

Q. 恋愛脳の男は決闘で
恋ができますか？

ウェットルver.2

【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】

A, (距離感の) 調整中です。

目次

没原稿

憑き、秘め。(旧4話) | 1

決闘馬鹿が啼く頃に(旧5話)

22

本編

光津真澄の憂鬱(1話) | 37

Word Arts Sacred

(ソードアーツ・セイクリッド)(2話)

54

ますみさん@がんばれない(3話)

66

LDS融合コースの石英(クオーツ)

(4話)

からぶりロマンス(5話) | 99

想定の外(GUY)(6話) | 106

玉語(ギョクガタリ)(7話) | 117

決闘者(デュエリスト)に憧れて(8話)

135

光津真澄はわからない(9話)

153

YA☆I☆BA(10話) | 170

男にモテて どうすんだ。(11話)

182

私に惚れないのはどう考えても遊鬼が

悪い?(12話) | 210

最強(サイキョー)デュエリスト遊鬼!

(前編) (13話目) | 234

最強(サイキョー)デュエリスト遊鬼!

(後編) (14話目) | 248

恋なるもの (15話) | 287

没原稿

憑き、秘め。(旧4話)

おおよそ二年前。

蛇喰遊鬼と出会ったのは、各召喚法コースの合同デュエルするとき。

中等部であるジュニアユース・コースとは別の、小学部であるジュニア・コースに在籍していた頃。めまぐるしく成績をあげる同年代の男の子がそれぞれの召喚コースにいと聞いて前々から興味はあったが、彼も彼らも顔も知れぬ塾生のひとりではなかった。

その中では今でこそ親しい北斗も刃も、あと沢渡もいた。北斗や刃は悪名がないので、正直なところ沢渡以外はだれも知らないも同然の状態で、私は合同デュエルに参加していた。ああいう時、沢渡家の親しみを感じる悪名高さは強いのだなとも思う。

「——そう。」

ただ、ある意味で。

沢渡家よりもひどく蛇喰遊鬼の悪名が知れ渡ったのは、その北斗や刃すらも下し、當時は負けて当然の沢渡への容赦ない勝利はおろか、小学生へのサーブスとして顔を出し

た桜城ユウ、のちの舞網チャンピオンシッポのジュニアユース優勝者である男さえも屈そうに蹴散らした小さな怪物として、そして、

「こんな実力^もの満足してるんだ。先生たち。」

LDSの誇りだと、だれもが思っていた強さを。

たった一日の、たった一言で粉々に踏み砕いた冒険者として、だった。

え？

と、だれがつぶやいたのか。

料理で使ったばかりの熱いフライパンに水をぶっつけた瞬間の、火傷するほどの熱量を奪われながら蒸気を噴き出す音に似ている気がする、しかし、声色だけは聞きなれた普通の声が聞こえてきた。

それを当時の私が、実力を積み重ねてきた経験者のプライドを叩き折られた悲鳴が混ざった困惑の声だと理解するには、この日の事件が終わってから数か月後、実際に自分で彼と相対し、何度も負け続けてマルコ先生に泣きつくまでの長い月日がかかった。

あたりまえだ。

今の彼の言葉は侮蔑ではなく、嘲笑でもなく、ただの失望であり、落胆であり、努力を続けた塾生にも塾生を鍛えあげた塾講師にも残酷なまでの現実への言及にして、当時のLDSが抱えていた限界を指した、「期待外れ」の評だったのだから。

そんなものを当時の私が実感し、理解するには幼すぎた。

もうすこし勝負事に熱心で、努力と研鑽に情熱的で、感情ばかりが先立ち具体的な指標のない努力と研鑽をするような真似をせず、ひとつでも挫折を知っていれば。

目の前の少年と自分との間に、どれほどの実力差がすでに開いていたのかを理解してしまっていただろう。この時、彼我の実力差を実感したマルコ先生もまた理解し、しかし先達者であるがゆえに、「おとなげなく戦うのであれば勝機はあっても誇りは無い」と、屈辱感を呑み込み、「より技の冴え、教育の腕を高めよう」と誓ったという。

とはいえ、全員が全員、おとなげある塾講師だったわけではなく。

しかし、無意識に実力差を悟ってしまったのか、怒鳴るばかりで勝負に挑まず。

……それもそのはずで、本当に一介の塾生を相手取って負けてしまえば、それだけで塾講師としての沽券に関わるから本気で相手するはずもないというか、社会人だからこそリスクを恐れてできないのだけでも。

そんな臆病な塾講師の様子を見て、ならば自分も、と、自分の尊厳を傷つけられたと立ちあがり、しかし、臆病を真似るにすぎないがために、複数人で袋叩きにしようだとか、勝負事と関係のないことで相手を侮辱するとか、結局は自分一人では勝てないことを認めてしまった決断を自信満々に実行に移して。

みつともなくて、見ていられなくなつて。

「私が相手だ、おまえたちは邪魔だ！」

どこか汚らわしくて。

「私たちのデュエルに、勝手に入るなっ！」

私に加勢しよう、などという、くだらない連中に剣を向けて、

「これは、『私のデュエル』だっ！」

己の怒りと周囲に感じる羞恥と、幼いプライドに任せて彼に立ち向かい。

気がついた頃には、私さえも周囲の敵だとなじられながら狙われて。

退屈そうに睥睨する彼が、思いついたように私に加勢して。

ようやくふたりきりになって《ヴェルズ・オピオン》を切り崩そうとした瞬間、ほん

のわずかに意表を突かれたような呆けた顔^様を見せて。

アドバンス召喚できた《ジエムナイト・クリスタ》を見て、ほんの100ほどの数値

の差を埋めていこうとする私を見て、物思いを忘れたように口を軽くさせ。

真剣勝負の楽しさに耐えきれないとばかりに唇を歪めて、

「……越えてみせろよ、運命に抗えない端役のくせに。」

ドラゴン一匹にすら勝てない程度の実力で、一生満足のくせに。

いまさら本物の決闘者^{デュエリスト}らしい矜持をみせて。

偽物風情でボクたちに勝てるなんて思えるのなら！

存分に愛してあげるよ、死ぬまで弄んであげる！

ボクたちの勝利で！」

内側に燻ぶらせた情熱と、嗜虐心を曝け出しながら。

昂る彼に呼応し咆哮する《ヴェルズ・オピオン》へと、私・たちは挑み。

「いくわよ、《クリスタ》！」

アクションマジック、発動——！」

今ほどの実力もいまま、どこにでもいる塾生のように。

手に取ったアクションカードに希望を託して、届くはずもなかった強敵へと拳を向けた。語るまでもないけれど、それは自分のデッキのすべてを信じた、実力ある者の選択肢とは言いがたいものだった。

自分のデッキ、実力を信じていれば、アクションカードこそ最後の突破口となりえる切り札であって、優先的に、がむしやらにアクションカードを拾いに行きはしない。

ただ、この時の私は、アクションカードを使った戦術もまた実力なのだと、なんの疑問も抱かず、持論にわずかな実感があれども疑うべき己の限界に気づきもせず、ひたすらにアクションフィールドに散らばったアクションカードを拾い続けた。

攻撃力を操作するものであれば、自分のライフを減らしきらぬために。

なんらかの耐性を与えるものであれば、《ジェムナイト・クリスタ》のアドバンス召喚

のためのリリースを確保するための手段として。

がむしやらに、がむしやらに、当時の私が思いついた、たったひとつしかないなどと思いきや、突破口のために全身全霊を文字通り注いで。

最後の最後に掴んだものが。

否応でも憧憬し、意識し、恋焦がれるほどの。

おたがいの、おたがいへの恋愛感情だったなど、まったく悟ることなく。

奇跡的な、勝利だった。

もちろん。

「それは自分の実力ではない」と、勝ってしまったから気がついて。

アクションカードという奇跡に依存しきった、「彼を実力で下した」とは言えるはずもない博打勝負だと理解してしまった、あまりにも悔しい勝利で。

卑怯者としか言いようがない周囲の塾生の歓声なんて、聴くだけでも忌まわしくて。

私は、立ち去った。逃げるように。

彼の言わんとした現実を理解してしまつて。

LDSでの居場所を失うかもしれない、とんでもない発言の意味を知って。

自分が本当に彼を下すには、あまりにも遠い道程を要求されるのだと気づいて。

あれから今年になるまで、ずっと彼の足跡を追い続けた。

どのような勝利を掴む人間なのか、より理解しようと努めた。

やがて彼が、実は。

自分と変わりない、「大切なカードたちと勝利したい」と、願う決闘者で。

そのための努力と研鑽を惜しまず、だからこそ、たかがエクストラデツキの召喚法ひ

とつで一喜一憂する塾生が理解できず、より「オピオン」を乗り越える猛者を求め。

己の求める猛者にこそ、ほかの「ヴェルズ」たちとの力で勝利したいと願い。

だからこそ、あれ以降、そう、たった一度の奇跡や偶然であれ敗北した日から、なに

かにつけて勝ててしまう相手でしかないはずの私にだけ、どういうわけか普通の男の子

のような反応をするのだ、と、知って。

知れば知るほど。

やはり、今度こそ、と思ってしまう。

今度こそ自分の実力で勝って、この思いを伝えたいと願ってしまう。

そうでなければ対等ではない。

そうでいられないなら、自分はなにも変わっていない。

だから、負けたくはないのだ。

志島北斗でも刀堂刃でも、あの沢渡シンゴでも構わない。

自分以外のだれかが彼と対等で、彼の心を捉えるなど、あつてほしくないから。

ボクは退屈だった。

二年前にLDSへ入塾したのも、半ばヤケクソだった。

死んだはずの自分が転生し、——いや、この世界の成り立ちからすれば、死んだ自分は転生したのではなく、この世界で再現されただけなのかもしれないが——この肉体の両親がアクションデュエルの愛好家で、若かりし頃のデュエルでは楽しめないものが心置きなく楽しめると熱弁しては、アクションデュエルができる娯楽施設へと連れまわされたのは数知れず、もはや、いつでも記憶に新しい退屈のひとつだった。

そんなものがあるから、どうしたというのだ。

どうせ誰も彼もが《霸王龍ズアーク》の脅威に晒される。

どれだけ鍛錬を繰り返そうと、その実力は霸王龍の眷属にすら及ばず、届いたとしても一時的なもので、すべてが解決すれば鍛錬の記憶すら奪われる。

都合よく。すべての想い出に意味がなく、たかが赤馬一族の家族喧嘩に一時の平和すらも奪われたというのに、あたかも榊遊矢の活躍で円満に解決したかのように。

そうやって世界が改竄されたのち、そのときの自分が今の自分でいられる保証などどこにもなく。すでに一度死んだ人間なのだという自覚も、デュエルモンスターズに懸けてきた青春も情熱も思い出も奪われた同姓同名の別人になる可能性もあると気づいた自分には、アクションデュエルなど「今ここにある幸福」さえも踏みにじられる証明でしかなく。

ならば、それでこそ、と思ってしまうた。

何度もアクションデュエルをするうちに、何度もアクションデュエルをさせられていくうちに、何度もアクションデュエルなんかで笑顔になる両親を見ているうちに。

榊遊矢を、アクションデュエルの事故で殺す。

かつての未来で、光津真澄や柊柚子がデュエル中の事故で死にかけたように。

霸王龍の復活ができないよう、その分身である榊遊矢をデュエルで「事故死」させれば、今生の家族との記憶は奪われないし、自分の自我を守ることまでできる。

いくなれば、デユエル殺人。

これを完遂するための居場所を得るためならば、LDSでの代表的な決闘者になるのが手っ取り早いと思っってしまったから、両親の勧めに乗った。

自分の最愛のカードたちだった「ヴェルズ」モンスターと再会するように手渡されたLDS製の「ヴェルズ」カードで、前世に組んだ覚えのある複数の「ヴェルズ」デッキのうちのひとつを再現し、当然のように勝利を重ねて。

気づいてしまう。

ああ、これは勝てない。こいつらが神遊矢に勝てるはずもない。

《ヴェルズ・オピオン》を出されただけで簡単に敗北する程度の実力で満足している連中が幅を利かせるLDSなど、赤馬日美香の箱庭など、赤馬零児が呆れて当然だ。

彼らへ「実践に足る決闘者ではない」と憂いたのも当然だ。

こんな程度で満足する塾生と。

こんな程度で満足する塾生を生み出して給料をもらって満足する塾講師。すでにLDSは腐りきっている。

エクストラデッキの召喚法という力、劇物、LDSの特権に溺れている。

こいつらに出番がなくなつたのも、あたりまえだ。

「こんな実力^もで満足してるんだ。先生たち。」

烈火のごとく塾講師に怒鳴られても、なんの興味も沸かない。

ヒーローごっこのように集る塾生を相手取っても、退屈なだけだった。

エクストラデッキの召喚法を使えなくなったままの量産される粗悪品、そうであつても成長に挑もうとせず、大切なカードのための成長すら放棄した弱者の群れ。

負ける理由があるとすれば、ゲームリセットもなく連戦に連戦を続けて、デッキのカードを枯渇させて敗北するという、もはや意味がないリソース不足に追い込まれることだけ。

これを用意に悟ったのか、こちらが倒した先から加勢をしようと乱入を繰り返すやつが出てくる。もはやなにを懸けた勝負だったのかも忘れ、勝利することだけしか考えなくなつた塾生を止めようとする塾講師は、たまたま居合わせたマルコ先生たちくらいのものだ。そんな良識的な塾講師の抗議すら、保身に走つた塾講師には「塾生のやることだから」の一点張りで逃れようとする。

ああ、これも、あの作品の世界脚本らしいのだろう。

ほら、すぎなだけ現実的な勝利とやらを持つていけよ。

なんのために戦つていたのかも忘れきつた、中身の無い勝利をしてしまえ。

だからこそ霸王龍は復活したように、すべての民から記憶を奪つたように、たつた六人の少女から自由を奪つたように、親友と妹を失つた男や被害者の涙と怨念を誤魔

化すように、みつともない勝利に耽溺しながら腐り落ちてしまえ、何度でも、何度でも

燃え広がる激情に呼応して、《ヴェルズ・オピオン》の咆哮が胸を震わせる。

気のせいか、“オピオン”から冷気を感じる。自分の愛したモンスターたちから伝わる感覚は質量を、微熱を、命の鼓動を増し、前世で愛した仲間たちが此処にいるのだと実感していく。思いのままの破壊を齎そう。

こんな世界に、あんな男が笑顔になる世界なんかには。

最初から意味なんてあつてほしくないのだから。

だから、なのかもしれない。

たったひとりで立ちあがり。

たったひとりで勝利するために邪魔者を蹴散らし。

対戦相手であるボクだけを見つめようとすると、なにがなんでも勝とうとアクションカードを探し求める、眼光の鋭さがある薔薇色の、紅玉ルビーの瞳を持ち。

尾を引くような黒い長髪すらも印象に残る、アクシオンフィールドを駆け巡る後ろ姿に吸い寄せられて、今更のように決闘者デュエリストのプライドを見せつけられて。

ほんのちよつとだけ、と、力を貸して。

ほんのちよつとだけ、と、邪魔者を共に排除して。

しようがないな、と思い、どうせ融合召喚に依存するのだろうと思いつながら、そこまで本気ならば相手をしようとデュエルディスクを構えなおして。

こちらの想定以上に耐え忍ばれて。

《ジエムナイト・クリスタ》をアドバンス召喚してきて。

《ヴェルズ・オピオン》の呪詛を乗り越えてきて。

たった100ポイントでも絶望的な攻撃力の差を越えてくるつもりなのか、と、それまでの彼女の立ち回りの意味を理解したとき。

おもしろく感じてしまった。

いじらしい。これほどの連戦を繰り返しているのに。

そこまでしてLDSの誇りを守りたいのか、己の誇りすらも守りたいのか、そんなものが新参者に喰い散らかされているというのに。

仮に勝てたとしても、おまえたちは神遊矢たちの踏み台にしかねないだろうに。

たかが眼前のボクに、勝つためだけに。

そんな目を向けてくれるというのなら、もしかして、と。

「……越えてみせろよ、運命脚本に抗えない端役モブのくせに。」

期待しても、いいのだろうか。ただ、

「ドラゴン一匹にすら勝てない程度の実力で、一生満足ズアーのくせに。」

ボクの《ヴェルズ・オピオン》を越えていけるといけるのか？

「いまさら本物の決闘者デユエリストらしい矜持をみせて。

偽物風情でボクたちに勝てるなんて思えるのなら！」

経験を、実力を、矜持を。

ボクと「ヴェルズ」たちの絆を、前世での決闘者との絆を。

たかが一枚のアクションカードとの組み合わせで乗り越えようと言うのなら。

「存分に愛してあげるよ、死ぬまで弄んであげる！」

ボクたちの勝利で！」

愛おしく、愛らしい児戯を踏み潰してやろう。

何度でも挑戦を受けて、何度でも敗北させて、何度でも悔しがる顔を愛してやろう。

再起するたびに慈しみ、また敗北するまで甚振つてやろう。

そこまでやって、ほんのちよつとでも君が運命脚本を変えられるのならば。

もつともつと甚振ろう。その瞳の輝きが磨かれ、摩耗し、欠片も残らなくなるまで。

やがて君を君と呼べなくさせるほどの成長改変にすら至らないのならば。

どれだけ、どれほど、だれを愛しても。

どうせ君も、彼らの踏み台で終わるのだから――！

「いくわよ、グクリスタ！」

アクションマジック、発動――！

光津真澄の叫びに呼応する騎士を観て、ボクは嗤った。

アクションカードなんて自分も持っているのだから、抵抗はできる。

そう思っただけでカードを掴み、発動しようとして、

気がついた。

彼女が狙っていたものは、ただ攻撃力を超えることではない。

ほかならぬ「ヴェルズ」モンスターの強みを、そっくりそのまま。

アクションカードの恩恵を受けられなくなる瞬間があるという、自分でも気づいてはいた弱点を明確に狙ったもので。そのすべては彼女が発動した、ほかならぬ彼女のデッキから引き込まれたカードとの連携によって生じた、一瞬の隙で。

目の前に迫る騎士の一撃は。

その背を覗ずにしもべを信じる、たったひとりの少女が。

ボクを覗続けた結果たどりついた、もう逃れられない勝機だったのだと。

すべてを理解して。

思わず凝視した光津真澄の瞳は、決して慢心などなく。

勝利への確信ある油断などない、ボクに勝利することへ必死なだけの目で。

まっすぐで、彼女の口癖どおりにくすみなく、くもりもなく、ただボクの姿だけを鏡面に収めていたものだから。今まで見た、どんなものよりも、

「——あ、」

綺麗だった、から。

抗えても回避できない一撃への最後のあがきをする気力さえ忘れて。

ただ、見惚れた。

今思えば、あれは単純に、「彼女のほうが弱すぎたから」至った弱者ゆえの必死の瞳の輝きであつて、ほんのちよつとでも実力差がなかつたら、あの瞳は慢心の混じつたものになつていたかもしれない。

きつと偶然で、冷静に考えたら当然になる決着だったのかもしれない。

もつと前のターンでわざと追いつめられたふりをすれば、間違ひなく彼女には勝てただろう。騙される幼さが悪いと嘲笑いながら、確実に浅はかな尊嚴プライドを踏みにじつたはずだ。

それも立派な戦術だ。彼我の余裕のなさを誤魔化して相手の油断を誘うのも卑怯ではない。わずかな手加減で劣勢を演出し、相手に決着を急がせて己の技の冴えを鈍らせるのも、格闘術であれ立派な頭脳戦であり、本物の読みあひの域にあるものだ。詐術に頼りすぎるのが卑屈から精神的に弱くなる要因なだけで、彼我の実力と研鑽を信じるものだけが詐術を依存せず**に扱える**。

もちろん、それらの技巧は。

相手が自分を追い詰められるほどの強者でなければ、だましようがなく。

そんな強者ではない彼女が最後まで食らいついたからこそ、もうすべてが遅くて。

こんな勝利を実現してみせた、かよわくも綺麗な少女に。

わかりやすい強さなどなく、「綺麗だ」と思わせるほどの勝利へのひたむきさに、心の

強さを黒い瞳孔からの輝きに変えた瞳に、だれが文句をつけられるのか。

無理やりアクシヨンカードを発動して、次のアクシヨンカードを拾いに行くなど簡単に思いつけただろうに、それよりも彼女だけが気になってしまった。

ボクは負けた。

まわりの評価が結果だけに伴うとしても、結果以上の敗北が確かにあった。

ほかならぬ彼女が、己の実力の至らなさを悟り、嘆いたとしても。

その後ろ姿を見つめることしかできず、逃げ去る足音さえも胸に刻まれて、夜になるたびに思い出してしまうほどボクは惚れこんでしまった。これは変わらない。

決闘者として？ 人間として？

どれでもあり、もうすこし足りない。

自分を恐れるどんな塾生よりも、いつしか負け続きでも彼女を称賛するようになった塾生たちよりも、彼女の生き様を追うようになった塾生よりも、きっと特別なのだ。

中学生になり、新しい学校生活を迎えるという日に。

彼女と同じ学校にいるのだ、そう理解した瞬間だけは、ふと退屈を忘れたように。

独り占めしたいと、ほかの男子生徒と語らう瞬間さえできれば許したくないと、どこか淀んだ願望を抱いてしまうのは、もうどうしようもない感情で。

彼女が学校の友達と楽しそうにしている姿を覗いていたいのも、彼女がいつか本当に自

分を打ち負かす日がくるのを待ち望んで応援したいのも、できれば拘束せずにもどおりの輝きを見せてほしいと我欲を耐えるのも、堪えようがない気持ちで。

近い未来に、ほとんどの記憶を失っても。

この子の傍にいられるなら、もういいかもしれないと。

ほんのちよつとでも思う今の気持ちは、誤魔化しようがなく恋なのだ。

あの日の、あの瞳を見た瞬間から。

彼女にだけは牙も毒気も抜かれてしまうのは、いけないことなのだろうか。

色恋へ気を抜くより、光津真澄の記憶にこそ気にかけるべきだと。

自分に思ってしまうから、いけないことなのかもしれない。

……ああ、なるほど。

記憶を失っても、姿を失っても、そばにいてくれるならば。

きつと黒咲隼もまた、こんな心持ちで待ち望むのだろう。たったひとりの親友と、たったひとりの妹と再会できる日を。どれだけの年月がかかろうとも。

だったら、まあ、文句はない、かな。

【Q、恋愛脳の男は決闘で恋ができますか?】

【A、決闘馬鹿が決闘から相手に恋をし、恋愛脳になる場合もあるので、チエーン・ブロックの問題ではありませんが恋はできます。】

【Q、アクシヨンデュエルもエンタメデュエルも霸王龍も嫌いな自分のマスターがインヴェルズの崇高なる邪念を受け入れたと思ったら、なんかジエムナイト使いの泥棒猫に惚れこんで牙を抜かれてしまったのですが、どうすれば終焉を齎してくれるのでしょうか?】

【A、恋愛絡みではない相談は受けつけておりません。】

今日の最強カード

・《ヴェルズ・オピオン》

エクシーズ素材があるかぎり、「レベル5以上」の特殊召喚を封じるカード。

榊遊矢たちが所持するドラゴンたちと同じく、レベル5以上に影響を与えるドラゴン

族のモンスターであり、その真価は特殊召喚封じを維持する場合に一度だけ行える「侵略の」と名のつくカードをサーチする効果と、「侵略の」魔法罫カードを組み合わせたコンボ攻撃にある。

攻撃力も主人公級の2500を50上回る数値であり、とても凶悪。

あくまでもモンスター効果により特殊召喚を封じるため、一見すると魔法罫による無効に弱く思えるが、その弱点を速攻魔法カード《侵略の汎発感染》で克服できるため、実際の弱点は「レベル4以下のモンスターを駆使した戦術全般」である。

リンクモンスターにも弱いのだが、リンクモンスターを呼びだすための素材調達にレベル5以上のモンスターを絡めてしまうと特殊召喚封じにひっかかるため、現代遊戯王でも環境によるが非常に刺さる。

ぶつちやけ《簡易融合》で《サウザンド・アイズ・サクリファイス》を呼べば勝てるので、エクストラデッキに余裕ができれば、念のために《簡易融合》を採用するのもいいかもしれない。

決闘馬鹿が啼く頃に (旧5話)

そして、現在。

《ヴェルズ・オピオン》の猛威を受け、『レベルの高いモンスターを召喚すればよいというわけではない』、という認識がLDSに広がり続けること二年。

「オピオン」の影響を受けないレベル4以下のモンスターを駆使するエクシーズ召喚コースこそ「当たり」のコースである、などという風潮が一時生まれたものの、そのエクシーズ召喚コースでは「ヴェルズ」使いの蛇喰遊鬼、「セイクリッド」使いの志島北斗による主席……実際には只の勝率の奪いあいが続いており、現実には真逆。

双方の席へ他の何者も座れず、成りあがるうえでは「一番の外れ」だと気がつくのは、エクシーズ召喚コースに所属した、もしくははしてしまった当事者のみである。「ヴェルズ」使いの鬼才だと思われがちな遊鬼と、その彼と真正面から勝負ができる北斗を相手に、割って入ってトップを狙うことが夢物語になってしまい、結果的にモチベーションを失った塾生が現れるようになってしまったのだ。

転じて総合コース、融合召喚コース、シンクロ召喚コースでは、『ヴェルズ・オピオン』という具体的な天敵(※身内)だけではなく、『虚無魔人』のような特殊召喚封じを持つ

カードへの対抗論もまた講義内容に含まれるようになり、むしろ他校とのデュエルを含めた勝率、個々の技量だけで言えば、エクシーズ召喚コース以外に所属した塾生がほとんど拍子で成績を残すようになっていた。

とはいえ、他校のデュエル塾との対抗戦においては、《虚無魔人》特殊召喚すべてを封じる悪魔族・闇属性・レベル6のモンスター。《虚無魔人》自身を特殊召喚できないため、召喚は困難。のような特殊召喚封じを積極的に使う決闘者が多いわけではなく。

実践で使える技術論として実感している生徒は、蛇喰遊鬼の悪名を知る当時のジュニアユース、ジュニアの生徒のみ。であれば、二年前から新しく入塾した小学生、中学生にはなぜ特殊召喚封じ対策が必須なのかを理解できているわけではなく。

LDSの塾生ではない学校のクラスメイトたちに勝てればそれでよい——そのような認識で終わってしまう者が多かった。挫折から、LDS内部での己の成長を諦めたのだ。

特にシンクロ召喚コースの塾生は、シンクロ素材に使用するモンスターとの連携で特殊召喚封じを突破できる者がそう多くはなかった。

だからこそ。

シンクロ召喚コース・ジュニアユースに所属する少年「刀堂刃」が最優秀のシンクロ使いの塾生となるのは、原作でどのような立場にあったから、という運命論ではなく、彼

の人物像からして必然であつたと言えよう。

ほんらいの彼の戦術は短期決戦を目論むものだ。

そうであつた。いかなる勝負においても、遅延行為や妨害行為など意に介さないほどの行動速度と攻撃力、特に花拳繡腿かげんしゅうたいには留まらない戦闘面でのリーチや迎撃手段の多さ……ある漫画での表現に近寄るが、拳や腕、足や脚などを届かせ、または取られぬように意識するべき肉体の制空権を奪いあう「制圧」が求められる。

これはカードゲーム、ボードゲームにも言えることで、総合格闘技において最強とはなんたるかを語られれば「関節技がかけられる格闘技である」と語られる時があるように、「いかにして相手の動きを奪えるか？」が重要となる。

同様に、殺傷性の高い武器を持つ人間とは、接近戦における殴打や関節技を凶器で牽制できるから強いのだ。武器が強いからではなく、武器を携えた瞬間から、すでにカードゲームで言うところの制圧、遊戯王で言う「手札誘発を構えた状態」が始まっている。ゆえに、カードゲームと武術には通ずるものがある。

刀堂刃が竹刀を持ち、敵の手札を破壊するモンスタ―を主力とするのも、竹刀でアクションカードを叩いてメンコのようにめくりあげ、そのまま拾おうとするのも。

舞網市においてのアクションデュエルという決闘形式に武術の理を持ち込んだ、動揺せぬ精神性を重んじる権現坂流“不動のデュエル”とは別流派と言つても過言ではな

い、立派な武術的カードゲーム戦略論のひとつなのだ。

その彼が瞬発力と制圧速度を取らず、ただカードを伏せるだけ。

《ヴェルズ・オピオン》の脅威にさらされ、シンクロ召喚ができず、手札破壊もできずにターンを渡すしかなくなったから？ ……ちがう、そうではない。

そんな男ではないことを、蛇喰遊鬼は知っている。

「……なるほど、腕をあげた、のか。」

「——っ!？」

自分の戦略の弱点。

各種妨害効果すべてを掻い潜る戦略が、まさに今だ。

刀堂刃の選ぶ方法なのだ。かつて遊鬼が暴れまわったデュエルフィールドで、かつて打ち倒した少年が選ぶ、遊鬼に打ち克つための対抗策なのである。

刃のフィールドには、セットされたモンスターが1体。

魔法罫も複数枚セットされた、彼の目論見を読ませない布陣である。

こちらの制圧に穴を空ける。そのための戦術が実用可能になるまで時間を稼ぎ、限界ギリギリまで攻撃を耐え、連撃を凌ぎ、一瞬の隙を逃さず逆転し、逆境を切り拓かん。

そう胸に刻み、眼前の脅威へと挑む。まさしく決闘者の魂のありかたである。

潔い。心地よい。好ましい。遊鬼は嘖み応えを確かめるようにうなづく。

そして、なによりも、

「……楽しく、なってきた。」

「……っ、おいおい、もう気づきやがったのかっ……!」

そんなに、いじらしく。

とても懐かしく、正しく、自分と同じような永続的な制圧を戦略に選んだ決闘者に対する最適解を叩きつけてきた、強敵になりつつある友人に対して、

「……『X—セイバー』の特徴は、閲覧済み。」

……伏せカードは《激流葬》？ なんでもいい。

……………モンスターがどれかも、だいたいわかる、けど……!」

ああ、どうしよう、と。

真澄や北斗に感じるものを、刃にも感じてしまいそうで、

「……外れちゃったら、どうしよう?!

……………どっちでもいいや、『楽しくなってきた』……!」

「この、デュエル馬鹿が!

こんな序盤から熱くなりやがってっ!」

脳内麻薬が、花からあふれる蜜のような甘露が彼の脳を満たす。

心の震えが歓喜だと気づいて、やはり感じきってしまうのである。

「……………見せてよ、君の強さを。」

……オピオンの支配に負けない、君の強さを。

そのうえで、君に勝つ……！ めちやくちやに!!!」

「やっぱ気持ち悪いな、おまえ!？」

ああ、たまらない。遊鬼は歓喜の吐息を零す。

真澄の時間が一番楽しいけれど、真澄の域に彼まで至るなんて。

好敵手を使うカードなんて、興味さえあれば何度でも調べるし、自分の知識にある

《ヴェルズ・オピオン》の突破手段を思い返して、そもそもの戦略から好敵手^{ライバル}がデツキを

再構築してくる可能性なんて何度でも思いつく。

ただ、真澄のそれは想定外だった。彼のこれは想定内だ。

だから、知らないものを楽しむのとは違う。

知っているからこそ。

彼の内面性が滲み出る「差異」、^{サブライズ}想定外が楽しみでしようがない。

ガンギマリの瞳孔のまままで迫る遊鬼を見て、刃は一言。

「そういう色目はっ！」

真澄だけに向けやがれっ！」

観戦席。

「うわあ。」

志島北斗は額に手を当て、口を歪ませて一步さがる。

——ことはできず、椅子に座ったまま身動きしんどうぎをする。

またかよ。彼の悪い癖が、またも表に出てきた。

「相変わらず、わけのわからない趣味を……」

想定外を楽しむ趣味。

相手が想定内の戦術を取ってきたことを「己が上回った証」であると認識する自分にとって、まさしく彼の趣味は想定外で共感できる性癖ではない。

己の認めた好敵手の使用カードを調べあげ、己への対処法がどれであるのかを研究し、即座に己のデッキに対処法への対処法を仕込むさまは熱狂的だ。

真澄の前でも自重しない彼の性癖は、転じて真澄への恋慕にも繋がっている。

彼女がわかりやすいほどの攻撃力重視であるのに対して、彼は奇策を含む戦術を好むせいもあって、実は、互いに互いの成長がまったく予想できない関係にある。

自分は「彼らはそういうものだ」と把握する程度に留めているが、彼はそこで留まらず、より相手を深く知ろうとするせいで、己の脅威を秘めた相手には惚れっぽい。

このうえで想定を越えられると。

今、刀堂刃にむける態度では済まないことになる。

あれはまだ、(想定内だから) 多少の想定外を楽しんでいる段階なのだ。

まあ、元から自分のように強いと。

なかなか今ほどの情熱的な態度はならないが。

想定内に強いと、かえって冷めてしまうのだろう。

強者であれば惚れるわけではないとは、なんとも偏屈な。

「見慣れた姿とはいえ、あれに潰れた子は多いよねえ。

強くなるたびに『想定内だから頑張れ』『もつと楽しませろ』とかされたら、そんなの

頑張った先から心を折られるだろうし。認められても、ねえ？

刃はそうならない気がするけど、真澄はどう思、う……………?」

振り返り、息をのむ。

感情に温度があるとすれば、彼女の表情は氷点下といった感じだ。

嫉妬? ではないはずだ。

彼が想定外へ恍惚とするのは、真澄だって知っているはずだ。身をもって。

己を凌ぎうる好敵手に対して、情熱的な狂気を注ぐのも見慣れたはずだ。

なのに、どうして、そんな表情になるのか。

「……………あいつも?」

「はい?」

「だいじようぶ、遊鬼は強い、から。」

「そう簡単に刃には負けないはずなのよ、だから、だいじようぶ…………」

「真澄?」

「じわり、と、真澄の肌にダイヤモンドのような、ワンカラットほどもない汗が伝う。

感情が戻ってきたのか、焦りや恐れのような眉の動きがみられる。

「先に私が勝たなきゃ、まさか、あいつに、」

「いや、そんなことにはならないと思うけど…………?」

なるほど、先を越されるのが怖いのか。

……………いや、彼、同性愛者じゃないし、どっちの意味でもそうはならないだろ。

「なんで、あんたにそれがわかるのよ!」

「掴みかかるな顔近寄らないでほら今遊鬼が凄い目で僕ら見たッ!」

確かに彼は想定外が大好きだけど!

あれはまだ『想定内』なんだよ、わかるかい!」

決闘者として。

彼の性癖は想定外から、「より想定外なことをされる」のが一番好ましいのだ。

それを何度もやらかして食い下がる真澄を決闘者として惚れなくなるというか、飽きるなんて真似はしないと思うのだが、真澄はどうも目が曇っているらしい。

あの決闘馬鹿が。

平時では思慮から間をおいて喋る悪癖を持つ、寡黙になりがちな少年が。

どれだけ性癖のせいで発狂しても、冷静であろうと努め続けて我慢する、普段は女の子相手でも最後は我慢できなくなるくせに「真澄だけに」恥を覚えて思慮を捨てず、真澄とのデュエルに熱中するなんて、完全に惚れこんでいる証じやないのか？

「はあ？」

そんなわけないでしょ、あんな動きをする刃なんて初めて見たわよ？」

「あ、ほら、やつぱり想定内だよ、これ！」

《激流葬》にチェーンして《侵略の汎発感染》を使ってオピオンを守った！

これで刃はシンクロ召喚ができなっ……《サンダー・ブレイク》をチェーンして《侵略の汎発感染》の効果が適用される前に破壊!?

………を、アクションマジック《回避》で回避!?! ……する前に、今度は《ヴェル

ズ・サンダーバード》の効果を発動しておくのか、なるほど、巧いな。

………に対して、《神の宣告》で回避を無効だつて!?! なんだこれ!?!

取っ組み合っている間にターンが進んでいたのか、おたがいに魔法罫カードを多く伏

せている状態で遊鬼のターンになったらしい。

さつきからカード効果による罅迫り合いが終わらない。

「……はっ、そうかつ！」

今の《激流葬》でフィールドが空になったから、《ヴェルズ・マンドラゴ》が手札から特殊召喚できず、遊鬼が召喚権を増やせたとしても二体目の《ヴェルズ・オピオン》だけは出させないってことかい!?

リバースカードをセットして？ ……ふむ？

遊鬼がなにもできずターンエンドか、これは面白くなってきたぞ……！」

「……………そうね、杞憂だったわ」

落ち着いたのか、真澄が席に座り直し、足を組む。

「あ、落ち着いたの？」

「ええ。刃のあれは想定内だもの、私にだってわかる。

ターンを進めて迎撃手段を増やし、着実にオピオンを突破する。

その結果が伏せカードを三枚も使い、ライフを半分も犠牲にして、」

彼女は胸に手を当てて、呼吸を整える。

「その程度なら、まだか。

「そうよね、そうよね……早く間に合わせないと」

眩くと、彼女はデッキ調整を始めた。

彼らの決闘を観戦しないのか、そう思つてふと視線を戻すと、大量のモンスターを呼びだした刃が突如呼びだされたイタチの自爆に巻き込まれて吹き飛ばされていた。

「え、なにあれ？」

「《イタチの大爆発》ね。」

自分のライフポイントが相手モンスターの攻撃力の合計以下の時、相手プレイヤーは相手モンスターの攻撃力の合計が自分のライフポイント以下になるまで、召喚したモンスターをデッキに戻さなければならない。刃のやつ、自分のモンスターで攻撃する順番を攻撃力3100の《XX―セイバー ガトムズ》から始めたから、攻撃力900より上の……、

……つまり、自分のモンスター全部をデッキに戻されたのよ。」

「うわ。そんな切り札もあったの、彼？」

そんなものを仕込まれたら、ワンターンキルが自殺オウシゴール行為にしかならないじゃないか。「あれ、カードがプレイヤーに効果の処理をさせるから、罠カードの効果を受けないカードの効果では無力化できない厄介なカード……らしいわ。」

おかげで迂闊に《ジエムナイトレディ・ラピスラズリ》の効果が使えないのよ。やるなら《ジエムナイト・アメジス》で伏せを全部剥がしてから、だから、そうね、このカー

ドはどうしたものかしら……………」

だんだん声を細めて、デツキ構築に集中する真澄。

さきほどまでの焦燥感が嘘のよう。決闘馬鹿の熱狂を一心に受け止めようと、決闘者として勝利を掴みたいと、そして負い目なく語らんとする彼女の瞳は鋭い。

なるほど、そういうことか。

「まったく、そのくらいの正直で彼に言えばいいだろうに」

「は？」

「あつ、ごめん、そうか雰囲気大事だよね雰囲気、ウン」

そこまで真剣で御熱なら、刃の成長に思わず動揺するのもわかる。

恋のライバルが登場します、しかも相手は異性です、とか、そんなの現実にあつてほしくないだろうからね。

【Q、決闘馬鹿でも恋はできますか？】

【A、デュエルの趣味嗜好が原因で関心を得て、最終的に恋をする場合もあります。同じ趣味嗜好である場合もあれば真逆の趣味嗜好である場合もあり、未知の戦術を使い想定を上回る対戦相手であった場合もあります。単純な勝ち星の多さや敗北者から恋愛が

始まるとは限りません。」

【Q、最近、女友達の視線がムカつくんだけどよ、オレなにかやっちゃったか?】

【A、直接的な害を与えず、相手の趣味嗜好や尊厳を「事実だから」などという口実で侮辱していない場合、だいたいは相手側の感性や解釈による貴方への印象が原因です。悪印象を払拭するには直接的な対話で自分を知ってもらう必要はあるでしょうが、悪印象を払拭することを優先とした対話では貴方自身を見てもらえるとは限りません。なるべく相手の知人、友人であり続けましょう。関係性の改善はそこからです。」

【Q、……友達が好きなき子と、距離、近いんだけど。」

【A、そこで余計に話題に出して問い質すと、ただの面倒な男になりますので、次に同じことがあった場合にさも初めて見たかのように距離を近づけた側へ「なぜそうしたのか」を質問しましょう。そこから先は相手の自由意思を尊重しましょう。私を巻き込まないでください。」

今日の最強カード

・《XX―セイバー エマーズブレイド》&《XX―セイバー ガルセム》

条件を満たせば、任意の「X―セイバー」モンスターを呼びだせるモンスター。

戦線維持や《激流葬》とのコンボなど、連続特殊召喚に特化したシンクロ召喚デッキとは一味ちがう立ち回りが可能となる。

本文中には出さなかったものの、「X―セイバー」使いが《ヴェルズ・オピオン》や《虚無魔人》および《虚無空間》を突破するならば、コンボ前提ながらも充分に視野に入るカード。

《ブラックホール》で《XX―セイバー ガルセム》を巻き込みながら任意の「X―セイバー」を手札にくわえることも可能なので、ソリティアによる先攻制圧を念頭に置かないデッキ構築として、本作の刀堂刃が採用した。

本編

光津真澄の憂鬱（1話）

最近、気になる決闘者がいる。

強いが、弱いが、——ではなく。

すきなカードを思いのままに。

この決闘者の願望を、実際に叶えてみせるのが「巧い」のだ。

私も彼のように、愛するカードを思いのままに引き寄せ、モンスターたちへ思いのままに力を与えたい。デュエル塾の名門校、LDSの融合召喚コースの塾生として、マルコ先生から教わった融合召喚の力を変幻自在に扱ってみたい。

しかし悲しきかな。

合計枚数に下限があるデッキの中で3枚ずつ、すきなだけ同じ名前のカードを入れられるルールであるとはいえ、任意で複数枚のカードたちを同時に手札に集め、任意の戦術を成功させることが実現できるかとなれば至難の業。

いちおう、特別ルールがある「アクションデュエル」においては、デュエル専用フィールド内で拾った「アクションカード」を使用できる特別ルールがあるため、ある程度の

任意の戦術を実演しえる。

が、それだけ。

ワンゲーム中に拾えるアクションカードの効果と種類は、現実世界に投影されるゲームフィールド、「アクションフィールド」にも左右されるため、アクションカードに依存した戦術はアクションフィールド次第で機能不全に陥る。

つまり、アクションカードに依存すればするほど、デッキから引き込むカードが使えないカード、俗にいう「死に札」になりやすいので、やはり最初から自分のデッキをすきなコンボが実践できるように練りあげるしかない。

自分が強くなるしかないのだ。

己の力で為すべき戦術を為せるのであれば、なるほど、「彼は強い」。

どれだけ最初の手札の質が悪かろうとも、かならず、最低限でも、相手へ迎撃可能な盤面を用意できる点においてはLDSの優等生でも屈指。

デッキの質が高く、デッキ構築力が高いことを意味する。

自分のカードを活かすことには貪欲で、情熱を注いでいるとも言える。

最悪のコンディションでも態勢を整え、最善手を自然体で行える。

……さながら武闘家の心得、彼の強みである。

そのせいだろうか。

彼自身は勝利を渴望しない。

正確には、カードを活躍させるためのカード以外に関心がない。

結果として勝利が得られれば微笑むが、勝利のためではなく、すきなカードに勝利を捧げるために、ひたすらカードを収集し鍛錬し続けている……それが、正確な彼の姿だろう。

でなければ。

使いづらさで有名な《ヴェルズ・タナトス》を活躍させて敗北したのち、満足げに3時のおやつを堪能するなんて優雅で可愛い真似、するわけがない。

そう、気になるアイツは決闘馬鹿だった。

(これ以上は、私に変なひとみたいに見えるだけか。)

思わずつぶやき、柱の物陰にある席に座ってから、彼の様子をうかがい直す。

「……………ふ、ふ……………」

彼は笑っていた。

学校の休業日にLDSへと登校し、すみやかにデュエル実習を終えた少年、蛇喰遊鬼じやばみゆうきのティータイムは、奇しくもあの沢渡との談笑から始まっていた。

そう、あの沢渡。

親馬鹿で子煩悩すぎて、“良識的な”迷惑行為が一周まわって舞網市民から愛される

沢渡市議会議員、そのひとり息子であり、LDSの生徒全員が「馬鹿と言ったらコイツだ」と指をさす金持ちのお坊ちゃん、沢渡シンゴ。私は指をささないけれど。

悪い意味でLDSの代表的な塾生ではある沢渡へと、わざわざ仲良くする塾生なんてノリがいい例の三馬鹿くらいのもので、フードコートでも無理に仲良くする塾生はまずいない。

そんな彼らが穏やかに紅茶を嗜む……と、聴けば、だれもが正気を疑う。私も疑う。毎回疑うし、なんなら半ば諦めている。

ああ、間抜けた沢渡と天然な遊鬼が揃えば、こうなってしまうのか、と。

「——ま、くわしくは言えないが。」

この沢渡シンゴさまは極秘のミツシオンを完遂したのさ。

残念ながら勝利とまではいかなかったが、榊遊矢のペンデュラムカードを奪い、思いのままに扱ってみせた俺様の実力と才能は赤馬零児も認めるほどのものと確信した。

まずは榊遊矢を倒し、その次は赤馬零児！

やつを直接倒してこそその最強デュエリストだ！ そうだろう？ 遊鬼！

「……………確かに。」

「おまえも俺様がクスカードと認めたエクシーズモンスターを召喚するだけじゃなく、おまえのライバルである志島北斗を翻弄するほどに使いこなしてみせた。」

まだ俺様には程遠いとは思うが、まあ、負けは負けだ。結果が伴わなかったなりに、せいぜい頑張るこつたな！」

「……そうする。」

大言壮語を自信満々に述べる沢渡シンゴ。

あいつの言っていることのほとんどが、ろくに隠し事を隠せていない。

レオ・コーポレーションの現社長である赤馬零児に認められる機会があつたということとは、そもそもの榊遊矢との決闘を赤馬零児が見ていた、ということ、そのうえで沢渡のやるべき極秘の任務を誰が与えたのかを考えれば、だれでも沢渡の背後にいた人物の正体がわかってしまう。

最有力で観戦していた赤馬零児、次点でレオ・コーポレーションが経営するレオ・デュエル・スクール、略称LDS……そう、私達が通うデュエル塾の塾長であり、赤馬零児の実の母親でもある赤馬日美香、このふたりのいずれかだ。

レオ・コーポレーションの機密事項に対する情報漏洩も同然の自慢話を嬉々として沢渡が始めた段階で、沢渡の愚行を悟って慌てて止めようとするも怒鳴られて諦めたのか、沢渡の取り巻きの馬鹿三人は顔を見合わせて苦笑いをしている。

「……………」と、いうことは、『もう見つけた。』……………のか？

……………なるほど、そういう。さすがだ……………」

それらに対する遊鬼の反応は、まるで純粹に沢渡へ感心したかのような笑みのみ。

塾生からは「味がマズい」と“好評”の紅茶ブランド「シークレット・メディカル・ゴプリン・ミルクティー」のペットボトルに口をつけ、首を傾けすぎずに味わい音もたてずにペットボトルを置く姿は、まるでティーカップを置いたかのように錯覚させてくれる。思わず見惚れるものがあつた。

滑稽かもしれないけど。

「ほほ〜ん？ やっぱりな、おまえは察しがいい。」

そのとおりだ、俺はペンデュラム召喚の弱点に気づいたんだよ！

「いよつ、さすが沢渡さん！」「今日も頭が冴え渡るう！」「かつこいいぜえ！」

「はっはっは、当然すぎて笑いが止まらないなあ！」

なに言ってるんだコイツ。

取り巻き三人に褒め言葉で持ちあげられながら、額を顔に当てて高笑いする沢渡の姿はまるでナルシスト、どころか本当に自意識過剰なのだから質たちが悪い

しかしながら、沢渡の発言には興味がそそれれなくもない。

かつての舞網市の治安が悪かつた頃。

暴走族や乱暴者が街を荒らした闇の時代に、怒号と悲鳴の絶えない舞網市を笑顔の絶えない街へと決闘ひとつで変革させた伝説のエンターテイナーがいた。

その名は榊遊勝。

彼の決闘の流儀である「エンタメデュエル」を継承した柊修造の経営する遊勝塾、そこに通う榊遊勝のひとり息子、かの伝説の後継者たる榊遊矢が、なんでもペンデュラム召喚なる新たな召喚法を開発した……あるいは発見した、とも噂されている。

その榊遊矢を相手にして、新たな召喚法の弱点を悟ったと言うのだ。

あの沢渡が。

知り合い全員が「こいつは馬鹿だ」と断言するほどの、あの沢渡が。

「もちろん、おまえの《ヴェルズ・オピオン》も回答のひとつだとは思うがな。

特別に教えてやろうか……いいや、やっぱり、ただじゃ教えてやらねー!

なんたって、他ならぬ俺様自らが!

天才的発想力で導きだした答えだからな!

「……………それもそう、だね。」

……………実体験と知識では、未知なる召喚法への警戒心が違う。

……………LDS最先端であれば、現状は君がトップ、そういうこと……」

薄く微笑みながら、遊鬼は食事を再開する。

カップ焼きそばにフォークを通し、からめて口元に送る姿はパスタを食べているかのようにも見える。パスタだったにせよ、麺類と紅茶を同時に嗜むのは微妙にマナーが違

う。イタリアンならば飲料ではなくスープ料理で、そもそも焼きそばの濃いソースに紅茶の風味は味の食べ合わせが最悪である。

残念ながら、彼の個人的な趣味嗜好は「うまいものをマズく食べる」だった。

そんなものを見せつけられる沢渡は表情を嫌そうに歪める……ことは、しない。

彼がマズ飯趣味を見せるのは、あくまでも「独りで食べる」と、決めている時だけ。

ちゃんと誘えば普通に食べるし、誰かを誘う場合も常識的だ。あの距離感を知ったうえであれ、沢渡も沢渡で他人の趣味をとやかく言うタイプではない……というか、とやかく言えないくらいの甘党なので、意外にも、お互いにリラックスした状態で対話は続く。

なんだこれ。

「ほーん？ つーことは、おまえもヒントは見つかったのか？」

「……もちろん。」

「やるじゃねえか。」

榊遊矢と戦うとき、俺を招待する権利をくれてやってもいい。

そんじよそこらの雑魚なら観戦なんざ時間の無駄だが、おまえは失望させんじやねー

ぞ？ ほら、連絡先を出せ。はやく」

「……それは楽しそうだね」

本当に、なんなのそれ。

侮辱に等しい「雑魚呼ばわり」を平然と受け入れ、あげく榊遊矢と戦う際には彼なりの回答を「俺に見せろ」と言われても動じない。

一方的に搾取されているも同然だ。あいっだけ教えないのだから。

本当に救えない天然の馬鹿はどちらなのか、火を見るよりも明らかだろう。

ひとりの人間としては愚かながらも、決闘者として賢しくある沢渡シンゴではない。

「——へえ、男同士でデートのお誘い？」

ああ、まったく。

「あ、？」

おいおい、なんだあ？

誰かと思えば、融合召喚コース最強の女騎士様じゃないか。

ジュニアユースで、融合召喚コースでは、最強の、なあ？」

見てられない。

思わず開いた口に反応する沢渡の舌は、面白いほどに打てば鳴る。

下品なはずの舌打ちひとつが上品にも聴こえるあたり、なんだかんだ気取るなりの品格というものが見受けられるけれど、だから、どうしたというのだ。

「はあ？　なに言っているの、おまえもジュニアユースだろう。」

総合コースでは、*“代表的な”* 決闘者の。それで？ そっちの趣味なわけ？」

「まだ恋バナかよ？」

男は趣味じゃねえっての！？」

………つたく、なあんて女つってのは、一にも二にも恋だの愛だの……」

相変わらずコイツ、ひとの神経を逆なでさせるのが巧いな。

「かりにも議員の息子なら、もうちよつと交友関係を広めてみたら？」

その調子だと、本当に男にしか興味がないみたいに見えるわよ？」

「おまえ馬鹿かあ？」

俺が女関係で遊んだら、パパの仕事と信用に影響が出るんだよ。

ゴシップ誌にすっぱぬかれて最悪なことになる。考えただけで怖気が走るぜ………議員の息子だからこそ、恋愛なら！ 真剣勝負に決まってるだろ！」

へえ。

市議会議員であれ、どこの社長であれ、ひとを動かす立場の人間には相応の権力が備わるものの、権力者とは組織の顔、象徴であるがゆえに、その言動の責任は重い。

こどもの不祥事が会社への信用に影響を与える………とまでは言わないが、それなりにブランドイメージが損なわれるのは言うまでもない。特に市議会議員となれば、教育の現場に関わる機会は多く、「選挙で選ばれた側の人間が愛息の教育を杜撰にしていた」な

どと印象づけられただけでも、有権者からの票は減っていくだろう。

意外にも、沢渡でも実行しない愚行の線引きはあるらしい。

そのあたりは、宝石商の娘である私と変わりはない、そういうことかしら。力ある者の責務は理解しているのね。なら、

「ふうん。」

で、あんた、モテないの？」

「はぐっ」

これならどうだ、と、訊ねてみれば、効果覿面。

珍妙な呻き声を出して、沢渡がテーブルへと頭を轟沈させる。

「……真澄？」

怪訝な表情で私を見た遊鬼は、沢渡の様子を確認する。

同じ男ゆえに心配しているのだろうか。彼も恋愛沙汰は気にするらしい。

お優しいことだけれども、私から沢渡への気持ちはひとつ。

相手の瑕きずを貶すより、さっさと自分を磨きなさいよ。

「ああ、遊鬼？」

今日の北斗とのデュエルはどうだったの？」

かるく手を振り、気さくな挨拶に努めてみる。

それでも沢渡に抱いた毒気が内に溜まっていたのか、どこか挑発するような言い方になってしまったのだろうか、彼は眉を顰め、目を細めて、私を睨んでくる。

「なっ……なによっ？」

「……ちよつと、……ごめん」

一言謝ると、眼鏡を胸ポケットから引きぬき、そのまま眼鏡をかけて私を見る。

よほど度の悪い近眼なのか、細められた目が開かれた。

まっげで虚空を仰ぐように瞬きをすると、しばらくして、

「…………リップクリーム、変えた？」

唐突に聞いてきた。

「え、」

「……あざやかだったから、つい。気になって」

ちいさな声でつぶやき終えると、眼鏡を外……さ、ない。

フレームを右手の指で摘もうとして、何度か指先をこまかく震わせ、きゅつ、と唇を引きしめると、両手で眼鏡の位置を整えてから私を見つめる。

「……今日の融合召喚コースの授業、どうだった？」

「あ、ああ、それは、」

歯ごたえがなかったわ。

そう伝えようとして、なぜか言葉に困る。

いいや、わかつている。なにを求めてしまうのか、気づいてはいる。

ただ、現状の私では同じことを繰り返すだけで、指先すら彼の居場所の縁^{へり}にかかりはしないと察して、どうしても手が伸ばせない。そういう居心地の悪さがあった。

決闘とは別の、もつとこう、全然関係ないことでも遠慮してしまっている気がする。

彼に、なにかをするにしても。

資格のようなものを、自分で自分に課している気がする。

「あんまり、面白みはなかったわね。いつもどおりよ」

思わず、お茶を濁す。

私の返答になにを思ったのだろう。こまったように微笑んでいる。

「……そつか。」

「ええ。」

眼を逸らす。

なぜか胸に違和感がある。

針が刺さったような、ほそく、ちいさな。

「——あなたただけは、私の融合で必ず倒すわ」

痛みに突き動かされ、気がつけば、拳を握っていた。

「……………うん…」

「うん」じゃないと思うのだけれども。そこは。おだやかで物静かに。

心持ちだけは、底抜けに明るく、

トボけた天然じみた反応をされると、どうにも毒気が抜かれる。

同時に腹が立つ。呆気にとられても。

「ふん…」

鼻を鳴らし、背を向けて去る。

元より男友達同士とのティータイムだったのだから、私は邪魔だろう。

早く彼の戦術を突破する、いや、彼の戦略の定石である、あらゆる召喚法への妨害手段となる最強のドラゴン、《ヴェルズ・オピオン》を突破する方法を見つけなければ、

でなければ心置きなく、あの場に居続けられる気がしない。

こういうときほど、総合コースの実力者でもある沢渡の思慮のなさが羨ましい。

勝とうが負けようが堂々と、凶々しく「つまらなさそうに食べているから」などと、思ってもいけないことを口実に、遊鬼から見て真正面の席を陣取れるのだから。

「ろくに言えないくせに、なにが『モテないの?』だっつの」

「……………えっ?」

「なんでもねーよ。」

首を傾げる遊鬼を睨みながら。

テーブルに伏せたまま、沢渡シンゴは呆れはてる。

(お、ま、え、がつ! そんなんだから!)

気づいた「真澄おまえの気持ち」が本マジ当なのか、遊鬼コイツは判断できねーんだっつの!)

恋愛とは。

おたがいの気持ちを一方が悟っていても、その一方が確証が得られなければ「ただの片思い」、「自分の思い込み」だろうと誤解し、ほかならぬ自分の気持ちを伝えずにすれちがうものである。へたな両想いは時がくれば情熱を冷まし、あっさり「いい思い出だった」などと流して忘れるだけかもしれない。

この距離感を毎回見せられる沢渡シンゴからすれば、解決法はひとつ。

(さっさと真剣勝負じくはくをしやがれっつての!)

もつとも、彼の考えは相手の機微を鑑みれば、ひじょうに的外れなのだが。

なにはともあれ、少年遊鬼は光津真澄の成長を待ち、彼女が勝利できてから距離を詰めてみようかと決め、ゆっくりと紅茶を一服する。

「……………違和感なかったけど。色、きれいだったな……………」

「なにがだ？」

沢渡の問いかけに遊鬼は目を見開き、眼鏡を胸ポケットに収めなおす。

「……………なんでもないっ……………」

うわずった声をあげて椅子から飛びだすように立つと、荷物を持って駆け出した。

「おい、おいおいどこに行くんだ!？」

「……………えっと、と、トイレ!」

眠くなったから、顔、冷やしてくるよ!」

「はああ?」

わけもわからず不機嫌そうに呻る沢渡。

目の前にあるものは、マズそうな食べ合わせ、紅茶と焼きそば。

自分の食べているケーキの風味に気持ちの問題であれ影響を与えないか、内心気にしながらも、食べかけている遊鬼が落ち着いて戻ってくることを沢渡は期待して待つ。

彼らの様子の一部始終を見届けた取り巻きのひとり、山部が、おなじ取り巻きの柿本や大伴へ耳打ちする。

「なあ、あいつ、奥ゆかしい御令嬢って感じのキャラだったっけ……？」

「気が強すぎて空回ってるだけじゃねーの？ どっちかつつーと蛇喰がそれだろ」

「奥ゆかしい男とか奥手でビビりの間違いだろ」

「聞こえてるぞ、おまえら！」

沢渡の一喝に竦みあがり、三人とも思わず背筋をぴんと張る。

「つたく。恋バナに花を咲かせるのは、女も男も関係ないってことかよ？」

呆れる自分もまた同じ話題でいらだっていたことなど、もう沢渡シンゴは都合よく――

――そう、とても、彼自身に都合よく――忘れていた。

【Q、恋愛脳デュエルの男は決闘デュエルで恋ができますか？】

【A、決闘者である以上、まずは自分を認めなければ告白にすら自信を持ってません。相手への告白をするプレイヤーが女性でも同様です。】

Sword Arts Sacred (ソードアーツ・セイクリッド) (2話)

これは、テイータイムを彼、蛇喰遊鬼じやばみゆうきが楽しむよりも前の話。

LDSエクシード召喚コース、ジュニアユースの午後の部。

アクションデュエル実習で最後の番として呼ばれた僕、志島北斗しじまほくとと、対戦相手の蛇喰

遊鬼が決闘を始め、続けて、もう両手では数えきれないターンを進め。

おたがいにエクストラデツキにいたはずの仲間たちを失い続け。

ようやく純白の騎士《セイクリッド・プレアデス》を三度召喚できた僕と、死せる者たちの集合体《ヴェルズ・タナトス》を維持し続ける彼との決闘は佳境に入る。

「さあ、《セイクリッド・プレアデス》の効果を発動！」

キミの《ヴェルズ・タナトス》を、デツキに戻してもらおうか！」

僕が何度も倒したはずの《ヴェルズ・タナトス》。

それをあらゆる手段で何度もエクシード召喚し、アクションマジックとのコンボで僕の布陣に穴を空け続けた遊鬼はつばやく。

「……よし、アクションマジック、だ……！」

僕の「プレアデス」の力が通じにくい、漆黒の騎士「タナトス」は馬を繰りながら主を運び、アクシオンマジックのある場所を共に探していたようだ。

星空の輝く神殿の物陰から姿を現し、その手に持つ「A」の略称が刻まれたカードを扇状に展開された手札へと加える。主が馬から飛び降りると、空中で待つ「プレアデス」めがけて「タナトス」は馬を走らせ、そのまま騎士「タナトス」が愛馬の背から飛びあがる。

僕のデッキは、モンスターとの連続召喚からエクシーズ召喚に繋げる。

この点においては彼の戦法に近い。彼もまた通常召喚からエクシーズ召喚を狙うので、よほど欲張らなければ彼の切り札《ヴェルズ・オピオン》で完封勝ちされる敗北はまずしないし、元より使うモンスターの効果のうえでも僕が有利だ。

基本的な戦い方が同じなら、カードの性能で決着がつく。

——そのはずなら、僕は彼との決闘を楽しんだりはいらない！

「……《ヴェルズ・タナトス》の効果を発動。

……エクシーズ素材を取り除くことで、このターン、モンスター効果を受けない」

「だが、攻撃力は僕のプレアデスが強い！」

剣をぶつけあう、僕たちのモンスターたち。

だが彼の「タナトス」は剣を這わせるように「プレアデス」の剣へと絡ませ、「プレ

アデス”の籠手の近くまで刃を寄せると、

「……………手札のアクションマジック、《ナナナ》を発動!

……………《ヴェルズ・タナトス》の攻撃力をアップ、迎え撃てっ!

己のマスターから与えられた魔法の力に任せて、薙ぎ払い、押し克つ。

力を失い、空中へと舞い、無防備に胴体を晒した僕の「プレアデス」。

どこからか「好機を見逃すな」と馬が嘶き、飛びだし、「タナトス」のまたぐらに首を突っ込んで持ちあげ、改めて人馬一体の《ヴェルズ・タナトス》へと姿を戻して駆けだす。

「忘れちゃ困るね!

僕が、すでにアクションマジックを拾っていたのを!

アクションマジック発動、《ティンクル・コメット》! 相手の攻撃力をダウン!

だが、僕の「プレアデス」も諦めない。

僕の支援を受けて姿勢を制御し、「タナトス」から受けた剣戟の勢いを無力化し、流星となって空を舞う。

「……………そこっ! カウンタートラップ、」

その背を追うように、「プレアデス」の影が這い寄る。

「……………《マジック・ドレイン》!」

「プレアデス」と似て非なる影法師、蛾の羽根を携えたドツペルゲンガーが、
「プレアデス」に与えた魔法の力を吸い取らんと覆いかぶさる。

「……君のアクシオンマジックを無効にする。

……ただし、君は手札に魔法カードがあれば、これを捨てて無効にできる」

「おつ、面白いカードを使うねえ!」

なるほど、アクシオンマジックと魔法カード、どちらか一方を確実に潰すカードってわけかい。だが、僕の手札にはコレがある!」

僕が掲げたカードの光を受け、先ほどよりも強くなる「プレアデス」の輝き。

そうさ、星の輝きを塗りつぶすほどの闇なら、より強く輝けばいい!

「通常マジック、《ティンクル・セイクリッド》!

このカードを代償に、僕は「プレアデス」を呪いから守る!」

「……………っ!」

……手に入れたの? ……それ!」

同じコースの塾生同士、彼も存在は把握していたらしい。

元より入手が困難なことも知っていたのか、心の底から驚いた顔を向けてくる。

「なぜだろうね。『まさか』と思って温存しておいたのさ。

想定よりも、とんでもない方法で対策をしてくれたけど……（財布と戦術の）無茶は

するものだね。これで、《プレアデス》がキミの呪縛から解放される！」

研ぎ澄まされた決闘者の眼差しが、かえって僕に野性的な勘を育ませてくれた。

あるターンのドロローの瞬間にだけ細められた彼の目を見て、そのカードに何かがあることを察することができた。見た目の身振り手振りではない、いわば強い意志の輝き。

おだやかな夜に降り注ぐ、どこまでも遠い星の幽かすかな瞬きに気づけたと悟ったとき、僕は確かに「強くなった」と実感する。

「いけ、《プレアデス》！」

彼の《タナトス》を切り裂け！」

その輝きで浮かびあがる影の騎士に向かい、剣を大上段に構えて振りおろす。

《タナトス》よりも早く、彼の馬よりも速く通り抜ける《プレアデス》の剣の一閃が、白い輝きの軌跡を描きながら大地をも貫く。

「《プレアデス》の攻撃力は2500のまま。

キミの《タナトス》の攻撃力は2350から変動し、3050から2050へ。

戦闘に負けて受けるダメージは450、ただし、アクションマジック《ティンクル・コメット》の効果により、すでに君は500のダメージを受けた。つまり、

「……合計、950。

……まいったな、……ボクの、負けか……」

僅差の攻防のすえに掴み取った勝利。

ここまでやってても、「これはアクションデュエルである」という前提が、さきほどの彼が発動した《マジック・ドレイン》の存在により、完全勝利とは言い切れない苦みを残す。あまりにも予想外すぎる奇策。アクションカード対策にもなる危険な罠。

「プレアデス」も同じ畏怖を抱いたのか、剣を握る拳を強め、衝撃に倒れ伏した彼から眼を離そうとはしない。

ゲーム環境ひとつ。決闘者の本能から訴える「勘」を信じるか、否か。なにかが異なれば、彼と僕の間にある実力差が何度だって変動する。

そのうえで、僕に負けても強敵だと察してしまう、敗北に苦しもうと獰猛に笑う狂戦士。凄みを隠せない優男は、立ちあがるだけでも闘志をあふれださせる。

「……いい、デュエルだった」

「ああ。僕も実感したよ。」

今のが、キミが昔に言った「決闘者の勘」かい？」

「……うん。楽しかった」

そう言い切ると、ほにや、と、普段のやわらかな笑みを浮かべてくる。

緊迫とした空気が霧散し、本当に決着がついたと周囲に伝わったのか、同じエクシズ召喚コースの塾生たちが喝采をあげ、投影されたりリアル・ソリッドビジョンが消失す

る。

「キミは、もう休憩に入るのかい？」

「……………うん。授業のコマ、開けてあるんだ」

彼の物静かな声色は、観客席から僕への黄色い声にかき消されそうで、それでいて耳に残る。彼も彼で同じように声をかけられてもおかしくないと僕は思うのだが、独特の鬼気迫る決闘への姿勢が原因なのか、彼の場合は同性からの激励がよく届いていた。

恐ろしい魔剣を収めた綺麗な鞆。そんな性格にも見えるからね、彼。

決闘とあれば突如抜刀して居合切りする。決闘が例え談笑の結果だとしても。そういう切り替えの早さが目立つから、女の子としては恐ろしさを秘める彼よりも、僕のほうが好感を抱きやすいのだろう。

彼の使う「ヴェルズ」モンスターが、おどろおどろしい昆虫の特徴を持つ、既存のモンスターから生まれた合成生物であるという外見的特徴と、特殊召喚であればなんでもれ妨害はできる脅威の効果を持つ点は、たぶん関係ない。

召喚したモンスターを手札に戻させる僕のほうが、印象は悪くても変ではないし。

まあ、結果的に、その恐怖心が彼女たちの成長を鈍くさせるのかもしれない。

実際、彼に気がある子にかぎって、どういうわけか戦術が陰湿ながら凶悪だったり、女の子同士だと全然決闘に興じないというか、自由時間での決闘には誘われにくい遊

びがない子だったりするし。

真澄の強さなんかもわかりやすい。

彼女が僕たち以外のだけかと決闘をしたなんて、見たことも聞いたこともない。

LDSで次の舞網チャンピオンシップに出場が見込める塾生を振り返っても、彼女以外にどんな女の子が該当するのか、思い出すのもむずかしい。印象も薄い。

そのくらい「強い女の子へと挑戦する女の子」は、めずらしいのだ。

負けの醜態を問わず、何度も立ちあがる勝気な女の子もまた、めずらしい。

……そろそろ、見どころのある塾生が出るといいのだけれどもね。

真澄のような、芯の強い女の子にかぎって。

すごく綺麗な目をするものだから、思わず惚れそうになる。

ああいう子が声援を送ってくれるなら、それはとても喜ばしいのだけでも。

残念ながら、彼のほうが機会が多い。声には出されないだけで。

「いつものティータイムか。」

沢渡に悪絡みされて疲れないかい？」

そう訊ねると、彼は目を背けた。

「……まあ、ろくでもないときもあるけど、うん……いいかなって。」

「ティータイムは諦めないのかあ……」

なにが彼をこだわらせるのだろうか。

お茶会と聞けば目を輝かせ、ティータイムに用事があると聞けば本気でいやがる。

ルーティンワーク、というやつなのかもしれない。あの時間になれば沢渡さわたりシンゴは必ず休憩しようとする。それと同じように、彼もまた休もうとするのだろうか。

癩癩持ちの沢渡と、決闘中の評価点から成績が伸びる遊鬼とでは、休憩の意味合いが異なる気はするが。沢渡、彼の場合、ケーキを食べられない日では些細なことでも我儘を言うらしいし。

「——うん？」

いや待てよ。確かに日曜日だ、ならおかしくはない、が、

「……………どうしたの?」

「真澄ますみは? 今日はまだ観ていないんだけど」

「……………うん。ボクも知らない」

「やれやれ、午後の部から授業を受けているってことかい?」

まあせっつかくの日曜日だ、日が暮れるより前に遊べるなら、それに越したことはないと思うけれど。いや、案外寝ている可能性もあるかもねえ?」

「……………それはない。前の日曜日、女の子むけのお店でなにか選んでた」

なぜか眉間にしわを寄せて、彼は思慮にふける。

「……たしか、お昼でバーガーショップに行く途中に……うん、間違いなくそう。そういうとき、女の子って友達と一緒にいたりするんだけど……なんか、そうじゃなかった。」

……日曜日、ひとりで用事を済ませるのかも。だから、たぶんちがう……」

「あ、そうなの？」

やっぱり真澄も女の子か。

ストイックな姿勢が見て取れる彼女のことだから、そういうのは普段から最低限の買い物で済ませているようにも見えるのだが、日曜日にわざわざ買うだなんて。

「……でも、なにを？」

……いや、うん、それはとにかく、先生が呼んでる。

……スタジアムから出よう。授業が中途半端で終わる……」

「そうだね、それは僕もいやだ」

スタジアムの扉に手をかけ、そのまま舞台を後にする。

このあと僕は偶然、きびきびと歩く真澄の姿を見かけることになるのだけれども、やけに唇を気にしているというか、怒っているのか別の気持ちなのか、はつきりしない表情で口元に手をかざしていたのが不思議だった。

見ようによつては、やはり物思いにふけっているようにも見えて。ただ、それ以上は彼女の様子を探るわけにもいかず、とりあえず次の授業のある部屋へと僕は向かった。

その先で。

顔を赤くしてトイレにむかった遊鬼をみたら、だれだつて勘違いするだろう？

ことの次第を沢渡に訊いて安心したよ。

まさか僕たちの友人関係が拗れたかも、なんて思わずに済んだし。

それでも、ちよつとは嫉妬する。

ああいう距離感であれ、あの距離感で話せる女の子、まだ僕には、ね。

真澄と僕のそれは男女の友情であつて、恋が関わるものではないし。

最初、「男女の友情とか男には苦痛だろ？」つて思つていたんだけど、いざ人気者になつてみるとありがたいんだよねえ。愛だの恋だの姦かしましくなりがちな、着飾った子ばかり集まつて、でも決闘の腕とかは「教えて？」の一点張りでがんばらないし。

キヤラを着飾る女の子の、全員が。

いちいち相手をしていると笑えないくらい疲れるんだよ、ホント。

あー！ いいなあーっ！

決闘で手のかからない、好敵手ライバルにもなれる女の子！

そういう子とさあ、愛だの恋だの、してみたいなあっ！

【Q, 恋愛脳デュエルの男は決闘で恋ができますか?】

【A, 女性側の決闘意識によつては、フリー対戦を常に要求される場合もあります。フリー対戦用のデッキ、大会環境用のデッキなど複数のデッキをお持ちの場合、女性側の要求に応じて決闘をすることは可能です。ただし、決闘ができる、という男性プレイヤーの効果に対して、恋愛の対象となる、という女性プレイヤーの効果が発動されるか否かにつきましては、ターンプレイヤーとなる女性側の任意効果となっております。】

【Q, (男が) 望まず効果対象に選ばれる場合、どうすればいいのですか?】

【A, 自分でがんばってください。】

ますみさん@ganbareない (3話)

実は、「カードを愛する」感覚から、どうしても忌避したものがある。

私を使う「ジエムナイト」カードには、ある強力な専用の融合魔法がある。

通常魔法《ジエムナイト・フュージョン》。

さまざまな「ジエムナイト」モンスターの融合召喚にのみ使える代わり、墓地の「ジエムナイト」モンスターを1体除外することで、このカードを手札に戻すことができる。

これらの効果を活用して、1ターンに複数回の融合召喚を行えるのが、「ジエムナイト」モンスターの強みなのだ。本来ならば。

そうだとしても、私は、このカードの効果に頼りたくない。

いくら《ジエムナイト・フュージョン》が強力な融合魔法カードとはいえ、墓地に眠る「私が愛したモンスターたち」を無暗に除外したくない———そこまでして、《ジエムナイト・フュージョン》を手札に戻したいわけではない———のだ。

私の切り札のひとつである《ジエムナイトマスター・ダイヤ》の効果のひとつ、墓地の「ジエム」モンスターたちの数だけ攻撃力をアップさせる効果を活かすためでもある。たった1000ポイントの攻撃力アップでも、積み重なれば1000ポイント以上は

アップできるし、それほどの仲間の力をあわせて戦うことができる。

だから、よつぼど融合召喚しなければならぬ場合をのぞいて、まったく《ジエムナイト・フュージョン》の持つ「墓地から手札に戻す効果」を発動させない。強いとか、弱いとかじゃなくて。

墓地に眠る仲間たちの遺志を継ぎ、勝利を導くダイヤの「それ」がすき。だから、なのだろうか。

次から次へと墓地の仲間を犠牲にしてまで別の墓地の仲間を呼び戻し、何度もエクスーツ召喚をねらう遊鬼の戦い方には執念、妄執のような凄みを感じて。モンスターを大切に扱わないようで、死者の怨念を呼び起こすようで。

なにがなんでも共に勝利しよう、という情熱にもみえる。

相手が彼だから、蛇喰遊鬼だから好意的に見てしまうのだろうか。

いいや彼も、自分の愛するモンスターと戦えれば、それでいいタイプだ。

そのため努力は惜しまない。敗北さえも苦としない。であれば、敗北に気を取られずに次から次へと決闘を繰り返す決闘馬鹿であり続けるのは当然で、暇さえあればひとりでデッキをまわして手札事故のパターンを見つけようとするのも自己課題ではなく、ただの趣味として、嬉々として何度でも続けられるのも必然だ。

だから、なのだろうか。

「セイクリッド」モンスターを与えられた志島北斗へ善戦、あるいは逆転勝利する彼の戦い方に惚れこんだ同コースの塾生で、彼並みに「ヴェルズ」モンスターを使いこなせた決闘者はいない。そんな子がいたら彼に挑む前の前哨戦に選んでいただろう。

強力な《セイクリッド・プレアデス》を維持して戦い続ける、それが「セイクリッド」使い最大の強みだとすれば、「ヴェルズ」使いは《ヴェルズ・オピオン》により相手の動きを束縛することが強みではなく。

墓地の仲間を犠牲にする《ヴェルズ・ケルキオン》をふくめた、あらゆる方法でエクシーズ召喚を実行に移すのが最大の強みなのだろう。

だから、ほら。

どれだけの戦術を叩きつけても。

こうして実践で、決闘で彼の《ヴェルズ・オピオン》を突破しても。

——まるでエクシーズ召喚を止められない。

「くっ、今度は、《カチコチドラゴン》ですって……!?!」

一瞬見ただけでは「宝石の原石か」と見まがう鉱物の集合体が唸り、こちらの「ジェムナイト」融合モンスターを睨みつける。

「……魔法カード《一騎加勢》の効果で、攻撃力は3600。

……《ジェムナイトマスター・ダイヤ》の今の攻撃力は3500。

………《ジエムナイトレディ・ブリリアント・ダイヤ》は3600。」

たかぶるままに鱗にも似た鉱物すべてを震わせるドラゴン、それとは対照的に、淡々と効果処理の確認、戦況把握を終わらせる対戦相手、蛇喰遊鬼。

「………ここにアクションマジック、《奇跡》をくわえる。

………《カチコチドラゴン》は、きみの《ジエムナイトレディ・ブリリアント・ダイヤ》との戦闘では破壊されず、そのまま戦闘破壊ができる。

………さらに、《カチコチドラゴン》は、相手モンスターを戦闘で破壊した場合、1ターンの1度だけエクシーズ素材を取り除いて追加攻撃ができる。

………マスター・ダイヤ、………ブリリアント・ダイヤの順に戦闘で破壊する。」

普段、だれもが防御に使いそうな《奇跡》だが、彼は攻撃するための武器として扱い、着実に私のモンスターたちを踏破するという「奇跡」として実現させていく。

地面から覆いかぶさる鉱物の津波がブリリアント・ダイヤたちを呑みこみ、どれが宝石でどれが関係のない鉱物だか区別がつかなくなつたところで、きらりと空が輝き、

「………最後に、装備していた《ジャンク・アタック》の効果。

………戦闘破壊したモンスターの、元々の攻撃力の半分のダメージを与える。

………マスター・ダイヤは2900の半分の1450、ブリリアント・ダイヤの攻撃力の半分は1800、あわせて3250の効果ダメージにくわえ、先ほどの戦闘で発生し

たダメージで。

「……………合計、3350。……………いい決闘、だった……………!!」

急に宇宙空間スペースの廃棄物デブリが落ちてきた。

「は？ えっ、ちよっ、うわあああつ?!」

そういうえば、流れ星がスペース・デブリである場合もあるらしい。

これを受けたのが私でよかった。北斗だったら浪漫もへったくれもない現実的なカードから叩きつけられる連続ダメージのコンボで心が折れていたかもしれない。

ゲームセットを告げるファンファーレ。

画面に浮かぶのは、私が負けたという結果。

「ああっ、もうっ、またなの!」

やっっぱちになりながらも、寝転んで照明を見あげながら振り返る。

まず、融合召喚をゆるさない《ヴェルズ・オピオン》の高い攻撃力2550を《ジェム・マーチャント》の効果で1000ポイントアップさせた元々の攻撃力1550以上の、「ジェムナイト」通常モンスター、または再度召喚していない「ジェムナイト」デュアルモンスターで突破して融合召喚できる状態に立て直す。

これが決まるだけでも、次のターンに《ヴェルズ・オピオン》をただ召喚された程度では突破されにくい布陣を整えやすくなるので、コンボが決まったときは本当にうれし

かった。

次に、手札から捨てた《ジエム・マーチャント》と融合召喚で墓地に増える「ジエム」モンスターの枚数分だけ攻撃力がアップする《ジエムナイトマスター・ダイヤ》の召喚条件を無視してエクストラデッキから直接呼びだせる《ジエムナイトレディ・ブリリアント・ダイヤ》を最優先で融合召喚し、あとで《ヴェルズ・オピオン》を出されても困らないように攻撃力2550以上の融合モンスターたちで前線を固める。

そこまでは想定したシチュエーションのとおりだ。

だから油断した。あれだけ北斗相手にせめぎあう、遊鬼の姿を見てきたのに。

つい、「このまま押し勝てるー」と思った矢先に、もうこれだ。

「変な自信なんか、するものじゃないわね。

相手が想像通りに驚い、……圧倒されてくれるかなんて、ただの妄想か」

ある意味では、彼を軽く見ていたのかもしれない。

さつきまでの自分が馬鹿らしくなってきた。起きあがって、「スタジアムから出よう」と、彼に目配せをする。気がついたのか、彼は私に近づいてきた。

「……あとに予定、あるの？」

「ないわね。着替えたら帰るわ」

「……そっか。」

返事を素っ気なくしたから、なのだろうか。

なんとなく彼が困ったような、さみしそうな顔をした気がする。

見ようによつては、なんだかまるで、これからなにかをしようとして叶わないと知ったときの物惜しそうな、残念そうな表情かのように。

そうなるほどのなにかを願って、「私の予定を聞いた」ということは、

「——えっ!?!」

「……………え?」

「あ、いや、その、なんでもないから」

まさかデートとか、そんなつもりじゃないはずだ。

さすがに私の自意識過剰だろう。自動販売機に駆け寄り、やけに踊る指先に翻弄されながらも硬貨を投入して麦茶を購入した。

「……………さっきの魔法カードを一枚も引けないままで《励輝士ヴェルズビュート》の全体破壊効果を使わずとも、とりあえず《ヴェルズ・バハムート》を召喚すれば最も元々の攻撃力の高いブリリアント・ダイヤを奪って……………有利に動けはしたと思う、けど。

……………自分のお気に入りに入って、自分の心の分身みたいなものだし。……………『なんかやらしいから』、なんて思っただけでバーンキルに変えたのは、我ながら変なところで私情を挟みすぎている気がする……………『真澄の心を奪うみたいで』、とか……………」

取り出し口からペットボトルをつかんで立ちあがろうとした瞬間、聞き取れないほどにちいさな背後からのつぶやき、歩み寄る彼からの風に驚いて、つい見あげる。

なんか、けっこう近い距離に立っていた。彼の足が座る自分の背中に当たりそうなくらいに。立ちあがったら、そのまま彼の吐息が髪か耳かにあたりそうなほどに。

固まる私を気にせず、彼は硬貨を投入し、どれを買うかメニユーに目を走らせた

「……………つまり、攻撃力3500か3600ラインを突破できると、いい？」

……………冗談みたいだけど、でも、やっぱりあのカードも採用圏内……………？」

おい。

こっちへの距離感より、決闘のほうが優先なのか。

「あんた、反省会でもしてるの？」

「……………うん、別の突破手段も確保するべきだな、って。」

……………安定とれる、シンプルなパワーが今、いちばん……………足りない。」

ああ、やっぱり。

自分が突いた戦略上の穴を、もう「埋めよう」と考察を始めていたらしい。

こんな切り替えの早さとストイックさで、あつという間にエクシース召喚コース（ジュニアユース）の最上位に駆けあがったのだろう。

今となつては志島北斗と鎬を削る関係にあるが、彼らの勝率がそのまま彼の根本的な

強さや成長性に陰りを与えたわけではない、ということでもあるのか。

でも、決闘での未熟より、その距離感への鈍感さをまず直してほしい。

私の心臓がもたない。思いつくかぎりのあらゆる意味で。

「……《ズババジエネラル》入れるか。」

「え？」

「……………あ。……………ごめん、ひとりごと。なんだ。」

もう答えを見つけたらしい。こっちの気持ちは鈍感なくせに。

さっきのコンボを念頭に置くなら、私の場合は、なんらかのかたちで墓地の「ジエム」モンスターの枚数を増やせるカードで、なおかつ「増やすだけ」では終わらないカードを探す、というのが課題になるのだろうか。

彼は取り出し口から飲み物を取ろうとして、ようやく私が足元にいたことを気づいたのか、私のほうを見て動きが固まった。

「……………ごめん」

「べつに。そっちも気にしてなかったんでしょ。」

ほら、受け取りなさ、

こうなると意外とわかりやすいな。

なんて思いながら、最低限の親切心で代わりに取って、手渡そうとしたのが彼にとつ

ては問題だったらしい。申し訳なきからか、彼の腕は慌てて前に突き出されていく。

それは私が手渡すために伸ばすつもり場所を通りすぎて、ペットボトルの先ではなく、するりと別のものを手で包み込んで、「取って」しまっていた。

「——っ、」

「……………あつ」

私の。

呼吸の音が。

声に代わりに出て。

悲鳴でも怒りでもなく、別の声をあげようとしていて。

口を強く閉じて耐えてから、「取られた」感触を拒絶せずに。

「ほ、ほら、受け取りなさいよ」

「……………うん。えっと、その……………ありがとう……………」

手と手が触れた感触に。

彼も思わず、つい照れを誤魔化すように素っ気ない声を演じようとして、演じ切れていないほどにうわずらせた声色をあげたのを、私は聞き取って。

私は背中に隠れた左手でちいさく拳を作り、「よしっ」と気持ちを抑えこむ。

これが、「脈あり」ってやつなのかしら。少女漫画であつた、恋心を自覚する男の子の

反応っぼかったもの、今の。

さわった手を気にし始めたら間違いないわね。たぶん。

改めてペットボトルをつかんだ彼の手が、遠のいてく。

(……………これ、変に気にしたら、よけいに気持ち悪く見えるんだろうな。

……………少女漫画で読んだことある展開っぼかったけど、でも、そういえば、こういうの学校でやらかして女の子にドン引きされて、やたらと女の子たちに嫌われたとか、みんなから避けられたことがあったような……………そうだった、こんなふうに距離感を間違えた、ような……………やだなあ、真澄に避けられるの……………)

困惑を隠さず、彼は、わずかに手に目を向けると。

ペットボトルの栓を開けた。

どっちなのよ、それ。

「ねえ、どきなさいよ。」

私が立てないじゃない。」

「……………めん。」

ちいさく唇を引きしめると、そのまま彼は数歩だけ下がった。

いや、だから、どっちの気持ちなのよ。

私の手をさわった感想。うれしいのか、罪悪感しかないのか、どっちだ。

「更衣室行くわ。それじゃあ、また明日ね」

「……………あ、うん。また、あしつ……………あ、これまさか、味、まつ……………!?!」

なんだか、あれこれ気にしたのがどうでもよくなってきた。

彼を背にして歩を進める。ペットボトルの栓を開けて、そのまま飲み、

「……………げほつ!?! こつ、これっ、コーラ!?!」

「……………真澄、渡すの、ちがう。間違えてる……………!?!」

左手に置き換えて持っていたはずの私の麦茶が、彼の手の中にあつて、右手でつかんだつもりだったコーラが私の手の中にあつた。

「……………ごめん、本当にごめん。」

……………もつとはやく気づけば……………よかった、また、明日つ……………!?!」

私の手からコーラを取り、空いた手へ麦茶を収めて、ほんのすこしだけ口元をぬぐいながら立ち去る遊鬼。なにがどうしたのだろうか、足取りが早い。

後ろを振り返って歩き出す間際の耳がやたらと赤い気がしたのは、消防の非常用ボタンのランプの色に照らされたせいとか、失敗したことへの羞恥心からだけだとか、そういう理由ではないと思いたい。私の願望か。

「うそでしょ。こんなことする? 私。」

私も動揺していたのか、いや、彼の距離感のおかしさに意識を取られて、飲み物を掴

む手を左右間違えたのか、あるいは左右入れ替えるのを忘れていたのだろうか。

なんだかんだ、彼も私も、気にする異性への交友となると緊張するものらしい。

いちいち彼との関係に恋を見出そうとする奇癖も増えてしまった、などと内心思っているのだが、どうやら、べつに特別「へんな癖」だというわけではないようだ。

なにはともあれ、買った麦茶は戻ってきたのだ。

彼はいい。あれこれ気が動転することはないだろう。さあ、栓を開けて、

「開いてる。」

数十分後。

女子更衣室でちびちびとスポーツドリンクを飲んで、ぼうつと虚空を見つめたり、もによもによと唇を動かしたりする、普段と様子がおかしい融合召喚コースのエリート

を見かけた女子塾生たちは首を傾げながら、その彼女よりも先に自宅へと帰っていった。

【Q、恋愛脳の男は決闘デュエルで恋ができますか？】

【A、プレイスタイルから親近感が得られる場合があります。ただし、カードへの愛着を持つ決闘者同士でしか発動しない共感や遠慮もあるため、単純に「決闘に強ければよい」とは限りません。】

【Q、いちいち間接キスを気にするのは変だったかしら。】

【A、生理的嫌悪感や貞操観念、特に距離感には個人差があります。どのような認識であれ日頃から歯を磨いて、数か月に一度は歯医者に行き診断を受け、それでも気になる場合は肉類や魚介類やニンニクが含まれる料理を食べたり牛乳を飲んだあとに、ブレスケアを意識しましょう。種類や認識を問うのは「それから」です。】

今日の最強カード

・《一騎加勢》

エンドフェイズまで攻撃力を1500アップさせる通常魔法カード。

効果の持続時間が勝り500ポイント劣る《破天荒な風》を採用する選択肢もあるのだが、彼の意識する光津真澄が誇る融合モンスター《ジエムナイトレディ・ブリリアント・ダイヤ》の攻撃力がまさかのLDS最大攻撃力の3600であるため、あえて採用している。

要するに、ただの想い人^{ライバル}対策。

装備魔法と異なり、魔法罫カードを破壊する効果の影響を受けず、状況を選ばず、確実に攻撃力がアップするのが強み。欠点は持続時間が短いことで、一長一短。

そこ、この手の通常魔法は《アクア・ジェット》の下位互換とか言っちゃいけない。

LDS融合コースの石英（クォーツ）（4話）

教室がざわめくなか、塾講師から手渡される封筒の束。

前の席から受け取り、自分のぶんを受け取り、後ろの席へ封筒の束を回す。

これを繰り返して、やがて光津真澄の手にもひとつの封筒が届く。

封筒の重みを軽く感じる者、重苦しく感じる者。

それぞれが思うがまま表情を歪め、恐る恐ると中身を確認した。

LDS塾生の全員が、なにかと気にするもの。

そう、春期試験の結果発表である。（ARCVの当時の季節は夏。）

「悪くは、ないわね。」

しかし、光津真澄にとってはどうでもいい。

ひとりの決闘者を乗り越えなければ、ほとんどの成績はおまけだ。

蛇喰遊鬼じやばみゆうきに勝利し、己の実力を実感できてこそ「成長」なのだ。

でなければ、ほかの塾生や試験に勝利し、よいペーパー試験の成績を叩き出そうと、それらは彼に勝利するまでの机上の空論を積み重ねた素振りの練習にひとしい。

とはいえ、両親に報告する成績としては「上の上」。

L D S に在籍し続ける口実としては悪くない。

「学びたての去年の成績よりは、伸び悩みがあつて怖いかもしれない。」

塾講師マルコは朗らかに笑いながら、身振り手振りを交えて語りかける。

「だが、夏休みになれば！」

キミたちはデュエルに情熱を注ぐ機会に恵まれるだろう。

成長という芽は芽吹くまでが遅く、実力という花は咲くまでがゆるやかだ。

つぼみが開かれる日まで、けっしてしおれて項垂れないかぎり！

諸君の努力は、かならず君たちに報いるだろう！」

さすがマルコ先生、いいことを言う。

そう真澄は思いながら、封筒の中に成績表をしまう。

「それでは、今日の講義はここまで！」

道中気をつけて帰りましたまえ。アディオス！」

「こういうとき、ホント本当やることがないな。」

教室を離れて、L D S のエントランスへ。

フリー対戦もできるテーブルエリアで、ひとりの少年が座っていた。

彼女の目当ては、その少年だ。蛇喰遊鬼。

今、このときに彼へデュエルを挑むのが、最後の成績発表にふさわしい。

「あら、……遊鬼？」

なぜかその彼は、デッキから五枚ドロウする。

デュエル開始のカードさばき。手札を見つめた。

対戦相手なんかいないのに。

手札をデッキに戻して、またシャッフルする。

シャッフル。五枚ドロウ。

シャッフル。五枚ドロウ。

シャッフル、五枚ドロウ、シャッフル、五枚ドロウ、

シャッフル……五枚ドロウ、シャッフル……五枚ドロウ。

シャッフル……五枚ドロウ、シャッフル、

「な、なにをしているのよ……？」

思わず問いかける真澄。

はたから見れば、意味などない作業の繰り返し。

そんなものを真剣な顔をして、遊鬼が続けるなど理解は及ばず、

「あ、いえ、まさか、……『Dドロウ確率論』？」

それを初手から？ うそでしょ？」

まもなく気づき、呆気にとられる。

「……………うん、それ。」

「……………総合コースの分野だけど、……………基礎は、だいじ。」
ぐつ。

と、親指を立てて言葉返す遊鬼。

所詮「転移者」である蛇喰遊鬼にとって、別段苦痛になる作業でもない。

L D S の受講内容とは似て非なる知識や知恵をもってして、独自のデッキ構築論を念頭に置き、『最初のターン目での手札の状態』を確認する程度の作業であれば。

カードゲームは運の要素が絡む。

どれだけの理論やカードがあろうと、「自分が強い」という屁理屈を証明しない。

愛するカードと共に勝利するために。

自分の弱さ、つたなさで負けないために。

昨日までの知識や知恵よりも、古今東西の多くの理論とカードを探し求め、時には対戦相手からも学び、最適なデッキ構築を模索し続ける。

なにをもって最大効率とし、なにをもって最適解と認めるかは、それぞれのデュエリストが望む戦略や戦法、各ターンの最終盤面によって大きく異なる。

これらを踏まえても避けきれない運命じみた問題が、『手札事故』だ。

大会優勝経験のあるデュエリストのデッキでも、「まだ引きたくない」カードを最初のドロワーで引き寄せてしまい、実現したい戦略が再現不可能になるなど珍しくない。

さながら交通事故が発生して渋滞を起こした高速道路を走る車のような、遅々としたゲーム進行になってしまう。そうなってしまったえば、対戦相手に攻め込まれやすい。

だから、彼は意識してしまう。

「……確率だけで言えば、『絶対に避けられない』手札の事故はあるから。

……『その確率以外』での手札さえ改善できれば、なんの問題もない。」

「ああ、それで毎回《ヴェルズ・オピオン》を出せるのね。」

先攻からレベル5以上のモンスターの特召召喚を封じる。

なおかつ任意の魔法罫カードを1枚だけ、デッキから手札にくわえる。

そんな強力で超弩級すぎるドラゴンを場に出すために、どうやって「ヴェルズ」モンスターを場に2体ならべるのかを研究する。し続けた。してしまった。

かくして彼の努力は報われる。

つまり、LDSのエリートが号泣する地獄絵図である。

理論値で最短でひたむきに。

ほぼ確定で呼びだされる《ヴェルズ・オピオン》。

そんなもんを真正面からやられて、しつかりと再起できている者のほうが希少だ。
 動機恋心はどうあれ、諦めない光津真澄。

召喚法の都合上、彼の妨害をもともしない志島北斗。

カードの豊富さにより、柔軟に対処できなくはない刀堂刃。

あとは、性格的な問題。

……もとい「強み」で、再起そのものが極端に早い沢渡シンゴ。

ほか、性格や趣味嗜好、思想や若さから素直に受け入れた者たちにかぎる。

できなかった者は、いずれもL D Sで勉強に励んだからこそ、これまでの学習の意味を問われた現実に打ちのめされた者……いわゆる制服組を含めた社会人が多かった。

「制服組になるの、あなたがいちばん早そうね。」

ため息を吐く真澄は、ほんのわずかに彼の「活躍」を思い返す。

機械的に、半自動的に。

絶望的な盤面を再現できる。しかも何度でも。

かつ此方こちらの戦略が通じないなど、悪夢そのものだ。

二年前。

憧れの制服組が頭を抱え、L D Sの特権に溺おぼれた塾生は彼のイカサマを疑い、そんな塾生たちよりも聡い塾生であれば彼我の差に絶望してL D Sから退塾する。

デュエルの悪夢はLDSの悪夢となり、ひとつの変革をもたらした。

あたえられた力や知識だけで勝てるほど、デュエルは甘くない。

……という、冷静に考えてみれば当然の、普通すぎる現実が常識になったのだ。

「まわりの男子よりは大人びているつもり」の少女らしい気持ち。

ある種の、やらかす男子を俯瞰する「だけ」だからこそ、どうしようもなく己を勘違いした評価と感情があつた。そんな彼女でも、真正銘の理不尽な脅威を見て思わずやらかせば、現実により醒まされる妄想という名の己の虚像へと嫌でも気づかされる。

「……………ほんと、今のあなたは楽しそうよね。」

そう、思い返せば、二年前。

私の心に焼きついた、どこか退屈そうな顔だった蛇喰幽鬼。

同門である塾生たちの実力なんて興味も関心も失った、という冷めた目。

あれを侮辱だと思ひ込み、食ってかかった結果がアクション・カード頼りの勝利。

……もはや、私の実力がどこにあるのかもわからない。そんなものなどない、と、自ら断言してしまったかのような結末。みじめだった。くやしかった。

当時のLDS塾生で、私だけが、彼に勝てたのだとしても。

あんな勝利は、なにひとつも私が「屈辱だ」と勘違いした感情を晴らさない。

私に屈辱を味あわせたのは、彼ではあるが、彼ではなかった。

きつと彼にだけは、私の実力では勝てないのだろう。

たつたそれだけの現実がうつすらと見えても認めず、強敵を強敵と認めず。

「どこかに精神的、実力的な非があつて、そこにつけこめば彼に勝てる」と錯覚した、
どこが大人びているんだかと笑いたくなるほどの。

卑怯極まりない私自身の心が、とつくに私の努力を侮辱していた。

そんな自分の感情ひとつで、自分の価値をより低く見定めた現実に気がついて、
自分を侮辱していると理解したから、なおさら私は挫折を知った。

デュエリストであること。

その研磨を怠^{おぼ}つたのに、それ以外を口実に相手の努力や実力を低く見積もるといふ態

度は、転じて彼に負けた自分は「努力も実力も彼以下だ」と認めたのも同然なのだから。

心の奥底にまで。

私は彼に、挫折を刻みこまれたのだ。

しかし、L D S 変革の渦中どころか、あの中心。

当時の私たちの希望を飲み乾^ほす、渦潮^{うずしほ}の孔^{あな}にいる彼にとつては。

どうでもよくて、ただ「自分の腕を磨くこと」が第一だったのだ。

そんな彼が。

運任せに近い、屈辱的な勝利をした私に興味関心を持つなど。

本当ならば、ありえないと思う。顔や髪に自信がないわけではない。

むしろ、そういうことが関わる感情であれば、おそらく私のほうが強い。

その感情とは別に想う感情のせいで、彼よりは素直ではないだけで。

私の認めたデュエリスト。

私の認めた、同年代の強い異性。

なんとなく焦るほどには自覚はしている。

彼と初めて出会い、初めてデュエルをした日から。

冷静に、落ち着いて、ふりかえっても。

心のどこかで彼は、私も、私が彼に勝つことを。

今度こそ、「本当に実力で勝つ」ことを、待ち望んでいる。

なのに、勝負を挑めば挑むほどに、おたがいに縮まる気がしない実力差なりに成長を

認めあうほどに、どこか心の距離まで認めてしまっている私に気づく。

カードへの思い入れひとつ。

カードのための戦略、戦法のひとつ。

どこかで知識や理論を共有し、感情を共有し、おなじ場所で飲み物を買ひ。

なんとなく始めた、意味も価値も生産性もない会話から、また共感をしあって。

「意識するな」と、思わず考え、「意識するって何を？」と、自分に問いかけ、かえって意識をして思いをめぐらせ、考えこみ、彼と顔を合わせれば、ああ。

どうしてまだ私は彼に勝てないのだと、憂鬱になった。

それさえできれば、気兼ねなく、……周囲に？ 自分に？ 彼に？

どれでもおなじ。心の底から、過去を気にすることなく言えるはずだ。

なにを？ なんでもいい、特別な感情ならどんなものより先に言いたい。

実は、そんな後悔や恥を気にしなくても。

案外にも、まわりは認めて応援するのもかと楽観視しても。

だとしても、最悪だと思う。

こんな、どこか陰気な初恋なんて。

普通の恋はもつと明るくて、からかわれても恥ずかしいだけなのだろうに。

自分の黒歴史がそのまま初恋のきっかけです、なんて。

どう知人に相談すればいい。どう両親に打ち明ければいい。

おかげで私の初恋は、参考書になる恋愛小説や少女漫画を求め、よりこじれる。

間接キスひとつで何十分も更衣室で惚けたのが、その証拠だ。

手をつなごうものなら、なにをやらかすが恐ろしい。

私を信じきれない。

だというのに、当の彼はまたしても。

私への興味関心が先で、こちらの繊細ささいな気持ちなど気づかないのだ。

「……まあ、それは、そうなのだろうけれども。」

だって、こんな気持ち、言えば距離が離れるかもしれないし。

「……………どうしたの?」

「なんでもない。」

乙女の返事に首をかしげながらも、少年は作業を続けていく。

いくつかカードを入れ替えて、デッキケースをふたつ開く。

赤いデッキケースと、紫色のデッキケース。

赤色のほうにデッキを収め、紫色のほうに余ったカードを収め、腰のベルトにあるホルダーへ、それぞれのデッキケースを収める。

立ちあがった頃には、一人前のデュエリストのできあがりだ。

「……………デュエル、する?」

「や。今は気分じゃないのよ。」

「……………なん、だと。…………マジ？」

「そこまでおどろくの？」

猫のフレーメン反応じみた顔をみせる少年をみて、おもわず笑みをこぼす。

「……………決闘者は、……………申し込まれたら、すぐデュエルじゃないの……………？」

「どんな魔境よ？ あなたの御両親の故郷？」

「……………そつかあ、勘違いか。」

着信音。

少年がデュエルディスクのパッドを取り出し、電話に出る。

「……………はいほー。」

『なあにがハイホーっすか!?!』

「……………どしたの柿本？」

『沢渡さんが襲われたんっすよ!』

「……………はあ？」

『榊遊矢に!!!』

次の瞬間、光津真澄は目を疑った。

通話内容は柿本の大声のせいでよく聞こえた。それはいい。

少年、蛇喰遊鬼が。

なあんだ、そんなことか、と。

あまりにも興味がなさそうな冷ややかな目で、

「……あの榊遊矢が？」

どうせ沢渡のウソでしょ？」

『えっ』

「いくら親友でも、ウソは付き合わない。

マジなら自分で電話に出る。そのくらいの根性はあるって信じてる。」

あれだけ長いつきあいがある沢渡よりも、榊遊矢を信じたのだ。

というより、沢渡を信じているから、柿本の言葉は信じないのか。

「デュエルでのツケは、デュエルで返せよ。」

『ごもつとも！ ですけども！』

どちらにしても、今の言葉には。

感情が希薄なのかと錯覚するほど思慮にふける時間が長い彼にしては、あまりにも早計というか、普通の塾生のような早さで言い切るほどの「熱」があった。

「いちいち、……おまえを盾に使うなら、『後ろめたい』ってコト。

（沢渡が） 大伴と山部にもさせてるの？ それ。」

『え、あつ、いやあの、』

「……ふーん。言っておいて。」

ぼこぼこ、ぐつぐつ、ゴトゴト、ぼこぼこ。

沸騰し始める鍋の水じみた「熱」が、遊鬼の顔を険しい様相に変えた。

「次、おなじのに巻きこんだら。」

ウソが本当になるまでやるから。」

『えっちよっ』

ぶつっ、と切られた通話音が。

そっくりそのまま、少年の理性の糸が切れた音に聞こえた。

「どうしたのよ。あのバカ、なにかやらかした？」

「真澄。」

「……えっ?」

めずらしく、ストレートに自分の名前を呼ばれて固まる。

「時間空いてる?」

「空いてるけど、」

いつもよりも、距離を詰めるように近づかれて固まる。

「……………いや、ごめん。」

「遊鬼? どうしたのよ…………?」

そこまで近づいておいて、少年のほうが固まり、迷い、一步下がる。

「やつあたりとか、気分を変えるための『道具』みたいな。」

そういうので誘うところだった。……ごめん。」

「……。」

真澄は少年が座っていた席の、対面にまわりこむ。

いつもならば沢渡シンゴが座る位置に、光津真澄が座りこむ。

「……ええ?」

「なにが『ええ?』よ。」

そのまま居座り、デュエルディスクのパッドからデツキを引き抜く。

「デュエル、したいんでしょ?」

「…………へ?」

デツキのシャツフルを終えて、右手に収めたまま差し出す。

「付き合うわよ、そのくらい。『受け止めてあげる』って言ってるの。」

へんなどころで じれったいのよ あなた。」

少年をみあげる少女の目は、冷淡なように暖かい。

「ほら、デツキカット。」

「……う、うん。」

椅子に座り直し、遊鬼はデツキの下へ、てのひらを広げる。

「ん。」

「……うん。」

さながら少女の手を受け取るように

真澄のデツキを受け取り、山札を分けて順番を入れ替えて返す。

「……じゃあ、ボクのデツキも。」

「ええ。」

光津真澄の誘いに応じ、蛇喰遊鬼はデュエルへ挑む。

決闘と呼ぶには賭けるものがなく、勝利を求めるわりに殺気もなく。

彼女なりの“貰い物”をデュエルで返すために、テーブルのむこうの少年に語りかける。

「さあ、デュエルよ。」

「……うん、デュエル。」

邪魔者沢渡のバカが割りこめない、ふたりきりの遊戯時間へ。

【Q、恋愛脳デュエルの男は決闘で恋ができますか？】

「A, 気を許せる決闘者には、デッキを手で直接渡すひともいます。まず日頃から、自分の顔や頭にふれた手指を清潔にすることから始めましょう。」

「Q, ……カラオケに誘えばよかったかな……?」

「A, 「個室に男女がふたりきり」は普通に怖いです。友達をひとりふたり増やしても男女比を問わず、あなたの友達だけの場合は相手の居場所がなく、自動的にあなたを頼り近寄るしかなくなるので、どっちみち怖いです。やめましょう。」

今日の最強カード

・《ヴェルズ・オピオン》

あらゆる特殊召喚を「レベル5以上」にかぎり禁じる効果①と、エクシーズ素材を消費することで「侵略の」魔法罫カードを手札にくわえる効果②を持つ、ほとんどの時代で決闘者の恨みを買いまくり、あらゆる召喚法に喧嘩を売ったエクシーズ・モンスター。遊戯王主人公のエースモンスターの攻撃力2500を50上回る攻撃力を持ち、先攻でも後攻でも相手のカードが「レベル5以上、攻撃力2500以下」なら問答無用で封殺できる。

なおかつサーチできる速攻魔法《侵略の汎発感染》は自身に魔法罫耐性を付与し、このカードを無力化する手段のほとんどを無力化可能。

もちろんレベル5以上である「壊獣」モンスターの特殊召喚コストにもされない。

このため、現代遊戯王でも時折大会環境に殴りこんだ入賞記録が散見される事も。

こいつで蛇喰遊鬼が猛威をふるうとは「そういうこと」である。

欠点はエクシーズ素材をすべて失うと効果①が失われるため、あまり積極的に手札を増やせるモンスターではない点と、エクシーズ召喚、リンク召喚を阻害できるかは相手の展開方法次第であるという点。アドバンス召喚を妨害できないのも弱点だと言えなくはない。

よって、「ふわんだりいず」や「帝」は天敵。

不便さは「ヴェルズ」モンスター2体のみでしかエクシーズ召喚できないこと。

L D S においては、その（あまりにもあんまりな）制圧力からエクシーズ召喚コース一強になりかねないため、それぞれの塾生が思いつくかぎりの方法で突破に挑む。

「……2.5次元の伝説のV t u b e r は言った。」

『先攻ドローを10回繰り返して8, 9回初動揃えばヨシ』……い』

からぶりロマンス（5話）

突然の校内放送だった。

『赤馬日美香理事長より連絡があります。』

ジュニアユース 融合コース「光津真澄」。

ジュニアユース シンクロコース「刀堂刃」。

ジュニアユース エクシーズコース「志島北斗」。

以上の三名は至急、最上階の理事長室まで来てください。』

「ん？」

『繰り返します——』

「なにかしら、こんな時に。」

蛇喰遊鬼とのデュエル、2ターン目。

彼の操る《ヴェルズ・オピオン》の支配をぐりぬけ、複数回の手札交換を繰り返し、下級モンスターの戦闘をサポートするカードを引き当てた彼女の頬がさがった。

「期末の結果を渡す日に、わざわざ？」

今、彼女のコンボは進行がよかった。

墓地に任意の「ジエムナイト」モンスターを送り、《ジエムナイト・フュージョン》などの墓地から発動できるカードを埋葬しておき、そのうえで任意の攻撃力増強のカードを獲得できている。

発動したカードは《手札抹殺》と《手札断札》。

彼女のデッキにおいて強力な手札交換のカード。

もしアクションデュエルであれば、アクションカードごと捨てられるので手札も増やせる。

通常のデュエルでも通用する戦術で彼からの制圧をくつがえせば、彼女は自分自身の実力で、アクションカードの引き運に任せることもないまま勝利の糸口を掴めるというもの。

実現できれば、あとは融合召喚し放題だ。

大逆転への狼煙があがる直前となれば、気位あれども余裕の足りなかった表情も緩む。

戦乙女らしい凛々しさを溶かし、頬を緩ませる。

ああ、強さを認めた彼へ、今度こそ堂々と向き合えるのだ。

そう思った矢先に呼び出し、デュエルの中断とあれば、熱が冷めて苛立つのも当然か。雰囲気も何もあつたものではない。お邪魔虫がいらないかと思えば、これだ。

「……いつてらっしやい。」

驚いて振り向く。

ほわほわとした表情を浮かべながら、意中のひとは待っていた。

「え、……えっ?」

これは現実か。

あるいは夢か。

そう疑い、思わず目を擦りかけて、やめる。

中学生とはいえ、化粧つけがないわけではない。

母親の真似をしようとして濃ゆい化粧をしてしまう、という初心者らしい間違いこそ犯してはいない……似たような間違いをしたクラスメイトがいたので反面教師にしてはいる……が、もとより肌色の濃ゆい光津真澄にとつて、ほんのわずかでも自分を磨くための努力をおっかなびつくりで、のんびりとやったつもりはない。

少くない手間をかけているのだ。

アイラインを含めた化粧もそう。

舞網市民の中では、褐色肌は目立つものだ。

黒い紙を色の黒みが強い絵の具で塗るのと、色の白みが強い絵の具で塗るのでは、白い紙に着色する場合とちがって見えてしまう。

白肌であれば白みの強い化粧は紛れてくれるが、黒肌であれば化粧の白さが露骨なものとなってしまふのだ。

褐色肌の場合、褐色に近いほど自然な影や蛍光を作りやすい。

もちろん唇の色と艶にも個人差があるので、リップクリームひとつをとっても、自分に合うものを探して試す過程が大変だ。

ましてや学校の教師にバレないように済ませるとなると苦労も数倍。

ここまで頑張つて仕上げたものを、こすつて台無しにしたくない。

そんな彼女にとつて、まさか。

遊鬼に唇の変化を気づかれるとは思えず。

女の努力を「よいものだ」と動揺で伝えられるとは悟れなかった、数日前での何気ない語らいと同じく、まるで自分を迎え入れてくれるかのように、素直に「いつてらっしゃい」と。

すなわち、今のデュエルをふくめても、ふたりきりの空間が「帰ってきていい居場所なのだ」と伝えられるとなると、

「え、ええ、いつてきます……っ？」

頭での理解は追いつかず、照れ隠しをする暇もなく。

冷静になって「いつてらっしゃいってなによ？」と返す余裕も奪われて、ただ翻弄さ

れるままに、ぼうつとのぼせる頭と顔の微熱に従うように、ふらりと少年から背を向けて立ち去るほかがなかった。

女心と秋の空。

暖かくなつたかと思えば、まもなく冷める。

なのに、冷めたかと思えば、急に心躍り、ほんわかと暖かくなるのも秋の空らしいものである。

【Q, 恋愛脳の男は決闘デュエルで恋ができますか?】

【A, 相手を対等のデュエリストだと認めていれば、可能性はあります。相手が弱いからなにかをしてあげよう、相手の弱さをなくそうという『強者ゆえの姿勢』は得てして、相手の自由意志を問わない言動に繋がるものです。】

【Q, これ、もう、私の彼氏よね?】

【A, 日和ひよって妄想して決めつける前に、ちゃんと自分の気持ちを伝えましょう。】

今日の最強カード

・《手札抹殺》

おたがいに手札をすべて捨て、捨てた枚数分ドローできる通常魔法（制限カード）。

相手の手札の内容さえわかれば、事前に相手の手札のカードを墓地に送らせて妨害やコンボを破綻させたり、相手の残りデッキ枚数をゼロになるまで相手にドローさせて勝利したりなど、状況に応じた攻め方さえも選べるようになる。

まさに、どんなデッキにも採用可能なカード。

それでも発動の際には「手札抹殺以外のカードを墓地に送ってドローする」ため、

①自分から発動すると手札が1枚減ってしまう。

②相手に手札誘発のカードをドローさせかねない。

③相手に蘇生可能なモンスターを埋葬させかねない。

など、なんの考えもなく発動できるカードというわけでもない。

いにしえからある由緒正しき読み合いができるカードの1枚。

その奥深さは、けっして「ただ古いだけ」ではないのである。

モンスターを墓地に送ることで勝利を掴みやすいデッキもあるので、相手も自分とおなじ種類のコンボが使えなかった場合は発動するタイミングをよく考えてから発動しよう。

相手が【暗黒界】だった場合は御愁傷様だ。

次回予告

「おまえが負けたのが気に食わない。」
キビシッ
きびしい!

遊勝塾との三本勝負!

なんだって理事長は彼を選ばなかったのか。

おとなの事情もあるけど、こどもの事情も考えてくれ!
刃も気まずそうだ。

「……つい、た!」

「おまえ、どうやってここまで?」

「……チャリで、きた!」

次回

想定そうていの外GUY

お楽しみは、これからだ!

想定の外 (GUY) (6話)

一時間後、遊勝塾にて。

不機嫌をぐまかせず、目をするどくさせた真澄が北斗を見つめていた。

「そ、そんなに彼がいらないのがイヤなのかい？」

「べつに。」

少年、志島北斗は、痙攣^{けいれん}する頬を鎮めきれない。

「おまえが負けたのが気に食わない。」

「きびしい！」

なんだって理事長は遊鬼を選ばなかったのか。

代表者にしないにせよ、同行させないのは、なぜ。

おとなの事情もあるだろう。

だが、こどもの事情も考えてほしい。

などと思いつつも、さきほどの敗北を思い返して歯噛みする。

きつかけは沢渡シンゴが襲われた暴行事件。

犯人は榊遊矢だ、その証言に何を思ったのか。

理事長は榊遊矢の所属する遊勝塾へとデュエルスクール対抗デュエル三本勝負を申し込むべく、そのための戦力として各召喚法コースのジュニアユース塾生の中でも、選りすぐりのエリート塾生をひとりずつ選ぶところから始まった。

そう、遊勝塾への吸収合併をかけた三本勝負は、最初から「やる前提」でLDSの内
部では話が進んでいたのだ。

いきなり塾生に参戦を呼びかけて、塾生の予定が当日に噛みあわず招集できない、なんて滑稽なことをするほど赤馬日美香は甘くない。

よきライバルである蛇喰遊鬼が選ばれない件については、自分も納得できていない。
どうせなら。

いざ尋常に、と。

彼との勝負をもって、春季最強のエクシーズ使いを決めたかったのだ。

ところが理事長は不服を聞かず、また他コースの真澄や刃の意見も聞かない。

「襲撃犯の榊遊矢は、ペンデュラム召喚の開祖。

またエクシーズ召喚の使い手の可能性もある。

であれば、エクシーズ召喚の使い手同士のデュエルで戦績が最もよいデュエリストを
選ぶのが筋というものではありませんか？」

その評価、僕個人としては嬉しいが。

彼のライバルとしては納得ができない。これでは「LDS最強のエクシーズ使い」が決まらないじゃあないか。

おかげで三人全員、不満足かつ不完全燃焼のまま三本勝負に臨んでしまったのだ。このうえで。

LDSのエクシーズ召喚も知らない榊遊矢をどこか心の中で舐めてかかったからなのだろう。

それともライバルの代わりに、そしてライバルのためにも「LDS最強のエクシーズ使いのひとり」として肩筋を張りすぎたせいなのか。

榊遊矢に勝てなかった。

カードさばきの調子が悪くなってしまっていた。

おかげで真澄のご機嫌は氷のように冷たい。

「次、おまえの番だぜ。」

「わかってるわよ。」

刃も気まずそうだ。

おたがいに今以上は余計なことを言わぬように、真澄の逆鱗に触れないようにと気を遣っているのか、最低限の言葉で「戦いに臨むように」と、簡素な物言いだけしかける。

さながら《万能地雷グレイモヤ》を踏み抜かぬようにするときの緊張感。

自分の態度が刃に気を遣わせた。
そう気づいたのだろうか。

バツの悪そうな真澄は場の空気を引き裂くように、こわばった肩で風を切り、デュエルコートへ出ていく。

気のせいかな、彼女の靴音があまりにも強い。

いらだちが伝わってくる。

おいどうすんだよこれ。

勝っても負けても後が怖いぞ。

そう語りあう男同士の目線に目もくれず、理事長は舌なめずりでもするかのように、「ですが、我がLDSの融合召喚での勝負では、彼のようにはいかないでしょうね。」

などと、余計なことを言っていた。

やめてくださいよ理事長。

それ、遠回しに、エクシーズ使いの遊鬼まで悪く言ってますんか。

そいつ、僕と肩が並ぶ実力者なんです。

真澄の恋の相手なんですよ。

ああ、彼女が握り拳を作っちゃったじゃん。

気位の強い彼女に、遠回しに彼女が勝ちたい相手を、男友達の僕ごとコケにされたら、

よけいに頭に血が昇るに決まっているじゃないか。

「なあ北斗。」

「なんだい刃?」

「これ、真澄も負ける気がする。気のせいか?」

「奇遇だね、彼女の目がくすんだ気もするよ。」

だって彼女、目つきが怖かったし。

ましてや相手は融合召喚を使わないであろう同性の女の子で、いくら遊勝塾の塾生でもある神遊矢が僕に勝ったからとはいえ、眼前の彼女もペンデュラム召喚を使うかは怪しい。

名高いエンタメデュエリストのひとり、柊修造の娘とはいえども、だ。

つまり、そのへんのデュエル塾の塾生と大差ないくらい弱い。たぶん。

これで油断せず、理事長にも相手の塾生にも想い人をコケにされたかのような空気に包まれながら、真澄は最後まで冷静にデュエルをするだなんてできるのだろうか。

『それでは、アクションフィールド、セツ——』

どたどたと。

柊修造塾長のアナウンスを遮るように、駆け寄る音が近づいてきた。

「……つい、た!」

真澄のデュエル、終わった!」

「えっ、遊鬼かい!」

噂をすれば影とは聞くが。

噂する前に行くやつがいるのかい。

「おまえ、どうやってここまで?」

「……チャリで、きた!」

「うっそだろおい!」

刃も同じことを思ったのか、本気で驚いている。

かりにも、僕たちは車で送迎された身だ。

普通に自転車で追いかけたとしても、車の移動速度についてこれるとは思えない。

がんばっても、車に置いていかれてしまう。

僕たちがどこに行ったのか、なんて見当もつけられなくなるはずだ。

「どうやって居場所がわかったんだい?」

「……いく前に、真澄が、ごめんなきいって言って、それで、」

「落ち着きなよ。どれだけ飛ばしてきたのさ。」

とはいえ、今のでわかった。

真澄がなにかしら行き先を伝えていたのだろう。

「なぜ、実力のふさわしくないあなたが此処に？」

しかし、彼と真澄の関係性が想定外だったのか。

理事長が遊鬼へ、何かを言った気がするけど。

残念ながら、不機嫌さであれば先約がいる。

「真澄！」

彼だ、遊鬼がきたよ！」

この一言で、もう十分だろう。

「そ、そう。」

いかにも「私は気にしていませんよ」という声色で、背中を向けたまま言葉を返す真澄のつま先は、リズムを刻むようにデュエルコートを鳴らしていた。間違いない、機嫌を直している。

あれだけ強張^{こわば}っていた肩や背筋が、わかりやすいほど落ち着きを取り戻している。

彼女の後ろ姿は、もういつもの気の強い女デュエリストのものになっていた。

『なんだかわからんが、ん熱血だあっ！』

「おとうさん！ なに相手を褒めてるの!？」

柀親子のやりとりもあつてか、場が和やかなものに染まっていく。

なるほど、これが遊勝塾のエンタメデュエルの極致だとすれば、彼らへの評価を改め

るべきかもしれない。デュエルの腕前と関係なく周囲の雰囲気や精神状態をコントロールしている。

これだけでも脅威だ、ようやく理解できた。

将来の商売敵、勉強にさせていたどころ。

「戦いに集いしデュエリストたちが！」

「モンスターと共に地を蹴り、宙を舞い！」

終柚子の口上に追従して、真澄も口上を唱える。

ぜえぜえと息を乱す遊鬼は、そんな真澄の姿に微笑みを浮かべた。

「フィールド内を駆け巡る！」

「みよ、これでデュエルの最強進化系！」

「アクション……！」

ほかならぬ乙女の頬も柔らかいである。

うんうん。それでいいんだよ、君たちは。

【Q、恋愛脳の男は決闘で恋ができますか？】

【A、ちゃんと相手の晴れ舞台を応援できるのなら、けっして不可能ではありません。

応援するための努力も、実際の応援も、いずれも甲斐性のひとつです。

デュエルの内容への批評だけは避けましょう。相手の間違いや弱さを話題の種にして1アウト、ついうっかりでも頬を緩ませて笑ったら2アウトです。

デリバリー デリカシーは、だいじ。」

「Q、なんかちよつとوراやましいんだけど。いや私が遊矢と“そういう関係”になりたいわけじゃないっていうか、いえなりたくないわけじゃあないんだけど、でも私にだって遊矢がそばにいて応援してくれるし負けてないし、べつに。ううん “そういう関係”に勝ったとか負けたとかあるわけじゃなくて、遊矢、

……そういえば遊矢にそっくりな彼、いったい何者なの……?」

「A、あなた、目がくすんでいるわね。」

今日の最強カード

・《万能地雷グレイモヤ》

相手の攻撃宣言時、相手のモンスター1体を破壊するカード。

これだけであれば《聖なるバリアーミラー・フォース》より弱い、このカードの強みは、

①対象を取らないモンスター破壊の効果。

②もつとも攻撃力の高い相手モンスターの除去。

③ 4枚目以降の破壊効果をもつ、攻撃反応タイプのカード。

という点にあり、攻撃力の低い順で戦闘を行いがちな中級者以上のデュエルにおいて、攻撃順を問わず「もつとも攻撃力の高いモンスター」を除去されかねない厄介な効果を持っている。

とはいえ、令和の遊戯王界限においてはバリア系トラップカードの量も質も変わってしまったため、あくまでも遊戯王A R C—Vまでの世界観においては有用なカードである、とだけ覚えておけばよいだろう。

亜種カードではコンボ性の高い《グレイモヤ不発弾》が存在する。

どちらもカードイラスト、カード名のビジュアルがたいへんよろしく、陸軍っぽい。

《パイナップル爆弾》、《鎖付きダイナマイト》なども実在するぞ。

次回予告

「デュエル！」

あら、デュアルモンスターをご存知でない？

なら教えてあげる。真の輝きを秘めた原石たちを！

「なにボケつとしてるのさ、柚子?!」

あなた、……目が、くすんでいるわね。

そうであつても、手加減はしない！

次回

ギョクガタリ
玉語

お楽しみは、これからだ！

玉語（ギョクガタリ）（7話）

「デュエル！」

こうして、ふたりの少女の声が重なった。

「先攻は私がもらう！」

そう宣言する光津真澄は周りを見渡した。

アクションデュエル。

質量を持った立体映像で戦う新感覚デュエル。

ひとびとを熱狂の渦に巻き込む、舞網市の娯楽。

単純な立体駆動では終わらず、立体映像が照射された空間に散逸するカードにより、ただ立つて通常のデュエルをするだけで終わるモンスターの実体化、モンスターとのふれあいだけではない「新戦略」が楽しめるのだ。

カードの名は、アクションカード。

「見つけた、まずは一枚目！」

立体映像により実体化するデュエルフィールド。

この空間ではアクションカードを拾い、自らのカードとして使用できる。

強制発動されるアクショントラップ。

任意発動できるアクションマジック。

それぞれを念頭においた駆け引きと、デュエルフィールドの移動は、実体化されたモンスターによる戦闘をふくめたデュエリストの移動がそのままアクションカードを確保できるか、否かに影響する。

「カードは、

アクションマジック、《ハイダイブ》。

……攻撃力増強のカードか。」

しかし、おたがいに最初のターンとあれば、モンスターの戦闘を介した移動はできない。

アクションカードを手に入れるため、デュエルフィールドを移動可能なモンスターを召喚しながら通常のデュエルの戦術も同時に行う、という並列思考が要求される。

これがアクションデュエルの醍醐味だ。

そこまでの戦略性をもってしてデュエルをするデュエリストとなると、まさにアクションデュエルのパイオニアである榊遊勝、彼の妻である榊洋子、および子息にして弟子である榊遊矢くらいなもので、LDSの塾生を含めた中級者は総じて「自分の足で走り出して探す」行動パターンが多くなってしまう。

しかし、

「悪くないけど、今回はパスだな。」

魔法カード、《手札抹殺》を発動！」

「なんですつて!?!」

中級者であつても。

最初にモンスターを召喚せず、自分の足で走り。

自分の体力の消耗を念頭に置いていないかのようなスタートダッシュで、いきなりアクシヨンカードを手札に加えるなど愚かなもの。

アクシヨンデュエルを始めたばかりの初心者立ち回りだろう。

そうであろうとも、光津真澄はLDS融合召喚コースのエリートなのである。

「おたがいの手札のカードをすべて捨てる。」

その後、おたがいは、自分の捨てた枚数分のカードをドローする!」

「うそでしょ、せつかくいい手札だったのに!」

彼女の手札は5枚から始まり。

普通に《手札抹殺》を発動すれば、手札を4枚捨てて4枚しかドローできない。だが事前にアクシヨンカードを加えておくことで、彼女の手札は6枚になった。

そのうちの1枚として《手札抹殺》を発動すれば、捨てる枚数は5枚。

もともとの手札を一枚も消費をせず、真澄は手札を入れ替えたのである。

「よし、来た。」

私は手札から《闇の量産工場》を発動！」

すでに彼女の墓地にはモンスターが眠っている。

最初の手札5枚の中にあるはずのモンスターたちを、墓地に控えさせていたからこそ可能となる戦術とは、なにも蛇喰遊鬼がよしとする墓地へと死なせたモンスターの魂を犠牲とする戦術だけではない。

「墓地の通常モンスターを2体、手札に呼び戻す。

効果を持つデュアルモンスターは墓地にいる時、

通常モンスターとして扱われる効果がある！」

「え？ なにそれ？」

きよとんと目を丸くする柊柚子。

一瞬、おたがいに不思議そうに見合う。

片方は効果の意味が理解できずに首を傾げる。

片方は対戦相手がデュアルモンスターを知らないことへ、唇を小さく開かせる。

つい、間拔けた表情をしてしまった。

「あら、デュアルモンスターをどこ存知でない？」

なら教えてあげる。

真の輝きを秘めた原石たちを！」

そう気づいた真澄は顔を赤らめながらも、黒い長髪を払って微笑んだ。

「まず、私は墓地の！」

デュアルモンスター、

《ジエムナイト・アンバー》と、

《ジエムナイト・アイオーラ》を手札に戻す！」

これにより、彼女の手札は変動する。

手札1枚の魔法カードにより、手札を2枚増やす。

1枚消費で2枚獲得、よって手札5枚から6枚に。

「へえ、やるじゃん彼女。」

融合召喚に必要な融合素材、そう揃えるんだ？」

観客席でキャンディを楽しむ少年、紫雲院素良は、通常モンスターをサポートする《闇の量産工場》をもってして融合召喚の素材を揃えようとする光津真澄の立ち回り、その意図を理解した。

さきほどのアクションカードの扱いを含めても、特定の融合素材を手札に加えやすいカードを使ってデッキから引きずりだす「融合次元」の戦術とはまた異なる、手札の質

を改善しながらの連続ドローには目を見張るものがあった。

あのようにして通常モンスターを融合素材に要求するモンスターでも融合召喚するのだろう。

それでもまあ、まだ大したことはない、などと、あくびをしかけて、

「さらに私は、魔法カード《予想GUY》を発動！

デッキからレベル4以下の通常モンスターを特殊召喚できる！」

「なんだって!?!」

そうやってまた、デッキから融合素材を呼び出すのか、と、眠気が吹き飛ばされた。

まだ大したことはない、なんてとんでもない。

連続ドローと融合素材の特殊召喚、これだけ見せられれば素良も理解できる。

大胆さと繊細さを兼ね備えた「融合素材の調達手段」に長けすぎている。

「さあ、来なさい！」

レベル4、《ジェムナイト・サファイア》！」

本当に舞網市のデュエリストなのか。

そんなことを疑われているとは知らず、光津真澄は己の道を切り拓く。

「墓地の《ジェムナイト・フュージョン》の効果。

墓地に眠る『ジェムナイト』モンスター1体を除外し、手札に戻す。

私が除外するのは、『ジエムナイト・アレキサンド』……ごめん。」

七色に輝く騎士の魂を捧げ、融合召喚の効果を持つ魔法カードを回収する。

これにより、『予想GUY』を発動したはずの彼女の手札は6枚から変わらない。

「ありえない！」

まだ1ターン目なのに手札が1枚も減ってない！」

「それだけじゃないよ、柚子！」

観客席から声を荒げるのは、融合召喚の使い手の自負がある紫雲院素良だ。

「もう融合素材になるモンスターが3枚もそろった。」

手札に戻したのは『フュージョン』の魔法カード。

きつと融合召喚をしてくる、気をつけて！」

「へえ、いい融合使いの塾生もいるのね。」

真澄は観客席をみて感心しながらも、デュエルディスクを構え直し、対戦相手へ振り

返る。

「ここからが、私のデュエルの本領発揮だ！」

私は手札から、

『ジエムナイト・フュージョン』を発動！

手札、場のモンスターを融合する！」

これまでであれば、蛇喰遊鬼のエクシーズ召喚する《ヴェルズ・オピオン》による融合召喚封じで身動きがとれず、ならばと守備力の高い水族の「ジエムナイト」モンスターで前線を凌ぎ、度重なるデツキ圧縮で打開策となるカードをデツキから引き込もうとするのだが。

今回は先攻、融合召喚を妨害するようなカードはどこにもない。

「まず私が融合素材とするのは、

岩石族の、

《ジエムナイト・オブシディア》と、

デュアルモンスターの、

《ジエムナイト・アンバー》！」

両手を祈るようにあわせ、天を突き、

「鋭利な漆黒よ、

眠る創造の秘石よ！

光渦巻きで、

新たな輝きと共に、

ひとつとならん！」

己の胸の前まで、祈る拳を振り下ろした。

「融合召喚！」

現れよ。幻惑の輝き、

《ジェムナイト・ジルコニア》！」

巨軀を誇る騎士が顕現する。

ところが、その姿は揺らいでいる。

「この瞬間、

手札から墓地に送られた《ジェムナイト・オブシディア》の効果！」

墓地の通常モンスター1体を特殊召喚できる。

もちろん、デュアルモンスターは墓地にある時、通常モンスターとして扱われる。」

「まさか！」

「そう、そのまさか！」

甦れ！

デュアルモンスター、

《ジェムナイト・アンバー》！」

ジルコニアを包む蜃気楼は一転、墓地に眠るはずの仲間へと姿を変えた。

「デュアルモンスターは、フィールドでも通常モンスターとして扱われる。

ただし、私が通常召喚の権利をデュアルモンスターに捧げること、デュアルモンス

ターは効果モンスターとしてのあるべき姿を取り戻す。

そう、研磨された原石が、

世にも美しい宝石へと生まれ変わるように！」

やがてアンバーの御影は実体を得て、今度は自らが輝き出していく。

命の輝きだけでなく、輝石の騎士としての力さえも増し、ここに再誕するのだ。

光津真澄という腕巧みな研磨師の指先が、柊柚子の知らない境地を示した。

「さあ、アンバーのモンスター効果！」

手札の『ジェムナイト』カードを捨てて、発動！

除外されたモンスターを1体、私の手札に戻す。

私が捨てるのは当然、

《ジェムナイト・フュージョン》。

そして手札に戻すのは、

《ジェムナイト・アレキサンド》！」

「えっ、……まさか、これって、」

「さらに墓地に送った《ジェムナイト・フュージョン》の効果が発動！」

今度は融合素材の《ジェムナイト・オブシディア》を除外し、このカード自身を手札に戻す！」

「無限ループ!？」

「それでもない。」

残念だけど、アンバーの効果は1ターンに一度しか発動できないのよ。」

「な、なんだあ。びつくりしたあ……!」

ほつと胸をなで下ろす柚子。

彼女は忘れていた。

安堵しているどころではない。

真澄の手札は6枚から融合召喚を始めて、3枚消費しながらも、《ジェムナイト・フュージョン》の効果により墓地から自分で手札に戻ってきているため、2枚は正体がわかっていてもまだ手札が4枚も残っているのだ。

「もう一度、

《ジェムナイト・フュージョン》を発動。

フィールドの、

《ジェムナイト・サファイア》と、

手札の、

《ジェムナイト・アイオーラ》で融合する!」

「あ、っ。」

「なにボケっとしてるのさ、柚子!？」

そう、無限ループでなかるうとも。

状況はマシになどなっていない。より悪化する。

気づき青ざめる姿へ、素良は頭を抱えた。

「堅牢なる蒼き意志よ、

目覚める愛よ。光渦巻ききて、

新たな輝きと共にひとつとならん！

融合召喚！

現れよ。不倒の輝き、

《ジェムナイト・アクアマリナ》！」

守備表示で呼び出された騎士は、静かに柚子の様子をうかがっている。

融合モンスターを2体出しても気を緩めず、

「墓地の《ジェムナイト・フュージョン》の効果。

今度は《ジェムナイト・サファイア》を除外して手札に戻す。

リバースカードを2枚伏せて、ターンエンド。」

迎撃の一手をそろえてから、真澄はアクシオンフィールドを駆け巡る。

油断や慢心なんて、できるわけではない。

みつともない姿では、自分で魅せられない。

ここまですれども勝てないのが、自分を見守るエクシース使いなのだから。

「見てなさいよ……！」

それはデュエリストとしての挑発なのか。

すきな男へいい姿で魅せたい。

そう強く前を向き己を磨く女の意地か。

あるいは勝負も矜持も関係ない、ただ応援してほしい気持ちからか。

どれであろうと、すべてであろうと。

彼女の胸の鼓動は足を早め、背中を押している。

一方で、終柚子は。

「こんな強い子、どうやって勝てばいいのよ!？」

ううん、生まれている場合じゃない!

遊勝塾が……!」

親の家業、自分の居場所を揺るがされている。

実力ではひとつも相手に敵わないのではないか、などと思う以上の、あまりにもスビード感のあるモンスター連続特殊召喚と、融合モンスターの連続融合召喚に目を回し、二回りも大きく見えるシルエットへと畏怖を抱いてしまっている。

なぜこんな強敵を相手にしているのか。

なぜこんな強敵とデュエルしたのか。

思い起こされる、気に食わない沢渡シンゴを一蹴した名の知れぬ少年。

幼馴染の榊遊矢によく似ているマスクの男。

彼は何者なのか。なぜ幼馴染に似ているのか。

どんどんデュエルと関係のない事柄へと意識が向かい、現実逃避をしてしまう。

「あなた、……目が、くすんでいるわね。」

血の気を失いゆく柚子に、まぶたを伏せる。

もう少し楽しめるデュエル塾の塾生かと思えば、プレッシャーに押しつぶされて、

デュエルと関係のないなにかへと意識を奪われてしまっているようだと悟る。

相手のドローをする指先は震えていた。

彼女と終塾長の関係。

遊勝塾の成り立ちについての噂。

遊勝塾で笑いあう塾生たちの輪。

ヒントは、そろっている。

おそらく自分も、パパの家業に関わる勝負事ならば、正気ではいられないだろう。

そうであっても手加減はしない。

できない。してはいけない。

わざと負けるなど、マルコ先生にも、遊鬼にも自慢できる美談などではない。

デュエリストの研鑽を軽んじる真似でもある。

「がんばれ、柚子！」

彼女の意中のひとなのだろうか。

柊柚子は、神遊矢の声を聞くや否や、はっ、と頬に血の気を取り戻していた。

（そう、あなたも恋をしているのね。）

立場がまったく同じだと感じた真澄は、ほんのわずかに重くなってしまうていた足が軽やかに運べると気づいて、拳をより強く握りながら走り続ける。

そう、柊柚子の恋の相手の口癖と同じだ。

お楽しみはこれからだ。

もちろん、私が遊鬼を楽しませる楽しみも。

「あら、いい声援じゃない。

だったら、なおさら負けられないわね。」

どちらが勝利するか。

どちらが意中の相手を釘づけにできるのか。

くすむ瞳に光を取り戻しつつある好敵手を前にして、己の恋を自覚する乙女は不敵に

笑った。

【Q、恋愛脳の男は決闘で恋ができますか？】

【A、あなたを恋愛対象が「恋で夢見る価値をくれる相手だ」と思えば、できます。相手の夢や希望を汲み取ったうえで、その夢を奪わず、笑わず、支え、見届けることまでできれば、その可能性は生じるでしょう。心の甲斐性です。】

【Q、なんか遊鬼の鼻血がすごいんだけど、彼、大丈夫なのかい？】

【A、そつとしてあげましょう。】

強く意識している異性の魅力的な姿を1秒でも多く脳裏に焼き付けたい。これが恋する人間だとすれば、あれだけ大胆に動かれると、鈍感で異性への興味が薄い人間でもない限りは、あんな融合召喚の仕草に耐えきれません。あの仕草は異性であれば誰にでも興味を抱く思春期の少年でも見るだけで正気を失いかねません。

そのうえでデュエリストの決闘はデュエリストの本能へと訴えかけ、免疫系が活性化して体温が上昇、血の気が昂り、なおかつ原作キャラクター同士が原作と同じ状況で、まったく異なるデュエルをするのです。

決闘者やオタクとしても興奮しています。

……そつとしてあげましょう。】

今日の最強カード

・《ジェムナイト・フュージョン》

「ジェムナイト」融合モンスター専用の「フュージョン」魔法カード。

墓地に送られても手札に戻せる②の効果を持つため、1ターンに何度でも融合召喚を狙える。

つまり、どれだけ雑に扱っても手札に戻せるため、《手札抹殺》や《手札断殺》による手札交換の代償として墓地に送ることはもちろんのこと、《ジェムナイト・アンバー》を含む「ジェムナイト」モンスターの効果の手札コストとしても消費可能。

とはいえ、②の効果を使うたびに墓地の「ジェムナイト」モンスターが減っていくため、除外したくないモンスターを代償にしかねない、手札に戻すべきではないタイミングであるなど、②の効果を発動できても発動しない方が得となる状況もある。

また、考えようによっては、

「手札に通常魔法カードを確保できるカード」

「かならず墓地から任意の種族の地属性『ジェムナイト』モンスターを除外できるカード」

としても扱える有数のカードであるため、そちらを意識した運用も面白いだろう。

次回予告

父親の仕事。

生まれ育った場所。

大切なひとの思い出。

自分のデュエル。

少女の心は輝いていた。

突然現れた、大切なひとに似た男。

手に負えない強敵。

すべてを賭ける少女の心が、くすむ。

光津真澄の瞳は揺るがない。

次回

決闘者^{デュエリスト}に憧れて

お楽しみは、これからだ！

決闘者（デュエリスト）に憧れて（8話）

「私のターン！ ドロー！」

柊柚子は長考する。

自分を守る盾となるモンスターは召喚できる。

ただし、問題は相手の伏せられた2枚のカード。

盾を剥がされれば、次のターンで敗北する。その考えが妄想ではなく、また恐怖に囚われた考えすぎでもないことは、最初のターンの光津真澄の立ち回りで実感しつつある。

具体的な敗北のビジョンは、単純に融合召喚を繰り返されて、大量の融合モンスターに袋叩きにされる、という程度の簡単なものでしかないが、融合召喚への理解がないデュエリストにも想像にやすい単純明快なもの。

そうとわかれば、答えはひとつ。

「私は、

《幻奏の歌姫ソロ》を特殊召喚！

《ジェムナイト・アンバー》を攻撃！」

「ふうん？」

攻撃力は同じ、相打ち狙いか。」

なるほど、ならば伏せカードは発動できないな。

柊柚子の身構え方を眺める真澄は、発動はできたがするべきではない、と判断し、ある罠カードの起動を宣言せずにデュエルディスクから手をひく。と、同時に。

足をこわばらせる柚子を尻目に走り続けている。

ついに2枚目のアクシオンカードを拾った。

「……あつ、そつ、そうよ！」

アクシオンカード！」

その瞬間を視認して、ようやく「自分が呆けている」と気づいたのか、あわてて柚子もアクシオンフィールドを走り始めた。

「緊張しすぎじゃない？」

私は手札から、アクシオンマジック《奇跡》を発動。

《ジェムナイト・アンバー》が受ける破壊を、このターンの間、無効とする！」

軽口を叩きながらも、「自分には軽口を叩く余裕があるのだ」と挑発と精神的マウントをとりながら、柊柚子の対処したい真澄自身のコンボをふたたび実行するべく、自分のモンスターを守ってみせた。

「あなたのモンスターと攻撃力はおなじ。

おなじ攻撃力同士の戦闘では両方とも破壊されるけれど、私の《ジエムナイト・アンバー》は戦闘では破壊されない《奇跡》の恩恵を受けている。

破壊されるのは柊柚子、おまえのモンスターだけだ！」

「でも、私の狙いはそれよ！」

《幻奏の歌姫ソロ》の効果、発動！

「このタイミングで？」

「そう！」

戦闘で破壊された場合、デッキから同名カード以外の『幻奏』と名のつくモンスターを1体、特殊召喚することができる！

おいで、《幻奏の歌姫アリア》！」

「効果は……嘘でしょ？」

『戦闘で破壊されない効果』!？」

この歌姫に、舞台を降りることはない。

柊柚子の狙いは、最初から彼女を呼び寄せることだ。

どれほどの高い攻撃力を誇る融合モンスターを並べられても、戦闘ダメージを通さない盾を用意できれば問題ない。その盾が戦闘で突破されなければ、なおのこといい。

真澄は困惑した。

効果が強力だからではなく、

「そんなモンスターを簡単に出せるのか……!」

なんらかの召喚法で呼び出された大型モンスターではない、そのくせ効果による除去でしか対処できない小型のモンスターをあつさりと呼び出せる、相手のカードの潜在能力に困惑した。

この手のモンスターのために、わざわざモンスターを破壊する効果を持つカードを消費してしまえば、次にどんな大型モンスターを出されて効果で対処しなければならなくなるのか、その際に対処できるカードを使い切らしていないのかの次第で追いつめられてしまう。

ゲームの勝敗が決まりかねないのだ。

「面倒なモンスターを使うのね。」

「私は、カードを三枚伏せてターンエンド!」

「なら、……いや、あっちだな。」

私のターン、ドロー!」

やはり、あれはまだ発動できない。

真澄は焦らされながらも、セットしたカードに意識を向ける。

向けて、はっ、と正気に戻る。

今もお注がれるもの。

観客席からやってくるもの。

ふと思い出す、蛇喰遊鬼の目つき。

彼は確か、相手のデュエリストが男だろうと女だろうと、相手の視線や所作に意識を向けてはいなかっただろうか。彼に負けてからの志島北斗の視線も、だんだんと彼のものに近づいていた。

てつきり、あれらは「女の自分」を見る目かと思っていたが。

意識を柊柚子の目に向ける。

「な、なによう？」

気圧される彼女の視線。

どのカードにも向いていない。つまり。

どれかが防御に使われるカードではない。

どれもが柊柚子の防御に回されるカードだとすれば。

くすんだ目は答えをさらしていた。

「私は、

《ジェムナイト・アレキサンド》を召喚。

そのままリリースし、効果を発動！

レベルを問わず、通常モンスターの『ジェムナイト』を、私のデッキから特殊召喚できさるー！」

「今度は融合素材を呼ぶモンスター……！」

紫雲院素良はキャンディーをかじる。

特定の融合素材を必要とする融合モンスターは数多い。

単純明快な効果を持つものの、対応力のあるカードがほとんど。

たとえば彼が愛用する《デストーイ・シザー・ベア》は一見すると「除去能力がないうえ攻撃力も低い」弱いカードに見えるが、実際には、戦闘で倒したモンスターを自分の装備品にすることで墓地から蘇生をさせず、墓地で発動する効果の一部を使わせないことができる。

わかりやすい強さがないように見えても、いわゆる《墓穴の指名者》や《D・D・クロウ》のような扱い方も可能なモンスターなのである。効果の発動に戦闘は要するが、エクストラデッキから出せる4枚目以降の先述二種類のカード扱いで、ダメージ計算後に発動するため効果が阻害されにくいと考えれば、決して採用の余地がないわけではない。

それを愛用する彼だからこそ、察した。

今の《ジェムナイト・アレキサンド》は、任意の名前を持つ「ジェムナイト」通常モンスターに入れ替わることが出来る岩石族・地属性モンスターでもあるのだ。

前のターンに融合召喚した《ジェムナイト・ジルコニア》は岩石族と「ジェムナイト」モンスターを要求する融合モンスター。そう、融合素材に共通の名前を要求する融合モンスター。

ジルコニア以上のなにかを呼ぶのだとすれば。

「気をつけて柚子！

“ そのフィールド ” を突破してくる！ 」

「 ええっ!?! 」

「 出てきなさい、《ジェムナイト・ガネット》! 」

炎の拳を掲げ、輝石の騎士が立ちあがる。

「 そして、今墓地に送ったアレキサンドを除外し、墓地の《ジェムナイト・フュージョン》の効果で、《ジェムナイト・フュージョン》を私の手札に戻し、このままフィールドの《ジェムナイト・アンバー》の効果を発動! 」

《ジェムナイト・フュージョン》を捨て、除外されている《ジェムナイト・オブシディア》を私の手札に戻す。ふたたび《ジェムナイト・フュージョン》で墓地の《ジェムナイト・アイオーラ》を除外し、《ジェムナイト・フュージョン》を私の手札に戻す! 」

酷使される輝石の力。

《ジェムナイト・アンバー》の力で失われていく「ジェムナイト」たちの魂を取り戻すも、それでも間にあわずに消えていく輝石の騎士アイオーラ。

このたびに使えなくなる、前のターンに準備をした戦術のいくつか。

「手札から、

《ジェムナイト・フュージョン》を発動！

フィールドの、

《ジェムナイト・ガネット》と、

手札の、

《ジェムナイト・オブシディア》を融合！

真澄は心が裂かれるような感覚を抱きながらも、前に進む。

「紅の真実よ、鋭利な漆黒よ。

光渦巻きて、

新たな輝きと共に、

ひとつとならん！

融合召喚！」

父親の仕事。

自分の居場所。

大切な異性への思い入れ。

「情熱を貫く勇士、

《《ジエムナイト・ルビーズ》!》

己のデュエルの道を歩むこと。

「《ジエムナイト・オブシディア》の効果!

墓地の《《ジエムナイト・ガネット》》を復活させる。

今回は守備表示で特殊召喚させてもらう。

ここで、ルビーズの効果を発動する!」

槍を掲げる赤騎士。

ジルコニアの胸の宝石が熱を帯びていく。

「1ターンに一度!

ほかの『ジエム』モンスター1体を吸収し、エンドフェイズまで、その攻撃力を得る。

《《ジエムナイト・ジルコニア》》の攻撃力は2900、《《ジエムナイト・ルビーズ》》の攻撃

力は2500、あわせて攻撃力は5400となる!」

「5400ですって!?!」

「あっ。」

愕然とする柚子。

なにかを察し、思い出して頬を引きつらせる素良。

ついに燃えあがるジルコニアは炎の塊となり、ルビーズの槍へと火継がれていく。

いにしえの三幻神。

究極のドラゴン。

デュエル流派の極意。

ある学園の名教師が誇るエース。

北欧の最高神。赤き痣を持つ神官たちの絆の結晶。

伝説をも上回る情熱の神槍が今、ひとりの少女のもとに顕現する。

「……………、さいつ、……………こうつ……………い！」

蛇喰遊鬼は噴きあがる熱血を抑えこみながらも、光津真澄の姿を一瞬たりとも見逃すまいと、炎の色を反射して赤らむ黒髪の本も余さず、また紅玉のような瞳のまぶしさに胸を打たれたまま、もはや気でも狂ったかのように、食い入るように見つめている。

「ねえ、大丈夫なのかな遊鬼は！」

気持ち悪いを通り越して心配になってきたんだけど!?」

「ほうっておけて。」

ただの惚気とデュエル馬鹿だろ。」

ぼたぼたと鼻血を流しながら。

デュエリストの魅力と。

デュエルの魅力と。

異性の魅力で、脳味噌がゆであがらせて。

遊鬼へ刀堂刃は呆れながら、志島北斗を落ち着かせた。

「《ジエムナイト・ルビーズ》で、

守備表示の《幻奏の歌姫アリア》に攻撃！」

「そ、そうよ、私のモンスターは守備表示！」

そんな攻撃力で攻撃されても、私にダメージは通らない！」

光津真澄の瞳は揺るがない。

紅玉の騎士の槍が、止まらない。

無意味などないのだと訴える。

「《ジエムナイト・ルビーズ》は、

相手の守備力をうわまわるぶん、戦闘ダメージを与えられる！」

「守備貫通能力!? そんな！」

「想定内だけど、でも、これは！」

紫雲院素良が思い出したもの。

機械仕掛けの歯車巨人たち。彼の故郷では見慣れたカード。

あれらの効果は想定内だが、いざ戦闘となれば避けられない効果ばかりだ。ましてや、攻撃力が高すぎる。

「《幻奏の歌姫アリア》の守備力は1200。

受けるダメージは4200、ワンショットキル!? 柚子!」

思わず榊遊矢は叫ぶ。

冷やかな鳥肌に熱が戻る。

遊矢の気持ちに応えよう、そう柊柚子は努めるも、

「ない!」

ダメージを防げるカードが、ない!」

伏せたカードは、モンスターを特殊召喚するカードばかり。

戦闘破壊されない《幻奏の歌姫アリア》を手札に戻されても、墓地に送られても、すぐさまフィールドに戻せるように用意したカードが2枚。

残りの1枚は《幻奏の歌姫アリア》の効果が無効にされても、対処できるように伏せた、戦闘や効果による破壊を防げる速攻魔法《オステイナート》。

カードたちは確かに、柊柚子、ひとりのデュエリストに立てはいた。

ただ、光津真澄は、カードたちが応えるべき主、柊柚子の想定をも超えてきたのだ。

このままでは負けてしまう、その時。きらり、と、視界の端でカードが光る。

「見つけた、アクションカード！」

一目散に飛びあがり、デュエルフィールドの四角い輝きへと近寄る柚子。ぎよつとした顔で振り向く、《幻奏の歌姫アリア》の様子に気づきもせず。希望を見出す。

受ける戦闘ダメージを軽減できるのであれば、守備力を高めるアクションカードでも、相手の攻撃力をさげるアクションカードでも、なんでもかまわない。4200の戦闘ダメージを300でも削れば、自分のライフポイントは残せるのだと。

（はあ？ ……えっ？）

どこに行っているのよ、あなたは!?)

真澄は目を凝らす。

視線の先にアクションカードなどない。

そこにあるものは美しく舞台を照り返す、立体映像の柱だ。

「え？」

よく見れば、四角い輝きが不自然なほど小さい。

立体映像の柱の鏡面に映る輝きに、思わず柚子は振り返る。

視線の先には、太陽光にも負けない輝きを得た神槍に照らされる、光津真澄の手札のカード。いつの間にか彼女が握りしめていたもの。

アクションカードからの反射光。

「あ、」

決死の思いで飛びあがったせいだろうか。

柊柚子の頭へ、だんだんと硬質の柱が近づいていく。

「ガネットー！」

咄嗟の命令に従い、柊柚子へと駆け寄るモンスター。

多感な子供には過剰すぎるストレス。

彼我の実力差がありすぎたがゆえの緊迫。

精神が追い詰められた状態での、判断ミス。

「あ、ありがとうっ……っ……っ！」

嫌な予感的中した。

くすんだ瞳の見間違えは、自分の輝きが強すぎて深刻なものになっていた。

掴んだ足を起点に、柊柚子を柱から引き離し、背を翻して、少女と柱の間の緩衝材となるように《ジェムナイト・ガネット》が身を挺する。

頭をあげた柚子の目の前で、安堵した《幻奏の歌姫アリア》が《ジェムナイト・ルビー

ズ」の槍に貫かれ、燃え尽きる。

「アリア、」

「これで私たちの勝ちだね。」

勝利への喜びを欠かせ、眉をひそめる真澄。

やはり、デュエルの強さはカードだけではない。

戦術だけではない。カードを愛するだけでも届かない。

知識だけでも足りない。洞察力が備わってもまだ惜しい。

そのすべてを積み重ねて、まずは己の心を蠟燭のように静かに灯す。

場の空気を支配できるエンタメデュエリストの境地は脅威だが、どのような実力があ

ろうとも、使い手の心が迷っているには輝きを損なってしまう。

さて。勝者が敗者に手を差し伸べるなど、考えようによっては侮辱かもしれないが。

そう念頭に置いて、騎士に抱えられていた少女へと腕を伸ばす。

「あなた、立てるの？」

「あ……、」

惚ける柚子は、真澄の手を取ることよりも。

まっすぐに自分を案ずる、瞳の紅玉に魅入られていた。

【Q、恋愛脳の男は決闘で恋ができますか？】

【A、最低限のエチケットとして、清潔を保ちましょう。なんらかのトラブルで鼻血が出た場合は、まず鼻血をぬぐい、血で汚れた服を着替えて、両手と顔を石鹸で洗い、手はアルコールで消毒し、血で汚れた箇所を近づけなければ、スタートラインには立てるはずです。汗で服が湿気て濡れる場合も着替えましょう。】

【Q、ますみかっこいい。】

【A、落ち着いて自分の顔を見ましょう。顔を洗え。】

今日の最強カード

・《ジェムナイト・ルビーズ》

「ジェムナイト」融合モンスター。

攻撃力2500の主役級モンスターでもある。

融合召喚の素材として要求される《ジェムナイト・ガネット》は、

①融合素材を特殊召喚するカード

②通常モンスターを特殊召喚するカード

③「ジェムナイト」モンスターを特殊召喚するカード

の、すべてに対応する。

よって融合召喚は容易だが、その代わりに「ほかの特殊召喚の方法」には対応せず、召喚条件を無視して特殊召喚する方法でしかエクストラデッキからは直接場に出せず、墓地からの特殊召喚もできない。

効果は1ターンに一度、かつ「ジェム」「ジェムナイト」1体をリリースして発動する効果と限定的だが、リリースしたモンスターの攻撃力ぶんアップするという《E・HE RO ジ・アース》に似た効果。

さらに守備貫通の能力も持ち、守備表示の相手でも相手へ戦闘ダメージを与えられる。

やろうと思えば攻撃力強化済みの「ジェム」「ジェムナイト」1体の攻撃力をまるごと攻撃力増強に使えるため、なんらかの全体強化の効果で事前にパワーアップさせるのも面白いだろう。

光属性の巨大生物を送りつけて《シャイニング・アブソープ》でパワーアップさせ、適当なモンスターをリリースし、強化値を倍加させてワンターンキルを狙うのも通な戦術か。

次回予告

「ずいぶん見せつけてくれるじゃない。」

戦乙女は羽を休める。

デュエルに疲れた私たちの安寧の裏、

ひとりのデュエル戦士が策を練る。

「あのひとに向かない気がするんだよねえ。」

視線の先には、……刃？

次回

光津真澄はわからない

お楽しみは、これからだ！

光津真澄はわからない（9話）

「立てる？」

「え、ええ、だいじょうぶよつ!？」

どこか挙動不審な柊柚子。

彼女の様子に首を傾げ、その去る背中を追うように、光津真澄はデュエルコートを後にする。

勝利者の凱旋と呼ぶには、いささか敗者にこそ報いるべき、労わるべきものが多い試合ではあったが、それでもLDS融合召喚コースの塾生として、選ばれたエリートとして、なんら恥じるものがない戦いである。

そのはずである。誇つてよいはずなのだ。

胸の高鳴りに落ち着きはなく、焦りに似た乱れが混ざる。

「柚子、大丈夫か!？」

負けた少女を迎え入れる、少年の案じる声。

「遊矢っ、えっ、あつ……っ?」

くらりと立ち眩みを起こして、柊柚子が榊遊矢に寄りかかる。

過度の緊張状態から解放されたためであろう疲労の見える声色、足取りは、駆け寄る少年の目だけでなく真澄の目にも色眼鏡なく映っていた。

ましてやデュエル中の事故で頭を打ちかけたのだ、恐怖心からも解放され、終柚子が「身を預けてよい」と思える人物へと甘えるのは自然な話ではある。

その人物は榊遊矢なのだろう。

「へえ。」

そうだ。

このデュエルは敗者が報われるべきもの。

であれば、彼女が意中の殿方へと甘えて休むのも、決して悪いことではない。むしろ「よくぞ私相手に戦いきれたものだ」と、真澄は思う。

だとしても、あくまでも。

勝者は私なのに、と。

「……真澄。」

「遊鬼？」

思ったところに。

蛇喰遊鬼は語りかける。

さきほどのデュエルに熱中した彼は、血圧があがりすぎてこぼれた熱血をテツシユで

ふいたあと、ウェットティッシュで油脂をふき取り、濡れた肌をティッシュで乾かしたあと、アルコール消毒ができる除菌ウェットティッシュにより追加で肌を洗浄した。

自分の血で汚した遊勝塾の床も同様に。

この男、意中の女性に嫌われないことへ必死である。

そこまで真澄を意識する少年が、語りかける。

「かつこよかった。」

「そ、そう?」

女性にとっての男性への「かわいい」は。

ほかの男性への気持ちとくらべても類を見ないほどに意識してしまった、ツボや俗に言う「沼」にハマった、という、一種の告白にも近い言葉となるケースがあるのだが。

そもそも男性が男らしさを、「かつこようよさ」を意識して目指すからこそ、記号じみた「かつこようよさ」があるだけでは足りない、媚びのない愛嬌という「かわいい」を女性が感じ取ってしまった場合に多い。

なにかを極める男がふとしたところで見せる、自然体の遊び心、茶目つ気などが最たる例だ。

イケオジ、と呼ばれる部類の男性も持つものでもある。

これだけ語れば女性だけの話のようにも聞こえるが、実は男性の話にも当てはまる。

男性にとっての女性への「かつこいい」は。

ほかの女性よりも意識してしまった感想でもあるのだ。

よりにもよって「かつこようよさ」を意識して目指す男性ともあろうものが、女性の「かつこようよさ」を受け入れてしまう、ある方面の解釈では「わからされてしまう」という「沼」にハマってしまった、という自白にも近い言葉なのである。

女がハマる「かつこいい」女とは。

男の場合、恋愛面で致命傷にも近い意識を抱かせやすいのである。

心に恋の致命傷を受けた者たち。

ひとは紳士淑女らの傷を、ときめきわかせと呼んだ。

……かもしれない。

「ふうん、そう。」

「……おつかれさま。」

「ええ。ありがとう。」

知って知らずか。

まんざらでもない気分で微笑む真澄。

わずか数回の言葉の交わりでも、「かわいげのある」赤らむ頬と笑みを見せられたからだろう、思わず顔を背ける真澄。

素直になりきれない真澄を見て、言葉が足りなかったのだろうかと迷いながらも、先刻のデュエルと普段の態度を思い返しては、「かつこうよくて」「かわいいなあ」と、内心でぼやく遊鬼。

傍から見れば双方、おそろいに顔を照れさせて微笑んでいるのだが、これでまだ付き合っていないんだよなあコイツら、と思わされること、おおよそ二年間。

いつもの光景とくらべても、どこことなく甘ったるい仕草と雰囲気。

思わず、志島北斗と刀堂刃は顔をしかめた。

わりと見慣れていても、今日は極めてひどい。

榊遊矢と柊柚子の語らいつきだ。

そのせいで、とにかく、余計に雰囲気甘い。

各々の雰囲気似た色合いならば、異物は浮いた話がない自分たちなのだから、やたらと居心地が悪い。そんな気持ちの北斗と刃から、呆れと諦めの目で少年少女の世界を鑑賞される最中、

「ん？」

真澄は違和感に気づいた。

なにやら柊柚子が、恋愛モノで見覚えがあるやり取りを始めている。

少年に抱かれる少女が身を預け、少年へと愛をささやくように後悔を告げている。も

はや罪の告白かなにかのようで、その罪を責めることなく少年は受け止めている。

柊柚子の身体ごと。

「あら？」

……あら。

「ずいぶん見せつけてくれるじゃない。」

困惑。

わずかな嫉妬と、称賛。

他人事の楽しめるメロドラマ。

自分も無関係ではない、焦る現実。

なんか私が告白しあぐねている間に、私の対戦相手が男といちゃいちゃし始めているのだけれども、これって私が恋のキューピットなのかしら、それとも私とのデュエルは（普段通りの）いちゃいちゃのためのきっかけづくりでしかなかったのかしら。

などという、複雑な気分。

決闘者として、女としても腹立つ。

と、同時に微笑ましくも感じて、

「きやあつー！」

「うわっ!？」

いきなり何すんだよ！」

目を疑う。

「いつ、めんなさい！」

なんと柊柚子、奥手らしい。

真澄の反応を聞いたからなのか。

はじらいで想い人を突き飛ばして、せっかくの楽しみを中断させたのだ。

やれやれといった表情で見つめる小学生三人からうかがえる様子からして、柊遊矢と柊柚子の恋愛関係は発展せず、今の現状を維持してしまう状態が常らしい。

「は？」

えっ、えええ……？」

ありえない。

まさか、あれで付き合っていないのか。

ほかの女の子に奪われたら、どうするつもりだ。

あれほどのお熱い関係なのに。

「いや、おまえも似たようなもんだろ。」

「言わぬが花だよ、刃。」

ふと振り返る。

刃と北斗が愚痴を言いあっているらしい。

「もう食っちゃまえばいいだろ、なあ？」

「いやいや、据え膳とは言うけれどもね。」

据え膳だと思いきまれて『マジで食いつかれる』とか怖いぞお。実は、この前に粘着してきたファンの子がさあ……？」

「あん？」

「なんだ、モテ自慢かよ！」

「ちがう！」

あれはマジで怖いんだ！

男も然りだぞ、君！」

ふたりそろって疲れたかのような、呆れたかのような、いらだっているかのような顔つきで、一瞬だけ遊鬼を見つめては雑談に戻り、また遊鬼を見ては愚痴りあい、を繰り返している。

なにを思ったのか、遊鬼は。

くしやり、と、困ったような笑みを浮かべた。

「ねえ、なんの話よ？」

「……ただのファンが綺麗なアイドルに、恋をする話。」

………ほら、……ファンからの気持ちを通る権利も、恋をする相手を選ぶ権利も、いつだってアイドルのほうにあるよね、っていう。」

「当然の話じゃない。」

「うん。だよ。」

なんだ、そんなことか。

聞き飽きて、柊柚子たちの戯れを見る。

もし彼に勝利できても、彼が私の告白を受け取るかは彼の自由でしかない。私の努力に恋が報うわけではなく、また彼が報いるわけでもない。

デュエルでの疲労や苦勞を労わってくれても、けっして、柊柚子にとっての神遊矢のようには抱きとめない。少なくとも、今の関係のうえでは。

女を躊躇なく抱ける人間ならば、おなじことを他の女にもできただろう。

そうやって恋のライバルが増えたり、男が数多くの女性に手を伸ばしておきながら恋を語ったり、とにかく距離感がゆるくて恋愛も軽くて、女性の肌や純情をなんだと思っているのだ、と思うような真似をされるよりは。

よっぽど彼の線引きは好ましいものだ。

物足りないけれども。

ああいう真似をする男のほうがモテるのだろうか、しかし。

この私には関係のない、縁のない話。

私が好き相手は「モテる男」ではなく、「隣の彼」なのだし。榊遊矢の抱擁をみて「いいなー」とは思っても。

あれは蛇喰遊鬼から私だけにやってほしいのであって。まちがっても榊遊矢にされたいわけではない。

この体は、できれば彼に預けたいのだ。

結局、恋とは。

自分で選択した恋愛対象があつてのもの。

求める愛を満たす相手を選んで叶うわけではないのだろう。

「君らの場合は、

恋愛馬鹿ただのファンと綺麗な真澄アイドルじゃなくて、

恋愛音痴ただのファンと危険な真澄アイドル狂いだろっ……！

男性側にブレーキがあるだけ幸運ラッキーだろっ、君らのはっ……！

「落ち着けよ北斗、マジで聞こえちまうぞ。」

「いいから早く告白しろよっ……！」

「おまえもな。」

「さつさと相手を選んじまえ。」

「そういう話じゃなくてだね!？」

「ぎやあぎやあ」と小声で騒ぐ声が響く。

その様子を遠目に、紫雲院素良はキャンデーを噛み砕いた。

「さて、どうしたものかな。」

LD S塾生の刃と呼ばれた剣道家らしき少年。

彼と対戦するのであれば、おそらく自分の相性は悪い。

相手ターンでのバウンスと堅実なビートダウンが主軸のエクシーズ召喚使い、志島北

斗。

自分ですら舌を巻く連続融合召喚とワンキルが主軸の融合召喚使い、光津真澄。

刃なる少年の戦術が二人と被らない、なおかつ二人と対等に戦えるほどのものである

とすれば、おそらくは十中八九、相手フィールドのモンスターを戦闘や効果で対処せず、

なおかつフィールド以外の二人の優位性を奪うもので間違いない。

こちらのライフポイントを効果ダメージで奪うのか。

あるいはデッキ枚数を削り落とすのか。

もつとも最悪なケースは。

「ハンド・デストロイ。

手札破壊のハンドレス戦術……って、ところかな？」

ハンドレスは融合召喚使いにとって鬼門だ。

融合召喚に必要な融合素材、融合召喚を行うカードのすべてが墓地へ埋葬されてしま
う。

素良の知らない、果て知れぬ戦いのロードを待つ異次元世界、蛇喰遊鬼の故郷では、墓
地に送られた場合に融合召喚が可能とする“ティアラメンツ”なるカードこそ誕生す
るものの、あれらは例外中の例外だ。

ほとんどの融合召喚を行うカードたちにとって、自分たちの召喚者が手札を失えば、
それは召喚者のために戦えない無為の死を宣告させるに等しい。デュエリストとモン
スターの絆を絶つ残酷ながらも王道の戦術、ハンドレスに最も苛まれるのが融合召喚使
いなのである。

であれば、紫雲院素良の腹積もりは決まる。

「ふうむ、……ねえ、権ちゃん。

次やりたいならさあ、代わりにやってくんない？」

「うー、権ちゃん？」

「って、俺が出てもいいのか？」

「ぼくさ、あのひとに向かない気がするんだよねえ。」
「うむ。そういうことならば！」

権現坂道場が跡取り、権現坂昇。

我が友の義によって助太刀いたす！」

遊勝塾の存亡には関われぬ立場の友達でも。

自分の師匠、神遊矢の友達であり、おなじ人間への情をわかちあえる仲間ではある。自分の生まれ故郷、育ちの故郷である“融合次元”の“アカデミア”での生活とくらべれば、ああ、こうやって仲間に頼れるというのは、どこか楽しいものがあるなあ、と、素直は思わず眉の険しさをゆるめる。

しかし、彼らがそれを許容する、ということとは。

ある少年にとつても、友への義を貫く口実になり得るのであった。

【Q、恋愛脳の男は決闘で恋ができますか？】

【A、抱擁に問題なければ可能でしょう。恋心からの抱擁であれ愛情からの抱擁であれ、また友愛からの抱擁であっても、体臭と口臭のケアを意識しましょう。一生も続ければ諸費用がえげつないことになりませんが、カードショップで再録されていないカードは欲しいけれども、財布を痛めて単品買いして間もなくに再録されてしまいカード価値が暴

落するかも、と気にするくらいならば始めましょう。」

【Q、あまえればよかったのかしら。】

【A、男は甲斐性を求められると、なけなしの甲斐性でも捧げてしまう場合があります。金銭の関わらない範疇であれば、個人差はありますが問題ある女性とは判断されません。ただし、男を使い走りにしようとする、肉体労働を無償でさせようとする場合の「あまえる」は話が変わるので気をつけましょう、男の片想いをこじらせる原因になるケースがあります。】

今日の最強カード

・ティアラメンツ

墓地からの融合召喚を得意とするカードたち。

融合召喚の為に墓地に送る必要こそあるものの、融合召喚を行うカードもまた墓地に送られることで発動するため、《融合》や「融合」「フュージョン」魔法カードを採用する必要性があまりない……と、手札事故を念頭に置いても誤解されがちなカードでもある。

下記のカードたちへの対策が難しいため、彼女たちの使い手は《融合》や「融合」「フュージョン」魔法カードが何枚かは必要となるのだ。

- ①墓地にあるカード、または墓地に行くカードを除外するカード
 ②墓地での効果の発動を封じるカード
 ③墓地での効果の発動を無効にするカード
 の、すべてが墓地融合の弱点となる。

ランク4のXモンスターをX召喚できるデッキであれば、②に該当する《深淵に潜むもの》をX召喚し、相手ターンのドローフエイズ、スタンバイフェイズに効果を発動させることで、墓地で発動する「テイアラメンツ」カードの効果と効果による融合召喚のほとんどを封じてしまうので、EXデッキに余裕があれば1枚は採用しても困らないだろう。

レベル5以下の闇属性のモンスターを特殊召喚できるデッキならば、速攻魔法《マスク・チェンジ・セカンド》の効果で①に該当する融合モンスター《M・HEROダークロウ》を特殊召喚し、ついでにカードの効果によって別のカードを手札にくわえる効果への対策も行ってしまうのも手だ。代用としては、自分も効果を受けてしまうが永続魔法《次元の裂け目》や永続罠《マクロ・コスモス》も悪くない。

③を自分が受けても問題ないデッキであれば、手札にくわえやすいフィールド魔法《王家の眠る谷―ネクロバレー》もよい。墓地からの効果発動は許しても「墓地からカードを動かす」効果であれば無効にするため、墓地からデッキに戻す、または墓地から除

外する方法での融合召喚をさせないことができる。

これら①②③に該当する速攻魔法《墓穴の指名者》は最大の脅威となってくれるだろう。彼女たちの使い手同士がデュエルで使用する場合、自分のカードによる融合召喚も封じてしまう場合があるため、「ティアラメンツ」環境では「ティアラメンツ」デッキでは採用しづらい点、「ティアラメンツ」モンスターは闇属性のカードゆえに上記の《マスク・チェンジ・セカンド》も採用を検討できるがゆえに対戦相手は《抹殺の指名者》で同カードを対策できうる点にも注目すると、思いがけない“いいこと”があるかもしれない。

先攻1ターン目から《ヴェルズ・オピオン》でレベル5以上の融合召喚や「壊獣」カードによる除去を封じれば一方的に勝てることに着目し、「幻影騎士団」カードを採用したデッキに《RUM — 幻影騎士団ラウンチ》を採用して、X素材を持たないランク3の闇属性Xモンスターに《ヴェルズ・オピオン》を重ねて呼びだしてしまうのも対策としては悪くない。

ついでに速攻魔法《侵略の汎発感染》を手札にくわえてセット、魔法罫による効果無効への対策も終えれば完璧か。

次回予告

かくして、物語が変われども
運命は変わらぬ。

ただ、玻璃の星を見あげて待つ。
今は流れ落ちぬ夜に微睡もう。

ひとつ、星が瞬いた。

「ちよつと運試し　しようぜ！」

……刃？　コイン？　うん？

次回

YA☆I☆BA

お楽しみは、これからだ！

YA☆I☆BA (10話)

紫雲院素良が、刀堂刃を観察していたように。

「しっかし、奇妙な話もあるもんだぜ。」

観察される刀堂刃とて。

対戦相手となる他塾の塾生を観察していなかったわけではない。

多種多様なステータス操作により、強烈な一撃を叩きこもうとする神遊矢。

戦闘破壊耐性の付与による戦線維持で身を守る、柊柚子。

おそらくは神遊矢の戦術では突破しきれない、耐久性の高い戦術を選んでいる同塾の塾生こそが柊柚子なのだと思えば、この遊勝塾とやらは神遊矢の戦術か、柊柚子の戦術のどちらかを前提に偏重したものでしょう。

残念ながら、相性の問題で光津真澄に軍配こそあがったが。

前者であれ後者であれ、こちらが先攻で手札を奪ってしまえば問題はない。後攻で手札を奪えず、持久戦に持ち込まれれば、突破能力の物足りない自分では勝てない対戦相手が柊柚子に似た戦術の塾生なのだろう。

神遊矢に似た戦術の塾生が相手であれば、難なく勝てるはずだ。

などと、あたりをつけながらも。

では、“そいつ”は誰なのか。

選ばれる対戦相手はどれなのか。推察へと挑む前に。

なにやら暑苦しい大男と冷ややかな小男が語らっているではないか。

なんでも大男は遊勝塾とは異なる他塾の塾生で、その塾の跡取りなのだと聞く。

「ほかの塾と仲いいのかよ、遊勝塾。」

あいつが出たなら、さすがにどんなデュエリストなのかは読めきれないだろうな、と、さすがに大男への洞察を諦め、アクションデュエルのためのストレッチを続ける前に。

ここで刀堂刃、

(あん?)

……これって、よお。

俺が辞退して遊鬼が出ても、よくねえか?)

気づいてしまう。

他塾の塾生が参戦する。

参戦資格のない塾生が参戦する。

これでは、もう塾對抗戦の意味がなくなってしまう。デュエル塾同士での対戦カード、デュエル戦術の読みあいが成立しないのだ。暑苦しい情熱は嫌いじゃないが、いざ

冷静に考えると醍醐味もクソもない。

大男と小男の語らいを「塾同士の絆」と思えばLDSにないものだ、遊勝塾の力だとは間違いなく、鼻負なしに言えなくもない。どこかうらやましい、憧れるものだってある。

だが、この感情論を抜きにすれば。

チーム戦にはチーム戦の醍醐味と粋があるのに、外野から感情論で醍醐味と粋を台無しにされては、まっとうな勝負と聞かされてきた者の気持ちは反故にされ、どこか退屈な試合になってしまう。

こちらの同意なく話が進むから、試合中に気づいたら反則じみたチーム移籍っぽい真似をされているからだ。それを情熱ひとつで遊勝塾がやっていいなら、LDSだって同じ真似をしてもよくなってしまおう。

ルールは破るためにあるものではない。

終わりのない応報を認めないためにある。

さて、理事長である赤馬日美香は気づいているのかいないのか、権現坂昇や紫雲院素良、柊修造塾長をとがめもしない。いや対戦相手の動向くらい観察しろよ監督役だろうア
ンタ、と思いはするが、当の監督役が気にも留めていない。

つまり、蛇喰遊鬼が。

赤馬日美香に、LDSの理事長に認められなかったLDSの塾生が。自分の代わりに出てしまっても、この現状であれば「よい」のでは。

(いやいや)

そいつは筋が通らねえだろ！

ほかの連中の面子はどうなる！)

シンクロ召喚コースの代表としては認めきれない。

相手が横紙破りとも思える判断をしても、「ならば」と自分が横紙破りをしててもよい理由にはできない。

因果応報だの、やったらやり返されるだの以前に、真剣勝負の場に立つほどの、立つまでの頂点の、選ばれたエリート、三位一体の矜持は自分だけの矜持ではないのだ。

ひとつ、真剣勝負への挫折をした者。

ふたつ、頂点に立てなかった者。

みつつ、選ばれなかったエリート。

この場にいないすべての、この場にたどり着けなかった者たちの矜持のためにも、最後まで戦うべきものが各召喚法コース代表、すなわち、赤馬日美香に選ばれた自分たちなのだから。

(いやでも、……なあ。)

光津真澄。蛇喰遊鬼。志島北斗。

彼女らの友人としては、話が別だ。

LDSのエクシーズ召喚使い最強の座どうこうは興味がない。使う召喚法が自分とちがうのだから、ちがう分野で最強とか名乗られても興味がわかない。

気に食わないのは、真澄が不機嫌になった理由とおなじ。「大人」に遊鬼の、「子供」の実力を低く評価されたことだ。その子供は、自分が下した同門の塾生たちをも下せる実力者でもあるのに、と。

真澄や北斗、……あと沢渡とちがつて付き合いは浅い。彼らほどの思い入れはないが、彼の実力を知る以上、それなりに思い入れはある。

勝者は敗者の思いを背負わなければならない。

のちに“シンクロ次元”の“デュエルキング”、“ジャック・アトラス”が口にする言葉だが、刀堂刃の気になるところも同様の思い。

かつて蛇喰遊鬼に負けたなりの情熱。

『自分に勝利したのだから、それなりの結果は残せ。』
と、いう期待だ。

敗者ならではの憧憬や執念とも言える。

そう、ひとりのデュエリストとしては納得できない。

かりにもシンクロ召喚コースのエリートに選ばれるほどの、この自分の敗北を差し置いて、「エクシーズ召喚コースの代表者になる資格と枠はないから」などという合理的すぎる理由だけで、勝利者である遊鬼を選考から除外されることが。

この情熱と不満が燻ぶる以上、受け入れきれない合理に従い、シンクロ召喚コースの看板を背負って戦えば、自分の心が技の冴えに差し障るだろう。

かといって、シンクロ召喚コースの塾生仲間にも不義理な選択も許せない。

いきなりデュエルで白黒つけても、待つ相手側の時間を無駄に使わせるだけ。こちらへの対策だって取られてしまう。

「よし。」

さて、刀堂刃が取り出しますは、一枚のコイン。

「おい、遊鬼。」

ちよつとした運試しをしようぜ？」

「……え？」

賽の代わりの銭博打。

丁半勝負改め、表裏勝負。

「表が出たら、次の勝負は俺が出る。」

裏が出たら、おまえが行ってこい。」

「……………えっ?」

「なにを言っているのです!」

赤馬日美香の叫びが耳に触る。

この博打は不義理ではある。

三本勝負に選ばれなかった、すべての塾生への不義理である。

しかし、博打の相手を同格と認めるならば、この場の三人全員が「強い」と認める四人目が相手であるなら、はたして賭ける義理に対して「不等だ」と言えるのか。

自分たち三人と凌ぎを削りあう相手である以上、(あの沢渡がエリート扱いされている)総合コースをのぞく、すべてのLDS塾生でも勝率を上回れない、「負けることがめずらしい」LDS塾生であることは疑いようもない。

いくらエクシードズ召喚コースの塾生との今年度の春期勝率が、志島北斗に対しては高くないとしても、志島北斗以外に対して高くないわけではない。あくまで志島北斗の成長が著しいだけなのだ。

たかが春期の結果だけで判断されても、前年度までの戦績を見れば、どちらが先に強さの質を完成させているかなど、当事者としての実践による実感も必要ないほどに明らかだろう。

そもそも自分たちを選考した赤馬日美香理事長は、データを重んじるわりに見るデー

タが偏っているうえに、塾生をデータでだけ判断していて、実際のデュエル中のやりとり、遊鬼が裏で語る「デュエリストの本能」までは観察できていない疑いがある。

権現坂昇は権現坂道場の跡取りでしかなく外部の塾生である、と気づいて注意していないあたりも含め、さすがの刀堂刃も理事長の観察能力や調査能力に疑いを持たざるを得ない。

あるいは権現坂道場の跡取り、将来のライバル塾の長となる権現坂昇をあまく見ているのか。

そんな姿勢で「大人」に、「子供」が何度も軽んじられるのだ、と先を見据えれば、刃の矜持は、LDS塾生全員の「子供」の矜持は、一枚のコインですべてを決めるに値した。

矜持が軽いのではない。「大人」からの扱いが軽すぎる。たしかに不義理ではあるが、「大人」の軽薄な迷惑通りにもてあそばされるより、「子供」の意思で反抗できるだけ、まだ博打のほうがマシだと思えた。この瞬間にも、「子供」から「大人」への信用は軽くなりつつあるのだ、とも理事長は気づかれないだろう。

自分で対等と認めたデュエリストと、次の試合でデュエルをする権利を賭けあうなら。

この博打は、やるに値する価値がある。

デュエリストの誇り。

勝敗の数では語りきれないもの。

かならずしも、他人に理解できる感情論とは言い切れないもの。

対戦相手にすら、かならずしも共感や同情を招くわけではないもの。

プロやアマチュアの垣根を問わない、自分が自分であるがゆえに譲れないものが、たしかに、刀堂刃の心臓を熱くたぎらせる。

「それじゃあ、いくぜー！」

「……え、ちよつ、」

「ああつ!?!」

そんな決断^{データ}、自分は知らない。

キン、と、強く親指の爪で弾かれたコインの音は響き、「もう止められない」と悟った少年と理事長の顔が一瞬で青ざめた。驚愕の表情は彼らだけではなく、その場に居合わせた権現坂昇も同様であった。

横目で様子を見守る北斗と真澄だけが、納得のいった表情で目を伏せた。

運命のコイントス。

宙を舞う光沢が楕円^{アイツク}を描き。

刀堂刃の手の甲に収まる。

「さあて、御開帳！」

表か、裏か。てめえの相手は——！」

「……ボク？ えっ、」

【Q, 恋愛脳の男は決闘で恋ができますか？】

【A, ひとの言葉やデータを優先せず、恋愛対象を最優先にできるなら可能です。どんな事前調査も恋愛対象本人から直接得た情報がなければ、あまり参考にならないケースもあります。噂と風説は当てにするべからず。】

【Q, 遊鬼の裏っ……よしっ……！】

【A, 恋って、ときに残酷ですよね。】

今日の最強カード

・《〈 みんなのキング 》

遊戯王ARC—Vの世界とは異なる世界での、伝説のカード。

シンクロ召喚が主流となる世界での先代デュエルキングを讃え、応援する、ひとりの新聞記者が授けた占いの内容にして、使用不可能な夢のカード。

① 攻撃力・守備力・種族

② フレーバーテキスト

③ レベルや属性がない

このすべてが、カードイラストに描かれた決闘者デュエリストの人物像を元にしたデザインであるためか、モンスターカードとしての使用が不可能なカードとなっている。

アニメ本編でのみ出番があった、(全世界のホビーアニメを含めても)唯一無二の登場経緯を持つ、公式デュエルでの使用が不可能などころか、レベルをもたないがゆえに通常召喚もできない(※レベル0ですらないのでレベル4以下の通常召喚を適用できない)遊戯王の公式カードとしても使用困難なカードという点でも、当カードが収録されたストラクチャーデッキの歴史的価値は高いだろう。

尤も、使えても、使うだけ野暮なカードではあるだろう。

使うだけ野暮であろう、現実世界に知られた伝説のカードの類例では、現実世界で本当に1枚しかなく公式デュエルでも使用可能な《偉大なる戦士タイラー》が有名か。

次回予告

LDSとの三本勝負。

この権現坂昇が相対するデュエリストは、

「……お初にお目にかかります、蛇喰遊鬼です。」

こんな線の細い、柔そうな男だと!?

否、刀堂刃なる男に認められるほどの兵だ、つわもの油断はできん!

「……最強デュエリストのドローは、すべてが必然。」

「ドローカードさえも、みずからが導く!」

次回

男にモテて どうすんだ。

お楽しみは、これからだ!

男にモテて どうすんだ。(11話)

コイントスの結果は、「裏」。

蛇喰遊鬼じやばみゆうきの知る未来から裏返った運命は間違いなく、または蛇喰遊鬼に関わった決闘者からの感情も間違いなく、舞台裏で役者を労わる以外する気がなかった謙遜や遠慮を許さなかった。

理解も納得もできず、思わずボウつと呆ほうける蛇喰遊鬼はしかし、決闘者としての矜持と対戦相手へのリスペクトを捨てられず、いちどでも決闘の場が決まったのであればと素直にデュエルフィールドへと歩を進めた。

一步。

なにかを初めて始めるうえでは、とんでもなく重いハズの一足。

彼が混乱さえしていなければ、「いやいや刀堂刃の晴れ舞台を奪うとか解釈違いだから！」などと忌避するような、おおよそ似た動機で立ち止まって刀堂刃の決闘を見守ろうとしたのだろうが、なぜかドヤ顔をする三人、光津真澄、志島北斗、刀堂刃の目つきを見て、どうにも断りにくい雰囲気を感じ取ってしまったうえに、権現坂昇までやる気とあれば後に引けない。

賭博というエンターテインメントを介したのも、ほかのデュエル塾ならばともかく、よりにもよって遊勝塾でやったのが雰囲気や熱く盛りあげてしまったのか、遊勝塾の塾生たちからの反対意見も出てこない。

「……お初にお目にかかります。蛇喰遊鬼です。

所属はLDSがXエクシース 召喚コース。あなたは？」

「こちらもお目にかかる。

俺は権現坂昇。いざ尋常に勝負だ！」

ここまで当事者である蛇喰遊鬼に状況の訳が分からず、やたらと場が熱気にあふれてしまえば、なにを無理に叫んでも周囲を興奮めさせるだけだ。ましてや権現坂昇の決闘者としての意気込みが伝わる眼光を見てみると、なぜか「あ、それボクやめます、ダメですよね理事長先生？」などと赤馬日美香への確認という体裁の救援要請もできなくなってしまう。

「……戦いの殿堂に集いし、決闘者たちデュエリストが。」

「モンスターと共に地を蹴り、宙を舞い！」

デュエルフィールドのむこう側の権現坂昇は鉢巻をきつく締め直し、戦う気満々で待ち構えているのだ、こんな状況にまで発展してから「やっぱやめます」なんて不義理は蛇喰遊鬼に言えるはずもない。馬鹿正直にそれを言えるほどの胆力はないが、積極的に

戦う気はなかった場に乗りこまされても、

「……フィールド内を駆け巡る。」

「見よ！ これぞデュエルの最強進化系！ アクション、」

すぐに気を切り替え、決闘を楽しむ胆力はあった。

「デュエル！」「……デュエル。」

状況が無理やり背中を押してきて、進みたくもない歩を進めさせられたとは言えるが。

あるいは、

「……で、先攻は？」

「ぬ？ 譲る気なのか？」

「いや別に、」

彼が思っているよりも。

蛇喰遊鬼を認めている、光津真澄からの視線に驚きすぎて。

あれこれ考える余裕を想い人への理解へ費やそうとしてしまって、しっかりと無視して拒絶できたはずの雰囲気抵抗する気力も足らず流された、というのが実際の心境だろう。

惚れた男の弱み、というやつだ。

「……ボクのターン。」

先攻ではドローが行えない。

最初の手札は5枚から変わらない。

彼の故郷であれば、なんらかのカード効果により手札の質を向上させることは可能だが、舞網市にあるカードだけでは望みのカードを手札にくわえる手段なんて多くはない。

「……手札から、《闇の誘惑》を発動。」

よって、闇属性デツキの強みにする。

「……デツキからカードを2枚、ドロー。」

ただし、この効果でドローしたのち、闇属性モンスターを1体、手札から除外しない場合、手札をすべて捨てなければならぬ。

そんなのギャンブルじゃん、とは誰の感想か。

小学生三人が口々に不思議そうに、少年の立ち回りを見つめている。

「……この効果により。」

手札から、闇属性モンスターの《カゲトカゲ》を除外する。」

いいえ、彼のデツキは闇属性に特化したデツキ、《闇の誘惑》でギャンブルをしなきゃいけない手札なんてめったにないわ、との言葉が続く。

気のせいかな、その少女の解説は声援にも聞こえていた。

「…………いや、なんだこの、…………なに？」

「むっ？」

が、当の彼は苦虫を噛み潰したような顔になる。

権現坂昇からすれば、まるで引きの悪さに苛立つ初心者のような顔つきだ。あれだけのデュエルができるLDSの塾生たちの仲間にしては、どこか不可解な仕草に権現坂はいぶかしみながらも、今は疑問を深追いする必要もないと取り置き、眼前の決闘者の動向を注視する。

「……………対戦相手権現坂昇なめてんの？ 刃の代理だろうとなんだだろうと、元がXセイバーの

《ヴェルズ・ナイトメア》を出せば相手へのリスペクトになるわけじゃあないでしょ。つたく……………」

たしなめているのか。

姿の見えぬ第三者からの押しつけに忌々しく感じているのか。

カードの精霊、「デュエルモンスターのカードに意志が宿っている」という現象を知る蛇喰遊鬼だけが、己の怒りの矛先を正しく理解していた。

「……………えっと、もういちど《闇の誘惑》を発動。

2枚ドロローして、2枚目の《カゲトカゲ》をゲームから除外。」

なお、《カゲトカゲ》はレベル4モンスターが通常召喚された場合のみ、手札から特殊召喚ができる効果を持つが、手札からの通常召喚は行えないモンスターでもある。

それが2枚手札にくれば、ほかのレベル4モンスターを通常召喚しないかぎり、だからと手札に残り続けてしまう。できなければ自分を守るモンスターは1体も出せない。どんな理由や原因があろうとも大惨事である。

「……よし。うん。」

手札から《レスキュー・ラビット》を通常召喚。」

そんな召喚者の困惑と安堵に應えて跳ねるウサギ。

ヘルメットを着用する救急隊員じみた小動物。かわいいと叫ぶ遊勝塾の女性陣。

「げっ」「うわ」「やっぱり」と声を零すのはLDSのエリートたち。

「……まずは発動の代償^{コスト}から。」

表側表示のまま、フィールドから除外する。」

空高く跳ねあがり、次元の裂け目へと飛び込む《レスキューラビット》。

「……効果の発動に成功した場合、デッキからレベル4以下の通常モンスターを2体、すきな表側表示の表示形式で特殊召喚できる。」

すれ違い、異次元の彼方から姿を現すふたつの影。

「……レベル4の、《ヴェルズ・ヘリオロップ》を特殊召喚。」

ただし、特殊召喚後のエンドフェイズに、この子たちは破壊される。」
輝石ジエムナイトの騎士に似たものたち。

あくまでも似ているだけにすぎないのか、鎧に光沢はなく、さながら闇へ溶け込み消えていくかのような儚さと恐ろしさを醸かもしだしている。

「……ボクは、

《ヴェルズ・ヘリオロップ》2体で、オーバーレイ。」

それらは片腕をあげて宙へ飛び、光の球体、オーバーレイ・ユニットとなつて渦を巻く。渦は次元の裂け目とは異なる銀河の大渦へと身を投じ、さらなる星々の激流となる。

「……2体のレベル4『ヴェルズ』モンスターで、

オーバーレイ・ネットワークを構築、……行こう、ランク4。」

超新星爆発。

新たな惑星や銀河系の誕生を思わせる、ひとつの終わりが始まった。

ふたつの座標軸ユニットにより指し示された存在は可視化され、召喚者がいる領域へと姿を現すのだ。

「……鼓膜こまくを震ふるわす早鐘はながねが、

新たな破滅の調べとなる。瞳ひとみ、晦くらませ。

エクシーズ
X 召喚、……現れよ、」

これなるは、とある惑星に眠るドラゴン。

かつて氷原より凍てつきをもたらす伝説の三龍が、一頭。封印され邪念ヴェルズに侵され、さらなる根絶を欲するまでに堕ちたがゆえに、邪念ヴェルズの力はおろか己を封印する力すらも取り込み、宿したもの。

「《ヴェルズ・オピオン》。」

黒き鎧を身にまとい、かつてはS シンクロ モンスターであつたものが咆哮する。

彼の相棒にして最愛であるモンスターは、対戦相手の闘気に触れて武者震いをした。

「……X エクシーズ 素材をひとつ取り除き、効果を発動。」

デツキから『侵略の』魔法罫カードを手札にくわえる。

加えるのは……加えるのは……えっ、どうしようこれ……う？」

そう、相手は権現坂昇原作キャラなのだ。

彼のある戦術を相手取る場合にのみ、「侵略の」魔法カード《侵略の汎発感染》の効果の意味をなさなくなってしまう。かろうじてアクションマジックが多用され、アクショントラップの脅威が秘められたアクションデュエルだからこそ、けつして当カードが使い物にならないわけではないが、あまりにも状況を選ぶ要素を強めてしまう。

かといって、権現坂昇の思想の影響が強い戦術など、初対面であれば知っているはず

がない。

ましてや、本当に権現坂昇の戦術が遊鬼の知る戦術を使ってくるかなど知りようもない。

デッキを複数持っていて今日は別のデッキにしています、などと言われてしまえば滑稽な杞憂にしかならない。

「マジでどうしよう。」

『遊鬼?』

これなら《ヴェルズ・ナイトメア》か、《ヴェルズ・タナトス》をX^{エクシーズ}召喚して時間を稼ぎ、堅実に立ちまわったほうがマジだったかもしれないとまで思い悩むも、光津真澄の声を聴いて不安を取り置き、「まあべつに手札の枚数を増やせるわけじゃないし」と割り切る。

元より相棒をX^{エクシーズ}召喚する戦術に特化したデッキなのだ。さきほどの《闇の誘惑》や《レスキューラビット》とあわせても、計40枚のデッキから最初の手札で5枚、カード効果で6枚も引きだして、残り29枚の中から望んだカードを引きやすくていいだけで、とりあえずの気休めであろうとも優位性は得られるというもの。

現在の手札は4枚。

アクションカードも取りに行ける。

まあまあ悪くない走り出しではなからうか。
ならば、こちらの手札の質を高めてしまおう。

「……トランプの《侵略の侵食感染》を手札に。

カードを4枚伏せて、ターンエンド。」

などと彼は心の整理をつけたつもりでも。

つまり、残りの手札は（おそらく）モンスター1体である。

元が召喚に厳しい《カゲトカゲ》も含まれていたと思えば、どれほどの魔法罫が最初

の手札に集まっていたのか、^{エクシース}X 召喚に困るカードばかりであったのか、詳細を語るまでもないだろう。

ドローの運が悪ければ、モンスターを出せないままターンを渡していた。

さすがの蛇喰遊鬼も男子なのだ、惚れた少女にかっこいいところを見せたいのである。

ちよつと無理をしても手札の質を変え、妥協せずに《ヴェルズ・オピオン》を呼びだすくらいはやりたくもなる。

「では、俺のターン！」

後攻1ターン目からはドローが可能。

ゆくぞ、ドロオーツ！」

男、権現坂昇のドロローは凄まじい。

剛腕が振り回されるだけで突風を呼び、ドロローひとつで土埃が舞う。

そんなものがデュエルにどう関係あるのだ、などと冷笑する者こそ遊鬼の知人にいたが、元から体力がまるでなかつた蛇喰遊鬼には嘲笑などできはしない。放課後に日が暮れても学校でデュエルに明け暮れた、生粋の決闘馬鹿だからこそ気づいた問題点。間違つても、デュエルマツスルなどという冗談めかした与太話からではない。

アクションデュエルに必要なものは知能だけではなく。

強いカードや強い戦略だけでもなく、精神論だけでもない。

アクションデュエルに興じるデュエリスト自身が、アクションフィールド内で具現化された建造物や地形を乗り越えて、アクションカードを手にしなければならぬ。

すなわち。

筋肉と、マツスル スタミナ 体力である。

日頃からカードや書類を触っているだけのカードオタク、たつたそれだけの決闘者デュエリストでは、アクションフィールドを駆けめぐつてデュエルをするだけでも疲労困憊こんぱいに陥り、デュエルにおける集中力を欠かせて、たやすく敗北してしまうだろう。前いた世界でも何時間もデュエル漬けで放課後を楽しむとなれば、やはり相応の若さと体力が必要なのだ、「遊戯王の世界でのデュエルがそうではない」などと妄言を垂れる無知さなど、とう

に今の蛇喰遊鬼にはない。

そう、権現坂昇は、やろうと思えば何連戦でもアクションデュエルができるほどの体力を持っているのだ。それほどの体力があるということは、よほど精神性に問題がないかぎり、へたな挑発や威圧あるプレイングなどでは権現坂昇の精神状態はともかく、集中力までには乱せないということ。ましてや、この手の硬派な男は精神修練を欠かせない。

「……マジでどうしようかな。」

「俺は《超重武者カゲボウーC》を召喚ー！」

まず現れるのは、ぴいひよろと笛を吹く絡繰り人形。

しかし間もなく、その姿を消失させていく。

「カゲボウーC」の効果を発動。

このカードをリリースし、手札から『超重武者』と名のつくモンスターを1体、特殊召喚できる！

俺が特殊召喚するモンスターは、レベル8、《超重武者ビックベンーK》ー！」

さながら御隠居の印籠を示すように掲げられる、《超重武者ビックベンーK》のカード。

そのカードをデュエルディスクにセッティングする権現坂昇。

「動かざること山の如し。

不動の姿、今見せん!

いでよ、《超重武者ビックベン—K》!」

ずずん、と地鳴らし現れる武者。

数多の武具を背負わず、煙の中から立ちはだからない、

「む? ……」ビックベン—K?」

台車を引く町人の姿が。

「ばかな!」

“ビックベン—K”ではないだど!」

呼び出されたのは、レベル4の《超重武者ダイ—8》。

わけもわからず周囲を見渡し、動揺する町人は権現坂へと振り返って、「これはどういうことなのか」と尋ねるように視線を送るが、召喚者であるはずの権現坂でさえも眼前の状況への把握が追いつかない。

「俺は確かに、《超重武者ビックベン—K》を特殊召喚したはず!

なぜ《超重武者ダイ—8》が特殊召喚されているのだ!」

権現坂がデュエルディスクを見れば、《超重武者ビックベン—K》は召喚を拒絶されているどころか、手札から放したつもりもない《超重武者ダイ—8》がいつの間にかデュ

エルディスクに貼りつけられていた。

やがて、「もしやデュエルディスクの故障か」との声すらあがる。

その声を聴いたLDSの面々は、「カード効果の確認はどうしたのか」と目を見合わせた。

「……………ふふ。」

「その笑み、まさか！

貴様の仕業か！」

瞠目する権現坂へと遊鬼は語りかける。

「……………《ヴェルズ・オピオン》の永続効果。

このモンスターにX^{エクシース}素材があるかぎり、おたがいにレベル5以上のモンスターを特

殊召喚できず、それらが特殊召喚できない場合、正しい召喚対象を特殊召喚しなければ
ならない。」

「と、いうことは。

“ピックベン—K”ではなく、

“ダイ—8”が特殊召喚されたのは！」

「……………そう、”オピオン”の永続効果により。

『レベルを問わず特殊召喚する効果』を、

『レベル4以下を特殊召喚する効果』へと、「書き換えたのだ。」

どやあ、と。

ただ言いたかっただけの台詞を口にする。

とある部族の封印の力で世界を呪うドラゴンは、そんな召喚者のノリになにを思ったのか、ちいさく鼻を鳴らしていなな嘶いた。

『効果を書き換えただって?! 痺れるウー!』

『書き換えてないわよ。』

ただの永続効果で、……榊遊矢の真似?』

『かもしれないけど、わりと彼ノリいいよ?』

『セリフが大人しいだけだよな。』

黄色い服を着た、太めの小学生男子の盛りあがり。

明るさのある楽しみ方に釣られ、LDS塾生の雑談も進む。その最中、

「先ほどのコンボといい、

やはり無駄な動きはない……!」

俺のデュエルが不動ならば、貴様のデュエルは真逆。

相手の動きを奪い、『不動にさせる』デュエル……! だが!」

ギン、と、ハヤブサもかくやと眼光を鋭くさせる。

「無駄な動きがないことは此方も同じ！」

守備表示の“ダイー8”は、表側攻撃表示とすることで、デッキから『超重武者装宿』を1体、手札にくわえる。俺が手札にくわえるのは、『超重武者装宿シャインクロー！』

「……………ん？ んんっ!？」

想定と異なる結果に驚く遊鬼。

蛇喰遊鬼のいた異次元世界ではシンクロ召喚やメタビートなど、多岐にわたる戦術を選べる「超重武者」カードを、あくまでも『超重武者ビックベン—K』のアドバンス召喚や特殊召喚に特化させていた現在の権現坂昇は、各種召喚法の素材にしかない下級モンスターを無防備で敵に身を晒させるような真似などせず、誘導や策略により「させられ」もしない。

「そのまま手札の、

『超重武者装宿シャインクロー』の効果を発動。

このカードを“ダイー8”に装備し、攻撃力と守備力を500アップさせる！」

「……………効果は、

……………『装備モンスターが戦闘で破壊されなくなる』……………!？」

奇しくもそれは、柊柚子が光津真澄に対して選んだ戦術と同じ。

戦闘では倒せないモンスターで場を耐え、直接攻撃を受けないようにする、(蛇喰遊鬼の故郷における対策とくらべれば脆いが)ワンターンキル対策だ。

「俺はこれで、ターンエンド!」

さあ、おまえのターンだ、蛇喰遊鬼!

「……!」

そう。

彼の次元世界における“現実的な”対策ではない。

彼らの舞網市における“現実的な”対策で耐えきる。

言ってしまえば、それは。

しよせん創作物の登場人物がとれる範疇の、新製品のカードパワーによるゲーム環境の変化に翻弄されてきた現実のお客様には通用しない戦術、嘲笑されるに値する見戯

……ではなく。

「……………あア、」

自分が、この世界の決闘者^{デュエリスト}に。

明確に注目され、警戒され、最大限のデュエルをされている。

蛇喰遊鬼なる人間が、その世界での決闘者として認められている。

光津真澄の瞳とおなじ光が、自分を貫いてくる。

くすみのないもの。

かつて彼が憧れた景色。

名もなき“王”^{フアラオ}と、“遊戯”^{ゲーム}の達人が魅せた世界。

彼が遊戯王OCGの業界へ足を踏み入れた、いちばん最初の理由。

現実らしさ？

実際のOCG環境だったら？

アニメのデュエルはドロ―運がおかしい？

どんなに強く、かつこうよく描かれても。

どうせOCG環境での強いカードたちに負けるだけ？

しよせん作中設定と作中描写による脚色で、OCG環境でなら雑魚？

ああ、どうでもいい！

ボクたちは、いつだって。

なりたいたいものは、お客様^{ゲーム}じゃあない。

こちらの相棒による妨害をもともせず。

モンスターを踏み台で終わらせない柔軟な立ち回り。

かつての、アクシオンカードに依存しきつていようと、なにがなんでも《ジエムナ

イト・クリスタ》で己を打ち倒そうとした光津真澄の姿を思い浮かべ、邪竜退治をされ

る者として、

「……はは、」

デュエリスト
決闘者として。

「そうでありたい、そうなりはてたい、と。」

笑みを深める。

自分は異物である。そうであると自認する。

星座に要らぬ星を加えて聞いた憶えのない伝説を作るような、子供のような稚拙な傲慢なんて振るいたくないと遠慮したい少年にとつて、傲慢に足る暴虐を振るえる《ヴェルズ・オピオン》をもものもしない、勇氣ある伝説そのものなどまぶしすぎて、しかたがない。

権現坂昇は強い。知っている。

光津真澄は強い。知っている。

彼も彼女も《ヴェルズ・オピオン》に屈しない。

……それだけは、どれだけ伝説を振り返ろうとも、知らない。

「はは、」

元から通用しない志島北斗とは、ちがう。

対処法が多く、突破しうる刀堂刃とも、ちがう。

レベル5以上の特殊召喚を封じられれば、なにもできなくなってしまうかねないのが遊勝塾の中学生たちであり、LDSの融合召喚コースの塾生たちであり、彼が自分でも強く意識するとは思わなかった、遊戯王OCGのゲーマーとしては歯牙にもかけないはずの有象無象たちであった。

その中に、ちいさくも強く輝く原石がいた。

光津真澄がいた。己のうちの悪意や諦観が鳴りを潜めるほどの、胸の高鳴りが、異物であるが故の孤独と狂気から解放した。

あれから二年、代わりに恋愛感情がどうにも熱狂や狂信に似たものになるまで膨らんでしまったが、彼女に不快に思われたいほどには男の我欲ならではのモノを自重や自制できているのだろうか、などと恋する男児として日々恐れるくらいには、やけに自分でも大人しくなれている気はしていた。

彼女から迫られたら壊れそうな、己の内の雄を鎮める檻。

決闘者としての加虐性までも同じ檻に抑えこんで、できるだけ我慢したが、
「あはあ、」

今回は耐えきれそうにない。あまりに唐突だ。

御馳走がひとつなら問題なかった。ふたつは我慢できない。

腹いっぱいになるか否かではない、元から腹ペコなのに追加で御馳走を追加されては

鼻孔をくすぐられて正気を保てない。心の飢餓に耐え切れない。

「思うがままに光津真澄へ食らいつきたいほどの欲と恋愛感情と決闘者願望が混じりあつた内なる欲望の坩堝るぼぼと、思うがままに権現坂昇と戦いたい純粋な決闘者願望とで、どんな表情筋が勝手に動いてしまう。」

笑みがこぼれる。狂喜がこぼれる。

「そうか、その伝説きみにも、自分たちの力が通用はしないのか、自分たちに諦めもせず立ち向かえるのか、という納得が夢心地による陶酔を招き、自制心を弱める。」

彼の感想をのちの「セルゲイ・ヴォルコフ」の言葉で言い換えるならば。

「そう、——「美しい。」」

「……そのエンドフェイズ時に。」

「永続トラップ、《侵略の侵食感染》を発動。」

「……ここでトラップだ?!」

「……手札・場の『ヴェルズ』モンスターを1体選んでメインデッキに戻し、デッキから『ヴェルズ』モンスターを1体だけ手札にくわえることができる。」

「戻すのは手札の《ヴェルズ・サラマンドラ》。」

「これほどの美しいデュエル。」

やはり手加減などいらない、自重の必要もない。

思う存分に光津真澄へと叩き込む全力の姿勢に似ている。通用しないからこそ相棒に依存しない実力を問うてくれる志島北斗へと、真剣に立ち向かう際の度胸試しとは、ちがう。

「……手札にくわえるのは、『ヴェルズ・ケルキオン』。

この効果で手札を書き換え、この状態で通常のドロローが行える。」

「馬鹿な！」

召喚法だけでなく、己の手札さえも……!？」

「……最強デュエリストのドロローは、すべてが必然。

…………ドロローカードさえも自らが導くもの。」

だったら、これこそが最強デュエリストの戦略。」

彼が「ヴェルズ」モンスターを愛用する所以は数あれども。

その中で最たるものが、「望むカードを導きやすい」という特性であった。

最古の伝説のフアラオは墓守の淑女に曰く、望むカードを導きドロローせしめる。アニメや漫画への憧憬からデュエルを始める世代の決闘者であった少年からすれば、名もなきフアラオの伝説を模倣しうる戦術こそが最強の浪漫。

ドロローカードを創造するX^{エクシース} 召喚使いの伝説の勇士、実際に導いて見せたドラゴン使

いなど最たる浪漫の体現者だ。おなじくドラゴン使いかつX^{エクシース} 召喚使である蛇喰遊

鬼にとって、ここまで披露したカードさばきほどの好ましいコンボは滅多にない。その点においては、光津真澄のドロコンボは彼の浪漫にもストライクすぎた。

究めつきの決闘馬鹿が恋愛脳に転じた結果がああザマであれば、

「ボクのターン、ドロロー！」

あらためて決闘馬鹿に戻ればどうなるか。

この瞬間、確かに。

蛇喰遊鬼の瞳孔の中から、光津真澄の残像が薄らいだ。

【Q、恋愛脳の男は決闘で恋ができませんか？】

【A、ある種類の恋愛では、「自分が持たないもの」か、「自分を幸せにしてくれるもの」を持つ異性を選択しがちなものです。相手の持つ“もの”は男性にとっての女性美おっぱい、女性にとつての男性美おっぱい、あるいは人間性など好みに言いかえてもよいでしょう。当然、「自分から何かを奪う異性」や、「自分を不幸な気持ちにさせる異性」は選ばれません。女性から女性らしさを奪う男性、男性から男性らしさを奪う女性が嫌われるのと同様です。

これらと似た感情論により、対戦相手である異性の戦略や愛用カードを否定したり、弱いことを理由にカードや「こういうデュエルがしたい」という理想ビジョンを侮辱する決闘者

は基本的には選ばれません。例外的に「自分に金銭的なもの、社会的なものを与えはしないが別の幸福感をわかりにくく守り、与え、しかし何も奪いはしない」という、一種のツンデレな、または硬派な人間が選ばれることもありですが、それはそれで積極的に相手を幸福にさせに行くわけではないので、よほど生活に繋がる能力がないと目立たず認識もされません。

かといって全員へ無差別に優しくなってしまう性根の人間だと、特別に誰かを愛する時だけがドヘタクソになるほど特別扱いの経験が足りないので、余計にモテません。そもそも決闘者であれば、意中の決闘者のための対戦時間を多く費やしたり、待たせる時間を長くさせなかったり、会話もできるだけ同性の決闘者とはなく恋愛対象の決闘者へ多く行なうなど、肉体接触のない精神的スキンシップと距離感意識を得ません。男女問わず。全員に優しくなれるヤツはその距離感がおかしく、まったく異性に関わりに行かない硬派なヤツは精神的スキンシップが傍から見ると断絶させるほど足りていません。

勝負事^{ゲーム}で勝てば、実力あれば解決するわけではありません。

コミュニケーション・ツールとしての遊戯^{ゲーム}が大切なのです。

よって、決闘で恋はできません。

ですが、決闘が関わる物事すべてで『どこまで相手を愛せるのか』が大切です。

もちろん決闘の部分を別の物事に置き換えても結構です。」

【Q、遊鬼は勝つから大丈夫よね。】

【A、などと余裕ぶっこかず、素直に応援しましょう。

最悪の場合、寝取り、寝取られよりも前の段階の「ぼくがさきにすきだったのに」現象ことBSSが起きるところか、遊戯王OCGは同性間で楽しまれがちである傾向からして、】

【Q、権現坂昇もカッコいいよね……】

【A、……「(´^o^)`」ホモオ？】

今日の最強カード

・《超重武者ダイー8》

「超重武者装留」カードを手札にくわえられる1枚。

その効果で《超重武者装留チュウサイ》をデッキから手札にくわえ、そのまま装備状態にすることで《超重武者装留チュウサイ》の効果によりデッキから任意の「超重武者」モンスターを特殊召喚できるだけが特技の芸ではなく、あえて任意の「超重武者装留」カードを装備状態にさせたうえでリンクモンスターの《超重武者力カーC》のリンク召喚に繋げつつ、装備状態の「超重武者装留」カードを墓地に送りながらさらなる展開に

繋げる間接的な墓地送りも可能。

【超重武者】での便利なモンスターカードの1枚でありながら、同時に限定的ながらも《おろかな埋葬》の役目も果たせるという、さまざまな戦術へと繋ぎやすいモンスターでもある。

現在は《超重武者装留イワトオシ》が制限カードとなっており、最初に《超重武者装留イワトオシ》の効果を使用するべく手札にくわえて装備状態にしフィールドから墓地へ送つてからは、このカードによって墓地に送りたい「超重武者装留」カードの種類が減ってしまうため、前述の《超重武者装留チュウサイ》を起点とするモンスターの連続特殊召喚コンボか、《超重武者装留ガイア・ブースター》などを装備状態から特殊召喚することによるチューナーモンスターやS素材、リンク素材の確保が主な使用方法になるだろう。

なお、この時期の権現坂昇はS召喚の使い手ではない。

アニメ・漫画【遊戯王ARC-V】のファンならば注釈せずとも御存知であろうが、各原作本編のゲームプレイ環境には、アニメ【遊戯王VRAINS】でのリンク召喚、およびリンク召喚やリンクモンスターを前提とするカード、そして新種族であるサイバース族のすべてが存在しない。

ここまでで紹介した各種コンボの大半、各種コンボを前提とした未紹介のコンボすべ

てが、あくまでも「遊戯王ARC-V」の世界観での“普通”の中学生である権現坂昇には使えないのである。

よって、おもに《超重武者ビックベン―K》をアドバンス召喚するためのリリース素材の確保や、《超重武者ビックベン―K》を装備状態の「超重武者装留」カードで強化するためのサーチカード、一時的な戦闘破壊されない壁モンスターとしての使用が中心となる。

ながながと書いたが、要するに、

「アニメ本編じみた遊び方をしないと、ほぼ確実に一人回しソリティアの起点になるカード」
なのである。雑に言って強いぞ！めちやくちや執筆の邪魔!!!

次回予告

遊勝塾をめぐる三本勝負。

最後の相手は……またエクシーズ召喚？

蛇喰遊鬼のドラゴンのせいで、権現坂はビックベン―Kを特殊召喚できない。

このままじゃ権現坂が負けちゃう！ がんばって！

あれ？

LDSの子たち、なんだか静かなんだけど……どうして？

「ねえ、あなたたちって、彼を応援しないの？」

次回

私に惚れないのはどう考えても遊鬼が悪い？

お楽しみは、これからだ！

私に惚れないのはどう考えても遊鬼が悪い？（12話）

榊遊矢。

権現坂昇。

実家たる遊勝塾をめぐる戦いの最中、ふたりを応援した柊柚子はふと、LDSの塾生たちへと視線を向けて疑問を抱いた。

こちらの応援の声とくらべて、やけにLDS側の塾生が静かだ。

今回ばかりではない。光津真澄の時は知りようもないが、間違いなく志島北斗の時とまったく同じ静けさ。「行儀がいい」と言えば、それまでかもしれないが。

決闘者の疑問としては些細なもの。

遊勝塾の塾生としては、あまりにも大きなもの。

「ねえ、」

同性の好敵手ライバルと認めた光津真澄へ、声をかける。

「あなたたちって、彼を応援しないの？」

「え？」

柊柚子の問いかけに、きよとんと光津真澄は目を開く。

不撓不屈の権現坂昇へ感心しつつも、「まあ、遊鬼には勝てないわね。」などと品定めを終えて目を細めていたが、まさか対戦相手から近寄って話しかけられるとは思わず、初めての経験ゆえに肩を強張らせる。

光津真澄は融合召喚コースの中では屈指のエリート、優等生である。

ゆえに、常に塾生からは見あげられる側だ。妬まれる側だ。他の召喚法のコースの優等生である志島北斗、刀堂刃との間にも馴れ合いはない。

対等な決闘者であるかのように近寄せられた憶えはない。遊鬼を除いては。

ひとは普通、これを「対等な友達であるかのように」と言うのだが、少なくともプロデュエリストを目指す者全員が将来の宿敵である、制服組への出世の競争相手であるLDSにおいて、普通の交友関係が得られるかは大変疑わしい。

あと十年もしない時間をかけて「二十代の社会人」となる少年少女にとって、そのような環境が対話能力や社交性の成長を促すわけがない。

赤馬日美香の煽り口調や優越感を隠さない差別的な発言、自己判断や復讐心に囚われすぎて榊遊矢への悪影響を鑑みない赤馬零児の言動や独断専行、赤馬家への崇拜がすぎる周囲への石島の差別発言など、すでにLDSやレオ・コーポレーションの上層部が問題行動だらけで、さてLDS塾講師は倫理面での教育が塾生へ充分になされているのかを問われれば、どうにも信用されるに足りないのは言うまでもない。

ただでさえプロデュエリストを夢見る者同士なのに、さらに制服組、というLDS内部の出世コースを設けてしまったことで、LDS塾生間の人間関係がより競争を前提としたものとなり、どうしても決闘者特有の闘志や示威行為、ある程度の自意識過剰が抑制できない環境になりつつあるのだ。

LDS塾生の、LDS当校や塾講師に対する崇拜じみた狂信の原因はその環境にあるのだろう。のちに狂信に囚われずに他塾のライバルを鍛える刀堂刃であっても、LDS上層部へ猜疑心や不満を抱かないほど信用した。

親が市議会議員であるがゆえに、権力を知る沢渡シンゴを除いて。

実のところ沢渡シンゴの自尊心は、父親からの愛情ありきかつ自前のものである。そう、デュエルやLDSと関係のないところで、最も健全に自尊心を育んでいるのだ。

なんなら相手が宿敵榊遊矢であろうと気さくに話しかけ、非を感じて柊柚子の言葉聞いてしまおうと開き直って胸を張り、あげくの果てには観衆からえげつない態度をされようとなんだかんだ己を貫けるほどのエンターテイナーへと成長しきる。

これほどの度胸と、度胸を活かすコミュニケーション能力がある。

誰が言ったか、「沢渡さん、マジ凄すぎっすよ!」

そう、あの沢渡シンゴ以外は。

つまるところ、LDS塾生のほぼ全員が。

LDSという折り紙つきの、コミュ障手前なのである。

光津真澄は意識外から話しかけてきた、自分が負けさせたはずの、悔しさを抱いているはずの柊柚子という理解しがたい同性へ、そしてデュエルと直接の関係がない「応援」についての会話へ、完全に動揺していた。

ある意味で初めて彼女は、柊柚子を敗者ではなく「柊柚子」として認識した。

「応援って。まさか。」

「彼が勝つに決まっているじゃない。」

「でも、志島北斗は負けたのよね？」

「それが？ なによ？！」

「グサツ」

女の子同士の容赦ない、聞くだけで胸を刺されるかのような会話に耐え切れず、志島北斗は冗談を交えるような独り言をぼやいて、静かにうづくまった。

「あそこの大柄な彼、さつきからアクションカードを使わないでしょう。」

遊鬼を相手に『アクションカードなし』だなんて、無防備みたいなものよ？」

光津真澄は経験談を暗に語りながら、権現坂昇への評価が「遊鬼には勝てない」であることを示し、柊柚子から信じられるに値する強さがある男とは思えないと告げる。

「まあ、遊鬼が負けそうなら、わかるけど。」

「え？ 彼が負けそうなら応援するの？」

それっておかしくない？」

「……なにが言いたいのよ。」

ところが、毒づきのある返事をもともせず。

ひよつとすると「気づけもせず」、ということなのか、それほどまでに疑問の答えが気になってしまうのか、柊柚子は続けて問いかける。

「なにがって。」

同じ塾の仲間なのに応援しないって、なんだか変よ。

仲間なのに、ぜんぜん仲間じゃないみたい。」

「それは、」

「制服組を目指す、出世を目指すライバルを応援する？」

うづくまる北斗を避けながら、真澄の言葉を遮るように、刀堂刃が不思議がる。

「そりゃあ、オマエ、簡単には応援できねえぜ。」

あいつは真澄に気があるとはいえ、むぐっ」

「君は！ もうちよつと！」

黙るべきコトを黙りたまえよ……！」

再起した北斗に口をふさがれて刀堂刃は抗うも、身長差がありすぎるためか拘束をふ

りきれず、「まあそういうことにしてやるよ」と諦めた。
「勘違いしないでくれよ?」

彼の場合、恋愛感情や色恋を理由に真澄を応援したわけじゃあない。

それ以上に、真澄の成長を期待しているからなのさ、わかるかい?」

「そうなの? でも、あなたたちが応援してないのは?」

「う×っ。」

返す刃で質問され、北斗は硬直した。

話を逸らそうとただけに、それ以上の会話は思いつけないのだ。

なんの話も逸らそうとしたのか? 刃がついとうっかり話題に出してしまった真澄と

遊鬼の間にある恋愛関係と、自分たちは応援しないが遊鬼は応援した理由についての話題である。前者は彼らの関係を余計にこじらせる外野の好奇心を招くかもしれないからで、後者は遊鬼の恋愛感情抜きに語るなど思春期の少年には厳しいためである。

恋愛沙汰の話題を回避しながら素直に「応援しない理由」を語るには、刃ほどの素直さや無遠慮さが北斗には足りていなかった。

「弱い仲間だけ応援して、強い仲間は応援しないって、なによ、それ。

それじゃあ強くなっても『さみしいだけ』で、どこが楽しいのよ!

弱いなら、なんだか弱い自分を上から見られて、馬鹿にされるみたいで……!」

志島北斗の配慮など知ったことではない、実は自分にとってそんなものどころではない動機を知る機会を逃した終柚子は、疑問の正体が義憤であると気づいて憤慨する。

「……負けないで、権現坂！」

こんなやつらに負けるな、と。

仲間を仲間とも思わず、応援されておきながら応援しない、こんな薄情なライバルに遊勝塾のエンタメデュエルが負けたと認めたくもない、とも思いながら。

権現坂昇へ、榊遊矢を見守り続ける仲間である男友達へメールを送る。

光津真澄は知る由もないが、真澄の眼前には榊遊勝失踪後の数年間で築きあげられた少年少女たちの絆があった。勝てるかどうかを前提にしない信頼があった。

「……………ふざけないで。」

そんなものを魅せつけられても、光津真澄には。

なにがなんだか、わからない。

『生き方の異なる決闘者同士は、会話だけでは理解も共感もできない。』

かといって対話を諦めれば、それは現状維持にしかならない。』

遊戯王ARC-Vの物語全体にわたる、共通した問題提起である。

焦点を、遊戯王OCGの決闘者ならではものに変えよう。

ゲーム「遊戯王OCG」を始めたゲームプレイヤーの、そもその遊戯王全体への印

象というものさえ、ゲームを始める契機となる媒体によって変わるものだ。

一、漫画作品から憧れた者。

二、映像作品から憧れた者。

三、上記のいずれかに影響されてから始めた者。

四、さらに上記のいずれかに影響されてから、原作を知らずに始めた者。

五、ソーシャル・ゲームから遊ぼうとする者、続けて六、動画配信サイトのV t u b e r に影響された者もいるとなれば、果てには七、それらに影響されてやはり原作を知らないまま始めた者もいる。

その全員が実のところ、

「デュエルとは○○のようなものである。」

という共通認識を持つてはいない。たとえば、そう。

漫画のような。

アニメのような。

どこにでもある普通のカードゲームのような。

どこかの誰かが遊んでいる時の態度や姿勢で遊べるような。

規範となる決闘者も多様であり、また規範など持たず、とりあえず自分が楽しければいいやと罵詈雑言を対戦相手に叩きつける者もいる。

それほどまでに多種多様なカードゲーマーがいる中で、

「デュエルとは、どう楽しむものですか？」

などと問いかければ、混乱待ったなしであろう。

「カードや対戦相手と絆を深めるものだ。」

「勸善懲悪の要素があり、悪役のカードを倒すとスカツとする。」

「公式大会で結果を出せる要素がすべて、他の要素は不要。」

「みんなワイワイ楽しむもの、V t u b e r もやってたし。」

こうも異論が交える中で、「さあ皆さんで非公式の交流戦をしましょう」などと言えば、漫画やアニメを意識した試合運びを魅せるプロレス・スタイルを持ち出す者も現れるし、大会環境前提のデッキで先攻制圧を意識した勝負に挑む者も現れるし、ソーシャル・ゲームの禁止制限や環境を意識した者も現れるだろう。

問題に気づいてから、「誰が間違っているのか」などと誰かが叫んだところで、参加者同士では結論は出ない。主義主張のぶつけあいが終わってしまう。現実には「非公式の交流戦」なる定義への認識をしつかりと参加者と共有できていない主催者の問題なのだが、いちど熱が入れば周囲からの冷めた視線など気づけないものである。

ここで話を戻そう。

遊勝塾が目指す決闘者像とは、すなわち紳遊勝であり。

LDSが目指す決闘者像とは、LDSの実績を保証する元塾生や赤馬零児である。

デュエルで笑顔になるための、エンタメデュエルの先駆者。

デュエルに勝つための基礎ありきの、合理ある実践経験の先駆者。

いずれも各塾生へ授ける「デュエル」の勝負論は異なり、もちろん同門の決闘者への「応援」についても、遊勝塾とLDSでは認識が変わってくる。

友情からの声援。

馴れ合いからの声援。

仲間を思いやる気持ち。

弱い塾生への発破が混じる優越感を誤魔化せない気持ち。

デュエルを楽しむ姿勢から鍛えこまれる遊勝塾と、デュエルで勝つ姿勢から鍛えこまれるLDSとは、輩出する決闘者の精神性から別物である。

「彼は、私を、」

だからといって。

体力も夢も希望も未来さえも、日々持て余すほどの豊富な、それらが擦れたつもりでも擦り切れない、まだ現実を口実に夢物語という志を忘却できない少年少女にとって、ある意味では動物的とも言える「格下自分への侮り」だけは禁句だ。

侮りの姿勢は子供を、おとなが真正面から取りあわない姿勢と似ている。

そんな現実にも悩んでおきながら、格下かしたと思ひ込んだ同年齡の相手へは悪辣な態度を取
れてしまふ、自分の醜悪くせさに氣づけないのが、人間の身勝手というものだが。

光津真澄にとっては、認めた決闘者にするべき態度ではなかつた。

恋愛感情であれ心から受け入れた異性への態度でもなかつた。

「馬鹿になんて、してないっ……!」

していい、していけないではなく。

したくない。

いちど乞い求めれば、恋求めたものへ自分から唾を吐くなどやりたくもない。

優越感による安樂を求め立ち止まって毒を吐き捨てるよりも、焦燥感に従う足が跳ね
上がり前へ出るほうが早かつた。認めがたい、自分の内の何かに抗う感情が確かに、光
津真澄を前へ進めた。

観戦席から身を乗り出すように。

しかし、窓に遮られ、ただ平面で透明な壁を叩くように。

一枚の硝子板を隔てた憧れに任せて。

「遊鬼っ!」

ただひとりに向けて叫ぶ。

勝て? 言うまでもない。

がんばれ？ 言う必要があるのか。

なにを言えばいいのか、実のところ、わかっていない。

「――負けるな！」

間違いないことは、彼を信じていることだけ。

ほろつ、と、こぼれる言葉を無理に止めず、息を吐きだすような当然さで、自然さで、

素直に叫ぶ。叫ぶことへの羞恥心は無い。叫ばなければならぬ、むしろ叫びたい。

伝わらなければ、それは応援ではないと、頭で考える暇なくただ思った。

見つめ返す、とは思えない無言の決闘者は。

ぴたりと動きを止め、

『……へ？』

記憶にないほど、顔を赤くさせて、いて、

「え？」

さて、私は変な言葉を口にしたのだろうか。

負けるな、としか伝えていない。負けるな。うん。

負けてほしくない、それはなぜか。

「……えっ、」

負ける姿を見るのは嫌だから。

なぜ。誰が。誰に。負けたらどうなる？

この三本勝負は、どちらかと言えば「LDSの威信」とかいいう、実のところ子供には納得しがたい社会的信用までも賭けられている。

LDSのXエクシーズ 召喚が最強であると示す。

LDSの塾講師マルコに恥じない結果を出す。

形は違えども似た動機の、塾生ごとのモチベーションは無くもない。

だが、眼前の少年にとって。

もともと、「LDSなんて、どうでもいい。」

かつての冷たい瞳を忘れきれない。

どれだけの召喚法で塾生がエクストラデツキからモンスターを呼びだそうとも、あの虹彩は輝かなかった。あれらは蛇喰遊鬼にとって塾生の着飾るもの、ただの装飾品でしかなく、デュエルのうえでの脅威だと見なしていなかった。どれほど塾講師が実力者だと気取ろうとも、彼にはイミテーションの、偽物の宝石にしか見えていなかった。

あの頃の視線を決闘者として直視した光津真澄からすれば、蛇喰遊鬼にとつての情熱とはモンスターとの勝利であり、鍛錬であり、決闘である、そうであると知っている。やれ「LDSのXエクシーズ 召喚が最強であることを自分が証明する」だとか、やれ「○○召喚コースの首席は自分だ！」だとか、そんな自慢話は眼中にないと気づいている。

蛇喰遊鬼にとって、今に負けようが過程にすぎない。

次に勝てればよい。仲間であるカードと共に強くなればいい。

志島北斗のかつてこだわった不敗伝説など歯牙にもかけない。

常勝不敗ではなく、常戦不屈、砕けないダイヤモンドの志が彼だ。

決闘者としての戦いの姿勢デュエリストからして、デュエル塾への在籍に意味などない。

彼女が「なぜまだLDSにいるのか」と問うた時、彼は気恥ずかしそうに頬を掻いて答えた。

『あの頃の、あの日の君きみに負けたから。』

それだけが理由で、LDSに在籍しているのだ。

もういちど私に、全身全霊で勝ってほしいから居るのだ。

自意識過剰かもしれないが、彼がLDSに在籍する意義なんてほかにありえない。

ここで光津真澄は初めて、自分の中の焦燥感と向きあつた。

なんだ。なんで私は叫んだ。たかが柘柚子から挑発するかのようには、「彼の強さゆえに応援しないことが蛇喰遊鬼を侮辱することだ」、などと指摘されたからと言って、ここまで気を取り乱して、わざわざ大声を張り上げた理由はなんなのか。

荒野のうえに立つ、蛇喰遊鬼の瞳へと意識が吸い寄せられる。

今まで彼の瞳は私に向いている。いや、ちがう。

今だけは向いていた、というべきなのか。

遊勝塾が勝てば、蛇喰遊鬼より強ければ。また三本勝負でLDSが負ければ。遊勝塾のほうが、「蛇喰遊鬼がより強くなれる環境」を持つとも思える。

自分たちLDSの塾生よりも、遊勝塾を選ばれてしまうかも？

選ばれたらどうなる。

『弱い仲間だけ応援して、強い仲間は応援しないって、なによ、それ。』

『それじゃあ強くなっても「さみしいだけ」で、どこが楽しいのよ！』

やけに、柊柚子の言葉が胸にひっかかる。

さみしい、という言い方が余計に気になる。

さみしい、さみしい、……誰が？

遊鬼が？

私か？

自分が置いて行かれる？

あの頃の冷たい瞳を、遊鬼から向けられた当時を思い浮かべる。

当時は私が勝った。なんとか勝てた。

がむしやらに足掻いて勝った。なら、今回は？

かつてアクションカードを大量に使わなければ勝てなかった私よりも、今、アクション

ンカードを使いもしない、図体ばかり強そうデユエルが弱そうな男なんかに
まさか。

奪われるのか？

いや、もしアイツが勝てば、現実になってしまうのだという確信がある。
もしもの話だと思いたい。でも、この確信がいちばん恐ろしい。

もしもの話で現実を疑うより先に、「まあ、そうなるだろうな。」という恋への諦観が
あつた自覚さえ怖い。

そうだったら、どうなる？

彼に私が勝つことを、待ち望まれなくなる。

失望されて、「蛇喰遊鬼に勝つ女ではない」と見限られて。

蛇喰遊鬼は私から、完全に無視される、フラれる、……なんて理由とか？

「え。」

それって。

今、この状況で「負けるな」と叫ぶのは。

遊勝塾の存亡がかかった柊柚子と違い、余裕はあつたはずの私が叫ぶのは。

ただ「負けないで！」と気持ちを伝える以上に、実は、はずかしいのでは？

たとえば、そう。

『私を置いて行かないで。』

『遊勝塾に負けて憧れないで。』

『私だけを見て。』

「こう叫ぶのと、なにがちがうのか。

彼は、ほんのいちどでも。

一度でも「光津真澄に負けた」からLDSに留まっているのだ。

この光津真澄に見出した価値へこそ、彼のLDSに留まる動機がある。

彼が負けたら、LDS塾生の鬼門である《ヴェルズ・オピオン》を突破されたら、彼の興味関心は、……私に向かなくなるのではないかと。

「あつ。」

彼に期待されるに足る、ような。

彼が振り向いてくれるほどの、価値ある私女では。

なくなってしまうのではないかと。

「えっ？ あつ、ああつ……!?!」

告白こそ、していないが。

こんな形で想いを伝えてよかったのか。いいや、よくない。

どうせなら雰囲気の良い時に、ちゃんと蛇喰遊鬼に勝ったうえで。なのに。

「ん？ どうしたんだい、真澄？」

「北斗、おまえなあ。」

女心がわかるのか、わかんねーのか、どっちかにしろよ……？」

自分の後ろで北斗と刃がなんか話しているようだが、こうも気恥ずかしいと、もはやなにが聞こえても煩わしい。うるさい、と怒ってやりたい。

かといって、遊鬼から視線を離すのも正直イヤだ。

結果、光津真澄は赤らんで恥じらうまま、顔を背けられない。

羞恥で頬が強張り、恋慕や振り向いてもらえなかった歓喜で眉根が綻ぶ、ただただ複雑に変わりゆく褐色の顔をより赤く染めることしかできない。

そんな感情を直に受け取った蛇喰遊鬼もまた、自分がなぜLDSに留まるのか、という動機を恋愛感情まで語らずとも共有しあう仲間ながらも、光津真澄の秘めた恋愛感情は悟っているという、大変ずるい男であるがゆえに。

光津真澄からの応援だけは。

権現坂昇への、小中学生に塾長あわせ計六名の応援など向かい風とすら思えないほどの、身を委ねてしまいたいと思える追い風であった。

そもそも決闘者が意識する異性に応援されるなんて原作〔遊☆戯☆王〕じみた状況、純粋な少年心や恋愛感情や男の矜持だけでなく、原作愛好家としても喜ばしくて、ますま

す脳が茹であがってしまう。

ただでさえ権現坂昇の熱意に焦がれかけていたのに、己の網膜へ焼きついた女決闘者から、さらなる情熱を注がれようものならば。

またしても、それほどまでのかわいらしい姿を網膜に焼きつけられたら!

ああ、だから、なのだろう。

彼は、——弾けた。

【Q、恋愛脳の男は決闘で恋ができますか?】

【A、できることはできませんが、相手の決闘の強さや弱さ、戦略性、勝敗の結果が恋愛に結び付く場合、恋する当事者は、デツキ相性の問題を忘れがちです。効果ダメージによる勝利や相手のデツキ枚数をゼロにする判定勝ちを狙う戦略のすべてが、かならずしも大会環境で常に優勝まで決闘者を導くわけではありません。

実力主義や美意識や理想から選んで恋をした場合、または「自分の価値」を恋愛対象により保証しようという自己愛からの選択である場合、まず現実や相手を見ていないことが多いです。

ちゃんと相手に惚れましょう。」

【Q、「さみしい」って言っていないからセーフよね……?】

【A、アウトです。ちゃんと「さみしい」と言いなさい。】

今日の最強カード

・アクションカード

遊戯王ARC-Vを象徴するカードたち。

デュエルフィールドであるステージ全体に散らばり、プレイヤーはアクション・マジックカードを拾ったうえで通常の速攻魔法カードのように発動できる。

特筆するべきは、相手ターンでも手札から発動できる通称「手札誘発」も同然の使い方ができる点と、おたがいにアクション・マジックカードを手札にくわえられるので、「手札の枚数」を重要視するカードを活用すれば凶悪なコンボが簡単に成立すること、さらに発動すれば自分の墓地に送れる点である。

欠点は、

①必ず魔法罨ゾーンを1枚ぶん空けないと発動できない。デュエルディスクにセッティングして発動する。原作本編での言及はないが、魔法罨ゾーンを完全に埋めたうえでのアクションカード発動の前例はない。

②自分の墓地に送られるため、墓地に魔法・罫カードは1枚でもあると困るコンボが破綻しやすく、相手に墓地のアクションカードを奪われて利用されることがある。

③プレイヤーによるゲームプレイのうえでは手札に1枚までしか所持できず、魔法罫ゾーンへのセットができないので、なんらかのカード効果でアクションカードを複数枚所持できるようにするか、カード効果でセットするか、カード効果で手札から離して手札に戻さないかぎり、一度に複数枚のアクションカードを所持できない。よって、いないアクションカードに対しては、先述の②を踏まえたうえで自分で発動して墓地に送るか否かの判断も必要となる。

④デュエルフィールドの設定次第では、所持したプレイヤーへ強制発動させるアクション・トラップカードが混じっており、「自分が発動した罫カードの効果」として被害を受けることがある。

⑤モンスターと共に地を蹴り宙を舞いながら取りに行く前提なので、たまに生身では届かない位置にアクションカードが置いてあるうえ、アクションカードを奪いあうための体力やモンスターカード選び、適切なモンスターカードへの攻撃指示も必要。プレイヤーまたはモンスターへの攻撃が、そのままアクションカード獲得への妨害にできるため。

⑥そもそもアクション・マジックカードは魔法カードなので、魔法カードの発動を

封じられるとアクション・マジックカードの発動もできず、魔法カードの効果を受けないモンスターには効果がなく、当然「効果を受けない」効果を持つモンスターには、たとえ自分のカードであつてもサポートできないこと。

などの制限や戦略性の広さであり、何気にOCG民殺しな点である。

代表的なメタカードは永続罨カード《魔封じの芳香》アクション・マジックカードをルール上はセットができないのに、魔法カード全般をセットしなければ発動できなくさせる効果をおたがいに適用するため、おたがいにアクション・マジックカードを使えなくなる。速攻魔法カード《禁じられた聖槍》相手の攻撃力をさげながら、アクション・マジックカードによる強化を妨害できる。レベル4シンクロモンスターの《魔轟神獣ユニコール》おたがいの手札枚数が同じ場合に、あらゆるカード効果の発動を無効にできるため、おたがいに自分から手札枚数を増減できるアクションカードとの相性が良くも悪くも高レベル。「わざとアクションカードの近くに寄りながら、しかし自分は拾わない」などの姑息な立ち回りも可能。

原作のアクションデュエルで実際にできることは原作遊戯王DMのTPRGじみた自由度の広さに近いものがあり、建築物や重火器類の魔法罨は実体化する、なんなら壊れるし爆発もする、普通の戦闘破壊や効果処理をなぜか花火の打ち上げへとゲーム演出を変更できる、おまけにモンスターが料理を食べられるなど多岐にわたる。

これらプレイヤーの判断次第で柔軟に演出^{エンタメ}変^メ更^メされうるゲームプレイ環境の中で、自分の身体能力と体力との戦いを続けながら、デュエルフィールド内の高所にあるかも自分の背後にあるかもわからないアクションカードを探しまわり、そのうえで手で拾わねばならず、かといって望んだアクション・マジックが拾えるとも限らない中で、モンスターと共にアクションカードを拾いに行く前提でのアクションデュエル専用戦術も事前に組まなければならないのだ。

そう、実は要求される能力すべてが、完全に「自分のいる場所からは見えないボール^{カード}」や敵味方の選手の位置を想定・把握したうえで、サツカー^{各デュエル}の基本戦術や敵チームの戦術を念頭にチームプレイしなければならぬ「サッカー選手の状況判断能力とおなじなものである！」

なお、リアルで再現するとアクション・カードの争奪戦により、プレイヤー同士が衝突するデュエル中の事故が多発しうる。できるだけモンスターに乗って移動するほうが衝突時の緩衝材の役割も果たしてくれて安全だろう。

これはこれで楽しめるので、デュエル構成に自信はないが戦闘描写でも読者を楽しんでもほしい、ユニコールを採用した「魔轟神」デッキで読者を笑顔にしたい、と思う遊戯王二次創作者はアクションデュエルを描写することに挑戦するのもありだぞ。

次回予告

自分の切り札“ビツクベン—K”を召喚するために、
遊鬼の《ヴェルズ・オピオン》を乗り越えたい権現坂。

息を尽かさぬ連続召喚に、不動のデュエルで立ち向かう！

……えつ、なんで遊鬼まで熱くなってるの!?

「ひけん比肩なきがいとう外套よ、はためけ。」

「おのれ己の逆風へ集い、さあ、関しきの声を挙げよ！」

次回

最強サイキョー デュエリスト遊鬼！

お楽しみは、これからだ！

最強（サイキョー）デュエリスト遊鬼！（前編）（13話目）

「……リバースカード、オープン。

通常魔法、《化石調査》を発動。」

「化石調査？」

恐竜族専用の《増援》。

そう言っても過言ではない通常魔法カードだが、あまり舞網市では有名ではない。

旧き遊戯王のゲーム環境において、恐竜族の歴史は古くも特徴が薄く、高い攻撃力による盤面征圧においては残念ながらもドラゴン族に見劣りする。

質の良い戦闘力ではなく、質の良い全体攻撃や多様な展開手段で恐竜族が差別化された現代、このカードを知らない決闘者とは恐竜族を知らないに等しいが、舞網市においては恐竜族が未だ「ドラゴン族に及ばないパワータイプ」の一種でしかない。

そんな中で、わざわざ恐竜族専用の《増援》を発動してまで恐竜族を要求するコンボを使う有名な決闘者は、残念ながら舞網市にはいなかったのである。

権現坂昇が《化石調査》を知らないのも無理はない。

「……デツキから、

レベル6以下の恐竜族モンスターを1体、手札にくわえる。

この効果で手札にくわえられるのは、『ヴェルズ・サラマンドラ』。

「俺のターンに、『侵略の侵喰感染』でデツキに戻したカードか！」

つまり、舞網市で『化石調査』を発動する、ということだ。

舞網市では未だ開発されていない、恐竜族を活かすコンボを発明するに近い。

「……続けて、『侵略の侵喰感染』の効果。

今、手札にくわえた恐竜族の『ヴェルズ・サラマンドラ』を、

デツキの『ヴェルズ・カストル』へと書き変える………」

その意味に、蛇喰遊鬼は気づいていない。

たしかに彼は舞網市で可能な範疇で、かつての世界のコンボを再現してはいる。

だが、「舞網市でもできる」と、「舞網市民が思いついて実行に移せる」は違うのだ。

「……さらに続けて、リバースカード、オープン。

2枚目の通常マジック、『化石調査』……もうわかるよね？」

「まさか、おまえ。

そのコンボのために『化石調査』を!？」

「……『ヴェルズ』モンスターにとつて。

『特定の種族』を持つてくる魔法カードは、

そのまま任意の『ヴェルズ』モンスターを導く万能魔法にできる。」

「……………馬鹿な。」

できて当然でしょ？

などと不思議がり、気取らず、つまらなきそうに疑問へ答えても。

その疑問の主、権現坂昇には理解できても納得ができないのだ。

再現可能な技術ではあれども、思いがけない発明なのだから。

できて当然なわけがない。

「…………デュエルの基本戦術、その極み。

決闘者の知識がそのまま『ヴェルズ』モンスターへの強化になる。

エクシース
X 召喚においての基本戦術、デュエルにおける基礎戦術。

そのすべてを奥義に昇華する最適こそが『ヴェルズ』。

…………ボクの大切なカード……………!」

「それほどの、カードへの義侠心、」

だれにでも再現できるとしても、「思いつけない」から発明は苦難の道なのだ。

回答方法すら明示されない問題を、ただ「ヴェルズの為に」探し求めた結果の産物。

「これが、『LDSの首席ではない』というのか……………!？」

勝利に貪欲な、これまでのLDS塾生とは何かが違う。

技量ひとつで精神性をも察した権現坂は、少年の一挙一動に目を配る。

「……手札から《ヴェルズ・カストル》を通常召喚し、その効果を使用。

通常召喚権にくわえて召喚権を獲得し、その召喚権を消費して、

手札から《ヴェルズ・ケルキオン》を表側表示で召喚。」

またもや、レベル4のモンスターが2体。

ランク4のX エクシース モンスターは召喚可能。

同じ動きをされれば、武道でいう「型」なのだど理解はできる。

「……」で《ヴェルズ・オピオン》の効果を発動。

最後のX エクシース 素材を取り除き、デツキから『侵略』魔法罫カード、

通常トラップ、《侵略の侵喰崩壊》を手札にくわえる。」

これで、《ヴェルズ・オピオン》による呪縛は消える。

おそらく《超重武者ダイー8 ハチ》に装備された《超重武者シャイン・クロー》の装備状

態からモンスターとしてフィールドに特殊召喚できる効果で、フィールドに《超重武者

ビックベン―K》のアドバンス召喚に必要なリリース素材が2体そろい通常召喚を許し

てしまうためだ。

アドバンス召喚が可能となる現状で《ヴェルズ・オピオン》による特殊召喚制限は意

味をなさない。そう判断してX^{エクシース} 素材を使いきったのだろう。

「……《ヴェルズ・ケルキオン》の効果を発動。

墓地の『ヴェルズ』モンスター、1体目の《ヴェルズ・ヘリオロープ》1体除外し、墓地の『ヴェルズ』モンスター、2体目の《ヴェルズ・ヘリオロープ》1体を手札に戻す。

この効果を発動したターン、さらに《ヴェルズ・ケルキオン》の②の効果による召喚を行うことができる。よって2枚目の《化石調査》で手札にくわえた、

たった1枚の《ヴェルズ・サラマンドラ》を効果で召喚する！」

これまで志島北斗、蛇喰遊鬼の両名がX^{エクシース} 召喚する際に要求されるモンスターは、いずれも同じレベルのモンスター2体。しかし蛇喰遊鬼がフィールドに揃えたモンスターの数は、

「3体、……レベル4のモンスターが3体だど!？」

「……ああ。」

これまでの観戦でも見たことがない、3体。

光津真澄が《ジェムナイトマスター・ダイヤ》の融合召喚に要求された素材の数と同じ。

「やっつと、君を呼べる。」

エクストラデッキの一番上のカードに触れ、息を吐く。

「……ボクは、

レベル4の《ヴェルズ・サラマンドラ》と、

レベル4の《ヴェルズ・カストル》に、

レベル4の《ヴェルズ・ケルキオン》で、オーバーレイ！」

みつつの魂が渦巻き、空高く飛んで天を貫く。

リアル・ソリッドビジョンで表現された夕焼けの空に現れた“孔”は銀河を象り、遠

い宇宙の彼方から、戦い終わらぬ神風をともしない冷気を放つ。

「鼓膜を震わす叫喚が、

果てなき終焉の調べとなる。瞳、晦ませ。

エクシース
X 召喚、……現れよ、そして、」

銀河の渦より覗く、首がひとつ。

黄昏の空を眺める、首がひとつ。

大地を睥睨する龍の首がひとつ、三つ首で三界を睨む破壊の槍。

「我を、勝利に導け！」

ランク4！

《ヴェルズ・ウロボロス》！」

指折り数え、蛇喰幽鬼が選ぶ効果はひとつ。

「……最後の、みつつ！」

相手フィールドのカード一枚を選択して、持ち主の手札へ戻す！」

「馬鹿な!？」

ということは、俺のフィールドの、

戦闘破壊されない《超重武者ダイー8》は！」

「当然、権現坂、君の手札へと戻される！」

選択して発動する効果は当然、《超重武者ダイー8》を手札に戻せる効果！」

己の周囲を浮遊するオーバーレイ・ユニットを噛み、呑みこもうとして、

「……とはいえ、君の墓地には《超重武者カゲボウーC》がいる。

墓地から除外し、『超重武者』モンスターへの対象を取る効果を無効にして、その効果

を発動したカードを破壊する効果。このままなら《ヴェルズ・ウロボロス》の効果は無

効になり、破壊される。」

宣言に「待った」をかけるように続けた蛇喰遊鬼の言葉に、つい喉を詰まらせた。

ひとつ首だけが息をできないとはいえ窒息しかける「ウロボロス」。「相変わらず

せつちかだな」とでも言いたげに同胞を見あげた「オピオン」は口を大きく開くと、伏

せた姿勢のまま背を伸ばす。

己の醜態にあくびをされたと気づいたのか、〃ウロボロス〃の首のひとつが硬直した。

ちよつと心が傷ついたのでろうか。

そんな昔馴染みの交わりに興じたドラゴンらを見て、〃カゲボウーC〃は頬を人差し指で掻く。

なにやっておるのだ、こやつらは。

「墓地から、……もしやー！」

モンスターたちの困惑など気づかず、決闘者たちは対戦相手を睨みあっていた。

「だったらいこうする。」

手札の《DDクロウ》を捨て、効果を発動！

君の墓地の《超重武者カゲボウーC》を除外し、『超重武者』モンスターを守る効果を発動できなくさせる！

続けて、《ヴェルズ・ウロボロス》の効果！

戦闘破壊されない《超重武者ダイー8》を手札に戻す！

やつとかと喉を喰らせ、〃ウロボロス〃はオーバーレイ・ユニットを呑みこんだ。

オーバーレイ・ユニットに宿る《ヴェルズ・サラマンドラ》の魂を、ヴェルズ怨念を燃料に、口内で噴きあがる炎をより激しく燃焼させて吐き出す。

死体を連れ去るカラス《DDクロウ》が慌てて立ち去り、怨念の炎を避けた。
 「ダイー8」を強襲する火炎放射に「シャイン・クロウ」が身を挺するも、主諸共消えていく。

『うそ、ワールドがガラ空きにされた!？』

「このままじゃ権現坂が!」

『いいや、まだだ!』

俺は知ってる、権現坂には——!』

心配する柊柚子。信じて拳を握る神遊矢。

「——俺の手札には、《超重武者装留ファイヤー・アーマー》があつた。

だが、この効果は対象モンスターへの戦闘・効果による破壊を無効とする。

『手札に戻す効果』にまでは対処できん……!』

受ける眼差しに、権現坂昇の背は熱く滾る。

「……バトルフェイズ。」

まずは《ヴェルズ・オピオン》で攻撃。」

「——だが!」

滾る血潮は背筋より四肢へとわたる。

「このまま負ける俺ではない!」

なにより、不甲斐ないではないか！」

五臓六腑の隅々にまで染みわたり、丹田より気力を漲みなぎらせる。

「俺が戦闘ダメージを受けたとき！」

俺の墓地に魔法・罫カードが存在しない場合、

手札から、

《超重武者ココログマーA》^{エー}を特殊召喚する！

いでよ、《超重武者ココログマーA》^{エー}！

「……やっぱり！」

「我が友の居場所を、遊勝塾を！」

ほかならぬ仲間に任された手前、俺は倒れるわけにはいかん！」

どれほど敵が強大であろうとも、権現坂昇は背を向けない。

終柚子の家を、榊遊矢の居場所を守るために戦うのだと決めた時より、すでに覚悟は

終わっている。

これはデュエル塾のひとつが潰れるか、榊遊矢の所属が変わるかという話ではない。

エンタメデュエル、権現坂流“不動のデュエル”。

それぞれの道を歩むものが、そのための道を見失わぬための戦いなのだ。

「奇遇だね、」

——だからどうした。

異次元よりの決闘者として同じこと。

大会環境における一時の勝利を目指し輝き、一所懸命に勝利と刹那の道を貫く一条の星が如き者をもいれば、愛するカードと共に勝つために研鑽を積み、さざれ石で巖を為すまで究める道を選ぶ者もいる。

大会環境における勝敗の「ガチ」と、カードの研究をする愛好の「ガチ」。どちらかが劣ることはなく、いずれの道も好きだから続けられるものだ。

そんな決闘馬鹿たちでも、己の道を一時忘れる理由がある。

あえて忘れ、新たな自由を選べる意志がある。

「このデュエル、どんなに楽しくなっても、

『負けても楽しい』なんて綺麗なこと、思えないよ。」

『——ッ！』

光津真澄は息を呑んだ。

敗北さえも成長の糧と割り切る蛇喰遊鬼。強く喜べるものは決闘者の成長だけ。

その彼に「勝ちたい、負けが悔しい」と思わせる原因が少女にあるとまで、彼が言わしめたのだ。

光津真澄の気持ちに伝えたい、だから叶わず負けるのが悔しい。

「……………」

それが貴様の、いや、おまえの仁義か！

「……………」 そういふの、じゃないんだけどな。」

これが意味する蛇喰遊鬼の気持ちに気づけない彼女ではない。ぺたりと床に座り込み、ただ少年を見つめていた。

今日の最強カード

・《ヴェルズ・ウロボロス》

「ヴェルズ」エクシーズ X モンスターのうちの一体。

《侵略の汎発感染》の恩恵を受けられる最高攻撃力のモンスター。

手札・場・墓地に干渉する効果を持つものの、いずれの効果にも比較対象として上位互換となるモンスター、汎用性や自由度の高い魔法罫カードがあり、それらと比べれば《侵略の汎発感染》の効果で魔法罫による妨害を無視して効果を発動できるとはいえ、これ単体ではそれらの代替物になれるかどうかといったところ。

必要な素材もレベル4モンスターが3体とゆるいことはゆるいが消費するカード枚数が多い。

あえて語られがたい強みを挙げるとすれば、

① X^{エクシー} 素材を2つ以上保持しやすく、X素材の数に関するカードの恩恵を受けられる

② 「3体以上を素材とするX^{エクシー} 召喚」に関する効果の恩恵を受けられる

③ 一部の魔法罫カードで消費枚数を抑えてEX^{エクストラ} デッキから呼び出せる

④ 汎用性あるカードと異なり、メインデッキを圧迫せずEXデッキに採用できる

⑤ 一度に複数の「X素材に使われた場合」の効果を持つX素材の効果を受けられるという点であり、遊戯王のカードの中では一癖ある強みであること。

汎用性あるカードと異なり、禁止制限やドロローに左右されないため④が活かさせる場合が多く、このカードを出しやすいくデッキは総じて「光天使」デッキのような①②⑤も同時に満たしやすいデッキであるためか、上位互換ながらも属性や種族が異なり攻撃力が2000と低めの《塊斬機 プラシアン》とは別の運用をする前提で古参のX^{エクシー} 使いが採用することもある。

とはいえ通常の「ヴェルズ」デッキでレベル4モンスターを3体も場に用意するなど簡単なことではなく、採用されるとしても④を意識した運用である。

かなり特殊なゲーム環境ゆえに「ナンバーズ」Xモンスターの所持または採用ができないか、上記の強みを意識しないかぎりは「ヴェルズ」デッキにおいて採用するのも呼び出すのも、活躍させるのも一苦労があるだろう。

最強（サイキョー）デュエリスト遊鬼！（後編）（14話目）

「俺の《超重武者ココログマーA》は特殊召喚に成功したターン、

このカードへの戦闘や効果による破壊をすべて、無効とする！アニメ遊戯王シリーズでの「戦闘や効果による影響を受けない」効果類への言語表現。表現の例：「戦闘では破壊されない」または「戦闘破壊をされた後に墓地から特殊召喚される」という効果の場合、「戦闘による破壊を無効にする！」

権現坂流 “不動のデュエル”。

それは決闘中の油断や慢心を招かぬ、無駄な動きをしないデュエル。

わかりやすい盤面征圧ではなく、対戦相手にとって非公開情報である手札を残し、墓地には相手ターンでも効果を発動できるカードを置き、盤面以外を満遍なく堅牢にする。

なまじ強力な効果を持つがゆえに突破されれば戦線維持できず次がない、というカードや戦略に依存するわけではない権現坂昇のデュエルは、異次元人ながらも舞網市民と変わらぬ出自ゆえに特別なカードを使えない蛇喰遊鬼にとって戦いにくい形勢を作り

あげていた。

「ましてや守備表示、俺にダメージは通らん！」

さあ、どうする!？」

「……バトルフェイズを終了。」

ボクはカードを一枚セットし、ターンエンド。」

権現坂昇の「超重武者」カードは総じて、手札や墓地から効果が発動される「超重武者装留」カードを一時装備カードいっせきとして扱いながら、なんらかの効果処理で墓地に送ることが多い。

彼の手札に非公開情報が増えれば増えるほど、どんな「超重武者装留」カードで「超重武者」モンスターを補助して殴りかかってくるのかが読みきれなくなるのだ。

ましてや遊戯王OCGにおける公開情報とは相手の墓地や除外状態のカードを含むものの、舞網市のデュエルにおける公開情報とはデュエルディスクでテキストの確認ができる範疇のカードを指す。

場の永続魔法や装備魔法の効果を確認できても、場に出されることもなく効果も発動させずに墓地へと送られたカード効果までは確認できないのだ。

「俺の、ターンッ！」

よって、相手の立ち回りの合間を狙って、場に出されたカードのテキストを熟読する

しかないのだが、ここでアクションデュエルならではの課題点が浮上する。

アクションカードを拾いに行けば、その間はデュエルディスクから目線を離してアクションカードを探し回ることになり、相手のカードさばきを視認できなくなってしまう。

権現坂昇のデュエルを警戒するならばデュエルディスクから目を離せないが、アクションカードによるアドバンテージを得ようとすれば権現坂昇のカードさばきを把握しきれない。

「俺の墓地に魔法・罠カードが存在しない場合、

俺は手札から、

《超重武者装留ダブル・ホーン》を、

《超重武者ココログマーA》に効果で装備し、効果を発動できる！

装備された《超重武者装留ダブル・ホーン》を武装解除し、俺のフィールドにモンスターカードとして特殊召喚できる！俺は守備表示で特殊召喚する。」

『これで、フィールドにモンスターが2体！』

『いっつけえ、権現坂！』

この点において、アクションカードを拾わずに墓地へ魔法・罠カードを置かぬ権現坂昇のデュエルは、アクションカードに目を奪われることなく対戦相手と盤面を直視し続

ける、己の視線さえも不動をつらぬく心技体のうち心技を備えたデュエルなのである。
さながら寺院へ近づくと参拝客を睨む仁王像。

この舞網市において、異次元人の慣れ親しんだ大会環境でのカードテキストの確認に最も近い視野を権現坂昇という男はデュエルディスクにおける公開情報の機能限界をも活かして体得したと言えよう。

「……リバースカードは、発動しない！」

『そうか、遊鬼の《侵略の侵食崩壊》は、

フィードルの「ヴェルズ」モンスター一体を代償に、相手フィードルのカードを「2枚」手札に戻す効果！でも、権現坂とかいう彼のフィードルのカードはどれも、『

『相手ターンに特殊召喚したカードと、装備魔法扱いで場に出せるカードか！

アドバンス召喚に成功すれば、今度は場のカードが「1枚」だけ！

あの野郎、気づいちゃいねえだろうが、

遊鬼に対処しづらいコンボを使ってやがる！』

『……遊鬼。』

権現坂昇がカードさばきを止めるまでは、すなわち対戦相手が権現坂昇の盤面から目を逸らしている無駄な言動、余計な隙を権現坂昇が作ってしまうまでは、生まれが舞網市民とは呼べぬ異次元人の蛇喰遊鬼としてアクションカードを拾いに行けないのだ。

そのうえで今の立ち回り。

とてもではないが、「権現坂昇のターン中にアクションカードを拾えばいいじゃん！」などと気軽に思えるような対戦相手などではなく、見逃したカード1枚で何をされるのかが読みきれない。

カードではなく、権現坂昇という人間の戦術家としての強さゆえに。

「さあ、今度こそ！」

俺はフィールドの、

《超重武者装留ダブル・ホーン》と、

《超重武者ココログアマ―A》を、リリース！」

よって蛇喰遊鬼は許容するほかなくなってしまう。

「いざ出陣！」

《超重武者ビックベン―K》！」

最上級モンスターのアドバンス召喚を。

権現坂昇の切り札となる僧兵が現れてしまったのだ。

「このカードは召喚・特殊召喚に成功した場合、

表示形式を変更することができる。

俺は『表側攻撃表示』でアドバンス召喚を行った。

よって、《超重武者ビックベン―K》を表側守備表示とする！」
 軽く座り込むだけで地面を鳴らすほどの重量を誇る、レベル8のモンスター。
 数多の武器を背負って龍を睨む姿は、戦友を守るべく立ちほだかる権現坂昇の現身
 か。

「このままバトルフェイズ！」

《超重武者ビックベン―K》が俺のフィールドに存在するかぎり、俺の『超重武者』モ
 ンスターは表側守備表示のまままで攻撃宣言を行える！

その際の『超重武者』モンスターの守備力は、

ダメージ計算の間でのみ『攻撃力』として扱う！」

地を殴り砕き、その衝撃波により飛び散る石の散弾で龍を狙う僧兵。ビックベン―K
 。

『《超重武者ビックベン―K》の守備力は3500、』

『つてことは、……攻撃力3500でバトルできるの!?!』

『痺れるウ〜!』

子供たちの驚嘆と歓声。

黙して応援しないLDSの面々と比べて、なんと蛇喰遊鬼のアウエイなことか。

まるで味方がだれ一人もいないかのようである。

「ゆけ、《超重武者ビツクベン―K》！」

やつの《ヴェルズ・ウロボロス》を攻撃！」

『……遊鬼っ！』

「……………ダメージ計算前。

リバースカード、オープン！」

通常トラップ、《ライジング・エナジー》！」

否、ひとりだけいた。

たったそれっぽっちの応援のために、少年は気を奮い立たせる。

「このカードは、手札を1枚捨てて発動できる。

効果対象モンスターの攻撃力をターン終了時まで、

1500ポイントアップする！」

ボクは手札からアクション・マジック《回避》相手モンスターの攻撃を無効とするアクション・マジックカード。を捨てる。

効果対象は当然、《ヴェルズ・ウロボロス》！」

気合を入れられた邪竜も昂り、眼前の愚かな僧兵を喰らわんと牙を晒す。

いつぞやの氷原のうえでの戦いでも思い出したのか、僧兵を見る目は怒りに満ちている。

過去の亡霊に囚われ曇る同族の眼に、地を這う「オピオン」は呆れて首を振った。

『これで攻撃力が、……えつと、』

『いくつだこれ?』

『4250よ。』

……なによ、その顔。簡単な計算じゃない。』

『端数の「50」がめんどくせえんだよ!』

『(えつ、真澄、遊鬼相手のダメージ計算、慣れてるの……?)』

ある意味では、観察眼において志島北斗も刀堂刃も目が曇っていた。

戦況を把握しようとする観客がいるからといって、その視線があっても「応援されている」と選手が納得できるわけではない。選手からすれば観戦はされていても応援はされていない。

対戦相手と比べれば己の活躍を期待されていない、待ち望まれていない、共に悲しんでも喜んでもくれないとなれば、よほどのゲーム愛好家や冷徹なプロでなければ孤独に精神が耐え切れず、プレイングミスや意気込みの減退を招きかねない。

彼らには競争主義のLDSならではの問題点、観客からの声援を知らない経験のなさがあった。

それらとまったく似た状況で自分が意識する相手に応援されたのであれば、たとえやる

ことが変わらざとも気合の入れようは変わる、やれる気力は増やせるというものである。

遊鬼に応援された真澄然り、真澄に応援された遊鬼然り。

男や女が単純というより、人間は単純なのだ。

どうしようもない単純さ以上に、男女間の情緒が強すぎるだけで。

「ならば、今使おうしかあるまい！」

俺の墓地に魔法・罨カードが存在しないことで、

手札から《超重武者装留バスター・ガントレット》を発動！

俺の場の『超重武者』モンスター、《超重武者ビックベン—K》の守備力をターン終了時まで、元々の守備力の倍の数値とする。これにより、俺の『ビックベン—K』の守備力は3500から、

2倍の守備力、7000へと上昇するッ！」

「《ヴェルズ・ウロボロス》を越えた!？」

投石の類など我に通じぬと突貫する『ウロボロス』めがけて、ガントレットを装備した『ビックベン—K』が即座にガントレットをミサイルとして発射する。

そんなの我知らんと顎を外した邪竜の顔面に叩きつけられる、故郷の異星では見覚えなどあるわけがないロケットパンチ。どこかの神精霊しんしょうれいが親指を立てて僧兵を讃える幻

覚すら邪竜には見える。

ああ言わんこつちやない、こいつすぐ調子に乗るからと顔をしかめる相方に、無限のオレオン名を持つていたはずの邪竜のわずか2ターンに渡る活躍は見届けられた。

『ビックベン—Kの守備力が7000になって、

相手の攻撃力は4250で、戦闘ダメージが……えつとお……?』

『2750。こんな計算もできないの、遊矢師匠?』

先に端数を気にするから、ワケわかんなくなるんだよ。』

ちようど《ヴェルズ・ウロボロス》の攻撃力と同値のダメージ量である。

自分の力をそっくりそのまま受け止めた邪竜の無念がいかほどのものかはともかく、見慣れない高い攻撃力と守備力のぶつかりあいに落ち着いて計算できない神遊矢を見る紫雲院素良の目は冷ややかだ。

もつとも実質攻撃力7000の守備力を得たモンスターと、一時であれ祖国における最大級の融合モンスターの攻撃力に届きかけるほどの瞬間火力を得たモンスターの衝突を見て、さすがの素良も興奮しないわけではない。「やっぱり師匠の周りのデュエルも見飽きないな」と内心歓喜してさえいる。

「……仕留めそこなった。」

「俺の《超重武者ビックベン—K》は倒れん。」

わいのわいのと観客も精霊も盛りあがるなか、当の決闘者たちは冷静だった。

（……………だが、俺の手札は。

すでに残り『3枚』。）

《超重武者ビックベン—K》。

《超重武者装留バスター・ガントレット》。

《超重武者装留ダブル・ホーン》。

《超重武者ココログアマ—A》。

《超重武者カゲボウ—C》。

これら以外の、いまだ発動できぬ手札の《超重武者装留ファイヤー・アーマー》、いちは《カゲボウ—C》の効果で特殊召喚した《超重武者ダイ—8》、《ダイ—8》の効果でデッキから手札にくわえて装備し墓地に送られた《超重武者装留シャイン・クロウ》を除けば。

権現坂昇が手札から消費したカード枚数は、初期手札とおなじ『5枚』。

うち《ヴェルズ・ウロボロス》で手札に戻った《超重武者ダイ—8》をくわえ、これまでに行った通常ドロ—『2枚』ぶんで、ちょうど権現坂昇の手札『3枚』と場と墓地のカード枚数の合計が等しくなる。

なんらかの方法で《超重武者ビックベン—K》をフィールドに維持できなければ、い

や、あとで手札の《超重武者装留ファイヤー・アーマー》により維持できたとしても、たった1250の戦闘ダメージか効果ダメージで通ってしまうだけで、権現坂昇は敗北する。

かろうじて蛇喰遊鬼に《超重武者装留ファイヤー・アーマー》を得たと気づかれていないとはいえ、手札の通常ドロ『2枚』ぶん以外は場も墓地も手札も正体を晒しており、手札を1枚でも使えば権現坂昇の守りが手薄になる。もはや余力はない。

《超重武者ビックベン―K》の高い守備力のおかげで、かろうじて生き延びている。

こどもも絶体絶命の苦境であればこそ、なおさらアクション・マジックを取りに行くことは舞網市のアクションデュエルの基礎戦術、だれもが知る王道の戦術なのだが、

(……俺は、無駄に動かん。)

男、権現坂はちがう。

アクションカードに依存せず、最後まで「権現坂流 “不動のデュエル”」を貫く。

権現坂道場が跡取り息子にして、この権現坂昇とおなじく父親のデュエル「エンタメデュエル」の後継者たる少年、榊遊矢の友であるならば、

(……ヤツの目。)

彼らにとつての敗北とは、「デュエルに負けること」などではない。

(確実に、なにかを仕掛けてくる！)

己の流派の理念を。

己の誇りであり、揺るがぬ親子の絆でもあるデュエル道を。すなわち、己の戦いのロードを手放すこと。

権現坂道場での、長きに亘る精神修練。

榊遊矢を誹謗中傷から守る為に得た、人間性への審美眼。

男、権現坂昇を権現坂昇あらしめるすべてが。

「俺はこれで、ターンエンドだ！」

「……っ!?!」

少年、蛇喰遊鬼の罨を読んだ。

通常トラップカード、《侵略の侵喰崩壊》。

効果は（小声で）LDSの塾生たちが語ったように、自分フィールドの「ヴェルズ」モンスターを犠牲とすることで、相手の場のカードを2枚手札に戻す効果。

そう、『2枚まで』ではなく、『2枚ちようど』を。

今、権現坂昇のフィールドには、

『権現坂!?!』

『うそでしょ、「超重武者装留」カードは!?!』

なにか装備しないの？ ねえっ、権現坂!?!』

モンスターである《超重武者ビックベン―K》の『1枚』しかない。

であれば、『2枚』なければ発動できない通常トラップ《侵略の侵喰崩壊》の効果を受けない。蛇喰遊鬼の罠に囚われることはない。

「うるたえるな！」

決闘者デュエリストの直感か。

警戒を解かない蛇喰遊鬼を見て、男、権現坂は動かない。

「この男、賭博で番を譲られただけはある。

いたずらにモンスター効果をもてあそび、

《超重武者ビックベン―K》を突破するような軽い男などではない！」

否、彼の慧眼けいがんは、蛇喰遊鬼の策略を上回ったのである。

さきほどの《ヴェルズ・ウロボロス》、もしも似た効果で攻撃力が劣るXエクシーズ モンスターであった場合、いくら《ライジング・エナジー》で攻撃力を増強しても守備力3500である《超重武者ビックベン―K》との戦闘を行えば、間違いなく逆襲される。

よくて相打ち。だが権現坂昇の手札には、守備力を倍加するカード《超重武者装留バスター・ガントレット》があるので相打ちにならず、受ける戦闘ダメージ3500前後の次第によつては、蛇喰遊鬼の残りライフが風前の灯火となる。

X召喚するカードが悪ければ、あの瞬間に彼の敗北は確定してしまうだろう。

いちおうは攻撃を無効とするアクション・マジック《回避》を拾っていたとはいえ、それらを発動する場合には権現坂昇に《超重武者装留バスター・ガントレット》などを使用せられずにターンを跨ぐ。

すなわち、権現坂昇の手札を減らせない。

確かに《超重武者ビックベン―K》を戦闘破壊し、権現坂昇の手札を1枚でも多く使用させるためには、あの瞬間に防御たる《回避》を捨てて《ライジング・エナジー》で反撃するしかないと踏んだのだ。

元より権現坂昇が《超重武者ビックベン―K》で突破できなければ、あのまま蛇喰遊鬼は《ヴェルズ・ウロボロス》で権現坂昇の手札も墓地も奪う算段だったのであろう。

であれば、《ヴェルズ・ウロボロス》をみすみす相手に倒させるなど、ましてや《ヴェルズ・ウロボロス》以外をフィールドに出すなど言語道断。

（――あの殺陣は間違いない、意図的なもの。）

俺へ、『逆転の一手ドロなぞ許さぬ』と、立ち向かったのだ。）

権現坂昇はそう読み取った。

ましてや、眼前の男は「相手を不動に陥れるデュエル」の使い手。

こちらが無駄に動けば動くほど、着実に盤面の差を埋めてくるはず。

「俺を信じろ。」

男が『ターンエンド』と決めたならば、二言にじんなどない。」

「……………お、オ!?」

絶句。

蛇喰遊鬼は血の気を昂たかぶらせた。

もはや、心の中でいたずらに権現坂昇を語るなど不要。

『権現坂昇は権現坂流 “不動のデュエル” の継承者である。』

これで充分だ。不動のデュエルが何たるかなどの定義の問題ではない。

己の戦いのロードを手放さず、今は唯ただ、交錯するデュエルに全力を注ぐ。

「……………そのエンドフェイズ!」

場の《侵略の侵喰感染》の効果で、手札の《ヴェルズ・ヘリオロープ》を手札に戻し、

デッキの『ヴェルズ』モンスター、《ヴェルズ・ケルキオン》を手札にくわえる。

もう憶えたよな、これで再びXエクシー召喚が狙えることを!」

「ぬうつ……………」

「ボクのターン、ドローツ!」

決闘者デュエリストは唯ただ、それだけでよい。

蛇喰遊鬼は「ヴェルズ」モンスター使いである。

LDSなる枠組みに感動などない。

OCGを騙る現実主義に熱狂などない。

網膜を焼く熱量を乞い、憧憬により蠢くもの。うごめ

デュエリスト
決闘者にだけ興味がある。本物を探す未練。ヴェルズ

デュエリスト
あらゆる決闘者の情熱を求め、彷徨える亡霊。

「くくよ。」

『——ッ！』

あるじの魂の冷気に従い、《ヴェルズ・オピオン》は地を這う龍でありつつける。

デュエル
決闘の破壊を。

デュエル
決闘への破壊敗北を！

デュエル
決闘への終焉勝利を！

終わらぬ滅びたるヴェルズをもって、終わらぬ成長と戦いを望む主に仕え。

異次元の決闘者と異星の精霊は今、デュエル・フィールドを駆ける竜騎兵となった。

『——ッ。』

『え？ オッドアイズ……？』

『遊矢
師匠？』

『どうしたのさ？』

『あ、ああ、いや！ なんでもない！』

（カードの気持ち伝わるとか、言っても変だしなあ。

柚子とか、権現坂は啜わわらないでくれるけども……。』

かの《霸王龍ズアーク》の悲嘆とは似て非なる、情熱を乞う飢餓。

かの『未来王Z—ONE』をして、最も純粹で危険と指した『赤帽子の男』に近しい。

相手や精霊が傷つく決闘を忌避する榊遊矢ズアークとは異なり、自分や精霊が傷つこうとも、共に傷つく過程にこそ意義と浪漫と情熱を求めていた。

「……攻撃力が足りないか。ならー！

《ヴェルズ・ケルキオン》を通常召喚。

効果発動、墓地の《ヴェルズ・ウロボロス》を代償に、

墓地に眠る《ヴェルズ・ケルキオン》を手札にくわえる。

これにより、場の《ヴェルズ・ケルキオン》は、通常の召喚とは異なる『効果による召喚』を行う効果が発動可能となる。』

心の熱きだと言えば粹な話だが、切望は最期までは叶わなかったと言え別。

勝利のために現実を選び、効率だけを尊び、憧憬を捨てる。

己の原点への諦観をもってして勝利を得る異次元世界の大会環境において、最後の現実への抵抗がサイドデッキへの最愛のカードの投入であれば、新規の強豪カードを愛し

た良縁恵まれし決闘者がいたとしても、憧憬は過去ゆえに現在が叶えてくれるわけではないのだ。

夢破れた熱量は、現実を呪うように「変えたい」と望む冷徹と執着に変わっていた。

「……続けて、場の《侵略の侵食感染》の効果。

手札の《ヴェルズ・ケルキオン》を戻し、

デッキの《ヴェルズ・カイトス》を手札にくわえる。」

夢ある現実を待つ娯楽など、夢である義務を他人に要求して強いるだけの「なにもしない」娯楽など娯楽ではない。我を楽しませよと周囲へ命じるに等しい。

いつそ、憧憬の同志と共に叶えるべきだ。よって彼もそのようにする。

同志との集いをもってして、同志との決闘の間だけでも理想を現実にした。

だが、強さを最善とする部外者にとって、集いは弱者の巣窟でしかなかった。

どれだけ腕を磨いても、日が暮れても飽きず決闘に明け暮れても、結局は運営公式が新規カードを刷らなければ、決して強さで無関係な部外者を認めさせることなどできない。

過程を、物語性を積み重ねても、もはや舞台劇も同然。

劇場の外にある現実では、人間性の感情を楽しませる物語性よりも結果だけが尊重される。

娯楽を充実させる技術やパフォーマンスの研鑽ではなく、娯楽で合理的に勝利する楽しみばかりが喧伝される。舞台の外を見渡してみれば、原作の台詞など悪ふざけでしか聞かなくなってしまった。

「……、ああ、」

口惜しくも。

「ひとそれぞれの遊び方」なんて言葉で頷く良識人など、現実多くはない。

本気で大会環境での刹那の栄光へとめがけて心輝く決闘者として、そう出会えるものではない。勝負事は相手が嫌がることをできてこそ強く、対戦相手への良心やリスペクトのかけらもなければカードへの愛着もない半端な実力者ほど初心者も古参も出会いやすい。

映像記録に残りがたいカードゲーム界限ほど、己の悪意や浅はかさへの後悔がないプレイヤーに出会いがちなのだ。原作もゲームも愛する被害者が大会環境から離れ、ゲーム環境を嫌い、いつしかゲームそのものを坊主憎けりや袈裟まで憎いとばかりに「くだらない遊び」と唾棄するのも避けられなかった。

かくしてゆつくりと、カードゲーム界限は縮小していく。

憧憬は過去へ。研鑽は未来へ。

されども刹那の輝きにも劣る刹那の快楽は、愛された物語ごと時間を貶める。

原作を熱く語る憧憬の士はどこにいたのだろうか。舞網市に現れる前から彼は、決闘者と呼ばれた誰かとの記憶だけを頼りに、ただ憧憬と研鑽を続けるだけの亡霊になっていた。

「……ここで、場の《ヴェルズ・ケルキオン》の効果が発動。

『効果による召喚』を行い、《ヴェルズ・カイトス》を召喚する！」

「これで、レベル4のモンスターが2体……！」

かの無念は、敗北を恐れて覇道を求めた四天の竜とは真逆。

憧れた未来^{デュエル}への道を求め、〃意義や浪漫ある現在〃を求めていた——

「……これで、手札は2枚。いいや、」

浪漫と意義には舞台を問わない。

通常のデュエルでも、アクシオンデュエルでも変わらない。

たとえ、地面の上や枯れ木の枝の間などにおたがいが使えるカードを散らばらせ、デュエル中であれば何度拾って使ってもよい、という通常のデュエルにあらざる要素に勝負が左右されるとしても。

「アクシオン・マジックを拾うことで、3枚。」

そういう勝負が求められるのであれば、そういう勝負に応じて、己のカードと共に勝負。

ましてや、憧憬や研鑽では得られないものが。

たつたひとりの少女からの応援きすなが今、ここにあるのだ。

こいつに負けてなど、やれるものかよ。

「……手札から通常魔法、《手札抹殺》を発動します。

お互いのプレイヤーは、すべての手札を捨て、

捨てた枚数分だけドローできる！」

「ならば、……ここだ！」

俺の墓地に、魔法罫カードが存在しない場合！

手札の《超重武者装留ファイヤー・アーマー》は発動できる！

このカードを捨て、このターンの間、戦闘を行う《超重武者ビックベン—K》の守備力を800さげること、あらゆる破壊を無効とさせる！」

権現坂昇は動いた。

《手札抹殺》の効果が適用されるよりも前に、相手のカードによって捨てられる前に発動する。

新しくドローできる枚数は減るが、《超重武者ビックベン—K》を破壊から守れる。発動しなければドロー枚数が1枚増えるが、たつた1枚に目をくらませてはいけない。

「ボクは2枚捨て、2枚ドロー！」

「俺は、1枚捨て、1枚ツ……ドロオオツ！」

ドロローするカードに《超重武者装留フアイヤー・アーマー》と似た効果のカードを引きこめるか否か。

引きこめたとしても、結局は1枚のカードを使ってしまう。2枚のドロローに運を任せよよりは手札にある1枚で確実に防いだほうがよい、そう権現坂は判断した。

「……よし。」

手札から通常マジック、《忍び寄る闇》を発動。

ボクの墓地から闇属性モンスターを2体除外し、デツキからレベル4の闇属性モンスターを1体、手札にくわえることができる。除外するモンスターは、

《ヴェルズ・カストル》と、《ヴェルズ・サラマンドラ》。

手札にくわえるカードは、

二枚目の《ヴェルズ・カストル》！」

眠れる骸よりヴェルズは溢れ、デツキを侵食してまで新たな死者を呼び起こす。

異星の精霊界にて伝説に語られる災害が災害たる所以。死者が生者を殺めて死者を増やし、うごめく死者を眠らせても骸が無念から邪念を生みだし、邪念ひとつで新たな怨霊を作り出す。

もはや伝染病。腐敗する肉を栄養源に繁殖するウイルスがごときもの。

「……ボクは、

レベル4の《ヴェルズ・ケルキオン》と、

レベル4の《ヴェルズ・カイトス》でオーバーレイ！」

すべては生への執着、現世への妄執、世界の滅びを求める邪念のため。

生きながらにして邪念の病に蝕まれる「ケルキオン」は杖を掲げ、新たな命を編みだ

させる。

『相手の守備力は3000。足りないものは攻撃力。』

でも、あのフィールドと今の手札なら「あっち」を出したほうが、

……遊鬼の手札にだって《ヴェルズ・カストル》が、』

光津真澄は知っている。

敵陣がひとりだけならば問答無用で勝てる「ヴェルズ」モンスターを知っている。

しかし、権現坂昇が心変わりを起こしてアクションカードを拾いに行くかもしれない。

い、そう疑るLDSの塾生としての知識と経験、蛇喰遊鬼とのデュエルの思い出ゆえに、

その「ヴェルズ」モンスターの効果を無効にされて無防備を晒す可能性はゼロではない

とも気づいている。

であれば、なるほど必要なものは効果の対象を取らず、あの高い守備力を上から殴り

倒せる攻撃力なのであろうとも納得はできている。それでも、どんなモンスターを出す

のかわからない。

『いえ、「戦士族」モンスターが、……一体？』

彼が気にしなきゃならない攻撃力って、……あつ、……つ！』

なにを想い至ったのか、真澄は目を見開く。

LDS塾生の中でも、最高の攻撃力を誇るモンスター。

その名前は「ヴェルズ」ではなく、「セイクリッド」でもなく。

当然ながら、「Xセイバー」ですらない、もつと別の名前を持つ。

「……ボクは、

レベル4の《ヴェルズ・ケルキオン》と、

レベル4の《ヴェルズ・カイトス》で、オーバーレイ！」

蛇喰遊鬼が超えたかった攻撃力の持ち主は。

今ここで座り込んでいる、ひとりの少女の「ジエムナイト」カード。

「……現れる、ランク4！」

比肩ひけんなき外套がいとうよ、はためけ。

己の逆風つどへ集い、さあ、鬨とぎの声を挙げよ！」

蛇喰遊鬼の決闘を観戦し、応援した光津真澄のカード。

たったひとりの真のエース、《ジエムナイトレディ・ブリリアントダイヤ》。

それだけを超えるため、彼が採用を考えたモンスターの名前は、
「エクシーズ召喚！」

これぞ最強、《ズババジエネラル》！」

未来都市に住まう希望の決闘者が使いこなしたカードのひとつ。

斬撃のオノマトペを冠した將軍は今、背に仲間を携えて立ちあがる。

「……X エクシーズ 素材を取り除き、効果を発動！」

1ターンに一度、手札の戦士族モンスターを装備する。

ボクが装備状態にするモンスターは、《ヴェルズ・カストル》。」

やがて星の戦士の亡霊《カストル》が並び立ち、將軍の剣に異星の力を託す。

「……戦士族モンスターが装備状態であるとき、

自分の効果で装備状態である戦士族モンスターの攻撃力ぶん、

《ズババジエネラル》の攻撃力はアップする！」

元々の攻撃力2000に《ヴェルズ・カストル》の攻撃力1750をくわえた、

攻撃力3750だっ！」

「馬鹿な！」

俺の《ビックベン—K》を超えた!？」

武装携え立ち向かう僧兵へと睨みを利かす、階級の名に恥じぬ一將軍。

「……最後にリバースカード、オープン。」

「むう、最初のターンから伏せていたカードか……！」

「装備魔法、《ジャンク・アタック》！ このカードを、

君の、《超重武者ビックベン―K》に装備する！」

「なんだと？」

將軍に目を奪われた僧兵へと押しつけられた、新たな武装。

わけもわからず背に増えた重みに意識を奪われかけ、はつ、と目を見開き、敵軍の将へと視線を戻す。《ビックベン―K》。LDSで再現された異次元の力と異星の力、ふたつをあわせた大剣をゆるりと持ち上げ、《ズババジエネラル》がにじり寄る。

「バトル！」

《ズババジエネラル》で、《超重武者ビックベン―K》を攻撃！

このターンは戦闘で破壊されないとはいえ、

攻撃力3750と守備力3000なら、750の戦闘ダメージは通る。

受け取れ、権現坂昇ッ！」

「此方こち方のライフは1450、

700ポイント、俺のライフが残る……！」

些細なダメージ。

されども剣戟は重く、わずかに「ビックベン—K」が押され地に軌跡を刻んだ。
「……バトル続行！」

《ヴェルズ・オピオン》で《超重武者ビックベン—K》を攻撃！」

「なにッ!？」

其方の攻撃力は2550。

此方の守備力は未だ3000、一体なにを……!」

「ビックベン—K」の効果により、守備表示で戦闘しても「オピオン」は戦闘破壊できず。

仮に効果を無効にされていても、守備力が上回るかぎり戦闘では破壊されず、無駄に蛇喰遊鬼がダメージを受けるだけになってしまう。アクションカードによる攻撃力の増強をしないと意味のない攻撃。

このとき、権現坂昇は理解が追いつかず、デュエルディスクの確認を怠ってしまった。
『これで遊鬼のライフは、1250から、ええと、

……800か。やっとキリのいい数字になったよ……うん?』

『ん? どうした、真澄。』

不思議そうに同じ塾生を見つめる男子ふたり。

LDSの威信、恩師への敬意をめぐった勝負でもあった以前までの決闘では知り得な

「思いを胸に抱き、感極まった真澄は立ちあがることもできぬまま、少年を見つめ、見守り、

『~~~~っ！』

「やりなさい、おねがい、やって、遊鬼っ！』
叫ぶ。

光津真澄のためだけに用意されたカードで、光津真澄のために勝とうとする。そんな少年へと気持ちを伝えるには言葉ひとつでは足りないが、応援ひとつでなら、と。

「心だけでも蛇喰遊鬼のそばにしようと、恋する少女は言葉足らずに想いを叫ぶ。

「この瞬間！

《ヴェルズ・オピオン》を破壊したことで！

《超重武者ビックベンナーK》に装備された、《ジャンク・アタック》の効果発動！」
応える彼の狙いは、かつて光津真澄を打ち負かしたコンボと似て非なるもの。

連続攻撃できる《カチコチドラゴン》のようなモンスターで、いちどに複数体のモンスターを戦闘破壊した後のダメージ量を増幅するのではなく、

「装備モンスターが戦闘でモンスターを破壊し、墓地に送った時！

墓地に送られたモンスターの『元々の攻撃力』の半分の効果ダメージを、この装備魔

法をコントロールしているプレイヤーから見て相手に、権現坂に与える！」

己の肉を切らせて敵の骨を断つ、自爆特攻で《ジャンク・アタック》の発動条件を強引に満たすというもの。元々の攻撃力が端数により高めで仲間を並べやすい「ヴェルズ」モンスターだからこそその賜物だ。

さらに、X召喚できる「ヴェルズ」モンスターの攻撃力もまた高い。元となったS^{シンク}モンスターの攻撃力よりも端数分上回り、ランク4のXモンスターの中でも高い数値を誇っているのだ。

その半分が些細な数値に収まるはずもない。

「戦闘で破壊された《ヴェルズ・オピオン》の攻撃力は2550。

その半分は当然、1275ポイントだ！」

『権現坂のライフは700！』

これが通つたら、……権現坂っ！」

砕かれた血肉から零れ出る邪念。

宿主の意志を写し取るヴェルズは朽ちる“オピオン”の分身となった。

「死者の無念は滅びない。

肉体を失おうとも、魂ひとつで喰らいつく。

……行こう、《ヴェルズ・オピオン》！」

ヴェルズは昂る。

死せる精霊の声なき声、音なき悲鳴や怒号を取り込み、無念ゆえの執着に従い。

“オピオン”の意志に染めあげられ、“オピオン”そのものとなり、

「権現坂へ！」

《ヴェルズ・オピオン》の魂で！

ダイレクト・アタック！」

取り込んだ死霊の討たんとした敵軍の将をめがけて、喉元へと飛びかかった。

「……見事だ。」

権現坂昇は感嘆を零す。

蛇喰遊鬼の抱く、デュエルへの貪欲な姿勢。

愛されたモンスターが放つ、主君への忠義あるからこそその気迫。

たった1回の勝利ではなく、愛したカードとの勝利にこだわったからこそその戦術。

これほどまでの情熱をもってして、さらに女の想いに応えようとする漢気。場所が

デュエル塾の室内ではなく観衆にめぐまれた環境でさえあれば、このプレッシャーは蛇

喰遊鬼を応援する声とあわさり、俺は並々ならぬ精神の苦境に立たされていたかもしれない。

ない。

権現坂昇は敵の強さを認めて、

「だが、ただでは負けん！」

己が勝利を掴めぬならまだしも、と、踏みとどまる。

「俺の墓地に魔法罫カードが存在せず、バトルフェイズ中に、

蛇喰遊鬼、おまえが装備魔法の『効果』を発動したことで！」

遊勝塾の敗北だけは認めない！

「俺は墓地の、

《超重武者装留ビッグバン》を発動！」

「あ、え？」

そんなの、いつ墓地に送られたっけ。

思わず聞き慣れた言葉を脳裏に浮かべた蛇喰遊鬼は、数秒ほど呆けてから顔を蒼褪めた。

そう、聞き慣れたもの。遊戯王のアニメーションを嗜んだ異次元人であれば、なにかと聞き覚えがある典型的な台詞。遊戯王作品における御約束、あるいは、

「……あつ!!」

まさか、さっきの《手札抹殺》で……!？」

「蛇喰遊鬼よ。」

あれは確かに無駄のない戦術だ、見事だった。

だが同時に、対戦相手である俺に塩を送ったのだ……！！」
現実のカードゲームでも稀に決闘者同士の間で起きるもの。

たとえば対戦相手の手札を破壊することで「相手ターンに手札から発動する効果」を持つカードを処理しようとしてみたら、対戦相手にとつての「墓地に送りたかったカード」が送られてしまったというような。

「これが俺の秘策だ。

おまえの発動した『効果』を無効とし、

フィールド上のすべてのモンスターを破壊する。

その効果処理のあと、おたがいに効果ダメージを受ける。受けるダメージは、」

「1000ポイントだ。」

蛇喰遊鬼のライフポイントは、800ポイント。

権現坂昇のライフポイントは、700ポイント。

「え、それじゃあ、これって、」

見覚えのあるカード、見覚えのある展開。

知っているから回避できるかもしれない、と思っていたもの。

だが、舞網市のカードでの「ドローできる効果」を持つ魔法罫カードの中でも引いてすぐに発動できるカード、さらに損失する手札の枚数が少ないものは《手札抹殺》のような、おたがいに手札を捨てるものが多い。

知ってはいても、舞網市のカードで勝利を願えば、それは舞網市でのデュエルを前提としたデュエル流派を受け継ぐ権現坂昇に慣れたデュエルの流れを行ってしまう。

そんな権現坂昇が異次元人に見慣れたカードを仕込ませる瞬間もまた、舞網市民とおなじく特別なカードなど使わない蛇喰遊鬼が《手札抹殺》のたぐいを発動させた時にしかない。

そう、異次元人として物語をわかっている。

蛇喰遊鬼が舞網市民であらんとすれば避けられない。

異次元人が異次元人でありつづけようと思えば、回避できたかもしれない運命。

『相討ち？』

引き分け!?

そんな、……遊鬼っ!』

「……………っ、」

強力なカード。

対戦相手を圧倒する戦術。

すなわち、「ジエムナイト」モンスターが好きでデュエルを続けているのに、ジエムナイト使いを辞めなければ決闘者としては勝負に勝てない、元も子もない敗北を光津真澄に強いる強ささえあれば。

彼が「ヴェルズ」モンスターを捨てて、べつの強いカードをたまたま持つていれば。

蛇喰遊鬼は異次元人として勝利できていた。

光津真澄と想いを交わすこともなかった。

デュエルの勝利者は誰であつてほしいのか。

少女にとっては他人ごとでしかなかったはずの勝負へ、意中の少年を慕った願いを抱かれず、応援もされず、逃す勝利を惜しまれることもなく、その気持ちを声色に出されることもない。

しかし、そうはならなかった。

かつては決闘馬鹿であり、今や恋愛馬鹿でもある。

ゆえに蛇喰遊鬼は舞網市民の決闘者であり。

だから蛇喰遊鬼は引き分ける。

「そうだ、決着はつかん。」

一勝一敗一分け、三本勝負は是にて終わり、遊勝塾は負けん！」

そして、たとえ権現坂昇が地に伏せても。

《超重武者ビックベン―K》は《超重武者装留ファイヤー・アーマー》の効果により、あらゆる破壊を無効にして倒れない。権現坂の魂のカードは残り、デュエルに決着はつかず。

神遊矢と柊柚子たる居場所を、遊勝塾を守りつづける。

蛇喰遊鬼と権現坂昇の決着はつかず。

己の道を守り、得た縁もまた損なわれず。

デュエル・フィールドには斃れずの僧兵と、死してなお変われぬ亡霊のみ。

「これが、俺の、」

源義経が忠臣、武蔵坊弁慶の討ち死に。

それは義経の住まう屋敷を守りつづけ、雨の如き数多の矢で肉を貫かれた末の、

「――魂の、権現坂流〃不動のデュエル〃、だ……！」

斃れずの逝去であつたと云う。

やがて民草は弁慶を讃え、其を人の伝説とし、名をつけた。

《仁王立ち》。

【Q、恋愛脳の男は決闘で恋ができますか？】

【A、自分の気持ちを応援であれ態度であれ、素直に言えないなりに素直に伝えようとす
る努力をすれば、受け取る相手の間のよき次第で気づいてもらえることもあります。

決闘者ならば、応援もひとつの好意の表し方でしょう。】

【Q、……】

【A、Don't mind.

考えすぎ、気にしすぎは心に毒です。

回復のむずかしい、精神の健康を損なう場合があります。ポテトチップスの塩分の濃
さで思考停止を意図的に起こす、市民プール内での運動で普段使わない部位の筋肉を苛
め抜くなどの年相応のストレス解消法を推奨します。】

今日の最強カード

・《仁王立ち》

権現坂昇の《超重武者ビックベン―K》が描かれた通常罫。

フィールドの効果対象モンスターの守備力を倍にでき、エンドフェイズに守備力をゼ
ロにする①の効果と、墓地から除外することで発動ターンのバトルフェイズ中での攻撃

対象を効果対象とした自分モンスターへと限定する②の効果を持つ。

墓地で発動する②の効果により、墓地の魔法罫をゼロにできるため【超重武者】デッキでも難なく採用できるだけでなく、相手の直接攻撃を防げる。

また①の効果もわざと発動させることで、次のターンでの相手のモンスターの守備力をゼロにできるため、戦闘面では攻防一体の効果とも言える。

かつては《PSYフレームロード・Ω》の効果と組み合わせ、相手に一切の戦闘を許さない無限ループのコンボが成立していたが、肝心の当カードを墓地に送らないとコンボは成立しないことから《おろかな副葬》の制限化と共に見受けられなくなった。

効果内容はおそらく、

「武蔵坊弁慶が数多の矢を受けても倒れず、そのまま亡くなった」

という同名の伝説に由来する。

①の効果で守備力を高めれば主君を守る盾として、②の効果を使えば倒された途端にバトルフェイズでの戦闘を妨げる守護霊として、効果対象モンスターは文字通りの《仁王立ち》で主君を守る。

夏草や、^{つわもの}兵どもが、夢の跡。

次回予告

全身全霊をかけた、権現坂と蛇喰の激しいデュエル！

勝負が引き分けになった今、遊勝塾は何も奪われずに済む。

みんなで勝てなかったのは残念だけど、

本当にありがとう、権現坂！

……え、ちよつと？

ねえ、あのふたり、なにやっているのっ!?

次回

恋なるもの

お楽しみは、これからだ！

……つて、恋!?

恋なるもの（15話）

勝てなかった。

荒野が消えていく、夕暮れは日没を迎えることもなく。

ただの幻影として溶けていく。まるでなにもなかったかのように。

リアル・ソリッドビジョンの消滅がデュエルの終了を告げている。

無機質な現代建築の室内の中でぼつんと立つ決闘者ふたりは、おたがいの戦いの道ロードを貫つらぬいた。

その結果にあるものが勝利や敗北ではなく「引き分け」と聞いて納得をできる者がどれほど観衆にいるのか。追い詰められた対戦相手の仲間であれば、「ああ、負けなくてよかった。」と思えはする。

だが対戦相手を追い詰めてみせた選手の側にある観衆からすれば、これほどまでに納得しきれない決着というものも他にない。ただ単純に悔しがればいいのだが、勝てなかった理由を引き分けるほどの実力伯仲にあると潔く思えるのか、「卑怯な手口や姑息な戦術を使われたのだ」「ちゃんとああすれば、こうすれば勝てたはずなのに」という邪推が混じるのかで話が変わってしまう。

LDSの理事長からすれば、後者であり。

蛇喰遊鬼と真正面から戦い続けたLDS塾生からすれば気持ちが良いほどの、前者であつた。

志島北斗は「ブプレアデス」を出せないなら厳しいかも」と強さを認めた。

刀堂刃には「俺のハンデス戦略は逆効果になつたかもしれないねえ」と相性を認められた。光津真澄にとつては、

「遊鬼……………」

ただただ無念であつた。

勝つてほしかつた。女である自分のためではなく、男である彼自身のために。

もし自分のために惜しんでしまうものがあるとするれば、そこには勝利を自分に捧げられなかつた男への評価を下げるような見くびりが混じる。そんな女でもある自分の気持ちがいちばんみつともなかつた。

ちがうのだ。蛇喰遊鬼は最初からは男女間の感情を理由に戦つてなどいなかつた。

彼を戦わせたのは理事長先生の方針に納得できなかつた自分たちで。

彼に「光津真澄へ勝利を捧げたい」と思わせたのは応援した自分なのだ。

刀堂刃の思いつきもあるとはいえ、無茶苦茶な要求が通つた瞬間に止めなかつた決闘者が、応援であれ男を誘惑した女が、どんな面をさげて勝てなかつた意中の決闘者に「見

損なつた」なんて思えるのか。

彼と彼女の關係が決闘者仲間で終われるのなら、彼女は気軽に「残念ね」と思えたのだろう。

勝とうが負けようが対戦相手との相性の問題くらいは察しがつく。

どんな組み合わせでどんな行動をしたから決着が望まぬ内容に至つたのかを理解できれば、自ずと「デツキに一枚だけしか入れられない《手札抹殺》を引くなんていう、とんでもなく低い確率を引き当てなければ、権現坂昇には別の手段で勝てたのかも？」という仮定も脳裏に浮かべはする。

ドローカードの幸運や不運、すなわち勝負の時の運。

そこを踏まえたうえで「残念だったわね」と声をかけるだけで済んだはずだ。

だが彼女は蛇喰遊鬼に対して、ただの決闘者仲間では關係を終われない。

「そんな、……遊鬼、」

決闘者としての研鑽と矜持。

ひとりの少女の気持ちに応える、ひとりの少年としての意地。

すべてを真正面からぶつけた結果が、まさか他塾の生徒との引き分けなんて認めがたい。

蛇喰遊鬼のすべてを、光津真澄との繋がりを、名の知れた強豪塾でもない遊勝塾が凌

ぐなんてことが本当に起きるなんて信じられない。

ましてや。

デュエルに「引き分け」は滅多にない。

遊戯王OCGの基礎となる戦略のうえで、おたがいが同時に敗北することはない。

おたがいが同時にダメージを受け、ライフポイントをゼロにするほか起こりえないが、おたがいが効果によって同時に戦闘や効果のダメージを受けるカードを、どちらかが発動するしかない。

引き分けを起こせるカードほど、ダメージ量は1000ポイント以下のものが多い。

ましてや発動条件が厳しいか、あまりにもライフポイントの4000や8000を削りきるにはダメージ量が足りないものばかり。場合によっては道連れすら狙えない劣勢にも追い込まれてしまう。

よって引き分けを狙えるカードを採用する決闘者は、あまりに稀有なのだ。

引き分けを想定してデュエルする者など、まずいない。

引き分けをも狙って自滅しかねないカードを使う決闘者もまた、そういない。

権現坂昇は。

自滅覚悟で《超重武者装留ビッグバン》を採用する漢であった。

蛇喰遊鬼が勝利を掴めなかったのは、覚悟の差なのか？

いや、彼も失敗しかねない自爆特攻をもって勝利を掴もうとはした。

決して敗北や自滅への覚悟がなかったわけではない。おそらくは本当に《手札抹殺》1枚が決着を決めたようなもので、おたがいのドロローが運良く（悪く？）噛みあつてしまっただけなのだろう。

どちらかに問題点があつたわけではない。

無理やり言えば《手札抹殺》を採用しているほうが悪いと言えるが、いくらなんでも「手札やアクションカードを捨ててまで新しいカードに入れ替える戦術が悪い」とまでは言いがたい。

むしろ、アクションデュエルであれば悪い手ではなかったはずなのだ。

「そう、これが、」

実力者同士の拮抗した勝負というものなのか。

もしも光津真澄が強い異性に惚れこむ性分であれば、彼女はここで権現坂昇へと浮気をする、粉をかけるくらいの大膽な恋の駆け引きに勤しむのであろうが、真澄が惚れこんだ人間は勝利者ではない。

「遊鬼、」

「……真澄、」

ふらふらと足取り悪くも戻ってくる少年を、座するままの少女は待つ。

どこか呆けた意識を正気に戻しきれていない男の気持ちへ、かわいそうなどと憐れむよりも、「ああ、それほどまでに自分へ勝利を捧げたかったのか」と、うかがい知れる血色のなさで十分伝わった。

なにせ彼自身のすべてを投じた当事者なのだから、敗北による喪失感は凄まじいのだろう。

すっとんと座り込んで、こちらへと視線をあわせて、

「……ぐめん。」

「いい。いいのよ」

自分ひとりのために、そうなるまで真剣に己を捧げて、そこまで悔やんでくれるのだから。

「私はもう、それでいいのよ。」

感無量だ。

決闘者として、カードへの愛ある決闘に微笑む男の女友達として。

自分の気持ちに、あの応援に振り向いてくれた彼へと恋慕う、この気持ちを隠す少女として。

蛇喰遊鬼の男心としては、

「私はもう、（その程度の負け犬のあなたが全力で渡せる範囲では）それでいいのよ」

という、どこか残酷な言葉に聞こえなくもないが。

いまだ14歳で恋愛経験の薄い光津真澄に、決して嘘ではないが真意はない、お世辞や社交辞令になる手前の綺麗な言葉遣いで男を惑わしながらも見下すような腹黒い恋の駆け引きなどできない。

できてもボロは出る。やれても打算的な言動や仕草には異性への侮辱が混じりやすいせいで、悪意を受け慣れた人間には簡単に見抜かれてしまう。相手の反応を見て楽しむ程度の対話すら、加害者の舌なめずりにしか思えない者も世間にいるのだ、恋の駆け引きにも対象を思いやるか否かの良し悪しがある。

さらに、決闘者は対戦相手の悪意を受けやすい。

ひとの愛するカードへ、戦術へ、対戦相手を敗者や弱者どころか「劣等」としか思わぬ人間からは、特に悪辣な言動や態度を自分自身どころかデツキにさえ受けやすい。

悪意に晒され続けてなおデュエルを愛する決闘馬鹿の惚れこんだ異性が、己の決闘に真摯な女が、悪意という安直な快樂に味を占めて溺れる淫蕩な淑女などには真似ても成れない。

なんとなく言葉に納得のできない蛇喰遊鬼として光津真澄の表情を見て、そこに悪意があるかないのか見分けがつかないわけではない。むしろ、見分けがついたからこそ、

「……………えっ？」

女の微笑みが、あまりにも幸せそうに見える。

「どうしたの？」

感極まり、平静を気取りきれない瞳からは、わずかに涙がこぼれかけている。

かつて、あれだけ少年の心に焼きつけられた紅玉の瞳が涙のせいか、本物のルビーと同様に、より自ら輝いているように見えてしまう。そうさせるほどまでに「自分が女を幸せにできている」という現実への理解が追いつかず、いつになく吸い寄せられる瞳に、表情に、顔に意識が奪われてしまう。

男にとつての「女を幸せにする行い」とは働きであり、成果を伴うものである。

間違つても「何の成果も得られませんでした」と、男にとつての無様をさらして女のもとへ帰ることではない。同情を得るような甲斐性のなさは男の自業自得というより、その程度の雄でしかないという、ありのままの自分への苦痛であることもめずらしくはない。

「……………えつ、と、」

「……………遊鬼？」

だからこそ、少年は動揺した。

権現坂昇に引き分けてしまった、ありのままの自分を受け入れてくれる光津真澄。

男にとつての弱さを受け入れ、自分へ微笑む彼女に、かつてないほど心を奪われてい

る。

言うなれば、彼女の笑顔は男が生きる現実と、女が恋に夢見てしまえば立ちほだかる男の脆さという現実、その両方を自覚なくとも受け入れてみせた強い女の笑顔であり。なまじ彼は己のすべてを投じたがゆえに、

「……真澄、立てる？」

「……ごめんなさい、その、……あなたの手、（掴んで）いい？」

「うんっ。」

愛されていると気づいてしまった。

どんな口実を使つても彼女の手を取りたい、そう思えるほどの魅力的な女性に見えるのだ。

戦い続ける者が膝元を死に場所を選ぶような、己の遺体からだを預けたい女に思えてしかたがない。月並みな言葉だが、「こないいい女を、だれにもとられたくない」という独占欲すら湧いていた。

ぼすん、と。

よろめく真澄の身体を彼が抱きとめても、おたがいに顔を赤らめて黙るばかりで会話が續かない。なにげない言葉が自分を偽るようで、まるで声にできない。

彼女が倒れ込みかけたのは、わざとか、相手が相手だからと気を抜いてしまったのか。

少年が抱きしめてしまったのは、しめたと女に食いつく男の情欲からか、むしろ自分が彼女へと身を預けたくても彼女のためにと踏ん張った結果そうなったからなのか。どちらであれ、その両方であれ、もうふたりにはどうでもよかった。抱擁だけでも、充分だったのだ。

【Q、恋愛脳の男は決闘で恋ができますか？】

【A、できます。彼氏彼女の関係にまで進展するかは別です。】

【Q、本当になにをやっているのよ、あのふたり!?】

【A、あなたがた柊柚子と榊遊矢が普段からやっていることです。】

次回予告

私、赤馬零児には目的がある。

榊遊勝の名誉回復と榊遊矢の取り入れ。

未知なる召喚法、ペンデュラムの完全なる再現。

すべては彼らが汚名を被る元凶、我が父への復讐のため！

（……ようは榊家の強火オタクだよね？）

次回

推^おしの息子^こ
お楽しみは、
これからだ！