

絶筆となった妖精物語

鴉眼

【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】

妖精女王が治めた妖精國の物語を探すエルフの女が、世界の中心と呼ばれる迷宮都市オラリオに流れ着く。あらゆる神人がいるオラリオにおいても知る者がいない物語、ボロボロな赤髪の妖精を最後に途切れている物語。

「予言の子」、「異邦の魔術師」、「ケルヌンノス」に「奈落の虫」。広げられた風呂敷がそのままに。物語の締めくくりが綺麗に抜け落ちている未完の物語。

故に、人々が集い雑話飛び交う酒場で彼女は問う。

「風と土と生命、歌と雨に愛された理想郷を知っていますか？」

目次

O n c e
u p o n
a t t i
m e

1

目録／序

14

破
第
一
場

26

Once upon a time

ウォーゲーム
戦争遊戯。

オラリオにファミリアが散在する故の必然、避けようができぬ対立がファミリア間で生じた時の解決策。双方の神による合意のもと行われる、ルールを決めた上でのファミリア同士の決戦。決戦の方式は代表者同士の一騎打ちからファミリアの団員を総動員した総力戦と、その度々に第三者も交えた神会デイトゥスによって決められる。

そして、厳正な抽選で決められた此度の形式は攻城戦。

攻めるにしても防衛するにしても人数を要求する。数あるポピュラーな決戦形式の中でも、最も数が物を言う形式である。

その抽選結果に、娯楽に飢えていた数柱は目に見えて萎えた。

何せお楽しみウォーゲームの戦争遊戯だというのに、結果が目に見えたワンサイドゲームになるのが容易に想像できたからだ。

片や、団員は総数七十名を超える中堅派閥。

片や、オラリオに来てまだ一ヶ月と少し、団員も一人しかいない零細ファミリア。

君の所の団員数じゃあ守護はできないから攻め手は譲ろうと、既に勝利を確信した中

堅派閥の男神はその心中を隠そうとせず、上擦った声で相手ファミリアに攻め手を譲るほどに此度の戦争遊戯ウォーゲームの結果は分かり切ったことだ。

同情、落胆、憐憫。

あらゆる負の感情を向けられた、主役の片割れである女神はというと。

——はあ。

嘆息を一つ、漏らすだけだった。

その無気力ともいえる様子に、一柱の神は早々に諦めたんだと決めつけた。その様に余裕を垣間見た一柱の神は、白けると思った此度の戦争遊戯ウォーゲームへ一株の期待が芽生えた。

真正面からその振る舞いを受け不穏な影を覗いた中堅派閥の男神は、しかして、どうすることもできなかつた。状況は誰がどう見てもこちら側が有利で、ここから戦況をより有利に傾ける条件を要求したところで通るはずがない。

戦況の有利さとは裏腹に、拭えぬ不安感に男神の表情は歪み、女神の方は焦りを映さぬ無表情。繰り広げられるあべこべな面様すら、周りの神々を悦に浸らせる。

そのまま話し合いは進み、恙なく日程が決まり、スムーズに神会デイトゥスは解散となった。助っ人はなし。真正銘、一对七十二。圧倒的な人数差で行われる攻城戦。

過去に類を見ないほど、片方のファミリアに偏った戦争遊戯ウオーゲームはこうして開戦した。

猜疑と興奮、無関心と期待、神々の神意が渦巻く戦争遊戯ウオーゲームを端に開かれる、禁忌を侵すに至る【眷属の物語】、その一頁目。



曇りなき晴天に恵まれた、昼下がりのダイダロス通り。

ダイダロスという奇人の手によって行われた幾度の区画整理によって、現在の入った者を迷わせる入り組んだ構造となり。迷宮都市オラリオにおいて、もう一つの迷宮とまでいわれる都市区画。

そんな人々を混乱させる区画にて、各所で子供たちが走り出していた。

燦爛と輝く太陽に肌を焼かれながら子供たちは、通路と階段が複雑極まるダイダロス通りを一切足を緩めず進む。勢い余って体勢を崩して転んでしまってもなんのその、膝にできた腫れを気に留めることもなく再び走り出す。

ジンジンと、大したことがない痛みを主張する傷になんて気にしていられず、急がなければ遅れてしまうからと認識しているからだ。

それほどまでに子供達の関心を集め向かっているその先で待つ、紙芝居の語り手は上演前の最終確認に勤しんでいた。

貧困街という側面があるダイダロス通りではひどく浮く、染み一つない純白なワンピースに身を包み、その上から蒼のケープコートを羽織っている。連日の迷宮探索でも一つも輝きが色褪せない、星々の光で織られたが如く金髪。直前に迫る上演への緊張で震える、湖の水面を想わせる透き通った碧眼。

種族特有の尖がった長い耳を忙しく揺らしながら、読み上げる台詞や一枚絵を切り換えるタイミングなど、本番前に見返せるようにと気をつけることをまとめた羊皮紙を唸りながら睨めっこしている。

語り部の名はファタ・モルガナ。

最近になってオラリオに辿り着いた外来ファミリア、一週間後に圧倒的人数差による戦争遊戯ウォーゲームを控えているモーリアン・ファミリア唯一の団員にしてLv. 3の第二級冒険者である。そんな彼女によって開かれる紙芝居こそ、ダイダロス通りに住む子供たちにとって最近のブームであった。

ダイダロス通りに数多くある、楕円形に少し開けた場所。中央に設置されている噴水

の隣で準備するモルガナ、そして、そんな彼女を囲う様に集った子供たちが地面の黒ずんだ煉瓦に次々と座っていく。

「モルガナねえちゃん、まだなの」

「もう待ちくたびれたよ」

モルガナの目の前、最前列に陣取る子供たちが噴水の近くとはいえ炎天下でただ待ち続けることに我慢の限界を迎えて急かす声を上げ始めた。その声が波及して、堰が切ったように集まった子供たち全体からまだ始まらないのかと文句が上がる。

「そろそろ始めましょうか」

子供たちからの抗議にモルガナはメモを懐に入れ、紙芝居の台へと歩み寄る。待ち焦がれた時が訪れたことを理解した子供たちは、先程までの喧々しきはどこへやら、口を慎み傾聴の姿勢へととなる。

「それじゃあ『王の話をするでしょう』」

「魔術師が少年に覚悟を問います『それを手に取る前に、きちんと考えた方がいい』『それを手にしたら最後、君は人間ではなくなるよ?』」

「投げかけられた魔術師の問いに少年は返します『いいえ、多くの者が笑っていました。それは間違いじゃないと思います』」

「選定の剣を掲げたその瞬間、少年の物語が始まったのです」

語られるのは、とある王の話。

清らかな心を持つ一人の少年が、石に刺さった剣を抜き王として選ばれ、破滅へと向かう祖国を救わんと戦いに身を投じる。円卓の騎士たちが集い、竜へと変貌した卑王ヴオーティガーンを討ち、平和の象徴として白亜の城キヤメロットを築く。

王と騎士たちが民草に讃えられている締めの一枚絵。祖国にとって何もかもが良い方へと向かっている、希望に満ちたまま物語の幕が落ちる。

「めでたし、めでたし」

終わりを告げる締め括りの言葉を皮切りに、惜しめない拍手が観客から送られる。

興奮冷めやらぬ様子で和気あいあいと各々の感想を交換しながら、既に太陽が傾き始めたこともありせつせと帰路に就く。

——王と竜の決戦が熱かった。

——あの騎士好きになれそうにない。

——王たちの国つてあの後どうなったのかな。

そんな言い合いがあちこちから聞こえる子供たちの波に逆らう、一つの人影。

濡羽色の結い上げられた長髪に見た者を委縮させる鋭い眼差し。物騒な気配を忍ばせ、全身を覆う簡素な紅いコートで着飾る妙齡の婦人。

神の力を封印して天界から降りてきた超越存在^{デウス・デテ}、今現在オラリオ中から注目されているファミリアの主神——戦女神モーリアン。

身丈を超える布に包まれた大荷物を負う女神は、己が眷属に歩み寄る。

「ここらの道は利用者への配慮がなつたらん」

元から鋭さを内包した目付きが苛立ちで更に鋭利さを増し、面倒な道中を歩かせた元凶に苦言を叩き付けた。

「慣れですよ、慣れ。それか自分用に目印を作ることをおすすめしますよ」

「ふん、こんな場所そう何度も足を運ぶものか」

凄味を利かせた主神からの言葉を軽くない言い返した眷属の言葉に、その心中で積もりに積もった鬱憤は一切払拭されることはなく。一片でも吐き出させようと、女神は深いため息をつく。

「内容をかなり歪曲させているのだな」

「それはそうですよ。あの内容はどう考えても子供向けではありませんから、そのまま

語ったら子供受けが悪くなるだけです。あそこで終わるのが無難ですよ」

今さつき語られた物語の顛末、王の最期を彼女たちは知っている。

その最期は決して華々しいものではない。

騎士の中の騎士として謳われた湖の騎士ランスロットと王妃ギネヴィアとの不貞。円卓の末席にして王の親族であるモードレッドの叛逆。

モードレッドと激戦を繰り広げる「カムランの戦い」にて致命傷の一撃を受け、その傷が癒されることなく王は騎士の一人に最期を看取られる。

誰かから伝え聞いた、モルガナが知る伝説の一つ。

「で、お望みの人物とは出会えそうか」

「うくん、それはどうでしょう。今の所、知っていそうな方とは巡り合えそうにはありません」

元々、オラリオの外で活動していたモルガナたちがオラリオに来たのは、吟遊詩人紛いなことをするためではない。その真逆、とある物語の続きを求めてやってきた。

ことの発端は、神であるモーリアンでさえも聞いたことのない妖精國の物語をモルガナが語りだしたことからは始まる。

流星に全てを回収されて生命なき海しかない空っぽの星。

難を逃れた六匹の妖精たちと一柱の神と一匹の動物。

異聞帯と特異点。

境界記録帯と呼ばれる過去の英雄を現世に召喚して繋ぎ止める魔術。

汎人類史とは決して相容れない魔女モルガン。

聞けば聞くほど、出てくる出てくる荒唐無稽な内容。天界で神々が起こした数々の狂騒を知るモーリアンをも滅茶苦茶と言わしめる筋書き、だというのにモルガンはこの物語に続きがあることを確信している。

そこで、数多の種族が目指し、神々ですらかの地に集まる、世界の中心ともいわれるオラリオになら何らかの形としてあると考えやってきた。

反対するモーリアンを押し切って訪れたオラリオだったが、モルガナの求める物語の続きなどどこにもなく。街の中心であるギルドの職員たちに訊いても、街行く神々や冒険者に尋ねても、収穫が何も無い日々で失望に打ちひしがれていたのが約一ヶ月前。

失望に打ちひしがれていようが何もしいない訳にはいかず。両者が今後の方針を相話し合った結果、オラリオに腰を落ち着かせ集中的に情報収集するべきという結論に落ち着いた。オラリオに着いて数日の自分たちが集められる情報など高が知れる。現段階で見限りをつけるのは時期早々という考えだ。

その際に、今後の活動方針も固まった。

生活費は迷宮探索でモルガナが稼ぐこと。そして、肝心の情報収集に関してはあても

なく尋ねまわるだけでは成果は望めないのです、こちらからも何かしらの形で情報を発信し続けること。そうすることで何かを知っている者の方から接触してくる可能性を僅かであろうと生じさせる。例え、その可能性が低かろうが何もしないよりはマシだと。結果的にモルガナの活動は実を結んでいる。

たとえその成果と共に、モルガナの外見に元々興味があつた男神を紙芝居で語りをする彼女の姿で惚れ直させ、戦争遊戯ウォーゲームを含む様々な嫌がらせを実行して自らのファミリアへと改宗コンバートさせようと裏工作に励ませることになつても。

モルガナの名と共に紙芝居の内容が、徐々にだけど確実にオラリオの住民たちに広まつている。

「それで神会デナトウス、どうなりました？」

「退屈極まりなかつたぞ」

「いや、戦争遊戯ウォーゲームですよ。何に決まりました？」

「攻城戦」

「……ええ、いや。ええ、本当ですか？」

「嗚呼、大真面目だ」

なんてことは無いといわんばかりに形式をさらつと伝えている女神とは対照的に、戦争遊戯ウォーゲームで戦う張本人は眉をひそめる困り顔である。

「なにをそんなに困ることがある？ある意味これは、おぬしにとつても有利な形式だろう？」

「有利なのは否定しませんが、それにしたつて攻城戦つて。役割分担できないのに、とんでもなく面倒な形式を……」

団員たちを敵大将から切り離すにしても、団員ごと敵大将を倒すにしても。如何なる作戦であろうと、モルガナ一人で全ての役割を全うしなければならぬ。

自身に迫っている激務を予見し、まだまだ言い足りない雰囲気です。次の瞬間には濁流のような文句をぶつけてきそうな眷属に、女神は背中の大荷物に手を伸ばす。

「ほれ、受け取れ」

布に包まれた大荷物を受け取り、その手触りから中身が何なのかを察した彼女は自らの主神へ信じられないという視線を注ぐ。

「え、いいの？長年、私に指一本触れることさえ許さなかつたのに」

「……こうして渡しているのが、その問いの答えになると思うが」

「いや、それは、そうですけど」

オラリオに辿り着くまえから主神と眷属の仲であるモルガナとモーリアン。長年共に生活している内に、両者間に定められた教えのような、数ある決まり事。その内の一つが、普段は棺と見違ふほどに大きな縦長の箱に保管されている物に関して、如何なる

手段であろうと触れてはならないということ。

過去に一度、好奇心に負けたモルガナが箱を開け中身を目にした時には、烈火のごとく怒りまくった主神を拜むこととなった。その時の姿が鮮烈に脳裏に焼き付いたことで、二度と箱に触れないと心に誓っていたからこそ、その一回で見た箱の中身を主神があつさりとした渡してきたことに驚きを禁じ得ない。

「我からの激励だ。大事に使えよ？」

「……一つ確認しますが、戦争遊戯ウォーゲーム、どう転んでも相当な乱戦、しかも連戦は避けられそうにないのですが」

「雑に扱ってみろ、そうすればどうなるか分かるぞ？」

「わーい！ただでさえ不利な状況に、割物を常に気を付けないといけないという条件まで加わったぞ!!」

やっつけられるか、そんな言葉が後に付きそうな悪態を吐き捨てた彼女の顔はどう見ても呆れ顔。長年の付き合いで慣れた、自らの主神のどこか素直ではない愛情に呆れ返っていた。

渡した側も、いくらぶつぶつと文句を言おうが、自分の眷属子供はその脳裏では既に勝つ為の算段を立て始めていることに哄笑するのを堪えていた。

「必要な物はあるか？」

「それは勿論、山ほど」

「いつもの日課は？」

「問題なし。今日の分はこなしえますよ」

先ほどまでのふてくされた言動はどこにやら、まるで日常会話のような気軽さへと取って代わられて会話が進む。

「そろそろ、ホームに帰るか」

「ええ、だから、今日ぐらい料理当番は変わってください」

「……何がだからだ、バカもん」

他愛ない雑談に花を咲かせ、両者は夕暮れの街並みへと消えていった。

目録／序

独りの踏破が開幕する。

逃げることも能わず其は支配の異端者。止めることも能わず其は崩壊の鐘を鳴らす嵐。堅牢に聳え立つ四方の門は役目を果たせず。

眩き一槍が城門を貫き、開戦の狼煙を上げる。

門は廃墟へと逆戻り。万夫不当の兵士たちは己が無力を知る。

力抜けした四肢は向かうべき先を見失い、二度と太陽を拝めないだろう。

孤城を覆う雨雲。轟く偽りの雷鳴。地上へ投影された夢幻。

目くるめく変わる舞台の演目にみなは置いてけぼり。

俳優の喚きに惑わされ、先見の心構えすら無意味にする。

神々よ、お付き合ひ願う。最後の主役の大一番。

三度、落陽を迎えず。大切りは薄明の空の下で。

寵児は嵐に晒され、妖精は振り回され。

会場を沸かす血塗れの神槍。

このたび幕が上がるのは悲劇に非ず。ただ、どうかお忘れなく。
『触らぬ神に祟りなし』

たった一度の縁でこの通り。

面白おかしく、書き手なき舞台上に上げられる。

それは一人の少女が見る夢。

夢の光景に添えられる十七節地文の詩。

天上から授けられた啓示が如く。子に読ませる、警告教訓を秘めた一冊の絵本。

開かれた本は機微に疎い神の視点。

結末を先に知る無粋さに、傍迷惑な付録呪いはご愛敬というもの。

生かすも殺すも本人次第というが、さて。



声押し殺した悲鳴が上がる。寝汗で背中にベツトリと張り付いている寝間着の感触を意に介さず彼女——カサンドラは寢床から飛び起きる。痛むほどシーツを握りし

めていた自身の手が現実であることを訴えてきて、混乱を落ち着かせようと深い呼吸を繰り返す。

カサンドラ・イリオンは予知夢を見る予言者である。

戦争遊戯や遠征などといった大事が差し迫った時、彼女が見る夢は近い未来に直面する出来事を告げる。否が応でも押し付けられて吐き気を催す悪夢な時があれば、酷く抽象的で要領を得られず内容の大半も理解できない時もある。

(ああ、キツイなあ……)

内容的なキツさでいえば此度の予知夢はまだ良い方。残酷な目に遭うことはなく誰かが死ぬこともなかった。それだけで随分と心の負荷を軽くさせる。

冷静さを一握りほど取り戻した寝起きの頭で、予知夢の内容を振り返りだした。

“支配の異端者” “崩壊の鐘を鳴らす嵐” —— 『夢』の中にいる誰かの影が鐘の音を響かせながら、嵐を引き連れやって来た。

“四方の門は役目を果たせず” “眩き一槍が城門を貫き、開戦の狼煙を上げる” —— 城門を崩落させる光輝の塊。

“万夫不当の兵士たちは己が無力を知る” “二度と太陽を拝めないだろう” —— 太陽の明かりが届かない城内で溢れ返る、瞳から光が消え項垂れる者達。

「はあ……」

節を振り返ると共に再生される夢の光景。

予知夢が知らせる戦争遊戯^{ウォーゲーム}の行方に、思わずといった様子でため息が漏れる。気が重くなりながらも、後半部分に意識を移して気づく。

(何だか使われている言葉、劇場関連の単語が多い)

“演目”、“俳優”、“大切り”、“悲劇”、“書き手”。

後半部分はあからさまに劇場を意識している。

ファミリア同士の決闘である戦争遊戯^{ウォーゲーム}は確かにオラリオ中の者達が観覧して楽しむ、娯楽という側面はあるそれにしても、その様を劇場として形容するには適切だとは言いが切れない。

演目はゲームの種類に、俳優は駒に、大切りは勝負所に、悲劇は惨敗に、書き手はプレイヤーに。置き換えることは不可能ではない。遊戯という言葉通りに盤上遊戯の方が合つてそうなのに、違和感を押し切つて劇場関連の言葉が使われている。

(劇にしかない要素……)

不自然な言葉選びに隠された意図。

劇がテーマとして使われていることを念頭に置いて予知夢を掘り下げる。

(“寵児は嵐に晒され、妖精は振り回され”…… “寵児”^{ヒエアキントス}は団長のこととして、“妖精

”が騒動の中心にいるあのエルフ)

（“会場を沸かす” これを言葉通りに受け取って、前節の “神々よ、お付き合い願う” を考えるとオラリオにいる神々を興奮させる何か……）

（“血塗れの神槍” は前の節から続いているなら団長の得物が波状剣フランベルジュなのを考えれば、あのエルフの得物のことなのかな……）

各節が何を指し示すのか、それぞれの節から予想を立てていく。

（“書き手なき舞台上上げられる” —— “舞台上上げられる”？）

その節を切つ掛けに、一つの可能性を思い立つ。

「観客すら参加者……？」

俗にいう飛び入り参加。客の反応すら劇の一部に組み込んで、時には客本人を舞台上に上げる演出。

可能性の一つとして思いつくも、あり得ないと即座に否定する。参加者は事前に決められた一人と七十二人。相手ファミリアに誰かが改宗コンバートした知らせはなく、助人の加入すら認められていない。

飛び入り参加や観客が参加することが前提の劇は盤上遊戯では表現できない要素だけれども、それにしても思い至らない。はたして、開幕した戦争遊戯ウォーゲームに途中参加する裏技なんてあり得るのだろうか。

「ああ、どうなるんだろ……」

様々な可能性に頭を巡らせても、納得できる未来予想図をカサンドラは何も考えつかない。

ただ、一筋縄ではいかない。そのことを再認識して寝床に沈みたくなる欲求が噴き出す。心の奥底で絡みつく無気力感に支配されそうになっている所を踏みとどまる。

重くのしかかる両足が寝床からズレ落ちる。重い足取りのまま、起床の準備を始めた。



遠いオラリオの地から響き渡る銅鑼の音を、アポロン・ファミリアの団員は右から左へ聞き流した。

南側外壁の上からだだっ広い岩場を眺めつつ、彼は戦争遊戯後のことに考えを巡らせていた。

彼らの主神が違うファミリアの眷属を見初めて、強硬手段に打って出ることは初めてではない。過去に何度も、幾人もの眷属を執念深く付け狙い、相手が根負けするまで追い詰めている。

強引に改宗コンバートされた者達の中には、実行犯である彼らと連携を取ろうとしない者達がい

る。ある程度割り切ってくれる相手ではなく、聞き分けが悪かった場合は彼らにとって死活問題に直結する。

なんせアポロン・ファミリアは探索系ファミリア。財政は迷宮探索ダンジョンの収入で成り立っている。迷宮探索は死と隣り合わせであり、禍根を残したまま一緒に迷宮に潜れば、何をしでかすか分かったものではない。

背中から刺される、怪物進呈バスマレイドを仕掛けられる。

考えれば出てくる出てくる、容易にパーティを壊滅させられるシチュエーションの数々。迷宮探索中にパーティが内部分裂する心配なんてしたくない。それが彼の？偽りない本音である。

そもそも元凶ではないにしても紛れない実行犯なのだ。その時点で関係を築くという第一歩が大きな関門のに、一緒に迷宮探索をするのが無理難題なのだ。

戦争遊戯の後に待ち受けている面倒ごごとにどう対応するか、有り余る三日間という時間がその問題をどうしても直視させてしまう。

——アポロン様の好色も程々にして欲しいぜ。

思わずそんな愚痴がこぼれそうになったその時。

辺りを見渡した彼の瞳に、ある光景が飛び込んでくる。

南側、城砦正面、でこぼこ道の岩場を悠々と進む——背中に大荷物を背負った、小さ

な人影。

「まじか……」

自身が目になっている光景を信じられないと思いつつ、その身体は既に次のアクション、城内に居る仲間たちに敵がきた警報を鳴らすべく動く。彼と同じように、外壁の上で哨戒していた弓兵たちも、開幕早々に仕掛けてきた敵の接近を気づきその弓を引く。次々と放たれる鉄の雨。空を覆う矢の大群が逃げ道を許さず、左右前後、全方位のどこに避けようが標的の全身を突き刺しにする。

空からの袋小路が迫りくる中、悠々と歩んでいたモルガナの姿が消える。

「!?!」

岩場一面が矢で埋め尽くされる。しかして、狙いである相手がいない。弓兵たちの視野から、完全に外れた。

「どこに行きやがった!?!」

「下だ! 真下にいる!!」

一拍遅れて、一人の弓兵が気づく。何時の間にか先ほどまでいた位置から、眼下にまで距離を詰められている。目下にまで攻められた事実にも動揺する身体を黙らせ、弓に矢を番える。

第二の一斉掃射。頭上からの脅威が秒読みになろうと狙われている当人は一切揺れ

ず、モルガナは城壁に手を置き、冷淡に口を開く。

【オーケニー最果て】

超短文詠唱。たった一言のトリガーで放たれる眩い閃光が、城壁を貫いた。

「第一関門、突破」

城壁が崩落し土埃を上げる瓦礫の山。南側城壁に穿たれた大穴。

防衛として全く機能しなくなったことを示すように、自らが開けた穴から城内へと足を踏み入れる。

——他の奴らも呼べ！絶対に一対一で対応しようとするな！

——見張りは何をしていた!!

——誰か、早く団長に伝えろ

巢を叩かれた蟻のようにワラワラと、城内から流れ出るアポロン・ファミアの団員たち。敵城のど真ん中へと、単身突撃してきた愚か者を囲む。

「さて、慣らしますか」

蛮勇をふるい包囲された愚者モルガナは、絶望的な状況でもその水面が如き碧眼は波紋を映さず。続々と来るアポロン・ファミアの団員たちへ澄んだ瞳を向けている。

唯一の敵を囲むことに成功して戦況を支配している筈のアポロン・ファミリアの団員たちは、誰もがその表情に余裕を見せておらず。眼前で佇む敵が引き起こした惨状に、如何なる慢心を抱く余裕を奪う。

両者動かない均衡状態。

束の間の静寂を破るは、爆ぜた足音。

「1」

次に鳴り響いたのは、地面に叩き付けられた轟音。

モルガナに頭部を鷲掴みにされ、倒れているアポロン・ファミリアの団員は意識を失っている。

「2、3、4」

次の行動に細心の注意を払っていた一人が、そのみぞおちに殴りつけられた一発の拳骨に沈み。隣にいた味方が倒されたことに気づき得物たる剣を振るうも躲され、カウンターに顎への鋭い一撃で意識を刈られた。意識を失い緩やかに倒れゆく団員をそのまま、突然の攻勢に置いてけぼりを食らっていた他の団員ごと近場の壁に押し込んだ。

「まだまだ、ズレてる」

敵が動きを止めた隙を狙った槍の刺突。急所を狙った矛先が空を切る。獲物を外れた槍を逆に握り返し、担い手ごと柄を振り回す。振り回された使い手は槍から手を放し

てしまい、弧を描いて宙を舞う。

〔5〕

淀みない流れで妖精が舞い、風が吹く。

そよ風とは程遠い、嵐そのものが吹きすさぶ。巻き込まれた物全てを薙ぎ倒し、通った道には荒らされた痕しか残らない嵐の蹂躪。此処に居る者を逃さず殲滅しても止まらぬ、無慈悲な暴威がそこにいた。

〔10、11〕

闘志に溢れた鼓舞は逃避の号令に取って代わる。悲鳴混じりの逃走。圧倒的暴力を目にし、その多くは勝てることなど頭になく。身の安全を確保すること、ただそれだけに頭が支配される。

戦う意志が挫けたことなど関係なく。背を見せた者たちに慈悲をかける心などなく。暴威の権化は淡々と、骨身に刻んだ戦いの技術へと身を委ねる。

〔12、13、14〕

荒れ狂う暴風に立ち向かう者は誰もおらず。また一人、一人と、嵐に呑み込まれる。

〔15つと。今日のところは、これまでですね〕

意識を失い戦闘続行不可能となった犠牲者たちの山が築かれる。死屍累々。そうとしか言えぬ惨状に、新たな被害者が重ねられる。自らが築いた山の上で、蹂躪者は独り

感触を確かめるように繰り返し手を握りしめる。

「それにしても、振り回されるなあ、この規模の強化は」

「ついさつきまで暴力の限りを尽くした姿では考えられない呑気さで、彼女は城壁に開けた穴へと踵を返す。」

大方の予想を裏切る一方的な蹂躪劇で幕を開けた戦争遊戯^{ウォーゲーム}は、まだまだ始まったばかり。

破 第一場

「なぜ、奴の接近を許した」

アポロン・ファミリアの主要人物たちが一堂に会する、城内にある大広間。天井から吊るされたシャンデリアに一部金糸すら織り込まれた壁紙。無駄に煌びやかな一室で行われているのは尋問。部屋の豪勢さに負けず劣らず絢爛な長テーブルを間に挟み、問い詰めるアポロン・ファミリアの団長ヒュアキントス・クリオを含んだ幹部一同が、反対側に座る一人の団員を返答を待つ。

団長からの圧迫を受ける、南側の城壁で哨戒の任にあたっていた一人の脳内は、現状から自分ができることに慌ただしく頭を働かせていた。何ら物証などなく言葉だけでどうか、自身に掛かっている報告を怠った疑いを、最悪裏切りの嫌疑を晴らさなければならぬのだから。

「違うんだ!!?アンタの思っているようなこととは!!」

「慎重に言葉を選べ、次に貴様の口から出るのが意味のない弁明なら私の剣の錆になるだけだ」

語気を強め、ヒュアキントスの手がその腰から下げた波状剣フランベルジュに手掛ける。こんな時に

無駄なことは口にするなど言外に伝える。

更なる弁明を並べようとした容疑者は、酷く表情を歪ませながらも口をつぐむ。

「素直に、私の質問に答えろ。いつたい、何が起きた」

「……長文詠唱を唱える隙なんて与えていない。決してだ、そんなヘマはしてない。アイツが目撃されて弓兵たちに知らせる前には、彼らも気づいていて既に迎撃に動いていた」

「つまり、短文詠唱であの威力だと?」

「ああ! そうだよ!! 信じられないかもしれないが、アイツのあのバカげた威力の魔法は短文詠唱で発動したんだよ! 邪魔する隙なんて無かった!! 嘘じゃねえ!!」

自分が言っている言葉の意味を、発言している彼自身が滅茶苦茶だと自覚している。それでも見た、自身の常識と矛盾する信じがたい光景。混乱極まった感情に任せて、彼自身が目にした光景をどうにか言葉にしている。

「もういい、下がれ」

これ以上は何も目新しい情報は聞き出せない、感情任せに発言を続ける相手の様にヒュアキントスはそう判断して下がらせる。

身の潔白が信じられた、問い詰められる尋問から解放される言葉に、そう捉えた彼はそそっかしく部屋から退出する。

「それで、どうすんの？ 相手ははつきり言って、私^Lたち^Vじゃあ相手どころか、時間稼²ぎすら難しいわよ」

哨戒に出ていた者達からの言葉を集めれば集めるほどに、浮き彫りとなる衝撃的な事実。圧倒的有利で始まり、勝利を確信していた今回の戦争^{ウォーゲーム}遊戯。蓋を開けてみればその実、有利な条件など容易くひっくり返せる出鱈目な強者。それが今、自分たちが相手している敵の正体なのだと思^レめざるを得ない。

「城壁の守衛は切り上げるべきだ!!」

そう声高に発議するのは、エルフのリッソス。先ほどの戦闘でモルガナの暴威を肌で感じた一人である。

「地の利を捨てるというの？ 地力で圧倒的に負けてるのに」

「あの壁は地の利として機能してない!」

有無を言わせない見幕で叫び、大広間全体が静まり返る。圧倒的暴威を肌で味わい根付いた恐れが、切羽詰まった声の節々から滲み出ている。

「短文詠唱で易々と破壊できるなら、防壁としての役割を期待できない! 寧ろ、崩される時に城壁の上のいたら、巻き込まれて戦闘不能になつて終わりだろう! 城壁には接近を知らせる見張りだけにして、他の者は奴がどこから攻めて来ようが出撃できるような待機、攻めてきたあいつを一斉に叩く! そして、弱り切った奴を団長が止めを刺す! それ

で終わりだ!!」

堰を切ったかのように、リッソスから申出される次の作戦。敵が容易に城壁へとたどり着け防壁を崩壊させられる手段があるのであれば、そこに人員を割くのではなく違う所に割り振るべきだという主張。そして、その割り振る先とは何時でも出撃できる待機部隊。七十人近くで袋叩きにしてから、本命である団長を投入する。

地の利が絶対的でないことが示されたのなら違う利点、数の有利を活かして^{団長}本命とぶつかる前に弱らせる。鬼気迫る表情から勢いに任せて言い切ったリッソスの作戦に、他の幹部たちは最初こそ難色を示すも、その内容が理になつていると分かると、真剣に取れる手段の一つなのではと検討し始めていた。

「先の戦闘で、手の内を全て明かしたとは限らないから、奴の底を引き出したいな」

「城壁を崩せる短文詠唱魔法に卓越した戦闘技術、それ以外にも何かあるなんて考えたくないけど、考慮しないといけないからなあ……」

「あんなふざけた存在の全身全霊なんて、想像するだけでも末恐ろしいぞ」

「ただ物量で押しただけじゃあ、彼女を削るとは思えないから、もう一捻り欲しいわね」
「もう一捻りと簡単に言うが、あいつを追い詰める策なんてあるのか……」

「なんか取っ掛かりが無いかしら」

リッソスの発言を皮切りに、次々と幹部たちは己が考えを口にしていく。そうして話

し合いが進むにつれて浮かび上がる問題点。

何かしらの工夫。数の有利を活かすにしても、他の作戦にするにしても、真正面からぶつかれば返り討ちにされるのは先の戦闘から分かり切っている。何かをする必要性を理解しながら、具体的にどうするかは浮かばず幹部たちは頭を悩ませる。

「……あそこまで接近したのは、あの魔法の性質が関係しているのかしら」

「確かに、奴があそこまで至近距離で放ったのは、そうしなければあの威力を維持できないのかもしれない」

「なら、もしかして魔法は接近を許さなければ脅威にならない……？」

「それは、どうなんだ？あの威力だ、当たらずともただ使われただけでも十分脅威だぞ。

しかも、我々はあの魔法が引き起こした惨状を知ってしまった。発動されれば無視することなど、もう誰にもできないぞ」

「ただ使われた可能性があるだけで、牽制として十分機能するってわけ……」

何らかの取っ掛かりを得ることもできず、口論が途切れ会議は進まず。重苦しい沈黙が大広間に漂い、無情にもただ時計の針だけが進む続ける。

「南側城壁の被害状況はどうなっている？」

大広間を満たす、行き詰った嫌な空気。それを払拭させる団長の一声が会議を割る。

「開けられた穴が致命的。一部が跡形もなく消し飛んで修復できないって」

「見張りはできそうか？」

「ええ、崩壊しているといつても一か所だから、見張りをするだけなら可能らしい」

「ならば、人員の配置はそのままだ」

先ほどまで議論されていた内容を真つ向から無碍にするその命令に、どよめきが起る。

「……いいの？」

「ああ、リツソスの案には一理あるとはいえ、このまま議論することに時間を使う訳にはいかん」

この段階で内容を詰めることができず、早急に形にできないのなら時間の無駄。今現在だって休戦という訳ではないのだ。この土壇場で何も決められない話し合いをするなど、それこそ致命傷に繋がりがかねない隙である。

「それにしても、前のままにするのも、同じことの繰り返しにならない？」

「そうなるだろう。だから、やり方を変える」

基本的な対応を変えないのなら自然と浮かんでくる、同様の事態を繰り返してしまわないのではないかという疑念。当たり前な問いに、ヒュアキントスは力強く言葉を返す。

「結局、あの魔法がある限り奴が城内に侵入することは妨げない。ならば、遠慮なく奴には城内へ侵入させる」

「待ち受けたその先で、私が相手をし続ける」

アポロン・ファミリア内で唯一の同格（レベル）はヒュアキントスである。他の団員たちが相手したとしても、無策で挑めば時間稼ぎすら満足に行えない。であれば、彼女の相手は彼がするしかない。他の団員には丸ごと違う役割を専念させるしかない。

「その準備を進めてくれ」

「……ええ、分かったわ」

目くばせで合図を送られて、受け取った側は早々に一般団員たちをどの役割に分担するかを始める。

「そっちの準備が進んだとして、何回挑める」

「運び込んだ回復薬（ポーション）やら武装を全て使い潰す前提なら、十数回はできる。けれど、問題は物資なんかよりも」

「ああ、それは分かっている。覚悟の上だ」

その有無を言わせない宣言で誰もが口を噤む。

最も過酷な役を自ら課す団長の決定を聞き、誰もがその脳内で次への準備を整理していた。先ほどまでの嫌な静けさはなく、明確な指針が決まったことで静寂な団員たちに微かな活力が蘇る。

「哨戒が奴の姿を目撃してから数秒で、城壁との距離を一瞬で詰めた。そして、例の超短

文詠唱の魔法を使った」

これから始まる長い長い決闘に先駆けて、先の交戦でのモルガナが取った行動を振り返る。起きた出来事を順々に再確認して、できる限りの既知を増やし対策へと繋げるために。

「奴は城門の一角を崩壊させ侵入してきたが、そのまま混乱に乗じて中央へ突入はせず引いている」

「Lv. 3の奴が、あれ程の威力を誇る魔力砲撃を行えるのには何かしらの絡繰りがあるのだろう。それでも、あの威力だ。相当な精神力マインドを消費しているのは想像に難くない。それこそが奴が引いた理由かもしれない」

精神疲弊。魔法を使う度に消費される精神力、それが底を尽きた時に起こる意識を失う現象。敵に四方八方を囲まれた状況で気絶してしまうのは、出鱈目な戦闘能力を有する彼女にとっても避けたい状況に違いない。

「そうだと仮定しても、どうする？あの魔法を連発させて自滅でも誘うのか」
「奴が希代の間抜けだったのなら、そんな無様を拜めただろう。……そもそも、奴は魔法に頼らずにこちらを圧倒した。前提からして無理だろう」

近接戦闘で魔法を併用することが常套手段な相手ならば、魔法を封じ込めれば戦闘能力は半減させられる。しかし、此度の相手は破城槌並みの魔法を扱える一騎当千の戦

士。魔法を使えなくしたとしても、素の戦闘技術が異次元の域にいる。

一般団員相手でも魔法を使わなければならないなら、話が違ったが、城内へ侵入するために魔法は必要なのであり、アポロン・ファミリアの一般団員たちを倒すのには必須という訳ではないのだ。

幾ら消費が高かろうが、魔法を一発放った後も問題なく戦えることは既に実践済み。つまり、現状ある情報から推察するならば、モルガナを精神疲弊マインド・ゼロに陥らせるには、相手の戦闘行為を阻害する城壁並に堅牢な障害を複数準備しなければならぬことになる。

そんな要求、到底用意できる品物ではない。精神疲弊マインド・ゼロに嵌める作戦など余りにも現実味がない。

——もし相手がああ魔法を乱発できたのなら、私たちの敗北は確定するな。

そんな冗談になっていけない考えが頭を過ぎるも、どうにか活気を取り戻したばかりの団員たちの前では口を噤む。湧いて出た最悪な可能性を胸中に仕舞い込み、ヒュアキントスは自分達が敗北する未来を予期したことが表情にでないよう虚勢を張る。

光明はまだ見えず。

真つ向からぶつかれば勝機は薄く。

頼みの綱である作戦も出たとこ勝負に等しい。

だからなんだ。逆境逆業なんてものはダンジョンで今まで乗り越えてきた。

虚勢の仮面を張り続けている裏で、アポロン・ファミリア団長ヒュアキントス、何時になるのか分からぬ決闘の前に準備が整うのを祈りつつ鼓舞の言葉を反芻していた。



夕暮れに染まった空の下、岩場に数ある寄り掛かれるほどの大岩の近く。バックパツクを大岩の影に置きモルガナは、白布に包まれた大荷物を自分自身に括り付けて背負った状態のまま、焚火の周囲をグルグルと回っていた。

先の戦闘で無双をやつてのけたのに、その表情は勝利への確信に満ちているというよりも、眉間に皺が寄った迷いの様相を帯びていた。一定の歩調で同じ場所を歩きながら、頭を悩ませているのは勿論今現在参戦している戦争遊戯ウォーゲームの行く末である。であるも

ため息を漏らしてチラツと、彼女は背中の大荷物に一瞥する。

「……………これ、どうしよう」

モルガナにとってこの戦争遊戯ウォーゲームの勝敗は既に、自身の勝利で終わることに何ら疑念を浮かべていない。先の戦闘で敵の大多数がどれほどなのかの把握は完了し、開戦前での最大の懸念事項未知であった、連携してくる恩恵持ちの集団が（対応を変えてくる可能性は

あるも)、恩恵を授かる前に散々戦った賊の一団とほぼ同じ要用で対処可能と確信。先と同じように城を襲撃、無手のまま敵集団を圧倒、敵の首領を倒してしまっても、彼女にとつて何ら問題ない。

ならば何に思い悩んでいるのか——今彼女の脳内で渦巻いているのは、このままだと主神から授かった物を使わずに終わってしまうことである。

そうなつたら戦争遊戯ウォーゲーム後に待っているのは、拗ねた主神からの小言という皮を被つた長話。追い打ちに追加訓練。止めに日常家事の担当押し付け。そしてそれらの間に挟まなければならぬご機嫌取りの数々。易々と想像できる一連の流れに自然と足が停まり、またため息を漏らす。

戦争遊戯ウォーゲームの様子が遠いオラリオにも伝わっているのが更に状況を追い詰めている。オラリオ中が見られるように中継されていなかったら、結果だけが伝わるのであればまだどうにかなつたかもしれないが、見られていたらどうしようもない。

「ただ使つただけ、というのもしゃもん付けてきそうなのがなあ……」

使つて活躍する姿。それが主神の見たいものというのを何とはなしに察してはいる。その望みが叶えられるかもしれないというギリギリのラインにあることが、何よりモルガナを堂々巡りに陥らせている。

「そもそも、どんな状況なら戦闘時の自分はこれを使うと判断を下すだろう」

思い描く脳内シミュレーションをきっかけに始まるは、終わりのないアウトプット。モルガナがかつて陥り乗り越えてきた戦局の数々を振り返って、それらを基に起こり得る想像を設計する。

「手元に武器がないとき？——いいや。例えば素手であろうと団員たちの無力化は問題なく行える。武器のあるなしは重要な要素だが、今回に限っていえばそこまで絶対的に必要というわけではない」

「奇襲を仕掛けられた咄嗟な状況で攻撃を防ぐとき？——いいや。奇襲を察知したならば防ぐでなく躲す。武器に何かしらの仕掛けが施されているか分からない状態で、矛先との接触は避けるのが鉄則」

「なら、素手でだど対処ができない強敵と戦う状況は？そう、あのファミリアの団長。彼が素手状態での対応力を上回る実力者だったら？——あり得る、けどわざわざ使う必要性がない。これに頼らずとも格上を倒す手段は他にもある」

「どれだけ状況を想定しようが、自問自答をいくら繰り返そうが納得できる答えを出せない。主神からの饒別に拘る理由がまるで見いだせない。」

「——抑えるべきか？手加減する、戦闘が始まっているというのに？やるやらない以前に可能なのだろうか？」

そして、最終的には付度染みた方向へと考えが方向転換するとその足歩取りに苛立ち

が目立ち始めた。

「ああ、本当に、どうしよう……」

グルグルと、同じ場所を歩いていた足が止まる。その途端に、モルガナの脳裏に浮かぶ主神の貌と、再生される嫌味たつぷりの声。嫌な妄想が避けられぬ未来へと、徐々に現実味を帯びてきた危機感に煽られる。

「そういえば、いつだったかなあ」

一人で考え事をしていて気がつかぬ内に泥沼へ嵌っている予感を心の奥底へと追いやる。脳内をひっくり返す勢いで幼少期にまで掘り返した記憶の山、参考にならないものに紛れて何かかが引つかかる。

「素手を使わない、いや、素手で触れずに。そう、素手で触れることができない物に対処するときなら、使おうとするだろうか？」

思い出すだけでもモルガナにしかめっ面をさせる、山賊が仕掛けた罠を除去した苦い記憶。木の影に隠れて目につきにくい形で設置した罠の数々を、根気よく解除してようやく山賊の根城へとたどり着いた時のこと。

踏んでしまったら即死に繋がる罠から触れたら一瞬で敵の接近を知らせる物まで、多種多様な罠を解除しなければならなかった時にとった対処法の一つ。直接罠に掛かる訳にはいかず、殺した山賊の遺体を身代わりに解除し続けたのだ。

死体にまだ免疫がなかった当時の感触。物言わぬ人型の肉袋から臭う異臭と身の毛がよだつほどの拒絶感、昔のトラウマまでぶり返ってしかめっ面が余計に曇る。

「使う。それなら使うけど、どう見ても使つて活躍したとは呼べなさそうなのが……」
僅かに見えた光明。それさえも、主神の望んでいるだろう光景とはかけ離れているものであることを瞬時に察して肩を落とす。

「――よし、一旦寝よう」

考えに考え抜いても納得のする答えが見つからず。遂にその心中がフラストレーションで穏やかでない域にまで達してしまった。そういつた状態での考え事は碌なことにならないと自覚しているモルガナは結局、明確な指針を決めることなく。太陽が未だ夕暮れに空を染めている時間帯であるも、バックパックを枕代わりにしようと位置を調節し仮眠する体勢へと移行した。

幸いなことにモルガナは攻城側。場面を能動的に動かす側であり、準備が整っていない状態で迎え撃つなんて状況にはならない。

寝込みを襲われる心配がないことも相まって、早々に芽生えた眠気に彼女は意識を委ねた。



深夜。

空を覆う暗闇が未だ朝日に破られていない時間帯。星と月の明かりだけが姿を見せる静かな夜空。天空の物静けさがそのまま地上にまで及んでいるような、静寂に世界が満たされる暇。

城砦から見て南西方向。暗澹たる静寂を破らずに進む一つの人影。

暗闇に揺らめきを起こさず寧ろ溶け込むように。頭までを覆い隠す黒いローブを着込んで、モルガナは第二襲撃、夜襲を仕掛けるべく城へと足を進めていた。

此度の襲撃の目的は相手方の団長、その実力の把握である。最大の懸念事項であった恩恵を持った集団がどれほどなのかの把握は済み、残った懸念事項は唯一彼女と同じレベルであるヒュアキントスである。

そして、もう一つの目的がスキルによって施される強化具合への理解を深めることである。こちらに関しては第二襲撃の目的というよりもこの戦争遊戯通しての目的である。

モルガナのスキルの一つ『傾国悪法』ドミネーターは敵の数という自分の枠の外にある基準で強化の幅が決まる。それ故に今回の戦争遊戯ウォーゲームのような大人数と相手取る時、スキルによる強化がどれほどになるのかモルガナ本人も把握しきれていない。オラリオに着く前では

スキルの試運転している間に集団を壊滅させてきた結果、この規模の集団に使えばこれくらいの強化が施される、そういった実体験の蓄積が圧倒的に不足している。なので、圧倒的な力を示しても引けず戦わなければならぬ相手は都合のよい練習相手である。

敵の根城を適度に突つつきながらスキルを慣らして、勝負所で必要になってくる敵の情報ができる限り収集する。鬱陶しい強引な勧誘を発端とした此度の騒動、最大限利用する腹積もりだ。

前回の襲撃と違うのはその背中に件の大荷物がないことだ。

結局、寝ても満足する答えなど都合よく思い浮かばず。先の戦闘からして使わざるを得ない事態に陥ることは早々ないだろうと、高を括り置いてきた。

というのは後々のための表向きの建前で実際には、もし仮にも、この真つ暗闇の中で主神の宝物を見失ってしまったら、どうやっても探しようがなく紛失してしまうことを恐れたのだ。使う前に失くしてしまう極小の可能性。そんな未来、露ほどもあつてはならないと、ビクビクしないよう簡易拠点に置いてきたのだ。

そもそも何故この時間帯に行動を起こしているのか？ただ単純に、寝て起きた段階で既に夜であったから「夜に紛れた奇襲なら团长まで引つ張り出せるかも」という思い付きである。戦争遊戯ウォーゲームの前準備として用意した物資が詰め込まれているバックバックの中中から黒いローブなどの必要な物を取り出した後に、上記の喪失する可能性が頭に過つ

たのだ。

もう既に攻め込む気になった所で、そんな小さな可能性に慄いて中止にするのもなんだかなあと、首を傾げて思考を巡らせた末に出した結論が安全な所に置いて行くことだ。

そんなしまらない経緯で、そういった胸中のまま辿り着く。

南西側城壁。真夜中の真つ暗闇に包まれて各処で松明が燃える夜間仕様、巡回している者たちが持つ魔石灯の明かりでポツポツと灯されている。

「さあ、始めましょう」

巡回の者が慌ただしく動いた様子はなく、依然発見されていないと判断したモルガナが前傾姿勢へと移行する。ロープのフードから覗かせる碧眼は寒々しく。その声も猛々しさなど微塵もないまま淡々と呟くと、踏みしめた足が地面を砕き、飛び出した。暗闇に溶けた青が疾駆する、城壁の側まで誰の目に留まることなく辿り着く。

【オークニー最果て】

巨大な針ともとれる形状で投射される光輝の槍。光属性単発砲撃魔法『ロンゴミニアド聖槍』。初戦でも驚愕な開幕を告げた埒外の魔法が、一声でまたしても具現する。

真夜中に顕現した光輝の塊。その碧眼と同じ眩い輝きが、堅牢な城壁を押し退け城内の光源までを塗り潰す。通った後に残すは、ぼつかりと開けられた蹂躪の跡のみ。

第一襲撃と同じ。ガラガラと、城壁が崩れ落ちる騒音に叫び声。軽い足取りで中庭へと侵入する襲撃者の来訪を巡回の者達が即座に城内へと知らせると、次々と姿を現すアポロン・ファミリアの団員たち。

十、二十とその数は増えていく、しかし、誰もが隙を見せない。

最初から外で巡回していた者はモルガナが開けた穴から覗くように、城内に居た者達は城内の窓越しに、ある者に至っては望遠鏡が必要となるほど距離を開けてモルガナを視野に収めている。

(流石に前のようにはいかないか……というより気づかされてる、これ)

モルガナの消えたたと錯覚させるほどの高速移動は直進のみである。

これは癖や仕草という話ではなく、スキル『傾国悪法』ドミネーターの普段とはあまりにもかけ離れたじゃじゃ馬っぽりにモルガナ自身が扱いきれてない結果だ。全速力で移動をするなら直進でなければ御し切れない。

故に、アポロン・ファミリア側がとつた大袈裟なレベルでモルガナと距離を置く、或いは、直線状の立ち位置の間に何かしら障害を置くという対策は効果覿面である。

(それにしても、これはおかしい)

攻め気が無さすぎる。

次々と人が増え。その誰もが身の安全を確保しつつモルガナの周囲を囲むように動

いている、だというのに、そこから一切次に繋げない。守りの姿勢を貫いている。

まるで巢を張り終えた蜘蛛のように。モルガナが攻めて来るのを待っている。

(何かがある)

そうモルガナがアポロン・ファミリアの団員たちの動きから判断した。それがモルガナの身動き一つせず、その場で突っ立つてるといふ、ある種の愚行とも呼べる行為に時間を使わされた。

「存外に憶病なのだな、貴様」

出会い頭に放つは無礼極まる挨拶。直剣をその腰に帯びたアポロン・ファミリアの団長、ヒュアキントス・クリオ。城内から中庭に姿を現した彼がモルガナの眼前へと姿を現す。

「どうやら我々は、貴様を過大評価し過ぎていたようだ。こんなことでビクビクと身動き取れない臆病者なのであれば、初めから勧誘を断らず素直に我等の一員になっていればいいものの」

開口一番に挑発、鼻で笑う揶揄。止まらない神経を逆立てしてくる物言いに、モルガナはフードを脱ぐ。露わとなった碧眼が波紋一つ写さず、真つ直ぐに相手を射抜く。

「発言と表情が合っていますよ」

「ッ」

「挑発するなら、笑顔で嗤ったらどうです。覚悟で厳つい顔で嗤っても、引き攣つて色々
と台無しですよ」

見本を見せましょう、そう言葉を継ぐとモルガナの雰囲気が一変する。

双眸を細め、口角が上がり。真夜中の暗闇までも利用し、月明かりと影が身を着飾る
アクセサリと化したようだと、主神崇拜者のヒュアキントスの心をも撫で揺らがす、妖
美な笑み。こうやるんだと、逆に見せつけてきた悪人顔。

——魔女。心中の揺らぎが土足に踏み込んできた嫌悪に早変わりし、ヒュアキントス
の中でのモルガナという女性へ対する印象が決まった瞬間である。

「——臆病者でなく口が悪い魔女だったか」

「恨むなら見る眼の無い自分達の主神を恨むんですよ」

「ふん、ぬかせ。貴様なんぞに我らが主神を理解できまい」

今この時に鏡がないことを惜しむべきか。

そもそも。

覚悟を隠しきれていなかった。つい出てしまった、勝負に赴く決死の顔。

そんな事実などどこにもない。

これから仕掛けようとしている作戦の無茶を正しく理解しながら欠伸にも出さず。
それこそ酒場で羽目を外して駄弁る時のような、余裕が窺える笑みすら浮かべてヒュア

キントスは口悪く挑発をやり切ったのだ。

それを真つ向から下手くそと罵った。

ありもしない欠落を指摘して。あり得るかもしれないと疑念を芽吹かせる材料をでっち上げて。その上、意趣返しといわんばかりに実践してみせるといふ徹底ぶり。

とんでもなく酷い言い掛かりである。

彼女がここまでの欺瞞へと走るのは、ただ単に一方的に言わればなつしは気に入らないから。これからおっぱじめめる戦いにどんな影響あるのかという細かい所は眼中になく、意地悪く、出鼻を挫くことに精を出している。

追い打ちの手を緩めず。次の一手に移ろうとしたモルガナを遮ったのは、爆発。モルガナの正面に二発、突如の熱気と爆風で後退しようとした進路に更に三発。城壁の上にした魔術師たちが割り込んできた支援。前方と後方に合計五発、舞い上がる爆煙が威嚇しモルガナの行動を狭めにかかる。

すぐそばに落ちてきた横槍に開きかけた口を閉ざす。意地の悪い魔女から戦場を蹂躪する戦士へと切り替える。

瞳は限られた空間しか知覚できず。肌に突き刺さる敵意で探ろうにも熱気で麻痺され、鼻孔が捉えるのは爆発で巻き上がった土の臭いで満たされて。鼓膜を震わせる音の振動は耳鳴りで上書き、舌と口内は急速に乾いていき危機感だけを伝えてくる。

追加の魔法が爆ぜる。

更なる熱気と濃くなる爆煙。雑念と化す情報をさっさと廃し、まだ真面な働きをする視覚を研ぎ澄ませます。

視野は広く、そして深く。視線を向ける先はヒュアキントス^{最優先警戒対象}を最後に見た真正面。

目に入るは一面に広がる揺らめく爆煙。風で飛ばされず、ただ爆心地から立ち昇り漂う煙幕。

目の端に捉えたのは、僅かな揺らめきの変化。

全力で振り向く。

間を置かず。転換したモルガナの眼に飛び込んできたのは、煙を突き破り直剣を振り下ろそうとしているヒュアキントス。

鈍色の切先が弧を描く。半月の軌跡を腕が描き切る前に、割り込み止めた異物。異物たるモルガナの五指は、それ以上の動作を許さないと掴んだ敵の腕に食い込む。

「捕まえた」

その一言と共に、逃がすまいと掴む指に更なる力が入る。

敵が大將を前線に出して、他の団員がそれを援護する形にアポロン側が対応を変えてきた。倒されたら終わりに繋がる大將を前面に出す、綱渡りなりスク上等の作戦。参加者が一人であるモルガナはしようがないとして、襲撃の目的であった敵大將が城の奥に

居座らずに自ら出てきたのはモルガナにとつては僥倖。

そして、ここまで密接している状態ならば先ほどみたく援護などできるはずが——
「今、撃てえ！」

声高に叫ぶ号令で、放たれる爆炎の波状攻撃。

「はっ。」

自身へと向かう無数の火球を目にしながらモルガナは避けるなどの対処でなく、間拔けな顔から呆けた声を上げることしか出来ず直撃を受ける。

爆発に続く爆発。なおも攻撃の手は止まらず。火球に紛れて矢が火球の後を追う。

爆心地から立ち込める爆煙が城壁の上にいる者達、団長ごと攻撃を放った実行犯たちの視野すらも遮ってしまう濃煙に覆われたことでようやく攻撃の手が止まる。

「ッう」

煙の中から倒れるように出てきたのはヒュアキントス。背中には矢が突き刺さり、煤けた顔を歪ませ痛みに耐える苦悶の声を漏らしている。

「……腕、折るつもりで力入れたんですが」

そして、歩み出てくるもう一人。モルガナの頬には矢による裂傷、その金糸の髪が一部焦げ、だらりと垂れる右腕には短剣が深々と突き刺さっている。右腕からとめどなく滴る血が、地面に紅いまだら模様となり落ちていく。

スキルを使おうと変わらぬ貧弱さ。腕に突き刺さっている短剣を忌々しく睨みと、そのまま険しい視線を突き立てた張本人へと向ける。

団長ごとの集中攻撃を受けている最中、モルガナが取ったのは攻勢。

予想外の攻撃であろうと彼女の身体は敵への攻撃のチャンスを見逃さず、万力に等しい握力でヒュアキントスの腕を握り潰そうとした。猛烈な圧迫感と止まる気配のない相手でその意図を察したヒュアキントスは即座に、空いていた左腕で予備武器の短剣を鞘から抜いた。

そして今。

折られはしなかったものの右腕からの疼痛が確実に痺は入った重症を理解しつつも、ヒュアキントスのその笑みにはありありとやってやったと書いてある。

してやったりと言外にモルガナの失態を喜んでいる様とは対照的に、彼女は冷たさすらない能面と化す。

「ッ、撃てー！」

出し抜いた喜びに浸かれる小休憩の終わり。余韻すらも消し飛ばす、背筋を凍らす悪寒が全身を駆け抜けヒュアキントスは即座に指示を叫ぶ。依然、視界が完全に晴れていない状態の支援部隊に届いた切羽詰まった自分達の団長の声に応え、矢を弦につがえる。

次の瞬間には訪れる一斉掃射を待たずに、痛みを押し通し直剣を握り直してヒュアキントスもまた仕掛ける。

「……」

響く甲高い音、散る火花。

ヒュアキントスの直剣を弾いた、逆手持ちの短剣。モルガナの手にあるは、先ほどまで自身の右腕に深々と刺さっていた短剣。血止めの役目を果たしていた刃物が抜かれて、傷口から勢いを増し、迸る出血が彼女の右半身を赤く染める。

与えた傷が深手へと、素手の片腕だけでは対処できない状況だと判断したモルガナが自分の手で自身を追い詰めたことを見逃さず、ヒュアキントスは第二撃目を繰り出し——立て続けに両者に落ちる、矢の雨。

二人から外れた矢は石畳を砕き。残りはそのまま二人を射抜く。

矢が突き突き刺さろうと、事前に覚悟していたヒュアキントスは攻勢の手を緩めず。激痛で剣先が揺れるも迫る斬撃を、モルガナはただ身を躲してやり過ごす。同格からの一撃であろうと、鈍り切ったその一撃では今のモルガナを脅かせない。

身を躲して剣の一撃を対処しようと、そこで待ち受けるは上空からの矢。

利腕でない左手から放たれる短剣の切りつけも、文字通りに手が足りずに矢の雨を受けて更なる裂傷ができる。

(ああ、うざつたい)

それは問答無用に攻撃してくる支援部隊のことか。それとも、食らいついてくるヒュアキントスに対してか。

見事に敵のペースに嵌められている苛立ち。確実に積もっている悪感情に思考が曇ろうが、戦闘勘は次を予感している。矢の雨が放たれた、ならば近いうちに火球の波状攻撃もくる。ここまでの戦闘からの読みで次への警戒と、モルガナの脳内ではこの状況を打開する算段をする。

(戦場を中庭から城内へと移す、いや、駄目だ)

団長ごとだろうと気にせず攻撃してくるのなら死角が増える城内の方がかえって危険。弓兵と魔導士の方角を把握している今の方が——いや、この男の虚を突いた隙に後衛を狙うべきか、と。

短剣と直剣が交わる剣戟に興じつつ、忙しく発想が飛ぶ思考。しかして、思考の海に浸かる暇など与えず、割り込んでくる火球の爆音^{ノイズ}。集中を割く何度目かの爆ぜる爆発。算段をしようとする思考が邪魔だてされても、剣戟の音は鳴りやまない。

剣劇の主役の片割れ、ヒュアキントスもまた焦燥に駆られていた。

間に合わせな自傷覚悟の作戦は、腕に輝という想定より軽い代償で限りなく理想的な状況に敵を追い詰めることに成功した。例の規格外の魔法は報告で手から放たれるこ

とは分かっていった。右腕を潰して、左腕は武器を握ることで塞がっている。至近距離からあの出鱈目な威力の砲撃が飛んでくることに、今は気を使う必要はない。

勝負を決めるのに、決めなければならぬ絶好な機会。だというのに、このまま押し切れる未来予想図^{ビジョン}が全く描けていなかった。剣の一撃を易々といなされる度、伝わる感触に彼の臓腑が震えっぱなしだ。

モルガナの能力は明らかに彼より格上のそれだという確信に。

戦慄が虚飾を破り素の顔を曝け出す。

驚愕に掴まれ硬直する手足に渴を入れて、再度踏み込むはモルガナの右側。モルガナにとってやりずらい右腕を庇いながらの応じ合いへと、常に右側に回り込み続けること
で否が応でも参戦させている。

息つく間もなく襲う剣の連撃。『鏡』を通して観覧している神々には目視できず、剣の残像すら微かにしか捉えられない猛攻を、モルガナは躲し掠りもさせず、空振りに終わらせる。躲しきったモルガナの動きに、何を意味しているのか、理解を及ぶとヒュアキントスの心が裂けそうになる。ここまでの僅かな剣戟だけで、ヒュアキントスの剣捌きを完全に見切ったのだ。

今この時、脅威度が完全に逆転している。モルガナにとって線ではない剣の一閃は問題でなく。寧ろ、矢の雨や魔法といった面攻撃を仕掛ける支援部隊の方が厄介な存在

と化している。

殺陣から甲高い音が消え、代わりに鳴り止まない神々からの拍手喝采。荒れ果てた地となった中庭の中心で開かれている剣劇に、刻々と移り変わり目が離せない見世物に、称賛の声は止まず讃える言葉が送られる。

——嗚呼、下界の未知はなんて最高なんだ。

ただどんな心響かせる名作であろうと最後のページがあるように。

神々ですら心奪われる、主演二人と多くのバグダンサーたちによる一場に終わりが訪れる。

ヒュアキントスの連撃に対処すると並行して、次の面攻撃に意識を割いていたモルガナが目飛び込んできたのは、魔力光に包み込まれるヒュアキントス。爆炎とは別種の光源、魔力光に包まれて疲労困憊の顔色が幾ばくかマシになっていく。起きた現象から城内で身を隠した者達の正体に勘付く。

治療師^{ヒールラー}。

支援攻撃に回復。ヒュアキントスが傷ついても援護する万全な布陣が整っている。

(これ以上は、駄目だ)

騒がしく打開策を模索していたモルガナの思考がその光景を目撃した瞬間、撤退の二文字へ帰結する。

第一の襲撃で蹂躪し問題ないと判断した第一の懸念事項、恩恵持ちの集団による連携、下した判断が早計だったと自らの失敗を呑み込んだ。

仕切り直しがいる。置いてきた大荷物は勿論のこと、準備した物資に右腕の負傷を回復するための休息。今の状況から勝ちへと持っていくのには、今現在の彼女では圧倒的に手段が足りていない。

思案は一瞬。決まったのなら行動あるのみ。

ヒュアキントスの刃圈から逃げるようにモルガナが後退し始めた。間合いの外へと逃がすまいと、モルガナの動きに合わせて、ヒュアキントスもまた開いた距離を埋め合わせるように踏み込む。相も変わらずモルガナの右側へと、追撃であろうと徹底的に右攻めを貫く。

踏み出し勢いのつく加速時で、モルガナが短剣を投げつけた。

驚愕に染まる頭、連動しようとする身体。仕掛けてきたタイミングに加え、斬り合うヒュアキントスにとって最優先に警戒しなければならぬ武器が飛び込んできた驚きは筆舌に尽くしがたく。勢いは止められず、剣でどうにか防ごうと不格好な構えを晒すも、剣と接触することなくその身で投擲を貰ってしまう。

左肩からの激痛で歪む顔。それでも敵から視線を外すまいと、負傷を押し殺したヒュアキントスが見たのは、自身へと突き付けられたモルガナの左手の平。

ヒュアキントスの全身の血の気が引く。追撃に向かおうとした身体が条件反射で仰け反る。短文詠唱より早く、身を屈もうとして脚を止め隙が生じる。それを逃すまいと、逆にモルガナの方から距離を詰められて、ヒュアキントスの顔面へ叩き込まれるは、全くの無警戒であった右拳のストレート。

「ッ!？」

「いったッ」

地面に叩きつけられて、何を貰ったのか理解に数秒を要したヒュアキントス。混乱している彼など知ったことかと、叩きつけるように振るった右腕からの切実な訴えすら無視して、モルガナは駆け出す。

向かう先は彼女自身が開けた大穴。降り注ぐ支援攻撃による妨害などなんのそのと、攻撃を貰い傷が増えようと城外へと易々と脱して、夜の暗闇に溶けていく。

「待てッ」

千載一遇のチャンス。活路が見えらなかつたとはいえ、二度と訪れないだろう勝機を逃そうとしているヒュアキントスにできたのは、あらん限りの力を掻き集めて、モルガナが消えた穴に手を伸ばすことだけだった。