言わせて頂きましょう」

倉瀬は……否。教導の大神祇官／＼デスピアの大導劇神は言葉を紡いだ。

「二万年、一つの世界程度という小さなスケールで絶望して神に縋るなど、少々視野が狭すぎますな」

ドーマ編　くダーツ　VS　倉瀬く

「二万年、一つの世界程度という小さなスケールで絶望して神に縋るなど、少々視野が狭すぎますな」

「言うではないか、だが許そう。本来道化師とはそういうものだ」

お互いに口元を緩ませ、一見すると友好的な様子でデュエルが始まる。

勿論友好的に見えるのは王と道化師という立ち姿だけであり、この二人の間に仲良くしようと言う気はさらさら存在していない。

片や古代アトランティスの王にして、世界の営みを滅ぼそうとするもの。

片やデュエルモンスターズの精霊にして、世界の流れを壊そうとするもの。

彼らに共通するのは現在の世界を憎んでいるという、ただ一点のみである。

「先攻は頂きますよ。私は『デスピアの導化　アルベル』を通常召喚！アルベルは通常召喚に成功した時、『烙印』魔法・罨を手札に加えることが出来る！

私は烙印開幕を手札に加え、フィールド魔法　烙印劇城デスピアを発動！1ターンに1度、手札・フィールドよりレベル8以上の融合モンスターの素材となるようにモン

ターを墓地に送り、融合召喚を行う！」

白亜の都市が現れたかと思えば、それが一瞬にして禍々しい赤に染まる。

それが思い起こさせるのはオレイカルコスにより急速に発展し、滅んでいったアトランティスの姿。

「私はフィールドのアルベルと、手札の多次元壊獣ラディアンを墓地に送る！教導が誇る神器よ！闇を喰らいて呪いと成し、この地に顕現せよ！来たれ！デスピアン・クエリティス！守備表示！」

「ほう、早速融合召喚を行ってくるか」

しかし、その姿がダーツに何かしらの感傷を与えることはない。

10000年という月日は彼からその手の思考を奪っていたし、何より倉瀬の側もそれによる改心を期待していかないのだから当然ではあるが、その様子はこの二人に妥協点が存在しないことをこれ以上無く表していた。

「先攻1ターン目は攻撃できない。私は強欲で貪欲な壺の効果でデッキの上からカードを10枚除外して2枚ドロ。手札を補充した上でカードを1枚伏せ、ターンを終了する。」

「初手から大型の融合モンスターを出してくるとは、自分が戦っているのがどのような相手か、しっかりと弁えているようだが……全ては無駄なこと。私のターン、ドロ。」

序盤から大型の融合モンスターを出されたダーツとはいえば、自らが引いたカードを見てニヤリと笑う。このデュエルは既に常人の領域で行われるものに非ず、大型モンスターを1ターン目から召喚するなど、出来て当然の事柄に過ぎない。

「フフ…… 私は漆黒の闇より生まれしフィールド魔法、オレイカルコスの結界を発動し、続けて儀式魔法 オレイカルコス・ミラーを発動。

このカードは手札・フィールドからレベル6以上になるようにモンスターを生贄に捧げ、デツキからミラーナイト・コーリングを特殊召喚する。召喚先は当然、後列だ」
「デツキから儀式召喚！」

オレイカルコスの結界が光を放つ中、ダーツから離れた所にポツンと現れるのは攻撃力・守備力共に0の結晶型モンスター。

一見すると貧弱にも見えるそれだが、デュエルモンスターズの世界に於いてステータスが0というのは、単純に能力が高い場合よりも恐ろしい。

手間暇かけて出したモンスターのステータスが0ということは、それ即ち、それに見合った効果を持っているということだからである。

「さらに、ミラーナイト・コーリングの効果を発動。場にミラーナイト・トークン4体を攻撃表示で特殊召喚し、全てのトークンに銀の盾カウンターを一つ置く。

ミラーナイト・トークンの元々の攻撃力・守備力は0だが、戦闘を行う時、相手モン

スターと同じ攻撃力と守備力になる」

そしてその効果の恐ろしさを証明するかのようには、ダーツの場が鏡の盾を持つ騎士で一気に埋まった。

1枚……いや、コストとなった上級モンスターを含めて2枚が5枚へと、しかもそのうち4体は相手モンスターと同じ攻撃力と守備力を得ると言う相打ち効果を乗せてだ。

単純に4体のミラーナイト・トークン全てと相打ちをするにしても4枚の消費が求められる上、なんらかの効果を与感させる『銀の盾カウンスター』のことを考えれば、ふざけるなど言いたくなるほどのアドバンテージ生成能力。

1枚が4枚のフィールドアドバンテージになるという意味ではスケープ・ゴートのよくなカードも存在しているが、こちらには生贄として使えないという制限がついていることを考えれば、この点でも破格の性能だと言えるだろう。

「デスピアン・クエリティスの攻撃力と守備力は共に2500。守備表示のままである限り、同じ攻撃力を得るだけならば破壊はされない……が、クエリティスが突破されてしまった時。ダイレクトアタックでライフポイントを削られるのは厄介だ。

デスピアン・クエリティスの効果！1ターンに1度、自分・相手のメインフェイズ、フィールドに存在するレベル8以上の融合モンスターを除いた全ての攻撃力を0にする！」

しかし、その破格の性能に対抗しようとするデスピアン・クエリティスの効果もまた破格。

オレイカルコスの結果の効果により500ポイントアップしたトークンたち……その効果でモンスターを相打ちさせられたとして、後にライフを削るはずだった攻撃力を奪う。それは主のライフポイントを削らせないという意志の下に発揮される、クエリティスが誇る絶対守護の力だ。

「グリモとの戦いで見せていた力か……。だが、その程度の力では時間稼ぎにしかならない、私はオレイカルコス・キュトラーを後列に通常召喚してターンを終了する」

「おっと、貴様がターンを終了する前に罠カード、ドラグマ・エンカウンターを発動させてもらうぞ。このカードの効果により、私は手札・墓地からアルバスの落胤1体を特殊召喚する。現在、私の墓地にアルバスの落胤は存在しないため、今回は手札から特殊召喚する。喚！」

「何？」

ダーツが自分の前にウニの様なモンスターを召喚してターンを終えようとしたとき、罠カードの発動宣言と共に手札から現れるのは白髪の少年。

召喚された少年は現れると同時に駆け出し、鏡を持つ騎士たちの間をすり抜けると、ミラーナイト・コーリングへと肉薄する。

「本体とオプシオンが存在する儀式モンスター。この手のモンスターは本体を倒さなければオプシオンが復活し続けるもの。道化としては一度は驚いてやるべきだとは思いますが……これは遊びでは無いらしいのでな。」

特殊召喚したアルバスの落胤の効果発動！アルバスの落胤は召喚・特殊召喚に成功した時。手札を1枚捨てることで、相手フィールドのモンスターを墓地に送って融合召喚を行うことが出来る！」

「私のモンスターを素材に融合召喚!? だが、お前のアルバスの落胤が素材にできるのは攻撃力や属性に対応したモンスターのはず……!」

ダーツは思わず動揺する姿を晒す。

彼は世界を牛耳る巨大企業、パラダイウス社の総帥として多くのデュエリストのデータを集めている。その中には当然倉瀬のデータも存在し、倉瀬が持つカードの中でもレベルや攻撃力、属性、種族を参照し、破壊以外の形で除去を行いながら融合召喚を行うアルバスの落胤は要警戒対象であると認識していた。

しかし、現在そんな要警戒対象な力を持つ白髪の少年に肉薄されているモンスター、ミラーナイト・コーリングを始めとする場のモンスターは、レベルや攻撃力が既存のアルバス融合モンスターの召喚条件を満たさず、属性に至っては存在すらしていない。

故に、そのモンスターたちを素材に融合召喚を行おうとする倉瀬の姿に『まだ判明し

ていていない融合先があったのか!』と思わず反応してしまったのだ。

「このモンスター融合召喚に必要な素材はアルバスの落胤1体に加え、このターンに特殊召喚されたモンスター。即ち、儀式魔法オレイカルコス・ミラーの効果により特殊召喚されたミラーナイト・コーリングだ!来たれ!鉄駆竜スプリンド!」

結晶体と言う特筆上、自分から動けないミラーナイト・コーリングに触れるや否や、少年はミラーナイト・コーリングの姿を別の何か……戦闘機へと書き換えそれに乗り込むと、フィールドの中央に座するクエリティスの横に並ぶ。

オレイカルコスの結界により封じられるのはあくまで後列のモンスターを攻撃することだけ、対象を取ることそのものは封じられていないことを利用した鮮やかな処理であった。

「ミラーナイト・トークンは銀の盾カウンターが存在する限り、戦闘・効果では破壊されず、ミラーナイト・コーリングにはトークンへ銀の盾カウンターを供給する効果があった。その効果が発動する前に処理してくるとは……誉めてやろう、道化!」

ミラーナイト・コーリングの効果が判明する前段階。この時点から本体とオプシヨンの関係から危険度を直感的に判断し、有効な行動を許す前に迅速に処理した倉瀬をパチパチと手を叩きながら褒めるダーツ。

先程見せた動揺を隠すため、絶対者である王であったものとしての余裕を見せる行動

にも思えるが、実の所彼は未知のカードが現れた点に反応しただけで、スプリンドが融合召喚された点にはまったく脅威を抱いていない。

なぜならオプシオンであるミラーナイト・トークンは本体が倒されたからと言って消失するわけでもなければ、最初に付与された銀の盾カウンターが消えると言う事も無いからだ。

戦闘を行う時に相手モンスターと同じステータスを得る効果は、発動のタイミングがメインフェイズに限られているクエリティスの守護の力を掻い潜ることが可能である。オレイカルコスの結界の効果が打ち消されているため、クエリティスを倒すまでは倉瀬のライフを削ることはできないが……。

逆に言えばそれ以外の点には一切不安な点はない。4体のミラーナイトが生き残っている限り、この4体がそれぞれ持つ銀の盾カウンターの数、8度の戦闘で相打ちを取ることが出来るのだ。それだけの時間を稼げるのなら、ダーツは自らが信奉する神の力。その一角を降臨させる程度ならば容易いと考えていた。

「ドロー。……カードを一枚セットしてターンを終了する！」

事実として倉瀬はそのダーツの思惑を越えることはできず、手札にあったカードを一枚セットしてターンを終了する。

彼が新たに引いたカードも悪くはない。いや、極めて強力なカードではあったが、こ

の場を直ちに打開できるといえるものではない。

確かにダーツはミラーナイト・コーリングを最低限の消耗で処理されてしまったが、特殊召喚された4体のモンスターはその存在だけでダーツへの追い風として機能している。

烙印劇城の放つ光に照らされて影が深まる中、倉瀬はその風を止めることだけを考えていた。

「私のターンだ、ドロロー。私はフィールドのオレイカルコス・キュトラーの表示形式を守備表示に変更し、漆黒の闇より生まれし第二の力。オレイカルコス・デウテロスをオレイカルコスの結界に重ねて発動する！」

「フィールド魔法にフィールド魔法を重ねるだど？」

「これぞオレイカルコスの結界の真の力が一端、オレイカルコス・デウテロスはフィールドのモンスターの数×500ポイントだけ自分のライフを回復することができる。フィールドにはミラーナイトトークン4体とキュトラーを合わせて5体。ライフを2500ポイント回復して私のライフは6500ポイントとなる！」

対するダーツはこの有利な状況がある間に盤面を固めんと、一気にライフを回復する。

オレイカルコスの結界は如何なるカードの効果によっても除去できず、自らの陣営を

強化するフィールド魔法。倉瀬もまた烙印劇場デスピアという自らの陣営のみに恩恵のあるフィールド魔法を用いているが、その力の差は歴然。

オレイカルコスの結界は時間がターンが経過されればされるほど強化されていき、さらにはライフポイントのアドバンテージがついてくるのだ。

ミラーナイト・コーリングでモンスターを一気に増やし、銀の盾カウントターの効果によって破壊耐性のあるミラーナイト・トークンで相手の攻撃を躊躇わせ、盤面を維持してライフポイントを回復。この一連のコンボこそが、ダーツを勝利へ導く一つ目の大戦略。

「ミラーナイト・トークンよ、鉄駆竜スプリンドを攻撃しろ！」

「その攻撃宣言時。罨カード、『神風のバリア エア・フォース』を発動！」

「無駄だ！ミラーナイト・コーリングは銀の盾カウントターの効果でそれぞれは一度まで破壊されな……いやまで？ ミラー・フォースではなくエア・フォースだと!？」

しかし、デュエルに絶対確実な勝利や戦略というものは存在しない。

エア・フォースとは相手の攻撃宣言時、相手の攻撃表示モンスターを全て持ち主の手札に戻すカード。相手のモンスターを全て破壊するミラー・フォースと比べてモンスターの再利用を許すため使いにくいとされているカードだ。

上級モンスターを手札に戻せれば死者蘇生などによる再利用を防げると言えば聞こ

えが良いが、倉瀬を代表するカードである教導の聖女 エクレシアや、ガジエツトモンスターに代表される召喚誘発効果持ちを戻してしまえば、再度その効果を使わせてしまうことになる。

よつて普通のデッキでは採用されにくい部類のカードに当たるのだが、倉瀬のデッキは普通ではない。

アルバスの落胤とのコンボのため、壊獣カードが採用されている彼のデッキでこのカードを使えば、仮にアルバスの落胤を引けていなくとも、相手のモンスターを除去した上で最上級モンスターである壊獣を渡すことで攻撃を誘発。

エア・フォースの効果で持ち主の手札、即ち倉瀬の下に戻して再利用をするコンボとして、ミラー・フォース以上の逆転のカードとして機能させられる。勿論、この場に壊獣モンスターは存在していないのだが、ここで重要なのは……。

「エア・フォースの効果は相手の攻撃表示モンスター全てを手札に戻すもの！しかしトークンはカードでない以上、手札に戻ることが出来ず、その場で消滅する！破壊していないのだから、銀の盾カウンターの効果で守ることはできない！」

「ミラーナイトの耐性の穴を突かれたか……！」

トークンはモンスターであってもカードでは無いと言う点である。

ミラーナイト・トークンは戦闘において必ず相打ちを取り、銀の盾カウンターの存在

が必要とはいえ耐性まで持っている恐るべき存在だったが、このデュエルではその仕事と力を全く発揮できぬまま、虚空へと消えてゆく。

「私の場に残るのは守備表示のオレイカルコス・キュトラーのみ。ならば私はオレイカルコス・ギガースを通常召喚してターンを終了する」

ダーツは圧倒的なアドバンテージを生成するはずのミラーナイトカードをさしたる被害も無く突破されてしまったことに苦虫を噛み潰すが、全ては後の祭り。

彼はこのターンオレイカルコス・ギガースをキュトラーの壁となるように召喚してターンを終えることしかできず、ダーツの背を押していたはずの風は、1ターンもしないままにエア・フォースの力で逆風へと変わるようになった。

「ドロー……」

一方、倉瀬の側がこれで有利になったかと言えばそうではない。

ダーツの場に通常召喚されたオレイカルコス・ギガースの攻撃力は僅かに400、オレイカルコスの結界の効果を含めても900にしかならず、スプリンドの攻撃力2500には到底及ばない。これでは何かを誘っていますよと言っているようなものだが、今の彼の手札にはその対抗手段が無い。

(……クエリティスを出す位置を間違えましたね。中央に出していなければ、スプリンドの効果で表側表示のカード。キュトラーとギガースを纏めて葬り去れたものを)

鉄駆竜スプリンドの効果は1ターンに1度、自身を空いているメインモンスターのゾーンに移動させ、その縦列に存在している表側表示のカードを全て破壊すると言うもの。

彼はクエリティスを主の体を守る守護神としてモンスターゾーンの中央に出していたが、ダーツもまた自分の前……モンスターゾーンの中央にモンスターを出してきたため、その効果が発動できない状態になっていた。

モンスターを出す場所というのはあくまで結果論ではあるのだが、ここまであからさまな誘いを相手から仕掛けられている状態では、それを後悔するのも致し方の無い事だった。

「デスピアン・クエリティスの効果！レベル8以上の融合モンスターを除く全てのモンスターは攻撃力を0にする！そしてスプリンドでギガースを攻撃！」

しかし、畏だと思ってもデュエルモンスターとは相手のライフポイントを0にしなければ勝てないゲームである。

ダーツはミラーナイト・トークンを処理されたことで、ブラフに頼るしか無かったという可能性もあるのだからと、倉瀬はデスピアン・クエリティスを守備表示のまま保険として温存し、スプリンドでの攻撃を選択した。

「無駄だ、オレイカルコス・キュトラーの効果。フィールド上にオレイカルコス・キュト

ラーが存在する限り、私はモンスターとの戦闘で発生するダメージを受けない。

そしてオレイカルコス・ギガースは戦闘・効果で破壊された時、無限に再生復活し、さらにギガースは復活するたびに元々の攻撃力を500ポイントずつアップする」

しかし、その攻撃は結果的に無意味に終わる。スプリンドによる戦闘破壊はギガースの効果で事実上無効化され、ダメージはキュトラーの効果で通らない。

キュトラーを破壊するには無限に再生復活するギガースを処理しなければならず、再生復活を続けなければいつかは相手のモンスターの攻撃力を上回ると言う通常ならば鉄壁の布陣。

「無限の再生復活、しかも元々の攻撃力を500アップとは恐ろしい効果だことで」

なるほど。それなら攻撃表示だったのも領けると、ギガースの種の一つを割り出した倉瀬の表情には笑みが浮かぶ。元々の攻撃力が無限に500アップした所で、クエリテイスはその効果により強制的に攻撃力を0にできるのだ。

戦闘・効果という幅広い範囲に対応して壁になり続けると言うのは脅威だが、それだけで勝負が決まると言う程ではない。

もつともこの認識はダーツの側からしても同じで、除去手段が豊富な倉瀬を相手にこの布陣が長く持たないことは分かっていたし、長く持たせるつもりも無い。

ギガースは戦闘・効果で破壊された時に復活する効果を持つが、倉瀬のデッキはアル

バスの落胤による融合や壊獣モンスターによるリリース、さらにはエア・フォースのような破壊以外の除去手段が豊富に存在している。

オレイカルコス・ギガースはその無限に蘇生し、強化されていく効果のデメリットとして、自身がフィールドに存在する限りドロウ出来なくなるというマイナスの効果を持っている。つまり再生復活を続けているだけではダーツの手札が増えないまま、倉瀬の手札が増え続けて除去手段の獲得を許す結果となってしまう。

故にダーツはギガースとキュトラーを敢えて突破させ、そこから自分のエースモンスターの召喚に繋ぐという戦略に頭を切り替えていた。

重要なのはキュトラーではなく、ギガース側に何かがあると判断させ、そちらに除去を誘発すること。先のターンに攻撃表示で召喚したのはそのためのも布石。

「私のターン！オレイカルコス・ギガースはその再生能力と引き換えにフィールドに存在する限りドロウフェイズをスキップをするデメリット効果を持つ。」

しかし！私の手には既にオレイカルコスの真なる力を解放する準備がある！オレイカルコス・デウテロスに重ね、第三の結界を発動！オレイカルコス・トリトス！」

「三重の結界……！」

「これにより私のフィールドのモンスターには如何なる魔法・罠の効果も及ばない！もはやエア・フォースのような罠カードは無意味としれ！そして第二の結界、オレイカル

コス・デウテロスの効果！フィールド上にはギガースとキュトラーがいるため私は1000ポイントのライフを回復！」

これでダーツのライフポイントは7500。

倉瀬のライフポイントも初期値の4000のまま動いていないとはいえ、オレイカルコスの結界による回復力の分だけ差が開いていく。

「オレイカルコス・ギガース、鉄駆竜スプリンドを攻撃せよ！」

「おっと、バトルフェイズに移行する前にデスピアン・クエリティスの効果！オレイカルコス・ギガースの攻撃力を0にする！」

「無駄だ！私のフィールドにオレイカルコス・キュトラーがいる限り、戦闘で受けるダメージは0になる。ギガースを強化再生復活してターンを終了する！」

哀れな巨人、オレイカルコス・ギガースは主の指示を忠実に守ってスプリンドに突っ込むと、本日2度目の爆散を見せる。

二度の再生によりギガースの攻撃力は1900とスプリンドに迫りつつあり、クエリティスがいる限り戦闘時の攻撃力は0になるとはいえ、何が起るのか予断を許さない状況が近づいていた。

「ドロー！……良いカードだ」

例えば、一見すると今のギガースはダーツをセルフドローロック状態に追い込んでい

るのだが、オレイカルコスの結果が持つ効果の中にモンスターを1体リリースすると、攻撃力500ポイントごとに1枚ドロウなどという効果があるかもしれない。

毎ターン自爆特攻を繰り返せば、最低限本来ドロウできていた枚数の手札を補充し、相手に戦闘破壊されればされた分だけ得をするような効果が隠されているかもしれない。

「私は妖精伝姫 カグヤを召喚！このカードは召喚に成功した時、デッキから攻撃力1850のモンスターを1体手札に加えることが出来る！私は妖精伝姫 シラユキを手札に加え、さらなる効果を発動！」

勿論、これが本物の倉瀬であれば「いや、オレイカルコスの結果にそんな効果なかったと思うんだけど……。むしろキュトラがヤベーわ……。」などと言いながらキュトラを倒そうとするだろう。

しかし、今の倉瀬はデスピアの大導劇神が意識を奪い、その上で自分のことを倉瀬と呼ばせている状態に過ぎず、本人ほどの原作知識がある訳ではない。

「妖精伝姫 カグヤは1ターンに1度、自身と相手フィールドのモンスター1体を手札に戻す。だが、この効果は同名カード1体をデッキから墓地に送って無効にすることが出来る。無効にするかどうかを選べ」

「フフ……オレイカルコス・ギガースは私のデッキに1枚だけ、無効にはならないから安

心するといいい」

故に、倉瀬が、大導劇神が手札に戻させたのはオレイカルコス・ギガースの側。

後列に存在し、戦闘ダメージを無効にするだけのキュトラーより、何らかの秘密がありそうなギガースの攻撃力上昇をリセットすることを選んだ。

「バトルだ、私はスプリンドでキュトラーを攻撃！」

「かかったな！オレイカルコス・キュトラーがフィールド上で破壊された時、自分の手札・デッキからオレイカルコス・シユノロス1体を特殊召喚する！」

「何だ?!」

そしてギガースを手札に戻され、無防備となったキュトラーを破壊されたダーツは自身のエースたる土偶……オレイカルコス・シユノロスを呼び出すと、判断を誤ったことを悟った倉瀬を見てニヤリと翳るような笑みを浮かべる。

そう、ここまでの戦いは彼にとっては完全なる前座、余興でしかない。

「この効果で特殊召喚されたオレイカルコス・シユノロスの攻撃力と守備力はキュトラーが無効にしたダメージ、攻撃力2500のスプリンドとお前の効果によって攻撃力が0となったギガースの戦闘2回分と同じ、5000となる!!」

「攻撃力と守備力5000!」

オレイカルコスのライフ回復でプレッシャーを相手に与えつつ、ギガースやミラーナ

イトを誘導し、戦闘ダメージをキュトラーで無効化。

そして厄介な前衛を排除した上でキュトラーを叩き、ようやくダメージが通せるようになったと思わせたところに、今まで相手が受けるはずだったダメージ分の攻撃力と守備力を持つシユノロスを展開。

この一連のコンボは相手の努力や戦術を嘲笑い、絶望させることで如何なる賢者や聖者ですらも心の闇へと落とすという、オレイカルコスが悪意。

「さらにオレイカルコス・シユノロスは特殊召喚に成功した時、デツキから自身の剣と盾、オレイカルコス・デクシアとオレイカルコス・アリストロスを呼び出す！」

後列にシユノロス、前列にデクシアとアリストロス。本体とオプションという関係は奇しくもミラーナイト・コーリングと同じ時のもの。

過去には心の闇に取りつかねないままこの盤面まで辿り着いた人も存在した。しかし、倉瀬が既にアルバスの落胤やエア・フォースを使っているように、如何なる強者であつてもこの盤面に辿り着くにはリソースを削られる。

リソースを削った状態で、オレイカルコスの三重結界による様々な恩恵で強化されたシユノロスが立ちふさがる。如何なる強者が相手でも意図的にこの状況に追い込むことで、お前の今までの戦いは全て無価値だった、無意味だったと突き付け、心の闇を生み出す。

オレイカルコスの神とは、こうした心の闇を餌にここまで育ってきた怪物^{モンスター}。

「お前のクエリテイスは守備表示。スプリンドの攻撃が終わった以上、これ以上のバトルはできない。何も伏せるカードが無いのなら、速やかにターンを終了したまえ」

「…… ターンを終了する」

故に、本当の戦いはここから始まる。

ドーマ編　くダーツ　VS　倉瀬②く

「お前のクエリティスは守備表示。スプリンドの攻撃が終わった以上、これ以上のバトルはできん。何も伏せるカードが無いのなら、速やかにターンを終了したまえ」

「……ターンを終了する」

そう言った倉瀬の姿を見て自らのターンを宣言し、カードを引こうとしたダーツの動きが止まった。

ターン終了を宣言したはずの倉瀬が笑いをこらえながら、身振り手振りで自分のターンがまだ終わっていないことを表している。

「ククツ……ターンを終了する。そんな訳がないだろう？　たかがモンスターが3体出てきた。その程度で諦め、ターンを終了するようでは、私はマスターに憑いた精霊とは言えないのだよ」

倉瀬の中にいる精霊は、自らの主が戦っていた姿を思い出す。

ボロボロの精神状態の中、今にも倒れそうになりながら、闇のゲームという最悪の舞台に立ってなお二つの足で踏み止まり、神を撃ち落とす寸前まで至った時のこと。

そしてドーマとの戦いが始まったあのビルで、意識を失うまで自らのデッキと勝ちを信じ続けた時のこと。

それらの時と比べ、今の自分はどれほど余裕があることか。ライフポイントがだとか、盤面だとかではない。まず、普通に立っていられる。

それだけで戦う理由になると言うのに、もはや抵抗は無駄だからターンを終了しろとばかりに言葉を発するダーツの姿は、彼にとつて滑稽にしか見えなかった。デュエルとはライフポイントを0にするまで、最後の1枚を引くまで勝負の行方は分からないのだから。

「メイソフエイズ2、貴様がモンスターを新たに展開したことで、今まで使えなかったスプリンドの効果を発動！」

鉄駆竜スプリンドは1ターンに1度、このカードの位置を自分フィールドの別の位置へと移動させ、同じ縦列に存在する表側表示のカードをすべて破壊する！」

「モンスターが存在する位置に依存する効果だど？」

「本当なら中央に座するシユノロスを破壊したいところだが……私のフィールドの中央にはクエリティスがいるのでな、スプリンドはクエリティスの左側から右側へ移動し、オレイカルコス・アリストロスを破壊する！鉄獣トウザウゲイド・カンの砲撃!!」

スプリンドを操る白髪の少年はその指示に従って空を舞うと、デクシアの対面からア

リストロスの対面へと移動し、その機体に搭載された砲から弾を放つ。

「無駄だ！私のフィールドにオレイカルコス・シユノロスが存在する限り、オレイカルコス・デクシアとオレイカルコス・アリストロスは破壊されない。……だから言ったのだ、速やかにターンを終了しろと」

「ターンを終了しなかったおかげで私はそのデカブツを持つ耐性を知ることが出来た。何も無駄なことなどありませんとも。では、私はカードを一枚セットして今度こそターンを終了します」

「悪あがきをしなければ絶望せずに楽になれると言うものを。では、私のターン。……おや？」

しかしスピリンドの砲撃は届かない。だが得たものはある。

恐るべきオレイカルコスの力を確認し、倉瀬の中にいる精霊が今度こそターンを終了する中。ダーツはこのドーマの本拠地に現れた新たな来訪者に気が付いた。

倉瀬もその様子を見て振り返ると、そこにはヒトデ頭の少年を先頭に現れる大所帯。遊戯、海馬、城之内、ペガサスという主要メンバーに加え御伽、本田、杏子、レベッカと言った面々。更にはドーマの三銃士の一人であるはずのラフェールの姿までもがそこに存在する。

「倉瀬！」

「大神祇官さん！」

「ダーツ様！」

その場に現れた乱入者の姿に2人のデュエルは一時中断される。勿論、そこで結果がうやむやになったりはしない。攻撃力5000を誇るシユノロスの姿に城之内と本田がビビったり、御伽が鉄駆竜スプリンドが持つ機体の魅力に目を輝かせたり、白髪の少年がちよつと自慢気な顔をしたり。

ダーツを説得しようというラフェールの姿をペガサスが沈痛な面持ちで見つめ、その様子に気が付いた遊戯がドーマの三銃士に関わる真実をダーツが明かす前に看破して、ラフェールの心の闇を抑えたり。僅か10分程度の間に多くの事柄が起こった。

そして、その全てを見届けた倉瀬の中にいる精霊は言葉を発する。

「心の闇、か」

「そうとも、如何なる聖人や賢者であつても心の闇に打ち勝つことはできない。そのこのラフェールとてそうだ。今は古のファラオの説得により再び心の闇を抑えることに成功した。しかし、ふとした時に思い出すだろう」

その言葉をどう受け取ったのか、人間ではない、デュエルモンスターズの精霊である彼ならば納得すると思つたのか。それともこの場にいる人間が納得すると思つたのか。

「自らの家族を奪つたのが誰だつたのか、その時にまた古のファラオが隣にいてくれる

のか？　そして三度目の奇跡は存在するのか？

いくら心の闇を乗り越えようとしても、人の心とは弱く、あまりにも儂い。故に私は作り変えるのだ！心の闇を乗り越えることが出来る完璧な人間、そして真に繁栄する世界を創るために！」

ダーツは自らの目的をこの場にいるすべての人間に語りかけるかのように堂々たる演説を行った。それは自身の正しさを疑わない絶対者の振る舞い。

その様子を見た人間たちは、ラフェールに理不尽を与えたダーツへの怒りを覚えると同時に、世界が生まれながらにして不平等であり、現在の社会が欲望に負け易い構造であることには納得したような、複雑な感情を滲ませた表情を見せる。

それは事実上彼らがダーツの正しさを認めたとようなものであり、それにダーツは満足気な表情を浮かべるが……。

「王よ。悪いがそれは無理だ。心の闇を乗り越えられる完璧な人間など、作れるわけがない」

「なんだと？」

唯一、倉瀬の中にいる精霊……いや、道化は心底呆れたように声を発した

仮面の下から覗く口元は呆れの感情に歪んでいて、ダーツの演説のすべてを否定する。

「王がやっていることは、作られた石橋が安全か分からないからと、何度も何度も叩いて叩き割ろうとするかの如き行い。それで完璧に安全な橋が出来るとでも？」

如何に安全な橋が出来ようとも、不安だからと叩き続ければそれはいつかは落ちるだろう。そのようなことは赤子にでも分かることだ」

端的に、伝説の竜を従えられるほどのデュエリストと戦うことができ、ダーツに人生を歪まされ、心の闇を植え付けられてなおそれから解放されたラフェールという傑出した存在。

それを意図的に闇に落とそうとして、人間は心の闇に勝てないと結論付けた愚を道化は説く。

「私が思うに……。王の言う通り最初からラフェールの家族の運命が決まっていたとして、それを失って心の闇に落ちたとしても、彼ならば自力で乗り越えていたのではないか？」

そして、彼のように乗り越えられる人間が世界に増えるのなら、心の闇を乗り越えられる人間の数は次第に増えて行ったのではないか？」

ピクリと、ダーツの眉が動いた。

「王は現在が安易に欲望を満たせる環境になつたからこそ、そこに心の闇の温床があるというが、欲望を容易に満たすことが出来ない、精霊と共に生きたような古の環境なら

ばその温床は消えるのか？

私は……デュエルを遊びでは無く、決闘として、殺し合いとして扱っているような時代のほうが心の闇に溢れていると思うがね」

それは、道化の主のスタンス。デュエルが古来より魂をかけた儀式だったと言うのなら、それは命のやり取りを行う殺し合いと同じ。

殺し合いは心の闇を生まないのか。欲望を安易に満たせないからこそ、罪人が、咎人の処刑が娯楽だった時代もある。そういつた時代と比較して本来に現代の心の闇は深刻なのか。欲望が簡単に満たせる環境になったからこそ、生まれなくなった闇とは確かに存在するのだ。

そんな文明の発展と共に生まれなくなった闇を掘り起こし、それをもって人間の心の闇を語るのには正しいのか。そう、デュエルモンスターズの精霊は問いかける。

「デュエルが命を懸けた決闘だった時代から、傲りを忘れずに石橋を叩き割り続けている王には分からないかもしれないが、今の時代。石橋を使っているような所は極一部だぞ？」

「言うではないか、道化。ならばこのシユノロスのことはどう心得る。このシユノロスはキュトラーが吸収したダメージによって攻撃力が決定する。攻撃力5000という、神すらも上回る値にまで私に敵意を持ち、オレイカルコス・シユノロスを育てたのはお

前だ！」

道化の諫言に対し、王は自らの操る対戦相手の心の闇の象徴。オレイカルコス・シユノロスでもって反論する。しかし、道化は口元の呆れた様子を隠さない。

「確かに王に対する敵意を抱き、その闇を育てたことを認めましょう。しかし、そのすべてを私のせいにされても困りますな。

王自ら攻撃して無効にされた25000ポイント分は私の責任ではありませぬ。この分まで私の責任にするようでは器が知れませぬ。

なにより、それが私の心の闇だというのなら、私はその責任を取りましょう。心の闇を吸収しなさい！デスピアン・クエリテイス!!」

クエリテイスの効果。

闇を吸収して呪いへと変える力により、レベル8以上の融合モンスター以外……即ち、シユノロスの攻撃力が落ちていく。5000から4000、3000となりやがては0へ。

王自ら『道化が持つ心の闇』と称した膨大な攻撃力は僅か数十秒の間に消え去り、主を守護し、敵対者を戒める楔へと姿を変えた。

「王の思想は正しいことは間違いないでしょう。人は生まれる場所や時を選べない。才能や容姿、運命は不平等に出来ている。ええそれはまさしく世界の真理！」

何故道化は心の闇を打ち消したのか。

何故ここまで王に向け、自身の領分を超え、その感情を現しているのか。そんなもの、答えは決まっている。

彼のマスターは、その不条理に晒され続け、自分が存在する意義を問い続けていたのだから。

「だからって、世界を滅ぼしちやいけないんですよ」

道化は世界を滅ぼさない。

運命が不平等なら、主がその運命に壊されてしまわぬよう、その運命に抗い完膚なきまでに破壊する。それが彼の出した結論なのだから。

「貴様、後悔するぞ」

「しませんよ」

「ならばデュエルを再開する！私は手札より天使の施しを発動し、デッキからカードを3枚引き、2枚を墓地へ送る！」

ダーツは最強の手札交換カードを使いデッキから3枚のカードを引くと、1枚のカードを道化に見せる。

「どうやらオレイカルコスの神は貴様の処刑を御所望のようだ。私は天使の施しの効果で処刑人 マキュラを墓地に送る」

「あれは墓地に送られると手札から罨カードを使えるようになる、マリクも使っていたカード！」

「さらに私はオレイカルコス・デウテロスの効果を発動、フィールドに3体のモンスターがいるためライフを1500ポイント回復し、ライフは9000ポイントとなる」

「なっ……アイツのライフ、そんなに増えてやがるのか!？」

王に無礼を働いた人間への戒めとしてこれ以上ないカードが墓地へ送られ、遊戯は驚愕の声を上げ、今までのデュエルの経過を知らない城之内は、現在のダーツのライフポイントに焦りの声を上げる。

「まずはその心の闇を消し去れるというモンスターから破壊してくれよう。オレイカルコス・デクシアでデスピアン・クエリティスを攻撃!デクシアはシュノロスが持つ究極の剣! 攻撃を行う時、常に相手のモンスターの攻撃力・守備力を300ポイント上回る攻撃力を得る!」

「クエリティス……、ここまでありがとうございます」

シュノロスの左腕から放たれた光線により、まずは道化の場を守護してきた呪いの鎧が消える。これが効果によるものならデッキからデスピアモンスターをサーチできたが、戦闘破壊ではそれも望めない。

だがここまでは予定調和。道化は処刑人が墓地に落ちたことで手札から使えるよう

になったトラップ。その効果をここから凌ぎ切れるかが重要だと判断するが……。

「そして続けてオレイカルコス・シユノロスで鉄駆竜スプリンドを攻撃」

「!？」

オレイカルコス・シユノロスによる自爆特攻を選択した王の判断に耳を疑った。

フィールドに存在するオレイカルコス・デクシアとオレイカルコス・アリステロスの耐性はシユノロスあつてのもの。

あくまでも破壊されない効果であり、妖精伝姫 カグヤのバウンス効果は通るといえ、デツキに2枚目、3枚目があればその効果を通るとは限らない。

故に、攻撃力が0になってもこのターンは盤面を維持し、クエリティスの効果が解除されるまで待つと判断していたのだが……。

「攻撃力が0になったモンスターで攻撃だど！」

「クエリティスの効果はターン終了時に解除されるんだぞ！」

周囲を巻き込んでの驚愕。この展開に何かが起きないわけがない。

無意味に攻撃力が0になったモンスターで突っ込むわけがない。この場にいる誰もがそう確信する中……、ダーツが持つ真の切り札が現れようとしていた。

「オレイカルコス・シユノロスの効果。攻撃力0のこのモンスターが戦闘及び効果で破壊される時、10000以上のライフポイントを全て支払い、全ての手札を捧げること

で、デツキから蛇神ゲーを特殊召喚する！」

「なっ……だが貴様のライフは9000、10000には届いていないはず……」

「残念だったな、道化。お前の心の闇を打ち消したという言葉。心底楽しませてもらった。処刑人 マキュラの効果で手札より罫カード、体力増強剤スーパージ発動。」

このカードは自分が2000ポイント以上のダメージを受けるダメージ計算時に発動し、ライフポイントを4000回復する。これで私のライフは13000」

クエリティスから一時的に闇を取り払われ、力なくのろろと歩みを進めるシュノロス。

その体がスプリンドの砲撃を待つまでもなく罅割れ始めると、その背後から黒き暗雲が、闇が吹き上がる。

「この戦闘でスプリンドとシュノロスの攻撃力の差分。2500ポイントのダメージを受けるが、私の残存ライフは10500となり、ライフポイントは10000を超えた」
闇の中から現れたのは巨大な蛇。

一見するとまったく強そうに思えないモンスターだが、道化はこのモンスターの強さを知っている。

彼のマスターである倉瀬が脅威として認めていた、遊戯王ワールド最強の一角たるモンスター。

「これぞ蛇神ゲー。このモンスターの特殊召喚に成功した時、私のライフポイントは消滅し、デュエルの敗北条件をゲーの破壊へと書き換える。その攻撃力と守備力は……無限だ。」

世界各地で再生の象徴として、数多の神話で語られてきた神性を現すものとして、これ以上は無き無限という表現。

その見た目も含め、極めて簡略化された蛇神の原典。それこそが蛇神ゲー。

「バトルフェイズを続行！特殊召喚された蛇神ゲーは攻撃のため、デツキの上から10枚のカードを供物として除外しなければならぬ！私は10枚のカードを除外し、鉄駆竜スプリンドを攻撃！」

「貴様の攻撃宣言時、私は墓地からモンスター効果を発動！」

「全ては神の前には無力！ゲーは如何なる効果もルールも受け付けない！たとえバトルフェイズを強制的に終了しようともだ！喰らえ、インフィニティ・エンド!!」

ゲーから放たれた光線は白髪の少年が駆る鉄駆竜を消し飛ばす。

この戦いで道化のライフポイントは一切削られていないが、そんなものは関係が無い。無限から何を引いても無限なのだから、攻撃表示のスプリンドに攻撃が通った時点で道化の魂は闇に消える。

「フ……。道化に付き合っつてやるのも王の度量という訳だ。古のファラオと瀨人、そし

てその仲間たちよ。お前たちが戦っている相手の強さも分かったことだろう。

今すぐに降伏するのなら、安らかな眠りを約束しよう。全て終わらせ、新たな歴史を始めるため。我が神の前に跪くが良い！」

爆炎の中、世界が凍る。

攻撃力無限という通常のスケールを逸脱した……オベリスクですら2体の生贄を要求した数値を常時発揮する蛇神。

その威容に戦えぬものは震え、戦えるものではすら膝を屈さんとしたが……。

「ふうん。貴様がどんな寝言を言っているのかは知らんが……、この俺という史上最強のデュエリストを相手にしたいのなら、まずは目の前の敵を倒してからにするべきだな」

「そうだけダーツ。今、お前が相手しているのは、俺たちじゃない。油断するのは良くないぜ」

遊戯と海馬は自然体のまま。

まるで決着がついていないことを確信しているかのように、その様子を見たダーツは煙の中に慌てて視線を向け、目を見開く。

これはこのデュエル中、初めて真の意味でダーツが動揺した瞬間である。

「……効果の発動宣言ぐらいはよく聞くべきですよ」

そういう道化の前……いや、少し離れた位置に移動しているのは無傷の鉄駆竜スプリンド。

その姿は蛇神の攻撃を受ける前とまったく変わりが無い。

「馬鹿な！無傷だと!!」

「私は最初の貴様のターン、アルバスの落胤のコストとして墓地に送った、喜劇のデスピアンの効果を発動していました。」

このカードは墓地に存在する時、自分フィールドの融合モンスター1体をリリースして相手ターンでも特殊召喚できる。私はスプリンドをリリースし、このカードを守備表示で特殊召喚して耐えたという訳です」

「つ……い……サクリファイスエスケープッ！　だが、ならば何故スプリンドが場に残っているのだ！」

サクリファイスエスケープ。

それは攻撃や効果で破壊されるモンスターをリリースすることで逃がすテクニク。道化……大導劇神は倉瀬が持つ原作知識の全てを網羅しているわけではない。

しかし、同時に何も知らないわけではない。彼がダーツと戦う上でもっとも警戒していたのは蛇神ゲーを召喚されてしまうこと。

ゲーの詳しい召喚条件は分かっていたいなかったが、下手に攻撃表示のモンスターを残し

て盤面を返してしまえば、返しにゲーを呼び出された時にやられてしまうことは最初から分かっていた。

故に、彼は最初にデスピアン・クエリティスを融合召喚してからデクシアに破壊されるまで、1度も攻撃表示のモンスターを2匹以上同時に並べてターンを返していない。

唯一例外になる可能性があったのは妖精伝姫 カグヤだが、そのカグヤにしても自己バウンスによって手札に戻しているし、仮にフィールドに残ってしまうことがあっても、烙印劇城の効果で融合素材にすることで墓地に落とせるようになっていた。

スプリンド以外のモンスターを攻撃表示で出そうとしなかったのは、全てが蛇神ゲーを対策するためのもの。攻撃表示モンスターが1体なら、喜劇のデスピアンを使ったサクリファイスエスケープで逃げた後、烙印劇城の効果で戦線を維持できるというわけだ。

「私が発動しているフィールド魔法、烙印劇城デスピアには融合召喚を行う以外に第二の効果が存在するのですよ。」

自分フィールド上に存在する融合モンスター以外の天使族……即ち、喜劇のデスピアンが相手の効果でフィールドから離れるか戦闘破壊された時。墓地のレベル8以上の融合モンスターを特殊召喚するという効果がね」

「スプリンドのレベルは8、ゲーの攻撃を躲しながら盤面にモンスターを残したと言う

のか!」

「その通り、貴様のモンスターで残っているオレイカルコス・アリストテロスは守備表示。蛇神ゲーの攻撃が終わった以上、これ以上のバトルは出来ません。何も伏せるカードがないなら速やかに……いや、失礼。伏せるカードは無いのでしたね。ククツ」

手札を全て捨ててしまったので、と付け加えて道化は先のターンの意趣返しを行う。先程までの余裕を失ったダーツは一瞬苦虫を噛み潰したような表情を見せるが……。

「つ……。フフフ、ハハハハ。確かに一杯食わされたことは事実だ。それは認めざるを得ない。だが道化よ、ここから先、お前は一体ゲーをどう倒すのだ? ゲーの攻撃力は無限!無限を越えるものなどありはしない!」

「そうだった!アイツは神のカードを奪ってる!三幻神や伝説の竜のカード無しであるのを倒せるわけがねえ!」

ダーツのフィールドには如何なる効果も受けず、無限の力を誇るゲーが鎮座している。

城之内が言うように、三幻神や伝説の竜の力無しで突破することは不可能に近い。

「私はデッキを信じてカードを引くだけですよ。幸い、蛇神ゲーだけならサクリファイスエスケープの連打で突破されることがありませんので」

「フツ……蛇神ゲーをデッキ切れで倒すつもりか? 残念だったな、私の敗北条件は既

にゲーの破壊に書き換わっている。たとえばデッキが0枚になったとしても私の敗北にはならない。

確かにデッキが無くなることでゲーの攻撃は封じられるが、お前はゲーを倒すことができないまま、やがてデッキが無くなり敗北となる。オレイカルコスの結果に魂を奪われるだけだ」

「き、きたねえ……」

それは最低の理不尽。

自身の敗北条件を蛇神ゲーの破壊に書き換えた彼は、かつて遊戯がオシリスを破ったようなデッキ切れでの敗北すら存在しない。

「破壊が条件……ですか、となるとルール上墓地に送ることになる壊獣で処理すると、その敗北条件すら消えてしまうのでしょうか？」

「さてな、壊獣のルールによるリリース程度、ゲーにはそもそも通用しないのだから無意味な仮定だ。ゲーは自身の破壊をもって敗北と成す、ルールよりも上の存在なのだからな」

ダーツに戻った余裕は消えない。確かにゲーの攻撃を凌がれた事実はある。

デッキが枯渇するまでに、喜劇のデスピアンと烙印劇城デスピアのコンボを突破できなければダーツは攻撃できなくなる。しかしゲーが召喚された以上、もはやそんなもの

は些事にすらならない。

何せ、万が一の中の方が一があつたとしても、ダーツのフィールドにはシユノロスが残した最強の剣と盾がある。相手モンスタアの攻撃力や守備力を300ポイント上げるように攻撃力を上げるデクシアと、相手モンスタアの攻撃宣言時に盾となり、相手モンスタアの攻撃力を300ポイントを上回る守備力となるアリストロス。

この2体を前列に蛇神ゲーは後列に鎮座し、オレイカルコス三重結界に守られたダーツ。これを突破するのはどのようなデュエリストでも不可能だと断言できる程、絶対の布陣。

「では、私は何もせずにターンを終了する」

「………」

そしてターンを返したダーツに対し、道化は無言でドローの構えを取る。

周囲にあふれ出る異様な空気、烙印劇城の光に照らされて踊り狂う影。

影が独りでに踊り狂う様子を見てもなお余裕を崩さないダーツと、明らかにありえない動きを取る影に不信感を覚える遊戯一行。

そんな異様な雰囲気支配する空気の中、道化が引き当てようとしているカードに気が付いたのは……ペガサスだった。

「これは……まさか……？」

「ペガサス殿。劇の途中はお静かにどうぞ。拍手はあとで受け付けますので」

何かを口走ろうとしたペガサスに道化は釘を刺すと、その異様な雰囲気の中。デッキから全力でカードを引く。

「私のターン！ドロオーツ!!」

一見すると何かの覚醒にも思える叫び声だが、実際の光景は道化の引き当てたカードから闇と煙が吹き出す、余りにも恐ろしい光景。

お静かにどうぞと言われるまでもなく、遊戯一行は絶句した。

「私は前のターンに伏せていた魔法カード、烙印開幕を発動！このカードは自分の手札を一枚捨て、デッキからデスピアモンスター1体を手札に加えるか特殊召喚できる！私はカグヤの効果で手札に呼び込んだ妖精伝姫 シラユキを墓地に送り、デスピアの大導劇神を手札に加える！」

そして烙印劇城デスピアの効果により、手札に加えたデスピアの大導劇神と光属性モンスター、妖精伝姫 カグヤを素材に融合召喚！来たれ！赫灼竜 マスカレイド！」

叩きつけるように胸の前に手を合わせる道化の前に現れるのは赤と黒の竜。その羽は劇場のカーテンを模した意匠であり、この戦いの終わりが近いことを示す。

「そして、融合素材として墓地に行つたデスピアの大導劇神の効果発動！このカードをフィールド上に特殊召喚する!!」

「モンスターをいくら並べても同じこと。一体何をすると言うのかね?」

「おや? 王は演劇は好きでは無かったですかな? ならばもう少しの間おつきあいくださいませ。」

悠然と佇む王と、それに抗する道化。

道化が掴むべき勝利への道筋は、既に整っている。

「私は鉄駆竜スプリンドの効果を発動! 自分メインフェイズに1度、空いているモンスターゾーンに移動し、その列に存在する表側表示のカードを全て破壊できる!」

そうして白髪の少年が駆る鉄駆竜が向かうのは究極の盾の眼前。

サクリファイイスエスケープにより一度フィールドから離れたからこそ可能になった、2ターン連続で同じ列に対して行われる効果破壊。

「オレイカルコス・アリステロスと同じ列へ移動し、破壊する!! シュノロスがゲートの供物となった以上、先程の様な耐性は存在しない! 鉄獣トライリゲード・カンの砲撃!!」

先程は耐えられ、蛇神の攻撃に晒された怒りを込めて放たれる砲撃は、本体が供物となったことで耐性を失ったアリステロスを一撃で粉碎し、その破片が光の粒子となって消えてゆく。

その様子をダーツは余裕の表情で眺め……。

「アリステロスを破壊するか……しかし一体それに何の意味が……」

「そして私は、フィールドに存在する3体のモンスター、鉄駆竜スプリンド、デスピアの
大導劇神、赫灼竜 マスカレイドを……リリース！」

「3体のモンスターを生贄に捧げるだど!?!」

道化の宣言した言葉により、その余裕の表情を失った。

「我が主の影より来たれ! 邪神アバター!!!」

道化の宣言とともに、倉瀬の影より闇が出でる。

誰もがその光景に驚愕の表情を示す中、ペガサスだけは己の行った行動が無駄では無
かったと涙を流す。

邪神アバター、それはペガサスが倉瀬に渡したデュエルディスクに隠し、託した三幻
神と対になる存在、三邪神の中でも最高位の神。

倉瀬が再びラーの翼神竜のような神と戦うことになった時、それに対抗できるように
精霊にだけ隠した場所を伝え、準備をしておいた究極の切り札。

三邪神は呪われている。それはこの異様な空気と溢れ出る闇からも明らかだ。しか
しそれは、呪われし神を人が扱えないと言う理由にはならない。

何せ倉瀬は事実上神を破っているのだ。神のカードの所有者にはなれなかったが、所
有する資格はある状態。しかもアバターの対となるラーの翼神竜を打ち倒す寸前にま
で至っている。

そしてその資格を持つのは倉瀬だけではない。何故ならば今、倉瀬の体を操っている道化、デスピアの大導劇神／教導の大神祇官もまた倉瀬と共に神を破る寸前までいった存在であり、神と共に戦う資格を持っている。

そんな存在が自分の依り代カドを生贄に神を召喚したのだから、如何に邪神といえど、それに応えてやる程度の慈悲は持ち合わせている。

「邪神……だと!？」

「アバターの効果!・アバターの攻撃力と守備力は、フィールド上に存在するモンスターの中でもっとも攻撃力の高いモンスターの数値に1を加えたものとなる!」

「馬鹿な!我が神の力を写しとれるはずが!」

「アバターは三邪神の中でも最高位、ラーの翼神竜と同格の最高神!最高神が蛇神程度の力を写しとれないわけがない!」

その宣言と共にアバターはゲーの力を写しとり、攻撃力と守備力は無限をほんの僅かに越える値へと届く。

「ぐっ……私のフィールドには未だオレイカルコス・デクシアがいる。デクシアは戦闘を行う時、その攻撃力は攻撃表示モンスターと同じプラス300ポイントになる究極の剣。この剣を倒さなければ後列にいるゲーに攻撃は届かぬ!」

そう、ダーツの場には未だにデクシアがいる。アバターが如何に最高神と同格の力を

持っていようと、デクシアを倒さなければゲーに攻撃は届かない。

しかし、道化が勝つために必要なパーツは既に揃っている。

「いいや、問題無い！私は烙印開幕で墓地に落とした、妖精伝姫 シラユキの効果を発動！このカードは墓地に存在する時、墓地のカードを7枚除外することで特殊召喚できる！」

「無駄だ！この無限同士が争う次元の戦いに於いて、雑魚モンスター如きを特殊召喚したところで何になる！」

「妖精伝姫 シラユキは特殊召喚に成功した時、フィールド上のモンスター1体を裏守備表示にする！対象は当然、オレイカルコス・デクシア！ 貴様のオレイカルコスの三重結界で防げるのは、魔法・罠の効果のみ！」

これまでの戦いで肥えた数多のカードを除外し、墓地から現れた白き獣人はデクシアをひっくり返してカードの姿に戻す。

それに何の意味があるのか、それに気が付いたダーツは顔色を変える。

「ばっ、バカなっ!!」

「オレイカルコス・デクシアが写し取るのはあくまでも攻撃力だけ、守備表示にしてしまえば問題無い！ 妖精伝姫 シラユキでセットモンスターとなったデクシアに攻撃！」

ダーツは咄嗟にオレイカルコス第二の結界、オレイカルコス・デウテロスの持つ効果。

相手の攻撃宣言時、自分フィールドに存在するモンスター1体をリリースすることでその攻撃を無効にしようとする。

しかし、蛇神ゲーはルールすら越えた神の力を持っているがため当然リリースできず、デクシアをリリースしてシラユキを破壊しても、ゲーを守る壁が消えることには変わりない。

ゲー召喚の供物として手札を失った彼に可能性は残っていない。

シラユキの攻撃を受け、リバースしたシユノロスの腕、デクシアが光の粒子となって消えゆくなか、ダーツが目にした光景は自分に向かって迫ってくる闇の姿。

「そんな……このっ……私がっ!!」

「バトルだ！ 無限を越える力を得たアバターで蛇神ゲーを攻撃！ ダークネス・インフィニティ・エンド!!」

無限の力を誇ったはずの蛇神は戦闘破壊され、邪神が持つ真なる闇の中へと消えてゆく。

その姿を見て、ダーツは力なく、膝を突いた。ゲーの破壊こそが彼の敗北条件なのだから。

ドーマ編 〔遊戯 VS 倉瀬 二戦目〕

「結局のところ、デュエルは遊びでは無い。なんて軽々しく言う奴ほど、デュエルのことを軽んじているんですよね」

あれから、敗北したはずのダーツは自分の魂を生贄に捧げて巨大な竜の如き威容を誇るオレイカルコスの神を復活させた。

デュエルの勝敗を無視し、自分に勝てば魂は解放される等とのたまい、それを実行しない所業。

それに対峙するのは道化が操る三邪神の頂点に君臨するアバターに加え、遊戯一行の操る三幻神や伝説の竜。更には白き竜が、黒き竜が、教導が、デスピアが、エアトスが、デュエルモンスターズ界に残された精霊たちがオレイカルコスの神と対峙する。

多くのモンスターたちが協力してオレイカルコスの神の動きを止め、闇の具現たるアバターがオレイカルコスの根源である心の闇、10000年の長きに渡って捕らえられてきた強き魂を解放していく。

未だ肉体が生きている魂はあるべきところへ、肉体が既に滅びているなら、安らかな

る眠りが与えられる冥界の闇へ。

多くの手間暇をかけて復活したはずの神は、ほんの僅かな時間だけ現世に力を示し、あつという間にその力を失って行く。

「そもそも……本当に人間の心の闇が問題なら、10000年なんていう長い時間をかけずに復活すればいい。復活のために世界の裏側を牛耳って、散々暗躍して10000年かかるなんていう時点で、奴の論理は破綻していたのですよ」

オレイカルコスの子最後の抵抗。選ばれしデュエリストである遊戯に憑りつこうとする、そんな最後の悪あがきすら許されずに神は朽ちていく。

同じ竜であるオシリスの数十倍を誇った威容は既に失われ、そこに残るのはただの巨大な蛇の姿。

それが星が持つ人間の恨みの正体だと言って、一体だれが信じるのだろうか。

「王はこの蛇の陰謀で国が傾き、心が弱った隙を突かれ、乗っ取られてしまったんですよ。地球が生まれてから46億年と言いますし、コイツが本当に星の怨念ならこの程度の力ではすまないか、10000年程度の時間ではまったく気にしないのではないかと私は思います」

5000年周期で発生すると言う、冥界の王とそれに対抗する選ばれしデュエリストの戦いなんてのもあるらしいですからねとクスリと笑い、道化はオレイカルコスの神を

ただの蛇へと貶める。

真実は分からない、オレイカルコスの神が本当に星の怨念だったのか、それとも星の怨念を名乗るだけの力ある大蛇だったのか。ただ、そうであったと認識された神はもはや神でいられない。

かつて、戦いに敗れた国やそこに住まう人々に奉じられていた神が、人間を誑かす悪魔へと存在を墮とされたように、オレイカルコスの神はただの力ある大蛇へとその格を墮としていく。

いつの日か、オレイカルコスの神が再びデュエルの世界に現れる日が来たとしても、この有様ではもはや無限の力を持つことはできない。せいぜい、その効果にかつて誇っていた栄光の面影を残す程度だろう。

そんな力ある大蛇に最後まで取り込まれていたダーツも最後には解放され、彼は彼が本来愛していた家族と共に冥界へと下る。ダーツが自身の成した悪行、業と如何に向き合うのかは誰にも分らない。

だが、家族と再会した彼の姿はとても安らかであり、死後の世界に如何なる苦難が待ち受けているようにも、彼ならばそれを乗り越えることができる、その光景を見た誰もが確信できるものだった。

伝説の三騎士やブラックマジシャンガールら精霊たちも、カードという思い出を残し

てデュエルモンスターズ界へと帰っていく。

物質世界と精霊世界の壁は本来厚いもの、カードを通し、デュエリストの魂を通し、彼らの主に力を貸すことはできるが、この騒動の間ほど近くにいられる存在ではない。

彼らが最後に見せた幻想的な姿に皆が心を奪われ、彼らとまた会うためにもデュエリストの魂を忘れず、その腕を磨き続けなければならぬと、改めて遊戯一行が決意を固める中……。

「デュエルをしましょう。遊戯くん」

遊戯に挑もうとするのは、倉瀬……いや、倉瀬の姿をした別の何か。デュエルモンスターズ界とは別の精霊世界からやってきた、異なる理を示す精霊。

そう、このドーマに関わる物語のカーテンコールはまだ早い。この物語の始まりを告げた、倉瀬の変貌という問題が残っている。

倉瀬の中にいる道化はダーツを倒し、その後の戦いにも協力してくれた。しかし、彼はいくまで本来の倉瀬とは違う別の何かである。そのことを思い出した人々が、何が起るのかと思わず身構える。遊戯がデュエルディスクを構え、戦闘の準備を整える中……。

「ああ、安心してください。私が望むのは闇のゲームでも何でもない。ただのデュエルですよ」

え？と、疑問符を受かべる遊戯の姿に、マスターの体を使ってそんな闇のゲームなんて危ないことを無駄にするわけじゃないじゃないですかと、仮面に隠された表情の下からでも分かるように彼は笑う。

まあ、実の所。彼の主を苦しめる原作の流れを破壊するため、フアラオが自分の記憶を追い求めないように条件を付けようかとも彼は考えていたのだが……。道化にとつてもダーツとの戦いは思いのほか大騒動だったのだ。

確かにこれは、原作を崩すことを躊躇うだけの出来事だと。原作を崩すことそのものがリスクだとして、自分が存在してはいけけないのではないか、自問自答してしまうと正しく納得できたのだ。

しかし、道化はその原作の流れを選ばれしデュエリスト以外の身でも解決できることを証明した。

あとは彼の主である倉瀬カインを目覚めさせるだけでもなれば、道化には道化の論理がある。……具体的に、感動的な演出が欲しいのだ。

この大団円を迎えた原動力である彼のマスターが二度と悪い悩むことが無いように、道化は即興で舞台を整え、台本を準備する。

「おや？決闘王ともなると、何も賭けない戦いはお望みでは無いと？」
ケラケラと笑いながら挑発。

そんな訳じゃ！と否定する遊戯と、道化の意図を察したのか、遊戯ボーイはずっと何かを賭けて戦っていたので、そういう戦いは慣れていないに違いありませんと茶化すペガサス。

そしてそんなペガサスを見て、そもそも全ての始まりはお前が遊戯の爺ちゃんのを奪って、決闘者の王国に呼び寄せたからだろうかと、総突っ込みを入れる遊戯の友人たち。

痛い所を突かないで欲しいデース！あの時の私は闇に飲み込まれていて……などと言い訳をするペガサスの滑稽な様子に、既に何かが起こるのではないかと、誰もが警戒した空気は完全に失せていた。

何をする気なのかと警戒しているのは、烙印世界の背景ストーリーを知っていて、実は少し前から意識を取り戻していて、この様子を俯瞰するように見ている倉瀬本人だけである。

主が体の主導権を取り返そうとするのを「もう少し待っててください」と言って妨害している道化は、この物語を進めた道化として最後の役割を果たす。

「では、この後に打ち上げでもやりましょうか。私と遊戯くん、負けた方がこの場にいる全員分のワンドリンクを奢るといふ事で。会場の確保は海馬社長かペガサス会長にお願ひしても？」

彼ら精霊が思ったよりも俗であることを理解していた皆は、その言葉を聞いて思わず笑った。

ペガサスがノリノリで会場を都合しようとするれば、お前の選んだ会場で飯など喰いたくないと海馬がモクバに場所を取るように指示を出す。

城之内がお前金持つてるのかよといえば、道化はマスターが持っているので大丈夫ですとおどけ、表の遊戯が倉瀬は大丈夫なのかと聞けば、うちのマスターは寝坊助なので熱いデュエルで叩き起こして欲しいと頼む。

魂などを賭けようもない、平和でありふれた現代の姿。体の主導権を取り返せず見ていることしか出来ない倉瀬は「ちよつと待つて！人の財布で勝手に賭け事をするな！というか賭け事そのものが良くないって！それに俺は起きてるんだから、デュエルで叩き起こして貰う必要もない！誰か気が付いてくれ!!」などと怒っているが……。

そう、道化は精霊としての格は神や青眼には及ばないとはいえ、物凄い力を持っていることは間違いないので、彼が本気になつたら普通の人間にはまるで抵抗できないのである。

そして、客観的には未来予知の影響で日々魂が衰弱し、ドーマとの戦いで限界を迎えた倉瀬の意識。これを遊戯と道化の二人でデュエルを行い、倉瀬が持つデュエリストとしての魂を呼び起こそうとする最後の戦いが。主観的には道化が自らの主に、彼が生き

る世界の今を見せる戦いが始まるうとしていた。

俺は白雪姫ってガラじゃなくね……？

そんなことを思いつつ、俺は自分の体を動かすことができないまま、教導の大神祇官と遊戯の戦いを俯瞰するような視点から見ていた。

デスピアン・クエリティスが主を守る絶対守護の力として扱われていたり、このカードは私の主を象徴するカードとかいってシラユキを召喚する、原作にはなかった光景をだ。

いや、クエリティスがそんな前向きな力として遊戯たちに認識されてるって、一体全体何があったらそんな天地がひっくり返るようなことが起きるんだよ。

俺の意識がうつすらと目覚め始めたのはダーツとの戦いからの途中である。

気が付いたら周りが石板で埋まった一室にいて、そこで遊戯たちに代わって自分がダーツを煽りつつ、ゲーと戦っていたのでそれはもう驚いた。

何せ普通に城之内が生きているし、観戦に来るメンバーも違う。なんならラフェールが封印されてないし、まるで意味が分からなかった。

これ大丈夫か？ 絶対世界の流れが狂っただろ。ダーツとか設定も格も高すぎて、遊戯と海馬のドリームチーム以外で勝てる相手じゃないのに、一体どうして……。

そんな風に困惑する中。今、俺の体に乗っ取って勝手にデュエルを進めている精霊は、邪神と共に蛇神 ゲー、そしてその使い手であるダーツを撃破し、その後のスーパーストーリーにすら参戦した。

呪われたはずの邪神が神へのカウンターとして、その存在意義を存分に示す姿にペガサスは感極まって泣いているし、もう何が何だか分からない状態である。

……まあ、何故こんなことになってしまったのかは分かっている。

遊戯は俺とのデュエルの中、精神が傷ついて眠りから覚めないことになっている俺を起こそうと語りかけている。それは他の面々も同じで、決闘者の王国やバトルシティなど、ちよつとした繋がりしか無いはずなのに、彼らの言葉を聞くと胸が熱くなる。

俺、そんなにデュエリストとして認められていたのかと。ドラグマを使ってズルしているだけだと思ってたけど、そんなに評価されていたのかと。ドラグマを使ってズルして

目の前では遊戯がドラグマを使うという恐ろしすぎる光景が展開されているあたり、ドーマとの戦いの中で俺のパーソナルの一部が開示されてしまったらしく、精霊の皆の存在も俺が認められる一つの要因となっているようだが……。

それは率直に言って、俺という異物が主人公たちから敵とみなされたり、拒絶されたりするのではないかという恐怖を払拭するもので、とても嬉しい事だった。

遊戯とのデュエルが進む中、俺は俺自身の心の部屋にいないという、自分では一切認

識していなかった衝撃の事実を語られ、精神状態が如何に不安定なものだったかを語られた時は、なんかもう大丈夫だから勘弁してくれ!!と泣きたくもなかった。

闇のゲームに対して極端に耐性が無い理由などと合わせ、マインドスキャンによる分析を合わせて語られると認めるしかない。俺の心は俺が思っている以上に不安定で、精霊の皆やペガサスに心配をかけてしまっていたようだ。動けるようになったら謝罪をしなくてはならない。

烙印劇城やクエリティスの効果に対抗するため、ドラグマとブラマジやら、伝説の竜とドラグマやら、アルバスとブラマジの融合体が出てくる世紀末なことこの上ないデュエルを見せられると、心に穴が空いたような気分になってしまうので、俺が俺である限り、問題の完全解決は難しいのだろうか……。

ここまでやって貰って、可能性を見せて貰って、それで何も変わらないと言うのは無理というものだ。きっとこれからの俺は原作への向き合い方も少しずつ変わっていくに違いない。

だから! ねえ! 教導の大神祇官さん!! そろそろ肉体の操作権を返してくれませんか!?

遊戯とか城之内、ペガサス会長が語りかけてくる光景を見続けてるだけだと罪悪感が凄いですけど!!! 社長も社長でしゃべらないままジツとこつちを見つめられるとか、無

言な分だけ期待が痛いんですけど!?

俺が一体どれだけ周りからみて不安定だったのかはもう分かったので、なんとかしてくれませんか!!!

それはもう、精霊たちに心配させてしまったのは悪いと思う。

しかし、しかしだ。だからと言ってこれだけ世界から俺が求められている光景を見せつけるのはある種の公開処刑という奴ではないだろうか。

だからもう勘弁してくれと、何度もお願ひした所で答えが来た。

(では、体をお返しします。安心してください、世界の流れは変わってしまいました、マスターが愛したものは何も変わっていないので)

その答えを聞いた瞬間、俯瞰視点にいた俺の意識が体に引き戻される。

盤面はほぼ終局。俺と遊戯のライフは共に500を切り、俺の手札は1枚でフィールドにモンスターは無く、遊戯の場にはブラックパラディンがいるが手札は無い状況。

……いやアイツ。デュエルで負けそうになったから肉体を返した訳じゃないだろうな。遊戯のエースモンスターの攻撃でデュエリストの魂に火が点いて意識を取り戻したみたいな空気を作るみたいな感じで。

「超魔導剣士ーブラック・パラディンでダイレクトアタック!!」

そうだとしたら、途中から意識が戻ってたことを暴露してアイツの株を地の底まで落

としてやらないといけない。なんて思っていたのだがどうにも違うようで、ここからでもしつかりと戦うための手段が残っていた。

……どうやら、本当に最高のタイミングで俺の意識が戻ったことにしたいらしい。本当に心配されていたようで、カードに愛されていたようで、背景ストーリーだけを基準にデッキから抜いていたことが申し訳なくなってくる。

「俺は墓地から赫灼竜マスカレイドの効果を発動！マスカレイドは自分・相手のターン、相手フィールド上にエクストラデッキから召喚されたモンスターがいる時、墓地から特殊召喚できる！守備表示で蘇れ！マスカレイド！」

視界を遮る仮面を外しながら俺は言葉を紡ぐ。

仮面を外した俺はどんな表情をしているのか、少なくとも悪い表情はしていないと思うが……。今の俺は演者である。

道化が整えた舞台の主人公……いや、この状況だとヒロインか？

「ようやく起きたようだな、倉瀬！ならば俺はブラックパラディンで、守備表示の赫灼竜マスカレイドに攻撃！超・魔・導 無・影・斬！」

「この効果で特殊召喚されたマスカレイドはフィールドから離れた時、除外されてしまいうけど、君の場に攻撃できるモンスターはもう存在していない。だから……」

俺を叩き起こしたことになる王子様……と言うには聊かブラックパラディンは暴力

的だったが、感動的な舞台であることは間違いない。

光の粒子となって消えてゆくマスカレイドを見やりつつ、遊戯がニツと笑った。

「ドローは無限の可能性。1枚のカードから逆転されるなんて、よくある話。だろ？」

俺はこれでターンを終了するぜ」

「ああ、そうだよ。……おはようでいいのかな、皆さん？」

そんな俺の言葉に周囲から歓声があがる。

いや、滅茶苦茶恥ずかしいと言うか、教導の大神祇官がマジで盛り上げるだけ盛り上げてやがったから、もつと前から意識を取り戻したとかマジで言える雰囲気じゃない！

俺の認識以上に謀られてた！

……でも悪くない。こういう気分は悪くない。遊戯王の世界に転生して、俺が本当に欲しかった光景。見たかった光景というのはこういうものなんだろう。自分のせいで世界が滅んだらと思ってしまうと、やりたくても目指せなかった光景。

教導の大神祇官はこの光景を見せたくて、俺が世界から外れていないことを教えたかったのだろう。

ならば俺もそれに応えなければならぬ。勿論、俺の考えは変わらない。カードの創造だとか、書き換えだとか、そういうのは何かずるい気がするという思いは変わらない。

でも、それを理由にカードたちの思いを無視してはならない。だってカードたちは俺

のためにここまでやってくれたのだから。それに応えない奴は、デユエリストじゃない。
い。

だから俺は、赤く光るデツキに手を伸ばす。

「俺のターン！ ドロオーツ！」

……分かつていた。この場面で引き当てるなら、このカード以外に無いと思っていた。今、カードが創造されたのか、それでも元から書き換わっていたのかは分からない。しかし、この場面で俺が引くのならこのカードだろうという、確信めいた何かがあった。おあつらえ向きに遊戯の手札は無く、ブラックパラダインの効果は使えない。だから、このカードを使うのは、ココしかない。

「魔法カード、『烙印融合』を発動！ 烙印融合は自分の手札・デツキ・フィールドから素材に指定されたモンスター2体を墓地に送り、アルバスの落胤を融合素材とするモンスター1体を特殊召喚する！俺はデツキからアルバスの落胤と多次元壊獣ラディアンを墓地に送り融合召喚！守備表示で現れ出でよ！神炎竜ルベリオン！」

「デツキから融合召喚だど!?!」

驚愕する遊戯を見ながら、そりや驚くよね。墓地効果持ちはもう全部使いきつてるみたいだから許してねと内心で謝りつつ。

俺の知る世界でも最強クラスの性能を誇るカードを使って動いていく。

「神炎竜ルベリオンの効果！このカードは特殊召喚に成功した時、手札を1枚捨て、自分のフィールド・墓地・除外ゾーンに存在するモンスターの中から、神炎竜ルベリオンを除くレベル8以下の融合モンスターの素材となるモンスターをデッキに戻し、その融合モンスター1体を特殊召喚する！」

周囲はデッキからの融合召喚。そしてデッキに戻しての融合召喚の流れに驚いて声を上げる。だが逆に言えば、驚く程度でしかない。

使うことを恐れていた力。嫌っていた力。世界に拒絶されるかもしれないと恐れていた力。

そんなに素直に驚かれるだけだと、自分がこんなことを気にしていたと言う事実が小さい事のように思えてくる。

「俺は先程除外した赫灼竜マスカレイドとアルバスの落胤をデッキに戻し、融合召喚！現れ出でよ！氷剣竜ミラジエイド！！」

「攻撃力3000！中々のモンスターが相手だが、ドラゴン族のモンスターが相手ならばラックパラディンの敵じゃないぜ！フィールドにルベリオンとミラジエイドという、2体のドラゴン族モンスターが増えたことで、攻撃力は更に1000ポイントアップして5900！」

なんか凄いことになってる。

まあ、アルバスの落胤絡みの融合モンスターは遊戯の側の墓地にもいるので当然と言えは当然なのだが……。

俺が召喚したのは氷剣竜ミラジエイド、時代を代表する超強力モンスターである。

「問題無い！ミラジエイドは自分・相手ターンに1度、アルバスの落胤を素材とする融合モンスター1体……鉄駆竜スプリンドを墓地に送り、フィールドのモンスター1体を選んで除外する！」

「何だと!？」

「選ぶのは当然、ブラックパラディン！」

ミラジエイドは圧倒的攻撃力を誇る黒騎士が見せた一瞬の隙をついて氷漬けにする
と、どこか遠くへと放逐してしまう。

これによって遊戯のフィールドはがら空き。ダイレクトアタックが通れば俺の勝ちだが……。

「バトルフェイズ！ミラジエイドでダイレクトアタック!!」

「まだまだ！墓地の超電磁タートルの効果を発動！このモンスターをゲームから取り除くことで、バトルフェイズを終了する!!」

そう、俺の前に立っているのは武藤遊戯。

決闘王と呼ばれる最強のデュエリストが、俺のためだけに立ってくれている。

「なら、エンドフェイズに墓地に送ったスプリンドの効果でアルバスの落胤を手札に加え、ターンを終了。ミラジエイドは除外する効果を使った次のターンは効果を使用することはできないけど……このカードは相手によってフィールドを離れたエンドフェイズ時。モンスターを全て破壊する効果がある」

「なるほどな。このターンのうちに勝負を決めることが出来なければ、ミラジエイドの効果で俺のフィールドは全て破壊され、アルバスの落胤のダイレクトアタックで俺の負けということか、これは面白くなってきたぜ」

そういうと遊戯はドロローの構えを取る。その姿に淀みは無く、俺が大好きだった遊戯の姿がある。世界の命運も、誰かの命もかかっていない。ただのデュエルと言う事もあるだろうが……それ以上に、敗北を恐れずに困難な状況に立ち向かう姿がある。

「俺のターン、ドロロー!!」

そうやって引いたカードを見て、遊戯はニヤリと笑った。

その姿に俺は「ああ、なるほど」という奇妙な納得感を覚えて嬉しくなる。

教導の大神祇官の言った、世界の流れは変わってしまったが、俺の愛したものは変わらないというその言葉。それはこういう意味だったのかと。

「やっぱり、引いちゃいました?」

「ああ、引いたぜ。一枚で逆転できるカードをな!」

確かに、変わっていない。

ダーツを倒したのは教導の大神祇官であり、原作イベントを踏み外しても世界が滅亡しないことを証明した。だが同時に、原作イベントを踏み外しても、俺が大好きだった世界は変わらないことも証明した。

「魔法カード、円融魔術を発動！このカードは自分のフィールドと墓地から融合素材となるモンスターを除外することで融合召喚出来るようになるカードだ！」

だってよ、遊戯がこんなに強いんだぜ？

未来のカードを使っても、カードを創造したとしても、絶対に勝てないぐらいに強い主人公。

「俺は墓地からブラック・マジシャン、ブラック・マジシャン・ガール、教導の聖女 エクレシア、教導の騎士 フルルドリス、教導の天啓 アデイン、教導の鉄槌 テオラ全ての魔法使いモンスターを取り除き、究極融合召喚！」

でも、だからといって、俺が存在する意味が無いなんてことはない。

それは俺が見たダーツとの戦いでも、このデュエルでも証明された。

「これが俺のやがて至るべき可能性、究極の黒魔術師 ——！」

だからありがとう。

俺はもう、大丈夫だ。

終章
～KCグランプリの裏側で～

「本当にいいんですか？」

「構いませんよ。むしろカードの方が倉瀬ボーイの元にいることを望んでいると思います。マース！」

ドーマ編が終了し、打ち上げ……この世界を巻き込んだ大騒動のお疲れ様会も終わり、遊戯一行が帰国までの余暇としてアメリカ観光を楽しんでいる頃。俺はインダストリアル・イリジュージョン社にいた。三邪神の一角にして最高神、邪神 アバターを返還するためである。

勿論、三邪神が呪われたカードだから手元に置いておきたくないだとか、そんな薄情な理由ではない。ダーツとの戦いで俺を、教導の大神祇官を助けて蛇神 ゲーを打ち倒し、さらにはオレイカルコスの神に取り込まれた人の魂、心の闇を解放した神。それを前世知識で評価して恐ろしいカードと呼ぶつもりはない。

しかし、その神が持つ力は人間に過ぎたるものであるということとは疑いようが無く、俺の心情としてもどうしても「自分しか使えないカードはズルい」という認識が先に来

てしまうのだ。

勝手に光り輝いて書き換わったり生えてくるデスピア関連はともかく、教導に関して問題は問題無く実用できるほどに集めるのが不可能に近いと言うだけで、普通のパックから出てくるのでそういう認識は無いのだが……流石に最高神ともなるとどうしても気になつてしまう。

そのため創造主であるペガサスに返還という形にして、定期的に拝みに来る感じで許してもらおうと考えていたのだが……。

「アバターから見えて倉瀬ボーイは最高に近い使い手ですからね。まず、神のカードを扱う資格を持つているので呪われない。これだけで全然違いマース！」

確かにそれは大きい。原作におけるグリモ戦の描写を見る限り、神のカードは扱う資格が無い人間が扱うと天罰を下す。これは三邪神に限った話ではなく、三幻神でも同様である。

G Xの時代にもなると、「フィールド魔法 神縛りの塚」を用いることで天罰を回避することが可能になっていて、コピーラーの怒りぐらいなら抑えることができてしまうのだが、神を人間の力で縛つて怒りを溜めてしまいうリスク。制御に失敗するリスクを考えると、神のカードを扱う資格を持っていて、且つ精霊が憑いている俺に預けておくと言うのはベターな選択であるといえよう。

神のカードの力を目的に盗み出され、邪神に呪われて地下に潜って大惨事とかが起ると、どう考えても悲惨な事態になるからな……。

「有資格者以外が持つと呪われてしまうというのは天馬たちが証明してしまいましたし、そうなれば如何に神のカードとはいえ封印されたまま。場合によつては倉瀬ボーイの知る世界の様に、存在すら許されない可能性もありマース」

俺のデッキにいたのなら、アバターの方も精霊経由でその経緯は知っているだろうし、場合によつては勝手にマインドに入つて見ているかもしれない。それを考えれば、アバターが俺の元にいることを望むのは妥当なことだろうと。

俺が特別というより、アバター自身の損得や生存欲求という観点からみてもそうせざるを得ない理由があるのではないかとのことだ。

「でも……うーん……」

「不安なら、ちよつとここで一人回しをしてみるべきデース、安心して良い証拠をお見せしマース」

安心できる証拠？

そう疑問に思いつつもデッキを回す、初期手札は5枚。あ、天底の使徒に教導の大神祇官が揃つてる。エクレシアを呼びつつ墓地に融合モンスターを落とし、任意のドラグマサーチ。大神祇官特殊召喚から墓地を肥やして動くことが出来る、現在の遊戯王

ワールドで一番欲しい並びである。

「そのデツキを裏返してみてください」

「デツキを？」

とても良い手札だと思っていると、意味深な表情をしたペガサスが注目するのは手札ではなくデツキの方。指示された通りにひっくり返した先、デツキボトムにいたのは邪神 アバターである。……？ どういうこと？

「では、何度かそれを繰り返してみたいのでデースー！」

ボトム、アバター。

ボトム、アバター。

ボトム、アバター。

なにこれ怖い。何回繰り返してもアバターがデツキの底に張り付いてるんだけど、シャツフルちゃんと出来てるよね？

と、思っただけで申し訳ないとは思いつつ、意図的にアバターが絶対底に来ないように意識してシャツフル……嘘だろ、またデツキボトムがアバターなんだが!!

「え、普通に怖い」

「安心してください。つまるところ、アバターは倉瀬ボーイのデュエルの邪魔をする気はない。ユーが心配しているような、神のカードを持っているから勝ってしまうという

ことは起こらないと言う事「デース」

曰く、神のカードはそれだけの力を持っているのだから、活躍する場面や使うべき場面はカードの側にも選択権がある。

ダーツとの戦いはアバターが生まれた理由。神のカードが暴走した時のカウンターという使命を満たすものであり、しかも使い手がラーの翼神童を事実上倒している俺と教導の大神祇官の合わせ技であり、自分の依り代たるカードを生贄に捧げるといふ過程を経て召喚された。

それだけの場と舞台、そして使い手を整えられたからこそ神は召喚に応え、その力を示したのであって、普段使いをしようとしてもアバターの側から拒否する。ダーツとの戦いのような相応しい舞台以外では表に出ることは考えにくい。

もし、俺が安易に神に頼るようなことになれば、自然と神のカードを扱う資格を失い、いつの間にかデッキから消えているのではないかとのことだ。

確かにカードが勝手に生えてくるのだから、資格を失えばカードが勝手に消えていることもあるのか。そうなれば責任重大だ。カードに感謝しつつ、今まで以上に不義理を働かないようにしないと……。

「さて、邪神 アバターに関する話はこれぐらいにして本題なのですが、倉瀬ボーイ。ユーが学校を卒業した後、我が社及びKCで働くつもりはありませんか？」

「こちらからお願いたいぐらいいです！　とはいえ、インダストリアル・イリユージョン社及びKCとは一体どういう……？」

「簡単に言ってしまうえば、海馬ボーイは今回の戦いでオカルト分野の存在を認めざるを得なくなり、私も自分の無力さを痛感する結果となつてしまいました……」

結果的に失敗しなかつたとはいえ、自分の行動は確実に間違つていた。もしかしたらその間違いが取り返しのつかない失敗に繋がっていたかもしれない。そう語るペガサスの表情に影が差す。

俺は今、どんな表情をしているだろうか。俺は記憶が無いために実感が無いが、天馬兄弟はペガサスに頼られなかったことを苦にして邪神やオレイカルコスの方に縋つたと言う。これは本来の原作にはなかった経緯、俺の存在によつて起こつた事件である。「おっと、そう暗い顔をしないでください。天馬たちの失敗は全て私と彼らの責任。ユーが責任を取る必要はないのデース。とは言つても、そこで苦しめないような性格でないことは分かっているので……こちらを見て欲しいのデース！」

そう言つて取り出されるのは何かの企画書、強き魂と力を持ち、将来を支えるデュエリストの育成とそれに伴う施設の確保……。これ、デュエルアカデミアのことやんけ！「デュエルアカデミア、倉瀬ボーイのビジョンにも存在していましたが、私はこの施設の必要性を誰よりも強く痛感したのデース。これから起きる事件を解決に導けるデュエ

リストの養成というのもそうですが、一番重要なのは精霊に関する正しい知識と相互理解」

確かに精霊に関する知識というのはこの世界ではほぼ皆無に等しい。原作でもあまり深掘りされることのない要素であったし、カードの背景ストーリーと、カードの精霊としての性質や性格がまったく異なると言うのはGXの暗黒界や、俺の教導の面々が証明している。

……いや、エクレシアとかフルドリスはわりと背景ストーリーから連想される性格だと思ふのだが、教導の大神祇官がイレギュラーにもほどがある。あいつに関しては背景ストーリーのことを認知している説もあるし、精霊としての格もかなり高いようなのでそれに関連しているようにも思えるのだが……。

ともかく、そういう精霊の謎について研究する必要性は俺にも理解できる。背景ストーリーや設定が恐ろしいからと、善良な精霊が排斥されるのは良くないし、その逆もわかりだ。

俺の考えがそこまで思い至った所で、優しい笑みをしたペガサスは話を続ける。

「海馬ボーイもこれからのことを考えると最優先で研究を進めるべきだと判断しているのですが……ここで問題があるのデース」

「問題？」

「ええ、普通の人間には精霊が見えないということデース。今の私ならミレニウムアイの力で確認できますが来週には手術を行って千年アイテムを失う身。闇のアイテムに長く触れていたおかげで精霊を視認できるようになっているかもしれないなど、希望的観測はできません」

そう、原作が終わりに近づくと言う事は、ペガサスのミレニウムアイも失われると言う事。確かにこれから精霊の研究を行うと言うのに、精霊に関して変則的な手段を用いているとはいえ、見ることが出来る人間がいなくなるのは確かに問題だ。

「それを考えれば、確実に精霊が憑いているデュエリスト、倉瀬ボーイをデュエルアカデミアの計画に巻き込んでおくことで、精霊に関する認識を深めるのは必要不可欠ではないかという判断がされたというわけデース！」

故に俺というその場にいるだけで精霊が見える人間と見えない人間を区分できる存在が重要になるとのこと。精霊が見える人間なんていうオカルティックな募集をしたとして、自分は精霊が見えると言う偽物が現れることは目に見えている。そしてそれが本当なのか嘘なのか、客観的な区別は不可能と断言している。

そこで何食わぬ顔をして俺を置物にしておくことで、精霊が見える人間だけを確実に判別できる。また、ドーマの神殿のような精霊が力を振るいやすい環境があるなら、そこにアカデミアを設立することで、研究を優位に進められること。

そしてなによりペガサスの発言で魅力的だったのは……。

「この研究が進めば、倉瀬ボーイのようにオカルト分野への才能が無い人間でも精霊が見えるようになるデバイスや、そもそも精霊が実体化しやすい場所や環境、条件を見いだせるのではないかと考えているのデース」

なるほど確かに。実際デュエルアカデミアはそういう超常現象の研究目的と言う側面もあつたはず。そのせいで定期的に学生から行方不明者が出たりなんなりという面もあつたが、俺と言う存在があればその研究が早く進むという訳か。

原作ではその実現にこぎつけていたとはいえ、場所が絶海の孤島だったからな……。あそこに学校を建設するのはいくら遊戯王ワールドでも並の労力ではなかつただろうし、もう少し近場に作れる可能性も考えるとそれも非常に美味しい。

何より、オカルト分野の研究が進めば俺も精霊の皆とのコミュニケーションが取れるようになる。精霊が見える人間が見つかるだけでも嬉しい事なので、完全に渡りに船で断る理由が無い。

「分かりました。そのお話、お受けいたします」

「グッド！これで一安心デース！では、一安心ついでにもう一つ。KCグランプリが終わった後……エジプトに向かって貰えませんか？」

「はい？」

KCグランプリ、それは遊戯王DMにおける記憶編前の最終イベント。

それはバトルシテイ決勝の配信が出来なかった不手際や、ドーマ編で起きた立体幻像の暴走、パラディウス社による買収騒動などなど、いくつもの問題が重なってしまったが故に起きたKCの株価大暴落を立て直すべく、KCが健在であることを示すために開かれた、世界規模のデュエル大会のことである。

また世界経済ではアメリカ並の影響力を誇ったパラディウス社のTOPが突如行方不明という影響も大きく、各地で業務不全に陥っていることが大きな影響を与えているため、裏の世界ではその後釜を狙ったり恐慌を防ぐといった政治的な攻防が起こっているらしい。

いやまあドーマの靴を舐めてた奴が、ダーツが倒された後もデカイ顔をするのは許されませんってのは当然な話なわけで、ここでKC社の軍門に下るか、それともあくまでドーマに殉ずるかという試金石的な意味合いもあるのだろう。

原作では没落貴族ことジークがこのタイミングで一つ騒動を起こしているが、ここで動かないと今後はKCが躍進。パラディウス社の後釜に座るのが目に見えている以上、もうこししかチャンスが残されていなかった、という事情もあったと考えられる。

アニメではハッキングとか不正カードとか、色々動きが雑だなと思っていたが、パラディウス社の消滅という異常事態で動かざるを得なくなつたと考えると、むしろあの

行動は必然だったのかもしれない。

もつともこういった政治的な陰謀に俺が関わることはないので、ペガサス推薦の招待選手として参加し、後は遊戯や他の有力参加者とカード談義に花を咲かせているつもりだったのだが……。

「エジプト行きって何ですか？ ミレニアムアイは月行さんが遊戯たちに届ける予定だったんじゃない？」

「そうだったのですが、月行から自分のように邪神に操られる人間に持たせるとまずいのでは？と言われ、断られてしまったのデース」

なるほど。

先日のペガサスミニオンが引き起こした事件はあくまでも主犯は夜行。夜行が邪神ドレッド・ルートに魅入られオレイカルコスの方に頼り、それを止めようとした月行を邪神 イレイザーの力で巻き込んだ形らしい。

そのため夜行は自責の念と対外的な処分を兼ねて現在は謹慎中。あくまで巻き込まれた形の月行はお咎めなしたが、罰として夜行が受け持っていた仕事を全部やるという形になっているらしい……。確かに邪神に操られた後にミレニアムアイを持っていくというのは流石に怖いし不安になるよな……。普通に分かる……。

「私はミレニアムアイを抽出した後はしばらく安静にしておかなければなりません。

しかし、既にエジプト政府にも話を通してしまっているのです、誰が持つていくのかとなる……」

天馬兄弟を操った邪神の上位であるアバターに認められていて、精霊もいっぱい憑いていて、メンタルの改善でオカルト耐性も人並みになったであろう俺が一番安全と、なるほど納得。

適当な人物にミレニアムアイを預けるわけにはいかないし、KCはKCグランプリの運営に忙殺されている。恐らく名もなきファラオの魂の受け入れ準備で手一杯のイズズを連れてくるわけにはいかず、マリクとリシドはグルズの問題がある。

遊戯たちにアメリカ滞在を伸ばして貰い、エジプトに直行して貰うのも超融合や光のピラミッド、十代のメンタル改善デュエルが控えているので論外。個人に頼むと言う意味ではKCではなく社長というのもありだろうが、ペガサス会長の頼みとか絶対拒否するだろうしな……そもそも遊戯の魂を冥界に返したくないだろうし。

「勿論、アメリカでの滞在が伸びたり、エジプトに向かうことで必要になる補償は任せてくだサーイ！単純な費用に加え、学校への通達から公休扱いの手続きまで、全部こつちでやっておきマース！」

そうなれば俺が月行の代役を務めない理由はない。

天下のインダストリアル・イリュージョン社への就職を決めつつ、ペガサスという

バックを得てのエジプト旅行。戦いの儀を観戦できるチャンスとか逃せるわけがないよなあ!?

遊戯が冥界に帰ってしまおうと言う意味では寂しい思いもあるが、それに立ち会えないと言うのはもつと寂しい。参加できる場面で参加できないのは絶対に後悔が残る。それは後に物理的に冥界の扉を開こうとした映画での社長が証明している。それくらいに戦いの儀はビッグイベントだ。

「分かりました。そういうことなら俺もお受けします」

「グッド!」

そんな風に色々自分の思いを正当化しつつ、ペガサスの金で戦いの儀見学というサブライズに思いをさせていると、ペガサスの机から一枚の紙がヒラリと落ちた。

本能的にそんな風に落ちた紙を拾い上げ、何の気なしに拾い上げて見ると……。

「ペガサス会長、これ……」

「Oh! それはKCグランプリの招待選手一覧表デース! それは明日の開会式で明かされるものなので、まだ内緒でお願いしマース!」

そういつてニツコリと微笑んで二つ目のサブライズを俺に届けたペガサスの姿に、この人には本当になわなないなと思った。何故ならば、その参加選手表には最近見たはずなのに懐かしい名前。

実は俺がこの世界で既に何かを成し遂げていたことを証明する名前があったのだから。

「違う、これじゃねえ。こんなんじゃあいつらのデッキには勝てねえ」

金髪に無精髭の男。

かつて不敗伝説を打ち立て、バンデットと恐れられた男はカードと睨み合っていた。

「チツ、なんで俺はあんな無意味なことをしてんだ……」

彼……キースがそんなことを言っている理由は単純だ。ペガサスに敗北したその時、彼の時間は止まってしまった。

栄光を失ってから、只管にロシアンルーレットや賭けデュエルに興じていた暗黒の日々。デッキの強化もせず、栄光の惰性で食いつないでいたあの頃。

それ故にキースのデッキはペガサスに負けたその時から決闘者の王国に至るまで殆ど強化されておらず、ド素人の城之内にイカサマをしてもなお不覚を取る事態に至る。

ペガサスに復讐するという彼の意志は変わらない。しかし、ペガサスに復讐しようとして、あの敗北の時とそう変わらないカードだけで戦おうとしていたのは一体何だったのか。

彼はそれを倉瀬と遊戯のデュエルを見て思い知らされた。自分が使っているデッキ

より、数段上のパワーを持つカード群。カードゲームとは、構造上・商売上インフレしていくものだと、キースは分かっている。

かつて最強を誇ったブルーアイズですら、今では観賞用のカードに過ぎないとすら公言して憚らないカード・プロフェッサーもいる現状。栄光の日々を支えた魂のデッキ、それが現在では決して強いデッキだとは言い切れなくなっていることを彼は理解していた。

勿論、キースは腐っても全米最高のカードプロフェッサーと呼ばれた男であり、キースがいなくなってアメリカのデュエルはレベルが落ちたとまで言われるデュエリストだ。

過去のカードを使っていたとしても、イカサマを行わなかったとしても、その豊富な知識に裏打ちされた戦術と戦略は未だ全米でもトップクラスの實力を誇っている。

何せ今の全米チャンプは如何に天才ともてはやされていようと12歳の小娘、挑戦権さえ得られれば今すぐにでもその頂を取り返す自信がある。

しかし、それでは足りない。到底足りない。カードの絆や戦術では無く、純粹にカードのパワーが足りていない。それをキースは誰よりも正確に、正しく理解していた。

一体いつからだろう、自分がカードのバックを開けなくなっただのは。カードのシヨツプへ向かい、新たなカードを調べなくなっただのは。

思えばペガサスに挑むその前から、自分が最強であることに驕っていたのかもしれないと彼は自嘲する。

故に、キースは自分に残されていた全財産を使って片っ端からカードを購入。自分のマシーンデッキを可能な限り強化した上で短期間で数多の大会に参加。

自分がいない間に有名になっていたらしい賞金稼ぎやプロフェッサーどもを片っ端から撃破して賞金を総取り、その賞金を全てカードに突っ込むと言うサイクルを繰り返していた。

盗賊復活と、アメリカのデュエル界はキースの雄姿に沸くが、本人はそれに満足できていない。

何せ数年単位で存在する資産の差、カードパワーの差というのは埋めがたく、どれだけ金を注ぎ込んでも教導デッキに勝てる気がしないのだ。

そうこうしている内に遊戯がバトルシティで神のカードを入手するという情報が流れ、プレイングや戦術で互角……いや、自分が上回っているとでもまだ追いついていないと、彼は自らのデッキを強化し続ける。

そんな中で告知されたのがKCグランプリの開催である。

KCとの蜜月つぷりをアピールすることを目的としてペガサスも観戦に訪れ、ペガサスの推薦として倉瀬が、バトルシティの成績優秀者として遊戯と城之内が、現全米チャ

ンプである小娘も参加するという、キースの仮想敵の全てが参加するというこれ以上無い理想的な参加メンバー。

それを確認したキースは残っていたコネ、新たに出来たコネを総動員して参加の枠を確保していた。

しかし、現在は参加枠をなんとか確保しただけであり、勝つための戦術や戦略のビジョンがまったく浮かんでこないのだ。

なにせレッドアイズブラックドラゴンが数十万もするウルトラレアカードであるこの時代。ギャンブルで資産を擦り減らしたキースでは必要なレアカードを集めるための資金力が足りていない。

しかもマシーンデッキの強化のために全財産を使っているなどという情報が流れれば、キースの妨害のため、キースに高く売りつけるため、マシーンカードを買い始めるものまで現れる始末。

結果として、マシーン関連のカードは値上がりし賞金を総取りしていても必要なカードが入手できなくなるといふ事態にまで陥っていた。

仮に必要なカードを入手したとしても、後から不要になることもあれば、連鎖的に必要なカードが増えることすらある。

不要になったカードを売って後から必要になったら最悪だ。買い直せるかすら分か

らない。買い直したはずのカードがグールズの残した負の遺産、偽造カードだと目も当てられない。

結果としてキースの家はカードで埋まり、それだけカードが増えると盗難対策に資金を投じる必要があると、色々な意味で限界が訪れつつあった。

「しつかりカードを買い続けてればこんなことにはならなかったのに……」

そんな風にキースが愚痴るのも止むを得ない話だろう。

しかし、そんな風に愚痴るキースの横顔からは笑顔がこぼれており、彼が強きデュエリストとしてのマインドを取り戻したことを表していた。

彼がKCグランプリで目的を果たせるのかは、誰にも分らない。

終章 揭示板回⑤

○【教導・デスピア】チュートリアルお兄さん 倉瀬カインスレ part74 【烙印カレール】

1：ドローしたカードは名無しです

遊戯王DMのチュートリアル担当こと、倉瀬クンと烙印世界に関連するデツキの専用スレです。

他キャラの話題や登場回以外の実況は該当スレでどうぞ

・
・
・

128：ドローしたカードは名無しです

ドーマ編良かったけど、やっぱり色々とやりたい放題だったわね

129：ドローしたカードは名無しです

アニオリでしか出来ないことの応酬過ぎる

130：ドロートしたカードは名無しです

原作キャラに未来知識を付与したり、カードパワーが壊れてる新カテゴリを渡したり、今やったら炎上間違いなしやでこれ

131：ドロートしたカードは名無しです

話のストックが無くなった上に休載が重なって1年やらんといけなかったからな。

アニオリで1年やるのは色々無理がある

132：ドロートしたカードは名無しです

5D'sの予告をする倉瀬 VS 記憶編のネタバレをするダーツ VS ダーク

ライ

133：ドロートしたカードは名無しです

5000年周期の戦い云々に関しては後から設定を拾っただけだろうし、いきなり記

憶編のネタバレをするダーツの勝ち！

134：ドロートしたカードは名無しです

アニオリエピソードの中でもドーマ編は本当に異質

135：ドロートしたカードは名無しです

遊戯が諸悪の根源と戦わない時点で挑戦的すぎた

136：ドロートしたカードは名無しです

動画投稿サイトで素材として有名になったシーンが多くて、そこから流行ったからこそ後で評価が上がったけど、当時はあんまり評価高くなかったからね

137：ドローしたカードは名無しです

アニオリでペガサス救出して、アニオリでマリクと戦って、アニオリでボスを務めるって流れだもん。そりゃ良くても賛否両論以外にはならない

138：ドローしたカードは名無しです

漫画版だと王国以外ちよい役以外での出番が無い倉瀬を章の主役級にぶち込んで未知識ありますとか言い出したらさもありません

139：ドローしたカードは名無しです

漫画記憶編のNPC倉瀬というかフルドリス姐さんが暴れてたからタダものじゃない感が出てたけど、どっちが登場早いつけ案件だしな

140：ドローしたカードは名無しです

本スレだと漫画版しか知らなくてドーマ編を初めて見た奴が解釈違いだつて暴れまわつて草だった

141：ドローしたカードは名無しです

素材でしかしないシーンが多すぎることに定評のあるドーマ編

142：ドローしたカードは名無しです

漫画で見るとアニメ初見でも見たことある感がでちゃうだけで、実は色々現実のカードとの辻褃合わせで、これまでの展開もアニメ改変されてたりするんだけどね

143:ドローしたカードは名無しです

KC取られて弱気な海馬、屑行為をした理由が迫真過ぎる羽蛾、未来知識を持つていることになった倉瀬、味方陣営化したベガサス

そしてやたらと出番が多い上、画面に映るたびに有能な行動を取り続ける御伽、一番解釈違いだったのは？

144:ドローしたカードは名無しです

あまりにも荒れそうな話題すぎる……

145:ドローしたカードは名無しです

カレールを食べるエクレシアとBMGは可愛くて解釈一致だったからセーフ

146:ドローしたカードは名無しです

久々に見たくなつて動画漁つてたら、ぐりぐりエクレシア30分耐久動画が消えて泣いた

147:ドローしたカードは名無しです

>>146

フルルドリスの雷撃シーン集も消されたりする

148：ドローしたカードは名無しです

消えてるのが当たり前なんだよなあ……

149：ドローしたカードは名無しです

ドーマ編の是非は散々語られてるけど、遊戯が一生カツコ良かったから俺は大好きだよ

150：ドローしたカードは名無しです

状況がどんどん悪化して行って、KC取られて海馬ですらメンタルをやられてる中、一人だけ折れないのは心が強すぎた

151：ドローしたカードは名無しです

メンタルやられ海馬はちよつと天上天下唯我独尊で自分のロードを突き進む感が薄くなつて残念だった

城之内に煽られてわりと直ぐ持ち直すのは流石社長だなんて感じなんだけど……

152：ドローしたカードは名無しです

シリーズ的に一番重要だったのはペガサスの完全仲間化だろうけどね

危機に対抗するために強いデュエリストを養成するとか、アカデミア作ったりとかの動機になるし、漫画の完結に備えて明確に次回作を考えはじめたのがここだと思う

153：ドローしたカードは名無しです

ペガサスが余計なもの作って無ければもうちよつと戦いは楽だったんだよなあ……

154：ドローしたカードは名無しです

アバターが神の抑止力として仕事したのでセーフ

155：ドローしたカードは名無しです

三幻神に対するカウンターといいつつ、天馬兄弟との戦いで邪神がドレッドルートとイレイザー2体しか出てこないし、あと1体どこだよってのは当時話題だった

156：ドローしたカードは名無しです

遊戯と海馬に対応するオシリスとオベリスクの対が出てきてラーだけ出てこなかったからね

157：ドローしたカードは名無しです

わざわざアニオリでラー戦が描写された倉瀬が持ってたのは当時は物凄く納得した
王国編の時からどこかで倉瀬主役のアニオリを挟むつもりはあったんだろうなと

158：ドローしたカードは名無しです

絶対ペガサスの会社を乗っ取ったダーツが持つてるだろ……またラーかよ……つて
予想してただけどな当時は

159：ドローしたカードは名無しです

蛇神と邪神の無限決戦を制するところ好き

160：ドロートしたカードは名無しです

あの勝った方がこちらの敵になるだけですにしか見えないデュエル、あれは大好きだけど、同時に俺ルールの押し付けが強いから大嫌いという複雑な気持ち

161：ドロートしたカードは名無しです

当時は俺ルールの応酬wwだったのに、過劇派が使ったカードは全部紙の方でもそのままできるの草なんだよな

162：ドロートしたカードは名無しです

ちゃんとフェイズ移行とか発動タイミングを宣言したり内心で説明してくれてるか、倉瀬関連はカード化する時に困らないんよね

そのせいでゲームに出す時、謎のデュエリストとか仮面のデュエリストとしてゲーム限定でデスピアを振り回す裏ボスとして長らく君臨してたし

163：ドロートしたカードは名無しです

マンネリ化しないように持つてくるデッキをアドの考え方とかチュートリアル担当の教導、裏ボス担当のゲーム版デスピアを作品ごとに切り替えつつ一時期はぐるぐるしてたよね

164：ドロートしたカードは名無しです

>>>162

闇鍋デツキ勢と比較してやるのが分かりやすく思考ルーチンも組み易かったせいなのか、とりあえずクエリティスの精神で出してくるから、裏ボス担当してる時は滅茶苦茶強かったのを覚えてる

165：ドロートしたカードは名無しです

デステイニードローそのものはして来ないけど、敵として出る時はデステイニーカードが烙印開幕とアルベルに設定されてて絶対初手に持つてくる積み込み型だから、デステイニードロー有りの設定だと、勝手に初手で発動してるからほぼ事故らないってのもデカイ。

社長と王様のワンキル積み込み程じゃないけどあれはかなりずるい。

166：ドロートしたカードは名無しです

おバかな融合はしてくるけど、烙印劇城で戻すのがクエリティス優先だから結局攻撃力0にしてくるっていう

当時のプールで普通に進めてるだけだと効果破壊しても後続呼んでくるし倒すのが普通に絶望的すぎる

167：ドロートしたカードは名無しです

昔のゲームに出てる倉瀬対策ならとりあえず入れてるモンスターを全部お気に入り登録して、お気に入り登録してるモンスターに優先して壊獣を使う思考ルーチンを利用

するのが一番よ

ワイトだろうとなんだだろうとお気に入り登録してるなら壊獣使ってくれるし

168:ドローしたカードは名無しです

ゲームに殆ど出れてないダーツさん……

出てたかどうかの記憶すら怪しい……

169:ドローしたカードは名無しです

発動宣言を聞かずに攻撃!!とかやったのが敗因に繋がったダーツの悪口は止めてあげよう

170:ドローしたカードは名無しです

>>168

ダーツはルールに落とし込むのが難しすぎるから……

171:ドローしたカードは名無しです

ちゃんと話を聞いてたら攻撃を中断して、スプリンドが復活しなかったかもしれないのにな……

172:ドローしたカードは名無しです

烙印劇城の効果を知らないと言動宣言聞いてても結局攻撃してると思われてるのでセーフ

173：ドローしたカードは名無しです

スプリンドを復活させてなければシユノロスのパーツを全処理できないからもうちよつと粘れるか、ゲーの無限守備でデッキ切れ勝ちできるんだっけ

174：ドローしたカードは名無しです

無限+1をどう扱うにもよる。ラーと同格の最高神パワーでゲーが一方的に戦闘破壊されたのか、ルール上はアバターと相打ちだったけど演出的にアバターが残ってただけなのかは諸説ある

175：ドローしたカードは名無しです

でもなんだかんだ言って何も賭けてないデュエルで究極融合が最高なんよ

176：ドローしたカードは名無しです

僕は倉瀬復活に合わせてマスカレイド蘇生、戦闘破壊されたマスカレイド除外に合わせ、て仮面を外す演出が大好きです

177：ドローしたカードは名無しです

烙印融合からミラジェイドでブラパラ除外、ダイレクトを超電磁タートルで防いでマジカライズフュージョンでBMGとドラグマ4人を素材に究極融合召喚の流れが最高過ぎる

178：ドローしたカードは名無しです

アニオリ特有の怪しさはあってもあそこだけで全部許した

179：ドローしたカードは名無しです

超電磁タートルは王国戦の墓地の一番上に置いてあったカードだし、再放送で見ると新たな発見があつて本当にいい

180：ドローしたカードは名無しです

使ったカードが魔界過ぎるので絶対に許さない

181：ドローしたカードは名無しです

いや俺は許さないよ、絶対に許さないよ。俺は信じてたんだよ。過劇派のこと

182：ドローしたカードは名無しです

当時は烙印世界のストーリーが決まっていなかったただけなんだろうけど、じゃあなんで後付けしたはずのストーリーがあんの有様なんだよ!!

183：ドローしたカードは名無しです

悲惨な未来になること自体は端末世界とか星遺物世界で覚悟していたし、エクレシアとかフルルドリス、アルバスクんの戦死は覚悟していた

過劇派さんさあ……

184：ドローしたカードは名無しです

烙印融合やらミラジエイドやらを許すな

未来知識持ちの烙印融合からの遊戯が倉瀬のモンスター素材に円融魔術とかは最高
だけど絶対に許さない

185：ドローしたカードは名無しです

だから背景ストーリーと精霊は別だって言ってるんだろぅが!!!

186：ドローしたカードは名無しです

なんか自分にとって重要なことがあるとそれに向かって一直線みたいな気質は一貫
してるように見えるよ（白目）

187：ドローしたカードは名無しです

まだ分かんないから……まだラスボスもお目見えしてないし、実は何か理由があるの
かもしれないから……

188：ドローしたカードは名無しです

この流れの中、前に海外公式でいい奴感溢れるセールストークをやったグラフィアミ
たいな感じで、大導劇神としてじゃなくて、過劇派としてデスピア紹介し始めないか
日々怯えている

189：ドローしたカードは名無しです

ドーマ編になると微妙に荒れ模様な理由、だいたいアイツのせいだから……

190：ドローしたカードは名無しです

ちよつと荒れ模様になりつつ、過劇派の定番で爆伸びしてちゃんと再放送中に1スレ消化しきれたのでセーフ

191:ドローしたカードは名無しです

鉄獣の砲撃とか、なんかもう物凄く味方ですよ的な空気出してアレなの絶対許さねえ

192:ドローしたカードは名無しです

いやでも分かるよ。ボタン1個掛け違えれば多分アニメでもあーいうことやつてたんだろうなー的などころあるよ

アバター召喚シーン思い出してみるよ、あの覚醒っぽい演出であの100%闇たつぷりのカード引き当てるとか絶対味方じゃねえって

193:ドローしたカードは名無しです

アトランティスのオレイカルコス落ちを自分の意志でやってるようなもんだからな
アイツ

194:ドローしたカードは名無しです

好きなんだけど大嫌い

195:ドローしたカードは名無しです

KCグランプリ始まつてるのに未だドーマ編の話しかしてないの草

196：ドローしたカードは名無しです

>>195

だつてKCグランプリは倉瀬 VS キースまで語ること無いし……。
ずっと観戦しながらカレーを喰つてるだけのお兄ちゃんだし……。

197：ドローしたカードは名無しです

本スレやらツイだと初心者に優しいキースさん感動の復活劇で、この出番に合わせて作り溜めされてた奴が大量投下されてるんだけどな

198：ドローしたカードは名無しです

城之内に負けた理由がペガサスの復讐に必死でデッキが型落ちだったからってのは納得なんだけど、そこからの掘り下げがまんまりアルの俺たちで草なんだよ

199：ドローしたカードは名無しです

最近はまだうららが高くなってきたからな……

離れてるタイミングに汎用カードが来てたりすると、後からD—HERO シングル
ガイしようとしても高く困るんだよな……

200：ドローしたカードは名無しです

どこかのD—HEROは俺たちの財布に酷いことをしたよね。

関連カード全部高騰とか勘弁してくれ

201：ドローしたカードは名無しです

アニメとか漫画の世界だと現実よりカードプールが広いだろうし、マジでやってられねえって

202：ドローしたカードは名無しです

でもここ今見るとキースが可哀想と言うか、遊戯王DMの時代にいくら買っても教導のカードパワーに追いつけねえとか言ってるのがシユール過ぎる

203：ドローしたカードは名無しです

いくら買っても追いつけないのはそれはそう、むしろあれだけ差があつて良く食らいついたらわ

204：ドローしたカードは名無しです

伝説の竜を使つてる城之内には競り勝つてる当たり全米チャンプの格が高い

205：ドローしたカードは名無しです

カードパワーの差、資産の差で追いつけないから、機甲部隊の最前線を今まで使つたカードと、最新のカードを繋ぐカードとして採用してるの大好き

単純に追いつけないから全部とつかえてきたぜ!!とかやらないのがデュエリストのマインドつて感じで最高

206：ドローしたカードは名無しです

骨塚のデッキ強化も俺の考えた最強デッキをくれてやるぜとかじゃなくて、適切なカードを渡してやるわけだから元からそういうのが得意なんだろうね

207：ドローしたカードは名無しです

ペガサスから今のユーになら託せマースって邪神 イレイザーを渡されて、「俺は邪神使いじゃなくてマシーン使いなんぞな」って投げ返すところ大好き

欲しくなったら盗賊らしく奪いに行くから待つてろって言うところはもって好き。一切和解はしてないんだけど、お互い吹っ切れてる感ある

208：ドローしたカードは名無しです

ペガサスは吹っ切れたら駄目なんだよなあ……闇の力に操られてたからノーカンをゴリ押し続けるのずる過ぎる

209：ドローしたカードは名無しです

ドーマ編でそこらへんの禊を済ませた上でのイベントなのでセーフ

210：ドローしたカードは名無しです

倉瀬vsキースはこら倉瀬が前章で大ボス担当したのにまさか普通に負ける？ってなつて焦るぐらい強かったから本気キースはマジでヤバイ

キースが落ちぶれたせいでアメリカのレベルが下がったと言われるだけのことはある

211：ドローしたカードは名無しです

倉瀬がライフ削られても滅茶苦茶ニコニコしてて、キースが敵意剥き出しなせいでそんなに苦戦した感はないんだけど、デツキ内のドラグマ使い切ってるからマジでギリギリまで追いつめてるんだよな

212：ドローしたカードは名無しです

テトラドラグマまで引つ張り出してるからヤバい

213：ドローしたカードは名無しです

もうキース戦を残すだけなのでいつもの倉瀬の戦績まとめ

倉瀬は強キャラか否か

4勝3敗1分

式谷 ○

遊戯 ×

海馬 ×

マリク △

グリモ ○

ダーツ ○

遊戯 ×

キース ○

214：ドローしたカードは名無しです

ドイツ相手に勝ちがどうかんがえてもヤバイ

215：ドローしたカードは名無しです

過劇派曰く、デスピアは倉瀬が使いたがらないだけで使おうと思えばいつでも使える力つてのが一番面白い

216：ドローしたカードは名無しです

普段から全力ではあるんだろうけど、身の丈に合わない力に振り回されるのは嫌だつて言う悲哀を感じる

217：ドローしたカードは名無しです

闇落ち(?)したなかでは唯一の顔芸無しの貫禄よ、仮面無ければ顔芸しとつたやろつて口元のはいっぱいあるけど

218：ドローしたカードは名無しです

分かりやすい顔芸が少なくて微妙に素材不足なので過劇派の演説シーンとか語りシーンばかりが酷使されてるの草

219：ドローしたカードは名無しです

実際、予知能力者特有の異物感から解き放たれた遊戯戦だとカード創造だかデイステ

ニードローかデスピアンドローだか分からんけどやっとするからな……

それで出てくるのが烙印融合、ルベリオン、ミラジエイドの3枚だから本当に頭おかしい

220：ドローしたカードは名無しです

なおそれ相手に普通に勝つ遊戯

221：ドローしたカードは名無しです

デツキ相性は遊戯〈海馬〉倉瀬〈遊戯〉で三すくみだけど、実力とデツキ相性で負けるせいでちよつと格落ち感は否めない

アニオリで出番を盛ったけど、原作だと王国だけだしくみたいなアニメスタッフの意図が見え隠れする

222：ドローしたカードは名無しです

なんだかんだ究極竜が対倉瀬特攻だからな、クエリティスも効かんし

223：ドローしたカードは名無しです

クエリティス対策のために生み出された遊戯の壊れ融合の皆さんは早くカード化してくれ

224：ドローしたカードは名無しです

カード創造とか、自分だけ使えるカードとかなんかズルい気がするって発想がマジで

俺たちに近い

予知能力といいその表現方法といいアバターといい、そういうメタ的なキャラつてのは大前提だろうけど

225：ドローしたカードは名無しです

メタ的なキャラつてのは大前提にしても予知能力者の苦悩が本気すぎる

226：ドローしたカードは名無しです

実際遊戯王DMの転生モノはだいたい親世代スタートで、マリクとかジークの救済から始めるしな

原作スタートだとどこに介入していいかわからん

227：ドローしたカードは名無しです

倉瀬を早めに救済するとペガサス関連のイベントフラグが全部潰れる罫

228：ドローしたカードは名無しです

名作があるせいで話題に上げにくいけど、なんだかんだキースを最速で救済するルートよ、足踏み期間が無いなら全米チャンプとしてダーツ以外全部全部何とかしてくれそうなおな安心感がある

229：ドローしたカードは名無しです

そのダーツが使うゲーが問題だけど、ゲーをしっかりと倒してる奴もあるからな

230：ドローしたカードは名無しです

リミッター解除とかいう頼れる最強速攻魔法

なんだかんだ戦闘にまで持ち込めば神耐性も何もないからゴリ押しが効く

231：ドローしたカードは名無しです

神の進化イレイザーで蛇神ゲーを闇に落とすアレな

10000年の恨みに喰わせる描写といいあれは神

232：ドローしたカードは名無しです

ドレッド・ルートさんが神へのメタカードとして機能する日はいつきますか……？

二次でもいいんですけど……

233：ドローしたカードは名無しです

キースおじちゃんの話題はスレ違いなのでそろそろ止めて！

234：ドローしたカードは名無しです

予知とかそつちの方の話だと、ちよつとベクトルが違うけど

倉瀬 VS 斎王の遊戯王最強予知とか運命系能力者決戦を見てみたい

235：ドローしたカードは名無しです

その二人はちよつとどころじゃなくベクトルが違う過ぎる……

236：ドローしたカードは名無しです

ミエルちゃんは混ざれますか……？

237：ドローしたカードは名無しです

範囲の倉瀬と精度の斎王の戦い（？）

238：ドローしたカードは名無しです

倉瀬の予知と比較するなら斎王より未来知識のイリアステルなんよ

色々仕込みをした上とはいえ、シグナー関連の戦いを予知してる倉瀬のブロックを貫通してペガサスを暗殺してるのヤバすぎる

239：ドローしたカードは名無しです

遊戯が事情を知ろうとする所に直前のドーマ編で倉瀬が残したものを感じた

出番が無いのに存在感がある

240：ドローしたカードは名無しです

イリアステルは教導やデスピアのsinモンスターを使っていない、遊戯は妖眼の姐さんを使ってる

情報はコレだけなのに……

241：ドローしたカードは名無しです

妖眼の姐さんは相手の特殊召喚に反応するサポートタイプかと思ったら、カードになつてみたら結局雷ゴリラしてたの笑ったよ（選んで破壊）

242：ドローしたカードは名無しです

倉瀬はイリアステルの暗躍を確認するのはカードの提供だけじゃなくて、シグナー関連を過劇派が認知しているから間違いない

遊戯が倉瀬を気遣って戦場に出さず、倉瀬はカードを提供する所に止めたのは分かるんだけど、じゃあイリアステルは何をやったのかって話よね

243：ドローしたカードは名無しです

あそこで妖眼の姐さんが出てくるの、単純な記憶編のファンサービスとかじゃなくて、シレつと精霊側が創造だか書き換えやつてるよね

244：ドローしたカードは名無しです

sin教導やデスピアを使つてない以上倉瀬の襲撃はしていない、あるいは回避されたと考えるべきなんだけど、コンタクトを取つてないつても考えにくいからなあ

245：ドローしたカードは名無しです

イリアステル側が知る破滅の未来に倉瀬がいたのかすら分からんからな

246：ドローしたカードは名無しです

倉瀬の見ている倉瀬のいない世界が破滅の未来である可能性すらある

247：ドローしたカードは名無しです

触りたいけど触れないアンタタッチャブルな領域過ぎる……

248：ドローしたカードは名無しです

下手に触って「私の知ってる未来であんたら失敗しますよ」って言われてもいやだし「あんたらは頑張ったけど別の要因で回避したので無駄な努力してましたね」って言われても困るからな……

249：ドローしたカードは名無しです

実際Z―ONEは失敗したし、倉瀬の見る未来が破滅の未来で、遊星の成長イベントがバタフライエフェクトで増えたら無駄な努力だったとかいうことになりかねない

250：ドローしたカードは名無しです

流石にZ―ONE込みで遊星の成長だと思っただけね

251：ドローしたカードは名無しです

なんというかまんま倉瀬が悩んでた内容が直撃するっていう

介入していいのか駄目なのか、介入した自分たちの努力が本当にうまくいくのか

252：ドローしたカードは名無しです

犠牲にしない方法が全部失敗してるからなお酷い

253：ドローしたカードは名無しです

倉瀬も大量に精霊が憑いてるけど、Z―ONEにも時械神軍団がいるし、そういう悩みを持つてると精霊や神もコイツ可哀想だから応援したろってなるのかもしれない

254：ドロートしたカードは名無しです

遊戯がパラドックス側の事情を知ろうとするとところから見ても、これから襲撃があるかもしれない以上のは聞いてないだろうしな

どんなデッキを使うとかは遊戯の側からしても断るだろうし

255：ドロートしたカードは名無しです

逆に十代はお前の卒業後に大変なことあるでみたいな話は何も聞いて無さそう

理論も修めてるけどなんだかんだ感覚派の十代にとつて倉瀬の授業は面白くないってのは言われてたし

256：ドロートしたカードは名無しです

ペガサスへの襲撃を知つてスルーしたのか、知らずにスルーしたのか、知つた所をパラドックスがぶち抜いたのかでも全部変わる

257：ドロートしたカードは名無しです

黒板に載つてるカードを見る限り当時のガチコンボを教えてるからちゃんと聞けよ!!
つてなるんだけどね

258：ドロートしたカードは名無しです

教えてない非常食蜃気楼は使つてるから、普通に知つてるorカードの説明を聞いた時点で何をするのか分かったせいで面白くなかったのかもしれない

259：ドローしたカードは名無しです

よ
本来の歴史の方でなんかあった可能性もあるけどイリアステル関連の真相は闇の中

終章　　この世界に生きる

「もう一人のボクがいなくなったんだ、千年パズルの中からも、ボクの心の中からも……」

今、俺がいるのはエジプト、古のファラオに関連する記憶の石板前。

ペガサスからミレニアムアイを預かった俺はアメリカからエジプトに直行、空港で遊戯一行と合流する前にマリクと鉢合わせするという、壮絶に気まずい状況に置かれてしまったのだが……。

まあ、闇の力に囚われていないマリクはなんだかんだでいい奴だった。

むしろいい奴だったからこそあれだけの事件を引き起こしておきながら遊戯と和解することができたと言えるだろう。

最初こそお互い、「これどうしたらいいんだろう……？」というような雰囲気があったが、イシズから促されるとマリクが自身の行いを謝罪。ペガサスからの温情で罪そのものは軽くなったとはいえ、これからどうやって償っていくつもりなのかについての心情と展望を聞けば、こちらとしても怒る気も無くなるというものだ。

正直、闇の力に囚われていない素の性格がこの通りなら、どうやって償うかを考えていること自体が罰なのではないかと思う程の好人物である。

その後は童実野町で詰まりに詰まった過密スケジュールを超えて来たであろう遊戯一行と合流。リシドの運転する車に乗り込み、万が一、三幻神を記憶の石板にかざしても何も起こらない等といった不測の事態に備え、現地まで俺も同行することになった。

何か致命的な見落としがあった時は、俺の予知能力ということになっている原作知識で対応するという算段だが……。勿論、俺が知っている王様の名前を彼らに伝える気はない。これは遊戯たちが行うべき戦いであり、俺が介入して良いと、そう思う事がどうしてもできなかったからである。

まあ、正直一番の仕事は記憶の世界に行く時。石室の中で倒れることになる遊戯一行。彼らが体を痛めたり、怪我をしないようにしてあげることだと思っっているのだが……。

「お、おい。どうなってるんだ？」

「もう一人の遊戯が消えたって……」

「わ、分からないんだ！」

あれ？ これ不味くね？　なんか遊戯たちが一向に記憶の世界に旅立たないぞ？

記憶の世界には確かシャーデーから……。あ、これは俺のせいです？　先日の病

室での一件もあって、俺がいるせいでシャーデーが出てこれなくなってる？ もしかして壮絶に原作イベントを踏み外した？ まって、これで世界滅亡とか流石に冗談じゃないぞ。 し、仕方ない……。

「遊戯、ファラオの魂は記憶の世界に旅立った。だから君の中からファラオの魂が消えたんだ」

「倉瀬……？」

「記憶の世界とは3000年前、ファラオが実際に体験したものによって作られた舞台。ファラオはそこで自分の運命を辿り、千年パズルにその魂が封じられた謎を解き明かすことになる」

俺の語り口にシンと静まる一同。

所謂未来知識によるものと言うより、現在の状況を確認するための言葉だと言う事が伝わったようだ。

「じゃあ、もう一人の遊戯は、もう戻ってこないって言うのか？」

「いや。自分の記憶を解き明かし、3000年前の真実を知ることが出来れば戻ってこれる。但し、その行程は俺の知る未来では極めて厳しいものだった」

どこまで話していいものか。原作ではどこまで語られていたのか。

とりあえず、どこまで語って良いのかと悩んでいると、城之内と本田が居ても立って

も居られない様子だったので続ける。

「記憶の世界で行われるのは究極の闇のゲーム。そこでファラオの魂はバクラの闇人格と再び戦うことになる」

「そんなこと聞いてねえぞ!」

「そうか、もう一人のボクは心配をかけたくなって……」

究極の闇のゲーム。3000年前のエジプトを舞台にした超巨大TRPGとでもいうべき戦い。その存在とバクラと戦うという事実を明かした俺は、意味ありげに振り返る。

勿論何も意味はない、遊戯たちの視線が集まり、俺が責められているような気分になって落ち着かない気分になっただけ……だったんだけど、なんか階段でバクラが倒れてるんですけど……。止めてよ……。

「猿良くん!?!」

「猿良がなんでここに!?!」

城之内が駆け寄って抱き起こし、とりあえず記憶の石板が安置されている部屋の隅に寝かせる。

予知能力って思った以上に見えてるんだな……と、一同からちよつと同情的な目線で見られるが、これに関しては完全に偶然である。なんで都合よくバクラが倒れてるんだ

よ。自分でもびっくりしたので、精神を落ち着けるために意味ありげな視線をバクラに向けつつ黙り込む。

バクラって千年パズルにパラサイトマインドしてたから参戦してきたんじゃないかってたっけ……。本人がいるのは本当に知らないんだけど……。

「それより倉瀬くん！もう一人のボクを助けに行く方法は無いの!？」

「全部教えてくれって訳じゃねえ！ 助けに行く方法だけでも教えてくれ!!」

「お願い!」

遊戯一行から詰め寄られ、思わず後退る。

記憶の世界にどうやって入ってたかな。千年錠の力で千年パズルの中に入ってたとかだっけ？千年パズルの中にある王様の心の迷宮の先とかだったのは覚えてるんだけど、千年錠の力が入ったのか、友情パワーで千年パズルの中に入ったのが曖昧だ。とにかく一度落ち着こう、冷静になるために時間を稼ごう。

「千年パズルだよ、遊戯」

「え?」

「君は千年パズルの中、ファラオの心の中に迷宮があることを知っているはず。その心の迷宮を解き明かした先、究極の闇のゲームの舞台となる記憶の世界は存在する。迷宮に迷ってしまえば二度と出てこられなくなるリスクもあるけれど……」

そう説明すると、それなら！と喜んで自分の意識を千年パズルの中に落とそうとする遊戯と、それじゃあ俺たちが助けに行けないじゃないか！という城之内。

皆を危険に遭わせることはできない、一人で危険な場所に行かせたくはないと、お互いが心配するが故の舌戦が始まるが……。

「いるんでしょ？ シャーデーイ。そろそろ出てきなよ」

「……君には、本当に驚かされてばかりだな」

とりあえず、俺は最初から出待ちしていたであろう男に声をかける。病室での一件もあり、俺がいるせいで出てこれなかっただけで、よく考えればこの場にコイツがいないわけが無い。それは一度落ち着いて考えをまとめればすぐに辿り着いた事実。

この場にいなかったはずの男が現れた事、その男が度々彼らの前に顔を現していた男だったことでこの場に緊張が走るが問題無い。こと記憶編に関して言えば、コイツ程信用できる男はいないのだから。

「フアラオには現世での友がいる。連れて行ってあげて欲しい」

「心得た。フアラオの魂を宿す者、そしてその友人たちよ。手を繋ぎ、心を揃えて意識を集ませよ」

遊戯一行に有無を言わせないまま話を進める。

いや、遊戯一行にも有無を言う必要が無いと言うべきか。彼らは固い結束で結ばれた

仲間たち。遊戯が一人で行こうとするのも、それを仲間が認めないのも分かっている。彼らはそれでもお互いを思いやっているのだから、全員で行くと言う選択があるならそれに乗る以外の答えはない。

勿論、俺はいかない。精神状態が改善したことで、闇のゲームに対する耐性は改善したのではないかとペガサスは言うが、これまでがこれまでである。下手に記憶の世界に突入して、究極の闇のゲームによる影響を受ける可能性を考えると、参加すると言う選択は取りにくい。

だからこそ俺が彼らにできる最後の援護として、これくらいならば大丈夫だろうとトランス状態になり始めている彼らに声をかける。

「記憶の世界は現実世界とは法則が違う。記憶の世界へとたどり着いたら、自分のデツキとデュエルデイスクの存在を念じるといい。そうすればデツキは……精霊は君たちの力になってくれるはずだ。だが心得ておいて欲しいのは、記憶の世界でのライフは君たちの命そのもの、究極の闇のゲームへの参加権であるということ。絶対に0にならないように気を付けてね」

「分かった！ありがとう！倉瀬くん！」

「サンキューー！倉瀬！」

そんな皆からの感謝の声を聴いていると、その場にいた全員が崩れるように倒れ込

み、シャーデーが現世から消えたことで、千年錠と千年秤がガシャリと音を立てて落ちた。

この場にいた俺を除いた全員が記憶の世界へと向かったのだ。
もう、できることは何もない。

ただ見ていることしかできず、皆が無事に帰ることを信じ、待ち続けるしかないという事実。これに俺は酷く寂寥感を覚えながら、遊戯一行の帰りを待つ。

「倉瀬か」

「海馬社長」

遊戯たちを楽になるように寝かせ直した後、暇を持て余して記憶の石板の前でデツキを回していた俺の前に現れたのは社長だった。そういやアニメ版だと普通に参戦してたなこの人。

でも、アニメ版だと社長ってどうやって記憶の世界に来たんだったけ？

「端的に言おう、俺を遊戯の記憶を巡る戦いとやらに連れて行け」

「ええと……」

考え込む。本気で考え込む。

マジで覚えていないのでわからないのだ。社長が何故記憶の世界に突入できたのか。その様子を見て俺が教える気が無いと判断したのか、社長の機嫌が悪くなる。

「貴様が教えないと言うのなら……」

「いや、そうじゃなくて社長がどうやってたら戦いに参戦できるのか、分からなくて……」

俺は自分の原作知識……予知が完璧では無い事。

その中で社長は究極の闇のゲームに参戦していたが、どうやって参戦していたのか本当に分からないことを告げる。

「ふうん。行き先は分かれど、そこに至るまでのロードが分からない。思った以上にその力は当てにならないな」

「まったくです」

原作知識、それは絶妙に頼りになるようではない力だ。

純粋な知識、誰がどんなデツキを使っているのか。そのデツキにはどのようなカードが入り、効果を持っているのか。

こういった知識は何度も俺を助け、同時に悩ませてきたが、原作でのイベントやそれに介入する手段という意味では、未来を知っていても驚くほど役に立たない。

ドーマ編での黒幕がダーツであるということが分かっても、ドーマの神殿の場所

が分からなかったように。記憶編でも記憶の世界で何が行われているかが分かっている。でも、そこへの行き方、解決の方法が分からない。仮に俺が遊戯たちと一緒に記憶の世界に向かったとして、役に立てたかという点は実の所怪しいと言わざるを得ない。

王様の真の名前であるアテム。

これを俺が教えたとして、ホルアクティへと繋がる鍵になるとは正直思えないのだ。名前とは、文字と音を揃えて初めて意味を成す。音しか知らない俺が王様にその名を伝えたとして、本当に自分の名前を思い出したと言えるのか。

俺は思い出したとは言えないと思う。

自分の名前がまったく違う文字で書かれていれば、それが自分の名前だと認識できないのと同じことだ。結果として遊戯たちが文字の形を求めて王墓へと向かう必要が出てくる以上、どこが名前を隠した場所なのか分からないようでは、本当に原作知識が彼らの役に立つかというのは怪しい所だろう。むしろ、余計な先入観を与えて足を引っ張ることになりかねない。

「で、貴様はそのままそこで時間を潰すだけなのか？」

「それは……どういう意味です？」

「倉瀬、貴様が未来を変えてしまうリスクを恐れていることは分かっている。介入する様子を見せず、そこに一人でいることがその証だ」

などと考えつつ、まあ社長なら自分の力で記憶の世界に入るでしょ。

魂の因縁とかで記憶の石板側から勝手に呼び出しが入るんじゃないかなと思つていたのだが、そんな俺を社長は挑発的な瞳で見つめながら言葉を紡ぐ。

「ドーマとの戦いの中、お前はこの世界に存在する意義を見出したと言える。だが、本当にそこで満足なのか？」

満足、満足か。

「貴様の精霊、フルルドリスにはモクバの幸せを踏みにじるリスクを抱えてでも未来を変えろという覚悟があるかと問われ、あの時オレは不覚にも言葉に窮してしまつた」

確かにそういうことがあつたということは聞いている。

社長にとってモクバとは自分の在り方を構成する一要素であり、如何に進むべき道を自らの手で切り開く覚悟があつたとしても、即決することは難しいだろう。

「だが、ここで断言しよう。オレならばモクバの幸せを踏みにじるリスクを抱えてでも未来を変える。否、未来に至る全ての道筋を自らの手で切り開き、踏み記した道を以つて未来とする！」

そうだろうな。海馬瀬人というのはそういう人間だ。

原作知識としては、この世界にきて言葉を交わした仲として、彼ならばそうするということ確信がある。自分の運命、未来を他人に委ねるといふ事を海馬は許さない。

「何故ならば、そうでなければオレ自身が納得できないからだ。

己の力で自らの道を切り開ける場面、そこで立ち止まった人間に未来は訪れない。

未来永劫、立ち止まったという事実そのものが己を苛み続けることだろう」

「っ……」

「故に問う、この世界に根を下ろした貴様が、ここで立ち止まったままで満足できるのか

？」

海馬は問う。

俺個人がここで満足できるのかと。

自分が世界に存在しても良いのかと自問自答しなくなった俺が、この世界に居場所を見つけた俺が、世界のリスク程度を気にして、遊戯たちに全てを任せてここに居ること。

それで未来に後悔を残さないのかと問いかけている。

「ふうん。そこそこ見れる顔にはなったが、まだ足りんか」

どうやら、機嫌が悪かったのは俺が記憶の世界への行き方を知らなかったからでは無く、うじうじしていたように見えたかららしい。

自覚は無かったが、社長が言うなら実際そうだったのだろう。

「そもそも、未来を変えなければ全てが上手く行くなど誰が保証してくれるというのだ？」

「それは……」

社長からの言葉に俺は思わず顔を上げる。

そう、顔を上げた。……俯いてたのか、俺。気が付かなかった。

「誰も未来のことなど保証しない。貴様の未来予知がどれほど正確であろうとも、絶対というのはこの世界に存在しない」

今、貴様の予知では記憶の世界で戦っているはずの俺が、この場で足踏みをしていることがその証明だろうと言う。確かにそうだ。どこで何があったのかは知らないが、言われてみればここに社長がいるという時点で、記憶の世界での戦いがどう転ぶのかが分からない。

漫画版では社長の援護が無くとも相棒が王様へ名前を届けるのが間に合っていたが、アニメ版ならばどうなるだろうか。もしかしたら、社長がここに足止めされている分、時間を稼げなくなつて王様の敗北、そして世界の滅亡を招くかもしれない。

「故にもう一度問うぞ、貴様はそこで時間を潰し、結果を待つだけなのか？」

「……そこまで言われちゃ、結果を待つだけじゃ居られませんか？」

「貴様は数年後、デュエルアカデミアの教師として、多くのデュエリストを育てることになるのだ。そこで燻つて居られても困る」

デッキをホルダーに収め、衣服に付いた埃を払う。

記憶の世界への行き方は分からない。しかし、この場には数多の千年アイテムがある。

「倉瀬！やる気になったのなら、このオレを遊戯がいる舞台へ！」

記憶の世界とやらに連れて行ってみせろ！」

「フフツ、結局それが目的ですか？」

「ふうん。ただの善意で発破をかけているとでも思ったか？」

いやまったく。

社長のしてやったりといった表情は、俺に発破をかけたのはあくまでおまけ、主目的は記憶の世界への突入を目的としたものだとありありと示している。

確かに言われてみれば、先程までの俺が悩んでいた姿は、社長にとつて好ましい姿ではないのは明らかだ。そんな俺に発破をかけるなんて、そんなに気に入られてたっけ？ などと思っていた部分もあったのだが、しっかりと打算があつて逆に安心した。

とりあえず、千年アイテムや神のカードが記憶の世界に至るキーアイテムであることは間違いない。遊戯の千年パズル、バクラの千年リング、シャーデーの千年錠と千年秤、この場にはいくつもの千年アイテムがあるのだから、上手く使えば記憶の世界に入ること自体は不可能ではないはず。

だが、この場で俺が頼るべき千年アイテムなんて、一つしか存在していない。

「……ミレニアムアイよ。ペガサス会長、力を貸してください」

そう、ペガサスから預かったミレニアムアイ。ミレニアムアイは千年パズルの心の奥底すらも見通すほどの力を持っている。例えどんなに迷宮があろうとも、その全てを超えて記憶の世界に辿り着くはずだと俺は信じている。

「海馬社長と俺を—— 記憶の世界へ——！」

そう願った数秒後、思ったより簡単なんだなと。

思わずそう呟いてしまったほど、ミレニアムアイはあつさりど記憶の世界の上空へと俺たちを導いた。あまりの高度に顔を引きつらせ、なんとか着地に成功するもよろめいて体勢を崩す俺と、当然の如く着地に成功して周囲を見渡す社長。

鍛え方が足りないと言わんばかりの視線が突き刺さるが、まあ、そんなことは些細な話だ。むしろ体勢を崩す程度で済んだ俺もデュエリスト特有の身体能力だとは思うのだが、それを軽々と上回る社長は一体何なのだろうか。

俺が記憶の世界に参戦することで、何が起こるのかは分からない。

もしかしたら原作が崩壊し、世界が滅亡してしまう事にも繋がるかもしれない。しかし、社長が言ったように、この世界に正しく根を下ろすことが出来た俺には、世界の危機……いや、友人の危機を見過ごし続けることはもうできそうにない。

介入するか、しないのか。

何を選ぶにしても、立ち止まるという選択はありえないのだ。

もつと先の時代になれば、後進の成長を促すため、あえて見守るといったことはあるだろう。

しかし、遊戯や海馬は同じ時代。同じ世代の人間として競ってきた仲間である。

その繋がりには短いようでとても深い。この世界のデュエルは遊びであつても魂をぶつけ合うもの。一度魂をぶつけ合った相手が、仲間が戦っているというのに、自分だけが異物ですと言いながら、素知らぬ顔が続けるのは納得できない。

原作イベントを踏み外した程度で世界が滅亡するなんて冗談じゃない。

そういった決意を胸に秘め、俺はデュエルデイスクの存在をイメージする。

呼び出すのは俺と戦い、遊戯と共に旅をしてきた精霊であるエクレシアとフルルドリス、それ以外のメンバー……特に教導の大神祇官や邪神 アバターは呼び出せる気がしない。ちよつとどころではなく、彼らを呼び出すには俺の魂（バー）が足りてない。呼び出しただけでぶっ倒れるという確信がある。原作では三幻神をまとめて呼び出していた挙句、彼らがゾークに倒されてもなお意識と戦意を保っていた王様は流石のフアラオといった所か。

「マスター」

「マスター！」

記憶の世界という特別な環境故か、嬉し気に声をかけてくる新たな装いの彼女たちの姿を見て思わず、お前らも自由に書き換われたのかと、俺は思わず吹き出しながら呟く。はい！と自信満々に答えられるが、悪い気分ではない。それは彼女たちが今まで俺を氣遣つてくれていたという証であり、この記憶の世界にやってきたことで、彼女たちとの関係をまた一歩進められたということなのだから。

「遊戯たちを助けに行こう」

「勿論です！」

そんな俺の気持ちと決意を一つの言葉に秘めて示し、それに彼女たちが応える。

ペガサスはここまで俺の知識から、こうなることを予測していたのだろうか。彼女たちと話せる最後になるかもしれない機会。きっと、それを聞いても否定するだろうけど……。

その機会が世界を救う戦いという大舞台なのは、この世界に生きる倉瀬カインという人間にとって、なんとしても世界を滅亡させないという気持ちにさせる、最高の贈り物だった。

番外 倉瀬カイン 大百科

《left》ニマニマ大百科NIMANIMAPEDIA(春)《left》
 8《front》
 《font:u5》

《left》倉瀬カイン | 単語 | 《left》 《font:u58》い 《font:u58》お 《font:u58》い
 t 13
 《left》くらせかイン 《left》 《font:u58》い 《font:u58》い 《font:u58》い
 《left》 《font:u58》い 《font:u58》い 《font:u58》い 《font:u58》い 《font:u58》い 《font:u58》い
 《font:u58》い 《font:u58》い 《font:u58》い 《font:u58》い 《font:u58》い 《font:u58》い 《font:u58》い

8》お《／font》 記事を支援する《／left》 《font:u58》す《／font》
 ont》 記事編集

《box:w100%,p0.2,bo#AAAAA》> 概要> 性格> カ
 ドの精霊> 仮面のアカデミア教師> ニマニマ動画での倉瀬> 烙印シヨツ
 ク> 関連項目

《／box》

《left》ナニナニ大百科(仮)《／left》 《font:u58》け《／font》
 t》

倉瀬カイン | 単語

くらせかイン

《box:w33%,inline》《font:u58》い《／font》

いいね (13) 《font: u58》お 《font》

応援 (Opt) . . .

その他

《box》

倉瀬カインとは主にアニメ「遊戯王」シリーズで活躍した主人公・武藤遊戯のライバルの一人にして、ドーマ編で事実上の大ボスを担当した予知能力者。

漫画とアニメで立ち位置が大きく変わったキャラクターである。

G Xでの名義である仮面のアカデミア教師についても本項目で記載する。

■ 概要

通称チュートリアルお兄さん、遊戯王シリーズでは珍しいOCG勢寄りのプレイヤーであり、カードゲームとしての遊戯王の考え方を教えてくれる。

「ルールとマナーを守って楽しくデュエル」の体現者であり、壊れ性能なカードは使うがフェイズの移行や効果の発動をしっかりと宣言してくれるので、「発動していた」に代表される俺ルールを行わない数少ないデュエリスト（相手が発動宣言を無視した結果、発動していたになることはある）

主な使用カードは漫画連載時及びアニメ放映時に10年先を行くカードパワーと評されたドラグマ（教導／凶導）とデスピア、そして邪神。なお、実際には20年先のカードパワーだった模様。

現実でのカードの活躍を考えると名前に反して『邪神』が格落ちしているように感じられるが、下手に強化をするとアバターがヤバイことになるため、実はアニメから20年たった今でもカードパワーが追いついていない説が存在している。

ちなみに彼は主人公陣営と親しい制服の学生且つ、バトルシテイ編やドーマ編で童実野町にいるため忘れられがちだが、実は童実野町在住では無い。古い静画では頻繁に間違われているが、彼の制服は童実野高校の物とは違うのでMADから興味を持ったという人は気を付けよう。

上に戻る

■ 性格

癖の強いキャラクターの多い遊戯王の中では非常に大人しい性格で、ゲームとしてのデュエルが好きであることを隠さない好人物。

その大人しきはともすれば現代では陰キヤと呼ばれる事もあるが、十代や遊馬と並んで屈指のコミュ強勢として語られることも多い。

具体的に言うとうと、あの社長と仲良くカードトークが出来るレベルで、その実力や知識は作中でも最上位クラス。

彼の操るカードと比較してなおチートクラスの効果を持ったカードが相手でも、容赦なく「デュエルモンスターズのルール」を駆使して立ち向かう姿は登場人物の多くから高い評価を受けた。

また食べ物の好物はカレーであり、日常回では画面に映るたびにカレーを食べている。

……が、これは表向きの姿。

その内心は予知能力者であるが故の苦悩に満ちており、デュエルだけが彼にとって純粹に楽しめるモノという酷い有様。

大人しい性格なのは自身の予知を崩さないようにするための擬態であり、ドーマ編と記憶編を経て、自分の能力と折り合いを付けた後に判明した素の性格はかなりの愉快枠であることがGXで判明している。

彼の詳しい精神状態についてはドーマ編の項目を参照。事実上、主人公とラスボスを兼任した活躍は是非アニメで見たい。

漫画の世界線ではこのドーマ編と差し変わる形で遊戯王Rの物語が発生したようで、自分は存在しないほうが良いのではないかという懸念や、ペガサスを見捨ててしまった苦悩。予知能力者が持つ悲哀を邪神 イレイザーと共に吐露。

アニメとは別の形で主人公である遊戯たちからの答えが出されるという、非常に重要なポジションを担った。

漫画本編では王国編以外はちよい役やNPCとしての出演であることを考えると、ペガサスと並んでアニメ版で大きく出番と設定が増加し、それが逆輸入されたキャラクターだと言える。

上に戻る

■ カードの精霊

倉瀬を代表する要素の一つが憑いている精霊の数で、個人に憑いている精霊の数という意味ではシリーズを通して単独TOP。

十代や万丈目とは異なり精霊と意思疎通どころか視認すら出来ないが、それにも関わらず予知能力の存在もあって無条件で存在を信じているという特異性もあり、カードとの絆も非常に強固。

倉瀬本人に精霊の視認が出来ないためか、精霊たちはデュエル中にその存在をアピールしようとするため、ソリッドビジョンが自由気ままに行動するほどで（特に教導の聖女 エクレシア）、予知能力者としての苦しみを誰よりも理解しているため、マスターのためならなんでもやるという過劇派も存在する。

但し、自分しか使うことが出来ない要素に頼るのはずいという感覚や、安易に精霊の力に頼ることの危険性を理解しているため、精霊からの助力はどうやら自分から断っているようで、引きの強さ自体はそれなり止まりであり、手札事故を起こした描写のあつる数少ない人物。

このようなスタンスから精霊の助力を受けた描写はドーマ編以外ではほぼ存在しないが、どこぞの過劇派の言葉をそのまま信用するなら、教導組関連という縛りはあるだろうが、一切の自重を捨てたのなら某アストラル世界の守護者の如く、全てのドロローがシャイニングドロローになりかねない模様。もつとも、色々な意味で過劇派の発言をどこまで信じてよいかは不明だが……。

上に戻る

■ 仮面のアカデミア教師

遊戯王GXで登場した、デュエルアカデミア特有の滅茶苦茶濃いキャラをした教師の一人で常時仮面をつけている不審人物として扱われるが、視聴者視点ではどうみても倉瀬。

原作の後はペガサスから世界で五本の指に入るデュエリストのうちの一人として認められ、伝説級の実力者として広く認められている模様。

彼が仮面を付けているのはそれだけ知名度が高くなってしまったが故、安易に素顔を晒すことが出来なくなったというのが一つと、KC脅威の技術力によってうつつすらとながら精霊を視認する機能がついているためである。

担当はカード・アドバンテージ学で扱いとしては非常勤教師、ペガサスと海馬の無茶ぶりを日夜こなしているようで、このモードの彼は社畜という愛称で視聴者に親しまれている。

基本的には海馬と同様に子供の自主性を重んじることと、何かと理由をつけてアカデミアから離されているため作中で行ったデュエルの回数は少ないが、重大な校則違反を行った生徒は容赦なくデスピアで叩きのめすため、悪魔のデスピア仮面などと生徒からは陰口を叩かれている。

校則違反を行っているとはいえ生徒をデスピアでボコボコにするのは、一見するとや

りすぎな体罰行為に思えてしまうかもしれないが、アカデミアでの重大な校則違反とは即ち、失踪者が出たり、死者が出たり、下手すれば世界が崩壊するレベルなのでぶつちやけ妥当な判断。

危険地帯揃いであるデュエルアカデミアの敷地が曲がりなりにも学校としての体裁を保っているのは、彼の努力のお陰なのかもしれない……。

というかアカデミアで命の危機に関わる出来事が起こる＝倉瀬が出張中or元凶の謀略で不在になったタイミングのどちらかなので、彼の存在は割とマジで生命線。

持ち前の予知能力を活かし、本当に危ない事件は彼の愛弟子である三沢にそれとなく逆転の一手を託してくれたりはしているのだが……、未来が見えているのに出張や謀略で不在にならざるを得ないのは社会人の悲哀と言った所か。

クロノス先生からも「デスピアマンが出張すると必ず良くないことが起こるジンクスがあるノーネ！」と愚痴をこぼされ、他の教師も納得している程度にはあの手この手で事件の場から離され、彼が出張するたびに描写の外でも細やかな問題が起こり、教師陣は対応に奔走している模様。

まあ、いたらいたらでゲームでのifストーリーが示す通り、アニメDMと遊戯王Rの両方で大ボス格を務めたが故に、戦闘では無敵、相手ターンで数えて2ターン持続する大寒波、当然の様に神耐性（最高神仕様）と盛られに盛られてしまった、原作版の邪

神 アバターで解決できてしまったりと、ストーリーの緊張感が無くなってしまいうので仕方が無いのだが……。

前作視聴者にはバレバレ且つ、名前を出さないまま素性が明かされる回があったとはいえ、一貫して「仮面のアカデミア教師」で通されていたのはこれが原因だろう。

王様の帰還に伴って現世にはレプリカか抜け殻しか残っていない疑惑のある三幻神とは異なり、倉瀬のアバターは真正銘本物で現役の神の力、しかも最高神だからね。仕方ないね。

授業内容としてはカードの処理やアドの稼ぎ方などを解説しているようで、三沢や明日香のようなタイプからの評価は高いが、十代のような直感型からは理屈っぽいと不評。

しかし直感型にとっても授業がまったく面白くないという訳では無いらしく、授業中に居眠りする程度で済んでいる。

具体的に言うと、授業そのものよりも脱線した時の雑学や無駄知識の紹介が面白いタイプ。特に無茶ぶりしてくる上司に関する愚痴が生徒からは好評で、脱線話が始まると居眠り組も起きてくるのが少々生々しい。

視聴者視点ではその上司がどう考えても海馬社長のことを指しているのは密に、密に。

しかし、そんな愚痴を零しながらもアカデミアでの生活を楽しんでいるようで、ラー

イエローの樺山先生と一緒にカレーを食べていたり、カレー仮面とライス仮面を名乗ってタッグデュエル。

エクレシアにカレーをたくさん食べさせるだけのデッキ（カレー魔法でエクレシアを強化するタッグコンビ）を使うなど、前述した愉快枠である一面を覗かせ、伝説のデュエリストの一人であることが判明した時には、「コレが伝説の……？」と、十代たちを啞然とさせている。

唯一、彼と親しい三沢だけは、「だから面白い先生だって言っただろ」と言わんばかりの表情をしていたのが印象深い。

デュエルアカデミアネオドミノ校にも何らかの形で関わっていたようで、5D'sではある教室にクロノス先生などと並んでひっそりと肖像画があることを確認できる。

これをルチャアーンが意味深に見つめるカットが入るなど、イリアステルと何らかの関わりがあることが示唆されているが、劇場版を含めても詳細は今に至るまで明かされていない。

上に戻る

■ ニマニマ動画での倉瀬

比較のおとなしい性格であり、声を荒げたりする場面が少なく、顔芸要素も主役を務めたドーマ編では表情が仮面で隠されていて、MAD動画ではDM期の素材を使った出番は控えめで、他のキャラクターのような迷言も多くない。

バトルシテイ編での「モンスター」の効果ではない！デュエルモンスタースターの……ルーだ！」のような印象的な台詞もあるが、カレーに絡んでいる場面と、全国大会予選で手札事故を引き起こし、彼の二つ名であるハードラックの元となったシーンを除けばデスピア仮面としての登場が殆どで、彼に憑いている精霊たちの方がよく使われている。

そのため動画でしかアニメ遊戯王の知識が無いという人には愉快なデスピア仮面の印象が強く、ドーマ編の一挙配信が行われるたびに原作から変わった点について解釈違い論争を引き起こし、当記事付属の掲示板が書き込み禁止指定をされていたこともある。

一方でデュエル動画になるとフェイズの移行などを宣言する音源が豊富で、状況を選ばずに使うことが出来るためか出番が多く、予知能力者という設定と合わせ、架空デュエル動画での出番は遊戯や海馬、歴代主人公を凌ぎかねない程に多彩。

GXのクレジットでは一貫して仮面のアカデミア教師という謎の人物で通されただけでなく、作中でカップリング要素が薄いため関係を構築し易く、闇のゲームに対する耐性が薄いためストーリー上の重要な場面で戦えない理由がある点。

そしてシンクロ召喚の登場以後はドラグマの高い出張性能から、様々な二次創作でも教導役、主要キャラの外付け強化パーツ、または自分の予知に介入する危険因子として警戒されたりなど、作者の解釈次第で様々な活躍を見せてくれる。

またゲームのプレイ動画では彼を倒すことで得られる報酬や解放されるパックには墓穴の指名者や増殖するGを始めとした汎用カードが多いため、彼がチュートリアル役として序盤から登場するゲームのプレイ動画では『倉瀬狩り』が盛んに行われている。

当時はデスピアと共に裏ボスを担当する時にボコられた鬱憤やその時々々の環境への鬱憤を晴らすべく、『倉瀬狩り』の途中にコメントすることが一種のテンプレ文化として定着していたが、言ってしまうえばただの文句であり現在では不快と感ぜられるノリであるため自重しよう（戒め）

興味がある人は2010年前後のプレイ動画を見てみると、その時に流行っていたノリの一部を感じることが出来る。またその設定やカードパワーの高さから遊戯王のゲームシリーズを通して唯一の皆勤賞（音声のみやシルエットのみの登場を含む）

現実のカードパワーがアニメに追いついたことや、ストラクチャーズなど様々な新規獲得を目指した外伝の連載が開始されたりと、倉瀬が予知能力者であるという点を除き、チュートリアルや裏ボスを担当し続けるメタ的な理由が潰える中、今後も何らかの形で登場し続けることが出来るかに期待がかかっている。

上に戻る

■ 烙印シヨック

烙印世界のストーリーが明かされる中、あまりにもあんまりなアニメとの違いにより界限に衝撃が走った事件。

カードの背景ストーリーとカードの精霊が必ずしも同一の存在ではないということ、暗黒界の面々以上に世に知らしめた。

詳細は該当記事を参照。

上に戻る

■ 関連項目

遊戯王関連項目の一覧

遊戯王DM

モンスターの効果ではない！デュエルモンスターの……ルールだ！

教導の大神祇官／デスピアの大導劇神

教導の聖女 エクレシア

教導の騎士 フルルドリス

邪神 アバター

デスピアン・クエリテイス

サンダー・ドラゴン

烙印世界

ドーマ編

カレ

モウヤンのカレ

シエル先輩

ギャラクティックナイト

上に戻る