

本氣禁止制限決闘

阿音

【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】

気付いた時には遊戯王の世界へ…… 何が起こった？ そして何故俺はここに？と
りあえず社会に出るならデュエルモンスターズをした方が有利になるそうだな。よし、
将来の為にデュエル・アカデミアに通おう！（主人公はこんな好青年ではありません）

※注意※

この作品は二次創作であり、オリキャラが登場します。

作者独自の解釈やイメージにより、原作キャラの性格などが異なる可能性があります。
す。

以上の点を理解した上で納得し、これを読む前に必ず0話前書きの注意文を読んでか

ら御覧ください。

目次

	0 話	【現実↓遊戯王GX】	1
	1 話	【遊戯王GX↓入学試験】	31
	2 話	【入学試験↓初日】	51
	3 話	【初日↓VS明日香】	74
	4 話	【VS明日香↓明日香強化】	101
	5 話	【明日香強化↓VS明日香②】	129
	6 話	【VS明日香②↓教育実習生】	170
208	7 話	【教育実習生↓ジュンコとももえ】	
	8 話	【ジュンコとももえ↓ジュンコとももえ】	246
	9 話	【ジュンコ&ももえ↓廃寮】	284
	1 0 話	【廃寮↓退学】	347
	1 1 話	【退学↓タッグ結成】	381
	1 2 話	【タッグ結成↓名前】	434
	1 3 話	【名前↓合体】	473
	1 4 話	【合体↓ジュンコ&ももえ②】	509
	裏話	【謎の女性】	544
583	1 5 話	【ジュンコ&ももえ②↓青春】	

16話	【青春↓恋する乙女】	—	630
17話	【恋する乙女↓恋する乙女②】	—	696
18話	【恋する乙女②↓恋する乙女③】	—	735
本編無関係1	【スイーツ】	—	779
本編無関係2	【Trick or Treat】	—	859
本編無関係3	【誘惑するモノ】	—	933
本編無関係4	【同一存在】	—	961
19話	【恋する乙女③↓恋する乙女④】	—	1006
20話	【恋する乙女④↓恋する乙女⑤】	—	1140
21話	【恋する乙女⑤↓総当たり戦①】	—	1105
22話	【総当たり戦①↓総当たり戦②】	—	1140

0話【現実↓遊戯王GX】

目を開けた俺の目の前には知らない天井。

……………知らない天井？ エヴァかよ？

自分の部屋なのに知らない天井とか無いに決まって…………ん？

「つて、はあ!? 知らない天井!? どこよここは!?!」

俺、こんな部屋に見覚えが無いぞ!?

何がどうなってるんだ!?

「なんか体に違和感が有るし…………俺の体少し小さくないか!?!」

鏡、鏡はどこに…………あった! つてか若! あまり変わってない気もするけど心なし

か若い!

まさに意味☆不明、時の魔術師でも降臨したのか!?! つて、ねーよ…………アニメじゃな

いんだから」

とはいえ、一体全体どうなってるんだ?

えつと…………元々の歳は24歳だったんだが、これぐらいの顔だと確か…………10代中半

ぐらいか?!

顔が若くなったのは嬉しい事だけど、本当に何が起こったんだか……

見た目は相変わらず平凡、眠そうな垂れ目とやる気の無い表情

中途半端に長い黒髪を後ろでお下げのような感じで括っている。

なんというか、社会人になってもこの髪型を続けていられるのって会社に感謝だな。

短い髪って違和感を感じるんだよな……時々長い髪が鬱陶しく感じる時も有るけど。

それはさて置き、とりあえずテレビをつけて現状確認を試してみるか……

『現在、海馬ランドでは新しいアトラクションが……』

即座にテレビを消す。

……海馬ランドって遊戯王だよな？ 現実にそんな施設は無かったはずだよな？

恐る恐る、自分の目と耳を信じてもう一度テレビをつけてみる。

『海馬社長が海馬ランドの視察に来てくださったようなのでインタビューをしてみたい
と思います』

海馬社長、この新アトラクションはどういった話から作る事になったのですか？』

そしてカメラが写し出した人間

それはどう見てもアニメに登場した海馬瀬人本人、ただ見た目がリアルっぽい……ア

ニメなのに現実だからか？

しかし、何故あの遊戯王アニメ上で人気トップクラスの海馬瀬人が現実に？

コスプレでもなさそうだし……そもそもコスプレだとしても遊園地の前でテレビには出ないだろ普通は。

『ふうん、あれは子供達からアイデアを募集した結果だ

その中から同じような意見が多かったアトラクションを設立した

これにより……』

再度テレビを消す……あの声、あの態度、あの性格、あの……以下略。

どう見ても本物の海馬瀬人です、本当にありがとうございました。

「もしかして……これは夢か？」

夢の中で知らない場所に立って、色んな事をしたという経験はきつと誰にでも有る。

例えばお面に追われる夢とか、森で迷ったあげく化け物に食われる夢とか、見た事も

無い異性と結婚してるとか

予知夢を観てデジャヴーを感じたりなんて人も体験した人は少なく無いだろう。

夢の中で夢と自覚する人もきつと居る、俺だってその経験は有るから理解できる。

だがしかし……これは現実だ。

夢だと思いたかったが、これは現実だと俺の脳は判断した

理解が追いつかないが、現実だという事は理解したので冷静になろう……

「つて、冷静になれるかよ」

自分にツツコミながらも頭はすぐに覚める。

俺は寝ぼけるといふ事ができないのでアツサリと覚醒してしまう

現実逃避をしたくなつた今、この体質が若干恨めしい。

改めて部屋を見わたす……子供の部屋ではない

かといつて大人の部屋かと問われると、そんな事は無い。

中学生から高校生の部屋だと思われる

そして部屋の物の置き方、種類、数から考えて……親元で暮らしているのだろう。

凄まじく気になつたのは……カードが落ちている事だつた。

仮に本当に遊戯王世界だとして考えれば当然の光景だが……片付けぐらいちゃん

してほしいものだ。

乱雑にばらまかれ、とても汚らしい。

どうしても気になつてしまった俺はカードを整理し始める、しかし俺はここで違和感

を感じた。

カードに会社のロゴやカードの名前が書かれていないのだ。

カードゲームに使用されているカードには基本的に、カードのロゴとか会社名が書か

れているはず

だがそんな事は書かれておらず、更には表にも会社名、原作者名、パッケナンバー、パ

スワード数字なども全く無い。

このカードゲームにはそれらが全て書かれていたはずなのだが……やっぱ現実なのか？

違和感、そして疑惑、疑問が俺の頭を覆っている。

この部屋の全てが謎だ……仕方無い、漁るか。

部屋漁りを始める事にし、それはもう全てをひっくり返す勢いで漁る。

5分ほど部屋を漁った所で俺はある物を見つけた。

高校の受験票……つまりこの部屋の持ち主は中学生という事になる。

受験生の名前は堅守瑞貴……俺の名前だな、名前が変わっていない事で安心した。

日時は……ん？ カレンダーを確認して、約半月後かな？

そんな事よりも気になる事は高校の名前が……デュエル・アカデミア。

デュエル・アカデミア、俺の記憶が正しければ確か遊戯王GXの舞台だよな？

あれ？ たしか5D'sにも登場したっけ？ さすがにあまり記憶に無い……原作は

あまり観てないしなあ。

やはり……俺は遊戯王世界の自分になったとでもいうのか？

ははは、んな訳無いよな？ 無いはず……無いと思いたい思わせてほしい。

とまあそんな現実逃避はさて置き、考える俺。

もしも、仮に、本当に俺が遊戯王世界に入ってしまったと仮定して、何故俺が俺になってるんだ？

しかも若返っているという事になる、実際の俺よりも10歳近くも若いそんな俺に高校生になれというのか？ なにそのギャグ？ 笑えねえよ。

仮にも就職した社会人だぞ？ 暇つぶしの時間で遊戯王はゲームでしてたからルルは把握してるが。

対人戦は嫌いなんだよなあ……みんな1ターンキルとかばつかしてくるし。

それを防ぐ為にも、趣味というか好みでもあるロックデッキとかを使ったら嫌がられるし。

1ターンキルは稀にするけど、正直楽しくないし趣味じゃないんだよなあ……勝ち負けに拘わりは無いしな。

ある程度長い方が楽しいと思うんだが、みんな勝つ事しか見ないから対人戦は嫌いだ。

酷い時なんて、俺がロックデッキを使っている事を知っている奴と対戦した時

俺が勝つたらやる気が出なかっただの、つまらんだの、おもしろくないだの。

派手にしたいって奴なのは知っているが、いくらなんでも酷い言い草だ。

対戦中に馬鹿にしてきて、嘗めた行為までして負けて、言う事が悪すぎる。

……思わず愚痴ってしまったが、とにかく俺は対人戦は嫌いだ。

しかし俺の手にはこの世界の俺が苦勞して手に入れたデュエル・アカデミアの受験票。

これを捨て、自分勝手に生きるのも有りなんだろうが、さすがに俺に悪い、俺の事だが俺に悪い。

それにもう春前であるこの時期に別の学校で受験するのも骨が折れるだろうし、この世界はどこでもデュエルモンスタースターズをしている。

おそらく、どこの学校に行ってもデュエルモンスタースターズは多かれ少なかれされているだろう。

結論、諦めろ俺……だよなあ。

別にこの世界の俺を気にする必要はあまり無いんだろうが、俺がいつ消えるか分からん。

もしかしたら1日で元の世界に戻るかもしれない、そう考えたら俺の頑張りを無にする気にはなれない。

例えば、一生俺がこの体に入っていたとしても、デュエルモンスタースターズをしていけば社会的に有利になるはず……多分。

それはアニメや漫画で、様々な会社や国、挙げ句の果てには警察までデュエルモン

ターズをしているからだ。

学歴にもデュエルモンスターズが有った方が良さそうだし、3年ほど我慢するしか無いか。

まあデュエル・アカデミアつても、まさか主人公の……なんとか十代と同じ年とは限らないし、5D'sなら多分事件に巻き込まれないだろう。

あれ、そういえば海馬瀬人つて5D'sの時代まで生きてるっけ？ アレって時代が違うよな？ それに賭けて、理想を夢観て諦める事にしよう。

さて、この世界の俺の実力はどれぐらいかな？

というかこの世界のカードプールも調べないといけないな。

受験まで約半月……まあどうにかなるだろ、多分。

……

……

……

色々と調べたが、これは酷い。

この世界のカードの種類少なさに、効果の酷さ、更に原作効果。

OCGでの天よりの宝札の効果は、場か手札のカードを全て除外し、手札が2枚になるようにドロウする効果だ。

だがこの世界の天よりの宝札は、お互いに手札が6枚になるようにドロウするカード……原作効果、恐ろしい。

しかし同時に値段が凄まじく高い、それはもう……例えるならばバイト高校生などの年収制限を大きく越えるぐらいの値段だ。

そして俺のカードを調べた所……酷すぎるデッキだった。

どうやらこの家はそこまで裕福ではなく、どちらかと言えば普通だがやや貧乏。

母子家庭なのだから当然と言えば当然、まあそれは俺の世界でも同じ事だから同情はしない。

だが、それでもこのデッキは……最高攻撃力カードが暗黒騎士ガイア？ 弱すぎるだろうおい！

初期の初期の、本当に初期のカードばかりだろこれ……ハネハネに人食い虫、ペンギンソルジャー

マスター・アン・エキスパートとかゼミアの神とか、今時知っている奴が居るだろうか？

エア・イーターとか密林の黒竜王、ロイヤルガードぐらいしかまだマシなモンスターが無い。

……そういえば現代ではどれも絶版ばかり、そういう意味では凄いカードを持っている

る……と、言えるのか？

よくもまあ、こんなデッキでデュエル・アカデミアに行こうとしてたな俺。

もつと強いカードをと思ったが、財布を見てみれば悲しくなるような現状で金もほぼ無しと……何に使ってるんだ？

どうやらカードを買う金も無いようだ、もう救いようが無い。

デッキ外のカードを見ても、ヒトデンチャク、レオ・ウィザード、グレード・ビルミ
たいなカードばかり

もしかしてこの俺は絶版カードを集めるのが趣味なのだろうか？ まるで意味が分からんぞ！

冗談はさて置き、真面目にどうしようも無い。

俺の持ちカード最強攻撃力モンスター、何故か持っている究極完全態・グレート・モ
スを召喚する？

ロマン過ぎる上に無謀なのだが、それ以前にプチモスやラーバモス、進化の繭を持つ
ていない宝の持ち腐れ。

磁石の戦士マグネット・バルキリオン、ハーピイ・レディ三姉妹、ウォール・シャド
ウ

どうしてこんなカードは持つてるのに、召喚に必要なキーカードを持ってないんだ!?

色々と諦め、どうしようも無いと感じた。

どこかにキーカードが無いか、とにかく探しまくった

何か有る感じが全くしないポケットの中まで漁ったりして……何か手応えを感じた。

そう、何も入っていないはずのポケットの中に手を入れたら、何かに触れたのだ。

最初、ポケットに入っていたゴミかと思った。

しかし取り出してみると、それは俺が欲しいと思ったカード……万華鏡―華麗なる分身―のカード。

何の冗談だろうか？ まさか四次元ポケットじゃあるまいし、欲しいカードを好きなだけ取り出せるだなんて……

そんな俺の思考を裏切るかのように、再びポケットに手を入れてカードを取り出す出てきたカードは、このアニメ世界では僅か4枚しか無いはずである、青眼の白龍のカード。

れれれ冷静になれ、K O O Lだ、K O O Lに……綴りが違う！ C O O Lになるんだ俺！

深呼吸をしよう、吸って……吐いて……吸って……吐いて……よし、冷静になった。

自分が今持っているカードをよく見てみる……が、問題無いように見える。

この世界の決闘盤デュエリオンにこのカードをセットしたらどうなるのだろうか？

俺の元来強い好奇心が疼く……が、それをしては問題が発生する事は目に見えてい
る。

こんな場所でそんな事をしては騒ぎになるなんてものじゃない

今後の生活の為に、自分の為に、俺の為に自重するしか無い。

それにしても、このカードは何枚ぐらい出てくるんだ？

………

………

………

ポケットから出てくるカードを試しまくった結果……これは酷い

何枚でも同じカードが出てくる、それはもう青眼の白龍が10枚でも50枚でも

この時代、この世界には無いシンクロモンスター、チューナー、エクシーズモンスター
にサイキック族

三幻神、三邪神、三幻魔、地縛神、N.O.、オレイカルコス、機皇帝、ダークネス、S
i n、極星、D—HERO、E—HEROなど

世界に1枚、または数枚、もしくは専用カードまで……しかもOCG効果も原作効果
のカードまで有る。

いくらなんでもシンクロとエクシーズ、ペンデュラムは拙いだろ、どう考えても

そもそもこっちの世界の決闘盤に対応しないだろうし、そういう意味でも無理がある。

ちゃんと試すだけ試しておくべきなんだけど、まあそれは次の機会でいいだろう。

今はカードの把握に努めるべきだな、現状の把握を最優先だ。

他に試した事は、目の前に有るカードを思い浮かべながらそのカードをポケットから出す事だ。

もしかしたらどこからかワープしてるとか、転送されているのかという予想をしてが、全く変化が無いのでただ俺が望むままにカードが出てくる……そう解釈して良さそうだ。

元の世界からカードが消えたという想像もしたが、こちら以上に確認できないのでどうしようも無い。

ある程度この異常が理解できた所で、とりあえずデッキを作ってみる事にした。

脳内でロツクカードをイメージしながらカードを取り出すと、ロツクに必要なカードが出てくる。

便利なんてもんじゃない……探す時間や考える時間が大幅に短縮でき、更に必要なカードのみが出てくる。

例え使わなくとも、使う可能性が有りそうなカードのみ出てくる……楽できるという

事でいいか。

やっぱり組むならロックデツキだよなあ

相手の思考を縛り、行動を誘導したり、苦々しい顔を見るのが最大の楽しみなんだし。やっぱり駆け引きつて楽しい、いつ崩されるか分からないスリルが楽しい、崩されても勝てた時が楽しい。

1ターンキルを好む奴は何が楽しいのだろうか？ ストレス発散か、自分が強いと言いたいのか

それとも勝つ事しか考えず、何も考えていないのだろうか？ 俺にはちよつと分からないな。

他にはカテゴリ（デザイナーズ）デツキ、テーマデツキ、ファンデツキ、ネタデツキ等が好きだな。

1ターンキルをメインにするデツキはどうしても好かないからな、やはり勝利以外の楽しみが欲しい。

確か遊戯王世界では勝利を目指すのは当然として、基本的にカテゴリデツキやファンデツキが多いし

俺もそういうコンボ系やロマン系のデツキは好きだから……そうしようかな？

元の世界では当然の1ターンキルだが、この世界では嫌われそうだし、ロック系を混

じえたカテゴリーデッキの使用を基本にしよう。

まあ俺の好みはさて置きつと……うん、最初だし若干適当だがこんな所かな？

誰かテスト決闘をしてくれそうな相手は……：……：……：……：……：……：……

年齢的にも親と住んでいるはずだし、1人暮らしには見えないから居るかな？

……

……

……

デッキが完成した俺は部屋を出て適当な部屋を見つける。

部屋割りがさっぱりわからないが、多分親か妹が居る……と、思うのでノックしてみ

る。

「はーい？」

無言で扉を開くと、そこに居たのは妹の堅守玲。

ただし、自分と同じく昔の姿であり、年齢が6歳も離れているからか小学生の姿だっ

た。

この玲は俺の妹なのか、それともこの世界の妹なのか……

「お兄ちゃんから私の部屋に来るなんて珍しいね、どうしたの？」

「玲はこっちの玲か？」

「こつちゅ？ こつちゅってどつちゅ？」

どうやら意味がわかっていないらしい、十中八九この世界の玲だろう。

という事は味方は居ないと思っただろう、ある意味一人で生きていくのか……少し辛いな。

まあ別に元々家族仲は特別良かったわけじゃないから、仮に向こうの俺が行方不明扱いでも大丈夫だと思う。

少しセンチメンタルになってしまったが、戻れないとなるとこちらで生きていくしか無いんだ。

割り切って考えないと自分が辛くなるだけだし、この考えはあまりしないようにしよう。

「忘れる、それよりもちよつと新しいデツキを組んだんだ

少し決闘の相手になってくれないか？」

「新しいデツキ？ お兄ちゃんが？」

それはまた珍しいな、いいだろう、相手になってやる」

……性格というか、言葉遣いが変わってないか？

こつちの玲の話し方に違和感を強く感じながらも決闘の準備を進める玲。

この玲のデツキはどんなデツキなのだろうか……この時代だとあまり強くないと思

うが、試せばわかるか。

ついでに、この話し方や性格の違いから、やはり元の世界の玲とは違うという事を再認識した。

「決闘盤は使わないけど、いいよな？」

家の中だし、狭いからとてもじゃないけどできないし」

「問題は無いな

さつさと始めよう」

「決闘！」

「私の先行！」

UFOTートルを召喚！ 更に永続魔法、機甲部隊の最前線を発動！

私のモンスターが戦闘で破壊された時、破壊されたモンスターの攻撃力より低い同じ属性のモンスターを特殊召喚できる！

カードを1枚伏せて、ターンエンド！」

……あれ、先行ドロローが無い？

もしかして俺のカードにPモンスターが存在するからマスタールール3に変わったのか？

仮にそうだとしたら、もし原作時間軸ならこれってヤバいんじゃないか？

先行ドロローが無いとほら、アニメ展開の手札枚数の都合とかが……まあどうでもいいか、そんな事。

「俺のターン、ドロロー」

とりあえず魔法カード、愚かな埋葬を発動

デッキからモンスターを1体、墓地へ送る

俺はデッキからワイトプリンスを墓地へ送り、ワイトプリンスの効果を発動

このカードが墓地へ送られた場合に手札かデッキからワイトとワイト夫人を墓地へ送る

「デッキからワイトとワイト夫人を墓地へ送る」

「ワイト？　ワイトなんか使ってるの？」

新しいデッキになって気になってたけど、そんなモンスター？」

ああ、この時代というか、この世界ではワイトなんて雑魚の象徴のモンスターなのか。

通常モンスターなんて融合素材とか、弱カードとしての扱いなのかな？

確かGXのアニメでも、融合モンスター以外で通常モンスターなんてほぼ使ってたはずだし

更に言うなら5D，sで通常モンスターなんて……使われてたっけ？

「ワイトはさて置き、フィールド魔法を発動する、アンデットワールドだ」

このカードが存在する限り、場のモンスターは全てアンデット族として扱われ、墓地のモンスターもアンデット族として扱われる

よって、場と墓地で機械族として扱われなければ効果を発動できない機甲部隊の最前線の効果は発動できない」

「アンデット族に変えるフィールド魔法!？」

「ついでに、アンデット族モンスター以外のアドバンス召喚も封じられる

上級モンスターを出したければ特殊召喚しなければならない」

「アドバンス召喚まで!？」

アドバンス召喚で通じた……本気で世界観がわからなくなってきたな。

深く考えてもわからないものはわからないし、今は考える事を止めよう。

「更に精気を吸う骨の塔を召喚し、シエンの間者を発動

自分の場に存在する表側表示のモンスター1体のコントロールをエンドフェイズ時まで相手の場に移す

この効果により、精気を吸う骨の塔のコントロールを玲に渡す」

「へ? こんなモンスターを渡されても……それにこのモンスターを倒そうにも通常召喚はもうしてるし

どうするつもりだ?」

「墓地のワイトプリンスの効果を発動

墓地に存在するワイト2体とこのカード自身を除外し、デッキからワイトキングを特殊召喚する」

「ワイト2体って、お兄ちゃんの墓地にはワイトとワイト夫人にワイトプリンスだけだろ？」

ワイト2体なんて除外できないじゃないか」

「残念ながら、ワイト夫人は墓地ではワイトとして扱われる

よってワイトとして扱われるワイト夫人とワイト、そしてワイトプリンスを除外し、デッキからワイトキングを特殊召喚

ちなみにワイトキングの攻撃力は墓地に存在するワイトとワイトキングの数×1000となる

現在、墓地にワイトとワイトキングは存在しないのでワイトキングの攻撃力は0だ」

「……攻撃力0なんて出してどうするんだ？」

精気を吸う骨の塔の効果を知らないのかな？

なら好都合、伏せカードも召喚を制限するようなカードでもなさそうだし大丈夫そうだな。

「この瞬間、精気を吸う骨の塔の効果が発動する」

「え、このモンスターの効果？」

「場にアンデット族モンスターが特殊召喚に成功する度に、相手のデッキからカードを2枚墓地へ送る

今、そいつは玲の場に存在するから、俺のデッキからカードを2枚墓地へ送る」

「な、何をするかと思っいたらそんな事か

いつたいたいどんな効果かと思っいたら……」

「俺のデッキから墓地へ送られたカードは……ワイトプリンスと闇よりの恐怖

この瞬間、ワイトプリンスと闇よりの恐怖の効果発動

ワイトプリンスの効果により、墓地へ送られた場合にワイトとワイト夫人をデッキから墓地へ送る

そして闇よりの恐怖の効果は相手の効果によって手札かデッキからこのカードが墓地へ送られた時

このモンスターは墓地より特殊召喚される、墓地より闇よりの恐怖を特殊召喚」

「デッキから墓地から特殊召喚!？」

「なんか不思議な言葉になってるぞ？」

さて置き、ワイトプリンスは墓地に存在する限り、ワイト夫人と同じように墓地ではワイトとして扱われる

よって場のワイトキングの攻撃力はワイトが3体となり、3000となる」
「そんな、攻撃力が3000!？」

うんうん、この反応が見たかった。

現実だとこんなにリアクションが良くないし、そもそもワイトキングを出した瞬間に邪魔されたりとか当たり前。

まあ……現実の世界での事は今は忘れよう。

「そんな事より、闇よりの恐怖はアンデット族……というか、そもそもアンデットワールドの効果で全部アンデット族だ

よってアンデット族モンスターが特殊召喚された、この瞬間に精気を吸う骨の塔の効果
果が再び発動する」

「あ、まさかそのデツキって……」

「デツキから墓地へ送られたカードはライトロード・ビースト ウォルフと死者蘇生だ
な

この瞬間、ライトロード・ビースト ウォルフの効果発動

このカードがデツキから墓地へ送られた時、墓地よりこのカードは特殊召喚される」
「そんな効果のモンスターが……そしてアンデットワールドの効果でいつもアンデッ

ト族に？」

「そういう事、ウォルフの特殊召喚をトリガーとし、精気を吸う骨の塔の効果が再度発動
デッキから墓地へ送られたカードはワイトメアとギブ&テイク……ワイトメアは墓
地ではワイトとして扱うモンスター」

よって場のワイトキングの攻撃力は更に上昇する」

「攻撃力が4000……だけど、これでもう精気を吸う骨の塔の効果は止まった！

これ以上、デッキから墓地へカードを送る事はできない！」

「ん、忘れたのか？ 墓地のワイトプリンスの効果を発動する

ワイト2枚とワイトプリンスを除外してワイトキングをデッキから特殊召喚する

墓地のワイトとワイト夫人とワイトプリンスを除外し、ワイトキングを特殊召喚だ」

「だ、だけど墓地のワイトが減って攻撃力は1000！」

またデッキを墓地に送っても……」

「それはわからんな、アンデット族の特殊召喚をトリガーにデッキから2枚墓地へ送る

闇より出でし絶望と馬頭鬼、闇より出でし絶望の効果発動、闇よりの恐怖と同じ効果

だ

よって墓地より闇より出でし絶望を特殊召喚し、アンデット族の特殊召喚で精気を吸

う骨の塔の効果発動

デッキからワイトメアにボーンクラッシュの2枚、ワイトメアはワイトとして扱う

のでワイトキングの攻撃力が上昇」

俺の場には闇よりの恐怖、闇より出でし絶望、ウォルフにワイトキングが2体。

総攻撃力は10600、UFOタートルの攻撃力は1400、精気を吸う骨の塔の攻撃力は400

とはいえ、精気を吸う骨の塔は自分の場に他のアンデット族が存在する限り攻撃できない。

そしてUFOタートルは戦闘で破壊した時、デツキから攻撃力1500以下の炎属性モンスターを特殊召喚できる。

これにより、精気を吸う骨の塔を攻撃する事はかなり面倒になり、ライフ8000を削りきれないか。

「攻撃力2800の最上級モンスター……」

「じゃあ続いて魔法カード、サンダー・クラッシュを発動

自分の場に存在するモンスターを全て破壊し、そのモンスターの数×300のダメージを与える」

「な、攻撃力2800の最上級モンスターにワイトキングまで!?

そんなに破壊してっつきゃあ!」

あ、話し方が妙に男っぽいと思ったら悲鳴は普通に女の子してた。

まあ玲の話し方も後回しだ。

「残りライフ2500……だけど、まだまだ余裕！」

それにせつかくのモンスターを全部破壊するなんて、攻撃してからでも良かったのになー！」

ん？ 初期ライフは4000なのか？

マスタールール3で先行ドロローがなかったり、アドバンス召喚で伝わったりするのにそこはアニメ基準なのな。

本当によくわからないな。

「特に問題が無いからな、墓地の馬頭鬼の効果発動

このカードを墓地から除外し、自分の墓地に存在するアンデット族モンスター1体を特殊召喚する

馬頭鬼を除外して、墓地のボーンクラッシュャーを特殊召喚

そしてアンデット族の特殊召喚で精気を吸う骨の塔の効果にチェーンし、ボーンクラッシュャーの効果を発動

このモンスターがアンデット族モンスターの効果によって墓地から特殊召喚に成功した時

相手の場の魔法・罫カードを1枚破壊できる、その伏せカードを破壊する」

「くつ、聖なるバリアーミラーフォースが……」

おー……危ない危ない、そしてさすがミラーフォース、アニメでも破壊される事に定評のあるカード。

まああんなのが成功しまくってたらアニメだと盛り上がり欠けるから仕方ないか。

「さて、デッキから墓地へ送られるのは……ワイトプリンスにゾンビ・マスター

ワイトプリンスの効果が発動し、デッキからワイトとワイト夫人を墓地へ

そしてワイト、ワイト夫人、ワイトプリンスを除外してワイトキングをデッキから特殊召喚

墓地のワイトキングとワイトメアが2体づつでワイトキングの攻撃力は4000となる

そしてアンデットが特殊召喚された事でデッキから墓地へ送る

闇より出でし絶望と馬頭鬼、闇より出でし絶望がデッキから墓地へ送られた事で絶望は蘇る

ありがたいな、俺のデッキを破壊してくれて」

「ち、違う！ 精気を吸う骨の塔が勝手に！」

「精気を吸う骨の塔の効果でデッキを破壊

生者の書―禁断の呪術―とワイトメア、ワイトメアが墓地へ送られた事でワイトキン

グの攻撃力は5000だ

更に馬頭鬼の効果を発動し、墓地のゾンビ・マスターを蘇生

これによって更にデツキを破壊、墓地へ送られるのは精気を吸う骨の塔とゴブリゾンビ……残念ながら終わりだな」

「残念ながら……」

「じゃあ続いてゾンビ・マスターの効果を発動

手札のモンスターを1枚墓地へ送り、自分か相手の墓地に存在するLV4以下のアンデット族モンスターを特殊召喚する

ただし、この効果は1ターンに1度しか発動できないがな

俺は手札の精気を吸う骨の塔を墓地へ送り、俺の墓地に存在するワイトキングを特殊召喚

これにより、墓地のワイトキングの数が減った事で攻撃力は4000に下がるが……再び精気を吸う骨の塔の効果が発動

デツキからカードを2枚墓地へ送り、アンデットワールドとゾンビ・マスターが墓地へ送られる」

「……………なんだ、これ？」

俺の場にはゾンビ・マスター、ボーンクラッシャー、闇より出でし絶望、ワイトキン

グが2体となっている。

総攻撃力は14100となっているな。

「もう充分だな、俺のデツキは残り4枚

危うくデツキ破壊で負けるところだったな」

「どの口が！」

「この口がだな

「じゃあなぶり殺しにする必要も無いし、ワイトキングでUFOタートルに攻撃」

「あぐう！」

攻撃力差は2600、残りライフ2500の玲では耐えられないと。

うーん……やっぱソリティアは楽しいけどつまらないな。

相手は何もできなくなる事も多いし、相手の反応や反撃をジワジワと封じたりする

ロツクとかを好む俺には合わない。

「というか、ソリティアは勝つ事しか殆ど考えてないやり方だから合わなくて当たり前か。」

いや、勝ちを目指さないわけじゃないけどな。

「お兄ちゃん、いつの間にかこんなに強く？」

「うーん……まあ気にするな」

「気にするなって、無理だろ」

落ち込んでいる玲はさて置き、今回は昔懐かしの【絶望タワー】に【ワイト】を混ぜたデッキだな。

精気を吸う骨の塔の効果で自分のデッキを破壊して、闇より出でし絶望を出す事を狙ったデッキだ。

とはいえ、絶望の攻撃力は2800と、最上級で高いとはいえそれ以上の相手には手も足も出ない。

しかも強化カードもモンスター除去も難しい、そういう訳でワイトも混ぜて攻撃力を強化した。

【絶望タワー】に必須カードは少なかったから混ぜるのは難しくなかったが、少々事故率が高いかな？

ワイトとかワイト夫人ばかり手札に来る可能性も高いし、絶望が手札に来て困る。

リロードも一応1枚入っているが……手札抹殺とどちらが良いかは好みで分かれそうなどころだな。

リロードでワイトや絶望をデッキに戻してワイトプリンスを使ったり絶望を落とすやすくできる。

しかし馬頭鬼やボーンクラッシャーを愚かな埋葬や骨の塔以外で送る手段でもある

し……

今回はリロードを使ったが、案外問題無く回せたな、次はどんなデツキを使おうかな？

どうせ色々なカードがあるんだ、現実ではできなかった楽しみ方を探していこう。
目先の目標はアカデミアへの入学と、玲とのデツキ調整とかかな？

実験は何にしても必要だし、頑張ってみるかな。

1話【遊戯王GX↓入学試験】

俺がこの世界に来て3日ほど過ぎた。

母さんや玲に俺の性格に違和感などと言われたが、高校に入る時に気分を一新してみるからその練習

そう言ったら一応納得された……真に受けるなよ。

それはともかく、よくよく調べてみたら試験は試験でも筆記試験だったらしいつまり筆記試験が半月後、実技試験は更に半月後のようだ。

色々学園の試験方法などを調べたが、筆記試験の順位で実技試験の番号が決まるらしい

知識が多い奴は番号が小さい数字になり、頭が悪い奴は番号が大きくなるようだ。

俺のノートを見つけてどれぐらいの学力か調べてみたのだが……まあ普通だな
精々趣味でできる程度の知識、深い知識は無いがそれなりという所だろう。

俺はどの問題も簡単に答えられるから1桁番号の自信は有るがな。

そして今、俺はインターネットでカードオークションを開催している。

我が家の貧乏具合はそこまで酷いとは言わんが、もう少し余裕が欲しい……別に今で

も普通に暮らせるが

自分で使える金も欲しいしなあ……せつかく金になるモノが有るんだし、売って困る事も無い

寧ろ、例えば超限定カードとでも言えば誰もが飛びつくだろうし、見ていて楽しそう

だ。
手始めにこの時代には無いカードであるスピード・ウォリアーとリミッター・ブレイク。

コンボ用コンビカードであるこの2枚、セットで初期値段を1万でオークションを開

始した。
知らないカード、超限定カードと書かれている、扱いやすそうなモンスターに簡易蘇生手段など

様々な理由からだろう……1時間程度で50万もの金に膨れ上がった。

この世界のカードの価値観を甘く見ていたな……元の世界でのカードの価値観は忘れた方が良さそうだ。

スピード・ウォリアーとリミッター・ブレイクの2枚は最終的に90万で売れた……
お前らアホだろ？

だが俺は……更なる追い打ちを狙う！ 進化する人類のカードをオークションで販

売開始した。

スピード・ウオリアーに装備させれば——という事を書いたのでさつき買った奴はおそらくこのカードも買うだろう

そう思っていたらまさかの即決30万も投入された……だからお前アホだろ？

元々の攻撃力を変動させる進化する人類のカードはどうやら欲しがると人が多かった

これも値段がつり上がっていき、最終的に120万にまで……この世界のカードの価値観がおかしくないか？

この世界ではこれが普通なのかと、そう考えて他のオークションを確認したがそんな事は無かった。

普通のカードの場合、安くても数百、それなりでは数千、高ければ数万ぐらいのカード

それだけ希少カードが高く売れるという事か……金儲けに使って正解だが、若干怖いぞ。

しかしまあ……今後もこのままカードを売っていくかな

趣味は人それぞれだから様々なカードを売ってやれば高値で売れる。

カテゴリカードとかも売れるかなあ……きつと凄まじい値段で売れるだろう

ナチュルとかなんて元の世界でも数千とかするカード……この世界では数千万単位

になりそうだ。

今はこんな強いが、普通のカードしか売らないが

ある程度売れ行きが伸び、更なる高値で買う馬鹿が現れるまで待つ。

良い獲物が……金持ちが釣れたら高値で売れそうなカードをオークションで売り出す

この無限増殖カードを利用して億万長者にでもなるかな……別にそこまで金に興味は無いが。

一人暮らしで金をあまり使わない癖が有るから贅沢に興味は無いし、金を稼いだら趣味にでも使おうかな？

……

……

……

という訳で筆記試験を受けに会場に来た。

特に何も思わず、指定の部屋に入って普通に試験を受けたのだが……

問1

デュエルモンスターズに存在する主なカードの種類を答えなさい。

これはモンスター、魔法、罨カードでいいんだよな？

いくらなんでもこんなのはこの世界なら幼稚園児でも知っているはずだ。

問2

召喚について説明しなさい。

通常召喚じゃなくて召喚？

なら表側攻撃表示でモンスターを出す事、通常召喚ならセットも含めるんだがな。

問3

アドバンス召喚について説明しなさい。

L V 5やL V 6のモンスターならリリース1体、L V 7以上のモンスターは条件付きでない限りリリース2体でモンスターを召喚できる。

ただしこれは通常召喚であり、効果やコストを用いて特殊召喚される場合はアドバンス召喚とは呼ばない。

ついでに、L V 4以下のモンスターを召喚する場合はアドバンス召喚とは呼ばない。

問4

魔法カードの種類について答えなさい。

通常魔法、装備魔法、速攻魔法、永続魔法、儀式魔法、フィールド魔法の6種類。

問5

罨カードの種類を全て答えなさい。

通常罾、永続罾、カウンター罾の3種類。

こんな感じでカードの種類や表示形式、戦闘ダメージなどの基本問題が50問。51問目からは少し変更されて……

問58

スネークポットの効果で特殊召喚された毒蛇トークンは戦闘で破壊された時相手に500ポイントのダメージを与える効果モンスターであるか。

ああ、偶に勘違いされそうだけど、トークンは効果が有っても通常モンスター扱いだからな……

答えは通常モンスター扱いであり、効果モンスターとしては扱わない。

問72

場に通常魔法である強欲な壺と速攻魔法であるリロードを伏せました伏せたターンに発動できないのは？

答えは速攻魔法のリロード、速攻魔法は伏せたターンには発動できない。

……そういえば色々調べたがこの時代は強欲な壺が禁止カードじゃないんだっただな。

問84

このカードをリリースして相手モンスターを破壊する効果を持つならず者の傭兵部

隊の効果を発動しました

相手はカウンター罠カード、天罰を発動し、ならず者の傭兵部隊の効果を無効にしました。

この時、ならず者の傭兵部隊はどうなりますか？

答えはコストとしてリリースされたのでならず者の傭兵部隊は墓地へ送られたままになる。

コストと効果の問題は間違えやすいから仕方ないな。

問99

相手の攻撃力1000以上の召喚したモンスターを破壊する通常罠カードの落とし穴に対して

自分はこのカードが場に存在する限り、お互いの罠カードの効果を無効にする永続罠カードの王宮のお触れを発動させました

相手は場の魔法・罠カードを1枚破壊するサイクロンを発動し、自分の王宮のお触れを破壊しようとしています。

この時、自分もサイクロンを発動し、相手のサイクロンを破壊すればどうなりますか？

答えは相手のサイクロンを破壊し、自分の王宮のお触れも破壊され、相手の落とし穴

の効果も発動する。

サイクロンでサイクロンを破壊してもサイクロンの破壊する効果は消滅しない。

更に王宮のお触れは永続罠カードでこのカードが場に存在していなければ罠カードの効果は無効にできない。

よって落とし穴の効果は無効にできず、落とし穴の効果は有効、よって自分の召喚した攻撃力1000以上のモンスターは破壊される。

こんな感じの、ルール関係の問題が更に50問。

問題は残りの50問……

問108

攻撃力・守備力が0の通常モンスターを答えなさい。

これは困った、確かにそれは存在しているが……千眼の邪教神、ソイツ、神龍の聖刻印の3体。

そして神龍の聖刻印のカードはまだばらまいてないんだよな……どうしたものか？
仕方ない、ここは千眼の邪教神、ソイツの2体だけ書いておくか。

問113

人造人間―サイコショッカーが召喚されました。

この時、自分の伏せているカードは落とし穴と神の宣告です。

人造人間―サイコシヨツカーを破壊するにはどうすればいいでしょう。

答えは神の宣告、サイコシヨツカーの効果は永続効果、場に出た瞬間から効果が適用されている。

よって相手が召喚を終えてから発動する落とし穴は発動できない。

しかし相手の召喚を無効にして破壊する神の宣告なら発動できる、召喚自体が無効にされているからな。

問127

ミステイック・ソードマンLV2は裏側守備表示モンスターを攻撃した場合

ダメージ計算を行わず、裏側守備表示のまま破壊できます。

更に戦闘によつて相手モンスターを破壊したターンのエンドフェイズ時

このカードを墓地へ送り、手札かデッキからミステイック・ソードマンLV4を特殊召喚できる効果を持ちます。

このモンスターが裏側守備表示のモンスターをダメージ計算を行わずに破壊した場合

ミステイック・ソードマンLV2はミステイック・ソードマンLV4を特殊召喚をする効果を発動できますか？

答えはできない、こいつの裏側守備表示モンスターを破壊するのは戦闘ではなく効果

による破壊だからな。

戦闘によって相手モンスターを破壊しないとこのモンスターはレベルアップできない。
い。

問135

自分の場にはユーフォロイドが存在し、手札には融合と融合素材の代用効果を持つ融合呪印生物―光が存在しています。

融合モンスターであるユーフォロイドと戦士族モンスターを融合素材に持つユーフォロイド・ファイターを特殊召喚してください。

あー……若干ややこしい問題だな。

融合代用モンスターは種族の融合代用に使えないから普通に融合を発動しても融合できない。

ユーフォロイド・ファイターを特殊召喚するには手札の融合呪印生物―光を召喚し、自身の効果を発動。

自身とユーフォロイドをリリースし、そしてリリースしたモンスターを融合素材とする光属性融合モンスターを特殊召喚する。

この効果を使用し、ユーフォロイド・ファイターを特殊召喚する。

ただし、この効果で特殊召喚したユーフォロイド・ファイターは融合素材の攻撃力の

合計となる効果を発動できず

攻撃力は0として扱われるので使い道が高LV光属性機械族という点以外にほぼ皆無で出しても無意味に等しいと。

問150

青眼の白龍の攻撃力、守備力、属性、種族、フレーバーテキストを答えなさい。

いやいやいやいやいやいやいや、なんだこの問題は!?

ステータスとかはいいい、だがフレーバーテキストって……

そんなの覚えてる奴いるのか? というかこの問題はさすがにどうかと思うのだが……やっぱりKC社だから仕方ないのか?

確か……高い攻撃力を誇る伝説のドラゴン、だったか?

さすがに覚えてないぞ、フレーバーテキストを覚えてる奴なんて殆どいないと思うし。

こんな感じで最後を除いて、特殊なルールだったりするカードの問題だった。

簡単なのも多かったが地味にいやらしい問題も多かった。

合計問題は150問、少し大変だったが筆記テストも終わって数日後。

実技の番号は筆記テストの点数の高いほど小さい数字のようだ。

俺の番号は2番、どうやらどこかで間違えてしまったらしい。

デュエル・アカデミアでの制服は3色存在している。

中等部からの成績優秀者が入る青い制服、オベリスクブルー

高等部編入の成績優秀者、または中等部のブルーに入れなかった者が入る黄色の制服、ライイエロー

高等部編入、または中等部の成績が悪い者が入る赤い制服、オシリスレッド

さすがにレッドに入りたくないし、実技試験は若干本気のデツキにしようかな？

いや、やっぱりネタに走ったデツキにしよう、本気を出したらやり過ぎるしな。

……単純に楽しみたいしな。

会場に入って辺りを見回してみると、気のせいか見覚えのある顔がある気がする。

アレって原作キャラだっけ？ 確か……名前は忘れたな。

とはいえ作品は覚えてる、あいつは遊戯王GXのキャラだったはず。

一応玲で確認していたが、やはりこの時代はシンクロ・エクシーズ・ペンデュラムが
無い時代か……

相手をするには楽だけど、こつちもできないとチューナーとかPモンスターとか使いに
にくいな。

元々あまりS召喚もX召喚もP召喚も使う気は無かったとはいえ、実際に使えないと
なると少々悩ましいものだ。

『受験番号2番、堅守瑞貴さん

4番の決闘場デュエルフィールドに移動してください』

出番か……さて、楽しく嫌がらせをしますかねっと！

頼むぞ試験官、せめてダメージぐらいは与えてくれよ？

さつさと移動すると、試験官がそこに立っていた……サングラス？

KC社の社員は妙にサングラスの奴多いけど、社員制服の一部なのかな？

「受験番号2番かな？」

「はい、受験番号2番の堅守瑞貴です」

「では早速始めよう」

本気で来なければ、すぐに終わらせてしまおうぞ！」

……そういえばI K I L Lは好まないけど、試験なら相手が驚くような手で勝った方がいいかな？

別にI K I L Lじゃなくてもいいが、強い印象を持たせるという意味ならそれも有りか？

「決闘！」「決闘」

「先行は私だ！」

手札から儀式魔法、覚醒の証を発動！

手札か場から合計LVが4以上になるようにモンスターをリリースする！

私は手札からLV6の聖刻龍―トフェニドラゴンをリリースし、覚醒戦士 クーフーリンを儀式召喚！―

珍しいな、儀式魔法を使うなんて。

そしてリリースしたモンスターはトフェニドラゴンか……確かにあのカードも販売したが、この試験官が買ったらしい。

「この瞬間、トフェニドラゴンの効果が発動！

トフェニドラゴンがリリースされた時、デツキ・手札・墓地からドラゴン族の通常モンスターを攻撃力・守備力を0にして特殊召喚する！

私はデツキよりトライホーン・ドラゴンを特殊召喚！

更に魔法カード、儀式の準備を発動！

デツキよりLV7以下の儀式モンスターを手札に加える！ 私はLV4のクーフーリンを手札に加える！

更に墓地より儀式魔法を手札に加える事ができる為、墓地の覚醒の証を手札に加える！―

なるほど、どうやら聖刻龍でデツキとかから通常モンスターを出し、それでクーフーリンを強化するデツキらしい。

あれ、入学前の生徒を相手にするには少し強くないか？

いや別に元の世界から考えると強くはないが、この世界では強くないか？

「そして再び覚醒の証を発動！

場の攻守が0になっているトライホーン・ドラゴンをリリースし、クーフーリンを儀式召喚！

魔法カード、愚かな埋葬を発動！ デッキからモンスターを1体墓地へ送る！

私はこの効果により、デッキからトライホーン・ドラゴンを墓地へ送る！」

なんとというか、いきなり元の世界で制限カードを2枚も使うとは……

こちらが驚かす予定だったが、逆に驚かされてしまったな。

「クーフーリンの効果発動！

1ターンに1度、墓地の通常モンスターを除外し、その攻撃力分だけ次の私のスタンバイフェイズ時まで攻撃力を上昇させる！

私はこの効果により、墓地のトライホーン・ドラゴンを除外し、その攻撃力分……2

850上昇！

よって私の2体のクーフーリンの攻撃力は3350！ これでターンエンドだ！」

スタンバイフェイズ時までで効果が切れるクーフーリンを先行で出し、更に効果の発動？

……ああ、アレか？ 生徒の実力を試す為の壁として召喚したとかか？

仮にそうだとしたら、何もせずに次のターンで攻撃力を下げてから処理すればいいんだが……それもつまらないな。

やっぱり印象付けとしてやるって言うなら……こうだよな？

「俺のターン、ドロー」

モンスターをセットし、魔法カード、太陽の書を発動

裏側守備表示になっているモンスターを表側攻撃表示に変更する

この効果により、セットされているモンスター、幻惑のラフレシアが攻撃表示になる
そしてこの瞬間、幻惑のラフレシアのリバース効果発動、ターン終了時まで表側表示の相手モンスターのコントロールを得る

この効果により、クーフーリンのコントロールを得る」

「な!?! 私のクーフーリンが!?!」

「速攻魔法、エネミーコントロールラーを発動

相手モンスター1体の表示形式を変更させるか、自分の場のモンスターをリリースして相手の表側表示のモンスターのコントロールを得る

後者の効果を発動し、幻惑のラフレシアをリリースしてクーフーリンのコントロールを得る」

俺の場にクローフリーンが2体、これを見ている相手の気持ちはどう感じるのか気になるところ。

問題は……こいつらが強化効果持ちのモンスターって点かな？

「な、な、な……」

「魔法カード、死者蘇生を発動

自分か相手の墓地に存在するモンスターを1体、特殊召喚する

俺は自分の墓地に存在する幻惑のラフレシアを攻撃表示で蘇生

バトルフェイズ、幻惑のラフレシアとクローフリーンで攻撃」

ラフレシアの蔓とクローフリーンの槍が試験官に襲いかかる。

ラフレシアの攻撃力300とクローフリーンの攻撃力3350の合計、3650のダ

メージを与えた。

「こ、こんな……」

「バトルフェイズ終了」

「な、なんだと!？」

もう1体のクローフリーンで攻撃すればもう君の勝ちなのだぞ!」

「装備魔法、反目の従者をクローフリーンに装備してこのままエンドフェイズ

この瞬間に幻惑のラフレシアとエネミーコントローラーの効果が切れる

よってこれらのモンスターのコントロールを相手に移る」

「なにがしたかったんだ？」

まあいい、私のター……」

「そして相手にコントロールが移った瞬間、反目の従者の効果発動

このカードを装備したモンスターのコントロールが移った時に効果が発動

その装備モンスターの元々の攻撃力分のダメージを相手に与える」

「ん……な、元々の攻撃力分のダメージだと!？」

試験官の残りライフは350、元々の攻撃力が500のクーパーリンの攻撃力以下だ。

反目の従者を装備したクーパーリンが試験官の方を向き、その槍で攻撃した。

これによって試験官のライフは0となり、俺の勝ちが決まった。

「ありがとうございます」

俺の礼を聞いて微妙そうな顔になる。

それぐらい予想済み、その後に言う事だって予想している。

コントロール奪取はともかく、反目の従者という屈辱的な手段で勝ったんだし。

「……お疲れ様、君の勝ちだ、結果は後日連絡される

私としてはあのような戦い方は非常に不本意だが負けは負けだ」

今回のデツキは反目の従者をトドメとして狙った「コントロール奪取」デツキだ。ちなみに植物族を中心とし、薔薇の刻印とかも入っている。

後はダメージを受けてライフが減った時に進化する人類を装備させ、元々の攻撃力を上げて送り返すとかかな？

基本はバーンデツキなんだが、元々の攻撃力の低いモンスターしか出なかったから仕方なく攻撃をした。

後は「ウォールバーン」関係のカードも多少入っている程度……まあ少なくとも強くはないな。

それしてもまさか本当に「KILL」をしてしまうとは思わなかった。

つつい高い攻撃力のモンスターが出てきたからやっちゃったな……もう少しデツキのカードを見せたかったが、まあいいか。

さっさと試験会場から出ていき、そして後日、俺の家に合格通知が来た。

筆記テスト2位、そしてノーダメージで試験官に勝利

これだけして落とされる可能性の方が低いだろう。

だが、合格して当然のはずの俺の下に来た合格通知にはこう書かれていた。

堅守瑞貴、オシリスレッド……待ておいこら

俺がオシリスレッド？ どう考えてもラィイエラーだろ！

ラーイエローにならなかつた原因を考えてみる。

筆記試験で2位になった……おそらくミスは1問か2問程度
それだけのミスでオシリスレッドにされる可能性は先ず無い。

となれば実技試験……原因はなんだ？

あんな嫌がらせのようなデツキを使ったからか？ いやさすがにそれは……無いよ
な？

確かに屈辱的な負けせ方はしたと思うがいくらなんでもこれは酷い。

職権乱用が多いこの世界、可能性としては十分に考えられるが……ふざけるな！
と怒っても結果は変わらない。

KC社に直談判してやろうかとも思ったが、本社に目を着けられるのはさすがに遠慮
したい。

よつて俺は泣き寝入りする羽目になったと……なんというか、やる気が削がれたな。
こうなつたら、学園に入つても嫌がらせデツキばかり使つてやる！

そつちがその気なら俺はそれを突き通し、その上で上位を目指してやる！

学園の生徒には悪いが、文句は試験官やKC社に言つてくれ……

俺の方向性を完全に決めたのは向こうなのだからな。

2話【入学試験↓初日】

嫌々レッドの制服を来て飛行機に揺られながらデュエル・アカデミアへ。

なんで飛行機なんだよ……船でいいだろ、乗り物も高い場所も苦手な俺にはかなりの苦痛だった。

やってきましたデュエル・アカデミア……超帰りてえ。

原作に巻き込まれたくなんてしたくないぞ、面倒だからな。

入学式……鮫島校長の話は完全無視、俺はデツキ構成を考えながら暇を潰していた。つうか入学生少なすぎないか？

受験生はもつと居ただけど……思ったより狭き門だったんだな。

校長の長い話を終えて指定された寮である……ここがレッド寮か、言われている程悪くないな。

少々みすばらしいが、無駄に派手だったり広すぎたりしないから気楽そうだな。

さて、面倒事の無いようにさつさと部屋に入って寝よう、自分の娯楽以外で無駄な事はしない主義だ。

「……は眺めも良いし、風情もあるぞー」

いくらなんでも主人公の顔は覚えているが……何故居る主人公！

茶髪でなんとというか、ネタ的な意味で言うところ海月みたいな形をしている頭をした元気な少年という感じだ。

名前は確かか……遊城十代だったかな？ 遊城に見つからないように階段の影に隠れる。

「ここだここだ、ここが俺達の部屋だ」

「一緒の部屋だね」

もう1人いる、髪色が水色で……なんというか、アレか？ アニメで出てきそうな髪型みたいな形をしている髪型だな。

身長は遊城よりも低く、なんだか弱気な雰囲気を感じさせる奴だった。

そして2人は部屋に入って行ったが、水色髪の名前ってなんだったかな？

目立たないし覚えてないな……確か弱虫だって事は辛うじて覚えてるが。

さて、あいつらも部屋に戻ったし俺はまたデッキを作るか。

今から作るデッキは特殊勝利デッキ、ロックデッキに並んで俺が最も好んで使うデッキだ。

今日は何を作ろうかなーと……エクゾディアでも作るか。

勿論、1KILLなんてできない回りくどい完成のさせ方だな。

ロック系にするか、それとも墓地回収にするか……

もしくは攻めていると思わせて実はエクゾディアを揃えていたというパターンにするか、色々悩むな。

でも決める方法はエクゾディアだけ、それ以外の方法は絶対に使わないで勝つ。

大抵の人はエクゾディアを速攻で揃える事を目的にしたデッキだろう、だけど俺はそんなつまらない方法は使わない。

戦うのなら楽しまないと勿体ないから、すぐに終わったら相手の行動も何も知れなくてつまらない。

敵がどんな方法で潰してくるのか、悩んでいる姿を見るのも楽しいしな。

……よし、決めた！

とりあえず今回は戦いながらのんびりと揃えていく方向にしよう。

これならこっちでもそれなりに悪く思われなはずだ。

しかし……この部屋は一応3人部屋なのに誰も来ないな、まだ来ていないのか、それとも入るのは俺だけなのか？

後者なら色々助かるんだけど、後々どんな面倒が降りかかってくるのやら……

怖いなあ。

そんな事を考えながらデッキを作っていく。

歓迎会の時間はまだそれなりに先だし、完成させられるかな？

家でもかなり作ってきたが、エクゾディアは何種類デッキを作っても楽しいしな。

そして夜の歓迎会直前、かなり時間がかかったがデッキは完成した。

これのお披露目はいつになる事やら……エクゾディアはできるだけ特別な時に使いたいな。

普段から使っていてもいいが、俺が飽きるだろうから止めておこう。

そして歓迎会という事で食堂に入ってみるとなんだか嘆いている男達が……

嘆くのはいいんだけど声がかい、少し声の音量を下げてくれないか？

「他の寮の料理は凄いご馳走だったぞー」

いや、何故お前がそれを知っている？

覗いてきたのか？ 犯罪だぞ、それは。

「おまけに、寮長は人間ですらない……猫なのか？」

もう少し冷静になれよお前、普通に考えて誰かのペットだろう？

多分寮長だと思いが、さすがにこの雰囲気というか、誰も言い出さないから生徒のペットじゃないだろう。

生徒達の嘆きの声がある最中、暖簾の向こうから痩せ形の男が現れた。

名前は覚えてないけど……確か朝の校長の話の時に紹介された寮長だったな。

確か見せ場で敵方にいた気がするけど……いつだっけ？ 忘れたな。

「ふっふーん、寮長の大徳寺だニヤー」

授業では錬金術を担当している、よろしくニヤ

「んーんまい！」

先生の挨拶が終わる直前の声に、全員が振り返る。

ちなみに俺が座っていた席は声の主と逆位置でかなり近い。

4人席でテーブルは全部で8台、そして間の廊下は狭いので本当に近い。

「拙いっすよ兄貴」

「そうか？」

むちやくちや美味いぜこれ！」

「いや、そういう意味じゃなくて……」

まだ先生が挨拶中だし」

漫才でもしてるのか、主人公と確か同室の……舎弟？

ぶっちやけ単純に馬鹿なだけな気もするけどさ。

そう言っている内に先生が遊城に近づいて、見下ろすような格好でちよつと迫力が出ている。

でもニコニコと笑顔な表情のせいで迫力がかなり台無しだな。

「細かい事は気にしないのニヤー」

それでは皆さん、これからよろしくニヤー」

そんな感じで歓迎会という名だけで単なる夕食は始まった。

味はそれなりに美味かったとだけ言っておこう。

先生の料理の腕は悪くなかったが……もう少しおかずを増やせないかな？

食後、特にする事もなくのんびりしていた、そんな時、俺にビデオメールが送られてきた

嫌な予感を感じながらも、送り主を確認してみると……誰だったかな？　確かメイン

キャラだったはずだ。

黒髪で勇者カッツトみたいな髪型をしている、雰囲気はかなり強気というか傲慢そうという感じの奴だ。

しかし、別に俺に送ってくるのはいいけど何故俺に？

もしかして実戦試験で気に入らない戦い方だったから潰そうとか思ったのかね。

そういえば俺と戦った試験官、あまり見られないようなカードも使っていたし、それに勝ったから目をつけられたか？

『やあ、ドロップアウトボーイ、午前0時に決闘場で待っている

互いのベストカードを賭けた、アンテイルルで決闘だ

「勇気が有るなら……来るんだな」

ベストカードと言われても……俺はカードは大量に持つてるから別に負けても問題は無いんだけどな。

そういうえば、確かアンティールは校則で禁止されていたな。

なら行く価値は無い、無いのだが……少し興味が有る。

興味が有るのは主人公や今の奴じゃない、あの金髪の女生徒だ。

勿論恋愛とか、ミーハーとかそういう意味の興味じゃない。

殆ど覚えていないが、この決闘にはヒロインである金髪の女生徒が来るはずだ。

結構真面目そうな性格をしたと思うし、そういう真面目そうなのをからかうと楽しそうだ……という意味でな。

俺は適当なデッキを持って部屋を後にする、今回は決闘する気は無いが念のため。

取り巻きに絡まれたら面倒だしな。

それに、確かあの時の決闘は途中で中断されたんだっけ？

俺のデッキだとどうしても長期戦になってしまおうし、どの道戦ったって完全不燃症になつて終わるんだ。

だつたら最初からしないで観戦でもしてるさ。

ガードマンに見つからないように気をつけて、足音を出さないようにしてつと……な

んだか本当に子供に戻った気分だ。

そういえば俺ってこんなに子供っぽかったっけ？ 現代では無愛想だとか付き合

が悪いとか言われてた気が……つと、着いたな。

お、やつてるみたいだな、今は……始まってすぐかな？

相手にヘル・ポリマーを使われて遊城はE・HERO フレイムウィングマンが奪われたか。

そういえば夕食中、遊城の噂が周りで流れていたな、クロノス教員という、この学校の上位教師を倒したとか。

で、それを見た奴に目をつけられてメタられてしまったと……自分のデツキ内容が相手に知られているのに安易に行動するからいかんのだ。

俺はデツキを何種類も使うし、仮に似たようなデツキでも戦い方は変える、そうやって相手にデツキを知られないようにするんだ。

俺は入り口の影に隠れて決闘の様子を窺う。

まだ出て行く必要は無い、もう少し観察させてもらおうかな。

「E・HEROクレイマンを守備表示で召喚！

ターンエンドだ」

赤い頭をした石の巨人……というほど大きくないモンスターが出てきた。

それにしても頭が小さいな、クレイマンって結構微妙な見た目で戦士族でヒーローなんだよな。

「カード、ドロ―！」

俺は地獄戦士を召喚！」

黒い仮面と鎧を着た背の低い男性モンスターなんだが、しかし何故こんな微妙なモンスターを入れてるんだ？

この時代にももう少し使いやすいモンスターは存在するし、ほぼ上位互換のアマゾネスの剣士もある。

俺も趣味デツキなら確かにこういうモンスターを使う時はあるが……

自爆特攻できるアマゾネスの剣士と違って攻撃を受けないと効果を使えない。

地獄戦士の効果は相手モンスターの攻撃によって戦闘で破壊され、墓地へ送られた時この戦闘で受けた戦闘ダメージと同じ数値分の効果ダメージを与える効果だ。

相手からの攻撃を待たないと使えない受動的な効果であり、ライフが優っている時に使うと効果的なモンスターだな。

しかし遊城のメタデツキとして考えた場合は……もしかしてあいつのデツキはあまりコンボを考えられていないとか？

例えば単純にメタカードを数枚入れて終わりなのだとすれば、趣味デツキでの採用な

のかもしれない。

「いけ！ フレイムウイングマン！」

フレイムシュート！」

飛び上がったフレイムウイングマンが炎を纏い、クレイマンに突進していき、クレイマンは無抵抗のまま破壊されて消え去る。

そしてフレイムウイングマンは遊城の前に現れ……

「フレイムウイングマンの効果により

破壊したモンスターの攻撃力分のダメージを、相手プレイヤーに与える」

フレイムウイングマンの嘴のような腕から炎が現れ、遊城に向かって放たれた

遊城は苦しそうにしているが……いや、それってソリッドビジョンだろ？

「お前の場にはお前を守るモンスターは1体も居ない！」

地獄戦士！ ヘルアタック！」

攻撃名が安直すぎないか!?

それって地獄関係のモンスターなら誰でもその攻撃名でいいよな！

遊城はヘルソルジャーの剣により更にダメージを受ける。

遊城のライフは残り2000、主人公だし多分大丈夫だろ。

「融合モンスターを封じられてもう打つ手無しだな

スモールタウンではどうだったか知らないが、お前はデュエル・アカデミアでやっていけるレベルではない、思い知ったか!?

俺は場にカードを伏せて、ターンエンドだ!」

あの程度で融合を封じた? 高が攻撃力2100のモンスターを奪った程度で何を良い気になってるんだ?

HEROの融合モンスターでフレイムウィングマンは攻撃力が低い方だし、確かに効果は少々厄介かもしれないが別に処理に困るようなモンスターでもない。

元世界の環境に比べたら……あの程度で勝った気になれるなんて信じられないな。

まあ、この世界で考えたらエースカードを奪ったりすればそりゃ勝った気にもなる……のか?

それに融合のカードが1枚しか入っていない可能性は低い、というかほぼ間違いないから3枚積みだろう。

この時代ではまだそこまで融合系カードの回収や特殊融合も無いのだから。

なのでたった1枚潰したぐらいで良い気になるとは……。

そして遊城は笑いだし、喜んでる事を万丈目に伝える。

このアカデミアには強い奴がゴロゴロしている……ねえ?

元の世界を知っている俺としてはあいつ程度の実力でオベリスクブルーに残れる理

由がわからん。

「俺のターン、ドロロー！」

E・HEROSパークマンを召喚！」

良い声を出して黄色と青の戦士が現れる、それにしてもソリッドビジョンで声が出るつてのはどういう仕様なんだ？

あと、攻撃力1600で格好つけてもあまり格好良くないから格好付けなくてもいいぞ。

フレイムウイングマンはそれなりだから格好つけるべきだと思うが。

「いけえスパークマン！」

スパークフラッシュ！」

遊城よ、攻撃対象の名前は言うべきだと思うぞ？

そしてそれで理解できるスパークマンがすげえ、これがKC社の技術力か……

今更だが、決闘盤って音声認識なのか？ それでも何故スパークマンが分かる？

それはともかく、スパークマンの電撃が地獄戦士に当たり、地獄戦士は呻き声を上げながら破壊された。

しかし地獄戦士の剣が高く舞い上がり、遊城に向かって放たれた。

「モンスター効果の発動だ！」

地獄戦士は破壊された時、ダメージを相手にも与える効果があるのだ！」

放たれた剣は遊城を切り裂き、遊城にダメージを与える。

でも400程度のダメージでそれは大袈裟じゃないか？

「アニキ！」

「貴方のお兄さん、ちよつと迂闊ね

モンスター効果を見視するなんて」

「十代君は本当のアニキじゃなくて……」

なんとというか、僕の心のアニキなんだ」

心のアニキってなんだ？ 目指すべき目標とか、そんな感じか？

そういえばこの2人も見学してたんだっけ？ ふと思いついて見てみる。

水色髪と一緒にいるのは確かヒロインの女だったかな。

金髪で髪はロングストレートという感じか？ 今は遊城の状況を見てるから少々

困ったような雰囲気をしている。

とはいえ、確か彼女の性格って真面目で強気じゃなかったっけ？ だから来たんだ

し。

しかし……この2人と遊城と戦っている相手の名前、本当になんだったかな？

「カードを一枚伏せ、ターンエンドだ」

「次の攻撃で俺の勝ちが決まりだ！ カード、ドロ―！」

行けえフレイルムウイングマン、スパークマンにフレイルムシユートだ！」

「罨カード、異次元トンネルミラーゲート発動！」

「なに!？」

確かE・HEROが戦闘する時、相手モンスターとコントロールと入れ替えて戦闘するカード。

E・HERO専用の戦闘時に発動する強制転移みたいな感じだな。

俺はあまり攻撃しないが、戦う時は注意しておいた方がよさそうだ。

コントロールを入れ替えられ、ヘル・ポリマーの効果から抜け出したフレイルムウイングマン。

ヘル・ポリマーの効果が原因か、黒くなっていた羽が元々の色である白の戻っていた。

同時に相手にコントロールが移ったスパークマンには黒いオーラが……ヒーローとしてそれはどうなんだ？

ついでにフレイルムウイングマンの癖に何故攻撃に電撃を使う、お前って確か炎の攻撃じゃなかったか？

効果ダメージの時に相手に攻撃したのだから電撃になってるぞ？ でも風属性だよ

な、確か。

さつき遊城に攻撃した時には炎の攻撃だったのにな。

「アニキ格好いい!」

その声に遊城は水色髪に見えるように小さくVサイン。

女生徒にお調子者の称号を頂きながら相手から目を離さない。

「くっ、ドロップアウトのオシリスレッドが調子に乗るなよ! 俺は手札からヘル・ブラストを発動!

自分のコントロールするモンスターが破壊された時、破壊したモンスターを破壊しその攻撃力の半分のダメージを与える!」

微妙なカードだ……自爆特攻か反撃されて負けないと使えない通常魔法、確かOCGでは通常罠カードだったな。

通常魔法では扱い難く、持っていて損は無いがそれよりも他のカードの方が使い易いだろう。

純粹にモンスターを破壊できる地割れとか地砕きの方が対象選択はできないが楽だ。

それに地割れとかならスペースが余っていたらどんなデッキに差してもいいいな。

「更に罠カード、リビングデットの呼び声発動!」

自分の墓地から攻撃表示でモンスターを特殊召喚する永続罠。

便利だが発動直後にサイクロンなんてザラだし、時々使えるのか考えさせられる。

当然ながら使えるが……よく破壊されて結局碌に使えないパターンも多かったなあ

……

初動が遅い事、魔法・罨ゾーンを圧迫する事以外に欠点はほぼ無いかな？

今ではマジック・プランターとかセルフバウンスで再利用なんて少くないし。

「地獄戦士を特殊召喚！」

そして地獄戦士を生け贄にして、地獄將軍・メフェストを召喚！」

貫通効果と戦闘ダメージを与えた時にハンデスする効果を持つ上級モンスターだな。

しかし攻撃力は高攻撃力下級にも劣る1800、サポートを無くして使うのは難しいモンスターだ。

それなのに単体で出して特にフォローもせずには置くだけで勝ったような顔になっている。

「決闘は99%の知性が勝敗を決する

運が働くのはたった1%に過ぎない」

半分同意するが半分否定できるかな？ 運も実力の内という言葉もあるし。

それにシャッフルを計算してはいない限り、運の要素は大きく関わる、まあ計算してシャッフルすればそれはイカサマだが。

そういえばDM時代にギャンブルデッキで勝ってきた城之内……だっけ？ それが

良い証拠だ。

「その1%に全てを賭ける！」

俺のターン、ドロー！」

遊城の顔に笑みが浮かぶ、しかし……

「ガードマンが来るわ！」

アンティルルは校則で禁止されてるし、時間外に施設を使ってるし

校則違反で退学かもよ！」

ガードマンが来るとか、退学とかは、それはいいんだが……どんな感覚をしてるんだ？

どうやってガードマンの存在に気付いたんだこいつ？ いくら何でも無理があるだろう……

それに、黙って見ていたお前も同罪じゃないのか？ まあ俺もその内の1人だけだな。

そしてまさかの遊城は校則の事を知らなかった。

アホが、生徒手帳を読むのは基本だろ？ そうでなくてもアンティは基本的に禁止されてる。

不真面目だと自覚の有る俺だって読んでるんだ、お前も読むだけ読んでおけよ。

遊城の対戦相手は遊城の実力に呆れて取り巻きを連れて帰り、駄々を捏ねる遊城を金髪女と水色髪が強引に連れ出す。

そして施設の電源を落として少し過ぎた時、本当にガードマンが来た。

しかしそこには誰も居ない……ギリギリ見えない場所で最後を見届け、俺も出て行った。

学校前で話している遊城達、さて……いい加減に介入するかな。

別に親しくしたいわけじゃないが、なんとなくあの遊城の勝ったような雰囲気は気に入らない。

「あのまま続けていたら、アンティルールで大事なカードを取られていたんじゃないの？」

「いや、あの決闘は俺の勝ちだぜ」

そう言って見せるのは死者蘇生、自分、または相手の墓地からモンスターを特殊召喚するカード。

だがそれは……

「いや遊城、あの決闘はお前の負けだ」

「誰だ!?!」「誰!?!」

「……………俺はオシリスレッドの堅守瑞貴

俺にもさっきの奴から誘いが来てたんだ」

そう、俺がするのは勘違いをしている遊城に嫌がらせをする為。

そして彼女に正論を言って苛める為だ、実は俺にも帰ってくる言葉だが無視。

「貴方も万丈目君から決闘の誘いを受けていたの？」

ならなんであの場で姿を現さなかったのかしら？」

「アンティールは校則違反だ、いくら何でもホイホイと行くわけが無いだろう？」

俺が隠れていたのは俺が来なくて苛々している奴を見る事が目的だ

だと思ったら、アンティールを受けている馬鹿が出てきてな……良い余興だと思つて眺めてたんだよ」

「う……」

遊城が呻くがそんな事は無視。

馬鹿は死んでも治らん。

「それで、堅守君はどうしてアニキが負けだと思うの？」

「そうだ！俺はあのターン、死者蘇生でフレイムウイングマンを復活させるつもりだったんだ

万丈目のフィールドには伏せカードは無かったし、フレイムウイングマンで攻撃していたら俺の勝ちだっただろ？」

やっぱり誰も気付いていない、特に遊城は自分のカードだろうが。ちやんと召喚ルールぐらい把握しておけ。

「フレイムウイングマンには召喚制限が掛けられている

フレイムウイングマンは融合召喚でしか特殊召喚できない特殊なモンスターだ

少なくとも、あの瞬間でお前にできた事は死者蘇生でクレイマンを守備表示で特殊召喚するぐらいだったな」

俺の説明に遊城は慌ててフレイムウイングマンのカードを確認する。

金髪女は自分が遊城のカードを見て納得してしまった事を恥じていた。

水色髪はよくわかっていない……どうやらあまり頭が良くないのかもしれない。

「……本当だ、テキストには融合召喚でしか特殊召喚できないって書いてある

と、いう事はあの決闘……俺の負けか？」

「さあ？ もしかしたらクレイマンで耐えていたら勝てたかもしれないな

相手が攻撃力2000を越えるモンスターを出さない、モンスター破壊カードを引かなかったの話しだがな」

「うう……くそうー！」

遊城が悔しがって地面を蹴っている、どうやらかなり悔しいらしい。

八つ当たりをするなら俺の見えない所でしてくれ。

「それに……ブルー女子のお前」

「私が何か？」

「校則違反だと分かかっていて決闘を止めなかったな

理由を訊いていいかな？」

「え……ええつと……」

「目が泳いでる……という事はあの可能性かな？」

「まさかとは思うけど、遊城の実力を判断する為にか？」

「相手の奴は噛ませ犬って事か……可哀想にな」

「そ、そんなつもりは無いわよ！」

「ただ……もう決闘は始まってたし、邪魔するのは決闘者としてどうかと思って」

「言い訳だな」

「う……なら貴方は何なの？」

「貴方だって、決闘を黙って見ていたじゃない！」

「だから言っただろ？ 俺の目的は相手の奴が苛々している所を見る為だつて

見れなくなつたからには遊城に負けて悔しがっている姿を見てやろうと思つたのに

この様だ

呆れてものも言えん、だから少し口出しして敗者に嫌がらせをしてやろうと思つてこ

「ここにいるんだろう」

「性格悪いっすね」

「自覚している、だからなんだ」

水色髪の方を向かずにそれだけ言っただけ後は無視。

そして敗者とか嫌がらせとかと言われた遊城は更に悔しそうな顔を見せている。

金髪女は何とも言えなさそうだ。

「俺は帰って寝るぞ、これ以上ここに居ても無駄だからな」

「ちよつと待てよ、あそこまで言われて黙ってらんねえ！ 俺と決闘しろ！」

「嫌だね、お前とするだけ時間の無駄だ」

お前では俺に勝てん……例えお前ら全員で俺に掛かってきてもな」

俺の自信に遊城だけでなく金髪女や水色髪も絶句している。

しかし俺は前言を撤回する気は全く無い、例えば特殊勝利とかを狙えば相手が何人だろうが終わるしな。

余程変なデツキを使わない限り勝てる自信は……有る。

「オシリスレッドなのに凄い自信ね」

「そこまで言える根拠を教えてもらいたいわ」

「傲慢する訳じゃないが、一応筆記試験で2位、実技試験でIKILLをしたつのに

レツドさ

それに……いや、これは言う必要が無いな」

言葉を濁す俺に気になってる遊城達を置いて俺は寮に向けて歩き出す。

それに……さすがにこの時代の、殆ど強化していない相手に負ける気はしない。

とは言えないな、いくらなんでも……さて、挑発は終わった。

これで仲良くなるうって奴は居ないだろう、俺から口出ししたり自分から入ったり巻き込むのはいいが巻き込まれたくないしな。

ゆつくりとのんびりとしたデュエル・アカデミア生活を送ろうかなつと。

……そういえば結局、あの3人の名前を確認するの忘れてたな。

まあいいか、授業を受けていればその内嫌でも名前の1回や2回は出るだろ。

3話【初日↓VS明日香】

十代が万丈目君と決闘をしてから数日、私はあの男の事が気になって仕方がない。

堅守瑞貴……彼の目的は嫌がらせと言っていた、そんな事の為にあの場に来たのか、そして知識もそれなりらしい。

授業で当てられた時でもどんな問題でも簡単に解いている、筆記試験2位というのも伊達ではないという事だろう。

十代も変わった人でもおもしろいと思う、けど気になるという意味では彼には及ばない。

彼を観察していて気付いた事は、彼にはやる気が無い。

それは授業中でも窺える。今日の授業、あんな回答が得られるとは思わなかったわ。

クロノス教諭の問題、フィールド魔法について説明しなさい。

「フィールド魔法は魔法・罨ゾーンに存在しない特殊な魔法カード

フィールド魔法はお互いの場にそれぞれ1枚づつしか存在できず、新たなフィールド魔法が出た場合は墓地へ送られる

フィールド魔法の効果は特定のカードを除き、お互いのモンスターに適用され、使用

者は相手の動きにも注意を張らなければならない

例えば自分のデッキを闇属性を中心とし、ダークゾーンを発動した場合

相手と同じく闇属性を中心としたデッキで戦えば自分の手札を1枚無駄にした事と

同じ事

それならばコストで捨てるなりした方が遙かに効率が良い

そしてフィールド魔法をサポートするカードとして、例えば永続魔法のフィールドバリアが存在する

このカードが存在している限り、相手は新たにフィールド魔法を使えず、破壊もできない

例えば自分が天使族デッキを中心とし、天空の聖域を使っていた場合

このカードも一緒に出す事で自分への戦闘ダメージを気にしなくて済むようになる

更にこの場合は天使族の効果でライフに関係のあるカードが多いので回復すれば負けにくくなる

後、終焉の地という速攻魔法が存在している

このカードは相手が特殊召喚をした時に発動でき、フィールド魔法をデッキから発動する

相手が強力なカードを特殊召喚しても、場合に寄ってはフィールド魔法で逆転できる

かもしれない

例えるなら自分モンスターの攻撃力が1600で相手が攻撃力2000のモンスターを出した時

自分に有利なダークゾーンやガイアパワーを使用して攻撃力を上回るという手段が取れる

この場合、相手が自分モンスターと同じ属性でないといけないので注意が必要
手札にフィールド魔法をサーチする場合はテラ・フォーミングを使うのが最も効率的
終焉の地のように制限が無く、デッキから手札に加えるので使いやすさで勝る」

ここでクロノス教諭がストツプを出して止めさせられた。

おそらく、思った以上に知識が有ったので驚いて止めるタイミングを失ったのだらう。

他の生徒も唾然としていたし、私も驚いた。

ここまでの回答をできる生徒はそう多くないだろう、しかも突然当てられて、前準備も無しの状態で当たり前のようになら答えた。

つまり、簡単な問題すぎるといふ意味だと予想できる。

その授業はその後、丸藤君が当てられて答える事ができなかつた。

知識が足りないと言うクロノス教諭に対し、それでも自分が勝つたと十代がクロノス

教諭を馬鹿にして終わった。

……

……

……

その後もそれとなく観察していたけど、あれから特に変わった点は無かった。

そのまま時は過ぎ、その日の夜……ジュンコとももえと一緒にお風呂に入っていた時の事。

「それにしても今年入学の男子ってロクなのいないですわね

特にあの遊城十代といったら、煩くて下品で生意気で……ねー明日香さん？」

「ふう……どーでもいいわ、あんな奴」

それに、私に気になってるのは十代よりも瑞貴の方。

彼の事が全くわからない……それが一番の気がかりかしら？

あら……今視線を感じたような……いえ、誰かいる！

外で騒ぎが起こったと思ったら……丸藤君？

覗きをするなんて度胸があるとは思わなかったわ。

でも許す事はできない、きつちり話は聞かせてもらおうわよ？

そう思って話を聞いてただけ……私からのラブレターですって？

「うん、そうだよ、ねー?」

そう言つてウインクする丸藤君、少なくともその仕草は貴方には似合わないわ。

言い訳を聞いている途中でそのラブレターを見せられたけど、この字は汚すぎる……
私はこんな汚い字を書いた事が無いわ!

「あ……これ、宛名が遊城十代になつてるわ」

「え? 嘘お?」

私もジュンコの手紙を横から少しだけ見てみる、確かに宛名が十代になっていた。
という事はこれは十代に送られた手紙で丸藤君は勘違いしてただけ?

なんと間抜けな……なんだか色々駄目な気がしてきたわ。

ジュンコやもえが学校に報告する事を薦めてくるけど……どうしようかしら?

私としては一応知り合いだから少し気が進まないけど、だからといってお咎め無しと
いうのも何だか気に入らないわね。

「皆さんおそろいで何の騒ぎ?」

っ! 鮎川先生!?! 拙い、まだ何も決まっていけない時に来られても困る!

私はジュンコとももえに目配せをする、丸藤君を隠せという意味を込めて。

2人は私の視線を正確に受け取つて丸藤君の上に座る。

少し悪く思わなくてもないけど、一応守つてあげてるんだから許して頂戴。

「何か有ったの?」

「いえ、何でもありませんわ

お騒がせしてすみません」

こんな口調はお手の物、ブルー女子生徒はお嬢様のように扱われたり、そんな指導をされる時もある。

長らくデュエル・アカデミア生活をしていたので教師相手にはあのような口調になる。

特に鮎川先生は良い先生なので余計になってしまっうわ。

それと丸藤君、例え2人に乗られているとはいえ、女の子に向き合って重いという言葉は禁句よ?

相手に失礼だし、もし無理なダイエットとか始めたらどうするのよ?

2人とも十分過ぎるぐらいに痩せてるんだからダイエットなんて不必要なのよ。

「そう、じゃあ皆さん

早くお部屋に戻ってお休みなさい」

鮎川先生は部屋に戻ったのでこの場が落ち着く。

そしてこの時良い考えが浮かんだ、この状況……利用できるよね。

今日も暇潰しにデッキ作成、次はどんな特殊勝利デッキにしようかなーつと。

そんな事を考えているとビデオメールが来た、誰からかと思つて再生してみると音声オンリーで声が潰れていた。

何の悪戯だ？

『丸藤翔は預かった』

返して欲しくば女子寮まで来られたし』

丸藤翔？ 誰だっけ？ ああ、あの水色髪か、そういえばそんな名前だっけ？

まあ行かないけどな、だってあいつがどうなるうとも、俺には関係無いし？

？
というかあいつ、何をしたんだ？ しかも女子寮で預かられてるっておかしくないか？

何をしたんだっけ……アニメの内容を思い出せそうで思い出せない。

丸藤が何をしたのか思い出せないのは気持ち悪い、アニメで見たと思うんだが……何だっただけかな？

確かこの時に遊城と、確か天上院だったか？ あのヒロインの名前は、その2人が決

闘をしたと思うんだが……

原因である丸藤が何をしたんだっけ？

あー！思い出せないのが苛々する！ こんな事なら原作知識なんていらないうつ
の！

もういい、行く！ 気になるこの気分をどうにかしないと気が収まらないし気持ち悪
い！

そう思つて部屋から出た瞬間、同時に隣の部屋の扉が開いた。

そこに居たのは遊城十代、丸藤の名前が出た時点で予想はできたが、やっぱりお前にもビデオメールが行つてたのか。

「お、何だ瑞貴じゃないか

お前にもビデオメールが来たのか？」

「一応な、関わる気は無かつたんだが、気になった事があつてな

というか、別に親しくもないのに名前と呼ぶな」

「気になった事？」

「お前に言う必要は無い」

俺は遊城の事を無視して歩き出す、遊城は俺の気になった事というのが気になるみた
いだが……俺は気にしない。

それよりも丸藤が何をしたのかの方が気になるのでさっさと歩く。

遊城は俺の態度に少々気を悪くしたのか、少しムスツとした顔をしながら俺の隣を歩く。

暫く無言で歩いているとボート置き場に着いた。

ボートを漕ぐのが面倒になり、帰ろうと思っただけで遊城に止められた。

だったらお前が漕げと言ったら本当に俺も乗せて漕ぎ出した。

暫くのんびりしていると、女子寮に到着した。

原作の朧ろげな記憶と、主要キャラという事から予想していたが、案の定天上院と取り巻き2人がおり、一緒に丸藤もいた。

「アニキー……」

丸藤の弱々しい声が痛に障る、お前の下らない事で呼ばれた俺は怒っても良いと思う。

来ると決めたのは俺だが、原因に怒っても誰も文句は無いはずだ。

理由を聞いているともっと下らなくたっていいで思い出した、クロノス教員の陰謀で女子寮を覗いたと勘違いされたんだっけ？

そしてこの流れで天上院と遊城が決闘を……

「ねえ瑞貴、私と決闘しない？」

もし私に勝ったら風呂場覗きの件は大目に見てあげるわ」

「はあ?」

何故俺? つうかお前の前で決闘した事が有ったつけ?

そういう事は遊城に言えよ、という訳で俺の答えは決まっている。

「断る」

「「「ええ!」」」

「全く……こんな下らない事で俺を呼び出したのか? 馬鹿馬鹿しい……俺は帰らせてもらおう

じゃあな、退学しても元気で暮らせよ」

俺はそう言つて再びボートに乗る、自分で漕ぐのは面倒だけど態々決闘をするよりはマシだ。

そんな事で俺が戦う必要も無いしな。

「ちよ、ちよつと待ちなさい!」

貴方、本気で帰るつもりなの!?

丸藤君が心配じゃないの!?

「はあ……どう考えてもそいつの自業自得だろ?」

何故俺がそいつの尻ぬぐいをしないといけないんだ、そんな事なら兄貴分である遊城とでも戦えよ

そして何より、俺を巻き込むな」

原作に嫌がらせ以外の目的で関わりたくない、この件が切欠で天上院が遊城に強く興味を持つんだっただか？

こいつがヒロインのはずだから、原作カップルを潰すのも楽しそうだけど一応やめておく。

「駄目よ、帰る事は許さないわ」

「別に許してくれなくても構わん

俺が勝手に帰るだけだ」

「ちよつと待ってくれよ瑞貴！

なんだかよくわからないけど翔が退学になっちまうかもしれないんだぞ！

それでもいいってのかよ！」

「別にいいじゃん、あんな美人達の入浴姿を覗いたんだ

それで退学になるなら本望だろ？」

「だーかーらー覗いてないってばー！」

あ、美人とか言ったら駄目じゃん、俺にフラグが立ったら目も当てられん。

しかしその心配は不要そうだ……天上院の目には鬨氣しか映っていない。

つまりそんな事はどうでもいい、だから私と戦えという意味だろう。

本気で俺を逃がす気が無いらしいので俺は諦める。

この場に來た時点で俺の負けだったようだ。

「わかったよ、やれば良いんだろやればさ」

全く面倒な……今度飯を奢って貰っても割に合わん」

「わかればいいのよ、さあここは狭いわ」

ボートに乗って湖の中央辺りまで行きましょう」

俺達はボートに乗って湖を移動する。

ボートを漕いだのは面倒事の切欠になった丸藤にやらせた。

ぐちぐちと文句を言っていたが、これぐらいやらせても俺は悪く無いと断言する。

そして湖の中央、そこである程度の距離を取って止まる。

お互いに見つめ合う状況になっている。

「貴方が来てくれてよかったわ」

この前みたいな事も考えて十代を呼んだんだけど……杞憂だったみたいね」

「……つまり俺が来なかったら遊城と戦っていたという訳か」

俺が來た理由は何が起こったのか気になっただけなんだけだな」

「どんな理由でもいいわ」

来てくれて、今この場で決闘をしてくれるんだからね！」

天上院の気合に満ちた声が響く、後ろで遊城が俺っておまけなのかと疑問を抱いていたが無視。

「どうやら丸藤に慰められているけどやっぱり無視する。」

「しかしどのデツキを使うか……これにするかな？」

「少々厳しいが、別に無理じゃない程度にできるし、多分結構アレなデツキだしな。」

「行くわよ！」

「来なくていいよ」

「決闘！」「決闘……」

俺と天上院の声が同時に響くが、声の大きさもやる気もほぼ全て天上院の方が上だ。

俺が上なのはやる気の無さかな？

「私のターン！」

「エトワール・サイバー召喚！」

茶髪のとんでもなく長い髪の女性が現れた。

腕には白いリボンを巻き、上半身は水色で下半身は赤を中心とした色合い。

「どう見ても全身タイツにしか見えないが……うーん。」

「更にリバースカードを一枚セットし、ターンエンドよ」

「元氣だねえ……疲れない？」

俺のターン、ドロロー」

さて、この手札か……

「俺はギミック・パペットーハンプティダンプティを召喚

この瞬間、ハンプティダンプティの効果発動

このモンスターが召喚・特殊召喚に成功した時、手札のギミック・パペットを特殊召喚できる

ただし、ハンプティダンプティの効果は1ターンに1度しか使えない

俺はこの効果により、手札のギミック・パペットーネクロ・ドールを特殊召喚する」

「LV8のモンスターをいきなり特殊召喚!？」

でも、攻撃力0のモンスターを出してどうするつもり？」

「こうするつもり、魔法カード、機械複製術を発動

自分の場に存在する攻撃力500以下の機械族の同名モンスターを2体まで特殊召喚する

俺はこの効果により、攻撃力0のネクロ・ドールを2体、一応守備表示で特殊召喚」

俺の場に不気味な人形のモンスターが4体も並んだ事で天上院は結構怯んでいる。

ついでに、取り巻きの女子2人もお互いに抱き合って怯えてる。

「た、確かにそのモンスターはLVが8だけど、さっきも言った通り攻撃力0よ！

そんなモンスターが何体並んでも怖くないわ！」

「別に戦闘だけが脳じゃないだろ？」

自分の場のLV8のモンスター、攻撃表示のネクロ・ドールをリリースして魔法カード、アドバンスドローを發動

このカードは自分の場のLV8以上のモンスターをリリースし、デッキからカードを2枚ドロウする効果だ

これにより、俺はカードを2枚ドロウ

更に手札のLV8のモンスター、ギミック・パペット―シャドーファイラーをコストに魔法カード、トレード・インを發動

このカードは手札のLV8のモンスターをコストに捨て、デッキからカードを2枚ドロウする

これにより更にカードを2枚ドロウ

「(またドロウカード?)」

別に攻撃を防ぐようなモンスターじゃないし、守備力も0のモンスター

いったいどうするつもりなの？」

ふーむ……まあ、いいか。

「手札からLV合計が8以上になるように機械族モンスターを捨てる

俺は2体目のシャドーファイラーを捨て、手札からマシンナーズ・フォートレスを特殊召喚」

「攻撃力2500ですって!？」

「もう一枚、アドバンスドローを発動、コストで墓地に送るのはネクロ・ドール、そして2枚ドロー」

……ついでに強欲な壺も発動し、2枚ドローしておく

永続魔法、マシン・デベロッパを発動

このカードが存在している限り、お互いの場の機械族モンスターの攻撃力は200上昇する

これにより、俺の全ての機械族モンスターは攻撃力が上昇

とは言っても、フォートレスの攻撃力2700はともかく、ネクロ・ドールとハンプティダンプティは僅か200だがな」

まあ攻撃力が低くてもこいつらを破壊してくれるのなら別にいいか。

とは言っても……相手のモンスターはエトワール・サイバーなのが問題だな。

他のモンスターを出され、更にあいつが何らかの手段で直接攻撃をしてきたら少々ライフが危ない。

……もつとも、それが通ればの話だが。

「バトルフェイズだ

マシナーズ・フォートレスでエトワール・サイバーに攻撃」

「罨カード、ドゥーブールパッセ発動！

相手モンスターの攻撃を、私への直接攻撃へと変更する！」

フォートレスの攻撃が天上院へと向かい、攻撃する。

2700のダメージを与え、残りライフは1300となったが……あのカードって原作効果か？

もしそうならちよつと拙いかも？

「くっ……そしてこの攻撃対象になったモンスターは相手に直接攻撃できる！」

更にエトワール・サイバーは直接攻撃する時、攻撃力が600上昇する！

行きなさい、エトワール・サイバーで直接攻撃！ アラバスク・アタック！」

エトワール・サイバーは回転しながら俺の方へと向かい、蹴りを放つ……が、しかし。

俺の目の前にボロボロのかかしが現れ、エトワール・サイバーの攻撃を防ぐ。

なので俺のライフは減らずに4000のまま、そういえばエトワール・サイバーも原作効果だと上昇値は600だったな。

「今のは……？」

「手札から速攻のかかしを捨て、効果を発動

相手の直接攻撃宣言時、このカードを捨てる事によりその攻撃を無効にしてバトルフェイズを終了させる」

「そんなモンスターが!？」

発動できるか少々微妙だったが、どうやらアレは直接攻撃宣言扱いらしい。

まあ天上院が直接攻撃と指示しているのだからそうなのだろう。

別にOCG効果だったとしても問題は無い……というかその方が助かっていたかな？

「バトルフェイズは終了されてメインフェイズ2、カードを2枚伏せてターンを終了する」

「手札から捨てて効果を発動するモンスター……厄介ね、私のターン、ドロ―！

魔法カード、融合を発動！手札のブレード・スケーターと場のエトワール・サイバーを……」

「それは少々困るな、罨カード、無力の証明を発動する

このカードは自分の場にLV7以上のモンスターが存在する時のみ発動できる

このカードを発動するターン、俺はモンスターで攻撃できないが、別に今は俺のターンじゃないから問題は無いな

そして効果は相手の場に存在するLV5以下のモンスターを全て破壊するだ

残念ながらエトワール・サイバーは破壊させてもらう」

「そ、そんなカードを!？」

「さて、お前はこれで融合素材の1体を失った

この状況で残りの手札のモンスターで融合モンスターを出せるのなら出せ」

「わ、私の手札のモンスターで融合召喚できるモンスターは居ないわ……」

「そうか、ならお前の手札とEXデッキを見せろ」

「……え?」

俺の発言に天上院だけではなく、天上院の取り巻きや後ろの遊城と丸藤も啞然として
いる。

何故啞然としているのかわからないのだが……俺はそんなに変な事を言ったか?

「何を驚いてるんだ?」

融合召喚をする場合、融合素材になるモンスターが存在しなくなった場合

融合先がどんなモンスターだろうと必ず融合しなければならぬ

そしてもし融合ができない場合、本当に融合できないのかを相手が確認を要求してき

た場合

融合を失敗したプレイヤーは相手に手札とEXデッキを確認させなければならぬ

別にそんなに驚くような内容じゃないだろう? だって……ルール上何一つ問題が

無いんだからな！」

そういえばこの世界って結構ピーピングが嫌いな奴が多いんだっけ。

自分の手の内を見せるだけではなく、かなり屈辱を感じるらしい。

別に俺はその辺りはあまり気にしないが、どうやらこれがプライドを傷付けるようだ。

妹の玲も試運転デツキでピーピングをした時、かなり嫌そうな顔をしていたしな。

「それってちよつと卑怯じゃない？」

相手の手札を見るなんて、明日香さんは出せないって言ってるし……」

「お前が原因でこんな所で決闘してるんだろが、そのお前が口を挟むな

どうした天上院、さっさと来い」

「ぐう……いいいわ、見せる」

天上院は取り巻き2人に指示を出し、ボートを漕がせるが2人は凄まじく不満そうな顔でボートを漕いでこちらへ来る。

そして天上院の手札とEXデツキを確認つと。

手札はブレード・スケーター、サイバー・プリマ、フュージョン・ウエポンの3枚だった。

なるほど、もし融合されていたら少々大ダメージを受けていたな。

しかも前のターンに速攻のかかしを発動していなければ負けていた。

EXデッキにはサイバー・ブレイダーが1枚のみ。

他にカードは無かったので問題無いな。

「じつくりと確認させてもらった、確かに融合は不発だったな」

「なんて嫌味な……ブレード・スケーターを守備表示で召喚！

これで、ターンエンドよ！」

天上院の残りライフは1300、ブレード・スケーターの攻撃力は1400だ。

攻撃力2700のマシンナーズ・フォートレスが攻撃表示のブレード・スケーターを攻撃した場合。

攻撃力の差は1300とジャストキル、仕返しにハンプティダンプティを倒そうにも、攻撃表示で残したら終わる。

天上院は凄まじく歯がゆそうな顔をしながらブレード・スケーターを守備表示で召喚した……悔しいでしょうねえ！

「俺のターン、ドロー……まあいいか

罨カード、強制脱出装置を発動する

場に存在するモンスターを1体、持ち主の手札に戻す」

「そんな……そんなカードを!」

「別にサイバー・ブレイダーを召喚させて、態々攻撃を受けてやり、その上で手札に戻してやったり」

ブレード・スケーターを今、手札に戻してやったりしてもいいんだが……

俺がこの効果で手札に戻すカードはネクロ・ドールだ」

「え？ 攻撃力0の最上級モンスターを態々手札に？」

まさか手札で効果を発動するモンスター……じゃ、なさそうね」

「半分正解かなあ？」

俺は手札のネクロ・ドールを捨てる事で、マシンナーズ・フォートレスを特殊召喚する

特殊召喚条件はさっき言った通り、手札のLV合計が8以上になるように機械族モンスターを捨てる事だ」

「……攻撃力2700が2体ですって？」

「残念ながらこれで終わりだな」

マシンナーズ・フォートレスでブレード・スケーターに攻撃」

フォートレスの肩に担がれている砲台からレーザーが発射され、ブレード・スケーターは貫かれて破壊される。

そして2体目のフォートレスは既に天上院をロックオンしている……期待に応える

しかないな。

「2体目のフォートレスで天上院に直接攻撃」

「きやあああああ!!!」

ふう……こんなものかな？

一応、このデッキにはA・ジエネクス・バードマンとか霞の谷のファルコンとか霧の谷の祈祷師。

他にもバウンス能力を持つモンスターを多数採用している。

風属性モンスターはバウンス効果のモンスターが多いからA・ジエネクス・バードマンの攻撃力上昇効果も無駄にならない。

具体的な回し方としてはギミック・パペットをコストにフォートレスを出すデッキだな。

高LVのLV8で蘇生効果も多数持っているので場に出しやすいギミック・パペットを場に出して

それを魔法や罠、モンスター効果で手札に回収してそれをコストにフォートレスを何度も何度も特殊召喚する。

このデッキには入っていないが、マシン・デベロッパで上昇した攻撃力を利用し、門前払いも有りかな？

ギミック・パペットの低攻撃力で直接攻撃は普通無謀だが、もしそれが成功すればフオートレスが湧いて出る。

モンスターレリーフも優秀だ、高LVギミック・パペットを手札に戻して低LVギミック・パペットを出せるからな。

ペンギン・ソルジャーとかも入れたかったが、機械族と風属性バウンスで水属性を入れる気になれなかったから今回は留守番。

デツキ名を付けるとするならば……「セルフバウンス」なんだが、「マシンナーズ・パペット」とかになるのかねえ？

「やったー！ 瑞貴君の勝ちだー！」

「やったな瑞貴ー！」

そういうえばこいつらの存在を忘れてた、とりあえずそろそろ眠いから速く帰りたい。結構すぐに終わったとはいえ、一応夜だしな。

「さて、瑞貴が勝ったんだし、約束通り翔は連れて帰るぜ」

「ふう……どうぞ、約束は守るわ

今日の事は黙っていてあげる」

俺は話されてもいいんだけどね、別に丸藤がどうなろうと俺の知ったことじゃないし。

一応、空気を読んで言わないでおくけど……別に言ってもいい気もするな。

「ふん、まぐれで勝ったからといって、好い気にならない事ね」

「そりゃご忠告どうも、しかし残念ながら好い気になれるような性格じゃないんでね

1回勝ったからって好い気になってたら切りが無いし自慢にもならん」

天上院の取り巻きに挑発されるが軽く流す。

言った事は本心だし、一々喜んでいたら本当に切りがない。

「ジュンコも止めて、負けは負けなのよ

見苦しい事はしたくないわ」

ふむ……どうやら天上院はなかなか気持ちの良い性格をしているらしい。

ピーピングを嫌がっていた上に負けたのに随分とスッキリしている。

彼女にだったら少しぐらいカードを売らずにプレゼントするぐらいしてもいいか？

性格からして嫌いじゃないし、遊城みたいに無闇矢鱈に決闘を挑んだりしなさそうだしな。

「天上院、このカードをやるよ

サイバー・ブレイダーと一緒に使えば役に立つかもよ？」

「え、いいのかしら？」

「別に1枚ぐらい構わない、手札とEXデッキを見た詫びって事にしてもいいぞ」

別にそんな気持ちは全く無いがな。

「ならありがたく頂くわ……ギブ&テイク？」

「自分の墓地のモンスターを相手の場に送る罠カードだ

サイバー・ブレイダーならギブに見合うテイクを得られるかもな

最も、使用したターン、自分モンスターのLVが上がるおまけ付き

LVが変化するカードは少ないが、LVに関係するカードを使う場合は気をつけろよ」

彼女がこのカードを使いこなせるかどうか……

それを観察するのもおもしろそうだ。

「扱いが難しそうなカードね

でも、きつと使いこなしてみせるわ」

「頑張れよ、あー眠い眠い、無駄な時間を過ごしたなー

水色、さつさと帰るからポートを出せ」

「ええ!!? もしかして水色って僕の事!？」

もう、わかったよ……せめて名前で呼んでくれないかな？」

丸藤の発言を無視して天上院に向かって軽く手を振る。

天上院はそれを見て、僅かに微笑みを浮かべて小さく手を振ってくれた。

……うん、もしかしてフラグをやっちゃったか？

今後、早めに折っておこう、回収しないように注意だな。

4話【VS明日香↓明日香強化】

眠い……ふああああ、デツキ作りに夢中になって気づけば深夜4時まで起きてたから寝坊した。

このままだと授業に少々遅れるが……まあいいか。

寝不足程度で頭が働かないなんて言い訳はしない、そもそも授業レベルが低くて寝ても問題無いしな。

一応さつさと着替えをし、寮を出る。

なんとなく嫌な予感がするが慌てる必要は無い、別に1回ぐらい遅れたところでダメリツトは薄い。

授業態度は基本的に真面目にしてるし、そもそも成績が良いからな。

社会人になったら遅刻は厳禁だが、学生ならその辺り気楽で助かる。

……次からはもう少し注意しよう、連日遅刻なんてしてたらさすがに成績を落とされそうだな。

そんな事を思いながら歩いていると小型トラックを押して坂を登ろうとしているおばさん。

エンジンの故障か？ それともパンクでもしたのか？

まあどっちでもいい、無視してもいいんだが……別にいいか、どうせ元々遅刻しそうなんだし偶には手伝いぐらいするか。

「手伝おうか、おばさん」

「でも遅刻しちゃうよ！」

今日はテストなんですよ？」

テスト？ 今日テストだったのか……完全に忘れてた、そうだったかな？

別に遅刻しても赤点なんて取るわけないし、問題は殆ど無いな。

正直に言つて、デュエル・アカデミアの授業はレベルが低すぎる。

入学テストでも一部難しい問題が有ったとはいえ、殆ど基本問題から改めてつて感じだからな。

先日の授業でフィールド魔法の説明をさせられたのもその証拠だ。

つまり何が言いたいのかと言うと……簡単過ぎて余裕、故に遅刻してテスト時間が減つても高得点を取る自信が有ると言う事だ。

「別に遅刻しても俺は頭が良いから大丈夫

でもこういうのを無視するのはなんとなく気分が悪いから手伝う」

そう言つて俺はトラックを後ろから押し出す、しかし俺は非力なので大きな効果は望

めない。

それでも少しは動くのだから無駄では無いのだと思いたい。

でなければ態々手伝う必要も無い、気が向いただけとはいえ仮にも手伝うのだしな

……

「ありがとうね坊や」

「気にする前に早く終わらせたい

本当は疲れる事は嫌いなんだ」

「そうだね、早く行こうか！」

と、そこへ後ろから誰かが走って来たが俺にはそんな余裕は無い。

無視してトラックを押し続けるとその走ってきた奴は何故か戻ってきた。

こいつ……遅刻してるのに手伝う気か？

誰かは知らないし、人の事を言える立場じゃないが……大丈夫なのかこいつは？

「手伝うぜおばさん！

って、何で瑞貴まで？」

「お前……遊城か？ ぐ、重いんだから話しかけるな！

手伝ってくれるなら手伝え！ じゃなかつたらさっさと行け！

というか、お前は先に行ってテストを受けてこい！ この脳筋決闘馬鹿が！」

「だったら手伝うぜ！ テストなんか後でもいい！

困っている人を見過ごせないぜ！」

そう言つて遊城も後ろからトラックを押す。

こいつかなり成績は悪いはずなんだがな……決闘ではなく筆記の方は特に。

しかしさすが主人公、本当の意味でも馬鹿なタイプの性格だったか……

こういう奴は嫌いじゃない、嫌いじゃないが……主人公じゃなかったら友人に選んでたかもな。

馬鹿の相手は疲れるが楽しいからな、ただ面倒事の確実に多い主人公の友人なんて絶対にご免だけど。

「すまないねえ坊や達……」

「乗りがかった船だ

力はこの馬鹿より劣るけど、手伝いぐらいさせてくれ」

「そういう事だつて！

でも瑞貴、馬鹿は酷くないか？」

「黙れ、お前の脳天気な声を聞くだけで気が抜けるわ

それと名前で呼ぶな、別に親しくもないのに名前で呼ばれるのは嫌いだ」

「ひでえ……」

それに名前ぐらいいいじゃんかよ……」

「あんたら仲良いね」

「こんな馬鹿とだなんて絶対にお断りだ」

こんな感じでデュエル・アカデミアに向かう、しかしこんなイベントなんて有ったっけな？

やっぱり殆ど忘れてるみたいだ、別に問題は無いが曖昧で中途半端な記憶が気持ち悪い。

………

………

………

「ありがとうね2人共

おかげで助かったよ」

「気にしなくてもいい、ただの自己満足だ」

「そうそう」

遊城と同列に扱われるのに非常に腹が立つ、俺はこんな馬鹿じゃない。

訂正か前言撤回を要求したいが、これ以上時間をロスすると本当にテストに間に合わない。

遅れるのは良いけど受けられないのはさすがに問題だろう。

「本当に良い子達だねえ」

でもほら、いい加減にテストを受けに行かないとやばいんじゃないの？」

「そうだった！」

「じゃあなおばさん！」

「……はあ、それじゃ」

遊城は走って教室に向かうが俺は歩きながら教室に向かう。

俺が遅れている事に気付かない遊城、俺としてはその方が気楽で助かるよ。

俺が教室に着いた頃にはそろそろ本格的にテスト時間が危なくなっていた。

それでも気にせず教室に入る。

「すみません、遅れました」

「というかテストという事自体完全に忘れてました」

「……早くテスト用紙を取りに来るにやー」

「遊城十代君もかなり危なかったけど、君はもつと危ないにやよ？」

「大丈夫です、余裕なんで」

「そう言つて俺はテスト用紙を受け取り、さっさと書き始める。」

周りからの視線が鬱陶しかったがどうでもいい、別にお前等にどう思われようとも俺

には関係無いからな。

それにテスト内容を見ても……やはりかなり簡単な問題ですぐに終わりそうだ。
こんな問題に10分も必要無い、残り時間も10分だが大丈夫だろう。

……
……

……

『これで筆記テストは終了』

なお、実技テストは午後2時から体育館で行います』

テストは時間だけが少々危うかったが一応間に合った。

そして放送と同時に駆け出す生徒達、煩い奴らだ……何か有ったっけな？

しかし眠い……短い時間しかテストを受けてないのに妙に眠い。

テストはどうしてこう……集中するのに眠くなるのかね？ 実技テストまで昼寝で

もしようかな？

「随分余裕ね、50分テストなのに40分も遅れて来るなんて

筆記テストなんて眼中に無いとでも言いたいのかしら？」

「んあ？ なんだ天上院か、別に眼中に無いわけじゃないさ、簡単だったのは否定しない

が……

今回は元々寝坊したし、一応他にも遅刻した理由があるけどな」
「他の理由？」

「別に何でもいいだろう？ 気になるんだったら遊城にでも訊いてくれ

あいつもこの件の関係者だ」

難しそうな顔をする天上院、しかしこいつは何で俺の所に来たんだ？

ついでに取り巻きが居ないのも気になる……

「そうだ、貴方はカードを買いに行かないの？」

「カード？」

「知らないの？ 購買部で新しいカードが入荷してみたんだけど

私は今のデッキでも十分だと思ってるから良いんだけどね

（でもこの前彼に負けたのよね……もし余ってたら私も買おうかしら？）

「いらん、むしろ俺がカードを売ろうかと考えるぐらいだ

カードは有り余ってるからな、今更少し増えたところで……ねえ？」

「有り余ってるって……貴方何枚カードを持つてるのよ？」

「さあな、お前に言う必要は無い」

この言葉に天上院はかなり不機嫌そうな顔になる、真面目な奴のこういう顔を見ると
つい苛めたくなるね。

次はどんな顔にしてやろうかな……困惑にするかな？

「そういえば天上院、実技テストって何をするんだ？」

「呆れた……テストを忘れてたって本当だったのね」

「いや、忘れてたんじゃない」

ここに来る途中で初めて今日がテストだって教えてもらった

だからテスト内容も何は知らない」

天上院に本気で呆れたような顔をされた。

うーん、授業態度は真面目にしてるが、内心は全く別の事を考えてるから話は聞いてないんだよな。

次からはもう少し注意するべきかな？ 別にテストを落とすようなヘマはしないつもりだが……

「はあ……実技テストは同じ寮同士での決闘よ」

勝敗もだけど、内容もちゃんと見られてるから注意しなさい」

「ならどうでもいいか、デツキ調整をする必要も無いし昼寝でもして待つ

なあ天上院、どこかに良い昼寝場所は無いか？」

これで困惑顔になると思ったんだけど……どうやら怒らせたらしい。

険しい表情で俺を睨んでくるが……何故睨まれているのか俺にはわからん。

別に変な事を言つたつもりは無いんだがな。

可能性としては……こちらではこのデュエルモンスターズを命がけでしたり、プロになる者もいる。

つまり良くも悪くも殆どの人間が本気で真剣に取り組んでいる。

なのに俺のこのやる気の無い態度は天上院は気に入らないのだろう……多分。

しかし、そんな奴を俺みたいになやる気の無い奴が叩き潰す……結構良いシチュエーションだな！

こんな気分になれるのなら決闘も悪く無いかもしれない。

だが今の俺の目的はこの女の困惑顔や困った顔を見て楽しむ事。

……よし、どうせ余ってるんだし、ついでに眠気覚ましと暇つぶしに手伝ってやるか。

おまけにメイんキャラが強くなるなら楽しくもなりそうだしな。

「そんなに怖い顔をするなよ、悪気は無いんだぞ？」

怒らせた詫びにデツキ調整を手伝ってやるから気を悪くするな」

「ブルー生徒の私にレッドの貴方が？」

別に見下すなんて意味は込めてないけど……立場が分かっているの？」

「別に断つても構わないぞ？」

俺は困る事は無い……いや、せっかくの暇潰しが無くなるか

という訳でデツキ調整するぞ、どこでする？」

「暇潰しで人のデツキ調整を手伝う気!？」

「そんなのお断りよ！」

「うーん……悪かったな、少々言い方が悪くて

もう一つ詫びとしてカードやるから付き合ってくれ」

俺の最も嫌う事、それは暇な時間だ。

暇な時間ができるぐらいだったら多少嫌な事でも進んでするぐらいに嫌いだ。

それに天上院は原作キャラだが遊城より印象も良いし、彼女にだったら多少付き合っ
てやってもいい。

「……………はあ、わかったわよ

とりあえず移動しましょう、どこにする？」

「なら俺の部屋でいいか？」

変に他の奴に見られるのも嫌だし、俺のカードも見られたくないしな」

……何故顔を赤くする天上院、もしかしてキャツキャツウフフな展開を想像して
るのか？

そんな事は100%無いから安心していいぞ、少なくともお前に恋愛感情は皆無だか
ら。

とはいえ、そんな顔を見てるのも楽しいから何も言わないがな。

いつそのこと、逆に勘違いしそうな言い回しでもしようか……いや、止めておこう。せつかくの暇潰し相手だ、変な言い方をして帰られるのは俺が困る。

「いい、いいわよー！」

寮への移動時間もあるし、早く向かいましょう！」

「そうだな、時間を無駄にするのは嫌いだ」

そう言つて俺達は教室から出て行く、暇潰しの相手を拾えてよかつたよかつた。

……でも赤面顔は見れたけど困惑顔は見れなかった、今ので見れると思つたのになあ、残念だ。

とはいえ、そんな顔なんてさせようと思えばいつでもできるか、今は暇が潰せるだけ良しとしよう。

何なのよ……こいつは！

テストにギリギリに現れたと思つたら大徳寺先生にはテストなんて余裕だなんて言う。

でもそれも本当の事らしく、遠目だったけど手の動きが速かった。

テストなんて簡単と言う言葉は虚勢じゃなくて本気で余裕だったんでしょね。

だけど、そもそもテストの事を知らなかった事自体が信じられない。

授業中はやる気の欠片も見せないけど、真面目に受けているように見えるのに！

話を聞いていないかもしれないけど、せめてホームルームぐらい聞いていなさいよ！

更にカードが多すぎるという発言といい、私相手にデツキ調整を付き合うという発言

といい

何度も思うけど、本当に彼は何者なの？ しかも暇潰しだなんて理由、誰が納得する

と思ってるのかしら？

私がこの提案を受けたのは瑞貴のカードが気になるから、女子寮で決闘した時に使われたカードは知らないカードばかりだった。

そして瑞貴から貰ったギブ&テイク、こんなカードも私は知らない。

使いこなしてみせるとは言ったものの、自分の墓地のモンスターを相手に渡す殆どデメリツトのような効果。

普通のデツキにはどう考えても入らない、誰がこんなカードを使うのかしら？

私のデツキならサイバー・ブレイダーの効果を活かせるという、一応使い道が有ったけど……

それに、自分のモンスターをLVを上げて何の意味が有るっていうの？

だけど、部屋に誘われた時は柄にもなく顔を赤らめてしまった。

だって男の人に部屋へ誘われたのなんて初めてだし……ねえ？

何も言われなかったのが唯一の救いね、もし何か言われていたら断ってたかもしれない。

瑞貴を知れるこのチャンス、絶対に生かしてみせるわ！

そして彼の正体を……暴く意味は無いけど、きつと暴いてみせる！

……

……

オシリスレッドの寮って相変わらず酷いわね……これでよく平気ね、大丈夫なのかしら？

そして瑞貴の部屋に案内されて、部屋に入ると……意外と綺麗？

あまり物が見当たらないと思っていると、部屋の隅にカードケースがいくつも積まれている？

「さて、じゃあ早速始めよう

デッキを貸してくれ」

「え、ええ、はい」

驚いていたのでつい反射的にデッキを渡してしまう。

「って、ちよつと待ちなさい！ 勝手に見ないで！」

「……………」

そんなに真剣な顔で自分のデッキを見られているとなんだか恥ずかしいわね。

この前は手札とEXデッキだけ見られたけど、そしてそこまで真剣に自分の為にしてくれると嬉しいし……

「(なるほど、サイバー・ブレイダーを中心とした戦士族デッキか

とはいえ、基本攻撃力が低いのはまだしも、サポートカードが殆ど無さすぎる

しかもサイバー・ブレイダーを補助するカードも少ないし、サイバー・ブレイダーに依存しているのに1枚だけ

地属性戦士族に固めるならまだしも、別にそういう訳でもない……サイバー・プリマは光属性だし

「事故率が高くて出したい奴を出すというならまだしも、そこまででもないしとか……………」

……………話にならん、基礎構築からやり直せ

「というか、小学生からやり直せ」

「はあ!？」

「どうやってこれで勝つつもりだよ、方向性意味不明だし」

一応サイバー・ブレイダーを中心にしているみたいだが、それ以外が悪い
今までよくこんな酷いデッキでやっていけたな」

「な……………な……………」

言葉が出てこない、彼は一体何を言っているの？

私のデッキを全否定……………ですって!？」

「サポートカードが少ない、専用カードが多すぎる、テーマも殆ど無い

ついでにサイバー・ブレイダーはパワー不足だし、それもサポートしきれていない

ファンデッキと言えば聞こえはいいかもしれないが……………」

そう言つて瑞貴は自分のカードケースを見繕い始める。

ここまで自分の信頼しているデッキを馬鹿にされた私は動く事ができなかつた。

そんな私を完全に無視し、瑞貴はカードケースを開き、カードを見ている。

「確か戦士族系のデッキを入れてたのはこれだったかな? ああ合つてた合つてた

その中で女性系モンスターに、更にサポートカードとバランスをまとめる、ついでに

サイバー・ブレイダーを出してつと

んで、このデッキなら……………これにこれ、後はこのカードを加えれば……………いや、重いか

?

となるとこっちの……これなら……微妙だ、でもこのデツキの趣向なら……

やっぱりこのカードとこのカードは必要か？ でもそうするとこれが邪魔だし……

私が何も言わない事を良いことに、どんどん勝手にデツキを弄っている瑞貴。

一応私のカードと自分のカードは分けているみたいだけど……

「ちよつと待ちなさい瑞貴！」

「あん？ 今色々と考えてるんだよ、邪魔するな」

「じゃ、邪魔って……それは私のデツキよ！ それなら私も一緒に考えるのが当然じゃない！

じゃなくなつて、私が言いたいのはそうじゃなくなつて！ ああもう！ 頭がこんがらがってきたわ！」

「……はあ、ちよつと待つてろ」

落ち着こうと、そして自分の言いたい事を整理しようとしていたけど無理みたい。

怒りと混乱と悲しみで頭の中がぐちゃぐちゃよ！

「ほら、水でも飲んで落ち着け

別に慌てなくても話ぐらいは一応なんとかギリギリ多分聞くだけは聞いてやる」

瑞貴に渡されたコップを受け取り一気に飲む。

まだ完全には落ち着いてないけど、少しだけ落ち着いた。

「落ち着いたな」

で、何が言いたかったんだ？」

「何がってね！」

……いえ、ちよつと待つて、落ち着くから」

完全に落ち着かないと話が進められない。

普段冷静な自分を思い出さないと……こんなの、私じゃないわ。

「ふう……まず最初に、よくも私のデツキを散々批判してくれたわね」

「事実だ、こんなデツキじゃ勝つのは難しいだろ」

とりあえずこの前使っていたダブルパッセ、自分が直接攻撃を受けるといふのに

……なのだ！

何故ライフ回復カードが1枚も入っていない！ もう少し後の事を考えたらどうだ

!?

ライフが少ないと死に札になるぞ！ 後半にドロして、どう使うつもりだ！」

う……それは時々思うんだけど、回復カードを入れるぐらいだったら攻めようと思っ

て……

「ま、どうせ回復カードを入れるぐらいだったら攻めるとでも思ってたんじゃないのか

?

デッキ内容からしても攻撃系、攻撃力上昇系、直接攻撃系ばかりだし……
せめて攻撃の無力化やドレインシールドぐらい入れられるだろ？

他にも罠が少ない事を利用して王宮のお触れとかか？ 狡猾な落とし穴とかも有り
か？

となるとスキル・サクセサーやブレイクスルー・スキル、ダメージ・ダイエットも採用
用価値が高まりそうだし

上手くすれば相手の行動を大きく制限し、自分が攻め易くなる」

私の考えを当てられた上、更にアドバイスまで貰った。

しかもその内容はご尤も、私のデッキに足りない攻撃を防ぐカードや回復カード、知
らない名前もあるわ。

そして私のデッキの内容を考えてのロックカード。

もしかして私……瑞貴よりも知識が少ないのかしら？

「他にも色々足りない、主力であるサイバー・ガールだったか？ こいつらは攻撃力が
低いな

そして地属性で戦士族が中心だから、荒野の女戦士や巨大ネズミ、コマンド・ナイト
がお勧めかな？

とはいえ戦士族で揃えるのなら巨大ネズミは邪魔だし、地属性で揃えるならコマン
ド・ナイトは少々合わないか？

後は連合軍を使つて全体強化をするか、それとも種族を完全に縛つて一族の結束でも
……」

なんだか凄く私のデッキに必要なカードを言われている気がする。

でも一族の結束つて何かしら？ 種族に関係するカードみたいだけど……

「リクルーターや強化はこんなものである程度良いとしてだ

次は融合の補助と場を整える方法、消費の激しい手札の増強だな

もし破壊された事も考えて再融合に融合回収、融合準備に物資調達員や戦士の生還

やつぱりドロソースが少ないのが痛いかな？ しかし手札回収系カードを増やすの

も……」

「あの……瑞貴？」

「うーん……事故に繋がるかもしれないが打出の小槌とか入れるか？」

しかしこれはあくまで手札交換でドロソースじゃないし……」

は……話しを聞いてない？

しかも打出の小槌はかなりのレアカードなんだけど？

「しかしこのデッキに似合うカードを考えると……ドロソースは天よりの宝札

や運命の宝札かな？

前者はともかく、後者は扱いは難しいだろうが使いそうだし、とはいえこれらのカードはちよつとなあ……」

なんだかとてもでもない事になっている気がするわ。

運命の宝札ってかなりレアカードじゃなかったかしら？

確かサイコロを振って、出た目の数だけドロォし、出た目の数だけデッキの上から除外するんじゃ……

それに天よりの宝札ってレアカード中のレアカードじゃない！

なんでそんなカードばかり持つてるのよ!?

「最後は上級モンスターか……やっぱり女性型モンスターがいいのかね？

だとすれば……いや、いっそのこのデッキを別方向に特化させるか？

だがそれだと他にも問題が出そうだし、となると一部のカードを単体使用？

いや、しかしそれだとシナジーしないから問題だ、悩ましいな」

私のデッキが魔改造されていく……でも良い方向に向かっている？

どうでもいいけど、貴方の言っているカードって私は半分以上持つてないんだけど？
それなのにどうすればいいのよ!?

「……はあのカードを……いや、だが……それでも……だが使いこなせるか？

難しいだろうが……これは悩むな……俺個人では渡してもいいんだけどな

だがこのカードでの被害が万が一俺に向いたらと思うと難しいよなあ」

昨日みたいな私の知らないカードの事かしら？

それを見せてくれたら何か分かるかもしれないんだけど……

「よし、決めた、地属性戦士族の女性モンスターを中心としたデッキにする

確か融合モンスターで女性型モンスターで地属性戦士族が有ったような……裁きを

下す女帝か

素材モンスターは……女王の影武者に響女ねえ、確か両方女性型モンスターだな

通常モンスターだし、どちらも地属性戦士族で共有できる、ついでに荒野の女戦士で

リクルート可能か」

「わ……私のサイバー・ガールデッキが……」

「後は……正統なる血統に、補充要員に、闇の量産工場だろ？」

こうなるとやはりコマンド・ナイトが少し邪魔か？　しかし戦士族だから……でも炎

属性が邪魔なんだよなあ

フィールド魔法にガイアパワーを入れるか？　だがそれだと相手に地属性が来たら

怖いだろうし……少し悩むな

モンスター除去カードが少ないのが痛い、戦闘で圧倒すればなんとか……いやだが

マシユマロンとか困るか」

完成度が高くなりそうなのは気のせいかしら？ でも結局ファンデツキになつてわよね？

私のデツキもファンデツキって言われたけど……

「属性はできれば統一したいが……H・CやX―セイバーでも入れるか？

ズババも一応有りだし、そういえばコアキメイルの戦士族って地属性だし候補には上がるか

BKや聖騎士も有りなんだが……こいつら属性が違うから諦めるか」

知らないカテゴリ名が出てきた……もうどうにでもして頂戴。

突っ込む気力も失せてきたわ。

「でも地属性戦士族の女性モンスターならアマゾネスがあるじゃない

アマゾネスシリーズは使わないの？」

私の言葉に瑞貴の動きが止まる。

私……何か拙い事を言ったかしら？

「アマゾネスを使つたらこのデツキはアマゾネスデツキになる

それでもいいのか？」

「へ？」

えっと……私のデツキはサイバー・ガールデツキだからそれは遠慮したいわ
「なら黙ってる」

一応サイバー・ガールを中心に使えるようなデツキにしてるから」

一応なの？ 一応なの!？」

確かに専用カードとかは少なく無いけど、それでもそれはサイバー・ガールデツキなのよ！

「ふう……大体終わったな

最後はこのデツキの切り札だ」

「切り札？」

「そうだ、このデツキはハッキリ言ってパワー不足……一部を除いてな

攻撃が得意な天上院には少し物足りないだろうな」

確かに、話を聞いていた限りではちよつと攻撃力は低そうね。

それぐらいはテクニクでどうにかできる自信はあるけど……難しいかしら？

「少々見た目はアレだがバーバリアン・キングとかは十分候補には有りか……最有力かな？

いや、コアキメイル・ルークロードも十分に……しかし手札の状況次第になるか

属性違いでもいいならライトレイ・フリードもなんだが、光属性が足りないから諦め

だな

「そういえば通常モンスターが多めだからカオス・ソルジャーも有りか？」

儀式は高等儀式術で良いとして、地属性戦士族の攻撃力3000だし」

なんか色々と凄いカードとか名前が出るんだけど……

カオス・ソルジャー以外知らないモンスター……いい加減にして欲しいわね。

それにどれだけカードを持つてるのよ？

「一族の結束やガイアパワーを含めれば戦闘で負ける事は殆ど無いだろう

隠し味も入りたいが、そこまですればデッキがパンクするかな？」

……全部勝手に決められてしまったわ。

それにしても考えるのが早いわね、部屋に入ってから1時間も経ってないわよ？

実技テストは午後2時からなのに時間もかなり余裕が残ってるわね。

「最後に万が一の事を考えてカウンター罠を……いや、狡猾な落とし穴が機能しなくなるか

それに下手に罠カードを増やしても困るかもしれないしな……

じゃあ本当の最後に整理するからそこら辺に座って待っていてくれ

ああ、その代わり俺のカードは見るなよ、カードケースのはデッキなんだからな」

「え、ええ、わかったわ

「適当に待たせてもらうわね」

そうは言ってもこの部屋……デツキを入れてるって言つてたカードケースぐらいしか無いわね。

でもその数は多くて、何種類のデツキを作つたのかしら？

あれだけのカードを揃えるのにもお金は必要だし、もしかして瑞貴つて大金持ち？

「ねえ瑞貴、カードケースにデツキは何個ぐらい入つてるの？」

「種族や属性、カテゴリとかで色々と分けてるからな……」

全部同じ数じゃないが基本的に多分、一つのカードケースに10個ぐらい？」

「1つ10個!? そんなにデツキを作つてどうするのよ!」

別に使わないでしょ! 何個カードケースがあるのよ!」

「暇潰しにもなるし、別にデツキは何個有つてもいいだろ？」

まあ昨夜も作つて寝坊したのもそこに入つてるがな」

テスト前夜までデツキを組んでるって……しかも暇潰しに。

やつぱり貴方、テスト勉強とか全くしてないんでしょ!

そんな感じに瑞貴と時々雑談をしながら待ちながら約1時間の時間が過ぎた。

思つたより時間が進んでいて驚いたわ。

「よし、できたできた」

自分のデツキを組むのとは別の楽しみが有ったな」

「お、お疲れ様……でもいいの?」

「何が?」

「何がって……私のデツキを強化してよ

デュエル・アカデミアに通う学生なんだから私達はライバルなんじゃないの?」

そう訊くと瑞貴はあまりにも不思議そうな顔をされた。

私……何か変な事言ったかしら?

「(一応)友人(?)を手伝って何か問題が有るのか?

(そもそも暇潰しでもあるし)」

……私達って友人だったかしら?

まあ悪い気はしないからいいわね。

「ほら、デツキだ

テスト前によくデツキを確認しておけよ」

「それは当然でしょ?」

テストはこのデツキを使わせてもらおうわ」

「それは助かる、感想と問題点を後で教えてくれ

その後にもまた修正と調整をする」

ここまで面倒を見てくれるなんて……本当に何を考えてるのかしらね。

友人だからって理由でここまでしてくれろとは思えないし、そんな性格にも思えないけど。

でも瑞貴の事をあまり知らないから何とも言えないわね……本当はそんな性格なのかしら？

それから瑞貴と別れて昼食を食べてデッキリ確認、効果の分からないカードがあるのは困るしね。

さてさて、どんなカードがあるのや……何これ？ 何この私も全く知らないカード達は!?

しかも強そうなカードに見た目もある程度考慮されていて……これならそう簡単に負けないわね。

とてもじゃないけどファンデッキなんてレベルじゃないわ。

さて、ちよつと鮎川先生にお願いしに行こうかしら。

瑞貴からすれば恩を仇で返すように感じるかもしれないけど、それでも……私は試したい！

さあ瑞貴……覚悟しておきなさいよ！

5話【明日香強化→VS明日香②】

実技テストの時間になった、俺はレッド寮の最後の方か……相手は誰でも構わんな。
……いや、同じ寮同士らしいから遊城とは戦いたくないな。

下手に勝つたらまた決闘だとか言い出しそうだし、そうなると面倒そうだしな。

今日はどのデッキを使おうかなー……つと、そういえば俺が大々的に戦うのって試験場以外では初めてだったな。

とはいえ、試験場での決闘なんて試験官以外は殆ど見ていないだろうし、実質この前の天上院戦の4人ぐらいか？

うーん……よし決めた、私的な決闘以外では俺はエクゾディア使いとしておこう。

ウィジャ盤や終焉のカウントダウンも良いが、それよりもエクゾディアの方が特殊勝利で受け入れられてるしな。

それに、エクゾディアならいくらでもリカバリーができるがウィジャ盤は正直難しい。

終焉のカウントダウンは時間がかかるし、毎回毎回長いのはさすがに大変だ。

そういう訳だから今後、こういう場ではエクゾディア使いとして戦う。

非公式の決闘や野良決闘では普通のデツキを使うが……どんなのを使うかな？

今の俺の趣味はデツキ作りと言っても過言ではなく、俺のデツキはかなり多い。

そうでもしなければ暇が潰せないんだよな……本当に暇だ。

さて、今回の試験はどのエクゾディアデツキにしようかなーつと。

IKILLだとあまり楽しめないし……というか天上院戦も殆どIKILLみたい
な感じで終わったしな……

遊ぶのなら、もう少し回りくどいのだったり変な形にしたりの方がいいか？

とまあ、今更何故こんな事を考えているのかといえば……

「言い訳ぐらいいは聞いてやる、言え」

「新しいデツキで貴方と決闘したかったからよ」

それは言い訳じゃなくて理由ってんだよ！

遊城と万丈目との決闘で盛り上がり、遊城がライエローへと校長が昇格させている
時の事。

俺は自分の出番を会場の盛り上がりを完全に無視してのんびり待っていた。

そして自分の出番が来て、さっさと終わらそうと思つて決闘場に向かうと……

「あら、遅かったわね」

この女が居た……天上院明日香が！

そして先ほどの会話がされたのだが……

「担任の鮎川先生にお願いしたのよ、オシリスレッドの堅守瑞貴と決闘させてほしいってね

私は中学の頃から成績は良かったし、真面目だったから

珍しい人物からの我が儘だし、これぐらい構わないって言ってもらったわ」

いやいやいやいや、それ職権乱用だからな!?

普通に考えて一応レッドは成績レッドゾーンとかの奴だぞ？

仮にも中学時代からの成績優秀者である天上院の頼みだからって……よく考えたら今更だったな。

だって遊城と万丈目も別の寮なのに決闘している時点で、この学園で職権乱用は割と平然と使われているのは今更だった。

くそつたれ、恨むぞ鮎川教員！

「チツ、まったく本当に余計な真似を……恩を仇で返すとはこの事だな」

「同じ事を私も考えたわ、それでも私は……貴方に勝ちたい！」

この前の借りを、返させてもらうわ！」

女子寮の時よりも遙かに強い闘志、その瞳からは絶対に勝つという気迫が感じられる。

俺を相手にそんなのを持ってても勿体ないだけなのに……俺はそんなのを渡されても受け流すか投げ捨てるんだぞ？

相手のやる気は投げ捨てる物だ！ 絶対にまともに受け取ってやらん！

というか、半分以上俺が組んだデツキで俺に借りを返すって……

「はあ……棄権は許してくれないんだろ？」

「当然よ、開始早々のサレンダーも……いえ、サレンダー自体だって絶対に許さないわー！」

「全く面倒な……」

しかし逆に考えるんだ、そのやる気も情熱も、俺が全て叩き折ってやる……とな！
この……特殊勝利デツキ、エクゾディアでな！

「一応訊いておろが、デツキはちゃんと確認したか？」

「ええ、当然でしょ？」

でもこのデツキは貴方が作ったデツキ、確認ついでに自分でも少し調整したわよ！
悪いとは思ったけどあのままだとこれは私のデツキじゃなくて瑞貴のデツキ。

私のデッキにするには私が自分で考えなければならなかった。

「構わん、その程度は誤差の範囲だ」

それにあのままで俺は自分のデッキと戦う事になっていたしな

それだと楽しみも何も無い、むしろ好都合だ」

凄いな……私は瑞貴の作ったデッキを見て、前のデッキのままでは勝てる自信が無かった。

そのデッキを相手に、多少改造したとはいえ余裕を見せるとは……

知らないカードといい、とんでもない数のカードといい、彼は恐ろしい人だわ。

「行くぞ、俺に勝ったらそのデッキに与えたカードの半分ぐらい景品にしてやる

だが負けたら後々返してもらおうからな！」

「くれるんじゃないの!？」

だって部屋に誘う時にカードをくれるって……

「誰が全部プレゼントするって言ったよ？」

欲しかったら俺から買いな、それならやるよ」

う……これだけのカード、一体どれ程の価値が有るのか。

まだ使っていないけど、効果を見ただけで高値になるのは想像できる。

もし瑞貴から買ったとして、お小遣い……大丈夫かしら？

「決闘！」

「私の先行よ！」

気を取り直して、とりあえず様子見の方がいいかしら？

さすがにこの前みたいなモンスターを何度も出すには少し事故率が高そうだし。

それに、仮にあのモンスターが出てきても……

「私は荒野の女戦士を召喚！」

カードを1……いえ、2枚伏せてターンエンドよ！」

保険ね、一応、多分大丈夫だと思っただけ……

「俺のターン、ドロ！」

永続魔法、ヒステリック・サインを発動

自分のデッキ・墓地より1枚、万華鏡―華麗なる分身―を手札に加える

俺はこの効果により、デッキから万華鏡のカードを手札に加える」

「……え？」

どういう……え？

「ハーピィ・チャネラーを召喚し、効果発動

手札のハーピィカードを1枚捨て、デッキからハーピィ・チャネラー以外のハーピィ

モンスター1体を表側守備表示で特殊召喚する

ただし、ハーピー・チャネラーの効果は1ターンに1度しか発動できないがな

俺は手札のハーピーズペット竜を捨て、デッキからハーピー・ダンサーを特殊召喚」

「え、ハーピー？ え？」

「更にフィールド魔法、霞の谷の神風を発動

効果は……まあすぐにわかる

続いてハーピー・ダンサーの効果を発動

メインフェイズ時、自分の場に存在する風属性モンスター1体を選択し、そのモンスターを手札に戻す

その後、風属性モンスターを召喚できる

ただし、ハーピー・ダンサーの効果は1ターンに1度しか発動できないがな

この効果により、ハーピー・ダンサー自身を手札に戻し、手札のハーピー・ハーピストを召喚する

この効果は特殊召喚ではなく召喚だ、召喚はセットもできず、上級モンスターはリリースも必要だが……

ハーピー・ハーピストはLV4なのでリリースは不要だな」

「ちよ、ちよつと待ちなさい！」

な、貴方デッキがこの前と違うじゃない！」

機械族だと思ってたのにまさかの鳥獣族!?

しかもハーピーってどういうことなの!?

「お前、俺の部屋に来てカードを見ただろうが……あのデッキの数を

見ての通り、俺は何種類ものデッキを使ってる、だから天上院の考えているデッキは出てこないぞ」

そんな……いえ、これは別の意味で考えるのよ私!

今まで出てきたハーピーはみんな攻撃力は低め、この前みたいな攻撃力2500とか2700じゃないわ。

確かハーピーのカードだと、ハーピーの狩場ってカードが有ったわよね?

ハーピー・レディが召喚された時に相手の魔法・罠カードが破壊されるってカード。

だけど瑞貴は今はそのカードを使っていない、私の伏せカードも破壊されないのだから多分大丈夫よ!

「続けるぞ、ハーピー・ハーピストが召喚された時、効果を発動

更にフィールド魔法、霞の谷の神風の効果も発動する

霞の谷の神風は俺の場に表側表示で存在する風属性モンスターが手札に戻った場合自分のデッキからLV4以下の風属性モンスターを特殊召喚できる

ただし、この効果は1ターンに1度しか発動できないが……十分だ

俺はデッキより、ハーピー・レディを特殊召喚する」

ハーピー・レディの攻撃力は1300、ハーピストは1700、チャネラーは1400ね。

決して高い攻撃力じゃないけど、数が揃えば厄介かもしれないわね。

「続いてハーピー・ハーピストの効果だ」

こいつが召喚に成功した時、自身以外の鳥獣族モンスターと、相手の表側表示モンスター1体を対象とし

それらのモンスターを持ち主の手札に戻す

ただし、ハーピー・ハーピストの効果は1ターンに1度しか発動できないがな

俺が選択するのはハーピー・チャネラーと荒野の女戦士だ」

荒野の女戦士が……私の伏せカードが使えないじゃない！

「霞の谷の神風は1ターンに1度しか発動できないのでな、もうこの効果を発動できない
い

だが……魔法カード、万華鏡―華麗なる分身―を発動する

自分の場にハーピー・レディが存在している時にのみ発動できる

このカードの効果により、デッキ・手札からハーピー・レディかハーピー・レディ三姉妹を1体特殊召喚する

俺はこの効果により、デッキから2体目のハーピー・レディを特殊召喚だ」

攻撃力は相変わらず1300と高くはない、けど合計攻撃力は4300になる。

やっぱりそれでも高くないけど、防げなかったら私のライフは尽きるわ。

「これを防がないと負けるぞ？」

バトルフェイズ、ハーピー・ハーピストで攻撃」

「そんなの通すわけじゃないでしょう！」

罫カード、トウルース・リインフォースを発動！

自分のデッキからLV2以下の戦士族モンスターを1体、特殊召喚するわ！

このターンバトルフェイズが行えなくなるけど、そもそも相手ターン中だし関係無い

！

私はデッキよりリトルトルーパーを守備表示で特殊召喚！」

よかった、一応伏せておいてよかった……

もう1枚のカードはモンスターが居ないと発動できないもの。

「ふむ……リクルーターか、別に構わん

ハーピー・ハーピストでそのままリトルトルーパーに攻撃」

ちよっ！ 持つてるハープで殴るのやめなさい！

ハープが壊れちゃうじゃない！ というか鋭い爪とかあるんだからそつちを使いな

ささいよー！

「くっ！ リトルトルーパーの効果発動！

戦闘によって破壊された場合、デッキからLV2以下の戦士族モンスターを1体、裏側守備表示で特殊召喚できる！

私は2体目のリトルトルーパーを裏側守備表示で特殊召喚！」

「構わん、ハーピィ・レディで攻撃する」

鋭い爪でリトルトルーパーを引き裂く……怖いわね。

確かバトルシテイの時、決勝トーナメントに参加していた決闘者が使っていたわね。気の強そうな人が使ってたけど、もしかしてハーピィ・レディってサディスト？

「リトルトルーパーの効果で最後のリトルトルーパーを特殊召喚！」

「(元の世界だとここで止めるが……)」

……まあいいか、ハーピィ・レディで攻撃」

「まだよ、リトルトルーパーの効果でマツシブ・ウオリアーを特殊召喚！」

「ふむ……いいだろう、カードを1枚伏せてターンエンドだ」

手札は残り2枚だけど、さっきハーピィストの効果で戻したチャネラーと自分の効果で戻ったダンサーだったわね。

伏せカードが少し気になるけど多分大丈夫よね？

「私のターン、ドロー！」

私は再び荒野の女戦士を召喚し、更に永続魔法、連合軍を発動！

自分の場に表側表示で存在する戦士族・魔法使い族モンスターの数×200、戦士族モンスターの攻撃力が上昇するわ！

私には荒野の女戦士だけでなく、マッシブ・ウオリアーを反転召喚！

これで私には戦士族モンスターが2体、よって攻撃力は400上昇する！」

「しかし荒野の女戦士の攻撃力は1100

攻撃力が400上昇してなんとかハーピーには勝てるな」

「私の狙いはハーピー・レディじゃないわ、バトルフェイズよ！」

荒野の女戦士でハーピー・ハーピストに攻撃！」

荒野の女戦士がハーピストに向かうけど、逆に倒されてしまう。

だけどこれで……

「永続畏、死力のタッグ・チェンジを発動！更に荒野の女戦士の効果も発動するわ！

荒野の女戦士が戦闘で破壊された時、デッキから攻撃力1500以下の戦士族モンスターを特殊召喚できる！

けどその前に死力のタッグ・チェンジの効果で自分の表側攻撃表示モンスターが戦闘でダメージを受ける時、その戦闘ダメージを0にする！

更に自分の手札からLV4以下の戦士族モンスターを特殊召喚する！

私はこの効果により、手札のLV4以下の戦士族……エトワール・サイバーを特殊召喚！

そして続いて荒野の女戦士の効果により、デツキから攻撃力1500以下の戦士族モンスターであるブレード・スケーターを特殊召喚するわ！」

エトワール・サイバーの攻撃力は1200、ブレード・スケーターは1400。

だけど連合軍の効果で私の場の戦士族モンスターは3体、よって攻撃力は600上昇する。

エトワール・サイバーは1800、ブレード・スケーターは2000よ！

ついでにマツシブ・ウォリアーは元々の攻撃力が600だから今は1200ね。

「バトルフェイズ中に特殊召喚されたモンスターには攻撃が許されているわ！

バトルフェイズ続行！ エトワール・サイバーでハーピィ・レディに攻撃！」

エトワール・サイバーの蹴りがハーピィ・レディに直撃し、破壊！

攻撃表示のモンスター同士の戦闘では攻撃力差分の戦闘ダメージを与える。

エトワール・サイバーの攻撃力は1800、ハーピィ・レディの攻撃力は1300。

その差500のダメージで瑞貴のライフは3500に減るわね。

「続いてブレード・スケーターでハーピィ・ハーピストに攻撃！」

攻撃力差は300、これで合計800のダメージを与えられたわ。

残りライフは3200、私のライフはまだ無傷、先制させてもらったわよ！

「これでバトルフェイズは終了するわ！」

続いて魔法カード、融合を発動！

場のブレード・スケーターとエトワール・サイバーで融合！

融合召喚！ 現れなさい、サイバー・ブレイダー！」

私のエースモンスター、サイバー・ブレイダー！」

攻撃力は2100と低い方だけど、効果は強力になってるわ。

相手の場のモンスターの数だけ効果が変更する。

相手が1体の場合、サイバー・ブレイダーは戦闘では破壊されない。

相手が2体の場合、サイバー・ブレイダーの攻撃力は倍になる。

相手が3体の場合、サイバー・ブレイダーは相手のモンスター・魔法・罠の効果を無

効にする。

しかも今は連合軍の効果で攻撃力が400上昇し、攻撃力2500！

これだけの攻撃力に効果があれば……

「私はこれでターンエンドよ！」

「この瞬間、ハーピー・ハーピストの効果が発動する

こいつが墓地へ送られたターンのエンドフェイズ時、デッキから攻撃力1500以下の鳥獣族LV4のモンスターを手札に加える

ただし、ハーピー・ダンサーがこの効果も1ターンに1度しか発動できないが、1体しか墓地へ送られていないから関係無いな

この効果により、デッキからハーピー・ダンサーを手札に加える」

手札にダンサーが2枚にチャネラーが1枚とドロローで合計4枚。

少し手札が多いけど、3枚も判明していたら……

「では俺のターン、ドロロー

魔法カード、強欲な壺を発動、デッキからカードを2枚ドロローする

ハーピー・ダンサーを召喚する……ここで効果を発動し、神風の効果も発動してもいいのだが

そうなると俺の場のモンスターは3体となり、サイバー・ブレイダーの効果を封じる
永続効果が適用される

よつて俺は手札を1枚捨て、永続罫、ヒステリック・パーティーを発動する

自分の墓地に存在するハーピー・レディを可能な限り特殊召喚する

ただし、このカードが場から離れた時、特殊召喚されたモンスターは全て破壊される
がな」

「貴方の墓地に存在するハーピー・レディが1体だけじゃない

せつかくいくらでも出せるのに、1体だけしか出さないなんてもつたいないんじゃないの？」

「残念ながら、ハーピー・ハーピストは場と墓地ではハーピー・レディと扱う効果を持つ

そしてお前の言う通り、ハーピー・レディも存在する

これにより、俺は墓地のハーピー・ハーピストとハーピー・レディを特殊召喚する

よつて、俺の場にはハーピー・レディが2体にハーピスト、ダンサーの4体のモンスター、サイバー・ブレイダーの効果は消滅した」

という事はまた……でもおかしいわね、あのヒステリック・パーティーの効果で捨てた手札はハーピーじゃなかったのかしら？

可能な限り全て特殊召喚する効果のほず、という事は別のカード？

だけどまだ瑞貴の手札にはダンサーとチャネラーが残っていたはず、それを捨てなかつたのかしら？

「ハーピー・ダンサーの効果を発動、自身を手札に戻し、手札のハーピー・チャネラーを召喚

そして霞の谷の神風の効果によりデッキからLV4以下の風属性モンスター……ハーピーズペット仔竜を特殊召喚する」

「ハーピイの新しいペットですって!？」

「こいつの効果は自分の場に存在する、ハーピイズペット仔童を除くハーピイモンスターの数だけ効果を追加する

1体の場合、こいつが表側表示で存在する限り、ハーピイズペット仔童を除くハーピイを攻撃対象にできない

2体の場合、こいつ自身の元々の攻撃力を2倍にする

3体の場合、1ターンに1度、相手の場のカードを1枚破壊できる

どうだ、サイバー・ブレイダーに似た効果を持つ、面白いモンスターだろ?」

「なんか、嫌味な言い方ね」

「その方がお前が喜んでくれると思ってね、態々使いにくいこのデッキを使ったんだ

俺の場にはハーピイが4体、よって仔童の効果を全て使える

1ターンに1度、相手の場のカードを破壊する効果を発動する

残られていても邪魔だし、先に破壊しておくかな……連合軍を破壊する」

やられた! 後続を考えれば連合軍は鬱陶しいかもしれない!

サイバー・ブレイダーが狙われると思っていたけど、どうやら普通に戦闘で破壊する方を選ぶみたいね。

「さて……先に攻撃しておくかな

バトルフェイズ、仔竜でサイバー・ブレイダーに攻撃」

連合軍が消え、私のサイバー・ブレイダーの攻撃力は2100、対する仔竜の攻撃力は2400。

仔竜にサイバー・ブレイダーを破壊され、私に攻撃力差300のダメージを受ける。

残りの私のライフは3700、だけどまだまだ余裕があるわ！

「続いてハーपीィ・レディとハーピーィ・ダンサーでマッシュ・ウオリアーに攻撃」

「マッシュ・ウオリアーは1ターンに1度、戦闘では破壊されない！

そしてこのモンスターの戦闘で私の受ける戦闘ダメージは0となる！」

「だが、2度攻撃されては倒される

残ったハーピーィ・ハーピストとハーピーィ・レディで直接攻撃」

「くうあああ！」

合計攻撃力3000のダメージを受け、私の残りライフは700まで減ってしまった

！

しかも、私の場には死力のタッグ・チェンジしか残っていない……

「バトルフェイズ終了」

効果を持たないモンスターであるハーピーィ・レディを墓地へ送り

魔法カード、馬の骨の対価を発動する

このカードは自分の場に存在する効果を持たないモンスターを墓地へ送る事で2枚ドロースる

よって俺は2枚ドロード

手札からハーピー・クイーンを捨て、効果を発動

こいつは手札から墓地へ捨てることでデッキからハーピーの狩場を手札に加える

この効果により、俺はデッキからハーピーの狩場を手札に加えておく

続いてハーピー・チャネラーの効果を発動する

手札のハーピーを捨てる事でデッキからハーピーを守備表示で特殊召喚する

ただし、この効果で捨てるハーピーはモンスターでなくても良いのでな、ハーピーの

狩場を捨てる

そしてデッキからハーピー・ガールを特殊召喚する」

ハーピー・ガール？ 攻守500の通常モンスターを今更何故？

「そういう言い忘れていたな

自分の場にドラゴン族モンスターが存在する時、ハーピー・チャネラーはLV7として扱う」

LV変更能力？ そんな効果をそのモンスターが持っているってどんなメリットが？

確かに仔竜はドラゴン族だから今はLV7になってる、でもそれを今言っつていっつたい

……

「自分の場のLV7のモンスターであるハッピー・チャネラーを除外し、魔法カード、七星の宝刀を発動

このカードは自分の手札・場からLV7のモンスター1体を除外して発動する
デッキからカードを2枚ドロウする

ただし七星の宝刀は1ターンに1度しか発動できない」
なるほど、そういうカードを使うのね。

「もう1枚、馬の骨の対価を発動する

墓地へ送るのはハッピー・レディだ、デッキからカードを2枚ドロウ

再び手札のハッピー・クイーンを墓地へ送り、デッキからハッピーの狩場を手札に加える

更に永續魔法、ヒステリック・サインを発動しておくかな

デッキから万華鏡―華麗なる分身―を手札に加えておくかな

(さて、どうするか悩むな……このターンは何も発動せず、次のターンに霞の谷の神風の効果をを使うか

それともさっさと狩場を発動しておくか……別にいいか、焦る必要は無い

既に通常召喚はしているんだし、次のターンに回しても遅くはあるまい)

俺はこれでターンエンドだ」

瑞貴の手札にはハーピィの狩場に万華鏡のカードとダンサーが2枚、そして不明のカードが1枚。

アレ以上何も発動しなかった事を考えると、多分また次のターンに霞の谷の神風の効果を使おうとしているはず。

そして私の場のカードは死力のタッグ・チェンジのみ……だけど、まだ負けていない！

「私のターン、ドロロー！」

魔法カード、強欲な壺を発動し、2枚ドロロー！

まだできる、私の場の永続罫である死力のタッグ・チェンジを墓地へ送り、マジック・プランターを発動！

永続罫カードを墓地へ送り、更に2枚ドロロー！

……これならいける！ 魔法カード、融合回収を発動！

私の墓地に存在する融合と、融合に使用したモンスターをそれぞれ1枚ずつ手札に加える！

私は墓地のエトワール・サイバーと融合を手札に加えるわ！

更に魔法カード、融合徴兵を発動！

このカードは1ターンに1度しか使えない、最初にEXデッキのモンスター1体を相手に見せるわ

私が見せるのはサイバー・ブレイダー、その融合モンスターに書かれている融合素材モンスター1体をデッキか墓地から手札に加える！

ただし、この効果で手札に加えた、及び同名モンスターはこのターン終了時まで通常召喚と特殊召喚ができず、効果の発動もできない！

私を手札に加えるのは墓地のブレード・スケーター！

そしてそのまま融合を発動！

手札のエトワール・サイバーとブレード・スケーターを融合させ、2体目のサイバー・ブレイダーを融合召喚！

「あ、やべ」

「サイバー・ブレイダーの効果は相手の場にモンスターが3体のみの場合、相手のカードの効果は無効になる！

これにより、貴方の仔竜の攻撃力は1200に戻っている！

バトルフェイズ！ サイバー・ブレイダーで仔竜に攻撃！ グリツサード・スラッシュュー！」

サイバー・ブレイダーの強烈な蹴りが仔竜の顔面に直撃、破壊される。

サイバー・ブレイダーの攻撃により、900のダメージを与えて瑞貴の残りライフは2300!

しかも相手モンスターの減って2体、これでサイバー・ブレイダーは攻撃力が2倍になって4200!

これならなんとかなるかもしれないわ!

「私はカードを1枚伏せて、ターンエンドよ!」

「俺のターン、ドロ!」

(死力のタッグ・チェンジを破壊しておけば……いや、別にいいか)

場ではハーピー・レディとして扱うハーピー・チャネラーが俺の場には存在している

よってこのカードは発動できる、魔法カード、万華鏡—華麗なる分身—を発動

デッキからハーピー・レディを……一応守備表示で特殊召喚

そういえば知ってるか? 効果は無効になってもカードの発動はできるって!」

「どういう意味?」

「言った通りの意味だ

俺は新たなフィールド魔法、ハーピーの狩場を発動

このカードが存在している限り、場の鳥獣族モンスターの攻撃力は200上昇する
新たなフィールド魔法の発動により、霞の谷の神風は墓地へ送られる

しかしこの効果はサイバー・ブレイダーの効果で無効になっている……が、俺の狙いはそつちじゃない」

彼が何を考えているのかわからない。

攻撃力が上昇する効果があっても、その効果が無効になっていれば意味が無い。

そして仮に効果が有効になっても、サイバー・ブレイダーの攻撃力2100には届かない。

「次にハーピー・ダンサーを召喚する

この瞬間、俺の場にモンスターはハーピー・レディ、ガール、ダンサー、ハーピストの4体となった

よって再びサイバー・ブレイダーの効果は消滅、俺のカードの効果が無効となり、ハーピーの狩場の効果が有効となる

そしてこの瞬間、狩場の効果が発動する

こいつは場にハーピー・レディか、ハーピー・レディ三姉妹が召喚・特殊召喚された時

場に存在する魔法・罠カードを1枚破壊する」

「なんですって?! って、貴方が召喚したのはハーピー・ダンサーじゃない

ハーピー・レディじゃ……まさかそのモンスターもハーピストと同じようにハー

「ピー・レディとして扱うモンスター!？」

「大正解」

「これじゃあ私の伏せカードが！」

「俺が破壊するのは、俺の場に存在するヒステリック・サインだ

「この破壊効果は俺の場のカードも破壊できるんでな」

「……私のカードじゃない？」

「ダンサーはヒステリック・サインを破壊し、満足そうにしてるけど……」

「なんのつもりなの？」

「もしかして遊んでいるつもり？」

「後でわかるさ、ハーピー・ダンサーの効果が発動する

「自分の場の風属性モンスターを手札に戻し、手札の風属性モンスターを召喚する

「この効果によりハーピー・ダンサー自身を戻し、再びハーピー・ダンサーを召喚

「そしてハーピー・レディが召喚された事により、狩場の効果が発動

「俺は再び自分の場に存在するカード、ヒステリック・パーティを破壊する

「そしてヒステリック・パーティが場から離れた事により、この効果で蘇生されていた

「ハーピー・ハーピストも破壊される」

「確か墓地へ送られたターンのエンドフェイズ時にカードを手札に加える効果だった

かしら？

という事は次のターンにまた何か狙っている？

「もう1枚のヒステリック・サインは破壊しないの？」

「破壊する必要が無いんでな

(少々愚行かもしれないが……いや、こうしないと次のターン負けるな)

バトルフェイズに入る」

バトルフェイズですって？ この状況で？

だけど、瑞貴の場に存在するのは守備表示のハーピー・レディとガール、攻撃表示なのは……

「ハーピー・ダンサーでサイバー・ブレイダーに攻撃する」

「サイバー・ブレイダーの方が攻撃力が高いわよ！」

何か狙ってる？ でも伏せカードも無いから速攻魔法？

一体なんのつもりかと思っていたけど、何事も無くダンサーは破壊された。

ダンサーの攻撃力は狩場の効果を受けられず1200のまま、900のダメージで瑞貴の残りライフは1400。

どういふつもりだったのかしら？

「カードを1枚伏せ、エンドフェイズに入ってヒステリック・サインの効果が発動する

このカードが手札、または場から墓地へ送られたターンのエンドフェイズ時

デッキよりカード名の異なるハーピィカードを3枚まで選択し、手札に加える

ただし、ヒステリック・サインの効果は1ターンに1度、発動時の効果かエンドフェ

イズ時の効果しか発動できない

俺はこの効果により、デッキからハーピィ・ハーピスト、ハーピィズペット竜、ハー

ピィズペット仔竜を手札に加える

更にハーピィ・ハーピストの効果も発動する

これは既に説明したな、この効果によってハーピィ・チャネラーを手札に加える」

一気に手札が6枚になったけど、すぐに危険なカードは無いかしら？

最上級モンスターのハーピィズペット竜は次の私のターンでハーピィを倒せばリ

リースできないしされても問題無い。

ハーピィストは厄介だけど相手に3体モンスターがいればサイバー・ブレイダーの効果

で効果の発動もできない。

チャネラーや仔竜も同じ、何か出してきたてもなんとかなる、多分大丈夫、大丈夫のは

ず……

「私のターン、ドロー！ 永続魔法、一族の結束を発動！

自分の墓地に存在する元々の種族と自分の場のモンスターの種族が同じ場合

自分の場のモンスターの攻撃力が800上昇する！ これで私のサイバー・ブレイダーの攻撃力は2900！」

さて、問題はここで攻撃するかどうかね……

伏せカードは気になるけど、私は戦う！

「サイバー・ブレイダーでハーピー・レディに攻撃！」

サイバー・ブレイダーの蹴りでハーピー・レディを一蹴。

場に残っているのはハーピー・レディとヒステリック・サイン、そして伏せカードが1枚ね。

困ったわ、これじゃあまた次のターンにヒステリック・サインの効果を使われるかもしれない。

そして私の一族の結束を破壊される可能性も十分に高い。

私の伏せカードが破壊されなえればいいんだけど……いえ、どうにかしましょう。

「私はこれでターンエンドよ」

「俺のターン、ドロ」

魔法カード、七星の宝刀を発動する

効果はさつき説明した通り、手札のハーピーズペット竜を除外し、デッキからカードを2枚ドロ

続いて伏せていた馬の骨の対価を発動し、ハーピー・ガールを墓地へ送って2枚ドロ―

……………チツ、手札のハーピー・クイーンを墓地へ送り、デッキからハーピーの狩場を手札に加える」

舌打ちしてるけど、貴方手札が9枚もあるのよ？

なんで舌打ちしてるのかしら？ そんなに手札が悪いとは思えないけど……

「カードを1枚伏せてそのままエンドフェイズ

手札が8枚の為、6枚になるように捨てる……よって俺は手札を2枚捨てる

そしてこの瞬間、今捨てられたハーピー・ハーピストの効果が発動するが、俺はこの効果を発動しない」

手札に加えたカードばかりを捨てた？

しかもハーピーの狩場があるのにハーピー・レディを召喚して効果を使わないし。

効果を使ってヒステリック・サインを破壊すれば欲しいカードが手札に来るのに……
 どういうつもりかしら？

確か残りの手札はハーピイズペット仔竜とハーピー・チャネラーが有ったわね。

残りの4枚の手札は何かしら？

「私のターン、ドロ―！」

手札がこのカード1枚なのにこのカードが来ても……

いえ、あの伏せカードが何か気になるし、一応召喚しましょう。

「コアキメイル・ベルグザークを召喚するわ！」

このままバトルフェイズ！ ベルグザークで直接攻撃！」

攻撃力2000で、しかも一族の結束の効果も含めて攻撃力2800！

これが通れば……！

「確かにこれが通れば俺の負けだろう……だが、ハーピイの切り札はそんなに甘くない

手札を1枚捨て、永続罠、ヒステリック・パーティを発動する

自分の墓地に存在するハーピイ・レディを可能な限り特殊召喚する

ただし、このカードが場から離れた時、特殊召喚されたモンスターは全て破壊される

がな

俺の墓地には、墓地でハーピイ・レディと扱う効果を持つモンスターが大量に存在し

ている

ハーピイ・レディは元より、ハーピイ・チャネラーやハーピイ・クイーンもハーピイ・

レディとして扱われる」

既に墓地には大量のハーピイが存在している、最初と違って一気に5体ものモンス

ターを特殊召喚できる事ね！

今まで使われなくて助かったわ、もし使われていたら総攻撃で私は負けていたもの。だけど、それでも私はまだまだ終わらないわ！

「それが貴方の最後の切り札ってわけね……だけど私の方が僅かに上手だったみたいね！」

罨カード、ギブ&テイクを発動！」

「(ふむ……ずっと伏せられていたのはあのカードだったか

少々予想外のタイミングだが、確かに使う機会が無かったな

俺が攻撃表示のモンスターを出したり、ハーピー・ハーピストの効果を使おうとした時に発動しようとしたんだろう

確か天上院の墓地のモンスターは……あ」

「ギブ&テイクの効果により、私の墓地のモンスターを貴方の場に守備表示で特殊召喚するわ！」

私の墓地より、貴方の場へ荒野の女戦士を特殊召喚！」

「荒野の女戦士を俺の場に出すなんて、考えたじゃないか天上院

俺はヒステリック・パーティーの効果で可能な限りハーピー・レディを墓地より特殊召喚する

ハーピー・レディ、ハーピー・チャネラー、ハーピー・ハーピスト、ハーピー・ダン

サーを全て守備表示で特殊召喚」

今回、瑞貴と戦ってきたハーपी達が勢揃いした。

このターンでは決着はつけられないけど、全てのモンスターは倒す！

「ベルグザークで……」

「待て、俺の場にハーピー・レディが特殊召喚された

これにより、場の魔法・罠カードを1枚破壊する」

しまった！ この状況でそのカードの存在を忘れた！

一族の結束を破壊されてしまえば私が荒野の女戦士から呼び出そうとしているモンスターでは倒しきれない。

これは少し拙いかしら？

「俺が破壊するカードは、ヒステリック・サインだ」

「ヒステリック・サインですって!？」

私の攻撃を後続の攻撃力を下げるより、次のターンへの布石を打ったという事ね。ならそんな布石、私が粉々に粉碎するわ！

「このままベルグザークで荒野の女戦士に攻撃！」

ベルグザークの持つ二刀流の剣が荒野の女戦士を倒す。

自分のモンスターを倒すのは気分が悪いけどこれで……

「荒野の女戦士が戦場で破壊され、墓地へ送られた時！

デッキから攻撃力1500以下の地属性戦士族モンスターを特殊召喚できる！

私はこの効果により、隼の騎士を特殊召喚するわ！

顔が鳥の二刀流剣士、攻撃力は1000と低いけど、荒野の女戦士で特殊召喚できる
2回攻撃モンスター。

鳥獣族に見えるけど立派な地属性戦士族のこのモンスター、それでも一族の結束の効果を受けて攻撃力1800！

「ベルグザークが相手モンスターを戦場で破壊した場合に効果発動！

このモンスターはもう1度続けて攻撃する事ができる！

ベルグザークでハーピー・チャネラーに攻撃！」

ベルグザークの攻撃をチャネラーは自身の持つ杖でなんとか受け止めた。

しかしベルグザークは二刀流、逆手の剣によって破壊される。

「隼の騎士は1度のバトルフェイズ中に2回の攻撃ができるモンスター！

隼の騎士でハーピー・ハーピストとハーピー・ダンサーに攻撃！」

隼の騎士の素早い動きにハーピストはついていけず、ハーブで剣を受けようとするも失敗して破壊される。

ダンサーはなんとか躲していたものの、避けきれずに同じく破壊される。

これで残ったモンスターは……

「サイバー・ブレイダーでハーピー・レディに攻撃！」

少しでも迎撃しようとするハーピー・レディ、だけどサイバー・ブレイダーには勝てない。

動きについていけず、背後を取られてそのまま今までで一番激烈な蹴りを受けて破壊された。

これで瑞貴の場に、もうハーピー達は存在しない！

「これで私のターンは終了よ

エンドフェイズ、コアキメイル・ベルグザークの効果が発動

このモンスターは手札からコアキメイルの鋼核を1枚墓地へ送るか

手札の戦士族モンスターを相手に公開しなければ破壊される

私には手札が無い、よってベルグザークは維持できずに破壊されるわ」

「ならば同じくエンドフェイズ

墓地へ送られたヒステリック・サインの効果が発動

デッキより名前の異なるハーピィカードを3枚まで手札に加える

俺はこの効果により、デッキからハーピィの羽根箒とハーピィ・ガールの2枚を手札に加える」

瑞貴の手札が7枚、そしてハーピイの羽根箒は相手の場の魔法・罠カードを全て破壊するカード。

私の一族の結束が破壊されると、攻撃力1000の隼の騎士が……

もし瑞貴の手札にハーピイ・ハーピストやハーピイ・クイーンがあれば負けかしらね。

「俺のターンのドローをする前に言っておきたい事がある」

「あら、何かしら?」

「お前の負けだ」

「あら、ドローする前から随分な言葉ね

その根拠を教えてくださいと嬉しいわ」

「簡単だ、俺の残りのデッキ枚数は……1枚

このカードをドローした瞬間、俺の勝利が確定する」

どんなに凄いカードが残ってたのかしら?」

ハーピイカードじゃなくてサーチとかできなかったからとか?」

それとも他に何か理由が……

「お前は頑張った、よく俺の攻撃に耐えながらも反撃した

だが、しかし、まるで全然……俺のデッキを理解しきれなかったらしいな!」

「どういう意味?」

そのデッキはハーピィのデッキじゃ……」

「こういう意味だよ、俺のターン、ドロ―！」

この瞬間、俺の手札にあるカードが5枚揃った」

「5枚のカードが……揃った？」

ちよつと待ちなさいよ、5枚のカード？ そして揃った？

え、おかしくない？ まさか本当に？ 嘘でしょ？

「俺の手札にこれらのカード

封印されし者の左足

封印されし者の右足

封印されし者の左腕

封印されし者の右腕

封印されしエクゾディア

この5枚が揃った事により、俺の特殊勝利が決まった

残念ながら天上院、お前の負けだ」

瑞貴の背後から現れる古の巨人、その手の中には金色に輝く業火の光。

その一撃が無慈悲にも、私へと襲いかかった……

……

……

……

結論から言うと、あの瑞貴との決闘の後、気絶したらしいわ。

ジュンコとももえの2人が言うには、凄く嫌そうな顔して面倒そうに瑞貴が私を抱き上げて決闘場から離れたらしい。

でも、仮にも女の子を抱き上げるのに嫌そうな顔は無いんじゃないかしら？

それにしても、どうしてジュンコは怒ってたのかしら？ 別に気絶していたのを運んでくれただけなのに……不思議ね。

ももえはももえで生暖かい眼差しを向けてくるし、2人共一体どういう意味だったのかしら？

そういえば、私に勝った瑞貴はラーイエローに昇格したという話も聞いたわ。

今回の決闘で一歩も引かずに戦いながらまさかのエクゾディアの特殊勝利。

対戦相手の私も含めて、会場の誰もが気付けなかった決闘技術。

成績も優秀の上に決闘の実力も高いとなり、昇格する理由には十分だという話。

私からしても不思議よ、あんなに知識も有って実力も有る瑞貴がオシリスレッドだっただなんて……世の中間違ってゐるわ。

ただ、昇格は受け入れたけど寮の移動はしなかったらしいわ。

なんでも、イエローやブルーの生徒はエリート意識が強く、相手をしたくないかららしい。

試しに寮に入ろうとしたら、元レッドが生意気だとか言われて腹が立ったと言っていたわ。

……噂だと、私を倒したハーピーデッキのエクゾディア抜きでボコボコにしたという話の流れでした。

本当か嘘かは瑞貴本人は語らず、倒された本人も口を閉ざしているので真相は不明。そして今は……

「……………(ウツラウツラ)」

授業が終わり、眠そうに頭を揺らしている瑞貴が私の目の前にいる。

その後の私達の関係は誰が見ても友人関係だろう。

ただ、私にはジュンコやももえがいるけど、瑞貴には友人はいないらしい。そのせいか瑞貴に話しかけるのは私だけになっている。

「ちよつと瑞貴、起きなさいよ」

「……………んあ？」

もう昼休み終わって……なんだ終わってないじゃないか」

「お昼飯はどうするつもりよ！

貴方が居ないと私も食べれないのよ！」

「めんどくさい……」

「瑞貴い!!」

「自業自得だろうが……調子に乗ってカードを買いまくるからだろ

少し待ってろ、荷物を片付けたら購買部に向かうから」

「早くしないとドローパーンなくなっちゃうじゃない！」

あの決闘の後、瑞貴曰く飼いだに手を噛まれた気分だと言ってカードの返却を要求された。

決闘前の話を思い出しながらも、私にカードをくれるという話だったと一応もう一回言った。

しかし返しは同じで全てを渡すとは言っていないと言われて大半を返却する事に……

……
ただどあの1戦、たった1回決闘しただけなのに、私はあのデッキを手放したくなかった。

具体的に言うとう負けた悔しさを思い出し、例えば対戦相手とはいえあんなに強いデッキを渡してくれた瑞貴に申し訳なくて……

あの短い時間でここまでのデッキを作ってくれたのに不甲斐ない自分が嫌で、なんか

もうグチャグチャだった。

そんな私を見ても平然と返せと言う瑞貴には別の意味で本気で泣きそうになったわ

……

とはいえ、最終的に妥協してくれた……料金の前借りという形でだけ。

早い話がこのデッキのカードを本格的に自分で使いたいというなら買えと言われたの。

だけど私はそんなにお金を持っていなかっただから借金という形で落ち着いたわ。

この若さで借金を抱えるなんて嫌だったけど、今回は諦めた。

そして現在は瑞貴に助けてもらいながら生活している。

実家にお小遣いを要求したら当たり前前だけど怒られたから瑞貴にしか頼れなかったというのものもあるわ。

借金の返済は学生の身分では難しいだろうという事から、瑞貴の指示や命令に従う事でお互いに妥協した。

使いつぱしりは当たり前前、デッキのモニターとか言われて突然デッキを渡されてそのまま決闘させられた事も有る。

しかも対戦相手がブルー生徒とか……なのに初見で使ったデッキでも勝てるんだから不思議。

「別にドローパンなんて……どうせ良いのはもう遊城に取られてるだろうに」
「それでもよ！」

「はいはい、明日香ちゃんの言う通りにしてやりますよっと」

「ちゃん付けは止めて！」

今ではお互いに名前で呼ぶようになり、結構楽しく過ごしているわ。

ただ、最近ジュンコとももえの様子が変なんだけど……大丈夫かしら？

そういえばちよつと前にも教育実習生の人が……

「ほら、さっさと行くぞ明日香」

「あ、置いてかないで！」

置いて行かれたらドローパンが買えないじゃない！

瑞貴が買ったら必ず微妙なものが出るんだから！」

「煩い」

「ちよつと待ちなさいって、瑞貴！」

6話【VS明日香②】↓教育実習生】

最近妙な噂が学園で流れている、この学園で教育実習生をしている龍牙という奴だ。デュエル・アカデミアで正式に教師として採用される条件の1つに生徒50人に勝たなければならない、という意味不明なルールが存在している。

まあ、採用条件の1つとしてなら別に構わない気もするが、別に生徒でなくてもとは思うがな。

で、その生徒に現在40連勝中ぐらいたったかの龍牙教育実習生なんだが……
噂によれば、倒した生徒からカードを巻き上げているという事らしい。

アンティールは学園では禁止されている上、そもそも教師が生徒のカードを奪うと
いうのもどうか……

そんなに欲しければ俺が売ってもいいんだけどな、金さえ払えば。

「……で、何故お前は俺にその噂を教えに来たんだ？」

「何故って……寧ろこっちが知りたいわよ」

どうしてそれなりに広がっているこの噂を知らないの？」

「興味無いからな」

最近明日香が妙に俺に絡んでくる、別に嫌いじゃないからいいけど。

ただそうなると一緒に居る取り巻き女生徒2人が鬱陶しいんだよな……

これさえ無ければ明日香と普通に会話するのはいいんだけど。

まあ、俺が明日香の財布の紐を握っているようなものだから会話するのは当然だけだな。

「呆れた、そんな事も知らないだなんて」

「興味無いのでしたらそんなものですわよ」

そういえば明日香の取り巻き2人の名前はなんだっけな？

自己紹介もしていないし、授業中に話を聞いてないから覚えきれていない。

それにしても……明日香が来ればこいつらも来るから騒がしい。

アレだな、女三人寄れば姦しいという言葉も有るぐらいだし……でも諦めるのは嫌だな。

ついでに女子3人、しかも仮にもアカデミアの女王とか呼ばれてる明日香も居る。

それによつて男子生徒が近くに来ない、むしろ嫉妬の視線とかを向けてくるが完全に無視している。

こいつらが欲しいならお前らが貰っていけよ……俺は明日香の財布の紐以外は関与してないんだから。

「で、俺にどうしろと？　まさかその教育実習生の相手をしろと？

断るに決まってるだろうが、めんどくさい」

「そのめんどくさがりな性格、どうにかしたら？」

「余計なお世話だ、そもそもそんな下らない奴の相手をしている時間が有るのなら

俺はその時間を使ってネタデツキを作った方がマシだ」

「ネタデツキって……」

「しかも勝つんですから始末に負えませんわ」

さすがにこの世界の一般人に負けるほど、元の世界は甘くないからな。

勝てなければさすがに問題だろう……この世界での反応は別だが。

まあ、この世界の一般人を強くする為にカードをばらまいているんだがな……さすがに進行は遅い。

蒔いているカードの絶対数がそう多くないとはいえ、かなり売っているんだがやはり弱い。

何はともあれ、やはり何も起こらないのが最も楽しいと思う、時々刺激や俺の好奇心を満たす事件は起きて欲しいがな。

……自分から入る、または俺に危害が及ばない程度の、という前提条件が付くが。

それにしても、アニメにこんな教育実習生なんて登場したっけ？

まあ今は現実だし、アニメで放送されていないだけでこの世界はこの世界でみんな生きてるんだしな。

そう考えれば別に不思議じゃないが……一応、その教育実習生について調べておくかな？

……

……

……

数日後、龍牙教育実習生が俺との決闘を望んでいるという話をクロノス教員に聞かされた。

全力で嫌がったのだが、元とはいえレッド生が云々と言われ、押し通された。

どうやらエリート意識とかが高く、落ちこぼれの生徒……特にレッド生はかなり嫌っているようだ。

確かこの人、結構良い人なんじゃなかったっけ？ 覚えていないが俺の勘違いか序盤

はこんな人間だったのかな？

それはそうとして、この教育実習生についてもっと色々調べてみた……明日香を使つて。

俺も動いていたが調べた結果、どうやらこの教育実習生との決闘では決闘盤の不調で

魔法カードが使えなくなるといふ事が起こるらしい。

毎回そんな事が起こるはずもないし、どうやら何か仕込んであるんだろう。

更に言うなら、俺は前回明日香と決闘をした月一テストで魔法カードを多用した。

そしてハーピー達は攻撃力も低め、ちよūdいカモとして狙われたのだろう。

まあ……エクゾディアも魔法を封じれば勝てるど踏んだんだろうが甘いとしか言えないな。

んで、凄く面倒だったが更に数日。

龍牙教育実習生との決闘の時間となった。

「君が堅守瑞貴君か、噂は聞いているよ、それなりに強いらしいじゃないか

しかもエクゾディアなんて珍しいカードも持っている……」

なんとというか、コレクターって感じだな。

そして欲しいモノが有れば力尽くでも戴いていくというかなんというか……
イイ笑みだ。

俺とは方向性が違うが、かなり嫌な性格をしているように見える。

「欲しいなら売ってあげますが？」

「ふふふ、それも有りだとは思うがね

実は私はコレクターでね、今回の決闘で私が勝てば

君の持つ珍しいカードを分けてもらおうかと」

明日香達の言う噂はこういう事か……

面倒な奴に絡まれたものだ。

「まあいいだろう、既にお互いに準備は終わっているのだ

さつさと決闘を開始しようじゃないか

(ふふふ、君の決闘は十分に下調べさせてもらっているがね)」

なーんか、嫌な笑みをしてるな。

ま、精々俺を楽しませる程度には頑張ってくれよ？

キツチリと、正々堂々(?)と相手をしてやるからな。

……それにしても、ギャラリー多くね？

教育実習生の龍牙先生と瑞貴の決闘が始まる。

この前エクゾディアを完成させた瑞貴が決闘をするという事でギャラリーは多い。

私はもちろん、ジュンコやももえ、更にレッドの十代や翔君にイエロー主席の三沢君。更にはブルーの万丈目君に……カイザー亮という、学園の実力者も見学に来ている。

瑞貴本人としては注目される事を嫌がっているのか人目の少ない場所での決闘を希望したものの。

あまり瑞貴を好意的に思っていないクロノス先生が共通決闘場を選択した為、こうなった。

しかも教育実習生を見ないといけないからか校長先生まで……

ところで今何を話していたのかしら？ 声が小さくて聞こえなかったわ。

「決闘！」

「先行は俺だ、アトラの蟲惑魔を召喚する」

青紫色を髪をした少女が現れた。

可愛いのに、なんだか凄く怖く感じてしまう……攻撃力も1800と高くないはずなのに。

対する龍牙先生はなんだか驚いた顔をしていたのはどうしてかしら？

「な、なんだそのモンスターは!？」

お前のデッキはハーピー・レディじゃなかったのか!？」

「別にどんなデッキを使っても俺の勝手でしよう？」

それとも、「ハーピー」じゃなければいけない理由でも?」

「ぐっ……いや、なんでもない」

「では続けます、カードを1枚伏せてターンエンド」

アトラは凄く誘惑的な……小さい女の子のはずなのに色っぽいわね。年齢にそぐわないというかなんとというか、可愛いはずなのにね。

「私のターン、ドロー！」

私は瞬足のギラザウルスを特殊召喚する！

このモンスターは特殊召喚をする事ができるが、相手は相手の墓地からモンスターを特殊召喚できる

しかし！ お前の墓地にはモンスターが存在しない為、この効果は発動しない！

更にもう1体、瞬足のギラザウルスを特殊召喚する！」

もう2体のモンスターを特殊召喚した!?

しかもまだ通常召喚が残っているという事は、最上級モンスターが！

「私は2体のギラザウルスをリリース！」

究極恐獣をアドバンス召喚する！」

攻撃力3000のモンスターですって!?

いきなりそんな大物が出るなん……

「手札から罠カード、落とし穴を発動」

「なに!?! 手札から罠カードだと!?!」

手札から罠カードですって!?

「アトラの蟲惑魔が表側表示で存在する限り、手札からホールカード、落とし穴カードの通常罠を発動させる事ができる

俺はこの効果を使用し、手札の落とし穴を発動させた

相手が攻撃力1000以上のモンスターを召喚した時、そのモンスターを破壊する」
出てきた究極恐獣は落とし穴に落ちてしまった……とところで落下音がしないんだけど、どれだけ深いのかしら？

………あ、落下音聞こえた。

「ぬうう……カードを2枚伏せ、ターンエンドだ!」

「俺のターン、ドロ」

トリオンの蟲惑魔を召喚し、効果発動

このモンスターが召喚に成功した時、デッキからホールカード、または落とし穴カードの通常罠カードを1枚手札に加える

俺はデッキから深黒の落とし穴を手札に加える」

今度は凄く大きな茶色のマントの銀髪の女の子、民族衣装みたいな服ね。

同じ蟲惑魔でもアトラとは違って色っぽいというよりも元気なイメージがするわ。

ただ、ちょっと気のせいかしら？ 相手である龍牙先生を見つめる雰囲気……

「さて、バトルフェイズだ

トリオンの蠱惑魔で直接攻撃」

「それは許さん！」

永続畏、リビングゲテッドの呼び声を発動！

自分の墓地に存在する恐竜族モンスター1体を攻撃表示で特殊召喚する！ 甦れ、究

極恐獣！」

再び現れる巨大な恐竜に、龍牙先生に向かっていたトリオンが驚いた顔をして立ち止まる。

だけどアトラに視線を向けて、何かを催促しているような……

「アトラの蠱惑魔の効果により手札の落とし穴カードである深黒の落とし穴を発動

LV5以上の効果モンスターが特殊召喚に成功した時に発動できる

そのLV5以上の効果モンスターを除外する……よって究極恐獣は除外だ、残念でした」

再び落とし穴に落ちる究極恐獣に、私を含めて会場は呆気にとられる。

さつき手札に加えたカードがまた発動し、しかもあっさりと最上級モンスターが2度も消された。

龍牙先生も啞然としていて、何が起こったのか理解できていないようだった。

なのにアトラは満足そうな顔で怖い笑顔を浮かべてるし、トリオンの蠱惑魔は龍牙先生を見て涎を……涎!?

「では攻撃の続行、トリオンの蠱惑魔で直接攻撃」

トリオンのマントが龍牙先生を挟み込み、相手を鷲掴みするような手でお腹を殴った。

トリオンの攻撃力は1600、残りライフは2400だけ……

「アトラの蠱惑魔も直接攻撃」

アトラの長い髪の毛が更に伸び、龍牙先生に絡みつく。

強烈に締め付けられ、残りライフは600にまで……

「ぐうう……この私が、この私があー!」

「ターンエンド」

瑞貴の手札は2枚、まだ手札に落とし穴があるかもしれない。

だから召喚するのは危険だけど、召喚しないと龍牙先生は負ける……

「私のターン、ドロー!」

魔法カード、強欲な壺を発動! デッキからカードを2枚ドローする!

私はヴェルズ・サラマンドラを召喚! そして効果発動!

自分の墓地のモンスターを1体除外し、攻撃力を相手ターンのターン終了時まで30

0上昇させる！」

しかも、この効果は1ターンに2度発動できる！」

私は墓地の瞬足のギラザウルス2体を除外し、攻撃力を6000アップさせる！」

なんだか聞つぱい恐竜が出てきて攻撃力が1850から2450にまで上昇した。

しかも相手のターン終了時までって事は瑞貴は反撃で相手モンスターを倒せないんじゃない……

「バトルフェイズだ！」

ヴェルズ・サラマンドラでアトラの蠱惑魔に攻撃！」

「攻撃宣言時、罨カード、バトル・ブレイクを発動

攻撃してきたモンスターを破壊し、バトルフェイズを終了させる」

「な、なんだとお！」

あれ、聖なるバリアーミラーフォースの方が強いんじゃないかしら？

「ただし、相手は手札のモンスター1枚公開する事でこの効果を無効にできる」

「ならば手札の……」

「だがしかし、アトラの蠱惑魔最後の効果

こいつが表側表示で存在している限り、自分のコントローलする通常罨カードの発動と効果は無効にされない

残念ながらこの効果により、バトル・ブレイクは無効にできず、ヴェルズ・サラマン
ドラは破壊される

ああ、ちなみに公開するだけなら公開はできる、もつとも効果を無効にできないのは
変わらないがな」

アトラはサラマンドラをその長い髪で絡みとり、自分の目の前に突然現れた穴に引き
づりこんだ。

あの穴の先は何があるのか……想像したくないわ。

「これでバトルフェイズは終了

仮にその伏せカードが蘇生系カードだったとしても追撃はできない

バトル・ブレイクの効果でバトルフェイズ自体が終了して既にメインフェイズ2だか
らな」

ああなるほど、ミラーフォースより強いのはその点だったのね。

しかもアトラが存在すれば無効にされたりして防がれる事も無い。

ついでに相手に手札が無ければ公開もされないのね。

「わ、私はカードを1枚伏せて、これでターン終了だ！」

「俺のターン、ドロロー」

カズーラの蠱惑魔を召喚する」

髪の色が根元から毛先に向かって黄色から朱色になっているネグリジェっぽい服の女の子。

ハーピーの時も思ったけど、瑞貴って女の子のモンスター使っている事が多くないかしら？

それにしても相変わらず可愛いわね……なんとなく儂さと色気を漂わせていなければだけど！

「バトルフェイズ、カズーラで直接攻撃」

カズーラが薄い微笑みを浮かべながら地面から伸ばした蔓で龍牙先生に襲いかかる。ただどその攻撃は途中で弾かれてしまい、カズーラが相変わらず色っぽい表情で残念そうな顔をしている。

「カウンター罠、攻撃の無力化」

相手の攻撃を無効にし、バトルフェイズを終了させる」

「残念、カードを一枚伏せてターンエンド」

「私のターン、ドロー！」

低攻撃力モンスターを晒して私にトドメをさそうだなんて甘い考えをしおって！

私は暗黒ステゴを召喚！ このままバト」

「手札の罠カード、粘着落とし穴を発動」

相手が召喚・反転召喚・特殊召喚した時、そのモンスターが表側表示で存在する限りそのモンスターの元々の攻撃力が半分になる」

「お、おのれえええええええ!!」

攻撃力1200の暗黒ステゴが攻撃力600にまで下がった。

これじゃあ攻撃力800のカズーラを倒せないじゃない。

ところで気のせいかしら、あの暗黒ステゴの足元の粘着液……カズーラが出している気がするのよ。

気のせいじゃないわよね？ 足元からなんか液体が流れて暗黒ステゴまで伸びてる

し……怖っ！

「だ、だがそのカードは守備力までは変化しない！

暗黒ステゴは攻撃された時、守備表示になる効果がある！

お前のモンスター達では守備力2000の暗黒ステゴは倒せまい！」

「……自分がホールカード、または落とし穴カードの通常罠を発動した事により、カズーラの蠱惑魔の効果発動

デッキからカズーラの蠱惑魔以外の蠱惑魔モンスターを1枚、手札に加えるか特殊召喚する

ただしカズーラの蠱惑魔の効果は1ターンに1度しか発動できないが、今は関係無い

な

「デッキから……本当はトリオンの蠱惑魔の方がいいんだろうが、サービスで出すだけ出しておくか、テイオの蠱惑魔を特殊召喚」

黒髪のツインテール少女、水着にスカートを履いているだけみたいな相変わらず薄着ね。

でも目が虚ろで、相変わらず儂い様子のモンスターなのに、妙に色気のあるわね。

今度はどんな娘なのかしら？

「そしてテイオの蠱惑魔が特殊召喚された場合、効果が発動

自分の墓地に存在するホールカード、または落とし穴カードの通常罨カードを1枚、

自分の魔法・罨ゾーンにセットする

ただし、次の自分のターンのエンドフェイズ時に除外されるがな

それにテイオの蠱惑魔の効果は1ターンに1度しか発動できないが今はいい

俺は墓地に存在する……深黒の落とし穴を選択し、セットする

これで、伏せカードが仮に化石復活だとして、手札から捨てたモンスターも蘇生させられるカードだけだ

もしもその手札が攻撃力2000以上の上級か最上級効果持ちモンスターだと仮定し、もしそのモンスターを捨てて特殊召喚すれば……」

深黒の落とし穴の効果で除外されてしまう……ということね。

なんてタチの悪い、龍牙先生の顔が凄い事になってるわよ？

「た、ターン、エンド、だ！」

「俺のターン、ドロ……（本当に化石復活だとすれば……可能性は高いかな？）

全モンスターを守備表示にしておこう……カードを一枚伏せる

そしてエンドフェイズ、発動されなかったテイオの蠱惑魔の効果で場にセットされていた深黒の落とし穴は除外される」

「私のターン、ドロ……」

……これなら！ 永続罨、化石復活を発動！

手札を一枚捨て、墓地に存在する恐竜族モンスターを特殊召喚する！

この効果で特殊召喚したモンスターは効果が無効にされ、このカードが場から離れた時、特殊召喚したモンスターも破壊される！

私は手札を捨てて、墓地よりヴェルズ・サラマンドラを特殊召喚する！」

効果は無効になっているけど、攻撃力1850と蠱惑魔達からすれば高い。

だけど瑞貴の予想通り化石復活を発動してきた、やっぱりそれを見越して守備表示したんでしょね。

「更に私は魔法カード、死者蘇生を発動！

自分か相手の墓地のモンスターを1体、蘇生させる！

私は先ほど墓地へ送ったモンスター……超伝導恐獣を蘇生させる！」

こ、攻撃力位3300ですって!?

そんなモンスターを出すなんて……さすが教育実習生で40連勝しているだけの事はあるわね。

それに、もし本当にカードを強奪しているのなら強くても不思議じゃないわ。

「バトルフェイズ！」

ヴェルズ・サラマンドラで何度も何度も苦渋を味あわせてくれたアトラの蠱惑魔に攻撃！

ヴェルズ・サラマンドラの大きな口にアトラの蠱惑魔は食べられて破壊。

暗黒ステゴは攻撃力が粘着の落とし穴で下がったから誰も倒せない。

残ったのは超伝導恐獣の攻撃ね。

「また落とし穴を使われてはかなわんからな

超伝導恐獣でカズーラの蠱惑魔に攻撃する！」

「……畏カード発動、鎖付き尖盾

このカードは発動後装備カードとなり、自分の場のモンスターに装備できる

そして攻撃力を500上昇させる、こいつをカズーラの蠱惑魔に装備させる」

「そいつの攻撃力は僅か800！ しかも守備表示！

そんな奴の攻撃力を上げたところで無意味だ！」

カズーラが刺付きの盾を持ち、超伝導恐獣の攻撃を……防いだあ!!?

お互いにダメージも無く、破壊もされずでいったいどういう事なの!?

「ど、どういう事だ……」

「説明は最後まで聞いたらどうだ？

このカードを装備しているモンスターが守備表示の場合

装備モンスターの守備力はダメージ計算時のみ、攻撃力分だけ守備力が上がる

尖盾の効果を含め、カズーラの蠱惑魔の攻撃力は1300、守備力にそいつを足して

守備力3300だ

残念ながら、超伝導恐獣の攻撃力と同じだな」

それでカズーラは破壊されず、龍牙先生にもダメージが無かったのね。

だけど、それなら他のモンスターに使ってもよかつたんじゃないかしら？

だつてさつきまで守備表示のモンスターに使っていたら反射ダメージで勝てたん

じゃないの？

「ふん、確かに破壊はまぬがれたかもしれない

だがお前にはこのターン、キチンとダメージを受けてもらわねばな！

超伝導恐獣の効果発動！ 1ターンに1度、自分の場のモンスター1体をリリースし、相手に1000ポイントのダメージを与える！

私は暗黒ステゴをリリースし、貴様に1000ポイントのダメージを与える！」

超伝導恐獣は暗黒ステゴを食いちぎり、その口から強烈なビームを発射した。

そのビームが瑞貴に……届く前に消えた。

「な、何故超伝導恐獣の攻撃が!？」

「効果を使わなければ生き残れたものを……畏カード、蠱惑の落とし穴を発動した

このターン中に特殊召喚された相手のモンスターが効果を発動した時、その効果を無効にして破壊する

よって、残念ながら超伝導恐獣の効果は無効となり、破壊だ」

超伝導恐獣の足元から蟻地獄が現れ、その中心にはトリオンが待ち構えている。

逃げ出そうとする超伝導恐獣だけど、その体はさつき破壊されたはずのアトラの髪によつて絡み取られて身動きがとれなくなってしまう。

そこにカズーラが何かの植物のエキスを流し込んで超伝導恐獣が溶かされていく

……

逃げる事もできず、溶ける体で藻掻くだけの獲物となった超伝導恐獣はそのまま蟻地獄に飲まれて消えていった……

もしかして、あの蠱惑魔達って……蟻地獄に蜘蛛と何かの食虫植物だったの？

「そんな……馬鹿な……」

「さて、落とし穴と名のつく通常罠カードが発動された事により、カズーラの蠱惑魔の効果が発動

デッキよりカズーラの蠱惑魔以外の蠱惑魔を1枚、手札に加えるか特殊召喚する

俺はデッキより2体目のトリオンの蠱惑魔の特殊召喚する」

元気に飛び出てきたトリオンだけど、さっきの蟻地獄が印象に残りすぎて結構怖い。

「トリオンの蠱惑魔の効果発動

こいつは特殊召喚に成功した時、相手の場の魔法・罠カードを1枚破壊する

俺は化石復活を破壊する、当然化石復活は場から離れる事により、ヴェルズ・サラマ

ンドラも破壊される」

「わ、私の……私の恐竜達が……あんな小娘なんか……」

「ま、自分は不運だと思っただけで諦めるんだな

俺が……全く魔法カードを使わないデッキを使っていたという不運に嘆きながらな」

「貴様、まさか！」

「そちらに発動可能なカードは無く、墓地発動のカードも無い

手札も無い、残っているのは対象を失ったりリビングゲットの呼び声のみだ

「さあ、エンドフェイズを宣言するんだ」

「……………ターンエンド」

これは酷い……………ように思えるけど、瑞貴の言っている魔法カードを使わないデツキつてどういう意味なのかしら？

何か魔法カードを使わない理由があるとか？ テーマに合わないとか、そういう理由？

「俺のターン、ドロー」

あーあ……………どうやらこいつが、あんたを食いたいと言っているみたいだな

アトラの蠱惑魔を召喚」

再び現れるアトラ、なんとなく怒ってる気がするわ。

2体目だけど、さっきのモンスターが破壊されたからかしら？

「全モンスターを攻撃表示に変更、全モンスターで直接攻撃」

「待て！ やめろ！ やめろおおおお！」

蠱惑魔達が一斉に龍牙先生に襲いかかる。

その光景は幼女と大人の男なのに、まさにその通りなんだけど幼女達に食べられていた……………餌として。

ついでに攻撃力1800、1700、1600×2の3200、800+500の1

300、合計ダメージは8000……

最初に与えたダメージは3400だから合計して与えたダメージは11400にもなる、龍牙先生は2度死ぬ。

「み、認められるか……」

「はあ？」

「認められるかあんな決闘！

普通、デッキとはモンスター・魔法・罫カード全てが入って戦えるのだ！

それなのに魔法カードが入っていないデッキだと？ ふざけるな！」

「はあ……別に龍牙教育実習生に認めてもらわなくて、実際に勝ったし？」

俺はライフを1も削られていないし？ デッキをどうしようとするのは俺なんだか

ら自由だし？」

ちなみに俺、何か悪い事……しましたっけ？」

うわ、最後の言い方が凄く嫌味っぽい。

そんなに神経を逆撫でしなくてもいいんじゃないかしら？

「で、どうしたら認めてくれるんですかね？」

別に俺は認めてくれなくても、そっちが負けたのは事実なので50連勝は達成できな

かった事には変わりはありませんが？」

「黙れ！ 私ともう1度決闘だ！」

「それで勝てたら認めてやる！」

「えー……」

すつつつごく嫌そうな瑞貴、だけど龍牙先生もかなり怒ってる。

確かに瑞貴のデツキは変だったけど、悪いわけじゃないのに……

「心底凄く嫌々で面倒でやる気の欠片も無いけど

そこまでどうしても決闘をしてほしいと頼むのなら仕方ないから決闘してさしあげよう」

凄い上から目線の言い方で龍牙先生の顔はもう真っ赤。

これはもう凄い顔になっているわね。

「……そういえばさっきのデツキは認めないんだっけ？」

なら別のデツキにするかな」

デツキを変えるみたいだけど、不安ね。

今度はどんなデツキを使うつもりなのかしら？

「んー……これでいいか

これなら汚いと言われまい」

どういう意味かしら？

「決闘！」

「先行は私だ！ 私は暗黒ステゴを召喚！」

カードを1枚伏せ、ターンエンドだ！」

「では俺のターン、ドロー」

相手の場にモンスターが存在し、自分の場にモンスターが存在しない時

こいつは手札から特殊召喚できる、機甲忍者アースを特殊召喚」

鳥、蟲の次は忍者ね……最初は機械だったし、どれだけデッキを持つてるのかしら？

「そのまま通常召喚で忍者マスターHANZOを召喚し、効果発動

こいつは召喚に成功した時、デッキから忍法カードを1枚手札に加える事ができる

俺はデッキから忍法 超変化の術を手札に加える

カードを3枚伏せ、ターンエンドだ」

さつきと違って結構カードを伏せるわね、手札から罠とは違うって事かしらね。

それにしても、忍者に忍法……男子の好きそうなモンスターよね。

「私のターン、ドロー！」

私は手札から瞬足のギラザウルスを特殊召喚！」

更に瞬足のギラザウルスをリリースし、魔法カード、大進化薬を発動！

自分の場の恐竜族をリリースしてこのカードは発動できる

このカードは発動後、相手ターンで数えて3ターンの間だけ場に残り続ける。そしてこのカードが残っている限り、私は恐竜族モンスターの召喚にリリースが不要となる！」

という事はLV5以上のモンスターをいつでも召喚できるという事!?

そんなカードが……戦士族にもこういうカード出ないかしら？

「私はLV8の究極恐獣を召喚！」

こいつはバトルフェイズ開始時、最初に攻撃しなければならぬが相手モンスター全てに攻撃できる！」

攻撃力3000、防ぎきれるか！」

「別に防ぐ必要は無いから、さっさと来いよ」

相変わらず挑発するわね、龍牙先生の顔、相変わらず真つ赤ね。

「永續罨、忍法 超変化の術を発動

とりあえず自分の忍者1体と相手のモンスター1体を墓地へ送る

俺は忍者マスターHANZOと究極恐獣を墓地へ送る！」

「また、私のモンスターをおおおおおおおおおおおお!!!」

「うるさい」

そしてデッキから墓地へ送ったモンスターの合計値以下のLVを持つドラゴン族・恐

竜族・海竜族を1体特殊召喚する

ただし、このカードが場から離れた場合、特殊召喚したモンスターは除外されるがな
俺はこの効果によりデッキからLV8+4の12以下のモンスター、LV7のドラゴ
ン族である白竜の忍者を特殊召喚」

白いドラゴンを連れた忍者が出てきた……って、それドラゴン族なの!?
ん……あ、あの忍者女の子なのね。

「白竜の忍者は特殊召喚する場合、忍法の効果でしか特殊召喚できん

だが、こいつが表側表示で存在する限り、俺の場の魔法・罠カードはカードの効果で
破壊されない

つまり、例えばサイクロンとかを使っても忍法 超変化の術は破壊できないという事
だ

最上級モンスターを簡単に除去できるのに除去できない……頑張つてこいつを倒し
てくれ」

「うぐぐぐぐぐがああああ!

私は何もせん、ターンエンド!」

「少し落ち着いたらどうだ?

そちらのエンドフェイズ時、永続罠、忍法 分身の術を発動

自分の場に存在する忍者モンスターを1体リリースして発動する

俺は自分の場に存在する機甲忍者 アースをリリースする

そしてリリースしたモンスターのLV合計以下のLVとなるように

任意の数だけデッキから忍者を表側攻撃表示か裏側守備表示で特殊召喚する

ただ、このカードが離れた時、特殊召喚されたモンスターは全て破壊されるがな

この効果によりLV合計5以下となるよう、LV4の成金忍者を攻撃表示で、LV1の青い忍者を裏側守備表示で特殊召喚する」

今度は太った忍者、名前が結構酷いと思うのは私だけ？

そして青い忍者って確か昔から存在するモンスターよね？

確かリバー効果モンスターで……

「俺のターン、ドロー」

最初に裏側守備表示で特殊召喚した青い忍者を反転召喚し、リバー効果発動場の存在する魔法カードを1枚破壊する

そのカードがセットされていた場合は表にして確認できるが……俺が破壊するのは大進化薬だ」

「私の大進化薬までもがああああああ！」

え、えげつないわ……

「更に成金忍者の効果が発動

1ターンに1度、手札の罠カードを1枚墓地へ送り

デツキからLV4以下の忍者モンスターを表側守備表示か裏側守備表示で特殊召喚する

俺は手札のスキル・サクセサーを墓地へ送り、デツキから忍者マスターHANZOを表側守備表示で特殊召喚し

更に特殊召喚に成功した忍者マスターHANZOの効果が発動

こいつが特殊召喚に成功した時、デツキから忍者マスターHANZO以外の忍者を1体手札に加える

俺はデツキから赤竜の忍者を手札に加える」

また新しい忍者が……忍者って多いのね、全然忍んでないじゃない。

「俺はまだ通常召喚をしていない、青い忍者をリリースし、赤竜の忍者をアドバンス召喚」

青い忍者がジャンプして、かつこいような気がするポーズを決めて

そして煙玉を投げて煙が出てきてその中に隠れたと思って待っていたら……火の鳥を連れた赤い服の忍者が現れた。

なんだか忍者よりも手品師っぽいわね。

「赤竜の忍者の効果発動

赤竜の忍者の効果は1ターンに1度しかつかえないが、こいつが召喚・反転召喚・特殊召喚に成功した時

自分の墓地の忍者カードか忍法カードを1枚除外し、相手のセットカードを1枚対象にして効果を発動する

俺は墓地の機甲忍者アースを除外し、そちらに伏せられている1枚の伏せカードを選択する

俺はその伏せカードを確認し、そのカードをデッキの一番上か一番下に戻す」

「今度はデッキに戻すだとお!?」

「更に、この効果に対し、選択されたカードは発動すら許されない」
表になったカードは化石発掘のカード。

手札を1枚捨て、墓地の恐竜族を効果を無効にして1体特殊召喚するカード。

「ふむ、そのカードはデッキの一番下に戻してもらおう」

デッキに戻る化石発掘、しかも発動すら許さないというのが強い。

それなのに瑞貴の場には攻撃力2400と2700の忍者……そういえば成金忍者は攻撃力500だったわね。

「成金忍者は守備表示にしておき、バトルフェイズだ

赤竜の忍者で暗黒ステゴに攻撃」

「だが暗黒ステゴは攻撃対象になった時、守備表示になる効果を持つ！」

「しかし守備力は2000、赤竜の忍者の攻撃力2400には敵わない」

赤竜の忍者は連れている火の鳥を暗黒ステゴに向かわせ、自分はドロロンと姿を消した。

火の鳥が暗黒ステゴに近づいている時、忍者の方が暗黒ステゴに背後から吹き矢で何かを刺した。

そのせいか暗黒ステゴの動きが鈍り、火の鳥にこんがり上手に焼かれてしまった……無駄に手が込んでるわね。

「さて、そちらの場には既にモンスターは存在しない

白竜の忍者で直接攻撃」

白竜を龍牙先生に襲わせ、2700のダメージを与える。

残りライフは1300、どこまで耐えられるか……

「このままターンエンド」

「わ、私のターン、ドロロー！」

………私はカードを一枚伏せ、デインインフイニティを召喚！」

妙にカラフルな恐竜かと思えば攻撃力が0のモンスターですって？

しかも攻撃表示で、凄く得意げな顔をしながら……

「私はこれでターンエンドだー！」

「では俺のターン、ドロー」

手札の罫カード、砂利ケーンを墓地へ送って成金忍者の効果を発動

デツキから表側守備表示で忍者マスターHANZOを特殊召喚する

そして忍者マスターHANZOの特殊召喚時の効果が発動

デツキから忍者マスターHANZO以外の忍者を手札に加える

俺はこの効果により、デツキから青竜の忍者を手札に加える」

また竜の忍者、今度は青なのね。

白竜の忍者が罫カードを守る効果、赤竜の効果はセットカードをデツキに戻す効果。

じゃあ青竜の忍者の効果は……破壊か表示形式の変更とかかしら？

「今特殊召喚した忍者マスターHANZOをリリースし、青竜の忍者をアドバンス召喚」

青い海竜を連れた黒髪の忍者、忍者の中身って実はイケメンが多いのかしら？

でも忍者なのよね……今瑞貴が使って、相手をボロボロにしている忍者……うーん？

「前のターンに特殊召喚した忍者マスターHANZOと成金忍者を攻撃表示に変更

そして……青竜の忍者の効果を発動する

1ターンに1度、相手ターンでも発動できる

手札の忍者カードと忍法カードを1枚ずつ捨てる

俺は手札の青い忍者と機甲忍法ゴールド・コンバージョンを捨てる

このターン、選択された相手モンスター1体の攻撃と効果は無効化される

よってディノインフィニティの効果は無効化され、その伏せられているであろう生存本能を発動しても無意味だ」

「馬鹿な！ 何故お前に私の伏せカードがわかる!?!」

「いや、元々の攻撃力が除外されているモンスターの数×1000になるモンスターを攻撃表示だぞ?」

そのカードじゃないのに自信満々に攻撃力0のディノインフィニティを攻撃表示で出されるなんて普通無いだろ

他にも墓地のモンスターを任意の数除外し、除外した数と同じLVのモンスターを破壊する死霊の巣も考えたが

そっちの墓地のモンスターは瞬足のギラザウルス、究極恐獣、暗黒ステゴの3体

俺の場のモンスターは全員LV4以上、発動しても数が足りないから無意味

となると生存本能以外に一気にディノインフィニティの攻撃力を上げるのはほぼ無いだろうという事

で、仮にそれを発動されても既にディノインフィニティの効果は無効になっているか

ら攻撃力は0のまま

残念、アンタの教育実習生生活はここで終わってしまった！」

「う……………ああ……………」

もう完全に戦意喪失ね、圧倒的な暴力というかなんというか……………殆どイジメね。

とはいえ、先に喧嘩を売ってきたのは龍牙先生だし、瑞貴は反撃しただけなのよね……………若干過剰防衛な気がするけど。

瑞貴の場には攻撃力500の成金忍者、攻撃力1800の忍者マスターHANZO
攻撃力2100の青竜の忍者、攻撃力2400の赤竜の忍者、攻撃力2700の白竜
の忍者ね。

合計攻撃力は9500、前のターンで与えたダメージは2700だから、合計122
00……………龍牙先生は3度死ぬ。

「さて終わらせるかな……………伏せられていた罫カード発動、スキル・サクセサー

自分の場のモンスター1体の攻撃力を400上昇させる

こいつの効果をも白竜の忍者に与え、攻撃力は3100となる」

これは酷い。

仮にさっきの瑞貴の予想が全て正解だとして、デイノインフィニティの攻撃力は30
00になる。

なのに自分であっさりと攻撃力3000を越えるようにしたなんて……

「更に墓地から罠カード発動、スキル・サクセサー」

「ぼ、墓地から罠だど!?!」

墓地から罠!?!

さつきは手札から罠だったのに今度は墓地から!?!

今度は誰の効果よ!

「このカードを除外する事で自分の場のモンスター1体の攻撃力を800上昇させる

ただし、この効果は墓地へ送られたターンには発動できず、自分のターンでしか発動できない

ちなみに墓地に送ったのは前のターンの成金忍者の効果でだな

そしてこの効果により俺の場に存在する白竜の忍者の攻撃力は更に上昇し、3900となる」

合計攻撃力上昇値が1200、仮に生存本能を発動しても回復するのは1200。

デイノインフィニティが倒されてから発動しても回復量は1600、合計ダメージは11800になるわね。

残念ながら龍牙先生は3度死なずに済んだみたいね。

「んじゃバトルフェイズ、全モンスターでデイノインフィニティに攻撃ついでに直接攻

撃」

忍者達が飛び上がり、全員が空中で決めポーズ、そしてそのまま全員で回転しながら
 デイノインフィニティに回転飛び蹴りを決める。

何故かデイノインフィニティは爆発し、最後に今度は地上で全員で決めポーズ……
 け、結構ダサかったわ。

「そんな……馬鹿な……」

「ああ、ちなみに最後に青竜の忍者で捨てた忍法、アレ魔法カードだから
 別に使っても使わなくても結果は同じだったし、何も問題無いよな？」

………

………

………

その後、瑞貴が決闘前の会話を校長先生に暴露。

なんでも、もし龍牙先生が勝っていたらデッキのカードを全て渡せと言われていたら
 しい。

更に魔法カードを使わなかった理由として、全員が決闘盤の不調を訴えていたという
 話もした。

その結果、大徳寺先生が啞然として動かなかった龍牙先生の持ち物を調べてみたわ。

すると指輪から特殊な電波を発して決闘盤の魔法カードの発動ができなくなるようになっていたらしい。

これにより大激怒した校長先生は龍牙先生を学園から永久追放、KC社にも報告が送られて龍牙先生の人生はどうなる事やら……

そしてそんな相手に勝った瑞貴を校長先生がブルーに昇格させようとしたけど、ここでクロノス先生が猛反対。

先日イエローにしたばかりの生徒をすぐにまた昇格させたら他の生徒への示しがつかないとかなんとか色々と言ってたわ。

せめて他にもう2つか3つぐらい何かしないと、急な昇格は他の生徒が強い不満を持つ可能性も高いとかなんとか。

校長先生もさすがに生徒達の不満を強く持たれると言われて強行できなかったのか、仕方なく諦めたわ。

校長先生は最後に、龍牙先生の行動を止めてくれた事で瑞貴にお礼を言っただけで終わった。

ちなみに、龍牙先生が他の生徒達から奪ったカードも全て持ち主に返されたらしい。

その枚数、なんと約1600枚以上にまでなり、龍牙先生に関して徹底的な調査まで行われたという……

やっぱり悪い事はできないって事かしら？

……悪い言動をしている人もいつか裁きや報いを受けるのか、その辺りが気になる所ね。

「ところで瑞貴、あの忍者達って戦士族よね？」

「……お前のデツキに入れても絶対に回らないからやめとけ

今度貸してやるから、適当なブルー生徒狩りでもしてこい」

「やった、楽しみ！」

狩りという言葉は気になったけど使う時が楽しみ。

という訳で決闘したけど、もちろんそのブルー生徒との決闘は私が勝ったわ。

やっぱり戦士族が好きね、でも時々天使族も使いたくなるわ。

今度貸してもらおうかしら？

7話【教育実習生↓ジュンコとももえ】

教育実習生との決闘から数日、相変わらずのんびりと学園生活を送っていた。

例えば明日香をからかったり、一部のグッズの実験台にしたり、目覚し代わりに電話させたり。

他には……なにかあったか？ ああ重要なのを忘れてた、俺の暇潰し相手！

という感じに過ごしていたのだが、突然俺の目の前に現れた女生徒2人。

確か名前は……

「浜田と枕口だったか？」

「枕田ジュンコよ！」「浜口ももえですわ！」

「そうそう、明日香の取り巻きのじゅんえとももこ」

「ちよっ！ 名前混じってるわよ！」

「お前らいつも一緒じゃん、別に混ぜてもいいだろ？」

「嫌ですわ！」

「我侂な奴らだな……」

「どの口が……！」

しかし、俺はこいつらとは殆ど関係は無かったはずなんだがな。

最近俺が明日香とよく一緒にいるから嫉妬してるとか？

はっはっは、それはそれで楽しそうだが、多分違うと思う。

いや本当にこいつら、何しに来たんだ？　こんな……

「多分1人の所で人目の無い所を選んだんだらうけど……

放課後の男子トイレ前で待ち伏せはどうかと思うぞ？」

「う……」

「わかっていたんですけど、ジュンコさんがどーーーーーしてもと言うので」

「アタシだけのせい!？」

「……お前ら、俺と話しに来たのか漫才しに来たのかどっちだ？」

「ごほん、アタシ達はアンタと決闘をしに来たのよ!」

「はあ?」

なんでこいつらが俺と?　別にお前らと俺、明日香以外で接点無いよな?

明日香がこいつらを使って俺に探りを……ねーよ。

あいつがそんな事をする人間だったら月一テストでもこいつらを使ってただらうし。

なら何故俺に決闘を挑むんだ?　わけがわからん。

「意味がわからないという顔をしていらっしやいますね」

「意味がわからんからな、何故突然俺と決闘を？」

「アンタが明日香さんを泣かせたからよ！」

今までは明日香さんの前だったから黙ってたけど、1人になった今がアンタだけを狙うチャンスなのよ！

というかなんでアタシ達が明日香さんと一緒に居る時か、アタシ達2人の時にアンタと明日香さんが一緒とかなのよ！

今までチャンスが無かったなんておかしいでしょ!? 絶対アンタその辺り狙ってたでしょ!」

「別に狙ってねえよ……というかなんで明日香が居ない時なんだ？」

そういえば明日香と一緒に俺に絡みに来た時は普通にしてたな。

よくよく思い出してみれば表情が硬かった気がするが……今更どうでもいいか。

それでタイミングが見つからなくて、最終手段としてトイレの前か……本当にある意味最終手段だな。

「そりゃ明日香さんが見たら止めるからよ、というか止められたもの

だけど今はアンタ1人! さあ、明日香さんを泣かせた罪を数えろ!」

「はあ……泣かせたねえ? だから?」

「「え?」」

いや、確かにあいつは月一の後泣きそうな顔をしてたが……別に泣いてないよな？
それとも俺が見ていない時にでも泣いたか？　そういう性格だっけ？

弱みは見せないタイプだとは思うが、でもそれとこれってどう関係するんだ？

「（本気でわかってない……）」

「（私は別にそこまで怒っていませんけど、ジュンコさんの空回りが酷いですわ）」

「別に俺が明日香を泣かせたからといってお前らと決闘する理由にはならない」

つまり簡単にわかりやすく、なおかつ誰でも理解できるように言おうと……断る」

「むぐぐ……アンタねえ！」

俺はさっさと断り、怒りで唸ってる枕田を無視して移動する。

さすがに男子トイレ前で女子2人と言ひ合いだなんて誰にも見られたくない。

そんな俺をキーキーと怒りながら地団駄踏んでいる枕田と、困った顔をして俺を見送る浜口だった。

……

……

……

明日香の取り巻き2人を無視して置いて寮に戻ってきたら明日香が部屋の中に侵入して、いつの間にか常備されていた茶を飲みながら俺を待っていた。

一応言うが、不法侵入だからな？ お前は変な事をしない奴だと一応仮にもなんとかギリギリとりあえず信じてるから許……せんな。

「おい明日香、いつの間に俺の部屋の鍵を？」

「別に侵入してないわよ、寮長である大徳寺先生にお願いして鍵を借りただけ」

「待て寮長であり教師、仮にも女生徒を男子生徒の部屋に当たり前のように入れるな」

「仮にもって何よ、私は立派な女生徒よ」

その男らしい態度でどの口が言うんだか……立派な女性としてはプロポーシヨングらいじゃねえか。

お前、姉御とか御姉様とか呼ばれるタイプだろ絶対。

文句は後でこいつ自身と大徳寺教員に言うとして、いったいなんの用だ？

「そうそう、それでなんだけどね

戦士族の私のデツキなんだけど、相性だけじゃなくて他に何かカードが無いかなあーって思ったのよ

ほら、殆ど瑞貴がああデツキを組んだようなものじゃない？

私も私で色々デツキを編集したりして、新しい挑戦もしたいのよ」

「別にそれはいいんだが……また借金が増えるぞ？」

「う……か、買うとは言ってないわ！」

買わないとも言っていないがな、そしてお前は現物を見たら我慢できなくなって、つい買ってしまうタイプだ。

衝動買いの癖は直した方がいいんじゃないか？ 俺はする、だって金に余裕があるから。

なんだかなんだで売上は上々、よくわからんマニアとかが何故か物凄い値段でカードを買っていく。

元々趣味グッズの多いこの世界だ、好きなカードにはいくらでも金をつぎ込むんだろ。

例えば、俺の目の前で頭を抱えて借金が増えてでもカードを買うかどうか超迷ってる奴とかな。

「それで明日香、俺からも訊きたい事がある」

「なに？」

「お前の取り巻きの……枕田と浜口だったか？」

さつき絡まれて明日香を泣かせたとかなんだかとか言って喧嘩売ってきた」

「は、はあ……それで、どうしたの？」

（確か止めたはずなんだけど、そんなに瑞貴と決闘したかったのかしら？

もしかして私の事はただの理由付けで、単に瑞貴と決闘をするのが目的？

元々私が理由つていうのは変だし、もしかしてそうなのかも

次に2人が瑞貴との決闘を望んだら止めない方がいいのかも？」

「放置、それでだ……」

色々詳しく話してみると、やはり明日香はあの2人に慕われているらしい。

そして今回の件は明日香は全く知らず、あいつら……特に枕田の暴走のようだ。

明日香曰く、浜口はあまり俺の事を悪く思っていないようだが……理由は不明。

そんな話をしている内に、俺の部屋がノックされた。

はて、俺の部屋に来るようなもの好きが明日香以外に存在しているのか？

別に誰かと親しくしてきた記憶は無いんだが……さてはて。

「ちよつと堅守瑞貴！ 開けなさいよ！」

どうやら枕田が暴走ついでに俺の部屋まで押しかけて来たようだ。

何故俺がお前らの相手なんかしなければならんだ、別に必要も無いのに。

「瑞貴、相手してあげたら？」

このままだとずつと鬱陶しいままよ？」

いや、お前がどうにかしろよ……お前の取り巻きだろ？ というか止めたんじやな

かったつけ？

とは思うものの、こいつは結構相手からの好意に鈍いらしく、イマイチピンとこない

ようだ。

友人だと思っている、好意的な関係だと思っている、だけど自分の為にしてくれないという状況がよくわからないっぽいな。

なんだよこの主人公っぽい性格……本当の主人公って遊城じゃなくてお前なんじゃないのか？

勇ましいし、真面目だし、何事も頑張ってるし、鈍感だし……やっぱお前主人公だわ、うん。

「あーけーなーさーいーよー！」

ドアをノックではなく叩き始める枕田、結構煩い……

それに近所迷惑だ、例えば隣の部屋とかとかが。

「仕方ない、煩くされるぐらいだったら今回は相手してやるか」

「頑張ってるね」

「他人事のように言ってるじゃねえよ」

明日香にデコピンをしてやり、部屋から出る。

そこには声の主である枕田と、いつもニコニコという感じの浜口の2人。

ああ、相手をしたくないなあ……という気持ちをなんとか抑えつつ。

「はあ、相手したくねえなあ」

「声に出して言うな！」

「まあまあ、ちよつと私達の相手をしてくださるだけでいいですよ

だから少しだけ我慢してくださいまし？」

「断る」

「即答!？」

「えつと……私達と決闘してください、お願いしますわ」

「だが断る」

「ももえが頭まで下げたのにまた即答!？」

「俺にお前らの相手をするメリットが無い」

「そういう問題じゃないわよ！」

「ならどうすればいいんですの？」

どうすればか……勝ったら俺の言うことを何でも聞けとか？

いや、別にこいつらに指示を出しても明日香と大差無いしな……そんなのはどうでもいい。

「そうだな……俺が勝つたらお前ら、明日香みたいに俺からカードを買え

少々、いやかなり値段は高いが必ず良いカードをくれてやるぞ？」

「……それってアンタにメリットというよりもアタシ達にメリットがあるんじゃないの

「？」

「別にそうでもないぞ？」

「お前らはカードを買えて嬉しい、俺は金が入って嬉しい

「お互いに嬉しいという関係じゃないか」

「ちなみにお値段は？」

「カードで結構変わるな、弱いカードでもそれなりの値段になる

「強いカードだと言わずもがな……という感じだ

「お前らが負けたら必ず5枚以上の購入をしてもらおう、それでいいな？」

「いいわよ！　ちなみにアンタが負けたら？」

「好きなカード10枚、無料でくれてやる

「しかも、ダメージを受けなければ50枚でもいいぞ

「その代わり、俺がダメージを受けなければお前らの購入枚数15枚な」

「言ったわね！　後悔するわよ！」

「別に後悔なんてしないんだけどな、俺はいくらでもカードを取り出せるんだし。

「明らかにおかしいんだが、出てくる物は利用しない手は無い。

「自分だけ使うっていうほど独占欲も強くないし、相手もある程度実力が無いと面白くないしな。」

ただ、いくら出てくるとは言っても一応自分のカードを無料でくれてやるのもつまらないからこうするだけだし。

嫌だが仕方なく対戦を引き受けた。

あまり人目の着く場所ではしたくないのでレッド寮の近くの森の中で決闘する事にした。

うーん、どんなデツキを使うか悩むぜ。

ちなみに明日香は俺の部屋でのんびりとデツキ編集をしていた。

自分のデツキと、俺から買ったカードで色々と考えているらしい。

しかし明日香よ、俺の状況を見てからそういう事をしろよ、こいつらの相手面倒なんだからさ。

決闘する事を伝えると慌てて自分のカードだけをちゃんと選別して急いで出てきた。

ここでどさくさ紛れに盗んだり持ってこない辺り、本当に真面目だよなあ……

なんだかんだで、結局瑞貴とジュンコとももえで決闘をするらしいわ。

私の為についてジュンコは言ってるけど、単に瑞貴の事が気に入らないだけじゃないの

?

ももえはノリッって感じだし、でも楽しそうだからいいつか。

「で、どうするんだ？」

まさかとは思うが、2人同時だとか言わないよな？

（それはそれで別にいいけど）」

「ふふーん、さすがに例えアンタが相手だからっていきなりそんな事はしないわ
ちゃんと1VS1で相手してやるわよ！」

「ちなみに、もし私達がどちらにも負けたら1VS2を受けてくださいいね？」
「待て、俺に3戦もしろってのか？」

……頑張ってね？

「おい明日香、その憐れむような顔はやめろ

一応根本の原因は仮に俺だとしても、お前がその理由なんだぞ」

そうは言われても、私が頼んだわけじゃないし……

別に瑞貴だって煩いのさえ我慢すれば別に放置してもいいはずなのよね。

「まあいい、今回は諦める

それで、どっちからだ？」

「アタ」

「私からですわ、手加減してくださいね？」

「ちよ」

「浜口からか……いいだろう、ちゃんと手加減してやる」

「あら、冗談でしたのに、レディーに優しいですわ」

「レディだけは関係無い、手加減しないといけないぐらい相手が力不足なんだからな」

「……………その喧嘩、買いましたわ」

「なんだ、今更気付いたのか？」

「というか先に喧嘩売ってきたのはお前らだろうが」

「あ、あら？　なんだか凄く険悪な雰囲気になってるわね。」

「ジュンコが凹みながらこつちに来たけど、貴女大丈夫？」

「明日香さあーん……アタシ、邪魔なんでしょうかあー？」

「そ、そんなことない……んじやない？」

「酷い！　断言してくださいよお！」

「ジュンコの視線から逃れてそつぽを向く……あら？」

「あそこでこつちを見るのって……」

「決闘！」

「あ、始まったわ。」

あの人は後にしましょう。

「俺の先行だ」

俺はアックス・ドラゴニユートを召喚

カードを2枚伏せ、ターンエンドだ」

攻撃力2000の真つ黒な斧を持った闇のドラゴン。

今回はドラゴン族デッキなのかしら？

「私のターン、ドロロー！」

そんな強いモンスターはお断りですわ、永続魔法、レベル制限B地区を発動！

このカードが存在している限り、LV4以上のモンスターは全て守備表示になります

の！

さあ、LV4のドラゴンさんには眠ってもらいますわ！」

ドラゴニユートは斧を盾のように持って守備表示になる。

ももえのデッキは相手のモンスターの攻撃を封じ、魔法カードとかで効果ダメージを

狙うデッキ。

結構嫌われるタイプなんだけど、それでも自分に合っている気がするって言うてもも

えは使っているわ。

まあ……そのせいで私達以外に友達が居ない事が問題ね、本人は別にいいって言うて

るけど。

「デス・ウオンバットちゃんを召喚しますわ！」

この子が私の場に存在している限り、私は効果ダメージを受けなくなります！

更に永続魔法、黒蛇病を発動しますわ！

このカードは自分のスタンバイフェイズ毎に200のダメージをお互いに与えますの

だけど、そのダメージは毎ターン毎ターン、前のターンの倍になっていきますわ！

つまり次のターンは200ダメージ、その次のターンは400、更に800、1600と増えますの！

オマケに永続魔法、波動キャノンを発動しますわ！

このカードは自分のスタンバイフェイズに墓地へ送る事で

発動してから経過したスタンバイフェイズの数×1000のダメージを与えるカードですわ！」

これは酷い、いきなりももえのキーカードが殆ど出てるじゃない。

私もあのデッキって結構苦戦するのよね……サイバー・ブレイダーで突破するんだけど。

「うふふ、攻撃をして伏せカードを発動されては堪りませんわ

カードを1枚伏せて、ターンエンドですわ」

「そうか、俺のターン、ドロ」

「そうだな……とりあえずフィールド魔法、ダーク・ゾーンを発動」

このカードが存在している限り、お互いの閻属性モンスターは攻撃力が500上昇し、守備力が400低下する

よって俺のアックス・ドラゴニユートの攻撃力は2500の守備力800だ」

攻撃力2500のLV4モンスターって凄いわね。

普通そんなモンスターなんてお目にかかれな……そういえば私もベルグザークを一族の結末で攻撃力2800にしたわね。

そう考えたら攻撃力2500のLV4なんて普通なのかしら。

「罨カード発動する、罨のデツキ破壊ウイルス」

「え、罨の……デツキ破壊……ウイルス……ウイルスカードですって!?!」

「自分の場の攻撃力2500以上の閻属性モンスターをリリース」

俺の場に存在する攻撃力2500となっているアックス・ドラゴニユートをリリースする

俺は魔法・罨のどちらかを宣言し、相手の場に存在する魔法・罨、そして手札を全て確認する

そして発動後、相手ターンで数えて3ターンの間のドローカードも含めて確認
俺が宣言した魔法・罠カードだった場合、そのカードは破壊される

俺が宣言するのは、この状況から見ての通り魔法カードだ

さあ、お前の発動している魔法カード、黒蛇病、波動キャノン、レベル制限B地区を
全て破壊

更に手札と伏せカードも確認させてもらう」

ももえの魔法カードは全て破壊され、伏せカードはアヌビスの裁き……

確かカウンター罠のカードで、手札を1枚捨てて、相手の魔法・罠カードを破壊する
魔法カードを無効にするのよね。

そして相手の場の表側表示で存在するモンスター1体を破壊し、更にその攻撃力分の
ダメージを与えるカード。

オマケに手札はダブった黒蛇病……その手札も破壊され、ももえの手札は0枚になっ
たわ。

「な、な、な……」

「悪いな、今回の俺のデッキは……ウイルスカードを大量に投入のデッキだ

デッキ内のカードシナジーとかよりも、相手の場と手札をボロボロに荒すデッキだよ

さあ、まだ俺のターンは続行しているぞ？」

「ダーク・ヒーロー ゾンバイアを召喚し、デス・ウォンバットに攻撃」

「ゾンバイアがデス・ウォンバットを殴ってぶっ飛ばし……デス・ウォンバットが爆発したあ!？」

「……ま、まあ爆発はさて置き、ダーク・ゾーンの効果も含めてゾンバイアの攻撃力は2600と高い。」

「デス・ウォンバットの攻撃力は1600だから、1000のダメージね。」

「相手モンスターを戦闘で破壊した時、ダーク・ヒーロー ゾンバイアのデメリット効果が発動」

「こいつが相手モンスターを戦闘で破壊した時、こいつの攻撃力が2000下がるが……現在のダーク・ゾーンで強化されている今はそんなに関係無いかもな」

「さあ、攻撃力2000以上は相手の攻撃力1500以下を破壊する魔のデツキ破壊ウィルスのリリース圏内だ」

「早く処理するか、攻撃力1500を越えるか、それとも罫カードをドロウするか……」

「モンスターでなければ運が良いかもしれないな、ダーク・ヒーロー ゾンバイアは直接攻撃できない効果を持つからな」

「まあ頑張るんだな、ターンエンドだ」

「この前の龍牙先生の時も思ったけど……いや、それ以上にあげつないわ。」

攻撃力の低いももえのデッキで攻撃力1500を越えるモンスターはデス・ウォンバットののみ。

勝てるはずもないし、伏せカードは相手の魔法に反応するカウンター罠カードで役に立たない。

頑張つてももえ！　なんとかか……なんとかするのよ！

「わ、私のターン……ドロー」

「闇のデッキ破壊ウィルスの効果により、そのドローカードを確認する」

ももえのカードは聖なるバリアーミラーフォースー、やった！　なんとかなったわ！
ももえも安心した顔になり、瑞貴は少し嫌そうな顔をした。

「面倒なカードをドローしやがって……まあいい」

「では、私はこのカードを伏せて、ターンエンドですわ」

「俺のターン、ドロー」

ふむ……ランサー・ドラゴニートを召喚する」

攻撃力1500の槍を持った緑のドラゴン。

だけど攻撃力がダーク・ゾーンで上昇し、攻撃力2000……

「ゾンバイアを準備表示に変更し、バトルフェイズだ

ランサー・ドラゴニートで直接攻撃」

「ここでミラーフォースを発動するか、しないか！」

「……わ、私は罠カード、聖なるバリアーミラーフォースを発動しますわ！」

相手の攻撃宣言時、相手の攻撃表示モンスターを全て破壊します！」

ランサー・ドラゴニウトには消えてもらますわ！」

「だが甘い、聖なるバリアーミラーフォースにチェーンして罠カード発動、闇霊術「欲」

自分の場の闇属性モンスターをリリースして発動する

デッキからカードを2枚ドロウする……が、相手は手札の魔法カードを公開して無効

にできる

しかしお前の手札は0枚、仮に手札が有ったとしても闇のデッキ破壊ウイルスで既に

知られている

ランサー・ドラゴニウトをリリースし、デッキからカードを2枚ドロウだ」

攻撃して破壊されるはずだったランサーをあんな手段で躲すなんて凄いわね。

ゾンバイアまで破壊されないようにちゃんと守備表示にして、全部計算済みという事

ね。

「伏せカードが魔のデッキ破壊ウイルスではなかったのですわね……」

「俺はダーク・ヒーロー　ゾンバイアは魔のデッキ破壊ウイルスのリリース圏内だとし

か言っていないが？」

誰も伏せカードが魔のデッキ破壊ウイルスなんて言っていないし、使うとも言っていないな

まあ警戒するのは当然だな、俺が態々デッキ内のカード情報を与えたんだから

……逆に、魔のデッキ破壊ウイルスではないとも言っていないがな」

心理戦つて言うのかしらね？

ももえは悔しそうな顔をしてるし、大丈夫かしら？

「さて……良いカードをドロウできた

魔法カード、融合徴兵を発動する

EXデッキの融合モンスター……異星の最終戦士を公開する

そしてその融合素材であるモンスターをデッキか墓地から手札に加える

ただしこのカードは1ターンに1度しか発動できず

手札に加えたモンスターは通常召喚・特殊召喚・効果の発動ができない

俺が手札に加えるカードは魔力吸収球体だ」

え、ちよ、あのデッキ融合なんて入ってるの？

あんなデッキでどうやって……というか、異星の最終戦士ってどんなモンスター？

「さあ、融合を発動する

手札の魔力吸収球体と場のダーク・ヒーロー ゾンバイアを融合

異星の最終戦士を融合召喚だ」

攻撃力2350の地属性戦士族モンスター……あら、闇属性じゃないの？

「こいつが特殊召喚された時、自分の場のモンスターを全て破壊するが、俺の場にモンスターは存在しない」

そしてこいつの怖い所は……こいつが表側表示で存在する限り

お互いのプレイヤーはモンスターを召喚・反転召喚・特殊召喚ができなくなる」

「モンスターの召喚ができなくなるですって!？」

え、じゃあずっと直接攻撃を受けろって事？

「いや、通常召喚はできる」

モンスターを裏側守備表示でセットは可能だ

それに俺だってモンスターの召喚ができない、攻撃できるのはこいつだけだ

……まあとある手段を使えばモンスターを増やせるが、今回は無いから安心しろ
カードを1枚伏せ、ターンエンドだ」

安心できる要素が何一つ無い！

ももえはモンスターを召喚できないだけじゃなく、まだ闇のデッキ破壊ウィルスの効果
果が持続している。

もしこのターン、魔法カードが来たらそれは破壊され、直接攻撃を受けてしまう！

！
ライフは残るとはいえ、もし直接攻撃を受ければ残りライフ650……これは拙いわ

「私のターン、ドロロー！」

「ドロローチエックだ、カードを見せろ」

「私のドロローしたカードは巨大ネズミ、魔法カードではありません

モンスターをセットし、ターンエンドです」

これで闇のデツキ破壊ウイルスの効果は次のターンで終わる。

なんとかモンスターをドロローできたけど、次はどうなるかしら……

「なんだつまらん……俺のターン、ドロロー」

俺もモンスターをセットし、罨カード、魔のデツキ破壊ウイルスを発動する」

「魔のデツキ破壊ウイルス!？」

でも貴方の場に闇属性の攻撃力2000以上のモンスターなんて……」

「残念ながら、セットモンスターもウイルスのリリースとして使用できるんだ

俺のセットしたモンスターはダーク・ヒーロー ゾンバイア、フィールド魔法の効果

で攻撃力上昇は無い

だが、それでも元々の攻撃力は2100、魔のデツキ破壊ウイルスの条件を満たして

いる」

「う、うそでしよう……」

「魔のデッキ破壊ウィルスの効果発動

自分の場の闇属性の攻撃力2000以上のモンスターをリリースし

相手の手札・場を確認し、攻撃力1500以下のモンスターを全て破壊する

更に、相手のターンで数えて3ターンの間、ドローカードをチェックする

その中に攻撃力1500以下のモンスターが存在していた場合、そのモンスターを破壊する

「お前のセットモンスターは巨大ネズミ、攻撃力1400なので破壊される」

「なんと……ウイルスカード、こんなに凶悪なカードだったのね。」

「さあバトルフェイズだ」

「異星の最終戦士で直接攻撃」

「きゃあああー！」

「ももえの残りライフは650、まだ一応耐えられるけど……」

「次のターン、ももえのドローカードが攻撃力1500以下のモンスター、または魔法カードなら終わる。」

「仮に攻撃力1500を超えたとしても次が続かず、罠カードで反撃しようにもそんな防御カードが何枚も入っているかどうか。」

「ターンエンドだ」

「私の……わたくしの……ターン………ど、ドロー！」

「さあドローチェックだ、ドローしたカードを見せろ」

「私のドローしたカードは……このデッキのキーカード、黒蛇病ですわ」

「黒蛇病は魔法カード、闇のデッキ破壊ウィルスの効果でそのカードは破壊される」

ももえの場には伏せられたまま、使う事のできなかつたカウンター罠が1枚のみ。

手札も0、墓地のカードで発動できるカードも無い。

残念ね、ももえ……

「ターン………エンドですわ」

「では俺のターン、ドロー」

バトルフェイズ、異星の最終戦士で直接攻撃」

「っ………負け、ました」

膝から崩れ落ちるももえ、駆け寄るジュンコを追いかけて私もももえの傍まで向かう。

何もさせてもらえなかつた悔しさ、ダメージを与える事すらできなかつた自分への不甲斐なさ。

そして何よりも無力感……ももえの中でそんな感情が暴れまわっているでしょうね。

「アンタ……やりすぎよー！」

「俺もそう思う、ドロー運が良すぎて後が怖い」

次はお前がするんだろ？ 俺も満足できていないし、仇討ちってか？」

「そういう事よ、覚悟なさい！」

「決闘！」

ああ、なし崩しで始まってしまったわ……ジュンコ、大丈夫かしら？

というかももえの方が大丈夫？

「ぐすつ……もう大丈夫ですわ」

今はジュンコさんの決闘を見ましょう」

辛いだろうに、それでも今日の前の決闘を見ようとする姿勢……ももえもやっぱり決闘者ね。

私もしっかりとジュンコの活躍……できるかはわからないけど、ちゃんと見ないと！

「アタシの先行！」

フィールド魔法、伝説の都 アトランティスを発動！

このカードの効果で自分の手札と場の水属性モンスターのLVが1下がるわ！

更に水属性モンスターの攻撃力と守備力が200アップするのよ！

アタシはモンスターをセット、カードを1枚伏せてターンエンドよ！」

「では俺のターン、ドロー」

俺はフレムベル・ヘルドッグを召喚する」

体がマグマみたいな犬のモンスターね、攻撃力は1900と高い方ね。

「バトルフェイズ、フレムベル・ヘルドッグで守備モンスターに攻撃」

「アタシの守備モンスターは素早いマンボウよ！

戦闘で破壊された時、デツキの魚族モンスターを墓地へ送り、デツキの素早いマンボウを特殊召喚するわ！

アタシはデツキから素早いアンコウを墓地へ送り、デツキから素早いマンボウを守備表示で特殊召喚！」

「俺のフレムベル・ヘルドッグの効果も発動する

こいつが相手モンスターを戦闘で破壊し、墓地へ送られた時

デツキからフレムベル・ヘルドッグ以外の守備力200以下の炎属性モンスターを特殊召喚できる

俺はこの効果により、守備力が200の稲荷火を特殊召喚する」

「まだよ！ 墓地へ送った素早いアンコウの効果が発動するわ！

こいつがデツキか手札から墓地へ送られた場合、デツキから素早いアンコウ以外の素早いモンスターを2体特殊召喚できる！

アタシはこの効果により、デツキから素早いマンタを2体、守備表示で特殊召喚！
「では続けて稲荷火で素早いマンタに攻撃」

素早いマンタはヘルドッグの効果で出てきた狐に咬み殺された……というか食べられた。

マンタって美味しいのかしら？

「カードを2枚伏せ、ターンエンドだ」

お互いにモンスターが何体も出るわね。

だけど、早くヘルドッグを倒さないとジュンコは拙いわ。

「アタシのターン、ドロロー！」

アタシはマンタとマンボウをリリースし、ゴギガ・ガガギゴをアドバンス召喚！」

攻撃力2950の水属性最強のモンスターじゃない……多分。

通常モンスターでも最強クラスじゃない！ 青眼の白竜には勝てないけど。

いえ、それでもこれは凄いなと思うわ！

「アンタのモンスターなんて全部ぶっ飛ばしてやるんだから！」

バトルフェイズ！ フレムベル・ヘルドッグに攻撃！」

「ちよつとその攻撃は受けたくないな

カウンター罠、攻撃の無力化を発動する

相手の攻撃を無効にし、バトルフェイズを終了させる」

「チツ、カードを一枚伏せてターンエンドよ」

瑞貴はなんとか防いだけど、次のターンはどうかしら？

やっぱり瑞貴も最上級モンスターを召喚するとか？

「俺のターン、ドロー」

仕方ないか……俺はコマンド・ナイトを召喚

ヘルドッグと稲荷火を準備表示に変更

俺はこれでターンエンドだ」

珍しいわね、瑞貴が守りに入るなんて。

何か狙いでもあるのかしら？

「ふふーん、アタシの攻撃に手も足も出ないのかしら？

アタシのターン、ドロー！

アタシは墓地の水属性モンスター、素早いアンコウを除外して水の精霊 アクエリア

を特殊召喚！

そしてアクエリアをリリースして、超古深海王シーラカンスをアドバンス召喚！」

また最上級モンスター！？

あのモンスター、LV7だからアトランティスの効果でLVが6になってるからリ

リースが1体でいいのね。

そして攻撃力が2800、アトランティスの効果も含めて3000！

これなら瑞貴のモンスターだって勝てないわね！ 多分！

「バトルフェイズよ！」

コマンド・ナイトは……他のモンスターが存在すると攻撃できないんだっけ？

ならヘルドッグと稲荷火を攻撃！」

ゴギガ・ガガギゴの攻撃で稲荷火が踏みつけられ、ヘルドッグはシーラカンスに押し

つぶされた。

これで瑞貴の場にはコマンド・ナイトが1体、そして伏せカードも1枚だけ。

更に相手のジュンコの場には攻撃力3000以上が2体……これはもしかするかも

？

「ターンエンドよ」

「俺のターン、ドロー」

俺はフィールド魔法、バーニング・ブラッドを発動

炎属性モンスターの攻撃力が500上昇し、守備力が400低下する

これで俺のコマンド・ナイトの攻撃力は1200から自身の戦士族モンスターの攻撃力を400上昇する効果も含め2100だ」

「足りないわね！」

その程度の攻撃力じゃ、アタシのモンスターは倒せないわよ！」

「なら倒せるようにするだけだ

装備魔法、稲妻の剣をコマンド・ナイトに装備する

これは戦士族専用の装備カード、装備したモンスターの攻撃力を800上昇させる」

「それでも攻撃力は2900！」

倒せるようになってないわよ！」

「こいつは他にもまだ効果がある

場に表側表示で存在する全ての水属性モンスターの攻撃力を500低下させる」

「……………水属性全て!？」

ジュンコが水属性デッキだと知ってるからできる事ね。

……………もしかしてこれ、ももえも含めて対策されたのって私のせいかしら？

だって瑞貴が部屋に戻ってきて2人の事を訊かれた時にデッキも少し話しちやつた

……

えっと、うん、2人には黙ってよう……………ごめんなさい。

「更にバルキリー・ナイトを召喚する

こいつが存在している限り、相手はバルキリー・ナイト以外の戦士族モンスターには

攻撃できない

そしてこいつの攻撃力はコマンド・ナイトの効果とフィールド魔法の効果で900上昇し、攻撃力2800だ」

「攻撃力2800のLV4モンスター!？」

シーラカンスと同じ攻撃力にまで……でも今はシーラカンスの攻撃力は2500、ゴギガ・ガガギゴは2650にまで下がっている。

LV4の2体がLV8の2体を倒す、私の戦士族デッキでもできるけどさすがね……「手も足も出て届いたようだな、バトルフェイズだ

バルキリー・ナイトでシーラカンスを、コマンド・ナイトでゴギガ・ガガギゴを攻撃」
2人の女性戦士に叩き切られ、破壊される巨大魚と凶暴な爬虫類。

受けたダメージは550で残りライフは3450とまだまだ元気みたいね。
ただ、ジュンコは伏せカードが2枚だけ……大丈夫かしら？

なんだか心配になってきたわ。

「これでターンエンドだ」

「いえ、まだまだ負けない！ アタシのターン、ドロー！

モンスターをセット、ターンエンドよ！」

「では俺のターン、ドロー……リトル・キメラを召喚」

「は？ LV2のモンスター……ええ!?」

「何を驚いているかは知らんが……こいつが表側表示で存在している限り

炎属性モンスターの攻撃力は500上昇し、水属性モンスターの攻撃力は400低下する

つまり稲妻の剣も含め、水属性は攻撃力が900も低下するという事だな

ちなみに炎属性は攻撃力が1000上昇し、リトル・キメラの攻撃力は1600だ」
元々の攻撃力が600のLV2モンスターとは思えないぐらい強いんだけど……

他にも何か強化カードとか使いそうだし、完全に水属性モンスターだけを狙ってるわね。

「バトルフェイズだ、バルキリー・ナイトでセットモンスターに攻撃」

ジュンコのモンスターは場に海が存在している時に2回攻撃できるマーメイド・ナイト。

「ただどあつさりと破壊される、守備力700じゃ無理よね……」

「くっ……でもただで攻撃は受けてやらないわよ！

永続罠、バブル・ブリンガーを発動するわ！

このカードが存在している限り、LV4以上のモンスターは直接攻撃できない！

コマンド・ナイトは攻撃させないわ！」

「それでさっきLV2とか言ってたのか

ならリトル・キメラで直接攻撃」

「くううううう！」

攻撃力1600だから、残りライフは1850にまで減った。

次の直接攻撃を受けたら終わりね。

「ターンエンドだ」

「アタシのターン、ドローよ！」

バブル・プリンガーのもう1つの効果発動！

自分のターン、表側表示のこのカードを墓地へ送る事で墓地のLV3以下の水属性で

同名モンスターを2体、特殊召喚するわ！

ただし、この効果で特殊召喚されたモンスターの効果は無効になるけど……別に構わ

ないわよ！

アタシは墓地の素早いマンボウ2体を守備表示で特殊召喚！

そして2体をリリース、スパイラルドラゴンを召喚！」

攻撃力2900の海竜族最強攻撃力モンスターじゃない、というか攻撃力高いモンス

ター多いわね。

攻撃力はアトランティスの上昇効果を受けて3100、けど稲妻の剣とリトル・キメ

ラの下降効果で攻撃力が2200まで……低いわね。

「攻撃力は下がったけど、それでもリトル・キメラを倒すには十分！」

バトル！ スパイラルドラゴンでリトル・キメラに攻撃！」

「……残念、罠カード発動、幻獣の角

発動後、このカードは獣族か獣戦士族の装備カードとなり、攻撃力を800上昇させる

つまり攻撃力1600から800上昇し、攻撃力2400となる」

「……………は？」

「つまり返り討ちという事だ」

リトル・キメラの小さな口がスパイラルドラゴンに噛み付くと、スパイラルドラゴンは破壊された。

なんというか、あんなに大きなモンスターがこんな小さなモンスターに破壊されるっていうのは……色んな意味で凄いわ。

反撃のダメージで残りライフは1650、もう1回攻撃されたら耐えられない。

「幻獣の角のもう1つの効果

装備モンスターが戦闘で相手モンスターを破壊し、墓地へ送った時

デッキからカードを1枚ドロウする」

瑞貴の手札が2枚になり、次のドロローで3枚になる。

対するジュンコは伏せカードが1枚、しかもずっと使われていないカード。

「(アタシの伏せカードは儀式水鏡の反魂術……自分の場の水属性モンスターをデッキに戻して

その後、墓地の水属性モンスター2体を手札に加えるカード……

ずっとモンスターを召喚してたから使う暇なんて無かったし、使っても意味がなかった

アタシの場にモンスターはいないし、仮にいても既に召喚してるから場に出せない

(これは……終わってたわね)」

「ターンエンドよ……」

「では俺のターン、ドロロー」

(あ、場の水属性モンスターを全て破壊する罠カード、ダイヤモンド・ダストかもう水属性モンスターなんて残ってないのに今更来ても……)

ではこのままバトルフェイズ、誰でもいいがバルキリー・ナイトで終わらせるか」

「きゃあああああああ！」

ジュンコのライフは0、2人共瑞貴にダメージを与えられずに終わってしまった。

大丈夫かしらジュンコ……結構心が折れるようにボロボロにされたけど。

「残念ながら俺のか」

「まだよ、まだ終わらんわよ！」

今度はアタシとももえのタッグでアンタに挑むわ！」

「確かに最初に言ってたが……本当にするつもりか？」

（この2戦だけで終わらせようと心を折るつもりだったんだが……面倒だなあ

仕方ない、心を折るのは止めて適当に一応ちゃんと相手をするか）」

ジュンコ、よく心が折れなかったわね。

ももえもジュンコの言葉を聞いて瑞貴の前に立ったし、凄いわ！」

私は最後の最後で折られて3日は凹んでいたのに……2人の励ましで立ち直れた。

その後は瑞貴とはなんだかんだで友人になったんだけど、本当によく折れずにいれるわね。

「（もしかして2人順番にしたから折れなかったのか？

最初から同時に相手をして倒せばよかった……まあ今更言っても遅いか）」

「今度は……今度は負けませんわ！」

「アタシもももえとのタッグなら絶対に負けない！」

「さあ、覚悟しなさい！」

「まったく面倒な……仕方ないから相手してやるよ」

……これ、
どうなるのかしら？

8話【ジユンコとももえ↓ジユンコ&ももえ】

「ではルールを決めよう、今回は変則タッグだからな

ただし、今回は俺が1人だから俺が決める、それは構わないな？」

「ふん、あんまり酷い内容だったら却下するわよ！」

「安心しろ、お前らの方が基本的に有利だ」

基本的っていう点が安心できないわね。

どんな条件を言い出すことやら……

「まず、ターン順は俺↓お前ら1↓お前ら2↓俺↓お前ら1↓お前ら2↓俺……という順番で進める

攻撃は全員のターンが終了し、次の俺のターンが来てからにする……ここまでで質問は？」

2人共首を横に振り、問題無い感じ。

別に変なルールも無いし、大丈夫そうね。

「ライフは共通、お前らが片方でもライフが0になったらその場で終わり

初期ライフは……そうだな、どうせだから面白い事をしよう

俺のライフは初期100、お前らは30000とかどうだ？」

「「……………30000!」」

「ちよ、え、ま、は、ん、えええ!？」

「な、なんでそんなライフに!？」

「いや、だって面白そうだし?」

そういう問題じゃないでしょ! なによライフ100VS30000って! 頭おかしいんじゃないの!?! いくらなんでも2人を舐めすぎよ!

「ちよつとそれはいくらなんでも私達を馬鹿にし過ぎじゃないですか?」

「いや、今回のデツキを使うには相手のライフが多い方が楽しそうだな

ちなみに別に有利になるわけじゃないぞ? 楽しそうという理由だからな」

「だって…………ももえのデツキはもうわかってるでしょ?」

ライフ100なんてしたら一瞬で終わっちゃうわよ!」

「ふん、そんなに気にするのならこうしよう

お前らが買うという約束になっていたカードだが

もし今回、お前らが負けたらカードを買う枚数を更に10枚追加だ」

「そういう問題じゃ…………」

ももえ、そんな事を言ってる余裕なんて無いわよ?」

貴女達は既に瑞貴に負けているのだし、更にカードを買えだなんて……私みたいに
なつたらダメよ！

これ以上文句を言ったら更に増やされて泣きを見るわよ！

「仕方ないな……もし俺に勝てたら今まで買うという話になつていた件を無しにしてや
る

つまり今回の約束で決まったカード購入なんてしなくてもよくなるという事だ

ライフ差も大きいし、これだけの好条件でまだ文句を言うのか？」

「う……確かに条件はいいわ、本当にそんな条件でいいのね？」

後でやっぱり無しとか、文句を言ったりなんてしないわよね？」

「そんな事言わん、だがお前らもちゃんと条件を飲めよ？ 改めてルールを纏めると

初期ライフは俺が1000、お前らが共通で30000

お互いの場は全て共通、味方のモンスター・魔法・罠カードは好きに使用しても良い
更にパートナーの場にモンスターが存在している場合は直接攻撃もできない

ターン順は俺が最初で、次にお前ら2人が連続し、再び俺となる

攻撃ができるようになるのは2回目の俺のターンから、最初はお互いに攻撃できない
最後に俺が勝つたらお前らが買うカードはさっきまでの敗戦に追加して10枚追加
お前らが勝てば今までの敗戦で決まっていたカード購入を無しにする

「以上だ、何か質問は無いか？」

「無いわ、覚悟しなさい！」

「私もありません、その選択を後悔なさってください……！」

「つと、その前に少しデツキを編集しますわ、さすがにタツグなのにこのままは難しいです！」

「当たり前だけど2人共怒ってるわね、それでもちやんとデツキ編集を言い出したももえは偉いわ。」

「ジュンコも少しデツキを弄り、瑞貴はそれを楽しそうに眺めてる。」

「それにしても、本当にあんな条件で勝てるのかしら？」

「というか、どう考えても30000なんてライフ削りきれないわよ！」

「準備万端よ！」

「お待たせしましたわ」

「別に構わん、大して時間も経っていないしな」

「1VS2に追加しライフ100VS30000の、明らかに何もかもおかしい決闘が始まる！」

「「決闘！」」

「では俺の先行だ」

俺はビッグバンガールを召喚する」

銀髪の炎を纏ったような女性が現れる。

攻撃力は1300と低めね、最初のターンは攻撃できないから出したのかしら？

「永続魔法、魔法吸収を発動する

魔法カードが発動する度に俺のライフが500回復するカードだ

これは俺が発動してもお前らが発動しても効果を発揮し、俺のライフが回復する魔法カードを使う時はその辺りを気を付けないとな」

なるほど、ライフを回復するデッキなのね。

だからライフが100から開始でも……いえ、それでもおかしいわよ？

「永続魔法、カードトレイダーを発動する

効果に関しては後でわかるとだけ言っておく

そして魔法カードが発動された事により、魔法吸収の効果により俺はライフが500回復する」

これでライフは600だけど雀の涙同然なのは変わらないわね。

ところでビッグバンちゃん、なんで横を向いて中腰になって杖を地面に向けて思いつき振りかぶってるのかしら？

その、足元にある炎はいつたい何かしら？

「そしてライフが回復した事によりビッグバンガールの効果が発動

自分のライフが回復する度、相手に500のダメージを与える」

「ライフ回復でのダメージ効果ですってえええうあつうあああ!」

思いつきり杖を振りかぶり、シヨット!

炎はジュンコに直撃、どう見てもゴルフね、好きなのかしら?」

「カードを1枚伏せ、ターンエンドだ」

ももえのデッキは確かに効果ダメージを多用するデッキ。

だけど相手の攻撃を防ぎながら時間を掛けてダメージを与えるタイプ。

たった600でも、すぐに削り切るのは無理なのよね。

「私のターン、ドロー!」

永続魔法、波動キャノンを発動しますわ!

効果はさっきの決闘で言いましたわよね?」

「そうだな、自分のスタンバイフェイズ時に墓地へ送る事で相手に経過したターン数×1000のダメージだったな

しかしお前の魔法カードの発動により、俺はライフが500回復し、ビッグバンガールの効果で500のダメージを与える」

瑞貴は1100、ももえ達は29000……数字が明らかにおかしいわ。

これ、普通のライフにしたら5000と3000なのよね……

「うふふ、いくら回復するといつても波動キャノンで一撃で吹っ飛ばしてやりますわ

更に永続魔法、黒蛇病を発動！

私のスタンバイフェイズ毎に200のダメージ、以降は前のターンのダメージの倍になつていきますわ！」

「魔法吸収とビッグバンガールの効果だ」

500回復の500ダメージ。

それにしても忙しそうね、ビッグバンガールは……いい汗かいたって動きをしてるわよ。

「次はボーガニアンを召喚しますわ

私のスタンバイフェイズ毎に相手に600のダメージを与えるモンスター

私はこれでターンエンドですわ」

「次はアタシのターンよ、ドロー！」

……ところで波動キャノンや黒蛇病のターンカウントってアタシのターンも数えるの？」

「そうだな……それを耐えるというのも有りだがさすがにそれはヤバ過ぎる

1ターンに1度の効果の発動権やスタンバイフェイズ毎の効果はお前達のターンを

合わせて1回だけとする

片方が効果を使えばもう片方は使えなくなる、よく考えて発動する事だ

当然、俺も1ターンに1度の効果をお前らのターンに発動する場合はお前らのターンで1回だけだ」

「ふーん……いいわ、わかった！」

じゃあ続けるわよ！ フィールド魔法、伝説の都 アトランティスを発動！

手札と場の水属性モンスターはLVが1下がり、攻撃力と守備力が200アップする
！」

「魔法吸収とビッグバンガールでダメージだ

以降はその辺りは省略するぞ、長くなりそうだし」

ライフは2100と28000ね。

「アタシはガガギゴを召喚するわ

攻撃できないし、アタシはこれでターンエンドよ」

「ならエンドフェイズ時、永続罫カード、神の恵みを発動

俺がドローする度にライフが500回復する」

なるほど、魔法だけじゃなく更に回復する手段をちゃんと確保してるのね。

「俺のターン、ドロー

このドローにより、神の恵みの効果でライフが回復する……お？

スタンバイフェイズ、手札の黄金の天道虫の効果を発動

1ターンに1度、自分のスタンバイフェイズ時にこいつを相手に公開して発動する

俺はライフを500回復する、ただしこのカードを公開した場合はターン終了時まで公開し続けるが……

更に永続魔法、カードトレイダーの効果が発動する

こいつは1ターンに1度、スタンバイフェイズ時に手札を1枚デッキに戻し、ドローする効果だ

俺はこの公開している黄金の天道虫をデッキに戻してシャッフル……そしてドロー

このドローにより、神の恵みの効果が発動してライフが更に500回復する

ちなみに黄金の天道虫の公開しなければいけない効果は別にデッキに戻ってもちゃんと回復済みだから問題無い」

「……………」

えっと、最初のドローで1回、黄金のてんとう虫で1回、カードトレイダーで1回復したから合計3回ね。

瑞貴はライフが1500回復して3600になって、ジュンコ達は1500のダメージで26500になったわ。

これ、初期ライフで始めていたら7500と5000になっていったって事よね？

「アロマージー・カナンガを召喚する

そして永続魔法、平和の使者を発動する

こいつが存在する限り、攻撃力1500以上のモンスターは攻撃できない

ただし、自分のスタンバイフェイズ時にライフを1000支払わなければ破壊されてしまおうがな

ライフコスト1000なんて凄い量だと思わないか？」

「ど、どの口が……」

「こいつも魔法カードだ、魔法吸収の効果で回復してビッグバンガールの効果だ

更にアロマージー・カナンガの効果が発動する

1ターンに1度、ライフが回復した場合、相手の場の魔法・罠カードを1枚手札に戻す

ライフが回復した事によりこの効果が発動し、お前らの場の黒蛇病を手札に戻す」

カナンガは黄緑の帽子に眼鏡の知的っぽい女性ね。

なんだか森とかに住んでそうなイメージがするわ

カナンガの容姿はともかく、これで黒蛇病でダメージを与えるまでまた時間がかかる事になった。

現在ライフは瑞貴4100、ジュンコ達26000ね。

「本当はビッグバンガルだけで焼き尽くしたかったんだが、ボーガニアンは困る

攻撃力1300は困る、平和の使者の効果の範囲外だからだ

全くバトルフェイズに入らずに終わりたかったが仕方ない、仕方ないがバトルフェイズ

アロマージー・カナンガでボーガニアンに攻撃」

カナンガが帽子を脱いで？ それを持ったまま回転して？ 帽子が飛んでいつて？

その帽子がボーガニアンを切り裂い……いやいやいやいや！

確かに攻撃力は100勝ってるけど、いくらなんでもそれはどうなの!?

「バトルフェイズを終了し、ビッグバンガルを守備表示にしておく

俺はこれでターンエンドだ」

「本当に貴方という人は……私のターン、ドロー！」

このスタンバイフェイズ、波動キャノンに弾が装填されますわ!」

「今墓地に送ればなんと1000もの大ダメージを与えられるぞ?」

「っ……!」

わ、私はジュンコさんのガガギゴをリリースし、灼熱王パイロンをアドバンス召喚し

ます!

改めて黒蛇病を発動します!」

「魔法吸収でライフが回復し、ビッグバンガールの効果が発動し、アロマージーカナンの効果も発動する

相手の場の魔法・罠カードである波動キャノンを手札に戻し、500ダメージを与える」

「つつつ!!!」

わ。あのももえが歯軋りをしてる……確かにこれじゃあ魔法カードなんて発動できないわ。

魔法カードを使った瞬間、魔法・罠カードを手札に戻される上にダメージまでもらうんだもの。

「ですが、それは、1ターンに1度の、効果ですわ!

もう1度、波動キャノンを、発動、しますわ!」

瑞貴ライフは5100、ももえ達ライフは24900ね。

わ。おかしいわね、300倍もの差だったはずなのにいつの間にか5倍以下になつてるわ。

「これで、ターンエンド!」

「あ、アタシのターン、ドロ!」

ジュンコはちよつと怯んでるわね、ももえの様子に……

あんなに怒ってるももえ、私もジュンコも初めて見たわ。

あの温厚で滅多に怒らないももえをあんなに怒らせるなんて、それはそれで別の意味で凄いわ！

「アタシはパイロンのデュアルモンスター効果で再度召喚する！」

デュアルモンスターは通常召喚権を使用し、もう1度召喚する事で通常モンスター扱いから効果モンスターになる！

そしてデュアル召喚したパイロンの効果、自分のメインフェイズ時に1度、相手に1000のダメージを与えるわ！」

パイロンの炎が瑞貴を襲う。

さすがに全魔法・罨カードが公開している状況で手札も無しに防ぐ事はできなかったらしい。

瑞貴の場には平和の使者、カードトレーダー、神の恵み、魔法吸収の4枚の魔法・罨カード。

モンスターはアロマージュ・カナンガとビッグバンガール、防ぎようがない！

瑞貴は残りライフ4100にまで減ったわ！

「アタシはこれ以上何もしない、ターンエンドよ！」

「なるほどな、お前らのデツキは把握した

浜口は高LVの相手モンスター^①の攻撃を止め、効果ダメージで相手を追い詰めていくタイプ

枕田はLV4以下の水属性モンスターを召喚し、アトランティスの効果でLVを下げる

そして浜口のLV4以上の攻撃を止めるレベル制限B地区などを突破して殴るタイプだ」

は、早すぎない？ デツキを把握するの。

確かに彼女達のデツキはそんな感じかもしれないけど……

「な、なんで……」

「もう少し気付かれないと思っていましたのに……さすがですわね」

「俺が何種類のデツキを作ってると思ってるやがる

お前らのデツキに似たタイプは既に何個も作ってる

それはそうと俺のターン、ドローだ

ライフが回復し、アロマージ―カナンガの効果で黒蛇病を手札に戻す

平和の使者の維持コストとしてライフを100支払う

そしてカードトレーダーの効果で手札交換し、ドローして回復する」

瑞貴ライフ5000、ジュンコ達ライフ23900ね。

だけど瑞貴もこのドロローで手札が1枚しか無い、なんとかなるかもしれないわ!

「魔法カード、強欲な壺を発動、デッキからカードを2枚ドロローする

フィールド魔法、アロマガーデンを発動する

そしてアロマージージャスミンを召喚」

白髪の杖を持った小さな女の子が現れた。

今度はどんな効果を持っているのやら……

「アロマガーデンの効果を発動

1ターンに1度、アロマが自分の場に存在する時にライフを500回復

更にこの効果発動後、次の相手のターン終了時まで俺の場のモンスターは攻撃力・守備力が500上昇する

今回の場合、お前らのターン終了時とするぞ」

強欲な壺とドロローとフィールド魔法の発動で瑞貴のライフが回復した、更にフィールド魔法の効果で回復した。

回復&ダメージで瑞貴の残りライフは7000、ももえ達は21900になっているわ。

「そして俺のライフが回復したのでアロマージージャスミンの効果発動

1ターンに1度、自分のライフが回復した場合、デッキからカードを1枚ドロースする。この効果により、俺はドロールして神の恵みの効果でライフを回復する

そしてカードを1枚伏せ、ターンエンドだ」

瑞貴のライフは7500、ももえ達のライフは21400ね。

何度見てもお互いにライフがおかしいわ。

「私のターン、ドロール！」

波動キャノンのターン数を1追加しますわ！

（魔法カードを使えば回復されて手札に戻される

私のデッキに罠カードは少ないし、今手札にあるのはグラヴィティ・バインド―超重

力の網―

LV4以上のモンスターは攻撃できないけど、肝心のLV4は既に相手の平和の使者

で攻撃できない

私は動けないし、相手も殆ど動けない……ここはジュンコさんに任せるべきですかね

?)

パイロンの効果発動！ 相手に1000のダメージを与えますわ！」

「チィ……」

（デッキ内容は予想範囲内だったがパイロンは予想外だ

長期間になるだろうからダメージは覚悟していたがさすがにこの効果は痛すぎるな」

攻撃力1500のパイロンは平和の使者の中では戦闘で倒すのは難しい。

なんだかんだで結構ダメージも受けている瑞貴、このままもえ達が勝つかしら？

あんな条件の時点で負けるはずないでしょうしね。

「このまま何もせずにターンエンドですわ」

どうやらもう黒蛇病は出さないみたいね。

まあ出しても回復された上、また波動キャノンを手札に戻されても困るわ。

今場に出ているのは波動キャノンとパイロン、そしてアトランティスだけね。

「アタシのターン、ドロロー！ マーメイド・ナイトを召喚するわ！」

このモンスターは海が場に存在する場合、1回のバトルフェイズに2回攻撃できる

アトランティスは海として扱うカード、よってこの効果を使用できる！

……んだけど、攻撃力が1500から1700になっているから攻撃できないわ

1ターンに1度だけしか使えない効果は片方しか使えないんだったわよね？

ならパイロンの効果は使えないし、アタシはこれでターンエンドよ！」

「エンドフェイズ、畏カード発動、ゴブリンのやりくり上手

デッキからカードを1枚ドロローし、その後手札を1枚デッキの一番下に戻す

という訳でデッキからドロ、そしてそのカードをそのままデッキの下に戻す

俺はドロしたので神の恵みの効果で回復、ビッグバンガールでダメージだ

更にアロマージージャスミンとアロマージーカーナガの効果が発動

アロマージーカーナガの効果により相手の魔法・罠カードである波動キャノンを手札に戻す

そしてアロマージージャスミンの効果でドロし、ドロした事でライフが回復しそしてダメージだ」

なんというか、カードを一枚ドロしただけで色々な事が起こるわね。

ドロ→回復→ダメージ→バウンス→ドロ→回復→ダメージだなんておかしいわよ？

これで瑞貴のライフは7500、ジュンコ達は20400になるわ。

「本当にアンタのデッキって……」

「こんなデッキだ、俺のターン、ドロ」

回復、ダメージ、回復したのでアトランティスを手札に戻し、ドロして回復からダメージだ」

「おかしいおかしいおかしいおかしい！」

それドロフェイズにするにはやる事が多すぎるわよ！」

「仕方ないだろう、こういうデッキなんだから

スタンバイフェイズにカードトレーダーの効果で手札を1枚デッキに戻してシャッフル、そしてドロー

以下略に追加して平和の使者の維持コストを支払う

攻撃したくない気持ちを抑えつつ攻撃しないと危険だから……アロマージローズマリーを召喚する」

青いロングヘアーの、杖を持った女の子が現れる。

あの瑞貴？ 貴方本当に女の子のモンスターをよく使ってるわね。

もしかしてわざと？ それとも偶然？

「アロマージローズマリーの効果を発動

アロマージローズマリーが俺の場に存在しているのでライフを500回復し、攻守を500上昇させる

回復ダメージ省略、そしてアロマージローズマリーの効果が発動する

この効果は1ターンに1度しか発動できないが、相手の場のモンスターの表示形式を変更する

俺は灼熱王パイロンを守備表示に変更する」

ローズマリーが杖でパイロンを殴り飛ばし、パイロンは人生初めてぶたれたような体

勢になつてゐるわ。

そして守備表示になつて……守備力はたったの500しかないのね。

「パイロンの守備力は500……」

「アロマガーデンの強化効果は強制だから……仕方ないんだが困つたものだ

そして手札に戻されると思つてカードも伏せなかつたのは失敗だつたな

バトルフェイズ、アロマージージャスミンで灼熱王パイロンに攻撃」

ジャスミンの攻撃力はアロマガーデンの効果で600まで上昇してゐる。

パイロンの守備力では耐えられない……これで強力なダメージを与える事ができなくなるわね。

ジャスミンが杖の装飾の無い方の先端で近づくと、熱そうなパイロンに触れないように杖の先でパイロンのお腹を突いて破壊した。

「カードを1枚伏せて、ターンエンドだ」

瑞貴は4回回復して平和の維持コストで100減つたから、残りライフは9400ね。

ももえ達は18400ね、ビッグバンガールの効果だけでライフを10000以上削つただけど、どういう事なの？

「私のターン、ドロロー！」

まだ余裕のある内に……これでどうですの！

永続魔法、波動キヤノンに黒蛇病を2枚の合計3枚発動！」

「ほう？ ライフが3回回復し、3回お前らにダメージだな

俺はアロマージージャスミンの効果でドロ、アロマージージャスミンの効果で黒蛇病を戻す

そしてアロマージージャスミンの効果によりマーメイド・ナイトを守備表示にする
そしてドロしたので以下略だ」

「続いてモンスターをセット！ マーメイド・ナイトを守備表示にしてターンエンドですわ！」

「アタシのターン、ドロ！」

セットされているモンスター、ステルスバードを反転召喚するわ！

そして反転召喚に成功したステルスバードの効果発動！

反転召喚に成功した時、相手に1000のダメージを与える！」

何も見えないけど、何か飛んで瑞貴にぶつかったわ。

セットしたモンスターをすぐに反転召喚するのはこのルールのタッグだからできる戦い方ね。

「そしてステルスバードのもう一つの効果発動するわ！」

「1ターンに1度、このモンスターは裏側守備表示にできる！」

「アタシはこの効果を発動してステルスバードを裏側守備表示にするわ！」

水陸両用バグロス Mk-3を召喚するわ！」

海が有れば直接攻撃できるモンスターだけど……今は場にアトランティスが無いから何もできない

「アタシはこれでターンエンドよ！」

「エンドフェイズ、伏せていた速攻魔法発動、手札断札

お互いのプレイヤーは手札を2枚墓地へ送り、デッキからカードを2枚ドロウする

このルールではお互いのプレイヤーの効果は全員への効果とする

よって全員手札を2枚交換だ」

「くっ……まだ回復できたんですね」

「既にアロマージ達の効果は発動しているからあまり関係無いがない

手札交換も終わった事で魔法吸収と神の恵みの効果で回復したな」

えっと、現在瑞貴のライフは11400ね。

ジュンコ達のライフは15400にまで減ってるわ。

さつきも思ってたけどおかしいわね、ライフ差は300倍だったはずなのに1.3倍程度の差しか無いわよ？

「俺のターン、ドローして回復からアロマージージャスミンの効果でドロー

アロマージージャスミンの効果で波動キャノンを手札に戻す

アロマージージャスミンの効果でステルスバード……と言いたいが表側表示だけでは表示形式変更効果の対象にできない

仕方ないのでマーマイド・ナイトを攻撃表示から守備表示にする

スタンバイフェイズ、さっきの手札断札の効果で墓地へ送った墮天使マリーの効果発動

1ターンに1度、こいつが墓地に存在する限りライフが200回復する

そして手札の黄金の天道虫を公開し、ライフが500回復する

その黄金の天道虫をカードトレイダーの効果で手札交換してドロー

平和の使者の維持コストでライフを100支払う」

これ全部スタンバイフェイズまでに起こった事なのよ、おかしくない？

ライフが今の間だけで100減って2200回復して2500のダメージを与えたのよ？

「2体目のアロマージージャスミンを召喚するぞ

アロマージージャスミンを守備表示に変更、ビッグバンガールを攻撃表示に変更してバトルフェイズだ

とりあえずアロマージー・カナンガで裏側守備表示で鬱陶しいステルスバードに攻撃」
「攻撃力では勝てませんわよ?」

カナンガの攻撃力は1400、対してステルスバードの守備力は1700。

瑞貴は反射ダメージで300のダメージを受ける事になるわ。

「だがこれでそいつは表になった

速攻魔法、リロードを発動する

自分の手札を全てデッキに戻し、戻した枚数だけデッキからカードをドロウする

俺の手札はリロードを除いて3枚、よって手札3枚をデッキに戻して3枚ドロウだ」

「このタイミングで手札交換していったいどういう意味が……」

「魔法カードの使用にドロウで俺のライフが回復した

2体目のアロマージー・ローズマリーの効果が発動し、表側表示のステルスバードが攻撃表示になる

攻撃力700のステルスバードではさすがに耐えられんだろう

ビッグバンガールでステルスバードに攻撃」

なるほど、速攻魔法の利点はそんな事ができるのね。

どっちにしてもあのデッキの動きが意味不明だけど。

「アロマージー・ローズマリーは攻撃力が平和の使者のラインを超えているので攻撃でき

ない

よつて俺はバトルフェイズを終了し、魔法カード発動、フレグランズ・ストーム

場に存在する植物族モンスターを1体破壊し、デッキからカードを1枚ドロウする

俺はアロマジーローズマリを破壊し、デッキからカードを1枚ドロウ

もしドロウしたカードが植物族の場合、お互いに確認して俺はもう1枚ドロウできる

……のだがな

魔法カードの発動とドロウだけでもいいか」

あ、植物族じゃなかったのね。

「まあいい、だがアロマジーが破壊されたこの瞬間、アロマガーデンのもう1つの効果が発動

し、俺のライフが1000回復する
自分の場のアロマモンスターが戦闘・効果で破壊されて墓地へ送られた場合に発動

更にアロマガーデンの1ターンに1度の効果を発動し、ライフを500回復して自分のモンスターの攻守を500上昇させる

カードを1枚伏せ、ターンエンドだ」

このターンだけでライフが5300も回復したんですけど？

瑞貴のライフが16700にまで増えてるんだけど、まるで意味がわからないわ！

しかも11回復したからビッグバンガールの効果で5500ものダメージなのよ？

ももえ達のライフ、9300ってどういう事なのかしら？

いつの間にかライフが逆転してるんだけど、意味不明よ！

「そうそう、処理の途中だったから言っていなかったが

アロマ達には今まで回復時に発動していた効果とは別にもう1つ効果がある

相手のライフを自分のライフが上回っている場合に常時発動する効果だ」

「ま、まだ効果が……」

「アロマージーカナンガが存在している限り、相手モンスターの攻撃力と守備力は50

0低下する

アロマージージャスマミンが存在している限り、俺は通常召喚に加えて1度だけ

アロマージージャスマミン以外の植物族モンスターを召喚できる

アロマージーローズマリーが存在している限り、自分の植物族モンスターが攻撃する

場合

ダメージステップ終了時まで相手はモンスターの効果を発動できない」

いったい誰が、これが初期ライフ100VS30000で始まった決闘だと思っただろうか。

なんで1000が30000を上回っているのか……

「貴方、おかしいですわ……私のターン、ドロー！」

場に残っていた波動キャノンのターンカウントが1です！

……自分のターンには攻撃できて相手ターンには倒されない攻撃力になるって酷いんじゃないでしょうか？」

「知るかよ」

そういえば攻撃力1300のビッグバンガールってアロマガーデンの効果で攻撃力1800になってるのよね。

これじゃあ例えばボーガニアンで相打ちもできないし、平和の使者の効果で高攻撃力での攻撃もできない。

それ以前にカナンガが攻撃力を下げてるから相打ちもできないのよね……本当にこれ、どうすればいいのよ！

「(私のデッキは永続魔法や永続罫で相手を拘束し、効果ダメージを与えるデッキだから相手の魔法・罫カードを破壊するカードなんて入っていません

それでも、この子が場にいれば少しは……)」

私はデス・ウオンバットを召喚します！

この子の存在により、私達は効果ダメージを受けませんわ！

貴方の伏せカードは多分、手札交換やドロークカードのはず！

次のターンでこの子が戦闘で倒されるまで、私達にダメージはありません！」

なるほど！ ライフの回復されるのは諦め、ダメージを受けないようにするといふ訳ね！

これなら魔法カードを使ってもダメージを受ける心配もなくて済むわ！

「波動キャノン」を更に2枚発動し、黒蛇病も2枚発動！」

ももえの手札酷過ぎるわ！ どんな手札よ！

手札5枚中4枚がそれってどうなのよ!?

「……………手札に持ち過ぎだろそれは、魔法カードの発動によってライフが回復

アロマージージャスミンの効果でドロークで回復、アロマージーローズマリーの効果で

デス・ウオンバットを守備表示

アロマージーカナンガの効果で前のターンの波動キャノンを手札に戻す」

「ならすぐに波動キャノンを発動ですわ！」

「お前なあ……………」

ドロークと魔法吸収の効果で3000も回復してるわよ？

どうするのよ、この状況……………」

「全モンスターを守備表示にしてターンエンドですわ！」

「アタシのターン、ドロ―！」

モンスターをセツトして、更に再びアトランティスを発動するわ！

どうせなら少しでもダメージを……バグロスを攻撃表示に変更するわ！

バグロスは海が場に存在している場合、直接攻撃ができる！

アンタのモンスターには勝てないかもしれないけど、直接攻撃なら別よ！

バトルフェイズ！ バグロスでアンタに直接攻撃！」

バグロスの発射した魚雷が瑞貴に直撃。

バグロスの攻撃力はカナンガの効果で500下がり、アトランティスの効果で200アップしている。

よって攻撃力は1200、瑞貴になんとか1200のダメージね！

……問題は雀の涙程度のダメージっていう事ね。

「ターンエンドよー！」

今までは攻撃力1500以上は攻撃表示にしていたら倒されなかったけど、今は攻撃力が下がってる。

だから守備表示にしないと戦闘ダメージを受けてしまうんだけど……

そして今の瑞貴のライフは19000、ジュンコ達はダメージを受けていないから9

3000のままね。

「俺のターン、ドローで回復から追加ドローとマーメイド・ナイトを攻撃表示に変更と黒蛇病を手札に戻す」

スタンバイフェイズ、手札を1枚デッキに戻してカードトレイダーの効果でドロー平和の使者の維持コストの100を支払い、墓地の墮天使マリーの効果で回復する」
回復回数4回、1700の回復と支払い100で結果1600のライフが回復したわね。

瑞貴のライフが20600にまで増えたって……

「俺は2体目のアロマージージャスミンを召喚し、伏せていた罠カード、ゴブリンのやりくり上手を発動

デッキからカードを1枚ドローし、手札を1枚デッキの一番下に戻すのだが……

墓地にゴブリンのやりくり上手が存在している場合、墓地に存在する枚数だけドロー枚数が増える

俺の墓地にはゴブリンのやりくり上手が1枚落ちていて、よって2枚ドローし、デッキに1枚戻す

そしてドローしたのでライフが回復し、新しく召喚したアロマージージャスミンの効果で更にドロー」

なんで瑞貴の手札、毎ターン必ずモンスターを召喚してカードを伏せてるのに手札が

5枚もあるのかしら？

ライフだけじゃなくて手札もおかしかったわ。

「今召喚したアロマージージャスミンのライフが上回っている時の効果を発動

俺は通常召喚に加え、もう1度アロマージージャスミン以外の植物族を召喚できる

俺は今召喚したアロマージージャスミンをリリースし、アロマージージャスミンを

召喚する」

燃えるような赤く長い髪をした女性が現れた。

そういえば今更だけど、彼女達って植物族だったのね。

あんなに人間みたいな容姿で魔法使いっぽい見た目のに……

「バトルフェイズだ

アロマージージャスミンでデス・ウォンバットに攻撃」

「くっ……ええ？」

守備表示なのに、ダメージを受けてる？」

「ああ、今召喚したから言っていないなかったな

アロマージージャスミンのライフが上回っている時の効果

それは植物族モンスターが守備表示モンスターに攻撃した場合

攻撃力が上回っていたらその差分ダメージを与える、貫通効果だ

これは植物族モンスター全員に与える効果だからな、アロマージー・カナンガは植物族だし」

という事は守備表示で逃げる事もできない！

唯一の救いは瑞貴の場で攻撃できる植物族はカナンガとジャスミンだけ！

そしてジャスミンは守備表示だし、そもそも攻撃力はたったの100だから攻撃しない。

だから実質カナンガの攻撃のみ！

「続いてビッグバンガールで水陸両用バグロス Mk-3に攻撃」

ビッグバンガールは何故か飛び上がって……バグロスに飛び蹴り!?

その見た目で飛び蹴りは……しかもバグロスも大爆発して無駄にカツコイいわ。

戦闘ダメージは合計1500、ジュンコ達の残りライフは7800にまで減った。

「やっとなビッグバンガールの効果が使えるな

魔法カード、エンシエント・リーフを発動する

ライフが9000以上の場合にのみ発動でき、ライフを2000支払って発動する

デッキからカードを2枚ドロウする

早い話、ライフの条件付きの強欲な壺だな、2枚ドロウだ」

初期ライフ100でライフ9000以上が条件の上にライフコスト2000のカー

ドつて……

瑞貴はあのデッキを構築する時、どんな考えをして構築してるのかしら？

しかも魔法吸収と神の恵みの効果で実質支払ったライフは1000ね。

なんだけど、やりくり上手とジャスミンの効果で2回ドロローして1000回復済み。

だからライフは全く減らず、残りライフは20600のまま！

「魔法カード、エンシエント・リーフをもう1枚発動だ

ライフを2000支払い、2枚ドロロー

魔法カード、フレグランス・ストームを発動する

場の植物族であるアロママジック・ローズマリーを破壊してドロロー……まあいい

魔法とドロローと魔法とドロローとアロマガーデンのアロマ破壊時効果

全て合わせて3000回復し、アロマガーデンの1ターンに1度の効果も発動して更

に回復とダメージ

カードを1枚伏せ、ターンエンドだ」

瑞貴のライフは22100、ももえ達は3800になったわ。

もしかしてこれ、ももえ達の初期ライフが50000からでも勝てたんじゃないかしら？

ら？

その前にデッキが切れると思うけど、デッキを増やせば……こ、怖っ！

「私のターン、ドロローですわ……そしてスタンバイフェイズ」

「この瞬間、速攻魔法リロードを発動する」

手札を全てデッキに戻し、戻した枚数だけドロローする

魔法の発動とドロローでライフが回復した事でアロマーゾ達の効果発動

アロマーゾージャスミンの効果により1枚ドロロー

アロマーゾーカナンガの効果により黒蛇病を手札へ戻す

アロマーゾーベルガモットの効果は1ターンに1度、自身の攻撃力・守備力が相手の

ターン終了時まで1000上昇する

アロマガーデンの効果も含め、合計で攻撃力3900だな」

そして魔法の発動、ドロローが2回で1500回復と1500のダメージ。

瑞貴のライフは23100、ももえ達のライフは2300……もうギリギリね。

「……………波動、キャンノンの、ぐす……ターンカウンターを1つ進めますわ」

ひくっ……全部墓地に送って、波動キャンノンの効果で1000×3の3000のダ

メージをぐす、与えますわ」

な、泣いてる……!!!

波動キャンノンの効果で瑞貴に3000ダメージを与えても20100も残って……

「もう何もしません、ターンエンドですわ……うあ……」

「ももえ……あ、アタシのターン、ドロー……」

……ど、どうしろつてのよ……」

モンスターをセットして、ターンエンドよ！」

ジュンコも切れたわ、こんなに理不尽だと当たり前よね……

「ふむ……戦意喪失か、ならさっさと終わらせるか

俺のターン、ドロー

神の恵みにより回復、そしてアロマージージャスミンの効果でドローして回復

アロマージーカナンガの効果でアトランティスを手札に戻す

アロマージーベルガモットの効果で自身の攻守が上昇

スタンバイフェイズ、墓地の堕天使マリーの効果により回復

手札を1枚デッキに戻してカードトレイダーの効果でデッキに戻してドローで回復

無意味だと思うが一応平和の使者を維持してライフを100支払う」

回復量はライフコストを引いて1600、回復回数は4回で2000のダメージ。

22200と300……桁が違うわね、なんと74倍差にまでなっているわ！

「アロマージーローズマリーを召喚する

最後にこれで終わりだな、アロマガードンの効果発動

1ターンに1度、自分の場にアロマモンスターが存在している時に発動できる

俺のライフを500回復し、その後自分の場のモンスター全ての攻撃力・守備力を500上昇させる

そして、俺のライフが回復した事により、ビッグバンガールの効果が発動

自分のライフが回復する度、相手に500ダメージを与える」

ビッグバンガールは大きな炎の珠を作り出し、それを2人に向かって打ち出した。

「きやああああああ!!!」

2人のライフは0となり、瑞貴の最終ライフは22700で終わった。

しかも瑞貴の最終手札枚数は7枚、1VS2とは思えない大差でこの決闘の決着はついた……

「ひぐ、ぐす……もうやです、あんなのもうやですわ……」

「うぐ……な、泣いてない、泣いてなんかないわ!」

ももえは泣き崩れ、ジュンコも強がってるけど完全に泣いている。

瑞貴も少し困ったみたいな態度、どうすればいいの……!

「(さすがにこの状況でカードを買えなんて……言いたいけど自重しておこう

しかしなんと言えればいいのか、弱かったとか言ったら明日香に殴られそうだし

頑張ったと言ってもこの大差じゃなあ……)」

「ももえ……」

「いえ、わかってるんです、負けたから泣くなんて情けないだなんて事は……
それでも、それでも今は泣かせてくださいまし……」

「……ジュンコは？」

「大丈夫です、大丈夫です！」

アタシだつて決闘者、1回や2回負けた程度で……負けた程度で！」

ダメぽいわね。

「瑞貴、私は2人を連れて帰るわ」

「そうか、わかった

後は任せた」

「ええ、さ……ももえも立って？」

ジュンコも歩けるわね？ 帰りましょう？」

「ぐす……はい、わかりましたわ」

「アタシは、ひつく、大丈夫、うぐ、なんだからあ……」

泣いている2人を連れて私はブルー女子寮に戻る。

この後、どうしようかしら？

「(ちよつとやり過ぎたかな？ まあ喧嘩を売ってきたのは向こうだからある意味自業

自得なんだけど

次に会った時はカード購入要求はしても、泣かせないように気を遣った方がいいだろうか？

優しい態度なんて俺のキャラじゃないんだけどねえ……次に会った時に決めよう」

9話【ジュンコ&ももえ↓廃寮】

今日は久しぶりに普通のデツキを組んだのよーつと、結果……なあにこれえ？

作ってる途中はともかく、後で見るとどう考えても普通のデツキじゃなかった。

今回のデツキは破棄しよう、こんなのを使ったら普通負ける、主人公ぐらいのドロ―が無いと無理だ。

さて、新しいデツキを作ろうとして……と、思ったら扉が叩かれた、こんな夜中に誰だ？

もう既に消灯時間も過ぎて0時近くなんだが……

扉を開けると……お前か明日香、こんな夜中に何の用なんだ？

とりあえずからかっておくか。

「夜這いは受け付けてないぞ」

「よばっ!？」

……んん、そんなのじゃないわ」

「チツ、叫んだら本気で追い出してやろうと思ったのに

で、本当は何の用だ？」

言い難そうにしてるが、それなら最初から来るなよ。

面倒事に巻き込まれそうな気がして嫌だな、以前の女子寮の時もこいつや枕田と浜口が呼び出したんだし。

だから帰ってくれないかね？ あいつらに関しての話なら聞くだけ聞いてもいいけど。

「その……私の用事に付き合ってくれないかしら？」

「寝言は寝て言え

丁度夜だし、寝不足は体に悪いぞ」

「その台詞、そっくりそのまま返すわ

毎日お昼休みや放課後には眠そうな顔をして、起こす私の身にもなつてちょうだい」別に頼んでないんだけどな、お前が勝手に起こすんだろぅが。

まあ、昼は俺が金を出さないと何も食えないから一応出しているだけだが……

正直自炊をした方がいいと思うんだけどねえ、こいつは。

「ちなみに用事って何だ？」

「やっと聞いてくれる気になってくれたのね……」

実はこの島の裏に特待生の寮が有るの、今は潰れてるみたいだけどそこに行きたいの

よ」

「論外、嘘ではないが本当の事でもないな、さっさと本当の事を言え」

苦そうな顔になっているし、多分本当に言いたくないのだろうが……そんなに言いたくない事か？

というか、そんなイベントって存在したっけか？

「私の兄が……そこで行方不明になったの

兄の手掛かりが少しでも欲しくて……1人で行つてもいいんだけど、心細くつてね」
「怖いし寂しいから付き合つてほしいってか？」

「……もうそれでいいわ

で、付き合つてくれるの？」

縫うように見られるが、俺としては何のメリットも無いな。

行つて途中で引き返してやろうか？ 夢中で何かを探している明日香を無視して帰るとか？

帰るかどうかは別にして、廃寮の探索となるとホラーっぽいし、1人になってオロオロする明日香を見るのも楽しそうだ。

原作でイベントが有ったかもしれないし、ついでに確認できたら確認するか。

「いいで」

「え？ 瑞貴、貴方熱は無いわよね？」

(まさかこんなすぐにな?)

気持ちには分かるが失礼じゃないか?

置いて行く気満々とはいえ、せっかく行くって言ってやったのに。

「行く気が失せた、俺は寝るから勝手にしな」

「ご、ごめんなさい……謝るから一緒に来てくれない?」

「最初からそう言えばいいんだよ、まったく……」

悔しそうな顔をするがホツとしたほうな顔もする、どうやら本当に心細かったらしい。

「そういえば枕田や浜口と一緒に……いや、今のあいつらだと余計に悪化しそうだから仕方がないか。」

軽く準備して部屋を出る、さすがに他の奴を起こしたくもないから静かにしよう。

なんとなくだけど、明日香以外でも楽しい事が起こりそうな予感がするな。

……

……

……

やってきました、廃寮へ……って、これって数年のボロさじゃないよな?

絶対かなりの年月を掃除もしてないように見えるんだが?

つうか壊れすぎ、誰かが意図して壊したとしか思えんぞ。

明日香の兄が行方不明になったのって1年か2年ぐらい前だよな？

それまで使われてたとして、いくらなんでもこれは……

花を添えてる明日香、感傷に浸るのはいいけどそれってなんだか行方不明というよりも既に死人のような扱いだな。

俺がここにいる事忘れてないか？ ここに来る間も静かだったしさ。

明日香は立ち上がり、察を睨むのはいいんだけど俺がここに（以下略）

なんというかさ、感傷に浸ってる自分に酔ってないか？

悲しいとは思うけど、俺としては理解できん……まあ俺の知り合いは誰も行方不明になつてないから当然なんだけどさ。

とはいえ、もし誰かがそうだったら……俺はどうするのかね？

「入るのか？」

「……いいえ、まだ見回り程度のもりよ

何回か調べて、無害そうなら入ってみようかと考えてるわ

「ごめんなさいね、こんな事に付き合わせて」

「構わん、着いていってやると決めたのは俺だ

悪いと思うのなら別の事で返せ」

「ふう、そうさせてもらおうわ」

懐中電灯を片手に歩き出す明日香、ちなみに俺は懐中電灯を持ってない。

普段から夜ふかしをして夜中に起きてる事が多いせいかな夜目が利くんだ。

少し時間があれば真つ暗の部屋でも殆ど見えるが……これって普通か？

自分のついで少々疑問を持ってしていると、何故か遊城達が来たお前ら何しに来たの？

静かに出てきたはずだから起こしたりしていないはずなんだが……んー？

遊城達の行動を不思議に考えていると、明日香が話しを聞いていた、どうやら廃寮の

探検に来たそうだ。

探検なんてしてる暇があるならお前らはもっと勉強したらどうだ？ 全員成績悪い

だろ？

明日香が廃寮と兄の事を話に出しても遊城達は止まらないつもりらしい、表に出して

ないがこいつ、お前らを心配してるんだぞ？

遊城達が自分の話を聞くつもりが無いと分かった時の苦い顔、それに気付かないなん

てお前らもガキだな。

俺は気付いていても無視したり、からかったりするけど最終的にはちゃんとと言う事を

聞く……かもしれないぞ？

仮に暗い話題でもからかったら相手も話しやすくなるしな、そんな気配は微塵も見せ

ないけど。

「すごいや瑞貴は何で明日香と一緒に居るんだ？」

「今更か？ それと友人でもないのに名前前で呼ぶな

なんでも、明日香が一人じゃ寂しくて心細くて怖いからって俺を強引に……無理やり
！」

「ちよつ！ 勝手な事言わないで！

それに話を大げさにし過ぎでしょ！ そこまで言つてないし強引じゃなかったじゃない！」

少し鬱陶しそうに言つてやる、明日香は慌ててたけど一応お前も認めただろ？

結局、俺を誘つた理由はイマイチわからんが……その暗い鬱陶しい雰囲気をやめろ。

「はあ、もういいわ、勝手にしなさい」

踵を返して歩き出す明日香を俺は後を追いかける。

別にもう帰つてもいいと思つたが、どうやらもう少し探索を続けるつもりらしい。

暇潰しにもなるし、そろそろ一人にして反応を見てみるかな。

遊城達から離れ、廃寮の周りを歩くが……特に何も無さそうだ。

強いて言うなら木々が多くて月明かりが少なくかなり暗く、廃寮の雰囲気も相まつて
少々不気味なぐらいか？

だからって明日香、あんまり近づくな、肩が当たるぐらい近くで服の裾を掴んでキョロキョロするな。

もしかして怖いのか？ 女の子かよ……一応女の子だけとお前って漢らしき全開つてキヤラじやなかったか？

多分、原作だと俺は居ないから1人で来たんじゃないのか？

気を張ってたとかやせ我慢だったのかね？ こうなると明日香も可愛いものだな……猫みたいで。

それでも明日香で遊ぶのは止めないけどな、俺が楽しいし見たいから。

だがこのままだと歩くのにも邪魔だし鬱陶しい……やはり別行動をするか？

こんな状態の明日香を1人にした時の反応も見てみたいし、興味も少々出てくる。

「明日香、このままだと何も進展しないし一度別行動をしないか？」

「え……？ そ、そうね！」

せつかく2人なんだし、その方が効率的よね！」

どうやら本音では嫌らしいが、一応賛成をするらしい。

素直に怖いから一緒にと言えば考えはしてやったんだけどな、考えるだけは。

集合時間を簡単に決めて早速離れる、明日香が少し挙動不審になっているが大丈夫だろう。

明日香から離れ、特に探さずに隠れて様子を見ようとどこかいい場所は無いかと思つて探す。

太い木を発見したので今一人になった明日香はどんな様子なのかを観察を始めると……どういふ事なの？

いつの間にか明日香は大男に担ぎ上げられて連れて行かれている。

俺がよそ見をしている間に一体何が起こつたんだ？　これは誘拐だろうか？

……多分、これつて原作イベントだよな？　よく考えたら明日香と遊城が偶然同時に同じ場所に来るなんて普通は無いだろうし。

でもまあ、放置しても遊城が助けるんだろうから別に俺はこのまま帰つても大丈夫だろう。

……しかし、あまり気分が良いとは言えないな。

せつかく俺が明日香の挙動不審姿を見て楽しもうとしていたのに邪魔しやがつて。

遊城が助けるイベントを成功させてやつてもいいんだが、俺の気がすまない。

明日香を助ける……助ける？　まあそのついでに何か楽しみを見つけ遊ぶか。

そうと決まれば静かにだが急いで廃寮に入る。

気絶した明日香を抱えているせいか歩みが遅かつた大男は簡単に見つけられた。

気付かれないように静かに着いていき、大部屋に到着する。

しかしこの大部屋の意味はなんだ？ 何かの実験場とか？ それとも決闘場？

つうか棺桶とか髑髏とかあるんだけど……マジで何の部屋だ？

部屋に着き、明日香の腕を縛って棺桶の中に入れた瞬間、どうやら明日香が目覚ましたらしい。

「ん……ん？ な、何よこれ!？」

「ふっふっふ、貴様には遊城十代を誘き出す餌になつてもらおう」

そう言つて持つていた……千年パズル!？」

確か俺の記憶が間違ひではなければDM時代に封印されたただか埋まつただかだつたはず。

それを掘り起こした？ あんな奴が？ そして千年パズルを扱えるようになっただと？

あの初代主人公の武藤遊戯じゃない人物に千年パズルだなんて、とてもじゃないが信じられん。

となると……ほぼ確実に偽物かな？ なんとなく気に入らない。

ついでに明日香を縛るだなんていい度胸だな、物理的か精神的かの差はあるが、明日香を縛るのは俺だけだろ。

色んな意味で気に入らないし、そろそろ加減邪魔するべきだな。

大男の背後に静かに近づき、足払いを食らわせて転ばせる。

「むおお!？」

倒れる大男の足を持ち上げて立てないように、そして手を届かせない状態にする。

大男は俯せに倒れたからこれで身動きを取れないだろう。

突然の事に戸惑っていた明日香だが、ようやく再起動してそして俺に気付く。

「み、瑞貴!？」

「さて大男、お前をこのまま引き摺りながら学園へと運んでもいいのだが……その前に全て話してもらおうか？」

黙秘は認めない、その偽千年バズルの事、明日香の事、十代の事、そして目的

全て話したらとりあえず一応仮にだが解放してやろう

だが黙秘を続けるというのなら……その股間を蹴り抜いて更に踏みつけてやろうか？」

俺は背後から足を持ち上げている体勢なので蹴ろうと思えば足は届く。

正直触れたくもないのだが危険人物の可能性が高い相手にそんな事を考える必要は無いだろう。

自分が何に手を出したのかを思い知らせてやらないといけないしな。

まあ、今後のこいつの人生なんか知った事じゃない、誘拐している時点でもっと知っ

た事じゃないしな。

誘拐犯にしたと言えば正当防衛になる……よな？

「な、何者だ貴様！」

「そんな事を言う許可はしてない、言う気が無いのなら俺から質問してやろう

最初はお前の名前から教えてもらおうか？」

「ぐううう……」

体格の割に臆病だったらしい、というかさすがに股間を潰されたくはなかったのだから。

俺も過剰防衛にしたくなかったから色んな意味で助かったがな。

何はともあれ、案外素直に話してくれた。

名前はタイタン、千年パズルを持つて闇のゲームをする決闘者として裏で通ってるらしい。

無論千年パズルは偽物、軽い暗示を掛けて錯覚を起こし、相手にプレッシャーを与えるらしい。

内容は体が消えていくタイプで人に依って消え方が変わって見えるのが欠点だそう

だ。
明日香を誘拐した目的は依頼だった遊城と戦う為の餌。

依頼主は絶対に言えないと言われ、足を股間に置いて少し力を入れても言わないので諦めた。

雇われ者が雇い主を教えるのは裏世界では最低の事らしいので、仕方無い。

どうやら他に聞き出せる事は無さそうだと思います、俺は素直にタイタンを解放する。

俺の事をかなり警戒してるが……そうだ、おもしろそうなる事を思いついた！

「なあタイタン、お前の目的は遊城を倒す事なんだろう？」

「そうだ、私はそのように依頼を受けた」

「ならおもしろい事を思いついたんだ、一口噛まないか？」

噛むんだつたらお前の事……誰にも話さないと誓おう」

「何？」

「ちよ、瑞貴?! 貴方を考えて……」

「俺が楽しそうだと思う事を考えただけだが？」

これは良い余興になりそうだ、楽しむなら全力で楽しまないと損だしな。

ふふふ、これは面白くなってきたぞ！

「明日香にも手伝ってもらおうからな

もし手伝わないのなら俺はこのままお前を置いて帰る

そして二度とお前の用事に付き合わん！」

「ぐ、それは困るわ

念の為に訊くけど、それは安全なんでしょうね？」

「安全だ、俺達に罪は無いし危険な事をするわけでもない

悪い事も十代達の悪意も全部タイタンに被って貰う」

「貴様、さすがにそれは聞き捨てならんぞ！」

タイタンは慌てているが、特に問題無いだろう？

だつてお前つて今回仕事としてでしか来た理由は無いんだろう？

別に好き好んで来たわけじゃないんだし、そんなに気にする程の事か？

「どうせデュエル・アカデミアに来るのつて今回だけだろう？」

だつたらいくら悪意を被つたつて恨みを向けられないんだからいいじゃん

こんな学園に来るような奴が好き好んで裏世界に入るわけ無いんだし

俺達が被害者扱いになつてお前が容疑者になろうが、学園としては事を荒立てたくな

いはずだろ？

ならお前は逃げるだけで追われる事も無い、何か問題でも？」

「それはそうかもしれないが……私とて、怨まれたくてこんな仕事をしているのでは無い

んだぞ？」

「金の為なんだろ？　　というかそんな仕事をしておいて恨まれないなんて無いと思うが

な

まあ色々黙っておくし仕事の手伝いもする代わりに依頼料を一部寄せ

俺に3と明日香に3でお前が4の割合でいいよな？ 了承の返事以外は聞いていな

いが」

「貴様、恨み辛みだけでは飽きたらず、金まで取るつもりか!？」

「明日香を誘拐した自分を恨め、一応お前誘拐犯だろうが

学園への不法侵入も有るし、仮に仕事だとしても正式に入ったわけじゃないだろうから確実にアウトだろ

そこまでして学園に言わないでやるって言ってるんだ、即捕まらないで逃げられるのは逆に幸運だと思うんだがね？」

ただし、警察に連絡しないとは言っていないがな、事が終わったら警察に連絡しよう。

もし事情聴取なんて事になれば俺と明日香が口裏合わせて被害者だと主張すれば大丈夫だろう……多分。

……やつぱり黙っていよう、俺の方に何か調査とかが入ったら困るし。

そういえばこの世界の警察も決闘をするのか？ 決闘で犯人を捕まえるとかなんてなったら笑いのだな。

「ぐうう、いいだろう

その代わり、キチンと手伝ってもらうからな」

「交渉成立って事で……じゃあ俺の考えを話すぞ

明日香も真面目に聞けよ？」

俺の話聞いて呆れる2人、一緒に呆れるなんて仲が良いなお前ら。

そしてお前らで顔を合わせて同時に溜め息を吐くな、寂しいじゃないか。

それはともかく、どちらも乗ってくれた。

タイトンは俺との契約も有ったし、悪役をするというノリも有ったと思う。

明日香としては金だろうか？ やっぱりちよつと搾り取り過ぎたかな？

どうせ自分は怨まれないんだしいいか、そう開き直ったような気もする。

では計画開始、まずは誘き寄せる餌の1つとしてカードを途中の道に落としておく。

内容は当然明日香のカード、十代の前で使ったエトワール・サイバーだ。

次に明日香に叫び声を出してもらおう、目的は遊城達の呼び出した。

主人公だし、絶対来るはずだ……さすがにまだ帰ったりしてないよな？

そして明日香にはこの棺桶で寝た振りをしてもらい、俺はその棺桶の後ろで身を潜める。

タイトンのトリックの1つ、白い煙を出して暗くて不気味な雰囲気を出す演出をする。

この煙ってなんだろうか？ 少し肌寒いからドライアイスか？ 別になんでもいいか。

準備が完全に整い、そして……遊城達が来た。

さあタイタン、お前の演技力を見せて貰おうか？

「あ、明日香!!」

「ふふふ、この者の魂は深き闇に沈んでいる」

「誰だ!？」

十代の言葉に煙の中から姿を現せるタイタン、なかなか威厳が出て格好いいぞ。話し方がちよつと硬いのは俺のせいかな？ 悪役としてちゃんと仕事しろよ？

「ようこそ遊城十代」

「誰だ貴様は!」

威勢が良いのはいいけどな遊城、もう少し考えたらどうだ？

下手に相手の機嫌を損ねて明日香に危害を加えられたらどうする？

まあ、主人公はそんな事を考えずに悪役に突っ走るのはお約束かな？

ついでにちゃんと事情とかを話してくれる悪役とかもお約束だな。

「我が名はタイタン、闇の決闘者」

「貴様、何者だ！ 明日香に何をしたんだ!？」

「私は闇のゲームを愛する闇の決闘者」

「ふざけんな！ 闇のゲームなんて、有るわけないだろー！」

他の奴もちよくちよく話してたが置いて、十代とタイタンの台詞だけ。

しかし、ちゃんと名乗ったのに何者だつてのは無いんじゃないか？

いや、やはりヒーローは相手をちゃんと名乗らせないとイケない……のがお約束だと思ふ。

そういえばこの世界では闇のゲームは実在しているんだつたな。

DM時代はそんな描写が多かつたし、GXでも闇のゲームつて何回かしていた気がするな。

他の作品ではどうだろう、あまり覚えていないが……まあ今はいいか。

「ふふん、試してみればわかるだろうよ小僧

ここは何人も踏み入ってはならぬ禁断の領域

我はその誓いを破る者に、制裁を下す」

「ここで居なくなつた人達はお前のせいだな！

明日香は、返して貰うぜ！」

いやいや、勝手に話しを進めたら駄目だと思ふぞ？

それと後ろの……名前がわからんがでかい奴、何鞆の中を漁ってるんだ？

貴重なシリアスで緊張感が高まっているのに台無しじゃないか。せつかく演出をして盛り上げてるのに……別にいいけど。

「私に闇のゲームで勝てるなら……遊城十代」

そしてでかい奴から決闘盤を受け取る遊城、そして即装着する。

それを探してたのはわかったけど、やっぱりシリアスが少しだけ壊れたぞ？

「望むところだ！」

「ふふふ、だが少し待つがいい

お前の相手は、私だけではない！」

「何い？」

タイタンの言葉に明日香が目を覚まし、棺桶から出てくる。

そして俺も棺桶の後ろから姿を現す。

「明日香！ 瑞貴まで!？」

突然動き出した俺達に驚く遊城達、そして名前で呼ぶなど……だが、これでは終わらないぞ？

「この者達の魂は私が握っている

つまり、この者達を動かす事も可能なのだあ」

「そんな……」

タイタンの両隣に立ち、黙って決闘盤を構える俺と明日香、タイタンも決闘盤の準備を整える。

「さあ始めよう！ 我らは3人、貴様らも3人

3対3の変則マッチだ！」

「何だって!?!」

「そんな、僕達まで!?!」

「お、俺も入ってるのか?」

この反応を見る為だけに俺は頑張った、ちよつとした遊びだから許せ。

しかし、今更だが何故タイタンの依頼人は遊城とタイタンを決闘させたかったんだろ
うか?

学園内の人物にさせられなかったのか、色々と気になる点が多いな。

とはいえ、明日香に手を出したのが運の尽き、依頼主には悪いが今回はちゃんと負けないとな……

その為に今回はかなり弱いデツキを選んでおり、明日香が使うのも俺が調整する前の
デツキに戻してもらった、嫌がっていたがな。

向こうは3人だし、多分これなら負けられるはず、主人公だし大丈夫だと思っておこ
う。

明日香はあの後、騙すのに気が引けてしたくないとは言っていたが、なんとか説得した。

命令されてだとか頼まれてだとかも有るだろうが、遊城と決闘もしてみたかったらしい。

そういう俺と初めて決闘したのも脅迫からだった……明日香は結構強引な所があるな。

「ざあ、この女のカードを返してやるがいい

お前達を誘き寄せる為に置いたカードなのだからな」

遊城が怒りの感情を滲ませながらも、明日香にカードを投げ飛ばす。

って、いやいやいやいや！　なんでそんなに真っ直ぐ飛ぶんだよ！

しかも何も驚きもしないで普通に受け取る明日香がすげえ！

この世界のカードは確かに丈夫だが、そこまで綺麗に飛ばせる程か……練習しようかな？

そして向こうの水色、でかい奴も準備が終わったらしい。

でかい奴でかい奴で統一してるけどさ、あのでかい奴って何て名前だ？

多分メインキャラの1人だろうけど、別に俺に関わりがほぼ無いのならどうでもいいか。

「ライフポイントは全員共通で8000ポイント

フィールドも全て共通でモンスターは全部で5体まで

魔法・罠も全て5枚までだ

カードを出す時には注意するんだな

順番は貴様らが決めるといい、私はいつでも構わん」

「……なら翔、瑞貴、俺、お前、隼人、明日香の順番だ」

「いいだろう、さあ、闇のゲームを始めよう！」

「決闘！」

威勢が良いのは遊城だけで水色は怯えてるしでかい奴は突然の決闘というのもあつ

て挙動不審。

それで大丈夫……じゃないだろうな、こいつら本当に勝てるのか？

負けるつもりとはいえ、一応ちゃんと戦うからな、俺は！

「ぼ、僕のターン……僕はモンスターをセットしてターンエンド！」

最初のターンは様子見というのも有るだろうが、伏せカードも無しか。

本人の意識としては怖いし、最初だし、とりあえず守ったつてところか？

そんなので本当に大丈夫なのかねえ？ 怯える様子を見るのは楽しいが、弱いのは困

るぞ。

「俺のターン、ドロー

熟練の青魔道士を召喚する

続いて魔法カード、融合賢者を発動する、このカードの効果によりデッキから融合を手札に加える

そして魔法カードの発動により、熟練の青魔道士の効果が発動

自分、または相手が魔法カードを発動する度、このカードに魔力カウンターを1つ乗せる

続いて魔法カード、召喚師のスキルを発動する

デッキよりLV5以上の通常モンスターを1体、手札に加える

俺はこの効果によりデッキからLV5以上の通常モンスターであるカース・オブ・ドラゴンを手札に加える

そして魔法カードの発動により、熟練の青魔道士に魔力カウンターを1つ乗せる

次は永続魔法だ、凡骨の意地を発動する

ドローフェイズ時にドローしたカードが通常モンスターだった場合、相手に公開する事でもう1枚ドローできる

魔法カードの発動により、熟練の青魔道士に魔力カウンターが全部で3つ乗った」

「な、何を狙ってるんだ？」

「熟練の青魔道士の効果発動

魔力カウンターが3つ乗ったこのカードをリリースして発動する

デツキ・手札・墓地より暗黒騎士ガイアを特殊召喚する

俺はこの効果により熟練の青魔道士をリリースして、デツキから暗黒騎士ガイアを特殊召喚だ」

「あ、暗黒騎士ガイアだって!?

あの武藤遊戯さんも使っていたモンスター!」

別に誰が使ってもいいだろうが、今は俺のモンスターだ。

まあ、本命はこつちだけだな。

「魔法カード、融合を発動する

手札のカード・オブ・ドラゴンと場の暗黒騎士ガイアを融合

融合召喚、竜騎士ガイア」

遊戯王名物、乗っただけ融合。

暗黒騎士ガイアの馬に乗っていた騎士がカース・オブ・ドラゴンに乗っただけ。

うーん……暗黒騎士ガイアの時はいいのだが、こうなるとあまり格好良くないな。

「続いて永續魔法、螺旋槍殺を発動

自分の暗黒騎士ガイア・疾風の暗黒騎士ガイア・竜騎士ガイアが守備表示モンスター

に攻撃した時

これらのモンスターは貫通効果を得る、守備モンスターを出した所で無駄だ」

「そんなあ！」

「バトルフェイズ、竜騎士ガイアで守備モンスターに攻撃」

セットされていたモンスターはジャイロイドか……まあいいだろう。

「うぐっ……じゃ、ジャイロイドは1ターンに1度、戦闘では破壊されない！」

「だが貫通効果による戦闘ダメージは受けてもらう」

そして竜騎士ガイアが螺旋槍殺の効果で相手に戦闘ダメージを与えた時

デッキからカードを2枚ドロし、1枚を墓地へ捨てる

よってカードを2枚ドロ……1枚を捨てる

運が悪かったな、速攻魔法発動、融合解除

場の融合モンスターをEXデッキに戻し、融合素材となったモンスターを自分の場に

特殊召喚する

この効果により竜騎士ガイアをEXデッキに戻し、カース・オブ・ドラゴンと暗黒騎

士ガイアを特殊召喚する」

「ちよっ！」

「バトルフェイズの特殊召喚により、これらのモンスターは攻撃ができる

バトルフェイズ続行、暗黒騎士ガイアでジャイロイドに攻撃

螺旋槍殺の貫通効果は暗黒騎士ガイアも適用される、よって貫通ダメージだ」

ジャイロイドの守備力は1000、そして竜騎士ガイアの攻撃力は2600、暗黒騎士ガイアは2300だ。

貫通合計ダメージは2900、8000から開始だから残りライフは5100になるな。

「2回の攻撃によつてジャイロイドは破壊

だが残念ながらまだカース・オブ・ドラゴンの攻撃が残っている

カース・オブ・ドラゴンで水色に直接攻撃」

「操られても水色呼ばわりつてうわあああああああああ!!!」

攻撃力は2000だから残りライフは3100だな。

ちよつと性急過ぎたか？ とはいえ、デッキは加減しても決闘で手加減するのはあまり好きではないのでな。

「バトルフェイズを終了してメインフェイズ2だ

手札のモンスター、沼地の魔神王の効果発動

メインフェイズにこいつは手札から墓地へ捨てる事で、デッキから融合を手札に加える

俺はこの効果により、沼地の魔神王を捨て、デツキの融合を手札に回収
そして魔法カード、融合を再び発動

場のモンスター2体を融合し、竜騎士ガイアを融合召喚

俺はこれでターンエンドだ」

手札が無くなってしまったが、まあいいだろう。

まさか螺旋槍殺の効果でドロウしたカードにこの2枚が入っているとは……

残っていた手札は疾風の暗黒騎士ガイアだったんだが、どうせこのターンは出せない
し気にしない。

さて、次は主人公であるお前のターンだぞ、遊城。

お前なら攻撃力2600のモンスター程度、軽々と超えてくるんだろう？

いきなり4900もの大ダメージを与えておいて、手加減したデツキですって？

誰が信じるのよ、そんな言葉！ 普通の決闘ならもう終わってたじゃない！

瑞貴は満足そうな顔をしながらちよつとやり過ぎたとも思っているような器用な顔
をしてるわね。

一応、本当に手加減しているつもりらしいからいいけど……大丈夫なのかしら？
「へへっ、そういうや瑞貴と決闘するのは初めてだっけ？」

こんな状況だけでもちよつと燃えてきたぜ！

俺のターン、ドロー！」

十代はやる気満々っぽいわ、相変わらず元気ね。

だけど攻撃力2600のモンスターをそう簡単に超えられるかしら？

「俺は魔法カード、融合を発動！」

手札のE・HERO ワイルドマンとネクロダークマンを融合！

現れる！ E・HERO ネクロイド・シャーマン！」

なんか呪術師っぽいモンスターね、アレ。

攻撃力1900とあまり高くないのに攻撃表示？

どういう意図でこのモンスターを……

「ネクロイド・シャーマンの効果発動！」

ネクロイド・シャーマンが特殊召喚に成功した時、相手の場のモンスターをリリースする！

その後、相手の墓地のモンスター1体を相手の場に特殊召喚するぜ！

俺は竜騎士ガイアをリリースし、墓地のカース・オブ・ドラゴンを守備表示で特殊召

喚する！」

なるほど、そんな効果を持っていたのね。

カース・オブ・ドラゴンの守備力は1500、これならネクロイド・シャーマンでも勝てるわ。

「更に俺は墓地のネクロダークマンの効果を発動！」

このモンスターが墓地に存在する場合、1度だけE・HEROをリリース無しで召喚できる！」

俺はこの効果により、手札のE・HERO エッジマンを召喚だ！」
攻撃力2600のモンスター……さすがね十代。

そして瑞貴の場に出したカードは全て永続魔法とモンスターののみ。

この攻撃を防ぐ手段は無いわ！」

「バトルだ！ エッジマンでカース・オブ・ドラゴンに攻撃！」

エッジマンには相手の守備モンスターを攻撃した時、貫通ダメージを与える効果がある！」

行け、エッジマン！ パワー・エッジ・アタック！」

エッジマンの攻撃でカース・オブ・ドラゴンは破壊、守備力との差分でダメージは1100ね。

残りライフは6900、そして次はネクロイド・シヤーマン……

「まだだ！ ネクロイド・シヤーマンで直接攻撃！」

ダーク・シャドウ・ストライク！」

「……………ふん」

だからどうしたとでも言いたいような瑞貴の態度にさすがの十代も少々困り顔。

一気に3000ものダメージを与えられ、残りライフが5000になったのに平気そうな姿はあまり見ないわね。

私もどうしてこんな態度なのか気になるけど……一応負けるつもりだからもつと来いって言うつもりなのかしら？

最初の展開を考えると、やっぱりそんな気は無いようにしか見えないけど。

「(そういえばネクロイド・シヤーマンの効果はアニメではリリースだったな

OCG効果では破壊だし、リリースのままなら色々なモンスターを処理できて有用なモンスターだったろうに……

スターダスト・ドラゴンとか、シユーティング・スター・ドラゴンとかその辺り)」

「カードを1枚伏せて、ターンエンドだ」

「私のターン……の前にだ

これが闇のゲームだという証拠を見せてやろう」

タイタンが偽千年パズルを掲げる、すると光を放って十代達の目を眩ませる

それと同時に黒い煙も出して……事情を知っている私達はいいけど、十代達にとってはどう見えるのかしら？

なんでも、この煙には痺れ薬が混ぜられていて、吸った者は足が動かなくなるらしいわ。

手は動くみたいだけど、これで闇のゲームからは逃げられないと印象付けるみたい。

「明日香の体が……瑞貴の体も消えてる!？」

十代達には消えて見えるらしいけど私の目には何の変化も無い。

私と瑞貴は術の効果も方法も知ってるので効果が無いみたいね。

しかも薬も解毒剤を元々服用してるからそっちも効かないからあまり緊張感が無いわ。

瑞貴がタイタンに私達のライフが減れば瑞貴の姿を、十代達のライフが減れば私の体が消えるようにと言っていたわ。

十代達にはどういう風に見えるのか興味があるのだけど、一応操られているという事らしいから聞けないわね。

うーん……私達を心配する十代達の姿を見ると罪悪感が出てくるわ、ごめんね十代達。

「お前……卑怯だぞー！」

「ふふん、私達のライフが減ればこの男が

そしてお前達のライフが減ればこの女が消えるのだ

お前達はどちらか1人しか助けられんのだよ！」

「何だ?!？」

「そんな!？」

「酷いんだなー！」

「ふはははははは、何とでも言うがいい！ 私のターン、ドロー！」

私はフィールド魔法、万魔殿―悪魔の巣窟―を発動する！」

タイタンのフィールド魔法により、辺りは不気味な雰囲気のある場所が変わった。

こんな場所のフィールド魔法なんて、闇の決闘者の名は伊達じゃないって事かしら？

「さしずめ……地獄の一丁目とでも言っておこうか？」

私はジェネラルデーモンを召喚する

このモンスターは万魔殿―悪魔の巣窟―が存在していなければ破壊されてしまうが、既に発動されているので問題無い

更に装備魔法、デーモンの枷を発動する！

このカードを装備したモンスターはLVが1下がり、更に攻撃力が700低下する！

私はこのカードをエッジマンに装備させ、攻撃力を1900まで下げる！」

「エッジマンの攻撃力が……」

「続いて装備魔法、墮落を発動！」

このカードは自分の場にデーモンモンスターが存在しなければ破壊されてしまう

だが、私の場にはジエネラルデーモンが存在しているので問題無い

このカードを装備したモンスターのコントロールを得るカードだ

私はこのカードもエッジマンに装備させ、そのモンスターのコントロールを戴く！」

「な、攻撃力の下がったエッジマンを奪うだつて!？」

「ふふふ、墮落にはデメリットも存在している

相手のスタンバイフェイズ毎に私達は800のダメージを受けてしまうのでな

ダメージを受けずに貴様のモンスターを全て消すには……こうするのだ！」

バトル！ 攻撃力の下がったエッジマンでネクロイド・シャーマンに攻撃！」

エッジマンの拳とネクロイド・シャーマンの拳がぶつかり合い、お互いに破壊される。

同じ攻撃力だから相討ち……ヒーロー同士の同士討ちって見ているとちよつと嫌ね。

「俺のモンスターが……」

「ふはははははは！ さあ、これで貴様の場にモンスターは存在しない！」

「続いてジエネラルデーモンで直接攻撃！」

「まだだ、ヒーロー達の絆はこんなもんじゃ破壊されねえ！」

罨カード発動！ ヒーロスピリッツを発動！

E・HEROが戦闘で破壊されたターンのバトルフェイズ時、このカードは発動できる！

相手モンスターからの戦闘ダメージを1回だけ0にする！」

同士討ちでも、E・HEROは戦闘で破壊されたから発動できたのね。

やはり簡単にはいかないみたいね……ふふふ、負けるつもりと分かっているわ！

「ふん、まあいいだろう」

私はカードを1枚伏せ、ターンエンドだ」

こちらの場には瑞貴の永続魔法が2枚に伏せカード、そして万魔殿にジェネラルデーモンね。

十代達の場合にはカードが1枚も無い状態……ちよつと危ないかしら？

次は……そういえば私、彼の事知らないのよね、誰かしら？

「俺のターン、ドローなんだな！」

俺はモンスターをセットし、更に伏せカードを2枚出してターンエンドなんだな！」

モンスターを出して伏せカードが2枚……

次は私のターン、どうしようかしら？

「私のターン、ドロロー！」

魔法カード、強欲な壺を発動、デッキからカードを2枚ドロロー！

そして私も魔法カード、融合を発動！

手札のエトワール・サイバーとブレード・スケーターを融合し、サイバー・ブレイダーを融合召喚するわ！

更に魔法カード、融合回収を発動！

墓地の融合1枚と、融合に使用したモンスター1体を手札に加える！

私はこの効果により墓地の融合とエトワール・サイバーを手札に加えるわ！

続いて魔法カード、戦士の生還を発動！

墓地の戦士族モンスター1体を手札に加える！

私は墓地のブレード・スケーターを手札に加え、そして融合を発動！

先ほどと同じようにエトワール・サイバーとブレード・スケーターを融合、サイバー・ブレイダーを融合召喚！」

……あ、やり過ぎた！

瑞貴！ こっち見て私に見えるようにニヤニヤしないで！

ああああ……ついやつちやつたわ、最初に手札を見た時は1体だけにしようと思って

たのに！

いえ、もう終わった事を言っても仕方ないわ、このままやるしかない！

「バトルよ！ 最初はジエネラルデーモンで守備モンスターに攻撃！」

セツトされていたモンスターはサングラスをかけたハリモグラみたいなモンスター？

守備力は1300と低いし、簡単にジエネラルデーモンで破壊できた。

「この瞬間、ユーカリ・モールの効果が発動するんだな！」

このモンスターが戦闘で破壊された時、デツキからコアラモンスターを1体、特殊召喚するんだな！

デツキからビッグ・コアラを特殊召喚するんだな！

更に罫カード、獣道を発動！

自分のモンスターが破壊された時、デツキから獣族モンスター1体を手札に加える！

俺はデツキからコアラッコを手札に加える！」

攻撃力2700のビッグ・コアラね……

そして場のモンスターも1体、これは無理ね。

「残念ながら私のモンスター達では敵わないわね

私はカードを1枚伏せて、ターンエンドよ！」

私も全力でやり過ぎたわ、この後大丈夫かしら？

「ぼ。僕のターン、ドロー！」

魔法カード、強欲な壺を発動！ デッキからカードを2枚ドローする！

……よし、僕は魔法カード、融合を発動！

手札のサイクロイド2体を融合して、ペアサイクロイドを融合召喚する！」

攻撃力1600のモンスターね、だけどそれだけじゃないんでしょ？

じゃないと出した意味が無いんだから、でも甘いわよ！

「相手モンスターが2体になったこの瞬間、サイバー・ブレイダーの永続効果発動！

サイバー・ブレイダーの攻撃力は2倍となり、攻撃力は4200となる！」

「こ、攻撃力4200!？」

ま、まだだよ！ 魔法カード、融合回収を発動！

墓地の融合と融合に使用したモンスター、ジャイロイドを手札に戻す！

そしてもう1度融合を発動！ 手札のスチームロイドとジャイロイドを融合！

スチームジャイロイドを融合召喚だ！」

機関車にヘリコプターの羽がくっついただけのようなモンスターね。

攻撃力は2200で、攻撃力の下がったサイバー・ブレイダーには勝てるけど……

「サイバー・ブレイダーの永続効果よ

相手の場のモンスターが3体になったこの場合、相手の場のカードは全て効果が無効になる！

もし伏せカードを使えるかもしれないとか、モンスター効果を発動しようとか考えても無駄よ

全ての効果が無効になっている今、何を発動しても効果が発揮される事は無いわ」「う……だ、だったら僕はまだ通常召喚していいい！」

モンスターをセットして、僕達の場のモンスターは4体だ！

バトル！ ペアサイクロイドは相手に直接攻撃ができる！

ペアサイクロイドで直接攻撃だ！」

ペアサイクロイドが私に向かって突撃、体当たりしてきたけど……まだ大丈夫よ。

私達のライフは5000、残りライフは3400とまだ十分ね。

「まだまだ！ スチームジャイロイドでサイバー・ブレイダーに攻撃！」

同じように突撃してくるスチームジャイロイド、サイバー・ブレイダーは破壊される。

攻撃力差は100、よって私達の残りライフは3300になったわ。

伏せカードを使ってもよかつたんだけど、今は使う必要は無い。

「よし！ ビッグ・コアラでもう1体のサイバー・ブレイダーに攻撃！」

「1体を通ったからって次も通るとは限らないわよ？」

罨カード、ライジング・エナジーを発動！

このカードは手札を1枚捨て、場の表側表示モンスター1体の攻撃力をターン終了時まで1500アップさせるカードよ

サイバー・ブレイダーの反撃、スケートブレード・スラッシュ！」

相変わらず突撃ばかりのモンスターを華麗に躲し、横顔を蹴りつけるサイバー・ブレイダー。

サイバー・ブレイダーの攻撃力は3600、反撃のダメージで900のダメージね。

十代達の残りライフは2200、ライフ差は1200とまだ結構大きいわね。

「ご、ごめん隼人君……ターンエンド」

もう1人の名前って隼人って言うのね、今知ったわ。

えと、隼人君ね、憶えておかないと。

「俺のターン、ドロロー」

魔法カード、強欲な壺を発動、デッキからカードを2枚ドロローする

……魔法カード、闇の量産工場を発動

墓地の通常モンスター2体を手札に加える

俺は墓地の暗黒騎士ガイアとカース・オブ・ドラゴンを手札に加える

そして俺はモンスター・アイを召喚する」

攻撃力250の目玉の集合体……き、気持ち悪い！

なによこのモンスターは!? 何がしたいの!?

「モンスター・アイの効果発動

ライフを1000支払い、墓地から融合を1枚手札に加える

これで俺の手札に融合のカードが手札に戻った」

そ、そういう効果なのね……でもライフコストがちよつと多いわね。

これで私達の残りライフは2300、これ本当に負けるんじゃないかしら？

「魔法カード、融合を発動

俺は手札の通常モンスター2体を融合する」

あら？ 通常モンスター？ ちよつと言い方がさつきと違うんじゃない……

「始祖竜ワイアームを融合召喚」

現れたのは蒼銀の体をした腕と足の無い、ぶつちやけ蛇に翼を生やしただけっぽい竜。

だけどこのモンスターは……多分ヤバイ！

「こいつは通常モンスター2体を融合素材とするモンスターだ

始祖竜ワイアームは場に1体しか存在できないという制限が有るが……

こいつがモンスターゾーンに存在する限り、通常モンスター以外とは戦闘破壊されず

自身を除く、効果モンスターの効果を一切受け付けない」

「効果を受け付けないモンスターだって!?」

「す、すげえ……しかも攻撃力2700か!」

「バトルフェイズだが……後で高い攻撃力のモンスターを出されては困るな

モンスター・アイでペアサイクロイドに攻撃」

目玉のビームがペアサイクロイドに当たるけど、それを弾き飛ばしてモンスター・アイに突撃。

目玉だから玉なのにボーリングのピンみたいに吹っ飛んでいったわ……ストライク!

って、そうじゃないでしょ! 攻撃力250で1600に攻撃って、自爆ダメージが凄いわよ!

1350ものダメージって、私達の残りライフが950にまで減っちゃったじゃない!

「じ、自滅?」

「後で高攻撃力で殴られるより、最低限のダメージに抑えたただけだ、戦闘を続行する

(とは言うものの、サイバー・ブレイダーの効果で攻撃力が2倍になったら勝ってしまうな

あのでかい奴の伏せカード……明日香の攻撃を止めなかったのはユーカリ・モールと獣道を発動する為だろう

となると、あの伏せカードは攻撃を止めるカードの可能性は十分に高いな

まあ、手加減してやると決めた手前、ちゃんと手加減するか)

サイバー・ブレイダーでペアサイクロイドに攻撃する」

サイバー・ブレイダーの蹴りでペアサイクロイドは粉碎、粉々にまで吹っ飛ばされたわ……やりすぎじゃない？

攻撃力は2100と1600だから500のダメージ、十代達の残りライフは1700ね。

「続いて始祖竜ワイアームでスチームジャイロイドに攻撃」

ワイアームは大きく息を吸い込み、プレスとかでも出す……のかと思ったら尻尾で弾き飛ばした。

その吸った息は一体なんだったのかしら？ 勢いを付ける為だけとか？

とにかく500のダメージで残りライフは1200と、私達のライフ950とは250しか差が無い。

「ジェネラルデーモンで……いや、ここは攻撃しない

メインフェイズ2、ジェネラルデーモンを守備表示に変更する」

「ここで攻撃しない？ どういうつもりなのかしら？」

わざと負けるというのを実行する為？ それともまた別の理由が……

「俺はこのままターンエンドだ」

「なら俺のターンだ、ドロロー！」

俺はE・HERO スパークマンを召喚！ 更に装備魔法、スパークガンを装備する

！

このカードはスパークマンにしか装備できないカードだ」

スパークマンがちよつと無骨で大きな銃を手に持った。

あのカードの効果は……何かしら？

「スパークガンの効果発動！

自分のメインフェイズ時、表側表示の場に存在するモンスターの表示形式を変更する

！

俺はこの効果で明日香のサイバー・ブレイダーの表示形式を変更するぜ！」

「し、しまっ！」

「サイバー・ブレイダーの相手が2体存在する時に上がるのは攻撃力だけ

今のサイバー・ブレイダーの守備力は僅か800！

翔のセットされていたサイクロイドを反転召喚し、攻撃表示にする！

バトルフェイズだ！ サイクロイドで守備力800のジェネラルデーモンに攻撃！
更にスパークマンでサイバー・ブレイダーに攻撃だ！」

サイクロイドの相変わらず変わらない突撃でジェネラルデーモンは破壊される。

続いてスパークマンの手から発射された電撃でサイバー・ブレイダーも倒された。

「くっ、私のサイバー・ブレイダーが……」

「(ふむ……ミラクル・フュージョンでもドロローしてE・HERO ワイルドジャギーマンを出すと予想したんだがな

予想が外れたな……こちらの場を壊滅か荒すだけ荒らしてくると思ったんだがね

どうやら俺の考えすぎらしい、今の攻撃だけならジェネラルデーモンは守備表示にしないでよかったな

予想以上ではなく、予想以下の行動で出し抜かれたか、勝ってもらわないと困るから特に問題は無いな)」

「バトルを終了し、スパークガンの効果を再び発動！

サイクロイドとスパークマンを守備表示に変更する！

そしてスパークガンは効果を3回発動した後、破壊されてしまう……俺はこれでターンエンドだ！」

なるほど、だからサイクロイドの攻撃表示も強気だったのね。

ワイアームが残ってるのに攻撃力1000のサイクロイドを攻撃表示だなんて変だ
と思つたのよね。

「(隣の2人が強すぎて私の影が……い、いや! 私は悪くないはずだ!)

次は私だ、私のターン、ドロ―!

私は罫カード、デーモンの雄叫びを発動する!

ライフを500支払い、私の墓地に存在するデーモンモンスターを1体、特殊召喚す
る!

ただし、このモンスターはリリースできず、エンドフェイズには破壊されてしまうが
……

私は墓地よりジェネラルデーモンを特殊召喚!

更に自分の場にデーモンモンスターが存在する事により、手札のジェノサイドキング
デーモンを召喚する!

このモンスターはデーモンモンスターが存在しなければ召喚・反転召喚ができないの
でな―

「デーモンモンスター……だが、そいつには自分のスタンバイフェイズにライフを支払
わなければならない!

残りライフの少ないお前には、ちよつと厳しいモンスターなんじゃないか?」

「心配ご無用！ この万魔殿が存在する限り、デーモンモンスターはライフコストを支払う必要は無いのだよ！

更に装備魔法、デーモンの斧をジェノサイドキングデーモンに装備させる！

このカードは装備モンスターの攻撃力を1000ポイントアップさせるのだ！

これでジェノサイドキングデーモンの攻撃力は3000！」

攻撃力2100のジェネラルデーモン、攻撃力3000のジェノサイドキングデーモン。
ン。

そして攻撃力2700の始祖竜ワイアーム……十代の場のモンスターでは耐えられない！

「バトルだ！ ジェネラルデーモンでジャイロイドに攻撃！」

「ここだあ！ カウンター罠、攻撃の無力化を発動！」

相手モンスターの攻撃を無効にし、バトルフェイズを終了させる！」

な……アレは隼人君がずっと前に伏せていたカード!?

ずっと使わないから何かと思っていたけど、まさか攻撃の無力化だとは思わなかったわ。

何度も使いたかったでしょうに、使わないで……タイミングを図っていたのかしら？

「チィ……仕方ない、これでエンドフェイズだ

このエンドフェイズでジェネラルデーモンはデーモンの雄叫びの効果で破壊される
だが！ 場のデーモンモンスターが戦闘以外で破壊されて墓地へ送られた時、万魔殿
の効果が発動！

破壊されたモンスターのLV未満のデーモンモンスターをデッキから1枚、手札に加
える！

私はLV3のデスルークデーモンを手札に加えさせてもらおう！

攻撃力30000のジェノサイドキングデーモンと攻撃力27000の始祖竜ワイアー
ムの2体ね。

私達のライフは450、十代達のライフは1200、いつ終わっても不思議じゃない
わ。

一応十代達の場合にモンスターは2体いるけど、隼人君のデッキはおそらく獣族デッキ
のはずよね？

翔君の機械族、十代の戦士族、それに合わせた獣族なんて事は無いはずだし、どうす
るのかしら？

「俺のターン、ドローなんだな！

魔法カード、強欲な壺を発動して2枚ドローする！

そして俺は魔法カード、融合を発動なんだな！

手札のラツコアラとコアラツコを融合して、コアラツコアラを融合召喚するぞ！」
なんか、異様に腕が太くて目つきが悪いコアラが出てきたわね。

私の持つてる可愛いコアラのイメージが崩れて……んん！ なんでも無いわ。

「そしてそのモンスターが通常モンスターでしか倒せないのなら、通常モンスターを出すんだな！」

俺は十代のスパークマンと、翔のサイクロイドをリリース！

出てこい！ ビッグ・コアラ！」

また出てきたわね、ビッグ・コアラ！

さっきの強欲な壺で2枚目を引いたのかしら？

そして攻撃力は2700、ワイアームと同じか……

「そして俺はコアラツコアラの効果を発動するんだな！」

手札から獣族モンスター1体を墓地へ送り、選択した相手モンスターを破壊する！

俺は手札のデス・コアラを墓地へ送り、俺が選択するのはジェノサイドキングデーモンだ！」

「甘いわあ！ ジェノサイドキングデーモンの効果発動！」

このモンスターが相手カード効果の対象となった時、サイコロを振り、2・5が出た場合

その効果を無効にし、破壊するのだあ！」

「そ、そんな効果が!?!」

地面から1から6までが書かれた珠が現れ、火が珠に移っていく。

そして火の移動が終わった場所は……2だった。

「出た目は2、よって貴様のコアラツコアラは破壊される！」

「ううう……だ、だけどもまだなんだな！」

ビッグ・コアラで始祖竜ワイアームに攻撃！」

「ふん、相討ちする気か？」

「相討ちなんてしないんだな！」

俺は速攻魔法、百獣大行進を発動するんだな！

このカードは自分の場の獣族モンスターの数だけ、自分の場の獣族モンスターの攻撃力を2000アップさせる！

今、俺の場には獣族モンスターはビッグ・コアラだけ、よって攻撃力は2000アップし、2900だ！

いつけええええ！ ビッグ・コアラ！ ユーカリ・ボムだあ！」

獣族は突進しかりたくないのかしら？ そんな事を考えながらも破壊されるワイアーム。

こっちのダメージは200、残りライフは250ね……

「俺はカードを1枚伏せて、ターンエンドなんだな

そして百獣大行進の効果はエンドフェイズに無くなってしまう」

ビッグ・コアラの攻撃力は2700に戻った。

これならジェノサイドキングデーモンでも勝てるわね。

そして、その攻撃力の差分は300、十代達のライフは1200だったわね。

もしここで私が攻撃力1000のモンスターを出せば……ふふ、そんな事無いでしょうね。

「私のターン、ドロー！」

サイバー・チュチュ……サイバー・チュチュ!?

なんでここでジャスト攻撃力1000をドローするのよ!

でも、やっぱり手加減なんて私できないし……ええい、もう知らない!

「サイバー・チュチュを召喚！」

バトルよ! サイバー・チュチュは相手の場に自身の攻撃力以上のモンスターしか存

在しない場合、直接攻撃ができる!

サイバー・チュチュで直接攻撃!

「うっ……ぐわあ!」

「隼人君!」

「隼人！」

これで十代達の残りライフは200、これで終わりかしら？

「だ、大丈夫……なんだな」

「大丈夫ならいいでしょう？」

ジェノサイドキングデーモンでビッグ・コアラに攻撃！」

デーモンの斧を装備したジェノサイドキングデーモンの攻撃力は3000！

ビッグ・コアラの攻撃力は2700！ 悪いけど、これで終わりよ！

「ま、まだだ！……まだ終わらないんだな！」

罨カード、メタル化・魔法反射装甲を発動するんだな！

このカードは発動後、装備カードとなって自分の場のモンスター1体に装備する！

俺はビッグ・コアラに装備するんだな！

そして、装備モンスターの攻撃力と守備力を300ポイントアップさせる！」

「攻撃力を同じにしてきたのね……だけど、メタル化のもう1つの効果は適用されない！」

そのカードは装備モンスターが攻撃した場合にのみ、戦闘する相手モンスターの攻撃力の半分をアップするカード

相手ターンに発動しては、ただ攻撃力と守備力が300アップするだけのカードよ」

「そうだ、そうだけど！」

ジエノサイドキングデーモンを倒すには十分なんだな！」

ジエノサイドキングデーモンの持つ斧とビッグ・コアアの体当たりで相打ち、お互いに破壊となった。

タイタンの手札に加えたデスルークデーモンは、ジエノサイドキングデーモンが破壊された時に蘇生させるカード。

だけど今は私のターン、私の手札に無ければ効果は発動できないわ。

さあ、私達の手札はタイタンのデスルークデーモンのみ。

場には攻撃力10000のサイバー・チュチュと凡骨の意地、螺旋槍殺とフィールド魔法の万魔殿だけ。

次は翔君のターンだけど、場にはカードが1枚も無いし手札も無い状態……どうなるかしら？

「私はこれでターンエンドよ！」

「ぼ、僕のターン……」

ここが正念場だからか、翔君は手が震えてドロウできない。

頑張つて翔君！ ここで勇気を見せなさい！

「翔！」

「あ、アニキ……」

「大丈夫だ、このターンさえどうにかなれば俺がなんとかしてやる！」

だから頑張れ翔！ まだ終わったわけじゃない！」

「う、うん……僕のターン、ドロロー！」

十代の言葉に恐怖はまだまだ残っているけど、なんとかドロローする翔君。

まだ手を震えさせながら、ドロローカードを見て……なんとかホツとしているわ。

「僕は、このままターンエンド！」

何も出さない……何をドロローしたのかしら？

「俺のターン、ドロロー」

魔法カード、龍の鏡を発動する

自分の場、または墓地より融合素材を除外し、ドラゴン族の融合モンスターを融合召

喚する

俺は墓地のカース・オブ・ドラゴンと暗黒騎士ガイアを除外融合

最後はこいつで締めないとこのデッキじゃないんでな、竜騎士ガイアを融合召喚だ」

始祖竜ワイアームは出さなかったのね。

瑞貴の言うとおり、あのデッキは竜騎士ガイアがメインのモンスターみたい。

でなければ螺旋槍殺なんて専用魔法カードなんて入れていないものね。

……ところで瑞貴、結局凡骨の意地の効果つて誰も使わなかったわね。

「(ロイドで何も出さないと……)」

バトルフェイズ、竜騎士ガイアで直接攻撃だ」

「僕は手札のカイトロイドの効果発動！」

手札のこのカードを捨てる事で、1度だけ相手の直接攻撃による戦闘ダメージを0にする！」

「……まあいい、ならサイバー・チュチュで直接攻撃だ」

「墓地のカイトロイドの効果発動！」

このカードが墓地に存在している時、決闘中に1度だけだけど

相手の直接攻撃のダメージを1度だけ0にする！」

「(アニメロイドはこれが面倒なんだよな……まあ、遊城に最後を決めてもらうか

その為に態々始祖竜ワイアームではなく竜騎士ガイアで、倒せるモンスターを選択したんだからな)

俺はこれでターンエンドだ」

次は十代のターン……私達のライフは残り250、十代達のライフは200。

お互いにもう一撃で終わっても不思議じゃない状態ね。

「へ……へへ……このドロローで全員の運命が決まるとなると、なんかドキドキするな

俺のターン、ドロー！

いよっしゃあ！ 手札が1枚の時、E・HERO　バブルマンは手札から特殊召喚でききる！　来い、バブルマン！」

攻撃力が800のモンスターを特殊召喚？

手札がもう無いのに、守備表示でもない？

「バブルマンの効果発動！

このモンスターが召喚・特殊召喚された時に場にカードが1枚も無い場合

デッキからカードを2枚ドロウする！　バブルマンの効果で俺は2枚ドロウだ！」

ちよっ！

「更に魔法カード、強欲な壺を発動！

俺はデッキからカードを更に2枚ドロウする！」

ま、待つて！

「更に魔法カード、ホープ・オブ・ファイブスを発動！

墓地のE・HEROを5体選択し、それらのモンスターをデッキに戻してシャッフル

そしてカードを2枚ドロウする！

俺は墓地のワイルドマン、ネクロダークマン、ネクロイド・シャーマン、エッジマン、

スパークマンをデッキに戻す

そしてシャツフル……その後、2枚ドロード！」

ま、待って！ 待って！

なんでドロードした手札が1枚から4枚にまで増えてるの!?

「魔法カード、バブル・シャツフルを発動！」

自分の場にバブルマンが存在している時のみ発動可能！

攻撃表示のバブルマンと相手モンスター1体を守備表示にする！

俺は竜騎士ガイアを選択する！」

竜騎士ガイアが守備体勢になるけど、その守備力は2100とまだまだ高い……方？
だけど、バブルマンも守備表示にして一体どうする……

「更に守備表示にしたバブルマンをリリースし、E・HEROを手札から特殊召喚する！
バブルマンをリリースして、手札のエツジマンを特殊召喚だ！」

さっきデッキに戻したエツジマンをドロードしたの!?

「そして俺はまだ通常召喚をしていない！」

俺はE・HERO フェザーマンを召喚し、魔法カード、ミラクル・フュージョンを
発動！

自分の場、または墓地から融合に必要なモンスターを除外し、E・HEROを融合召喚する！

俺は場のフェザーマンと、墓地のバブルマンで融合！ 現れる！ E・HERO セイラーマン！」

ど、どういう事なの？

「セイラーマンでサイバー・チュチュに攻撃だ！」

いつけえええええええ！ アンカー・ナックル！」

手に巻きつけているアンカーを射出して、サイバー・チュチュをアンカーが繋がっている鎖でぐるぐる巻きに……

そしてその鎖を思いっきり引っ張ってサイバー・チュチュを回して、自分で回ったわけじゃないから目を回してしまったわね。

目を回してフラフラになってる所をセイラーマンはアンカーを頭に叩き落として……結構酷い攻撃だったわ。

「ぬうううう……」

セイラーマンの攻撃力は1400、サイバー・チュチュの攻撃力は1000の攻撃力差は400。

残りライフが250の私達のライフは無くなったけど十代はまだ続ける気みたい。

場には攻撃力2600で貫通効果を持ったエッジマンと、守備力2100の竜騎士ガリア……一応もう終わってるんだけどね。

アレかしら、私達2人のモンスターを破壊して目を覚まさせる的な考え？

「これで終わりだ！ エッジマンで竜騎士ガイアに攻撃！

2人を返せええええええええええ！ パワー・エッジ・アタック！

「ぬわああああああ!!!」

あ、ここで気絶した振りをするんだったわね。

適当に倒ればいいかしら？ こう、ふらあつて……あいたあ！

いやあ、負けた負けた！ なんとか負けれた！

一時は本当に勝ってしまうのかと思ったけど負けれて良かった！

しかし遊城よ、一応俺か明日香のどちらかしか助けられないって設定、忘れてないか

？

いやまあ、タイタンの卑劣なやり方に相当怒りを持ってたのかもしれないけどさ。

別にいいけどね、結局嘘だし。

「ちい、いいだろう、2人を解放してやる！

だが忘れるな、闇のゲームはこの世に存在しているという事を！

一応、面倒だとは言いながら俺が明日香を背負って歩く。

問題はスカートが短い点だったな、背負うという事はおんぶなわけで……後ろからは丸見えになるかもしれない。

何がとは言わないが、俺は見えないから大丈夫だけどこいつらが……ねえ？

「お前ら前を歩け、後ろを歩いたら潰す」

「な、何でなんだな？」

「俺が背負ってる明日香の格好を見ればわかるだろ？」

もし後ろを歩いて見たら目とアレを潰す」

「アレって何!？」

「えっと……よくわかんないけど、わかったぜ！」

「わかったんだな」

俺の発言にかなりビビってる水色、理由を理解していない遊城、素直に頷く……確か名前は隼人って奴。

後ろ2人はいいが、最初の……ビビってるという事はもしかして想像したり考えたのか？

あまりにそういう事を考えてると本当にアレを潰すぞ、こいつは。

廃寮から出て近くの切り株に明日香を下ろす、少し疲れた。

ちなみに下ろす時に遊城達には別の方向を向くように言っておいた、可能性は減らすに限るからな。

無論、座らせてるがスカートの中身は見えないし見えないようにしてる。

なんだかんだで一応、あんな性格だがなんとか、凄くアレな奴だが仮にも女の子だからな……

それに、もし後で話題に出たらこいつもだが、枕田と浜口も煩くしそうだし、面倒事は減らすに限る。

俺と明日香が何故あんな状態になったのかという質問を適当にはぐらかし、明日香が起きるのを待つ。

さすがにこの廃寮から女子寮まではさすがに遠すぎるし、運ぶのは億劫だからな。暫くすると明日香が目覚まし、遊城が明日香の兄の写真を明日香に渡した。

明日香は驚いていたが遊城達に礼を言い、なんとなく満足そうな顔をしている。

どうやら仮になのか一応かは不明だが、廃寮での目的を果たしたらしい。そして夜が明ける……徹夜明けだと陽の光が眩しいな。

同じく徹夜のはずの遊城は元気に走って寮まで帰っていった、そして遊城を追いかける2人。

元氣過ぎるのも嫌だし、俺はこのままでいいか。

「明日香、さすがに遅くなりすぎたから特別に、一応女子寮近くまで送ってやる」

「それは嬉しいけど……貴方が帰る時間がもつと遅くなるじゃない」

私が連れ出したのに、何だか悪いわ」

「気にするな、あの決闘を決めたのは俺だ」

それが無ければもつと早く帰れた」

これでも一応、付き合わせて悪いとは少しだけでも思っているんだぞ？

そこそこ楽しめたし、元々の原因だからと変に罪悪感みたいな態度をされると嫌だから言わないが。

ところでお前、頭を打って気絶したんだよな？ 大丈夫なのか？

一応学校に行ったら保健室に行くように言った方がいいだろうか？

まあ俺が言っても聞かなければ枕田と浜口に行かせるように説得させるか。

俺に怯えている今なら命令すれば逃げようとしながらも一応聞くだろう……多分。

「ならお願いするわね」

「そうしろ、暇だしな」

「それが本音?!」

否定はせず、明日香を普段通りからかいながら女子寮に向かう。

明日香を送ったらどうするか……徹夜で授業でも大丈夫だとは思いますが2時間ぐら

いは寝れるかな？

俺は睡眠時間を計算しながら、明日……もう今日になるが予定を考えながら帰った。それにしても疲れた……負ける為とはいえ、変に中途半端な強さのデッキなんて使うんじゃない。

気を遣い過ぎたな、最初からワイアームを使ってたら勝ってたかもしれないし、遊城のドロー力を計算に入れた負け方はもう止めよう。

精神的に疲労した、次はもう少し自由なデッキで戦えるといいなあ……

10話【廃寮→退学】

今日も今日とて暇潰しにデツキ作成、昨日の件で寝不足じゃないかって？
基本睡眠時間が3時間の俺にとって夜中まで起きてるぐらい余裕なのさ。

明け方近くだったけど、それでも2時間睡眠だ。

それだけ寝れば多少眠いが1日頑張る事ぐらいできる……やはり眠い事は眠いがな。
しかし隣の部屋が煩いな……また遊城が何かしたか？

ま、俺には関係の無い話しだ。

そう思っていた時期が俺にもありました……今だけだ。

突然扉を叩く音が部屋に鳴り響く、遊城だけかと思ったがどうやら俺も関係していたらしい。

俺……何かしたか？ 別に呼び出しかを受取るような事はしていないはずなんだがな。

「おい、今すぐドアを開けろ

さもなくば扉を爆破するぞ」

爆破ね……弁償してくれるのかね？ まあさすがにそれは少々困る。

修理するまでの期間を待つのも面倒だし、部屋の物が壊れても困る。

嫌々ながらも仕方無しに扉を開くと制服に似た軍服っぽい服を着た女性？

ついでにおっさんが10人ぐらい……コスプレ大会でもするのか？

……いや、確かこの制服は学園の倫理委員会だったっけ？

「堅守瑞貴だな」

「他にこの学園に堅守瑞貴っていましたっけ？」

あ、なんだか結構イライラしてるとっばいな。

暇潰しにちよつとからかうつもりだったが、やめるべきか？

「……………お前を査問委員会まで連行する」

「連行とは随分と強引ですね、俺が何かしましたかね？ 大体、そんな強攻策をしていい

んですか？

俺が何かをした覚えは無いですけど、仮に何もしていないければ少々やり過ぎになるん

じやないですかね？」

「お前達、こいつをさっさと連れて行け！」

取り囲まれた……別にからかったつもりは無いんだが、言い過ぎたか？

この程度なら言い過ぎだとは思わないんだが、怒りっぽいのかね？

「名乗りもせずに勝手に人の部屋に入ろうとし、更に扉を爆破しようとするテロ紛いの

行為をすると脅迫

おまけに本人が嫌がっているのに強引に連れて行くと拉致発言、それで着いて行く奴がどれだけ居るでしょうね？」

言葉にすると酷い事されてるな、俺は。

そしてさすがにそう言葉にされて並べられると怯んだのか、数名が後退る。

「……我々はアカデミア倫理委員会の者だ」

「はあ……それが？ その倫理委員会という奴は強制連行できる権利でも持つてるんですかね？」

その為なら部屋を爆破してもいいと？ もし爆破した時に、部屋の中に居る俺が巻き込まれても構わないと？

爆破という事は大怪我も考えられますし、下手すれば死んでしまう可能性も有るんですが、その辺り考えてますかね？」

さすがにここまで言うとな全員の顔色が変わる。

爆破は多分本当にするつもりは無かったのだろうが、この脅迫文句にこんな返しを受けた事が無いのだろう。

一部の奴は顔色が青くなっているぐらいだし、やはり大怪我や死んでしまうという発言は堪えられない。

「き、君を学園に連れてこいという命令が下っている

素直に着いてきてくれると助かる」

「その命令が本当かもわからないのに着いて来いですか？

別に呼び出しぐらいなら1人か……多くても3人も居れば十分でしょう？

こんなに大勢で来て、傍から見ればヤクザとか集団リンチでもしようとしてる人に見えませんか？

さっきの爆破とか拉致脅迫発言とかも考えたら信じろという方が無理でしょう

仮に、強引にでも連れて来いとか言われていたとしても、明らかにやり過ぎでしょうが

もう少しやり方や言葉を考えてくれると、とっても助かるんですが……どうでしょうかね？」

少々言い過ぎたかもしれないが、間違った事を言つたつもりは無い。

いくらなんでもさすがにこれはやり過ぎだと思ふし、俺も気分が悪い。

倫理委員会の代表だと思われる女性も、俺の言葉にさすがに怯んでいる。

「我々と……一緒に来てください」

「……仕方ないので行つてあげます

しかし行く前に片付けぐらいさせてくれませんかね、今までデツキを調整してたんで

すよ

それにただでさえボロいレッド寮、盗難が起きたらどうするんで？

ちやんと全額弁償してくれるんでしょかね？ 外出準備をするんで待っていてくれますか？」

さすがに弁償はお断りらしい、少々戸惑いながらも待つつもりで黙った。

面倒だがあまり待たせて本当に部屋を爆破されては面倒だし、仕方なくさっさと片付ける。

おとなしく見ている倫理委員会を無視して調整中のデッキを片付けてつと……もう暫くすれば完成してたんだがな。

邪魔したこいつら、どうしてくれようか？ 絶対に後悔させてやる。

片付けが終わって女性の前まで移動する、かなりきつい目で俺を睨むが当の本人である俺は何処吹く風。

俺がその程度の威圧で怯えるとも思っているのか？

一応、相手にするには面倒な倫理委員会だから敬語は使っているが、別に怖い相手ではないんだぞ？

「着替えるので扉を閉めたいんですが？」

「早くしろ！」

別に怒鳴らなくてもいいんじゃないか？

待たせてるが、俺にも準備というものが有ってだな……では、こういうのはどうだろうか？

「もしかして着替えを見たいんですか？ さすがにそれはちよつと……いくらなんでも恥ずかしいんですけど」

それとも着替えさえも監視しないといけないとか？ そこまで見るだなんて、女性としてどうなんでしょう？

いえ、別に男性に着替えを見られるのも当然嫌ですけどね、まあつまり……この女人に着替えを覗かれるー！」

「誰が覗くか!!!」

変に騒ぎを大きくするなあああ!!!」

「もしかしたら年下趣味ですか？ まさか俺は襲われる!？」

襲われたい趣味でもないですし、ちよつとお断りしたいんで誰か助けてー！」
「年下趣味でも無いし襲わん！ それに私には恋人が……あ」

「え？ 恋人がいるのに年下の高校生を手込めにしようだなんて考えてるんですか!？」

恋人を裏切るなんて最低ですね、軽蔑します」

「だから手込めになんぞしようとも思つてない！

それに恋人だつて裏切つてないぞ！」

「手込めを否定する方が先ですか？ 裏切つていないと本当にそう思つてるなら真つ先に裏切つてないと言うはず！」

という事は……まさか本当に裏切りを考えて！」

「話しの順番で否定しただけだろうが！」

どうしてそうなるんだ、このひねくれ者が！」

「ありがとうございます、最高の褒め言葉です」

「褒めてない!!」

女性はその言つて部屋から出て行き、かなり勢い扉を閉められた、さすがにやり過ぎたか？

とはいえ実は相手の態度に結構腹を立ててたし、ついでに楽しかったからなあ……

少々感情的になり過ぎた、今後は多分一応反省する事は反省だけして、気を付けよう。本当、最近感情の制御が下手になったな……真面目にその辺り気を付けないとヤバい時もあるかもしれないな。

そんな事を考えていたが、今はとりあえずさつきと着替えて出るか。

あまり待たせたらさつきの女に、本当に部屋を爆破されてはかなわん。

「行くぞ」

「わかりました」

余計な言葉は何も言わず、俺を促してさっさと学園に向かう。

俺も何も言わずに一緒に向かうが、だから周りを男共で囲むのは止める、怖いから。相変わらず女性は怒っているし、周りの奴は怖いしだし、空気を壊すか。

「すみません、少しいいですか?」

「……なんだ?」

「俺と付き合ってください!」

「な、なに!?!」

周りの男達は驚き動揺し、この女性は顔を真っ赤にして慌ててる。

どうやら色恋に関してはかなり初心らしい、こんなに凛々しいのに……凛々しいからか?」

これで堅苦しい空気も変わったし、オチをつけて終わるか。

「わ、私には付き合っている彼がいてだな

だからそういうのはその、困るんだが……で、でもその……な?」

「漫才で」

空気が凍った、特に女性は自分が勘違いさせられたと気付いてショックで動かなくなつた。

周りの男達は女性を再起動させようと頑張っているが、女性は動かないので途方に暮れている。

うーん……初心なタイプの人間にこのからかい方は失敗だったな、移動ができない。

「貴方達も大変ですね？」

「今回、その原因の大半は君だと自覚してくれないか？」

適当に近くにいた男に話しかけるが、ご尤もな返事でグウの音も出ない。

今回は要反省、相手は選び、やり方も気を付けないといけないな。

今後は機嫌だけであまり行動しないようにしないと……

ま、楽しければ俺はそれを最優先させるから多分反省はしても自重と後悔はしないな。

なんとか女性性は再起動をするも、黙って俯いたまま歩き続けている。

どうやら相当ショックだったらしい、一応別れ際に謝っておこう。

さすがに3年も通う学園なんだし、嫌われるのは構わないがそれでも無駄に悪化させるのは少々困る。

その後、学園に到着して分かれる時に謝ったら信じられないような顔をされた。

それに突っ込んで雰囲気軽くし、流れでもう気にしていないという形に持っていた。

とりあえず今回は許すらしく、更に自分達の言動にも今後は注意するとの事。

今後は多分大丈夫だろう、一応今後も付き合いができるなら付き合い方も考えておかないとな……

……

……

……

「ええー！ 退学!？」

退学は少し困るな、別にどうにでもなる気がしないでもないが。

一応この学園での卒業は、確実に今後のステータスになるからできれば捨てたくないんだよな。

うーん……どうやってこの退学を取り消させるべきか、考えないとな。

『本日未明、遊城十代以下3名は

閉鎖され、立ち入り禁止になっている特別寮に入り込み

内部を荒らした、調べはついている』

「はあ……それで、それをどうやって調べたんですか？」

仮に俺達が入って内部を荒らしたとして、それを後からの調査で人物の特定は難しいと思われませんか？

それに指紋調査とかをしたと仮定しても、この短時間でそれを証明するのはできるんですか？

さすがにこれらを当日の、しかも昨夜の出来事を深夜0時から現在7時までの間に調べるのは……無理でしょう」

『……………』

『ふむ……確かにそうですね』

『(マンマミーア……ちよこつと拙いかもしれないノーね)』

女性は沈黙、校長は今更気付いたという感じ、クロノス教員は顔に出てるが……何を知ってるんだ？

この調子で言っていれば退学は取り消しにできるかな？

「とりあえず俺達があそこに行ったと仮定し、証拠は有るんですか？

荒らしたと言っていました、具体的にどう荒らされていたのか教えてください、荒らされる前の状態もです

そして調べたとしてその手段は何ですか？ それにその情報はどこからの話ですか？

更に、仮に本当にその特別寮に入っていたとして、こちらの動機等も何も訊かずに問答無用で退学？

それが本当なら入学時の説明や、生徒手帳に書く等が必要だと思うのですが、どうでしょう？

特別寮に関しては何も教えられていませんし、生徒手帳のどこにも書かれていませんでした

これで即座に問答無用で退学というのは、あまりにも強引過ぎませんか？」

苦そうな顔になる女性とクロノス教員、校長は俺の言葉に反論する言葉を見つけれないようだ。

「どうやらこの退学は校長本人もあまり納得してなさそうな感じだし……このまま行けるか？」

「俺が考えられる可能性は2つあります

1つ目はただの偽情報を掴まされた、誰かが嘘の報告を倫理委員会に報告して俺達を陥れるために……とかですかね？」

2つ目は本当に俺達が行ったと仮定し、それを誰かが行くように誘導した

例えば何か新しいだか特別なカードが有るとか、そんな噂を流したとでしょうか？

仮に後者の場合、不特定多数を狙ったのか俺達を狙ったのか、後者ならまだ良いんですが前者なら危険です」

誰もが、難しい顔になる中、クロノス教員の顔が愉快な事になっている。

もしかしてこれ、クロノス教員が何か仕組んだとかか？

例えば、タイタンに依頼した人物はクロノス教員だとか……証拠が無いから惚けられたら何も言えないし、黙っているか。

『で、ですが既に貴方達が退学になるという話しは決まっていますノーね』

査問委員会で貴方達は強く疑われていルーの、それを今から覆すノーは、とつてもとつても、難しいノーね』

『そういう事です』

どちらの仮定だとしても、疑われた不幸を嘆きなさい』

ふむ、クロノス教員は思いつきで言ったかもしれないんが女性が邪魔だな、もしかしてさっきの事を怨んでるのか？

一応とはいえ謝ったんだが、あまり私情を挟むタイプではないとは思ったんだが、実際はどうなんだろうか。

「ならお互いに納得できる妥協案を出してほしいのですが？

こちらとら有りもしない事で疑われているんです、それぐらいしないと誰も納得できません」

『ならば、制裁タッグ決闘をしてもらおうノーね』

遊城十代と丸藤翔でタッグを組み、決闘してもらおうノーね』

多分原作通りなのかな？ でも俺がここにいる理由がわからんぞ。
タッグがその2人なら俺って関係無くね？

「相手、場所、時間は？」

「こちらの勝利時にはどうなりますか？ 逆に負けた場合はどうなりますか？」

『う、相手は追って連絡するノーね、勝った時は無罪放免、負けたら退学……は無理ソ
う？』

「だったら停学か謹慎にするの」

堅守瑞貴には別の誰かとタッグを組んでもらうノーね、人数が合わないから仕方な
イ一の

その相手は自由に決めていいのでスーが、最低限、貴方の知り合いじゃないから駄目
なノーね

その場で適当な相手を探すとかは、いけませんの！

勝つても負けてもパートナーは何もありませんが、貴方は負けたら遊城十代達と同
じなノーね』

「妥当ですかね、こちらもそれぐらいの処分で済むのなら助かります」

「これ以上は難しいだろうか？」

交渉は下手に高望みすれば自滅する、ある程度に押さえるのが丁度いいのさ。

あまり高望みすれば相手が怒って結局は……となつては困るしな。

『無理ですね』

無理だと？

女性の言葉に全員の視線がそちらに向く

女性は何も無いように話しを続ける。

『上から退学は最低限確定しろと言われています』

制裁タッグ決闘はいいですが、負ければ退学は変えられません

ただし堅守瑞貴のパートナーは敗北時にも一切の干渉しないので安心してください』
俺は誰と組んでも問題無いはと、例えば俺が負けてもパートナーは何一つお咎め無しだから安心しろと言いたいのか？

それはそれで安心だが、負ける事を望んでいる言い方が気に食わない。

確かに負けた時の事を教える必要が有るから仕方無いが……というか上つて誰だよ。睨むように女性を見続けると怯んで少し後退りをされた。

気に入らないという感じで睨んではいたが、別に後退りされる程睨んでいないが？
もしかしてまた何か言われるのかと思つてるのだろうか。

『話しは以上です！ 解散！』

逃げるように話を切り、さっさと通信を終わる女性。

他の奴らは不思議そうな顔をしていたが、確実に俺を見て逃げた。

別に気にしていないが、次に会った時にどんな顔をされるのか若干楽しみだな。

それにしても、グラサン付きの髭の教師もあの画面にいたんだが一言も何も言わなかったな。

何の為にあそこに居たんだ？　ただ参加しただけなのかね？

………

………

………

寮に帰り、俺は誰と組むか考えていた。

遊城は……絶対に加下、仲良くなったら面倒になりそうだな。

水色……問題外、というか遊城と組むんだし多分できない。

前田隼人……悪くないかもしれないが、遊城に目をつけられそうだし嫌だ。

明日香……保留、候補としては十分有り。

枕田……俺に怯えて逃げている時点でタッグは無理だろ。

浜口……同上、こっちの方が重症だから余計にだな。

……ん？　これだけか？　知り合い少ない俺……まあ特に問題無いか。

さて、誰と組むか……浜口だったらデッキを合わせるのは楽なんだが無理だな。

明日香だったら俺がデツキを組んだようなものだし、ある程度合わせるのは楽だし、しかし、できる事なら1人2役でした方が圧倒的に楽なんだよな。

それか1VS2とか、やっぱ1人でした方がデツキも組みやすいし戦いやすい。

やはり無理だろうか？ 一応ルールだから難しいかもしれない……かな？

あの女性をからかい過ぎたし、俺から提案しても却下されるのは目に見えてる。

となるとやはり誰かと組むしか無いな、うーん……悩む。

いつその事辞めるか？ それはそれだと思わなくないが、高校中退って就職先が相当減るしな……

それにまだ入って間もない程度しか時間も経っていないのにもう中退っていうのはさすがに对面悪過ぎるし。

そもそも、俺はこの世界で就職とか楽にする為にこの学園に来たのにもう辞めたら意味が無い。

アカデミアの別校の転校に話しを変えて貰うか？

それは悪くないかもしれないな、原作に関わらなくて済みそうだし。

外国に行くのは遠慮したいけど、国内なら転校でも構わんか？

いや、やはり本校の方が多分待遇がよくなる……かもしれないのか？

当然勝つつもりだし負ける気なんて欠片も無いが、念には念を入れておくか。

よし、校長にそう話しを付けるか、そうと決まれば善(?)は急げとばかりに部屋から出る。

どうでもいいけど、タッグパートナーを決めるのが面倒だからという理由はどうなんだろうな?

1人でするつもりだが、一応考えるだけ考えておくのも有りかな?

そう思つて部屋から出ると、目の前に明日香。

しかもお互いに顔がかなり近づいてしまい、当たりそうになる。

俺はすぐに頭を引き、明日香に当たらないように避ける。

明日香も驚いたらしく、思わず後ろに下がつてたが、一瞬見せた不満そうな顔はなんだ?

「こ、こんにちは瑞貴、今時間有るかしら?」

「無い、よつてどけ」

「はいはい、有るのね」

外で十代と翔君が決闘するみたいなの、貴方も見に行かない?」

「手強くなつたな、明日香……それはそうと、何故お前がそれを知つてる?」

更に何故俺を誘う? ついでに俺は今から行こうと思つている場所があるんだが?」

つうかあいつら何で決闘するんだ? タッグ決闘前だからお互いのデツキ調整の為

にか？

今まで一緒にの部屋だったんだからお互いのデツキぐらい見せ合っておけよ。

とうかデツキ確認だったら俺達と決闘したんだからもう十分じゃないのか？

「十代が翔君を連れて出て行つたのを見たわ、隼人君が教えてくれたのよ、今から十代と翔君が決闘するってね

瑞貴を誘うのは貴方から見て彼らがどう映るか気になるから

後、今から行こうとする場所なんてどうせ下らない理由なんでしょ？」

下らない理由って……否定できないな。

最初から勝つつもりだし、万が一億が一負けた時の為の保険なだけだから別に重要じゃないがな。

とは思うが、言ったらどんな反応するのか気になるが、多分面倒になりそうだから言わないでおく。

「ほら、行くわよ！」

「ちよつ、引つ張るな！」

それに俺は行くなんて一言も言っていない！」

俺を無視して強引に連れ出す明日香、引つ張るなって！ 後せめて鍵を閉めさせてく

れ！

で、結局強引に連れ出され、断崖絶壁に……その下では遊城と水色が向かい合ってる。「制裁決闘で落ち込んできると思ったら、なんだか楽しそうね、あいつ

十代に関わった人間は元気になる……きつと翔君も」

明日香が何か言ってるが俺はそんな余裕は無い。

お前ら、こんな断崖絶壁に立って怖くないのか!?

「……ところで瑞貴、なんで貴方は座ってるの?」

「俺は高所恐怖症なんだよ!」

つうか落ちそうでかなり怖いって……もういい、帰る!」

そう思っただけで反転、逃げ出すが明日香に先回りされてしまった。

お前はどこまで俺の邪魔をすれば気が済むんだ!?

「へ~~~~~?」

瑞貴って高所恐怖症なんだ?」

何? 珍しく俺の弱点を見つけたから良い気になってるのか?

残念ながら俺は別に恥ずかしくも何ともないぞ、人間が死に直面する事に恐怖を覚えるのは本能だからな!

言い訳がましいが事実だから仕方がない、そう仕方がないんだ。

……いや、本当に怖いんだよね。

高い場所って苦手、DMでしていた飛行船の上とか塔の頂上での決闘とかやってられないって。

あの場に居た全員、高所恐怖症じゃないか、それとも決闘者の本能で恐怖を押さえたとかか？

なんだか有り得そうで怖いんだけど、俺はそんな本能は無いから無理だ！

「それはともかく、今は彼らの決闘に集中しましょう」

明日香は俺を引き摺りながら崖の端に立つが、俺は体を寝転ばせて地面に張り付きながら崖下を覗く。

……………た、高い！ 怖い！ 頭を引いて下を見ないように逃げる。

しかしそれでも明日香は俺を逃がすつもりは無いようで、こちらを常に気にしている。

こんな時まで漢らしくしなくてもいいのにと思いつながら、仕方なく諦めて頭だけ少し出して下を覗く。

海に面していて波の音が聞こえるせいであまり会話は聞こえない。

まあ声が無くとも内容は分かるからいいか、どうせつまらない内容なんだろうけどな。

最初に出てきたのは遊城のフェザーマン、攻守1000のE・HEROの通常モンス

ターだな。

属性融合じゃないE・HEROの中ではそこそこ使いやすい奴だな、専用カードも他のE・HEROより多いし。

攻撃表示で伏せが1枚、最初だからこの世界では普通の出だしだが、惜しむ事はやはりフェザーマンの攻撃力の低さだろう。

水色は攻撃力1200のパトロイド、パトカーなのにデフォルメされすぎて威厳を全く感じられん。

これなら攻撃力が更に低い700のジュツテ・ナイトの方が威厳が有りそうだが、ゴヨウ・ガーディアンは威厳とか色々ヤバイ。

そして攻撃……って、はあ!?! ちよつと待て、お前パトロイドの効果を使わないのか!?

パトロイドは1ターンに1度、相手の伏せカードを確認する効果が有るんだが、それを使わないのは損でしかないだろ。

そして遊城が伏せていたのは攻撃の無力化、相手の攻撃を無効にしてバトルフェイズを終了させるカードだ。

それなら調べてもあまり意味が無かったが、確認しておいて損は無はずだ。

ミラーフォースとか破壊系カードじゃなかっただけマシだな。

「ああ、いきなりやられちゃったんだなあ」

大徳寺教員の猫が前田の足に懐く、何か匂いでも発してるのか？

まあこの猫は普段からうろうろしてるから何をしても不思議じゃないか。

「やっぱり心配してた通りね」

翔君では、十代のタッグパートナーは重荷なのかも」

今更だけど、水色みたいな初心者みたいな奴がよくもまあ入学できたな。

多分アニメ上、必要な人材だったんだろうけど……実際に見てみると腹が立つな。

都合上に必要だったとはいえ、他の奴が別の理由で落とされたと考えると理不尽だ。

あいつの役割は駄目な状態から頑張つて成長していく姿を見るのは燃える展開つて

奴だからか？

それを入学できなかった奴に言っても誰も納得できないな、落ちた優秀な奴が報われ

ない。

しかも攻撃が失敗して落ち込んでる？ 一回攻撃が通らなかつただけで落ち込むつ

て……

そういうえば廃寮での決闘でも攻撃が通つてすぐに調子に乗って、反撃されたらすぐに

落ち込んでいたな。

調子に乗りやすく、落ち込みやすいって……

思い出してみると女子寮の時の事も考えると嘘呼び出しか何かでだったって話だったっけな。

となると何も考えずに怪しさも感じずに、入学してすぐに自分が告白されると思うような自意識過剰とか？

なんでもいいか、とりあえず変に調子に乗らせたら面倒な奴とだけ認識しておくべきかな？

おそらく、昨日の決闘は俺と明日香の事が有ったし、かなり強引に始まった上に味方も居たから夢中になれたんだろう。

だが今はどうだ？ 一度冷静になって自分だけで決闘をするとこの様……さすがにこれは酷い。

アレとタツグを組むのか？ 遊城が不憫になってくるな、大丈夫なのか？

さすがにアニメ的に退学は無いだろうけど、アレとどうやって勝つのか……

次に遊城が出したのはスパークマン、前も万丈目との決闘の時も思ったがやはり格好つけても攻撃力が（以下略）

うん、何度も言うけど微妙、見た目が悪いわけじゃないんだがな。

次にスパークマンの攻撃、電撃で槍を作り出して投げ槍のように投げてパトロイドの腹……腹？

まあ腹部と思われる場所辺りに刺さり爆散。

そしてフェザーマンの直接攻撃、飛び上がって急降下から水色を殴った。

フェザーマンの攻撃はヒーローらしくないな、別にヒーローらしさを求めているわけじゃないけど。

というか水色、ダメージを受けたからってお前飛びすぎ、所詮ソリッドビジョンは映像なんだぞ？

そこまでリアクションをしなくてもいいし、しかもフラフラになってるって……この世界ではこれが常識なのか？

体感システムも少しは仕事してると思うが……どっちにしても大げさだな。

とにかく、これで合計1400のダメージで残りライフは2600か。

遊城は最後にカードを伏せて終了、水色からやる気が消えていくのが見て取れる。

あの落ち込みようは枕田や浜口より悪いな、戦意喪失はしていたが最後までやりきったあいつらに比べたらねえ……

しかも直接攻撃を1回受けただけ、俺と浜口枕田の状況に比べたらいくらでも反撃できらるだろうにな。

……あの時は少しやり過ぎたか？ 次はもう少しだけ手加減してやろう、優しくする

気は無いが。

「早くも戦意喪失、頑張つて翔君」

明日香が応援するが声が小さいので当然聞こえないだろう。

応戦するなら声を張り上げたらどうだ？ 別にしなくてもいいと思うけど。

そう思つてると前田が大声で水色を励まし始めたが煩い！ 声がでかい！ 俺が近くに居るのに声を下げろ！

俺がそんな事を考えていると、この励ましの応援で立ち上がる水色。

しかしアレだな、脆い分すぐにくつつく奴なんだな、粘土とかみたいな性根をしているのかね？

とはいえここは遊戯王世界、仮に心が折れたとしても最後までできないようじゃ……こいつに未来は有るのかねえ？

「隼人君の声援でやる気を取り戻したみたいね」

「え……俺、自分が駄目だから」

駄目になつちやう人間の気持ちだが、わかるような気がするんだな」

その言い方だと底辺は底辺を理解できるという意味で感じなんだがな。

俺は前田の事を知っているわけじゃないが、さっきの応援を聞くに1年留年しているらしい。

しかし、あからさまにダメな水色程自分を落とす必要は無いんじゃないか？

すぐに諦めるような奴より、廃寮で巻き込まれただけなのに本気で頑張っていた奴の方が好感を持てるぞ。

それに1年留年したとしても、辞めずに続けて、退学目の前でやる気の無い奴に比べたら……

途中で水色みたいに諦めるような態度を取るよりはずっと人間が良いと思うんだがね。

……まあ、自分で自分が駄目だと言っている奴は伸びが小さいと思うがね。

「人の気持ち分かるのは

きつと貴方が自分で思っているような駄目な人間じゃないからよ」

人間的にはそう思うがねえ……少なくとも水色に比べればずっとマシな人間だろう。

嫌いなタイプの人間ではないが、遊城と同室だったかだったはずだし、あまり付き合いたくない人間だな。

こいつにもできるだけ関わらないように気をつけよう。

しかし明日香の言葉に照れている前田の顔なんて見ても何も面白くないな、さつさとそのだらけた顔を元に戻せ。

何はともあれ、一応立ち直ったつぽく見えるだけは見える水色のターン、最初は強欲な壺を発動か。

何度か使っているがやはり凶悪なカードだな、OCGでは禁止カードだから当然だけど。

1：2交換だろ？ しかもアドバンテージ的に損は無い、仮に有るとすれば……対デッキ破壊とかか？

他にはインフェルニティかね、あのデッキは手札を0にする事で効果を発動する事が基本だからな。

それ以外で使わないようなデッキは……キーカードはデッキから出てくるカードとか？

それはさて置き、ドローして水色の動きが止まったが何を引いたんだ？

何を考えているのかわからないが全く動かないな……石でも投げてやろうか？

冗談だが、高くて怖い思いをしている俺の為にさっさとこの決闘を終わらせてくれると嬉しいんだがね。

そして動き出したと思ったら融合を発動して、スチームロイドとジャイロイドの融合、スチームジャイロイドだな。

しかし、どうせ融合するならパワー・ボンドのカードが無いとあのカードではねえ……

スチームロイドは攻撃時に攻撃力を500上昇する効果と、攻撃をされた時に攻撃力

が500低下する効果が有る。

スチームロイドは攻撃力1800、スチームジャイロイドの攻撃力は2200だ。

融合せずに殴った方が攻撃力が高いという謎の融合モンスターの1体だな。

ここはスチームロイドを召喚して攻撃、その後に攻撃されて攻撃力低下を狙われないように融合じゃないのか？

他に召喚したいモンスターが存在するならそれも有りなんだが……どうも召喚する気配は無い。

伏せカード警戒というのも、融合を使った時点で無いだろうな。

モンスターが手札に無いか、それとも何も考えずにとりあえず融合しただけなのか……どっちにしてもプレイミスだろ。

廃寮の時に比べてこの駄目っぷり……さすがに庇う気にもなれない。

まさかテンションとか勢いだけで決闘をしたり行動したりしているのか？

俺もそれに近いのは否定しないが、そこまで駄目になったりしないぞ。

なんだか本当に負ける気がしてきた、遊城共々退学か……俺は気楽になるからどっちでもいいか。

そして、攻撃対象はフェザーマンか……その選択は間違っていると俺は思うがね。

フェザーマンは専用カードが面倒とはいえ、フェザーマンの通常正規融合体の攻撃力

は全体的に低い。

セイラーマン、ワイルド・ウイングマン、フェニックスガイ、フレイム・ウイングマン、テンペスター、エリクシーラーだったな。

テンペスターとエリクシーラーは置いておくとして、残りの奴らは攻撃力1400、1900、2100、2100と全て低い。

それはもう、スチームジャイロイドに勝てない程度に低い上に攻撃力上昇効果もモンスター破壊効果も無い。

それに比べてスパークマンの通常正規融合体の攻撃力は全体に高い上に破壊効果も多い。

ダーク・ブライトマン、サンダー・ジャイアント、プラズマヴァイスマン、テンペスター

それにフレイム・ウイングマンやフェニックスガイと融合するシャイニング・フレア・ウイングマン、シャイニング・フェニックスガイだな。

テンペスターとシャイニング2体は別にして、攻撃力は2000、2400、2600になっている。

そういえばプラズマヴァイスマンはアニメでは攻撃力2800だったか？

ダーク・ブライトマンは自身が破壊された時、プラズマヴァイスマンは手札を1枚捨

てて攻撃表示のモンスターを、それぞれ破壊する効果を持っている。

サンダー・ジャイアントはアニメでは融合召喚時に、OCGではメインフェイズ時に手札を1枚捨てて、表側表示の元々の攻撃力が自身の攻撃力より低いモンスターを破壊する。

しかもダーク・ブライトマンとプラズマヴァイスマンは貫通効果まで持っている。

ライフダメージよりも、先を考えるとスパークマンを破壊する方を優先するべきだろうにな。

……まあ、リアルならどっちもどっちか。

属性融合のE・HEROが相手なら攻撃力を下げられるか、除外モンスターを回収されるかのどちらかを選べだからな。

普通に融合されたら前者、ミラクル・フュージョンで融合されたら後者になる可能性が高いか？

どっちにしても攻撃力が2800と2600、考えるのも面倒だからもう考えるのは止めよう。

何はともあれ、与えるダメージに目が眩んで倒す相手を間違えたな。

このまま遊城がスパークマンを融合させたら、ほぼ確実に水色の負けだな。

そしてモンスター1体を倒しただけで高笑い……悪い意味で凄いなこいつ。

確かに遊城に1200のダメージを与えたが、それだけだ。

俺はここまでこんなに簡単に調子に乗れる奴なんて初めて見たぞ。

そして遊城のターン、案の定というかなんというか、E・HERO サンダージャイアントが出てきた。

アニメ効果だから融合召喚時に効果が発動し、スチームジャイロイドを破壊するだろう。

更に手札にモンスターが存在していれば、2体の直接攻撃により、水色のライフが0になって終わる……っと。

「これで勝負は決まったわ」

「どして?! まだ翔、頑張ってるじゃないか!」

お前効果を知らないのか?

こつちの世界の奴ってみんなカード効果を知らない奴が多いよな。

まあ驚く演出とかが必要だからなのかもしれないが、こつちで生活すると死活問題に思えるぞ。

なにせこの世界ではデュエルモンスターズは世界的に最重要項目とおも思える世界だからな。

「サンダージャイアントは元々の攻撃力がこのカードより低いモンスター1体を……破

壊する

「そうよね、瑞貴」

「そうだな、俺はさっきの攻撃時に攻撃する相手はスパークマンだろと思ったよ

ま、例えそうでも遊城が手札に戦士の生還や死者蘇生とかを握っていたら結果は同じだっただろうな」

「なあ!? それじゃあ!」

そして現れる黄色の巨人、胸元に電気が貯まつてるのか光っているが、それって体内に溜まつてるのか?

色々気になるがそれは置いておき、サンダー・ジャイアントの効果が発動される。

サンダー・ジャイアントが電撃を空に放ち、細かい雨のようになって降り注ぐという謎効果演出。

スチームジャイロイドはそれを受けて爆発、なんか普通の電撃じゃないせいか微妙に納得できないな。

E・HERO バーストレデイが現れ、サンダー・ジャイアントの周りを飛び回る。

そして2体のモンスターで直接攻撃、水色は駄目駄目っぷりを思いつきり出しながら敗北した。

決闘後、遊城と水色が話して……突然水色が逃げ出した!?

前田が追いかけて行つたが……俺はどうするかな？ 無視だな、うん。

「ほら、行くわよ瑞貴」

「どっこだよ？」

「翔君は隼人君が追いかけて行つたし、十代の元によ」

「めんどくさい、それに俺は話す事は無い」

そんな事を言う俺にため息を吐く明日香だが、実際問題話す事が無い。

それとも俺に、水色がアレだったと馬鹿にしに行けども言うつもりか？

もしそうならしてもいいが、あそこまで降りるのも面倒だから嫌だ。

仕方ないという態度をしながら明日香は遊城の元に向かう。

俺はどうするかな……なんとなく校長の所に行く気にならなくなった。

俺とは別の意味でやる気の無い奴を見て、俺のやる気まで無くなった。

あんな腑抜けた態度と決闘を見るとこっちまで腑抜けてしまう。

面倒になった俺は校長室に行くのを止めて昼寝をする事にした。

まだ制裁タッグ決闘の日程も完全に決まったわけじゃないだし、別にいいか。

1人が駄目と言われたら、とりあえず誰でもいい……明日香とでも組めばいいしな。

あーあ、何か楽しい事でも無いかねえ……とりあえず今は昼寝でもして気分転換でも

するか。

11話【退学→タッグ結成】

制裁タッグ決闘まで数日残っているんだが……暇だ。

一応のんびりと授業を受けながら待っているんだが、まだ日程が決まっていらないらしい。

相手は決まっているという話なんだが、相手の予定と合わせなければならぬと言われた。

まあ、数日中には決定して始めるという事だから別にいいんだけどな。

さて、相手は誰なのか気になるんだが……それよりも気になる程でもないが気になる事が。

水色の奴が授業に出てこない、明日香が遊城に話を聞いてみると、どうやら引籠っているらしい。

あの程度で酷い状態だ、別に酷く負けたわけでもないのに落ち込む要素が有ったのか？

明日香なんて追い詰めたと思った所から逆転エクゾディアで敗北だった。

なのに一時期落ち込んでいたが数日もせずに回復して、俺に向かって次は負けないと

堂々と宣言しやがった。

しかもその後も平然と付き合いを続けているという精神をしているんだぞ？

枕田は現在も俺に怯えているものの、出会ったら強がりと言う程度まで回復している。

元々強気な性格だし、負けても落ち込みながら授業には出ていた。

友人に色々と訊かれていたが、相手は言わずにこつぴどく負けたと素直に言っていたな。

あの性格というのも有るし、俺以外の前ではもう元気な性格に戻っている。

浜口は心を完全に折られた事も有り、1日だけ学校を休んだ。

しかし翌日には表面上だけとはいえ元の生活に戻っていたな。

休んだ理由も、ただ体調が悪かっただけと周りには言っていたが……明日香が言うには一日中泣いていたとの事だ。

現在は俺を見ると酷く怯えた態度をするものの、一応立ち直ったと言えなくもないな。

……この世界でさすがにライフ差29900で一方的に潰すのはやり過ぎたようだ。

今後、ハンデを与えるにしてももう少し加減しよう、例えばライフ差9900程度ぐらいで。

相手のライフが減っていき、自分のライフが増えていくのを見るのは楽しかったんだがな……

一応満足したし、もうあのデッキは使わないでおこう、多分。

それはさて置き、何が言いたいかと言えば……水色は十中八九主要キャラだろうが見切るべきだな。

一応、あいつは嫌いだが主要人物として良くも悪くも注意はしておくべきだと考えていた。

ただでさえ低い俺の評価を、あいつはあの決闘で更に下げ、この引籠りによつて底辺まで落ちた。

もしあいつと決闘をする事が有れば、できるだけ馬鹿にするようなデッキか、煽るようなデッキで戦おう。

その上で叩き潰し、少しでも俺の気を晴らす犠牲となってもらおう。

つと、そんな胸糞悪くなるような奴の事なんて思い出すなんて、我ながら本当に暇なんだな。

明日香は会う約束が有るからと言って、灯台に行くとか言っていたし……行き先を言う必要は無いのにな。

騒ぎを持ってくる遊城は学園に残って何かしていたし、枕田浜口は相変わらずだし

……暇だなあ。

色々と考えていたものの、暇には変わらないのでまたデツキでも作るかと考え始めた時。

珍しく静かなノック音が聞こえた。

俺の来客では、明日香のノックは強めだし、枕田は叩いていたし、浜口は……枕田が叩いていたな。

この前の倫理委員会が来たとは思えないし、ならいったい誰が？

「誰だ？」

「……………」

返事は無い、どうやら返事をする気が無いようだ。

一応扉の曇りガラスから見えるシルエツトからすると、髪は長いように見えるな。

多分女、しかし女子生徒があいつら以外で落ちこぼれ扱いのレッド寮に来るか？

女子生徒もプライドが高い奴が多いのがこの学園だ、前は明日香もそうだった……今は俺の前では見る影も無いがな。

俺は黙ったままだが、扉の向こう側の奴も黙ったまま。

どうやら俺が出るまでずっと待つつもりらしい、全く身動きもしない。

まさかとは思うが、誰かが悪戯でマネキンとかを置いたとかいうオチじゃないよな？

もしそうだったら犯人を見つけ出してフルバーンで丸焼きにしてやる。

放置してもいいんだが、さすがに部屋の目の前にずっと置いておかれるのも困る。

他の生徒に見られたら後で何を言われるか分からんし、何よりも曇りガラスから見えるので鬱陶しい。

本当にマネキンだろうが、人間だろうが、邪魔だしさっさとどけるか。

俺は仕方なく扉を開くと、物凄く無表情の女子生徒が立っていた。

名前は……忘れた、誰だっけ？ 確か顔は覚えてる、しかし影も印象も薄い奴だ。

一応デッキも覚えている、確かこいつのデッキは……

「……………」

「……………」

「……………」

「……………」

「……………おい」

「……………う？」

首を傾げるんじやねえよ！

本当に何しに来たんだよこいつは！

「お前誰だ？」

「!?」

「なんだよ……その、何を言っているのか分からないって顔は？」

「そんなに変な事を言ったか？ 初対面の奴相手に名前を訊くぐらい当たり前だろ」

「?!?!」

「あのな……その傷付いたって顔は止めろよ」

「本当に何なんだよ、お前は」

「初対面の相手に誰かと問うただけで泣きそうな顔をされたんだが……俺、確かに初対面のはずだよな？」

「まさかとは思うけど、この体の俺の知り合いか？」

「さすがに体は俺が使っているが、記憶まで俺のを使っているわけじゃないんだぞ。」

「誰かもわからない、別に特に良くも悪くも思っていない相手に変な事するのは少々戸惑われるな。」

「こいつはどうしたものかと思っていると、強い目になって俺を睨んでいる。」

「……決闘して、私と本気で」

「お前、さつきから突然過ぎるだろ」

「誰かも知らないし、何故決闘をしなければならぬ？」

「しかも本気では言うが、俺が普段から本気を出していないとでも言いたいのか？」

「違う、貴方はできる……持つてるんでしょ？」

「俺の何が違って、俺に何ができて、俺が何を持っているって？」

言葉が抽象的だったり、言葉足らずで何が言いたいのかわからないな。

俺の質問には答えずに歩き出す女子生徒……そろそろ名前ぐらい教えてくれてもいいんじゃないかね？

まあ俺の選択肢は決まっている、当然ながら無視だ。

俺は扉を閉める……さて、昼寝でもするかね。

布団に寝転んでポーっとしながら約30分程の時間が過ぎた。

あの女子生徒が戻ってこないとなると、諦めたか、まさか気付かずに決闘場に向かっているのか？

俺の事を知っているように見えたが、俺の性格までは知らなかったのだろうか？

よく分からない奴だが、付き合ってやる理由も無いのでな。

そのまま本当に昼寝をしてしまい、ノック音が聞こえた。

時計を見てみると、あの女子生徒が来てから既に3時間程過ぎていた。

今度は誰かと思って若干寝惚けながら扉を開くと本気で泣きそうな顔の、あの女子生徒が居た。

その顔を見て即目が覚めた、こいつはまさかずっと待っていたのか？

「……………」

「今度はなんだ？」

「来て、くれない……………」

「来て欲しいのなら来てほしいとぐらい言えよ

お前は本気で決闘をしてくれ、俺は何かができる、俺が何かを持つているんだろうと訊いただけだろ

それだけ言っつて移動してついでに行く奴の方が少ないと思うのだがね？」

この世界だと逆に、ついでに行く方が多い気がするが、気のせいだと思っておこう。

それに、来てくれと言われても行くつもりなんて無いけどな。

暇とはいえ、誰かも知らない奴と無意味な決闘なんてするつもりは無い。

「なら……………来て？」

「断る」

「……………」

だから、何故泣きそうな顔をするんだ!?

確かに切り捨てたが、そこまでシヨックを受ける程か!?

この世界の奴は暑苦し奴とか、強引な奴とか、決闘以外殆ど考えていない奴とか。

そんな奴ばかり見てきたからこういうタイプは対処に困るな。

あと、別に悪い事はしていないはずなのに泣かれるとさすがに極々僅かに罪悪感が出る。

「名前は何？」

「……………レイン恵」

銀髪ツインテールの女子生徒はようやく名乗った。

俺の記憶が間違っていないければ、学園での成績は中堅辺りだったはず……だよな？使っているデッキはアンデット族、実力も中堅辺りを彷徨っていた……はずだ。

決して強くないが弱くもない、学園での印象はそんな所だったな。顔と能力さえ憶えていれば名前は覚えなくても特に問題は無い。

……まあ、正確には俺が人の名前を覚えるのが苦手なだけだな。

「それで、結局何の用なんだ？」

「……………決闘、私と本気で」

「何故俺に本気を出せと？」

「……見た、2人との、そして廃寮の……本気じゃない」

2人となると、俺がこの学園で2人と決闘をしたのは枕田と浜口の変則タッグ決闘だな。

そして廃寮となると変則トリプル決闘のアレか？

んで、こいつはその2戦を見ていて、俺が本気を出していないと感じたと？

ついでに今、俺と決闘をしたくて、俺の本気の決闘を見せてくれと言いたいわけか。
「何の話かな？」

俺が本気を出していないと、何故そう思うんだ？」

「……………」

黙っているが、そんな当たり前の事を言われてもという感じの顔をされても困る。

俺がこの世界で本気の、相手を即殺するようなデツキを使った事は1回も無い。

妹の玲との練習決闘でもそんなデツキは使っていない。

なのに俺が本気で戦っていないとわかるといふ事は…………元の世界の奴？

いやいやいやいや、仮にそうだとしても元の世界でこんな知り合いは当然居ない。

仮に顔が変わったと仮定したとしても、こんな性格の知り合いなんて居ないし女性決闘者なんて余計に知り合いに居ないぞ。

まさか世界が変わって性別が変わったとか…………ねーよ、仮に元男が来ていたとしても性格がやはり誰とも合わない。

本当に何者なんだ、こいつ？

「……………」

「……………」

「……………」

「……………」

「……………」

「……………いい加減に何か言え」

「……………何か？」

「お前は俺を馬鹿にしてるのか？」

「……………そんなつもりはない」

「結局、お前は俺と決闘をしたいと言いたいんだな？」

無言で頷く、もうその反応はいいから。

まあ俺の答えは相変わらず決まってる。

「断る」

「……………」

「だから泣きそうな顔をするな！」

「……………何故？」

「何故って、面倒だからだよ」

俺がお前との決闘を受けるメリットも無いし理由も無い

挑まれた決闘は受けなければならないなんてルールも存在しないんだ

俺がしたいと思わない決闘をする必要は無いだろう？」

「……………」

それでも諦めないらしい、泣きそうな顔のまま俺を睨んでくる。

なんだか鬱陶しくなってきたし、面倒になってきたな。

厄介払いするつもりで相手をしてやってもいいんだが、無駄に時間を使うのも嫌だ。

こいつのデッキはアンデットだったはずだから時間が掛かりそうというのも嫌だ。

即終わらせる手段なんていくらでも有るが、学園でするつもりは無いからな。

「……………相手をしてくれたら帰る」

「本当だろうか？」

「……………嘘は言わない」

本当の事も言わないのなら嘘とは言わないな。

さて、俺なら屁理屈になるが回数を言っていないという理由で何度でも挑戦をするという事も考える。

とはいえ、どうも嘘を言っている感じはしないな、隠し事は多いように見えるがな。

何か目的が有って接触してきたんだろうが、決闘以外にどんな目的が有るんだ？

「……………できれば2回、相手をしてほしい」

「理由は？」

「……………見せたい、見てほしい」

私は1回目で見せる、そして2回目に……本気」

片言でわかりにくいのが、1回目の決闘で見せたいカードが有り、2回目で自分も本気を出す？

多分そういう事なんだろうが、最初から本気を出せばいいんじゃないか？

それとも1回目にカードを見せないと俺が本気を出さないと思っているとか？

というか見せたいカードが有るなら別に決闘内じゃなくて普通に見せれば……と言
うのはこの世界では無粋なんだろう。

「どうしてもか？」

「……………どう、しても」

「そういうえ理由を聞いていなかったな、何故俺との決闘を望む？」

俺のあの2戦を見ていたのなら、俺の戦い方は知っているだろう？

なのに俺と決闘をしたいというのは少々不思議だな」

どちらもデッキの内容も方向性も違うが、学園での俺の決闘も見ているだろう。

となれば俺の戦い方は予想しているはずだ、相手の心を折るようなやり方は……

「……………確認」

「確認？」

「……………これ以上は禁則事項、話す事を許されていない」
「許されていないねえ？」

という事はレインの関係者が他にもこの学園に？

レインは俺を見る為のスパイか？ いや、いくらなんでも一応一般生徒の俺にスパイなんて変だろ。

本当に訳が分からん、とりあえずレインは1人ではなく味方が存在するという事ぐらいか。

態々俺の実力を調べるぐらいだし、用心深い人物なのか？ どうやって引き釣り出すか考えておこう。

「人目の無い場所の方がいいか？」

「……………こつち」

再び着いて来いと言っても言うように歩き出すレイン。

また無視してやろうかと思つて動かないでいると、こちらを振り向いてきた。どうやら今度はちゃんと着いて来ているのか確認するらしい。

その場でジツとして動かない姿を見ているだけでも楽しそうだが、顔を見るとまた泣きそうな顔だった。

俺は深い溜め息を吐きながら、仕方なくレインの後ろを着いて行く。

それを見てか、レインは心なしか嬉しそうに歩みを再開し、時々こちらを見る。やはり心配そうだが、さすがにここまで来て帰るつもりは無いので黙って着いて行く。

レインの目的の場所は少々離れた場所らしく、森の中を歩き続ける。

どこに向かうのかと思えば、森の中のこの場所は……発電所か。

ここを望んだ理由は不明だが、おそらく誰にも見られない為だろう。

森の中では誰かが見えても分からないし、森の中より人気も少ないだろう。

「……………」

しかし、全くする気は無いというのを前提にするが……

こんな場所に異性を、2人だけになるというのに平然と連れてくるのはどうかと思うな。

襲われたとしても自分から誘ったとはいえ、そうなったらどうするつもりなんだ？

いや、する気なんて全く無いけどさ。

「…………準備万端、本気見せて」

「まったく、そんなに俺の本気が見たいのか？」

ならどうなつても知らんぞ？ 自重をしないでいいと言うのなら……」

俺がどんな反則カードを使つても文句は受け付けないぞ？

いや、さすがに本当に使う気なんて無いけどな。

2戦希望だし、それに1戦目は見て欲しいカードが有るらしいから適当に相手をするかな。

「……適当は認めない」

「何の話かな？」

「……1戦目は適当でいいって、そんな顔してる」

何故バレた、顔には出していないつもりだったんだがな。

自分で思っている以上に顔に出ていたのだろうか？

「……真面目にして」

どうやら本人の言う通り、手加減は認めるつもりは無いらしい。

仕方ない、あまりしたくないが一応頑張ってみるかな……

「決闘」

「私、先行、魔法カード、テラ・フォーミングを発動

デッキから、アンデットワールドを手札に加えて……発動」

アンデット族デッキの使い手だったのは覚えているが、アンデットワールドを使うのは初めてだな。

普段はどれだけ手加減していたのやら、そしてそんな奴が俺に何の用なのか。

何度も思うが、よくわからない奴だ。

「……お互いの場と墓地のモンスターはアンデット族になる

アンデット族以外のアドバンス召喚ができない……説明は不要だった？」

「不要と言えば不要だが、好きにすればいい」

「……そう、手札からLV5以上の闇属性モンスター、LV7の真紅眼の不死竜を捨てる

ダーク・グレフアーを特殊召喚」

白髪筋肉の闇属性墓地利用型デッキのお供、ダーク・グレフアーが現れる。

攻撃力は1700とそこそこ、なのに闇属性デッキではほぼメリットの効果との強力モンスターではある。

……が、攻撃力は下がっても終末の騎士は召喚・特殊召喚時に確実に墓地へ送る効果を発動できる。

それに対してダーク・グレフアーは特殊召喚はできるものの、奈落の落とし穴に落ちるステータスの為、効果を発動できない事も少なくない。

手札の上級闇属性を捨てて特殊召喚もできるのだが、やはり一長一短と言うべきだろうが、少なくとも強いカードではある。

「……効果発動、1ターンに1度、手札の闇属性モンスター、ゾンビキャリアを捨てる
そしてデッキから闇属性モンスター、ゾンビ・マスターを墓地へ送る」

待て、待て待て待て待て！ 俺はゾンビキャリアを売った記憶は無いぞ！

何故この時代の奴がチューナーのカードを持っている!?

「通常召喚、ゴブリンゾンビ

……ターンエンド」

気になる点は相変わらず多いが、あの様子だとシンクロ召喚を使ってくる可能性もあるか？

さすがにゾンビキャリアを使っておいてシンクロ召喚をしないという可能性は否定できない。

なるほど、俺に見せると言っていたカードはチューナーモンスターか、余計に可能性が上がってくるな。

だが悲しいかな、結局使っているのはアンデット族デツキ……知っていれば多少ネタデツキでも対処できる。

「では俺のターン、ドロー

俺はモンスターをセット、カードを3枚伏せてターンエンドだ」

さて、どう出てくるかな？

「……………私、ドロー

……バトル、ダーク・グレフアーで攻撃」

ダーク・グレファアが剣で攻撃した相手は宝箱のモンスター

剣で真つ二つにされ、破壊されてしまう。

「暗黒のミミックLV1のリバース効果発動、デツキからカードを1枚ドローする

続いて罫カード、ブロークン・ブロッカーを発動

攻撃力よりも守備力の方が高いモンスターが戦闘で破壊された場合に発動可能

デツキから破壊されたモンスターと同名モンスターを2体まで表側守備表示で特殊召喚する

この効果により、デツキから暗黒のミミックLV1を2体、守備表示で特殊召喚」

「厄介……でも、リバース効果は発動できない

バトル続行、ゴブリンゾンビでミミックに攻撃」

「悪いが防がせてもらおうかな、ダメージステップ時に手札から牙城のガーディアンを捨てる事で効果を発動

戦闘を行う自分のモンスターの守備力をターン終了時まで1500上昇させる」

「……え？」

「これにより、暗黒のミミックLV1の守備力は1000から1500上昇し、2500となる

攻撃力1100のゴブリンゾンビでは倒せないどころか、反射ダメージによつて14

00を受けてもらおうか」

「うう……」

残りライフは2600、どうするつもりかな？

「(……ゴブリンゾンビを倒してくれない)」

……ターンエンド」

「では俺のターンだ、ドロー」

このスタンバイフェイズ時、暗黒のミミックLV1の効果が発動する

自分の場に存在するこいつは墓地へ送られ、デッキから暗黒のミミックLV3を特殊召喚できる

俺は2体共墓地へ送り、デッキから暗黒のミミックLV3を2体、守備表示で特殊召喚する」

うーん……キーカードをドローできないこの状況が歯痒い。

まあどうにでもなるからいいけどな。

「モンスターをセット、カードを1枚伏せて、ターンエンドだ」

「……攻めないの？」

「態々ゴブリンゾンビを破壊してくれと言っている相手を攻撃するか

そうでなくとも、別に今は攻撃する必要も無いしな」

というか、攻めるカードがドロ―できないだけだけどな。

「……私、ドロ―」

永続魔法、生還の宝札を発動、私の墓地蘇生でドロ―する

……魔法、生者の書―禁断の呪術―を発動、私の墓地アンデット族蘇生、相手の墓地モンスター除外

ゾンビ・マスターを蘇生、牙城のガーディアンを除外

そして蘇生したから、生還の宝札でドロ―」

この世界だと生還の宝札って禁止カードじゃないんだよな。

蘇生カードが少ない、有用性を理解している人間が少ないとはいえ、一応制限だったはずだ。

本当に一応制限にしたという感じの世界の時点で、この世界は色々とお察し程度という訳だ。

って、そんな事を考えている暇は無いな、相手はアンデット族なんだからつまり……

「ゾンビ・マスターの効果、手札のモンスターを捨ててLV4以下アンデット族を蘇生

ゾンビ・マスターを捨てる、ゾンビ・マスター蘇生、生還の宝札でドロ―

蘇生したゾンビ・マスターの効果、馬頭鬼を捨ててゾンビキャリア蘇生、ドロ―」

うわあ……これが全盛期の「シンクロアンデット」か。

生還の宝札から蘇生連打からのゾンビキャリアの再利用でシンクロ召喚連打だったな。

「LV4のゴ布林ゾンビにLV2のゾンビキャリアをチューニング

蘇った冥界の魔王、今ここに……シンクロ召喚、蘇りし魔王 ハ・デス」

「げ……」

「……やつと、顔を変えられた」

確かに顔色も変わるだろ、この状況でそいつは当然だ。

そいつの効果は自分の場のアンデット族が戦闘で破壊したモンスターの効果を無効にするモンスターだ。

しかも攻撃力2450と低くなく、デッキに寄れば最悪詰む。

「……訊かないの?」

「何をだ?」

「チューナーと、シンクロ召喚」

「ふん、俺が知っているのと知っていて出したんだらう?」

でなければ見せたい物が有るだなんて言わず、人前でも問題無いはずだからな

更に言うならば、俺ならば見せても問題無いとも判断したんだらうし、驚く理由は無いな」

「…………絶対驚くって言われたのに驚かない、なんで？」

いや、本心を言えば驚いた、かなり驚いた。

シンクロ召喚なんてこの時代だと誰もしないはずなのに、まさかする奴が居るとはな。

何度も何度もしつこいぐらいに思うが、本当にこいつは何者なんだ？

俺の事も知っているみたいだし、謎過ぎる奴だ。

「…………ゴブリンゾンビの効果発動

場から墓地へ送られた場合、デツキから守備力1200以下アンデット族を手札へ

…………ペインペインターを手札へ、そして通常召喚する」

これはヤバい、これはヤバい、さてどうしたものか？

「ペインペインターは場ではゾンビキャリアとして扱う…………効果、発動

1ターンに1度、自分のアンデット族2体のLVを2にする

でも、アンデット族のシンクロモンスターの素材にしかできない

…………アンデットワールドでダーク・グレファアはアンデット族になっている

ダーク・グレファアとゾンビ・マスターをLV2にする

LV2のダーク・グレファアとゾンビ・マスターに、LV2のペインペインターを

チューニング

蘇りし迅雷の魔王、今ここに……シンクロ召喚、アンデット・スカル・デーモン」
 今度はデーモンの召喚のリメイクモンスターの迅雷の魔王 スカル・デーモンのリメイクモンスターのアンデット・スカル・デーモンか。

ステータスこそはデーモンの召喚と同じで攻撃力2500とそこそこだが、効果は凄まじく厄介。

自分の場のアンデット族モンスターの効果破壊を防ぐという効果を持っている。

早い話、殴り勝つ以外では除外かバウンスしか無いのだが、このデツキにはそんなギミックは入っていない。

これ……もしかしたら負けるかもしれないな。

「……墓地の馬頭鬼の効果発動

自身を除外、墓地のアンデット族を蘇生、ゾンビ・マスターを蘇生、ドロー

ゾンビ・マスターの効果、馬頭鬼を捨ててペインペインターを蘇生、ドロー

ペインペインターの効果でゾンビ・マスター2体のLVを2にする

……LV2のゾンビ・マスター2体に、LV2のペインペインターをチューニング

蘇りし迅雷の魔王、並び立て……シンクロ召喚、アンデット・スカル・デーモン」

おいおい……マジか？

「……馬頭鬼の効果、除外してゾンビ・マスターを蘇生、ドロー」

ゾンビ・マスターの効果、ゾンビキャリアを捨ててペインペインターを蘇生、ドロー
ペインペインターの効果、ゾンビ・マスターとハ・デスをLV2にする

LV2のゾンビ・マスターと蘇りし魔王 ハ・デスに、LV2のペインペインターを
チューニング

蘇りし迅雷の魔王、共に戦え……シンクロ召喚、アンデット・スカル・デーモン」

ちよ、ちよと……

「死者蘇生を発動、自分か相手の墓地のモンスターを蘇生、私のゾンビ・マスター蘇生、
ドロー

ゾンビ・マスターの効果、邪神機―獄炎を捨て、ゾンビキャリア蘇生、ドロー

LV4のゾンビ・マスターに、LV2のゾンビキャリアをチューニング

蘇った冥界の魔王、続け……シンクロ召喚、蘇りし霸王 ハ・デス」

自重しろ貴様！

「魔法、生者の書―禁断の呪術―発動

墓地のハ・デス蘇生、暗黒のミミックLV1除外、蘇生、ドロー」

ターン開始時に2枚だった手札が場をシンクロモンスターで埋め尽くして手札が3
枚に増えてるとは……

やはり生還の宝札は永久禁止でいい、もつとヤバいレベル・ステイラーを使われな

かつただけマシだと思おう。

その3枚の手札に除去カードが有ればかなり危険だな。

「お前な、やり過ぎだろ……」

「……これぐらいしないと、やる気見せてくれない」

「ふう、わかつたわかつた、さすがにこれは遊べないな」

このデッキは遊びだな。

「……バトル、アンデット・スカル・デーモンで暗黒のミミックLV3に攻撃」

アンデット・スカル・デーモンの爪がミミックへと向かうが……

「言っただろ、お前はやり過ぎた」

罠カード、墓地墓地の恨みを発動する

相手の墓地にカードが8枚以上存在する時に発動できる

相手の場のモンスター全ての攻撃力を0にする」

「……………0?」

「そうだ、攻撃力を0にする

暗黒のミミックLV3の守備力は1000、アンデット・スカル・デーモンの攻撃力

は0となった

よって反射ダメージを再び受けろ、1000のダメージだ」

残りライフは1600か、これって本来こういう使い方のつもりじゃなかったんだがな。

本来の目的はこれ、攻撃時の戦闘補助用カードだし。

どうしてこうなった、このデッキは「アステカ」とかじゃないんだぞ。

「……………」

なんか凄くオロオロしてるな、さすがに予想外過ぎたんだろう。

場は埋まっているから特殊召喚もできないし、シンクロ素材にもできない。

手札は3枚だが、それも展開補助系カードなら何もできないはずだ。

「……あまり慣れてないけど、仕方ない」

慣れてない？

「LV6のアンデット・スカル・デーモン2体でオーバーレイ

2体のモンスターでアンデット・ネットワークを構築

エクシーズ召喚、死を求め彷徨う死神、巡死神リーパー」

「お前……………」

「……まだ見せるつもりはなかったけど、仕方ない

私の本気、見て……………頑張つてできるようになったエクシーズ召喚を……………驚いた？」

シンクロ召喚でも驚いているのにエクシーズ召喚をするなんて、当然ながら驚いた

……顔には出さないが。

何やら色々事情が有るらしい、んな事はもうとつくに知っていたがこれは更に予想外だ。

真面目にこいつの正体が気になってきた、どうにかして暴けないものか……別に無理に暴く必要も無いか。

俺がやる気になったらやればいい、今はとりあえずこの決闘に勝てばいいだけだ。

「……リーパーの攻撃力・守備力はお互いの墓地の闇属性の数×200

貴方の墓地はミミックが2体、私の墓地は8体存在してる……合計で10体

つまり、リーパーの攻撃力は2000

……リーパーの効果を発動、オーバレイ・ユニットを1つ取り除く

リーパーの効果は1ターンに1度、お互いのデッキの上から5枚、墓地へ送る」

お互いの墓地へカードがそれぞれ5枚、合計10枚ものカードが墓地へ送られた。

俺のデッキから闇属性モンスターは2体か、効果で使用した素材も含めて最低でも攻撃力2600か。

「……墓地、素材含めて4体送られた、攻撃力2800……3200だった」

あのアンデット族デッキ、闇属性はまあいいとしても地属性も多そうだしな。

ゴブリンゾンビや馬頭鬼、更にピラミッド・タートルは地属性、獄炎は光属性だし仕

方ないな。

効果で墓地へ送れたのは2体だけ、別にそこまで困る程ではないかな？

とはいえ、レインも当然ながら余裕は無い。

手札に攻撃を防ぐようなカードが無い、または俺が攻撃力1600以上のモンスターを出したら負けだ。

攻撃力0のモンスターが攻撃表示で立っている時点で危険だからな、残りライフも少ないし。

「……次、LV6の蘇りし魔王 ハ・デス2体でオーバーレイ

2体のモンスターでアンデット・ネットワークを構築

エクシーズ召喚、死を求め彷徨う死神、巡死神リーパー」

2体目を出したか、だがもう1体攻撃力0は存在するぞ？

「……魔法、生者の書―禁断の呪術―発動

私は墓地のアンデット・スカル・デーモンを蘇生

……貴方の墓地、闇属性以外のモンスターは有る？」

「有るぞ、漆黒の魔王LV8だ」

「……攻撃力2800のモンスター？」

なら、そのモンスターを除外、蘇生したからドロ―」

チツ、せつかく墓地に落ちたんだから蘇生しようと思っていたんだがな。

このデッキは漆黒の魔王軸の【LV】デッキ、ドロウ補助として暗黒のミミックも入っている。

そして戦場で破壊されない為のコンバットトリック系カードを大量に入れている。

戦闘だけならほぼ負けないデッキ、弱点は魔法・罨除去が殆ど無い、効果破壊にも弱い点だ。

だが、戦場で破壊したモンスターの効果を無効にするのでアンデット族が相手なら様々な自己蘇生モンスターを封殺する。

最高LVまで進化すれば除外も加わり、殴れば殴るだけライフ以上に有利になる……のだが、根本的にドロウできなければ無意味だな。

ついでに、即シンクロなんてされれば素材を戦闘破壊なんてできるかよ。

「……3度目、LV6のアンデット・スカル・デーモン2体でオーバーレイ

2体のモンスターでアンデット・ネットワークを構築

エクシーズ召喚、死を求め彷徨う死神、巡死神リーパー」

3体目か、攻撃力はアンデット・スカル・デーモンを蘇生したから3000まで下がったが大差無いな。

このデッキで元々の攻撃力最大は2800、普通に殴れば勝てる要素は無いな。

まあこのデツキは戦闘補助カードは大量に入っているから、その程度の差なら余裕で勝てるが。

「……………2枚伏せる、ターンエンド」

「俺のターンだな、ドロー」

セツトしていたモンスターを反転召喚、魔界発冥界行きバス、そしてリバース効果発動

デツキより光属性・闇属性以外の悪魔族モンスターを1体、手札に加える

俺はこの効果により地属性の悪魔族、漆黒の魔王LV4を手札に加える

そして漆黒の魔王LV4をそのまま召喚し、カードを2枚伏せてターンエンドだ」

魔界発冥界行きバスの攻撃力は600と低く、攻撃表示のままは少々危険だが仕方ない。

とはいえ、それぐらいのライフが減ったところで問題は無いがな。

「……………私、ドロー」

「このスタンバイフェイズに罠カード、バトルマニアを発動

このカードは相手のスタンバイフェイズのみに発動できる

相手モンスターは全て攻撃表示になり、このターンは表示形式の変更ができない

更に相手は攻撃が可能なモンスターは全て攻撃しなければならぬ」

これで嫌でも戦闘をしてもらおうぞ？

俺からは殴れる状況じゃなかったからな、向こうから殴ってもらおう。

「……………まだ効果を発動していない巡死神リーパーの効果、お互いデッキから5枚墓地へ」

俺のデッキからは1枚闇属性が墓地へ落ちた。

向こうは素材を含めて何枚かな？

「……………2枚、素材を含めて 3枚の闇属性が墓地へ、攻撃力3600……………3800になつた

アンデット族で素材が2つのリーパーをリリース、真紅眼の不死竜をアドバンス召喚しLV7だけどアンデット族1体リリースすると、攻撃表示でアドバンス召喚できる墓地に闇属性が3体増えた、リーパー達の攻撃力は4400になる」

う、うーん……………さすがに攻撃力4000オーバーとの戦闘は考慮していなかったな。それに上級モンスターを手札に持っていたのも困るな。

バトルマニアは発動時に場に存在していたモンスターしか効果を受けられないカードだ。

リーパー3体に攻撃してもらいたかったんだが、こうなっては仕方ないか。

「……………攻撃表示のモンスターに攻撃を誘導？」

攻撃表示？ 守備表示？ どっちに攻撃を……」

悩んでいるみたいだな、俺がどちらに攻撃をしてほしいのか。

なら少し揺さぶっておくか。

「俺の漆黒の魔王LV4は相手モンスターを戦闘破壊し、墓地へ送った次の俺のスタンバイフェイズ時

俺のデッキ・手札から漆黒の魔王LV6を特殊召喚する効果が有る

そして暗黒のミミックLV3の効果は戦闘で破壊された時に俺がドロウする効果だ

ただし、暗黒のミミックLV1の効果で特殊召喚されたこいつが戦闘で破壊された時、ドロウするカードは2枚となる

魔界発冥界行きバスは既に役目を終えているから置いておくとして、どうする？」

更に困った顔をするレインだが、一応どうするのか決めたらしい。

もうやるしか無いという、若干やけくそになっている気もするが……

「……戦闘、リーパーで魔界発冥界行きバスに攻撃」

とりあえず安牌であろうモンスターから倒しに来たか。

「永続罫カード、銀幕の鏡壁を発動

相手の攻撃モンスターの攻撃力を現在値の半分にする

よって巡死神リーパーの攻撃力は半減し、4400から2200になる」

「……でも、破壊」

戦闘ダメージを1600受け、俺の残りライフは2400か。

もしそのまま攻撃を受けていけば残りライフは200まで減っていたな。

「……魔界発冥界行きパスは閻属性、墓地に閻属性が増えた、リーパーの攻撃力上昇

2体目のリーパーで……漆黒の魔王LV4に攻撃」

「銀幕の鏡壁により攻撃力は4600から2300に低下

確かに俺の攻撃力1000である漆黒の魔王LV4は倒せるが……残念、不正解だ

ダメージ計算時に罠カード発動、プライドの咆哮

自分のモンスターの攻撃力が相手モンスターよりも低い場合

その差分のライフを支払い、ダメージ計算時のみだが相手モンスターの攻撃力に30

0追加した分の攻撃力になる

攻撃力差分は1300、よって俺はライフを1300支払い、漆黒の魔王の攻撃力は

2600になる

俺のライフが1100まで減ってしまったが、残念ながら漆黒の魔王LV4の反撃

だ」

漆黒の魔王が煩い咆哮を上げ、巡死神リーパーを喰い始めた。

どうやらこいつの効果無効能力は、喰う事によって墓地へ送るといった表現が消えるか

らしい。

何はともあれ、レインに300のダメージで残りライフは1300にまで減る。俺の方がライフが少ない……あまり無かった事だから珍しいな。

「……だけど、プライドの咆哮は1回の戦闘だけ」

「そうだな、その真紅眼の不死竜で攻撃するか？」

無論、俺はそれでも構わないがな」

「(攻撃力を変化させるカードばかり使う……」

伏せカードはツタン仮面、アンデット族を対象にする魔法・罠を無効にする

けど、対象にするカードを殆ど使わない……もう1枚の伏せカードも同じ?」

さあ、どうする?」

「……………」

「……………」

「……………真紅眼の不死竜で、暗黒のミミックLV3に攻撃」

「銀幕の鏡壁の効果により、攻撃力は半減する

……が、暗黒のミミックLV3は破壊され、戦闘で破壊されたので2枚ドロウする」

「……………何も無い、ターンエンド」

「どうやら真紅眼の不死竜の効果を発動させないらしい。」

真紅眼の不死竜は戦闘で破壊したアンデット族モンスターを自分の場に特殊召喚する効果を持っている。

しかも特殊召喚するモンスターの表示形式は問わず、連続攻撃も可能という点が強い。

とはいえ、それはアンデット族を戦闘破壊した時のみの効果、アンデットワールドが無ければただの攻撃力2400のモンスターだ。

暗黒のミミックLV3は戦闘破壊された時、暗黒のミミックLV1の効果で出していないとも1枚ドロウする効果を持つ。

俺が次のターン、特殊召喚された暗黒のミミックLV3を戦闘破壊した場合、俺の墓地で効果が発動するので俺が1枚ドロウする。

だから特殊召喚しないのは色んな意味で正解なんだが……別にそれだけじゃないんだよね。

「では俺のターン、ドロウ」

銀幕の鏡壁は自分のスタンバイフェイズ時にライフを2000支払うというコストが存在する

だが俺のライフは1100だ、よってライフコストは支払う事はできないので破壊される

更に漆黒の魔王LV4の効果が発動する

戦闘で相手モンスターを破壊し、墓地へ送った次のターンの自分のスタンバイフェイズ

こいつを墓地へ送り、デッキ・手札から漆黒の魔王LV6を特殊召喚する」

体が一回り大きくなり、鎧も凶暴になり、攻撃力も上がり……でも攻撃力はたった1700と下級クラス。

これでLV6なのだから初期カードの上級以下と言っても過言ではない。

まあ……上級通常モンスターで攻撃力1500未満も何体も存在するから比較対象は選別しなければならんがな。

「……銀幕の鏡壁が消えた、真紅眼の不死竜と巡死神リーパーの攻撃力は元に戻る」

銀幕の鏡壁は場から消えた場合、このカードの効果で攻撃力の下がったモンスターの攻撃力は元に戻る。

更に巡死神リーパーの攻撃力はお互いの墓地の闇属性の数×200となっている。

暗黒のミミックLV3と、オーバーレイ・ユニットの残った巡死神リーパーが墓地へ送られた。

よって攻撃力は……5200と、なかなか凄い事になっている。

「暗黒のミミックLV3を攻撃表示に変更し、魔法カード、強制転移を発動する

お互いに自分の場のモンスターを1体選択し、そのモンスターのコントロールを入れ替える」

「(また、対象に取らないカード……)」

なら、真紅眼の不死竜を貴方に渡す」

「俺は暗黒のミミックLV3をお前に渡す」

お互いの場のモンスターが入れ替わった、レインが真紅眼の不死竜を送るのは当然の選択だな。

もしも巡死神リーパーを送れば、俺の場に攻撃力5200のモンスターを送る事になる。

それでは攻撃された瞬間に終わってしまうから仕方ないな。

「ではバトルフェイズだ」

真紅眼の不死竜でお前の場に送った暗黒のミミックLV3に攻撃」

「くっ……畏カード、ガード・ブロックを発動

1度だけ戦闘ダメージを0、そしてドロー」

「暗黒のミミックLV3の効果も発動だ

戦闘で破壊されて墓地へ送られた、更に暗黒のミミックLV1の効果で特殊召喚されたので2枚ドロー

更に真紅眼の不死竜の効果を発動、戦闘で破壊したアンデット族モンスターを自分の場に特殊召喚できる

場と墓地でアンデット族である必要が有るが、お前の出したアンデットワールドの効果で墓地でもアンデット族だ

そしてこの効果は、破壊したモンスターの墓地の場所を問わない為、俺のモンスターを破壊しても蘇生できる

さて、では俺の墓地に存在する暗黒のミミックLV3を守備表示で蘇生させる」

暗黒のミミックLV1の効果で特殊召喚したわけではないので、戦闘破壊されてもドローできる枚数は1枚。

だが、レインも俺のデッキを把握しているはずだ。

俺の手札が増えれば増える程、自分は戦闘で負ける可能性が上がっていくという事
……

できればこれ以上倒したくない相手のはず、となると攻撃対象になるのは別のモンスターだが、それらは攻撃表示だ。

現在、俺の手札は4枚も有る、迂闊に攻撃して反撃されれば残りライフ1300のレインも危険だろう。

「そうそう、お前は俺の伏せカードを警戒してさつきは暗黒のミミックに攻撃したんだ

ろ?」

「……………」

「だが残念、俺の伏せられていたカードは戦闘補助カードではない

罠カード、ギブ&テイクを発動する

俺の墓地のモンスターを相手の場に守備表示で特殊召喚し、ターン終了時まで自分のモンスター1体のLVを特殊召喚したモンスターのLV分上昇させる

俺が選択するモンスターは暗黒のミミックLV3、そして誰でもいいんだが……とりあえず同じ暗黒のミミックLV3のLVを3上昇させる」

「……………」

「バトルフェイズ続行だな

漆黒の魔王LV6で暗黒のミミックLV3に攻撃する」

漆黒の魔王の剣がミミックを真つ二つに切り裂く。

これではちゃんと宣言しておかないとな、面倒だし。

「戦闘で破壊された事により、暗黒のミミックLV3の効果を発動する

だが、その効果に対して漆黒の魔王LV6の効果を発動する

こいつが戦闘で破壊したモンスターの効果を無効にする

更に、こいつが相手モンスターの効果を無効にした次の俺のスタンバイフェイズ時に

更なる効果を発動する

漆黒の魔王LV8をデッキ・手札から特殊召喚する」

「……………」

「カードを2枚伏せて、ターンエンドだ」

ドロローは惜しいが、早く漆黒の魔王のLVを8にしないといけないんでな。

巡死神リーパーの攻撃力は現在5200、こいつを倒すのは少々骨が折れる。

「…………私、ドロロー」

（残りデッキ6枚、墓地に送り過ぎた？）

……………でも、この攻撃力でも不安、もっと墓地へ送る？

そうすれば戦闘で負けないかも……………でもまた攻撃力を0にされたら……………」

相当悩んでいるみたいだな、そろそろデッキが少ないのかな？

あれだけ生還の宝札でドロローし、既に2回も巡死神リーパーの効果を使っている。

これ以上下手にデッキを減らして、俺が守りに入ったらレインの負けになる。

とはいえ、実は俺もヤバい状況である。

俺のデッキに漆黒の魔王LV8は2枚、既に1枚は墓地へ送られている。

つまり、再びデッキ破壊をされればレベルアップができなくなる可能性が高い。

俺のデッキは残り11枚、墓地へ送られる確率は約半々……………さすがに厳しい。

「……………」

「……………」

「……………」ゾンビ・マスターを召喚

手札のモンスター、ゴブリンゾンビを捨てて、ゾンビキヤリアを蘇生、ドロー……あ
なんだ？ 何をドローした？

「……私の、勝ち

自分の場にアンデット族が2体以上存在、火車を特殊召喚
特殊召喚成功時、場のモンスター全てをデッキに戻す」

「火車だ?!」

あんなカードまで入れているのかあいつは！

「……やつと、驚いた顔が見れた」

ドヤ顔止めろ貴様。

「……………」ほん、続ける

火車はデッキに戻したアンデット族の数×1000の攻撃力になる

元々の種族がアンデット族じゃないと攻撃力は上がらない、けどEXデッキのカード
も1枚に含む

真紅眼の不死竜、ゾンビ・マスター、ゾンビキヤリア、巡死神リーパーの4枚、よつ

て攻撃力は4000」

ドヤ顔のまま声だけ咳をしたように言うな、嘗めてるのか貴様。

それはいいとして、俺の場にモンスターが存在しない状態で攻撃力4000はさすがに……

「……貴方のカードは戦闘に係るカードばかり

モンスターが存在しない今、効果は発動できない……はず

戦闘、火車で直接攻撃……終わって」

「お断りだ、手札からバトルフェーダーの効果を発動

相手の直接攻撃時にこいつを手札から特殊召喚し、バトルフェイズを終了させる

バトルフェーダーを守備表示で特殊召喚し、バトルフェイズ終了だ」

「……………防がれた、ターンエンド」

危ない危ない……さすがに今のは負けるかと思った。

とはいえ、バトルフェーダーは所詮攻守0のモンスター、強化しても高が知れてる。

上級モンスターをドローしても、アンデットワールドの効果でアドバンス召喚ができない。

何か蘇生カードでもドローできれば助かるんだが……まあ無理だろうな。

「では俺のターン、ドロ……魔法カード、レベル調整を発動する

とりあえず最初に相手はデッキからカードを2枚ドローする」

「……………ドロー」

「次に俺は墓地のLVを持つモンスターを1体、召喚条件を無視して特殊召喚する

ただしこの効果で特殊召喚したモンスターは効果の発動と攻撃ができない

俺は墓地の漆黒の魔王LV6を蘇生させる

更に魔法カード、レベルアップ！を発動する

自分の場のLVモンスター1体を対象にして発動する

そいつに書かれている上位LVモンスターを1体、召喚条件を無視して手札・デッキ

から特殊召喚する

俺はこの効果により漆黒の魔王LV6を墓地へ送り、デッキから漆黒の魔王LV8を

特殊召喚する」

体が更に大きくなり、持っている剣もクレイモアのような大剣に変化。

鎧背中部分の棘は変化し、翼のような形で3対6枚になっている。

この姿なら漆黒の魔王の名に恥じないだろう、攻撃力は2800で3000でないのが若干惜しいがな。

できれば正規召喚をしたかった、火車さえ登場しなければ正規召喚できたんだが……残念だ。

ちなみに場の漆黒の魔王LV6はデッキに戻ったが、巡死神リーパーの効果で既に2枚の漆黒の魔王が墓地に存在していたので出せた。

危なかったのは、漆黒の魔王LV8が、デッキを確認してみたら上から3番目に有った点だろう。

もし巡死神リーパーの効果が発動されていれば、俺はレベル調整をドローできず、漆黒の魔王LV8も墓地へ送られていた。

本当に危なかった、もし効果を使われていたらほぼ確実に負けていただろう、俺の運も捨てたものじゃないのかな？

「レベル調整で特殊召喚したモンスターではなく、レベルアップ！の効果で特殊召喚された

故にこのモンスターは効果の発動と攻撃を封じられる制約を受けない

まあ、元々効果の発動は漆黒の魔王LV6の効果で特殊召喚しなければ発動できないから関係無かったけどな」

「……………攻撃力、2800でも、火車には勝てない」

「そうだな、だが俺のデッキはお前の言う通りだ

戦闘に關係するカードばかりという事を忘れてしまつては困る」

「……………」

だが、問題はレインの伏せカードだな。

今までずっと発動していないカードで、もう1枚はガード・ブロックだった。

残りの1枚は何のカードなのか……アンデット族専用構築デッキで有用な罠カードはなんだ？

「……………」

「……………」

「……………俺は罠カード、燃える闘志を発動する

発動後、このカードは装備カードとなって自分の場のモンスターに装備させる

相手の場に元々の攻撃力よりも攻撃力が高いモンスターが存在する場合

装備モンスターの攻撃力はダメージステップの間のみ、元々の攻撃力の2倍となる

このカード、漆黒の魔王LV8に装備させる」

「…………ダメ、カウンター罠発動、ツタン仮面

場の表側表示のアンデット族を対象とする魔法・罠カードを無効にして破壊する

アンデットワールドで全モンスターはアンデット族、このカードは相手のアンデット

族が対象でも使えるカード

残念だけど、燃える闘志は無効にして、破壊する」

気味の悪いツタン仮面が現れ、閉じられていた口が開き……鉄球のような物は発射さ

れた、意味がわからん。

ともかく、鉄球は燃える闘志で炎のようなオーラを纏った漆黒の魔王に直撃、オーラは消滅した。

ついでに頭に直撃した鉄球のダメージが本体にも出たのか、漆黒の魔王の頭にギャグ漫画のようなタンコブができていた。

ソリッドビジョン仕事し過ぎだろこれ。

「……………これで、もう火車を突破できない」

「ああ、確かに今のカードをダメージステップ時に発動していたら突破できなかったな
むしろ反撃ダメージで俺の負けだ」

「……………?」

「ではバトルフェイズだ」

漆黒の魔王LV8で火車に攻撃」

漆黒の魔王の大剣が火車に直撃するが、その剣を受けても押し返そうとする火車。

一進一退の状況だが、漆黒の魔王が押されている。

「……………攻撃力は火車に勝てない」

それに、攻撃力差1200を超える手段なんて、さっきの燃える闘志以外でなんて

……………」

「そう思うのならこのダメージ計算時に速攻魔法を発動、禁じられた聖典

ダメージステップ終了時までこのカード以外の全てのカード効果を無効にする

そしてその戦闘のダメージ計算は、元々の攻撃力・守備力で行われる」

「……………つまり？」

「火車の攻撃力上昇効果は消滅、元々の攻撃力0で戦闘をする

俺の漆黒の魔王LV8の元々の攻撃力は2800……………もうわかるな？」

「……………燃える闘志は、囿？」

「その通りだ、ツタン仮面はカウンター罠カードだからな

別に最初から禁じられた聖典を使っても勝てたんだが、お前の伏せカードが何かわからなかった

アンデット族を対象にする魔法・罠カードを無効にするツタン仮面

闇属性を対象にするモンスター効果・魔法・罠を無効にする闇の幻影

前者なら禁じられた聖典は無効にできない、対象に取る効果じゃないからな

後者は闇属性が存在しないし、お前のデッキは地属性も多いから可能性は低いと思っ
た

そしてそれ以外のカード、攻撃を無効、攻撃モンスターの破壊、ダメージ反射の可能性も予想した

だが、今まで使う機会が多くとも使っていなかったので可能性は低いと判断した
魔宮の賄賂の可能性も考えたんだが、それならもつと前に使っても良かった

もし最後まで使っていなかったのなら……禁じられた聖典は無効にされていただけ
う

ダメージ計算時に発動するこのカードをカウンター罫で無効にされた場合、燃える闘
志は発動できない

ダメージ計算時のカードを発動できるチャンスは1回、カウンター罫を使われたら既
に戦闘は始まってしまいうからな

つまり、お前の伏せカードを確実に判断する為、燃える闘志をダメージ計算時以外の
タイミングで発動したという訳だ

魔法・罫を無効にするカウンター罫なら燃える闘志を無効にしなければ負け

燃える闘志を無効にされれば禁じられた聖典を防ぐ手段は……ほぼ確実に無いだろ
うと考えた、という訳だ」

「……………貴方の勝ち」

「そうだ、俺の勝ちだ」

火車の押す勢いが無くなり、車輪が止まった。

漆黒の魔王は大剣を大きく振りかぶり……剣の面の部分で火車を打ち抜いた、まるで

野球のように。

最後の戦闘なんだからもう少し格好良く決めろよ、お前は……

やはり元グレファアだからギャグ精神でも根付いてるのかね？ 別にギャグをした
い訳じゃないと思うけどさ。

何はともあれ、攻撃力0の火車を攻撃され、戦闘ダメージは2800だ。

レインのライフは0となり、俺がこの決闘に勝った……んだが、正直負けるかと思っ
た！

前触れも無しに【シンクロアンデット】エクシーズ添えとかヤバ過ぎるだろ！

しかもよくこんな【漆黒の魔王】軸LVモンスターデッキで勝てたものだ……いやマ
ジで！

「……………負けたの」

「それで、この後どうするんだ？」

「……………もう1回、でももう本気出した」

だろうな、アレで本気じゃなかったらどれが本気なんだか……ヴァンパイアデッキか
？

まあこいつは基本的に【シンクロアンデット】デッキでほぼ確実だろうし、多分アレ
以上は出てこないだろう。

「ならもういいだろ？」

「……………でも、手加減された、悔しい」

「さすがにそこまでは知らん

それよりも訊きたい事が山程有る、答えてくれるな？」

「……………無理なの」

「はあ？」

「……………禁則事項

それに、決闘が終われば話すとも言っていない」

単なる屁理屈なのか、それとも本当に言えないだけなのか、さっぱりわからん。

どっちにしても、自分の正体やシンクロ召喚、エクシーズ召喚について話すつもりは無いらしい。

変な奴だ、変な奴だが…………おもしろそうだ、良くも悪くもな。

「お前に少し、頼みが有るんだが構わないか？」

「……………頼み事なんて珍しい、何？」

そんなに俺って何でも1人でしているように見えるのか？

まあその辺りは何でもいいのか、どうせ答えないだろうから無視。

「今度、近い内に俺の退学を賭けたタッグ決闘が有るのを知っているか？」

「……知ってる、1人で出るんでしょ？」

「いや、そうしようと思っただけなんだが気が変わった」

「……………」

「俺とタツグを組んでくれないか？」

物凄く驚かれた顔をされた、まるで……お前何言ってるの？ 正気なの？ 本物？

とか、そんな事を考えているであろう顔をされた、失礼な奴だ。

「……………」

「おもしろそうだから、それ以上の理由は無い

嫌なら別にいい、1人で出るだけだからからな」

「出る」

「ん？」

「……………」

「タツグ決闘、私も出る」

意外だな、十中八九断られると思っただけなんだが、まさか出るとは思わなかった。成績や実力を隠している事を考えると目立ちたくないと思っただけだが、少々予想外だ。

だ。

結構ダメ元だったんだが、言ってみるものだな。

「……………」

「ならもう1戦、もっと私のデッキを知って？」

「いやもういいから、どうせシンクロ・エクシーズは使わないんだろ？」

なら適当に俺がデッキを合わせるから問題無い」

というか、単に久しぶりのシンクロ・エクシーズを見て疲れた、もうこいつの本気とは戦いたくない。

俺が決闘を断ると目に見えてガツカリしたような顔をされたが無視、俺は疲れた。

「じゃあ俺は帰るぞ、次はタッグ戦の時にな」

「……………バイバイ」

どんなデッキを作るか考えておこう、やはりデッキは合わせるべきか？

それにしても、今回のタッグの相手は誰になるんだらうか？

学園外からだから全く予想できないな、弱いと楽なだけどねえ……………どうなんだらうか？

ま、一応楽しみにしておくだけしておこう、期待はしない方向でな、期待のし過ぎは後でダメージが大きいからな。

12話【タツグ結成↓名前】

制裁タツグの日程が決まり、それでも特に変わらず普段通りの生活をしている。

自分の楽しいと思うグッズを作ったり、相手を苦しめるだけのグッズを作ったり。

そんな感じで残り数日という時、最近多い来客に新しい奴が現れた。

珍しい事に、随分険しい顔をした前田だったが、どうしたんだ？

「随分珍しい奴が来たな、どうしたんだ？」

「強いカードを売ってるって話を聞いてきたんだな、俺にカードを売ってくれ！」

「……これまた突然だな、急ぐような事か？」

「俺、明日父ちゃんと決闘するんだな、そして負けたら……退学にさせられちゃうんだな」

退学とはまた……随分と突然だな。

しかしこの時期に退学か……今はまだ5月半ばだぞ？ 時期が変だと思うのだが何

故だろうか？

前田は高校生、しかも留年している上にこの学園は孤島なので当然ながらアルバイトなんてできない。

本人に稼ぎが無いのなら当然ながら学費は両親が支払っているはず、なのに今更退学というのも変な話だ。

可能性として考えられるのは、父親は学費に関して関わっておらず、後日に前田が留年している事を知った。

そして前田の現状を知り、家に連れ返そうとしている。

他には父親は家には普段居ない状態で、最近帰ってきて前田の現状を知る、後は以下略。

後はそうだな……前田が留年したと知らずに学費を払ったが、何か理由で留年の事を今更知ったとか？

さすがにこれは無いだろうな、通知表っていう物が家に送られるだろうし、どれかとなれば2つ目か？

まあ、色々と推測はしてみたが、別に俺は前田が家に連れ戻されようが退学になろうがどうでもいい。

一応メインキャラとは思いますが……こいつはそこまで嫌いでもないとはいえ、やはりあまり付き合いたくない人物だ。

しかし、ここまで必死になって来ているんだ、本気みたいだし手を貸すのも悪くないかな？

「色々と有るのはわかった、とりあえず話は入ってからでいいだろ」

前田を部屋に入れ、適当な所に座らせる。

自分の部屋と雰囲気等が違うからか、キヨロキヨロとしているが……あまり見るな。

「あの、ちよつと訊きたいんだけどいいかな？」

「なんだ？」

「その……どうしてレインさんがこの部屋に？」

「最近毎日来るんだ、追い返しても翌日に来るから諦めた

別に何かするわけでもないし、悪さをするわけでもない

あそこで座ってるだけだし黙ってるから放置している」

「……………」

先日の決闘の翌日から毎日レインは俺の部屋にやってくる。

特に用が有るわけでもないし、デツキ調整だとかタツグに関してかと思えばそうでも

ない。

ただただ部屋で正座をしてボーっとしているだけ、何がしたいのかさっぱりわから

ん。

とはいえ、帰れと言えば帰るし、黙れと言えば黙る、会話を投げれば返事をするし、動

くなと言えば本当に動かん。

俺の命令には忠実だし、レインがそこに居るといふ鬱陶しささえ我慢すれば無害だから基本的に無視している。

最初は我慢できなかったが、最近は慣れてきてレインがそこに居ようとも気にならなくなってきた。

「レインの事は置いておくとして、どういうカードが欲しいんだ？」

『自分のデッキの為の強いカード』が欲しいのか

『自分のデッキよりも強いカード』が欲しいのか、どっちだ？」

「……どういう意味なんだな？」

「前者は自分のデッキを強化する為のカードだな

前田は獣族デッキだったか？ それならそれに関係するような強力なカードを入れるとかだな

獣族の専用サポートカードとか、相性の良いモンスターとか、そういうのだ

後者は自分のデッキのテーマや使い方を完全に無視し、ただただ勝利を目的とした為のカードだ

そうだな……例えばエクゾディアとかだと、ただ自分がエクゾディアを揃えるだけで勝利する

他にも前田のデッキ内容を完全に無視した、本当に『強い』だけのデッキとかだな」

「……………」

「俺が色んなデツキを使っているのは知っているよな？」

どちらかと言えば俺の戦い方は前者に近い、あのカードを使いたい、このコンボを決めたい

それを目標にしたデツキとかを使う事も多いからな

勝利を求めるのは当然として、そこまでにやりたい事を決める、俺はそれが好きだ
別に後者を否定している訳でもない、コンセプトを無視して勝利だけを求めるのも悪いとは思わないからな

俺は単にそれがあまり好きじゃないだけで、自分のやりたい事をしたいただけだからな」

元の世界だとファンデツキとかテーマデツキは肩身が狭いからな……後ロックとかも。

仮にロックデツキだったとしても、やりたい事や決めたい事も有るんだけど、やはり好かれないからな。

例えば波動キャノンを破壊されずに一撃で8000ダメージを与えとかロマンじゃないか。

それを決める為、相手の行動を阻害してぶっぱなす……こんな感じのテーマだつて後

者よりも前者だ。

勝つ為だけならばそんな面倒な事をしないで、大会優勝者とかが使うようなデッキを使えばいいんだからな。

俺はそういう、ただ強いだけのデッキっていうのは好みじゃないから使わないだけ。

この世界で本気で勝つなら、俺だって世界観無視して滅茶苦茶な決闘もできるしな、しないけど。

「無理に決める必要は無いぞ？」

どういう効果のカードが欲しいとか、コンセプトとかテーマとかを教えてくださいましたら俺が選ぶし

自分で探したいというならそれはそれで構わないが、時間がかかるからあまりオススメできないな

明日が期限なんだったら時間も少ないし、俺が選んだ方が早いだろう

ついでに……カードの売買は受け付けるがデッキの構築に関しては俺は関与しないからな？

その辺りは部屋に戻って自分でやってくれ、遊城と一緒にするのもいいと思うし」

「……………少し、考えてもいいか？」

「いいぞ、別に無理強いするつもりも無いしな

俺のカードなんて買わずに自力でなんとかするも有りだと思うし？
どの方法が良いかなんて俺は分からないし、自分で決めるべきだろ」

「……………頑張って」

うおお！ 突然話すなよ前前！ 驚いただろうが！

ほら、前田も驚いてあの小さな目を見開いてるぞ。

そしてレイン、何故驚いているのか全く分からないという顔は止める。

ずっと黙っていた奴が突然声を出したら誰でも驚くに決まってるだろうが！

「ま、まあなんだ、ちよつと意外だったんだな」

「何がだ？」

「瑞貴って、なんだか冷たいように思ってたけど、話してみるとそうでもないって」

「名前で呼ぶなよ、別に親しくもないんだから」

それに、俺は冷たく思われるような事をした記憶は無いんだけどな

俺は自分に素直に生きている、自分が嫌な事は強引にでもどけたりするしな」

「そうかもしれないけど、今は俺にアドバイスとかしてくれたいし」

なんだかんだで相談に乗ってくれたんだな、それは嬉しい事なんだ」

「面倒事はさっさと終わらせたいだけだ、それに今は暇だったしな」

別に前田を嬉しくさせようだなんて思ってもいないし、前田が退学になろうがどうな

ろうが俺に興味は無い」

「それでもなんだな」

……なんだか、本心で言っているんだがツンデレっぽく聞こえるようで嫌だ、自分が嫌だ。

男のツンデレとか誰得だよ、気持ち悪いだけだろうがそれは。

アドバースとか送ったつもりも無いし、ただカードを買いたいと言うから話しただけなんだがな。

どこをどう勘違いすればそんな考えになるのか……意味がわからん。

「……………なんだかんだで、優しい所も有る」

「違うだろうが、話をややこしくするなレイン、追い出すぞ」

「……………」

言いたい事だけ言って黙りやがったこいつ。

しかも無表情だからどういう考えで言ったのかさっぱりわからん。

後前田、お前も苦笑いというか、そういう顔をするのは止めろ。

「レインの事はさて置き、商談に入るか？ それとも買わずに自力で頑張ってみるか？

俺はどっちでもいい、好きに選べばいいさ」

というか、よく考えたらこいつが退学になった方が都合が良い気がする。

主要キャラが減るんだから面倒なイベントも減るんだよな？

今回みたいな、相手から来るような面倒が減ると考えれば……退学させられた方には俺には良いんじゃないか？

前田がどうだろうと俺の知った事ではないんだし、やはり断るのも有りか？

「うん、決めたんだな」

「それで？」

「やっぱり、俺は自分の力で頑張ってみるんだな」

それに、みず……堅守の言う通り俺には十代や翔も居る、2人に相談しながら頑張るんだな」

「そうかい、前田がそう決めたのなら俺は何も言わん」

もう用は無いだろ？ ならさっさと戻ってデツキ調整でもしな」

「そうするんだな、相談に乗ってくれて、ありがとなんだな」

「やめろ気持ち悪い、礼なんて言われたら鳥肌が立つ」

「酷いんだな……でも、じゃあな」

苦笑しながら酷いとか言っても、あまりそう思っていないように見えるぞ。

前田はそのまま部屋から出て行った、遊城とカードの相談でもしてるんじゃないかね？

まあどうでもいいけどな、俺には関係無い。

「……………いいの??」

「前田の事か? 別に放っておけ、関わる必要も無い」

「……………そう」

本当に、こいつの目的がさっぱりだ。

こいつは俺をどうしたいのか、俺をどう思っているのか全くわからん。

どうしたものかね……放置するんだけどな。

さて、今からどうするか……と、考えていると強いノック音。

このノック音は明日香だな、最近は来ていなかったがとうとう来たか。

明日香はデッキの構築や試してみたい、または思いついたコンボ等が浮かぶとよく来る。

基本的に学園で話す事も多いのだが、思いついたら即行動という行動派なので今までも来ていたんだが……

「……………?」

レインが部屋に居る事、何か言われるのかねえ?

別に明日香が関与する事ではないんだが、なんとなく言われる気がする。

若干面倒事が起きる気もしながら扉を明けると、普段通りの顔をした明日香が居た。

のだが、俺の部屋の中に居るレインの姿が見えた瞬間、表情が凍りついた。

「……………えつと、瑞貴？」

何故、レインさんがこの部屋に、居るのかしら？」

「顔が引き攣ってるぞ、気持ち悪いからそれを止める

レインが俺の部屋に居るのは知らん、最近妙に来て追いつ返すのも面倒になったから放置している

少し話すぐらいで別に何も無いぞ、殆ど身動きもしないでジツとしてるからな」

「……………だれ？」

「天上院明日香、俺に借金をしている奴で現在貧乏人に両足どころか頭までどつぷりと浸かっている奴

多分一応仮にでもという前提で俺の友人という奴になる可能性を持っているかもしれないという仮定をしていい奴だ」

「説明が酷過ぎない!？」

「……………そう、友人（仮）なのね」

「態々括弧括弧閉じるって言わなくても良いじゃない！

なんで不満そうな顔をしてるの!？ 私何かレインさんに悪い事した!？」

「……………別に」

「口を尖らせながらそつぽを向いたら肯定しているようなものだと思うわよ！」

「……………そうなの？」

「無自覚!？」

「お前ら、俺に漫才を見せに来たのか？」

こいつらお互いに殆ど初対面に等しいんだよな？ レインは明日香の事を知らないみたいだし。

明日香は名前は知っているが話した事は無いという感じか？

息の合った漫才だが、こいつら2人揃って何をしに来たんだ？

「……………シンクロ」

「レイン!？」

「え、何それ？」

「……………ふ」

「何よその態度、気分悪いわよ」

レインの奴の態度から考えて、どうやら俺が明日香にシンクロ召喚を教えたのか確認したらしい。

そして明日香はそれを知らないとわかるなり、勝ち誇ったような顔をしやがった。

こいつは感情が稀薄なのか豊かなのかよくわからん。

「ちよつと瑞貴、シンクロって何？」

「さっきの態度からして何か知ってるんでしょ？」

「ノーコメントだ」

「なによ、私だけ除け者にして……」

「いや、俺は元々話すつもりは無かったんだがな。」

「それをレインが勝手にしたから今も困ってるのは俺だぞ？」

「というか瑞貴、いつの間にレインさんと仲良くなったの？」

「別に仲良くなったつもりは無いぞ？」

「強いて言うなら、レインとは1回だけ決闘したぐらいだ」

「その割には随分と好かれてるように見えるけど……」

「不思議だな、俺も不思議だと思う」

「それでレイン、良い機会だから訊けど、お前は俺をどう思ってるんだ？」

「超ドストレートにそんな事普通訊く!？」

「質問なんだから直球に訊かずにどう訊けど？」

「別に変な事は訊いていないはずだぞ？」

「俺に対してどういう感情を持っているのか質問をしたただけだ。」

「どこか変だったか？ 少なくとも恋愛感情は皆無だろうから問題は無いはずだ。」

「……………色々な意味で気になる人、これ以上は禁則事項」

「お前は禁則事項と言えば何でも許されると思っていないか？」

「……………でも、訊くつもりは無い……………違う？」

「違わないな、別に無駄に深い付き合いをするつもりも無いし」

しかし色々な意味で気になる人か、どういう意味なんだ？

レインの様子からして恋愛感情は皆無だろう、表情も声色も普段通りだから緊張している感じも無い。

というか、さすがに会って数日、仮に入学時に俺を知ったと仮定しても僅か1ヶ月程度なんだ。

たったそれだけの時間で恋愛感情が育つとは、俺の常識ではありえない。

色々と言やらが有ると思うが、俺は一目惚れに関しては否定派だな、想像できないし。

さて置き、となるとどういう意味で気になる人なのか……………やはりシンクロ・エクシズを知っている人物という意味だろうか？

どこでそれを知ったかは分からんが、可能性としては十分にありえるだろう。

残りは……………俺の実力とか？ 自分で言うのはアレだがこの世界では俺は強い方だろうし、可能性は有るかな？

「(なんでこの2人って、こんなに自然なのかしら?)」

「それで明日香、何しに来たんだ?」

「え? ああそうだったわね」

ほら、例の制裁タッグ決闘の日程が決まったじやない?

それでまだタッグを組む相手を決めていないのなら……」

「……………私」

「私? 貴女?」

「……………私が、彼と組む」

あーあ、明日香が固まっちゃったな、固まるような内容か?

俺が誰とタッグを組もうが、明日香が気にする必要は無いと思うんだがな。

「で、でもまだ正式に決まったわけじゃ……」

「……………もう学園に提出した」

「ああ、既に俺はレインと組むと学園に報告して書類上でも決定しているぞ

明日香が俺の事を気にしてくれるのはわかるが、心配する必要は無い」

俺がそう言うのと目元と口元をヒクヒクさせ、何かを言いたいかのようにしている。

愉快な顔になっているのは、言わないでやるのが情けという奴かな?

単純に見ておもしろいから放置しているだけだが。

「……………ねえ」

「あ？　なんだ？」

「……………名前」

「名前？」

「……………私も、名前で呼んで」

また唐突だな、俺が明日香の事を名前で呼んでいるからか？

別に今まで何も言わなかったのに、何故今更？

レインの事を名前で呼ばない理由は……………別に無いか、どちらかと言えば気に入ってる相手だし。

「なら……………」

「待ちなさい！」

「…………………………邪魔しないで」

随分と溜めたな、そりや名前で呼んでくれと言って、その答えが貰えると思っただら邪魔されたら怒るか。

俺はそもそも名前で呼ぶのがデフォルトだから怒らないが、普通の奴なら怒るよな

……………多分。

レインは普通の奴とは言えないと思うから違うかもしれないが、この部分は普通の奴

だったらしい。

「レインさん、私と決闘しなさい！」

「……………何故？」

「あら、決闘者が挑まれた決闘から逃げるのかしら？」

「……………」

表情は殆ど変わっていないが怒ってるな、微妙に眉が吊り上がって口元が引き締まったな。

それにしても明日香もなかなか卑怯な手段を使うな。

決闘者としてのプライドを持ち出し、理由を言わないで済まそうとはなかなか……………俺も今後使える機会が有れば使おう。

「あの瑞貴と組むんですもの、それなりの実力はしているのでしょ？」

普段成績が普通の貴女がどれ程の実力を持っているのか、私が試してあげるわ！」

別にお前に試してくれなくとも、俺が既に試したんだけどな。

というか、レインのデッキはお前とは相性最悪だぞ？

さすがにシンクロ召喚は使わないだろうが、それでもレインが本気になれば……………明日香は勝てないだろうな。

一応タッグを組むからには普段のデッキを見せてもらったが、どっちにしても明日香

のデッキでは厳しいだろう。

「……………そこまで言うなら、相手になる

でもそれだけじゃつまらない」

「な、何よ…………」

「……………負けたら1ヶ月、彼に名前で呼ばれるの禁止」

「な、な、な……………いい、いいわよ！ 受けて立とうじゃない！」

「俺の意見としては、明日香を苗字で呼ぶのは長くて面倒だから嫌なんだけだな

レインの名前は文字数が同じだから別に気にならないけど」

「……………だめ？」

「別に構わなくて、俺が景品みたいになっっている事が少々気に入らないけどな」

まったく、どうしてこうなった……………俺は別にこいつらをどう呼んでも気にしないんだ

がな。

それぞれの感情としてどう考えているかを予想してみるかね。

明日香はおそらく嫉妬だろうか？

俺のタッグについては制裁タッグが決まった時から自分と組まないかと言われてい

た。

それを俺は保留にしていたからな、1人でするつもりだったし、明日香にもそう言っ

ていた。

今回来たのは、日程も決まってもう日も迫っているから最終確認の為といった所だろう。

……が、来てみれば俺の部屋に見慣れない奴がいて、更にそいつとタッグを組むと俺は言っているんだ。

自分が今まで何度も誘って毎回蹴られていたのに、突然現れたレインは受け入れられている。

それなら怒っても仕方ないし、ついでに悔しさも有るだろうな、自分はダメだったのにお前はって感じか？

レインからすればとぼちちりを受けたという感じだな。

この部屋に来ていた意図は知らんが、突然現れた明日香にいちやもんを言われた感じだし。

しかもタッグに関しても邪魔するような態度で、更に名前で呼ばれる所を邪魔されたのも大きいだろう。

あまり表に出していないが、内心はどう考えている事やら……そんな俺からの呼ばれ方に拘わる必要が有るのかね？

アレか？ 明日香が名前で呼ばれていて自分が呼ばれていないから気になったとか

か？

まあ、それでもなければ突然名前で呼んでつてのは無いな、呼べと言うなら一部例外を除いて呼ぶぐらい構わないし。

なんだかアホらしくなってきたな、この無駄な思考で余計な体力を使った気がする。凄く下らないな、明日香は少々アレだが、レインに関しては俺が名前で呼べば済む話なんだし。

……もし今、俺がここでレインを名前で呼べばお互いにどういう反応をするんだろうか？

「明日香に恵、さすがにここでするならテーブル決闘にしろよ

外でするなら人目の無い場所にしてくれ、決闘理由がアホらし過ぎて恥ずかしい」

「……………どこでもいい……………??？」

「なんだよ」

「……………??？」

どうやらどきどき紛れに呼ばれたせいで名前で呼ばれた実感が無いらしい。

首を傾げて不思議そうな顔をしている。

「なら外に出ましよう、……この崖下なら人目も殆ど無いから大丈夫でしょうし」

「……………」

今まで考えていた事を放棄したらしく、恵は頷いて明日香の後に着いて行く。

2人が出て行った後の部屋、1人になった俺は……

「昼寝でもするか」

勝負の結果は正直どうでもいい、明日香が勝っても恵が勝っても得るモノなんて無い。

なんとも不毛な決闘だ、2人共損するだけなのにねえ……

明日香が勝っても俺とのタッグは既に恵と決まっているから、俺が恵を名前で呼ばないだけになるな。

恵が勝っても明日香が名前で呼ばれなくなる以外には何も無い、強いて言うなら俺が恵の名前を呼ぶことか？

うーん……どっちも報酬的には凄まじく薄いな、内容もアホらしいしどうでもいい。

それに相性から考えて勝敗なんて見るまでも無い、十中八九恵の勝ちだろうしな。

もし明日香が勝ったらカードを3枚ぐらいプレゼントしてやろう、バーバリアン1号2号キングの3枚とかどうだろうか？

ネタ的にはおもしろいし、1号2号はともかくキングは強いから喜ぶかもしれないな。

「じゃあ始めましょうか、準備はいいわね？」

「……………いいい」

絶対に負けない！

「決闘！」「決闘」

「私の先行よ！」

荒野の女戦士を召喚し、カードを2枚伏せてターンエンドよ！」

「……………私、ドロロー」

……………手札のスカル・コンダクターの効果発動

捨てて、合計攻撃力が2000になるよう、手札のアンデット族を2体まで特殊召喚

おいで、ゴ布林ゾンビ、ゴースト姫ーパンプリンセスー」

攻撃力1100のゴ布林ゾンビに、攻撃力900のゴースト姫ね。

私の荒野の女戦士の攻撃力は1100、相討ちなら望むところよ。

「……………ゴ布林ゾンビをリリース、大神官デ・ザードをアドバンス召喚

ゴ布林ゾンビ効果、場から墓地へ、デッキから守備力1200以下のアンデット族

を手札に……………馬頭鬼を手札へ」

確かゴブリゾンゾビの効果は場から墓地へ送れた場合、デツキから守備力1200以下のアンデット族をデツキから手札に加える効果ね。

そして召喚されたモンスターは攻撃力1900の……魔法使い族モンスター？
確かレインさんってアンデット族デツキじゃなかったかしら？

あまり話した事も無いし、少し話を聞いたただだから断言はできないのよね。

「……永続魔法、奇跡のピラミッド

自分のアンデット族モンスターは相手の場のモンスターの数×200、攻撃力上昇」
私の場のモンスターは1体、よって攻撃力は200アップするのね。

だけどデ・ザードは魔法使い族、この効果を受けられるモンスターはゴースト姫だけ。
そしてそのゴースト姫の攻撃力は900だから1100になるけど、荒野の女戦士と
互角止まりね。

「……戦闘、ゴースト姫―パンプリンセス―で荒野の女戦士に攻撃」
「相討ちをしようと言うのかしら？」

南瓜のおバケが蔦で殴りかかってくるけど、荒野の女戦士はそれを躲して真つ二つに
斬る。

だけど荒野の女戦士の背後から蔦は伸びていて、それに貫かれて破壊される。

「……パンプリンセスの効果、モンスターゾーンで破壊された場合墓地じゃなくて魔法・

罨ゾーンに永続魔法として置く」

場にテイアラをかぶった南瓜が置かれたけど、何かしらアレ？

「荒野の女戦士の効果も発動するわ！

戦闘で破壊されて墓地へ送られた時、デツキから攻撃力1500以下の地属性戦士族を1体、攻撃表示で特殊召喚する！

私はデツキから荒野の女戦士を特殊召喚するわ！」

「……続行、デ・ザードで攻撃」

デ・ザードの持つ杖による殴る攻撃で荒野の女戦士は破壊される。

だけど、荒野の女戦士を倒したという事は次のモンスターも召喚される！

700のダメージを受けて残りライフは3300ね。

「荒野の女戦士の効果により、デツキからエトワール・サイバーを特殊召喚するわ！」

「……永続魔法、強者の苦痛を発動

モンスターのLV×1000攻撃力が低下する」

「LV×100ですって!?!」

という事はエトワール・サイバーのLVは4、元々の攻撃力が1200だから800まで下がるって事!?!

相手の場のモンスターは……下がっていない、私のモンスターだけって事ね……当た

り前だけど。

「……終了」

「私のターン、ドロー！」

「……効果、発動」

ゴースト姫―パンプリンセスが永続魔法として存在している間、お互いのスタンバイフェイズ毎にパンプキンカウンターを乗せる

相手モンスターは、パンプキンカウンターの数×1000だけ攻撃力・守備力が低下する……今は1つ、1000下がる」

さ、更に攻撃力を下げるカードですって!?

という事はこのまま放置しておけばとんでもない事になっちゃうんじゃないか……

「くっ……魔法カード、融合を発動！」

場のエトワール・サイバーと手札のブレード・スケーターを融合！」

サイバー・ブレイダーを融合召喚！」

サイバー・ブレイダーのLVは7、攻撃力は2100から合計8000下がって1300

0にまで……

一応、相手がモンスターを出したら攻撃力が上がるから攻撃表示で出したけど、出してくれるかしら？

「私はこのまま、ターンエンドよー！」

「……戦闘耐性、厄介、ドロー」

スタンバイフェイズ、パンプキンカウンターを1つ乗せる、サイバー・ブレイダー……厄介、でも問題無い

ゾンビ・マスター召喚、効果、手札のモンスターを捨てる、墓地からLV4以下のアンデット族を復活……ゴブリンゾンビ」

「だけど、相手の場のモンスターが3体になった事でサイバー・ブレイダーの効果も発動するわ！」

相手の場に存在するモンスター効果・魔法・罫カードの効果は全て無効となる！

これで強者の苦痛やパンプリンセスの効果も失われたわよー！」

パンプリンセスの効果が無効になった事でパンプキンカウンターも消滅！

これでなんとかかなりそうね！

「……甘い、墓地の馬頭鬼の効果、自身を除外、墓地のアンデット族を蘇生、スカル・コンダクターを蘇生」

「墓地のモンスター効果!?!」

墓地にまではさすがに効果も及ばないわ……って、前に使っていたデッキより強くないかしら？

確かに今までのカードは使っていたけど、強者の苦痛やパンプリンセスなんて……単にドローしなかっただけ？

「……手加減不要、デ・ザードで攻撃」

相手の場のモンスターが1体の時の戦闘耐性も、2体の時の攻撃力倍も、3体の時の効果無効も消滅。

今のサイバー・ブレイダーはただの攻撃力2100のモンスター、しかも強者の苦痛の効果で1400にまで攻撃力も下がっている。

攻撃力1900のデ・ザードの攻撃は防げない……サイバー・ブレイダーは破壊されてしまった。

500のダメージを受け、残りライフは2800ね。

「……………攻撃続行、ゴブリンゾンビで直接攻撃」

「そつちこそ、通つたと思わないで！」

畏カード、トウルース・リインフォースを発動するわ！

このターンのバトルフェイズを終了する代わりに、デッキからLV2以下の戦士族モンスターを特殊召喚する！

けど、今は貴女のターンだからバトルフェイズができない効果は無関係、リトルトルーパーを守備表示で特殊召喚するわ！」

「……邪魔、攻撃続行」

「リトルトルーパーが戦闘で破壊された場合、デッキからLV2以下の戦士族モンスターを裏側守備表示で特殊召喚する！」

私はデッキから2体目のリトルトルーパーを特殊召喚！」

「………鬱陶しい、ゾンビ・マスター」

「くつ、だけど3体目のリトルトルーパーを特殊召喚するわ！」

「………スカル・コンダクター」

「デッキからマツシブ・ウォリアーを特殊召喚！」

攻撃は防ぎ切ったわ、だけどサイバー・ブレイダーが倒されたのは痛かったわね。

戦闘ダメージは軽いものだったけど、いつかの瑞貴と戦ったハーピーデッキを思い出すわ。

あの時もモンスターを展開されて効果範囲外までモンスターを出されたのだし。

「………スカル・コンダクターはバトルフェイズ終了時に破壊される

相手モンスターを2体破壊した、大神官デ・ザードの効果発動」

戦闘破壊で効果を発動するモンスター？

でも、それなら前のターンでもよかつたんじゃない……

「………デ・ザードは戦闘で相手モンスターを破壊する毎に効果が増える

1回目、自身を対象にする魔法・罨を無効にして破壊

2回目、自身をリリース、手札・デツキから不死王リッチーを1体特殊召喚する
デツキから……不死王リッチーを特殊召喚」

青白い肌をしたミイラが現れる……攻撃力は2600ぐらいならまだ普通ね。

ただ、攻撃力を下げられているから少し危険かしら？

「……不死王はデ・ザードの効果で特殊召喚する

効果発動、1ターンに1度、裏側守備表示にできるからする」

裏側守備表示？ 確か守備力は2900だったわね、更に倒すのが面倒じゃない。

でも、それなら他のモンスターを先に倒せばいいだけね。

「……終わり」

「私のターン、ドロー！」

「……パンプリンセスにパンプキンカウンターを乗せる」

これで私のモンスターは、仮にLV4でも攻撃力が500も下がる事になるわね。

しかも、私の場のモンスターが増えれば奇跡のピラミッドの効果で攻撃力を更にも上げる事になる。

今は私の場にモンスターは1体、よって攻撃力がゴブリンゾンビは1300、ゾンビ・

マスターは2000。

私の手札に、それらを超える事ができるモンスターは存在しない……

「私はモンスターをセットして、ターンエンドよ！」

「……私、ドロロー、パンプキンカウンターが乗る

ゴブリンゾンビをリリース、地獄の門番イル・ブラッドをアドバンス召喚

ゴブリンゾンビの効果、デッキからボーンクラシャーを手札へ

……次、ゾンビ・マスターの効果、手札のボーンクラシャーを捨ててボーンクラッシャーを蘇生

蘇生時に効果、アンデット族の効果で蘇生した時、相手の魔法・罠カードを1枚破壊する……その、伏せカードを破壊」

くっ……死力のタッグ・チェンジが破壊されてしまったわね。

今は私のモンスターは守備表示だから関係無いけど。

「……不死王を反転召喚、効果発動

リバースした時、墓地のアンデット族を1体蘇生、ゴブリンゾンビを蘇生」

ちよ、ちよつと洒落にならないんじゃないかしら？

「……蹴散らす、ボーンクラッシャーでセットされてるマツシブ・ウオリアーに攻撃」

「マツシブ・ウオリアーは1ターンに1度、戦闘では破壊されないわ！」

「……邪魔、ゴブリンゾンビで攻撃」

ゴブリゾンビの攻撃力は奇跡のピラミッドの効果で1500にまで上がってる。パンプリンセスの効果で守備力まで下がり、守備力が1200から1000まで下がってるマツシブ・ウオリアーじゃ耐えられない！

「……イル・ブラッドでセットモンスターに攻撃」

私のセットモンスターは物資調達員、守備力は僅か800だけどそこは問題じゃないわ！

「物資調達員のリバース効果発動！

自分の墓地に存在する融合に使用した融合素材モンスター2体までを手札に加える！

私はエトワール・サイバーとブレード・スケーターを手札に加えるわ！」

「……でも、場にカードは無い、ゾンビ・マスターで直接攻撃」

「まだ終わらないわよ！」

手札のガガガードナーの効果を発動！

このモンスターは相手の直接攻撃宣言時に手札から特殊召喚できる！

ガガガードナーを守備表示で特殊召喚！」

変な名前だけど、入れておいてよかったわ！

私のデッキは自分のモンスターを強化したり、サイバー・ブレイダーで相手を封じた

りという戦法になる。

それをもし突破された時の為にと考えていたけど、こんなタイミングで来てくれるなんて！

「……………守備力は2000、でもパンプリンセスの効果で下がる

そしてゾンビ・マスターの攻撃力は奇跡のピラミッドで上昇、攻撃続行」

「残念だけどまだまだ終わらないわよ！

攻撃対象に選択されたガガガガードナーの効果発動！

ガガガガードナーは手札を1枚捨てる事で、その戦闘では破壊されない！」

ゾンビ・マスターは自分の頭を掴んで……………首が取れた!?

そしてその首を投げて攻撃、ガガガガードナーは盾でその首を打ち返して……………見事に頭が元の位置に戻ったわ。

ただ、頭が下で首が上になっている、逆さま状態で凄く不気味なのが問題だと思うけど。

「……………今のゾンビ・マスター怖い」

……………攻撃続行、不死王で攻撃」

「手札をもう1枚捨てて、破壊を免れる！」

不死王は杖先をガガガガードナーに向けて、そこから……………振り上げて投げた!?

杖で物理的に遠距離に攻撃するならそうするしか無いけど、いくらなんでもそれはどうなの!?

ガガガードナーはその杖を盾で叩き落とした。

そして不死王は杖を拾いにこつちまで歩いて来て、杖を拾って戻っていった……仮にも王なのに凄くカッコ悪いわね。

「……不死王を裏側守備にしてエンドフェイズ、ボーンクラッシュャーは特殊召喚されたエンドフェイズ時に破壊」

これ以上モンスターを展開されないと思ったのに、まさか場を開けられるなんて!

しかも、また墓地にボーンクラッシュャーが送られたという事は、不死王やゾンビ・マスターの効果でまた出てくるって事よね?

私が攻撃力強化のカードをドローしたとしても、そのカードをすぐに破壊されたら何の意味も無いわ。

「私のターン、ドロロー!」

「……パンプリンセスにパンプキンカウンターが乗る」

これでパンプキンカウンターは3つ、私のモンスターの攻撃力・守備力は300も下がってしまう。

しかも強者の苦痛で更に攻撃力がLV×100も下がるという酷いコンボ。

オマケにこっちがモンスターを出したら奇跡のピラミッドで私の場のモンスターの数×200ポイント、攻撃力を強化する。

本当にこの状況、どうにかなるのかしら？ 彼女の實力つて殆ど噂になっていないとはいえ、あまり強くないという話だったんだけど……

「魔法カード、強欲な壺を発動し、2枚ドロ―！」

……これなら！ 私は場のガガガガードナーをリリース！ ターレット・ウォリアーを特殊召喚するわ！

ターレット・ウォリアーをこの方法で特殊召喚した場合、リリースしたモンスターの元々の攻撃力分だけ、攻撃力がアップする！

ガガガガードナーの元々の攻撃力は1500、よつて攻撃力が1500アップし、2700よ―！」

「……強者の苦痛とパンプリンセスの効果で700下がる」

攻撃力2000、これではゾンビ・マスターと相討ちが精一杯だけど……

「更に装備魔法、最強の盾をターレット・ウォリアーに装備！

このカードは戦士族専用の装備魔法、装備モンスターの攻撃力を元々の守備力分だけアップさせる！

ターレット・ウォリアーの元々の守備力は2000、よつて攻撃力が2000アップ

し、攻撃力は4000となる！」

「……………」

このカードを装備しても、どうせボーンクラッシュヤーで破壊されるのはわかっているわ。

だけど、それでも……何もしないなんて私の決闘者としてのプライドが許さない！

「バトルフェイズよ！」

最強の盾を装備したターレット・ウォリアーでゾンビ・マスターに攻撃！」

ターレット・ウォリアーは盾をブーメランのように投げて……ゾンビ・マスターの体が上下真つ二つに分かれた。

……はずなのに、何故かゾンビ・マスターの体が元に戻ったですって!?

伏せカードは無いし、手札のカードも無いのにどうして！

「……奇跡のピラミッド第2の効果

自分のアンデット族が破壊される時、身代わりに行ける」

ふ、ふふふ……私はダメージを与える事はできても、彼女のモンスターを倒す事さえできないという事ね。

中学時代からアカデミアの女王だなんて言われて、瑞貴にその鼻っ柱を叩き折られ、更にレインさんにも完敗。

アンデット族モンスターの強さを思い知ったけど……次は負けない!

「……私、ドロロー、パンプキンカウンターを乗せる

……不死王を反転召喚、ボーンクラッシュヤーを蘇生、最強の盾を破壊

頑張った、でも終わり……イル・ブラッドでターレット・ウオリアーに攻撃」

攻撃力は1900まで落ちている、攻撃力2100のイル・ブラッドには勝てない。

200のダメージを受け、残りライフは2600、だけどレインさんの場にはまだ攻撃可能なモンスターが4体。

それらの攻撃を、手札も場もカードが1枚も無い私に受けきれはるはずも無いわね。

「……終わり、不死王で直接攻撃」

「きゃあああ!」

負け……か。

「……勝ったの」

「強いよね、普段は実力を隠してるのかしら?」

「……不要だから」

何も普段から全部の手の内を晒す必要は無い、という意味かしらね。

不死王リッチー、ゴースト姫―パンプリンセス―、地獄の門番イル・ブラッド、馬頭鬼、スカル・コンダクター

これらのモンスターは今まで彼女の決闘では出てこなかったモンスターだったはず。誰も見ていないから召喚したのか、それとも瑞貴とのタッグ用デツキなのか……どっちなのかしらね？

「……じゃあ、約束」

「約束？」

「……1ヶ月、名前禁止」

「あ……」

そういえばそんな約束を……って、別に今更だけどそこまで拘わるような事じゃないわね。

普段から瑞貴は私以外を名前なんて呼ばないだし、前のように苗字で呼ばれていたらと思えばそこまで……

とは思うけど、やっぱり友達から名前と呼ばれなくなるのって嫌ね、でも約束だから我慢しましょう。

「ふう……いいわ、負けたのだし素直に受けるわ

それはそうとレインさんは強いわね」

「……大丈夫、手加減してる」

普段の成績も手加減してるのかしら？ もし彼女が本気になったらどれぐらいの実

力に成績を？

確か普段の彼女の成績は……中堅ぐらいだったわね、あまり目立ちたくないのかしら？

だけど今回の決闘で嫌でも目立つはずだし、どうして瑞貴とのタッグを承諾したのかしらね？

「そうだレインさん、貴女の事を名前で呼んでもいいかしら？」

「私の事も明日香でいいわよ」

「……………いい」

どっちのいいなのか分からないわよ、それ……多分OKって意味なんでしょうけど。

瑞貴だけではなく、彼女とも仲良くしていきたいわ、そして必ず次は勝ってみせる！

ちなみに、瑞貴は部屋で寝ていたから叩き起したわ。

勝敗を話すと予想通りと言われて腹も立ったけど、実際負けは負けだから仕方ないわね。

普段からそのデッキを使っているのかと恵に訊いてみたら、普段も使っているけど使わないで終わらせる事も多いとの事。

今回の私との決闘は、タッグ決闘前にちゃんとこのデッキを使っておきたかっかというのも有るらしいわ。

結果は満足らしく、このままタッグ決闘をするみたい。

あと、瑞貴からは結局、暫くは苗字で呼ばれる事となったわ。

恵はそもそも普段から苗字でも名前でも呼ばれない事も多いらしくて、呼ばれないまま帰宅する事となった。

その後どうなったかは私は知らない、表情が普段から変わらないからさっぱりよ。

そんなこんなで数日後、いよいよ制裁タッグ決闘の日になった。

瑞貴と恵、十代と翔君、この4人の決闘はどうなるのか……楽しみだわ。

13話【名前↓合体】

タツグ決闘当日になり、会場に観客も多い。

十代は不思議な魅力を持っている人間、彼のことを知る人間は誰もが興味を引き立てられる。

……数名例外が存在するけど、そっちは今はどうでもいいわ。

十代と翔君の決闘が始まるのに、瑞貴と恵がまだ到着してない。

それでも時間になった、もう時間切れなんじゃ……ん？

まだ来ないのかと辺りを見回してみたら観客席に2人は座っていた……って、観客席!?

い、いえ、きっとアレよ、十代達が先という事であそこで待っているんでしょうね。

校長先生も全く気にしないで見ているのだし。

クロノス先生が合図をすると、2人の男性が突然飛び上がりながら現れてポーズを決めた。

曰く、流浪の番人である迷宮兄弟、あの武藤遊戯と決闘をした伝説の決闘者……そんな大物が十代達と？

翔君は緊張しているし、大丈夫なのかしら、心配だわ……

「隣、いいかい？」

「どうぞ……あら、貴方は確かライイエローの……」

「三沢大地、入学試験の1番だ」

君は確かオベリスクスブルー女子、アカデミアの女王と呼ばれている……」

「天上院明日香よ、でもその名前で呼ばないでくれると嬉しいわ」

「ふ、それは失礼だったな天上院」

君の目的は……両方かな？」

「そうね、十代は目立つ存在だし気になるわ」

もう1人の瑞貴は……どうなのかしらね？」

彼とは友達だけど、友達っていう感じの関係じゃないわね。

商人と客っていう事もあるかもしれないけど、歪んだ関係よね。

「俺の目的は十代だが、堅守君の事も正直かなり気になっている」

俺だって全部のカードを把握しているだなんて口が裂けても言えないさ

でも、彼の使うカードは謎なカードが多すぎる、ある意味十代以上に気になる存在だ」

やっぱり瑞貴の持つカードは謎なカードが多いわね。

気になるけど、どうせ何も教えてくれないんでしようし、考える事はやめた方がいい

かしら？

つと、三沢君とそんな事を話している間に十代達の決闘が始まるわね。

……

……

……

戦闘で破壊できないからって、戦闘ダメージを強引に通しての勝利ね。

ちよつと力尽くだけど、やり方としては確かに有りね。

私もサイバー・ブレイダーを使う時は注意しないとイケないわ。

そして十代は調子に乗っていると、校長先生にレポート30枚を言われてガツカリしてる。

ふふふ、あんな元気な奴が居ると何でも楽しく感じてしまうわね。

いつも楽しそうに決闘して、毎日楽しそうに自由で……瑞貴とまるで逆ね。

瑞貴はいつもつまらなそうな態度で普段から静かに生活している。

決闘は楽しそうというよりも作業という感じもしてしまうぐらいに静か。

嫌いという感じじゃないんだけど、あまり楽しいつて思っていないのかもしれない。

いつか、瑞貴も楽しいと思える決闘ができるといいわね……私では無理みたいだし。

瑞貴と恵が決闘場にまで上り、面倒そうな態度で立っている。

十代達は私達を見つけてこっちまで来た、一緒に観戦しようという事でしようね。

「よー明日香、どうだった？」

「良い決闘だったと思うわ、翔君も頑張ったわね」

「えへへー……」

「次は堅守君だったな、どんな決闘をするのか……」

そういえば月一テストの時と龍牙先生の時とはデツキが全部違っていたな

今回もやはり今までに無かったデツキを使うのだろうか？」

「そう思うわ、私はそれ以外でも決闘を見た事があるけど、毎回変わっていたもの

同じデツキを使った事なんて無いんじゃないかしら？」

「ふむ、俺もデツキはいくつも持っているが、どれも使いこなすタクティクス……」

今回はタツグ決闘でも本来の能力を發揮できるのか、お手並み拝見とさせてもらおう

かな」

三沢君が決闘場に視線を向けると、そろそろ始まりそうな感じね。

どんな決闘になるのか……本当に大丈夫かしら？

「先ほどは不覚をとったが、2度も同じ手は受けぬ！」

もし同じ事を考えているのなら、その考えは捨てるが良い！」

「……………」

「……………」

完全に無視してゐるわね、2人共。

余計な事はしないでさつきと終わらせたいか思っているのかしら？

「で、始めないのか？」

「くっ……いいだろう」

我ら兄弟に、勝てる者無し！」

「さつき負けたじゃん、というか武藤遊戯と決闘した事があるだけで伝説になれるって凄いな

近所の子供でもライフを1も削れずに負けたとしても伝説になれるって凄いですね
決闘王に負けて伝説になったのってどんな気分ですか？ 教えてくださいよ」

うわ、酷い挑発ね、迷宮兄弟達の顔が真っ赤になつてゐるわよ、主に怒りで。

対する瑞貴の方が失敗したって顔をしてゐるわね、つい言い過ぎてしまったという感じ
かしら？

迷宮兄弟も余計な事を言わずに決闘を始めればよかつたのかもしれないわね。

「まあ、とりあえず始めよう」

もし俺達に勝てたらさつきの言葉は撤回しますよ」

「この、ガキがあー！」

「決闘!」「ふう、決闘」「……………決闘」

全員の息が全く合っていないわね、凄く滅茶苦茶じゃない。

あんな調子で大丈夫かしら?

「な、なんか心配になるコンビだな

堅守君とコンビを組んでいるのは確か……レイン恵だったな

俺の記憶が正しければアンデット族の使い手だったはずだ」

「そうね、実力は高いわ」

「彼女の実力が高い? 確か成績や実力は中堅だったはずだが……」

いや、堅守君がパートナーとして選んだんだ、実力を隠していたとかかな?」

「あいつ強いのか?」

「強いわ」

「あの明日香さんが断言するって……どれぐらい強いんだろう」

十代達とは違って今回はタッグフォースルールでするみたいね。

多分瑞貴が校長先生に頼んだんでしようけど、大丈夫よね?

タッグフォースルールはプレイヤー1、敵プレイヤー1、プレイヤー2、敵プレイヤー

2という順番で進む。

お互いの場と墓地、除外は全て共通で好きに使って良い事になっている。

簡単に言うと、デツキと手札とプレイヤーを交換しながら決闘をするという感じ。

パートナーへの助言や手札の確認は禁止、ライフは共通で8000で始めるみたいね。

順番は……：迷宮兄↓恵↓迷宮弟↓瑞貴の順番みたいね。

どんな決闘になるのかしら……

「私のターン！」

私は暴風小僧を召喚し、カードを1枚伏せてターンエンド！」

「……私、ドロロー……：……永続魔法、ミイラの呼び声を発動

自分の場にモンスターが存在しない場合、手札からアンデット族を特殊召喚できる

ゴブリンゾンビを特殊召喚……：リリース、茫漠の死者をアドバンス召喚」

攻撃力？のモンスターを召喚したわね。

でもミイラの呼び声ってLVの制限なんて無かったわよね？

なら最初から茫漠の死者を出しても……あ、そういうえばゴブリンゾンビの効果が有っ

たわね。

「……：茫漠の死者の攻撃力は召喚・特殊召喚成功時の相手のライフの半分、攻撃力400

0

」攻撃力4000だとお!？」

「……ゴブリンゾンビの効果、場から墓地へ送られた場合にデッキから守備力1200以下を手札へ

………ゾンビ・マスターを手札へ、荒漠の死者の攻撃」

「ぐうあああ！」

暴風小僧の攻撃力は1500、荒漠の死者との攻撃力差は2500だから2500の大ダメージね。

伏せカードは発動しなかったけど、もう相手の残りライフが5500まで減ったわね。

「……1枚伏せる、ターンエンド」

「すげえ……1ターン目から攻撃力4000のモンスターを出すなんて」

「あの堅守君の選んだパートナー、さすがだな

しかもゲートガーディアンの攻撃力を超えている、迷宮兄弟はどうやってあのモンスターを倒すのか……」

「しかも召喚時の相手のライフの半分の数値になるのであって、現在のライフの半分じゃないのも強いわね

早い話、2回直接攻撃したら終わるって事じゃない」

そんなモンスターがLV5で簡単に出せるなんて、さすがね。

しかも守備力は0みたいだし、ゴブリンゾンビで簡単に手札に加えられるわ。

確かピラミッドタートルってモンスターも存在していたわね、アンデット族専用の荒野の女戦士みたいなの。

なんだったかしら……確か戦闘で破壊された時に守備力2000以下のアンデット族を特殊召喚だったかしら？

なんというか、そんなに簡単に出来るモンスターが攻撃力4000なんて持っていていいのかしら？

……とまで考えたけど、普段だと初期ライフは4000だから攻撃力2000程度なのよね。

だったらそこまで怖くないわね、相手のライフを増やすカードとかが存在して、それを使われたら怖いけど。

「ぬうう……私のターン、ドロー！」

私はカイザー・シーホースを召喚し、更に魔法カード、二重召喚を発動する！

このターン、私はもう1度通常召喚をする事ができるのだ

更にカイザー・シーホースは光属性をアドバンス召喚する場合、2体分として扱いリリースする事が可能！

私はカイザー・シーホースを2体分としてリリースし、雷魔神―サンガをアドバンス

召喚する！」

出たわね、雷魔神―サンガ……攻撃力は2600だけど、相手に攻撃をされた時に発動する効果が強い。

1度だけとはいえ、攻撃してきたモンスターを0にしてしまえるのだから。つまり、反撃で確実に2600のダメージを受けてしまうという厄介なモンスター。ただ、相手のターンにしか使えない効果だから攻撃をしなければ大丈夫なはず……

「私はこれでターンエンドだ！」

「俺のターン、ドロ―

永続魔法、機甲部隊の最前線を発動する

こいつは機械族モンスターが戦闘で破壊され、自分の墓地へ送られた時に効果が発動する

1ターンに1度、同属性の破壊されたモンスターの攻撃力未満の機械族モンスターをデッキから特殊召喚できる

俺はモンスターをセットし、カードを1枚伏せ、ターンエンドだ」

珍しくおとなしいわね、何か目的でもあるのかしら？

変な事をしないといいんだけど……

「私のターン、ドロ―！」

私は伏せていたリピングデッドの呼び声を発動する！

自分の墓地に存在するモンスターを1体、攻撃表示で特殊召喚する！

私が呼び出すのモンスターは暴風小僧だ！」

確かあのモンスターの効果って……

「暴風小僧は風属性モンスターをアドバンス召喚する場合、2体分のリリース素材として扱えるのだ！

私は暴風小僧を2体分のリリース素材とし、風魔神―ヒューガをアドバンス召喚！」

2体目の魔神が出てきた！

この感じだと、次のターンには水魔神も出てきてもおかしくないわね。

「バトルだ！

風魔神でセットモンスターに攻撃だ！」

瑞貴のセットしていたモンスターは青いボディをした、戦車の下半身みたいな機械族モンスターだった。

守備力は1800だったみたいだけど、風魔神―ヒューガの攻撃力は2400だから勝てないわね。

「マシンナーズ・ディフェンダーのリバース効果発動

デッキより督戦官コヴィントンを手札に加える」

「だからどうしたあ！」

その程度のモンスターを手札に加えたところで攻撃は止まらん！」

「……機甲部隊の最前線の効果により、デツキからマシンナーズ・ピースキーパーを守備表示で特殊召喚」

「小賢しい！ その雑魚モンスターを雷魔神で攻撃！」

小さな赤いバイクのモンスターもあっさり破壊された。

「マシンナーズ・ピースキーパーの効果発動

場で破壊されて墓地へ送られた時、デツキからユニオンモンスター1体を手札に加える

俺はこの効果により、デツキからマシンナーズ・ギアフレームを手札に加える」

今回の瑞貴のデツキは、前に私との決闘で使ったマシンナーズという名前を中心にしたデツキみたいね。

あのマシンナーズ・フォートレスは若干トラウマだわ。

「確かマシンナーズって前に使ってたよね？」

「そうね、ギミック・パペットというモンスターと一緒に出てきたわ

今回はマシンナーズ・フォートレスは出てこないみたいね

だけど、さつきから手札に加えているモンスターを考えると……変な事を狙ってる気

がするわ」

「俺は彼がそのマシンナーズを使っているところは知らないが……

どうやら面白そうなモノが見れそうだな」

「……私、ドロー」

（彼が何を狙っているのかわからない……楽しい事をするとか教えてもらっていない）

………（三魔神の効果は対象を取る効果だったはず、だけど伏せているツタン仮面は魔法・罠の効果しか防げない

壁モンスターは居たのだから攻撃してもよかつたはずだけど攻撃しなかつた………何故？ 予測不能、予測不能………現状維持を選択）

………モンスターをセット、ターンエンド」

「大口を叩いておいて防戦一方ではないか！

私のターン、ドロー………ぬう、まあ構わん！

バトルフェイズだ！ 風魔神でセットモンスターに攻撃！」

破壊されたのはピラミッド・タートル、戦闘で破壊された時に守備力2000以下のアンデット族を特殊召喚する効果。

アンデット族って守備力が低いモンスターが多いのに守備力2000以下って強すぎるわよね。

……戦士族にもこういうモンスターって出ないかしら？

「……ピラミッド・タートルの効果、デッキよりボーンクラッシャーを守備表示で特殊召喚」

「ならばそのモンスターも粉碎するのみ！

雷魔神でボーンクラッシャーに攻撃！」

粉々に粉碎されるボーンクラッシャーだった。

だけど、これでボーンクラッシャーが墓地へ送られた、また蘇生からの魔法・罨破壊ができるわね。

今回は2人共あまり動かないけど、本当に大丈夫なの？

「私はこれでターンエンドだ」

「俺のターン、ドロロー」

先ほど手札に加えたマシンナーズ・ギアフレームを召喚し、効果発動

召喚時にデッキからマシンナーズモンスター1体を手札に加える

この効果によりデッキからマシンナーズ・ソルジャーを手札に加える

更に罨カード、ゲットライド！を発動する

墓地に存在するユニオンモンスターを場に存在する装備可能なモンスターに装備する

俺の墓地に存在するマシンナーズ・ピースキーパーは機械族なら誰でも装備できるモンスターだ

俺はマシンナーズ・ピースキーパーをマシンナーズ・ギアフレームに装備する

続いてマシンナーズ・ピースキーパーの効果で1ターンに1度、メインフェイズ時に攻撃表示で特殊召喚する事ができる

俺はこの効果を使用し、マシンナーズ・ピースキーパーを攻撃表示で特殊召喚

魔法カード、機械複製術を発動、自分の場の攻撃力500以下の機械族モンスターを1体選択

マシンナーズ・ピースキーパーの攻撃力は500なので選択可能だ

選択したモンスターと同名モンスターをデッキから2体まで特殊召喚できる

俺はこの効果により、デッキからマシンナーズ・ピースキーパーを2体特殊召喚

凄いわね、この1ターンで攻撃力は低いとはいえ4体ものモンスターを出すなんて。

この後どうするのかしら？

「では速攻魔法、リミッター解除を発動する

自分の場の機械族モンスターは攻撃力が2倍になるが、エンドフェイズ時に全て破壊されてしまう

で、俺はカードを2枚伏せてエンドフェイズに入る」

「はあ!？」

「俺の場の機械族モンスター達、マシンナーズ・ギアフレームとマシンナーズ・ピースキーパー3体は破壊される

そしてマシンナーズ・ピースキーパーの効果が発動する

デッキよりユニオンモンスターを1体、合計3体手札に加える

俺はマシンナーズ・ギアフレームを2体、トライゴンを1体手札に加える」

す、凄い事をしたわね……というか手札のカードって殆どサーチしたカードじゃないの？

確か……督戦官コヴェイントン、ソルジャー、今手札に加えたギアフレーム2体にトライゴンよね？

瑞貴の手札で不明なカードって1枚だけなんじゃないかしら？

「瑞貴の奴、何がやりたいんだ？」

「おそらく手札にキーカードを揃えようとしているのだろう」

しかし、まさかリミッター解除をあんな使い方をするとは……」

「機械族デッキなんだよね？」

「ちよつと勿体無いと思うなあ」

「そうかしら？ 必要なカードを手札に加える為の手段としては有りじゃない？」

それに、もしあのまま放置していたら次のターンに三魔神の総攻撃で大ダメージを受けていたわ。

なら自分から破壊する事で必要なカードを回収し、更にダメージも受けなとなれば使う理由には十分だと思うわよ？」

とはいえ、機械族の切り札を失ったのは辛い。

攻撃力上昇を無しにゲート・ガーディアンを倒すなんて……

「ふん、何がしたいのかさっぱりわからん奴だ、私のターン、ドロー！」

（とはいえ、下手なモンスターを出せば茫漠の死者に倒されて大ダメージを受けてしま
う

ここはモンスターをセットするか、何もしないかだが……）

私はモンスターをセットし、カードを1枚伏せてターンエンドだ！」

「……私、ドロー」

お互い動けない状況ね、茫漠の死者が攻撃すると三魔神の効果で倒される。

三魔神は茫漠の死者が邪魔で攻撃ができない、お互い手詰まりね。

「……茫漠の死者でセットモンスターに攻撃」

破壊されたモンスターは地雷蜘蛛、攻撃力2200もある下級モンスター。

だけどデメリットも持っているんだけど、何故伏せたのかしら？

「……………モンスターをセット、ターンエンド」

「私のターン、ドロ―！」

ふふふ、私は地雷蜘蛛を召喚し、兄者の伏せていた魔法カード生け贄人形を発動する！

自分の場のモンスター1体をリリースし、手札の通常召喚可能なLV7のモンスターを特殊召喚する！

ただし、このターンに攻撃は許されなくなるが、構わんだろう

私はこの効果により、手札の水魔神―スーガを特殊召喚！

とうとう最後の魔神が現れたわね、攻撃力は2500とやはりそれなり。

だけど、この後迷宮兄弟はどうするのかしら？

「では風魔神でセットモンスターに攻撃！」

セットされていたのはまたピラミッド・タートルだった。

という事はまた同じように？

「……………効果、デッキからゴブリンゾンビを準備表示で特殊召喚」

「またそいつか、では雷魔神で破壊する！」

「……………場から墓地へ、効果発動、デッキの火車を手札へ」

火車ってどんな効果のモンスターかしら？

守備力は低いんでしょうけど、やっぱり強いカードなのかしら？

「私はこれでターンエンドだ！」

「では俺のターン、ドロー」

手札の機械族モンスター、督戦官コヴェイントン1枚を墓地へ送り、マシンナーズ・カノン等特殊召喚

こいつの攻撃力はこの効果で墓地へ送ったモンスターの数×800上昇する
墓地へ送る数は任意だが、今回は1体だけなので攻撃力は800だな

まあそんな事はどうでもいい、問題はこいつが地属性という点なのだからな

罨カード、地霊術「鉄」を発動する

このカードは自分の場の地属性モンスターをリリースし、墓地のLV4以下の地属性モンスターを特殊召喚する

俺は場のマシンナーズ・カノンをリリースし、先ほど墓地へ送った督戦官コヴェイントンを守備表示で特殊召喚する

さて、場も空いたので魔法カードを使えるようになったと……速攻魔法、手札断札を
発動

お互いのプレイヤーは手札を2枚捨て、デッキからカードを2枚ドローする
この場合、俺の対戦相手である迷宮弟と俺が手札を捨ててドローする」

どうするのかしら？

「続いて伏せられていた魔法カード、二重召喚を発動する

このカードの効果で俺はこのターン、通常召喚を2回できるようになる

俺はマシンナーズ・ソルジャーとマシンナーズ・スナイパーを召喚

更に魔法カード、アイアンコールを発動する

自分の場に機械族モンスターが存在している場合にのみ発動できる

俺の場には機械族モンスターが存在しているので発動可能だ

自分の墓地のLV4以下の機械族モンスターを特殊召喚する

ただし、そのモンスターは効果が無効になり、エンドフェイズに破壊される

俺はこのカードの効果でマシンナーズ・ディフェンダーを特殊召喚する」

「ふん、そんな雑魚モンスター達を並べてどうするつもりだ？」

「いや別に、ゲート・ガーディアンは合体して完成するモンスターなんだろう？」

なら俺もそんなモンスターを召喚するだけだ、督戦官コヴィントンの効果を発動する

自分の場に存在するマシンナーズ・ソルジャー、マシンナーズ・スナイパー、マシン

ナーズ・ディフェンダーを墓地へ送る

手札・デッキからマシンナーズ・フォースを特殊召喚する……デッキよりマシンナー

ズ・フォースを特殊召喚だ」

3体のマシンナーズ達に変形合体して巨大な機械兵士になったわ。

凄いわね……このモンスターの召喚を狙っていたのね。

「すっげえええー……！ かっちょい……！！！」

「興奮し過ぎツスよアニキ！」

「いや、興奮する気持ちは俺もよくわかる

あんな凄いモンスターを出したんだ、興奮しない奴の方が少ないだろう」

「あんな苦労して出したモンスターの攻撃力は……4600ですって!？」

「攻撃力4600!？」

なんてモンスターを出してるのよ！

これって、あの海馬瀬人の使う青眼の究極竜より攻撃力が高いじゃない！

しかも守備力だって4100もあるなんて、凄すぎるわよ！

「そ、そんなモンスターが……」

あ、瑞貴が満足そうな顔をしてる……まさか貴方、そのモンスターが出したかっただけじゃないでしょうね！

こんな退学になるかもしれないような決闘でそんな難しいモンスターを出す場所にするんじゃないわよ！

確かに観客は凄く盛り上がってるし、校長先生も目を輝かせているけど！

それでもいくらなんでもそれは、目的と手段と機会と場所を全てが全て致命的に間違っているわ!

「ゲート・ガーディアンを出してくれないからこっちから出してしまったじゃないか
せつかく合体対決したかったのに……」

ほ、本当にただ召喚しなかっただけなのお!?

「まったく、仕方ないからこのままターンエンドだ」

観客が残念がつてるわね、私も含めて……せつかく盛り上がったのに残念よ。

その雰囲気を感じたのか、次のターンの迷宮兄も少しバツの悪そうな顔になつてるわ。

「わ、私のターン、ドロー!」

会場中がゲート・ガーディアンを召喚してほしいと願っているわ。

合体ロボットと合体モンスター、どっちが勝つのか見たい人は多いんでしょうね。

やっぱり燃えるんでしょうね、私も燃えるわ!

例え戦闘結果が予想できていて勝敗なんて攻撃力でわかりきっていたとしても!

「う、ぐう……わ、私は……3体の魔神をリリースし、ゲート・ガーディアンを特殊召喚する!」

会場中が歓声を上げたわ、それはもう凄い勢いで!

登場時にあんな演出もしたんだし、勝敗も大事だけど魅せる決闘も重要なのね！

「……………いや、確かに乗せた自覚はあるけど、本当に出してくるとは思わなかった
これって俺が悪いのか？ いや、会場の雰囲気には負けたあいつが悪いはず……………多分
どうしてこうなった、もう少し何かドロウするか恵の行動を待つつもりだったんだが
……………まあ、勝てるならいいか」

「(……………どうして負けるモンスターを出したの?)」

ところでポカンとしている2人はどうしたのかしら？

せつかく盛り上がっているのに、ノリが悪いわね。

「とりあえず前哨戦だ、督戦官コヴィントンに攻撃！ 魔風衝撃波！」

ゲート・ガーディアンへの攻撃により督戦官コヴィントンは破壊されてしまった。

「機甲部隊の最前線の効果が発動する

デッキより督戦官コヴィントンの同属性の攻撃力未満のモンスター、スクラップ・リ
サイクラーを準備表示で特殊召喚する

そしてスクラップ・リサイクラーの効果発動、召喚・特殊召喚成功時にデッキから機
械族モンスターを1体墓地へ送る事ができる

俺はこの効果を発動し、デッキのマシンナース・フォースを墓地へ送る」

「私はカードを1枚伏せ、これでターンエンドだ！」

「……………私、ドロー」

スクラップ・リサイクラーの効果発動、墓地の地属性機械族LV4モンスターを2体デッキに戻してドロウする

墓地の……督戦官コヴェイントンとマシンナーズ・ギアフレームをデッキに戻してドロウ」

恵の手札は6枚になったわね、お互いに手出しをしない状態だったからカードを出さなかつたものね。

それで、この状況はどうするのかしら？ やっぱり倒すの？

「……………マシンナーズ・フォースで攻撃した方がいいの？」

でもマシンナーズ・フォースはライフを1000払わないと攻撃できない

危険度が高いモンスターで攻撃するより茫漠の死者で攻撃した方が……どうしよう？」

恵が何故か凄く悩んでるわ、どうしてかしら？

どうすればいいのかわからないというか、そんな感じ？

「……………理解不能、理解不能、理解不能」

相手の行動による予測不可能、最善の行動がわからない、私はどうすれば？

……………
?????
?????
?????)

頭から煙が出てるような感じがするぐらい悩んでるけど……何故？

「……………あ、う?? た、ターンエンド?」

何もしないでターンエンド!?

いったいどういう考えが有ってそんな行動を？

「(ああなるほど、恵は効率を重視するタイプだから相手の行動が理解できないのか

それで混乱して何もできなかつたと……つまり、このままだと1VS2という状況になるな

なあ まあ……俺がしたい事をするまで加減しろとも言ったのも含めて動けないみたいだな

これだけ場が整っていれば大丈夫だろうが、恵がパートナーで演出を重視した勝負は選択ミスだったか？

迷宮兄弟が遊城達との決闘で三魔神を出した瞬間に組んだデツキだから不安なんだが……まあいいか、どうにでもなるだろ)」

「よくわからんが……私のターン、ドロー!」

……ふ、装備魔法、デーモンの斧をゲート・ガーディアンに装備する!

このカードの効果により、装備モンスターの攻撃力は1000ポイントアップする

!」

あのゲート・ガーディアンは攻撃力が4750にまでアップしたですって!?
瑞貴のあのマシンナーズ・フォースの攻撃力を上回るなんて!

「ゲート・ガーディアンで茫漠の死者に攻撃だ!」

デーモンの斧を投げられ、茫漠の死者は粉碎された。

攻撃力差は750だから、残りライフは7250でまだまだライフは余裕ね。

だけど、これはどうするつもりなの?

「私はこれでターンエンドだ」

「俺のターン、ドロ」

魔法カード、強欲な壺を発動し、更に2枚ドロ

魔法カード、愚かな埋葬を発動する、デッキからモンスターを1体、墓地へ送る

俺はこの効果により、デッキからマシンナーズ・フォースを墓地へ送る」

マシンナーズ・フォースを墓地へ送ってどうするのかしら?

墓地からの特殊召喚なんてできないはずだし……

「自分の墓地に存在するLV10以上の機械族モンスターを2体、2体のマシンナーズ・

フォースを除外して発動

装備魔法、機関連結をマシンナーズ・フォースに装備する

このカードを装備したモンスターの元々の攻撃力は2倍となる

更に守備モンスターに攻撃した場合、その守備力と攻撃力の差分のダメージを与える貫通効果を得る」

「こ、攻撃力が2倍になるだとお!?!」

「という事は攻撃力4600のマシンナーズ・フォースの攻撃力が2倍になり

攻撃力は……9200だつて!?!」

「す、すげえ……」

「もしリミッター解除が残っていたらと思うとゾツとするわね

攻撃力18400にまでなってしまうわ」

「ひええ……」

なんというか、正面からゲート・ガーディアンを殴るつもりね。

十代と翔君がしたような効果破壊ではなく、本当に殴り合いで勝つなんて……

しかもこれ、もし十代戦の時に出てきたダーク・ガーディアンが出てきても勝てるはず無いじゃない。

「二応デメリットとして、このカードが自分の場の魔法・罠ゾーンに存在する限り、自分の他のモンスターは攻撃できないがな

まあ今はそれは問題無いな、さあ……合体モンスター同士でバトルをしよう

マシンナーズ・フォースは能力が高いが代償として攻撃宣言時にライフを1000支

払わなければならない

ライフを1000支払い、マシンナーズ・フォースでゲート・ガーディアンに攻撃する」

マシンナーズ・フォースが持っている銃をゲート・ガーディアンに向けて……突撃!? 銃口を風魔神に突き刺し、足払いで水魔神に攻撃して転倒させて、倒れた雷魔神を巨大な肩で押し潰した。

そんな態々全部のパーツを攻撃して破壊しなくてもいいんじゃない……

迷宮兄弟は大ダメージを受け、残りライフは1050にまで減った。

対する瑞貴と恵のコンビはライフを払ってもまだ6250も残ってるわ。

「ターンエンドだ」

「わ、私のターン、ドロ……」

私はセツトしていた魔法カード、ダーク・エレメントを発動!

ゲート・ガーディアンが墓地に存在している場合にのみ発動できるカードだ

ライフを半分支払い、デッキより闇の守護神——ダーク・ガーディアンを特殊召喚する

!

更にこの魔法カードにチェーン発動、非常食!

自分の場の魔法・罫カードを任意の枚数墓地へ送り、送った枚数×1000ポイント

ライフを回復する！

私はダーク・エレメントと無意味に残っていたリビングデッドの呼び声を墓地へ送り、ライフを2000回復する！

そして現れよ、ダーク・ガーディアンよ！」

下半身が蜘蛛みたいで、上半身が大男……ゲート・ガーディアンとの関係性はどこに？

だけど、ライフコストを支払って発動するダーク・エレメントで残りライフが525まで減った。

その後に発動した非常食の効果でライフが2525まで回復したわね……ライフ数値が笑顔ね。

ライフコスト系のカードはライフを支払ってから発動するから、その後にチェーンで回復した場合はちよつと変になるのよね。

効果の逆順処理だけど、ライフコストを支払い、非常食でライフが回復してからダーク・エレメントの効果が発動する。

だからライフが3050になってから半分になって1525になるんじゃないかと、半分の525になってから2525に回復する。

間違えそうだけど、ライフコストってややこしいわね。

「我らが最強の守護神、ダーク・ガーディアンは戦闘では破壊されない！」
「戦闘ダメージは受けるがな」

「ぐ……カードを一枚伏せ、ターンエンドだ！」

戦闘で破壊できないモンスターによって面倒なのよね。

効果で破壊するか、効果を無効にしないといけないから。

「……私、ドロー………満足した？」

「んー……まあまあかな？」

「……………もういい？」

「好きにしろ」

瑞貴と恵は何を話しているのかしら？

満足したかとか、もういいのかとか……

「……なら、終わらせる」

「終わらせるだど？」

「笑止！ 罠カード、砂塵の大竜巻を発動する！」

マシンナーズ・フォースに装備されている機関連結を破壊する！」

これでこのターン、マシンナーズ・フォースの攻撃でライフを削り切る事はできなくなった。

そしてあの余裕……まさかダーク・ガーディアンを強化するカードを迷宮弟を持つている可能性が高い？

さつきもゲート・ガーディアンを装備魔法で強化していたから可能性は高いかも……
「……どうでもいい、スカル・コンダクターの効果発動

手札から捨て、手札から合計攻撃力2000になるように2体までアンデット族を特殊召喚

手札の酒呑童子とデス・ラクーダを特殊召喚

……酒呑童子の効果発動、1ターンに1度、2つの効果の内1つをさせる

墓地のアンデット族2体を除外してドロウする効果を選択、ピラミッド・タートル2体を除外、ドロウ」

攻撃力が1500の酒呑童子と攻撃力が500のデス・ラクーダだけど、それじゃあ……

「……自分の場にアンデット族モンスターが2体存在する、火車を特殊召喚

特殊召喚成功時、場に存在する火車以外のモンスター全てをデッキに戻す」

「な、なんだとお!?!」

「デッキに戻す効果だと!?!」

「……………戦闘で破壊されない最強の守護神(笑)」

恵って煽り得意よね、本気で言ってるのか天然で言ってるのかわからない事が難点かしら。

瑞貴の部屋にずっと居るから移ったのかしら？ それとも素でアレ？

というか、マシンナーズ・フォースまで戻してよかったの!?

「……火車の攻撃力はデツキに戻った元々の種族がアンデット族の数×1000になる

アンデット族は2体、攻撃力は2000」

「だ、だが我らのライフは2525、それでは倒せん!」

「……通常召喚、ゾンビ・マスター」

攻撃力1800、終わりね。

「……………」

「好きにしろ」

「……………頑張る、ゾンビ・マスターの効果

手札のモンスターを捨て、LV4以下のアンデット族を蘇生、捨てて……ゾンビ・マスター蘇生

2体目のゾンビ・マスターの効果、捨てて……冥界騎士トリスタン

トリスタンは自分の場にアンデット族が居ると攻撃力300上昇

魔法カード、生者の書―禁断の呪術―を発動、墓地のアンデット族を蘇生、相手の墓

地モンスター1体除外

ゴ布林ゾンビ蘇生、ゲート・ガーディアン除外」

えっと……瑞貴に確認の視線を送って、好きにしろと言われたらこうなった、どうしてそうなった？

場のモンスターが火車以外全て消えたはずなのに場にモンスターが5体居るわね。

攻撃力は火車が2000、ゾンビ・マスターは1800、冥界騎士トリスタンは1800から3000アップして2100、ゴ布林ゾンビは1100ね。

合計攻撃力は……8800で初期ライフを超えちゃったわね。

迷宮兄弟の場にカードは1枚も無い、これは無理ね。

「……………うん、ゾンビ・マスターと火車で直接攻撃」

ゾンビ・マスターはゴ布林ゾンビを持って……投げて迷宮弟にぶつけた!?

火車は……辺りを走り回って、ウイリーをして……迷宮兄を踏み潰したってどういう攻撃方法!?

と、ともかく合計ダメージは3800で迷宮兄弟に勝ったわ!

「ば、ばかな……我らが2連敗をするだど?」

「くっ……2連敗とは!」

「……………勝ったの」

「そうだな、勝ちだな」

決めたのは瑞貴じゃなくて恵だったわね。

なんというか、どっちも手加減している感じが凄く出てたわ。

遊んでいるというか、ゲート・ガーディアンが出るまで待つていたという感じかしら？

そういえばあまり危ないって思うような場面も無かったわね。

「さすがだな、あまり危険な状態にもならずにあの2人に勝つとは」

「今度はちゃんとした時に決闘してえなあ！」

「は、ははは……アニキはやる気だなあ」

迷宮兄弟が撤収していく中、決闘場に向かう2人の生徒が……って、ジユンコにももえ!?!

なんであの2人が向こうに向かっているの!?

「ん？ お前らは……」

「堅守瑞貴、私達ともう1回決闘しなさい！」

「はあ？ 今か？ 俺は今決闘した直後だぞ？」

「わかっていますわ、だけど……もう1度決闘してもらいます！」

「なんなんだよ突然……」

今の決闘でマシンナーズ・フォースなんて凄いモンスターを出して勝利した直後の挑戦。

それには会場の生徒達も盛り上がり、2人を応援する声も多い。

瑞貴もこれには困っているようで、だけど同時に結構イラついているみたいね。

「お前ら、俺が断れない状況を作ってまで決闘したいと？」

今まで俺から逃げていた奴が、随分な事を考えたな……イラツと来るね」

「アンタに負けたのは正直言つてトラウマよ

だけど、それでももう1度アンタと決闘しないと、乗り越えられないのよ！」

「今度は負けません、私達と決闘してくださいまし！」

会場の盛り上がりも最高潮、これで断ったらブーイングが凄いでしょうね。

それでも平然と断りそうなんだけど、瑞貴も怒ってるみたいだから今回は受けそう
ね。

「……………私は？」

「今回のタッグパートナーだしな

凄く嫌だが、少々腹も立っているからその決闘は受けてやる

だがどうせだ、俺もこいつと組んでさつきと同じようにタッグフォースルールで決闘するのはどうだ？」

「……私はいいい」

「いいわ、2人纏めてぶっ飛ばしてやるんだから！」

「できれば1人で相手をしてほしかったのですが……私も構いませんわ」

「なら決まりだな」

なんとというか、エキシビジョンマッチという感じで瑞貴・恵VSジュンコ・ももえの決闘が始まる。

あ、ジュンコとももえが今更だけど校長先生に許可を求めているわ。

……ちゃんとOKをもらったみたい、クロノス先生は迷宮兄弟が連敗したせいか落ち込んだままボーっと見てるみたいね。

あの2人は勇気を出して瑞貴に決闘を挑んだ。

最後まで見ているわよ、頑張ってるね2人共！

ただ、やっぱり瑞貴は違うデッキを使うのかしら？

14話【合体→ジュンコ&ももえ②】

何故が始まるジュンコとももえの決闘。

あの2人も頑張るけど、これで3戦目だったわね。

最初は1VS1でダメージを与える事さえできずに負けて。

2戦目は1VS2でライフに29900ものハンデを貰って負けて。

今回は対等なタッグ戦……初期ライフは8000でルールはさっきと同じね。

恵は別にこの決闘はしなくてもいいはずなんだけど、本人が受けるって言うてるからいいのかしらね。

今度の瑞貴のデツキはどんなデツキかしら？

「決闘！」「決闘」……決闘」

今回の順番はジュンコ↓瑞貴↓ももえ↓恵みたいね。

やる気は十分みたいだけど、恵をオマケみたいに見たら痛い目を見るわよ、2人共！

「最初は私のターンよ！

海皇子 ネプトアビスを召喚して、効果を発動するわ！

海皇子 ネプトアビスの効果は1ターンに1度だけ、2つの内1つの効果を発動でき

る

その内の1つ、デッキから海皇子 ネプトアビス以外の海皇モンスターを墓地へ送るわ！

私は海皇の竜騎隊をデッキから墓地へ送る、そしてデッキから海皇カードを1枚手札に加える！

私はこの効果により、真海皇 トライドンを手札に加えるわ！

更に墓地へ送られた海皇の竜騎隊の効果発動！

このカードが水属性モンスターの効果を発動する為に墓地へ送られた時
デッキから海皇の竜騎隊以外の海竜族モンスター1体を手札に加える！

私はこの効果で海皇の狙撃兵を手札に加えるわ！」

ず、随分とデッキが変わったわね、海皇ってモンスターを使ったデッキかしら？

モンスターを召喚したはずなのに手札が逆に増えるって凄いわね。

だけど、海皇子 ネプトアビスの攻撃力は僅か800、少し低すぎるんじゃないかしら？

「カードを2枚伏せて、ターンエンドよー」

「俺のターン、ドロー」

俺は手札から魔法カード、融合を発動する

手札のデュアルモンスターであるナチュラル・ボーン・サウルスと地獄の門番イル・ブラッドを融合

「超合魔獣ラプテノスを融合召喚する」

瑞貴が出したモンスターは融合モンスターね。

攻撃力が2200と低めだけど、どんな効果があるのかしら？

「こいつはデュアルモンスター2体で融合するモンスターだ

デュアルモンスターとは場と墓地では通常モンスターとして扱い、デッキと手札では効果モンスターとして扱う

場に存在するデュアルモンスターを通常召喚権を使用して再度召喚する事で効果モンスターへと変わる

「この超合魔獣ラプテノスはそんなデュアルモンスターを、常時再度召喚した状態にするモンスターだ」

「随分と変なモンスターを使うわね……」

「別に、こいつは元々オマケだからいいんだよ

次は永続魔法、不死式冥界砲を発動しておこう、アンデット族モンスターが特殊召喚された時に効果を発動する

1ターンに1度、相手に800のダメージを与えるカードだ

俺が本来召喚場に出したかったモンスターはこつちだ、魔法カード、生者の書―禁断の呪術―を発動

自分の墓地のアンデット族モンスター1体を特殊召喚し、相手の墓地のモンスターを1体除外する

俺はこの効果により、墓地の地獄の門番イル・ブラッドを蘇生させ、お前の墓地の海皇の竜騎隊を除外する

更に不死式冥界砲の効果により、800のダメージだ」

「ぐうう……ダメージだけじゃなく、アタシの竜騎隊が！」

あのカードを使うという事は、今回は瑞貴もアンデット族で揃えたのかしら？

やっぱり恵と違うタイプのアンデット族なんでしょうね、恵は融合なんて使っていないかったし。

「続いて再度召喚状態となっている地獄の門番イル・ブラッドの効果を発動する

自分の手札か、墓地よりアンデット族モンスターを1体特殊召喚できる

俺はこの効果により、墓地のナチュラル・ボーン・サウルスを蘇生する

こいつは通常時は闇属性のアンデット族だが、再度召喚状態だと地属性の恐竜族へなる」

骨でできているモンスターが現れ、そのモンスターの肉体が再生していった。

その様子ははっきり言って気持ち悪い……腐り落ちていくのを逆再生しているみたいだったわ。

「ふむ……まあいい、ナチュラル・ボーン・サウルスで海皇子 ネプトアビスに攻撃」
「ネプトアビスが……」

攻撃力が低いモンスターを出したのだから守るカードかと思ったけど、違ったみたいね。

攻撃力1700のナチュラル・ボーン・サウルスだったから、攻撃力差は900になるわ。

ジュンコ達は最初に不死式冥界砲で800のダメージを受けているから、残りライフは6300ね。

「ナチュラル・ボーン・サウルスの効果発動」

こいつが戦闘によって相手モンスターを破壊し、墓地へ送った時に発動する

その破壊したモンスターを自分の場に表側守備表示で特殊召喚し、アンデット族として扱う

俺はこの効果を発動し……俺の場で甦れ、海皇子 ネプトアビス」

復活したネプトアビスは瑞貴の下で跪いたんだけど……仮にも皇子がその態度でいいのかしら？

皇子が跪くつて拙いと思うんだけど？

「超合魔獣ラプテノスで……」

「それ以上はさせないわよ！」

永続罠、バブル・プリンガーを発動するわ！

この効果により、LV4以上のモンスターは直接攻撃ができない！」

「またそれか……俺はこのままターンエンドだ」

攻撃を防ぐカードね、前もあのカードを使っていたわね。

確かあのカードを墓地へ送る事で墓地のLV3以下の水属性モンスター2体を効果を無効にして特殊召喚する効果。

これで直接攻撃は受けないから余裕ができるわね。

「私のターンですわ、ドロ……」

私はレスキューキャットを召喚して効果を発動しますわ！

自分の場の表側表示のこのカードを墓地へ送る事で、デッキからLV3以下の獣族モンスター2体を特殊召喚しますわ！

ただし、そのモンスターは私のターンのエンドフェイズ時に破壊されます……この効果を発動しますわ！

レスキューキャットを墓地へ送り、デッキからLV3以下の獣族を2体……

私はスレイブタイガーと剣闘獣サムニテを特殊召喚しますわ！」

「(海皇に剣闘獣って……確かに水属性に獣族のデツキかもしれないがなあ

枕田はまだいい、確かに元の世界で大会を荒らした実績はあるが、水精鱗と組んでの実績だ

だが、どうやら今のところだけを見ると水精鱗は使っていないと思える

おそらくだが組み合わせるといふ発想が多分無いんだろうな、基本この世界はテーマデツキだし

だが浜口はやばい、あいつは獣族とバーンデツキを使っていたはずなのに、どうしてそうなった！

剣闘獣は様々な属性や種族が入り混じったカテゴリだし、思いつきり殴り合いのカードじゃねえか！

い、いやまだだ、単に剣闘獣は獣族が多いから獣族デツキに少し混じっているだけの可能性も少しはある……か？」

「スレイブタイガーの効果を発動しますわ！」

このモンスターをリリースして自分の場の表側表示の剣闘獣をデツキに戻します！

そしてデツキから剣闘獣モンスター1体を特殊召喚し、剣闘獣の効果で特殊召喚した扱いにしますわ！

私はサムニテをデッキに戻し、デッキから再びサムニテを特殊召喚！

更にサムニテに装備魔法、剣闘獣の闘器グラディウスを装備させますわ！」

どうやらももえは剣闘獣ってモンスターを使うみたいね。

あの守備的だったももえが攻撃的なデッキを……なんか、イメージが変わりそうね。

「その相手モンスターを奪うモンスターは厄介ですので倒させていただきますわよ！

バトル！ サムニテでナチュラル・ボーン・サウルスに攻撃！」

瑞貴の場に伏せカードは無い、攻撃を防げずに破壊される。

ナチュラル・ボーン・サウルスの攻撃力は1700、サムニテの攻撃力は1600ね。

だけど、グラディウスは攻撃力を300アップさせる装備魔法、サムニテの攻撃力は

1900に上がっているわ。

戦闘ダメージは200、残りライフは7800ね。

「サムニテの効果発動ですわ！」

剣闘獣の効果で特殊召喚されたこのモンスターが戦闘で相手モンスターを破壊し、墓地へ送った時に発動します！

本来は剣闘獣の効果で特殊召喚されたのではないですが……

スレイブタイガーの効果は剣闘獣の効果で特殊召喚扱いになるので問題無く発動し

ますわ！

そしてサムニテの効果により、デツキから剣闘獣カードを1枚手札に加えます！

私は休息する剣闘獣を手札に加えますわ！」

魔法カードだけど、剣闘獣という名前があるから手札に加えられるのね。

どんな効果なのかしら？

「バトルフェイズ終了時、戦闘を行った剣闘獣はデツキに戻りますわ

そしてデツキから剣闘獣を特殊召喚します！

サムニテはデツキへ戻り、装備していたグラディウスは破壊されて墓地へ送られます

その厄介なモンスターは破壊させていただきますわ、剣闘獣ムルミロを守備表示で特殊召喚しますわ！

この瞬間、ムルミロの効果が発動！

剣闘獣の効果で特殊召喚された場合、場の表側表示モンスター1体を破壊します！

超合魔獣ラプテノスを破壊！」

「……チツ」

「更にグラディウスの効果が発動しますわ！

このカードを装備したモンスターがデツキへ戻り、装備対象が存在しなくなつてデツキへ戻った場合

墓地に存在するこのカードは私の手札に戻ってきます！

続いて魔法カード、休息する剣闘獣を発動します！

手札の剣闘獣カード2枚をデッキへ戻し、デッキからカードを3枚ドロローします！

私は剣闘獣の闘器グラディウスと剣闘獣アンダルをデッキへ戻し……3枚ドロロー！

カードを2枚伏せて、これでターンエンドですわ！」

な、なんだか凄い事になったわね。

ももえもあんなに強くなつて……でも、確かまだ瑞貴からカードは買ってなかったはずよね？

どこであんなカードを手に入れたのかしら？

「……私、ドロロー……今回、このデッキで全力を出す許可を得ている」

「……私、ドロロー……今回、このデッキで全力を出す許可を得ている」

「??？」

「……普段の実力と勘違いしていると、痛い目を見る

フィールド魔法、アンデットワールドを発動」

な、なんか辺りがおどろおどろしい状況に……私の時はこんなカードは使わなかった

わよね？

どんな効果のフィールド魔法なのかしら？ 恵の事だからアンデット族のサポート

？

「………お互いの場と墓地はアンデット族となる

更にアンデット族以外をアドバンス召喚できない」

「全部アンデット族ですってえ!」

「なんて厄介な……」

「(いや、海皇はともかく剣闘獣は種族殆ど関係無いだろうが

何か種族サポートカードでもデッキに入れてるのか?)」

凄い効果ね……ん? もしかして一族の結束や連合軍が使えなくなるって事になるのかしら?」

場と墓地の種族を変えろという事は戦士の生還も使えない!」

手札とデッキは大丈夫でしょうから増援は使えると思うけど……凄く強力というより凶悪なカードね。

「………ようこそ、死の世界へ

だけどその前に、魔法カード、手札抹殺を発動

お互いに手札を全て捨てて捨てた枚数ドロ」

恵とももえの手札交換ね、恵は4枚でももえも4枚ね。

これで恵は手札のモンスターを墓地へ送る事に成功した……

「………地獄の門番イル・ブラッドを再度召喚、効果発動

1ターンに1度、自分の手札か墓地からアンデット族を特殊召喚……墓地のゾンビ・

マスター

不死式冥界砲の効果、アンデット族が特殊召喚された、800のダメージ」

「うぐう……ま、まだまだですわ！」

「……………次、ゾンビ・マスター効果発動

1ターンに1度、手札のモンスターを捨てて、LV4以下のアンデット族を蘇生……

ゴースト姫―パンプリンセス―」

あのモンスターは……

「なんか変な南瓜のモンスターが出たな、攻撃力も900と低いし」

「攻撃力の低いモンスターとはいえ、ムルミロを倒せる攻撃力は持っている

それに、おそらくあのモンスターには厄介な効果があると、俺はそう見る」

「厄介な効果って、三沢君はどんな効果だと思うの？」

「さすがにそこまでは分からないさ、だけどあのモンスターは倒したらいけない気がするな」

あのモンスターは本当に厄介だったわね。

自身は確かに弱いけど、それでもあの効果をこんな状況で使われたら……

「……………戦闘、姫でムルミロに攻撃」

「その程度の攻撃、防がせていただきますわ！」

罨カード、ディフェンシブ・タクティクスを発動！

自分の場に剣闘獣モンスターが表側表示で存在する場合に発動できるカードですわ！

このターン、自分の場のモンスターは戦闘で破壊されず、戦闘ダメージも0になります！

更にこのカードは発動後、デツキの一番下に戻る効果もありますわよ！

「……バトルフェイズ終了」

「では戦闘を行った剣闘獣はデツキへ戻りますわ

ムルミロはデツキへ戻り、剣闘獣ベストロウリイを特殊召喚して、剣闘獣の効果で特殊召喚時に効果発動！

場に存在する魔法・罨カードを1枚破壊します！ アンデットワールドを破壊させていただきますわよ！」

ベストロウリイの翼による突風でアンデットワールドが消え去った……

これで種族も戻って余裕ができるわね！

「……………魔法カード、テラ・フォーミングを発動

デツキからフィールド魔法を1枚手札に加える、アンデットワールドを手札へ……発動」

「ちよ!?!」

「……1枚伏せる、ターンエンド」

2枚目を手札に加えるカードが……これは辛いわね。

せつかくの破壊効果でも、これでは殆ど意味が無いわ!

「くっ、アタシのターン、ドロロー!」

海皇の狙撃兵を召喚! このままバトルよ!

海皇の狙撃兵で南瓜のオバケに攻撃!」

狙撃兵がボウガンでゴースト姫―パンプリンセスの一目を撃ち抜く。

攻撃力は1400だから、500のダメージで残りライフは7300になるわね。

目玉を撃ち抜かれたパンプリンセスはティアラと南瓜を残して場に残った。

「……パンプリンセスはモンスターゾーンで破壊された場合、墓地へ送られずに永続魔法として場に残る」

「そんなのどうでもいいわ! 狙撃兵の効果発動よ!

狙撃兵が戦闘で相手にダメージを与えた時、デッキからLV4以下の海皇モンスター

1体を特殊召喚するわ!

LV2の海皇の重装兵を特殊召喚するわ!」

攻撃力0のモンスターを特殊召喚?

それじゃあ追撃なんて……って言っても攻撃力2100のモンスターが相手じゃ難しいわね。

「アタシのモンスターは返してもらおうよ！」

ベストロウリイでネプトアビスに攻撃するわ！」

翼で吹っ飛ばされて、ネプトアビスは飛んでいって……ジュンコの決闘盤に落ちて墓地へ入っていった。

守備力0じゃ攻撃力1500のベストロウリイの攻撃を耐えられるはずも無いわね。

「バトルフェイズを終了、ベストロウリイのデッキに戻る効果は発動しないわ

海皇の重装兵の効果を発動するわ！」

メインフェイズに1度だけ、LV4以下の海竜族モンスターを召喚する権利を得るわ
！

アンデットワールドの効果は場と墓地だけ、なら手札の海竜族モンスターには影響しない！

アタシはこの効果で手札のLV3である真海皇 トライドンを召喚するわ！」

攻撃力はあるけど、やっぱりゾンビ・マスターの攻撃力1800にまでは届かないわ
ね。

これだと倒されるだけになるんじゃない……

「これでアタシの場には、LV3以下の水属性モンスターが3体になったわ

アタシは海皇の狙撃兵、海皇の重装兵、真海皇 トライドンの3体をリリース！

手札の海皇龍 ポセイドラを特殊召喚よ！」

巨大な青い海竜族のモンスター……攻撃力は2800と高いわ！

だけど既にバトルフェイズは終了しているし、それが残念ね。

「海皇龍 ポセイドラの効果が発動するわ！」

このモンスターが自身の効果で特殊召喚された場合、場の魔法・罠カードを全て手札に戻し

更に手札に戻したカードが3枚以上の場合、手札に戻した枚数×300ポイント、相手モンスターの攻撃力をダウンさせるわ！

しかも、海皇の狙撃兵と重装兵の効果が発動するわ！

このモンスター達も水属性モンスターの効果で墓地へ送られた時に効果を発動するわ！

重装兵は相手の場の表側表示の魔法・罠カードを1枚破壊する

狙撃兵は相手の場にセットされているカードを1枚破壊するわ

重装兵の効果でアンデットワールドを、狙撃兵の効果で伏せカードを破壊するわ！」

「……………罠カード、ギブ&テイクを発動

自分の墓地のモンスターを相手の場に守備表示で特殊召喚後、自分の場のモンスターのLVを特殊召喚したモンスター分上昇させる

LV4のマンモス・ゾンビをプレゼント、ゾンビ・マスターのLVを4上昇
攻撃力1900のモンスターを相手に渡す？

今は守備表示で守備力は0だけど、どういう意図でそんな事を……

「あら、態々アタシにモンスターをくれるの？」

ならその表になったそのカードは狙撃兵で破壊できないけど、アンデットワールドを破壊！

そしてポセイドラの効果で場の魔法・罠カードを全て手札に戻す！

ついでに手札に戻した枚数は5枚、攻撃力を1500ポイントダウンさせるわ！」

せっかく発動したゴースト姫の効果だけど、手札に戻されたら意味が無いわね。

それに不死式冥界砲だつて恵の手札へ、次のターンは瑞貴だけど、これでは手札に戻ったカードは発動できないわ。

しかもイル・ブラッドの攻撃力は600、ゾンビ・マスターの攻撃力は300にまで減った。

「……………マンモス・ゾンビの効果発動

コントローラーの墓地にアンデット族が存在しない場合、マンモス・ゾンビは破壊さ

れる

そして表側表示のそのモンスターが破壊された場合、コントローラーに元々の攻撃力のダメージを与える」

「ちよ、元々の攻撃力分って……1900ってきやああああ！」

マンモス・ゾンビはまさかの爆発でジュンコにゾンビのドロドロした体が襲いかかる。

前のターンでももえが不死式冥界砲のダメージを受けて残りライフが5500だったわ。

そしてこのダメージ……残りライフは3600にまで減らされてしまった。

対する瑞貴と恵のコンビは残りライフ7300と、倍以上の差がある。

「くうう……アタシはカードを3枚伏せるわ！これでターンエンド！」

1枚はももえの伏せカード、残り2枚はジュンコのカードだけど多分バブル・ブリングアーを伏せているはずね。

恵の場にはゾンビ・マスターと地獄の門番イル・ブラッドだけになったわ。

ジュンコの場合には攻撃力2800のポセイドラとももえのベストロウリィね。

「随分と荒らしてくれたものだ……俺のターン、ドロー」

手札のモンスターを捨て、ゾンビ・マスターの効果を発動する

墓地のLV4以下のアンデット族モンスターを蘇生、ゴ布林ゾンビを蘇生させる
イモータル・ルーラーを召喚し、バトルフェイズ、ゴ布林ゾンビで剣闘獣ベストロ
ウリイに自爆特攻をする」

「じ、自滅ですって!?!」

襲いかかったゴ布林ゾンビをベストロウリイは踏みつけて破壊した。

あのモンスターの効果はさっきの迷宮兄弟戦で恵も使っていたわね。

攻撃力差は400だから残りライフは6900になったわ。

「ゴ布林ゾンビの効果発動

場から墓地へ送られた時、デツキから守備力1200以下のアンデット族を1体手札
に加える

俺はデツキから守備力800の地獄の門番イル・ブラッドを手札に加える

そしてイモータル・ルーラーで剣闘獣ベストロウリイに攻撃」

イモータル・ルーラーの攻撃力は1600だから、1000のダメージで残り3500
ね。

「メインフェイズ2、ゾンビ・マスターとイル・ブラッドを守備表示に変更しておいて

次は地獄の門番イル・ブラッドの効果を発動、墓地のゴ布林ゾンビを守備表示で特
殊召喚しておく

次はイモータル・ルーラーの効果を発動、自身をリリースして墓地のアンデットワールドを手札に加える効果だ」

「な、またあのフィールド魔法が!?!」

「そういう事だ、イモータル・ルーラーをリリースし、アンデットワールドを手札に加えてそのまま発動

これで場と墓地のモンスターが再びアンデット族に変化した

俺はこのままターンエンドだ」

ジユンコが悔しそうな顔をしてるけど、伏せカードが種族サポートのカードなのかしら?」

「ただ海竜族の種族サポートってどんなカードがあったかしら?」

「私のターンです、ドローですわ!」

剣闘獣ホプロムスを召喚し、そのままバトルです!

ホプロムスでゾンビ・マスターに攻撃ですわ!」

ホプロムスが身軽に飛び上がり、ゾンビ・マスターを……飛び越えて、馬みたい後ろ蹴りで攻撃したわ。

意外と身軽なのね、あまりそうは見えないんだけど。

「次にポセイドラでイル・ブラッドに攻撃ですわ!」

ポセイドラの尻尾がイル・ブラッドの腹部に巻き付き、それを独楽みたいに回した。ぐるぐると回って目を回して……ゴブリゾンビを潰して破壊された、両方共……なんだ!?

「あ、あら?」

「そういうえば言つてなかつたか?」

地獄の門番イル・ブラッドが場から離れた時、自身の効果で特殊召喚したモンスターは破壊される

それはさて置き、場から墓地へ送られたのでゴブリゾンビの効果が発動する

俺はデッキから守備力200のボーンクラッシュャーを手札に加えるぞ」

「うぐう……あのモンスターは確か、アンデット族の効果で蘇生した時に魔法・罫カードを破壊するモンスターでしたわね

くつ、バトルフェイズを終了してホプロムスの効果です!」

ホプロムスをデッキへ戻し、デッキから剣闘獣スパルティクスを特殊召喚して効果を発動しますわ!

剣闘獣の効果で特殊召喚された時、デッキから闘器の装備魔法を1枚手札に加えますわ!

デッキから剣闘獣の闘器ハルバードを手札に加え、スパルティクスに装備させますわ

!

うふふ、この装備魔法は装備モンスターが戦闘をしたダメージステップ終了時に場の魔法・罠カードを1枚破壊する効果がありますの

スパルティクスを攻撃しようだなんて思わない方がいいですわよ？

最後にカードを1枚伏せて、ターンエンドですわ」

ダメージステップ終了時って事は、戦闘で倒されたら効果を発動できないわよね？
という事は伏せたカードは戦闘に関係する効果のカードかしら？

「……私、ドロー……永続魔法、不死式冥界砲を発動する

魔法カード、龍の鏡を発動する」

「はあ!？」

「龍の鏡って……ドラゴン族の融合モンスター専用のカードではありませんか!？」

アンデット族デッキよね？

それなのにドラゴン族の融合モンスターを出す為の龍の鏡ってどういう事なの？

「……別に変じゃない、さっきの超合魔獣ラプテノスもドラゴン族、けど違うの出す

墓地のイモータル・ルーラーとマンモス・ゾンビを除外、ドラゴン族の融合モンスターを融合召喚する

亡者達の王……地獄への扉へようこそ、融合召喚……冥界龍 ドラゴネクロ」

「ちよおおおおお!!」

「まさか……攻撃力3000とは!」

なんか凄いモンスターが出たー!

「へえー、あいつも融合を使うのか!」

「しかしまた珍しいモンスターだな、融合素材は何だ?

イモータル・ルーラーとマンモス・ゾンビが融合素材にしては共通点が全く見当たらないな」

「あの人、普通そうな顔してるけど、結構凄い事してる気がするツス」

「……まさかあの融合モンスター、アンデット族2体が素材とかかしら?」

「いや、さすがにそれは軽すぎるんじゃないか?

だってさつきみたいに龍の鏡1枚を入れておけば簡単に攻撃力3000を出せるんだぞ

超合魔獣ラプテノスのデュアルモンスター2体は少し厳しい縛りだとは思うが……」

「そうかしら? デュアルモンスターばかりのデツキを作ったら凄く簡単に出世そうよ?」

どっちもデツキ次第なのよ、アンデット族を多数採用しているからドラゴネクロを出せる

デュアルモンスターを多数採用しているからラプテノスを出せる

きつとそういう事なのよ……確かに融合素材が軽く思えちゃうけどね」

仮にあのモンスターが本当にアンデット族2体だとすれば。

また次に恵と決闘する時は更に注意する必要があるカードが増えたわね。

攻撃力3000のモンスター……どんな効果を持っているのかしら？

ところで、戦士族2体で融合できるモンスターは無いの？

「……………不死式冥界砲の効果、アンデット族が特殊召喚された」

「そういうえばそうだったきゃああー！」

800のダメージを受け、ももえ達の残りライフは2700にまで減ったわ。

これは少し拙いんじゃないかしら？

「……………生者の書―禁断の呪術―発動

地獄の門番イル・ブラッドを蘇生、そっちの墓地の……剣闘獣ベストロウリイを除外」

「うきゆうー！」

「……………イル・ブラッドを再度召喚、戦闘

ドラゴネクロでポセイドラに攻撃」

「ポセイドラは倒させないわよ！ 畏カード、陰謀の盾を発動するわ！

このカードは装備カードとなってポセイドラに装備させる！

装備モンスターは1ターンの1度、戦闘で破壊されないし、戦闘で受けるダメージも0になるわ!」

ドラゴネクロの口撃により食べられたポセイドラだけど、くちやくちやとよく噛んで吐き出した。

気持ち悪そうな態度になるポセイドラ……って、攻撃力が0になってる!?

そしてドラゴネクロが口からポセイドラの影みたいなモノを吐き出した。

「……無駄、ドラゴネクロが戦闘する場合、相手モンスターは破壊されない

そして攻撃したモンスターの攻撃力を0にして、同じLVと攻撃力を持つダークソウルトークンを自分の場に1体特殊召喚する」

「どんな効果よ!? って事はそのトークンの攻撃力は2800ですって!」

インチキ効果もいい加減にしなさい!」

「そうですわよ!」

「(元の世界の大会上位陣のデッキを使っているお前らが言うな)」

「……………ダメージを与えられないのなら、ポセイドラのダークソウルトークンでスパルティクスに攻撃」

ポセイドラトークンはスパルティクスの頭からかぶりつき、そのまま頭を上げて、口を開いて丸呑み。

ポセイドラトークンは攻撃力2800、スパルティクスの攻撃力は2200だから600のダメージね。

ももえ達の残りライフは2100、もう少しで不死式冥界砲のデッドゾーンに入るわね。

「あら？　なんでハルバードの効果が発動しませんの？」

「……………ダメージステップ終了時に発動する効果は戦闘で破壊される場合は発動しない」

「え、そうなんですか?!」

「いや、お前……………これ基本だろ？」

「そうだったのね……………」

「お前もか?!」

知らなかったわ…………

「(高校の時点で結構基本内容だったが、ルールを知らない奴がいるとは……………しかもこいつら2人は中学アカデミア上がりだろ?)」

中学アカデミアの授業内容ってどんな内容だったんだ？　正直心配になるぐらい低いんじゃないだろうか？

この学園でもルールを間違えている奴とかも居るといふ事か……………俺はこの世界に居

て本当に大丈夫なのか？ 色々な意味で)」

「……………オベリスクブルー（笑）」

「なんですって！」

「……………こほん、イル・ブラッドでポセイドラに攻撃」

「何言ってるのよ、ドラゴネクロの攻撃では相手モンスターは戦闘で破壊できないんでしょ？」

「なら1ターンに1度、戦闘破壊されない効果だつて発動していないし、そんな攻撃なんて無駄……………つて破壊された!？」

「……………1ターンに1度戦闘で破壊されない効果は強制効果

戦闘破壊できない効果と戦闘で破壊されない効果は同時に強制的に発動、だから1度の破壊無効効果は使われている

だから2回目のこの攻撃で破壊される……………残念、これもルール」

「ぬぐぐぐぐぐぐ……………」

「……………ふう、バトル終わり、イル・ブラッドの効果

1ターンに1度蘇生、おいでおいで……………海皇龍 ポセイドラ」

恵の言葉に呼び出されるポセイドラ……………つて、ポセイドラ!？」

「ど、どういふ事なの？」

「勘違いしているみたいだから、地獄の門番イル・ブラッドの効果を正確に言おう

こいつは自分の手札、または自分か相手の墓地からアンデット族モンスターを特殊召喚できる

ただし、このモンスターが場から離れた時、自身の効果で特殊召喚したモンスターは破壊される

そういえば海皇龍 ポセイドラは墓地からも復活できる効果も持っていたな

１ターンで３体も水属性を場に揃える事は難しいと思うが……仮に揃えてももう出せないな

（そして相手のライフ的に、俺も出そうと思っていたゲート・ガーディアンも出せないな
せつかくアンデット軸の「ゲート・ガーディアン」なのに、もうこのまま殴って終わるか

枕田のデッキは「海皇」だ、さつきまでは逆転の手段も有ったが、もう難しいだろう
墓地からLV3以下の海竜族を３体特殊召喚できる海皇の咆哮も、今はアンデット
ワールドで使えない

海皇龍 ポセイドラが墓地に存在すれば、手札次第ではなんとかあったかもしれん
が、無理だろう

うーん……この２人が相手の場合、毎回ハンデ戦をするか？

じゃないとデツキの真価を發揮できないのかもしれない、今回は恵が暴れたのも原因だが

残念ながら、今回のこのデツキは諦めだな……三魔神の1体は墓地、もう1体は手札、残りはデツキだし諦めるか」

イル・ブラッドが存在している時に強力なモンスターを出すとしてっぺ返しを受けるという事ね。

しかも恵の戦い方は基本攻撃力の低いアンデット族を強化、または相手を弱体化して倒すタイプのデツキ。

……だと思っていた、いえ間違っていないでしょうけど、攻撃力も十分備えているわね。

弱体化した相手を倒し、そのモンスターを相手の墓地から奪って相手の復活や墓地の利用を封じるのね。

アンデット族、私が思っているよりもずっと強いデツキなのね。

「……………ターンエンド」

「あ、アタシのターン、ドロ―！」

瑞貴達の残りライフは6900、まだ1100しか削れていない……しかもその内の400は自爆ダメージ。

だけど、怯んでいるけど怯えてはいない！ 頑張つてジュンコ！

「(うぐ、墓地の水族・魚族・海竜族のLV3以下のモンスターを蘇生させる魔法カードの浮上……使い物にならない！

伏せている1枚はバブル・ブリンガーだから多分、まだ大丈夫だと……つてあああ！
イル・ブラッドの効果はアタシ達の墓地のモンスターも蘇生できるから……アタシの
海皇達も奪われる！

アタシがモンスターを召喚しても、堅守の奴がモンスターを蘇生させたら不死式冥界
砲の効果が発動して残りライフは1300

アタシの墓地の海皇の狙撃隊の攻撃力は1400、真海皇 トライドンの攻撃力は1
600

どっちを蘇生されても終わる！ ならバブル・ブリンガーの効果で2体を蘇生……同
名モンスターが墓地に居ないわよ！

ももえの伏せカードは……剣闘獣の底力？ 剣闘獣の攻撃力を500アップつて、そ
んなカードじゃどうしようも無いわよ！

残ったアタシの伏せカードはリピングデッドの呼び声だけど、アタシ達の墓地に攻撃
力3000のドラゴネクロの攻撃を防げるモンスターなんて無い！

また攻撃力を0にされて、他のモンスターで倒されて……もしももえのターンになつ

でも難しい？

あの強力なモンスターが相手じゃももえの戦闘をして発動する効果なんて使えないでしょうし……つ、詰んだ！」

「（これは……私のターンになれば守りきれたでしょうか？

いえ、無理でしょうね、私の手札に戦闘耐性を持たせたり戦闘ダメージを減らすカードなんて無いので倒されて終わりですわ

更に言えば、堅守さんが我々の場のカードを把握していないはずもないでしょう

きつとジュンコさんが使ったバブル・プリンガーも覚えてはいるはず、ジュンコさんのモンスターを蘇生されたらバブル・プリンガーも使えません

そうでなくとも、もし次のドロローで伏せカードをどうにかされたら終わりですわ

ふう……頑張ったのですけど、これは詰みですわね、敗因はなんでしょうか……効果の把握不足にルールの勉強不足

レインさんの存在も……いえ、これは違いますわ、これを言つては勉強不足以上に情けない事になります

ちゃんと堅守さんも2人でいいのかと訊いてくださり、我々はそれを了承した時点で言い訳はできません

私達が未熟だったのですわ、今後は要精進ですわ……もつと強くなりたいですわ」

「アタシは……モンスターをセットして、ターンエンドよ」

これは、終わったかしら？

「俺のターン、ドロー……あ

そうだな、とりあえず地獄の門番イル・ブラッドの効果を発動する

お前らの墓地に存在する真海皇 トライドンを俺の場へ特殊召喚する

アンデットワールドの効果でアンデット族へととなっている為、不死式冥界砲の効果により800のダメージだ

魔法カード、威圧する魔眼を発動する

自分の場に存在する攻撃力2000以下のアンデット族モンスター1体を選択、俺は

真海皇 トライドンを選択

このターン、選択したモンスターは直接攻撃ができる」

「ちよ、直接攻撃ですって？」

「うふふ、それはもう無理ですわね」

2人共、もう負けなのにスッキリしてるわね。

前みたいに一方的に負けたわけじゃないかしら？

それとも何か別の理由でも？

「(つたく、もう少し手加減してほしいわね

最後の最後に、僅かにももえに繋ぐ希望ぐらい……持たせてよね」

「(次はどういう戦法にしましょうか?)」

前は守って、今回は攻めて、どっちでも負けて……またよく考えましょう」

「ではバトルフェイズだ」

威圧する魔眼の効果を受けた真海皇 トライドンで直接攻撃」

セツトモンスターを飛び越え、ジュンコに落下するトライドン。

ライフは0になり、これでジュンコとももえの再挑戦は再び敗北という事で決着された。

「はあ……また負けかあ」

「どうやったら勝てるんでしょね……」

「前みたいにシヨックは受けていないんだな」

「さすがにアレよりはずっとマシよ、というか前のアレは明らかにおかしかったもの」

「それに、何度も泣きたくはないですもの」

瑞貴とも普通に話せてるし、大丈夫でしょうね。

「このまま平和に終われば……」

「ふーん……とところで少し空気を読まないというか、思い出させるような事を言うがな」

「な、何よっ……」

「前に俺からカードを買う約束……まだだよな？」

「……………」

「詳しい事は後で話そうか、いいな？」

2人して無言でコクコクと頷いている、最後の最後は綺麗に終わらせてもいいじゃない！

なんで最後にオチを付けるのよ！ 2人共泣きそうな顔してるじゃない！ お金の心配をして。

今回の決闘で勝つ為に、新しいカードを仕入れたんですもの、お財布に余裕……無いんじゃない？

「……………おバカ？」

恵!? これ以上追い打ちは止めたげえ!!!

ほら、2人共無言で死んだような顔で決闘場から去って行ったじゃない！

声を小さくして話してたからあまり観客には聞こえていなかったみたいで盛り上がったるけど！

だけど、それでも、2人の心のライフはもう0よ！

「別の日に言うべきだったか？」

「…………約束を忘れてた方が悪い」

「それもそうだな」

後日、色々とカードを瑞貴に買わされた2人だけど、一気に買えとは言われなかったみたい。

何枚か少しずつ買って、私みたいに借金生活はせずに少し節約しながらの生活をしているわ。

私は自分が自制できなかった事に落ち込んだ、なんだか自分が情けない……

ちなみに瑞貴も校長先生にレポート30枚を指示されていたわ。

たった1日で全部終わらせて持ってきた時には私を含めてみんなを驚かせた。

裏話【謎の女性】

……通信？

誰から……ああ、あの子ね。

「もしもし？」

「……………」

「そう、順調なの？」

「……………」

「え、ええ？ よくそんな無茶をしたね……大丈夫だったの？」

「……………」

「ならいい、それで？」

「……………」

「確かに不思議ね、どうしてかしら？」

「……………」

「じゃあ現状維持を続けるつもりでいいね？」

「わかった、こちららも準備を続けておくから、来年には多分そっちに行ける」

「……………」

「うん、そつちもお願い

じゃあまた、定期連絡を忘れないように」

「……………」

ふう、あの子ももう少し融通が効いたらいいんだけど、そうはいかないか。

私よりもずっと教育されてきた時間が少ない、仕方ない事ね。

だけど今はあの人と一緒に……羨ましいと思ってしまうけど、私も仕事をしなければならぬ。

あの人には本気を出せなかったと言っていたけど、海馬コーポレーションのシステムは既に私のモノ。

というのは嘘、少しだけ弄ってあれらのカードを認識できなくしただけ。

これであの子もあの人にも本気を出せる、あの子はもう見せたと言っていたから大丈夫だと思う。

既に使ったと聞いているけど、私も確認しなければならぬ。

何事も実験は大事、ただこの実験の相手をできるのはあの子とあの人を除けば一人だけ。

と、いう訳で彼女の住んでいる家まで来た。

名前しか知らないけど、どんな人なのかしら？

決闘者としての実力は高く、下手な大人よりもずっと強いと聞く。

とはいえあの人の評価は鼻負も多分に入っているはず、さすがに私に勝てる程とは思っていない。

という訳で……チャイムを鳴らす。

親が外出済みなのは確認済み、必ず彼女が出るはず。

「はい……どなた？」

「堅守玲……ですね？」

「え？ ええそうよ？」

「単刀直入に言います、私と決闘してくれませんか？」

「私と決闘？」

「はい」

私の言葉に、どうやら困っているらしいけど当然か。

彼女と私は初対面、それでいきなり決闘というのは少々礼儀不足だったかしら？

………も、もしあの人に知られたら怒られる？

「いきなりなんなんですか？」

「本気で決闘をしてほしいのです、例えば……—とか」

「!？」

やはり知っていた、目を見開いて私を警戒している。

でも、今は決闘をしなければならぬ。

「お兄ちゃんが教えたの？」

「それは言えません、決闘を受けてくれるのなら少し話します」

「……………」

少し本気になつたらしい、決闘者の顔になつてゐる。

「受けます、どこでしますか？」

「こちらへ……誰にも見られない決闘場へ向かひましょう」

金銭を支払う事で決闘を隠し、誰にも見られない決闘場が存在する。

安くはないけど、利用者は少なくないという話を聞いた。

私達のような人間にはこのような施設はとても助かる。

私は彼女と共にその決闘場へと向かう。

私の実力は高いとはいえないかもしれない……だけど、私もあの人に鍛えられた身なので自信は有るし負ける気は無い。

問題は、私の実力を出す前に彼女が負ける事、多分大丈夫だと信じよう。

学校から帰つてのんびりしていると、突然何の前触れも無く現れた女の人。

何をしに来たのかな？　そう考えていると、お兄ちゃんに秘密と言われたアレを知つてゐるなんて……

誰にも話してないって言つてたのに、この人に話したなんてびっくり。

なんだけど……お兄ちゃんに教えてもらったのか訊いても答えてくれない。

どういふ事なのかわからないけど、決闘したら教えてくれるつて言うから相手になる。

本気で相手をしてほしいなんて言うけど、このデツキでいいのかな？

私が決闘関係で危険になつた時、絶対に負けられない時を除いて使うつて言われるデツキ。

このデツキを使つていいのかな……アレも知つてるし、いいよね？

一般の決闘場だけど、観客とかが見れないような場所に入る。

利用の値段が高かつたと思つたけど、女の人は黙つて私の分も一緒に払つてた。

お兄ちゃんとはテーブル決闘だけだったから、決闘盤で決闘するなんて久しぶり。

この女の人の目的はわからないけど、気合も入れて勝つ！

「そういえばお姉さん、名前は？」

「そうですね……Dとでも呼んでください」

「Dさん？」

D、D……ドラゴン？」

「違います」

じゃあDって何のDなんだろう？

「ちなみにDさん、なんで私に敬語なんですか？」

「それは……すみません、言えません」

変な人、変な人だけど……アレを知ってるから凄く怪しい。

絶対に負けないんだから！

「では始めましょうか？」

「終わったらちゃんと話してくださいよ？」

「わかっております」

（話せる部分だけですが……ね）

「決闘！」

「私の先行です」

フィールド魔法、エレキヤッスルを発動します

エレキモンスターに攻撃したモンスターはダメージ計算後に攻撃力が1000低下します

モンスターをセットし、カードを1枚伏せてターンエンドです」

現れたフィールドは赤とか黄色とかの凄く派手なお城……オモチャみたい。

フィールドはさて置き、伏せモンスターつてやっぱりエレキつて名前のモンスターなのか？

だつてそうじゃないとエレキキャッスルなんてカードを発動したりしないと思うし。

だけど発動しただけの可能性も……なんでもいいや！

「私のターン、ドロロー！ 永続魔法、炎舞——「天枢」を発動！

このカードが存在する限り、メインフェイズに1度、通常召喚に加えて獣戦士族モンスターを召喚できます！

ついでに攻撃力が100ポイントアップです！

熱血獣王ベアーマンを妥協召喚します！

このモンスターはリリース無しで召喚でき、その場合は攻撃力が2600から1300になります

続いて炎舞——「天枢」の効果により、もう1度獣戦士族を召喚します！

神獣王バルバロスを妥協召喚します！

このモンスターもリリース無しで通常召喚できませんが、攻撃力は3000から1900になります

「永続畏、エレキヤノンを発動します
バトル、バルバロスでセットモンスターに攻撃！」

このカードが存在する限り、場にLV4以下の雷族が召喚・特殊召喚された時

1ターンに1度だけです但し相手に600のダメージを与えます」

このタイミングでそんなカードを？

という疑問中も、バルバロスは自分の持つランスで貫かれたのは派手なトンボ、バルバロスはトンボの顔を正面から貫いた。

えっと、トンボの串刺し？ 焼いて食べれたりでき……気持ち悪いからやめよつと。

バルバロスの攻撃力は炎舞―「天枢」の効果で攻撃力が1000アップして2000、守備力は0だったみたいだから余裕だった！

「……エレキヤツスルの効果です

エレキの名を持つエレキトンボと戦闘をしたダメージ計算後に攻撃力を1000低下させます

そしてエレキトンボの効果を発動します

このモンスターが相手によって破壊された場合、デッキからエレキモンスターを1体

特殊召喚します

私はこの効果により、2体目のエレキトンボを守備表示で特殊召喚します
場にLV4以下の雷族であるエレキトンボが特殊召喚されましたのでエレキヤノンの効果が発動します

よって600のダメージを与えます」

凄くカラフルなエレキヤノンから……トンボが発射されたあ!?

「うええ!」

バルバロスの攻撃力低下は覚悟してたけど、2体目のエレキトンボとエレキヤノンの効果までは覚悟してない!

これで残りライフは3400……まだ余裕はある!

「うぐぐ……ベアーマンでエレキトンボに攻撃!」

「エレキヤツスルの効果で攻撃力が下がります

そしてデッキからエレキリンを特殊召喚します」

こっちは攻撃力は10000のバルバロスと攻撃力4000のベアーマン……妥協召喚したとはいえ、この攻撃力は酷い。

だけど、それぐらいじゃ全然平気!

「カードを2枚セットして、ターンエンド!」

「私のターン、ドロー」

では私から見せましょう、チューナーモンスター、エレキンメダイを召喚します
エレキヤノンの効果で600のダメージです」

「チューナーモンスター……」

やっぱりこの人は、シンクロ召喚を知ってる！

「LV4のエレキリンにLV3のエレキンメダイをチューニング

七頭の魔獣、雷光の力を操り喰らいつくせ……シンクロ召喚、エレキリム」

現れたのは頭が7つ存在するバケモノ……攻撃力は1500と低いかもしくない。

だけど、私の場のモンスターはどっちも攻撃力が低い……

しかもさっきのエレキヤノンの効果で残りライフが2800、まだ余裕はあるかな。

「永続魔法、エレキキュアを発動します

雷族モンスターが戦闘ダメージを与えた時、そのダメージ分だけ私のライフを回復し
ます

ではバトルフェイズです」

来るなら来い！

「エレキリムは相手に直接攻撃ができます」

「直接攻撃?!」

「エレキリムで直接攻撃」

「きやあうん！」

残りライフ1300……攻撃力1500の直接攻撃なんて危険過ぎる！

伏せカードはモンスターに攻撃されたら使っていたけど、直接攻撃なら後々を考えてまだ発動したくない！

「エレキリムの効果が発動します」

相手への直接攻撃によって相手に戦闘ダメージを与えた時に発動します

デッキからカードを1枚選択して除外し、そのカードを2ターン後の私のスタンバイフェイズに手札に加えます

私はデッキより……エレキユーブを除外します

そしてエレキユーアの効果も発動し、ライフが1500回復します

カードを1枚伏せ、ターンエンドです」

エレキユーアの効果で回復されて、Dさんの残りライフは5500にまで増えた。

そしてあの伏せカードも気になるけど、それより早くエレキヤノンをどうにかしないと！

だけど私のデッキであのカードをどうにかするカードは……そこは諦めるしか無いのかな。

「私のターン、ドロロー！」

炎舞―天枢の効果を発動し、獣戦士族である2体目の熱血獣王ベアーマンを召喚！
そつちが先に見せてくれましたし、こちらも見せます！

L V 8の神獣王バルバロスと2体の熱血獣王ベアーマンでオーバーレイ！

3体のL V 8モンスターでオーバーパワー・ネットワークを構築！

エクシーズ召喚！ 燃え上がる最強トレーナー、熱血指導王ジャイアントトレーナー
！」

攻撃力2800のランク8のモンスター！

このモンスターなら……って、なんでDさんは驚いてるの？

「……エクシーズ召喚まで？」

なんで……私もまだ……どうしてあの子は……なのに……でも……」

な、なんかブツブツ言ってるけど、どうしたんだろう？

だけど今は決闘中、気にしないでおく！

「ジャイアントトレーナーの効果を発動！

ジャイアントトレーナーの効果は1ターンに3回も使える凄いいモンスターです！

オーバーレイ・ユニットを1つ取り除く事で1枚ドロローをして、そのカードがモンスターなら相手に800のダメージを与えます！

ただ、この効果を使ったターンはバトルフェイズが行えませんが……私は3つのオーバレイ・ユニットを取り除き、3枚ドロロー!

私のドロローカードはクリフオート・エイリアス、クリフオート・シエル、アドバンスドロローの3枚です

3枚の内、2枚がモンスターカードだったので、1600のダメージを受けてください

「くっ……」

1600のダメージは大きいけど、5500からだから残りライフは3900まで減らせた!

私の残りライフは1300、ライフ差は3倍でこのターンは攻撃できないのが少し残念。

「私は手札の機械族、クリフオート・シエルと墓地の獣戦士族、熱血獣王ベアーマンを除外!

獣神機王バルバロスUrを特殊召喚!」

「攻撃力3800……さすがですね」

なにがさすがなのかわからないけど、このターンで!

「炎舞―「天枢」の効果でしか召喚していません、クリフオート・エイリアスを召喚しま

す！

このモンスターもリリース無しで召喚できませんが、LV4になり元々の攻撃力が1800となります！

続いて永続罫、スキルドレインを発動！

ライフを1000支払い、場に存在するモンスターの効果を全て無効にします！」

これで私のライフは300まで減るけど、エレキリムも直接攻撃はできない！

しかもクリフオート・エイリアスの攻撃力も元々の攻撃力の2800にまで戻る！

「次は魔法カード、アドバンスドローを発動！

自分の場のLV8以上のモンスターをリリースし、デツキからカードを2枚ドロースます！

私はスキルドレインで効果が無効になり、LVが4から8に戻ってるクリフオート・エイリアスをリリースし、2枚ドロース！

更に場で墓地へ送られるペンデュラムモンスターは墓地へ送られず、表向きでEXデツキへ送られます！」

「ペンデュラムモンスター……」

なんだかこのカードも知ってるみたいだけど、なんでだろう？

シンクロ召喚、エクシーズ召喚、ペンデュラムモンスター……みんな普通知らないは

ずなのに。

お兄ちゃんが原因かな？

「私は伏せていた速攻魔法、神秘の中華なべを発動します！

私の場に存在するモンスター1体をリリースして攻撃力が守備力分のライフを回復します！

私は獣神機王バルバロスU rをリリースし、その攻撃力である3800のライフを回復します！」

よし、これでドローしたカードも使えるようになった。

ライフも回復して一石二鳥！

「速攻魔法、デーモンとの駆け引きを発動！

自分の場からLV8以上のモンスターが墓地へ送られたターンにのみ発動できます！

自分の手札かデッキから、バーサーク・デッド・ドラゴンを特殊召喚できます！

先ほど神秘の中華なべの効果で墓地へ送られたバルバロスU rはLV8のモンスターですので召喚条件は満たしています！

これにより、デッキからバーサーク・デッド・ドラゴンを特殊召喚！」

「また攻撃力が高いですね……（しかもスキルドレイン、私のデッキと相性が悪すぎる

あの人も酷い、もう少し彼女のデッキを教えてくれてくれても……いえ、そんな事を言っても仕方ないわ)」

「このモンスターはデーモンとの駆け引きの効果でしか特殊召喚できません

相手の場のモンスター全てに1回ずつ攻撃できますが、自分のターンのエンドフェイズ時に攻撃力が500ポイントダウンします

ですが私の場にはスキルドレインが存在しています、全体攻撃はできませんが、攻撃力も下がりません！

更にスケール9のクリフオート・ツールのペンデュラムゾーン赤にセツティング！

このカードがペンデュラムゾーンに存在する限り、私はクリフオートモンスター以外に特殊召喚ができません

しかし、クリフオート・ツールのペンデュラム効果を発動します！

1ターンに1度、ライフを800支払ってデッキからクリフオート・ツール以外のクリフオートカードを1枚、手札に加えます！

私はライフを800支払い、クリフオート・ツールのペンデュラム効果を発動し、デッキからクリフオート・エイリアスを手札に加えます！

そしてスケール1のクリフオート・エイリアスをペンデュラムゾーン青にセツティング！

このカードの効果も、クリフオート・モンスター以外を特殊召喚できない効果です！
更に自分の場のクリフオートモンスターの攻撃力を300ポイントアップさせます
！」

ライフは3300まで減ったけど、そんな事どうでもいい！

最後に1体しか出せないけど、これで……

「これで終わり！」

ペンデュラムが揺れる時に現れる裏なる樹！ ペンデュラム召喚！ 機殻の兵機砦

よ現れよ！」

「ペンデュラム召喚まで、ですか……」

私の場に現れるクリフオート・エイリアス。

その攻撃力は2800……十分過ぎるくらい！

「クリフオート・エイリアスはリリース無しの召喚だけじゃなくて、特殊召喚でもLVや
攻撃力が下がります

このペンデュラム召喚も特殊召喚です、ですが……それもスキルドレインで無効に
なっています！

よってクリフオート・エイリアスの攻撃力は2800！

既にバトルフェイズは終わっていますし、これでターンエンドです」

私の場合には攻撃力3500のバーサーク・デッド・ドラゴン。

クリフオート・エイリアスの効果で攻撃力が300ポイントアップして攻撃力3100のクリフオート・エイリアス。

攻撃力2800の熱血指導王ジャイアントレーナーの3体。

次のターンに総攻撃を仕掛ければ……

「私のターン、ドロー」

さすがにそれだけのモンスターを相手には何もできませんね……魔法カード、光の護封剣を発動します

このカードの発動時、相手の裏側表示モンスターを表側表示にしますが、今は関係無いですね

このカードは発動後、相手のターンで数えて3ターンの間場に残り、相手モンスターは攻撃宣言できません

効果が無効になっていれば直接攻撃もできませんね……一応エレキリムを守備表示に変更してターンエンドです」

むう……守られちゃったか。

どうせ私のデッキに魔法・罠カードを破壊できるようなカードなんてバルバロスぐらいだし、諦めるしかないかな。

「私のターン、ドロー！」

クリフオート・ツールのペンデュラム効果を発動、ライフを800払い、デッキからクリフオート・シエルを手札に加えます！

魔法カード、トレード・インを発動します！

手札のLV8のモンスターを捨ててデッキからカードを2枚ドローする効果で、手札のクリフオート・シエルを捨てて2枚ドロー！

……魔法カード、アドバンスドローを発動！ クリフオート・エイリアスをリリースして2枚ドロー！

また……魔法カード、トレード・インを発動し、手札の獣神機王バルバロスUrを捨て、2枚ドロー！

炎舞―「天枢」の効果により、獣戦士族の神獣王バルバロスを妥協召喚し、スキルドレインの効果で攻撃力が元に戻る！

次は魔法カード、貪欲な壺を発動します！

自分の墓地のモンスターを5体デッキに戻し、カードを2枚ドローするカードです！

私は墓地の神獣王バルバロスと熱血獣王ベアーマン、獣神機王バルバロスUrを2体、あとクリフオート・シエルをデッキに戻して2枚ドロー！

魔法カード、強欲な壺を発動！ デッキからカードを2枚ドロー！

通常の召喚権で熱血獣王ベアーマンを妥協召喚します！

このモンスターも効果が無効となり、攻撃力は元々の攻撃力になります！

次はペンデュラム召喚！ 機殻の兵機よ現れよ！ クリフオート・エイリアス！

最後にカードを1枚伏せて、ターンエンド！」

「……………」

私の場合は攻撃力3500のバーサーク・デッド・ドラゴン。

クリフオート・エイリアスのペンデュラム効果で攻撃力が300ポイントアップして

攻撃力3100のクリフオート・エイリアス。

攻撃力2800の熱血指導王ジャイアントレーナーはさつきまでと同じ。

追加して炎舞―「天枢」の効果で攻撃力を100アップして攻撃力3100の神獣王

バルバロスと攻撃力2700の熱血獣王ベアーマンの5体。

ライフが2500まで減ったけど、まだまだこれだけのモンスターなら負ける事は無

いに決まってる。

「（これはちよつと……）」

私のターン、ドロロー……エレキリムの効果が発動して2ターン目のスタンバイフェイ

ズです

除外されているエレキキューブを手札に加えます

更にエレキツツキを召喚し、エレキヤノンの効果で600のダメージを与えます」
う、クリフオート・ツールの効果を発動しすぎた？

残りライフが1900まで減ったから、次のターンも効果を使ったら1100、エレキヤノンを受けたら500……

ライフ回復カードがあればなんとかなるはず！

「私はこれでターンエンドです」

「そのエンドフェイズ時に永続罫、連成する振動を発動！

1ターンに1度、自分のペンデュラムゾーンのカードを1枚を対象にして発動！

そのカードを破壊してデッキからカードを1枚ドロウします！

私はクリフオート・エイリアスを破壊してドロウ！」

回復カードがドロウできない……

「私のターン、ドロウ！」

クリフオート・ツールの効果を発動して、ライフを800払ってデッキからクリフオート・シエルを手札に加えます！

次に連成する振動の効果を発動し、クリフオート・ツールを破壊してドロウ！

これでクリフオートしか特殊召喚できない効果は消えました！

L V 8のクリフオート・エイリアス、神獣王バルバロス、熱血獣王ベアーマンの3体

でオーバーレイ！

3体のモンスターでオーバーパワー・ネットワークを構築！

エクシーズ召喚！ 燃え上がる最強トレーナー、熱血指導王ジャイアントトレーナー！

更に通常の召喚でクリフオート・シエルを妥協召喚！

クリフオート・シエルもクリフオート・エイリアスと同じくLVを4に元々の攻撃力を1800にします

しかし、これもスキルドレインの効果で無効！

このままだとジャイアントトレーナー効果を発動できないけど、魔法カード、マジック・プランターを発動！

自分の表側表示になっている永続罠カードを1枚墓地へ送って、デッキからカードを2枚ドローします！

私はスキルドレインを墓地へ送り、2枚ドロー！

そしてジャイアントトレーナーの効果が発動し、オーバーレイ・ユニットを3つ取り除いて3枚ドロー！

ドローカードは神獣王バルバロス、クリフオート・ツール、金満な壺の3枚！

モンスターは2枚だからまた1600のダメージです！

「ちょ……（ダメージはともかく手札が9枚って！）」

これでDさんの残りライフは3900だったから残りライフは2300！
ここまで削ればなんとかなるかな？

それに、どうせ光の護封剣の効果で攻撃できないのならバトルフェイズが無くても一
緒だし。

「次は炎舞―「天枢」の効果で神獣王バルバロスを妥協召喚！

LV8のバーサーク・デッド・ドラゴン、神獣王バルバロス、クリフオート・シエルの3体でオーバーレイ！

3体のモンスターでオーバーパワー・ネットワークを構築！

エクシーズ召喚！ 燃え上がる最強のトレーナー、熱血指導王ジャイアントトレーナー
！

熱血指導王ジャイアントトレーナーの効果は1ターンに3回しか使えないからまだ使
いません

次にスケール9のクリフオート・ツールをセッティング！

クリフオート・ツールのペンデュラム効果を発動し、ライフを800払ってデッキか
ら機殻の要塞を手札に加えます！

そしてこのターンはもう使えませんがフィールド魔法、機殻の要塞を発動！

このカードが存在する限り、炎舞―「天枢」みたいにクリフオートモンスターを召喚

できます！

両方の効果を同時に使えませんが、ただクリフオートの召喚を無効にされない効果もあります！

カードを3枚伏せて、ターンエンド！」

これでなんとかなると思う、ライフがまた300にまで減ったけど問題無い。

うーん……3体目のジャイアントレーナーは次のターンにするべきだったかな？

でもクリフオート・ツールの効果でカードを手札に加えられなかったし、難しいなあ。

「私のターン、ドロー」

「この瞬間に罨カード、デストラクト・ポーションを発動！

自分の場のモンスターを1体破壊し、そのモンスターの攻撃力分のライフを回復します！

私は効果を既に発動しているジャイアントレーナーを破壊し、その攻撃力である2800のライフを回復！」

これで私のライフは3100！

またエレキヤノンを使われても大丈夫！

「……………魔法カード、強欲な壺を発動して2枚ドロー

エレキリムを攻撃表示に変更して、バトルフェイズです

エレキリムで直接攻撃をします」

「永続罫、再びライフを1000支払いスキルドレインを発動！

これでまた効果は使えなくなりました！」

ライフが2100まで減ったけど、Dさんのライフも2300と同じぐらい。

まだ耐えられるし、光の護封剣が消えたら総攻撃をしよう！

「……………ターンエンドです」

「私のターン、ドロロー！」

メインフェイズ1開始時にのみ発動できる貪欲で無欲な壺を発動します！ 最初に墓地の種族の違うモンスター3体を選択します！

アンデット族のバーサーク・デッド・ドラゴン、機械族のクリフオート・エイリアス、獣戦士族の神獣王バルバロスの3体を選択します！

それらをデッキに戻し、デッキからカードを2枚ドロロー！

ただし、このカードを発動したターンはバトルフェイズを行いませんが……元々攻撃できないので関係無いです！

もう1度魔法カード、マジック・プランターを発動してスキルドレインを墓地へ送って2枚ドロロー！

続いてジャイアントレーナーの効果を1回だけ発動します！

オーバーレイ・ユニットになっているクリフオート・シエルを墓地へ送り、1枚ドロロー！

ドロローカードは獣神機王バルバロスU r、モンスターカードなので800ポイントのダメージです！

次に魔法カード、金満な壺を発動！

金満な壺は1ターンに1度しか発動できず、自分は発動ターンはペンデュラム召喚しか特殊召喚ができません

ですが、EXデッキか墓地のペンデュラムモンスターを3枚をデッキに戻し、カードを2枚ドロローします！

私はEXデッキのクリフオート・ツールとクリフオート・エイリアス、墓地のクリフオート・シエルをデッキに戻して2枚ドロロー！

ジャイアントレーナーの残りの2回の効果を発動し、2枚ドロローします！

ドロローしたカードはスキルドレイン、無欲な壺で罠カードと魔法カードなのでダメージはありません

クリフオート・ツールのペンデュラム効果を発動し、ライフを800支払ってデッキからクリフオート・エイリアスを手札に加えます！

次に連成する振動の効果を発動して、クリフオート・ツールを破壊してドロロー！

手札のクリフオート・ツールとクリフオート・エイリアスをセッティング！

ライフを払ってクリフオート・ツールのペンデュラム効果を発動し、クリフオート・シエルを手札に加えます！

神獣王バルバロスを炎舞―「天枢」の効果で妥協召喚！ 更にクリフオート・シエルを妥協召喚！

カードを2枚伏せて、ターンエンドです、これで光の護封剣の効果も切れます！

あ、手札が6枚を超えているので6枚になるように手札を捨てますね」

私の場にはジャイアントレーナーが2体、炎舞―「天枢」で強化されたバルバロス、更にクリフオート・シエルの4体！

伏せカードも十分、次のターンに総攻撃で勝てる！

ライフが500まで減ったけど、次のターンに勝てばいいだけ！

「……………（どう教育したらこんなに強くなるのか、誰か教えて）私のターン、ドロ―」

「罨カード、デストラクト・ポーションを発動します！

クリフオート・シエルを破壊し、その攻撃力3100分のライフを回復します！

クリフオート・エイリアスのペンデュラム効果は自分のクリフオートモンスターの攻撃力を300ポイントアップしますからね

そしてライフ回復後、永続罫、スキルドレインを発動します！

ライフを1000支払い、また効果モンスターの効果を無効にします！」
これでライフも2600で安心かな。

「(やはり手強い)魔法カード、アームズ・ホールを発動

デツキの上からカードを1枚墓地へ送り、デツキか墓地から装備魔法を1枚手札に加えます

私はデツキからエレキヤツシユを手札に加えます

装備魔法、エレキヤツシユをエレキツツキに装備させます

このカードはLV3以下の雷族モンスターしか装備できず、装備モンスターの効果は無効にされます

そして攻撃力を800上昇させ、相手に戦闘ダメージを与えた時にデツキからカードを1枚ドロシマス

どうせ効果が無効にされているのなら関係無いですからね」

「だけど、それでも攻撃力は1800です！」

私のモンスター達には勝てません！」

「このままではそうですね、では装備魔法、エレキキューブをエレキツツキに装備させます
装備モンスターは自分の墓地に存在する雷族モンスターの数×100の攻撃力を上

昇させます

が、このカードにはもう1つの効果が存在しており、表側表示のこのカードを墓地へ送る事で第2の効果を発動します

自分の場に存在する雷族モンスター1体の攻撃力を永続的に1000上昇させます

この効果でエレキキューブを墓地へ送り、エレキツツキの攻撃力を1000上昇させます」

う、攻撃力2800……だけどそれでもジャイアントレーナーと同じ攻撃力!

それなら大丈夫!

「永続魔法、一族の結束を発動

自分の墓地に存在するモンスターの元々の種族が1種類で場のモンスターの種族が同じ場合

場の同種族のモンスターの攻撃力は800上昇します

墓地のモンスターも場のモンスターも雷族ですので攻撃力を800上昇させます」

「エレキツツキの攻撃力が3600!?!」

これはちよつと予想外過ぎる!

「バトルフェイズ、エレキツツキで神獣王バルバロスに攻撃します」

バルバロスの足下にエレキツツキが来て、足の小指をつついて破壊……カッコ悪い!

危なかったあ、もしライフを先に回復しておかなかつたら500のダメージを受けて残りライフが0になるところだった。

だけどライフを回復して私の今のライフは1800になって余裕を持てる！

「戦闘ダメージを与えたのでエレキヤツシユの効果でドローします」

更にエレキュアの効果で私のライフが500回復します」

Dさんのライフは1500から2000に回復、私のライフは1800。

まだ大丈夫だと思うけど、エレキツツキが強すぎて……これ以上強化しないよね？

「エレキリムを守備表示に変更し、ターンエンドです」

「まだです！ エンドフェイズに連成する振動の効果でクリフオート・エイリアスを破

壊してドロー！

そして私のターン、ドロー！」

あ、ドローし過ぎて残りデッキ枚数が0枚になっちゃった。

だけど、今度こそこのターンで私が勝つ！

けど、その前にデッキ補充しないと……

「畏カード、隠されし機殻を発動！

EXデッキの表側表示になっているクリフオートモンスターを3枚まで手札に加え

ます！

EXデッキのクリフオート・ツール、クリフオート・エイリアスとクリフオート・シエルを手札に加えます！

次に無欲な壺を発動し、自分か相手の墓地のカードを2枚まで選択し、そのカードをデッキに加えます！

そしてこのカードは発動後、除外されますし、無欲な壺は1ターンに1度しか発動できません！

私は墓地の……何でもいいですね、スキルドレイン2枚をデッキに戻します！
連成する振動の効果でクリフオート・ツールを破壊してドロロー！

これで私はクリフオート以外を特殊召喚できる！

魔法カード、RUMIエージェント・カオス・フォースを発動！

自分の場に存在するリンク5以上のモンスター1体を選択し、そのモンスターよりリンクが高いCNo・モンスターかCXモンスター1体をエクシーズ素材とし

エクシーズ召喚扱いでエクストラデッキから特殊召喚します！

熱血指導王ジャイアントレーナー1体でオーバーパワー・ネットワークを再構築！

カオスエクシーズ・チェンジ！ 燃える心が神となる究極熱血、CX 熱血指導神ア

ルティメットレーナー！

攻撃力3800でエレキッツキ以上のモンスター！ これで負けるなら別の意味で

負ける！

だってデッキ枚数1枚だからできればこのターン勝たないとデッキ切れで負ける！

「手札の機械族のクリフオート・エイリアスと墓地の獣戦士族の神獣王バルバロスを除外！

獣神機王バルバロスUrを特殊召喚！

続いて手札の機械族のクリフオート・ツールと墓地の獣戦士族の神獣王バルバロスを除外！

2体目の獣神機王バルバロスUrを特殊召喚！

更に手札の機械族のクリフオート・シエルと墓地の獣戦士族の熱血獣王ベアーマンを除外！

3体目の獣神機王バルバロスUrを特殊召喚！

LV8の獣神機王バルバロスUr3体でオーバーレイ！

3体のモンスターでオーバーパワー・ネットワークを構築！

エクシーズ召喚！ 銀河に輝く光の龍、超銀河眼の光子龍！

紅くて凄く大きな綺麗な龍、その攻撃力はなんと4500！

だけど、これだけじゃ終わらない！

「墓地に存在するRUM―アージェント・カオス・フォースの効果発動！

このカードが墓地に存在している時に自分がランク5以上のエクシーズモンスターが特殊召喚された時

墓地のこのカードをデュエル中に1度だけ手札に加える事ができます！

これにより、墓地のアーゼント・カオス・フォースを手札に加え、そのまま発動！

熱血指導王ジャイアントレーナー1体でオーバーパワー・ネットワークを再構築！

カオスエクシーズ・チェンジ！ 燃える心が神となる究極熱血、CX 熱血指導神ア

ルティメットレーナー！」

「(本気でって言ったけど、ちょっと本気過ぎない?)」

「クリフオート・エイリアスを妥協召喚！

更に機殻の要塞の効果でクリフオート・シエルを妥協召喚！

最後はこれ！ LV8機械族のクリフオート・エイリアスとクリフオート・シエルで

オーバーレイ！

2体のモンスターでオーバーパワー・ネットワークを構築！

エクシーズ召喚！ 瓦礫の力を見せつける、廃品眼の太鼓童！」

「……………(なにこの状況?)」

これが今出せる全力のモンスター達！

攻撃力4500の超銀河眼の光子龍、攻撃力3800のCX 熱血指導神アルティ

メットレーナー、攻撃力3000の廃品眼の太鼓竜！

この全力の攻撃を耐えられるものなら耐えてみてよ！

「光子化のカードを伏せてる、使ったら私の勝ちで終わる

全力は見られたし、別に負けてあげてもいいけど……」

「バトル！ 廃品眼の太鼓竜でエレキツツキに攻撃！」

「攻撃力の低いモンスターで攻撃……！ 畏カード、光子化を発動！」

相手モンスター1体の攻撃を無効にし、その攻撃力分の攻撃力を自分の場の光属性モンスター1体の攻撃力を上昇させる！

ただし、この攻撃力上昇効果は次の自分ターンのターン終了時で切れる！」

「そ、それじゃあ攻撃力は……6600!？」

「あ、つい……」

しかも攻撃を無効にされたなら最後の伏せカードのリミッター解除を使っても無駄。

そして私の残りのモンスターじゃエレキツツキを突破できない。

負けた、しかもデッキ切れを待たれなくてもただでデッキ切れじゃなくてもエレキツツキで攻撃されたらライフでも負ける。

攻撃力が低い廃品眼の太鼓竜で攻撃したのに光子化で止めたって事は、多分リミッター解除も気付かれた？

つまり、Dさんのターンになってもリミッター解除の可能性の高い廃品眼の太鼓竜も狙われない。

そうなると攻撃対象は超銀河眼の光子龍かアルティメットレーナー、それを防ぐ手段は……無い。

「ターンエンド、です！」

「……………私のターンです、ドロロー」

このままエレキツツキで超銀河眼の光子龍に攻撃します」

エレキツツキは飛び上がり、超銀河眼の光子龍の頭に乗ってその嘴で眼をつつく。

凄く地味な攻撃だけど、滅茶苦茶痛そうな声を上げて超銀河眼の光子龍は破壊されてしまった。

6600の攻撃力を持つエレキツツキの攻撃で攻撃力4500の超銀河眼の光子龍は破壊された。

受けるダメージは2100、残りライフが1800の私では耐えられない……負けた！

「負けました……」

「はい、私の勝ちです」

だけど、デッキ切れで負けじゃなくてライフを0にしてくれた。

気分的にはまだマシかな、だってデツキ切れで負けたなんて情けないし。

「それはそうとDさん、なんでシンクロ召喚とかエクシーズ召喚、ペンデュラム召喚も知ってるんですか？」

誰にも話さないようにお兄ちゃんにも言われていましたし、他の誰も使っていないお兄ちゃん以外でシンクロ召喚を使った人なんて初めてです」

「そうですね、知っている者は極僅かだと思われまます

そして私が知っている理由ですが、教えてくださった方が存在するからです

貴女が知っている理由はお兄様に教えていただいたようですが、さすがにここまで使いこなしているとは思いませんでした

お見事です、あんな最上級モンスターばかりのデツキを使いこなすとは素晴らしい腕前だと思います」

このデツキって使う相手がお兄ちゃんばかりだから強いかわからなかったけど、強かったんだ……

お兄ちゃん以外に褒められるの初めてだから、なんだか嬉しいな。

「それで、Dさんにシンクロ召喚とか教えてくれた人って誰ですか？」

「すみません、言えないんです」

「むう……じゃあどんな関係なんですか？」

「関係ですか……そうですね、父親というか兄というか……そんな方です

あの人にとってはきつと、私は娘みたいな存在なのだと思います

結婚しているわけではないのでこんな事を言えば嫌そうな顔をされると思いますが
「どね」

あ、Dさんが初めて笑った！

そのあの人って人が大好きなんだね、でも父親や兄みたいな人なんだ……お兄ちゃん
じゃなさそう。

お兄ちゃんはお兄ちゃんしてるけど、お父さんしてるって感じじゃないもん。

「Dさんはその人が大好きなんですネ」

「ええ、父親や兄として、家族ではないですけど家族として好きです」

父親や兄としてって事は本当の家族じゃないんだよね？

Dさんの本当の家族ってどんな人なんだろう？

うーん……楽しそうに話してるし、今は訊くの止めておこつと。

「そういえば、なんで私がシンクロ召喚とか知ってるって知ってたんですか？

私達って初対面ですし、お兄ちゃん以外にそれらの話をした事も無いですよ？」

「それは……すみません、それも言えません」

「じゃあ本当の名前も歳も、ゼーんぶ秘密なんですか？」

「……申し訳ありません」

ですが年齢は一応、19歳というせつ……19歳です……えう」というせつ、せつてなに？

一応って言ってたし、なんだかよくわからない。

なんだか微妙な雰囲気になりながら私達は外に出た。

普段と雰囲気の違い、誰も見ていない室内での決闘って緊張感が有ってちよつと楽しかった。

「で、では今日はこれで帰らせていただきます」

決闘していただき、ありがとうございます」

「え、は、はあ……」

Dさんは早歩きで駐輪場に向かって、そこに置いてあつた薄桃色のバイクに乗った。

そんな色のバイクはちよつと趣味が悪い気もしたけど、言わないでおいた。

「あの、Dさん！」

「なんででしょうか？」

「また決闘してくれませんか？」

他の誰とも今回のカードを使ったデッキを使えませんし……」

Dさんは驚いた顔をした後、薄い微笑みを浮かべながら。

「ええ、喜んでお受けします

後日、また来させていただきますね」

「はい！」

あ、でもその時は敬語止めてくださいね？」

「貴女が止めるなら止めます」

「それは難しいんですけど……」

私の話し方は独特で、いつも誰かの話し方を真似てしまう。

だから相手が敬語ならこちらも敬語、相手の口が悪ければ私の口も悪くなる。

そんな私だからあまり話してくれる人が居ないから、話してくれる人がほしい。

Dさんはどうなんだろう？ 私のこの事を知ったらどうという反応をするのかな？

「……一応、貴女の話し方は知っています

私もこの話し方をする理由が有りますが……

本人が止めてほしいのなら、後日来た時は普段通りに話させていただきますね」

Dさんはまた薄い微笑みを浮かべ、手を振ってからバイクを走らせた。

私の事を知っていて、それでもちゃんと話してくれる人……なんだか凄く嬉しいな。

よーし、次は勝てるようにまたデツキの調整をしないと！

そして今度はDさんに勝って、秘密とか名前とかを絶対に聞き出す！

15話【ジュンコ&ももえ②↓青春】

野球の授業……何故このデュエルモンスタースターズの世界、その専門の学校で野球なんぞせにやならんのだ！

そりゃ高校なんだから体育だってあるのは当たり前なんだが、面倒だ。

「ストライク！ バッターアウト！」

打つ気なんて全く無い、というかピッチャーが遊城の時点で嫌だ……それ以前に俺のバッターとしての能力が足りないので打てない。

結局こいつとは廃寮の一件でしか決闘をしていない、だがどうも目をつけられたらしい。

俺と決闘をしろという目で何度も見られ、この野球でまで対抗意識を持たれて……面倒で仕方ない。

……まあ、そもそも俺は運動が嫌いだから頑張る気なんて別の意味で無いしな。

早々にベンチに戻るがアレだな、イエローとレッド対向試合か。

ブルーは体育の授業で何をしてるんだ？ ブルーはブルー同士という事で男子生徒と女子生徒で合同とか？

俺がこのどうでも良い授業を思い出し、更に気が向いたら明日香か恵にでも訊くか、多分どうでもいいから忘れる。

必要以上に出る気もやる気も全く無いのでベンチに座ってる間にデッキ構築でも考える。

色んなデッキができたしな……そろそろ今までとは別タイプのデッキを考えてみるか？

えーっと、今まで学園で使ったデッキは……

【コントロール奪取（反目の従者）】【ギミック・パペット（マシンナーズ・フォートレス）】
【ハーピー（エクゾディア）】

【蠱惑魔】【忍者】【異星の最終戦士（ウイルス）】【水属性メタ（炎属性）】【キュアバーン（アロマ）】

【暗黒騎士ガイア】【漆黒の魔王】【マシンナーズ（マシンナーズ・フォース）】【アンデット族（出なかつたゲート・ガーディアン）】

うーん……下らないテーマデッキとか作ってみるか？

例えばそうだな、今スポーツをしているから、野球とかに関係したカードとか？

となると超熱血球児とか……ボールとかのモンスターとか？

いや、難しいだろこれは、必要カードにシナジーが無さ過ぎて無理過ぎる、ネタで使

うには有りだが。

そんな事を考えてるといつの間にか熱気を感じたので辺りを見回してみる。

何かと思えば遊城とイエロー男子が暑苦しそうに燃えているが……はて、燃えるような相手だったか？

結局遊城はイエローの男子に負けた、イエロー男子の投げるボールを1度も打てずスリーアウト。

次の遊城がピッチャーの時、3人も走らせ、先ほどのイエロー男子と勝負し、結果敗北してしまうという事になった。

ちなみにイエロー男子が打ったボールはクロノス教員に直撃してしまうというオチまでできた。

その後どうなったかは知らんが、試合は終了してイエローの勝利で終わった。

体育が終わり、のんびりと授業の教室に移動すると何故か万丈目が馬鹿にされていた。

何事かと思つたのだが、どうやら遊城に敗北した事で学園内での立場が悪化した為に馬鹿にされているようだ。

実に下らない、高が1回や2回レッド生徒に敗北した程度で馬鹿にするなど……この学園の無駄に高いエリート意識が悪いのだろう。

だからイエロー生徒もブルー生徒も嫌いなんだ、レッド寮に居て大正解だと心から思う。

レッド寮はエリート意識が殆ど無い、向上心が強い奴も多めだしプライドも薄めの奴が多いから実に楽だ。

一応、俺も相手を馬鹿にする事はあるがそれはからかうだけであつて、虐めたり追い込む為ではない。

まああまりにも酷い場合はそうとは限らないが……基本的にはからかうだけだ。

優越感に浸りたいと思つたり、相手を蹴落としたり、立場を落としたりする為にした事は無いな。

というか集団でのイジメとか元の世界を含めてもした事無いぞ、元の世界でも1人とか多かつたし……虐められる側だつたし。

うーむ……しかし今の俺は自尊心が高い方なのか？ この世界の決闘者の実力が低い奴ばかりだからイマイチ判断できん。

元の世界が人外魔境だからな、自尊心や自信を持つ事なんてできない世界だつたし……そもそもカードゲームが強くて偉くもなんとも無いし。

変に両方の知識を持っているからか、自分の判断基準がわからないな、困つたものだ。とはいえ、カードが大量に手に入るような状態でなければどうなつていたのやら。

俺も、この世界の俺も虐められる状態になつていたのかもしれないと考えると……なんとも言えないな。

話が反れたが、俺が万丈目の状態に関しては無関心という結論だ。

別に万丈目と親しくも無いし、周りの奴を止める理由も無ければ興味も無い。

だが見ていて気分は悪いな、集団で1人を追い詰めるというやり方は。

そういえば今更だが、遊城に負けたのはクロノス教員も同じなんだが、それに関しては誰も何も言わない。

教員よりも生徒の方が標的にしやすいからだろう、イジメなんてそんなもんか。

止めない奴も同罪なんて言われる事もあるが、遊城に喧嘩を売って負けたのだからこれはある意味自業自得だろう。

一応俺が止めるのも構わないのだが、あのプライドの高い万丈目の事だ、俺が止めても手を振り解くだろう。

さて、どうしたものか……という事を考えていると万丈目は逃げるように出て行つてしまった。

今後、万丈目がこのイジメに負けずにのし上がる事ができれば良いのだが……アニメだとうなるんだったかな？

俺の記憶が正しければ、万丈目はあんなにクール系というか、そういう感じではなく

ギャグキャラだった気がする。

どうしてあいつはあんな性格になったんだ？ 授業中も万丈目の性格が気になってしまい、ボーっとして過ごしてしまった。

放課後、色々有ったがデツキを思考制作中なんだが、ネタデツキを作るかおもしろデツキを作るかロマンデツキを作るか……

いつそ滅茶苦茶ガチデツキを組むというのも有りなんだが、この世界だと確実にI K I L Lになるからしたくない。

元の世界基準で作ると強過ぎる、この世界基準で作ると弱過ぎる……加減が難しいな。

ギャグ用デツキを作ってみるとか？ 偶には有りか、使うかは別にして作るだけ作ろう。

万丈目の状況を若干気にしながらも数日、水色が叫びながら教室に駆け込んできた。なんでも万丈目が荷物を纏めて出て行ったとかなんとか……何が有ったんだ？

そのまま話を聞く限り、なんでも三沢という奴に負けたからとかという話が出ていた。

あのプライドの塊であるオベリスクブルー代表の万丈目が負けて出て行ったねえ

……

その後、明日香を捕まえて事情を訊いてみると、なんでも三沢と退学を賭けた決闘をして負けたという話だ。

しかも相手のデツキを捨てる反則までしたが、三沢は複数デツキの使い手らしいので問題無かったとかなんとか。

そして思い出した、複数デツキの使い手で三沢だったらイエロー男子の1年生成績がトップの奴じゃないか。

俺は2位なのだが、成績はテストの点数や決闘ばかりで決められるから上位の存在なんて気にした事無かったな。

そもそも俺が2位なのって体育の成績が並だからなだけだしな……他ではほぼ満点だし。

別に1位に興味なんて無いが、下に下がる気も無いので現状維持を続けていた。

ふむ、偶には1位を目指して真面目に体育してみるか？ 面倒だからいや、俺って向上心無いなあ。

しかし1位の奴か……もう少し明日香から話を聞くと、万丈目が地獄の業火で焼き尽くすという発言から水属性デツキを使用したらしい。

そして遊城に勝つまでブルーに入る気は無く、対E・HEROデツキを作って遊城と戦うと言ったとかなんとか。

うーむ……正面からメタデツキを使うと宣言する奴もする奴だが、堂々と受けて立つと言う奴も言う奴だな。

俺がメタデツキを使うと堂々と言ったらどうなるんだろうか？ 実力者という印象がかなり強いから相手は怯えるかもしれないな。

俺が使ったメタは龍牙実習生に使った【蠱惑魔】【忍者】、枕田と浜口に使った【異星の最終戦士】【水属性メタ】

そして恵に使った【漆黒の魔王】だったな、それぞれ機能したかどうかは別にするが。メタは楽しいが、やり過ぎもいなかね？ メタを張ると宣言すれば自分デツキの弱点を補うカードを入れられたら面倒だし。

話が反れたが、万丈目はどうなったのかね？

取り巻きの奴は逃げたとか言っていたが、実際はどうなのか……

可能性としては、敗北した恨みを晴らす為、力を付けて再び現れるとかだろうか？

さすがにメインキャラだっただろうキャラがこんな早く消えるはず無いだろうしな。

ただ、今一つの問題が無ければ俺も万丈目が気になる程度で済んだんだが……

「さあ、万丈目君を探しに行くわよ！」

「お……！」

「おー！ーですわ！」

「……………おー」

「……………おい」

「どうしたの瑞貴？」

「どうしたもこうしたも、何故俺が万丈目を探す手伝いをしなければならんだ」

「え？ だって気になってるんでしょ？」

「否定はしないが、そうではなく何故俺が連れられているかというのが問題なんだ」

俺は明日香、恵、枕田、浜口の4人に連れられて万丈目を探す手伝いを力尽くでさせられている。

何故俺があいつを探さねばならんだ、しかもこのまま探し続けるなら授業をサボる事になってまで……………

「というか恵、お前は授業を無遅刻無欠席だと言っていないなかったか？」

こんな事でそれを捨てていいのか？」

「……………別に拘わってないか？」

……………名前？」

「え、まだ呼んでなかったの？」

「機会が無かったからな」

「……………」

嬉しそうな顔をされても困るぞ、別に特別な意味なんて無いんだから。

枕田と浜口が事情を明日香に訊いていて、あの時から今まで名前で呼ばなかった事を呆れられた。

仕方ないだろうが、恵が俺の部屋に来て相手は一人だから呼ぶ時は　おい　とかで済んだんだから。

別に呼びたくないわけじゃないが、呼ぶ理由も無かったただけだ。

「で、どこに向かっているんだ？」

「校舎裏よ、あそこに学内から抜け出す穴があるのよ

そこから出てくるであろう人が予想できるから、その人と一緒に探すの」

「ふーん……まさかとは思いますが、遊城じゃないだろうか？」

「あら、瑞貴も予想できていたのね」

「なら俺は帰る、あいつとはあまり関わりたくないんだ

確実に面倒になるからな」

「万丈目さんはどうするんですの？」

「お前らだけで探せよ、俺は降りるぞ

気にならないとは言わないが、そこまでして知りたい相手でもない

俺は別に万丈目と会話もした事が無いんだぞ」

俺は溜め息を吐いて4人から離れ、教室に戻る。

その俺の後から追いかけてくる恵は、どっちに行きたいのだろうか？

ちなみに明日香達に着いて行った理由を訊くと、俺が来るからと誘われたらしい。

で、その俺が行かないのなら自分も行かないと……お前の中で俺はどんな存在なんだ？

ちなみに授業には間に合い、恵の皆勤賞状態は続行、今後もできるのなら頑張ってもらいたい。

その後、何が起こったか明日香に訊いてみると猿が現れて遊城と会話して決闘したとの事。

どうやら遊城は猿の言葉を理解できるらしい、確か精霊を持っていたはずだから精霊が翻訳したのか？

動物実験の実験動物が猿で、その猿を助けたとかの話も出たが、どうしてそうなったのかさっぱりだ。

更に詳しく聞いてみると、枕田がその猿に攫われて崖端の木の上に置かれて人質状態だったとか……

高所恐怖症の俺は心から枕田に同情した、10枚ぐらい無料でカードを慰めに渡すぐ

らいには同情した。

ただ、突然渡されて俺を見る目が誰だこいつという感じとか、本物か疑うような視線だったが許した。

ちなみに、別の日に偶然出会った枕田にも話を聞いてみると、顔を赤くしてチラチラと遊城の方を見ていた。

どうやら吊り橋効果というか、危険な状態から助けてくれた遊城に恋愛感情を持ったらしい。

仕方ないので気になるなら決闘してくればと言ったらあたふたして逃げ出した……楽しい。

それでも遊城にその態度を全く見せないのはさすがである、これがツンデレか……めんどくさそうだ。

楽しいので枕田のデツキとシナジーは無いがジェムナイト・アイオーラと勝利の導き手フレイヤを渡しておいた。

ジェムナイト・アイオーラはアイオライトという宝石で石言葉は初めての愛、今の枕田にはピッタリのカードだろう。

勝利の導き手フレイヤは愛情や豊穡を司る女神だが、どんな人間だろうが神だろうが魅了した女神でもある。

意識した相手を魅了できるものなら彼女のようになら魅了してみろという意味を込めて渡した。

あと、ついでに魔導弓士 ラムールも渡しておいた、タロットカードにおけるThe Loversである。

正位置では恋愛や絆の意味を持つが、逆位置では虚空や失恋の意味を持つカードである。

この3枚のカードの説明をしたら顔を赤くしたり引き攣ったり泣きそうな顔になったり……おもしろい。

枕田ばかり鼻負するのもアレなので浜口の方にも数枚カードを渡そうかと思った。

しかしあいつに浮いた話は無いので、仕方なく剣闘獣でも使えるカードを渡す事に決めた。

このカードをどう使うか楽しみである、そんな気持ちを込めて……

ちなみに浜口は受け取ったカードを見て苦笑していた、使い道は自分でも考えるけど行き詰まったら教えてくれとも言われた。

浜口はトロクそうな外見や性格をしながらちゃっかりしているので俺としても相手をするのが楽だ。

2回目のタッグ戦後も、お金が無いのですぐではなく回数を分けて買うと言い出した

のはこいつでもある。

明日香みたいな借金生活を考えて泣きそうになっていた枕田とは違い、冷静に提案したのは素晴らしい。

質素な生活になったものの、借金にならなくて良かったと言っているのを聞いて明日香が凹んでいたがな。

明日香は2人にカードを渡す俺を見て、自分とは訊いてきたが……別に渡す理由が無いので渡していない。

orzの状態になった明日香を恵がつついて、明日香に泣き付かれていた。

しかし恵は一切慰めもしないで明日香を置いて離れていった。

理由を訊いてみると、相手をするのが面倒だったからだそうだ、面倒だったなら仕方ないな。

ちなみに今更だが万丈目はどうなったのかと訊いてみると、船で島から出て行ったらしい。

どうせメインキャラだし、帰ってくるだろうから今は放置でも問題無いだろう。

そのまま時間が過ぎていき、気付けば冬休みへと突入した。

俺は実家へ帰り、妹の玲とデツキを弄ったりして特に何も無く過ごした。

連絡してみると明日香や枕田、浜口も実家に帰ったという話を聞いた。

ただ、明日香は親に借金をしているとは言えず、金が無いとも言えずで気まずい状態になつたらしい。

愚痴られても俺は知らん、俺は明日香にカードを欲しければ買えと言つたが無理に買わせた事は1度も無い。

あいつが勝手に買って、勝手に借金を抱えただけで何も指示もしていないのだから俺に愚痴られても困る。

恵は学園への居残り組、帰らない理由を訊いてみたら黙られたので深く訊くような事はしていない。

別に恵の家庭事情を聞いても楽しくないし、言いたくないのならば訊かない方がいい。

面倒事も減るしな……そういえばあいつ、俺と居ない時は何をしているんだ？

「……精霊のモンスター、遊城十代とハネクリボー……確認済み

……後者は禁止されている、前者は捕獲済み」

「……………」

「……うん、できた……性格は悪そう」

「……消す？」

「……保管、了解………——様は、帰宅した」

「……うん、大丈夫……我慢できる……」

「……任務、了解………——姉様」

………1人は寂しい、冬休み、早く終わって。

………——様に会いたい……卒業まで後2年半以上……長いけど、任務だから我慢。

………それにしても、暇。

そんな冬休みも終わり、凄まじく面倒な一般授業の時間の体育の授業。
今回はテニスらしいのだが、この学園の授業は少々謎だ。

前は野球は男女に分かれるだけなら不思議ではないが、レッド男子とイエロー男子だけでブルー男子は居なかった。

なのだが今回のテニスは男女混合のレッド、イエロー、ブルー男子全員居る上に更に別の学年の生徒まで……不思議だ。

例えばそうだな……今現在、俺とラリーをしている奴とかかね。

「はっはっは！… どうしたどうした！」

その程度では僕に勝つ事はできないぞ！」

こいつ暑苦しくてうぜえ……顔を見てなんとなく思い出した。

こいつの名前は忘れたが、デツキはテニスにちなんだバーンデツキの使い手だったはず。

カイザーと呼ばれる男と同等の決闘の実力と言われているらしいが、バーンデツキなら仕方ない。

この世界では初期ライフが4000、バーンデツキなら即焼きも十分可能だからな。

もしかしてそれでI K I L Lばかりしてるから実力が高いと言われているとかか？

何はともあれ、凄まじく暑苦しくて鬱陶しい先輩だというのは理解した。

だからだとラリーを続けていると、突然何かに気付いたように動きを止めて別コートに走っていった。

どういう事なのかと見てみると、枕田&浜口ペアVS遊城&水色ペアで対戦していた遊城の打ったボールが明日香に向かっていった。

で、その玉を暑苦しい先輩は明日香を庇うように立ち塞がり、打ち返す。

ただし、打ち返した先はクロノス教員の顔面……確か前にも野球で同じような事が有った事をつい思い出した。

心配して明日香に駆け寄る枕田と浜口だが、明日香は大丈夫そうなので熱血先輩に礼を言う。

ちなみに熱血先輩の顔が良いからか、浜口がだらしない顔をしていたが……言わないでおいてやろう。

枕田も似たような顔になりそうになっていたが、遊城の事を思い出したのか頭を振っていた。

まあそこまでなら別に問題は無いだろう、そこまでなら……

何を考えたのか、熱血先輩は明日香をナンパし始めるといふ謎の行動に出た。

明日香の手を取り、ブルーに明日香のような美しい生徒が居るだなんてとか……

一応言うが、傍には別の女子生徒である枕田と浜口も居る、この2人の容姿も全く悪くはなく、むしろ良い方だと俺は思う。

枕田は綺麗と可愛いの間中というところか、気の強い性格から考えると綺麗の方が近

いだろうか？

浜口は可愛いと言うべき容姿だな、性格もあるが少々童顔なので綺麗という言葉よりは可愛いの方が似合うだろう。

明日香は綺麗であり可愛いという言葉は容姿からして合わない、美人なのもそうだろう。

だがしかし、あいつの性格を考えると……男らし過ぎてイマイチ美人という言葉と結びつかない。

女性にモテそうな性格をしているし、容姿も整っているので女子生徒には大人気である。

おかげで俺は女子生徒から睨まれる時もあるが、どうでもいいので無視している……強攻策に出てきたら潰そう。

熱血野郎はキザなセリフを言ったと気付いて、手を握っている事にも気付いた、どうやら無自覚だったらしい。

明日香の手を離して青春だとかなんとか言いながら高笑いをしながら戻ってきた。

テンションが物凄く上がった状態でやる気も出したらしいのだが、先ほどの失敗を引き摺っているのか動きが硬い。

適当なプレイをしてもバンバンと点が入り、結局普通なら勝てない相手なのだが勝て

てしまったという……

なんというか、よくわからない体育になってしまったな。

その授業から暫く経ち、授業も全て終わって教室で昼寝をしていると突然遊城に捕まった。

何事かと思つて訊いてみると、何故か俺と決闘したい奴が居るので相手をしてほしいと……意味不明だ。

しかし俺の腕力等はあまり強く無いので遊城に無理やり連れて行かれる。

更に詳しく訊いてみるが行けばわかると言われて強引にそのままだった……誰かこいつを止めろよおい。

というかお前、なんで体操着着てるんだよ、もう今日の授業全部終わってるのに。

そして到着した場所は先ほどまでテニスの授業をしていたグラウンド、何故ここに？ 辺りにはテニスボールがいくつも転がっており、テニスの練習をした後なのだろう。

ここには明日香と枕田と浜口、昼にテニスの相手になった青春馬鹿、テニス部生徒と思われる女子数名に水色。

どうしてこんな状況になっているのか、全くわからん。

凄く微妙そうというか、複雑そうな顔をしている明日香に理由を訊こうとすると青春馬鹿が邪魔をしてきた。

物凄く嫌なのだが、遊城にこうなった原因をいい加減に詳しく訊くと……

なんでも、万丈目を見た奴が居るといふ話を大徳寺教員から明日香が聞き、それを遊城に伝えようと話しかける。

なのだが突然この青春馬鹿が邪魔をしてきて、何故か明日香と話している事で文句を言ってきた。

んで、遊城が困っているとところに水色の奴が余計な事である、俺の方が明日香と親しいという事を青春馬鹿に暴露。

正確には枕田や浜口とその話をしているのを青春馬鹿が聞いていたらしい。

そこでどうしてそうなるのか、俺と決闘をしたいという話になったので、こうなった……水色貴様！

「はっはっは！ 明日香君には僕のような男の方がふさわしいのだ！」

君みたいな中途半端な男には似合わない！」

「いや、別に俺は明日香とそういう関係じゃないんだが……」

「僕と決闘だ瑞貴君！」

「名前で呼ぶな」

「僕と君とで、明日香君のフィアンセを賭けた決闘だ！」

「どうしてそうなった……というか話を聞けよお前、嫌に決まってるだろうが」

のに。

「さあ、決闘だ!」「……………はあ、決闘」

すつつつつごく嫌そうな顔をしながら仕方なく決闘をする瑞貴。

不機嫌だし、無理やりだったから酷いデツキを使わなければいいんだけど……

「明日香様をめぐって二人の殿方が決闘だなんて……素敵過ぎます!」

「その片方が堅守の奴じゃなければだけどね」

「バカバカしい、付き合いきれないわ……」

とはいえ、仮にもカイザーに勝るとも劣らないと噂される綾小路先輩の実力は気になる。
「……」

「いったいどんなデツキを使うのか……瑞貴に勝てる程の実力はあるのかしら?」

「僕の先行だ、先手必勝!」

僕は魔法カード、サービス・エースを発動するよ

自分の手札から1枚選択し、そのカードの種類を相手は選ぶカードなんだ

このカードは魔法カードか、それとも罠カードか、はたまたモンスターカードか……

見事に当てる事ができればOK、だがもし外したら……君は1500ポイントのダメージを受けるギャンブルカードさ」

「なんでもいい……まほーカード」

「いいのかなあ？ 本当にそれで

今ならまだ変えてもいいんだよ？」

「どーでもいい」

めんどくさそうね……当たり前だけど。

「ふふ、このカードはモンスターカードだ！

サービスイースの効果により僕を選択したカードは除外される

さあ瑞貴君、君には1500ポイントのダメージを受けてもらおうよ！」

カードから光線が発射され、瑞貴に直撃……あの瑞貴がいきなり1500ものダメージを受けるだなんて……あら？

ちよつと、瑞貴の場に何故かモンスターが？

「15：0、僕の先制点だ……ん？」

「はあ……手札から冥府の使者ゴーズの効果を発動

自分の場にカードが1枚も存在しない時、このカードはダメージを受けた時に特殊召喚される

効果ダメージにより特殊召喚された場合、受けたダメージと同じダメージを相手に与える

残念ながらすぐに返されて15：15だな」

ゴーズは持っている剣を投げ、綾小路先輩に突き刺さり、1500のダメージを受けた。

ダメージはお互いに1500同士、お互いにライフも2500ね。

「く……やるね、僕はカードを1枚伏せて、ターンエンドだ」

「ふう……ドロー」

カードを3枚伏せて、ターンエンド」

「こ、攻撃しないのかい？」

「攻撃するとライフが0になってしまうので、特別に攻撃してあげないであげましたが何か不満でも？」

「負けるかもしれない状況を、態々仕方なく哀れみを込めて何もしないであげたのに、何か不満でも？」

「どうしても攻撃してもらって敗北したいのであれば、心から同情の感情で攻撃しますが、何か不満でも？」

「い、いや……そこまで言わなくてもいいんじゃない……」

「何か、不満、でも？」

「な、無いから、大丈夫だから！」

苛立っているだけにかなり口が悪いわね。

あの感じだと伏せカードで何かしていますって誘っているようなものだから当たり前かしら。

翔君は攻撃しない事を不思議がっていたけどね。

「では僕のターン、ドロ―！」

もう1度……魔法カード、サービスエースを発動する！

さあ、もう1度僕のカードを当ててもらおうか！」

「答える前に罠、リフレクト・ネイチャーをはつどー

このターンに自分が受ける効果ダメージは相手にダメージを与える効果になるー

早い話、今俺が間違えたら自爆するって事だなー」

「な、なんだつてえ!？」

……ところで君、もうちょっとシヤキツとできないのかい?」

「こんな下らないのに巻き込まれてやる気なんて出るかよ」

「嘆かわしいねえ……」

「どーでもいーですよーつと、んじやまほー」

「うぐ、僕の選択したカードはモンスターカードだ」

「んじや、リフレクト・ネイチャーの効果でダメージをプレゼントな」

「ぐわあああ!」

なんか、自分のカード効果でダメージを受け続けるって……悲惨ね。瑞貴なんて欠伸までしてやる気の欠片も無い態度なのに。

それにしても、効果ダメージを跳ね返したりするカードばかりね。

まさかあのデッキって……

「く……ターンエンドだ」

「30…15とリーチに入ったけど大丈夫なのかねえ？」

俺のターン、ドロロー……ターンエンド」

「ま、また……」

攻撃しないわね、どうしたのかしら？

「僕のターン、ドロロー！」

魔法カード、強欲な壺を発動し、デッキからカードを2枚ドロロー！

（これ以上待っても攻撃してこなさそうだな……）

僕は魔法カード、スマツシユエースを発動！

僕はデッキの一番上のカードをめくり、そのカードがモンスターカードだった場合

相手に1000ポイントのダメージを与えるカードさ」

なんだかそんなカードばかりね。

しかも今までのカードって、運が良ければ1ターンで相手のライフを0にできそうだ

し。

あんなカードばかりを使ってるなら勝率が高くて不思議じゃないわね。

「僕の一番上のカードは……モンスターカードだ」

このカードを墓地へ送り……さあ、今度は守りきれるかな？」

カードから発射された光玉は瑞貴に直撃、瑞貴のライフが1000削られて残り1500に……あら？

こ、今度はライフが回復してるんだけど、どういう事なの？

「ど、どういう……」

「手札からガード・ペンギンの効果を発動

自分が効果によりダメージを受けた時、こいつを特殊召喚して受けたダメージ分のライフを回復する

ガード・ペンギンを守備表示で特殊召喚し、ライフが回復して俺のライフは2500のままだ」

「そんな馬鹿な……」

なんだか、お互いに1度もバトルフェイズに入っていないのにライフが勝手に減っていくわね。

そして瑞貴も通常召喚なんて1回もしていないし、出したモンスターも両方相手依存

で特殊召喚されたモンスター。

どう考えても、完全に対策されているわね。

「ぐぐぐ……だがそんなにガードするカードは多くはないはず！

僕はもう1枚、スマッシュエースを発動する！

僕のデッキの上のカードは……モンスターカード！」

今度はどうなのかしら？

「効果によるダメージを受けたので、手札のダメージ・メイジの効果発動

効果はガード・ペンギンと全く同じ効果なので省略、守備表示で特殊召喚」

「……………な、何故こんな事に？」

「終わりか？」

「う……ターンエンドだ

(ま、まだ大丈夫だ

僕の伏せカードは相手モンスター1体の攻撃を無効にし、相手に1500ポイントのダメージを与えるレシーブエースのカード

もしあのゴーズというモンスターが攻撃してきても、これでダメージは回避できる

更に攻撃力600のダメージ・メイジで直接攻撃をされても僕のライフは残る」

「俺のターン、ドロロー、ターンエンド」

ま、また攻撃しないの？　というか2ターン連続でドローするだけで終わってるじゃない。

本当にそんな戦い方で勝てるのかしら？

「アイツ勝つ気あるのかしら？」

「さすがにあると思いますけれど……なんだか嫌な気持ちになりますわ」

「え、ももえさんどうして？」

「あのデツキ……多分ダメージを与える効果を持つカードの効果が発動された時に、効果を発動するカードばかりですわ

ダメージを受けて手札から特殊召喚されたり、受けたダメージを反射したり……そんなカードばかりですもの」

「そういえばももえの前のデツキはそういうダメージを与えるデツキだったものね

あの時に使われてた可能性もあるのね……」

ジュンコもももえも、あの時の決闘を思い出して嫌そうな顔をしてるわ。まさかあんな対策されているデツキを使うだなんて思わなかったものね。

「ぼ、僕のターン、ドロー！

これが最後だ、魔法カード、サービスエースを発動！

さあ、僕の手札のカードを当ててみるんだ！」

「畏カード、レインボー・ライフを手札を1枚捨てて発動

このターン終了時まで、俺の受ける戦闘・効果ダメージはダメージを受ける代わりにその分のライフを回復する

で、そのカードは魔法カードな」

「回復……まで……このカードは、畏カードだ」

「じゃあ1500回復だな」

これは酷いわね、瑞貴のライフが4000まで回復してしまったわ。

対する綾小路先輩のライフは1000……あの伏せカード1枚でどうするのかしら？

「ターン……エンドだ」

「俺のターン、ドロロー……いい加減に終わらせるか、面倒だし

冥府の使者ゴーズで直接攻撃をする」

どうやら飽きたみたいね。

「畏カード、レシープエースを発動！

相手モンスターへの攻撃を無効にし、相手に1500ポイントのダメージを与える！」

「速攻魔法、痛魂の呪術を発動

自分にダメージを与える効果を相手が発動してきた時に発動できる

その効果によるダメージを、自分の代わりに相手が受ける」
「…………へ？」

ゴーズの投げた剣が吹き飛ばされ、瑞貴に当たりそうになった時にゴーズが立ち上がり剣を掴み取る。

そしてそのまま飛び上がり、綾小路先輩に頭からまっすぐ貫いた…………これ、現実にしたらグロテスクなんてもんじゃない攻撃方法ね。

何はともあれ、瑞貴のライフは4000、綾小路先輩のライフは0となってこの決闘は終了ね。

「く、負けた…………」

落ち込んで四つん這いになってるわ。

ジュンコ達は喜んでるけど、テニス部女子達は痛ましそうな顔で心配している。

瑞貴はやつと終わったという感じで面倒そうにして帰ろうとしてるわ。

「く、えぐ！ この僕が負けたあ!？」

うわー！ うわー！ うわー！ うわー！ うわー！

綾小路先輩は、号泣しながら走り去って行った…………一回負けたぐらいでそこまで泣かなくても。

しかもみんな見ている前だから、私も含めて驚くやら呆れるやらで唾然として見送っ

てしまった。

ちなみに綾小路先輩を慕っているテニス部女子達も唾然としている、殆ど負けた事が無いとあんなのになるのかしら？

「そういえばアイツが勝ったのよね？」

「という事は明日香様のフィアンセに？」

「ねーよ」

「「きゃああー！」」

「……驚くなよ」

いつの間にか瑞貴もこっちに來ていた。

相変わらず嫌そうな顔をしながらだけど。

「ねえねえ、明日香さんのフィアンセにならないの？」

「巫山戯るなよ水色、その頭をコザツキーにでも改造してもらって死んでから出直せ」

「酷過ぎツス！」

「なあ瑞貴、フィアンセって婚約者って意味なんだよな？」

「余計な知識を……お断りに決まってるだろうが」

「どうしてツスカ？」

別に瑞貴と婚約者になりたいわけじゃないけど、即答されると……

その、女としてのプライドが……ねえ？ アレじゃない？

「はあ……こんな他人が勝手に決めた婚約者だなんて誰が喜ぶんだ、脳内に何か沸いてるんじゃないのかお前

他人が勝手に決めた婚約者なんかを明日香が喜ぶと思うのか？ 自由意思も無いのに、迷惑以外なんでもないだろうが

そもそも俺だつて今は結婚だのなんだのとかを考える気は無いし、明日香の意思は知らんが多分無いだろう

そんなに騒ぎたいのなら別の、付き合ってる奴とかで騒ぎ立てればいいだろうが

当然本人達に騒いでいいかとか確認してからにしろよ、当人達の迷惑になつて別れたりするなんてなつたら哀れだしな

当たり前だが、高が1回の決闘で婚約者を決めるだなんて話、俺も明日香も迷惑だ」
なんだかんだで、考える事はちゃんと考えてるのね。

女の子を平然と部屋に居座らせる割には真面目なのかしら？

そもそも私達は友達なのに恋人とかみたいと言われるのは確かに困るわね。

ギクシヤクしちやつて離れるだなんて嫌ですもの。

翔君は勿体無いか言いながらブツブツ言つていて、十代は迷惑なら仕方ないとアツサリと納得。

ジュンコは割と真剣に聞いているけど、誰か気になる人でもいるのかしら？

ももえは一応ちゃん理由とかも有り、お互いに迷惑にならないようにと考えている事に驚いていたわ。

「ちなみにだけど、アンタは明日香さんの事どう思ってるの？」

「ジュンコ!?!」

「(一応)友人(であり借金を取り立てる必要のある奴)、それ以上でもそれ以下でもない」

「……あ、そう」

まったく、何を訊くのかと思つたら……瑞貴はちゃんと友人だつて言つてくれたわ。

もし好きだとかなんだのと思つていたらと思うと……どうなのかしら？

別に瑞貴の事は嫌いじゃないけど、誰かと恋愛だなんて考えた事無かつたわね。

……まあ別にいいわね、今はそんな事に興味なんて無いし。

「じゃあもう俺は帰るぞ」

こんな勝手に婚約者を決めるだなんて下らない決闘、二度としたくない」

心から嫌そうに、吐き捨てるような態度で帰る瑞貴。

うーん……なんだか嫌な事が昔有つたのかしら？

でも私達、まだ高校1年生だし、恋愛とか結婚とかまだまだ先の話なはずだし。

気が向いたら今度訊いてみようかしら？

ちなみに後日聞いた話なんだけど、綾小路先輩は崖で号泣しながら決闘なんて大嫌いだと叫んでいたとか。

そして部活のテニスでもなんだか燃え尽きたみたいな状態で、心配する部員達の前で再び号泣。

なんだかやる気とか根柢ぎ無くなった感じで無気力になって、少し早いけど部活を引退したらしいわ。

多分、あんな負け方をしたの初めてなんでしようね……でも情けなさ過ぎよ。ジュンコとももえなんてもつと酷い負け方をしたんですもの。

「という事らしいんだけど、どうするの?」

「知るかよ、勝手に向こうから挑んできて、俺にアフターフォローをしろと?」

お断りに決まつてるだろうが、バカバカしい

枕田と浜口の時はやり過ぎたと自覚しているから追い打ちはしなかったが

アレは勝手に遊城に嫉妬して、水色の誘いに乗り、俺に無意味に挑んで負けただけだし、しかも人の話も聞かずにボロ負けして大泣き……これをどうフォローしろと?」

「……そりゃそうよね」

瑞貴が対策デッキを使ったからとも言えるけど、行動は全部自分で勝手にやらかしただけなのよね。

瑞貴だって最初から断っていたし、私とそんな関係になる気も無いって言っていたものね。

それでも挑んだのは綾小路先輩だし、瑞貴の使用デッキ以外でフォローできないわね。

「……………婚約したの？」

「してねえよ、とかいつの間にも現れたんだ恵？」

「……………今」

確かに教室で話してたから来てても不思議じゃないんだけど、いつの間に……

「……………誰とも結婚しない？」

「少なくとも学生の内にする気は全く無いな」

「それ以降はそれ以降になった時に考える」

「……………」

恵は今どういう気持ちなのかしら？

瑞貴に好意はありそうだけど、恋愛感情って感じはしないのよね……

「……………ならいい」

恵はその後には普段通りになったわ。

どういう事を考えたのかしら？

つと、そろそろ次の授業が始まるから準備しないとね。

泣き虫戦から数日、ある噂が流れていた。

なんでも夜中にブルー生徒を標的にした決闘をしている大男が存在するとかなんか。

とはいえ、俺はイエローなので別に問題無いのだが……賭け決闘であるアンティールでしているらしい。

そしてブルー生徒は負けまくり、まあこの世界の決闘基準が低いので不思議でもなんでも無いがな。

ブルー生徒が援軍とか使っている時点でお察しというところだ……悪いカードではないのだが、突進ですらない。

残りライフが少ない状態でも高圧的な態度は変わらず、負けそうになっても結局勝てたのなら相手を馬鹿にする。

ブルー生徒以外には道の真ん中を歩いていると譲れとか、立場を弁えろとかとかまで言っている始末である。

そんなのを集団で当然のようにしているので恨みを買わない方がおかしい。

だからブルー生徒が狩られるのも仕方ない気もするがな……

まあ、俺も恨みを買うような事をしている自覚はあるので狩られる可能性は高いかもしれない。

突然夜中に決闘を挑まれる可能性もあるが、そうなったら逃げればいい。

もし逃げる事ができないのならば、そういう時にこそI K I L L デッキとかを使うだけである。

恨みを買っている自覚はあるが、狩られてやる気は当然全く無いので振り返りにするだけだ。

別にそいつの正体を暴こうという気も無い、更に恨みを買うだけだろうしな。

素直に振り返りにしてそのまま帰る、また挑まれてもまた振り返りにするだけだし。

ぶっちゃけ、正体を暴いても後始末が面倒なだけけどな。

俺の感想はさて置き、そのブルー狩りの被害はそこそこ多そうだ。

標的は態度がでかい奴、見下している奴ばかりなのでそれらの被害者である可能性が高いな。

俺個人の感想を言えば、そいつらが消えてくれるのは大歓迎だ。

俺の面倒事が減るからな、実際結構鬱陶しいし。

それから更に数日後、ブルー狩りは無くなったという話を聞いた。

誰が何をして消えたのかは不明だが、アンティで賭けたカードは戻ってきたらしい。

これでブルー生徒も誰かれ問わずに大きな態度を改めてくれると嬉しいんだが……
無理だな。

……

……

……

今日は明日香の昼飯の為、面倒ながらも購買部まで来た。

一応自炊はしているらしいのだが、明日香の料理の腕は……お察し。

別に悪いわけではないのだが失敗する事も多く、一応浜口にも教えてもらっているらしいのだが上達するのは遅いようだ。

枕田も一緒に頑張っているらしいが、こちらの方が上達が早いらしい、明日香は残念。

まあ枕田の事だから多分、ドロパンばかり食べてる遊城に弁当を渡そうとしているのだろう。

先日はこいつらに、婚約だの恋愛だのという話をしたが、片想いの奴なら話は別だ。精々頑張つて俺を楽しませてもらいたい、一応は応援してやる。

という感じで枕田の初恋は浜口と一緒にからかったりして楽しんでいる。

その枕田は顔を赤くしたり黙ったり、だがそれでも遊城に絶対そんな態度は見せないで普段通りにしている。

ある意味凄い奴である、そのツン状態から卒業まで続けて楽しませてほしいものだが……まあその前に告白とかするだろう。

何か楽しそうな切欠でも有れば告白するんじゃないか？

しかし購買がなんだか騒がしいと思ったのだが、なんでも1日1個限定の黄金の卵パンが盗まれているらしい。

学園で飼われている黄金の鶏が1日に1個だけ産むという黄金の卵を使ったパンらしいが……黄金の鶏ってなんだ？

俺は別にその卵パンに興味は無いのだが、明日香は食べたいらしく結構狙っている。のだが……遊城が20回連続でそいつを手に入れてるので黄金の卵パンが食べられなくてやきもきしている。

今日こそはと思っていると、最初に戻って盗まれている話が出てきたという事だ。

「そういうえば俺も偶にはドローパーンを食べてみるかな」

「黄金の卵パンも無いのに？」

「別に特別品だとか、高級品に興味は無いからな」

正確には高級品の良さというのが理解できない為、どちらかと言えば苦手だな。

明日香はドロップパンを2つ買い、俺も試したが2つ買ってみた。さて、何が出てくる事やら……

「あら、シヨコラパンね、これ大好きなのよ

って、瑞貴？　なんだか嫌そうな顔だけど……」

「……………ステーキパン」

「嫌いなのか？」

「肉は嫌いじゃないんだが、ステーキはあまり好きじゃない」

なんとというか、高級感っていうのか？　そういうのがどうしても好きになれないんだよな。

それにステーキの肉は固いものが多いし、高い肉は柔らかいのもかもしれないが、別に特別食べたいという気も無い。

案の定、そこまで値段の高い肉を使っていない事もあり、固めで食べにくいし……味は悪くないが、どちらかと言えば嫌いだな。

「大丈夫？　あ、ぶどうパンじゃない、これも好きなのよね」

「……………唐辛子パン……だと？」

全身に鳥肌が立ち、背筋に悪寒が走る。

俺は辛い食べ物食べられない……カレーで例えるのなら辛さ2でも限界でそれ以

上は全く食べられないぐらい。

そんな俺が唐辛子なんて食べたらどうなるか……危うく戻しそうになるところを水で無理やり流し込む。

「あの……大丈夫？」

「うえ……無理……食べられん……」

「なに泣きそうな顔してるのよ、本当に大丈夫？」

全く大丈夫じゃない、具体的には涙目になるぐらいには！

ドロパンって地雷の宝庫なんだな、正直に言う二度と食べたくない。

なんだろう、自分の運の無さというか、そういうのを改めて自覚させる為のモノじゃないのか？

一応食べかけの唐辛子パン、元の世界では1人暮らしだったので食べ物を捨てるという選択肢は無い。

食べ物を残すなんて事はしたくないのでできれば食べたいのだが……体が受け付けないので困ってしまった。

「えつと、私のパンと交換する？」

「いいのか？」

「ええ、私のも食べかけだけど、それでもいいのなら」

「助かる、心から助かる……気が向けばまたドロパンを食べようかどうか考える可能性が僅かに出るかもしれない程度には」

「それって全く凄く聞こえないけど、瑞貴的には凄いでしょね

私は唐辛子パンは嫌いじゃないし、大丈夫だから交換しましょ？」

俺の唐辛子パンを明日香に渡し、明日香のぶどうパンを受け取る。

口直しという事でさつさと食べてしまう……そういえば間接キスか、別にどうでもいいな。

明日香の方は気付いてすらいなくて平然と唐辛子パンを食べきった……何故こんな辛いのが食えるのだろうか？

しかしまあ……周りで俺達を見ている奴らはどういうつもりなのかね？

別にパンの交換なんてそこまで珍しくないだろうに、何故注目しているんだ？

えーつと……ああ、明日香とパンを交換して間接キスをしたからか？

その程度の事で気にするなんて、そんなに凄い事なんてしていないだろうにな。

しかし視線は鬱陶しいのでさつさと俺は購買から出て行く。

なお、夕方ぐらいに黄金の卵パンの犯人を捕まえるから協力してほしいというメールが明日香から届いた。

当たり前だがお断りした、遊城達も一緒なので余計に嫌だしな。

後から話を訊くと、ただ黄金の卵パンを食べたくて1年間山に籠ってドローの練習を
していた生徒だとか……

ちなみに当然だが留年、1歳年上の同級生ができてしまった……何故かブルーのまま
復帰できたらしい。

どんな手段を取ったのかサツパリだが、ドローの修行って不思議で仕方ない。

なお、犯人が捕まったので後日ドローパンを明日香が買ったら黄金の卵パンを入手で
きたらしい。

俺は一応1個だけ買って見たが、ハンバーグパンだった……レタスとか入れてハン
バーガーでいいんじゃないか？

………

………

ドローパン事件から少し時間は飛んで1ヶ月程。

普段通りの日常を過ごしていたのだが……なにやら騒ぎが起こっていた。

何事かと訊いてみると、初代決闘王の武藤遊戯のデッキがこの学園で展示されるとい
う話。

この世界の人間ならきつと心から楽しみなんだろうが、俺からすればそこまでレアで

もなんでもない。

元の世界でも有名なキャラクターでDMの主人公なのだが、こっちに來たら伝説とまで言われてる。

最終戦の武藤遊戯VS王様の決闘は、記憶が薄れた今でも覚えているぐらいの名勝負だった。

のだが……別に会いたいわけではないが、本人も居ないで戦うのでもないのにデッキだけ見ても虚しいだけだ。

明日香に誘われたものの断り、イベントで騒がしくなる事を考えて静かに展示会前日を過ごした。

そして展示会当日……予想通り賑やかで騒がしくなった。

煩いと思いつながら見てみると、会話の中に昨夜の決闘は凄かったとかなんとかという話が聞こえた。

いったい何の話かと思えば、明日香から話を聞けば深夜に展示されている武藤遊戯のデッキを見たくて侵入。

そしてケースが破壊されていて探してみればデッキを盗んだ奴と遊城が決闘をしていたと……

しかもその戦いを見ていたくてそれを放置、最終的には遊城が勝利してデッキは返却

された。

んで盛り上がった決闘で今も興奮している奴が何人も……という事らしい。

なんというか、深夜に侵入してデッキを見ようとするとお前やそいつらもアレだな。

だが盗んだ奴もどういう考えで盗んだのやら……最終的に返却しただけマシか。

昨夜の決闘で盛り上がったせいとか、この事を学園に報告する気も無いようだ。

俺はその犯人を知らないから報告もできないし、俺には関係無いから詳しくも訊かなかった。

相変わらず事件や揉め事に事欠かない学園なこと、深い深い溜め息を吐きながら、俺はさっさと帰る事にした。

16話【青春↓恋する乙女】

ある日の寮で夕食中、大徳寺教員から紹介したい人がと言われ、生徒達が注目する。なんでも、編入テストで途中入学した生徒、早乙女レイを紹介したかったらしい。

小柄で童顔……というかどうかどう見ても子供だな、とはいえ水色みたいに背の低い奴は居るから断言はできない。

帽子を深くかぶっており、眉辺りまで隠れているが目は大きめだな。

うーん、小柄なのは体格にしても、どう見てもこいつって……

俺が悩んでいると、空気を読まずに遊城が騒ぎ始めた。

馴れ馴れしく肩を組んだりしてで、かなり早乙女の奴はかなり迷惑そうなんだがな。

レッドで慰めるように騒いだ遊城だが、編入テストの最初はレッドからと決まっているだけらしい。

実際に成績は良いらしいのですぐにイエローに上がれる成績らしい。

話の流れで遊城が自分の部屋に来说っているが、それは少し難しいのではないかな？

確かお前の部屋って水色と前田もいる3人部屋なんだよな？

あまり遊城には関わりたくはないんだが、さすがにあの部屋に4人だとアイツも大変だろう。

どうせ俺の部屋は空いているんだし、別に大事にはならないだろう。

「大徳寺教員、俺の部屋は3人部屋でベッドは空いています」

今は俺1人しか使っていませんし、そいつは俺の部屋に入れませんか？

さすがに3人部屋を4人で使うよりはそいつも彼らも部屋を広く使えますし」

「うーん……でも君はいいのにかにゃ？」

十代君達は良いって言ってくれてるのに」

「構いません、それにお前だつて狭い4人部屋になるよりも

広く使える部屋の方がいいだろう？」

「う、うん……」

「そかにゃ？ ならお願いするにゃ」

2人だけになるとなつた事で早乙女の顔が少し困り顔になった。

なんとなく予想できるが、別に変な事はしないから安心しろ……声には出さないがな。

何はともあれ、部屋へ呼んだがこれからどうするかね？

別に何も言わないで黙っておいてやってもいいんだが、それは俺がつまらない。

という訳で早速正体を暴いてやるとするか。

「さて……早乙女よ」

「な、なんだい？」

「部屋の中で、更にルームメイトの前でまで帽子のままとおいうのは失礼だと思わないか？」

「え？ えつと……」

「別にその若さで禿げているというのは無いだろ、髪は見えているし」

それともどこかストレスとかで若禿げとかの可能性があるな」

「禿げてなんかないよ！」

「ならさっさと帽子を脱げよ」

しかし、やはりなかなか帽子を脱ごうとしない。

別にどうしても正体を暴かなければならない理由は……一応有る。

とりあえず弱みを握っておかないと、この部屋のモノに何かされた時の為の保険がでない。

弱みの1つや2つぐらい掴まなければこの部屋に人を入れる事なんてお断りだからな。

「どうしても嫌というならば、俺が無理やりにもその帽子を奪うだけだ」

俺としてもそんな事はしたくないし、疲れるし面倒だしだからやりたくもない
だがお前がどうしてもと言うのなら……俺も腹を括って帽子を力尽くで奪う」

「わかった、わかったから！」

ヤケになりながら帽子を脱ぐと、勢いで髪留めが落ちる。

早乙女の髪は少々青みがかっており、腰かそれ以上までの長いロングストレートの髪
が現れる。

声もだし、この髪に秘密にしていた事も含めると、やはりこいつ女か。

「ふむ、やはり女か……」

「気付いていたの？」

「いや、見ればわかるだろ」

言わないが、実は胸も膨らんでるのが見えるしな、自覚無いかこいつ？

身長も低い事から考えても小柄というより子供だろうな。

この学園、確かに筆記試験と決闘試験だけで面接は無かったが……編入試験とはい
え、気付けど試験官！

それにしても、遊城の部屋に送らなくてよかった。

あいつは異性に対しても結構疎いし無神経だ、早乙女の正体にも気付かない可能性も
高い。

例えば一緒に風呂にでも入って友好を深めようとか言いそうだし、さすがにそれはなあ……

「俺は少し電話が有るので表に出る

その間、部屋のモノに触れるなよ……触れたら女だという事を周りに広めてやる」

「う……わ、わかった」

ふう、部屋の整理とかもしておかないとな。

少しの時間だけ追い出して整理もしておかないといかん。

俺は外に出て通信相手は……とりあえず明日香かな？

『こんな時間に何か用？』

「今すぐお前が使っているシャンプーとかの風呂で使う石鹸とかそういうのを……

そうだな、1週間分ぐぐらい何か容器にでも入れて持って来い」

『意味わかんないんだけど！』

そんなの持って行ってどうする気よ!？」

「必要になつたんだから仕方ないだろうが……

いいからさっさと持って来い、どうせ今も暇なんだろう？」

『否定はしないけど……もう夜遅いのには?』

「詳しい事情は来たら話してやるから早く来い

カード一枚分の借金を減らしてやるから、急ぎでな」

『わかったわよ……ううう、私のバカあ!』

文句を言いながら通話を切るんだが、どうせまたカードを見せたら勝手に欲しがって借金して買うだろう。

明日香は衝動買いばかりするので困った奴だ、将来大丈夫なのかね？

一応俺の頼みを聞けば借金を減らす制度にしているが、衝動買いが多くて全く減らさないんだよな。

あいつに買い物を任せたら渡された金のギリギリまで使って頼んだモノ以外まで買っつきそうだ。

部屋に戻ると早乙女は黙って座って待っていた。

周りの物にも触れていないようだし、少し安心した。

「さて、先ほど一人呼んだが安心しろ、秘密は守らせる

それまで少し待て」

「は、はあ……あの、ボクの事秘密にしてくれるの?」

「無意味に人の秘密を広める趣味は無いな

さっきのような脅迫紛いの言い方も理由が有つての事だ、悪かった……素直に謝罪する

一応、黙っていてやるが同室になるという事で話す事は話してもらおうぞ

それも呼んだ奴が来てからだ、それまで少し部屋を片付けたい

悪いが部屋の外に出て待っていてくれ、帽子も返すし追い出したりはしない」

「うん……わかった」

早乙女を部屋から追い出し、急いで部屋を片付ける。

デッキとかはカードケースに入れているが、そこらにいくつも置いてあるだけだからだ。

カードケースも一緒にあの謎ポケットに入るから片付けるのはすぐだ。

カードケースを出しっぱなしにしている理由はしよっちゆうデッキ編成をしてるから一々出すのが面倒だからだ。

とはいえ、こんな場面を誰かに見せたりなんてできない、この世界の人間からすれば俺はレアカード製造機だからな。

もし知られたりしたら……この世界はかなり過激だから本当に何をされるかわかったもんじゃない！

カードゲームで人の生死がかかっていたりするような世界だ、売るだけならまだしもこれは見せられない。

……そういえば今更だが失敗したな。

最初から少し外で待たせて、その間に片付けて部屋に入れればよかったじゃないか。そうすれば脅迫する必要も無かったし……いや、もう遅いけど。

どちらにしても正体不明のまま預かるつもりは無かったし、遅かれ早かれの違いだな。

次回に似たような事が有る場合は気を付けよう、覚えていれば。

最低限の片付けを済ませ、見られたり触られても大丈夫の物だけにした。

もうこれ以上片付ける物が無くなった時、部屋がノックされた。

ノック音は明日香だな、早乙女も一緒にさっさと入れるか。

扉を開くと明日香が息を切らして立っていた、確かに早かったので走って来たのだらう。

「はあ、はあ、持ってきたけど、はあ、これでいいの？」

それとこの……誰か分からないけど、説明と持ってきた物の使用目的も教え、はあ、なさい、ふうー……」

「説明するから入って少し落ち着け

色々と話す必要も有るし……おい明日香、後ろ後ろ」

「後ろ？ 後ろって……ひゃああ！」

「……………」

恵が明日香の後ろに無言で立っていた。

「俺はこいつを呼んだ記憶は無いんだがな、明日香の驚きからして話していないだろうし。」

「こいつ、何しに来たんだ？」

「まあいいや、恵もついでに入れ」

「どうせお前にも話そうと思っていたんだ、それが早くなっただけだ」

「少し緊張しているように見えた恵の表情がホッとしたような顔になった、極小さな変化がな。」

「相変わらずよく見ておかないと表情の変化がわからない奴だ。」

「とにかく3人を部屋に入れ、全員を座らせる。」

「さて、それじゃあ詳しく話してもらおうか？」

「ついでに帽子も脱いでおけ、話すのが面倒だし」

「意味のわかつていない高校生2人を見ながら悩んでいた早乙女だが、素直に帽子を脱ぐ。」

「現れる長い髪に驚く明日香と、極々僅かに目を見開く恵。」

「見ての通り、こいつは女子……というか女の子だな」

「ではちゃんとした自己紹介と、この学園に来た目的を話してもらおうか？」

「ううう……………どうしてこんな事に……………」

「瑞貴に捕まったのが不幸だったわね」

「……………どんまい」

人聞きの悪い事を言うな、事実だろうけど。

アニメだとかいつつてどうなったんだらうか？

明日香と恵にも自己紹介をさせ、俺も軽く自己紹介をする。

そして詳しく話を聞いた事を整理してみる。

名前は本名だったらしく早乙女レイ、男装して来るんだったら偽名ぐらい使えよ。

現在小学5年生、俺の妹の玲の1歳年上だな、別にどうでもいいけど。

この学園に来た目的は、カイザーに惚れて近付きたくて難易度の高い編入試験を受けてまで来たらしい。

本人曰く、恋する乙女は強いらしいのだが……………そういう問題じゃないと思うんだけどな。

とりあえずこれってKC本社に報告した方がいいんじゃないか？

ほら、担当者が早乙女が女の子で子供なのに編入させてしまった事とかさ。

というか、いくらなんでもどう見ても女の子で子供なのに何故気付かなかった担当者

！

本当に大丈夫なのか、この学園の上司とかその辺り……なんだか心配になってくる。

「心底呆れた……色々な意味で呆れた」

「その、ごめんなさい……」

「あんまり悪く言わないであげなさいよ、彼女だつて亮の為に頑張つたんだし……ね？」
「それが呆れる原因だろうが、ちゃんと家族と相談とかしたのか？」

まさかとは思うが、恋する乙女は強いだとか言つて何も考えずに突つ走つたんじゃないだろうな？」

「う……」

「編入とはいえ学園に入るには金も必要なんだぞ？」

それを出すのは親だし、もし殆ど何も言わずに勝手にしたのなら尚更悪い

親は身に覚えの無い学費を払わされる事になるし、娘の事も心配するに決まつてるだろうが

お前の素性に気付かなかつたのか気付いて通したのかはわからんが、お前を通した試験担当者も悪いだろうが……」

「は……」

「お前の様子から考えると、本当に何も言わずに突つ走つたんだな

恋する乙女だからって、そんな事が理由になると思うなよ？」

仮にそうだとしても、親と相談するべきだろうが、断られるだろうと思っただけでもな
つまりアレだろ、今お前の親は帰ってこない娘を心配して探し回っている可能性も有
るんじゃないのか？

お前の友人とかにも、娘が行っていないのか電話して回ったり走り回ったり……なあ
？」

「ぐす……はい、はい……」

「はあ……ほら、電話貸してやるからさつきと連絡しろ

この学園の定期船は1週間に1回だ、帰るのは来週になると言っておけよ

それまではちゃんとお前の面倒ぐらい見てやるから、追いついたりしないから安心し
ろ」

「ひくっ……ぐす……わかり、ました……」

電話を持って部屋を出て行く早乙女。

そして俺は部屋に来た2人の方を向く、用事も大体予想できているのか表情が少し固
いな。

「そういう事だ、あいつは男子として編入してきたから女子寮に預けられない

とはいえ仮にも女の子を俺の部屋で預かるだけならまだしも、世話となると少々難し

い

一応年頃だし、悪いがあいつの面倒を見るのを手伝ってもらいたい」
俺だけでもできないとは思わないが、早乙女の気持ちの問題もある。

1人で島に来たんだし、心細くなつて泣いたりする可能性もある、そうなったら面倒だしな。

気を遣う同性が2人も居れば少しは気も楽になるだろう。

「私はいいわよ、なんだか大変そうだし……」

（瑞貴が預かるって事よりも、瑞貴と生活する方がという意味だけど）」

「……………了解」

おい恵、凄く嫌そうな顔をしながらだつたぞ、今の了解って言葉。

不満が有るなら別に無理にしてくれなくてもいいんだが……まあ、一応了解してくれただからいいか。

そこで早乙女が部屋に戻ってきたのだがまだ通話中らしい、どうしたんだ？

「あの……お母さんがお世話してくれる人に代わってって」

「ああ、親だし当たり前か、わかつた」

少し面倒だつたが、さすがにな……という訳で早乙女と代わる。

こんな会話を聞かれないので外にも出る。

「えっと、お母さんどうだった？」

「凄く怒られました……」

そりやそうよね、とうか本当に無断で来たの？

なんだかさつきから怒られてばかりね、大丈夫かしら？

「……要反省」

「はい……反省します」

恵も追い打ちをしなくてもいいんだけど、反省しているみたいだからいいのかしら？
だけどなんだかさつきよりもスッキリしているみたいだし、ちゃんと話せてよかった
わね。

「それで、どうなったの？」

「来週の定期船までは仕方ないからアカデミアで頑張りなさいって

今の状況とか、その辺りも話したんだ」

なんか強引だったし、瑞貴の事も話したんでしょうね。

どう伝わったのかしら……悪いように伝わっていないといいんだけど。

それにしても瑞貴も遅いわね、どうしたのかしら？

と思つていたんだけど戻ってきたわ、なんか疲れてるわね。

「お前……親になんて説明したんだよ、俺まで怒られただろうが」

最終的にはなんとか説得して、明日香と恵の女子生徒も手伝つてくれると伝えたからなんとかなつたけど

はあ、なんで俺がこんな事を……預かるなんて気紛れを起こすんじゃないか」

「ごめんなさい……」

「ほら、反省してるんだしこれ以上は……ね？」

でも瑞貴も怒っているわけじゃないさそう、少し疲れただけみたいね。

深い溜め息を吐くけど、自分で預かるなんて言つたから一応投げないみたい。

「はあ……とりあえず今回は初犯だし、騒ぎも起こっていないから大丈夫だろう

帰つたら改めて家族や友人に謝っておけよ？」

一応アカデミアには中等部も存在するし、中学生になつてからまた来るといい

難易度の高い編入試験で入る程の行動力だ、こんな事じゃなくてもつと別の方向に向けてみる

そしてちゃんと相談もすれば誰も怒らんだろう、俺も何も言わん」

一応慰めているつもりなのかしら？

でもレイちゃん……だったかしら？ 余計に落ち込んだわよ。

瑞貴は面倒そうに頭を掻いてどうしたものかって顔になったわ。

「まあ、俺としてはその行動力に関心するよ、俺には無いからな

正直尊敬できるとも思う、次から使い方を間違えなければいいだろう

中学生になったらまた入学して来い、他は知らんが……俺は少なくともお前の入学を
歓迎しよう」

「……う、うん!」

どうやら丸く収まったみたい、レイちゃんも最低限の元気は出たみたい。

これで一安心ね、だけど恵……なんでレイちゃんを睨んでるの？

「それで早乙女、お前これから1週間はこの部屋で生活をしてもらうのだが……

いくつか問題が有る、それは何かわかるか？」

「えつと……寝る場所？」

「3段ベッドが有るだろうが、お前は床で寝るつもりだったのか？」

別にベッドに入るなんて言うつもりも無いし、俺が使っていない場所なら好きに使
え」

「食事とか？」

「お前じゃないんだから……それぐらいは俺が面倒見る

それに朝食と夕食は寮で出るんだから大した問題にならん」

じゃあ何かしら？

「……………着替えとお風呂」

「その通りだ」

「ああー……………ああああ!!!」

確かに異性が同室なんて普通は無いもののね、それは問題になるわ。

だから私のお風呂用品を持って来いって……………でもどうするつもりなのかしら？

「じゃあ俺は外に出てくるから、とりあえず着替えと風呂を終わらせておけ

まさか1週間風呂にも入らず着替えないなんてできるはずが無いだろ？

仮にも女の子なら体ぐらい清潔にしておけ」

「う、うん……………ありがとうございます」

「服の洗濯は……………恵に任せる

さすがに女の子の服や下着なんて男の俺ができるはずも無いしな」

「……………了解」

そこまで言って瑞貴は出て行こうとする。

なんだかんだでちゃんと気を遣ってくれるのね。

「あの……………」

「ん？」

「どうしてここまで色々としてくれるの？」

その、悪い事をしたし、ボクを預かるって言った時は嫌そうだったし……」

「自分で預かると言ったんだ、その程度の責任は取る
お前が女というのも見てすぐにわかった、あの程度で男装しているつもりなのかとも
思ったが……」

気付いて無視しても構わなかったんだが、遊城に預けるのはちよつと考えてな
それに子供を放り投げるような無責任な事もしたくない」

あー、結構真面目に考えていたのね。
瑞貴の事だからどうせ楽しそうだとか、弄る相手が増えたとか、怯えた顔を見て楽し
むとか。

そんな事でも考えていたのかと思ったけど、そんな事無かったのね。

「さすがに真面目に言い過ぎたか？ 建前ぐらい言っておくべきだな
まあそれより何より……なんとなく思ったんだ

早乙女を預かったら面白い事が起こる気がする、楽しそうだな
精々俺を楽しませてくれよ？ 殆どはそれが理由なんだからな」

「楽しそうって……」

「じゃあ明日香に恵、後は任せた」

最後のそれが無ければ良かったのに……最後が余計よ。

「はあ……わかったわ」

「……………了解、気をつけて」

気をつけてってどういう意味かしら？

瑞貴は恵の言葉を聞いて困った顔をして、すぐに無表情にして出て行ったわ。

あまり待たせるのも悪いし、早く色々と終わらせてあげた方がいいわね。

なんなんだろうあの人、脅してきたと思ったたらお説教をする。

そうかと思つたらあんなに真面目にボクの事を考えてくれて……

でも最後は楽しそうなんて、よくわかんない！

「レイちゃん、瑞貴の事で悩んでるみたいだけど諦めた方がいいわよ？」

どうせ瑞貴の事を考えたって答えは出ないんだから」

「どういう意味？」

瑞貴……さんに呼ばれてきた明日香さんと恵さん。

ボクを助けてくれる為に呼んでくれたみたいだけど、どういう関係なんだろう？

こんな夜中に呼んで来てくれるなんて普通は無いやね？

「瑞貴って結構面倒事を嫌うのよ」

無理やり面倒事を押し付けたりしたら……決闘で何もできずに敗北するぐらい？」

「……相手の対策デツキを使う」

その対戦相手は何もできない内に敗北する」

「そうなのよね、ジュンコももえも対策されて全くダメージを与えられなかったわね」
「なんだか凄く酷い人って感じなのかな？」

でも対策したデツキを使うなんてずるいなあ……でも強いみたい。

「特に酷かったのはアレね、初期ライフが100VS30000で勝った時ね」

「100VS30000!？」

「そうなのよ、瑞貴が100でしかも相手は2人を同時に相手していたのよ？」

それだけならまだしも、瑞貴ったら最終的に自分のライフを20000以上にまで増やしたのよ

相手をしていた2人も心を折られちゃって、あの時は大変だったわ」

「……喧嘩を売った、自業自得」

「は、はははは……」

もしかしてボク、とんでもない人と一緒になっちゃった？

しかも怒らせたし、沢山迷惑をかけたし……一応追い出さないと行って言ってくれたけど、本当に大丈夫なの!?

そういえばボク、そんな人と一週間を過ごさないといけないの!?

その上、ボクの正体を知っている男の人と一緒に部屋!?! ど、どうしよう!?

「でも、機嫌を悪くしなければ大丈夫なはずよ?」

最後だってなんだかんだ言っても、追い出したりしないって言ってたじゃない

楽しいとかだつて、本音かもしれないけど別に何もしなかつたじゃない

お説教だつて貴女や家族の人の為に言った事ばかりでしょ?」

そういえばお説教の内容つて愚痴も少しあつたけど、そんな話ばかりだつた気がする。

ボクの親とか友達が心配するとか、ちゃんと相談しろとかだつた。

それにボクの入学とかも、ちゃんとすれば歓迎してくれるって言ってくれた。

行動力は褒めてくれただけじゃなくて尊敬できるぐらいとまで……

瑞貴さんつて、どういう人なんだろう?」

「それにしても、気紛れかもしれないけど少し不思議ね

話の内容から考えても、レイちゃんつて面倒事の塊じゃない?

普段だつたら避けるなり嫌がるなり、邪険にしそうなんだけど……意外ね」

「そうなの?」

ボクは面倒事の塊だけど、そこまでする人なの?

でも、理由とかはともかく、ボクを預かる理由なんて確かに無いし……

楽しみとかよりも邪魔に思われそうなんだけど。

「……………子供好き」

「え? あの瑞貴が?」

「……………そう、年の離れた妹がいるから、子供に甘い」

「妹なんているのね、知らなかったわ……………」

ボクも子供だから面倒見てくれるって事かな?

あ……………でも、なんだか叱り方とかがそんな感じなのかも。

ボクは兄弟とか居ないからわからないけど、親に叱られた感じに似てる気もする。

「……………特に素直な子供に優しい、自分が天邪鬼だから」

子供じゃなくても、素直なら悪い扱いはしない……………一部例外を除いて」

「だから恵には寛大なのね……………反発しない方がいいのかしら?」

「……………明日香は明日香で気に入られてるから今のままで良いと思う」

「そうなの? そう言ってくれると嬉しいわ」

さつきは言い訳とかしないで素直に謝ったりしたから許してくれたのかな?

ところで恵さん、例外ってどんな人なの？

そんな感じで話していると、明日香さんに通信が？

「瑞貴から……あ！」

私だけど、あの……」

『十中八九まだだと思っているが、どうだ？』

「その通りよ、今まで話していてまだ何も……」

『だろうな、予想はしていた』

アレだろ、女三人寄れば姦しいという言葉というか、そういうのが有るしな』

「ご、ごめんなさい……」

『まあいい、少し忘れていた事を思い出したからな』

俺の部屋のタオルとかの場所と、着替えの場所だ』

「着替えて、レイちゃんに貴方の服を着せるの？」

『持つてきているか分からないから一応言うだけだ』

明日香さんは瑞貴さんの言う通りにタオルと着替えを出してくれた。

そういえばボクのパジャマ……そういえばボク、瑞貴さんに正体を気付かれていなかったらここで着替えを？

ううう……他の人でも同じだと思うと、正体を知られてよかった！

お風呂とかも気を遣ってくれるし、最初の印象はアレだったけど、ボクは運が良かったのかも。

「用意できたわよ」

『そうか、ならお前らも泊まっていけ』

「え？　はあ!?!」

『今日だけだ、早乙女も初日から異性と一緒というのはアレだろうしな』

パジャマとかが必要なら俺の服をお前らも使っていていいから気にするな、お前らが着た服の洗濯は恵に任せる

俺は別の場所で寝る、後は任せる』

「後は任せるって……瑞貴はどこで寝るつもりなの!？」

それに任せるっていきなり言われても困るわ!

明日の準備とか、そういうの……」

『早起きすればいいだけだろうが、俺だって部屋に戻れないのは困る』

鍵も持つてきていないのでな、そっちで部屋の鍵を閉めれば俺も入れん

そして俺の寝る場所も問題無い、別に外で寝るつもりは無いから大丈夫だ

早朝に通信で起こすからちゃんと早起きしろよ』

「ちよ、ちよつと待つ……切られたわ」

「どうなったの?」

「えっと……私と恵もこの部屋に泊まる事になったわ」

瑞貴は別の場所で寝るって、どこで寝るかまでは聞いてないけど外じゃないみたい
私達の着替えは瑞貴の服を使っていいって、洗濯は恵にお願いするみたい
そして明日の早朝に起こすから早く寝ろって……事らしいわ」

なんでそこまで……でもそれなら外に出る時に言えばよかつたんじゃないの?
どうして通信で言つたんだらう?

「……じゃあ、私は寝る」

恵さんは瑞貴さんのタンスを漁ってジャージを取り出して着替え始める。

全く躊躇しないで平然と着替えて、そのままベッドの一番下で横になった。

「恵、戸惑いもしないでよく寝れるわね」

「……断る理由は無い」

恵さんは枕に顔を埋めて動かなくなった。

一応、ここは瑞貴さんの部屋のベッドなだけど全く気にしてない。

それどころか慣れてるような……あの人、いつも恵さんを泊めたりしてるのかな?

「えっと、じゃあボクはお風呂に入るね?」

「わかつたわ、私は休む準備をしておくから」

それとこれ、私ので悪いけどボディソープとシャンプーのお風呂用品よ」

「ありがとう！」

明日香さんからお風呂用品を貰ってお風呂に入る。

狭かったけど、お風呂にも入れないかもしれない可能性も有ったんだから、入れるだけマシだね。

少しのんびりだったけど体を流してお風呂から出る。

明日香さんは男性用のシャツみたいなのとパジャマのズボン姿でゆっくりしてた。

ボクが預かったのは男性用のパジャマ、ぶかぶかだけどパジャマが無いから仕方ない。

「あら、早かったのね」

「そうかな？」

時計を見てみると確かに早い、自分ではのんびりしたつもりだったけど早かったみたい。

知らないところで過ぎすって緊張するからかな。

「それにしても、なんで瑞貴は外に出てから別の場所で寝るって言ったのかしら？」

出る時とか、その前に言ってもよかったわよね？」

「明日香さんも？ ボクも思っただけ……」

「……………もし」

「ひゃあー!」

「あら、まだ起きてたの?」

恵さん、ベッドで身動きしないからもう寝てるのかと思つたのにまだ起きてた!

あー……………びつくりした、いきなりふらあつて起き上がるんだもん、何かと思つた。

「……………もし、先に言つてたら止めてた?」

「そりゃあ……………だつてここは瑞貴の部屋なんだし」

「うん、誘つてくれたのはあの人だけど、ボクが原因なのに……………」

「……………だから言わなかつた」

どういう意味?」

「ああ、そういう事?」

もし出る時とかに言つていたら止められてたし、余計に気を遣う事を感じさせるからね

直接その場で言われるのと、過ぎた事を言われるのでは感じ方も違うものね

レイちゃんに自分は迷惑だと思わせない為に後から言つた、という事でいいはず

恵の言う通り、瑞貴つて子供に甘いみたい……………その優しさをもう少し他にも回せない

のかしら?」

「えっと……どういう意味ですか？」

「……自分で考える、これ以上ヒントは言わない」

恵さんはそのまま再び布団に潜り込みました。

明日香さんは苦笑してるけど、どうしたのかな？

「あまり深く考えずに瑞貴の好意に甘えましよう？」

私も寝るけど、ベッドは2段目と3段目のどっちがいい？」

「んー……なら3段目で寝ます」

明日香さんもベッドに潜り、ボクもベッドに入る。

色んな事が有ったけど、悪い人じゃなくて本当によかったと思う。

……そういえば瑞貴さん、どこで寝てるんだろう？

ふあ……ねむい……ここは……どこ？

……あ、思い出した、ここって瑞貴の部屋だったわね。

確かレイちゃんを預かるって事になったら安心させる為に泊まったんだったわ。

時間、時間は……7時？

7時……つて、この時間だと……ああ！ 瑞貴からの連絡が何件も着てる！

急いで瑞貴に連絡をする、怒っていないといいんだけれど……

瑞貴はすぐに出たけど、やっぱり不機嫌そうな雰囲気があるわ。

「あ、瑞貴？」

『お前らが部屋を開けないと俺は部屋に入れないんだが？』

「ごめんなさい！ すぐに開けるわ！」

『いや、別にすぐじゃなくていいからさっさと着替えとかぐらいはしておけ』

それとまだ起きていない奴を起こしておけ、寝顔なんか見られたいものじゃないだろ

？』

瑞貴から通信を切られた、急がないと更に機嫌を悪くしてしまえそうね。

そう思った私は急いで着替えて、とりあえず恵を起こそうとして……起きてるわね。

「お、おはよう恵？」

「……おはよう」

「いつから起きてたのかしら？」

「……明日香が起きる前から」

「なら起こしてくれても……」

「……頼まれていない」

そうね、恵ってこういうキャラだったわね。

恵はさて置き、レイちゃんも急いで起こす。

眠そうな顔をしてたけど、瑞貴が入れないし機嫌を悪くするからと言うと跳ね起きた。

やっぱり瑞貴の事が怖いのかしら？ 瑞貴も彼女に何をしたのかしら？

全員が最低限の身嗜みを整え、瑞貴に連絡をする。

遅いつて言われたけど、女の子は準備に時間がかかると言うと言いつて訝しげな顔をされた。

どういう事かと訊いてみると教えてくれなかつたわ。

もう部屋の前からしく、すぐに扉をノックされた。

扉を開くと不機嫌そうな顔をした瑞貴、やっぱり遅かつたかしら？

「……………おはようございませす」

「おはよう恵……………お前、そんな丁寧な挨拶するキャラだったか？」

「……………あ」

あつて何？ あつて何!?

今の挨拶で何を失敗したの!?

「まあいい、俺はすぐに準備して先に出る

片付けとか準備とか有るのならさっさと終わらせて早く学校に来いよ？」

瑞貴は授業の準備をすぐに終わらせた、その時間は僅か3分……も経っていないわ。教科書とかを置いてある場所に昨日までの教科書を置いて、そこに置いていた今日の教科書を取り出すだけ。

整理されているから余計にすぐに終わるわね、効率が良いからかしら？

「じゃあ俺は先に行くぞ」

鍵はお前らが出る時に閉めて、学校で俺に渡せ

それと早乙女、お前は学園内では俺か明日香か恵と一緒にいるようにしろよ？

この学園ではレッド生徒というだけで口悪く言う奴も多いからな」

やっぱりレイちゃんに甘い、だけどそこまで心配しなくても……

「それに、一人にしたらまた正体とか気付かれそうだしな

自由は少ないかもしれないが、自業自得だと思つて諦めるんだな」

それだけ言つてすぐに出て行く瑞貴、レイちゃんは反論しようと思つたけど間に合わず。

口をパクパクさせて、顔を赤くしてちよつと怒つてるレイちゃんだけど、諦めなさい。

恵は私達の着た服を回収して、先に洗濯する為に女子寮に戻ったわ。

私も授業の準備が必要だから恵から少し遅れて女子寮に戻る。

レイちゃんにはレッド寮で少し待つてもらい、急いで戻った私と一緒に登校したわ。

瑞貴は教室に居なかつたので少し心配になった。

だけど授業開始時間ギリギリに瑞貴は教室に入ってきた、少し疲れた顔をしてたわ。何をしていたのか質問しようかと思つたけど、今日は全校生徒出席の朝礼が有るらしくて講堂への移動となつた。

校長先生から話しが有るらしく、時間となつたので校長先生が大画面から話を始めた。

なんでも、毎年恒例の、北に有る姉妹校であるデュエル・アカデミアのノース校と友好決闘が近付いているらしい。

昨年は2年生だつた亮がノース校代表を倒して本校の面目躍如となつたという。

レイちゃんの方が亮の方を眺めているのに気付いて、微笑ましく思つたわ。

だけどそのレイちゃんは瑞貴につつかれ、前を向くように指示を出される。

昨日怒られたからか、もう怒られては堪らないとレイちゃんも素直に前を向く。

敵しいのか真面目なのか、それとも他に考えが有るのか……レイちゃんの気持ちも知つていて止めるのは意地悪じゃない？

レイちゃんとはもかく、今年の友好決闘の代表生徒がまだ決まっていないらしいわ。順当に考えれば今年も亮が出るでしょうね、3年生の成績トップだもの。

とはいえ、今年は色々と目立つ十代、何かと引つ掻き回すところの有る瑞貴の存在も

有るからわからないわ。

恵の実力も高いし、私はどうかしら……出られるのなら出てみたいわね。

校長先生の話も終わり、十代は頑張つて出ると意気込む。

瑞貴は嫌そうな顔をしながら、面倒そうに深い溜め息を吐く、何か有つたのかしら？
レイちゃんは再び亮を見ている、恋する乙女は強いみたいね……だから怒られたんだ
けど。

授業、やっぱりちよつと難しかったな。

小学生のボクに数学は……編入試験の時の勢いなんてもう無いから勉強内容なんて
忘れちゃったよ。

だけど次の定期便で帰るんだし、将来の為の見学だと思つて我慢しようつと。

授業後、ボクは3人から離れてブルー寮へと向かう。

誰か1人と一緒について言われたけど、亮様の居るブルー寮に行きたかったから黙つて
向かう。

ブルー生徒は口の悪い人が多いつて言われたけど、見つかるような失敗はしないよ！

亮様の部屋は……確かあの部屋だったはず！

ボクは木に登ってベランダから亮様の部屋に入る。

悪い事だとはわかっていたけど、恋する乙女は止まらないってね！

誰も見ていないはずだし大丈夫、そう思つて柵から亮様のデッキケースを取り出す。

中に入っていたカードはボクの予想通り、亮様のデッキ……これを見ただけでも感激

！

「何やつてんだお前！」

そんなんじゃないノースのスパイと勘違いされるぜ！」

突然聞こえた声に驚いて振り返つて見ると、レッド寮で最初に絡んできた男子生徒！？

まさか見られていたのかとか、どうしようとか、色々と悩んだ。

だけど言われたを思い出して、ボクがスパイじゃない事は否定しておかないと！

「そんなんじゃない！」

言い合いになりそうになつたけど、その前に扉の外から話し声が聞こえた！

もしこのままここに居たら、ボクが居た事がバレちゃう！

「話しは後だ、さあ行こうぜ！」

逃げる為に男子生徒の人が無理矢理ボクの手を強く引つ張る。

その反動でボクの帽子が脱げて、ボクの長い髪が全部見られてしまった！

「レイ、お前!」

「クッ!」

急いで帽子を拾い、髪を隠している余裕は無いからすぐに逃げる。

こんな事になるのなら、素直に瑞貴さんの言う通りにしていればよかった!

急いで部屋に戻ると、部屋の前で瑞貴さんが立っていた。

どうして部屋に入らないで外に立ってるんだろう?

「あの……ただいま?」

「随分と遅かったな、何か忘れてるんじゃないか?」

あれ、ボクは何か忘れてたっけ?

「はあ……俺は確か、俺か明日香か恵と一緒に行動しろと言ったはずだが?」

そして鍵も俺はお前から渡されていない、明日香から最後に部屋から出たのはお前と

聞いたんだがな

放課後の用事も終わってお前を探したのに見当たらないし、明日香も恵も知らないと

言うし……

俺は仕方なく部屋の前で待っていたが、2人はまだ探してくれているんだぞ?」

「う……それは……」

鍵の事、完全に忘れてた。

しかもボクって、指示を破った上に鍵も返さずで連絡もしないで……
もしかしなくても、凄く……怒ってるよね？

顔は無表情だけど、雰囲気というかそういうのが凄く怒ってる！

思わず後退りしてしまうぐらい怖い！

少し下がったら腕を掴まれた!?! これ絶対に怒ってる、怒ってる！

振り返って見ると、瑞貴さんは明日香さんと通話していた。

「ああ明日香か？ 早乙女は見つかつた、恵にもそう伝えてくれ

これから尋問をするつもりだ……優しくなんてすると思うか？

とりあえず助かつた……ああ？ チツ……一枚分だ、この程度なら破格だろうが

まつたく、後はこつちでするからもういい……もういいつての!」

瑞貴さんはイライラしながら通話を切る。

やっぱり凄く怒ってる！ もう完全に怒ってる！ 誰か助けてえ！

「とりあえず部屋の鍵を渡せ、話は部屋の中でする」

「は、はい……わかりました……」

もう逃げる事を完全に諦めて部屋の鍵を渡す。

瑞貴さんはイライラしながら部屋の鍵を開けて、ボクを掴みながら部屋に入る。

部屋の中に入って腕は離してくれたけど、鍵を閉められた……気分は牢屋に入れられ

た囚人とかかな？

なんて考えてるけど全く余裕なんて無い、凄く怖い……

「正座」

「え？」

せいぎ……星座？ 誕生日とか？

「正座だ正座、床で正座して座れ

背筋をまっすぐ伸ばして、姿勢良くな」

「あの……なんで？」

「黙れ、そして正座」

「……はい」

下手な事を言つて余計に怒らせたくなかつたから素直に正座した。

最初は今日起きてから放課後の今まで、ボクがしていた事全部を話させられた。

起きてから、明日香さんと一緒に登校、授業について、放課後にどこで何をしていたか。

瑞貴さんは何も言わずに黙って聞いていたけど、それが余計に怖い！

あと、足が痺れてきたんでちよつと足を崩して……なんでもないです。

それからはまたお説教された。

1人になってまた正体を知られたのかとか、下手な事をするといエローとかブルー生徒から悪口を言われるとか。

不法侵入なんてして、もしあの男子生徒……遊城って人らしいけど、その人が学園に報告したりしたらとか。

その遊城って人の性格から考えたら多分大丈夫だと思っつて言ってくれたけど……ちよつと心配。

次に他人のデツキを許可も無く見るといものも、当然だけど怒られた。

ただ、決闘中にルール上見る時は仕方ないなんて言っただけど、それってどういう意味なんだろう？

勉強に関しても怒られた、もしそのまま登校する状態になっていた場合に成績とかの問題も有ったから。

一応ボクは小学生なんて言っただけど、高校に編入してきたくせについて黙らされた。

それに今のボクは高校生、年齢で小学生だなんて言い訳して甘ったれるなって怒られた……否定できないし。

わからなくても努力しろって言われた、部屋でも勉強を教えてください……嫌がったら睨まれた、怖い。

色々とき々と怒られて、気付けば3時間……もう夜で外も暗い。

何回か休ませてくれたけど、毎回正座で足が痺れて動けなくなった。

「それで、俺に言う事が有るんじゃないか？」

「え？」

瑞貴さんに言う事？ 何か有ったつけ？

お説教も終わって、放課後の事も話したし……なんだろう？

「……はあ、悪い事をした後は？」

悪い事をした後？ お説教されて……あ！

「その、勝手な事して……ごめんなさい」

「よろしい

明日にでも明日香と恵にも謝っておけよ？」

「はい……ごめんなさい……」

そういうえばボク、まだ謝ってなかった。

色々と助けてもらってるのに、勝手な事したんだから怒って当たり前だもんね。最初に会った時に謝ればよかった、そうすればこんなに怒らせなかったと思う。

「しかし遊城はどうするかな……あいつ面倒なんだよな

そういえば早乙女、今まで帽子に髪を入れていたみたいだが入れないのか？」

「その、髪留めを落としちゃったみたいで……」

「髪ゴムでいいのなら有るが？」

「え？ ああ……その後ろ髪のこと？」

瑞貴さんは後ろ髪が長くておさげみたいな髪をしている。

ポニーテールみたいだけど、下の方だからおさげだと思う。

それを纏める為にゴムで縛ってるみたいだから、その余りかな。

髪ゴムを貰って髪を帽子に隠している間に瑞貴さんは恵さんに連絡していた。

何の話をしているのかわからないけど、急いで来いって言ってたように聞こえた。

どうして恵さんと呼ぶんだろう？ ボクはそんな事を考えながら髪を結んでいた。

暫く特に会話も無く、気味悪い雰囲気が続いた。

瑞貴さんは機嫌が悪くて怖いからボクから話しかけられない。

その瑞貴さんはカードを取り出して色々と考えているみたい。

なんとなく口元が悪人っぽく見えるのは気のせいだと思いたい……だって怖いし。

そのまま更に時間は過ぎ、扉が強く叩かれた。

恵さんが来たのかな？ こんなに強くノックするイメージは無いんだけど……

瑞貴さんが覗き穴を見ると、凄く嫌そうな顔してたけど……違う人？

「チツ……遊城の奴か、早かったと言うべきか遅かったと言うべきか

まだ恵も来ていないし、面倒だな……居留守でもするか？」

本当に嫌そうだけど、ノック音が凄く大きい。

段々と瑞貴さんの顔が怖くなってきて、凄く怒ってる……

「早乙女、お前は靴を持ってトイレにでも隠れてろ

声は出すなよ？ 俺は今から遊城の奴と話すから」

「う、うん……」

こ、怖い……

ボクは急いで靴を持って隠れる。

それを見て瑞貴さんは扉を開ける……音が聞こえた。

「煩いぞ遊城！ 扉が壊れたらどうするつもりだ！」

「お、やっと出たな？」

なんで居るなら出てくれないんだ？」

「お前だと面倒事を持ってきたとしか思えないからだ

それで遊城、俺に何か用か？」

「んとな、レイに用が有ってよ

もう部屋に戻ってるって聞いたんだけど……」

「……誰からだ？」

「翔が瑞貴と部屋に入っていくのを見たって言ってたぜ？」

「水色……また貴様か！」

何故そのタイムミングをピンポイントで見てるんだ！」

もしかして隠れてる意味って無い？

「今は居ない、だから帰れ」

そして二度と俺の部屋に来るな、俺の休憩時間の邪魔をするな

というか俺をお前の都合で巻き込むな、面倒だから」

酷っ！ 物凄く酷い事言ってる！ 別にその人悪い事してないよね!?

そして絶対最後のが本音だよね!?! 人を訪ねただけなのに言い過ぎじゃない!?!

「あ、相変わらず機嫌が悪い時は口が悪いな……」

ならレイの居場所を知ってたなら教えてくれないか？」

「知らん、俺の管轄外だ」

「いや、瑞貴の部屋に住んでるのに管轄外は無いだろ……」

「さっきは言い忘れたが、名前で呼ぶな」

「今そこに突っ込むところか？」

う、うーん……あの遊城って人の事嫌いなのかな？

それと名前で呼ぶなって、ボクも堅守さんって呼んだ方がいいかな？

「……………何してるの？」

「お、恵じゃん!」

「……………名前で呼ばないで」

「お前も!」

恵さん、ボクが呼んでもそんな事言わなかったのに?

どうしたんだろう、あの人の事嫌いなのかな?

「十代じゃない、こんな時間に瑞貴に用ってどうしたの?」

「明日香も?」

「明日香は呼んでいないはずだが?」

「恵が出て行くのを見てね、瑞貴に呼ばれたって言ってたから」

別に用は無いんだけど、レイちゃんの事が気になったから来たのよ」

「ん? 今、レイの事をちゃん付けで…………お前もレイが女の子だって事知ってたのか?」

明日香さん!」

「あ…………ど、どうしよう瑞貴!」

「そこで俺に振るか? それは俺も知っていると白状しているようなものだろうが」

混乱してるのはわかるが、もう少し冷静になった方がいいんじゃないか?

遊城の奴が俺の事を疑って見てるし…………余計な事を言いやがって

さっきの件は取り消しだからな」

「そんなあ……」

さっきの件って、ボクのお説教前に話した内容かな？

それにしても瑞貴さん、もう少し誤魔化したりしないの？

当たり前みたいを知ってるって言ってるよ。

「結局知ってるって事でいいんだな？」

なら話は早い、レイの事を聞かせてもらうぜ！」

「断る、俺は立場を詳しく話を聞いたがお前は違う」

好奇心だけならさっさと戻れ、お前に教える必要は無い」

「俺だってレイの事知りたいんだよ！」

髪の手も見ちまったし、好奇心なんかじゃねえ！」

「はあ……俺は早乙女の親にも頼まれてるんだよ」

とはいえ、お前がこれぐらいで引き下がるとも思えないしな

そういう訳だ恵、お前に任せる」

「……………了解」

「任せるって……どういう意味だ？」

「決闘すればいいだろうが、どうせそう言うつもりだったんだろう？」

早乙女が相手になるか、俺が相手になるか程度の違いにしか思っていないかっただろう

がな

「お前の思考は基本そんなものばかり、だから相手として恵に来てもらった」

「瑞貴は決闘しないのか？」

「名前で呼ぶなど何度……お前と決闘する気は無い」

「……………私が相手では不満？」

「いや、恵が相手つてのもおもしろそうだ！

いいぜ、この決闘受けてやる！

俺が勝ったらレイの事を教えてもらおうぜ！」

「……………名前で呼ばないで」

「お前もいい加減に懲りろよ……まあ早乙女に関しては教えてやる

ただし恵が勝ったらおとなしく諦めろよ？」

ど、どうしてこうなった？ どうしてこうなった!?

ボクが全部悪いんだけど、だけどなんでどうして!?

色々と混乱したけど、とりあえず決闘するって事で話は決まったみたい。

何人かの足音が離れていったから移動するんだと思う。

部屋に入ってくる足音も一人……

「という訳だ早乙女、俺は諦めたからお前も諦めろ

さすがにもう隠れても無意味そうだし、遊城の前に出てもう問い詰めたりしないだろう

お前の為の決闘だ、お前も見ろだろう？」

そりやそうだけど……

「勝手に決めたのつて瑞貴さんでしょ？」

……あ、名前で呼ばない方がいい？」

「呼び方は好きにしろ、遊城や嫌いな奴に呼ばれたくないだけだし」

勝手に決めたとは言うが、あのままだとお前が色々と面倒になっていたんだぞ？」

それを止めたし、お前について話すのは俺がする、かなり楽になると思うのだが？」

「う……そう言われればそうかも……」

ううう……ボクが勝手をしてばっかりだったから逆らえない。

実際、庇ってくれたり助けてくれたりしてくれたのも瑞貴さんだし……

迷惑かけてばっかりのボクにこんなに色々としてくれるから……ど、どうしよお!?

……

……

……

レッド寮近くの森の中、恵さんと遊城さんの決闘が始まろうとしている。

だけど恵さんは瑞貴さんとカードを受け渡しして色々と話してる。どんな話を話してるのかわからないけど、カードも気になるなあ。

対する遊城さんは1人だけデッキを調整してるみたい。

ボクとしては当然恵さんの応援、ちなみに明日香さんはボクの隣で申し訳なさそうな顔して立ってる。

明日香さんがボクの事をバラしたからこうなった感じだから仕方ないかな。

ボクは別に怒ってないけど、恵さんがちよつと怒ってた。

瑞貴さんとしても、恵さんと呼んだのは遊城さんと決闘してほしかったというのもあるみたいけど。

それは元々保険で、できれば遊城さんと話し合いだけで帰ってほしかったみたい。で、それを邪魔しちゃったのが明日香さんだから……恵さんに睨まれて謝ってた。

暫く待つと準備が終わったみたいで瑞貴さんもこっちに来た。

ボクと瑞貴さんと明日香さんの3人で決闘の見学。

やる気満々の遊城さんと、ちよびつと嫌そうな恵さん……なんかごめんさい。

「決闘!」 「……決闘」

「……先行、私

………モンスターをセット、終わり」

「俺のターン、ドロロー！」

魔法カード、融合を発動！

手札のE・HERO スパークマンとE・HERO ネクロダークマンを手札融合！
来い！ E・HERO ダーク・ブライトマン！」

い、いきなり融合召喚!?

攻撃力は2000のモンスター……恵さん、大丈夫かな？

「バトルだ！」

ダーク・ブライトマンで守備モンスターに攻撃！」

恵さんのセットされていたモンスターは背中に三角の何かを背負った亀みたいなモンスター。

ダーク・ブライトマンはジャンプから亀の頭を踏んで亀の中身だけ吹っ飛んだ。

「……………ピラミッド・タートルの効果発動

戦闘で破壊された時、デッキから守備力2000以下のアンデット族を特殊召喚」

「へへ、だけどダーク・ブライトマンには守備モンスターを攻撃した時

そのモンスターの守備力を超えていれば戦闘ダメージを与える貫通効果を持っている！

ピラミッド・タートルの守備力は1400、その差600のダメージだ！」

「……………どうでもいい、龍骨鬼を特殊召喚」

亀の上の三角の中から頭蓋骨みたいなのでできた体、お腹の部分に朱い珠が有る骸骨が出てきた。

攻撃力2400のモンスターを出せるなんて凄……

「攻撃力2400………だけどダーク・ブライトマンの効果発動！」

このモンスターが攻撃した場合、ダメージステップ終了時に守備表示になる！

いくら攻撃力が高くても守備表示ならダメージは受けないぜ！

カードを1枚伏せて、ターンエンドだ！」

攻撃してダメージを与えて、でもダメージを受けないようにして………凄………

恵さんの残りライフは3400、だけどなんだか余裕そうな感じ。

あまりあのモンスターに困っていない？

「……………私、ドロ………」

ゾンビ・マスターを召喚、効果

手札のモンスターを捨てて、墓地のLV4以下のアンデットを蘇生

………手札を捨てる、今捨てたゴブリンゾンビ蘇生」

一気にモンスターが3体が増えた！

しかも攻撃力は2400、1800、1100だから全部守備力1000のダーク・ブ

ライトマンを超えてる！

ゴブリンゾンビでダーク・ブライトマンを倒したら残り2体の攻撃力は4200！
凄い、3ターン目でもう勝てるなんて！

「……龍骨鬼で攻撃」

「え？ 龍骨鬼？」

思わず声に出しちゃったけど、どうして一番攻撃力が高い龍骨鬼で？

「……龍骨鬼は戦闘する相手が戦士族・魔法使い族ならダメーjistテップ終了時に破壊する

E・HEROは大半が戦士族……放置すると危険」

だけど守備力10000のダーク・ブライトマンを攻撃する必要は無いんじゃないの？
だって攻撃力11000のゴブリンゾンビでも倒せるんだし……

それでも龍骨鬼はダーク・ブライトマンを挿んで腹部の朱い珠に吸収……吸収!?

「だが、ダーク・ブライトマンは破壊された時に相手のモンスター1体を破壊する効果がある！

俺は……ゾンビ・マスターを破壊する！」

龍骨鬼の朱い珠からダーク・ブライトマンが頑張って這い出てきた。

ダーク・ブライトマンはゾンビ・マスターに殴りかかって一緒に破壊された。

気のせいか龍骨鬼が残念そうな顔をしてる……

「更に罫カード、ヒーロー・シグナルを発動！」

E・HEROが戦闘で破壊され、墓地へ送られた時にデッキか手札からLV4以下のE・HEROを1体特殊召喚する！

俺はデッキからE・HERO　バブルマンを守備表示で特殊召喚だ！

更にバブルマンの効果発動！　自分の場にバブルマン以外のモンスターが存在しない場合、デッキからカードを2枚ドロローする！」

す、凄い！　バブルマンの守備力は1200、ゴブリンゾンビの攻撃力1100を超えている！

しかもゾンビ・マスターまで破壊して次のターンにまたモンスターを出されるのを防いだ！

ついでにドロローまでして手札が4枚にまで増えた！

恵さんの追撃を防いだ上にドロローまでするなんて、この人本当にオシリスレッドの人なの？

「……1枚伏せて、終わり」

「俺のターンだ、ドロロー！」

俺は魔法カード、融合回収を発動！

墓地の融合の魔法カードと、融合に使用したモンスター1体を手札に加える！

俺はスパークマンと融合を手札に加えるぜ！

そして融合を発動！ 手札のE・HERO クレイマンとスパークマンを融合！

融合召喚！ E・HERO サンダー・ジャイアント！」

攻撃力2400のモンスター……もう龍骨鬼と同じ攻撃力のモンスターなんて！

だけど龍骨鬼を攻撃したらって、相打ちになるから龍骨鬼の効果なんて関係無いんだ

！

「サンダー・ジャイアントの効果発動！

融合召喚に成功した時、元々の攻撃力がサンダー・ジャイアント以下のモンスターを

破壊する！

サンダー・ジャイアントの攻撃力は2400、龍骨鬼の攻撃力も2400！

同じ攻撃力の場合も攻撃力以下だから、龍骨鬼を破壊だ！ ヴエイパー・スパーク

！」

こ、これで残ってるのは攻撃力1100のゴ布林ゾンビだけ！

更に恵さんに大ダメージまで与えられるなんて……

「サンダー・ジャイアントでゴ布林ゾンビに攻撃！」

サンダー・ジャイアントの手から放たれた電撃でゴ布林ゾンビが破壊される。

恵さんが1300のダメージで、残りライフは2100……もう半分近くまで減っちゃった！

「……ゴブリンゾンビの効果、場から墓地へ送られた場合

デッキから守備力1200以下のアンデットを1枚手札へ……ゴースト姫―パンプリンセス―を手札へ」

「俺はこれでターンエンドだ！」

「……私、ドロ―

手札からスカル・コンダクターを捨てる、効果発動

手札から攻撃力合計2000になるように2体までアンデット族を特殊召喚する

攻撃力1100のゴブリンゾンビ、攻撃力900のゴースト姫―パンプリンセス―

……両方守備表示

……このまま終わり」

恵さんが防戦一方なんて、遊城さんってやっぱり強いんだ。

だ、大丈夫かな？　なんだか心配になってきた。

「俺のターン、ドロ―！

魔法カード、融合を発動！

手札のE・HERO　バーストレイと場のバブルマンを融合！

E・HERO スチーム・ヒーラーを融合召喚だ！」

ちよっ！ 3ターン連続で融合!?

遊城さん融合好き過ぎじゃない!?

「いくぜ、バトルフェイズだ！」

スチーム・ヒーラーでゴ布林ゾンビに攻撃！」

スチーム・ヒーラーは走り出してゴ布林ゾンビに向かって……その大きな足でキッ

ク！

ゴ布林ゾンビは恵さんにシュートされて破壊された。

「……ゴ布林ゾンビの効果、地獄の門番イル・ブラッドを手札へ」

「スチーム・ヒーラーの効果も発動だ！」

戦闘で破壊したモンスターの元々の攻撃力分だけライフを回復する！

破壊したゴ布林ゾンビの攻撃力は1100、俺のライフは1100回復して510

0だ！

更にサンダー・ジャイアントでゴースト姫に攻撃！」

サンダー・ジャイアントの電撃で上手に焼かれた南瓜。

けどなんだか場に残ってるけど、どうして？

「……ゴースト姫はモンスターゾーンで破壊された時、永続魔法として場に残る」

「なんかそいつ、確かジュンコ達との決闘でも出てたよな？」

効果を使う前に手札に戻っちゃったけど、どんな効果なんだ？」

「……永続魔法として場に存在している間、お互いのスタンバイフェイズ時にパンプキ
ンカウンターを1つ乗せる

相手モンスターの攻撃力・守備力はパンプキンカウンターの数×100低下する」

「な、なにー!?!」

つまり時間が過ぎれば過ぎる程、恵さんが有利になっていくって事？

ライフは遊城さんが5100、恵さんが2100と3000もの大差。

場も遊城さんは攻撃力2400のサンダー・ジャイアントと攻撃力1800のスチ
ム・ヒーラーの2体。

対する恵さんは伏せカードが1枚とゴースト姫が1枚……場の差も大きい。

「そういう効果だったのか、ターンエンドだー！」

「……私、ドロー」

スタンバイフェイズ、パンプキンカウンターが1つ乗る

……魔法カード、悪夢再びを発動

墓地の守備力0の闇属性2体を手札へ……ゾンビ・マスターとスカル・コンダクター
を手札へ

ゾンビ・マスターを召喚、手札のモンスターを捨てる……ピラミッド・タートルを守備表示で特殊召喚

「……ゾンビ・マスター、スチーム・ヒーラーに攻撃」

ゾンビ・マスターはゴースト姫の南瓜をスチーム・ヒーラーにシュート！

スチーム・ヒーラーは掴んで受け止めるけど、ハンドだから爆発して破壊された。ちなみに南瓜は元の場所に転がって戻ってきた……サッカー好きなの？

とにかく、ゴースト姫の効果で遊城さんのモンスターの攻撃力は100下がっていた。

ゾンビ・マスターの攻撃力は1800、スチーム・ヒーラーの攻撃力は1700になっていたから勝ち！

やつと遊城さんにダメージだ、残りライフが5000……まだまだ多い！

「……終わり」

「へへ、まだまだだ！俺のターン、ドロー！」

魔法カード、強欲な壺を発動！デッキから更に2枚ドロウ！

……よし！魔法カード、融合回収を発動！

墓地の融合とバーストレディを手札に加える！」

またあ!?

「魔法カード、融合を発動だ！」

手札のE・HERO フェザーマンとバーストレディを融合！

マイフェイバリットヒーロー！ E・HERO フレイム・ウイングマン！」

赤と緑と黒の体、白い翼を持ったモンスター……攻撃力は2100！

なんだけど、ゴースト姫にパンプキンカウンターが2つ乗ってるから攻撃力は1900だね。

同じようにサンダー・ジャイアントの攻撃力は2200。

というか……4ターン連続で融合って何？

「いくぜー！ フレイム・ウイングマンでゾンビ・マスターに攻撃だ！」

いっけえ！ フレイム・シュート！」

風属性なのに炎の攻撃を放ってゾンビ・マスターを火葬。

黒焦げになってぼろぼろと崩れ落ちたゾンビ・マスター、攻撃力差は1000だから100のダメージだね。

「フレイム・ウイングマンの効果発動！」

戦闘で破壊したモンスターの攻撃力分のダメージを相手に与える！」

って事はゾンビ・マスターの攻撃力は1800だから……1800のダメージ!?

フレイム・ウイングマンの腕から放たれる炎で燃やされる恵さん、だけど平気そうな

顔をしてる。

さっきの1000のダメージと合わせて残りライフが2000なんだけど……本当に大丈夫なの!?

「そのままサンダー・ジャイアントでピラミッド・タートルに攻撃だ!」

また電撃で亀の部分が破壊されて、三角の場所が残ってる。

今度は何が出てくるのかな?

「……酒呑童子を特殊召喚」

攻撃力1500の鬼みたいなモンスター。

そんなモンスターじゃ勝てないのに……龍骨鬼はもう無いの!?

「へへへ、どーだ! カードを1枚伏せてターンエンドだ!」

「……………ドロー、パンプキンカウンターが3つになる

酒呑童子の効果、墓地のアンデットを2体除外してドローする

スカル・コンダクターとピラミッド・タートルを除外、ドロー

魔法カード、手札抹殺を発動

お互いに手札を全て捨てて、捨てた枚数だけドロー」

遊城さんは1枚、恵さんは3枚の手札が交換された。

アンデット族だから墓地にモンスターが多い方がいいのかな?

「……魔法カード、悪夢再び、墓地の守備力0の閻属性……ゾンビ・マスター2体を手札へ」

「げ……」

あれ？ 確か捨てたモンスターも復活できるんだよね？

つて事は……ゾンビ・マスターを出して、ゾンビ・マスターを捨てて復活して、更に効果つて？

それは凄く強い効果なんじゃ……あ、でもフレイム・ウィングマンと相討ちはできるけどサンダー・ジャイアントには勝てないか。

「……魔法カード、生者の書―禁断の呪術―を発動

自分の墓地のアンデットを蘇生、相手の墓地から除外……地獄の門番イル・ブラッドを蘇生、ネクロダークマンを除外」

「うぐ、ネクロダークマンが除外されちまったか……」

「……イル・ブラッドを再度召喚、効果

手札か墓地からアンデットを蘇生……手札のゾンビ・マスターを特殊召喚

ゾンビ・マスターの効果、モンスターを捨ててゴブリンゾンビを蘇生……守備表示

……酒呑童子も守備表示にする」

あれ？ どうして守備表示に？

「……ゾンビ・マスター、フレイム・ウイングマンに攻撃」

ゾンビ・マスターがまた南瓜を蹴っ飛ばす。

フレイム・ウイングマンに直撃するけど、破壊される前に炎で南瓜をゾンビ・マスターに吹っ飛ばす。

フレイム・ウイングマンは破壊されて、ゾンビ・マスターに南瓜が直撃して破壊……相討ちだ。

「……イル・ブラッド、サンダー・ジャイアントに攻撃」

足の鉄球を蹴っ飛ばしてサンダー・ジャイアントに直撃、サンダー・ジャイアントは倒される前に電撃を鉄球に流す。

鉄球は鎖と繋がってるからそのままイル・ブラッドにも電撃が届いて相討ち……2体連続で相討ちって凄い！

「……ターンエンド」

次のターンでイル・ブラッドを使えたと思うけど、どうして相討ちなんてしたんだらう？

別にこのターンでどうしても倒さないといけないようなモンスターじゃないよね？

「俺のフレイム・ウイングマンとサンダー・ジャイアントが……俺のターン、ドロー！」

魔法カード、ホープ・オブ・ファイフスを発動！

自分の墓地のE・HEROを5体選択、そのモンスターをデッキに戻してシャッフルして2枚ドロローするカードだ!

俺は墓地のフレイム・ウイングマン、ダーク・ブライトマン、スチーム・ヒーラー、サnder・ジャイアント、バブルマンをデッキに戻す!

そしてシャッフルして……2枚ドロロー!」

なんでだろう、4ターン連続で融合しているはずなのに手札が3枚もある。融合って、そんなに手札が減らないモノだっけ?

「よっしゃあ! 魔法カード、融合を発動!

手札のE・HERO　ワイルドマンとE・HERO　エッジマンを融合!

E・HERO　ワイルドジャーマンを融合召喚だ!」

なんで!?　なんで5ターン連続で融合なんてできるの!?

ボクの常識がおかしいの!?　どうなってるの!?　どういう事なの!?

そして明日香さんも驚いてるけど、瑞貴さんは平然とした顔ってなんで!? と、ともかく攻撃力2600のモンスターを出すなんて凄い。

一応ゴースト姫の効果で攻撃力は400ポイントダウンしてるけど、まだ攻撃力2200もある!

「ワイルドジャーマンは相手モンスター全てに1回ずつ攻撃できる!

「ワイルドジャギーマンで酒呑童子に攻撃だ！ インフエニティ・エッジ・スライサー！」

ワイルドジャギーマンは背中に背負った大剣で酒呑童子を真つ二つに……

あわわわわ……もし酒呑童子で攻撃していたらこの攻撃で終わってた！

「よし！ そのままゴブリンゾンビにも攻撃！」

「……効果、馬頭鬼を手札へ」

これで恵さんの場合は全滅、ライフも残り200だから絶体絶命のピンチ！

なんだけど、恵さんって本当に全然慌てないなあ。

「これでターンエンドだ！」

「……………私、ドロロー、パンプキンカウンターはこれで5個になった

……………うん、もう……………終わらせていい？」

「終わらせて？ どういう意味だ？」

「……………伏せていた魔法カード、龍の鏡を発動

墓地の融合素材を除外、ドラゴン族の融合モンスターを融合召喚するカード

アンデット族、ゴブリンゾンビ2体を除外して融合……融合召喚、冥界龍 ドラゴネ

クロ」

「げえ！ そいつはジュンコ達との決闘で出てきた！」

アンデット族2体で融合するモンスター!?

そんなモンスターがいるなんて……しかも攻撃力は3000!

遊城さんのワイルドジャギーマンの攻撃力は2100まで下がってるからこれは

……

「……墓地の馬頭鬼の効果発動

このカードを除外して、墓地のアンデットを蘇生させる……馬頭鬼を除外してイル・ブラッドを蘇生

……イル・ブラッドを再度召喚する、そして効果発動、ゾンビ・マスターを蘇生

ゾンビ・マスターの効果、手札のモンスターを捨てて、ゾンビ・マスターを蘇生

2体目も発動、モンスターを捨てて……ポーンクラッシャーを蘇生、効果

アンデット族の効果で蘇生した場合、相手の場の魔法・罠カードを1枚破壊する

……その、伏せカードを破壊

「ヒーロースピリッツが……」

伏せカードも破壊された、これで遊城さんを守るカードはそのモンスターだけ!

恵さんには攻撃力3000のドラゴネクロ、攻撃力2100のイル・ブラッド

攻撃力1800のゾンビ・マスターが2体に、攻撃力1600のポーンクラッシャー

!

ドラゴネクロでワイルドジャーマンに攻撃して900のダメージを与えられる。残りのモンスターの攻撃力の合計は7300! 残りライフ5000の遊城さんのライフを削りきれぬ!

「……………もつと出せるけど、出さないで置いてあげる……………嬉しい?」

……………でも、慈悲は無い、ドラゴネクロでワイルドジャーマンに攻撃!」

ワイルドジャーマンを食べてしまうドラゴネクロ……………そして吐き出した!?

あれ? 破壊しないの? ってなんかワイルドジャーマンの攻撃力が0になつてゐる!?

「……………ドラゴネクロの攻撃では相手モンスターを破壊できない

ダメージステップ終了時に戦闘したモンスターの攻撃力は0になる!」

という事は次の攻撃って直接攻撃と同じって事!?

だけど戦闘で破壊できないのってメリット有るの?」

「……………それじゃあ、バイバイ?」

イル・ブラッドでワイルドジャーマンに攻撃!」

足の鉄球を振り回して、上に放り投げて……………ワイルドジャーマンの脳天直撃!

そしてふらふらとしてそのまま倒れて破壊された。

「ワイルドジャーマン……………」

「……………さ よう な ら？」
「うわあああああ！」

残りのモンスター達が遊城さんに襲いかかった。
遊城さんの残りライフは0、恵さんが勝った！

あ、恵さんが遊城さんに近付いて……

「……………次は本気を出せるぐらいに強くなって……もつと頑張つてね？」

トドメの一言を……遊城さんが凄いいシヨックを受けてるよ!?

恵さんが酷い事言ったのに瑞貴さんは気にしてない顔してる!?

明日香さんは……あ、どうしようかって顔をして困ってる。

よかった、ボクだけが変なのかと思っちゃった。

「あの、恵……ちよつと言い過ぎじゃない？」

「……………別に？」

「遊城の性格なら暫くすれば戻ると思うが？」

まあ、もし戻らなかつたら手を打つ、気にならないわけじゃないがさつさと離れるぞ
すぐに正気に戻って口煩く言われる可能性も有るんだ、早々に移動しておこう」

遊城さんは気になったけど、瑞貴さんに促されてボクと明日香さんは移動する。

恵さんはちよつと満足そうな顔をして着いて来た。

遊城さん、大丈夫かな……瑞貴さんは手を打つって言つてたから多分大丈夫だと思うけど。

その後、明日香さんは人に呼ばれたって言つて離れていった。

瑞貴さんは今日はもう部屋に戻るって、初日だけって言つてたから当たり前かな？

ボクとしても、瑞貴さんに慣れてきたから多分もう大丈夫だと思うし。

ただ、恵さんも瑞貴さんの部屋に泊まるって言つて瑞貴さんが困つてた。

ボクが居るから恵さんも一緒なのは助かるみたいなんだけど、色々ダメだつて。

残念そうにしてる恵さんだけど、ボクとしてはできれば他に誰かが居てくれた方が嬉しい。

そう伝えたら凄く難しい顔をして、苦渋の選択をしたみたいに許可してくれた！

ボクが一番上で、恵さんが真ん中、一番下が瑞貴さんだった。

ボクが上つていうのに違和感を感じただけで、瑞貴さんは上が嫌なんだつて。

そんな感じでボクの2日目が終わった……後5日、先は長いなあ。

17話【恋する乙女↓恋する乙女②】

ボクがデュエル・アカデミアに来て3日目。

今日も含めて残り5日、まだまだ終わりまでは長い。

今まで1週間なんてすぐだと思ってたけど、1日の密度が濃いから凄く長く感じる。

授業はやっぱ難しい、瑞貴さんの席が近くて色々と教えてくれて助かってる。

でも帰ったらきつとまた勉強なんだろうなあ……大目に見てくれないかな？ 無理か。

ちなみに遊城さんも来てたけど、なんだかボーっとしてる、大丈夫かな？

お昼休み、明日香さんに誘われてドローパーンっていうのを買いに来た。

お金は瑞貴さんが出してくれた、明日香さんの分も……明日香さんとういう関係なんだろう？

でも瑞貴さんは仕方ないって感じだったから、もしかしたら何か瑞貴さんに負い目とか持っているのかな？

ちなみに瑞貴さんは恵さんと一緒に食堂に行くって、気のせいかな恵さんも上機嫌に見えた。

そういえば赤茶色のギザギザの髪をした女生徒が瑞貴さんに何か質問してたっけ。なんだか心配しているような、怒っているような感じだった気がする。

明日香さんに訊いてみると、枕田ジュンコさんって名前だった。

でも瑞貴さんにあんな態度をする理由はわからないみたい。

午後の体育の授業は見学って言われた。

どうしてかわからないけど、瑞貴さんからそう体育の鮎川先生に伝えられている。

ボクは男子扱いだけど、そこまで体力とか無いし着替えもできないから凄く助かった。

でも体育をしているところを見ると、瑞貴さんが他の授業と違ってやる気が感じられない、体育嫌い？

そして遊城さんは上の空、動きが雑だって周りの人が心配してた。

今日の授業はそんな感じ、放課後は瑞貴さんと一緒に部屋に戻る。

もう昨日みたいな行動はしないし、1人にもならないように気をつける。

ところで恵さん、当たり前のように一緒に居るけど、瑞貴さんの部屋までまた来るの？

部屋に戻ると瑞貴さんは早速カードをやり始める。

恵さんは少し離れた場所で座って瑞貴さんをじーっと眺めてる。

なんだかこれがこの2人の日常って感じ、凄く自然だった。

そういうえば瑞貴さんってどんなデッキを使うのかな？

ライフ差が29900で20000以上も回復して勝つデッキなんて凄く興味が有る。

つつい横から瑞貴さんの持つてるカードを覗こうとするとデコピンをされた……ちよつと痛い。

「無断で見るな、見たいのなら一言でも言ってからにしろ

お前は昨日のカイザーの件での話をしたのも忘れたのか？」

「ご、ごめんなさい……」

えと、それで見えていい？」

「断る、今からお前と決闘する時用のデッキを作るのでな」

「なんで!？」

「理由はともかく、一応学園に入れる程度の実力は有るんだろう？」

少し実力を測っておこうと思つてな……手加減はしてやるからすぐに負けるなんて無いだろう？」

「う……」

正直、明日香さんに聞いたライフ差を覆すような人を相手に勝てる自信なんて無い。

頑張るけどだけどボクだって決闘者なんだ、最初から負ける気なんて無いよ！

「いくら瑞貴さんが強かったってボクは負けないよ！」

瑞貴さんに恋する乙女は強いんだって、教えてあげるんだから！」

「ふむ……とりあえずお前はアホだという事はわかった」

「なんで!？」

今の会話でどうしてそんな結論に!？」

はっ! まさか恋する乙女だからって強いとは限らないって言いたいの？

むう……そんな事無いんだから! ボクの強さを思い知らせてやる!

「……………ふう」

恵さん、なんでそこで溜め息を吐くの？

ボク何か変な事言ったつもりは無いんだけど？

暫くして、森の中に移動して決闘する事になった。

ボクの正体の事を考えて人目に着かない場所でするんだって。

森の少し深い場所まで移動、目の前には瑞貴さん……勝負だ!

「ちゃんと手加減してやるから、すぐに終わるなよ?」

「バカにしないで! ボクだって仮にもこの生徒になるぐらいなんだ!」

「決闘!」……ふう、決闘」

「ボクの先行！」

恋する乙女を召喚！

ボクはこれでターンエンドだ！」

どう来るのかな？

「……俺のターン、ドロー」

くノ一ウォリアーを召喚、恋する乙女に攻撃」

攻撃力1800の忍者の女の子……ちよつと強いけど、耐えられる！」

「恋する乙女は攻撃表示の時、戦闘では破壊されない！」

そして恋する乙女に攻撃したモンスターに乙女カウンターを1つ乗せる！」

恋する乙女の攻撃力は400、1400のダメージだけど大丈夫。

ボクのライフは2600残ってるし、あのモンスターを……

「ふう……カードを1枚伏せて、ターンエンドだ」

「ボクのターン、ドロー！」

装備魔法、キューピッド・キスを恋する乙女に装備させるよ！

このカードを装備したモンスターが乙女カウンターを乗せたモンスターに攻撃して

戦闘ダメージを受けた時

その乙女カウンターを乗せたモンスターのコントロールをボクは得るんだ！」

このままくノ一ウオリアーに攻撃！」

恋する乙女の攻撃でボクはまた1400のダメージを受けて、残りライフ1200。結構減っちゃったけど、これでこのモンスターのコントロールはボクのモノ！

「キューピッド・キスの効果発動！」

くノ一ウオリアーのコントロールはボクがもらうよ！」

「別に欲しければくれてやる

ただし、くノ一ウオリアーの効果が発動されるがな」

くノ一ウオリアーの効果？

「このモンスターのコントロールが移った時、コントロールの手札を1枚ランダムに捨てる

ここで言うコントロールはお前だ、では手札を捨ててもらおうか？」

「な、な、なあ……なんでそんなモンスターがデッキに入ってるの!？」

ピンポイント過ぎると思うんだけど!？」

「お前が自分のデッキを俺に教えてくれたからな

じゃあ次は罠カード、トロイボムを発動する」

今度は何!？」

「相手のカードの効果で自分の場のモンスターのコントロールが相手に移った時に発動

できる

そのコントロールが移ったモンスター体を破壊し、破壊したモンスターの攻撃力分のダメージを与える」

え？ え？ ええ？

くノ一ウオリアーが忍者っぽいポーズを取ったと思ったら爆発したあ!?

「うぐううう……」

1800のダメージで、ボクのライフが0に……

「はい終わり、すぐ終わると思っていたがくノ一ウオリアーとトロイボムだけで終わるとはな

もう少し頑張れると思ったんだが……恋する乙女は強くなかったようだな」

そんな、なんでこんな事に……

「とりあえず部屋に戻るか、詳しい事はちゃんと教えてやる」

唾然としているボクを恵さんが引っ張っていつてくれた。

もう何がなんだかよくわからなかった。

……

……

……

部屋に戻っても暫くボーっとしてた。

瑞貴さんは何も言わず、恵さんも黙ったままだった。

慰めたりも無かったし、何も話してくれない。

だけどそろそろ正気に戻らないと……

「……あの、詳しい事ってなんですか？」

「もういいのかわ？」

「はい、それよりも……」

「そうだな、では話そうか」

簡単に言うと、ボクのデツキを対策したアンチ・メタデツキを使ったって言われた。

ボクが恋する乙女の強さをとか、そんな事ばかり言っているから使用モンスターは恋する乙女だと推測できたって。

そして恋する乙女とキューピッド・キスの効果でコントロールを奪うタイプだつていうのも……

だからコントロールが変更された時に発動する効果のカードを大量に入れたデツキだって、中身を見せてもらっただけで酷い。

コントロールの変更がされない盲信ゴブリン、不意打ち又佐、ホルスの黒炎竜LV4、ボタニカル・ライオ。

コントロールが変更された時に効果を発動するくノ一ウオリアー、反目の従者、トロイボム。

コントロールを取り戻すレスキュー・ウオリアー、所有者の刻印、洗脳解除。
デメリット効果を持つ超魔神イド、味方殺しの女騎士。

すぐに自分から破壊されてしまうプラズマ・ボール、疫病狼、カラテマン。

その他似たようなカードやモンスターばかり……なんか適当にそんなモンスターを突っ込んだだけって感じのデッキだった。

手加減されているというのがよくわかるデッキだった。

こんなデッキに負けたと思うと、自分が情けない！

「というかお前、ライフ回復系カードはデッキに入れてるのか？」

「え？　なんで？」

「……………なんでって、お前……ちよつとおい？」

ど、どうしたんだろう？

なんだか凄く怖いんだけど……

「お前な、ちよつとデッキを見せてみ？」

俺はお前のデッキ構築が心から意味不明なんだ」

凄く失礼だと思うけど、負けたしデッキも知られてるから見せた。

ボクのデッキを見て、瑞貴さんは凄く難しい顔をして……なんで？

「……おい恵、ちよつと」

恵さんも呼んで一緒にボクのデッキを見てる。

なんだかちよつと恥ずかしい。

「どう思う？」

「……どうやって勝つの？」

「わからん、これ攻撃力2400以上のモンスターが出てきたら奪う前に終わるよな？」

「……恋する乙女が破壊されたら何もできないんじゃないか？」

「俺の今回のデッキ、対策はしたがしなくても余裕に勝てる程度なんじゃないか？」

「……逆に、どうやって負けるの？」

「うーん……これを使いこなすのは難しいんじゃないか？」

「……どうやって使うのかもよくわからない」

「2人共、本人の前で堂々と内緒話でもなく普通の声で話すってどうなの？」

隠れて話すとかこそ話すとか全くしていない！

ボクの目の前で普通に当たり前みたいに話すって何!?

「いや、あまりにもショッキングなデッキだな」

俺もお遊びデッキは作るが、ここまで酷いデッキは作った事無いな」

「そこまで言わなくてもいいじゃない！」

「……事実」

「ひ、酷い……」

「なんだか泣きそう……」

「さて、では恋する乙女で本当に強いデッキを作るか」

「へ？」

「……………ぱちぱちぱち」

「声だけで拍手!？」

「恵さんって意外とおちやめ？」

「ではちよつとした授業を始める」

「最初に恋する乙女の効果を改めて把握しておこう」

「このモンスターが攻撃表示の時、戦闘では破壊されないという戦闘耐性」

「そしてモンスターが攻撃されたダメージ計算後に乙女カウンターを1つ乗せる効果
だな」

「続いてサポートカードである装備魔法カード、キューピッド・キス」

「このカードを装備しているモンスターが乙女カウンターに攻撃し、自身が戦闘ダメージを受けた時に効果発動」

戦闘した乙女カウンターが乗っているモンスターのコントロールを得る」

「うん、そうだね」

「このコンボには多くの問題が有る

1つ、キューピッド・キスの効果で相手モンスターを奪うには戦闘ダメージを受けなければならぬ

これにより、ダメージを0にするようなカードを使用できないのでライフを大量に失ってしまう

2つ、恋する乙女は攻撃力も守備力も低いモンスター、しかも攻撃表示でなければ戦闘耐性は得られない

そしてキューピッド・キスを装備しなければただの壁、悪く言えばサンドバッグになるだけだ

3つ、そもそも攻撃されなければ乙女カウンターを乗せられない、攻撃されなければ何もできない

例えば相手が直接攻撃モンスターなら乙女カウンターを乗せる事もできない」

「な、なるほど……」

「これぐらいは理解しておけよ……よくそれで今までやっていけたな」

なんだかそう言われると、自分がどれだけ運が良かったのかと思わされる。

ちよつとデッキを改造した方がいいかなあ？

「言いたい事はもつと大量に有るが……まあいいか

ではデッキ改造を始めよう」

「え？ 手伝つてくれるの？」

「ああ、暇潰しにもなるしな」

「ひ、暇潰し……」

凄く複雑な気持ちなんだけど……でも手伝つてくれるんだつたらいいかな？

なんか色々教えてくれるみたいだし。

「んじゃあちよつと色々考えるから、その間に……」

瑞貴さんが紙に何か色々書いてる。

時々考えるような仕草をしたり、なんか計算しているみたいだったり。

それを5枚ぐらい紙に書いていた。

「こんなものかな？」

詰め決闘だ、少し詰め決闘だがルールが違うのも有るがな

今から俺は恋する乙女を使った仮デッキを作る

それまでに全問クリアするように、できなかつたら罰ゲームな」

「どうしてそうなるの!？」

「クリアできたならご褒美としてどんな手段を使ってでもカイザーを呼び出して会わせてやるぞ

ちなみに罰ゲームは相性的な意味でお前では絶対に勝てないであろう相手を用意してやるから、そいつと決闘な」

「ご褒美は嬉しいのに罰ゲームが酷過ぎる!？」

ボクに負ける為に決闘しろって、いくらなんでも酷過ぎると思うんだけど!」

「万が一、そいつに勝てたらご褒美と同じ事をしてやるから安心しろ

まあ……正直勝てるなんて欠片も思わんがな」

そこまで言われたら絶対に勝ってみせる!

だけどその前に、詰め決闘だね。

瑞貴さんに渡された紙と、詰め決闘に使うカードを一緒に渡された。

各問題で使用されるカード、これが無いと効果とかわからないしね。

「では恵、早乙女の監督を任せる」

「……了解、頑張って」

恵さんの頑張ってって言葉がどつちに對して言っているのかよくわからなかった。

恵さんは紙とカードを見て、カードを定位置に並べていく。

ボクは絶対にこの問題をクリアしてみせる!

問題の回答は全部の問題を見てから、その後にしようつと。

最初に1問目から5問目まで全部確認する。

5問目の問題を見終わったら1問目から順番に回答していくよ！

えーつと、1問目は……

相手の場には攻撃表示の攻撃力2500のブラック・マジシャンが1体だけ。

そのブラック・マジシャンには乙女カウンターが乗っている。

自分の場には攻撃表示のキューピッド・キスを装備した恋する乙女と伏せカードが1枚だけ。

自分のライフは100、相手のライフは2500の状況でこのターンで勝利せよだつて。

お互いに手札とデッキは無いからこの場だけで勝たないといけないんだ……

これってボクの戦い方を使った詰め決闘だよな？

もしかして、瑞貴さんが今作ってる仮デッキってこんな状況で使えるようにしているのかな？

それは後で確認すればいいか、そういえばボクの伏せカードは……体力増強剤スパーZってカードだった。

効果は自分が2000以上の戦闘ダメージを受ける場合、ダメージ計算時に発動でき、戦闘ダメージを受ける前にライフを4000も回復するカード。

恋する乙女の攻撃力は400、攻撃力2500のブラック・マジシャンとの攻撃力差は2100か……

2問目は……

相手のターンのドローフェイズから開始する？　そういえば普通の詰め決闘じゃないのも有るんだっけ？

詰め決闘って自分の1ターンだけで勝利するのがルールだから、相手のターンは普通無いもんね。

次の自分のターンで勝てばいいんだよね？　相手からの攻撃に対する対処方法かな？

相手の場には攻撃表示の攻撃力5000のF・G・Dが2体、乙女カウンターは乗っていない状態で存在している。

相手のデッキはこのターンにドローするカード1枚、大嵐……大嵐って場の魔法・罠カードを全て破壊するカードだよな？

相手の場にカードは1枚も無いし、これなら普通発動するよね。

自分の場にモンスターは攻撃表示の恋する乙女が1体だけ、伏せカードはバトルマニア、レインボー・ライフの2枚。

バトルマニアはスタンバイフェイズ時に発動できて、相手モンスターは必ず攻撃しなければならぬカード。

レインボー・ライフは手札を1枚捨てて発動して、発動ターンに自分が受けるダメージは全て回復になるカード。

手札のカードはダブル・アタック、閃光の双剣トライズ、ジュラゲド、キューピッド・キスの4枚。

ダブル・アタックは手札のモンスターを1枚捨てて、自分の場の捨てたモンスターよりLVの低いモンスター1体が2回攻撃できるカード。

閃光の双剣トライズは手札を1枚捨てて装備させられる装備カード、装備モンスターの攻撃力・守備力が500ポイントダウンして2回攻撃できるようになる。

ジュラゲドは攻撃力1700のモンスターで2つの効果を持っている。

1つ目は自分か相手のバトルステップに特殊召喚できて、ライフを1000回復する効果。

2つ目はこのカードをリリースして、次のターン終了時まで自分の場のモンスター1体の攻撃力を1000ポイントアップする効果。

それとデツキのカードはキューピッド・キスの1枚だけ。

ライフは自分が1000で相手が12000……酷いライフ差で危険な状況だ。

3問目はどんなのかな……あ、今度は普通の自分のターンだけで勝つタイプだ。

相手の場には全員攻撃表示でキューピッド・キスとハッピー・マリッジを装備した恋する乙女が2体と奪われたシャインエンジェルが2体、それとフィールド魔法の天空の聖域。

ハッピー・マリッジは自分の場に元々が相手のモンスターが自分の場に存在している時に発動できるカードだ。

装備モンスターは元々が相手モンスターの攻撃力分だけ装備モンスターの攻撃力がアップする。

シャインエンジェルは攻撃力1400のモンスターで、戦闘で破壊された時にデツキから攻撃力1500以下の光属性モンスターを攻撃表示で特殊召喚できるモンスター。

そのシャインエンジェルが2体だから、ハッピー・マリッジを装備した恋する乙女の攻撃力は2800ポイントアップして3200になってる。

フィールド魔法の天空の聖域は天使族モンスターは戦闘ダメージを受けない効果、シャインエンジェルは天使族モンスターだから戦闘で破壊してもダメージを与えられ

ない。

自分の場には攻撃表示のシャインエンジェルと伏せカードが2枚、拷問車輪が2枚発動されている。

拷問車輪は相手の場のモンスター1体を選択して、そのモンスターの攻撃を封じて、更に自分のスタンバイフェイズ時に相手に500ポイントのダメージを与えるカード。

伏せカードは洗脳解除と火霊術―「紅」っていう、どっちも罠カードだった。

洗脳解除はコントロールが変更されている全てのモンスターを持ち主の場に戻すカード。

火霊術―「紅」は自分の場の炎属性モンスター1体をリリースして、相手にリリースしたモンスターの元々の攻撃力分のダメージを与えるカード。

手札のカードは溶岩魔神ラヴァ・ゴーレムの1枚だけ。

通常召喚できないモンスターで、相手の場のモンスター2体をリリースして相手の場に特殊召喚するモンスター。

しかも特殊召喚したターンは通常召喚できない……相手の場に出すモンスターなんて変なモンスターだ。

えっと、それでこのカードのコントローラーは自分のスタンバイフェイズ毎に1000ポイントのダメージを受ける攻撃力3000のモンスター。

それとデッキのカードは3枚、エレメント・ヴァルキリーっていう攻撃力1500の光属性モンスターだった。

場に炎属性が存在すると攻撃力が500ポイントアップ、水属性が存在するとこのカードのコントロールを変更できない効果を得るって変わったモンスター。

自分のライフは100、相手のライフは10000だね。

多分だけど、これってボクが相手になった時、相手の立場になった場合の状況だよね？

でも、恋する乙女で2体もモンスターを奪ってにおいてライフが10000も残ってるって凄いなあ。

問題4問目

相手の場には攻撃表示の攻撃力5000のF・G・Dと攻撃力1200のネオアクア・マドールの2体。

どっちのモンスターにも乙女カウンターが乗っている状態。

伏せカードとかは無いし手札も無いから簡単そうかな？

自分の場には攻撃表示の恋する乙女、カタパルト・タートル、メガキャノン・ソルジャー、聖刻龍―ネフテドラゴンの4体。

魔法・罨カードは永続魔法のエクトプラズマーと、恋する乙女が相変わらずキューピッド・キスを装備しているだけ。

エクトプラズマーはお互いのエンドフェイズ時にターンプレイヤーは自分の場のモンスターを1体リリースする。

リリースしたモンスターの元々の攻撃力の半分のダメージを相手に与えるカードだ。

カタパルト・タートルは1ターンに1度、自分の場のモンスター1体をリリースして、そのモンスターの攻撃力の半分のダメージを相手に与えるモンスター。

メガキャンオン・ソルジャーは自分の場のモンスター2体をリリースして、相手に1500ポイントのダメージを与えるモンスター。

聖刻龍―ネフテドラゴンは場の聖刻モンスターをリリースして特殊召喚できる効果。

1ターンに1度、自身以外の手札か場の聖刻モンスターをリリースして相手の場のカードを1枚破壊できる効果。

自身がリリースされた時、自分の手札・デッキ・墓地からドラゴン族通常モンスター1体を攻撃力・守備力を0にして特殊召喚する効果。

伏せカードは無いけど、手札には神秘の中華なべ、ダブル・アタック、キャンオン・ソルジャー、聖刻龍―ドラゴンゲイヴの4枚。

神秘の中華なべは自分の場のモンスター1体をリリースして、そのモンスターの元々

の攻撃力か守備力のどちらか分のライフを回復する。

キャノン・ソルジャーは自分の場のモンスター1体をリリースして、相手に500ポイントのダメージを与えるモンスター。

聖刻龍—ドラゴンゲイヴは戦闘で相手モンスターを破壊して墓地へ送った時、手札・デッキ・墓地からドラゴン族通常モンスター1体を攻撃力・守備力を0にして特殊召喚する効果。

自身がリリースされた時、自分の手札・デッキ・墓地から聖刻の通常モンスター1体を特殊召喚する効果。

最後に自分のデッキには攻撃力・守備力が0の通常モンスターである神龍の聖刻印が1体だけ。

自分のライフは2500、相手のライフは……17000!?

ちよ、ちよっと相手のライフが多すぎないかな？

今回の自分のカードを考えると、モンスターをリリースする効果が多いみたい。

最後の5問目……

相手のモンスターはお馴染みって感じのF・G・Dが3体……とうとう3体が出てきた。

ただ、乙女カウンターが乗っているF・G・Dは1体しかない？ どうやるんだろう？

伏せカードとかは無いから、あまり難しく感じないかも。

自分の場のモンスターは恋する乙女、軍隊ピラニアの2体。

軍隊ピラニアはこのカードが相手に与える直接攻撃のダメージが倍になるって効果。

恋する乙女にはキューピッド・キス、軍隊ピラニアにはハッピー・マリツジが装備されてきた。

ハッピー・マリツジを発動するには元々相手のモンスターが自分の場に存在しないと使えないけど……前のターンに発動したのかな？

魔法・罠カードはマジシャンズ・サークル、デイメンション・マジック、エネミーコントロールと3枚の伏せカードと装備されている装備魔法が2枚。

マジシャンズ・サークルは魔法使い族の攻撃宣言時、お互いのデッキから攻撃力2000以下の魔法使い族モンスターを1体、攻撃表示で特殊召喚する。

恋する乙女は魔法使い族モンスターだから攻撃宣言すればこのカードを発動できる。

デイメンション・マジックは自分の場に魔法使い族モンスターが存在している時、自分の場のモンスター1体をリリースする。

そして手札から魔法使い族モンスターを特殊召喚、その後に相手の場のモンスター1

体を破壊する事もできる。

恋する乙女は魔法使い族モンスターだからこのカードも発動できる。

エネミーコントロールは相手の場のモンスター体の表示形式を変更する効果。

または自分の場のモンスター体をリリースして、相手のモンスター体のコントロールを得る効果。

手札のカードはミュータント・ハイブレイン、エレクトリック・ワーム、インフォーマー・スパイダーの3枚。

ミュータント・ハイブレインは相手の場のモンスターが2体以上存在している時に攻撃宣言すると効果を発動。

相手モンスター体のコントロールをバトルフェイズ終了時まで奪う。

その奪ったモンスターは直接攻撃できず、攻撃可能なモンスターが居る場合はそのモンスターを攻撃対象に選んでダメージ計算をする効果。

エレクトリック・ワームは手札からこのカードを捨てて、エンドフェイズまで相手の機械族・ドラゴン族モンスター体のコントロールを得る。

インフォーマー・スパイダーは場のこのカードがカードの効果で墓地へ送られた時に効果を発動。

相手の表側守備表示モンスターのコントロールを得る効果を持つてる。

そして自分のデッキに入っているのはミュータント・ハイブレイン、マジシャンズ・サークル用だと思う。

相手のデッキにはカードが無いからマジシャンズ・サークルで相手モンスターを増やすなんて事は無いみたい。

自分のライフは5000、相手のライフは……45000って何!?

4問目の17000でも多かつたのに、更に多い45000ってどういう事なの!?

45000の書き間違いじゃないの!?

なんて驚いても現実には変わらないわけで……相手のライフが45000って、どうやってそんなライフにしたんだろう?

色々とできる手札と場だなあ……出来過ぎてどうすればいいんだろう?

どれからすればいいのかわからないし、何をすればいいのかもわからないや。

選択肢が多いって大変な事なんだね。

1問目の回答はこれでいいはず!

恋する乙女でこのまま攻撃して、ダメージ計算時に体力増強剤スーパージを発動!

ライフを4000回復してから2100のダメージを受けてボクのライフは2000になった。

そしてブラック・マジシャンはキューピッド・キスの効果でボクの場合に来て、直接攻撃で勝利！

ライフ回復系カードってこうやって使うんだ……これならボクのライフも余裕ができるね！

恋する乙女のライフの減りの速さをサポートできるカードって貴重なのかも。

2問目の回答は……こんな感じかな？

相手のターンの行動は決まっていて、ドロークカードの大嵐を発動してくる。

ボクの行動は相手のスタンバイフェイズにバトルマニアを発動するのは確定だよ、それで攻撃してくれる。

そして相手は大嵐を使ってくるんだけど、伏せカード1枚なのに使うのかな？

恵さんに質問してみたんだけど、ライフが少なくて攻撃されたら負けなのに強制攻撃をさせるバトルマニアなんて使うのはおかしいって。

だから相手が手札に大嵐を持っていたら、攻撃に反応する畏カードの可能性が高く、大嵐を発動する可能性は高いらしい。

じゃあその大嵐の発動にレインボー・ライフを発動するんだけど、捨てる手札はキューピッド・キスでいいかな？

どうせすぐにドロワーできるし、キューピッド・キスを捨ててレインボー・ライフの効果が発動するつと。

そしてF・G・Dが2体共恋する乙女に攻撃するから、これで2体に乙女カウンターを乗せられるね。

ついでに自分のライフも4600が2回で9200のライフが回復して9300にまで増えたよ！

次の自分のターン、ドロワーするのはキューピッド・キス。

とりあえずキューピッド・キスを恋する乙女に装備させようつと。

次は2回攻撃ができる2枚のカードだね。

攻撃力が下がっちゃう閃光の双剣トライスト、モンスターを捨てるダブル・アタックの2枚かあ……どっちだろう？

攻撃力が下がっちゃうとライフが足りなくなるからダブル・アタックかな？

L V 4 のジュラゲドを捨ててダブル・アタックを発動して、恋する乙女が2回攻撃できる。

……あれ？ でもこれだとF・G・Dが2体で直接攻撃しても相手のライフが2000余るよね？ じゃあトライストを使うの？

少し戻して、ドロワーしてキューピッド・キスを恋する乙女に装備させる。

次はダブル・アタックを捨てて、トライスを発動して恋する乙女に装備して攻撃力が0になるけど2回攻撃できるようにする。

バトルフェイズに入って、ジュラゲドを攻撃表示で特殊召喚、ライフが10000回復してボクのライフは10300だね。

これで恋する乙女でF・G・D2体に攻撃して、両方のコントロールを奪う。

次にこの2体で直接攻撃をして……あれ？ それだとジュラゲドの攻撃を含めても相手のライフが300余る？

あ、そうか……先にジュラゲドで直接攻撃をして、次に効果を発動すればいいんだね！

ジュラゲドをリリースして、1体のF・G・Dの攻撃力を1000ポイントアップさせる。

ジュラゲドの直接攻撃で相手の残りライフは10300になってるから、2体の合計攻撃力11000のF・G・Dの直接攻撃で勝ち！

バトルマニアを発動された後の伏せカードの破壊に対策するような感じかな？

それと恋する乙女と相性の良い、相手に攻撃を強制するカードを教える為というのもありそう。

トライスム、攻撃力が下がるだけじゃなくて、捨てる手札は何でもいいっていうメ

リットが有るんだね。

ダブル・アタックは絶対にモンスターじゃないといけないし……でも別のタイミングだったらダブル・アタックの方が良いかも。

デッキとかに合わせて使うのは大事なんだなあ……もし使うのならちゃんと選ぶと。

3問目……相手に恋する乙女がいるってなんだか新鮮かも。

多分ラヴァ・ゴーレムがキーカードかな？

洗脳解除と火霊術が重要だと思うんだけど、エレメント・ヴァルキリーってどうやって使うんだろう？

じゃあ最初にラヴァ・ゴーレムをシャインエンジェル2体をリリースして特殊召喚！次に洗脳解除を使って自分の場に戻す、これで恋する乙女の攻撃力は400に戻る！そして自分のシャインエンジェルとラヴァ・ゴーレムで攻撃して3600の合計ダメージを与える！

最後に火霊術を……合計ダメージが6600で全然足りない、どうすればいいんだろう？

なら恋する乙女を2体リリースしてラヴァ・ゴーレムを特殊召喚！

そして洗脳解除を発動して、シャインエンジェルとラヴァ・ゴーレムで攻撃！

でも2体のシャインエンジェルは拷問車輪で攻撃できないから……合計戦闘ダメージは4400。

最後に火霊術……合計ダメージは7400だからやっぱり足りない。

うーん……わからない、恵さんにヒントを教えてもらおう事にした。

恵さんはシャインエンジェルは3体共全て自分のモンスター、戦闘破壊で効果を発動する。

シャインエンジェルの効果は相手の場で破壊されても自分の墓地で効果を発動する、よってデッキからモンスターを特殊召喚できるのは自分。

洗脳解除は永続罫カード、発動タイミングは自由。

この3つを教えてもらった。

色々と考えたんだけど……多分、こうかな？

とりあえず恋する乙女2体をリリースしてラヴァ・ゴーレムを特殊召喚。

次にバトルフェイズに入って、自分のシャインエンジェルで相手のシャインエンジェルに攻撃して相討ちをする。

そして自分のデッキからエレメント・ヴァルキリーを2体特殊召喚して、炎属性モンスターがいるから攻撃力が2000にアップする。

エレメント・ヴァルキリー1体で残ったシャインエンジェルに攻撃して、最後のエレメント・ヴァルキリーを特殊召喚する。

ここで永續罫カード、洗脳解除を發動してラヴァ・ゴーレムを自分の場に戻す！

まだ攻撃していないエレメント・ヴァルキリー2体とラヴァ・ゴーレムで直接攻撃！
攻撃力2000が2体と攻撃力3000で合計ダメージは7000、相手の残りライフは3000！

よし、これで最後に火霊術を發動して、ラヴァ・ゴーレムをリリースして相手に3000のダメージで勝ちだ！

そうかあ……相手のモンスターのコントロールを奪つても取り返されたら意味無いもんね。

それに今のシャインエンジェルの効果みたいに利用されたりする可能性も有るし。ただ奪うだけじゃなくて、奪うモンスターもちゃんと考えないといけないんだね。相手のモンスターの効果とかもちゃんと把握しないとイケないし、結構大変かも。

なんだかんだで4問目、今回も難しい……

ネフテドラゴンには他の聖刻をリリースする事で相手モンスターを1体破壊する効果が有る。

だから手札のドラゴンゲイヴを召喚して、ネフテドラゴンの効果でリリースしてF・G・Dを破壊、デツキの神龍の聖刻印を特殊召喚。

メガキャノン・ソルジャーの効果で……絶対に与えるダメージが足りない！

あのライフを削り切るにはF・G・Dが必要不可欠、どうやるべきか……

自分のライフが2500しかないからF・G・Dに攻撃してもライフが足りない……
神祕の中華なべを使う？

となるとドラゴンゲイヴを召喚してリリースして、その攻撃力1700分を回復すればライフは4200……足りない。

じゃあネフテドラゴンを神祕の中華なべで……ネフテドラゴンの攻撃力は2000だから回復しても4500でやつぱり足りない。

ネフテドラゴンの攻撃力が2200だったらライフが4700になって足りるのに……

メガキャノン・ソルジャーの攻撃力は1900、カタパルト・タートルは守備力の方が高いけど2000、キャノン・ソルジャーの攻撃力は1400。

どのモンスターをリリースしてもF・G・Dに恋する乙女が攻撃しても大丈夫なライフを確保できない。

ん？　そういうえば手札のダブル・アタック……さつきは使わなかったけど、今回は使

うのかな？

なら手札から捨てるモンスターはキャノン・ソルジャーとドラゴンゲイヴのどつちか……とりあえずキャノン・ソルジャーで！

選んでできるモンスターは墓地に送ったモンスターよりもLVが低いモンスターだからLV2の恋する乙女一択！

でもこの後はどうしよう……相手のネオアクア・マドールの攻撃力1200程度じゃ意味が無い……守備力が3000だ！

バトルフェイズに入って、恋する乙女でネオアクア・マドールに攻撃して、戦闘ダメージを800受けて残りライフが1700になる！

そしてネオアクア・マドールを自分の場を持ってきて、速攻魔法の神秘の中華なべを発動。

ネオアクア・マドールをリリースしてその守備力分である3000ポイントのライフを回復！

これで自分のライフは4700、攻撃力400の恋する乙女でF・G・Dに攻撃してもライフが残る！

恋する乙女でF・G・Dに攻撃して、4600のダメージを受けるけどこれでF・G・Dは自分のモンスターになる！

そして相手の場はがら空き……F・G・D、カタパルト・タートル、メガキャノン・ソルジャー、ネフテドラゴンで直接攻撃！

5000、1000、1900、2000の直接攻撃で合計9900の大ダメージ！
えーっと、次は……カタパルト・タートルの効果を発動かな？

F・G・Dをリリースして、その攻撃力の半分である2500のダメージを与える、これで合計12400のダメージだ！

次はメガキャノン・ソルジャーの効果で2体をリリースする……ネフテドラゴンとカタパルト・タートルかな？

これで1500のダメージと、ネフテドラゴンの効果でデツキの神龍の聖刻印を特殊召喚！

よし……ここでドラゴンゲイヴを召喚！

そして神龍の聖刻印とドラゴンゲイヴをリリースしてメガキャノン・ソルジャーの効果で1500ポイントのダメージ！

ドラゴンゲイヴの効果で神龍の聖刻印を墓地から特殊召喚だ！ 与えた合計ダメージは15400だ！

そして神龍の聖刻印と恋する乙女をリリースして、1500のダメージを与えて合計ダメージは16900のダメージになった！

……これで終わり、エンドフェイズにエクトプラズマーの効果でメガキャノン・ソルジャーをリリースして攻撃力1900の半分、950のダメージを与えて勝利!

クリアしたー! 捨てるモンスターがドラゴンゲイヴだったらクリアできなかったのかな?

うーん……多分無理だよな? モンスターの数が足りなくなつてエクトプラズマーの効果が発動できなくなるし。

今回の課題は……奪ったモンスターをどう使うかっていう感じかな?

F・G・Dをカタパルト・タートルで射出するつて手段を使わないといけなかったし。似たような効果のキャノン・ソルジャーとメガキャノン・ソルジャー、エクトプラズマーも使えるし……

例えば奪ったモンスターで自分の場がいっぱいになったら今みたいにモンスターを減らせばいいんだね!

奪うだけじゃなく、リリースするのも戦法の1つって事、なんだか色々と考えられて楽しくなってきたかも!

これで終わり、最後の5問目!

じゃあ……インフォーマー・スパイダーを召喚して、エネミーコントローラーで乙女

カウンターの無いF・G・D1体を守備表示にする。

デイメンション・マジックを発動して、インフォーマー・スパイダーをリリース、手札のミュータント・ハイブレインを特殊召喚。

破壊する効果は……使わないでインフォーマー・スパイダーの効果が発動される。

エネミーコントロールで守備表示にしたF・G・Dのコントロールを奪う、そしてハッピー・マリッジを装備した軍隊ピラニアの攻撃力が5000ポイントアップだ。

エレクトリック・ワームを捨てて、乙女カウンターの乗っていないF・G・Dのコントロールを奪う、軍隊ピラニアの攻撃力が更に5000ポイントアップ。

バトルフェイズ……あ、自分の場にモンスターが5体になってる！

恋する乙女、軍隊ピラニア、ミュータント・ハイブレイン、F・G・Dが2体……6体目を奪ったら確か破壊されるんだっけ？

なら恋する乙女で乙女カウンターの乗っているF・G・Dに攻撃して、コントロールを奪ってモンスターゾーンが足りないから破壊。

F・G・Dで直接攻撃、軍隊ピラニアの攻撃力は10800で直接攻撃してダメージが倍になって21600……合計ダメージは26600だから足りない。

なからは最初にエレクトリック・ワームの効果を発動して、F・G・Dを奪う。

そして恋する乙女で乙女カウンターの乗っているF・G・Dに攻撃して奪う。

エネミーコントローラーを発動、恋する乙女をリリースして最後のF・G・Dを奪う！

……あれ？ 後は3体のF・G・Dで直接攻撃をして、15000のダメージを与える。

軍隊ピラニアの攻撃力はハッピー・マリッジの効果で15000アップして15800 becoming 0 になってる。

これで直接攻撃をしたら倍になるから……31600のダメージになる？

じゃあ合計ダメージは46600……クリアできた!?

なんか色々と有ったけど、結構簡単だったんだね。

相手モンスターのコントロールを得るカードは他にも色々と有るみたい。

恋する乙女の種族の魔法使い族っていうのもちゃんと見ないとダメだった。

ハッピー・マリッジも活かすんだったら他のコントロール奪取系カードも入れるべきかな？

モンスターを奪うって事は相手の場もよく空くんだし、軍隊ピラニアって結構決まるのかも？

それにしても、こんなに色々なカードを使えば恋する乙女はこんなに強いんだね。

相手に攻撃してもらうにはバトルマニアを使えばいいみたいだし、他にも似たような効果のカードが有るのかな？

ライフは体力増強剤スパーZやレインボー・ライフで回復できる……他にも相性の良いカードが有りそう！

魔法使い族の恋する乙女をサポートするカードを入れたり、コントロールを奪取するカードも……色々できそう！

奪ったモンスター処理はエクトプラズマーが一番楽かな？ キャノン・ソルジャーも使いやすそう。

そして相手に利用されないようにするにはどうすればいいんだろう……それは自分で考えろって感じだったから考えておかないとね！

恵さんに答え合わせしてもらって、OKをもらった。

これで詰め決闘は全部終わった！ 瑞貴さんもデッキ作りなんてすぐに終わったりは……

「ん？ やつと終わったのか？」

デッキを2つ使って試験決闘をしている瑞貴さん、しかもなんだか場とか墓地にカードが多いから結構してそう。

つまり……とつくの前にデッキは完成してたって事だよな？

「じゃあ罰ゲームだな

明日、相手を呼ぶから頑張って勝てよ？」

「う、うううう……が、頑張る！」

きつと凄く強い人が来ると思うけど、亮様に会う為にも絶対に勝つ！

が、頑張るぞー！

……ところで、この詰め決闘ってきつきの短い時間で作ったのかな？

だとすれば凄い事だと思っただけど、どんな頭してるんだらう？

18話【恋する乙女②↓恋する乙女③】

ボクがデュエル・アカデミアに来て4日目。

今日も含めて残り4日、残り時間が半分になった。

昨夜はボクももう大丈夫だろうって事で、恵さんも自分の部屋に返された。

ちよつと寂しそうにしてたけど、素直に従って自分の部屋に戻って行ったのはちよつと印象的だった。

今日は昨日、瑞貴さんが言っていた、ボクの勝利は絶望的な人との決闘の日……

どうしてボクがそんな相性の悪い人と決闘しないといけないんだろう？

別に逃げてもいいと思うんだけど、逃げてでも結局同室だからすぐに捕まるし意味が無い。

仮に明日香さんの部屋に逃げたとしても、今度は女子寮でボクは男子扱いだから大騒ぎになる。

だからって外で寝たりしたらまた探されて明日香さん達に迷惑を掛ける事になっちゃう。

はあ……ボクに逃げ道は無いのかな？

授業が終わった後、また目立たない森の中に向かう。

対戦相手の人は明日香さんが連れてくるから遅れて来るんだって。

うーん……やっぱり勝つ自信がどうしても出ない、相性最悪なんて言われて出す方が難しいと思うけど。

でも勝ったら亮様に会える、お話できる……それなら例え相性が悪くても頑張るんだから！

だつて恋する乙女は無敵……いや、強い……うん、頑張れば……さ、サポートをすれば強い！

ボクのデッキは瑞貴さんの詰め決闘のおかげで強化できた。

欲しいカードが有れば言えば渡すって言われて、欲しいカードを片っ端から言ったら全部渡された。

瑞貴さんってどれだけカードを持つてるんだろう？　　というか殆どノートタイムで渡された事がビックリだよ。

一応、瑞貴さんが作った仮デッキっていうのを参考にさせてもらった。

やっぱりあんな詰め決闘が作れるだけあつて完成度が高かったと思う。

だけど瑞貴さん的にはまだ改良できるらしく、出来栄えに不満が有ったみたい……自分のデッキ構築力の自信を無くした。

な、何はともあれ、ボクのデツキは強くなっただからきつと大丈夫！ な、はず！
自分のデツキにちよつとした自信と不安を感じながらも、明日香さんともう1人の人がやってきた。

黒髪的女子生徒の人だった、なんだかおつとりしてるっていうか、そんな感じの印象。
あんな人がボクの天敵なのかな？ そういえば天敵ってどういう意味で天敵なんだろう？

昨日の瑞貴さんみたいにコントロールを奪えないモンスターばかりとか？

さすがにそんな事は無いと思うけど……気になるなあ。

「来たか……浜口」

「まあ、貴方からの呼び出しなら無視できませんからね

それで私はどうすればいいんですの？」

「俺の隣にいるこいつ……早乙女の決闘の相手をしてほしい

勝ったら以前のカード購入、1枚減らすぞ」

「本当ですか？ それは助かりますわ

堅守さんから購入するカードは確かに強いですが、やはりお値段がネックですもの

1枚減るだけでも大助かりですわ」

どういう約束をしたんだろう……

そういえばボクのデッキは瑞貴さんから借りてるカードが沢山あるけど、もしかして負けたら全部買わされるとか？

……ぜ、絶対に勝たないと！

「そして私の相手は……………」

なんかジツと見られてるんだけど、ボクの顔に何か付いてる？

「お、お名前は？」

「早乙女レイですけど……………」

「レイ君ですわね？ 覚えましたわ

今後未来永劫絶対に忘れません」

「そこまで!？」

「どういう……………ええ？」

「……………おい、浜口」

「はっ！ な、なんでもありませんわ！

決闘でしたわね？ 決闘すればいいですわよね？」

「お前、やっぱり帰れ」

「嫌ですわ！」

「い、いったい何が起こってるの？」

瑞貴さんは呆れたような悟ったような顔で浜口さん（だっけ？）を見ていて。

その浜口さんはボクを見る目がなんだか怖い……でも気のせいか親近感を感じるの
は何故？

明日香さんは訳が分かっていないのかキョトンとしてる。

「まあ……お前がそういう趣味なのは理解した

だが、そいつの事は俺は親から頼まれているのでな

悪いがそういうのは別の相手か他の機会にしてくれ」

「では他の機会にしますわ、あまり貴方に睨まれても怖いですし

その他の機会になら構わないですわよね？」

「……多分な」

気のせいかな？　なんだか怖い会話をしている気がする。

なんとなくだけど、ボクがどうにかされちゃったりするかもしれない……

「あの、瑞貴もももえも何の話をしてるの？」

「は？　ああ……そうか、お前はそうでもないな

いやなんでもない、浜口が早乙女の事を見て気に入ったから仲良くしたいって言う
ただ、今回は決闘だけだし、この後にする事も有るから別の機会にしてもらいたい
るだけだ

「いう話だな」

「仲良くしたいのなら別にいいんじゃないの？」

「この後にする事が有ると言つたら？」

今回は早乙女のデッキ調整と、この勝負の賭けも有るんでな

ちなみに浜口、もしお前が負けたら、お前が買うカードが20枚増える事になるから
な」

「20枚!? それはちよつと多すぎではありませんの！」

「こいつに負けるようなデッキを組んでいる時点でお前の実力は最底辺を走っていると
思え

それぐらいの相性と差が有るんだぞ? 早乙女に勝てないような奴はそれぐらい
買つて更に強化しろ」

「そこまで言わなくても……」

確かに相性は悪いって話だけど、そこまでボクの事を弱く言わなくてもいいじゃない
か。

明日香さんはボクのデッキに興味深々、ももえさんは絶対に負けられなくなつて気合
やる気十分つて感じ。

ボクも屈辱だったから、この決闘に絶対に勝つてやる!

瑞貴さんと明日香さんは少し離れてボク達の決闘を見るみたい。

ボクとももえさんも、決闘の準備ができた！

「改めて自己紹介しますわ

私は浜口ももえ、今後ともよろしくお願ひしますわね」

「うん、ボクの名前は早乙女レイだよ！

浜口さんって呼べばいいかな？」

「ももえ……と、呼んでくださいまし」

「じゃあももえさんで

ボクの事はレイでいいよ」

「ではレイ君と……うふふふ」

なんでかな、ももえさんが笑顔で笑っただけなのに背筋に悪寒が走ったんだけど。

きつと気のせいだよな？ だって普通に笑顔なだけなのに悪寒って……無いはずだし。

瑞貴とももえの会話がよくわからなかったわ。

話している意味はわかるのだけど、どうしてそういう会話になったのかがわからなかった。

イマイチ会話も繋がっていない気もするし、なんだかはぐらかされた気もする。

「決闘！」

おっと、2人の決闘が始まったわね。

瑞貴が言うには、レイちゃんとももえの相性は最悪らしい。

なんだか、ももえが勝って当たり前って感じだったわ。

いくらなんでも勝って当たり前っていうのは無いと思うんだけど……

ももえのデツキは瑞貴みたいに相手に合わせるなんて事もしていないはずだし。

「ボクの先行だよ！」

(……恋する乙女は手札に無いけど、なんとかかなるかな?)

ボクはモンスターをセット、カードを3枚伏せてターンエンドだよ！」

様子見てるところね、そういうえばレイちゃんのデツキってどんなデツキかしら?

学園に途中編入できるぐらいなのだからそれなりに強いんでしょうけど……

「では私のターンですわ、ドロー」

私の前に守備表示モンスターは美味しいカモですわよ?

例え守備力が高くとも……剣闘獣ホプロムスを召喚しますわ」

攻撃力700のモンスターね、守備力は高いけど攻撃力は低いから相手が攻撃表示だとあまり出せないモンスターね。

相手が守備表示の場合は自分のモンスターは破壊されないから、そういう意味では守備表示モンスターは本当にカモかもしれないわ。

「更に装備魔法、剣闘獣の闘器ハルバードをホプロムスに装備させますわ

このカードは剣闘獣専用の装備カードになりますの

このカードを装備したモンスターのダメージステップ終了時、場の魔法・罠カードを1枚破壊しますの

その伏せカード、破壊させていただきますわ！　ホプロムスで守備モンスターに攻撃
！」

確かあの剣闘獣ってモンスターは戦闘さえできれば効果を発動できるモンスターだったわね。

やっぱり多少のダメージを受けてでも効果を発動させる事が優先かしらね。

ホプロムスが攻撃したモンスターは金髪の魔法使いだったわ。

「ボクのモンスターは見習い魔術師……守備力は800だよ」

「ホプロムスの攻撃力は700、どうやら倒せないようですね

それにしても見習い魔術師……魔法使い族のデッキですか？」

確か、戦闘で破壊されたらLV2以下の魔法使い族モンスターをセットする効果だったかしら？

「だけど残念ながら、ホプロムスでは倒せない。」

「ももえは1000のダメージを受け、残りライフが3900になったけど気にしていないわね。」

「破壊してほしいかったでしょうが、残念ですわね」

「ならばホプロムスに装備されているハルバードの効果が発動されます」

「そうですわね……左側のカードを破壊してもらいましょう」

「くっ……」

「破壊されたカードは……バトルマニア？」

「なんだか意外ね、あんなカードをレイちゃんが使っただなんて。」

「あの娘の性格から、あまり好戦的だとは思わないんだけど……それはももえも同じだったわ。」

「どうやったらももえがこんな戦闘を中心としたようなデッキを使うのかしら？」

「バトルマニアですか……まあいいですわ、それよりもホプロムスの効果を発動します」

「このモンスターが戦闘をしたバトルフェイズ終了時に発動されますわ、このモンスターをデッキへ戻します」

そしてデッキからホプロムス以外の剣闘獣を特殊召喚しますわ!」

「え……で、デッキに戻る? 戦闘したら?」

「その通りです、ホプロムスをデッキへ戻し……デッキより剣闘獣スパルティクスを特殊召喚します!」

そしてスパルティクスの効果を発動しますわ

このモンスターが剣闘獣の効果で特殊召喚された時、デッキから闘器の装備魔法カードを1枚手札に加えます

私はデッキより、剣闘獣の闘器マニカを手札に加えます

更にホプロムスがデッキに戻った事で装備対象が消えました、装備されていたハルバードは破壊されて墓地へ送られます

しかしここでハルバードの効果が発動しますわ

自分の場のモンスターがデッキへ戻る事でこのカードが墓地へ送られた時、このカードを手札に戻します」

なかなかえげつないわね、装備カードを大量に手札に加えていくのかしら?

あのハルバードは好きな時に装備させる事ができるみたいだし、破壊したいカードがある時だけ装備させれば問題無さそう。

そして新しい闘器マニカ……どんな効果なのかしら?

「では先ほど手札に加えたマニカをスパルティクスに装備させますわ

このカードも剣闘獣専用の装備カードですわ

そしてマニカを装備しているモンスターは戦闘では破壊されません!

更にハルバードもスパルティクスに装備させます、カードを1枚伏せてターンエンドですわ」

攻撃力2200で戦闘でも破壊されない、なかなか硬い布陣ね。

レイちゃんの手デッキは魔法使い族みたいだけど、どうやってこの状況を突破するのかしら?!

「(て、天敵過ぎて勝てる気がしない!)

戦闘してすぐデッキに戻ったら乙女カウンターを乗せられないよ!

あの詰め決闘はなんだったの!?! どうやってあの剣闘獣に勝てばいいのか、誰か教えてー!」

レイちゃん、なんだか焦っているみたいだけど大丈夫かしら?

攻撃力2200程度だったら簡単に突破できるでしょう?

ほら、装備カードとか全体強化とか、連合軍とか一族の結束とかそういうの……

「ほ、ボクのターン、ドロー!」

「(こ)うな)つたら……) 見習い魔術師を攻撃表示に変更!」

「攻撃表示?」

攻撃力400を?

だけでももえのモンスターの攻撃力は2200、しかも戦闘では破壊できない。

このモンスターを相手にどうするつもり……

「そのまま見習い魔術師で攻撃!」

「攻撃力の低いモンスターで攻撃ですって?」

しかし、スパルティクスの方が攻撃力は上ですわ、返り討ちになさい!」

スパルティクスは持っていた斧で見習い魔術師をぶった斬る。

レイちゃんは一800ものダメージを受けてしまったけど……大丈夫?

「くっ……永続罫、憑依解放を発動!」

1ターンに1度しか発動できないけど、このカードが存在する限りに発動できる!

破壊されたモンスターと異なる元々の属性を持つ守備力1500の魔法使い族モン

スターを1体

デッキから表側攻撃表示か、裏側守備表示で特殊召喚する!

更に見習い魔術師が戦闘で破壊された場合、デッキからLV2以下の魔法使い族モン

スターをセットできる!

ボクは見習い魔術師の効果で新しいマジカル・アンダーテイカーを、憑依解放の効果

で地霊使いアウスを裏側守備表示で特殊召喚！」

「地霊使い……そのモンスターを放置するわけにはいきませんね

また新しい霊使いを出されては困りますし、ダメージステップ終了時にハルバードの効果を発動しますわ

その憑依解放を破壊します、これ以上新しい霊使いは出させませんわよ？」

そしてバトルフェイズ終了時に新しい剣闘獣が……

「罨カード、砂漠の光を発動！」

自分の場のモンスターを全て表側守備表示にする！」

「それでは……まさか!？」

「そうだよ、ボクのモンスターはマジカル・アンダーテイカーと地霊使いアウス

どちらもリバース効果モンスターだ！」

地霊使いアウスの効果とマジカル・アンダーテイカーのリバース効果発動！」

マジカル・アンダーテイカーの効果は自分の墓地に存在するLV4以下の魔法使い族モンスターを特殊召喚できる効果！

ボクはこの効果により、さつき破壊された墓地の見習い魔術師を守備表示で特殊召喚！

一応このモンスターは場の魔力カウンターを乗せられるカードに魔力カウンターを

乗せる効果があるけど、今回は使えないから不発になるね

それよりも本命はこっち！ 地霊使いアウスの効果発動！

相手の場に存在する地属性モンスター1体のコントロールを得るよ！

ただし、アウスが場から離れたらその奪ったモンスターのコントロールは戻るけどね
当然だけどここの効果の対象はスパルティクス、さあスパルティクス……こっちにおいて？」

アウスはスパルティクスに睨まれて怯みながらも、涙目になりながら杖を振ってスパルティクスに魔法を使う。

スパルティクスは魔法に掛けられてフラフラしながらレイちゃんの場へ……

隣に怖いモンスターが来て怯えて縮まりながらもただけど仕事をできれ安堵の息を吐くアウス。

なんとというか……そんな弱気で岩石族とか戦士族とか恐竜族が多い地属性を相手に大丈夫なのかしら？

「スパルティクスのデッキに戻る効果って使わなくてもいいんだよね？」

ならボクはこの効果を使わないままにするね、使ったら闘器2枚が手札に戻っちゃやし

（一応、恋する乙女以外でも戦えるようにしたけど……この剣闘獣ってモンスターは天

敵過ぎるよ

とりあえず、ももえさん相手に恋する乙女は使えないし、他の戦法で戦うしかないか」

「(さ、さすがにこれは予想外ですわ……スパルティクスは私のデッキでもかなり高攻撃力なモンスター

しかも戦闘で破壊されない上、下手に攻撃すればハルバードで私の場まで荒らされてしまう……困りましたわね)」

だけどアウスが破壊されたらスパルティクスのコントロールは戻る。

ただ……あの剣闘獣ってモンスターは攻撃力はあまり高くなさそうね。

アウスの守備力は1500、ももえの手札にそれを超えるモンスターは入っているかしら？

「ボクはまだ通常召喚していない

ボクは白魔道士ピケルを召喚して、カードを1枚伏せてターンエンドだよ！」

ピケルは自分の場のモンスターの数×400ポイント、ライフを回復する効果を持つモンスターだったわね。

攻撃力は1200と低めだけど、ライフを回復されるのは厳しいはず……大丈夫かしら？

「私のターンですわ、ドロロー……」

（困りましたわね、手札のモンスターはスレイブ・エイブ、ムルミロだけで攻撃力が全く足りません）

しかも残りは装備カードのグラディウス、ドロローカードはディフェンシブ・タクティクス

更に伏せカードはハンディキャップマッチ！のカード……どうにもなりませんわ

戦闘で耐える事もできませんし、一応マジカル・アンダーテイカーちゃんは倒せませんが……

次に出したいムルミロは手札、ベストロウリイで伏せカードを破壊するのも有りですけど、状況は良くなりませんわ

ムルミロを出すだけ出して、ディフェンシブ・タクティクスを使う？

いいえ、そんな事してもハンディキャップマッチ！をハルバードで破壊されるだけですわね」

ハルバードが厄介よね、あのカードを装備しているスパルティクスが戦闘をしたらともえのカードが破壊されてしまうもの。

これではもえは下手なカードを出せないわ。

「(どうしようもありませんわね、壁モンスターを出すしかありませんわ)」

私はモンスターをセット、カードを1枚伏せてターンエンドですわ」
「ボクのターン、ドロー！」

このスタンバイフェイズ、白魔道士ピケルの効果発動！

自分の場のモンスターの数×400ポイント、ボクのライフが回復するよ！

ボクの場合にモンスターは5体、よってボクは2000ポイントライフが回復！

これでボクのライフは4200だ！」

かなり回復したわね、ももえも困っているみたい。

それにしてもモンスターと伏せカード……手札が悪かったのかしら？

「うーん……場にモンスターが埋まって困るなあ、伏せカードが使えない」

このままバトルフェイズ！ スパルティクスでセットモンスターに攻撃！」

スパルティクスの持つハルバードがセットモンスターを襲う。

ももえのセットモンスターは……猿？

「くっ……スレイブ・エイブの効果を発動しますわ！」

このモンスターが戦闘で破壊され、墓地へ送られた時

デッキからLV4以下の剣闘獣1体を特殊召喚できますわ！

私はデッキからホプロムスを守備表示で特殊召喚しますわ！

更に剣闘獣の特殊召喚に成功したこの瞬間、罨カード、ハンディキャップマッチ！を

発動！

デツキからLV4以下の剣闘獣を1体、特殊召喚します！

デツキから剣闘獣デिकाエリイを攻撃表示で特殊召喚しますわ！」

守備力2100のホプロムス、そして攻撃力1600のデिकाエリイ。

どちらもレイちゃんのモンスター級の攻撃力を超えている、追撃は来ないわ。

だけどハルバードの効果が発動されて……

「ならスパルティクスに装備されているハルバードの効果を発動！

ももえさんの伏せカードを破壊する！」

……………あら？

「あれ？」

「あらら？」

破壊………されないわね。

「お前ら……ハルバードは浜口のカードだ

いくら早乙女が装備モンスターを奪っても、効果が発動されるのは浜口の場でだぞ？

つまり、ハルバードで破壊するカードを選択するのは早乙女ではなく浜口だ

ちなみにこれは他の装備カードでも同じだからな、コントロールを奪うのなら憶えて

おけ」

「そ、そんなの教えてもらってないよ！」

「アホか貴様、全部が全部教えてもらえるとと思うな

自分でもちやんとこの程度調べておけ、これぐらい誰でも知っているだろうが……
なあ明日香？」

「うえ？ あ、うん、そうね……当たり前よね？」

だって発動してるのつてももえだもの、これぐらい……ね？」

「明日香……お前、まさか？」

「そ、それでももえが効果を発動するのよね？」

どのカードを破壊するの？」

し、知らなかったなんて言えない……言えない！

「ふ、うふふふ……（知らなかったなんて言えませんが……バレない内に早く進めましょう）」

私が破壊するカードは当然ですが、レイ君の伏せカードですわ！」

レイちゃんの伏せカードはマジシャンズ・サークルだったわ、魔法使い族の展開サ
ポートカードだったわね。

なんだか良い勝負をしてるわ、これはどっちが勝つのかしら？」

「うーん……ならバトルフェイズは終了、当たり前だけドスパルティクスの効果は発動

しないよ

白魔道士ピケルを守備表示に変更して永続魔法、エクトプラスマーを発動して、エンドフェイズ

エクトプラスマーはお互いのエンドフェイズ時に、ターンプレイヤーは自分の場のモンスター体をリリースするんだ

そしてリリースしたモンスターの元々の攻撃力の半分のダメージを相手に与える！
ボクが選択するモンスターはスパルティクス、スパルティクスをリリースして1100のダメージだよ！」

「きやあああー！」

レイちゃん……可愛いモンスターばかりなのにエグイカードを使うのね。

そしてアウスが見た目の怖いスパルティクスが消えた事で安心してホツとしてるわ。もしかしてアウスって怖がりなのかしら？

それはそうとして、スパルティクスに装備されていた2枚のカードも破壊されたわね。

しかも装備モンスターがデッキに戻って装備カードが墓地へ送られたわけじゃない。だからあの2枚の装備カードも手札に戻らないという事ね。

それでももえのライフは2800、モンスターは出てるけど少し不利かしら？

「なかなかですわね……私のターン、ドロー

ですがこれ以上はもう何もさせませんわよ？

私は剣闘獣ムルミロを召喚し、ホプロムスを攻撃表示に変更しますわ

ではバトルフェイズ……ホプロムスで白魔道士ピケルちゃんに攻撃しますわ」

ホプロムスの突進に、ピケルは轢かれてしまって吹っ飛ばされちゃったわ。

攻撃力700なのに強力そうな攻撃ね。

「続いてムルミロでマジカル・アンダーテイカーちゃんに攻撃」

ムルミロの肩辺りにあるスクリューが開いてそこから……オモチャの水鉄砲？

それをムルミロが持つて……物凄い勢いで発射されたあ!?

水圧が凄い！ オモチャみたいな見た目からは想像できないぐらいの勢いの水鉄

砲って何!?

ま、まあ……とにかくマジカル・アンダーテイカーは水圧に押し流されて破壊された

わ。

「最後にディカエリイでアウスちゃんに攻撃しますわ!」

アウスの目の前まで来て、パンチの構えをして……頭の角で頭突き!?

すつつつごく痛そう……アウスは破壊されちゃったわ。

「ではバトルフェイズを終了する時に、3体の剣闘獣達の効果が発動しますわ

最初にムルミロから、デツキへ戻して剣闘獣ベストロウリイを特殊召喚します

このモンスターは剣闘獣の効果で特殊召喚された時、場の魔法・罠カードを1枚破壊しますわ

この効果により、エクトプラズマーを破壊します」

「うぐう！」

「続いてホプロムスをデツキへ戻し、デツキよりムルミロを守備表示で特殊召喚しますわ

ムルミロは場の表側表示のモンスターを1体破壊します、見習い魔術師は破壊させていただきますわ」

「見習い魔術師が……」

見習い魔術師は戦闘で破壊されないと効果を発動できない。

効果で破壊されてはLV2以下の魔法使い族モンスターをセットする効果も使えないわ。

「最後にディカエリイの効果、剣闘獣エクイテを特殊召喚しますわ

このモンスターは特殊召喚成功時に墓地の剣闘獣カードを1枚、手札に加える効果がありますの

私は墓地のスパルティクスを手札に戻しますわ

そしてメインフェイズ2に魔法カード、休息する剣闘獣を発動します

手札の剣闘獣カード2枚をデッキに戻し、3枚ドロウするカードですわ

先ほど手札に戻した剣闘獣スパルティクスと剣闘獣の闘器グラディウスをデッキへ戻して3枚ドロウ……あ、あら？

えーつと……このままターンエンドですわ」

どんなカードをドロウしたのかしら？

まさかまた剣闘獣を出すカード……でもレイちゃんの場合にはカードが1枚も無いわ。手札も無いし、結構絶望的な状況ね。

「(スレイブタイガーが2枚に鳥合の行進ですか

助かりますけど、ちょっとこのドロウは……)」

「(ううう……ももえさん強すぎるよお)

ボクのターン、ドロウ！

魔法カード、強欲な壺を発動！ デッキからカードを2枚ドロウ！

……恋する乙女を召喚」

「恋する乙女ですか？ 恋する……乙女……うふふふふふふ」

突然ももえが気持ち悪い声を!? ど、どういう事なの!?

落ち着きなさいももえ！ レイちゃんが引いてるわよ！

瑞貴は……なんだかあーあつて顔をしてる、何故!?

「うふふ……つと、攻撃力400のモンスターを攻撃表示ですの?」

「うん、ボクはカードを1枚伏せて、ターンエンドだよ」

「ふむ……私のターン、ドローですわ」

そのモンスターは厄介な効果を持っているのかもしれませんが……残念ながら私には通用しません

自分の場に剣闘獣が存在している場合、スレイブタイガーは手札から特殊召喚できません

このモンスターを2体、特殊召喚しますわ

そしてスレイブタイガーは自身をリリースする事で自分の場の剣闘獣をデッキに戻し、デッキの剣闘獣を特殊召喚する効果があります

更にこの効果で特殊召喚された剣闘獣は、剣闘獣の効果で特殊召喚された扱いになりますの

1体のスレイブタイガーの効果を発動し、ムルミロをデッキに戻して剣闘獣ラクエルを特殊召喚します

このモンスターの攻撃力は1800ですが、剣闘獣の効果で特殊召喚されたら元々の攻撃力は2100になりますの」

攻撃力を上げるだけの効果？

そんなモンスターを出してどういう……

「続いて魔法カード、鳥合の行進を発動しますわ

このカードを発動したターン、私は魔法・罠カードを発動できません

しかし自分の場に存在する鳥獣族、獣族、獣戦士族の種類の数だけドロローできますわ
私の場には獣族のスレイブタイガー、獣戦士族のラクエル、鳥獣族はエクイテとベストロウリイが存在します

3種類存在するので私は3枚ドロローですわ！」

手札が4枚にまで増えた……レイちゃんのモンスターは攻撃力400のモンスターだけ。

ちよつと危ないんじゃないかしら？

「2体目のスレイブタイガーの効果、ベストロウリイをデッキに戻しますわ

デッキからデッキに戻したベストロウリイを特殊召喚しますわ

この効果は戻したモンスターも出せませすし、効果も発動できますの

では、ベストロウリイの効果で伏せカードを破壊してもらいますわよ？」

「ぐ……罠カード、和睦の使者を発動！」

このターン、ボクは戦闘ダメージを受けず、更にボクのモンスターは戦闘で破壊され

ない！」

なるほど、これでレイちゃん安全という事になるわね。

ただ、それもいつまで続くか……

「あら……では剣闘獣達の絶好の的になるとい事ですわね？」

可愛い女の子ですけど、決闘とは非道なもの……」

普通のデツキなら、和睦の使者を発動されたら攻撃しないけど剣闘獣は違う。

戦闘をして初めて効果を得るモンスター……ならば相手がダメージを受けなくとも戦闘する意味は強い。

「そういうえはまだ通常召喚してませんでしたわね

私はディカエリイを召喚しますわ

ではバトルフェイズ……とつても悲しいですけど、ラクエルで攻撃しますわ」

ラクエルはジャンプしてそのまま恋する乙女の目の前へ、そして頭に齧り付いた……
ひ、酷いわね。

恋する乙女は嫌がりながら振り払って、顔が涎塗れになっちゃったわ。

「罪悪感を感じつつも戦闘は続けますわよ？」

続いてエクイテで攻撃しますわ」

エクイテは持っている盾を円盤みたいに投げて恋する乙女に直撃。

恋する乙女は吹っ飛ばされて、でも頑張って立った……健気ね。

「う、うううう……ベストロウリイで攻撃しますわ」

恋する乙女をその腕で掴み、そのまま飛び上がって……叩き落としたわね。

凄く痛そうなんだけど、それでも恋する乙女は破壊されない……でも完全に泣いてるわね。

「……デйкаエリイで攻撃ですわ」

デйкаエリイの大きな拳でお腹を強烈に殴る殴る……でも破壊されない。

見ている痛々しいんだけど、ももえも勝つ為の戦闘だから攻撃しないわけにはいかな
い。

ももえは可愛いモノが好きだから、余計に辛そうね、顔が死んでるわ。

「一応、恋する乙女を攻撃したモンスターには乙女カウンターが乗る、とだけ言っておく
よ

どうせデツキに戻されたらカウンターも消えちゃうから意味なんて無いけど」

「……………はっ！ そ、そうなんですの？」

確かにデツキに戻るのもその効果は無意味ですわね

ではバトルフェイズを終了するエンドステップに剣闘獣達の効果を発動しますわ
ラクエルを戻しムルミロを、ムルミロの効果で恋する乙女を破壊しますわよ？

和睦の使者は戦闘で破壊されなくとも、効果による破壊には無力ですもの」

ムルミロが現れて、その魚の口で恋する乙女を一呑み……最後の最後まで酷かったわ。

レイちゃんも自分のモンスターが想像以上に酷い目になって泣きそう、ももえも泣きそう。

私も見ていて気分が悪いし、瑞貴は……普通の顔？ つばいけど、少し機嫌が悪そうに見える気がする。

「……なんだかごめんなさい、でも決闘は続きますわ！

エクイテをデッキへ、剣闘獣レティアリイを……このモンスターの効果は相手の墓地のカードを1枚除外しますわ

また出されては厄介ですし、見習い魔術師を除外しますわよ

次はディカエリイをデッキへ戻し、エクイテを出しますわ

そして墓地の剣闘獣カード、剣闘獣の闘器ハルバードを手札に加えますわ

最後にベストロウリイを戻して、ディカエリイを特殊召喚します

ディカエリイは剣闘獣の効果で特殊召喚された時、戦闘で2回攻撃できますわ

カードを1枚伏せて、ターンエンドですわ」

こ、この状況はさすがに酷いわね。

攻撃力こそ低いけど、それでもこれだけのモンスターを相手にレイちゃんはどうするのかしら？

「ボクのターン……ドロー！」

（うん、ボクのデッキはコンボカードが多い事は自覚しているよ

だからって、手札が1枚で場にカードが1枚も無いのにキューピッド・キスが来ても……！）

ボクは何もしないで、ターンエンドだよ」

レイちゃん……

「そうですか……では私のターン、ドローしますわ

それではバトル、ディカエリイで2回攻撃します」

「うぐう！」

「残りライフは1000、レティアリイで直接攻撃で終わりですわ！」

「うわあああああ！」

中盤までは良い勝負だったんだけど、最終的な場を見ると圧倒的だね。

レイちゃんは手札が1枚だけ、対するももえは手札が5枚にモンスターが4体に伏せカードが1枚。

これはもう圧倒的な差なんだけど、瑞貴の言っていた相性の悪いってなんだったのか

しら？

結局乙女カウンターがどんな効果かもわからなかったし、わかったのはレイちゃんの
デッキが魔法使い族デッキだって事ぐらいかしら？

「うああああ……ま、負けたあー！」

「だから相性が悪いと言っただろうが、健闘はしていたとは思うがな」

「あんなにカードを破壊されまくったらどうしようも無いよお……」

しかもデッキに戻って場に残ってくれないから何もできないし」

「今後の課題だな」

「ちえ、はあーい」

頑張ったんだけど、本人達が言うにはやっぱり相性が悪かったみたいね。

そしてこれもえも強くなったわね、というか別人みたい……デッキも含めて。

「うふふふふ、それでレイ君でしたわね？」

「ちよつと私とお話を……」

「待て浜口、そういうのは止めろと言っただろうが」

「私が勝つたんですから少しぐらい良いではありませんか

ちよつとだけでいいですから、ね？」

「お前なあ……ちよつといい加減にしるよ？」

「そのところをなんとか……なんとかしてくださいませんか？」
「……………」

ああ、何故かわからないけど瑞貴が怒ってるわ。

巻き込まれたくないし、逃げようかしら？

レイちゃんもオロオロしてるし、レイちゃんを連れて逃げるとしましょう。

……………

……………

……………

幸い、瑞貴は私達は見逃してくれたのかアツサリと抜け出せた。

レイちゃんを部屋へ送り、私は部屋にでも戻ろうかと思っただけ……あら？

なんか、ジュンコが十代を連れて崖下に向かっているわ。

ちよつと意外な組み合わせね、どうしたのかしら？

よくわからないけど、気になった私は崖の上から2人を見る事にした。

前に恵に負けてからやる気がちよつと無くなったみたいなたみただけど、どうしてジュンコが？

ジュンコが？

なんかジュンコが十代に叫んでいるというか、文句を言っているというか、そんな感

じね。

十代は生返事を返してただけだけど、それだとジュンコが怒るわよ？

案の定、十代の態度が気に入らなかつたみたいで、ジュンコが十代に決闘盤を投げ渡した。

ジュンコは準備万端、十代は仕方ないって感じで決闘盤を装着して……2人の決闘が始まった。

先行はジュンコね。

最初は……この前の瑞貴と恵と決闘した時と同じね、海皇子 ネプトアビスを召喚して効果を発動。

確か効果は、デツキから海皇モンスターを1体墓地へ送って、デツキのネプトアビス以外の海皇を手札に加えるんだったわね。

海皇の竜騎隊を墓地へ送って、海皇竜 ポセイドラを手札に加えたわね。

海皇の竜騎隊は水属性の効果で墓地へ送られた時に効果を発動だったわね。

デツキから海皇の竜騎隊以外の海竜族モンスター1体を手札に加える効果だったはず。

デツキから手札に加えたカードは……海皇の重装兵ね。

そしてカードを3枚も伏せてターンエンド、伏せるカードが多いわね。

十代のターン、ちよつとやる気を感じられないドロ〜ね。

最初は融合を発動ね、手札のワイルドマンとフェザーマンを融合、E・HERO ワイルド・ウイングマンを融合召喚ね。

確か手札のカードを1枚捨てて、場の魔法・罠カードを1枚破壊する効果だったかしら？

十代はその効果を発動、手札を1枚捨ててジュンコの伏せカードを破壊しようとする。

だけどジュンコは伏せていた永続罠カードを発動したわ。

えーっとカード名は……デモンズ・チェーンね。

鎖がワイルド・ウイングマンを捉え、効果の発動も無効にしたわ。

なんだか攻撃もできなさそうだけど、これで十代は攻撃……融合解除!?

十代の場にフェザーマンとワイルドマンが現れた、ジュンコも驚いているわ。

十代はちよつと溜め息を吐いて、ネプトアビスに攻撃をする。

ワイルドマンの剣がネプトアビスを切り裂き破壊、そしてフェザーマンがジュンコに直接攻撃。

合計1700のダメージを受け、ジュンコのライフは残り2300にまで減ったわ。

最後に十代はカードを1枚伏せてターンエンドね。

だけどエンドフェイズ、ジュンコは伏せていた永続罠、心鎮壺のレプリカってカード

を発動したわ。

えーっと、場にセットされているカードを1枚選択して、このカードが存在する限り発動できない？

しかも心鎮壺のレプリカの発動に対して相手はモンスター効果・魔法・罠カードを発動できない効果まで！

これで十代は伏せカードの発動を封じられたわね。

次はジュンコのドロロー、まだまだやる気満々みたい。

永続罠のリミット・リバースを発動したわ、自分の墓地の攻撃力1000以下のモンスターを攻撃表示で特殊召喚するカードだったわね。

ネプトアビスの攻撃力は800、ネプトアビスの効果を発動して海皇の竜騎隊を墓地へ送ったわ。

そしてデッキから魔法カードの海皇カード、海皇の咆哮を手札に加えたわ。

海皇の竜騎隊の効果でネプトアビスを手札に加えたわ。

続いてジュンコは海皇の重装兵を召喚、確かLV4以下の海竜族を召喚できる効果だったわね。

ジュンコは海皇の狙撃兵を召喚……って、これってこの前と同じ！

場のLV3以下の水属性モンスター3体をリリースして、海皇龍 ポセイドラを手札

から特殊召喚。

攻撃力は2800、しかも場の魔法・罠カードを全て手札に戻すハリケーンの効果。その前に海皇の狙撃兵と海皇の重装兵の効果が発動する。

狙撃兵はセットされているカード、重装兵は表側表示のカードを1枚破壊する。

狙撃兵で心鎮壺のレプリカで発動を封じられている伏せカードを破壊、破壊されたカードは……ヒーロー・メダル？

確かあのカードは相手に破壊されて墓地へ送られた時、デッキに戻って1枚ドロウする効果だったわね。

相手の効果で……狙撃兵の効果で破壊されたからドロウされたわね。

そして重装兵の効果でワイルドマンが破壊される。

最後にポセイドラの効果、魔法・罠カードを全て手札に……って、ジュンコのカードが全部場に残ってる!?

心鎮壺のレプリカは対象になったカードが場から離れても残るのね。

そしてリミット・リバーズ、デモンズ・チェーンは対象モンスターが破壊されていないから残っている。

残っているのに、ポセイドラの効果が発動してそれらのカードが全てジュンコの手札に……

そして手札に戻った枚数が3枚以上の時、ポセイドラの効果で手札に戻した数×30ポイント相手のモンスターに攻撃力がダウンする。

これでフェザーマンの攻撃力は900ポイントダウンし、攻撃力が僅か100にまで減ってしまった。

ポセイドラの攻撃でフェザーマンが破壊されてしまう。

十代は2700のダメージを受け、残りライフは1300になってしまったわ。

この時にジュンコが十代に何か言っている、だけど何を言っているのかちよつとわからないわね。

だけど、十代にやる気が出ている事はわかるわ。

ジュンコはカードを4枚伏せて、ターンエンドね。

十代のターン、さっきよりもやる気の有るドロローをしたわ。

魔法カード、強欲な壺を発動して2枚ドロローしたわね。

魔法カードの戦士の生還、墓地の戦士族モンスター1体を手札に加える効果だったわね。

その効果でワイルドマンを手札に加えて召喚、そして装備魔法のサイクロン・ブーメランを装備させたわ。

ワイルドマンの攻撃力が500ポイントアップした。

そしてそのままワイルドマンでポセイドラに攻撃ですって？

ジュンコも何か有ると思つてデモンズ・チェーンを発動してワイルドマンの動きを止めめる。

だけどワイルドマンは罠カードの効果を受けなかつたみたいで、ブーメランで鎖を破壊していった。

ワイルドマンはブーメランを投げるけどポセイドラは避け、ポセイドラの水流のブレスでワイルドマンが吹っ飛ばされて破壊されてしまった。

だけど場にはワイルドマンが投げたブーメランが残っていた。

ジュンコの魔法・罠カードを全て破壊して……ええ!?

なるほど……サイクロン・ブーメランは装備モンスターが破壊されてこのカードも墓地へ送られた時に効果を発動するのね。

場の魔法・罠カードを全て破壊し、更に相手に破壊したカードの枚数×500ポイントのダメージまで与える。

十代は800の戦闘ダメージを、ジュンコは2000もの効果ダメージを受けたわ。

十代の残りライフは500、ジュンコの残りライフは300……ライフ差は殆ど無い。

ジュンコが啞然としてるけど、十代は調子を取り戻してきたのか不敵に笑っている。

十代は最後にカードを1枚伏せてターンエンドね。

そういえばジュンコが破壊されたカードの中に、さっきネプトアビスの効果で手札に加えたカードも入っていたわね。

そしてジュンコのターン、なんだか悔しそうな顔をしながらも楽しそうにドロースる。

ジュンコは攻撃力1400の海皇の突撃兵を召喚したわ。

えーつと、自分以外の魚族・海竜族・水族が存在している場合、攻撃力が800ポイントアップする効果ね。

ジュンコの場合にはポセイドラが存在している、だから攻撃力は2200にまでアップするのね。

ポセイドラで十代に攻撃、これが決まればジュンコの勝ちだけど……そうはいかなかったわ。

十代の伏せていたカードはカウンター罠、攻撃の無力化だった。

相手の攻撃を無効にし、バトルフェイズを終了させるカードだったわね。

ジュンコはそのままターンエンドか……

このターンで決めないと、十代の勝利は厳しいでしょうね。

十代も当然それを理解しているから緊張しているみたいだけど、楽しそうに決闘をし

てるわ。

ジュンコとの決闘で、十代はやる気を取り戻したみたいね。

そして十代のドロロー……十代はバブルマンを特殊召喚、場にカードが無いから2枚ドロローね。

十代は魔法カード、ミラクル・フュージョンを発動した、墓地のE・HEROを除外して融合するカードだったわね。

だけど墓地のモンスターはワイルドマンとフェザーマンだけで、融合しても出てくるのはさっきの……エッジマンとワイルドマンですって!?

エッジマンなんて……そういえばワイルド・ウイングマンの効果の時に手札を捨ててたわね、あの時のカードがエッジマンだったって事ね。

そして現れるE・HERO　ワイルドジャギーマン、攻撃力2600の全体攻撃モンスター。

でもジュンコの場合には攻撃力2800のポセイドラ、このままだと勝てないわよ？
十代は魔法カード、受け継がれる力を発動したわ。

自分の場のモンスター1体を墓地へ送り、自分の場のモンスター1体を選択する。

ターン終了時まで墓地へ送ったモンスターの攻撃力分、選択したモンスターの攻撃力をアップするカード。

十代はバブルマンを墓地へ送り、バブルマンの攻撃力である800ポイントだけワイルドジャギーマンの攻撃力がアップ。

ワイルドジャギーマンの攻撃力は3400……

ワイルドジャギーマンの攻撃、ポセイドラは破壊されてしまう。

ポセイドラの攻撃力は2800、よってジュンコの受けるダメージは600……ジュンコのライフは尽きたわ。

だけど全体攻撃は続けるみたいで、ワイルドジャギーマンは構えている。海皇の突撃兵の攻撃力は2200、海皇の突撃兵の攻撃力は自身以外のモンスターが存在しなければならぬわ。

ジュンコの場合にモンスターは海皇の突撃兵のみ、よって海皇の突撃兵の攻撃力は1400に戻る。

ワイルドジャギーマンの連続攻撃、これにより海皇の突撃兵は破壊され、決闘の決着がついた。

十代の勝利、いつものポーズを決め、そして決めポーズ。

ジュンコは負けて座り込んだじゃったけど、十代が元に戻って嬉しそうね。

十代に手を差し出され、その手を掴んで立ち上がる。

お尻の砂を払って……なにか十代と話してるわね、ここまで声は聞こえないわ。

これ以上見ていてもアレだし、今度こそ私も戻ろうかしら？

そんな事を考え、離れる前の最後にチラッと十代達を見てみると……？

えつと、ジュンコが十代の顔に凄く近いぐらいまで顔を寄せているわね。

確か、あんな状態の時はなんて言うんだったかしら？ 頬にジュンコの唇が当たって

るんだけど……

そう、確かキスだったわね、ジュンコが十代の頬にキス……キス!?

ジュンコは顔を真つ赤にして逃げ出した、十代は啞然として見送ったわ。

十代はキスされた頬を抑え、顔が段々と赤くなってあちこちを見つちを見つちを見て混乱している。

少し落ち着いたのか、軽く深呼吸をしてその場から離れていった。

私もあの場で見ているなんてできなかつたからすぐに離れた。

ジュンコが十代の事を……好きだったのね、全く気付かなかつたわ。

私はあまり恋愛に興味が無いし、別に好きな人なんて……うん、居ないわよね？

あ、そういえば瑞貴はどうなったのかしら？

確かももえと言いついていたはずだし、ももえを回収するついでに会っておきましよう。

……なんで私、今瑞貴の事を思い出したのかしら？

まあどっちにしてもももえも回収しないといけなかったし、気にするような事じゃないわね。

レッド寮の瑞貴の部屋をノックして確認するとレイちゃんだけだった。

どうやらまだ瑞貴は帰っていないみたい、どうせだからレイちゃんと一緒に少し待つ事にした。

きつとももえも1度こっちに来ると思うし。

暫く待つと瑞貴だけが帰って来て、ももえは居なかったわ。

瑞貴にももえの行方を質問すると、無理やり帰りましたですって……大丈夫かしら？

うーん、なんだか胸がモヤモヤするわね、あんなシーンを見たから？

瑞貴とレイちゃんと別れ、1人で部屋に戻る。

ももえの部屋を確認するとちゃんとももえは戻っていたわ、ただ凄く残念そうにして落ち込んでいたけど。

ついでにジュンコの部屋にも行ってみる、顔が真っ赤で凄くぎこちない態度で見ていて可愛かったわ。

そしてレイちゃんも亮の事が好きなんだったわね……好きな人ができた女の子ってみんな可愛いよね。

私もいつか、好きな人ができてあんな可愛くなれるのかしら？

……ふふ、私に恋愛はまだ早いわね。

だって私は決闘者、恋なんてしている時間より、もっと強くなりたい。
私の心はそれで満ちている、そこに入るモノなんて何も……

本編無関係1【スイーツ】

はて……ここはどこだ？

俺は確か……何をしていたんだっけ？ イマイチ記憶が曖昧だ、記憶喪失とか？

いや、さすがにそれは無いだろ、とはいえどうも思い出せないからド忘れに近い状態か？

辺りを見回してみると、どうも見覚えの無い場所だ。

なんというか、高級感の有る部屋だろうか？ 天幕の有るベッドとか初めて見たぞ。

部屋の主はこの部屋には居ないらしい、少々殺風景な感じがするしどちらかと言えば男性っぽい部屋かな？

物も少ないし、部屋は広いし豪華な壁とかを使っているように見えるのに少々地味だ……ベッドを除く。

さて困った、さつさと部屋から出て探索するかこの家？ 多分家から脱出するか。

それとも暫くこの部屋に留まって部屋の主に事情を説明するか？ いや、どう説明しろと？

とはいえ出る時に誰かに見つかる可能性も高い、窓から陽の光と影の角度から考える

と……夕方前ぐらいかな？

難しいところだ、この次回では移動や帰宅の時間の場合が多いだろう、正午過ぎぐらいなら少なかっただろうに。

とか何とか悩んでいると部屋の扉が開き、誰かが入ってきた。

考え事をしており、ノックも無く躊躇無く入ってきた事から部屋の主だろう。

俺が立っていた場所は隠れられる場所が近くに無く、そもそも隠れるとしても間に合わない。

入ってきたのは男性、どこかで見たことのあるような顔を……ん？

「……お前、俺か？」

「いや、俺の台詞だろそれ」

部屋に入ってきた男は俺、俺なんだが何か違う。

というか自分が目の前に居るのに冷静な自分に驚きだ。

向こうの俺もかなり冷静だ、俺はやはり俺という事だろうか。

「ここは俺の部屋なんだが……」

「不法侵入は悪かったが、突然ここに来ていたのでな、許せ」

「意味がわからん」

「俺もわからん、気付いたらここに居たといか言えないな」

冷静に見えて実は混乱している俺と俺、真面目にどうしてこうなった！

俺達は暫く無意味な問答を繰り返し、お互いに現状を説明するという事となった。

俺の説明は簡単、アニメ遊戯王GX世界から突然ここに来た、ここに来るまでの前後の記憶が混濁していて思い出せない。

そしてもう1人の俺の説明は同じくアニメ遊戯王GX世界に居たのだが、その世界からデュエルモンスターズの精霊世界に来たらしい。

どうしてそうなったのかと思ったが、今はそんな事を考えている場合ではない。

ちなみに望んで来たのかどうかを問うと半々らしい、理由は知らん。

お互いの話を統合すると、どうやらもう1人の俺は俺であって俺ではなさそうだ。

元々は同じ俺だったのだろうが、どこかで道が変わってしまった、俺でありながら俺ではない存在になったのだろう。

早い話が異世界だか平行世界の俺という事であり、自分が複数人存在しているという事……まあそれだけ判明すれば十分だ。

この場所はどこかと質問すると、どうやらここは精霊世界で俺はこの城の持ち主らしい。

そう持ち主……こっちの俺はどうやったのか城を持っているようだ、質問されたくない雰囲気だったので理由は訊かなかった。

ちなみに城に住んでいるモンスターは結構多いらしい、やはり決闘の実力で集まる事も多いとか、何故か気に入られたとか理由は様々だとか。

庭には蟲惑魔が放たれており、家の中にはゴーストリックが隠れ住んでおり、家事はマドルチェに任せているらしい……ついでにベットだとか。

何故それらのカテゴリなのかを問うと、どうやら他の精霊世界で例えばガスタ・リチュア・氷結界等の人型が多いカテゴリは問題を起こしたそうだ。

他に見た目が良いカテゴリのモンスター、特性や能力が合うモンスターで選べばこの辺りが消去法で残ったとかなんとか。

ちなみに魔導、聖騎士、六武衆モンスターを問うと、あいつらは堅苦しそうとか暑苦しそうなイメージで嫌だとか、そういう理由なら仕方ない。

まあ最大の理由は見た目だろうな、俺だから解る、長期で存在するのなら見た目が絡んでいないなんて事は絶対に無いな。

ついでに訊いたが、もし俺が勝手に外に出ていればゴーストリックに脅かされていたか、蟲惑魔に喰われていた可能性が有るとか……外に出なくてよかった。

暫く話していたが、やはり俺は俺であり話が合う。

同族嫌悪を起こす可能性も有ったと思うが、どうやらお互いに自分だが自分ではないと認識しているからか問題は無かった。

自分で体験して思う、もしも自分がもう1人現れたら極端に嫌い合うか異常に仲が良くなるかのどちらかだろうと。

どうやら俺達は後者であり、混乱さえしていなければ嫌う理由は全くと言って無かった。

俺は城の中を案内され、モンスター達と顔合わせをした。

最初に出会ったマドルチェの獣族達は同じ顔と匂いで混乱したようだが懐いてくれた……思いつきり愛でたら喜ばれた、動物は癒した。

人型マドルチェ達もかなり混乱していたが、適当に別世界の俺だと説明されると一応納得した。

俺曰く、12もの数の異次元世界が存在しており、別世界の自分というのが無いわけでは無いらしい、滅多に無いらしいが。

俺曰く、精霊という存在は1つの世界に1種類のカードに1体とは限らないし、消滅すると別世界に転生みたいな事になるらしい。

俺曰く、そもそも別次元世界に移動する事自体が普通はありえないらしい、まあ手段を採ればできるらしいが基本的に誰もしないようだ。

適当に移動しているとゴーストリック達と出会った、ハッキリ言ってかなり鬱陶しい。

相手をしてほしいのか甘えてくるわ、少し相手をしたらすぐ逃げるわ、悪戯はするわと……やはりゴーストリックという事なのだろう。

俺に対しての考えはかなり楽観的らしく、俺が説明すると俺の事をすぐに気にしなくなつた。

俺は俺であり、やはり俺という事なのだろうか？

蟲惑魔達の相手は少々大変だつた、やはり植物族だか昆虫族だからか頭はイマイチ良くないようだ。

ただ一応俺の事は主というか家主というか、そのような存在らしいので俺が俺の事を客だかと説明すると一応落ち着いた。

その説明をそれぞれにしなければならなかつたのが面倒だつたが、別に性格が悪いという事は無いので大変だつたが難しくはなかつた。

しかしお前ら、俺は確かに俺じやないが味見という感じで舐め回すような視線と捕食するような動きは止める、マジで死ぬから！

なんだかんだで数時間後、マドルチェ作の夕食を食べて休んでいる。

全体的に甘つたるい食事だつたが甘党で刺激物が苦手な俺には嬉しい食事だつた、少々虫歯が怖いので歯磨きは真面目にしよう。

マドルチェ・プデインセスが作つたらしい、仮にも王女が作るのはどうかと思わない

でもないが美味かったので気にしない。

根本的に精霊世界では俺の常識が通用しないというのも有るし、さっさと思考放棄した。

そしてマドルチェ・マーメイドの入れてくれる大量砂糖入り紅茶を飲んでのんびりする事にした。

夜になり、俺に借りた部屋で休む。

客人という事で俺にはマドルチェ・マーメイドが付けられた、ちなみに俺はマドルチェ・エンジェリーが付いているらしい。

ついでにマドルチェ・プデインセス、クイーンマドルチェ・ティアラミスにはマドルチェ・バトラクスのようなのだ。

ゆつくりしているとマドルチェ・マーメイドに質問をされた。

俺と俺、同じ存在だが別の存在、どちらの方が決闘の実力が上なのかと……

俺とて興味が無いとは言わないが、俺達はお互いに決闘が好きという訳ではない。

遊戯王世界で決闘というのは切っても切り離せない存在であるからしているという意識が強い。

そして負ければ立場が悪くなる、相手が悪ければ死の危険性が有るので積極的にしないものではない。

まあ自分が楽しむ事が目的ならば例外は有るがな。
とはいえ俺もこの精霊世界に来てする事が全く無い。

俺も基本的に暇だろう、でなければ騒がしく鬱陶しいゴーストリックなんて自分の城に入れないはずだ、俺は静かな方が好きだし。

適度な刺激や暇潰しに選んだというのも有るはずだ、だって俺だし。

今夜は休み、明日になったら暇潰しに決闘をしないか誘うだけ誘ってみよう、4割ぐ
らしいの確率で受けると思う。

………

………

翌日、朝食中に俺に決闘を誘ってみた、当然暇潰しがお互いに理由なのだが俺は受けた。

しかしそんな理由で決闘する事に納得がいかなかったのがマドルチェ・プディンセス、ゴーストリックの駄天使、フレシアの蟲惑魔の3体……3人？

まあ早い話がそれぞれの代表格、またはリーダー格だ。

俺が主に近いような存在であるのに、おそろくだがいきなり俺が俺と決闘するのが気に入らないのだろう。

つまり俺は俺なのだ、俺ではないのだから実力を見せろと言いたいようだ。

正直に言うとも面倒だし面倒だし面倒だ、俺に視線を向けると諦めろと言いたそうな視線を返された。

どうやら俺が決闘をもうしないと云っても無駄そうだ、やる気満々な顔をしている。それにしても俺よ、何故Xモンスターばかりのカテゴリを選んだんだ？ 偶然なんだろうけど面倒な相手だぞ。

やろうと思えばこいつらをメタるのは楽なんだが、納得してくれるとはイマイチ思えないのが更に面倒である。

なお、精霊界での決闘は少々刺激が強いらしい。

精霊達にはダメージを实体化させる、所謂闇の決闘みたいな事ができる。

本人達の意識である程度は切り替えられるようなので、素直にそういうのは無しにしてもらった。

当たり前だが痛みを感じるような決闘は嫌だ、というか普通は誰でも嫌に決まってる……興味は有るがな。

ふう、仕方ないから一応普通っぽいデッキを使うかな。

メタばかりするのも楽しいが、相手のデッキが予想できるとはいえ少しは真面目にするか。

最初の相手は……マドルチェ・プディングスか、使うデッキはやはりマドルチェだろうか？

なんとなーく嫌な予感がするが、相手をするかな。

初期ライフは8000で開始するらしい、俺も俺もライフが多い方が特殊勝利にしてもそれ以外にしても得意だからだろう。

ライフが多い方が楽しめるといいうのも有るらしいが、ぶつちやけ面倒だから4000でもよかったんだけどな。

「決闘ですよー」「決闘」

ですのよってなんだよですよって、姫だからか？ 仮にも姫だからなのか？

先行はプディングス、デッキはどうせ「マドルチェ」だとして、どういうタイプかな？

「わたくしさまの先行ですよ！

わたくしさまはモンスターをセットして、カードを2枚セットしてターンエンドですよ！」

なんだよわたくしさまって、甘ったるい声で子供みたいな舌足らずな話し方だ。

最初のターンからセットするマドルチェのモンスター……リバーズした時に発動する効果ならマドルチェ・マーメイドだ。

しかしあのモンスターの効果は墓地のマドルチェの魔法・罾カードを1枚手札に加える効果。

だがまだ墓地には魔法・罾どころかカードが1枚も存在していない……どういうつもりだ？

「俺のターン、ドロロー」

とはいえ、どうするかね……あまり攻める手札ではないしな。

素直に様子見でいいかな？

「モンスターをセット、カードを1枚伏せてターンエンドだ」

「むう……わたくしさまのターン、ドロローですよ！」

マドルチェ・マジヨレーヌを召喚ですよ！　そして召喚時に効果を発動！

マジヨレーヌが召喚・反転召喚に成功した時、デッキからマドルチェモンスターを1体、手札に加えますのよ！

わたくしさまはマドルチェ・バトラスクを手札にくわえますのよ！」

紫と桃色との中間っぽい色の髪をして、フォークを持った魔女のような格好をした少女のモンスター。

「マドルチェ」ではかなりキーになるモンスター、そして手札に加えたのはバトラスクも少々厄介だな。

「レーヌちゃんですセットされているモンスターに攻撃ですよ！」

マジョレーヌは持っていたフォークの先端……の、反対のスイーツの装飾がされている方をセットモンスターに向けた。

そこから何故か装飾のアーモンドが射出されてセットモンスターに突き刺さった、どうしてそうなった。

破壊された俺のモンスターは玩具のような、機械的な体を持つ蜂のモンスター、ゼンマイハニーだ。

それはそうとレーヌちゃんって呼び方なんだな、マジョレーヌでマジョだと名前っぽくないからか？

「ゼンマイハニーの効果発動、このモンスターが戦闘で破壊され墓地へ送られた時、デツキからLV4以下のゼンマイを特殊召喚できる

俺はデツキからゼンマイマジシャンを守備表示で特殊召喚だ」
今回の俺のデツキは「ゼンマイ」、理由は単純だ。

昔から子供のお菓子には玩具が付いてくるといふのはよく有る事だ。

駄菓子とかもそうだし、ファミレスとかでは子供用には玩具も一緒という事も少なくない。

ぶっちゃけそれ以上の理由は全く無い、「ゼンマイハンデス」なんてしない、楽しそう

だが楽しくないし。

とはいえ、ハンデス要素も入れておくべきだったか？ マドルチェは召喚時に効果を発動するモンスターが多いからな。

「むううう……ターンエンドですよ！」

「俺のターン、ドロー」

ゼンマイネズミを召喚、ゼンマイネズミの効果を発動

攻撃表示のこのカードを守備表示に変更する事で自分の墓地に存在するゼンマイモンスターを1体、表側守備表示で特殊召喚する

ただしこの効果はこのモンスターが表側表示で存在する限り、1度しか発動できない俺はこの効果により墓地のゼンマイハニーを守備表示で特殊召喚する

そしてゼンマイマジシャンの効果発動、ゼンマイマジシャン以外のゼンマイの効果発動をした時に発動できる

自分のデッキからLV4以下のゼンマイモンスター1体を表側守備表示で特殊召喚する

ただし、この効果も表側表示で存在する限り1度しか発動できないがな」

「ゼンマイマジシャンのそんな効果なんて嫌ですよ！」

カウンター罠、魔導人形の夜を発動ですよ！

自分の墓地にモンスターが存在しない時にのみ発動できるのですのよ!

モンスター効果の発動を無効にするのですのよ!」

セツトカードはカウンター罠だったか……これは困った。

あのセツトモンスター、魔導人形の夜という事は多分マーマメイドだよな?

俺のモンスターの攻撃力では守備力2000のマーマメイドは突破できんぞ。

「では俺はこのままターンエンドだ」

これは困った、割と真面目にどうしたものか。

というか攻撃力1400のマジョレーヌも倒せないぞ。

「わたくしさまのターンですよ、ドロロー!」

前のターンで手札に加えたマドルチェ・バトラスクを召喚して効果発動ですよ!

自身以外のマドルチェが存在している場合、デッキからフィールド魔法を1枚手札に

加えられますのよ!

わたくしさまの場にはレーヌちゃんが存在しますのよ、バトラクんの効果でデッキか

らマドルチェ・シャトーを手札に加えるのですのよ!

そしてそのままマドルチェ・シャトーを発動! 発動時に墓地のマドルチェモンス

ターをデッキに戻る効果が発動しますのよ!

ただ、今は居ないから不発になるのですのよ!

「ただどそれはどうでもいいのですのよ！ マドルチエ・シャトーの効果で場のマドルチエの攻撃力と守備力が500あつぷつぷしますのよ！」

あつぷつぷつてなんだよ、アツプでいいだろうが、それか上昇とか。

「何にせよ、マドルチエの攻守上昇効果は地味に強い、マドルチエはステータスが微妙な奴が多いからな。」

問題は……守備力2500にまで上昇したマーメイドとか現状倒せる気がしない。

そしてバトラスクはバトラくんか、マーメイドはマーマちゃんか？

「(あのカードが来ないので、1枚でもドロローできたら楽なんですのよ?)」

バトルフェイズですよ！ 我が国の魔女ちゃんの力を見なさい！

レーヌちゃんでおもちやのネズミさんに攻撃！」

攻撃力1900に上昇したマジョレーヌの攻撃を防げるはずが無く、フォークに突き刺されて破壊される。

ところで、魔女の力って言った割にマジョレーヌの攻撃がフォークによる刺殺攻撃なんだが？

「バトラくんでおもちやのまじよ……まじよ？」

……まほうつかいちちゃんに攻撃ですよ！」

「どうやらプディングセスの中ではゼンマイマジシャンは女性扱いになったらしい。」

攻撃力2000のバトラスクの攻撃、守備力が1800と高めのゼンマイマジシャンでは無理だ。

バトラスクはススーつとゼンマイマジシャンに近づき、ゼンマイマジシャンの背後に立つと懐から銃を取り出し脳天を吹っ飛ばした。

魔法使い族なのに機械的な武器で魔法使い要素が全く無いとはどういう事だ？

「わたくしさまはカードを1枚セットして、ターンエンドですよ！」

うーん、伏せカードが2枚にマジョレーヌとバトラスクとセットモンスターが1体にマドルチェ・シャトーか。

対する俺の場はゼンマイハニーと伏せカードが1枚だけ、状況は微妙だな。

「俺のターン、ドロ」

ゼンマイソルジャーを召喚、そしてこの瞬間に手札のゼンマイシャークの効果が発動
自分の場にゼンマイモンスターが召喚、特殊召喚された時に発動する

このモンスターを特殊召喚できる、よってこの効果によりゼンマイシャークを特殊召喚する」

「させませんですよ！ 永続罠、エンペラー・オーダーを発動しますですよ！

召喚成功時に発動する効果を無効にする事ができますよ！

そして無効にしたカードのコントローラーはデッキからカードを1枚ドロします

のよ！

召喚時に発動するさめさんの効果を無効にしますのよ！ どうぞ、ドローしますのよ！

マドルチェに、エンペラー・オーダー？ 確かにマドルチェには召喚時に効果を発動するモンスターは多い。

不要な効果が発動した時にそれを無効にし、ドローを加速させるのは確かに有りだろう。

使われる方かと問われれば微妙だろう、俺はデッキ枠が有れば考える、悪いとは思わんがなあ……とはいえ、ゼンマイには正直厳しい。

何が厳しいかと言えばゼンマイシャークを封じられたのが最大だ、やはりゼンマイデッキはゼンマイシャークが重要だからな。

おかげで展開を封じられてしまった、地味に刺さるカードを使われると困るな。

「ではエンペラー・オーダーの効果でドローする

召喚時の効果が無効にされた為、ゼンマイシャークの特殊召喚はできない

ゼンマイソルジャーの効果を発動する、表側表示の時に1度だけ、エンドフェイズまで自身のLVを1と攻撃力を400上昇させる」

「攻撃力2200……」

「ではこのまま戦闘をしよう、バトラスクに攻撃だ」

背中の発条がキリキリと回転し、バトラスクに向かって走り出すゼンマイソルジャー。

ある程度近付いたら急停止、そしてまさかの伸びる足でヤクザキック……さすがに見た目が悪いぞ。

バトラスクの攻撃力は2000、プデインセスに2000のダメージで残りライフは7800とまだまだ多い。

「バトラくんの効果発動ですよ！ 相手に破壊された時、デッキに戻るですよ！

ただここでシャトーの効果を発動、マドルチェの効果でデッキに戻るカードを手札に戻す事もできるのですのよ！

わたくしさまはこの効果でバトラくんを墓地から手札に戻しますですよ！」

マドルチェはこれだから面倒なんだよな、倒しても何度も出てくるから。

しかもそれでいてマドルチェ・シャトーが存在すれば下級モンスターでもそれなりのアタッカーになれるし。

「ならば罠カード、螺旋式発条を発動する

自分の場に存在する攻撃力1500以上のゼンマイモンスター、攻撃力2200のゼンマイソルジャーをリリースして発動する

自分の手札からゼンマイモンスターを特殊召喚し、デッキから同攻撃力のゼンマイモンスターを特殊召喚できる」

「お断りですよ！ 自分の墓地にモンスターが存在しない時に発動できるカウンター罫、マドルチェ・ティーブレイクを発動するのよ！

魔法・罫カードを無効にして手札に戻すのですよ、この効果でその……らせんしきぜんまい？ を、手札に戻しますのよ！」

こいつ、カウンター罫を大量に積んだタイプの「マドルチェ」か？

だとすれば結構面倒な事になる、エンペラー・オーダーで召喚効果を無効にされてカウンターで効果や魔法・罫に対応。

そしてマドルチェの維持能力で消耗戦を仕掛けると、地味に拘束力が有るから困る。

しかもマドルチェって事はあのモンスター……当然入ってるのだろう、本当にどうしたもののかね？

「カードを2枚伏せて、ターンエンドだ」

いや、割と真面目にどうしよう？

「うふふふふ、わたくしさまは絶好調ですよ！ ドローー！

先程手札に戻ってきたバトラくんを召喚して、召喚された時に効果が発動！

その効果をエンペラー・オーダーで無効、ドローしますのよ！」

2枚目のマドルチェ・シャトーは手札に加えないだけなのか、それとも手札に既に存在するのか、まさかデツキに1枚とか？

「マドルチェ」に重要なマドルチェ・シャトーがデツキに1枚というのはあまり考えられないのだが……

「んー……うん！ わたくしさまの本当の力を見せてやるのよ！」

本当の力って、X召喚か？

「手札から、シャドウ・リチュアを捨てて効果発動！」

「デツキからリチュアの儀式水を手札に加えるのですのよ！」

………は？

「セットしていたマドルチェ・マーマメイドを反転召喚して効果発動ですよ！」

「マーマちゃんがりバースした時、墓地のマドルチェの魔法・罫カードを1枚手札に加えるのですのよ！」

「魔導人形の夜を手札に加えて、儀式魔法、リチュアの儀式水を発動ですよ！」

「場のLV4のマーマちゃんと手札のマーマちゃんをリリース！」

「おさかなさんいらっしやうい、LV8！ イビリチュア・リヴァイアニマを儀式召喚

！」

「……………マドルチェだと思つたらリチュアが生えてきたでござる、意味☆不明。」

いや、相性が全く悪いとは言わないが普通合わせるか？ どうしてそうなった、どうしてそうなった!?

「まだ続きますのよ！ LV4のレーヌちゃんとバトラくんまでオーバーレイ！」

2体のマドルチェでプリンセス・ネットワークを構築！

エクシーズ召喚！ わたくしさまの大好きなおかあさま、クイーンマドルチェ・ティアラミス！」

出たか、マドルチェのXモンスター、クイーンマドルチェ・ティアラミス。

前のターンに出さなかったのは、可能性としては墓地にマドルチェカードが1枚しか無かったからだろう。

しかし現在の墓地にはマーマメイドが2体にカウンター罠のマドルチェ・ティープレイクが存在する。

ついでにティアラミス以外のアタッカーが欲しかったところかな？

「おかあさまの効果を発動ですよ！」

オーバーレイユニットのレーヌちゃんを墓地へ送り、墓地からマドルチェを2枚までデッキに戻す

そしてデッキに戻した枚数まで相手の場のカードを選択してそのカードを持ち主のデッキに戻すですよ

墓地のマーメちゃんとレーヌちゃんをデッキに戻す効果を発動して、シャトーの効果で手札に戻すのですのよ！

そしてそちらのハチさんとセットカードをデッキに戻すのですのよ！」

ティアラミスは持っていた杖を思いつきり投げつけ、回転しながらブルーメランのように飛ぶ杖の直撃を受けてゼンマイハニーと伏せカードはデッキに戻った。

相変わらず凶悪な効果だ、手札ではなくデッキに戻すというのが強過ぎる。

除去カードとして、デッキバウンスは対処がほぼ不可能だからな。

ちなみにデッキに戻された伏せカードは手札に戻された螺旋式発条、本命が消えなかったからまだ良かった。

「さあ、これで貴方の場合はセットカード1枚だけですのよ！」

おかあさまとアニマくんが直接攻撃！　そしてアニマくんの効果発動！

攻撃宣言時にドローして、そのカードがりチュアモンスターなら相手の手札を1枚確認できますのよ！

その効果でドロー！　ドローしたカードは……魔法カード、サルベージ！　リチュアではなかったのですのよ……」

ティアラミスの攻撃力は2200、マドルチェ・シャトーの効果で攻撃力が上昇して2700。

イビリチュア・リヴァイアニマの攻撃力も2700、合計攻撃力は5400で俺の残りライフは2600か。

そしてプデインセスの手札が現在5枚、こいつ手札が減らないな。

なるほど、リチュアは墓地回収カードが多い、それを利用して墓地のカードを徹底的に回収するという事か。

そして墓地のモンスターが存在しなければ発動できないマドルチェのカウンター罠を多用して相手の行動を止める。

高い回転力と回収力、そしてティアラミスのデッキバウンスで相手の場を荒らして息切れしないようにしたという所かな？

こんなデッキを考えるなんて……絶対このデッキ勧めたの俺だろ、どうしてこんな面倒なデッキにしがった俺よ！

そういう感情を込めて俺を睨むと嗤われた、俺だけに性格悪いなあいつ！

現在墓地のモンスターはシャドウ・リチュアとマーメイドの2体、今はカウンター罠は使えない。

そして手札はマーメイド、マジョレーヌ、サルベージ、魔導人形の夜の4枚と不明のカードが1枚。

この間になんとかしておきたいのだが……

「メインフェイズ2に入るのですのよ！」

カードを1枚伏せて、ターンエンドですよ！」

十中八九、魔導人形の夜だろう、使えないかもしれないが伏せておくだけ伏せているかな？

次のプデインセスのターンに墓地のモンスターを回収できればすぐに使えるようになるからな。

だが、逆に言えば次のターンまで魔導人形の夜を使われる事は無いという事でもある。

確かに魔導人形の夜だとは言えないが、でなければもう1枚も伏せている可能性が高いのでやはり魔導人形の夜だろう。

「俺のターン、ドロー」

さて、これ以上様子見なんてしてたら負けるな。

デッキ傾向も大体予想できたし、手札も5枚と余裕も有る事だしそろそろ動くか。伏せカードの警戒はあまり必要無さそうだし、さっさと片付けよう。

「永続魔法、ゼンマイマニフアクチャを発動する

ゼンマイモンスターが効果を発動した時、デッキからLV4以下のゼンマイモンスター1体を手札に加える事ができるカードだ

「ターンに1度しか使えないが、続いてゼンマイドッグを召喚、そして召喚時に手札のゼンマイシャークの効果が発動するが……」

「特殊召喚はダメ！ エンペラー・オーダーの効果で無効にするのですのよ！」

「では俺は1枚ドロウする、だがゼンマイの効果が発動したのでゼンマイマニファクチャの効果が発動

このカードは効果が無効にされても、発動さえすれば効果を発動できるのでな
デッキからLV4以下の、2体目のゼンマイシャークを手札に加える

そして先程のエンペラー・オーダーの効果でドロウしたゼンマイマニファクチャを
発動、効果は先程説明した通りだ

続いて魔法カード、巻きすぎた発条を発動する

墓地のゼンマイモンスターを表側守備表示で特殊召喚する

ただし、この効果で特殊召喚されたモンスターは効果が無効にされ、リリースとシンク口素材にできない

墓地のゼンマイソルジャーを特殊召喚する

特殊召喚成功時、手札のゼンマイシャークの効果が発動、この効果は特殊召喚時にも
発動する

エンペラー・オーダーは特殊召喚には対応していない為、ゼンマイシャークを特殊召

喚

更に2枚目のゼンマイマニフアクチャの効果により、デッキから2体目のゼンマイハニーを手札に加える」

これで俺の場にはゼンマイシャーク、ゼンマイドッグ、そして効果が無効になっているゼンマイソルジャーの3体。

そしてこの状況をどうするかだが……まあ、これかな？ というか他に手が無い。

「ゼンマイシャークの効果を発動、1ターンに1度、自身のLVを1つ上げるか下げるこの効果でゼンマイシャークのLVを4から3に下げる

LV3のゼンマイシャークとゼンマイドッグでオーバーレイ

2体のモンスターでゼンマイ・ネットワークを構築

エクシーズ召喚、元禁止も仕事しろ、発条空母ゼンマイテイ」

攻守1500の元禁止経験の有るモンスター、ゼンマイ達の展開を補助と破壊されたモンスターを回収する効果を持つ。

とはいえ、今回のこいつの仕事はそんな事じゃないけどな。

「ゼンマイモンスターが特殊召喚された事により、手札のゼンマイシャークを特殊召喚する

ゼンマイテイの効果を発動、オーバーレイユニットであるゼンマイシャークを墓地へ

送り、デッキか手札からゼンマイモンスターを1体特殊召喚する

「デッキよりゼンマイマジシャンを準備表示で特殊召喚する」

「おもちゃをたくさん持つてても、おかあさまにもアニマくんにも勝てないですよ！」
「なら勝てるようにするだけだ」

だがその前にゼンマイシャークの効果を発動、自身のLVを1つ上げるか下げる
この効果でゼンマイシャークのLVを1つ下げる

更にゼンマイの効果を発動した事により、ゼンマイマジシャンの効果を発動

デッキからLV4以下のゼンマイを表側準備表示で特殊召喚する、ゼンマイラビット
を特殊召喚だ」

このデッキは全ゼンマイと、ゼンマイ関係以外のカードはドロークカード以外1枚も
入っていない。

汎用カードである死者蘇生とかりビングゲッドの呼び声、ブラックホールにハーピー
の羽箒のような除去カードも無い。

入っているのは壺とカケラぐらいなんだが……1枚ぐらい来いよ、手札が足りん。

「LV4のゼンマイマジシャンとゼンマイウオリアーでオーバーレイ

2体のモンスターでゼンマイ・ネットワークを構築

エクシーズ召喚、ゼンマイにリバース効果が欲しくなる発条機甲ゼンマイスター」

攻撃力1900と、少々能力の低いゼンマイのXモンスター。

現在のままではどうしようも無いのだが……

「こいつは自身の持つX素材の数×300だけ攻撃力が上昇する

現在のX素材は2つ、よって攻撃力は2500だな」

「わたくしさまの場のモンスターの攻撃力は2700、その程度では勝てないですよ

！」

「さつきも言ったな、ならば勝てるようにするだけだ

続いて永続罫、発条の巻き上げを発動する

1ターンに1度、手札か場のゼンマイモンスター1体を機械族XモンスターのX素材とする

この効果で手札のゼンマイハニーをゼンマイスターのX素材とし、ゼンマイスターの攻撃力は2800となる」

「おかあさま達の攻撃力を……」

「LV3となったゼンマイシャークとゼンマイラビットでオーバーレイ

2体のモンスターでゼンマイ・ネットワークを構築

エクシーズ召喚、ランク3の汎用性の高いせいでかなり鬱陶しい発条機雷ゼンマイ

ン」

「……さつきから口上が変ですよ?」

いや、実際元々の世界でこいつが鬱陶しくて鬱陶しくて仕方なかったんだから仕方ない。

特にXモンスターが少なかった頃のこいつの出現率と言ったら酷いものだった。

ほら、俺だって理解できるって感じで領いてるぞ、俺も俺だからな。

「こいつは破壊される代わりにX素材を取り除き、エンドフェイズに場のカードを1枚破壊する効果を持つ」

「う……それでわたくしさまのアニマくんの特攻しよう?」

「いいや?」

あまり賢い使い方ではないが、どちらに残られても困るのでな

発条の巻き上げの2つの目の効果を発動する

このカードを墓地へ送り、自分の場に存在するゼンマイXモンスター1体を選択する
そのモンスターをX素材とし、よりランクが1つ高いゼンマイXモンスターをX召喚
扱いで特殊召喚する

ゼンマインをランクアップ・エクシーズ・チェンジ、殴る事が仕事だ、発条機甲ゼンマイスター」

「あ、あらら?」

X素材という事は……」

「現在ゼンマイスターのX素材数は3、よって攻撃力は2800となるな」

リヴァイアニマとティアラミスの攻撃力を超えた。

さすがに何度も何度もデッキバウンスやドロローされるのは困るのでな。

「さて、バトルフェイズだ」

ゼンマイスター2体でリヴァイアニマとティアラミスに攻撃する」

ゼンマイスターが2体目のゼンマイスターを掴み、リヴァイアニマにぶん投げる。

剣で弾こうとするも、さすがに質量や重量が有りそうなゼンマイスターを弾く事はできずに吹っ飛ばされて破壊される。

投げられたゼンマイスターは下半身と言えるかはアレだが、ロケットブースターで方向転換してティアラミスの真上で停止。

何事かを理解していないティアラミスはゼンマイスターを眺めていたのだが、ブースターを切つて自然落下……ティアラミスはゼンマイスターに押しつぶされてしまった。

「お、おかあさまー!!!」

ちなみにカードではなく見学していたティアラミスはあらあらという感じで呑気に見ていた。

仮にも自分が圧死したのに平気そうな顔をしているとは、クイーンだけに精神力が高

いのだろうか？

しかしよくよく観察してみると口元が引き攣っている上に目元もヒクヒクとしている。

どうやら表向きには頑張つて平気そうにしているが、内心は少々怯えているらしい、ゼンマイスターを嫌そうに見ている。

「マドルチェ・シャトーの効果でおかあさまを手札に、Xモンスターは手札に戻らないからEXデッキに戻すのですのよ！」

これで墓地にはX素材となつたバトラクス、マーメイド、シャドウ・リチュア、イブリチュア・リヴァイアニマの4体のモンスター。

ついでにマドルチェ・ティーブレイクとリチュアの儀水鏡か……こいつらもすぐに回収されそうだな。

墓地回収カードが多ければこいつの墓地は殆ど空の状態を維持できるんじゃないか？

「まだ俺のバトルフェイズは続いているのを忘れるなよ？」

ゼンマイテイで直接攻撃をする」

X素材として残っていたゼンマイドッグがカタパルトから射出され、プディングセスに直撃、そして何故か爆発。

ふらふらとして若干パーマになったブディンセス、くるくるへアーがなかなか酷い事になったな。

「あーうー……」

ゼンマイスター2体の攻撃で100ダメージが2回、ゼンマイテイの攻撃で1500のダメージ、合計1700ダメージで残りライフは6300か。

こちらは2600だからライフ差は少々大きい、しかしブディンセスの場にはエンペラー・オーダーと高確率で魔導人形の夜のセットカード。

手札はサルベージ、マーマメイド、マジョレーヌと謎のカードが1枚の4枚、向こうの状況はイマイチだな。

とはいえ俺の手札も1枚、そして攻撃力が低いゼンマイテイが攻撃表示なのも少々困るが、どうせ守備力も1500で変わらん。

ライフは残しておきたいのだが、ここで攻撃しないととなるとダメージが少々足りん、まあどうにかなるだろう……多分。

「カードを1枚伏せて、ターンエンドだ」

これで俺の手札は0、ゼンマイスターを倒されたら勝てないかもしれないな、攻撃力的な意味で。

ゼンマイは攻撃力が低いモンスターばかり、LV5以上のゼンマイの1枚でも有れば

と思うが、さすがに無理かな。

「わたくしさまのターン、ドローですよ！」

手札のヴィジョン・リチュアを捨てて効果発動！ デッキからリチュアの儀式モンスターを手札に加えますのよ！

この効果でデッキからイビリチュア・ジールギガスを手札に加えますのよ！」

L V 1 0 のリチュア最大の儀式モンスターか、しかしL V 1 0 をマドルチェで合わせる？

それともサルベージを使ってシャドウ・リチュアとヴィジョン・リチュアを回収して、それらを素材にするか？

「魔法カード、サルベージを発動しますのよ！」

墓地の攻撃力1500以下の水属性モンスター2体を手札に加えますのよ！」

当然、シャドウ・リチュアとヴィジョン・リチュアの2体を手札に加えますのよ！」

そして墓地のリチュアの儀式水鏡の効果も発動ですよ！」

墓地のこのカードをデッキに戻して、墓地のリチュアの儀式モンスター1体を手札に加えますのよ！」

儀式水鏡をデッキに戻し、アニマくんを手札に戻しますのよ！」

墓地のカード、残り4枚しか無いのだが？

そして手札は7枚……まあ、半リチュアだし仕方ないな。

「魔法カード、強欲なウツボを発動しますのよ！」

手札の水属性モンスター2体をデッキに戻し、3枚ドロしますのよ！」

わたくしさまは手札のアニマくとヴィジョン・リチュアをデッキに戻して、3枚ドロー！」

動きがただのリチュアになっているんだが？

これでどう動くつもりなんだ？

「……永續魔法、マドルチェ・チケットを発動！」

自分の手札か場か墓地のマドルチェがカード効果でデッキか手札に戻った時、デッキからマドルチェを1体手札に加えるのですのよ！」

更に自分の場に天使族のマドルチェが存在している場合、手札に加えずにそのまま攻撃表示で特殊召喚もできますのよ！」

ただ、マドルチェ・チケットの効果は1ターンに1度しか発動できないのが残念ですよ……けど問題無いのですのよ！」

ふーむ……どうするつもりだ？

確かにチケットの効果は強力だ、しかし場にカードは無いし墓地回収のカードもリチュアではマドルチェを回収できない。

リチュアとマドルチェ……どう関係でこれを組み合わせたんだ？

組み合わせは悪くはない、それはわかっているが組み合わせるよりも別個にした方が扱いやすいだろう。

「続いて永続魔法、昇華する魂を発動！

儀式召喚でリリースされたモンスターを1体、墓地から手札に加えるカードですよ

！

ただし、1ターンに1度しか発動できませんけど」

元々墓地回収が豊富で回転率の高いリチュアで昇華する魂はあまり入らないと思うのだが？

というかマドルチェにリチュアが入ってよくそんなカードの枠が空いているな、どれだけ詰め込んでいるんだ？

……いや、待てよ？ 昇華する魂に、マドルチェとリチュアだと？

「次は手札のシャドウ・リチュアを墓地へ捨て、デッキからリチュアの儀水鏡を手札に加える！

レーヌちゃんを召喚して効果発動！ デッキから……わたくしさまを手札に加える

！

よし、これで……儀式魔法、リチュアの儀水鏡を発動しますのよ！

手札のLV5のわたくしさま2体をリリース！

あくまっばいおさかなさくん、LV10！ イビリチュア・ジールギガスを儀式召喚！

攻撃力3200の、リチュア最大の儀式モンスターか。

いや、それ以上に問題なのは……

「昇華する魂の効果により、儀式の生贄となったわたくしさまを手札に回収！

そしてマドルチェが手札に戻った事でチケットの効果が発動しますのよ？

デッキからマドルチェを1体、マドルチェ・エンジェリーを手札に加えますのよ！」
昇華する魂で儀式の贄としてリリースしたマドルチェを回収、そしてチケットでマドルチェをサーチするという事か。

そうでなくともマドルチェは手札にモンスターが貯まりやすい、それを更に儀式で使つてまだアドバンテージを得ると。

リチュアである理由としては……なるほど、イビリチュア・マインドオーガスの存在かな？

現在はまだ登場していないが、マインドオーガスは儀式召喚に成功した時、お互いの墓地から合計5枚までカードをデッキに戻せる。

これにより使用した魔法・罫カードの回収、更にモンスターも回収して墓地を何度も

空にし、更に再利用しようというデッキか。

で、墓地を空にしたらカウンター罠で相手の行動を止める、そして何度でも墓地回収をしてまた止める……

相手からすればこいつがカウンター罠を使ったからといって警戒を全く緩める事ができない、なんという嫌らしいデッキだ。

「ギガスさんの効果発動！ ライフを1000支払い、1枚ドロー！」

そしてドローしたカードをお互いに確認してリチュアモンスターだった場合、場のカードを1枚選択してデッキに戻すのですのよ！

効果を発動してドロー！ ドローカードは……リチュア・アビス！ リチュアモンスターなので……マイスターくんをデッキに戻しますのよ！」

「……どちらのだ？」

「ふえ？ えーつと……じゃあ、マインくんをX素材にしている方ですよ！」

ゼンマイスターはXモンスター、よってEXデッキに戻る。

しかしこれは困った……ジールギガスが危険過ぎる。

何度倒しても何度でも出てきそうなんだよな、あのデッキだと。

とりあえずプデインセスの残りライフは5300、俺のライフは2600なのでほぼ倍だな。

「じゃあ次はレーヌちゃんでマイティくんを攻撃ですよ！」

シャトーの効果で攻撃力1900のマジョレーヌではゼンマイティの攻撃力1500では当然勝てない。

マジョレーヌは今度は帽子をfrisbeeのように投げ、ゼンマイティを真っ二つに切り裂く……：こういう素材の帽子だ！

とにかく400のダメージ、俺の残りライフは2200か。

「ギガスクンでマイスターくんを攻撃ですよ！」

ゼンマイスターに近づき、思いつきり頭を振り下ろすジールギガス。

どうやら頭の角で殴りつけるらしい。

「罨カード、オーバーレンチを発動

自分の場のゼンマイモンスター1体の攻撃力・守備力を倍にする

ただし、エンドフェイズ時に手札に戻るが……ゼンマイスターの攻撃力は2800から5600になる」

「んななあ!？」

ゼンマイスターはジールギガスの角を掴み、へし折って顔面に投げて突き刺した。

ジールギガスは崩れ落ち、2400ものダメージをブディンセスに与えて残りライフは1900、俺のライフが上回った。

「ぎ、ギガスくんが……」

プデインセスの手札は4枚、しかしそれらは全て判明しているカードだ。

リチュア・アビス、マドルチェ・プデインセス、マドルチェ・マーメイド、マドルチェ・エンジェリーの4枚だ。

既に通常召喚をしており、墓地で発動できるカードはリチュアの儀水鏡のみで伏せカードはカウンター罠の魔導人形の夜のみ。

しかし魔導人形の夜は墓地にモンスターが存在している場合は発動できない、よってプデインセスにできるのは……

「うぐぐぐぐ……墓地の儀水鏡の効果を発動ですよ！

儀水鏡をデッキに戻してギガスくんを手札に戻しますのよ！

これでターンエンドですよ！」

これしか無いに決まっているよな。

しかしこれだけしてプデインセスの墓地のカードは僅か7枚とは……

墓地のカードはプデインセス、バトラスク、マーメイド、シャドウ・リチュアの4体のモンスター。

そしてマドルチェ・ティーブレイク、強欲なウツボ、サルページの魔法・罠カードの3枚か。

これぐらいなら、やろうと思えば簡単に回収できてしまうのがマドルチェでも、リチュアでも恐ろしいところだ。

「エンドフェイズ、オーバーレンチの効果を得たゼンマイスターはデッキに手札に戻るただしゼンマイスターはXモンスターなのでEXデッキに戻るがな」

とはいえ、こちらも結構厳しい事に変わりは無い。

エンペラー・オーダーの存在で俺のモンスターは召喚された時の効果を発動できない。

ゼンマイシャークの効果が発動できない、それだけでゼンマイは厳しい。

まあゼンマイマニフアクチャが2枚存在しているし、絶望的とは言えないがな。

「俺のターン、ドロー」

魔法カード、貪欲で無欲な壺を発動する

発動時に異なる種族を3種類選択し、その種族のモンスターをそれぞれ1体ずつ墓地から選択してデッキに戻し、その後2枚ドローする

ただし、このカードはメインフェイズの開始時にしか発動できず、更にバトルフェイズも行えなくなるがな

俺が選ぶ種族は魚族、機械族、獣族の3種類、それぞれゼンマイシャーク、ゼンマイスター、ゼンマイネズミの3体をデッキに戻し、2枚ドロー

更に魔法カード、貪欲な壺を発動する

墓地のモンスター5体を選択してデッキに戻し、更に2枚ドロウする

俺はゼンマイテイ、ゼンマイスター、ゼンマイマジシャン、ゼンマイネズミ、ゼンマイドッグを選択し、デッキに戻して2枚ドロウ」

うーむ……これしかできないのが少々困るが、やはりゼンマイはゼンマイという事だろう。

「ゼンマイラビットを召喚、そしてこの召喚時に手札のゼンマイシャークの効果発動

ゼンマイの召喚に成功した事により、ゼンマイシャークを特殊召喚できる

さあ、これは無効にするか？」

「当然無効ですよー」

「ではドロウさせてもらおう

次にゼンマイラビットの効果が発動、自身を次の俺のターンのスタンバイフェイズまで除外する

そしてゼンマイマニフアクチャの効果が発動、デッキからゼンマイを1体手札に加える

この効果が2枚発動した事で俺はデッキからゼンマイネズミとゼンマイマジシャンを手札に加える」

「ですが、もう召喚はしているのでネズミさんとまほうつかいちゃんは出せないですよー」

「魔法カード、巻きすぎた発条を発動

墓地のゼンマイモンスター1体を効果を無効にして守備表示で特殊召喚する

特殊召喚されたモンスターはリリースとシンクロ素材にもできないが……墓地より

ゼンマイソルジャーを特殊召喚

そして特殊召喚に成功した事により、手札のゼンマイシャークを特殊召喚する」

このままゼンマイスターをX召喚してもいいのだが……

「ゼンマイシャークの効果を発動、1ターンに1度、自身のLVを1つ上げるか下げる効果を1つ選択する

俺はこの効果でLVを下げる効果を選択し、魔法カード、揺れる発条秤を発動する

俺の場のLVの異なるゼンマイ2体を選択、LV3のゼンマイシャークとLV4のゼンマイソルジャーを選択する

相手はその内1体を選択する、2体は選択されたモンスターと同じLVとなる

ただし相手がLVの低い方を選択した場合、俺はカードを1枚ドロウする

さあ、先程相手をしたゼンマイスターを再び相手にするか、それともランク3を相手にするか好きな方を選べ」

あまり良い選択肢ではないと思うが、高確率でLV3を選択するだろう。

理由としてはプディンセスの手札にはジュールギガスが存在する事が1つだ、これで相手は仮に俺がゼンマインを出してもバウンスできる。

それに、すぐにできないとはいえ、再び俺が高攻撃力にできる可能性を持つゼンマイスターを相手にしたくはないだろう。

ティアラミスを破壊された時のショックは大きかったように見えるし、効率よりも感情を優先する可能性が高いと予想する。

ドローできる可能性は高く、ドローできなくとも結局倒すだけなのであまり変わりはないという訳だ。

「う、ううううう……さめさんを選びますのよ」

「LV3のゼンマイシャークだな？ ではゼンマイソルジャーのLVは4から3となり、LVが低い方が選択されたので俺はカードを1枚ドローする

ではLV3のゼンマイソルジャーとゼンマイシャークでオーバーレイ、2体のモンスターでゼンマイ・ネットワークを構築

エクシズ召喚、ランク3の面倒なモンスター代表、発条機雷ゼンマイン」

守備表示で召喚する、守備力2100だし、俺のライフも多くはないのでな。

とはいえ守備力2100も決して高くはない、こいつは破壊される時にX素材1つを

代わりにできる効果を持つ。

そして効果を発動したエンドフェイズ時に1度、場のカードを1枚破壊する効果も持っている。

だがこいつのX素材は2つ、よって3回破壊された場合は破壊効果を発動する前に破壊されてしまう。

シャトーやマドルチエの効果、儀式リチュアの攻撃力の高さ、そして展開力を考えれば……少々厳しいかな？

「カードを1枚伏せて、ターンエンドだ」

「おかささまを出す？ それとも儀式召喚する？ どっちにするか悩みますのよ……まあドロイーしてから決めるですよ」

わたくしさまのターン、ドロイー！」

可能性としてはティアラミスを出し、ゼンマインを除去して直接攻撃をする事が1つ。

展開してゼンマインを殴り倒す事が1つ、もしくは……

「このカードなら、リチュア・アビスを召喚して効果発動ですよ！」

召喚・特殊召喚・反転召喚に成功した時、デッキからリチュア・アビス以外の守備力1000以下のリチュアを手札に加えるですよ！

この効果でデッキからシャドウ・リチュアを手札に加えて、即捨ててデッキから儀式鏡を手札に加えるですよ！」

これは想定内、これでLV10のジールギガスを出す事もできるようになった。さて、どうやらブディンセスの奴は儀式の方向で来たらしいな。

「魔法カード、貪欲な壺を発動ですよ！」

あ……これ、ヤバくね？

「自分の墓地のモンスターを5体選択して、選択したモンスターをデッキに戻して2枚ドロウするですよ！」

わたくしさまは墓地のわたくしさま、バトラくん、マーメちゃん、シャドウ・リチュア2体の5体をデッキに戻して、2枚ドロウ！」

おおう、これでブディンセスの墓地のモンスターは0、モンスター効果を無効にする魔導人形の夜の発動条件を満たした。

しかも2枚ドロウもして、手札は7枚という……これは少々拙いのでは？
「儀式魔法、リチュアの儀式鏡を発動！」

場のLV2のリチュア・アビスと手札のLV4のマーメちゃんをリリース！

おさかなさんのおんなのこ、イビリチュア・マインドオーガスを儀式召喚！」

ぐ……魔導人形の夜の発動を優先してジールギガスを出さなかったか。

墓地にモンスターは送られたが、マインドオーガスの効果が有ればほぼ無意味。

「儀式召喚に成功したマインちゃんの効果と永続魔法、昇華する魂の効果が発動するですよ！」

昇華する魂の効果により、儀式の賛となったりキュア・アビスを手札に戻すですよ！

そしてマインちゃんが儀式召喚に成功した時、お互いの墓地から合計5枚までカードを選択してデッキに戻しますのよ！

わたくしさまが選択するカードはわたくしさまの墓地のマーメちゃん、貪欲な壺、サルベージ、マドルチェ・ティーブレイク、強欲なウツボの5枚！」

これでプディンセスの墓地のカードはリキュアの儀水鏡のみ……しかもマインドオーガスを倒せば一緒に墓地から消える。

しかもそれだけじゃない、カードの効果で墓地のマドルチェがデッキに戻ったという事はだ……

「更にチケットの効果が発動するですよ！」

墓地のマーメちゃんがデッキに戻った事でデッキからマドルチェ・シユーバリエを手札に加えますのよ！」

マジョレーヌではない理由としては、次のターンにマジョレーヌ2体でティアラミス

を出したくないからか？

それとも単に攻撃力を高くし、再びゼンマインを出された時に倒せる攻撃力を確保する為か、可能性としてはその辺りかな？

俺のライフは2600、ゼンマインの効果が無効にされてマインドオーガスを破壊された場合、マジョレーヌの攻撃を受けてしまう。

そうすれば俺の残りライフは700、さすがにそれは厳しいな。

「さあ、マインちゃんでマインくんに攻撃ですよー」

まあ、あくまでそれは攻撃が通れば……の、話だな。

「罨カード、螺旋式発条を発動」

「そ、それは!?!」

「そうだな、お前がマドルチェ・ティーブレイクの効果で無効にし、ティアラミスの効果でデツキに戻したカードだ

攻撃力1500以上のゼンマインをリリース、手札のゼンマイマジシャンを守備表示で特殊召喚

更にデツキから同じ攻撃力のゼンマイネズミを守備表示で特殊召喚する」

貪欲で無欲な壺の効果で螺旋式発条をドロウできていれば、ゼンマイナイトを手札に加えていたんだがな。

そうすればゼンマイマニフアクチャの効果も使えだし、魔導人形の夜も使わせられたかもしれないんだが……まあ仕方ないか。

ところでマインドオーガスとゼンマインで両方マインだと判りにくいんじゃないのか？

「う、うぐぐぐぐぐ……マインちゃんねズミさんに、レーヌちゃんまほうつかいちやんに攻撃！」

破壊されるが、ダメージは無いし手札は残っている。

更にゼンマイラビットも次のターンに戻ってくるのであまり問題は無いな。

「カードを1枚伏せて、ターンエンドですよ！」

プディングセスの手札はジュールギガス、リチュア・アビス、プディングセス、シユーバリエ、エンジェリーの5枚か。

伏せカードは魔導人形の夜と……マドルチエ・ティーブレイクか？ それともまた別のカードか？

何にせよ、魔導人形の夜をさっさと使わせたいところだ。

「俺のターン、ドロー」

このスタンバイフェイズ時、前のターンで除外されたゼンマイラビットが戻ってくる、そしてゼンマイネズミを召喚する

ゼンマイラビットの効果を発動する

自身を除外し、次のターンに戻ってくるのだが……その伏せられている魔導人形の夜を発動するか？」

発動されても、ゼンマイが効果を発動した事に変わりは無いのでゼンマイマニファクチャの効果が発動する。

無視されてもゼンマイネズミの効果を発動して墓地のゼンマイを特殊召喚し、ゼンマイマニファクチャの効果を発動するだけだ。

つまりどちらを選択しても、俺は結局モンスターの展開が可能という事となる。

「う、うううううう……また戻られるぐらいなら、カウンター罠、魔導人形の夜を発動するですよ！」

自分の墓地にモンスターが存在しない場合、相手モンスター効果の発動を無効にするのですのよ！」

「ならば次にゼンマイネズミの効果を発動する

自身を守備表示に変更し、墓地のゼンマイを守備表示で1体特殊召喚する

この効果により、墓地からゼンマイハニーを特殊召喚する」

ゼンマイスターのX素材だったゼンマイハニーが存在していたからな。

壁モンスターとして、リクルーターはやはり助かる。

「ゼンマイが効果を発動した事により、2枚のゼンマイマニフアクチャの効果でデッキからゼンマイを手札に加える

俺はゼンマイニヤンコとゼンマイシャークを選択する」

ゼンマイマイであるの伏せカードを消してもよかったのだが、カウンター罠とは限らない。

永続魔法が既に3枚発動している事から考えて、永続罠の可能性は低いだろう。

そして通常魔法も多い事から考えると、一部条件付きか、フリーチェーンの通常罠だと思われる。

マドルチエならばマドルチエ・マナーの可能性が高いか？ それとも展開用のマドルチエ・ハッピーフェスタか……後者かな？

一応、リチュアや水属性を回収したりする罠カードも考えられるが、墓地にモンスターが存在しないので伏せないだろう。

それ以外は……まあ選択肢が多過ぎてあまり考えても疲れるだけか。

「さて、では再び出番としようかね？」

LV3のゼンマイネズミとゼンマイラビットでオーバーレイ、2体のモンスターでゼンマイ・ネットワークを構築

エクシーズ召喚、今回3度目の登場で相変わらず鬱陶しい発条機雷ゼンマイン」

「……ちよつと酷いのではないのですの?」

当然守備表示、それと別に酷くはない。

汎用性の高いランク3の代表の1体だぞ、壁として優秀なのだから仕方ないだろう。

「カードを1枚伏せて、ターンエンドだ」

「わたくしさまのターン、ドロー!」

マドルチェ・エンジエリーを召喚して効果が発動ですよ!

ジエリちゃんをリリースし、デツキからマドルチェを1体特殊召喚できるですよ!

しかも戦闘破壊されなくなるという効果まで!

ただど次のわたくしさまのターンのエンドフェイズ時に特殊召喚されたマドルチェ

はデツキに戻りますのよ

ついでに、マドルチェ・エンジエリーの効果は1ターンに1度しか発動できませんの

よ

では効果を発動してジエリちゃんをリリースしますわ!

そしてデツキより……わたくしさま、特殊召喚ですよ!」

プデインセスが特殊召喚されたか……とはいえあまり怖い相手ではない。

マドルチェ・プデインセスの効果は自分の墓地にモンスターが存在しない場合に攻守

が800上昇する効果だ。

現在、プデインセスの墓地には先程リリースしたエンジェリーが存在している為、攻撃力の上昇値はシャトーの500のみ。

そして戦闘をすれば相手の場のカードを1枚破壊できる効果だが、ゼンマイハニーを倒して発動する可能性か……

俺の場のゼンマイマニフアクチャを破壊するか、伏せカードを破壊するか？

「そしてこれこそわたくしさま最強のカード、罨カード、マドルチェ・ハッピーフェスタを発動しますのよ！」

手札のマドルチェを任意の数だけ特殊召喚できるのですのよ！

ただし、エンドフェイズに手札に戻ってしまいますが……なら戻さなければいいだけですのよ！

わたくしさまは手札のシューくん、わたくしさま自身を特殊召喚ですのよ！」

これは……どうするべきだろうか？

まあ焦ったとしてもどうしようも無いんだけどな、この状況では。

そしてシューバリエはシューくんか、バリエくんよりはマシ……なのか？

「ではお魅せしますのよ！　まずはLV4のレーヌちゃんとシューくん、オーバーレイ！　2体のマドルチェでプリンセス・ネットワークを構築！」

エクシーズ召喚！　わたくしさまの大好きなおかあさまをもう1度！　クイーンマ

ドルチェ・ティアラミス！」

う、うーん……攻撃力2700はやはり厳しい。

というのもというのも当たり前だがゼンマイ達は攻撃力が低いからだ。

ゼンマイスターではなんとか誤魔化したけど、今度こそ危険だな。

「これこそがわたくしさま、最強のわたくしさま！」

L V 5のわたくしさま2体でオーバーレイ！ 2体の地属性のわたくしさままでシヨコラ・ネットワークを構築！

エクシーズ召喚！ チョコレートのわたくしさまもいかが？ マドルチェ・プティン

セス・シヨコ・ア・ラ・モード！」

シャトーの効果を受け、チョコプティンセスの攻撃力は3000か……うん、超ヤバいな。

しかもプティンセスの墓地には魔導人形の夜、マドルチェ・ハッピーフェスタ、マドルチェ・エンジェリーの3枚のカード。

ついでに儀水鏡は置いといて、たった3枚でもこの2体の効果を発揮するには十分だ。

「うふふふ、シヨコラなわたくしさまの効果を発動！」

1ターンに1度、墓地のマドルチェカードを1枚デッキに戻しますのよ！

わたくしさまはこの効果により、墓地のジュリちゃんをデツキに戻しますのよ！

更にシヨコラなわたくしさまの更なる効果を発動しますのよ！

わたくしさまがシヨコラなわたくしさまのX素材となつている場合に自分の墓地のマドルチエがデツキに戻つた時に発動！

X素材を1つ取り除き、デツキからマドルチエモンスター1体を表側攻撃表示か裏側守備表示で特殊召喚できますのよ！

この効果でシヨコラなわたくしさまからわたくしさまを取り除き、デツキからわたくしさまを攻撃表示で特殊召喚ですよ！」

すつげえ判りにくいんだが？ その表現どうにかならんか？

つまりチヨコのX素材となつているプデインセスを取り除き、デツキから3体目のプデインセスを特殊召喚したと。

しかし現在、墓地には素材となつたプデインセス自身が存在している為、3体目のプデインセスの攻撃力上昇効果は発動していない。

シューバリエを出しても良かったと思うが……まあ、それも無駄な考えだな。
「そしておかあさまの効果発動！

X素材となつているシューくんを取り除き、墓地のシューくんとわたくしさまをデツキに戻しますのよ！

「デツキに戻すカードはゼンマイマニフアクチャ2枚ですよ！」

ゼンマイマニフアクチャだと？ となると今倒すよりも今後の行動を止めた方がいいと判断したという事か。

まあ俺としては好都合、というか下手すれば普通に負けていた可能性も有った。

という事はだ、予想できるのはこのターン中にゼンマインを倒し、次のターンにティアラミスでゼンマイハニーをデツキバウンスかな？

または俺の展開を防ぎ、次のターンの行動範囲を制限してティアラミスでバウンスを狙うだろうか？

それにプディングセスの手札の枚数も、シャトーにチケットの存在から考えて2体目のティアラミスの可能性も十分に有る。

「マドルチェがデツキ・手札に戻った事でチケットの効果が発動するですよ！」

デツキからマドルチェモンスターを手札に加えるのですが、自分の場に天使族のマドルチェが存在する場合！

つまりシヨコラなわたくしさまとおかあさまが存在している事で手札に加えるカードを手札に加えず、そのまま攻撃表示で特殊召喚できますのよ！

よって、わたくしさまは先程おかあさまの効果でデツキに戻した、わたくしさま自身を特殊召喚！」

プディングセスの場合はチョコプディングセス、ティアラミス、プディングセスが2体にマインドオーガス……

さすがにこの布陣なら全員で総攻撃でも良かったんじゃないか？

というかそれなら勝つてただろ、ゼンマイハニーと伏せカードを戻せば俺の場合はゼンマインとゼンマイマニフアクチャだけだぞ？

それをしなかったという事は……もしかして対象に取る効果と勘違いしていたとか？

うん、このカードゲームならその可能性は十分に有るな。

「いくですよ？」

シヨコラなわたくしさまとおかあさまとマインちゃんてマインくんに攻撃ですよ！

チョコプディングセスの何故か飛び蹴り、ティアラミスは自身が持つ杖を槍投げのように投げてゼンマインに突き刺さる。

そして最後にマインドオーガスの下半身の魚に飲み込まれた……そして魚が痛がるように呻いたと思つたら杖を吐き出した。

唾液とか色々と付着し、魚臭い杖を嫌そうに持ち直すティアラミス……演出自重しる。

「ゼンマインは破壊される時、自身のX素材を1つ取り除く事で破壊を免れる

その効果を使用して破壊を2回回避するが……3体に攻撃されては破壊される」

「ハチさんに攻撃しては困りそうですねのよ

カードを1枚伏せて、ターンエンドですよ！」

一応、ダメージ覚悟でプディングセスの攻撃でゼンマイハニーや伏せカードを破壊できたのだがな。

プディングセスはモンスターと戦闘する事で相手の場のカードを1枚破壊する効果を持つ。

それをしないという事は……ゼンマイハニーで変なモンスターを出される方が嫌だと思っただけかな？

プディングセスの手札はシューバリエ、アビス、ジールギガスの3枚か。

場は埋まっているものの、さすがに総攻撃をされては当たり前だが終わってしまう。

一応ティアラミスの効果を発動されなければゼンマイハニー3体からゼンマイナイトで生き残る事はできるが……

とりあえずドロローしますかね、それから考えるとするか。

「俺のターン、ドロロー

魔法カード、貪欲で無欲な壺を発動する

効果は先程使ったから説明はしない

墓地の種族の異なる機械族、獣族、魚族を選択し、ゼンメインとゼンマイネズミとゼンマイシャークを選択してデッキに戻す

そして2枚ドロし、このターンはバトルフェイズを行う事ができない

次はゼンマイニヤンコを召喚、そして召喚時にゼンマイシャークの効果が発動し、特殊召喚できる

さあ、この効果はエンペラー・オーダーで無効にするか？」

「ネコさんはLV2でハチさんはLV1、サメさんはLV3から5までだからX召喚はできないはず

なら無効にしても意味は無い？ でも伏せカードがまた螺旋式発条だったら攻撃力は1500……」

エンペラー・オーダーの効果で召喚時に発動する効果を無効にするですよ！」
「では更にチェーンし、2体目のゼンマイシャークの効果だ

残念ながら、先程のドロで2体目のゼンマイシャークをドロできてな……どうする？」

「う……やっぱり無効ですよ！」

「では2回無効にされた事により2枚ドロする」

しかし、ゼンマイニャンコとゼンマイハニーしか場に存在しないのに両方とも無効にする？

螺旋式発条とか辺りを警戒したのなら可能性は高いか。

それにゼンマイシヤークが無ければゼンマイの展開力はそこまで高くないし特殊召喚手段も多くはない。

というかこのデッキはゼンマイ以外のカードはオーバーレンチと壺しか入っていない。

それはさて置き、2体目のティアラミスを出されては負けはほぼ確定だな。

プディングセスの手札にはシューバリエ、更に場にはチケットとシャトー、昇華する魂で儀式をされてもLV4のマドルチェを出される。

ついでにマドルチェの天使族が4体……

「ゼンマイニャンコの効果を発動

表側表示の時に1度だけ相手のモンスター1体を手札に戻す

この効果でティアラミスを手札に戻し、X素材となつているマジョレーヌは墓地へ送られる

よつてプディングセスの攻撃力は元に戻り、1500になる」

「ネコさんイジワル……」

手札に戻る効果はEXデッキに戻る、また出される可能性は有るがこれしか手が無い。

というか、そもそも攻撃力2700とか序盤のゼンマイスターかオーバーレンチを使わなければ倒せん。

「罨カード、発条の巻き戻しを発動

自分の場に存在するLV4以下のゼンマイ1体を手札に戻し、戻したモンスターと同じLVのゼンマイを特殊召喚する」

「螺旋式発条じゃない!？」

「そういう事だな、この効果によりゼンマイニャンコを手札に戻し、ゼンマイニャンコを守備表示で特殊召喚する

特殊召喚に成功した事により、手札のゼンマイシャーク2体を特殊召喚する

ゼンマイシャーク2体の効果を発動し、LVを両方共下げる

LV3のゼンマイシャーク2体でオーバーレイ、2体のモンスターでゼンマイ・ネットワークを構築

エクシズ召喚、さっさと次のゼンマイを出せ、発条空母ゼンマイティ」

さて、ここで何を出すかが問題だ。

このターンは貪欲で無欲な壺の効果でバトルフェイズは行う事ができない。

ゼンマイマジシャンからの展開でゼンマイスターを出す事も考えたが……そもそもライフを削りきれないという点も問題だ。

となればランク3のゼンマインかゼンマイテイのどちらか、ゼンマインを出してテイアラミスの効果を使わせるか？

それともゼンマイテイを出して壁の数を増やして守りを固めるか……

「ゼンマイテイの効果を発動

X素材を1つ使用し、手札がデツキよりゼンマイを1体特殊召喚する

この効果によりX素材のゼンマイシャークを取り除き、デツキのゼンマイネズミを攻撃表示で特殊召喚

更にゼンマイネズミの効果を発動し、ゼンマイネズミを守備表示に変更して墓地よりゼンマイラビットを特殊召喚

L V 3のゼンマイネズミとゼンマイラビットでオーバーレイ、2体のモンスターでゼンマイ・ネットワークを構築

エクシーズ召喚、これで3回目だが仕事しろ、発条空母ゼンマイテイ」

ちなみにどちらも守備表示、攻撃力2500のマインドオーガスの前に立たせても無意味だからな。

攻撃力3000のチョコブデインセスも存在するが……

「2体目のゼンマイティの効果を発動する

デッキよりゼンマイジャグラーを守備表示で特殊召喚する

ちなみにこいつにと戦闘した場合、戦闘したモンスターを破壊する効果を持っている、攻撃する場合は注意するんだな

更にゼンマイニャンコの効果を発動、表側表示の時に1度しか発動できないのだが1度手札に戻っているので効果の発動が可能だ

この効果により、チョコプデインセスを手札に戻す」

これでプデインセスとマジョレーヌが墓地へ送られた事になる。

場のプデインセスを手札に戻す事も考えたのだが、無意味なので止めた。

プデインセスの墓地は儀水鏡、ハッピーフェスタ、魔導人形の夜、マジョレーヌ、プデインセスの5枚。

つまりティアラミスを2体出された場合、素材とカウンター罫でティアラミスの効果対象に選択できるので意味が薄い。

「カードを2枚伏せて、ターンエンドだ」

俺の場はゼンマイハニー、ゼンマイニャンコ、ゼンマイジャグラー、そしてゼンマイティが2体。

壁の数としては十分、デッキバウンスを連発されなければ大丈夫だ。

……しかしアレだな、あまりこういう事を考えていると俗に言うフラグっぽく感じるな。

「うぐぐぐ……わたくしさまのターン、ドロー！」

魔法カード、強欲なウツボを発動するですよ！

手札の水属性モンスター2体、リチュア・アビスとギガスくんをデッキに戻して3枚ドロー！」

プ Deinセスの残りライフは1900、ついでに俺の残りライフは2600だ。

プ Deinセスのライフではジールギガスの効果を発動するには少々厳しいだろう。

一応、リチュア・アビスのでシャドウ・リチュアを引っ張ってきて、儀水鏡を回収してプ Deinセス2体をリリースすれば出せるがな。

しかしそれしても攻め手に欠けるだけだからな、この状況ではドローよりもデッキバウンス2体のティアラミスを出した方が良さだろう。

「手札のシャドウ・リチュアとヴィジョン・リチュアを捨てて、デッキから儀水鏡とアニマくんを手札に加えるですよ！」

更に罫カード、儀水鏡の瞑想術を発動するですよ！

手札の儀式魔法、リチュアの儀水鏡を公開して、墓地のリチュアモンスター2体を手札に加えるですよ！

さつき捨てたシャドウとヴィジョンを手札に加えるですよ！」

つまりプディングセスの手札はシューバリエ、ヴィジョン、シャドウ、リヴァイアニマ、儀水鏡と謎のカードが1枚か。

マドルチエかと思えばリチュア、リチュアかと思えばマドルチエ、そしてマドルチエかと思えばまたリチュアか……

よくもまあそれだけ切り替えられるものだ。

「儀水鏡を発動してシャドウをリリースするですよ！」

シャドウ・リチュアは水属性の儀式の贄にする場合、このカード1枚だけで儀式召喚できるですよ！

シャドウ・リチュアを儀式の贄とし、イビリチュア・リヴァイアニマを儀式召喚！

そして昇華する魂の効果でリリースしたシャドウ・リチュアを手札に回収！

更に魔法カード、無欲な壺を発動するですよ！

自分か相手の墓地に存在するカードを2枚選択して、そのカードを持ち主のデッキに戻してこのカードを除外するですよ！

わたくしさまはわたくしさまの墓地の儀水鏡とわたくしさまをデッキに戻すですよ！

そして無欲な壺は除外されて、チケットの効果でマドルチエが効果でデッキに戻り、

更に天使族のマドルチェのわたくしさまが場に存在するですよ！

よつてデッキよりジェリちゃんを特殊召喚するですよ！

そして手札のヴィジョンとシャドウを捨てて、デッキからマインちゃんと儀水鏡を手札に加えて、儀水鏡を発動しますのよ！

場のマインちゃんをリリースして、儀式召喚！ イビリチュア・マインドオーガス！
そしてマインちゃんの効果を発動！

わたくしさまの墓地のシャドウ・リチュア、ヴィジョン・リチュア、イビリチュア・マインドオーガス、強欲なウツボ、儀水鏡の5枚をデッキに戻すですよ！

次はLV5のわたくしさま2体でオーバーレイ！ 2体の地属性のわたくしさま2体でシヨコラ・ネットワークを構築！

エクシーズ召喚！ 何度も現れるシヨコラなわたくしさま！ マドルチェ・プディング
セス・シヨコ・ア・ラ・モード！

そしてシヨコラなわたくしさまの効果を発動！ 墓地のレーヌちゃんをデッキに戻す効果を発動してデッキに戻して、シヨコラなわたくしさまのもう1つの効果発動！

X素材となっているわたくしさまを墓地へ送り、デッキからマドルチェを特殊召喚する効果を発動するですよ！

この効果でレーヌちゃんを特殊召喚して、LV4のレーヌちゃんとジェリちゃん

オーバーレイ！ 2体のマドルチェでプリンセス・ネットワークを構築！

エクシーズ召喚！ わたくしさまのだいだいだい好きなおかあさま！ クイーンマドルチェ・ティアラミス！

最後に手札のシューくんを召喚！」

………つまり何か？ リヴァイアニマ、マインドオーガス、シューバリエ、ティアラミス、チョコプデインセスだと？

というか、これだけして墓地のカードが魔導人形の夜、ティーブレイク、プデインセス、儀水鏡、瞑想術だけ？

「おかあさまの効果を発動するですよ！」

レーヌちゃんを墓地へ送り、墓地のレーヌちゃんとわたくしさまをデッキに戻す効果を発動するですよ！

そしてその効果はシャトーの効果で手札に戻す効果にしますのよ！

おかあさまの効果でデッキに戻すカードは……カードは……」

えーっと、プデインセスの墓地は魔導人形の夜、マドルチェ・ティーブレイク、リチュアの儀水鏡、儀水鏡の瞑想術の4枚か。

そして手札にはマドルチェ・マジヨレーヌ、マドルチェ・プデインセスの2枚。

フィールド魔法のマドルチェ・シャトー、永続魔法のマドルチェ・チケツト、昇華す

る魂、永続罨のエンペラー・オーダー。

これだけターンが過ぎてきているのに、場と手札と墓地の総合枚数が、X素材を含めても僅か17枚つてなんだ？

「ハチさんと……伏せカード1枚をデッキに戻すですよ！」

ゼンマイハニー、最初の1回しか仕事してないな。

何度も出てきたり数ターン生き残ってるのだからもう1回ぐらい効果を発動してもいいんじゃないか？

「バトルフェイズですよ！」

シユーくんがジャークんに攻撃！」

ゼンマイジャグララーがジャークんか、シユーバリエの乗る馬がジャグララーを踏みつけて粉々にする。

しかし粉々にされたジャグララーの持っていた玉がシユーバリエの足元へと転がり……爆発、シユーバリエは破壊された。

「ゼンマイジャグララーの効果により、戦闘を行ったダメージ計算後に戦闘を行ったシユーバリエは破壊される」

「ですがマドルチェは相手によって破壊されて墓地へ送られた時、デッキに戻る効果があるですよ！」

更にシャトーの効果により、マドルチエの効果によってデッキに戻るカードは手札に戻す事も可能ですのよ！

よってシューくんを手札に戻すのですのよ！」

最低限の回避をされた、これは少々困ったな。

「だがゼンマイテイの効果が発動する

表側表示で存在するゼンマイが破壊されて墓地へ送られた時、自身のX素材を1つ使用する事でそのモンスターを手札に回収する

この効果によりゼンマイシャークを使用し、ゼンマイジャグラーを手札に加える」
「だったら、アニマくんでX素材の残っているマイティくんに攻撃ですのよ！」

そしてアニマくんの攻撃宣言時、デッキからカードを1枚ドロウして、そのカードをお互いに確認してリチュアなら相手の手札を1枚確認できるですのよ！」

この効果でドロウ！ ドロウカードは……冥王竜ヴァンダルギオンですのよ！」
「待て！ お前のデッキにそんなカードを入れる枠が残ってるのか!？」

カウンター罠を多用するつもりなら確かに選択肢の1つだろうが、それを入れるか!？
ヴァンダルギオンは相手のカードをカウンター罠で無効にした時に特殊召喚できる効果を持っている。

そして無効にしたカードの種類により追加効果を発動できるのだが……

魔法カードなら相手に1500ダメージ、罠カードなら相手の場のカードを1枚破壊、効果モンスターなら自分の墓地からモンスターを特殊召喚する。

なるほど、カウンター罠を警戒させて使わせる為に困なんて使えばヴァンダルギオンが出てくるなんて危険性が……デッキ構築が謎過ぎる！

俺を睨んだら爆笑していた、どうやら俺を驚かせたのがおもしろかったらしい、やはり俺は俺か！

「リチュアではないのでそのまま攻撃ですよー！」

ゼンマイティはリヴァイアニマに噛み砕かれて粉碎された。

残っているのはゼンマイニャンコとX素材の無いゼンマイティの2体。

そしてプディンセスのモンスターはチョコプディンセス、ティアラミス、マインドオーガスの3体。

俺の残りライフは2600なので……全てを受ければ負けるな。

「マインちゃんでマイティくんを攻撃！」

「だがまだ耐える、螺旋式発条を発動

攻撃力1500のゼンマイティをリリースし、手札のゼンマイジャグラーを守備表示で特殊召喚

「そしてデッキから攻撃力が同じのゼンマイジャグラーを守備表示で特殊召喚する」

「うぐう！ またジャーくん!？」

「どうする？ ゼンマイジャグラーに攻撃するか？」

「うううううう……マインちゃんでネコさんに攻撃！」

シヨコラのわたくしさまとおかあさまでジャーくんに攻撃ですよ！」

ゼンマイニャンコはマインドオーガスの下半身の魚の部分に押しつぶされて破壊された。

さすがに巨大過ぎたのか、やはり重かったのだろうか……一応女性であろうマインドオーガスの上半身のリチュア・エリアルは嫌だろうがな。

そしてマドルルチェ2体で攻撃したという事は、ティアラミスで墓地回収ができるマドルチェの方が墓地に置いておくには良いと判断したのだろう。

「では期待に答えてゼンマイジャグラー2体の効果を発動し、チョコプデインセスとティアラミスを破壊する」

「わたくしさまは泣かない……ターンエンドですよ！」

なんだかんだで、やはり自身やティアラミスが破壊されたのはシヨックだったようだ。

さて、プデインセスの手札はマジョレース、シューバリエ、プデインセス、ヴァンダ
ルギオンの4枚。

この状況である程度どうにかできなければ負けだな……判断ミスで生き残っているだけで実際にはほぼ負けているがな。

「俺のターン、ドロー」

ゼンマイネズミを召喚し、効果を発動

自身を守備表示に変更して墓地のゼンマイ1体を守備表示で蘇生、蘇生するモンスターはゼンマイラビット

そしてLV3のゼンマイネズミとゼンマイラビットでオーバーレイ、2体のモンスターでゼンマイ・ネットワークを構築

エクシーズ召喚、4回目の登場である発条機雷ゼンマイン」

リヴァイアアニメの攻撃力2700が高すぎてどうにもできなかった。

というかこの状況で、ゼンマイで突破する手段が無い。

展開されない事を祈るしかないぐらいに真面目に危険な状況だ。

「カードを1枚伏せ、ターンエンドだ」

「わたくしさまのターン、ドローー！」

なんとというか、こっちはデッキのカードが少なくなつて使用したカードも多いから厳しい状況。

対してプディングセスはモンスターだけでなく魔法・罠カードも大量にデッキに回収す

るから殆ど息切れしない。

しかも手札に戻るカードも多いから手札もなかなか減る事も無い……アド差は開く一方つてどういう事だ？

「レーヌちゃんを召喚して、効果が発動するですよ！

デッキからマドルチェモンスターを1体手札に加える効果……これをエンペラー・オーダーで無効にするですよ！

そして無効にしたカードのコントローラーのわたくしさまはデッキからカードを1枚ドローするですよ！」

なるほど、この状況でマドルチェをサーチしても意味は薄い。

だったらドローして他のカードで突破する方が良いと判断したか。

一応シユーバリエを召喚し、3体で攻撃すればゼンメインは突破できたのだがな。

「……………（貪欲な壺、だけど墓地のモンスターが4体では発動できないですよ

レーヌちゃんじゃマインくんを倒せない、攻撃したらわたくしさまの場のカードを1枚破壊される

シャトーやチケット、アニマくんが破壊されたら危ないですよ

あ、でもモンスターを破壊されたら次のターンに貪欲な壺を発動できるようになるですよ）

アニマくとマインちゃん、マインくん、に攻撃するですよ！

そしてアニマくんの効果でドロー！ ドローカードは……転生の予言、罠カードですよ！

攻撃してくるか、そしてドローカードは転生の予言……また墓地のカードが減るな。

俺の墓地のカードを減らしても意味は薄いだろうし、やはり自分の墓地のカードをデッキに戻すのだろう。

「ゼンマインの効果を発動し、自身のX素材を取り除く事で破壊を免れる

リヴァイアニマとマインドオーガスの攻撃から破壊を回避する」

「カードを1枚伏せて、ターンエンドですよ！」

「このエンドフェイズ時、ゼンマインの効果発動

X素材が取り除かれたターンのエンドフェイズ時、場のカードを1枚破壊する

この効果により、リヴァイアニマを破壊する」

ゼンマインの突進にリヴァイアニマは轢かれて破壊される。

しかしまあ、これはわざと破壊されたのだろう、でなければ攻撃しないだろうしな。

破壊される必要は無いだろうし、可能性としては墓地の枚数が足りない……となれば貪欲な壺辺りか？

「俺のターン、ドロー」

ゼンマイバットを召喚し、効果を発動

攻撃表示のこのカードを守備表示に変更し、自分の墓地からゼンマイ1体を手札に加える

俺はこの効果により、墓地のゼンマイシャークを手札に加える

そして永續罠、発条の巻き上げを発動する

最初の方に使ったな、機械族Xモンスターであるゼンマインを選択し、場か手札のゼンマイモンスターをX素材とできる

俺は効果を使用し終わっているゼンマイバットをゼンマインのX素材とする

更にもう1つの効果を発動し、発条の巻き上げを墓地へ送ってゼンマインのランクの1つ上のXモンスターを特殊召喚する

ゼンマインをランクアップ・エクシーズ・チェンジ、割とピンチだから頑張れ、発条機甲ゼンマイスター」

「攻撃力2500……」

「ゼンマイスターでマジョレーヌに攻撃」

マジックハンドのような手を上へと伸ばし、マジョレーヌへと拳骨して撃破。

プデインセスに600のダメージを与え、プデインセスの残りライフは1300……

俺のライフの半分だな。

それにしても、久しぶりにライフが減った気がするな。

「うつく……レーヌちゃんをシャトーの効果で手札へ、そしてチケットの効果でマーメちゃんを手札に加えるですよ！」

「ターンエンドだ」

ふむ、仮に手札のカードが貪欲な壺の場合、ここは戻せなければよかったのだがな。

しかしマドルチエの回収効果は強制効果、そこは残念だろう。

儀水鏡の効果で墓地のリヴァイアニマを手札に戻し、貪欲な壺の効果でマドルチエ5体を戻せば手札も増えるし儀水鏡もデッキに戻るのだがな。

仕方ないと言えば仕方ないのだがな。

「いい加減に倒されるですよ！ わたくしさまのターン、ドロー！」

畏カード、転生の予言を発動して、わたくしさまの墓地の儀水鏡と瞑想術をデッキに戻しますのよ！

そして魔法カード、貪欲な壺を発動！ 墓地のシヨコラなわたくしさま、わたくしさま、おかあさま、マーメちゃん、アニマくんをデッキに戻して2枚ドロー！」

さて、どうくる？

「(ジェリちゃんをドローできたら、わたくしさまを特殊召喚して、わたくしさまの効果でマイスターくんを破壊

そしてメインちゃんの直接攻撃で勝ったのですのに……)

シユーくんを召喚！　メインちゃんでもマイスターくんに攻撃！」

攻撃力はお互いに2500で互角、ゼンマイスターの拳がエリアルの部分を殴り飛ばして下半身の魚に食われて相打ちした。

これで俺の場にカードは無い、そしてシユーバリエの攻撃力は2200か。

「シユーくんでも直接攻撃！」

シユーバリエの持つステツキのように見えなくもない剣で攻撃され、俺の残りライフは400。

なんとか生き延びたが、いい加減に長い！

「カードを2枚伏せて、ターンエンドですよのよ！」

なんにせよ、シユーバリエを残せばティアラミスを出されて俺の負けは確定。

どうにかしてシユーバリエを倒さねばならんのだが……どうにかできるかな？

「俺のターン、ドロー」

ふむ……では、ゼンマイマジシャンを召喚し、手札のゼンマイシャークの効果が発動
ゼンマイが召喚された事で自身を特殊召喚できるが、止めるか？」

「止めても、ゼンマイが効果を発動したからまほうつかいちゃんの効果は止められない
のですよね？」

なら止めませんのよ！ ドローされるぐらいなら！」

「では俺はそのままゼンマイシャークを特殊召喚する

ゼンマイが効果を発動した事によりゼンマイマジシヤンの効果が発動し、デツキからゼンマイマジシヤンを特殊召喚する

そしてゼンマイシャークの効果を発動し、自身のLVを1つ上げ、ゼンマイが効果を発動したのでゼンマイマジシヤンの効果が発動

デツキよりゼンマイウオリアーを特殊召喚、ゼンマイウオリアーの効果を発動し、自身のLVを1つ上げて攻撃力を600上昇する

さて、ではLV5のゼンマイウオリアーとゼンマイシャークでオーバーレイ、2体のモンスターでゼンマイ・ネットワークを構築

エクシーズ召喚、最後の最後に登場した最後のXゼンマイ、発条装攻ゼンマイオー

ゼンマイオーの効果を発動、X素材を1つ使用してセットされているカードを2枚選択、そのカードを破壊する」

ゼンマイオーのドリルがプディングセスの伏せカードを貫く。

破壊されたカードは……マドルチエ・ティープレイクとマドルチエ・ワルツ……なんて危ないカード伏せてやがる！

マドルチエ・ワルツはマドルチエが戦闘をしたダメージ計算後、相手に300ダメージ

ジを与えるカード。

俺の残りライフは400、破壊していなければこのターンの攻撃と、次のターンの自爆特攻で負けていた可能性が有る。

そしてマドルチェ・ティーブレイクで俺の魔法カードを無効にしていた場合、冥王竜ヴァンダルギオンを特殊召喚されていた。

魔法を無効にしたヴァンダルギオンの効果は相手に1500のダメージ、魔法カードをドロウしていたら負けていた。

最後の最後に地雷を仕込みやがって……

「あ……………」

プディングセスの手札はヴァンダルギオン、プディングセス、マジョレーヌ、マーマメイドと残り1枚。

しかしあのデッキから考えて手札誘発系のカードは無いだろう。

「最後と言ったからゼンマイオーで終わらせておくか

ゼンマイオーでシューバリエに攻撃」

ドリルを回転させ、シューバリエに突撃するが避けられた？

しかしゼンマイオーの体は大きい、シューバリエはドリルの回避はできたがゼンマイオーのボディは躲せずに直撃して破壊される。

なんとも決まらない攻撃だったが、プディンセスに400のダメージを与えて残りライフは900となった。

俺の場に残ったモンスターは攻撃力600のゼンマイマジシャンが2体。

「ゼンマイマジシャン2体で直接攻撃」

2体同時にプディンセスに向かって走っていき、躓いて持っていた杖がすっぽ抜けた。

「きゃうー！」

で、その杖がプディンセスの頭と腹に杖先が直撃した。

凄まじく痛そうな攻撃だったが、プディンセスのライフは0となった。

内容的には負けだが、一応勝ったな……

「く、悔しいですよおおお！」

怒りながらティアラミスに泣きつきに向かった。

やっとな人か……残りはゴーストリックの駄天使とフレシアの蟲惑魔。

なんというか、もう俺と決闘をしようなんて考えた事を完全に後悔した。

しかし逃がしてくれそうにない、次の決闘はもう少しデッキを考えよう。

アカデミア時代の時に使っていたようなデッキだと勝てないな……うん、頑張ろう。

本編無関係2 [Trick or Treat]

1人目……1体？ どっちでもいいか、1人目のマドルチェ・プディングに勝利したが、なんとも言えないな。

内容では完全に負けていたし、次はまともに勝ちたいものなのだが……ゴーストリックは正直面倒だ。

ゴーストリックは裏側守備表示になる事ができる、所謂サイクル・リバー効果を持つモンスター。

しかもフィールド魔法もその効果を補助するような効果で凄まじく鬱陶しいデッキと言える。

鬱陶しいデッキは俺も使うから人のことは言えないし、俺が近くに置いてあるのだから鬱陶しい型のデッキなのは当たり前か。

……まあ、マドルチェとりチュアの混合デッキは鬱陶しいというかキリがないというか、そんなデッキだったか。

今回のデッキはどうするか悩むが、あのデッキにするかな？

あのカードとあのカードを抜いて、ゴーストリックだからこのカードを入れて……こ

れでいいか。

見た目はアレだが、メインはコレだし、ゴーストリックに合わせたかったのも有るしな。

相性が良いとはお世辞にも言えないし勝てるかと問われたら難しいとしか言えないが、勝てないとも言えないな。

「プデインセスに勝ったからってワタシにも勝てるなんて思わないでね？」

「……まあ、アレはかなりアレな内容だったかな」

相手はゴーストリックの駄天使、駄天使だからどんなデツキを使うのかイマイチ予想できない。

例えばこれが仮に、デユラハンが相手ならば自身の効果を活かしてコンバットトリックやLVIを中心としたデツキと予想できるかもしれない。

しかし駄天使、性格というか名前の時点で何をしてくるか不気味だ、自身の特殊勝利を狙ってくるかもしれないし違うかもしれない。

まあなんにせよデツキはほぼ確実にゴーストリックなのだから、あまり気にしても仕方ないか。

「決闘だあ！」

「急だなオイ」

「先行はワタシ！ ドロー……は、無いよ！」

もう始めてやがる、マイペースというかノリが良いと言うべきか？

「モンスターをセットして、カードを2枚伏せて、ターンエンドだよ！」

ふむ、まあとりあえずは平凡な動きか。

そもそもゴーストリックのモンスターを表側表示で召喚するには他のゴーストリックが存在しなければならぬからな。

特殊召喚ができないのなら最初のターンはこれが当たり前か。

「俺のターン、ドロー」

マドルチェ・ミイルフィーヤを召喚、効果発動

召喚成功時、手札からマドルチェ1体を特殊召喚できる

この効果により、俺は手札からマドルチェ・クロワンサンを特殊召喚する」

「へ？ マドルチェ？」

（さつき使われたマドルチェを使うなんて、プデインセスに対する嫌がらせ？

ワタシには関係無いけど、やっぱりイジメるの好きなんだ）」

今回の俺のデッキは、先程使われたマドルチェだ。

まあ……全く別タイプの「マドルチェ」だな。

アレは明らかにおかしい、俺の奴はプデインセスにどんなデッキを教えたのやら。

そのプディングセスは俺がマドルチエを使った事で驚いている。

ついでに睨んできているが、ティアラミスが頭を撫でて慰めている、ついでに俺は楽しそうに俺を観察している。

どんなデツキなのか予想しようとしているのか、それともマドルチエ戦直後にマドルチエを使った事に興味が沸いたのか……両方だな。

「永続魔法、マドルチエ・チケットを発動

1ターンに1度、場か墓地からマドルチエがデツキか手札に戻った時、デツキからマドルチエを手札に加える

天使族マドルチエが存在している場合は特殊召喚にもできるが、関係無いな

俺はクロワンサンの効果を発動、1ターンに1度、場の自身を除くマドルチエを手札に戻す事でLVが1上昇し、攻撃力を300上昇する

マドルチエであるミイルフィーヤを手札に戻し、LVと攻撃力を上昇させる

更にチケットの効果が発動、場からマドルチエが効果によつて手札に戻った事により、デツキからマドルチエ1体を手札に加える

この効果により俺はデツキから2体目のクロワンサンを手札に加える」

普通はメツセンジェラート辺りをサーチするところなんだがな。

とはいえ2体目のクロワンサンでミイルフィーヤの効果を再発動させれば場も埋

まってくるだろう。

「バトルフェイズだ、クロワンサンでセットモンスターに攻撃」

現れたのは額に御札を貼った、男か女か微妙に判別が難しいゴーストリック・キヨンシー。

守備力は1800、クロワンサンとは互角か。

クロワンサンはキヨンシーに近づき、キヨンシーを見上げて上目遣い、キヨンシーはクロワンサンの頭を微笑みながら撫でた。

そしてクロワンサンは戻ってきた……攻撃を仕掛けたはずなのだが、相手から触られるというのはどういう事なのだろうか？

「ゴーストリック・キヨンシーの効果発動だよー！

キヨンシーがリバーシした時、自分の場のゴーストリックの数以下のLVを持つゴーストリック1体をデッキから手札に加えられるんだ！

ワタシの場のゴーストリックはキヨンシーだけだから、LV1以下のゴーストリック・ランタンを手札に加えるよ！ きゃっほー！

（今のうちに手札に持っておいて、牽制にも使えるから攻め手が遅れてくれるかな？

警戒してくれば良し、しなくてもワタシが必要な時に使うだけだからそんなに気にならない」

駄天使はテンション高いな、プディングセスとは方向性は違うが。

それにしてもキヨンシーを倒せなかったのは痛い、ランタンの攻撃力は低いからそれは構わない。

しかしLV3のゴーストリックの攻撃力はそれなり、更に攻撃力上昇効果も持っている。

できれば倒しておきたかったか……こればかりは仕方ないか。

「カードを2枚伏せ、ターンエンドだ」

「ワタシのターン、ドロー！」

ゴーストリックの魔女を召喚するよ！

そして魔女の効果発動！ 1ターンに1度、相手の表側表示モンスター1体を裏側守備表示に変更する！

この効果で可愛いワンちゃんを裏側守備表示にして、上がったLVと攻撃力を元に戻すよ！」

しかしクロワンサンの守備力は1200、攻撃力1200の魔女と400のキヨンシーでは倒す事はできない。

攻撃力を強化する効果も持っていないしLVも違うからX召喚もできない。

更にキヨンシーはともかく、魔女の守備力は僅か200なので自身の効果でセットし

てもクロワンサンに破壊されてしまう。

単に召喚するモンスターが少なく、キョンシーの効果でサーチ対象を増やすのも考えられるが低い攻撃力を晒すだろうか？

俺の手札にはクロワンサンが存在している、攻撃力400を攻撃表示のまま残すというのは考え難い。

「更にフィールド魔法、破邪の魔法壁を発動するよ！

このカードは自分のターンの間、自分のモンスターの攻撃力が300上昇して、相手のターンは守備力が300上昇するフィールド魔法！

これで魔女の攻撃力は1200から1500にまで上昇、守備力1200のワンちゃんを倒せるよ！」

なるほど、破邪の魔法壁は確かにゴーストリック等のサイクル・リバースモンスターと相性が良い。

しかしフィールド魔法が主軸というか、重要なゴーストリックに入れるカードなのか？ 枠が足りないと思うが……

「キョンシーを攻撃表示に変更して、バトルフェイズだよ！」

魔女でワンちゃんに攻撃！」

「ふむ、無傷で破壊されてやるのもつまらんな

永続罨、マドルチェ・ワルツを発動しよう

自分のマドルチェが戦闘を行ったダメージ計算後、相手に300のダメージを与える高が300程度とはいえ、ダメージは受けてもらおうかな」

魔女は箒をゴルフクラブのように大きく振りかぶり、伏せ体勢になっていたクロワンサンを吹っ飛ばした。

クロワンサンは吹っ飛ばされて破壊され、かぶっていた帽子が落ちて駄天使の足元へ、そして小さな爆発……ワルツの効果による300ダメージを与えた。

犬の帽子に爆発物を仕込むなよ……

「マドルチェ共通効果による、相手によって破壊され墓地へ送られた時、デツキへ戻る効果が発動

クロワンサンは墓地からデツキへ戻り、チケットの効果が発動されてデツキからマドルチェ一体を手札に加える

この効果により俺はデツキより2体目のミイルフィーヤを手札に加える」
「だけどモンスターは消えたよん、キョンシーで直接攻撃！」

破邪の魔法壁の効果で攻撃力が300上昇し、キョンシーの攻撃力は700。

この攻撃で俺の残りライフは7300、駄天使のライフは7700、あまり差は無いが……

「キョンシーの効果を発動するね！」

1ターンに1度、自身を裏側守備表示にする効果を発動して、キョンシーを裏側守備表示にするよ！

ワタシはこれでターンエンド！」

魔女が攻撃表示のままなのは、前のターンにランタンを手札に加えたからだろう。

更に伏せカードにもその辺りをおいかできるカードでも伏せているのかな？

「俺のターン、ドロロー」

ミイルフィーヤを召喚、そして効果によりクロワンサンを特殊召喚する

クロワンサンの効果でワルツを手札に戻し、LVと攻撃力を上昇させ、チケットの効果でデッキよりマドルチェ・ピョコレートを手札に加える」

「(ミイルフィーヤを戻さない?)

さつき2体目のミイルフィーヤを手札に加えたけど、ミイルフィーヤの攻撃力500じゃキョンシーにも魔女にも勝てない

となると強化カード? だけど攻撃力500のミイルフィーヤ程度を強化してもワタシのモンスターを倒すのは難しいはず……)」

「バトルフェイズ、クロワンサンでセット状態となっているキョンシーに攻撃」

「キョンシーの守備力は破邪の魔法壁の効果で2100だよ?」

「ダメージ計算時に永続異、ビーストライザーを発動

自分の場に存在する表側表示の獣族か獣戦士族1体を除外し、除外したモンスターの元々の攻撃力分だけ自分の場の獣族か獣戦士族の攻撃力を上昇させる

ちなみに攻撃力の上昇効果はエンドフェイズまでではなく表側表示で存在している間残る、1ターンに1度しか使えないが……まあ問題無いだろう

そしてミイルフイーヤの元々の攻撃力は500、よってクロワンサンの攻撃力は2300となる」

正直に言うと、ミイルフイーヤの除外は痛い。

他の強化カードが来なかったから仕方なく使ったものの、できればまだ使いたくなかった。

まあミイルフイーヤの効果は召喚のみだし、手札に1枚でも残っていればそこまで問題は無い。

ビーストライザーの効果を裏側守備表示に変更して消す事のできる魔女を倒したかったが、何度もキョンシーのサーチを使われる方が困る。

そこそこの守備力からリバースするだけでアドバンテージを何度も稼がれるより、多少攻めを遅らせる方がマシだ。

「うぐぐ……キョンシーのリバースした時の効果発動だよ！

デッキからLV1のゴーストリック・スペクターを手札に加えるよ！　そしてキョンシーは破壊される！

そしてゴーストリックであるキョンシーが破壊されちゃった時、さつき手札に加えたスペクターの効果発動！

相手のカード効果、または相手の攻撃でゴーストリックが破壊されて墓地へ送られた時、裏側守備表示で特殊召喚できるんだよ！

この効果でスペクターを特殊召喚して、更にドロウもできるからドロウするよー！」
ふむ、ドロウを優先したか。

ゴーストリックのフィールド魔法のドロウを優先したというところかな？

「カードを2枚伏せ、ターンエンドだ」

俺の場にビーストライザー、マドルチェ・チケツトと伏せカードが2枚とパツと見て嫌な布陣だ。

とはいえ、1枚はマドルチェ・ワルツだからあまり気にならないかもしれないかな。

駄天使の2枚の伏せカードが気になるが使われないな、何を伏せているんだ？

「ワタシのターン、ドロウだよー」

ゴーストリック・フロストを召喚して、スペクターを反転召喚するよー！」

直接攻撃宣言を受けた時、そのモンスターを裏側守備表示にして自身を手札から特殊

召喚する効果を持つフロストを召喚か。

となると、狙いはやはりアレだな。

「LV1のスペクターとフロストでオーバーレイ！」

2体のモンスターでイタズラ・ネットワークを構築！ エクシーズ召喚！

悪魔を束ねる首なしの悪魔、死期を報せる足音となれ！ 白馬に跨る我らの騎士、

ゴーストリック・デュラハン！」

ランク1の中でも扱い易く、それでいて強力な効果を持つゴーストリック・デュラハンか。

攻撃力は1000と高くはないのだが……

「デュラハンの攻撃力はワタシの場のゴーストリックの数×200上昇するから、攻撃力が400上昇だよ！」

しかも破邪の魔法壁の効果も合わせて攻撃力1700！

そしてデュラハンの効果を発動！ X素材を1つ取り除いて場のモンスター1体の攻撃力をエンドフェイズまで半分にする！

X素材のスペクターを墓地へ送って、ワンちゃんの攻撃力を半分にするね！」

攻撃力2300から1150へと低下か、普通に倒されてしまう攻撃力だな。

しかし、元々の攻撃力1500のクロワンサンが攻撃力半減を受けても1150とい

うのはなかなか不思議に思えてしまう。

「アハハ、バトルだよ！」

デュラハンでワンちゃんに攻撃！」

「永続罫、マドルチェ・ワルツを発動する」

本当に発動しただけという感じ、デュラハンの持つ剣の腹で殴られて気絶するクロワンサン。

550のダメージか、地味に痛いな。

「クロワンサンの効果によりデツキへ戻り、チケットの効果でデツキからクロワンサンを手札に加える

そしてワルツの効果により300のダメージを受けてもらう」

「気にしな—い！ 魔女で追撃だよ—！」

箒に乗ってこちらまで飛んで来て……デコピンされた。

クスクスと笑いながら魔女は戻っていったが、デコピンで1500のダメージは納得できないぞ。

総ダメージは2050、残りの俺のライフは5250、駄天使の残りライフは7400か。

デュラハンが鬱陶し過ぎるが、それはどうにかするしかないか。

「アハハハ、ワタシはこれでターンエンドだよ！」

（LV4以上のモンスターを出さない、ワタシと同じLV3以下だけで構成されているデッキ？）

「ただマドルチェはLV4以上のモンスターも多いし、そっちの方が主軸のはずなのに何故ビーストライザーみたいな獣族専用カードを？」

「LV3の獣族マドルチェのみのデッキなんて、そんなはずは……そんなマドルチェなんてワタシは知らない」

「マドルチェは戦士族、天使族も多いし、獣族マドルチェの攻撃力はそんなに高くない館主様と世界が違うだけで同じ存在っていうだけあって変なデッキを使うって事かな？」

「……まあ、ワタシの言う事じゃないか」

「それにしても、駄天使の奴はゴーストリックを使っているのかなり攻めるな。」

「ロツク性能が高く、守備型のデッキを使っているとは思えない……俺の奴、何をどう仕込んだんだ？」

「俺のターン、ドロー」

「同じ事しかしていないがミイルフィーヤを召喚し、効果でクロワンサンを特殊召喚クロワンサンの効果でワルツを手札に戻し、LVと攻撃力を上げてチケットの効果も」

発動、マドルチエ・メエプルを手札に加える

罫カード、キャトルミューティレーションを発動する

自分の場の獣族モンスター1体を手札に戻し、手札に戻したモンスターと同じLVの獣族モンスター1体を特殊召喚する

LV3のミイルフィーヤを手札に戻し、同じくLV3のメエプルを攻撃表示で特殊召喚する

「あ……」

「メエプルの効果を発動する

自分の場に存在する攻撃表示のマドルチエ1体と相手の攻撃表示モンスター1体を守備表示に変更する

そして次の相手ターン終了時まで選択したモンスターは表示形式の変更ができない

この効果の対象はメエプル自身とデュラハンだ」

デュラハンの守備力は0、破邪の魔法壁の効果は受けられるが、それでも僅か300と低い。

デュラハンの攻撃力半減効果は相手のターンでも発動できるが、攻撃力1800のクロワンサンの攻撃を防ぐ事はできない。

メエプルの守備力も1800と、ゴーストリックからすればかなり高い相手であり、

そう簡単には倒されないうらう。

「ではバトルフェイズ、クロワンサンでデュラハンに攻撃」

「うぐ、デュラハンの効果を発動してクロワンサンの攻撃力を半分にするよ！」

トテトテという音が鳴りそうな足音でデュラハンに近づき、右前足を小さく振り上げ、身長が足りないから馬の足を横殴りする。

しかしそんな見た目でも、クロワンサンの攻撃力は半減されても900なのでデュラハンの守備力を上回っている。

馬はバランスを崩して転倒、乗っていたデュラハンも振り落とされるが落ちた先がクロワンサン……下敷きにされてしまった。

順序は逆だが、どうやらこれによって攻撃力が半減したようだが……凄まじく格好悪いな。

「うぎゆうー……畏カード、ゴーストリック・ブレイクを発動するよ！」

ワタシのゴーストリック1体が戦闘か効果で破壊された時、破壊されたモンスターと名前が異なるゴーストリック2体を裏側守備表示で特殊召喚するの！

ワタシはキョンシーとフロストを特殊召喚するよ！

更にデュラハンの効果も発動するね、デュラハンが墓地に送られた場合に発動するよ

！

自身以外のゴーストリック1枚を手札に戻す効果、今使ったゴーストリック・ブレイクを手札に加えるね！」

ふむ、闇属性で守備力が0のスペクターを墓地に残したか。

という事は悪夢再びはほぼ確実にデッキに入っているだろうな。

まあ採用しない理由も無いし、別に不思議な事でもないか。

それにしてもランタンの効果を発動しなかったな。

理由としては、守りたいモンスターを出した時に前もって保険をかけておきたかったというところかな？

でなければブレイクを伏せていたとはいえデュラハンに使ってもよかったはずだ、攻撃力半減効果はもう1度使えたのだから。

「カードを2枚伏せ、ターンエンドだ」

このエンドフェイズでデュラハンの効果で半減していたクロワンサンの攻撃力が元に戻る。

しかしクロワンサンの攻撃力上昇は自身の起動効果で上昇した攻撃力、元に戻るとなると攻撃力は1500になってしまった。

LVは4で攻撃力1500のクロワンサン……なかなか不思議に思えるな。

「ワタシのターンだよー、ドロロー！」

とりあえずフロストを反転召喚して、キョンシーも反転召喚してリバースした時の効果を発動するよ！

えーっと……LV3以下のゴーストリック、どうしよーかなー？

（ゴーストリック・サキュバスで破壊してもいいけど、どうせすぐに戻ってくるからイマイチ、ダメージを優先するなら有り？

ゴーストリック・アルカードを出して鬱陶しいマドルチェ・ワルツを破壊する？

伏せカードのどちらかわからないし、クロワンサンを強化するような速攻魔法とかだと……魔女でセットすれば良いしこっちな？

ゴーストリック・マミーをからアルカードを出さずに数を揃えて総攻撃をする？

……ダメージを優先し、モンスターの召喚範囲を削り、相手の展開を封じる事にしよう

となると魔法使い族、手札にはゴーストリックの雪女が残ってるけど、まだ使いたくないしできれば隠しておきたい

使っているカードはまだ少ないけど、多分LV3以下の獣族マドルチェデッキだと思
うから……)

よーし、ワタシはゴーストリックの猫娘を手札に加えるよーん！」

猫娘か、確か自身以外のゴーストリックが存在する場合、LV4以上の召喚・特殊召

喚されたモンスターを裏側守備表示にする効果だったな。

このタイミングでそいつを選択したという事は、俺がLV4以上を出さないと判断したんだろう。

まあ、実際このデッキにLV4以上なんて……

「(そういえばあの人の手札、3枚中2枚は確かミルフィーヤとピョコレートだったはず

残り1枚はわからないけど、モンスターが多そうだから多分モンスターかな？

となると……今は使い道も無いし、使っておこうかな

マミーをドローできたら儲けものだし、総攻撃力は下がるけど……まあ強化カードが来れば問題無いね)

今のうちに使っておこつかなー？ 畏カード、闇霊術―「欲」を発動するね！

フロストをリリースして、デッキからカードを2枚ドローするよ！

相手は手札の魔法カードを公開すれば無効にできるけど……確か2枚はモンスターだよな？」

「そうだな、手札公開はしないから2枚ドローしな」

「きやつほい！ じゃあ2枚ドローだよ！」

今まで使わなかったのは良いタイミングで使えるモンスターが無かったからかな？

とはいえ1ターン目から伏せていたのは……いつでも発動できるようにだろう、ゴーストリックは場持ちが良いしな。

デユラハンの時に使わなかったのは、俺の手札に不明のカードが1枚残っていたからだろう。

それにしても駄天使の手札が8枚、あれだけ手札が有ればゴーストリックのフィールド魔法やサーチカードを使っても不思議ではないが？

「んっふっふ……ゴーストリック・マミーを召喚するよ！

マミーが存在している限り、ワタシは閥属性モンスター以外を特殊召喚できないんだー

だけどマミーの効果を発動だよ！ マミーが表側表示で存在する場合1度だけ、ゴーストリックを通常召喚に加えて更に召喚できるだよ！

マミーのこの効果を発動し、おいでおいでー猫娘ちゃーん！」

ふむ……ゴーストリックXモンスターを両方出すのかな？

となるとどちらから出してくるか……まあ、当然アルカードだよな。

「LV3のマミーとキョンシーでオーバーレイ！

2体のモンスターでイタズラ・ネットワークを構築！ エクシーズ召喚！

お化け屋敷の領主だけど実は寝たいサボり吸血種！ 白肌白髪の夜王、ゴーストリック

ク・アルカード！」

口上酷いなオイ、何か恨みでも有るのか？

アルカードが寝たいとか愚痴ってたとか？

「（アルカードの効果にチェーンされて強化カードを発動される、またはワルツを破壊すれば魔女でクロワンサンをセットして強化の可能性を消す

それ以外のカードなら魔女の効果は使わず、サキユバスをX召喚してメエプルを除
去、攻撃してダメージを与える

これならどうにでもなる、ついでにダメージも大きいから……）」

「アルカードの特殊召喚時に永続罫を発動する」

「えー……いまあ？

（今のうちにワルツを発動しておくとか？

それとももう一枚の伏せカードを発動するか……でもこのタイミングなら問題無い

両方を発動されたのならば先に魔女の効果を発動し、モンスターをセットしてアル
カードで破壊すればいいのだから）」

メタカードだからできるだけ使わず、伏せても危険な状況にならない限り使わないつ
もりだつたんだがな。

とはいえ、魔女の効果やアルカードの効果を使われては俺のライフが危険域に入るの

で使わせてもらおう。

「永続罨、群雄割拠を発動する

お互いのプレイヤーは自分の場の種族が1種類になるように墓地へ送る

更にお互いに自分の場に出せるモンスターの種族は既に場に存在する種族のみとなる」

「……………え？　ちよ、ちよつと待つてくれないかなー？

いくらなんでもそんなカードを使うのは……………」

「なんだ、俺は俺であり、俺は俺なんだぞ？」

相手のデッキがある程度予想できるんだ、そこを狙う事の何が悪い

ちなみに俺は当然獣族を選択する

ついでにアルカードに破壊されない為にマドルチェ・ワルツも発動しておく」

「(拙い、ワタシのデッキに魔法・罨カードを除去するようなカードは殆ど……………というか1枚も入ってない

そもそもこのデッキのコンセプトは…………

守備型のゴーストリックだと油断させ、実は攻撃型で殴り続け、更にワタシ自身の特殊勝利も狙う事が狙いのハイランダーデッキ

しかも、攻めと特殊勝利に特化させているから防御カードも殆ど入っていない

デツキには強化、反射、回収、耐性付与カードばかりで除去対処は多いけど自分が除去するカードなんて……

唯一の救いは、キョンシーを反転召喚する前の魔女の時だけに発動されなかった事館主様の考えから予想すると、デツキには入れておいたけど、危険になるまでは使わないでおこうとしていたという辺り？

なんにしても今のタイミングはまだ良いと思っておこう、ワタシ自身の召喚ができないのがすつつつつごく残念だけど

ワ、ワタシはアンデット族を選んじやおうかなー！

残念だけど、魔女と猫娘はバイバイ……くすん

(それにゴーストリックの魔法使い族は4種類しか存在しない、各カードが1枚しか入っていないのに魔法使い族を選ぶのは無謀

悪魔族は場にはいないし、それ以前に戦闘も碌にできないから選択肢から当然除外、やっぱリアンデット族しか無い)「

このデツキ、実は一見マドルチェのように見えて地属性獣族統一デツキだったりする。

だからサイドに御前試合と群雄割拠を入れて、今回一応群雄割拠を入れておいた。できれば駄天使を出された時、または悪魔族の時に使いたかったんだが……

前者は特殊勝利を狙われる可能性が有り、後者はデュラハン連打が辛いが全体的に能力が低い。

ついでに魔法使い族だとサキユバスの効果で展開を封じられると辛かったから、アンデット族がベターだと思う。

普通のゴーストリックの場合、あまり攻めるカードであるアンデット族は少ない可能性という事も有る。

「むう……どーしよっかなあー

(クロワンサンを攻撃すればダメージを与えられるけど、次のターンにメエプルとピョコレートのコンボでアルカードが役立たずになる

とはいえ、クロワンサンを放置すると次のターン、アルカードが殴り倒される

いや、ここは相手の魔法・罠ゾーンが残り1つとはいえ伏せカードの牽制をした方が良いと思う

手札にはランタンが残っているから、一応次のターンにアルカードを残す事もできる
それに手札には強化カードも残っている、多分大丈夫のはず……)

じゃーね、アルカードでメエちゃんに攻撃するよー!」

アルカードの攻撃力は1800、メエプルと互角だが破邪の魔法壁の効果で攻撃力は2100まで上昇している。

メエプルはアルカードの鋭い爪を顔面に突き刺されて破壊された……それなりにファンシーなゴーストリックが随分と残酷な事で。

それに、駄天使もかなり苛立っているようにも見えるな。

「メエプルの効果によりデツキに戻り、チケットの効果でデツキからメエプルを手札に加える

そしてワルツの効果により、お前に300のダメージだ」

「別にそれぐらい平気だよー？」

カードを4枚伏せて、ターンエンドするね！」

4枚伏せね、随分焦っているようだな……当たり前だが。

十中八九、あの中の1枚はゴーストリック・ブレイクだろう。

速攻魔法も入っているかもしれないな、イマイチあのデツキが読めん。

「俺のターン、ドロー」

とりあえず何度もしているがミイルフィーヤを召喚、効果でメエプルを守備表示で特殊召喚

メエプルの効果を発動、ミイルフィーヤとアルカードを選択し、その2体を守備表示に変更する」

「うぬぬぬ……」

対象を取る効果に対しての対策は伏せカードには無いかな？

なからは殴りますかね、それがメインのデッキだし。

それにしても破邪の魔法壁がいい仕事をし過ぎだろ、今のアルカードの守備力は1900でクロワンサンを強化しても勝てない

攻撃表示のままの方なら相打ちにできたが、次のターンもまたクロワンサンを出さなくなつて展開が遅くなる。

よつて俺が選択したのはビーストライザーによる強引突破、それにあのデッキの感じだと攻撃力強化カードが入っている気がするしな。

「クロワンサンの効果を発動し、ワルツを手札に戻してLVと攻撃力を上昇させる

そしてチケットの効果で3体目のミールファイヤーを手札に加える」

これで攻撃力は1800、LVは前のターンに1回上昇しているので5だな。

クロワンサンの効果は累積するから何度も効果を発動すればする程、どんどん強化されていく。

「バトルフェイズに入り、クロワンサンでアルカードに攻撃する

そしてダメージ計算時にビーストライザーの効果を発動し、場のミールファイヤーを除外してクロワンサンの攻撃力を500上昇させる」

これで攻撃力は2300、アルカードの守備力は1900なので問題無い。

「……………罨カード、発動」

「ん？」

「D2シールド！ クロスカウンター！」

D2シールドの効果により、自分の場の表側守備表示のモンスター1体を選択、そのモンスターの守備力は元々の守備力の倍となる

これにより、アルカードの元々の守備力1600の倍である3200へ、そして破邪の魔法壁の効果で3500まで上昇する

そしてクロスカウンターは守備表示モンスターが相手の攻撃モンスターの攻撃力を上回っていた場合

差分の倍のダメージを与え、更に攻撃してきたモンスターを破壊する」

「は？」

アルカードがマントで自身の体を隠し、突進してきたクロワンサンを躲し、背中を蹴り飛ばして破壊する。

守備力3500で、攻撃力1800で、差分は1700、その倍で3400のダメージ……………だと？

俺のライフは5250だったから、残りライフは……………1850？

そして駄天使のライフは7100……………ワルツの効果でしかダメージを与えていない

ぞ！

しかもクロワンサンも破壊されて攻め手まで崩された。

これは少々どころか、かなり拙い状況なのでは？

「とりあえずクロワンサンの効果により、クロワンサンはデッキに戻る

チケットの効果は1ターンに1度、既に使っている事で発動しない」

さて、どうしたものか……一応アルカードは次のターンはメエプルの効果で表示形式の変更ができないから攻撃はされない。

とはいえゴーストリック・シユタインかゴーストリック・グールを出されたらメエプルも破壊される。

クロワンサンが手札に無い事が凄まじく重い、魔法・罨ゾーンの圧迫が……

「カードを2枚伏せ、ターンエンドだ

それはそうと、随分と印象が変わったんじゃないか？

さつきまでのは猫をかぶってたのかね？」

「どっちもワタシ、元々……素はさつきまでのワタシ

館主様の冷静というか、冷めた部分を遊びで決闘中に真似してたら思考が似たようなのになっちゃっただけ

さつきまでのだと相手が油断してくれるし、素だから楽なんだけど……もうこっちも

表に出ちゃったからこのまま出すよ」

うーむ……俺よ、こいつのデッキだけでなく性格にまで影響を与えたのか。

決闘中だけに變化していると考えると、変な二面性を持つてしまったという事か。

例えるならアレだ、普段大人しい奴が車とかに乗ると性格が変わるとかそういうの……実際に見ると誰だお前はって感じになるな。

それにしてもさっきの動き、守備型の動きだがアレは絶対に違うと俺の勘が言っている……気がするように思うんじゃないかと考える。

つまり、なんとなくだがさっきの動きは別の目的が有るんじゃないか？

「ワタシのターン、ドロー」

(さて、どうしたものかな……展開のマミーとサーチのキョンシーはアルカードのX素材となっている)

一応伏せカードを除去してもいいんだけど、ワタシ自身を封じられた今は死活問題になる

あの2枚の伏せカード……1枚は当然ワルツのはず、もう1枚が読めないけど、多分戦闘補助の気がする

今は高い守備力を持つアルカードが残っているからそこまで問題は無いけど、攻撃表示にしてピョコレートが来たら今は対処法が無い

となるとなんとかして内1枚を当てるか、メエプルを倒すか、または延々とアルカードを守備表示のまま放置するか

ドローカードは……とりあえずまだしばらくはどうかになるっばいかな？)

モンスターをセットして、カードを1枚伏せてターンエンド」

ふむ、攻撃をしないのはまだしも、アルカードの効果も発動しないか。

となるとあのデツキの目的とコンセプトは……

「俺のターン、ドロー」

ふむ……モンスターをセットし、ターンエンドだ」

「ワタシのターン、ドロー」

(下手にモンスターを倒すとクロワンサンをサーチされるから攻撃できない)

でもこのまま待っていても……攻め手が揃うまでは暫く膠着状態を続けますか)

モンスターをセット、ターンエンド」

お互いに手詰まり状態か、俺はクロワンサンをドローするかチケットの効果を発動できればよし。

駄天使は俺を攻めるだけの手駒が欲しいという辺りかな？

ピヨコレートは警戒されているし、サーチを警戒して攻撃もされない状態だ。

どちらが早く状況を打破できるか……

「俺のターン、ドロー」

モンスターをセット、ターンエンド」

「ワタシのターン、ドロー」

カードを1枚伏せて、ターンエンド」

状況を整理しよう。

俺のライフは残り1850、駄天使のライフは7100。

俺の場のモンスターはメエプルとセットモンスターが2体。

永続魔法のチケツト、永続罫のビーストライザーと群雄割拠、そして伏せカードが2枚。

そして現在の手札は3枚……状況は悪くはないが良くもないな。

駄天使の場にはD2シールドの効果で守備力が倍になっているアルカード、そしてセットモンスターが2体。

フィールド魔法の破邪の魔法壁、そして伏せカードが4枚に手札が1枚……ランタンの可能性が高い。

向こうとしては準備を進められるのでそこまで悪い状況でもないが、攻め手に欠ける為動けないだけというところかな？

「俺のターン、ドロー……ふむ」

では、俺から動かさせてもらおうかな」

「(クロワンサンをドロ―した?)」

それとも別のカードを?)」

「反転召喚、マドルチエ・ピョコレート」

「(ピョコレートを反転召喚? 何かするつもりみたいだけど、今動くべき? それとも

まだ動かないべき?)」

多分、今から更に動くこうとするはず、それを待つてからでも遅くないと思うけど、メエ

プルが邪魔過ぎる

ピョコレートはこのターンに表示形式を変更したから、これ以上は無い……けどメエ

プルはまだ表示形式の変更をしていない

ワタシの伏せカードを今使うべきか、それとも次の動きを見てから使うべき?)」

少し待ったが動きは無い、どうやら次の動きを見てから決めるようだ。

まあ、何をしても意味は無いんだがな、どう動かれてもある程度どうにかなる状況にしているのだから。

このターンが無理でも次のターンで……とは思うものの、あの伏せモンスター次第かな?
な?

「チューナーモンスター、森の聖獣 ヴァレリフオーンを召喚する」

「チューナー!？」

(ヴァレリフオーンのLVは2、マドルチェ2体のLVは3)

LVの合計は……5、8の2パターン、その中でも獣族のSモンスターは1体、ナチュル・ビーストのみ

多分Xモンスターは来ないと思うから、チューナーさえどうにかできれば大丈夫

ただでさえ攻撃がし難いのに、更に魔法封じなんてされたら殆ど身動きができなくなってしまう

メエプルの表示形式変更効果はマドルチェだけにしか効果が無いし相手の場に攻撃表示モンスターがいなければ発動できない

ならヴァレリフオーンの表示形式を変更すれば……)

罨カード、ゴーストリック・パニックを発動する

自分の場の裏側守備表示モンスターを任意の数選択し、そのモンスターを表側守備表示に変更

その中のゴーストリックの数だけ相手の場のモンスターを裏側守備表示にする

ワタシは2体のセットモンスター、ゴーストリック・イエティとゴーストリックの雪女を表側守備表示に変更

そっちのピョコレートとヴァレリフオーンを裏側守備表示にしてもらう」

「だが雪女は魔法使い族、アンデット族ではないので墓地へ送ってもらおうか」
「ぐっ……イエティのリバースした時の効果発動」

場のゴーストリック1体を対象に、そのモンスターはこのターンの間、戦闘・効果では破壊されない

「この効果をアルカードを対象にして発動」

となると、やはり手札はランタンで確定だな。

守備力2000、俺のターンには2300のイエティは鬱陶しいな。

ピョコレートも裏側守備表示にしたのは、ビーストライザーによる攻撃力上昇を防ぐ為だろうな。

俺にはまだ反転召喚していないモンスターが1体残っている、そのモンスターの攻撃力が高い場合は危険だと考えたのだろう。

そうでなくとも、俺の伏せカードは1枚残っていて、そのカードが強化カードの可能性も十分考えられる。

ならば攻撃力800の上昇とて軽く見ては危険、そう予想した可能性は高い……かな？

「なら仕方ないな、俺はこれでターンエンドだ」

「(なんとか防いだけど、次のターンは確実に動いてくる

幸いピヨコレートは場に出て、メエプルも残っている、両方倒せばクロワンサンとミイルフィーヤを出されてもどうにかなる

問題はピヨコレートの守備力は1500、メエプルの守備力は1800

アルカードの効果を使えば両方倒せるけど、X素材が減ると……それに攻撃力を強化するカードも無い

このドローでどうにかできればいいのだけど……)

ワタシのターン、ドロー……まだ、なんとかなるかな？

魔法カード、貪欲な壺を発動

墓地のモンスター5体をデッキに戻して2枚ドローする

戻すモンスターは猫娘、雪女、魔女、スペクター、フロストの5体

デッキに戻して、2枚ドロー

(モンスターは引けなかったけど、なんとかなるカードはドローできた)

アルカードとイエティを攻撃表示に変更して、バトルフェイズ

アルカードでメエプルに攻撃!

「永続罫、マドルチェ・ワルツを何回目か忘れたが発動する」

「気にしない、アルカードで攻撃続行!」

メエプルはアルカードに踏みつけられ、破壊される。

ワルツの効果で300ダメージを与え、駄天使の残りライフは6800だな。

「メエプルは自身の効果でデッキに戻り、チケットの効果でクロワンサンを手札に加える」

「更にイエティで裏側守備表示状態になっているピョコレートに攻撃！

そして手札から速攻魔法、蛮勇鱗粉を発動！

自分の場の表側表示のモンスター1体を選択、ワタシはイエティを選択！

選択したモンスターは直接攻撃できず、エンドフェイズに攻撃力が2000低下するだけ。それまでの間、攻撃力を1000上昇させる！」

なるほど、イエティの元々の攻撃力は300、破邪の魔法壁の効果で300上昇し600、更に蛮勇鱗粉の効果で1600。

守備力1500のピョコレートでは耐えられない。

しかも蛮勇鱗粉のエンドフェイズのデメリットはゴーストリックのサイクル・リバー効果で消す事もできる。

速攻魔法で、専用ではない攻撃力を1000上昇させるカードは蛮勇鱗粉と虚栄巨影の2枚だけ。

しかし虚栄巨影は攻撃宣言時のみ、ダメージステップに使えるのは蛮勇鱗粉のみだ。

攻めるゴーストリックの数少ない、高い攻撃力上昇値を狙える相性の良いカードだ

な。

「ピヨコレートは破壊されたが、こいつもデッキに戻る効果を持つ」

「わかっている、イエティの効果を発動

にし、蛮勇鱗粉のデメリットは消滅
1ターンに1度、自身を裏側守備表示にできる、この効果でイエティを裏側守備表示にし、蛮勇鱗粉のデメリットは消滅

カードを1枚伏せて、ターンエンド」

ふむ、俺のターンで守備力2300のイエティはかなり厄介だ。

このデッキに元々の攻撃力1500以上のモンスターは無い、攻撃力を上げて殴るタイプだからな。

一応チューナーのヴァレリフォーンは生き残ったが、こいつの効果は手札を1枚捨て、墓地のLV2以下の獣族を特殊召喚する効果。

俺の墓地にLV2以下以前に、獣族自体が存在していないから効果の発動もできない。

生き残っているのはまだ表にしているセットモンスターとヴァレリフォーンの2体……どうしようかね？

「俺のターン、ドロロー

既にお馴染み、ミイルファイヤを召喚し、クロワンサンを特殊召喚する」

「(アルカードの攻撃力は1800、効果を使ったクロワンサンと相打ちになる

ビーストライザーの効果を使われたら倒されるけど、一応イエティは生き残るけど

……

さつき伏せたのは永続罠のゴーストリック・ロールシフト

ワタシの裏側守備表示のモンスターを攻撃表示にし、ゴーストリックだったら相手モンスター1体を裏側守備表示にする

または自分のゴーストリックを裏側守備表示にし、相手の裏側守備表示のモンスターを攻撃表示に変更する、このどちらかを選択するカード

だけどそんな事をして、選択したモンスターがビーストライザーで除外されて攻撃力を上げられてしまう

3体目のマイルフィーヤを除外するのは厳しくなると思うけど、あんなカードを使っているなら除外されたカードを回収するカードは持っているはず

まだ手札に無いと信じて発動するのも有りだけど、そんな事をしてまたS召喚を狙われる可能性を考えたらヴァレリフオーンも裏側守備表示にしたい

けどアルカードの上昇した守備力をリセットをするのは正直に言う結構痛い、アルカードが現状の生命線だから余計に厳しい

……多分、向こうはそう考えているはず、だけどワタシの伏せカードは3枚、1枚は

ゴーストリック・ブレイクなのは知られているから残り2枚

その内1枚はゴーストリック・ロールシフト、だけど最後の1枚は……」

クロワンサンの効果はミイルフィーヤに使うか、それともワルツに使うか悩むな。

とはいえいい加減伏せカードにゴーストリック専用罠辺りが入っている可能性は高い。

その効果でまたモンスターを裏側守備表示にされたら困る、ビーストライザーの効果
をチエーン発動すればいいのだが……

さすがに3枚目のミイルフィーヤを除外すると、回収はできるが厳しい事には変わりは
無い。

もしかすればあの伏せカードにゴーストリック・ロールシフト辺りが入っていたらバ
トルフェイズに面倒な事をされかねない。

そうでなければ……また強化カードかな？ コンバットトリック系カードは使われ
ているから警戒は必要だな。

「最後の伏せカードは強化空間、X素材の数×300の攻撃力を上昇させるカード

もしビーストライザーの効果でミイルフィーヤやヴァレリフオーンを除外されても
返り討ちにできる

本当はワタシの為のカードだったんだけどね、D2シールドも含めて……ワタシに使

えば守備力5000になるし、強力な地雷だったんだけどね

そして攻撃表示にして攻撃力を上回れても、ワタシは特殊勝利を狙いからX素材は多い、これで反撃……の、つもりだったんだけどな」

アルカードの効果を使わない理由はX素材を減らしたくないから、これ以外は考えられん。

でなければさっさと俺の伏せカードやヴァレリフオーンを破壊しているに決まっている。

となるとあの伏せカードはロールシフトではなく、強化カードの可能性が高いと考えた方がいいか？

X素材の数で攻撃力を上げる罠カード……エクシーズ・ソウルや強化空間辺りだろうか？

だがあいつの墓地に存在するXモンスターはデュラハンのみ、エクシーズ・ソウルは墓地のXモンスターのランク×200の攻撃力上昇効果だ。

その程度の上昇ではビーストライザーの強化には対抗できない……となると強化空間？

仮に強化空間だとしよう、では何故そんなカードを入れているのか。

ゴーストリックのXモンスターはロック性能や戦闘補助効果を持つものの、素材はど

のモンスターも2体だけだ。

それでは攻撃力の上昇は600、そんなカードを使うぐらいなら他の強化カードを使った方が便利なはず。

X素材を増やす手段を持つカードは、ゴーストリックの駄天使のみ……となると狙いは駄天使の効果による特殊勝利か。

駄天使の攻撃力は2000で特殊勝利を狙っていると気づかれれば攻撃されるに決まっている、それを返り討ちにする為のカードだな。

しかし俺の発動した群雄割拠の効果により、天使族の駄天使を出す事はできない。

だから駄天使は駄天使の特殊召喚を捨てて、アルカードを戦闘の要にした……という辺りだろうか？

ここまで考えると駄天使のデッキはほぼ確定だな。

ゴーストリックの駄天使による特殊勝利を狙い、尚且つ戦闘でも勝てる為の攻めを意識した攻撃型のデッキだ。

使い手がゴーストリックという事で相手を油断させる事もでき、デッキで守備型だと思わせて攻めさせて反撃する……か。

だからクロスカウンターなんてカードも入っている、ライフを削る事も目的にしているのだろうか。

おそらくD2シールドを入れていた理由としては、守備表示の駄天使に攻撃された時に戦闘で破壊されない為のカードだろう。

強化空間も合わせてかなりの地雷デッキだな……

まあ、俺のデッキもかなり変態構築な自覚は有るがな。

このデッキは地属性獣族統一で、獣族や種族統一による強化カードとモデルチェによる戦線維持という感じだろう。

が、このデッキは蘇生、帰還、強化カードばかり入っている上にSのギミックも入っているのだから攻撃型に偏っている。

相手が守備型なら吠え猛る大地も入っているので貫通ギミック、野生の咆哮によるバーンも組み込まれている。

早い話、戦闘で相手を倒せばそれだけでダメージを大きく与える為のデッキで長期戦はそこまで意識していないという事だ。

このデッキになった理由としてはモデルチェによる戦線維持、そしてメエプルによる表示形式の変更、そして吠え猛る大地の貫通効果。

これらを組み合わせたデッキとなっているので短期戦も長期戦もできる、短期戦の方が意識しているがな。

肝心の吠え猛る大地や強化カードが来ないでビーストライザーしか無いから全然動

けない……初期手札は良かったが完全に事故ってるな。

まあ色々と考えたものの、どうするべきか……まあ、現状でできる事をやった方がいいか。

いくつか手は浮かぶが、さつきと強化空間と思われる強化カードは使わせておくべきか、それとも……いや、こうするか。

「ヴァレリフオーンを反転召喚

地属性LV3のミイルフィーヤに地属性LV2のヴァレリフオーンをチューニング

魔の開放を防ぐ大自然の獣よ、可能性を削り封ずる力を発揮せよ……シンクロ召喚、封魔獣、ナチュル・ビースト」

「攻撃力2200の、デツキを2枚墓地へ落とす事で魔法カードの発動を無効にするモンスター

魔の開放は魔法の発動、大自然の獣は地属性獣族、可能性を削るは自分のデツキを2枚墓地へ送る事からかな

これでワタシの魔法カードは封じられたけど、どうせワタシの伏せカードは全て罨だから関係無い

罨カードを封じるナチュル・パルキオンの方が怖かったけどあのデツキだと多分出せないだろうし、獣族じゃないから無いはず

それに攻撃力2200なら、アルカードに強化空間を使えば返り討ちにできる……けど、ビーストライザーを使われたらどうしようも無い

ゴーストリック・ロールシフトだけではどうにもできないし、相手がどう動いてくるか……」

「クロワンサンの効果を発動し、ワルツを手札に戻してLVと攻撃力を上昇、更にチケツトの効果でピヨコレートを手札に加える

そしてセットしていたモンスターを反転召喚、ダーク砂バク」

「(ダーク砂バク? 除外された時に墓地のLV4以下の獣族を特殊召喚するモンスター)

だけどビーストライザーの除外では効果を発動できないはず、なのに何故場に出した?

しかも何ターンも前から、マドルチエを警戒してセットモンスターにも攻撃しなかったのは確かだけど……」

「魔法カード、トランスターンを発動

自分の場に存在する表側表示モンスター1体を墓地へ送り

墓地へ送ったモンスターよりLVが1つ高い同じ属性・種族のモンスターをデッキから特殊召喚する

LV2のダーク砂バクを墓地へ送り、デツキからLV3のマドルチエ・ホーツトケーキを特殊召喚する」

「(ダーク砂バクを墓地へ送ってマドルチエ・ホーツトケーキ?)

ホーツトケーキの効果は確か……)」

駄天使は冷静に、そして静かに俺の動きを観察している。

ここまでしたんだ、こいつはもう俺の狙いにある程度予想できているはずだ。

「ホーツトケーキの効果を発動

メインフェイズに自分の墓地のモンスター1体を除外、デツキからマドルチエ・ホーツトケーキ以外のマドルチエを特殊召喚する

俺は墓地のダーク砂バクを除外し、デツキからクロワンサンを特殊召喚する

ただし、ホーツトケーキの効果は1ターンに1度しか発動できないがな

ちなみにホーツトケーキの除外と特殊召喚は同時扱いなので……ダーク砂バクの効果も発動する

ダーク砂バクは除外された時、自分の墓地からLV4以下の獣族モンスター1体を特殊召喚できる効果を持つ

俺は墓地に存在するLV2の森の聖獣 ヴアレリフオーンを特殊召喚」

これで俺の場には強化クロワンサン、通常クロワンサン、ホーツトケーキ、ヴァレリ

フオーン、ナチュル・ビーストの5体。

群雄割拠、マドルチェ・チケツト、ビーストライザーに伏せカードが1枚だ。

しかし駄天使の場には守備力2300のイエティ、手札にはランタン、オマケに伏せカードが3枚と多い。

俺の予想ではブレイク、ロールシフト、強化空間とかなり厄介な布陣だ。

突破できないとは言わないが、どうしたものか……

「2体目のクロワンサンの効果を発動、俺の場のチケツトを手札に戻して強化する」

「（これであの人の手札はピョコレート、ワルツ、チケツトと不明カードが1枚

もう召喚はできないからピョコレートは出てこない、それにヴァレリフオーンの効果も発動できない

手札を1枚捨てて、ヴァレリフオーン以外の墓地のLV2以下の獣族を特殊召喚する効果だから、既にモンスターは5体だから無い

それ以前に、墓地にLV2以下の獣族なんていない、あの人の墓地はキャトルミューテイレーション、トランスターン、ミイルファイヤーの3枚

だとすると、LV4のクロワンサン2体とヴァレリフオーンでS召喚？ クロワンサンとホットケーキの可能性も有る

いや、それともナチュル・ビーストとホットケーキとヴァレリフオーン？

それとも総攻撃を仕掛けてくる可能性も有る……：……ただ強化空間でナチュル・ピース
トも返り討ちにできるから問題無い

仮に攻撃力を上回られても、イエティの守備力は2300に手札のランタンもまだ
使っていない

そしてロールシフトがあるから……：……変な事をされない限り大丈夫」

あの伏せカードはブレイクとロールシフトと強化空間だと仮定する。

一応どうにかする手段はデッキに入っているが……：……手札に無い、そしてドローカー
ドは手札に存在している。

クロワンサン2体のLVは4だ、だから恐牙狼　ダイヤウルフをX召喚する事もでき
る。

アルカードをこの効果で破壊する事も可能だが、できればアルカードは破壊したくな
い。

理由は素材とされているキョンシーとマミーをブレイクの効果で特殊召喚され、更に
アルカードのサルベージ効果も使われるからだ。

その場合、攻撃力も攻め手も足りない……：……仕方ない、あまり使いたくはないがドロ
するか。

「魔法カード、マジック・プランターを発動する

自分の場の永続罨を1枚墓地へ送り、デッキからカードを2枚ドローする
ビーストライザーを墓地へ送り、2枚ドロー」

「(効果を発動する前のビーストライザーを墓地へ送る?)

確かに数が少なそうなチューナーのヴァレリフオーン、展開補助のホーツトケーキはともかく、クロワサンは除外してもいいと思うけど?

次のターン以降の牽制にもなるビーストも残しておきたいとは思うけど……使わない事に違和感

でも群雄割拠は残ってしまったけど、攻撃力増強はされなくなったのだから強化空間でビーストを返り討ちにできるようにした)」

「ふむ……ではバトルフェイズに入ろう

ビーストでアルカードに攻撃する」

「罨カード、強化空間を発動

全てのワタシの場に存在するXモンスターは攻撃力はX素材の数×300上昇する
アルカードのX素材は2つ、よって攻撃力は600上昇し、1800から2400となる!」

「それは攻撃宣言時か? それともダメージステップか?」

「(……まさか、ワタシの伏せカードがロールシフトだと予想している?)

確かにダメージステップにロールシフトの効果は使えないから、バトルフェイズのターゲットステップか攻撃宣言時に発動するしかない

とはいえ、ロールシフトを使えばイエティを攻撃表示にしなければならぬ、イエティの攻撃力は僅か300と低い

イエティはリバーズした時、ゴーストリックを戦闘と効果の破壊から守る効果を持つてる

ダメージを受けてでもアルカードを守るなら、このタイミングでロールシフトを使うしかない

……一応、ランタンの効果も発動できるけど、そうならば強化空間を発動した意味が無くなってしまう

もし強化カードを発動された場合、攻撃力差は僅か200、簡単に超えられてしまうランタンの効果を発動するには相手に攻撃対象に選択された時だからこのタイミングというのも有る

どうする、どうする……なんとなくだけど、ロールシフトは防がれない気がするなら発動するタイミングは……)

強化空間の発動は、攻撃宣言時にする」

「攻撃宣言時だな、なら手札からモンスター効果を発動しよう

相手モンスターと戦闘を行う、自分のモンスターが攻撃宣言時に相手が通常罠カードを発動した時

このカードを手札から捨てて発動する

チャウチャウちゃんの効果を発動、その通常罠の発動を無効にして破壊する」

「ちや、チャウチャウちゃん!？」

(予想外過ぎる! どうする、ロールシフトを発動する? それともランタンの効果を発動する?)

だけどランタンで防げる攻撃は1回だけ、もし強化系カードを発動されたら他のモンスターに破壊されてしまうなら……)

永続罠、ゴーストリック・ロールシフトを発動!

1ターンに1度、バトルフェイズ中に2つの効果から1つを選択して発動できる!

自分の場のゴーストリックを裏側守備表示にし、相手の裏側守備表示モンスターを攻撃表示にする

自分の場の裏側守備表示モンスターを攻撃表示にし、そのモンスターがゴーストリックだった場合、相手の表側表示モンスター1体を裏側守備表示にする

この効果の内、ワタシは後者を選択して裏側守備表示のイエティを攻撃表示へ変更、ゴーストリックなのでそしてビーストを裏側守備表示にする!

更にイエティがリバーズした時に効果発動！ 場のゴーストリック1体はこのターン中は戦闘・効果で破壊されないよ！」

どうやら驚くと素が出るらしい、あの冷静な部分は相手を油断させたりする為とも言っていたからな。

さつきまでの状態はある意味本気モードという感じ、そう考えていいだろう。

素がまた表に出てきて、次はどっちの態度になるかな？

それはそうとして、ブレイクを伏せているのにアルカードを守ったか。

まあアルカードは閻属性専用回収の悪夢再びやダーク・バーストで回収できないから仕方ないか

貪欲な壺は既に使っているし、戦闘がメインのデッキなら群雄割拠の効果内ではアンデット族を選びたいだろうしな。

「ではビーストはセット状態になる

クローンサンでイエティに攻撃する」

クローンサンがイエティに体当たりをし、イエティは転がって転がって……とりあえず破壊された。

攻撃力は300、クローンサンの攻撃力は1800だから1500のダメージだな。

これで駄天使の残りライフは5300、俺の残りライフは1850だからまだ差は大

きいな。

一応、攻めようと思えば攻める事はできるが……

「バトルフェイズを終了する鬱陶しいカードには退場を願おうかね、悪いが拘束させてもらうぞ

L V 4のクロワンサン2体でオーバーレイ

2体のモンスターで……まあなんでもいいや、一応マドルチェっぽい・ネットワークを構築

エクシーズ召喚、宝石を身に纏う獣よ、吼えよ叫べや喰らい尽くせ……恐牙狼 ダイヤウルフ」

「ランク4の……X召喚!？」

「別に不思議ではないだろう?」

クロワンサンの効果は自身の攻撃力だけではなく、L V上昇も上昇させるのだからなまあ獣族ではないからティアラミスは入れていないがな」

どちらにせよ向こうの計算は狂っただろうな。

ダイヤウルフしかXモンスターは入れていないが、クロワンサンが2体並べばマドルチェ・シャトーかチケットのどちらか揃えば出せるんだし。

実際、そこまで出すのは難しくない。

「(やられた……さっきの攻撃宣言時のというのはロールシフトを表側表示にさせる為だったか

それに、ヴァレリフオーンはまだ場に残っているから仮にダメージステップでと言って迎撃されても2体目のビーストが出てくるだけ

次のターン、2体目の攻撃でアルカードを倒すつもりだったと考えれば……それでもランタンで防げるけど、もし3体目が出てきたら終わり

コンバットトリックを使うというブラフだった可能性が高い、でなければチャウチャウちゃんなんて使わずに強化カードを使った方が良かったはず

そうすればワタシはブレイクを発動するけど、残りのモンスターの総攻撃でキョンシーとイエティ以外は破壊されてしまうのだから

しかも全体強化ならその2体も倒され、ランタンも使わされていた可能性が高いさすがに口では館主様と同一存在には勝てないという事かな……」

伏せカードは予想通り、ロールシフトに強化空間だったか。

まあ攻撃型でX素材を増やす事ができるという点からの予想だったが正解して助かった。

蛮勇鱗粉のような速攻魔法だったらチャウチャウちゃんでは防げないしな。

「ダイヤウルフの効果を発動

1ターンに1度、X素材を1つ取り除き自分の場の獣族・獣戦士族・鳥獣族、どれか1体と場のカード1枚を破壊する

この効果で自身とロールシフトを破壊する」

「うぐぐぐ……」

できればロールシフトを使われる前に破壊したかったが、さすがに3枚の中から1枚を狙って破壊は少々厳しい。

デイスアドバンテージは大きいし、アルカードが墓地へ送られれば再び回収される可能性は高い。

とはいえ、それまでの使用は防ぐ事ができるし、あのカードは自分の場にモンスターが存在しなければ使えないカードだ。

現在手札がランタン1枚の状況で使うのは厳しいだろう。

「更にLV3のモデルチェ・ホットケーキにLV2の森の聖獣 ヴアレリフオーンをチューニング

以下省略、シンクロ召喚、ナチュル・ビースト」

アルカードでは攻撃力では勝てない、強化空間も使用して伏せカードはブレイク。

更にアルカードが破邪の魔法壁の効果で攻撃力を上げても2100、攻撃力2200のビーストは倒せない。

ついでに魔法カードも封じられた事により、装備魔法……は多分使わないかと思うが、それらによる強化もできなくなつた。

ここからどう脱出するかな？

「カードを2枚伏せ、ターンエンドだ」

「ワタシのターン、ドロロー！」

……とりあえず、アルカードでセット状態のビーストに攻撃！」

ビーストの守備力は1700、何もできずに破壊される。

さて、俺の場には攻撃表示のビーストと伏せカードが3枚に群雄割拠か……どうなる事やら？

「カードを1枚伏せて、ターンエンドだよー」

どうやら素で進めるらしい、先程までのテンションには戻れなかつたようだ。

とはいえ伏せカードか……ブラフの可能性も有るが強化カードの可能性も高いな。

どちらにせよ、攻めるデッキなのだから攻めない事には始まらないか。

それにしても、こんなにゴーストリックに戦闘破壊されるのならサイドに入れておいた神聖なる森も入れておけばよかった。

獣族・獣戦士族・植物族は全体でとはいえ、1ターンに1度、戦闘で破壊されなくなるからな。

入れておいて序盤に発動できればこんな展開にならなかつただろうに、群雄割拠と入れ替えてしまったから枠が……

「俺のターン、ドロロー」

貪欲な壺を発動し、墓地のモンスターを5体デッキに戻して2枚ドロローする

俺はクロワンサン2体、ホットケーキ、マイルフィーヤ、ダイヤウルフをデッキに戻す、そして2枚ドロロー」

このタイミングでこのカードか……仮にあのカードが強化カードでもなんとかなるかな？

「森の聖獣 ユニフォリアを召喚し、自身をリリースして効果発動

自分の墓地のモンスターが獣族モンスターのみの場合に発動できる

森の聖獣 ユニフォリア以外の獣族モンスターを手札か墓地より1体、特殊召喚できる

ただし、この効果で特殊召喚されたモンスターはこのターンは攻撃できないがな

そしてこの効果にLVの制限は無い……俺はこの効果により、ユニフォリアをリリース、墓地のナチュル・ビーストを特殊召喚する」

「(ビースト……さっきの貪欲な壺で戻さなかつたのはこの為？

マドルチェを使うのに墓地に関する効果を持つカードが多い、多分本来はそういうタ

イブなのかな？

この分だと一族の結束とかもデッキに入っていそうかな」

「そして永續罠、バーサーキングを発動

1ターンに1度、自分の場の獣族モンスター2体を選択する、俺は2体のビーストを選択する

エンドフェイズまで片方の攻撃力を半分にし、もう片方の攻撃力をその数値分上昇させる

ただし、この効果は自分ターンのメインフェイズか、相手ターンのバトルフェイズにしか発動できないがな

つまりビーストの攻撃力は2200、よって片方は1100となり、もう片方は3300となる

半減させるのは先程ユニフォリアの効果で蘇生したビーストだ」

「(またそんな強化カードを……更に強化されたら厄介になりそう)」

さて、あの伏せカードが凄まじく気になる。

攻撃力を1500以上も上昇させるカードはライジング・エナジー辺りが存在するな。

とはいえ使うと思うかと問われるとかなり微妙なところ、上昇値は大きいが手札を消

費するカードを入れるだろうか？

駄天使の特殊勝利を目指す場合は使うとは思えないな。

では他にどんなカードが候補に挙がるかを考える。

プライドの咆哮、ハーフ・カウンター辺りか？ ハーフ・カウンターはありそうだが
プライドの咆哮はイマイチ合わなそうだ。

しかしハーフ・カウンターで上昇する攻撃力は攻撃してきたモンスターの元々の攻撃
力、強化されたビーストには勝てない。

今まで駄天使が使ってきたカードから予想すると……ああ、なるほど、可能性は有る
な。

となると少々強引だが、こうするしか無いか。

「罨カード、地霊術―「鉄」を発動する

自分の場の地属性モンスター1体をリリースし、自分の墓地に存在するLV4以下の
地属性モンスターを特殊召喚する

攻撃力の下がったビーストをリリースし、墓地のヴァレリフオーンを守備表示で特殊
召喚する」

「(ヴァレリフオーンを？ このタイミングで？

ヴァレリフオーンの効果は墓地の……あ)」

「ヴァレリフォーンの効果を発動する

手札を1枚捨て、森の聖獣 ヴアレリフォーン以外のLV2以下の獣族1体を攻撃表示か裏側守備表示で特殊召喚する

手札のメエブルを捨て、墓地の森の聖獣 ユニフォリアを攻撃表示で特殊召喚する

ただし、森の聖獣 ヴアレリフォーンの効果は1ターンに1度しか発動できないが……ユニフォリアは違うぞ？

再びユニフォリアの効果を発動して自身をリリースし、先程ヴァレリフォーンの効果で捨てたメエブルを蘇生させる」

「(メエブルを攻撃表示で蘇生……効果をを使う?)

だとしても相手ターン中には破邪の魔法壁の効果で守備力が300上昇する

アルカードの守備力は現在3500、ビーストでは突破できない」

「メエブルの効果を発動、攻撃表示のマドルチェ1体と相手モンスターを守備表示に変更する

この効果によりメエブル自身とアルカードを守備表示にする

バトルフェイズだ、ビーストでアルカードに攻撃」

「守備力はアルカードの方が高い……」

「当然上回る、ダメージステップに速攻魔法、百獣大行進を発動

自分の場に存在する獣族の数×200、自分の場の獣族の攻撃力を上昇させる
俺の場の獣族は3体、よって攻撃力は600上昇し、ビーストの攻撃力は3900と
なる」

「ワタシの伏せカードは……反転世界、効果モンスターの攻撃力と守備力を入れ替える
カード

今入れ替えても、アルカードの守備力は1800、ビーストは1700となる
だけドチェーンは逆順処理されるから、百獣大行進の効果が後から適用される

つまり攻撃力は1700から2300まで上昇して、結局アルカードは倒される

ランタンを発動してもよかったけど、結局次のターンとかにまた百獣大行進を使われ
るだけ……」

ビーストの前足がアルカードを叩き潰す、何も発動しなかったが……まあいいだろ
う。

あの伏せカードは反転世界の可能性が高いと俺は思ったし、今発動しても意味は無い
からな。

しかし、ランタンは発動してもよかったんじゃないか？

次のターンに百獣大行進を使われるにしても、いい加減にアルカードの効果を発動す
ればとも思ったんだがな。

他に素材数に拘る可能性を考えると……まさか、ストイック・チャレンジなんて入れてないよな？ 入ってそうだ。

「罨カード、ゴーストリック・ブレイクを発動！

破壊されたゴーストリック以外を裏側守備表示で2体特殊召喚！

キョンシーとマミーを特殊召喚し、更にアルカードが墓地へ送られた事で墓地のゴーストリックを1枚手札に加える！

ワタシはこの効果でパニックを手札に加える！」

ロールシフトではないとなると、連続攻撃される可能性が有ると考えたかな？

まあするかもしれないが、問題は次だな。

3体目のビーストを出すか、それとも神樹の守護獣―牙王を出すか……少し悩むな。とはいえゴーストリックは対象に取らないカードが多いからな、割と難しい問題だ。

壁モンスターを揃えておくというのも1つの手でもあるし……

「俺は永續魔法、マドルチェ・チケットを発動してターンエンドだ」

ここは動かず、メエプルを破壊できるのなら破壊してもらおう。

本当に反転世界を伏せていた場合、厄介なメエプルを破壊する為に使う可能性は有るからな。

「(多分、反転世界は読まれていたと思う

そうでなければアルカードを守備表示にせず、そのまま百獣大行進を発動している
読まれているのなら厄介なメエプルを倒しておいた方がいいかな？)

ワタシのターン、ドロローだよ！

マミーを反転召喚して、キョンシーも反転召喚！　そしてキョンシーのリバースした
時の効果発動！

ワタシの場のゴーストリックは2体だから、LV1のスペクターを手札に加えるよ
！

アンデット族のゴーストリックをドロローできなかつたか。

でなければマミー反転召喚、アンデット族ゴーストリック召喚、キョンシー反転召喚、
LV3以下のゴーストリック手札へ、マミーの効果で召喚。

という流れができたのだがな、まあ仮にドロローカードだとしてもビーストが存在する
のだから発動はできないしな。

「バトルフェイズ！

マミーでヴァレリフオーンに攻撃！」

マミーの包帯がヴァレリフオーンに巻き付き、締め付けて……粉砕骨折というレベル
じゃない粉碎。

さて、守備力1700のビーストなら、反転世界を発動すればキョンシーで破壊でき

る。

バーサーキングは相手のバトルフェイズにも発動できる、しかしチェーンの逆順処理により反転世界の方が後に適用される。

つまりダメージステップに反転世界を発動されては結局ビーストは破壊されてしまう。

「キョンシーでビーストに攻撃！

そしてダメージステップに罠カード、反転世界を発動！

効果モンスター全ての現在の攻撃力と守備力を入れ替える！

この効果でキョンシーの攻撃力は守備力である1800となり、ビーストの攻撃力は守備力である1700になるよ！」

キョンシーは飛び上がり、ビーストを踏みつける。

見た目軽そうなのだがビーストは……とりあえず俺のライフは100減り、残りは1750となった。

「カードを1枚伏せて、2体を効果で裏側守備表示にして、ターンエンドだよ！」

まあメエプルが生き残ったから良しとしよう。

攻撃力は1800と、ゴーストリックからすれば厄介な高さになった。

そしてマミーの守備力は0、破邪の魔法壁の効果でも300だからとりあえず問題無

い。

「俺のターン、ドロ―

ふむ、では永続罫、マドルチェ・ワルツを発動し、魔法カード、マジック・プランターを発動する

永続罫であるワルツを墓地へ送り、2枚ドロ―

「(やつとワルツが消えたけど、ドロ―にされても全然嬉しくない

それよりドロ―された2枚のカードの方が問題、またビーストが出てきたら……ゴ―ストリック・グールが来るまで動けない)」

これ、ちよつとしたイジめになりそうだな、別にいいんだけど。

「ホーットケーキを召喚し……」

「モンスターは出させないよ！ 罫カード、ゴーストリック・パニックを発動！

ワタシの裏側守備表示モンスターを任意の数だけ表側守備表示に変更し、ゴーストリックの数までの相手モンスターを裏側守備表示にする！

キョンシーとマミーを表側守備表示に変更し、メエプルとホーットケーキを裏側守備表示に変更してやる！

更にキョンシーの効果でデッキからフロストを手札に加えるよ！

(これだけ防御を固めれば……貪欲な瓶、エクシーズ・リボン辺りをドロ―するまで耐

えれば大丈夫なはず)」

手札誘発効果のモンスターであるランタン、スペクター、フロストの3体とか……厚すぎるだろおい。

じゃあもう1枚のドローカードを公開してやりますか。

「魔法カード、エアーズロック・サンライズを発動

自分の墓地に存在する獣族1体を特殊召喚する

更にエンドフェイズまで自分の墓地に存在する獣族・鳥獣族・植物族の数×200、相手モンスターの攻撃力を低下させる

まあそっちは守備表示だから関係無いのはともかく、このカードもLV制限なんて無いナチュル・ビーストを蘇生させる」

前のターン、反転世界を使ってまで倒したナチュル・ビーストが戻ってきた。

先程ドローしたカード、セットも何もしなかった事から考えると……多分魔法カードだろう。

ゴーストリックはフィールド魔法や罫に頼るタイプとはいえ、あのデッキは攻撃型だ。

魔法カードは重要な可能性は十分に高い。

「エアーズロック・サンライズはユニフォリアのような攻撃制限も存在しない

よってバトルフェイズだ、ビーストでキョンシーに攻撃」

キョンシーの守備力は1800、破邪の魔法壁の効果でも2100だ。

残念ながらビーストの攻撃力は2200、よって……

「手札のランタンの効果を発動！

ゴーストリックが攻撃対象となった時、その攻撃を無効にして自身を裏側守備表示で特殊召喚する！

群雄割拠の効果は裏側守備表示での特殊召喚やセットなら影響を受けない、だから特殊召喚はできるよ！」

しかしこれでこれ以上の、モンスターへの攻撃を庇う事はできない。

伏せカードも無い状態で魔法カードも使えない……どうなる事やら。

「俺はこれでターンエンドだ」

「ワタシのターン、ドローだよ！

……マミーを攻撃表示にして、バトルフェイズ！

裏側守備表示になってるホットケーキに攻撃するよ！」

ホットケーキの守備力は1100、破邪の魔法壁の効果で攻撃力1800になっているマミーには勝てん。

それにしてもホットケーキに展開される方がやはり嫌なのかね？ そりゃそうか。

「ホーットケーキはデツキへと戻り、チケットの効果でホーットケーキを手札に加える」
せめて召喚権を潰しておこうというところなんだろうが、どちらにせよ展開されるのは仕方ないな。

この獣族マドルチエはそういうデツキだし。

「モンスターをセットして、キョンシーとマミーを効果で裏側守備表示に変更してター
ンエンドだよ！」

（どうしよう、魔法カードが使えないしアルカードも墓地だしビーストは倒せない

魔法・罫カードを破壊するカード、1枚でも入れておくべきだったと心から思う）」

「お互いに伏せカードが無いから転回が早いな、俺のターン、ドロロー

お望み通り、ホーットケーキを召喚し、効果を発動して墓地のチャウチャウちゃんを
除外し、デツキからピョコレートを特殊召喚

そしてメエプルを反転召喚し、ピョコレートの効果が発動する

1ターンに1度、ピョコレートが表側表示で存在している時にマドルチエの表示形式
が変更された時に発動できる

フィールドのモンスターを表側守備表示に変更し、そのモンスターがマドルチエでな
ければ攻撃は封じられ、効果も無効にされる

俺が選択するモンスターはキョンシーだ、場所は判明しているのだからキョンシーを

裏側守備表示から表側守備表示に変更しろ

そしてキョンシーはマドルチエではない、よって効果は無効にされる為サーチも封じられる」

とはいえ、それがわかっていいるから裏側守備表示にしたんだろうな。

どうせ次のターンにビーストに破壊されるといのは判っているんだ、他のモンスターに被害が行かない為だろう。

「更に永続罠、バーサーキングの効果を発動

攻撃力半減効果をピョコレートに、攻撃力上昇効果をメエプルに発動する

これによりピョコレートの攻撃力は800から400へ、メエプルの攻撃力は0から400へと上昇する

ではバトルフェイズ、メエプルで先程特殊召喚されたランタンに攻撃し、マミーにはピョコレートで攻撃する」

ランタンの守備力は0、破邪の魔法壁の効果を受けても僅か300、バーサーキングの効果で攻撃力が400へと上昇したメエプルには勝てない。

マミーの守備力も0であり、同じく破邪の魔法壁の効果を受けても攻撃力が半減したピョコレートに勝つことはできなかつた。

さて、問題はキョンシーだな。

こいつをビーストで攻撃し、セツトモンスターをホーツトケーキで攻撃するべきか。それとも効果が無効になり、魔法使い族と悪魔族を出せない状態のままにする為にキョンシーを残すべきか……悩みどころだ。

セツトモンスターの守備力が高い可能性も考えると……

「ビーストでキョンシーではなく、セツトモンスターに攻撃する」

セツトされていたモンスターは……ゴーストリックの人形だと？

「残念でしたー！ ゴーストリックの人形のリバースした時の効果発動！

表側表示モンスターはこのエンドフェイズに全て裏側守備表示になって、その数のLV以下のゴーストリックを裏側守備表示で特殊召喚できるよ！」

うーむ……これは困ったな、どうするべきだろうか？

なににせよ、できる事はもう無いし、攻撃力0のメエプルを晒さなかつただけマシだと思っておこう。

とはいえ、ピョコレートの効果である無効にしている状態のキョンシーの効果無効まで消されてしまったのは痛い。

「仕方ない、カードを1枚伏せてターンエンドだ」

「エンドフェイズ、表側表示のモンスター全てを裏側守備表示にするよ！

そして裏側守備表示になったのは5体、LV5以下のゴーストリック……LV3の

ゴーストリック・シュタインを特殊召喚！

更にワタシのターン、ドロー！

グールを反転召喚して、魔法カード、ダーク・バーストを発動！

墓地の攻撃力1500以下の闇属性モンスター1体を手札に加えるよー！

ワタシは墓地のマミーを手札に加えて、更に召喚！そしてキョンシーを反転召喚してリバースした時の効果を発動！

L V 3以下のゴーストリック、L V 3のゴーストリック・グールを手札に加えるよー」なるほど、このターンでできるだけ俺のモンスターを削り、次のターンにグールでビーストを破壊するという事か。

そうなると少々拙いかもしれんな……

「さあバトルフェイズだよ！

シュタインでメエプルに、マミーでホットケーキに攻撃するよー！」

「破壊されたメエプルの効果でデッキに戻り、チケットの効果でクロワンサンを手札に加える

そしてホットケーキはそのままデッキに戻る」

さて、そろそろヤバイ状況になってきたぞ？

次のドロー辺りでなんとかしないと……次のターン、ダメージは与えられるがさすが

に5300も削れないからな。

「全員の効果を発動して、全員を裏側守備表示に変更！」

これでターンエンドだよ！」

「俺のターン、ドロロー……まあ、使うしか無いか

魔法カード、マジック・プランターを発動、永続罫の群雄割拠を墓地へ送り2ドロ」

「（群雄割拠を墓地へ送った？

という事は次のターンからワタシを出す事ができるようになった！

なんとかLV2のゴーストリックを揃えれば……）」

「……あ」

群雄割拠が消えて、駄天使が盛り上がり上がつてきたんだが、終わったか……

「ピョコレートとビーストを反転召喚し、永続魔法、一族の結束を発動

自分の墓地の元々の種族と同じ種族の自分の場のモンスターの攻撃力を800上昇

させる

クロワンサンを召喚して、効果を発動してチケットを手札に戻してLVと攻撃力を上

昇させる」

「チケットを手札に戻す？ ピョコレートじゃなくて？」

「そんな事をしてどういうつもり？」

「……まあ、運が悪かったと思ってくれ

魔法カード、野性開放を発動する

場の獣族・獣戦士族を1体選択し、そのモンスターの攻撃力を守備力分上昇させる
ただしエンドフェイズ時に破壊されるがな

俺はビーストを選択し、ビーストの攻撃力を守備力分である1700上昇させ、攻撃力を3900

更に一族の結束の効果も含め、攻撃力は4700まで上昇させる」

「ワタシのモンスターは守備表示、ダメージは与えられないの？」

しかもワタシの手札には直接攻撃を止めるフロストがまだ残ってる、モンスターの数も同じだし……どういう事？」

「悪いがこれで終わりだ、永続罫、吼え猛る大地を発動する

自分の場の獣族モンスターが相手の守備表示モンスターを攻撃した時、その守備力を超えていた場合、その分だけ戦闘ダメージを与える

ついでに、この効果で相手に戦闘ダメージを与えた時、相手の表側表示モンスターの攻撃力と守備力は500低下する

まあ、早い話この貫通効果が発動したらどうなるかと言えば？」

「……ワタシの残りライフは5300だよ？」

「そうだな」

「あ、アハハ……攻撃、しないでくれる?」

駄天使がウインクをする、その容姿と仕草は可愛いものだ。

しかしまあ、それが通れば全てLV5以上の通常モンスターでデツキを組んだ相手と戦えという事になるわけで?

「残念、断る」

バトルフェイズビーストでキョンシーに攻撃、ピヨコレートでマミーに攻撃」

ビーストの牙により、キョンシーは頭を食われて……ぷらーんとなっている。

ビーストは既に終わったという感じで吐き捨て、キョンシーは破壊された。

キョンシーの守備力は2100、2600のダメージで残りライフは2700。

ピヨコレートはマミーの目を啄くという、見た目にそぐわぬえげつない攻撃を仕掛ける。

ピヨコレートの攻撃力は1600なので1300のダメージ、残りライフは1400だ。

「最後だな、一応このデツキの主役……つばいモンスターであるクロワンサンでシユタインに攻撃」

クロワンサンは飛び上がり、シユタインに甘えるように飛びついたがシユタインは支

えきれずに倒された。

クロワンサンの攻撃力は自身の効果と一族の結束の効果で攻撃力2600……
残りライフが1400の相手に2300のダメージを与え、駄天使のライフは0と
なった。

「……………」

啞然としている駄天使、俺としても最後がこんなにアツサリとは思わなかった。

何故最後の2枚ドロで来た、一族の結束と野性開放！

同じ事の繰り返しが多かったし、少々消化不良だが、終わったのだから仕方ない、また別の機会に考えよう。

ずっと黙っていた駄天使だが、涙目に……そして大声で泣きながら逃げ出した。

どうやら最後にアレでショックだったらしい、ちなみに俺にどうするか訊いたら放置と言われた、哀れ駄天使。

ちなみに次の相手であるフレシアの蟲惑魔を相手にどのデッキを使うか悩んでいる間に駄天使は笑顔で戻ってきた。

お前、切り替え早すぎないか？ 俺曰く、いつもの事だそうだ……少しでも心配して損した気分だ。

本編無関係3【誘惑するモノ】

2人目の駄天使に勝ち、3人目のフレシアの蟲惑魔が次の相手だ。しかしフレシアの蟲惑魔……フレシアのデッキなあ？

蟲惑魔なのは確定だとして、何をどうしているのか予想できない。

なにせ俺が無関係しているデッキ、確実に予想外のカードが入っているだろう。

というか、予想外のカードが入っていない可能性は0だろ。

さつきまでの2人、プディンセスに駄天使のどちらも構成が変だったし。

まあ、駄天使はなんとか納得できるがプディンセスはどう考えても……

「おーい、そろそろ使うデッキは決まったか？」

「あー……考え事してた、とりあえず決めたぞ」

「……………」

フレシアが何を考えているのか全く判らない無表情で俺を見ている。

なんとなくだが、早くしろと催促しているように感じるのは気のせいではないだろう。

というかこいつ話せるのか？ まだ1回も声を聞いてないぞ。

「おい俺、こいつ話せるのか?」

「話せるぞ、普段は話さないけど」

まあ決闘が始まったらちゃんと宣言とかするから大丈夫だ」

ならいいんだが、若干不安だ。

無口な奴となれば……あいつも無口だったから多少慣れてるしな。

「では始めようか」

「……………」

フレシアは何も言わず、頷くだけだった。

色々と個性が強いこいつらだったが、こいつはどんな個性を持っているのやら……

「決闘」……………でゆえる」

声小せえよ! ギリギリ聞こえる程度じゃねえか!

本当に大丈夫なのか、こいつ?

「先行は俺だ」

カードを5枚伏せ、ターンエンドだ」

初手全伏せ、よく有る事だよな?

モンスターをドローできないのなら当然だしな。

「……………わたしのたーん、どろー」

随分と舌足らずな話し方だな。

前の2人の印象が強いから違和感が凄い。

大人しい性格なのだろうか？

「カズーラ……召喚」

現れたのはカズーラの蟲惑魔。

攻撃力800を攻撃表示？ 守備表示ではないのだから理由が有る……というかそれしか狙いは無いな。

というか、やはりデッキの基本は【蟲惑魔】なのだろう。

「……2枚伏せて、たーんえんど」

「エンドフェイズ時に罨カードを発動する

バージェストマ・オレノイデス、場の魔法か罨を1枚対象として発動する

俺はお前が伏せたカードを1枚選択し、そのカードを破壊だ」

破壊されたのは底なし落とし穴、相手が召喚や特殊召喚した時に発動できるカード。

そのモンスターを裏側守備表示にし、しかもそのモンスターの表示形式の変更を封じるカードだ。

面倒なカードを破壊できたのは助かったな。

「……………むう」

「俺のターン、ドロー」

罨カード、バージェストマ・ピカイアを発動する

手札のバージェストマを1枚捨て、デツキからカードを2枚ドローする

このカードに何かチェーン発動は有るか？」

フレシアは首を横に振り、何も無いと意思表示をする。

蟲惑魔だし、伏せられているカードはやはり落とし穴系のカードだろう。

「ならこの効果にチェーンし、墓地のオレノイデスの効果を発動する

罨カードが発動した時、墓地のこのカードの効果が発動できる

このカードは通常モンスターとなり、俺のモンスターゾーンに特殊召喚する

ただし、この効果で特殊召喚されたオレノイデスは場から離れた場合に除外される

更にチェーン発動、バージェストマ・マーレラを発動する

デツキから罨カードを1枚墓地へ送る

まだ終わらん、更に罨カードを発動してチェーン・ヒーリングを発動する

俺のライフを500回復する効果だ

だがこのカードはチェーン2か3で発動した場合はデツキに加え、チェーン4以降の場合には手札に戻る

チェーンの逆順処理により、チェーン・ヒーリングの効果でライフを500回復し、

チエーン・ヒーリングは俺の手札に戻る

チエーン3のバージェストマ・マーレラの効果でデッキから罫カードであるバージェストマ・エルドニアを墓地へ送る

そしてチエーン2の墓地で発動したバージェストマ・オレノイデスの効果により、バージェストマ・オレノイデスを攻撃表示で特殊召喚

最後にチエーン1のバージェストマ・ピカイアの効果で手札のバージェストマ・レアンコイリアを捨て、2枚ドローだ」

今回の俺のデッキは見ての通り、「バージェストマ」だ。

「チエーンバーン」のように見えるのが、そういうカードは入っていない。

というかメインデッキにモンスターは0枚だ。

うーん……それにしても、バージェストマって見た目グロいな。

気持ち悪いといふかなんというか、あまり見たいモンスターではないな。

事実、周りで見ているマドルチェ達は気持ち悪さで逃げ出している奴も数名。

ゴーストリック達はあまり気にならないらしい、元々ゾンビとかそういうのが多いからだろうか？

ちなみにフレシア以外の蟲惑魔達も気にならないようだ、ボーツと俺達の決闘を見ている。

「バージエストマ」を選んだ理由は簡単だ。

バージエストマの特性上、モンスターとして特殊召喚されるのはチェーン2以降のみ。

チェーン1で必ず何からしらの処理が挟まれる都合上、タイミングを逃すので基本的に落とし穴系のカードは発動できない。

例外は蟲惑の落とし穴、串刺しの落とし穴ぐらいだろうか？

蟲惑の落とし穴は特殊召喚された相手モンスターが効果を発動した時、その効果は無効にして破壊する効果だ。

しかしそもそもバージエストマのモンスターとして特殊召喚されたモンスターは効果を持っていないので無意味。

串刺しの落とし穴では破壊されるが、それも何度も発動できるものではないだろう。

「……………チツ」

おいこら俺よ、このフレシア舌打ちしたぞ。

しかも堂々、誰にでも見えるようにしやがった。

まあ舌打ちしたい気持ちは解る、完全メタデツキだから仕方ないな。

「バトルフェイズに入る

バージエストマ・オレノイデスでカズーラの蟲惑魔に攻撃する」

オレノイデスの尾……の、触手でカズーラを突き刺した。

カズーラは段々と弱っていき、倒れて消えていった。

多分、毒か何かだろうか？ 普通に怖いんだが。

バージェストマの攻撃力は全て共通で1200だ。

カズーラの攻撃力は800、つまり400のダメージでフレッシュの残りライフは7600になる。

「カードを3枚伏せ、ターンエンドだ」

「……………どろー」

ランカの蟲惑魔を召喚、効果発動

でつきから蟲惑魔を1体、手札に加える

……………ティオの蟲惑魔を手札に加える」

蟲惑魔をサーチする効果を持つモンスターか。

攻撃力も1500と、俺のバージェストマの攻撃力を上回っている。

しかもサーチしたティオの攻撃力は1700、攻撃力の差は大きくないがバージェストマからすれば十分高い。

「……………ランカ、攻撃」

「ならダメージステップ時に罠カード、バージェストマ・エルドニアを発動する

場に存在する表側表示モンスター一体の攻撃力と守備力をターン終了時まで500上昇させる

俺が選択するモンスターはバージェストマ・オレノイデスだ

ダメージステップ時に発動した罠カードには墓地のバージェストマの効果が発動できな

つまりそのまま戦闘だ」

エルドニアの上にオレノイデスが乗り、エルドニアを蹴ろうと走ってきたランカに突撃する。

ランカは急停止して逃げようとするも、残念ながらエルドニアの方が早くランカに衝突した。

ランカは吹っ飛ばされ、地面に激突して破壊される。

ちなみにオレノイデスはエルドニアとランカが衝突する寸前に逃げ出していた。

それはともかく、攻撃力が500上昇したエルドニアの攻撃力は1700だ。

攻撃力1500のランカでは勝てず、200のダメージになる。

「……………2枚伏せて、たーんえんど」

最初のターンに伏せたカードは十中八九落とし穴系のカードだろう。

しかし更に2枚も伏せる？ 蟲惑魔の伏せカードは大体落とし穴系カードのはずだ。

バージエストマ相手にそんなに伏せては邪魔になるだけの可能性は高いと思うが
 ……

「そのエンドフェイズに永続異、王宮の鉄壁を発動する

このカードが存在している限り、お互いにカードを除外する事ができない

そしてこの効果にチェーンし、墓地のバージエストマ・エルドニアの効果により特殊召喚できる

更にこの効果にチェーン発動、チェーン・ヒーリングだ

効果は先ほど説明した通り、今はチェーン3なのでデッキに戻る効果となる

そしてこの効果にチェーン発動され、墓地のバージエストマ・ピカイアの効果で特殊召喚をする

次にチェーン発動、積み上げる幸福を発動

チェーン4以降に発動できる、現在はチェーン5だな

このカードの効果でデッキからカードを2枚ドロウする

更にこの積み上げる幸福にチェーンして墓地のバージエストマ・マーレラを効果で特殊召喚だ

チェーンの逆順処理をし、バージエストマ・マーレラを特殊召喚し、積み上げる幸福の効果で2枚ドロウ

バージェストマ・ピカイアを特殊召喚し、チェーン・ヒーリングの効果でライフを500回復してチェーン・ヒーリングはデッキに戻る

「バージェストマ・エルドニアを特殊召喚し、王宮の鉄壁が最後に場に残る」
俺の墓地にはまだもう1体のエルドニアが残っている。

しかし残念ながら俺の場の罠カードは品切れ、残念ながらこれ以上の特殊召喚はできないようだ。

「そして俺のターンだ、ドロロー

カードを2枚伏せて永続魔法、水舞台を発動する

このカードが存在している限り、水属性モンスターは水属性以外のモンスターとの戦闘では破壊されない

他にも効果は有るが、全く使えないので気にするな

そしてバトルフェイズ、バージェストマ4体で直接攻撃だ」

「……………だめ、永続罠量子猫を発動

種族と属性を1つずつ……悪魔族・闇属性を宣言

そしてこのカードは宣言した種族と属性を持つ通常モンスターとして特殊召喚する

量子猫を守備表示で特殊召喚」

量子猫の守備力は2200、バージェストマでは勝てない。

しかし、何故悪魔族の闇属性なんだ？

蟲惑魔とは何も関係が無さそうなのだが……

「では攻撃を中断、そのままエンドフェイズだ」

「……………どろー、永続罫、ナチュルの神星樹を発動する」

「その罫カードにチェーンし、墓地に存在する2体目のエルドニアの効果を発動

罫カードが発動したので墓地から特殊召喚する」

「……………ちえーん、ナチュル・ロックの効果

罫カードが発動した時、でつきから1枚墓地へ送って発動

手札から特殊召喚する

（……………異次元の落とし穴、使えないし問題無し）」

「ならチェーン4でチェーン・ブラストを発動する

効果はチェーン・ヒーリングの500のライフ回復が、相手に500のダメージに変

わったただだ

チェーンの逆順処理により、最初にチェーン・ブラストの効果で500のダメージを

受けてもらおう

そしてチェーン・ブラストはチェーン4で発動したので手札に戻る」

「……………チッ

ナチュル・ロツクを特殊召喚」

「そしてエルドニアが特殊召喚される」

「……………ナチュルの神星樹は効果を発動できないから、表になって発動されただけ」

それにしても、ナチュルか……確かに蟲惑魔と種族と属性は共通しているな。

もしかしてナチュルのチューナーも入っている……だろうな。

となると、ナチュルのSモンスターも有るな、ナチュル・パルキオンを出されたらかなり辛い。

幸い、まだチューナーは無いしLVも全く合っていないのでまだ当分は出ないだろう。

となると更に疑問が出てくる。

何故フレシアは量子猫を悪魔族・闇属性で特殊召喚したんだ？

どう考えても種族も属性も全く合っていないが……

「……………ちゅーなー、ハネワタを召喚」

ハネワタ？ また変なモンスターを……

モンスターのチョイスがごちゃごちゃだ。

何故そのモンスターを選んだのが解らん。

そして合計LVは4・5・8となっている。

5だとナチュル・ビーストだが、量子猫の属性は闇を選ばれている。ナチュル・ビーストのS召喚には地属性のチューナーと地属性のチューナー以外となっている。

しかも既に水舞台は発動している、発動を無効にするナチュル・ビーストでは少し遅い。

となるとある程度汎用性の高いLV8のSモンスターか？

しかしそんなのを俺と一緒に過ごしている奴が使うとはあまり思えないが……

「……………LV4の量子猫とLV3のナチュル・ロツクにLV1のハネワタをちゅーんぐ

その翼は落とし穴に叩き落とし為、その風は落とし穴に押し込む為

シンクロ召喚、LV8……スターダスト・ドラゴン」

おい口上、それどうなんだ？

仮にもアニメ主人公のカードなんだが……別にいいけどさ。

「……………エルドニアに攻撃」

スターダスト・ドラゴンは足でエルドニアを踏みつけ、更に踏みつける。

最後に翼で鬱陶しい物を振り払うかのようにエルドニアを吹っ飛ばした。

お前の攻撃ってアニメじゃソニックブームとか風のブレスとか、そういうの

じゃなかったっけ？

それはともかく、攻撃力差は1300と大きい。

しかし俺はチェーン・ヒーリングで回復しているので残りライフは7700とまだまだ残ってるな。

「だがしかし、水舞台の効果によってエルドニアは破壊されない」

「……………たーんえんど」

「俺のターン、ドロー」

カードを2枚伏せ、全モンスターを守備表示へ変更してターンエンドだ」

実はこのデッキ、スターダスト・ドラゴンはかなり天敵。

除去カードも多少入っているが、効果破壊ばかりなのでかなり厳しい。

強化カードも入っているものの、残念ながらドローできていない。

とはいえ戦闘で破壊できないバージェストマだ、フレッシュの方も処理に困っているだろう。

「……………どろー」

ティオの蟲惑魔を召喚、効果……召喚時に墓地の蟲惑魔を1体表側守備表示で特殊召喚できる

カズーラの蟲惑魔を、墓地から特殊召喚

……………ナチュルの神星樹の効果を発動

1たーんに1度、地属性植物族をりりーす、デツキからLV4以下の地属性昆虫族を特殊召喚

カズーラをりりーす、トリオンの蟲惑魔を特殊召喚、効果発動

トリオンが特殊召喚に成功した場合、相手の魔法か罠を1枚破壊する

水舞台を……………破壊

しまった、発動したまま何もなかったから神星樹を完全に忘れてた。

バージエストマは守備力0、つまりほぼ全てのモンスターに倒されてしまう。

「……………スターダスト・ドラゴン、テイオ、トリオンで攻撃」

エルドニア、マーレラ、ピカイアを破壊された。

スターダスト・ドラゴンはエルドニアを今度こそ踏み潰した。

マーレラはトリオンに蹴っ飛ばされてどこかへ飛んでいった。

ピカイアはテイオに長い体を掴まれ、ジャイアントスイングで投げ飛ばされた。

フレッシュアの召喚したモンスターはどいつもこいつもアグレッシブだな。

「……………たーんえんど」

「俺のターン、ドロー」

ふむ……………よし、罠カード、バージエストマ・ピカイアを発動する

手札のバージェストマ・デイノミクスを墓地へ送り、デッキから2枚ドロースる。そしてその効果にチェーンし、墓地のバージェストマ・エルドニアを墓地より復活。それにチェーンして貪欲な瓶を発動、墓地の貪欲な瓶以外のカードを5枚選択する。俺が選択するのはバージェストマ・ピカイア、バージェストマ・マーレラ、バージェストマ・レアンコイリア、水舞台、積み上げる幸福の5枚だ。

そしてそれらのカードをデッキに戻し、1枚ドロースる。

ここでチェーンでバージェストマを特殊召喚したいのだが、貪欲な瓶は選択したカードが墓地から無くなると効果が発動できなくなる。

更に俺の墓地には選択した5枚のカードとエルドニアしか残っていないのでな

よって別のカードでチェーン、チェーン・ブラストをチェーン4で発動する。

チェーンの逆順処理により、チェーン・ブラストの効果で500のダメージを与えて手札に戻る。

貪欲な瓶の効果で選択したカードをデッキに戻し、1枚ドロースる。

墓地のバージェストマ・エルドニアを準備表示で特殊召喚し、バージェストマ・ピカイアの効果で手札のバージェストマ・デイノミクスを捨てて2枚ドロースる。

これで俺の手札は4枚になった。

チェーン・ブラストとドロースしたカード3枚だ。

ピカイアの発動条件であるバージェストマをドロローできて助かったな。

それにしても今ドロローした2枚のカード……エルドニアは攻撃表示にしていればよかった。

とはいえ結果論だ、そこは諦めるしかない。

「俺は前のターンで生き残ったエルドニアとオレノイデスを攻撃表示に変更

フィールド魔法、湿地草原を発動

このカードが存在する限り、場の水族・水属性・LV2以下の全ての条件を満たしているモンスターは攻撃力が1200上昇する

バージェストマのLVは2、よって攻撃力が1200上昇だ」

「……………え？」

これで俺のバージェストマの攻撃力は2400となった。

スターダスト・ドラゴン以外のモンスターの攻撃力を上回った。

「カードを2枚伏せ、永続魔法、弱者の意地を発動する

自分の手札が0枚の時、自分のLV2以下のモンスターが相手モンスターを戦闘で破壊して墓地へ送った時に俺は2枚ドロローする

バトルだ、バージェストマ・オレノイデスでテイオの蟲惑魔に、バージェストマ・エルドニアでトリオンの蟲惑魔に攻撃」

テイオの攻撃力は1700、トリオンの攻撃力は1600。

バージエストマ達の攻撃力は2400、700と800のダメージで合計1500のダメージだな。

これでフレシアの残りライフは4900、もうすぐ半分になるな。

「そしてLV2のバージエストマ達で相手モンスターを破壊し、墓地へ送った

これによって弱者の意地の効果が発動し、俺は2枚ドロウする

カードを1枚伏せ、ターンエンドだ」

「……………どろー」

魔法、貪欲で無欲な壺を発動

自分の墓地の種族が違うモンスター3体を選んででつきに戻して2枚どろー

だけどバトルフェイズはできない

……………植物族のテイオの蟲惑魔、昆虫族のランカの蟲惑魔、岩石族のナチュラル・ロツクをでつきに

そして2枚どろー……手札から、バスター・ビーストを捨てて効果発動

でつきからバスター・モードを1枚手札に加える」

「は？ バスター・モード？」

バスター……バスター・モードだと!？」

いくらなんでも予想外過ぎる！ 何故そのカードを入れた！

予想としては、相手の妨害を全力でして動けなくなった相手をジワジワと……辺りか？

だからナチュルが入っている、ということだろうか？

「……………魔法、バスター・テレポートを発動

手札の／バスターって名前のモンスターを1体でつきに戻して2枚どろーする

手札のスターダスト・ドラゴン／バスターをでつきに戻して2枚どろー」

これは拙い、拙いのだが……

というか攻撃力3000のスターダスト・ドラゴン／バスターとかかなり厳しいんだが。

「……………モンスターを伏せて、2枚伏せてたーんえんど」

手札を全て伏せたか。

伏せカードを破壊したいんだが、スターダスト・ドラゴンが残っている状態じゃ厳しい。

しかし手が無いわけじゃない。

「俺のターン、ドロー

罫カード、バージェストマ・オレノイデスを発動する

場の魔法か罠カードを1枚選択し、そのカードを破壊する

俺はお前の場に存在する伏せカードを1枚破壊する」

「……………罠発動、偽物のわな

自分の罠を破壊する魔法・罠・モンスター効果を相手が発動した時に発動できる

このカードが代わりに破壊されて、選ばれたカードは破壊されない

ただし、選ばれたカードはめくって確認しないといけない

破壊されそうだったのは……バスター・モード、罠カードだから偽物のわなが代わりに

破壊される」

当てたが、躲されたか。

さすがに偽物のわなは予想外だ、しかし落とし穴ばかりで罠カードが多いと考えれば変ではないか。

「ならその偽物のわなにチェーンし、墓地のバージェストマ・デイノミクスを特殊召喚する

そしてその効果に更にチェーンし、チェーン・ブラストを発動だ

チェーン4で発動し、相手に500のダメージを与えて手札に戻す

更にチェーンし、バージェストマ・ピカイアを墓地から特殊召喚する

チェーンの逆順処理でバージェストマ・ピカイアを特殊召喚し、チェーン・ブラスト

の効果を発動してダメージ、そして手札に戻す

次にバージェストマ・デイノミクスを特殊召喚する

偽物のわなの効果によってバージェストマ・オレノイデスの効果でバスター・モードは破壊できない」

これでチェーンは終了。

フレシアの場のカードはスターダスト・ドラゴンとセットモンスター。

伏せカードのバスター・モードと最初のターンに伏せたまま使われていないカード、そしてナチュルの神屋樹の3枚。

そして手札は無し……あの伏せモンスター次第だが、勝てる……かな？

「……………スターダスト・ドラゴンをリリーすして、バスター・モードを発動」
「随分と唐突だなおい！」

先に使われてしまったか、俺としてはこっちのタイミングで無理やり発動させたかったんだが……

仕方ない、これでなんとかするしかないな。

「速攻魔法、突撃指令を手札から発動する

自分の場に存在する通常モンスターを1体選択、俺はバージェストマ・デイノミクスを選択

発動後、選択したモンスターをリリースする事で相手の場のモンスター1体を破壊する

俺が選択するモンスターはお前のセットモンスターだ」

破壊されたモンスターは……マシユマロンだった。

また天使族モンスターか、本当にどんな狙いでそんなカードを入れて……ん？

そういえば量子の猫で選んだ種族は悪魔族で属性が闇属性だったな。

そしてハネワタとマシユマロン……こいつ、天魔神インヴェシルをデッキに入れてやるな！

天魔神インヴェシルはアドバンス召喚する時のリリースしたモンスターの種族と属性で効果を得るモンスター。

天使族・光属性の場合はインヴェシルが存在する限り魔法カードの効果は無効になる。

悪魔族・闇属性の場合はインヴェシルが存在する限り罠カードの効果は無効になる。かなりエグい構築というのは理解した。

フレシアのデッキはアトラの蟲惑魔の効果で自分の通常罠の発動と効果は無効にされないようにしつつ、インヴェシルで相手の罠を一方的に封じる。

出せなかった場合はナチュル・パルキオンを使ったりして相手の罠を封じる。

魔法はナチュル・ビーストで封じ、モンスター効果封じではナチュル・ランドオルスもEXデッキに入ってるかな？

更に強力な拘束として、スターダスト・ドラゴン／バスターでダメ押し……と。

モンスターを倒そうにも、様々な落とし穴で消耗戦になったら厳しい状況になるだろう。

しかも蟲惑魔には落とし穴を再利用する効果を持つモンスターも入っている。

パルキオン、ビースト、インヴェシルを倒そうと強力なモンスターを出そうにも何度
も止められる。

そして相手の手が尽きた所で総攻撃を仕掛けて潰す……そんな感じのデッキなのだろう。

なのだが、俺がバージェストマなんてデッキを使ったから本領を全く発揮できない状態だ。

モンスターをそもそも入れていない時点で……【蟲惑魔】としては致命傷だろう。

一応、バージェストマ・アノマロカリスやバージェストマ・オパピニアというXモンスターも入れてるんだけどな。

落とし穴系のカードを使われる可能性が高いから使わないだけで。

「……………スターダスト・ドラゴン／バスター、でつきから特殊召喚」

色々と考えたが、どっちにしても面倒なモンスターだ。

しかしもう……フレシアって詰んでるんだよな。

スターダスト・ドラゴン／バスターのみ、マシユマロンも破壊したから壁は無い。

この状況でスターダスト・ドラゴン／バスターを倒せるカードを使ったら？

「罨カード、バージェストマ・マーレラを発動

デッキから罨カードを1枚墓地へ送る、スターダスト・ドラゴン／バスターの効果は使うか？」

フレシアは首を横に振り否定。

もし使えば当然ながら自分の場がガラ空きになるのだから当然だ。

「ではバージェストマ・マーレラの効果でデッキからバージェストマ・カナディアを墓地へ送る

そしてこの効果にチェーンし、先ほど突撃指令でリリースしたバージェスト・マディノミクスを特殊召喚する」

王宮の鉄壁の効果でバージェストマ達は場から離れた場合に除外される効果が発動しない。

王宮の鉄壁を早めにドローできて本当に助かった。

もしこれがもう少し遅かったら壁の数や攻撃の手数が足りなかったかもしれない

た。

「バージェストマ・エルドニアを攻撃表示に変更する

カードを1枚伏せ、魔法カード、サウザンドエナジーを発動する

俺の場に存在する全てのLV2の通常モンスターは元々の攻撃力と守備力を1000
0上昇させる

ただし、エンドフェイズ時に俺の場の全てのLV2通常モンスターは破壊されるが
な」

「……………あれ？」

「スターダスト・ドラゴン／バスターをリリースし、サウザンドエナジーを無効にした場
合はお前の場のモンスターは0になる

しかしスターダスト・ドラゴン／バスターをリリースせずに効果を発動させれば、俺
のバージェストマの攻撃力は全て3400になる

スターダスト・ドラゴン／バスターの攻撃力を上回り、5体の攻撃で終わる」

「……………わたし、出てないよ？」

「ティオの蟲惑魔とトリオンの蟲惑魔が並んだ時にX召喚しないからだろうか」

「……………多かつた」

「数を減らすのを優先したんだな、直後に湿地草原を発動されたから破壊されたが

フレシアの蟲惑魔をX召喚していれば生き残ったかもしれないが……それで、どうする？」

「……………ふん」

フレシアは不機嫌な顔をしてそっぽを向いた。

もう負けは決まっているのだから好きにしろ、そんな所だろう。

「ではサウザンドエナジーの効果で俺の場のバージェストマの攻撃力は1000上昇した
た

全モンスターで攻撃だ」

「……………うぐう」

ついでに手札が0枚の状態ですターダスト・ドラゴン／バスターを戦闘破壊したので
ドローした。

ドローしたカードは……魂喰らいの魔刀とオレイカルコスの結界だった。

魂喰らいの魔刀だった場合はこのターンでフレシアを倒せなかったから助かったな。

魂喰らいの魔刀はLV3以下の通常モンスターにしか装備できない装備魔法カード。

装備モンスター以外の全ての通常モンスターをリリースし、リリースしたモンスターの数×1000だけ攻撃力が上昇する。

4体リリースすれば攻撃力が4000も上昇するという、まあまあ悪くないんじゃないかな

いだろうか？ 程度のカードだろう。

問題はリリース対象が全ての通常モンスターという強制という点だろう。

どうせ5体存在するんだったら団結の力でいいじゃんってなる。

でも別に弱いカードではない、あのカードで良いってなるとはいえな。

それに団結の力と違って、最初に上がった攻撃力から自分のモンスタアの数で攻撃力が左右されない。

場のモンスターが1体だけだろうと、3体になろうと決まった攻撃力からは変わらな
い。

これが最大の利点だろう、団結の力3枚装備させろって話になりそうだけどな。

「……………ふんだ」

フレシアは拗ねて逃げていった。

なんだかんだで勝てると思っていたのだろう、というか今回は相性で勝ったようなものだしな。

別のデッキだったら相当やばかったかもしれない。

「よう俺、終わったな」

「そうだな俺、終わった」

次は…………俺だったな」

俺とこちらの世界の俺、どちらの方が強いかって話だった。

お互いに自分が相手とか、どうやって対策しろっていうんだか。

俺も俺も同じ事を考えているのか、同時に溜息を吐いた。

「いつ始める?」

「少し休みたいし、デツキも考えないといけないし……1時間後ぐらいか?」

「じゃあそうしよう」

お互い見えない場所の方が良いし、俺は向こうに行ってるぞ」

俺は少し離れた場所、フレシア逃げた方に向かった。

どうやら慰めたりするつもりらしい。

まあそんな事よりも今は俺の方だ。

さて、どんなデツキを使おうかな?

本編無関係4【同一存在】

俺と俺……さすがに決闘をするとなると紛らわしいな。

自分を俺、こちらの俺をオレと使い分けるとしよう。

俺とオレのはお互いに向き合って決闘を始めようとしている。

「なあオレよ」

「なんだ俺よ」

「今更なんだが、この決闘で俺達は何を得るんだ？」

「……確かに、お互いに自分だからな」

手の内が透けて見えるだろうし、意味は無いんじゃないか？」

「自分だからあまり楽しくないように思えるしな……」

今更だが決闘、止めようかな……いや止めないけど。

もしここで止めるだなんて言い出したら、観客になってるマドルチエとかゴーストリック達が文句を言うだろう。

蟲惑魔は解らん、あいつら植物族や昆虫族だから感情とか薄そうだしな。

「まあ、実際に楽しいかどうか」

それは試してみれば判るだろう」

「それもそうだな」

「さて……決闘だ」

お互いにカードを5枚ドロウする。

先行は……俺からだな。

「俺の先行だな」

俺は白魔導士ピケルを召喚し、カードを3枚伏せてターンエンドだ」

「白魔導士ピケル？」

うーん……オレの予想が外れたか？ いや、まだ微妙かな？」

予想が外れたという言葉がどういう意味なのか、なんとなく解っている。

オレは俺と似ているデッキを作ったのだろう。

お互いに自分だからな、どういうデッキを使うのか予想をしていたのだろう。

とはいえ、あいつも同じ存在だからな……俺の予想も当たっているだろう。

「ではオレのターンだ、ドロウ」

オレはトライデント・ウオリアーを召喚し、効果を発動する

こいつの召喚に成功した時、手札からLV3のモンスターを1体、特殊召喚する

オレはこの効果により、手札のダッシュ・ウオリアーを特殊召喚だ」

うわあ……予想通りだ。

やっぱり戦士族メタのカードをデッキに入れておくべきだったか？

「永続魔法、連合軍を発動する

自分の場に存在する魔法使い族・戦士族モンスターの数×200、戦士族モンスターの攻撃力を上昇させる

現在オレの場に存在している戦士族モンスターは2体、よって攻撃力が400上昇する」

オレのデッキは確実に【戦士族】だろう。

ただ、どういう戦士族なのかは……俺の予想では十中八九ダツシユ・ウォリアーがメインのはずだ。

理由？ 俺のデッキのメインモンスターがあのもンスターだからだ。

「バトルフェイズに入る

トライデント・ウォリアーで白魔導士ピケルに攻撃だ」

「なら畏カード、ライジング・エナジーを発動する

手札を1枚捨て、場の表側表示モンスター1体の攻撃力をターン終了時まで1500上昇させる

俺が手札から捨てるカードは……ソニック・ウォリアーだ

この瞬間、ソニック・ウオリアーの効果が発動する

こいつが墓地へ送られた場合、自分の場に存在する全てのLV2以下のモンスターの攻撃力を500上昇させる

よつて白魔導士ピケルの攻撃力はライジング・エナジーとソニック・ウオリアーの効果で合計2000上昇だ」

これにより、白魔導士ピケルの攻撃力は1200から3200になった。

攻撃力1800から連合軍の効果で攻撃力2200になったトライデント・ウオリアーの槍による攻撃を白魔導士ピケルはしゃがんで回避する。

そしてトライデント・ウオリアーはその勢いそのまま転倒、破壊された……転倒で破壊されるなよ。

オレに1000のダメージが入り、オレの残りライフは7000になる。

先制ダメージは俺がもらったぞ。

「ああ、予想通りのデツキだったか

白魔導士ピケルはあまり予想していなかったが、その程度は仕方ないな

バトルフェイズを終了させ、カードを1枚伏せてターンエンドだ」

「ライジング・エナジーの効果が消えるが、ソニック・ウオリアーの攻撃力上昇は永続的に続く

よって白魔導士ピケルの攻撃力は1700となる

そして俺のターン、ドロ

この瞬間、白魔導士ピケルの効果が発動する

自分のスタンバイフェイズ時に自分の場に存在しているモンスターの数×400ライフを回復する

俺の場に存在するモンスターは白魔導士ピケルのみ……だがこの効果にチェインして永続罫、エンジェル・リフトを発動する

墓地のLV2以下のモンスター1体を攻撃表示で特殊召喚する

この効果により、墓地のLV2のソニック・ウォリアーを特殊召喚

これにより、俺の場にモンスターは2体になった

白魔導士ピケルの効果により、俺のライフは800回復する」

俺のライフは8800、ライフ差は広がる。

このまま白魔導士ピケルを維持できればライフのアドバンテージは取れるが……

「そして手札の魔法カード、マジック・プランターを発動する

俺の場に表側表示で存在する永続罫を1枚墓地へ送り、デッキからカードを2枚ド

ローする

この効果によりエンジェル・リフトを墓地へ送り、2枚ドロ

そしてエンジェル・リフトが場から離れたのでソニック・ウオリアーはエンジェル・リフトの効果により破壊される

この瞬間にソニック・ウオリアーの効果が発動し、墓地へ送られたので白魔導士ピケルの攻撃力を更に500上昇させて攻撃力2200だ」

俺のデッキのコンセプトはソニック・ウオリアーによる攻撃力永続上昇だ。

そのコンセプト上、デッキモンスターは全てLV2で統一している。

時間はかかるものの、ジワジワと攻撃力が上がっているのは楽しい。

「召喚師セームベルを召喚し、効果を発動する

自分のメインフェイズに自身と同じLVのモンスター1体を手札から特殊召喚できる

ただし、この効果はこのカードが表側表示で存在する限り1度しか使えない

俺は召喚師セームベルの効果により、召喚師セームベルと同じLV2の腐乱犬を特殊召喚する」

手札は無くなったが、モンスター3体で攻撃すれば多分大丈夫。

あの伏せカードは多分……

「バトルフェイズだ

腐乱犬でダッシュ・ウオリアーに攻撃する

そしてこの瞬間、腐乱犬の効果が発動

こいつが攻撃宣言する度に自身の攻撃力を500上昇させる

よってこいつの攻撃力は1000から1500になった」

オレのダッシュ・ウオリアーの攻撃力は連合軍の効果が入っても800程度。

破壊できれば700のダメージが入るが……

「罠カード、パワー・フレイムを発動する

自分のモンスターの攻撃力よりも相手モンスターの攻撃力が高いモンスターの攻撃対象に選択された時に発動できる

その攻撃を無効にし、攻撃対象に選択されたモンスターにこのカードを装備する

装備モンスターの攻撃力は攻撃してきたモンスターとの攻撃力の差分だけ上昇する

ダッシュ・ウオリアーの攻撃力は連合軍の効果を入れても800、よって攻撃力差は

700なので攻撃力を700上昇させる

よって攻撃力は1500となる」

腐乱犬の攻撃力が上昇するタイミングは攻撃宣言時だ。

よって攻撃が無効にされても攻撃力は上がったままとなる。

「だがその攻撃力では白魔導士ピケルの攻撃力よりも低い

パワー・フレイムの可能性が高いと思っただが、正解だったな

白魔導士ピケルでダッシュ・ウオリアーに攻撃する」

白魔導士ピケルの攻撃によりダッシュ・ウオリアーを撃破する。

攻撃力差は700、ドロローの為とはいえ白魔導士ピケル1体の為にリミット・リバースをケチらなくて良かった。

もし使わなかったらダッシュ・ウオリアーを倒せず、次のターンに被害が大きくなっていった。

「召喚師セームベルで直接攻撃する」

召喚師セームベルは自身が召喚した腐乱犬を持ち上げ、オーバースローで投げてオレに直撃させた。

地味に痛そうなんだが……とりあえず600のダメージでオレの残りライフは5700になった。

順調なのは良いのだが、反撃が少し怖いな。

「メインフェイズ2に入る

L V 2の腐乱犬と召喚師セームベルでオーバーレイ

2体のモンスターでオーバーレイ・ネットワークを構築、エクシーズ召喚
幼女と犬の要素無し、ランク2……ガチガチガンテツ」

俺の場に筋肉ムキムキマツチヨのモンスターが現れた、ちなみに守備表示。

一応犬で可愛い……可愛い？ まあとにかく犬と同じ幼女の召喚師セームベルがこんなものになって白魔導士ピケルがシヨックを受けている。

音でガンンって聞こえてきそうならにガチガチガンテツが嫌らしい。

「ガチガチガンテツが存在している限り、俺の場のモンスターの攻撃力と守備力はこいつのX素材の数×2000上昇する

現在ガチガチガンテツのX素材は2つ、よって攻守は4000上昇する

俺はこれでターン終了だ」

白魔導士ピケルの攻撃力は2600、装備カードも何も無しに攻撃力がこれだけ上がるなんて珍しい。

ちなみにガチガチガンテツの守備力は2200、壁役としてはそこそこだろう。

「オレのターン、ドロ」

魔法カード、戦士の生還を発動する

墓地の戦士族モンスター1体を手札に加える

墓地のトライデント・ウォリアーを選択し、手札に加える

そのままトライデント・ウォリアーを召喚し、効果を発動

手札のLV3チューナーモンスター、共闘するランドスターの剣士を特殊召喚する

共闘するランドスターの剣士が表側表示で存在する限り、オレの場の戦士族モンス

ターの攻撃力は400上昇する」

連合軍の効果も含め、トライデント・ウォリアーの攻撃力は1800から2600になった。

白魔導士ピケルと攻撃力が並んだが、白魔導士ピケルには攻撃しないだろう。

S召喚をする可能性はあるが、素材指定の無いS戦士族モンスター最大の最大攻撃力は2400だ。

連合軍の効果を含めても2600、白魔導士ピケルと相討ちが精一杯なので出す可能性は高くない。

しかしガチガチガンテツに攻撃すればとなるが、そうなると次のターンに俺がまたソニック・ウォリアーの効果を発動するかもしれない。

そうなった場合、当然倒されるのはオレの方なのでやはり可能性は低いだろう。

つまりこの場合、オレがする行動といえば……

「バトルフェイズに入る

トライデント・ウォリアーで白魔導士ピケルに攻撃だ」

当然、白魔導士ピケルとの相討ちだ。

俺は白魔導士ピケルの攻撃力を色々として上げたが、オレはモンスターを出すだけだ。

最初のターンに腐乱犬をドロウできていればこうはならなかったのだが……

トライデント・ウオリアーが槍を投げ、白魔導士ピケルも杖を投げようとして……転倒した。

その時に杖がすっぽ抜けてトライデント・ウオリアーに直撃、トライデント・ウオリアーの投げた槍も白魔導士ピケルに直撃した。

それによってお互いに破壊される……なんとも情けない結果だ。

共闘するランドスターの剣士の攻撃力は500、自身の効果で900だし、連合軍を含めても1100だ。

これではガチガチガンテツは倒せない、なのでバトルフェイズは終わりだろう。

「オレはカードのままターンエンドだ」

「なら俺のターン、ドロウ」

モンスターを伏せ、このままターンエンドだ」

「ではオレのターン、ドロウ」

切り込み隊長を召喚し、効果を発動する

召喚に成功した時、手札のLV4以下のモンスターを特殊召喚する

この効果により、手札のダッシュ・ウオリアーを特殊召喚だ

更に切り込み隊長が存在する限り、相手は他の戦士族モンスターを攻撃対象にできな

「い

オレの場に戦士族モンスターが3体、連合軍の効果で攻撃力が6000上昇する。

更に共闘するランドスターの剣士の効果も含め、合計攻撃力は10000も上がったしまう。

ダッシュ・ウオリアーの攻撃力は1600、切り込み隊長は2200、共闘するランドスターの剣士は1500になった。

そしてダッシュ・ウオリアーの効果は……

「バトルフェイズだ

ダッシュ・ウオリアーでガチガチガンテツに攻撃する

そしてダッシュ・ウオリアーの効果発動

ダメージステップの間、このモンスターの攻撃力は1200上昇する

連合軍に共闘するランドスターの剣士の効果も含め、攻撃力は合計2200上昇し、ダッシュ・ウオリアーの攻撃力は2800だ」

ガチガチガンテツの守備力は2200、さすがにこの攻撃力には勝てない。

ダッシュ・ウオリアーはガチガチガンテツに突撃し、頭突きでガチガチガンテツを破壊しようとする。

しかしガチガチガンテツはその頭突きを受け止め、ダッシュ・ウオリアーを投げ飛ば

して破壊を免れた。

「ガチガチガンテツの効果を発動する

こいつが破壊される場合、X素材を1つ取り除く事で破壊をされない」

「だがそいつの守備力はX素材の数によって上昇していた

既にガチガチガンテツの守備力は2000、切り込み隊長で追撃」

「更にX素材を取り除き、破壊されない」

切り込み隊長が投げた剣を弾き飛ばすガチガチガンテツ。

やつてる事は格好良いが、本人のビジュアルがなあ……

「さすがに共闘するランドスターの剣士ではガチガチガンテツには勝てない

その裏守備モンスターに攻撃だ」

共闘するランドスターの剣士は短い剣を振るって伏せモンスターに攻撃する。

だがしかし、共闘するランドスターの剣士が攻撃したモンスター、それは……

「こいつは……メタモルポットだ

リバース効果が発動し、お互いのプレイヤーは手札を全て捨てる

その後、お互いにデッキからカードを5枚ドロウする」

「そいつもLV2だったな……とはいえお互いに手札は0枚だ

よって捨てる手札は無い、5枚ドロウだけをする」

メタモルポットの守備力は僅か600、当然破壊される。しかしあまりオレにドロローはさせたくない。

あのデッキの特性上、強化カードが多そうだから不安だ。

「バトルフェイズは終了だ

手札から永続魔法、一族の結束を発動する

自分の墓地のモンスターの種類が1種類の場合にのみ効果を適用だ

場の元々の種族が墓地の1種類の種族と同じ場合、攻撃力を800上昇させる

オレの墓地のモンスターはダツシュ・ウォリアー……戦士族だ

よってオレの場の戦士族モンスター達の攻撃力は800上昇する」

不安の中……切り込み隊長の攻撃力は3000、ダツシュ・ウォリアーは2400、共闘するランドスターの剣士は2300になる。

しかもダツシュ・ウォリアーは攻撃時に自身の効果で攻撃力が3600にまで……相手してられるかよ。

「オレはカードを1枚伏せ、ターンエンドだ」

どうやらオレはS召喚はしないらしい。

あのデッキのメインはダツシュ・ウォリアーだから当然あいつは残すだろう。

そして攻撃力を上げる共闘するランドスターの剣士は残しておきたい。

「ダッシュ・ウオリアーは相手のターンの間は攻撃力が上がらないしな。

「俺のターン、ドロー」

永続罫、リミット・リバースを発動する

墓地より攻撃力1000以下のモンスター1体を選択し、攻撃表示で特殊召喚する

俺は墓地より攻撃力600の召喚師セームベルを特殊召喚する

そして召喚師セームベルの効果を発動、自身と同じLVのモンスター1体を手札から特殊召喚する

俺は手札の転身テンションを特殊召喚だ

テンションの攻撃力は自分の場に存在するLV2のモンスターの数×400上昇する

現在俺の場にLV2のモンスターは転身テンション自身を含めて2体、よって攻撃力は800上昇して攻撃力1600となる」

転身テンションの元々の攻撃力は800だ。

場の全てのモンスターをLV2にした場合は2000上昇して攻撃力が2800まで上がる。

これにソニック・ウオリアーの効果を含めれば結構高い攻撃力になる。

……が、現状はそれができたりなんてしないがな。

「魔法カード、戦士の生還を発動する

オレも使ったから効果省略、墓地の戦士族であるソニック・ウォリアーを手札に加える

更に永続魔法、ワンダー・バルーンを発動

1ターンに1度、任意の枚数の手札を墓地へ送って発動ができる

墓地に送ったカードの枚数の数だけこのカードにバルーンカウンターを乗せる

そしてこのカードが存在している限り、相手の場のモンスターはバルーンカウンターの数×300低下する

俺は手札のソニック・ウォリアー2体と、もう1枚手札を捨てる

これによりバルーンカウンターは3つ、よってオレのモンスターの攻撃力は900低下だ」

切り込み隊長が攻撃力2100、ダッシュ・ウォリアーは1500、共闘するランドスターの剣士は1400になった。

これだけ攻撃力を下げれば転身テンションでも十分勝てる。

「更に墓地へ送ったソニック・ウォリアーの効果が発動する

2体墓地へ送ったので、俺の転身テンションと召喚師セームベルの攻撃力は合計1000上昇だ

更に魔法カード、貪欲な壺を発動する

墓地のモンスター5体を選択し、そのモンスターをデッキに戻してシャッフル、そして2枚ドロウする

俺が選択するモンスターはソニック・ウオリアー2体、腐乱犬、メタモルポット、白魔導士ピケルの5体だ

これらのモンスターをデッキに戻し、2枚ドロウ

更に俺はまだ通常召喚をしていない、手札のソニック・ウオリアーを通常召喚する

俺の場のLV2のモンスターが増えたので転身テンションの攻撃力は更に400上昇する」

俺の場のモンスターは転身テンションの攻撃力が3000、召喚師セームベルが1600だ、ソニック・ウオリアーは1000だ。

ガチガチガンテツの効果があればオレのモンスターを全滅させられたんだが……仕方ないな。

問題は、ワンダー・バルーンが破壊される事だが……オレの性格から考えよう。

あのタイプのデッキを作る場合、俺なら除去カードは殆ど入れない。

理由は、脳筋デッキを使う場合は除去なんてしないでただただ力押しのでッキにするからだ。

俺の予想では、オレのデッキに入っている除去カードは……精々1枚から2枚程度だろう。

そう考えると、ワンダー・バルーンが破壊される可能性はかなり低いと思っ
ていい。「バトルフェイズに入る

切り込み隊長が存在している限り、他の戦士族モンスターには攻撃できない……

なら転身テンションで切り込み隊長に攻撃」

転身テンションの背中の翼から羽が射出され、切り込み隊長に襲いかかった。

切り込み隊長は避けようとするも、射出されている羽の範囲が広くて逃げ切れずに破壊される。

オレに9000のダメージを与え、残りライフは4800になった。

問題は次の次だ。

召喚師セームベルでダッシュ・ウオリアーを攻撃するか、共闘するランドスターの剣士を攻撃するかの2択。

召喚師セームベルで共闘するランドスターの剣士を倒せた場合。

連合軍と一族の結束の効果で攻撃力が合計1000も上がっているダッシュ・ウオリアーも、ワンダー・バルーンの効果で900も攻撃力が下がる。

そうなる上実際の攻撃力は僅か100、ダッシュ・ウオリアーの攻撃力は70

0になる。

その攻撃力ならソニック・ウオリアーでも倒せるようになるのだが……

先にダッシュ・ウオリアーを倒した場合、共闘するランドスターの剣士の攻撃力は1000になる。

そうなった場合はソニック・ウオリアーとの相打ち、オレに与えるダメージは減るものの転身テンションと召喚師セームベルの攻撃力は上昇する。

どちらも一長一短、手札にこのカードがあるし……ダメージ優先でいいかな？

しかし、実は問題がもう一つ有る。

あの伏せカードが、またパワー・フレームだった場合だ。

そうなると両方のモンスターを倒せない、次のターンに召喚をされずともS召喚をされてしまう。

まあ、転身テンションの攻撃で使わなかったのだから可能性は低いとは思いますが……そう油断させられてからの発動だったらかなり怖い。

だってあいつ俺でオレだぞ？　そういうプレイングをする可能性は全く否定できない。

「……………いや、攻撃しよう

召喚師セームベルで共闘するランドスターの剣士に攻撃する」

召喚師セームベルは両手を伸ばし、何か魔法陣っぽいのを掌の前に出した。

そこからどうするのかと思ったら、メタモルポットが何故か出てきて召喚師セームベルはそのメタモルポットを両手で持った。

召喚師セームベルはメタモルポットを両手で持ち上げ、大きく振りかぶって共闘するランドスターの剣士に投げつけた。

共闘するランドスターの剣士は盾で守ろうとするも、意外と重かったメタモルポットに潰されてメタモルポットと一緒に破壊された。

……メタモルポットって貪欲な壺でデツキに戻っているんだが、それを召喚したのか？

なにはともあれ、共闘するランドスターの剣士は撃破できた。

切り込み隊長が減り、連合軍の効果も下がっていたので共闘するランドスターの剣士の攻撃力は1200だ。

攻撃力1600の召喚師セームベルには勝てず、400のダメージを更にオレに与えられた。

「これでダツシユ・ウォリアーの攻撃力は700

攻撃力1000のソニック・ウォリアーでも勝てるな

ソニック・ウォリアーでダツシユ・ウォリアーに攻撃だ」

ソニック・ウォリアーの勢いのついた拳でダッシュ・ウォリアーは真つ二つになり、破壊される。

召喚師セームベルに比べたら地味だが、まあそれは問題無いな。

オレに更に300のダメージを与え、オレの残りライフは4100だ。

俺のライフは白魔導士ピケルの効果で800回復していて、残りライフは8800と倍以上で余裕があるな。

「メインフェイズ2、カードを1枚伏せてターンエンドだ」

ところでガチガチガンテツが邪魔なんだが……

転身テンションの攻撃力上昇効果の妨げになっているし、早く倒してくれないだろうか？

とはいえ、攻撃力500で攻撃表示にするのは少々危険過ぎるから守備表示のまままだが。

「ふむ……オレのターン、ドロ―

ならオレの次の手はこれだな、コマンド・ナイトを召喚

そして罠カード、コピー・ナイトを発動する

自分の場にLV4以下の戦士族モンスターが召喚された時に発動できる

発動後、このカードは召喚されたモンスターと同名のモンスターカードとなり、同じ

L Vで特殊召喚される

コピー・ナイトはコマンド・ナイトとなり、L V 4で特殊召喚する

そしてL V 4戦士族のコマンド・ナイトと、コマンド・ナイトとなっているコピー・ナイトの2体でオーバーレイ

2体のモンスターでオーバーレイ・ネットワークを構築、エクシーズ召喚

ランク4、一刀両断の言葉はこいつの為に存在する……H—C エクスカリバー」

「……………そいつ、かあ…………」

「……………」

H—C エクスカリバーの効果を発動

1ターンに1度、こいつのX素材を2つ取り除いて効果を発動する

次の相手ターンのエンドフェイズ時までこいつの攻撃力は元々の攻撃力の倍になり、

攻撃力は4000

更に一族の結束と連合軍の効果で合計攻撃力が10000上昇する

俺のワンダー・バルーンの効果で攻撃力が9000下がるが……攻撃力が下がるなら上げればいい

永続魔法、2枚目の一族の結束を発動し、更に攻撃力が8000上昇

ワンダー・バルーンの効果で攻撃力が下げられようとも、H—C エクスカリバーの

攻撃力は4900となる」

いや、ライジング・エナジーを残しておかなかった事を今は激しく後悔している。

序盤の流れが欲しかったとはいえ、最初に使うんじゃないかな……さすがにアレは無理だ。

「バトルフェイズに入る

H—C エクスカリバーで転身テンションに攻撃」

H—C エクスカリバーの持つ大剣で、転身テンションは文字通り一刀両断された。

横じゃなくて縦に真つ二つ……かなり酷い。

それはそうと俺の受けたダメージは1900、残りライフは6900とそこそこ減った。

「俺はこれでターンエンドだ」

伏せカードは無いが、攻撃力4900は無理だな。

次のオレのターンになれば攻撃力が2900まで下がるが、それでも結構高い。

一族の結束2枚で攻撃力が1600、連合軍で更に200上がっているからな。

ワンダー・バルーンの効果で攻撃力が900下がっているとはいえ、合計で900上がったままだ。

なんとかして強化・弱体化をしなければならない。

「俺のターン、ドロロー」

もう1ターン早くすれば良かったんだが……言っても仕方ないな

L V 2の召喚師セームベルとソニック・ウオリアーでオーバーレイ

2体のモンスターでオーバーレイ・ネットワークを構築、エクシーズ召喚

ランク2、獣なのか獣戦士なのか魔法使いなのか……結局アンデットなのか見た目で

ハッキリとしゃがれ、No. 45 滅亡の預言者 グランブル・ロゴス」

馬の下半身を持ち、本を片手に持った老人のようなモンスター。

見た目的に獣族か獣戦士族なのか、それとも魔法使い族のようなのにアンデット族だ。

しかしこんな中でも攻撃力2200と決して低くないモンスターだ。

「効果を発動する前に魔法カード、マジック・プランターを発動する

俺の場の永続罫であるリミット・リバースを墓地へ送り、デッキからカードを2枚ド

ローする

魔法カード、増援を発動

デッキからL V 4以下の戦士族モンスター1体を手札に加える

俺はこの効果でデッキからソニック・ウオリアーを手札に加える

白魔導士ピケルを召喚し、ワンダー・バルーンの効果を発動

手札のソニック・ウオリアーを捨て、バルーンカウンターを1つ乗せる

これでお前のモンスターの攻撃力は更に300低下する

更にソニック・ウオリアーが墓地へ送られたので白魔導士ピケルの攻撃力は500上昇する

続いてNo. 45 滅亡の預言者 グランブル・ロゴスの効果を発動

1ターンに1度、X素材を1つ取り除いて場の表側表示のカード1枚を対象にして発動する

こいつが表側表示で存在する間、俺が対象に選んだカードの効果は無効化される

俺が選択するのは一族の結束の1枚だ

更に、この効果で選択したカードが場に表側表示で存在している限り、お互いに対象のカードや同名カードの効果が発動できない

既に発動されているカードには無意味だが、1枚一族の結束の効果を消せただけ十分だ

攻撃力が合計1800も上昇していたのが、1000上昇に下がった。

しかもワンダー・バルーンの効果で攻撃力が1200も下がるのだから、総合すればオレのモンスターの攻撃力は200低下となる。

これでオレのH-C エクスカリバーの攻撃力は4900だったのが3800にま

で低下した。

「それだけではなく、墓地へ送られたX素材のソニック・ウオリアーの効果が発動する俺の場の白魔導士ピケルの攻撃力は更に500上昇し、攻撃力は2200となる

攻撃してもH―C エクスカリバーには勝てないからな、このままターンエンドだ
このエンドフェイズ時、H―C エクスカリバーの攻撃力は元に戻るな」

俺の場には攻撃力2200のNo.45 滅亡の預言者 グランブル・ロゴスと白魔導士ピケル。

ついでに守備力1800のガチガチガンテツが存在している。

伏せカードは1枚にワンダー・バルーン、ライフは6900で手札は無いが……そこそこ状況は良い。

対するオレは一族の結束2枚に連合軍、攻撃力が1800にまで下がったH―C エクスカリバー。

伏せカードは無いが手札は1枚、残りライフは4100で俺の方が今のところは有利だ。

「オレのターン、ドロー

スピード・ウオリアーを召喚、これでオレの場の戦士族モンスターは2体となった

H―C エクスカリバーの攻撃力は2000となり、バトルフェイズだ

H—C エクスカリバーでガチガチガンテツに攻撃」

オレとしてはガチガチガンテツを倒さない方が俺には邪魔だとは理解しているだろう。

しかしだからって放置し続けてもあの見た目が目障りだから破壊したのだろうな、気持ちは解る。

スピード・ウォリアーの存在の意味は薄いものの、連合軍の効果で攻撃力は確実に上昇する。

少々勿体無いが……残り一枚の手札はなんだ？

「バトルフェイズを終了し、カードを一枚伏せてターンエンドだ」

あの伏せカードはなんだ？

オレのデッキの傾向は予想できていたが、さすがに使うカードまでは無理だ。

事実、オレは俺が序盤に白魔導士ピケルを召喚した時に驚いていた。

あの伏せカードは……いや、本当になんだろうかね？

「俺のターン、ドロロー………まあ、仕方ないか」

N.O. 45 滅亡の預言者 グランブル・ロゴスの効果を発動

X素材を1つ取り除き、2枚目の一族の結束の効果を無効にする」

これでオレの場のモンスターの攻撃力は更に800低下する

H―C エクスカリバーの攻撃力は1200、スピード・ウオリアーの攻撃力なんて僅か100だ。

具体的には、連合軍の効果で攻撃力が400上昇するも、ワンダー・バルーンの効果で攻撃力が1200も下がっている。

合計すれば攻撃力は800の低下になる。

「バトルフェイズだ

白魔導士ピケルでスピード・ウオリアーに攻撃」

迎撃や返り討ちをされると考えた場合、No. 45 滅亡の預言者 グランブル・ロ
ゴスから攻撃はできない。

更にダメージを多く与える場合、先にH―C エクスカリバーを倒した場合、連合軍
の効果が下がってスピード・ウオリアーの攻撃力は0になる。

しかし先にスピード・ウオリアーを倒した場合、H―C エクスカリバーの攻撃力は
1000、こちらの方が与えるダメージが100大きくなる。

なんて考えている間にスピード・ウオリアーは倒された。

これでオレに2100ものダメージを……

「畏カード、スピリット・フォースを発動

相手ターンのダメージ計算時、オレへの戦闘ダメージを0にする

更にその後、オレは自分の墓地に存在する守備力1500以下の戦士族チューナーを1体……守備力1200の共闘するランドスターの剣士を手札に加える」

ダメージを0にされてしまった。

墓地の共闘するランドスターの剣士の回収がしたかったのか。

攻撃力を上昇させるカードが多いオレのデッキだ、下手に出させたくはないな。

「No. 45 滅亡の預言者 グランブル・ロゴスでH-C エクスカリバーに攻撃」

No. 45 滅亡の預言者 グランブル・ロゴスは馬の後ろ足でH-C エクスカリ

バーを蹴飛ばして破壊する。

お前そこで攻撃するのか？

「モンスターを伏せ、ターンエンドだ」

「オレのターン、ドロ」

魔法カード、貪欲な壺を発動する

俺も使ったので省略、墓地のH-C エクスカリバー、ソニック・ウォリアー、トラ

イデント・ウォリアー、コマンド・ナイト、切り込み隊長をデッキに戻す

そしてデッキから2枚ドロする

……ふむ、切り込み隊長を召喚し、効果を発動

手札のLV4以下のモンスター1体を特殊召喚する

この効果により、先ほど手札に加えた共闘するランドスターの剣士を特殊召喚だ

L V 3 の切り込み隊長に L V 3 の共闘するランドスターの剣士をチューニング

剣士の力を拳に宿すは重力の闘士、シンクロ召喚

L V 6、踏み潰せ……グラヴィティ・ウォリアー」

今度は S 召喚か。

共闘するランドスターの剣士が存在するのだから当然と言えば当然だな。

まあ L V 8 のギガンテック・ファイターでなかっただけマシだろう。

「グラヴィティ・ウォリアーの効果発動

こいつが S 召喚に成功した時、相手の場の表側表示のモンスターの数×300 攻撃力を上昇させる

そちらの場に表側表示のモンスターは 2 体、よって攻撃力は 600 上昇だ」

「だがワンダー・バルーンの効果も残っている

ワンダー・バルーンの効果で攻撃力は 1200 下がり、連合軍の効果を含めても 1000 もの低下だ

グラヴィティ・ウォリアーの元々の攻撃力は 2100、600 上昇したところで攻撃力は 2700 から 1700 になっているぞ」

「なら攻撃力を上げるだけだ

装備魔法、最強の盾をグラヴィティ・ウオリアーに装備させる

こいつは戦士族モンスターにのみ装備可能、表示形式で効果は変わるが……

早い話、攻撃表示の時は元々の守備力分、守備表示の場合は元々の攻撃力分だけその表示形式の時の能力が上昇する

つまり攻撃表示でS召喚したグラヴィティ・ウオリアーの場合、元々の守備力である1000攻撃力が上昇だ

よつて、グラヴィティ・ウオリアーの攻撃力は2700、十分な攻撃力だろうか？」

「ぐ……No. 45 滅亡の預言者 グランブル・ロゴスの攻撃力を超えられたか」
かなり……拙い。

白魔導士ピケルやさつきドローしたカードもワンダー・バルーンの効果で墓地へ送つていれば攻撃力2100だったから耐えられた。

とはいえそれは結果論だ、俺の伏せカードは相手の攻撃に対してなんの意味も無い。
「バトルフェイズだ

グラヴィティ・ウオリアーでNo. 45 滅亡の預言者 グランブル・ロゴスに攻撃する」

グラヴィティ・ウオリアーは高くジャンプし、No. 45 滅亡の預言者 グランブル・ロゴスを踏み潰した。

S 召喚の口上の通りに攻撃しなくても……というか地震みたいにかなり揺れたぞおい！

「というかそんな事言っている場合じゃない、これはやばい！」

「No. 45 滅亡の預言者 グランブル・ロゴスが場から離れたな

よってそいつが封じていたオレの一族の結束の効果は再度適用される

グラヴィティ・ウォリアーの攻撃力は1600上昇し、4300だ」

「うわぁ……どうしろってんだよ、それ」

「俺よ頑張れ、オレはこのままターンエンドだ」

グラヴィティ・ウォリアーの攻撃で俺は500のダメージを受け、残りライフは6400。

ライフ自体は俺の方が多いが、攻撃力4300のグラヴィティ・ウォリアーとかどうしろってんだよ……

しかもグラヴィティ・ウォリアーって俺がバトルフェイズに入ったら守備表示モンスターを攻撃表示にして攻撃強制効果を発動できるんだろ？

ガチガチガンテツが破壊されていて助かったが、これはこれでかなり厳しい。

まあ……グラヴィティ・ウォリアーを倒せるか倒せないかと問われれば倒せるんだが。

「俺のターン、ドロー」

スタンバイフェイズ、白魔導士ピケルの効果が発動

俺の場のモンスターは白魔導士ピケル自身と裏守備モンスターの2体、よって俺のライフを800回復する

カードを1枚伏せ、貪欲な壺の効果でデッキに戻ってまたドローしたメタモルポットを反転召喚

お互い手札は無いのでお互いにデッキからカードを5枚ドローする」

「2回も5枚ドローさせてもらったが、そんなにオレにドローさせて大丈夫なのか？」

「大丈夫じゃないが、俺も手札不足だから仕方ないだろう」

速攻魔法、手札断殺を発動

お互いのプレイヤーは手札を2枚墓地へ送り、デッキから2枚ドローする

俺はこの効果で再びソニック・ウオリアーを捨てた、よって白魔導士ピケルの攻撃力は再び500上昇し、2700となる

ついでにメタモルポットの攻撃力も500上昇するが、こちらは置いておく

魔法カード、貪欲な壺を発動

墓地のモンスターを5体、ソニック・ウオリアー2体、召喚師セームベル、ガチガチガンテツ、No.45 滅亡の預言者 グランブル・ロゴスをデッキに戻す

そしてデッキから2枚ドロー」

この手札だったら……いけるかな？

よし、最初は幻影騎士団カースド・ジャベリンでグラヴィティ・ウォリアーの攻撃力を0にしようと思ったが予定変更だ。

だってこつちの方が、楽しいからな！

「魔法カード、戦士の生還を発動し、墓地のソニック・ウォリアーを手札に加える

ソニック・ウォリアーを召喚し、罠カード発動、ロスト・ネクスト

自分の場に表側表示で存在するモンスター1体を選択、選択したモンスターと同名カード1枚を自分のデッキから墓地へ送る

俺が選択するのは、当然ソニック・ウォリアーだ

デッキからソニック・ウォリアーを墓地へ送り、ソニック・ウォリアーの効果が発動場のソニック・ウォリアー、メタモルポット、白魔導士ピケルの攻撃力を500上昇させる」

白魔導士ピケルの攻撃力は3200、メタモルポットは1700、ソニック・ウォリアーは1500だ。

グラヴィティ・ウォリアーの攻撃力は4300……十分だな。

「魔法カード、受け継がれる力を発動

自分の場のモンスター1体を墓地へ送り、エンドフェイズまで自分の場のモンスター1体の攻撃力を墓地へ送ったモンスターの攻撃力分上昇させる

上昇する攻撃力は墓地での攻撃力、つまり元々の攻撃力だ

俺が墓地へ送るのはソニック・ウォリアー、その攻撃力である10000の攻撃力を白魔導士ピケルに与える

更にソニック・ウォリアーが墓地へ送られた、よって更に攻撃力は500上昇する」

「……白魔導士ピケルの攻撃力が、4700だと?」

ついでにメタモルポットの攻撃力も2200だ。

これがメタモルポットの攻撃力だと、誰が思うのやら……

「バトルフェイズだ

白魔導士ピケルでグラヴィティ・ウォリアーに攻撃する」

白魔導士ピケルの杖先に光が集まり……杖が超伸びてグラヴィティ・ウォリアーを貫いた。

あの杖って木製じゃないのか? 何故伸びた、まさか木製だからって成長したとか?

とにかくオレに4000のダメージを与え、残りライフは3700だ。

「続いてメタモルポットで直接攻撃」

高がメタモルポット、しかしこのメタモルポットの攻撃力は2200。

伏せカードが無いオレはメタモルポットの直接攻撃を受け、残りライフは1500と
なった。

俺のライフは7200、ライフ差は思ったよりも大きい。

「カードを3枚伏せ、ターンエンドだ」

エンドフェイズ、受け継がれる力の効果が白魔導士ピケルから消える」

俺の場には攻撃力3700の白魔導士ピケル、攻撃力2200のメタモルポット。

ターンの最初に伏せたカード1枚にターン最後に伏せたカード3枚、更にバルーンカ
ウンターが4つ乗ったワンダー・バルーンだ。

ライフは7200で手札は0枚、手札は無いが現状かなり有利だろう。

対するオレの場には一族の結束2枚に連合軍、そして手札が5枚だが次のドロイーで6
枚。

ライフは1500なので勝てそうなのだが……手札6枚は少し怖いな。

「オレのターン、ドロイー」

トライデント・ウォリアーを召喚し、トライデント・ウォリアーの効果で手札のダッ
シュ・ウォリアーを特殊召喚する

永続魔法、連合軍を発動して更に攻撃力を上昇させる

こいつもオマケだ、装備魔法の進化する人類をダッシュ・ウォリアーに装備させる

オレのライフが相手よりも高い場合、装備モンスターの元々の攻撃力は1000となる

だがオレのライフが相手よりも低い場合、装備モンスターの元々の攻撃力は2400となる

現在オレのライフの方が低い、よってダッシュ・ウオリアーの元々の攻撃力は2400だ

更に一族の結束2枚で1600、連合軍2枚で800の攻撃力が上がる

ワンダー・バルーンの効果で1200攻撃力が下がるが、結果攻撃力は3600

トライデント・ウオリアーの攻撃力は3000だ」

ダッシュ・ウオリアーは攻撃時、ダメージステップの間は攻撃力を1200上昇させる効果を持っている。

攻撃力3600から攻撃した場合、ダッシュ・ウオリアーの攻撃力は4800、白魔導士ピケルでは勝てない。

当然メタモルポットは論外、トライデント・ウオリアーにも勝てない。

「バトルフェイズに入る」

このタイミングしか無いな。

頼むから変な手札誘発カードとか発動してくれるなよ？

……まあ、無いと思うけど。

「罨カード、貪欲な瓶を発動する

貪欲な瓶は1ターンの1枚しか発動できないが、貪欲な瓶以外の自分の墓地のカードを5枚デッキに戻す

墓地に存在するソニック・ウオリアー2体、貪欲な壺2枚、ライジング・エナジーを選択する

「この5枚をデッキに戻し、デッキからカードを1枚ドロウする」
「このタイミングで？」

……なら、ダッシュ・ウオリアーで白魔導士ピケルに攻撃」

「罨カード、トウルース・リインフォースを発動

デッキからLV2以下の戦士族モンスター1体を特殊召喚する

ただし、このカードを発動するターンは俺はバトルフェイズを行えないが……今はオレのターンだから問題無い

俺はデッキからトウルース・リインフォースの効果でソニック・ウオリアーを特殊召喚する

そして特殊召喚されたこの瞬間、罨カード連鎖破壊を発動

攻撃力2000以下のモンスターが召喚・反転召喚・特殊召喚に成功した時にそのモ

ンスター1体を対象にして発動

そのモンスターのコントローラーの手札・デッキから同名モンスターを全て破壊するこの効果で俺はデッキのソニック・ウォリアー2体を破壊し、墓地へ送る

ソニック・ウォリアーが墓地へ送られた事により、俺の場のLV2以下のモンスターの攻撃力は合計1000上昇する」

「……だが、まだ白魔導士ピケルの攻撃力は4700だ

ダツシユ・ウォリアーは自身の攻撃時、ダメージステップの間は攻撃力が1200上昇する

今の攻撃力は3600だが、攻撃力が1200上昇すれば4800、白魔導士ピケルでは勝てない」

「なら更には上げればいいだろ？」

罨カード、魔法除去細菌兵器を発動する

トークン以外の自分の場のモンスターを任意の数だけリリース

リリースしたモンスターの数だけ相手はデッキから魔法カードを選んで墓地へ送る俺がリリースするのはトゥルース・リインフォースの効果で特殊召喚したソニック・ウォリアーとメタモルポットの2体だ」

メタモルポットも攻撃力が上がって3200だったが、残しておいても意味は無い。

単にダッシュ・ウォリアーの攻撃的を増やすだけなのできつさとリリースに回す。

こんな使い辛い魔法除去細菌兵器を入れている理由は、罠カードで任意の枚数場のモンスターを墓地へ送ることができるといったカードだったからだ。

実は任意の数だけという効果は少なく、しかも名前・種族・属性の指定をしていない場から墓地へ送るカードはこのカードしか存在していない。

強いて言うならトークン以外という点だが、それぐらいは仕方ないだろう。

「さあ、デツキから魔法カードを2枚墓地へ送ってもらおうか？」

「……戦士の生還と連合軍を墓地へ送る」

「ふむ……ではソニック・ウォリアーの効果を発動させよう

魔法除去細菌兵器の効果で墓地へ送られたので、俺の場の白魔導士ピケルの攻撃力は

更に500上昇

現在の白魔導士ピケルの攻撃力は5200だ」

「白魔導士ピケルの攻撃力じゃねーよ」

「確かに、だが……どうする？」

オレのダッシュ・ウォリアーでもこの白魔導士ピケルは倒せない。

当然トライデント・ウォリアーの攻撃力はダッシュ・ウォリアーよりも低いので更に倒せない。

「チツ……ダツシユ・ウオリアーの攻撃をキャンセルし、ターンエンドだ」

白魔導士ピケルとダツシユ・ウオリアーの攻撃力差は1600だ。

オレの場に伏せカードは0、魔法・罨ゾーンは全て埋まっている。

手札は2枚残っているが……あのデッキの傾向から考えてモンスター辺りかな？

「俺のターン、ドロー」

スタンバイフェイズに白魔導士ピケルの効果が発動

俺の場のモンスターは白魔導士ピケルのみ、よってライフを400回復する」

既に勝ち確定だが、これ以上するのが俺達だろうか？

そういう意味を込めた視線でオレを見ると、好きにしろとばかりに軽く溜息を吐かれた。

「召喚師セームベルを召喚し、効果を発動する

召喚師セームベルと同じLVのEMソード・フィツシユを特殊召喚

そしてEMソード・フィツシユの効果が発動

こいつが召喚・特殊召喚に成功した場合、相手の場の全てのモンスターの攻撃力と守備力を600下げる

LV2の召喚師セームベルとEMソード・フィツシユでオーバーレイ

2体のモンスターでオーバーレイ・ネットワークを構築、エクシーズ召喚

ランク2、こいつも下半身が馬だがちゃんとした獣戦士族、神騎セイントレア」
どこぞのアンデット族と違って獣戦士族のモンスター。

こいつを出した理由は簡単だ。

「バトルフェイズ、神騎セイントレアでトライデント・ウオリアーに攻撃」

神騎セイントレアは自身の持つ槍を使わず、盾をトライデント・ウオリアーに投げつけた。

トライデント・ウオリアーはその盾を持っている槍で弾き返し、槍を投げ返す。

神騎セイントレアは弾き返された盾を掴み、投げられた槍を盾で受け止めずに槍で叩き落とした。

神騎セイントレア、お前使う道具が逆じゃないか？

「神騎セイントレアはX素材を持つ限り戦闘では破壊されない

戦闘ダメージは受けるが、もう1つの効果を発動する

こいつが相手モンスターと戦闘を行ったダメージステップ終了時、X素材を1つ取り除いて発動

戦闘した相手モンスターを持ち主の手札に戻す

この効果により、トライデント・ウオリアーは手札に戻ってもらう」

EMソード・フィッシュの効果で攻撃力が下がったとはいえ、トライデント・ウオリ

アーの攻撃力は2400。

攻撃力2000の神騎セントレアでは勝てないので俺は400のダメージを受けた。

しかし神騎セントレアの効果でトライデント・ウォリアーは手札に戻った。

これで連合軍の効果が下がり、ダッシュ・ウォリアーの攻撃力は400下がる。

ダッシュ・ウォリアーの攻撃力は3200、そして俺の白魔導士ピケルの攻撃力は5200だ。

「これで終わりだな

白魔導士ピケルでダッシュ・ウォリアーに攻撃」

白魔導士ピケルの持つ杖が白く輝きだし、極太の黒いビームを放った……黒だと!?

おいイメージカラー、イメージカラー! それ黒魔導士クランの色じゃねえのか!?

ともあれ、黒の極太ビームはダッシュ・ウォリアーの全身を覆い隠してまだ余る。

極太ビームが通り過ぎた場所、ダッシュ・ウォリアーは完全に消滅していた。

「……負けたかあ」

「ふう……勝てた」

ライフ差は大きいものの、結構危うかった。

メタモルポットを2回発動できなければ押し負けていた可能性が高い。

運が良かったまでと言えばそれまでだが、実際にそうなのだろう。

「似たような名前のモンスター同士の対決は楽しかったな

ソニック・ウォリアーは戦っていないが」

「それはコンセプト上仕方ないだろう？」

それにしてもやはりオレは俺だな、お互いにデッキを予想できていたとは」

「まあオレも俺だし、当然だろう？」

まあ他にも候補は有ったが、俺だったらこんな感じにするだろうと思つたよ」

「そうだな……ところでオレよ」

「なんだ俺よ」

「俺は……これからどうすればいいんだ？」

「……さあ？　気が付けばここに居たんだよな？」

だったらその内気が付けばどこかに行くんじゃないか？」

「確かに、その可能性は高い……」

ならその気が付けばどこかに行くまでここに居てもいいか？」

「別にいいぞ、拒否する理由も無いし」

強いて言うなら、マドルチェやゴーストリックや蟲惑魔と仲良くしてくれてぐらい

だな」

「じゃあよろしく」

そんな軽い感じで俺はもう暫くここで過ごす事になる。

俺はいつ帰れるのか……別に適当に過ごしてればその内帰れるだろう。

あー……今日は疲れた、もう寝よう、そうしよう。

19話【恋する乙女③↓恋する乙女④】

早乙女が来て5日目、週に1回の定期船までもう少し。

昨夜はもう寝ようという時に恵も俺の部屋に泊まると言ってきた。

別にいいんだけどな、早乙女の世話役としては助かるし。

ただ、明日香はともかく恵の報酬内容は悩むな。

あいつは別に特別にカードが欲しいという感じじゃないし。

金とか欲しがるタイプでもないからな。

俺に好意的というか、従っているみたいな状態の理由が判らないから困る。

まあ、利用できるから利用するんだが……

それはそうと、今日中にしないといけない事が有る。

明日はしないといけない事の後始末、明後日は早乙女は帰るからな。

その辺りは明日香にでも命令すればいいか、カード1枚分の金額を引けば喜んでする
だろ。

今日は普通に過ごし、明日香に指示を伝えておく。

浜口の奴が早乙女に話しかけようとするのを阻止しつつ、一日を過ごす。

授業で早乙女が解らない辺りを教える。

ところで枕田が赤い顔でチラチラと遊城を見ているのは……何か有ったのか？
学校が終わった後、早乙女とデッキの編集をする。

色々なカードを渡し、恋する乙女メインのメタデッキを作る。

誰のメタなのかというのは早乙女本人にも伝えていない。

「あの……ボク、誰かと決闘するの？」

「ああ、拒否させないからほぼ確実に決闘するだろう」

早乙女がどれほど本気なのかを知らせる為っていうのも有るしな」

早乙女はどういう意味なのかという感じに首を傾げていた。

明日香から聞いた話から考えると、そうなる可能性は高いだろう。

まあ、色々と鈍い明日香の話がどこまで信じられるかって感じだが……

「なんか凄いカードが沢山なんだけど……」

これらのカードってどれぐらいの値段なの？」

「そうだな……数十数百、下手すれば数千万ぐらいにはなるんじゃないか？」

「……………ふえ？」

早乙女は啞然としてカードと俺を見比べる。

その気持ちは解るんだがな……実際この世界だとカード価格が凄いからな。

それぐらいの値段になっても不思議じゃない。

上手く使い方も教え、更に宣伝もしたらもつと値上がりする可能性も有る。

ついでにミーハーも多いからな、有名決闘者が使ったと言ったら更に値段は上がるだろう。

ちなみに俺の所持金はかなりヤバイ。

全国から大量にカードをバラ撒いているせいで金が増える増える……

多分、このまま売り続けたら大富豪とか言われるぐらいにまで金は増えるだろう。

一応、仮にも元の体に返した時の為という考えも少しは持っているんだが……

これだけ金があれば好き勝手にできるだろうし、多分恨まれたりはしないと思いたい。

「あの、ボク……触っちゃったんだけど？」

「触ったからなんだ？」

「だって、そんな高いカードに……」

「使わないカードに何の意味が有るんだ？」

気にせず使え、それにそれらのカードは貸すだけだぞ

後々返して貰う、だから気にする必要は無い」

そう言われても貴重なカードだと思っている早乙女はビビリながらカードを持って

いる。

もう何枚も持っていると言った方がいいか？

いや、怯えてるを見るのも楽しいからこのままでいいや。

早乙女はビクビクとしながらもデツキを色々弄る。

調節とアドバイスを恵がしてくれているので俺は楽だ。

あいつの好き嫌いの基準はなんだろうかね？

「……………ダメ」

「え？　なんで？」

「……………自分で考える」

「う、うん……………あ、これ入れる意味が無いんだ」

「……………正解」

早乙女も頭は悪くない、子供らしく割と柔軟な考えができるのだろう。

教えればちゃんと自分の知識として吸収している。

そのせいかデツキの精度がどんどん高まっている。

強いて言うなら、この世界ではあまり好かれないうロック傾向になっているぐらいか？

まあ、俺はそのロック系が好きだし、早乙女が決めた事なので何も言わないがな。

「ふう……………デツキはできた」

「ただ瑞貴さん、本当にボクは誰と決闘させられるの？」

「時間は……もう暫くかな？」

「明日香が上手くすればそろそろかな？」

「早乙女は誰と決闘をさせられるのかと少し怯えている。」

「昨日の浜口との決闘が若干トラウマにでもなっているかもしれない。」

「相性が最悪だったからその辺りは仕方ないだろう。」

「次の相手はちやんと対策しているから大丈夫と言っているんだがな。」

「それでも俺が言つては信用できないらしく、本当かどうか疑われている。」

「怯えさせたりはしても、こいつに嘘を言つた事は無いはずなんだがな……」

「そのまま暫く待つと、明日香から連絡が入つた。」

「準備ができたから来てほしい、との事。」

「明日香さんの準備つて何？」

「すぐに判る」

「という訳ですぐに出るぞ、さっさと準備しろ」

「それと恵、お前も来るか？」

「ちよっ！ 急過ぎるよ！」

「ちよっ！ 待つて！ す、すぐに準備するから！」

「……………行く」

「おっと、早乙女

お前はこれからデートをするぐらいに気合を入れて準備しろよ？

ただし、一応少しは待つが早くな」

「なんでデート!？」

うう……………わかったけど、どうしてそんな……………」

早乙女は理由も説明されないままに俺の指示通りに動く。

あまり遅くして俺に何か言われるのが嫌なのか。

それとも言う通りにした方が良いと理解しているのか。

もしくは俺の言う事に嘘は無いとある程度の信用からなのか……………まあ、どれでもいいか。

俺と恵は先に部屋を出て早乙女の準備を待つ。

明日香は待たせている、あいつを待たせても別に問題は無いからな。

明日香と一緒にいる奴は……………その程度の度量は有るだろうから気にしない。

それに、先に準備をしているというのもできなかつたから仕方ないな。

本当について先程までデッキ調節をしていたんだ。

万全の態勢でと思うのなら、これぐらいは許せ。

暫く……といつても一時間程待ったが、早乙女が部屋から出てきた。

さすがにまだ学園内だからだろう、レッドの制服は来ているがズボンには太ももを見せるような短パンにしている。

帽子はいつも通り被っているが、髪も気を遣って整えてきたのは見れば判る。

ついでに一応待つと言われたからだろう、軽くだがシャワーを浴びたのか顔が少し火照っている。

男装のままだが、一応デートをするぐらいに気合を入れろと言ったのが効いたらしい。

多分、帽子を脱いだけで若干ボーイッシュな女の子っぽく仕上げた感じがする。

僅かに化粧でもすれば更に化けそうなんだが……明日香や恵にその辺りのスキルは全く期待できないので仕方ないだろう。

……どっちもアレでノーメイク、しても精々リップクリーム程度なのだから恐れ入る。

しかし、少しでも化粧道具を持っているらしい恵に対し、全くと言っていいぐらいに化粧道具を持っていない明日香。

女子力とはいったい……一応どちらも見えた目は十分だから気にしないってか？

それはさて置き、少し恥ずかしそうにしている早乙女を連れてさっさと明日香の居る

場所に向かう。

早乙女は詳しい説明をされていないので、これからどうなるのかと怯えている。

さすがに何も言わないままというのは少し可哀想かな……それはそれで楽しそうだが。

「あの……結局これからどこに？」

「訊かれたから、仕方ないから答えてやろう

明日香に、今から向かう場所に人を呼び出させた」

「（訊かなかつたら教えてくれなかつたって事!？」

良かった、訊いておいて本当に良かった!」

誰を? デートをするぐらいの格好って言ったんだから、多分男の人だよな?」

「正解だ

これから丸藤亮に会わせてやる」

俺の言葉に早乙女は立ち止まる。

俺が後ろを振り返ると、早乙女は動きを止めて啞然とした顔になっていた。

……おい恵、早乙女の啞然とした顔は見事だが写真は撮ってやるな、後で俺に寄越してから消せ。

「……亮………様に?」

「そうだな、完璧決闘者……。パーフェクトだかなんだかとかと呼ばれていたっけ？」

カイザーとかと呼ばれている、あの丸藤亮という3年生だ」

早乙女は顔を一気に真っ赤にし、アタフタと慌て始めた。

そして恵、確かに見てて楽しいがまた写真に撮ってやるな、そつちも後で見せて反応を見たいから俺に寄越せ。

いや、この後に会う丸藤亮に見せて早乙女の反応を見るのも……

「な、な……なあ!？」

「さっさと行くぞ」

「ちよつと待って、待ってよ！

ボク、昨日ももえさんに勝ってないよ！

なのにどうして亮様に会わせてくれるの!？」

「元々会わせる気だったからな

まあ、いくら相性が悪いといつても中途半端にデツキが強くなつて喜んでこれなら勝てる！

という感じで変に自信過剰になられても困るからな

ちゃんとデツキも使いこなせていない状態、そんなので自分は強くなつたなんて言えるか?」

「うぐ……」

「というかそれ以前にだが」

俺は別にカイザーにお前を会わせないだなんて言っていないぞ？

勝つたら会わせると言つたが、負けたら会わせないとはいっていない

まあ、いい感じに負けてお前も自分が強いだなんて思えないだろうから問題は無いな」

「ぼ、ボクがももえさんに勝つてたら？」

「約束通り、ちゃんと会わせてやったぞ」

その場合は俺がお前の心を折るぐらいに叩き潰してやったが」

「(ももえさんボクに勝つてくれてありがとう！」

瑞貴さんに叩き潰されてたら、もしかしたらかなりヤバかったかもしれない！)」
目的地に向かって歩いてしていると夜になった。

俺達は明日香が丸藤亮を連れてきた場所、灯台の下まで来た。

まあ正確にはまだ少し離れているが、早乙女が灯台にカイザーが居ると知ってからど
んどん緊張していった。

お陰様で、早乙女の動きがガチガチになって動きがかなり遅くなっている。

明日香もこちらに気付いたらしいが、おとなしく丸藤亮と一緒に待っているようだ。

その丸藤亮当人だが、じつとこちらを見たまま動こうとしない。

余裕を持っているのか、それともどうすればいいのか解らないだけなのか……どちらでもいいか。

ゆつくりだが確実に進んでいき、とうとう早乙女は丸藤亮の正面に立った。

見ているだけで緊張しているのがあからさまで、これからどうなるのか楽しみだ。

ところで恵、お前ビデオカメラとか持つてないか？　これ撮影したら早乙女の黒歴史を残せると思つて楽しそうなんだが。

そう思つて恵を見ると首を横に振られ、持つていたカメラを持ち上げられた。

どうやらビデオカメラは持つていないらしいのでカメラ撮影で我慢してくれと言いたいらしい。

俺は頷き、視線を早乙女達に向けた。

そして恵はカメラを構え、無言で撮影をする。

そんな俺達を緊張から全く意識していない早乙女。

緊張したまま帽子を脱ぎ、自分が誰なのかを丸藤亮に明かした。

「あの、亮様……お、お久しぶり……です……」

その……さ、早乙女レイ……です、お、覚えて……ますか？」

「ああ、久しぶりだな

お前がこれからここに来ると、明日香から聞いていたが……本当だったとはな
 どうしてここへ？ 確かレイはまだ小学5年生だったはずだが？」

「その、ボクは……目的が有って……ですわね

ちよつと強引に、編入して……きました」

「目的？」

早乙女の目的を察せられない丸藤亮は不思議そうな顔をしている。

しかしある程度予想はできているのか、真面目な声になっていた。

「ちよ、ちよつと待っててください！

すー……はー……すー……はー……」

「……………」

目の前で深呼吸するのはどうかと思うが、早乙女なりに本気なのだろう。

それと感じ取った丸藤亮も完全に真面目な顔になり、早乙女の言葉を待つ。

……おい恵、今楽しそうなシーンだぞ、カメラで見るより直接見た方が楽しいぞ？

なお、後で聞いた話なのだが。

何故カメラを持ってきていたかという質問に対して恵の返事は……

俺に渡して楽しませるつもりで、実は今までも一応持っていたが使う機会が無かった
 だけだそうだ。

早乙女の黒歴史を残す為、今回はガッツリ撮影するらしい。

なお、その写真は基本的に俺に渡され、色々な意味で後々楽しませてくれる事となる。「わ、私……亮様の事が、す……好きです！」

その……私の想い、う……受け取ってください！」

おー……するとは思っていたが本当に告白したな。

告白シーンなんて初めて見た……のか？

昨日の浜口のアレも一応仮にも告白だった可能性も……いや、さすがにアレを告白に入れるのは哀れだから止めておこう。

それにしても明日香よ、お前仮にも女だろ？

告白シーンを見てキヤーキヤー言うなり盛り上がるなり、顔を赤くしてドキドキするなりならまだ解る。

しかしお前……凄いつて感じの顔で驚くのは止めろ。

お前つて本当に女子力が足りないな……早乙女の1割でも持て。

なお、恵は無表情で撮影をしていた。

別にいいんだけどさ、本気で嫌がる写真だけは残してやるなよ？

一応冗談で終わる範囲で済ませておけよ？

黒歴史になる程度ならいいが、トラウマが残るようなのは……残さない程度なら別に

いいが。

「そうか……レイ、お前の気持ちは嬉しい

だが、今の俺には決闘が全てだ」

丸藤亮はそれだけを言い、口を閉ざした。

それ以上、自分は何も言わないというつもりだろう。

とはいえ、それだけしか言わないというのはどうなんだ？

仮にも自分を好いてこの学園にまで編入して来た奴に対して……それだけか？

早乙女は案の定泣きそうな顔になり……いや涙をギリギリ流していかないだけでほぼ泣いているな。

声も出さないで我慢しようとしている。

別に普通に断るだけだったら何も言わなかったんだが……

ちよつとだけ、本当に少しだけ気に入らなかったから軽く口出しするか。

「なあ明日香」

「え？ な、なによ、いきなり……」

「いやな、決闘って色々な所で使われてるよな？」

「突然どうしたのよ……まあ、そうだけど」

「告白とかする時に、本気だって相手に思わせるような決闘って……あるのか？」

「告白の時？」

そういう話なら聞いたこと有るわ、本気の想いを受け取ってって感じだそうよ」

俺達の会話が聞こえたのか……聞こえるように言ったんだが、涙目だった早乙女が顔を上げた。

そして決闘版を起動させ、丸藤亮に大きな声で宣言する。

「亮様、決闘です！」

私が……うん、ボクがどれだけ真剣なのか、見てください！」

「な……どういふつもりだレイ！」

俺は既に断ったはずだ！」

「それは亮様が決闘が全てって言ったからですか？」

それとも、ボクがまだ子供だからですか!？」

どっちにしても、それだけの理由で諦めるんだったらボクはこの学園まで来ません！」

ボクがどれだけ本気なのか、この決闘で見せてみせる！」

決闘を受けるかどうか、悩んでいる丸藤亮。

既に断ったのだから受ける理由はないと言えは無いだろう。

しかし、仮にも決闘者が決闘を挑まれて受けないというのは……そんな感じの事でも考えているのかね？

「……いいだろう、すぐに終わらせる

カイザーと呼ばれる俺の実力、それを見せてやろう」

「亮様だって、ボクの本気を見て驚かないですよ？」

絶対……絶対に勝つ！」

「決闘！」

レイちゃんと亮の決闘、なんか変な感じね。

レイちゃんの告白を亮が断ったんだけど、それで終わりじゃないの？

瑞貴が私に訊いた、告白の決闘の話ってレイちゃんを煽る為だったのかしら？

その辺は後で本人に訊けばいいわね。

それよりも、昨日のももえとの決闘で見たレイちゃんのデツキ……

あのデツキだと亮を相手にするには厳しいように思えるわ。

「ボクの先行だ！」

ボクは恋する乙女を攻撃表示で召喚！

永続魔法、補充部隊を発動するよ！

相手モンスターの攻撃や相手の効果で自分が1000以上のダメージを受ける度に効果を発動!

そのダメージ1000につき、ボクはデッキからカードを1枚ドロウする!

更にカードを3枚伏せ、ターンエンド!」

確か恋する乙女は攻撃表示の時、戦闘で破壊されない効果が有ったわね。

そして攻撃された時、攻撃してきたモンスターに乙女カウンターを乗せる……だったかしら?

でも乙女カウンターというのがどういう効果を持つのか、私は知らない。

昨日のももえとの決闘では乙女カウンターが乗ったモンスターはすぐにデッキに戻ってしまったもの。

それにしても最初から手札が0枚になったわね。

あの補充部隊ってカードでドロウできるかもしれないけど……恋する乙女の攻撃力は僅か400。

亮のモンスターの攻撃力は高いから大量にドロウできるかもしれないのは確かね。

だけど、そのままライフも尽きてしまう可能性も有る……大丈夫かしら?

「俺のターン、ドロウ」

相手の場にモンスターが存在し、自分の場にモンスターが存在しない場合

サイバー・ドラゴンは手札から特殊召喚できる、サイバー・ドラゴンを特殊召喚する」
 亮の出したモンスターは、亮のデッキの基本モンスターであるサイバー・ドラゴン。
 攻撃力2100で、条件次第で簡単に特殊召喚できるモンスター。

レイちゃんのお恋する乙女の攻撃力は僅か400、攻撃されれば補充部隊でドロウできても大ダメージは確実ね。

「更に俺はプロト・サイバー・ドラゴンを通常召喚する

このモンスターは場に表側表示で存在する限り、サイバー・ドラゴンとして扱う

更に融合を發動、手札のサイバー・ドラゴンと場のサイバー・ドラゴンとして扱う
 プロト・サイバー・ドラゴンを融合

融合召喚、サイバー・ツイン・ドラゴン」

サイバー・ドラゴン2体を融合して出せるモンスター、サイバー・ツイン・ドラゴン。
 攻撃力は2800、しかも確かあのモンスターの効果は……

「サイバー・ツイン・ドラゴンは1度のバトルフェイズに2回攻撃できる

残念だが、この攻撃で終わりだ……サイバー・ツイン・ドラゴンで恋する乙女に攻撃
 ！」

「恋する乙女は、そんな攻撃では倒されない！」

罫カード、メタバースを發動！

デッキからフィールド魔法を1枚選択し、そのカードを手札に加えるか自分の場で発動させる！

ボクはメタバースの効果でフィールド魔法を発動させる！

更に永続罫、神の恵みを発動！

デッキからカードをドロウする度、ライフを500回復する！」

「フィールド魔法が発動した所でダメージは防げない、ましてやライフを少し回復した所で無意味だ

サイバー・ツイン・ドラゴンで攻撃！ エヴォリューション・ツイン・バースト！」
恋する乙女がサイバー・ツイン・ドラゴンの攻撃を受け、吹き飛ばされる。

攻撃力差は2400、しかもサイバー・ツイン・ドラゴンは2回攻撃できる。

残念だけど、レイちゃんはこれで……

「つつう……補充部隊の効果が発動！

ボクが受けたダメージは1000、よってボクは1枚ドロウ！

更にこのドロウにより、神の恵みの効果が発動してライフを500回復させる！」

「……………なに？」

サイバー・ツイン・ドラゴンの攻撃力と恋する乙女の攻撃力差は2400だ

何故ダメージが1000だけ……攻撃力も変わっていない、どういう事だ？」

確におかしい。

だけど実際、レイちゃんが受けたダメージは1000だった。

そして神の恵みの効果でライフを回復し、ライフが3000から3500になった。

本当にこういう事なのかしら？

「ふふ……さつきメタバースの効果で発動したフィールド魔法の効果だよ

心眼の祭殿……このカードが存在する限り、お互いに受ける戦闘ダメージは1000になる！」

この効果により、どれだけ亮様のモンスターの攻撃力が高くても、ボクが受けるダメージは1000だ！」

「そんなフィールド魔法が存在していたのか……」

不思議な効果のカードね。

でも自分の攻撃でも与えるダメージは1000なんでしょ？

そんなカード、使いにくいんじゃないかしら？

「更に恋する乙女の効果が発動！」

恋する乙女が攻撃表示の間は戦闘では破壊されない！

そして攻撃してきたモンスターに乙女カウンターを乗せる！」

「だが、それだけではどうしようも無いだろう？」

サイバー・ツイン・ドラゴンはもう1度攻撃できる

恋する乙女に追撃！ エヴォリューション・ツイン・バースト、第二打！」

またも吹っ飛ばされる恋する乙女。

だけど恋する乙女は頑張つて立ち上がり、ドレスの埃をはたき落す。

「この攻撃でもボクが受けるダメージは1000

補充部隊の効果でドローし、神の恵みの効果でライフを回復！」

神の恵みの効果で回復されるから、実質レイちゃんに与えられるダメージは500
ね。

そう考えるとかなり強いカードに見えるから不思議ね。

「ならばサイバー・ドラゴンで恋する乙女に攻撃！」

エヴォリューション・バースト！」

何度も吹っ飛ばされる恋する乙女。

これでも、レイちゃんが受けるダメージは結局1000だけ。

どれだけ攻撃力で勝つていても与えるダメージが決まっているというのは……なんか嫌ね。

「ボクが受けるダメージは1000

そして補充部隊の効果と神の恵みの効果でドローと回復する！」

更にサイバー・ドラゴンにも乙女カウンターを乗せるよ！

これで亮様のモンスターは全て攻撃終了だ！」

「いや、残念だがまだ俺の攻撃は残っている

速攻魔法、融合解除を発動

自分の場に存在する融合モンスターをEXデッキに戻し、融合に使用した素材のモンスターを自分の墓地から特殊召喚する

俺はサイバー・ツイン・ドラゴンをEXデッキに戻し、サイバー・ドラゴンとプロト・

サイバー・ドラゴンを特殊召喚する」

「ええ!？」

バトルフェイズ中に特殊召喚されたモンスターは攻撃ができる。

つまり亮は更に2回の攻撃ができる……

「プロト・サイバー・ドラゴンとサイバー・ドラゴンで恋する乙女に攻撃！」

恋する乙女、更に2回吹っ飛ばす。

レイちゃんの残りライフは2500から1000ダメージと500回復で2000。更に2000から1000ダメージと500回復で1500となった。

レイちゃんは更に2枚ドローできて手札が5枚にまで増えたわね。

「く……い、ったー……」

で、でも今度こそ亮様のモンスターは攻撃終了だよ！」

「……速攻魔法、瞬間融合を発動

自分の場に存在するモンスターを融合させる

ただし、この融合召喚されたモンスターはエンドフェイズに破壊されるがな

俺は場のサイバー・ドラゴンとプロト・サイバー・ドラゴンを融合

再度現れよ、サイバー・ツイン・ドラゴン！」

「ちよっ!？」

これは……酷いわね。

レイちゃんの残りライフは1500。

攻撃を受けたら先に1000のダメージを受けてから、ドローして500回復する。

つまり残りライフ1000で攻撃を受けた場合、回復よりも先にライフが尽きてしまう。

「残念だが、これで終わりだ

サイバー・ツイン・ドラゴンで恋する乙女に攻撃！

エヴォリユーション・ツイン・バースト、第三打！」

これで何回目なのか、恋する乙女はまた飛んでいく。

信じられないわね、これってまだ亮は1ターン目なのよ？

「~~~~~っ、ボクが受けるダメージは10000！」

補充部隊の効果でドロシー、神の恵みの効果でライフを500回復する！

そしてサイバー・ツイン・ドラゴンに乙女カウンターを乗せる！」

「だが、これでレイのライフは残り1000だ

神の恵みでライフを回復するよりも先に、1000の戦闘ダメージでライフは0になる

サイバー・ツイン・ドラゴンで恋する乙女に攻撃！

エヴォリューション・ツイン・バースト、第四打！」

「ぐううう……速攻魔法、神秘の中華鍋を発動！」

自分の場のモンスター1体をリリースし、リリースしたモンスターの攻撃力か守備力分のライフを回復する！

恋する乙女の攻撃力・守備力は共に400、どっちでも同じだからとりあえず攻撃力を選んでボクのライフを400回復する！」

「なんだと!？」

恋する乙女は空から落ちてきた逆さまの中華鍋に蓋されて隠されてしまった。

何度も吹っ飛ばされて最後は鍋に潰される……恋する乙女が可哀想ね。

ただどこかでレイちゃんのライフは1400になった。

これで1000のダメージを受けても、まだライフは400残る。

「ならばレイに直接攻撃だ！」

サイバー・ツイン・ドラゴンの攻撃がレイちゃんに直撃。

1000のダメージを受け、レイちゃんの残りライフは400になった。

「えへへ……だけどボクのライフは残る！」

補充部隊の効果でドローし、神の恵みの効果でライフを500回復！」

これでレイちゃんの残りライフは900ね。

それはそうと……レイちゃん、貴女確か最初に手札が0枚になったわよね？

なのにどうして今、貴女は手札が7枚も有るのかしら？

「……ふ、どうやら俺の思っていたよりもお前は強いらしいな

俺はこれでターンエンドだ

そしてエンドフェイズ時、瞬間融合の効果で融合召喚されたサイバー・ツイン・ドラ

ゴンは破壊される」

もし亮が最初の手札に強欲な壺が有った場合。

もしかしたらもう1回攻撃していた可能性が有るわね。

亮の手札は現在0枚、レイちゃんが圧倒的に有利……なのかしら？

「ボクのターン、ドロロー！」

このドロイーで神の恵みの効果でボクのライフは500回復！

魔法カード、至高の木の実を発動！

このカードの発動時に自分のライフが相手よりも下の場合、ボクのライフは2000回復する！

ちなみにボクのライフの方が上の場合は自分が1000のダメージを受ける

とにかく、ボクのライフは亮様よりも低い！ よってボクのライフは2000回復だよー！

条件付きとはいえ、ライフを2000も回復するのは凄いわね。

これでレイちゃんに残りライフは3400、ライフも大分余裕ができたわ。

「ボクは永続魔法、魔法族の結界を発動！

場の魔法使い族が破壊される度に、このカードに魔力カウンターを1つ乗せる！

それ以外は追々として……ボクは召喚師セームベルを召喚！

更にセームベルの効果が発動するよ！

メインフェイズに1度だけ、このカードと同じLVのモンスターを手札から特殊召喚できる！

ボクはこの効果を使い、手札の見習い魔術師を攻撃表示で特殊召喚！

そして見習い魔術師の効果が発動！

召喚・反転召喚・特殊召喚に成功した時

場の魔力カウンターを乗せられるカード全てに魔力カウンターを1つ乗せる！

この効果により、魔法族の結界に魔力カウンターを1つ乗せる！」

魔法族の結界に魔力カウンターが1つ乗る。

魔力カウンターが乗ったらどんな効果が発動するのかしら？

「そしてこのままバトルフェイズ！」

召喚師セームベルと見習い魔術師でサイバー・ドラゴンに自爆特攻！」

「なんだと!？」

どういう意図かは知らないが、迎撃しろサイバー・ドラゴン！」

セームベルも見習い魔術師も、攻撃しようとしてサイバー・ドラゴンに先制攻撃で破

壊される。

魔法使い族が破壊された……魔法族の結界に魔力カウンターが更に2つ乗ったわね。

だけドレイちゃんのライフも減り、2000ものダメージを受けたわ。

「心眼の祭殿の効果でボクが受けるダメージは1000、2回で2000のダメージ

補充部隊の効果で2ドロウ、神の恵みの効果でライフを500を2回で1000回復

更に魔法族の結界に魔力カウンターが合計2つ乗る

そして見習い魔術師のもう1つの効果が発動！

戦闘で破壊された場合、自分のデッキからLV2以下の魔法使い族モンスター1体を自分の場にセットできる

ボクが選択するモンスターはLV2のマジカル・アンダーテイカーだよ

このモンスターをセットして、バトルフェイズを終了

ボクはカードを2枚伏せて、ターンエンドだ！」

レイちゃんの場合には伏せカードが2枚。

そして魔法族の結界、補充部隊、神の恵みの3枚が発動して魔法・罨ゾーンは埋まっている。

だけどモンスターゾーンにはマジカル・アンダーテイカーのみね。

心眼の祭殿も有るし、手札はまだ4枚も残っていて残りライフは2400ね。

対する亮は手札が0枚、そして場にはサイバー・ドラゴンのみ。

ライフはまだ減っていないとはいえ、どちらの方が有利かは誰が見ても明らかね。

「俺のターン、ドロウ」

魔法カード、強欲な壺を発動し、デッキからカードを2枚ドロウする

更に魔法カード、融合回収を発動する

墓地の融合と、融合に使用したモンスター1体を手札に加える

俺はこのカードの効果により、墓地の融合とサイバー・ドラゴンを手札に加える

そして融合を発動！

手札のサイバー・ドラゴンと、場のサイバー・ドラゴンを融合

サイバー・ツイン・ドラゴンを融合召喚する！」

2体目……レイちゃんの残りライフは2400。

まだライフは大丈夫だけど、これは怖いわね。

「サイバー・ツイン・ドラゴンで裏守備表示のマジカル・アンダーテイカーに攻撃！」

「ぐ……マジカル・アンダーテイカーのリバース効果発動！」

自分の墓地に存在するLV4以下の魔法使い族モンスター1体を特殊召喚できる！

ボクはこの効果により、LV2の恋する乙女を攻撃表示で特殊召喚！

更に魔法使い族モンスターが破壊された事により、魔法族の結界に魔力カウンターを

1つ乗せる！」

「恋する乙女にサイバー・ツイン・ドラゴンで攻撃！」

何回目かしらね……本当に、また恋する乙女が吹っ飛ばされたわ。

だけど攻撃表示の恋する乙女は戦闘では破壊されない、やっぱり戻ってきた。

「ボクの受けるダメージは1000、まだまだ大丈夫！」

補充部隊のドロートと神の恵みの回復が発動するよ！」

「速攻魔法、融合解除を発動

墓地のサイバー・ドラゴン2体を特殊召喚する」

「また!？」

「サイバー・ドラゴン2体で恋する乙女に追撃!」

恋する乙女については……もう何も言わないわ。

1900から900になり、ドロローをして神の恵みで1400に……そして更に1000ダメージからのドロローで回復。

レイちゃんの残りライフは900になり、2枚のドロローね。

そして手札がまた7枚になったわね。

「俺はこれでターンエンドだ」

「まだ……まだ負けない!」

ボクのターン、ドロロー! 神の恵みでライフを回復!

……ぐう、水晶の占い師を召喚し、魔法族の結界の効果を発動!

自分の魔法使い族モンスターと魔法族の結界を墓地へ送り、魔力カウンターの数だけドロローする!

水晶の占い師と魔法族の結界を墓地へ送り、デッキからカードを4枚ドロロー! 神の

恵みでライフを回復!」

手札が11枚って……凄いわね。

でもそんなに手札が有っても使い切れないんじゃないかしら？

ライフこそは1900になったけど、十分っていう程は多くはないわ。

「魔法カード、精神操作を発動！」

相手の場のモンスター1体のコントロールをエンドフェイズまで得る！

ただしこの効果でコントロールを得たモンスターは攻撃宣言できず、リリースもできない！

ボクはこのカードの効果でサイバー・ドラゴン1体のコントロールを得るよ！」

「攻撃できないモンスターを奪ってどうするつもりだ？」

「攻撃できなくても使い道は有るよ！」

だけどその前に装備魔法、キューピッド・キスを恋する乙女に装備！

このカードを装備したモンスターと、乙女カウンターが乗っているモンスターが戦闘して戦闘ダメージをボクが受けた時に効果を発動する！

その戦闘したモンスターのコントロールを得る！」

「またコントロール奪取カードだど!?!」

「バトルフェイズ！」

キューピッド・キスを装備した恋する乙女でサイバー・ドラゴンに攻撃！」

恋する乙女がサイバー・ドラゴンに駆け寄り……サイバー・ドラゴンのエヴオリュー

シヨン・バーストで吹っ飛ばされた。

戻ってきた恋する乙女は疲れながらも、サイバー・ドラゴンに投げキッスをした。

……サイバー・ドラゴンは全く動かなかったわ、そりやあ機械に投げキッスが通じるはずが無いわね。

恋する乙女は悔しそうな顔をし、こっちに来いと手招きをする。

するとやつとサイバー・ドラゴンは亮の場からレイちゃんの場合に移動した。

「ボクは1000のダメージを受け、補充部隊の効果でドローをし、神の恵みでライフを500回復する！」

そしてサイバー・ドラゴンはボクの場に来た！

キューピッド・キスの効果でコントロールを奪ったサイバー・ドラゴンで亮様に直接攻撃！」

奪われたサイバー・ドラゴンの攻撃に、亮は顔を顰める。

多分だけど、かなり悔しがっているように見えるわ。

亮に1000のダメージを与え、亮の残りライフは3000になった。

このままなら押せるならレイちゃんにも勝目は有るかしら？

「このままだと亮様にサイバー・ドラゴンを返さないといけなくなっちゃう

だけどそれはちよつと困るから……畏カード、デストラクト・ポーシオンを発動！」

自分の場のモンスター1体を選択し、そのモンスターを破壊！

そして破壊したモンスターの攻撃力分だけライフを回復する！

ボクが選択するのは当然、精神操作で奪ったサイバー・ドラゴン！

攻撃もリリースもできないけど、破壊はできる！

サイバー・ドラゴンを破壊し、ライフを2100回復する！」

「俺のサイバー・ドラゴンを……」

「更に永続魔法、エクトプラズマーを発動！

お互いのプレイヤーは自分のエンドフェイズ時に1度、自分の場の表側表示のモンスター1体を選択する！

その選択したモンスターをリリースし、リリースしたモンスターの元々の攻撃力分のダメージを与える！

ボクはこのままエンドフェイズに入り、亮様から奪ったサイバー・ドラゴンをリリース！

元々の攻撃力2100の半分、1050のダメージを与える！」

「ぐっお……！」

「最後に、ボクの手札は8枚だから6枚になるように手札を捨てる

ボクはこれでターンエンド！ 亮様、これがボクの本気です！」

エクトプラズマーの効果で亮のライフが1950にまで減った。

そういえば心眼の祭殿の効果で戦闘ダメージだけで効果ダメージは普通に通るんだったわね。

レイちゃんの場合にはキューピッド・キスを装備した恋する乙女。

フィールド魔法の心眼の祭殿、伏せカードが1枚。

神の恵み、補充部隊、エクトプラズマー、キューピッド・キスで魔法・罠は全て埋まっている。

オマケに手札は8枚……まあ、エンドフェイズだから手札は2枚捨てられるんだけどね。

魔法族の結界の効果を使ったのは、やっぱり魔法・罠を空ける為だったみたいね。

もしまだ魔法族の結界が残っていた場合、エクトプラズマーは発動できなかつたもの。

更にレイちゃんの残りライフは3500、場も手札もカードが1枚も無い亮にこのライフを削るのはほぼ不可能でしょうね。

「俺のターン、ドロ―！」

……サイバー・ヴァリーを召喚し、ターンエンドだ」

あまり見ないモンスターね。

しかも攻撃力0のモンスターを攻撃表示？

確かに恋する乙女の攻撃力は400、だけど心眼の祭殿の効果で受けるダメージは一律1000。

残りライフが1950の亮では、2回攻撃されたらライフが尽きてしまう。

だったら守備表示で出して、ダメージを1回受けないようにした方が……

「ボクのターン、ドロロー！ 神の恵みの効果でライフを回復！

ボクはチョコ・マジシャン・ガールを召喚するよ！

そしてチョコ・マジシャン・ガールの効果を発動！

1ターンに1度、手札の魔法使い族モンスターを捨て、デッキからカードを1枚ドロローする！

ボクはこの効果で手札の白魔導士ピケルを捨て、ドロロー！ 神の恵みの効果でライフ

を回復！

バトル！ 恋する乙女でサイバー・ヴァリーに攻撃！」

「サイバー・ヴァリーの効果発動！

こいつは3つの効果が有るが、その内の1つの目の効果を発動

こいつが相手モンスターの攻撃対象に選択された時、自身を除外する

そしてデッキからカードを1枚ドロローし、バトルフェイズは終了する！」

なるほど、それで攻撃表示だったのね。

手札が無かった亮は、この1枚のドロローは重要でしょうしね。

しかも攻撃も防げる、守備表示で出す意味は全く無い。

「むう……勝てると思ったんだけどなあ

ボクはこれでターンエンドだよ！

そしてエンドフェイズ、エクソプラズマーの効果でチョコ・マジシャン・ガールをリリース！

亮様にチョコ・マジシャン・ガールの攻撃力1600の半分、800のダメージを与える！」

これで亮のライフは1950から1150……もう1回攻撃を受けたら残りライフが150になってしまいわね。

対するレイちゃんの残りライフは4500になっている

これはちよつと逆転は無理じゃないかしら？ ……あの亮が、負ける？

カイザーと呼ばれている亮がレイちゃんに……目の前の出来事なのにイメージできないわね。

「俺のターン、ドロロー！」

俺は……サイバー・ドラゴン・コアを召喚し、効果発動！

デッキからサイバー、またはサイバネティックと名のつく魔法・罠カードを1枚手札に加える！

俺はこの効果により、デッキから魔法カードのサイバー・リペア・プラントを手札に加える！」

サイバー・ドラゴン・コア？ 初めて見るカードね。

それにサイバー・リペア・プラントなんてカードも、あんなカード使っていたかしら？

「そして魔法カード、サイバー・リペア・プラントを発動！

俺の墓地にサイバー・ドラゴンが存在する場合、2つの効果から1つを選んで発動できる

ただし、墓地にサイバー・ドラゴンが3体以上存在する場合は両方を選択できるが……

俺の墓地のモンスターはサイバー・ドラゴン2体、プロト・サイバー・ドラゴン、サイバー・ツイン・ドラゴンなので両方は選べない

1つはデッキから機械族・光属性のモンスター1体を手札に加える

もう1つは墓地の機械族・光属性モンスターを1体デッキに戻す効果だ

俺は前者の効果を発動し、デッキからサイバー・ドラゴンを手札に加える」

亮の手札はサイバー・ドラゴンと、まだ見せていないカードの2枚ね。

だけど、この状況で亮に勝てる手段なんて有るのかしら？

さすがにこのターンでは無理でしょうし、だからって恋する乙女を放置しているとまたモンスターを奪われる。

そう考えると、本当に昨日のももえとレイちゃんの相性は最悪だったのね。

あの亮がここまで苦戦するだなんて思わなかったわ。

「続いてこれだ！ 速攻魔法、魔力の泉を発動！」

相手の表側表示の魔法・罨カードの数だけ俺はデッキからカードをドロウする

そして自分の場に存在する表側表示の魔法・罨カードの数だけ手札からカードを1選んで捨てる

レイ、お前の場には神の恵み、キューピッド・キス、エクトプラズマー、補充部隊、そして心眼の祭殿の5枚だ

よって俺はデッキから5枚ドロウし、俺の場で表側表示になっている魔法・罨カード

……魔力の泉1枚なので1枚を捨てる！」

ここにきて、5枚ものドロウですって!?

いくらレイちゃんが魔法・罨カードを多用しているとはいえ、凄いドロウね。

「ただしこのカードにも欠点は有る

このカードの発動後、次の相手ターンの終了時まで相手の魔法・罠カードは破壊されない
ない

更に発動と効果も無効化されない

いくら手札が多くとも、そこまで完成されている場をどうにかできるカードをドロ
しようともどうにもできん」

なるほど、大量にドロローできるけどサイクロンとか使えないのね。

しかも効果の無効もできないから、カウンター罠とかで止める事もできない。

レイちゃんの伏せカードが怖いけど、大丈夫かしら？

「……レイ、お前は確かに強かった」

「えっ？」

「だが、俺も負けるつもりは全く無い！」

魔法カード、オーバーロード・フュージョンを発動！

俺の場、そして墓地からモンスターを除外し、機械族・闇属性モンスターを融合する

！

俺は場と墓地ではサイバー・ドラゴンとして扱うサイバー・ドラゴン・コアを基本と
し

墓地のサイバー・ドラゴン3体、プロト・サイバー・ドラゴンを融合！

この5体を除外し、キメラテック・オーバー・ドラゴンを融合召喚！」

亮がこんなモンスターを!？」

だ、だけど5体ものモンスターを融合したのに攻撃力が……？ですって？

「このモンスターが融合召喚に成功した時、このカード以外の自分の場のカードを全て墓地に送る

もつとも、俺の場にはキメラテック・オーバー・ドラゴンしか存在しないので関係無いがな

そしてこのモンスターの元々の攻撃力・守備力は融合素材にしたモンスターの数×800となる

5体のモンスターを融合素材にしたキメラテック・オーバー・ドラゴンの攻撃力・守備力は40000となる！」

「攻撃力40000……だけど、どれだけ攻撃力が高くてもボクが受けるダメージは1000だ！」

そのモンスターだけじゃどうしようも無いよ！」

「甘いな、キメラテック・オーバー・ドラゴンは融合素材にしたモンスターの数だけ、相手モンスターに攻撃できる

直接攻撃はできないが……恋する乙女は戦闘では破壊されないのだろうか？」

「5回の……連続攻撃?」

「まだだ、更に俺は装備魔法、再融合を発動!」

ライフを800支払い、俺の墓地の融合モンスター1体を特殊召喚する!

ただし、このカードが破壊された時に装備モンスターをゲームから除外するが……問題無い

俺が再融合で特殊召喚するのは当然、サイバー・ツイン・ドラゴンだ!」

「サイバー・ツイン・ドラゴン……合計7回攻撃!」

レイちゃんのライフは4500、一応7回の攻撃までだったなら耐えられる。

心眼の祭殿と補充部隊、そして神の恵みのコンボでそれだけの連続攻撃は耐える。

だけど、もしもう1体モンスターを出されたら……

亮のライフこそ350にまでなってしまったけど、この状況は危ないわね。

だけどこれで亮はライフを支払うカードは使えなくなった、それにもう攻撃を1回も受けられない。

「速攻魔法、異次元からの埋葬を発動!」

除外されている自分か相手のモンスターを合計3体まで選択し、そのモンスターを墓地へ戻す

俺が選択するモンスターはサイバー・ドラゴン3体だ!」

「ま、まさかまたオーバーロード・フュージョン!?」

「いや、俺のデッキにオーバーロード・フュージョンは1枚だ

だが、ここまで俺を追い詰めたお前に敬意を評し……俺の切り札を使う!

速攻魔法、サイバネティック・フュージョン・サポートを発動!

ライフを半分支払い、このターン俺が機械族の融合モンスターを融合召喚する場合に1度だけ

その融合モンスターに必要な融合素材のモンスターを自分の手札、場、墓地から除外して融合素材にできる!

魔法カード、パワー・ボンドを発動!

このカードは機械族専用の融合カードだ!

そしてサイバネティック・フュージョン・サポートの効果で墓地のサイバー・ドラゴン2体を除外!

サイバー・ツイン・ドラゴンを融合召喚!

そしてパワー・ボンドで融合召喚されたモンスターは元々の攻撃力分だけ攻撃力をアップさせる!

よってサイバー・ツイン・ドラゴンの攻撃力は2800から5600にアップする!ただし、パワー・ボンドを発動したターンのエンドフェイズ時、俺はこの効果でアッ

「プした攻撃力分のダメージを受ける」

「……………」

「啞然とするレイちゃん。」

まさか、合計9回攻撃をするだなんて……

「本当ならば俺の真の切り札、サイバー・エンド・ドラゴンを融合したかった

だが……お前のことだ、その伏せカード……俺の予想ではドロークカードだろう？」

「っ……………くっ！」

「当たり前……か、保険の為に伏せていたのかその辺りは判らない

だがそのカード1枚ではドロークできる回数は1回、神の恵みで回復できる回数も1回

だ

それで攻撃を受けられる回数を増やそうとしたのだろう、だから俺はサイバー・ツイ

ン・ドラゴンを選んだ」

「亮のモンスターは、サイバー・ツイン・ドラゴン2体で4回攻撃。

そしてカメラテック・オーバー・ドラゴンで5回の攻撃……合計攻撃回数は9回。

亮の言う通り、1回ドロークしてライフを回復してもレイちゃんのライフは5000。

8回までの攻撃なら、耐え切れたんだけど……9回は無理ね。

「この決闘、俺の勝ちだ！」

サイバー・ツイン・ドラゴン、恋する乙女に攻撃！」

「……………っ！ 罨カード、貪欲な瓶を発動！」

自分の墓地のカードを5枚選択し、デッキに戻してシャッフルしたら1枚ドローする

！

魔法族の結界、神秘の中華鍋、至高の木の実、デストラクト・ポーション、精神操作をデッキに戻して1枚ドロー！

神の恵みの効果で、ライフを500回復する！」

「だが、無意味だ！」

サイバー・ツイン・ドラゴンの攻撃に、もう何回か数えるのも飽きるぐらいに恋する乙女は吹っ飛ばされる。

レイちゃん合計4000のダメージ、4枚のドロー、2000の回復をする。

いくら手札が11枚もあっても、ライフが3000残っていても……

次に4回攻撃された時点で、レイちゃんのライフは1000になる。

5回目の攻撃を受けた時、補充部隊の効果でドローして神の恵みの効果で回復する前にライフは尽きる。

「キメラテック・オーバー・ドラゴンで恋する乙女に攻撃！」

エヴォリユーション・レザルト・バースト、五連打！」

「あ、ああ……きやあああああああ！」

恋する乙女は、キメラテック・オーバー・ドラゴンのレーザーで5回吹っ飛ばされた。この決闘、何回恋する乙女は攻撃されたのかしら？

ともあれ、レイちゃんのライフは尽きた。

亮の残りライフは175、この学園の誰よりもライフを削ったのだけど……

「ぐっ……ぐっ……うろう……」

泣きそうなレイちゃんだけど、我慢している。

亮はこれ以上何も言わず、そのまま去ろうとした。

「残念だったな、プレイミスさえ無ければ早乙女の勝ちだったのに」

その瑞貴の言葉を聞き、亮は足を止めた。

瑞貴の言う事が本当だったのなら、レイちゃんは勝てた可能性は有ったの？

「ぐす……どう、いうこと？」

「お前の後ろから見ていたからな、手札も見えていた

エクトプラズマーの発動を優先させたのがミスだったな

もしその時、エクトプラズマーを発動させず、憑依解放を伏せて次のターンに光霊使

いライナをセツトする

そして恋する乙女を守備表示に変更し、戦闘破壊されてライナの効果を使っていれば

……勝っていた

お前は恋する乙女に拘り過ぎたな、恋する乙女に拘らなければ十分に勝利できていた
まあ、お前の今回の目的は丸藤亮への告白だから拘るといふ気持ちも解らなくもない
が……

さすがに決闘となると、自分の拘りを優先して負けるのはどうかと思うぞ？」

憑依解放の効果って、戦場で破壊されたモンスターと別の属性の守備力1500の魔法使い族モンスターを特殊召喚する効果じゃなかったかしら？

他にも効果が有ったとか？ それなら瑞貴の言うのも……

「うん……この決闘はボクがバカだった

ぐす、せつかくボクが亮様に勝てるように協力してくれたのに……ごめんなさい」

「俺は切掛を与えただけだし、気にしてない

まあ……振った相手を決闘で叩き潰して、倒した相手が泣いているのにそれを放置して帰ろうとするのはどうかと思うが

決闘で相手をリスペクトするらしいが、それ以外はリスペクトする必要は無いらしい
な

別に、俺はそんな奴だろうが全く気にしないがな」

凄く棘の有る発言ばかりね、亮が嫌いなのかしら？

瑞貴は子供に甘いつて恵も言っていたわね、だからレイちゃんを慰めている……とか？

あの言い方だと、色々と勝手にしたレイちゃんが悪いのではなく、亮が悪いと言っている感じに聞こえるし。

亮は何も言わない。

多分、なにを言えばいいのか判らないのだと思うわ。

決闘では確かに亮に迫る程の実力を見せた、だけど勝ったのは亮。

でも瑞貴は、それはレイちゃんがミスしたからで、レイちゃんが拘りを見せなければレイちゃんの勝ちだったと言う。

亮としてはかなり混乱しているのかもしれない。

学園最強、カイザー、完璧決闘者と色々と言われていた。

だけどその自分に勝ちそう、または勝っていたのは小学5年生のレイちゃんだった。

多分、自分の実力に疑問を持っているのかもしれない。

本当に自分は強いのか、学園最強とか言われて驕っていたのではないのか。

しかも自分の気持ちをぶつけると言ったレイちゃんが相手、自分が振った相手に負けそうだった。

亮が告白されるのは別に変じやない、それに何度かされた相談された経験も有る。

「ただ言葉だけだったし、決闘までした女生徒は居なかったはず。自分はどうすれば良かったのか。」

「そんな気持ちも多分有るし、今頭の中はごちゃごちゃでしょうね。」

「さて、いつまでもここに居るわけにはいかな」

「女の子の真剣な告白に対して、決闘が全てと言ってお前に全く興味の欠片も無いと言
う奴は放っておいて帰るか」

「最後に強烈なイヤミを言って、瑞貴はレイちゃんの手を引いてここから去っていつ
た。」

「恵も一緒に着いて行ったから、一緒にレイちゃんを慰めるのだと思う。」

「……………」

「亮は何も言わないまま、その場で立ったままだった。」

「私もレイちゃんは心配だったけど、亮も気になったからここに残った。」

「瑞貴に色々と言われて、大丈夫かしら？」

「……………明日香」

「なに？」

「俺は、どうすれば良かったんだ？」

「……………さあ？ 瑞貴の言う事も言い掛かりと言えばそうよ」

亮に言ったというより、レイちゃんを慰めたって感じかもしれないわね
必要以上に気にしないでいいと思うけど……そうはいかないんでしょ？」

「……ああ、レイは俺の予想以上に強かった

それだけ、俺に好意を持っていてくれたと思うと……悪い気はしない

だが……それを決闘が全てと言って断るのは、良くなかったのだろうか？」

「……………判らないわ」

私達の会話はそれで終わった。

お互いに何を言えればいいのか、判らなかつたから。

私達はそのままその場に立っていたけど、どちらも何も言わずに別れた。

瑞貴とレイちゃんは、この後どうするのかしら？

亮も色々と考えているみたいだし、レイちゃんが帰るまでの残りの間はどうなるのか

しら？

20話【恋する乙女④↓恋する乙女⑤】

ボクが目を覚ますと、瑞貴さんの部屋のベッドで寝かされていた。

寝起きでポーツとした頭でどうしてこうなったかを思い出してみる。

……そうだ、ボクは昨日亮様に決闘で負けたんだ。

そして瑞貴さんに慰めてもらって、そのまま寝ちゃったんだっけ？

ボクは体を起こし、周りを見てみると恵さんがベッドの外で座りながら眠っていた。

恵さんはベッドの手摺にもたれ掛かったまま眠っているんだけど……一応毛布は掛かっているとはいえ、その体勢で大丈夫？

更に視線を動かすと、椅子に座ったまま眠そうな顔で瑞貴さんがボクを見ていた。

「……起きたか？」

「う、うん……おはようございます」

「おはよう

で、恵がそうになっているのはお前が心配だったからだ

昨日の今日で言うのはアレだが、振られた直後だったから温もりでも欲しかったんだ
ろう

お前が寝ている間、恵が手を繋いでいたからか大分落ち着いて寝ていたぞ」
そう言われて気付いたけど、ボクは恵さんに手を握られたままだった。

恵さんはまだ眠ったまま、瑞貴さんと会話をしているしボクも動いているのにだ。

眠るのが遅かったのか、体勢が悪いから眠れなかったのか、それとも起きていたけど眠ってしまったのか。

どれが原因にしても、恵さんに心配させてしまったのは事実。

「ふぁ……ねみい……」

お前も起きたし、俺は先にアカデミアに行くかな

恵を起こしてさっさと準備しろよ」

そう言つて瑞貴さんはアカデミアの準備だけ持つて部屋から出ていった。

女の子の準備は時間が掛かるから先に行ったのかな？

そう思つて時計を見てみると……結構危うい時間になっていた。

「ちよ、ちこつ、遅刻！ 遅刻しちゃう!？」

恵さん起きて！ 起きて恵さん！」

なんとか恵さんを起こそうとするも、なかなか起きてくれない。

だからつてボクだけ先に行くだなんてできない。

大きな声を出し、恵さんの肩を揺すったりする。

「……………ねむいの……………」

「おはよう恵さん！」

でも早く準備しないとアカデミア、遅刻しちゃうよ！」

「……………んにゆう？」

「恵さん!？」

なんか可愛い声出してるけど、今はそんな暇は無いからね！

頑張つて恵さんを起こし、急いでボク自身も準備する。

時計を見てみると、走れば間に合いそうな時間だった。

まだ眠そうな恵さんを促し、走ってアカデミアに向かう。

なんとか授業に滑り込みで間に合った。

瑞貴さんは既に来ていたけど眠っていた。

瑞貴さんは何も言っていないけど、多分徹夜だったんだと思う。

恵さんも眠そうに席に着席し、先生が来る前に眠りだした。

明日香さんも見つけたけど、瑞貴さんを呆れるように見ていた。

ボクにも気付き、少し苦笑しながら軽く手を上げてくれた。

ボクは大丈夫だつて気持ち顔を出しながら、明日香さんと同じように手を軽く上げた。

明日香さんのすぐ近くにはももえさんも居た。ももえさんはボクに笑顔で手を振ってくれた。

明日香さんにした時と同じようにももえさんにも手を振っておいた。

もう少しで授業の時間が始まると思つた時、遊城さんが走つて教室に入つてきた。

後ろにもう1人、水色の髪をした背の低い男子も来たけど……ボクと同じぐらいの身長じゃないかな？

え？ あの人も高校生なの？ 小学生のボクと同じぐらいの身長なのに？

それはさて置き、授業が始まつた。

ちなみに瑞貴さんも恵さんも居眠りしたまま、ついでに遊城さんも即座に居眠りに入つた。

昨日の事が有つたから瑞貴さんと恵さんは仕方ないけど、遊城さん……

結局、瑞貴さんはお昼の少し前ぐらゐまで眠つたままだった。

恵さんは2時間ぐらゐで起きた。

ちなみに遊城さんはお昼になるまでずっと居眠りしたままだった。

お昼ご飯、明日香さんが来てドローパーンを買うつて言い出した。

ドローパーンは購買にある、全く同じ袋に入っている色々な種類のパンらしい。

瑞貴さんが明日香さんの分のお金を出していたけど、どうしてだろう？

ついでにボクの分も出してくれたのは助かるけど……

ボクと明日香さんはそれぞれ3個ずつ購入、瑞貴さんは買わなかった。

明日香さんはレタスパン、ゴーヤパン、コロツケパンだった。

ボクはぶどうパン、甘栗パン、明太子パンだった。

なんとなくか、個性的なパンだったと思う……美味しかったけど。

そして午後の授業、それも終わったら瑞貴さんに呼び出された。

というのも、校長先生に挨拶しておけて事らしい。

強引に入って、すぐに帰るだなんてしたのだから仕方ないかな。

なんて思っていたら、ボクが来てすぐに校長先生に事情説明をしていてくれたらし

い。

瑞貴さんに迷惑を掛けてばかりだ、ボク……

「ふむ、わかりました

早乙女レイさん、将来正式にこのアカデミアに来てくれる事を願っていますよ」

「はい、迷惑をかけてごめんなさい

ありがとうございました」

そんな感じに校長先生に挨拶をし、レッド寮に帰ってきた。

もうこのアカデミアに残っていられる時間はあまり無い。

明日香さんやももえさん、それに恵さんにも挨拶しないと……遊城さんにも一応しておこう。

瑞貴さんにそう言うと、集めてくれるらしい……遊城さん以外。

どうしてか訊くと、最後に決闘をしろとか言われそうだかららしい。

遊城さんが嫌いなのか訊いてみると、嫌いではないが好きでもないそうだった。

理由は、決闘とかで煩いけど性格は嫌いではないとかなんとか。

瑞貴さんは明日香さんと恵さんに連絡をした。

遊城さんには今から軽く挨拶を済ませろだって。

遊城さんの部屋の前に来て、ノックをすると遊城さんが出てきた。

朝、遊城さんと一緒に走って来た背の低い男子も一緒だったけど。

「お、レイじゃないか

どうしたんだ？ 俺と決闘する気になったとか？」

「いや、そうじゃなくて……ボク、明日の定期船で帰るんだ

だから最後に挨拶しておこうと思って」

「そうなのか!？」

なら帰る前に俺と決闘しようぜ！」

「えーつと……今から他の人とも挨拶しないといけないから

だからまたの機会って事で……ね？」

「なら仕方ないか、残念だなあ……」

じゃあまた次に機会があれば、今度こそ決闘しようぜ！」

「うん、ボクも楽しみにしてるね」

遊城さん、ちゃんと説明したりすれば無理に決闘しようなんて言わないんだ。

単に次回決闘ができるからすぐに引いただけかもしれないけど。

瑞貴さんに連れられ、レッド寮の近くの森の中に入っていった。

どうしてこんな場所に連れられているんだろう？

「あの……瑞貴さん

どうしてこんな森の中に？」

「面倒だからな」

いや、意味解らないんだけど……

Q. 何故ここに？ A. 面倒

うん、意味が解らない。

とはいえ、ボクはついていく事しかできないわけで。

そのまま瑞貴さんの後ろを歩き、アカデミアの裏の岩山の所まで来た。

別にここに来るんだったら普通の道を使ってもよかつたんじゃ……

岩山の裏も森だったんだけど、瑞貴さんについていくと一部に森の無い広場に着いた。

そこには既に明日香さん、恵さん、ももえさんが待っていた。どうでもいいけど、ボクも含めて瑞貴さん以外女子なんだね。

「瑞貴、レイちゃ……じゃなくて、レイが明日帰るのはいいわ

挨拶をしたいと言うのだからって解るわ

でも、どうしてこんな場所に来いなんて言うのよ！」

「恵さんが居なければ迷っていましたわ……」

「……………来たの」

一応全員揃ったみたい。

それにしても、こんな場所に集まってどうするつもりなんだろう？

「早乙女が明日、定期船でこの島を離れる

なのでその前に自分に関わった者に挨拶をしたららしい」

「それはいいんだけど、どうしてこんな場所なの？」

「それだけではつまらんのでな

早乙女にはこれから一人選んで決闘をしてもらおうかと思う」

「ええ!? 聞いてないよ！」

「今言ったからな」

別にしなくてもいいが、どうせだったらした方が面白そうだろ？

ちなみにこの場所なのは、下手に誰かに見られないようにと思っただからだ」

そんな理由なの!？」

見られるかどうかっていうのは別にボクはどうでもいいんだけど……

「私、私がお相手したいですわ!」

「早乙女に選んでもらう、お前が選ばれたらお前が決闘すればいいだろ

……まあ、デツキ相性的にしたいとは思わんだろうがな」

「……………」

ももえさんが無言で膝から崩れ落ちた!？」

というかそこ砂利だよ！ 痛いんじゃないの!？」

案の定、ももえさんはすぐに立ち上がって痛そうにしながら膝の砂を払った。

明日香さんは楽しそうに、興味深そうにボクを見ている。

恵さんの表情は変わらないけど、なんだか睨まれているような……

「誰でもいいの?」

「好きに選べ」

瑞貴さんにそう言われ、誰と決闘するか考える。

ももえさんは無い、既に決闘しているし相性が悪過ぎからあまり決闘したくない。恵さんは興味有るけど、遊城さんとの決闘を見ると容赦無さそうだから少し不安。明日香さんの決闘は見たことが無い、気になるけど……どうなんだろう？

そして最後は瑞貴さん……かな？

「瑞貴さんと決闘したい」

「あら、瑞貴と決闘したいの？」

「うん」

前に決闘した時は、ボクのデッキバランスが悪くてあっさりと負けてしまった。

しかもあんな適当に組んだ感じのデッキで……さすがにアレは嫌だ。

だけでもうあんなデッキを使わないと思うし、だったら瑞貴さんの普通のデッキが気になる。

「俺と決闘ねえ……本気か？」

「うん、この前みたいな適当なデッキは使わないでしょ？」

だったら瑞貴さんと1度、真剣に決闘したいんだ」

瑞貴さんは少し考え、軽く溜め息を吐いた。

嫌だっって感じじゃなくて、仕方ないかって感じだったから……

「いいだろう、後悔しても知らんぞ？」

「後悔なんてしないよー！」

ボクの本気の決闘、受け取ってね！

絶対に勝ってみせる！

瑞貴と決闘をしたいと言ったレイちゃんだけど、大丈夫かしら？

ももえが瑞貴と決闘するのは危険だってレイちゃんを説得してるけど……無理そうなのよね。

私としてもあまり勧めたくはないけど、瑞貴に挑戦しようという気持ちは良いと思うわ。

私だって瑞貴に勝つつもりは有るのだから。

「明日香様……レイ君、どうしても決闘するそうですわ」

「いいんじゃないかしら？」

私もももえと同じ気持ちだけど、本人が望んでいるんだし」

「うううう……気を付けてくださいレイ君！」

ももえの様子に若干苦笑いのレイちゃん。

……おっと、ももえはまだレイちゃんや女の子だつて知らないんだつたわね。

レイって呼び捨てにしておかないと、また十代の時みたいな失敗をするかもしれないわ。

これからレイって呼び捨てにしておきましょう、失敗しないように……

「さあ決闘だ早乙女、お前の苦手な相手は浜口だけではないと知れ」

「ボクの苦手なデツキを使うの!？」

ぐぐぐ……でも、それでも勝ってみせる！」

「決闘!」「決闘」

「先行はボクだよ！」

恋する乙女を召喚し、カードを2枚伏せてターンエンド！」

恋する乙女は、確か相手モンスターに乙女カウンターを乗せる効果だつたわね。

そして攻撃表示の間は戦闘では破壊されない。

戦闘で破壊されないモンスターって面倒よね。

「俺のターン、ドロロー」

魔法カード、スネーク・レインを発動

手札を1枚捨て、デツキから爬虫類族モンスター4体を墓地へ送る

手札の毒蛇王ヴェノミノンを捨てて、デツキから毒蛇王ヴェノミノンを2体、ヴェノム・ボアを2体墓地へ送る」

デツキから一気にモンスターを墓地へ送った？

というか爬虫類族なんて珍しいわね、あの種族ってあまり種類が無かったような……

「モンスターを伏せ、更にカードを2枚伏せる

更に永続魔法、強欲なカケラを発動してターンエンドだ」

モンスターを墓地へ送って、伏せるだけ？

強欲なカケラってカードは気になるけど、どんな効果なのかしら？

見た目は強欲な壺の破片が転がってるだけに見えるけど。

「ボクのターン、ドロロー！」

永続魔法、補充部隊を発動するよ！

このカードはボクが1000単位のダメージを受ける度に、ボクはデツキからカードを1枚ドロローするカード

モンスターをセットして、ターンエンド！」

恋する乙女は攻撃されなければ乙女カウンターは乗せられない。

つまり瑞貴から動かなければならないという受動的なモンスター。

攻撃力は400しかないのだし、正体不明の守備モンスターに攻撃して表にするというのは厳しい。

ところで、あの2枚の伏せカードが気になるわね。

「俺のターン、ドロー」

この通常ドローにより、強欲なカケラの効果が発動

強欲なカケラに強欲カウンターを1つ乗せる

魔法カード、強欲で謙虚な壺を発動

このカードは1ターンに1度しか発動できない上に、俺はこのターンは特殊召喚できない

自分のデッキから3枚のカードを捲り、その中から1枚選んで手札に加える

デッキの3枚は……ヴェノム・スプラッシュ、リミット・リバース、ヴァイパー・リボーンの3枚

俺が手札に加えるカードはリミット・リバースだ

選択したカードを手札に加え、デッキに戻してシャッフルする」

さつき瑞貴が墓地へ送ったカードって確かLV5とLV8だったわよね？

攻撃力1000以下のモンスターしか特殊召喚できないリミット・リバースでどうするのかしら？

まさかそのLVで攻撃力が1000以下っていうのは考えられないのだけど。

「カードを1枚伏せ、ターンエンドだ」

お互いに動かない。

どちらも準備段階という感じかしら？

レイは相手に動いてほしいみたいだけど、瑞貴はどうなのかしら？

「ボクのターン、ドロロー！」

ボクは水晶の占い師を反転召喚し、リバース効果を発動！

デッキからカードを2枚捲り、その内の1枚を手札に加える

そして選ばなかったカードはデッキの1番下に戻すよ！

デッキの上2枚は……ワンダー・ワンドと心眼の祭殿の2枚

ボクはワンダー・ワンドを選択し、心眼の祭殿をデッキの1番下に戻す！

そしてワンダー・ワンドを水晶の占い師に装備させ、ワンダー・ワンドの効果を発動

！

このカードと装備モンスターを墓地へ送り、デッキから2枚ドロローする！

水晶の占い師とワンダー・ワンドを墓地へ送り、2枚ドロロー！」

これでレイの手札は4枚。

動くには十分な手札だけど……

「モンスターをセットし、カードを2枚伏せてターンエンド！」

亮との決闘よりも大分大人しい動きね。

というか、本当に殆ど動かないわね。

「俺のターン、ドロロー」

通常のドロローをしたので強欲なカケラに強欲カウンターを1つ乗せる

そして強欲カウンターを2つ以上乗せているこのカードを墓地へ送り、デッキからカードを2枚ドロローする」

効果に時間の掛かる強欲な壺かしらね？

なんにせよ、瑞貴の手札も3枚になったわ。

今度こそ動くかしら？

「永続罫、リミット・リバースを発動

自分の墓地に存在する攻撃力1000以下のモンスター1体を攻撃表示で特殊召喚する

ただし、このモンスターを守備表示にした時に破壊されてしまう。

俺はこの効果により、墓地の攻撃力0のモンスターである毒蛇王ヴェノミノン等特殊

召喚」

「攻撃力0を……って、攻撃力が2000もあるんだけど!？」

「毒蛇王ヴェノミノンの攻撃力は自分の墓地に存在する爬虫類族のモンスターの数×500上昇する

俺の墓地に爬虫類族は4体、よって攻撃力は2000だ」

「自分の墓地に存在する爬虫類族……ああ！」

まさかそのモンスターをボクが奪っても……」

「さすがに気付いたか？」

その通り、お前の墓地に爬虫類族のモンスターは存在しない

毒蛇王ヴェノミノンを奪ったところで、攻撃力0のモンスターになってしまっただけだ」

なるほど、確かにレイの苦手になっているタイプのモンスターね。

墓地で攻撃力が決まるのなら、奪ったところで相手のデツキみたいなモンスターは当然存在しない。

奪ってもあまり旨みが無い上に、放置していたらどんどん攻撃力が上がっていく可能性まで有るわ。

「まあ、どうせすぐに退場するからあまり関係は無いがな

魔法カード、アドバンス・ドローを発動する

L V 8 以上のモンスターをリリースし、デッキから2枚ドローする

この効果で毒蛇王ヴェノミノンリリースし、2枚ドローだ

リミット・リバーはモンスターが破壊された時に破壊されるので、リリースでは破壊されずに場に残る

それを利用し、魔法カード、マジック・プランターを発動

自分の場に存在する永続罫を1枚墓地へ送り、2枚ドローする」

一気に手札を増やしたわね。

強欲なカケラ、アドバンス・ドロー、マジック・プランターも使えばそりや増えて当然だけど。

「魔法カード、スネーク・レインを発動

手札のヴェノム・ボアを捨て、ヴェノム・サーペント2体とヴェノム・スネーク2体を墓地へ送る」

「ちよつと……ええ？」

墓地にモンスターが……10体？」

「カードを2枚伏せ、ターンエンドだ」

もしまたヴェノミノンを出されたら攻撃力が4500か……

しかも奪つても全く嬉しくないという、相手にしたくないモンスターね。

それにしても伏せカードが多いけど、何を狙っているのかしら？

「ボクのターンの前に永續罠、神の恵みを発動！

ボクはドロウする度にライフを500回復する！

そしてボクのターン、ドロウ！」

亮の時のコンボだったわね。

神の恵みでライフを回復し、心眼の祭殿の効果でダメージを……ん？

そういえばさっきの水晶の占い師の効果で心眼の祭殿を手札に加えなかつたわね。

ワンダー・ワンドで攻撃力の低い水晶の占い師を避難させたかつたから？

いえ、それだつたら心眼の祭殿を発動し、補充部隊の効果でドロウすればいいわ。

だつたらそれよりも早くドロウをしたかつた？

それこそ水晶の占い師で自爆特攻をして、ライフが少し減つてもドロウすればいい。

となるとライフを温存する為だったとか？

それも違う気がするし、どういうつもりなのかしら？

「ボクはチョコ・マジシャン・ガールを召喚！

そして効果を発動し、1ターンに1度、手札の魔法使い族モンスターを捨ててボクは

1枚ドロウする！

ボクは手札の火霊使いヒータを捨て、ドロー！

このドローで神の恵みの効果を発動し、ライフが500回復する！

バトルフェイズに入り、チョコ・マジシャン・ガールでセットモンスターに攻撃！

そしてこの魔法使い族の攻撃宣言時、罨カード、マジシャンズ・サークルを発動！

自分か相手の魔法使い族モンスターの攻撃宣言時に発動し、お互いのプレイヤーは自

分のデッキから攻撃力2000以下の魔法使い族モンスター1体を特殊召喚する！

ボクはデッキから2体目のチョコ・マジシャン・ガールを特殊召喚するよ！」

「俺のデッキに魔法使い族モンスターは存在しない

言ってしまうと、全モンスターが爬虫類族モンスターだ」

「だったら攻撃続行！ 更に永続罨、最終突撃部隊を発動！

このカードが存在する限り、場の全てのモンスターは攻撃表示になって表示形式の変

更ができなくなる！

これで攻撃されたそのセットモンスターは攻撃表示で攻撃を受ける事になるよ！」

「ならその最終突撃部隊にチェーン発動しよう

罨カード、貪欲な瓶を発動

墓地に存在する貪欲な瓶以外の自分の墓地のカードを5枚選択し、選択したカードを

デッキに戻して1枚ドローする

俺が選択するカードは毒蛇王ヴェノミノン、マジック・プランター、強欲なカケラ、リミット・リバース、強欲で謙虚な壺の5枚だ

これらをデッキに戻して1枚ドロロー」

どういふつもりで貪欲な瓶を発動したのかしら？

ドロローがしたかっただけとは思えないし、強欲なカケラ辺りをもう1回使う為？

それはそうと、瑞貴のセットモンスターは攻撃力僅か100、ヴェノム・コブラだった。

ただし守備力は2000、最終突撃部隊が無ければ反射ダメージを受けていたわね。

「よし、チョコ・マジシャン・ガールの攻撃力は1600！

このままヴェノム・コブラに攻撃だよ！」

チョコ・マジシャン・ガールは帽子を脱ぎ、その帽子をヴェノム・コブラに向ける。

そして持っていた杖で帽子を軽く叩くと、帽子の中から水流が流れてヴェノム・コブラを飲み込んだ。

これで瑞貴に1500ものダメージを与えられたわね。

「ふん……永続罫、ダメージレプトルを発動

爬虫類族モンスターが戦闘をし、自分が戦闘ダメージを受けた時に発動できる

1ターンに1度、その戦闘ダメージを受けたダメージの数値以下の攻撃力を持つ爬虫

類速モンスターを1体、デッキから特殊召喚する

俺が受けたダメージは1500、よって攻撃力1500以下のモンスター……攻撃力0の毒蛇王ヴェノミノンを特殊召喚だ」

「ちよつと待つてよ、今のヴェノム・コブラも爬虫類族だよな？」

つて事は墓地の爬虫類族モンスターの数は……やつぱり10体!？」

「その通り、毒蛇王ヴェノミノンの攻撃力は5000だ」

これは厳しいわね。

最終突撃部隊の効果で、攻撃力5000の攻撃を守備表示にして防ぐ事はできない。

これでは大ダメージを受けてしまうわ。

「ボクはバトルフェイズを終了!」

2体目のチョコ・マジシャン・ガールの効果で手札の風霊使いウインを捨ててドロ

!

神の恵みの効果で回復する!」

レイのライフは5500、瑞貴のライフは2500だから倍以上有るわね。

だけど、攻撃力5000のヴェノミノンの壁を超えるのは難しそう。

というか攻撃力5000を軽々と出されると困るわ。

「ボクはこのままターンエンドだ!」

伏せカードも出さないで？

このまま、もし瑞貴が更に爬虫類族を2体墓地へ送ったら攻撃力が6000になる。そうなってしまうたら、恋する乙女に攻撃されてライフが0になってしまうわね。

「俺のターン、ドロー……お？」

魔法カード、マジック・プランターを発動し、ダメージレプトルを墓地へ送って2枚ドロー

魔法カード、強欲で謙虚な壺を発動

デッキの上から3枚は……闇のデッキ破壊ウィルス、毒蛇の供物、おろかな埋葬の3枚

俺が手札に加えるカードは闇のデッキ破壊ウィルスだ」

「あのカードって、確かやばい効果だったような……」

って、どうしたのももえさん!」

レイの声で隣のももえに視線を向けると後ろを向いてしゃがんで耳を塞いでいるももえが……

以前されたウィルスがトラウマになっているみたいね。

小声でブツブツと何かを言っていて、正直かなり怖いわ。

「以前、ウィルスカードで泣かせたからな……」

「泣かせた!？」

瑞貴との初めての決闘、アレは酷かったわね……

そしてそれが今度はレイに向かっていているけど、どうしようもできないわ。

「俺はカードを3枚伏せ、ターンエンドだ」

「……攻撃しないの?」

「無駄だからな」

どういう意味かしら?

せっかく大ダメージを与える時なのに?

「ボクのターン、ドロロー!」

神の恵みでライフを500回復!

チョコ・マジシャン・ガールの効果で、手札の憑依装着ーライナを捨ててドロロー!

2体目のチョコ・マジシャン・ガールの効果で手札の水霊使いエリアを捨ててドロロー!

2回ドロローしたから神の恵みの効果で合計1000ライフを回復する!

魔法カード、マジック・プランターを発動し、最終突撃命令を墓地へ送って2枚ドロロー!

このドロローでライフが更に500回復する!

「一応、このデツキの切り札をドローできたけど……あれ？」

レイのライフは7500、瑞貴の3倍ね。

それに、あんな攻撃力の前で無防備に攻撃表示のままというのも危険だし。

最終突撃命令が消えたし、これでレイはモンスターを守備表示にできるわ。

「……そのヴェノミノンって、攻撃力しか上がらないんだよね？」

「そうだな、守備力は0だ」

「だったらボクは月詠を召喚し、効果発動！」

月詠が召喚・リバーズした場合、場の表側表示モンスター1体を裏側守備表示にする！

ボクはこの効果で毒蛇王ヴェノミノンを選択する！」

上手いわ！ これならヴェノミノンは守備力0のモンスターになる！

しかも、これでウイルスを使われても闇のデツキ破壊ウイルスは魔法・罠カードを破壊するカード。

チヨコ・マジシャン・ガール2体の直接攻撃が決まればレイの勝ちよ！

「そういえば言っていないかったな」

毒蛇王ヴェノミノンは戦闘で破壊され、墓地へ送られた時

自身以外の爬虫類族モンスターを1体除外すれば復活する

つまり、墓地の爬虫類族が切れない限り何度でも戦闘の壁になる」

「そんな効果まで持っていたの!？」

「とはいえ、こっちの発動を優先しても問題無いだろう

罨カード、闇のデッキ破壊ウィルスを発動

自分の場に存在する攻撃力2500以上の闇属性モンスターを1体リリースする

そして魔法・罨のどちらかを宣言し、相手の場と手札のカードを破壊

更に相手ターンで数えて3ターンの間のドロークカードを全て確認し、宣言した種類のカードだった場合は破壊する

俺が選択するのは罨カードだ」

「どうせ破壊されるんだったら……罨カード、メタバースを発動!

デッキからフィールド魔法1枚を手札に加えるか発動させる!

ボクが選ぶカードは心眼の祭殿、このカードをメタバースの効果で発動!」

「なるほど、どうりで最終突撃命令なんて発動したわけだ

そして水晶の占い師の時に選ばなかったのも、最初のターンからずっと伏せていたからだな?」

「うん、攻撃されたりしたらすぐに使おうと思っただけけどね……

心眼の祭殿の効果で、お互いが受ける戦闘ダメージは強制的に全て1000となる」

闇のデッキ破壊ウイルスの効果が発動し、レイの場の神の恵みが破壊される。

そしてレイの手札を確認……キューピッド・キスと精霊神后 ドリアード？

L V 9と高いけど、このモンスターも攻撃力が0ね。

「そいつを手札に持っていたか……なら永続罫、リミット・リバースを発動する

墓地の毒蛇王ヴェノミノンを特殊召喚だ」

どういう意味かしら？

あのドリアードが厄介みたいだけ……

「把握していない明日香達に説明するとだな

精霊神后 ドリアードは、相手がモンスターを特殊召喚する際に自分の墓地のモン

スターを3体除外すればその特殊召喚を無効にして破壊する

つまり、今毒蛇王ヴェノミノンを特殊召喚しておかなければ、そいつが出てきて毒蛇

王ヴェノミノンの復活を邪魔されるんだよ

ついでに、そいつの攻撃力と守備力はお互いの墓地に存在するモンスターの属性の種

類×500上昇する

基本的に属性は地属性、風属性、水属性、炎属性、光属性、闇属性の6種類

俺の墓地には闇属性と地属性、早乙女の墓地には水属性、風属性、炎属性、光属性な

ので攻撃力3000

俺の特殊召喚を封じたかったのだろうが、攻撃力5000の毒蛇王ヴェノミノンが相手ではすぐに破壊されると思って出さなかったんだろう」

なるほど、レイには現在戦闘破壊を防ぐ手段は無い。

ダメージを軽減できる心眼の祭殿はメタバースで出せたけど、戦闘破壊はされてしま
うものね。

守備表示で出したとしても、結局破壊されるだけで時間稼ぎにしかならない。

だったら暫く待って、ヴェノミノンを場から消す手段を先に探そうというつもりだった……といった所かしら？

「ボクはチョコ・マジシャン・ガール2体を守備表示に変更！

エンドフェイズに月詠の効果が発動！

このモンスターは召喚、リバースしたターンのエンドフェイズに手札に戻る！

この効果で月詠は手札に戻り、ターンエンド！」

とはいえ、これで瑞貴も攻撃が難しくなったわね。

レイの手札のキューピッド・キス、確か装備モンスターの戦闘で戦闘ダメージを受けたらコントロールを奪うんだっけ？

まあ、恋する乙女が攻撃された時に相手モンスターに乗る乙女カウンターが必要みたいだけだ。

ちよつと状況の整理を……

瑞貴のライフは2500、攻撃力5000のヴェノミノンがリミット・リバーズで蘇生されている。

伏せカードが3枚に手札が1枚という感じなのだけど……伏せカードの内の2枚が最初のターンから伏せられているのが本当に不気味ね。

レイのライフは7500と瑞貴の3倍。

守備表示のチョコ・マジシャン・ガールが2体に恋する乙女、セットモンスターが1体。

心眼の祭殿に補充部隊、手札は3枚でドリアードとキューピッド・キスと月詠だったわね。

手札が全て知られているというのは痛いわ、レイじゃどうしようもできない状況だと知られているもの。

「俺のターン、ドロー」

さて早乙女に問題、俺がずっと伏せているカード……なんだと思う？」

「いや、ボクはヴェノムとかヴェノミノンとか知らないし……」

「正解は、お前の天敵……というかお前のデッキじゃ普通に無理なモンスターを出す為のカードだ」

俺は毒蛇王ヴェノミノンを守備表示に変更し、リミット・リバースの効果を発動

このカードの効果で特殊召喚されたモンスターが守備表示になった時、そのモンスターとこのカードを破壊する」

「ど、どういふつもりなの!?!」

「この瞬間、俺の場で表側表示で存在する毒蛇王ヴェノミノンが戦闘以外で破壊された

これにより、俺は罨カード、蛇神降臨を発動

手札・デッキから毒蛇神ヴェノミナーガを1体、特殊召喚する」

「まさか、ヴェノミノンの上位モンスター!?!」

この局面でそんなモンスターを!?!

やっぱり攻撃力はヴェノミノンと同じような効果で上がるのかしら?!

「ちなみに……蛇神降臨、3枚同時発動だ!」

「ちよっ!?!」

「デッキより3体の毒蛇神ヴェノミナーガを特殊召喚!」

現れたのは、両手と下半身が巨大な蛇の、上半身が女性のモンスター。

攻撃力は……5500だった。

「な、な、な……」

「こいつは蛇神降臨と自身の効果でしか特殊召喚できなくな

こいつの攻撃力は毒蛇王ヴェノミンと同じで、墓地の爬虫類族の数×500上昇する

しかも戦闘で破壊された時に復活する効果も同じ、墓地の爬虫類族を除外して特殊召喚できる

そして毒蛇神ヴェノミナーガは、こいつが表側表示で存在する限り、この自身以外の効果の対象にならずに効果も受けない

早い話、乙女カウンターなんていうのは毒蛇神ヴェノミナーガには乗らないし、霊使いのコントロール奪取も効果が無い」

「それボクじゃ絶対に突破できないじゃない！」

「お前のデツキでも突破できる手段は有るぞ？」

まあ、言わないがな」

「え、酷くない？」

瑞貴って突破されるのを楽しむ所が有るし、ちゃんと突破できるっていうのは本当でしょうね。

レイのデツキであの耐性を突破する手段なんて……私にはちよつと判らないわ。

「そうそう、あまりお前の時間も無いぞ？」

「え？」

「毒蛇神ヴェノミナーガの最後の効果

こいつが相手に戦闘ダメージを与えた時、自身にハイパーヴェノムカウンターを1つ乗せる

そしてそのハイパーヴェノムカウンターが3つ乗った時、俺はこの決闘に勝利するという特殊勝利効果だ」

「……倒せない攻撃力、殆ど隙の無い耐性に加えて、時間制限？」

え？ これ、ボク勝てるの？ というか突破できる手段って本当に有るの？」

レイが唾然としているけど、当然ね。

瑞貴が突破手段は有るとは言うものの、その手段が判らない。

更に攻撃力5500の超大型モンスターが3体に、戦闘ダメージを受ければカウンターを乗せられるという時間制限。

モンスターを全て守備表示にすればいいのだけど、そうすると攻撃表示でしか耐えられない恋する乙女は当然破壊されてしまう。

戦闘ダメージだけなら心眼の祭殿で軽減できるとはいえ、戦闘ダメージは確実に受ける。

そうなると当然耐えられず、そう遠くない内にライフが0になるかハイパーヴェノムカウンターが3つ乗る。

……これ、絶体絶命じゃない？

「じゃあ、更に追い詰めるかな

とりあえず毒蛇神ヴェノミナーガ3体で恋する乙女に攻撃」

3体のヴェノミナーガが両腕の大蛇で恋する乙女の両手足と頭と胴体に喰らいつく。ただど攻撃表示の恋する乙女は戦闘では破壊されない。

破壊できないのが気に入らないのか、ヴェノミナーガ達はゴミでも捨てるかのように恋する乙女を投げ捨てた。

恋する乙女は泣いているけど、本当に泣いていいと思うわ。

「心眼の祭殿の効果で早乙女に与えるダメージは1000固定だが、戦闘ダメージは与えた

よって毒蛇神ヴェノミナーガ達にハイパーヴェノムカウンターを1つ乗せる、残り2個だな」

「う、ぐ……補充部隊の、効果発動！

ボクが1000単位でのダメージを受けたのでドローする！

ボクが受けたのは合計3000、よってボクは3枚ドロー！」

闇のデッキ破壊ウィルスの効果でレイの手札は確認させられる。

レイのドローしたカードはディフェンス・メイデン、闇霊使いダルク、光霊使いライ

ナの3枚。

ディフェンス・メイデンは永続罠だから破壊されるわね。

「ほら、追い打ちだ

フィールド魔法、ヴェノム・スワンプを発動

お互いのエンドフェイズ毎に表側表示で存在するヴェノム以外のモンスター全てにヴェノムカウンターを1つ乗せる

そしてそのヴェノムカウンター1つにつき、ヴェノムカウンターを乗せたモンスターの攻撃力は500低下する

更に、この効果で攻撃力が0になったモンスターは破壊される」

「ちよっ!? ええ!? ま、え? うそでしょ!?!」

「カードを1枚伏せ、エンドフェイズ

効果を受けない毒蛇神ヴェノミナーガにはヴェノムカウンターは乗らない

よつてお前のチョコ・マジシャン・ガール2体と恋する乙女にヴェノムカウンターは乗る

だがしかし恋する乙女の攻撃力は400、ヴェノム・スワンプの効果で攻撃力が0になったので破壊だ」

これは……酷いわ。

瑞貴の言う、この状況を突破できるカードをドローしない限りレイに勝ち目は無い。そのドローも、補充部隊を使うのなら命懸け。

それ以前に闇のデツキ破壊ウイルスの効果も残っている……本当に絶体絶命じゃない！

「ボクの……ボクの……う、ううう……」

レイの心が折れてしまいそう。

何か言うべきかもしれないけど、この状況で何を言えばいいのか……

「ふむ……早乙女、また負けるのか？」

「……いや」

「言っただろう？」

勝てる方法は有るし抜け道も有ると」

「……」

「どうする？ 諦めるか？」

「……やだ、絶対に勝ってやる！」

ボクのターン、ドロー！」

なんとかレイは立て直した。

だけどそれでレイが負けたら完全に心が折れるんじゃないかしら？

隣のももえなんてハラハラとした顔でレイを心配している。

恵は……あまり表情は変わってないけど、感心している感じみ見えるわ。

「闇のデッキ破壊ウィルスの効果によるドローチェックだ」

「ボクのドローしたカードは……罨カードの生贄の祭壇」

罨カードだからウィルスの効果で破壊される」

「おっと、俺はここで永続罨を発動させる」

「っ!？」

「永続罨、聖なる輝きを発動

このカードが存在する限り、モンスターをセットできない

セットする場合は表側守備表示になる

ヴェノム・スワンプからセットして逃げるといふ手段は取れないぞ」

レイの手札にはダルクとライナが入っている。

「ただこの2体の攻撃力は500、つまりエンドフェイズになってヴェノムカウンタ―が乗った瞬間に破壊される。」

更に月詠は召喚したエンドフェイズに手札に戻るから壁にならない。

レイの手札はダルク、ライナ、月詠、ドリアド、キューピッド・キスの5枚。

唯一出せるのはドリアドだけ……

「……自分と相手の墓地の属性の合計が6種類以上だ

精霊神后 ドリアードを守備表示で特殊召喚！

お互いの墓地の属性の種類の数×500攻撃力と守備力が上昇する！

種族は6種類、よってドリアードの攻撃力と守備力は3000！

ボクはチョコ・マジシャン・ガールの効果で手札のライナを捨て、ドロー！

ドローカードは魔法除去細菌兵器、罨カードだから破壊！

2体目の効果でダルクを捨ててドロー！

ドローカードは……聖なる魔術師、モンスターだから破壊されずにそのまま手札へ！

ボクはこれでターンエンド！」

「エンドフェイズにヴェノム・スワンプの効果でヴェノムカウンターを乗せる

そして俺のターン、ドロー

ヴェノム・サーペントを召喚

ヴェノム・サーペントでセットモンスターを攻撃」

「セットモンスターはマジカル・アンダーテイカー！

リバース効果が発動し、自分の墓地のLV4以下の魔法使い族モンスター1体を特殊

召喚する！

ボクはこの効果で憑依装着—ライナを守備表示で特殊召喚！」

「なら毒蛇神ヴェノミナーガで憑依装着ーライナ、精霊神后　ドリアード、チョコ・マジシャン・ガールをそれぞれ攻撃」

これでレイの場に残ったモンスターはチョコ・マジシャン・ガール1体だけ。ただドヴェノム・スワンプの効果でも、もう1ターン生き残られる。

チョコ・マジシャン・ガールの現在の攻撃力は600、次のターンまでは大丈夫。「チョコ・マジシャン・ガール1体が生き残って安心したか？」

ヴェノム・サーペントの効果を発動

1ターンに1度、相手の場のモンスター1体にヴェノムカウンターを1つ乗せる
チョコ・マジシャン・ガールにヴェノムカウンターを1つ乗せる」

「え？　つまり……え？」

「これでチョコ・マジシャン・ガールの攻撃力は0だな

エンドフェイズ、ヴェノム・スワンプの効果でヴェノム以外全てのモンスターにヴェノムカウンターを1つ乗せる

チョコ・マジシャン・ガールの攻撃力は0になったので破壊だ」

レイの場のモンスターが全て破壊された。

レイの手札も全て知られているし、壁モンスターも用意できない。

攻撃力500のダルクと攻撃力300の聖なる魔術師ではどうにもならない。

現在装備しても意味の無いキューピッド・キスも同じ。

「ボクのターン……ドロー!」

「闇のデツキ破壊ウイルスによるドローチエックだ」

「ボクがドローしたカードは……エクトプラズマー」

自分の場のモンスタをリリースして、その元々の攻撃力の半分のダメージを与えるカードだったわね。

そんなカードじゃどうしようも無いわ。

「……ダルクを召喚して、エクトプラズマーを発動!

どうせだったら少しでもダメージを与える!

エンドフェイズ時にエクトプラズマーの効果でダルクをリリース、その攻撃力の半分の250のダメージを与える!」

瑞貴のライフは2500、丁度1割のダメージね。

当然だけど、瑞貴はこの程度では全く堪えていないわ。

「俺のターン、ドロー」

もう1ターン、早くドローしていたら可能性は有ったかもしれないな」

「え? どういう意味?」

「エクトプラズマー……これがお前のデツキで唯一毒蛇神ヴェノミナーガを突破する手

段だ」

「そっちな?!」

ヴェノミナーガは自身以外の効果を受けないんじゃないやなかったかしら?

それなのに、どうしてエクトプラズマーは効果が有るの?

「エクトプラズマーはな、プレイヤーに自分の場のモンスターをリリースさせるのを強制するカードだ

そこには耐性なんて関係は無い

他にも痛み分けみたいな、お互いに自分の場のモンスターをリリースするようにプレイヤーに強制させるカードも同じだな

他には特殊召喚の条件である、相手の場のモンスターをリリースする溶岩魔神ラヴァ・ゴーレムとかにもリリースさせられる

思っているよりも弱点って多いんだぞ?」

「へー……」

「まあ、既に遅いわけだが」

「……え?」

「お前のライフは残り4500、ヴェノム・サーペントの攻撃力は1000

4体の直接攻撃とヴェノム・サーペントをリリースしたエクトプラズマーでお前のラ

「イフは0だ」

「……………あ、本当だ

じゃない！ え!? 終わり？ 終わりなの!？」

レイの手札は全て公開情報。

墓地にも発動できるカードは無いし、場にも何も無い。

残念ながらこれで終わりみたいね。

「残念ながら終わりだ

本当はハイパーヴェエノムカウンターで終わらせたかったんだが……まあいいだろう

ドローした魔のデツキ破壊ウイルスを見せつつ、ヴェエノム・サーペントと毒蛇神ヴェ

ノミナーガで直接攻撃」

「うあああああうううう!」

「最後は自分のエクトプラズマーで終わりだな

ヴェエノム・サーペントをリリース、その攻撃力の半分のダメージを与える

エクトプラズマー、射出だ!」

「最後にちよつとだけ期待なんてさせないでよー!!!」

心眼の祭殿の効果で1000ダメージが4回。

エクトプラズマーのダメージが500で、レイの残りライフ4500を丁度削りきつ

たわ。

レイも頑張ったんだけど……残念ね。

「く……悔しい！ 最後の最後に、エクソプラスマーをドロウできたのに！」

「というか追い詰め方が酷いよ！」

ヴェノム・スワンプだけでも厳しいのに、聖なる輝きとか無いよ！」

「というか聖なる輝きってそんな感じに使えたんだって思ったぐらい殆ど見ないカードじゃん！」

「案外使えるカードなんだけどな、聖なる輝き

妨害とかの方向でだけど」

「だよね！ 絶対そういう意味だと思った！」

「今回完全に妨害用だったもんね！」

レイのテンションが異様に高いわ……

「負けた悔しさと、最後に希望を砕かれて自棄になっているのね。」

「ちなみにももえはレイのテンションについていけないみたいでオロオロとしている。」

「冗談はさて置き、どうだった？」

「え、なにが？」

「色々と弱点を見た、そのデッキだ

更に改良できるといいな」

「……うん、頑張る」

次は絶対に亮様にも、ももえさんや瑞貴さんにだって勝ってみせるよ！」

亮の件は完全に立ち直った……そう思っていていいみたいね。

やれやれ、レイの短期転入は色々大変だったわ。

「ももえさん、次はボクが勝つからね！」

「うふふ、私も負けませんわよ？」

……というよりも、レイ君のデッキで私の相手は本当に厳しいのでは？」

「う……が、頑張る！」

次の長期の休みの時、レイの家とかに遊びに行こうかしら？

あ、でもももえってレイが女の子だって知らないのよね。

じゃあももえは無理だとして、瑞貴と恵とかな？

とりあえずももえの居ない時に連絡先の交換でもしておきましょう。

俺と早乙女との決闘の翌日。

長いようで短かった早乙女のデュエル・アカデミアでの生活も終わった。

見送りは早乙女が女だと知っている俺、明日香、恵の3人。

浜口は早乙女が女だと知らないし、遊城や丸藤亮は呼ぶのが面倒だったから呼んでいない。

まあ、遊城はともかく丸藤亮を呼ぶのは無いな、告白して振った奴なんだから。

「その、色々とうとうございました」

「気にするな、俺もそれなりに楽しんでいた」

「レイはまだ子供なんだから、気にしないで」

「……………またね」

早乙女に俺達はそれぞれ別れの言葉を言う。

色々と遊べたから本当に気にしていないしな。

成功しなかったとはいえ、特殊勝利デッキを使ったのも良かった。

「あの……………瑞貴さん、ちよつといい？」

「なんだ？」

「ちよつと……向こうで耳貸して」

なんとなく嫌な予感はあるものの、明日香と恵から少し離れて早乙女に口元に耳を寄せる。

まだ小学生の早乙女の背は低いので少し腰も下ろした。

早乙女は耳を貸せと言ったのに何故か正面に立つ。

……何か予感がしたので即座顔を反らしたら、頬に何かが強くと当たった。

「い……つたあ……」

「……何がしたかったのかは判るがな」

そんな勢いで当たれば痛くて当たり前だろ、俺も痛い」

このガキ、突然キスしようと突撃してきやがった。

俺からすれば頭突きに近かったが、実際は多分キスだろう。

どうしてこうなった、何故キスなんてしようと思っただこいつは!?

「で？」

「あ、うん……その……ね？」

「ね？ じゃねえよ」

「あー……その、あの……その……あー……えつと……」

「ちゃったみたいで！」

「……子供の世話をしたら本気で告白された。

「どういう事なのか、イマイチ解らないが……どうしよう？」

「あの、返事は要らないから！」

「ボクもまだどういう好きなのかちゃんと理解できてないと思うし！」

「お世話してくれたからお兄ちゃん的好きなかもしれないからさ！」

「だからその……あまり気にしないで！」

「いや、お前が気にしないようにとりあえず落ち着け！」

「慌てる奴を見ると、逆に落ち着くって本当だな。」

「困惑とかしていた気持ちももう落ち着いた。」

「早乙女は落ち着こうと深呼吸をしているが……無理そうだな。」

「まあ、好いてくれるのは嬉しいけどな。」

「とりあえず、まだ気持ちの整理とかできていないんだったら整理を済ませろ。」

「ちゃんと整理できて、自分で納得できたら改めてちゃんと聞いてやる！」

「う、うん……わかった。」

「あ、ボクの事はレイって呼んでくれたら嬉しいなって……」

「……………次、会う時までには考えておく」

「呼んでくれないの!？」

「理由が有るんだよ……別に嫌じゃないから安心しろ」

「うん……わかった」

会話が止まってしまったのだが……何を話せと？

つと、そういえば今の時間は……あ、やばい。

「もう、船が出航しそうぞぞ?」

「へ? え? あ!」

ホントだ! 最後まで忙しなくてごめん瑞貴さん!

ボク、もう行くね!」

そうなの? 本当? 本当だった!

という感じの声を出しながら早乙女は走り出した。

「あー……まあ、色々と頑張れ」

「うん!」

あ、明日香さんも恵さんもまたね!」

最後に大きな声で叫びながら早乙女は船に乗り込んだ。

最初の方から最後まで煩い奴だったな……

「瑞貴、なんでレイはあんなに顔を赤くしていたの?」

どんな話をしていたのかしら？」

「あ？ は？ ん？」

今何て言った？ ちょっと待てよ？ どうなんだ？

という感じの意味だが視線を恵に向けたが、恵は無言で頷いた。

「……………大体は、聞こえていた

……………けど、よく解っていない……………らしい」

「……………さすがに嘘だろ？」

つまり何か？ 明日香はあの一部でも聞こえていたら理解できそうな告白っぽいのを理解できなかったと？

理解というか、察せなかったというか…………

まさかこいつ、あの好きというのを色々とお世話してくれてありがとう程度の感覚だったのか？

こいつは男勝りなのは知っているが、もしかしてだからなのか？ いくらなんでも鈍すぎるだろ？

しかしあの浜口の態度が、あからさまに早乙女が好きだって感じだったのに気付いていなかったな。

こいつ、女子力をどこに落としてきたんだ？

とりあえずアレだな、うん。

こいつは最低限でも浪費癖と衝動買いを直さないと結婚できないな。

そしてこいつにある程度好意を気付かせて、思わせぶりではなく直球ど真ん中の超ストレートに告白が前提だろうか？

多分、それだけして初めて恋愛的な意味での好意だと気付くんだろうな……

決めた、こいつの恋愛関係には絶対に手出ししないでおこう。

直接間接問わずに、絶対に触れないようにする。

色々な意味で男勝りなお前が原因なんだし、俺は悪くないな。

さて……これからどうするかねえ？

早乙女は帰ったし、暫くのんびりしようかな。

そういえば学園代表決闘がもうすぐだったっけ？

……うん、無視か辞退だな、暫くゆっくりとしよう。

21話【恋する乙女⑤↓総当たり戦①】

「はあ……学園代表決闘の代表、俺が？」

「そうだにゃ」

「辞退します」

「即答!？」

授業が終わり、帰りのHRの時に大徳寺教員が突然言い出してきた。

俺に学園代表決闘に出ろという内容だったのだが……学園代表なんて面倒なのに
出たくねえつての。

この前の早乙女の件で色々として疲れたから暫く何もしたくない。

そもそも何故俺が選ばれるんだ？

確か明日香が勝手に言っていたが、去年の学園代表は丸藤亮だったらしい。
なら今年もあいつが出ればいいはず、なのに今年の代表は……

「なんで辞退なんてするんだ？」

俺とお前、それに三沢の3人で総当たり戦だなんて楽しそうじゃねえか!」

「……………それが嫌なんだが？」

どうしてこうなった……

大徳寺教員が言うには、俺達3人が推薦されたらしい。

誰が推薦したかは知らないが、余計な事をしてくれたものだ。

「推薦してくれた人の面子が潰れてしまうから出てほしいのじゃー」

「はあ、それが？」

「それがって……」

「とにかく、学園代表だなんて興味は全く無いので辞退します」

俺はそう言ってさっさと教室から出て行く。

何故俺がそんなどうでもいい事をしなければならぬ。

そもそも代表推薦されてるのは全員1年生、2年や3年が出ればいいだろう。

寮に帰っていつも通り、謎に恵が来るも気にせずのんびりしていた。

すると部屋をノックされたので、誰かと思えば……

「……代表決闘、出ませんよ大徳寺教員」

「それは解つたのにゃー」

でも、代表決闘の総当たり戦には出て欲しいのじゃー」

「総当たり戦には？」

代表決闘の辞退は許可してくれるという事で？」

「そうだにやー」

さつきも言ったけど、推薦した人の面子が有るのにやー

それに、既に学園長も含めて学園が総当たり戦を前提に準備を進めているのにやー

だから学園代表決闘はともかく、総当たり戦には出てほしいのにやー」

既に準備をしているから、断らせない……と？

別に俺にそんな事関係無いんだがな。

なにより、遊城と決闘なんてしたくない、面倒だからな。

「それも断る……と、言えば？」

「凄く困るのにやー」

本当にどうしても嫌なら、別の誰かを推薦してもらおうのにやー」

他の誰かねえ……明日香か恵にでも押し付けるか？

しかし恵は絶対に断るに決まっている、無駄に目立つを嫌っているし。

明日香は……微妙だな、地味にプライドが高いから俺から譲られても嫌がるだろう。

他に誰か押し付けられる奴は……枕田や浜口では実力が微妙か、まだカードを使いこなしていないというのも有る。

ならば他には……と、ここまで考えて他に知り合いが居ないのに気付く。

俺の交友関係狭い事がここで問題になるとは……早乙女、今だけ戻ってこないだろう

か？

「それで、出てくれるのかにや？」

「むう……」

借金を理由に明日香に押し付けてもいいんだが、パシリはともかく決闘の押し付けはさすがに断られそうだな。

まあ、半額にするとまで言えば受けそうな気がしないでもないがな。

しかしあいつは便利だからな、これぐらいで借金を減らすのは少し勿体無いか？

デツキをまだ使いこなせていないのも含め、枕田は俺を嫌っている方だから確実に断られるだろう。

浜口は早乙女の情報でもくれてやれば受ける……釣られると思うが、受けはしないだろうな。

それに、浜口も枕田も俺に負けているから嫌がりそうだな。

つまり、俺が推薦しても断りそうな奴ばかりという事。

という事は押し付け推薦は成立しないから、結局俺が出されるとなると……

「仕方ない、でも今後はこういう強引な事はしないでくださいよ？」

「善処するにやー」

それじゃあ、明日には総当り戦を始めるから準備しといてほしいのにやー」

大徳寺教員はそう言っただけで部屋から出て行った。

てか明日かよ、いくらなんでも急過ぎるだろうが……決闘者だったらいつでも決闘できるとしておけて事か？

そして相手は遊城と三沢か……少し困ったかな。

遊城は基本的にE・HEROのデッキ、三沢は様々な属性をメインにしたデッキだったかな。

遊城はともかく、三沢のデッキを予想するのは難しいだろう。

さてさて、どんなデッキを使うかな……

瑞貴が学園代表決闘の総当たり戦に出るだなんて予想外ね。

実際、瑞貴は最初に言われた時は断っていたし、何か心境の変化でも有ったのかしら

？

そう思って恵に訊いてみたんだけど、大徳寺先生が押し切ったらしい。

ただし、学園代表決闘には辞退しても良いらしいけど。

瑞貴の性格上、気に入らない場合は酷い事をしそうなのが怖いわね。

瑞貴は強引に何かをさせる、させられるのを嫌っている。

それは例えば教育実習で来ていた竜牙先生、例えばテニスの授業で強引に瑞貴に強引に決闘をさせた綾小路先輩。

どちらも瑞貴に酷い目に遭わされているのだから、ほぼ確定。

瑞貴は自分から面倒事やトラブルに入るのは好きだけど、他人に入れられるのを嫌う。

しかもそれが強引だった場合、本気で嫌がる。

今回の件はどちらかと言えば当然後者、十代と三沢君は……運が悪かったと諦めてもらおう。

「それで、どんなデツキを使うつもりなの？」

「んー……ちよつとイラつとしたからイジメようかと思ってる

問題はどうかやってイジメるかなんだが……」

「イジメるの前提!？」

「というか、そんな事を考えてるの!？」

「八つ当たりだからな」

「それを止める気は無いの？」

「さすがにちよつと可哀そうなんだけど……」

「明日香が俺の八つ当たりを受けてくれるのなら、止めてやるが？」

「ごめんなさい十代、三沢君……私は無力だったわ」

「……そこまで嫌がられると逆に清々しいな」

「そしてお前も結構薄情だな、恵は……そんなに全力で首を横に振らなくてもしねえよ」

瑞貴が恵の名前を出した瞬間、恵は全力で嫌がった。

いくら瑞貴に懐いている彼女も、瑞貴の八つ当たりを受けるのは嫌らしい。

当然だけど私も嫌、今度会ったら2人に謝っておきましょう。

「それにしても、大丈夫なの？」

「順番は十代VS三沢君、三沢君VS瑞貴、瑞貴VS十代だから多少時間に余裕は有るけど」

「だから……こんな2人が決闘している目の前でデツキを作らなくても……」

「そう、今は十代と三沢君が私達の目の前で決闘をしている。」

「三沢君は十代の融合を封じ、十代の切り札を抑えている。」

「良い勝負なのだけど、相手を封じると言う手は面白いわね。」

問題は、融合を封じただけでE・HEROの、十代の攻撃を凌ぎ攻めきれるかだけだ。「2人の決闘は見ないで大丈夫なの？」

「別に興味無いな

遊城のデッキはE・HEROで決まっているから更に興味が無い

三沢のデッキは気にならないと言えば嘘になるが、どうせ俺みたいにデッキが変わるだろう

よつて、この2人の決闘は見る必要性は全く無い」

なんだかんだ言ってるけど、ちゃんと考えてるのね。

本気で興味が無いだけかもしれないけど、一応見る必要性の有無ぐらいは考えていた……と。

その上で見ないで良いというのだから、瑞貴からすれば本当に無意味なんだろうね。

まあ、瑞貴が負けるって想像はあまりできないし大丈夫だと思うけど。

瑞貴も三沢君も、どちらも相手に合わせるようなデッキを使う。

その2人の決闘、楽しみじゃないと言ったら嘘になるわ。

「ん……こんな所か？」

遊城と三沢の決闘も終わったみたいだし、さっさと終わらせるかな」

十代と三沢君の決闘を見てみると、十代の勝利で決闘は終わった。

次は瑞貴と三沢君の決闘、どんな決闘になるのか楽しみね。

「俺と同じように様々なデッキを使う決闘者……相手にとつて不足は無い」

「どうでもいいよ、さっさと決闘を終わらせよう」

「俺は君の決闘を分析してきた」

その君と戦う俺のデッキは……この光り輝くデッキだ！」

「……それ、俺は闇だつて言いたいのか？」

まあなんでもいい、さっさと決闘を始めよう」

「決闘！」「決闘だ」

三沢君の言葉から考えて、使うのは光属性のデッキかしら？

確か万丈目君との決闘では水属性のデッキだったわね。

十代との決闘でも水属性モンスターが多め、三沢君は水属性を使っているイメージが

強いわ。

「俺の先行だ」

モンスターをセットし、カードを2枚伏せてターンエンドだ」

三沢君は最初は様子見みたいね。

壁モンスターに、伏せカードが2枚か……

対する瑞貴のデッキはどんなデッキかしら？

「俺のターン、ドロー」

俺はF・A・ソニックマイスターを召喚」

瑞貴が召喚したのは、攻撃力0の……F1カーミたいなモンスターだった。

それにしても攻撃力0のモンスターを攻撃表示で召喚してどうするつもりかしら？

「F・A・ソニックマイスターの攻撃力は、自身のLV×300上昇する

こいつのLVは4、よってF・A・ソニックマイスターの攻撃力は1200となる

更に、このモンスターよりも元々のLVの低い相手モンスターとの戦闘では破壊されない」

「攻撃力は低いが、条件付きの戦闘耐性を持つモンスターか

だが、攻撃力1200程度ではな！」

「当然、これだけでは終わらんよ

永続魔法、マシン・デベロッパを発動

このカードが存在する限り、場の機械族モンスターの攻撃力は200上昇する

これでF・A・ソニックマイスターの攻撃力は1400にまで上昇する」

「む、全体強化の魔法カードか

それを通すと後々面倒になりそうなので防がせてもらおう

俺はカウンター罠、魔宮の賄賂を発動！

相手が魔法・罠カードを発動した時に発動できるカウンター罠だ

その発動を無効にして破壊し、相手はデッキからカードを1枚ドロウする」

三沢君のカウンター罠の効果でマシン・デベロッパの効果は適用されず、攻撃力は1200のまま

瑞貴は軽く舌打ちをしながらもドロウをしているけど、あまり悩んでいるようには見えない。

マシン・デベロッパを破壊されたのは痛いと思うのだけど、瑞貴はそうは思っていないのかしら？

「光り輝くデッキに、カウンター罠……」

なるほど、そのデッキはカウンター罠を大量に入れた、光属性天使族デッキ辺りか

早い内に戦闘ダメージを与えないと、天空の聖域辺りで戦闘ダメージを防がれそう
だ」

「そういう堅守こそ、そのデッキはそのF. A. という名のモンスターを多用したデッキのようだな

しかもLVで攻撃力を上げるなんて珍しいタイプだ

つまり、そのデッキにはLVを上げたりするカードを多く採用しているのだろう

最悪、LVをどんどん上げられて手が出せないぐらいの攻撃力になりそうだな」
「それは見てからのお楽しみ……ってな

しかしそうだとして……俺は速攻魔法、F・A・Test Runを発動する
自分の場のF・A・モンスター1体、F・A・ソニックマイスターを対象に発動する
対象としたモンスターの表示形式を変更し、その後場のカード1枚を選択して破壊す
る

まずF・A・ソニックマイスターの表示形式を変更して守備表示へ、そして三沢の伏
せられた魔法・罠カードを破壊する

そうそう、ちなみにF・A・ソニックマイスターは、F・A・と名の付く魔法・罠カー
ドの効果が発動した場合にLVを1つ上昇させる効果を持つ

カウンター罠を発動しない場合はそのまま効果が通り、LVが1つ上昇するのでLV
は5になるぞ」

「LVを上げて攻撃力が上がるならともかく、戦闘破壊できないのは困るな

俺は手札を1枚捨て、カウンター罠、マジック・ジャマーを発動する

魔法カードの発動を無効にし、破壊する！」

瑞貴の発動した魔法カードはまたも無効になり、破壊された。

だけど瑞貴は全く焦っていない、何か考えでもあるのかしら？

「ふむ……カウンター罠の弱点はなんだと思う？」

「突然だな、カウンター罠の弱点か……」

それはやはり、発動済のカードに対しては何もできない所か？」

「その通りだ、俺の予想ではそのデッキには魔法・罠を破壊するカードは殆ど入っていない
い

そうだな……入っけていても精々3枚程度ぐらいか？」

俺の対策として、俺は魔法・罠を多用するタイプだと思っただろう

それは正解だが、厄介そうな魔法・罠を破壊していくだけでは間に合わんよ

永続魔法。F・A・Winnersを発動する

このカードは、自分の場にF・A・モンスターが存在する場合、相手の効果では破壊
されない」

「……本当にそれだけなのか？」

「当然、それだけではない

元々のLVよりも5以上高いF・A・モンスターが相手モンスターとの戦闘で、相手に戦闘ダメージを与えた時に発動できる効果がある

自分の手札、場、墓地のカードを1枚選んで除外する効果だ」

自分のカードを除外する効果？」

何か目的が有るのだとしても、その面倒な条件を突破してまでしたい目的が有るのかしら？

それならもつと、他に良いカードが有ると思うのだけど……

「ふ、俺は誤魔化されないぞ

そのカードの本当の効果が有るはずだ！」

「そうだな、2つ目の効果でカード名の異なるF・Aのとあるカード3枚除外されて全て揃った時に真の効果を発動する

その効果は……俺はこの決闘で勝利する、特殊勝利効果だ」

特殊勝利デッキってことなの!?

それであんな面倒な条件で自分のカードを除外するのね。

「なるほど、特殊勝利効果か

しかし、その効果を発動するには時間が掛かりそうだな

ならばその効果が発動する前に俺がお前に勝つ、それだけだ！」

「ならば勝ってもらおうか

俺が魔法カードのF・A・を発動したことにより、F・A・ソニックマイスターの効果が発動

自身のLVが1上昇し、攻撃力が300上昇する

先程はF・A・Test Runを無効にされたので守備表示にはなっていないの
で攻撃力は1500になる

更に戦闘破壊耐性効果も付与され、現在のF・A・ソニックマイスターよりも元々の
LVの低いLV4以下のモンスターとの戦闘では破壊されない

一応、そのモンスターに攻撃しても良いのだが……攻撃表示で召喚しなかったのは解
せないな

光属性天使族のカウンター罠に関係する効果を持つモンスターは表側表示の時に発
動する効果ばかりだったはず

なのにそのモンスターはセット状態、となるとそいつの効果は……戦闘破壊された時
に効果を発動するタイプだな

となるとリクルーターか、それとも智天使ハーヴェスト辺りかな？」

「……………」

「どちらにせよ、倒せば面倒なので攻撃はしない

俺はカードを2枚伏せ、ターンエンドだ」

お互いに相手のデッキや手を予想し合っている。

しかし、三沢君の方は少し冷や汗をかいている。

瑞貴の予想が当たっているのか、それとも状況が悪いと思っっているのか……

「俺のターン、ドロー！」

俺は手札の天空の使者 ゼラディアスの効果を発動する

デッキから天空の聖域を手札に加え、そのままフィールド魔法、天空の聖域を発動！」
三沢君の場に真つ白の神殿が現れる。

確かあのカードの効果は……

「このフィールド魔法が存在している限り、天使族モンスターの戦闘で発生する戦闘ダメージは0になる

そしてセットしていたモンスター、コーリング・ノヴァを反転召喚する
バトルだ！ コーリング・ノヴァでソニックマイスターに攻撃！」

攻撃力は瑞貴のソニックマイスターの方が上。

それにコーリング・ノヴァのLV4、仮に攻撃力を上回っていても戦闘破壊できない。
当然ソニックマイスターには勝てず、コーリング・ノヴァは破壊される。

「コーリング・ノヴァは天使族、よって俺に戦闘ダメージは無い

だがコーリング・ノヴァの効果は戦闘破壊される事によって発動される

このモンスターが戦闘で破壊され、墓地へ送られた時、デッキから攻撃力1500以下の光属性・天使族のモンスター1体を特殊召喚する

俺はこの効果により、デッキから攻撃力1400のコーリング・ノヴァを特殊召喚し、

再度ソニックマイスターに攻撃

当然勝てないが、再びコーリング・ノヴァの効果が発動し、デッキから3体目のコーリング・ノヴァを特殊召喚

3体目のコーリング・ノヴァが破壊されたので、デッキから攻撃力1000の勝利の導き手フレイヤを守備表示で特殊召喚する

勝利の導き手フレイヤの効果、それは勝利の導き手フレイヤ以外の天使族モンスターが表側表示で存在する場合、このカードを攻撃対象に選択する事ができない

更にこのカードが自分の場で表側表示で存在する限り、自分の場に存在する天使族モンスターの攻撃力・守備力が400アップする」

三沢君の目的が判らないわね。

どうして態々3体のコーリング・ノヴァを全て破壊したのかしら？

墓地にモンスターでも増やしたかったのかしら？

「俺は魔法カード、貪欲な壺を発動

墓地のモンスター5体を選択し、デッキに戻して2枚ドロウする

俺がデッキに戻すのは3体のコーリング・ノヴァ、ゼラディアス、そして天空聖者メルティウスの5体だ

これらをデッキに戻し、2枚ドロウ！」

マジック・ジャマーで捨てた手札はモンスターだったのね。

だから墓地のモンスターが5体になるようにコーリング・ノヴァで攻撃したのね。

「俺はまだ通常召喚をしていない、豊穣のアルテミスを召喚する

アルテミスは天使族、よってフレイヤの効果を受けて攻撃力と守備力は400アップする

更にカードを1枚伏せ、ターンエンドだ」

「俺のターン、ドロロー……天空の聖域なんて使われると困るんだがな

俺は自分の場に存在する元々のLVよりも高いF・A・モンスター1体、F・A・ソニックマイスターを選択する

そしてこのモンスター、F・A・Auto Navigatorを守備表示で特殊召喚する

選択したモンスターは元々のLVの差分のLVが下がり、このカードのLVは下げたLVと同じになる

F・A・ソニックマイスターのLVは1上昇して5、そのLVを4に下げて下げたLV分である1のLVへとF・A・Auto Navigatorはなる

更にこのモンスターが召喚・特殊召喚に成功した場合

デッキからF・A・と名の付くフィールド魔法1枚を手札に加える」

「待った！ その特殊召喚にカウンター罫、昇天の剛角笛を発動する

相手メインフェイズに相手がモンスターを特殊召喚する際に発動

その特殊召喚を無効にし、そのモンスターを破壊する

その後、相手はデッキから1枚ドロし、相手のメインフェイズを終了させる！

俺はF・A・Auto Navigatorの特殊召喚を無効する！」

「……特殊召喚を無効にされたのでF・A・ソニックマイスターのLVは下がらない

そして昇天の剛角笛の効果で俺は1枚ドロ、メインフェイズを強制終了されるので

バトルフェイズに入る」

「だがカウンター罫が発動した事でアルテミスの効果も発動する

このモンスターが存在する限り、自分か相手がカウンター罫を発動する度に、俺は

デッキからカードを1枚ドロする

だが、バトルフェイズに入ったところで俺のモンスターに攻撃力では勝てないぞ」

「なら超えれば良いだけだろう？」

罫カード、メタバースを発動する

デッキからフィールド魔法を1枚選択し、手札に加えるか自分の場で発動させる

俺はデッキからF・A・サーキットGPを発動

F・A・の魔法カードが発動したのでF・A・ソニックマイスターのLVが1上昇

してLV6へ、攻撃力は1800へと上がる

更にF・A. サークットGPの効果、こいつが存在する限り、場のF・A. モンスターはバトルフェイズの間、LVが2つ上がる

そして今はバトルフェイズ中、F・A. ソニックマイスターのLVは6から更に上昇して8へ、攻撃力は2400へ上昇した」

「馬鹿な、更に攻撃力が上がるだ?!」

「F・A. ソニックマイスターで豊穣のアルテミスに攻撃」

ソニックマイスターは加速し、アルテミスは轢かれて破壊された。

戦闘ダメージは天空の聖域で受けていないけど、三沢君はドロウ効果を持つモンスターを破壊してしまった。

「くっ……だが、まだまだだ!」

「F・A. サークットGPの第2の効果発動

1ターンに1度、自分のF・A. モンスターが戦闘で相手モンスターを破壊した時、デッキからカードを1枚ドロウする

更にF・A. ソニックマイスターのLVが7以上の場合、1度のバトルフェイズで2回までモンスターに攻撃ができる」

「なんだと!」

「そうか、サーキットGPの効果で攻撃力を上げるだけではなく、俺のモンスターも全滅させるつもりか！」

「そういう事、F・A・ソニックマイスターで勝利の導き手フレイヤに攻撃」

フレイヤも、ソニックマイスターに轢かれて破壊される。

アルテミスはともかく、フレイヤは人型だから車の人身事故にしか見えないわね。

そして、三沢君の場にモンスターは存在しなくなってしまったわ。

「俺のモンスターが全滅したか……」

「バトルフェイズを終了、F・A・ソニックマイスターのLVも8から6へと戻る

俺はまだ通常召喚をしていない、俺はF・A・Whip Crosserを召喚

こいつもF・A・ソニックマイスターと同じようにLVで攻撃力が上昇する

更にこいつの効果は相手はライフを300支払わなければ、このカードよりも元々のLVが低いモンスターの効果を発動できない効果だ

効果の発動をしたければ、高LVのモンスターを出すか、素直にライフを支払うんだ
な

俺はカードを1枚伏せ、ターンエンドだ」

新しく瑞貴が召喚したWhip CrosserのLVは4、攻撃力は1200。

だけどフィールド魔法、サーキットGPの効果でLVが2つ上昇するから、バトル

フェイズの間だけとはいえ攻撃力1800になるのね。

対して三沢君の場にカードは無いし、手札も次のドロワーを含めて2枚。

これは厳しい決闘になりそうね。

「俺のターン、ドロワー！」

俺は天空賢者ミネルヴァを召喚し、カードを1枚伏せてターンエンドだ」

三沢君が召喚したのは攻撃力1700のモンスター。

だけどそのモンスターを召喚しても瑞貴のモンスターには敵わない。

となるとあの伏せカードだけど……

「俺のターン、ドロワー……むう」

このままバトルフェイズ、F・A・ソニックマイスターで天空賢者ミネルヴァに攻撃」

「カウンター罠、攻撃の無力化を発動

相手モンスターの攻撃宣言時、その攻撃を無効にしてバトルフェイズを終了する

そしてカウンター罠が発動した事でミネルヴァの効果も発動される

自分か相手がカウンター罠を発動する度に自身の攻撃力を500アップさせる

更に天空の聖域が場に存在する場合、発動したカウンター罠とカード名の異なるカウ

ンター罠を1枚墓地から選び、手札に加える

既にバトルフェイズは終了している、Whip Crosserの効果でライフを払う必要は無い

この効果によりミネルヴァの攻撃力は500アップし、更に墓地のカウンター罠……魔宮の賄賂を手札に加える」

「さすがに攻撃をさせてくれないのなら効果は発動できないな

俺はそのままターンエンドだ」

瑞貴が何もしないだなんて珍しいわね。

もしかして手札が悪いのかしら？

「俺のターン、ドロロー！」

俺は智天使ハーヴェストを召喚し、バトルだ

ハーヴェストでWhip Ceosserに攻撃！」

攻撃力は同じだから相討ち狙い。

そしてあのモンスターの効果は、ライフを払わなければモンスター効果の発動ができなくなるだけ。

ソニックマイスターのように戦闘破壊できないわけじゃないわ。

「速攻魔法、F.A. ダウンフォースを発動

自分のF.A. モンスター1体を対象として発動、そのモンスターのLVをターン終

了時まで2つ上げる

俺が選択するモンスターは当然、F・A・Whip Cesserだ」

「くっ……これでWhip CesserのLVは6から8に上がってしまった」

「それだけではないな

F・A・Whip CesserとF・A・ソニックマイスターの効果が発動

F・A・の魔法カードが発動された事により、LVが1つ上昇して攻撃力が更に300上昇する

よって現在のF・A・Whip CesserとF・A・ソニックマイスターのLVは9、攻撃力は2700となる」

ハーヴェストの攻撃力は1800、相討ちのつもりが大分攻撃力差をつけられたわね。

当然ながら破壊されるのはハーヴェストのみ、Whip Cesserは無傷。
「ぐ……ハーヴェストの効果が発動！」

このカードが戦闘で破壊されて墓地へ送られた時、自分の墓地のカウンター罠カードを1枚手札に加える

俺が手札に加えるのは攻撃の無力化だ

この効果を発動する為、Whip Cesserの効果でライフの支払いが発生する

のでライフを300支払う」

「こちらもF・A・サーキットGPの効果が発動

相手モンスターを戦闘で破壊したので、デッキからカードを1枚ドロッド」

「バトルフェイズを終了し、カードを2枚伏せてターンエンド!」

三沢君の伏せカードは攻撃の無力化と魔宮の賄賂の2枚ね。

戦闘ダメージは無いものの、ライフを300支払ったので三沢君のライフは3700
 になっている。

「ただどこれぐらいだったらあまり問題は無さそうね。」

「ターン終了時にF・A・ダウンフォースの効果が切れる

バトルフェイズも終了しているので、F・A・Whip CesserのLVは現在
 5、F・A・ソニックマイスターのLVは現在6だ

そして俺のターン、ドロッド……

俺はF・A・ハングオンマツハを召喚し、墓地の速攻魔法、F・A・ダウンフォース
 の効果を発動する」

「なんだと!? 墓地から速攻魔法!?!」

前に似たようなやり取りがあったような……

前は確か、手札から罠と墓地から罠だったけど、今回は墓地から速攻魔法なのね。

「ちなみに、墓地から発動する速攻魔法は魔宮の賄賂では無効にできない

何故なら、魔宮の賄賂は魔法・罨カードが発動した時に発動できるカードであり、発動を無効にして破壊するからだ

俺が発動したのは魔法・罨カードではなく、効果だけ

よってカードの発動を無効にする魔宮の賄賂は発動できないという訳だ

それはさて置き、F・A・ダウンフォースの効果を変えて発動する

このカードは墓地へ送られたターンに発動できないが、墓地へ送られたのは前のターンなので問題無い

墓地のこのカードを除外し、自分の場のF・A・モンスター1体を対象とし、選択したモンスターのLVをターン終了時まで2つ上昇させる

更に、俺の場のF・A・モンスターはF・A・魔法・罨カードの効果が発動した場合、LVが1つ上昇する

こちらはカードは発動しなくとも、効果の発動だけで適用される

よってF・A・ダウンフォースの効果の発動により、俺の場のF・A・達のLVと攻撃力は更に上昇する」

ソニックマイスターのLVは7になり、攻撃力は2100でサーキットGPの効果が無くとも2回攻撃ができるようになってる。

Whip CesserのLVは6、攻撃力1800と高くはないからまだ良い方かしら？

そしてハングオンマツハのLVは合計3上昇して7、攻撃力は2100だけど……どうしてダウンフォースの効果を使ったのかしら？

三沢君の伏せカードは攻撃の無力化、当然発動するはず。

そうすればまたミネルヴァの効果が発動し、更にミネルヴァの攻撃力はアップする。

それが解らない瑞貴のはずじゃないんだけど……

「どういふつもりでモンスターのLVを上げたんだ？」

「簡単な事だ」

F. A. ソニックマイスターのように、他のF. A. もLVが7以上の場合に効果が追加される効果を持つからだ

F. A. ソニックマイスターはLV7以上の場合、2回までモンスターに攻撃できる効果

F. A. Whip CesserはLV7以上の場合、相手は手札のカードを捨てて発動する効果、または手札のカードを墓地へ送って発動する効果が発動できない

つまりマジック・ジャマーや天罰のようなカードは発動できないという事だ」

「なんだと!？」

「更にF・A・ハングオンマツハはLV7以上の場合、相手の墓地へ送られるカードは墓地へ行かずに除外される

これ以上智天使ハーヴェストや天空賢者ミネルヴァの効果で墓地の罠カードを手札に戻させない

除外されているモンスターはともかく、魔法・罠カードを回収する手段は少ない

残念だが、何度も何度もカウンター罠は使用できなくさせてもらう」

「そんな……まさか、俺がカウンター罠を使うデッキだと読んでいたのか!」

「……俺のデッキ傾向を読まれると予想すれば、なんとなく三沢の使うデッキもある程度予想できる

可能性としては、使い減りのしないカードや回収系のカードを使用するタイプ

俺の行動を封じるカウンター罠多用タイプ、全体破壊タイプの3種類を予想していた

1つ目は今のようなF・A・ハングオンマツハで封じられる

2つ目は墓地発動のカードならば魔法・罠をカウンター罠で封じられ難いしF・A・Whip Ceosserの効果で手札から捨てる必要の有るカウンター罠も止められる

3つ目は破壊されても墓地発動のカードが有るし、墓地回収のカードも多めに入れていくから立て直しはできなくはない

全てに対応するのは難しいが、どれか1つか2つぐらいなら対処できると思っていたよ

そもそも、全体破壊系のカードは基本的に連続発動は難しいからそこまで警戒はしていなかったがな」

「……………なるほど、対策されると予想していればその対策ができて当然か」

いや、普通そこまで考えないわよ？

対策の対策とか、更に対策とかされると考えたらデツキなんて作れないじゃない。

颯ごっこになってしまおうし、ピンポイントの対策なんてその広い範囲では無理だしよ。」

……………まあ、それを対策していてデツキを作ったのが瑞貴なのかもしれないけど。

「これで俺の場にLV7以上となったF.A.が存在している

俺は手札のF.A. Dark Draggerを攻撃表示で特殊召喚する」

「LV7のF.A.のモンスターだど!？」

という事はいきなりLV7以上のF.A.の効果が最初から発動されているという事か!」

「いや、こいつは特別でな

自分の場にF.A. Dark Draggerが存在しない場合に特殊召喚でき

る

そして自身のLV×300攻撃力が上昇するのは同じだが、最後の効果は違う

「1ターンに1度、自身のLVを3下げる事で、場のカード1枚を対象にして破壊する」
「つまり、その効果で俺の攻撃の無力化を破壊すれば……」

「攻撃力2200で止まっている天空賢者ミネルヴァでは耐えられないな

F・A・Dark Deagsterの効果を発動する

自身のLVを3下げ、三沢の伏せているカードを1枚破壊する」

破壊されたのは……魔宮の賄賂、攻撃の無力化は破壊されなかった。

だけど魔宮の賄賂は墓地へ送られず、ハングオンマツハの効果で除外されてしまう。

これで三沢君は、もう魔宮の賄賂を使用できない。

「ハズレ……まあいいか

しかし、攻撃してカウンター罠が使われ、天空賢者ミネルヴァの攻撃力を無駄に上げる必要も無い

俺は攻撃せずにターンエンドだ」

「俺のターン、ドロロー！」

力天使ヴァルキュリアを召喚し、バトルだ！

ヴァルキュリアでDark Deagsterに攻撃！」

瑞貴のDark DeagsterのLVは4で攻撃力は1200。

攻撃力1800のヴァルキユリアなら余裕で勝てるわね。

「永続罠、F、A、Dead Heatを発動

自分のF、A、モンスターが相手モンスターと戦闘を行うダメージ計算前にこの効果を発動できる

お互いにサイコロを1回振り、俺の出た目が相手より高い場合はその自分のモンスターのLVはターン終了時まで4上昇する

ただし、俺の出た目が相手より低い場合、その自分のモンスターを破壊する

なお、同じ数字だった場合はサイコロの振り直しだ

ついでに、F、Aの罠カードが発動したので俺の場のF、A、モンスター達のLVが1つ上昇する」

「一時的にLVを上昇させるカードだど!?!」

「ではお互いにダイスロールの時間だ」

「ダイスロール!」

瑞貴のサイコロは……6、三沢君のサイコロは……5。

瑞貴のサイコロの出た目の方が高い数字。

「残念ながら、F、A、Dead Heatの効果により、俺のDark Deagst

erのLVが4上昇する

これでLVは4から8になり、攻撃力は2400だ」

攻撃力1800のヴァルキュリアでは勝てず、反撃をされて破壊される

戦闘ダメージは無いものの、三沢君にもう勝ち目は……

そして瑞貴はサーキットGPの効果でF・A・モンスターが戦闘破壊したのでドロする。

「……………俺は、これでターンエンドだ」

「俺のターン、ドロ」

俺はF・A・Dark Dragsterの効果を発動

自身のLVを3下げ、伏せられている攻撃の無力化を破壊する

そしてF・A・Dark Dragsterをリリースし、F・A・Turbo C

hargerをアドバンス召喚

こいつの攻撃力も他と同じくLV×300となり、LVは6なので攻撃力は1800だ

続いて速攻魔法、F・A・Test Runを発動

先程も発動したが、F・A・モンスター1体の表示形式を変更し、場のカード1枚を破壊する

俺はとりあえずF・A・ハングオンマツハの表示形式を攻撃表示から守備表示に変更し、天空の聖域を破壊する

そしてF・A・の魔法カードが発動したので俺の場のF・A・モンスター達のLVが更に1上昇

最後にF・A・ハングオンマツハを攻撃表示に変更する」

三沢君に勝ち目は……完全に無くなったわね。

F・A・ソニックマイスターのLVは現在9、攻撃力は2700。

F・A・Whip CrosserのLVは現在8、攻撃力は2400。

F・A・ハングオンマツハのLVは現在7、攻撃力は2100。

F・A・Turbo ChargerのLVは現在7、攻撃力は2100。

更にサーキットGPの効果でLVが2つ上昇し、全モンスターの攻撃力は600上昇する。

「これで終わりだ

全モンスターで総攻撃」

「ぐあああああああああああー！」

合計ダメージ、9500ね……

攻撃力2200のミネルヴァでは当然防ぎきれないわ。

そういえばあの特殊勝利の永続魔法、結局最後にミネルヴァを攻撃した時しか効果を発動できなかったわね。

3枚除外しないといけないみたいだから意味は無かったけど。

「くっ……完全に、俺の負けか！」

「頭を使う決闘だったな」

「ああ、負けたがこういう決闘も楽しかった

また俺と決闘してくれ」

「……気が向いたらな」

珍しく、瑞貴が決闘に前向きな発言。

もし十代に同じ事を言われても、絶対に嫌って言うでしょうね。

どうして三沢君にはあんな事を言ったのかしら？

「……………普通に対応すれば普通に返事をするから」

「あの、恵？」

私の考えを読んで返事をしないでくれるかしら？」

「……………違うの？」

「いえ、合ってるわ

まあ十代は勢いとか凄いから仕方ないかもしれないわね」

それはそうと、次の瑞貴の決闘は十代とね。

三沢君は0勝2敗で代表決闘出場の可能性は無くなってしまうたわ。
さて……どっちが勝つのかしら？

22話【総当り戦①↓総当り戦②】

十代VS瑞貴、十代は楽しみにしているわ。

廃寮で決闘はしたけど、3VS3の戦いだっただわね。

つまりあの2人が1VS1で決闘するのは初めてという事になるわ。

それにしても、あの瑞貴のやる気の無さ……本当に十代との決闘が嫌なのね。どうしてあんなに嫌がるのかしら？

そんな事を考えていると、先程瑞貴と決闘をしていた三沢君がやってきた。

瑞貴と親しい私と恵の話を聞きに来たという感じかしら？

「やあ、天上院君

見事に負けてしまったよ」

「お疲れ様ね、三沢君

初めての瑞貴との決闘、どうだった？」

「対策をしたつもりだったけど、その対策をされたのには参ったよ

だけど次に決闘をする時はそれも考えてデッキを組むさ」

「……………完全に無関係のデッキを使われたら空回りになる」

「ははは、それを言ってくれるな

彼がどんなデッキを使ってきたても対応できるようにはするさ

だが、その為にも次の十代との決闘はしっかりと見させてもらおう」

三沢君は真剣な顔をし、決闘場の十代と瑞貴を見る。

私と恵も、三沢君と同じように決闘場に注目した。

「へへっ、やつとお前と決闘できるな」

「俺はお断りなんだけど……決闘始まったら即棄権してもいいよな?」

「せつかくの決闘なんだからそりやないだろ!」

「……まあ、いいけど」

すっごく嫌そうね、瑞貴は。

対する十代がやる気満々だから更に温度差が酷い。

これってまともな決闘になるのかしら?

「仕方ない、嫌だけど始めるか」

「そこまで言わなくてもいいんじゃないか?」

とにかく決闘だ! さっさと始めようぜ!

「決闘!」………決闘」

やる気の温度差が凄い。

デツキからモンスターの特珠召喚を封じられる

俺は永続魔法、アドバンス・ゾーンを発動する

1ターンに1度、自分がモンスターのアドバンス召喚に成功したターンのエンドフェイズ時に効果が発動する

詳しくは後でも別に構わんだろう？

俺は地帝家臣ランドローブをリリース、雷帝ザボルグをアドバンス召喚だ」

攻撃力2400の上級モンスターね。

アドバンス・ゾーンの存在から考えると、今回の瑞貴のデツキはアドバンス召喚に特化した感じかしら？

上級モンスターとしての攻撃力は普通だけど、十代のバブルマンを倒すには十分過ぎるわね。

「アドバンス召喚に成功した雷帝ザボルグの効果、そしてアドバンス召喚の為にリリースされた地帝家臣ランドローブの効果が発動

地帝家臣ランドローブは同名モンスター以外の攻撃力800・守備力1000のモンスター1体を墓地から手札に加える

……が、現在俺の墓地には地帝家臣ランドローブしか存在していない為に不発になる
なので雷帝ザボルグの効果が発動

アドバンス召喚に成功した場合、場のモンスター1体を選択、そのモンスターを破壊する

俺が選択するモンスターは当然、お前の場に裏側守備表示になっているバブルマンだ」

ザボルグは手の平から雷を飛ばし、バブルマンを破壊した。

これで十代の場にモンスターは存在しないわね。

十代の伏せカードは1枚だけど、この攻撃が通ればダメージは大きい。

「バトルフェイズだ、雷帝ザボルグで直接攻撃」

「なら俺はリバースカードを発動させる！ 罨カード、戦線復帰を発動！

自分の墓地のモンスター1体を守備表示で特殊召喚する！

この効果により、俺はバブルマンを守備表示で特殊召喚だ！

更に、俺の場に他のカードが無い事でバブルマンの効果を発動、俺は2枚ドロースする！」

「(こいつ、最初からバブルマンが破壊される前提だったな

バブル・ショットを装備させていたが……それでも破壊されると思ったかな?)

ならバブルマンに攻撃をする」

ザボルグはバブルマンを両手で掴み、持ち上げると全身から電流を迸らせる。

バブルマンは電撃で黒焦げになりながら破壊された。

守備表示だったから十代にダメージは無い、バブルマンでドロームもできたからこの攻防は十代の勝ちかしらね。

「俺はカードを2枚伏せ、ターンエンドだ

エンドフェイズにアドバンス・ゾーンの効果が発動する

アドバンス召喚の為にリリースしたモンスターの数が1体以上の場合、相手の場にセットされているカードを1枚破壊する

だが、残念ながら遊城の場にセットカードは無いので効果は不発だ」
場は瑞貴が勝っているけど、十代は次のドロームで手札が7枚になる。

そうなると互角になるのかしら？

「俺のターン、ドローム！」

俺は魔法カード、戦士の生還を発動する！

自分の墓地の戦士族モンスター1体を手札に加える、俺はこの効果でバブルマンを手札に加える！

そしてバブルマンを召喚し、場に他のカードが無いから2枚ドロームする！」

「バブルマン3回目って……そのドロームにより、俺は永続罫を発動、便乗だ

相手がドロームフェイズ以外でドロームした時に発動できるカードだ

このカードが発動後、相手がドローフェイズ以外でドローする度に俺は2枚ドローする」

「つまり、俺がドローすればドローする程、瑞貴もドローできるって事か」

「その通りだ、だが名前で呼ぶな」

これは十代がドローカードを多用しているから、かしらね。

十代のデッキはドロー効果のカードが多いから、これでせめてドローだけでも同等になろうというつもりね。

完全に十代を意識したデッキみただけど、ドローが互角になるだけじゃ意味は無いわ。

「名前はともかく、もう十分ドローできた！」

俺は手札から……」

「待て、そのドローが終わった瞬間に俺は永続罫を発動させる」

「また永続罫か？」

「永続罫、連撃の帝王を発動

1ターンに1度、相手のメインフェイズ及びバトルフェイズにこの効果を発動できる俺はモンスター1体をアドバンス召喚できる」

アドバンス召喚？ 十代ドローしたこのタイミングで？

またザボルグ？ バブルマンはもう効果を発動したし、今破壊しても意味は無いわよね？

強いて言うなら、十代がバブルマンを融合の素材に使った時ぐらいかしら？

「このモンスターは最上級モンスターだが、アドバンス召喚したモンスター1体をリリースしてアドバンス召喚ができる

アドバンス召喚された雷帝ザボルグをリリースし、轟雷帝ザボルグをアドバンス召喚する」

元々大きな体をしていたさっきのザボルグが、更に大きな体になったモンスターが召喚された。

攻撃力は2800、もしかしてさっきのザボルグと似たような効果を持っているのかしら？

「轟雷帝ザボルグの効果を発動

こいつがアドバンス召喚に成功した場合、場のモンスター1体を破壊する

そして破壊したモンスターが光属性だった場合、その元々のLVと同じ数だけお互いのプレイヤーは自分のEXデッキからカードを選んで墓地へ送る」

「EXデッキからモンスターを？」

だけど俺の場に光属性モンスターは存在していない、だったらただモンスターを1体

破壊するだけの効果になるな」

「何を言っているんだ？」

こいつの効果は、場のモンスターを1体破壊する効果だ

自分の場か相手の場かは問わない、つまり……俺は轟雷帝ザボルグの効果で轟雷帝ザボルグ自身を破壊する」

「自分のモンスターを破壊するだ?!」

ザボルグは自分の体に電流を流し、破壊された。

轟雷帝ザボルグのLVは8だったから、お互いに自分のEXデッキからカードを8枚墓地へ？

「轟雷帝ザボルグには更に効果が有る

轟雷帝ザボルグが光属性モンスターをリリースし、アドバンス召喚に成功した場合は更に効果が追加される

その効果は、このカードの効果でEXデッキからモンスターを墓地へ送る効果で墓地へ送る相手のカードは俺が選べる効果だ」

「つて事は……」

「遊城のEXデッキを俺は全て確認し、その中から8枚を選んで墓地へ送る

さあ、お前のEXデッキを全て見せてもらおうか」

十代は悔しそうな顔をしながら、瑞貴にEXデッキを渡す。

「瑞貴は十代のEXデッキをよく確認し、順番に墓地へ送るカードを選んでい

「……どうやら俺とは違う方法で十代の融合を封じる戦法らしいな」

「そうね、まさか普通のデッキ破壊じゃなくてEXデッキ破壊をするなんて思わなかったわ

「これで十代のEXデッキは穴だらけ、融合召喚先がかなり制限されるわね」

「……………2回、轟雷帝ザボルグの効果を発動したらEXデッキが尽きる」

「このタイミングで轟雷帝ザボルグをアドバンス召喚したのは融合をさせない為か

「おそらくバブルマンの融合召喚先のモンスターを全て墓地へ送るつもりなのだろう
バブルマンの直接攻撃は受けるが、融合されるよりダメージは確実に少ないはずだし
な」

私と恵、三沢君でそんな話をしている間に、瑞貴がカードを選び終えた。

結構悩んでいたみたいだけど、十代の手札を予想していたのかしら？

「俺が決めた遊城の墓地へ送るモンスターは……」

エリクシーラー、テンペスター、マッドボールマン、スチーム・ヒーラー、セイラー

マン、シャイニング・フレア・ウィングマン、ネクロイド・シャーマン、プラズマヴァイスマンの8体だ

そして俺のEXデッキからだが……元々EXデッキは0枚なので関係無いな」

まだ十代が召喚した事の無いモンスターの名前も入っているけど、バブルマンの融合体は全て墓地へ送られたでしようね。

残りのモンスターは……破壊効果とかかしら？

「ぐっ……（手札のクレイマンと場のバブルマンを融合させるつもりだったのに、これじゃあ融合できない）」

バブルマンで直接攻撃だ！」

瑞貴は800のダメージを受けたけど、融合される事に比べたら大したダメージじゃないわね。

それよりも十代の8枚もの手札、このターンもアドバンス召喚をしたからアドバンス・ゾーンの効果でセットカードが破壊されてしまうわ。

これじゃあカードを伏せたたくても、伏せるには勇気が必要ね。

「俺は……カードを3枚伏せて、ターンエンドだ！」

「アドバンス召喚に成功し、モンスターを1体リリースしたのでアドバンス・ゾーンの効果が発動する」

セットカードを1枚……真ん中でいいか、そいつを破壊する」

「だが、破壊されたのはヒーロー・メダルだ！」

相手のカードの効果によってセットされたこのカードが破壊されて墓地へ送られた時、このカードをデッキに戻してシャッフルする！

その後、俺はデッキからカードを1枚ドロウする！」

「しかしドローフエイズ以外でのドロウだ

それにより便乗の効果が発動、俺はデッキからカードを2枚ドロウする

そして俺のターン、ドロウ」

ヒーロー・メダルで被害は殆ど無いけど、瑞貴に便乗の効果でドロウされたのは痛いわね。

これで瑞貴の手札は3枚、ライフは3200で十代は勝っているけどバブルマンの攻撃力は僅か800。

瑞貴の召喚したモンスターは攻撃力2400と2800だから少し怖いわね。

「相手の魔法・罫ゾーンにカードが2枚以上存在する場合、このカードは手札から特殊召喚できる

氷帝家臣エツシャーを特殊召喚し、更に氷帝家臣エツシャーをリリース

光帝クライスをアドバンス召喚し、光帝クライスの効果を発動

こいつは召喚・特殊召喚したターンに攻撃できないという問題が有るが……

こいつが召喚・特殊召喚に成功した時、場のカードを2枚まで選択して破壊できる

ただし、破壊されたカードのコントローラーは破壊されたカードの枚数分だけデッキからカードをドローできる

このドローは任意だ、ドローしてもしなくてもどちらでも良い

俺は光帝クライスの効果により、遊城のバブルマンと俺の場の……勿体無いが、連撃の帝王を破壊する

光帝クライスの効果でお互いに1枚自分の場のカードが破壊された、よってお互いに1枚ドローできる

俺はドローするが……どうする？」

これは悩むわね。

瑞貴の場には便乗のカード、このカードの効果を無理矢理使う為にあんなカードを使うんだなんてね。

十代の手札はヒーロー・メダルの効果でドローしたカードも含めて既に6枚。

これ以上ドローする必要はあまり無いかもしれない。

十代は融合使い、E・HEROの個々の能力はお世辞にも高いとは言えないわ。

融合を半ば封じられたのだから、ドローをしたい気持ちは有るはず。

それに、十代は自分のドローに強い自信を持っている。
どんな逆境でも、絶対に諦めない強い心も持っている。

例え相手にドローされるとしても、自分のデッキとドローを信じてドローする可能性は高い。

「……………俺は、クライスの効果でドローする、ドローだ！」

「俺も光帝クライスの効果で1枚ドロー、更に相手がドローフェイズ以外でドローしたので便乗の効果で更に2枚ドローする

魔法カード、帝王の凍気を発動する

自分の場に攻撃力2400以上で守備力1000のモンスターが存在している場合に発動できる

場にセットされているカードを1枚破壊する

この効果により、遊城の伏せカードを1枚破壊だ」

「うぐつ……………だけど、今破壊されたカードはコーリング・マジックだ！」

このカードが効果で破壊された時、デッキから魔法・罠カードを2枚選択し、セットする！

俺がセットするカードは強欲な壺と神の宣告だ！」

「(原作効果のコーリング・マジックって、どっちが破壊しても効果が発動する上に2枚

セツトで魔法・罠の制限も無いとか卑怯過ぎるだろ……

唯一の救いは、セツトしたターンに発動できるって効果が無いぐらいか？」

セツトしたカードはそのターン中に発動できない。

でも瑞貴の光帝クライスはこのターン中に攻撃できないから次のターン用でしょうね。

「攻撃できない光帝クライスを場に残しておいても仕方ないな

俺は場に表側表示で存在するLV6の光帝クライスを選択し、星呼びの天儀台を発動
このカード名は1ターンに1度しか発動できない

先程言ったが、手札及び自分の場の表側表示のLV6のモンスターを1体選択、光帝
クライスをデッキの一番下に戻してこのカードは発動

俺はデッキからカードを2枚ドロウする」

なるほど、攻撃できないクライスを自身の効果で破壊しなかったのはこのカードが手
札に有ったからね。

連撃の帝王を残すよりもドローを優先したみたいね。

「次は墓地の帝王の凍気の効果を発動する

墓地のこのカードと、『帝王』魔法・罠カード1枚を除外……俺は連撃の帝王を除外す
る

そして場にセットされたカード1枚を破壊する

破壊対象はコーリング・マジックでセットされていない、前のターンにセットされたカードだ」

「ならセットされているこのカードを発動、クリボーを呼ぶ笛！

自分のデッキからクリボー、またはハネクリボー1体を手札に加えるか自分の場に特殊召喚する事ができる！

俺はこの効果でデッキからハネクリボーを準備表示で特殊召喚だ！」

確かハネクリボーの効果は破壊されて墓地へ送られたターン、自分が受ける戦闘ダメージを0にする効果だったわね。

つまり瑞貴がハネクリボーを破壊すれば十代にダメージは与えられない……と。

というか十代凄いわね、瑞貴の伏せ破壊を全て回避したわよ。

「……………手札を1枚捨て、手札の炎帝家臣ベルリネスを特殊召喚する

このターン、俺はEXデッキからの特殊召喚を封じられる

そして墓地へ送った天帝従騎イデアの効果が発動される

このカードが墓地へ送られた場合、除外されている自分の『帝王』魔法・罠カード1枚を手札に加える

俺が手札に加えるのは先程帝王の凍気と共に除外された連撃の帝王だ」

さっきのクライスのおつて、もしかしてあのモンスターが居たから連撃の帝王を破壊したのかしら？

他にもどうにかする手段は有ると思うけど、色々とデッキは考えられているのね。

「更に俺は魔法カード、二重召喚を発動

俺はこのターン、2回まで通常召喚を行う事ができる……つまりもう1度通常召喚ができる

俺は炎帝家臣ベルリネスをリリースし、炎帝テスタロスをおアドバンス召喚

こいつがおアドバンス召喚に成功した場合に発動する効果は、相手の手札をランダムに1枚捨てる効果だ

そして捨てるカードがモンスターだった場合、そのモンスターのLV×100のダメージを与える

俺から見ればどれもランダムだから俺が選ぶぞ、手札の一番右のカードを捨ててもらう」

「俺のカードは……E・HERO　ネクロダークマンだ！」

「墓地発動効果のモンスター……」

とりあえず、ネクロダークマンのLVは5、よって500のダメージを受けてもらう
更にアドバンス召喚の為にリリースされた炎帝家臣ベルリネスの効果を発動

相手の手札を確認し、その中の1枚を選んでエンドフェイズまで除外させてもらうさあ遊城、お前の手札を見せてもらおうか」

十代の手札は6枚と多いから悩むわね。

融合、スパークマン、騎士道精神、悪夢の蜃気楼、ヒーロー見参、クレイマンの6枚。さつきまでのドローで融合、スパークマン、クレイマンのどれかをドローしたのね。

ヒーロー見参は微妙ね、クリボーを呼ぶ笛が有ったから伏せなかったのかしら？

「それを除外しても同じか……とりあえず融合を除外させてもらおう

そしてバトルフェイズ、邪魔なのでさつきと潰させてもらう

炎帝テスタロスでハネクリボーを攻撃」

テスタロスは指先を掲げると、その指先から炎が現れる。

そしてテスタロスがその指を振り下ろしてハネクリボーを指差すと、その炎はハネクリボーに飛んでいった。

ハネクリボーはテスタロスの炎で燃やされ、破壊されてしまう。

だけど十代の受けたダメージは0、まだまだ大丈夫そうね。

「ハネクリボーが破壊されたターン、俺への戦闘ダメージは0になる！」

「もう攻撃しないからどうでも良いよ

俺はカードを2枚伏せ、ターンエンドだ

エンドフェイズ時、アドバンス・ゾーンの効果が発動

俺はこのターン、モンスターを2体アドバンス召喚のリリースに使用した

よって1体以上をリリースした場合に相手のセットされたカードを破壊する効果

そして2体以上をリリースした場合にデッキからカードを1枚ドロウする効果を発動する

とりあえずドロウし、先程コーリング・マジックの効果でセットされた……神の宣告を破壊する

ついでに、炎帝家臣ベルリネスの効果で除外されていた融合は手札に戻る」

強欲な壺でドロウされても便乗が有るから残したのかしら？

それとも、ライフを半分払って魔法・罫、モンスターの召喚、反転召喚、特殊召喚を無効にする神の宣告を嫌がったのか……

瑞貴って結構色んなカードを使うし、神の宣告で動きを止められるのは嫌がりそうだからこつちかしらね。

もしかして十代、強欲な壺を発動する為に神の宣告を囮にした……とか？

可能性は有るわね、瑞貴も神の宣告なんてカードを伏せられたら破壊しないとはいかないし。

例えば他のカード……攻撃の無力化とかだったらどうかしら？

攻撃を1回無効にされるけど、攻撃しなかったり伏せカードを破壊すれば良いんだから後回しにされて強欲な壺を破壊されるかもしれない。

だったらいつそ、重要なカードの方を囿に使う……確かにこっちの方が確実かもしれないわね。

そして伏せカードの1枚は連撃の帝王なのは確実ね、だけど手札はアドバンス・ゾーンでドローした1枚だけ。

これで上級モンスターをドローできるとは限らない、となると瑞貴の狙いは十代の強欲な壺の効果による便乗の発動でのドローね。

「俺のターン、ドロー！」

俺はセットされている強欲な壺を発動し、2枚ドローする！」

「なら俺も便乗の効果により2枚ドローだ」

これで十代の手札は9枚、凄いわね。

手札消費の激しい十代の手札がこんなに多いなんて初めてじゃないかしら？

「行くぜ！俺は手札から融合を発動！」

手札のE・HERO スパークマンとE・HERO クレイマンを融合！

来い！E・HERO サンダー・ジャイアント！」

確かあのモンスターの効果は、元々の攻撃力がサンダー・ジャイアントよりも低いモ

ンスターを破壊する効果だったわね。

ただど場に存在するモンスターは攻撃力2400のサンダー・ジャイアントとテストロス、どちらも攻撃力は同じ。

つまりサンダー・ジャイアントの効果で瑞貴のモンスターを破壊できない。

「サンダー・ジャイアントは自分よりも元々の攻撃力の低いモンスター1体を破壊する効果がある」

「しかし炎帝テストロスの攻撃力は2400、残念ながらサンダー・ジャイアントでは破壊できない

まさか同じ攻撃力だからって相打ちしようと……そういえばさつき手札にあのカードが有ったな」

「その通りだ！ 永続魔法、騎士道精神を発動！

このカードが存在している限り、俺のモンスターは同じ攻撃力同士での戦闘では破壊されない！

バトルだ！ サンダー・ジャイアントでテストロスに攻撃！」

サンダー・ジャイアントの雷とテストロスの炎がお互いにぶつかり合う。

ただ破壊されたのはテストロスだけ、サンダー・ジャイアントは生き残った。

十代に追撃モンスターはいないけど、少なくともこれで攻撃力2400のモンスター

には倒されないわ。

「速攻魔法、融合解除を発動！」

場に存在する融合モンスターをEXデッキに戻し、融合に使用したモンスターを俺の場に特殊召喚する！

戻ってこいスパークマン！ クレイマン！」

2体のモンスターは攻撃表示、ここで攻めるつもりね。だけどクレイマンの攻撃力は800、いいのかしら？

「スパークマンとクレイマンで直接攻撃だ！」

「永続罠、始源の帝王を発動

このカードは発動後、攻撃力1000・守備力2400の効果モンスターとなってモンスターゾーンに特殊召喚する

俺は始源の帝王を守備表示で特殊召喚する

そしてこのカードの効果でこのカードが特殊召喚された場合、手札を1枚捨てて属性を1つ宣言できる

このカードは宣言した属性として扱い、更に同じ属性のモンスターをアドバンス召喚する場合2体分のリリースにできる

最後に、このカードの効果で特殊召喚されたこのカードが存在している限り、俺はこ

のカードと同じ属性のモンスターしか特殊召喚できない

俺は手札を1枚捨て、光属性を宣言し、この始源の帝王を光属性として扱う」

「つまりみず……堅守は今は光属性しか特殊召喚できないんだな？」

どっちにしても俺のモンスターじゃそいつの守備力は越えられない、だったらバトルフェイズを終了してカードを3枚伏せる！

そして永続魔法、悪夢の蜃気楼を発動してターンエンドだ！」

3枚の伏せカードに悪夢の蜃気楼ね。

悪夢の蜃気楼は相手のスタンバイフェイズ時に手札が4枚になるようにドロウするカード。

便乗で瑞貴にもドロウされるけど、手札が4枚になるのは大きいわ。

「俺のターン、ドロウ」

「この相手のスタンバイフェイズ時に悪夢の蜃気楼の効果が発動する！

俺は手札が4枚になるようにデッキからカードをドロウする！

俺の手札は0枚、よって4枚ドロウだ！」

「ドロウフェイズ以外のドロウだ、よって俺は便乗の効果で2枚ドロウする

始源の帝王で特殊召喚されたモンスターが存在する限り、俺はこのカードと同じ属性である光属性のモンスターしか特殊召喚できない

装備魔法、再臨の帝王を発動

このカード名は1ターンに1度しか発動できない

自分の墓地の攻撃力2400・守備力1000のモンスターか攻撃力2800・守備力1000のモンスター1体を効果を無効にして守備表示で特殊召喚し、このカードを装備する

ちなみにこのカードが場から離れた時に特殊召喚されたモンスターは破壊されるがな

まあそんな事よりも、この効果により効果を無効にして光属性の轟雷帝ザボルグを守備表示で特殊召喚」

攻撃はできないけど、またアドバンス召喚のリリースに使うつもりなんでしょうね。

2体のモンスターだし、最上級のモンスターかしら？

「続いて俺は……儀式魔法、原初の叫喚を発動する

手札・場からLV合計が8以上になるようにモンスターをリリースし、手札から輝神鳥ヴェーナを儀式召喚する

俺は場に存在するLV8の轟雷帝ザボルグをリリースし、手札の光属性の輝神鳥ヴェーナを儀式召喚」

「ぎ、儀式召喚だつて!？」

儀式召喚って、あのデッキに入るの？

というか少し意外ね、瑞貴が自分の決めたテーマ以外のカードを使っているの。

あのデッキ、多分アドバンス召喚をメインにしているモンスター、○帝ってカードをメインにしているはず。

それなのにそんな感じの名前が全く無い、全然違うモンスターを使うだなんて……儀式も含めて予想外ね。

「さて……次は手札の光属性の雷帝家臣ミスラを特殊召喚する

こいつを特殊召喚する場合、相手の場に攻撃力800で守備力1000の家臣トークン1体を守備表示で特殊召喚する

そして俺はこのターン、EXデッキからモンスターを特殊召喚できない」

瑞貴の場には輝神鳥ヴェーナとミスラ、それにモンスターになっている始源の帝王の3枚ね。

多分ミスラにもアドバンス召喚のリリースに使用したら効果が有るんだと思うけど……

「輝神鳥ヴェーナの効果を発動

1ターンに1度、手札のモンスター1体を相手に見せ、場の表側表示モンスター1体のLVを見せたモンスターと同じにする

俺はこの効果により手札の轟雷帝ザボルグを見せる、そしてこのモンスターのLVは8だ

そして俺の場のモンスター1体のLVを8にする、LVを8にするモンスターは雷帝家臣ミスラだ」

モンスターのLVを変更してなんの意味が有るのかしら？

LVが高いからって……あれ、でも確か轟雷帝ザボルグの効果って……

というか、今手札から見せたザボルグって2体目なのね。

1体目はさつきヴェーヌの儀式召喚の為にリリースされたし。

「始源の帝王は自身の効果で属性を変更した場合、同じ属性のモンスターをアドバンス召喚する場合に2体分のリリースとして扱う事ができる

俺はこの効果を使い、始源の帝王を2体分のモンスターとしてリリースして轟雷帝ザボルグをアドバンス召喚する

そして轟雷帝ザボルグが光属性モンスターをリリースしてアドバンス召喚に成功した場合

自身の効果で破壊したモンスターが光属性だった場合に同じLV分だけEXデッキからカードを選んで墓地へ送る効果で墓地へ送るカードを俺が選ぶ事ができる

轟雷帝ザボルグの効果を発動、こいつがアドバンス召喚に成功した場合、場のモンス

タワー体を破壊する

俺はこの効果で光属性の雷帝家臣ミスラを破壊

本来雷帝家臣ミスラのLVは2だが、輝神鳥ヴェーヌの効果でこいつはLVが8になっている

よつてお互いのEXデッキのモンスターを8体墓地へ送る、遊城は残り全てのEXデッキのカードを墓地へ送ってもらう」

「そうか！ ミスラのLVを変更したのは攻撃力の高いザボルグを場に残す為だったのか！」

「しかもまた8枚墓地へ送るって事は2回で最大15枚までしか入れられないEXデッキを全て墓地へ送る事ができるわ

そして瑞貴の場には攻撃力2800のモンスターが2体、融合しようにもEXデッキに融合モンスターが存在しなければ融合はできない」

「……………墓地からデッキに戻すカードがあれば融合できる」

「とはいえ、例えそれができても再びEXデッキを荒らされるかもしれない

どちらにせよ十代は厳しい戦いを強いられる事になるな」

「……………（相手の場に出した家臣トークンを破壊しなかったのはどうして？

ヴェーヌの効果は自分だけじゃなくて相手のモンスターのLVも変えられるはず………まあ、見てれば解るの)」

これでさつき融合召喚したサンダー・ジャイアントも出せなくなつた。十代のデッキに他に攻撃力2400のモンスターは入っていたかしら？
無いのなら騎士道精神は殆ど使えない状態になるわね。

「輝神鳥ヴェーヌのもう一つの効果を発動

1ターンの1度、自身以外の自分の手札・場のモンスターがリリースされた場合、自分の墓地からモンスター1体を手札に加える

先程、俺の場から始源の帝王がリリースされたので、俺は墓地から光帝クライスを手札に加える」

瑞貴の場には連撃の帝王が伏せられている。

つまり十代は次のターン、瑞貴がいつクライスを召喚してくるか気をつけて戦わなければならぬ。

しかも瑞貴がまたアドバンス召喚すればヴェーヌの効果でまたモンスターが手札に戻ってくる。

更にアドバンス・ゾーンの効果でセットカードを破壊されてしまう。

かなり厳しい状況だけど、十代は大丈夫かしら？

十代の場には伏せカードが3枚もあるけど、あの中に攻撃を防げるカードは……

「(なんとなく、攻撃しない方が良い気がするんだよな……」

てか、あの伏せカードの中に絶対非常食入ってるだろ、じゃなかったら悪夢の蜃気楼なんて使わないはずだし

となるとあの伏せカードは攻撃を防ぐカード、それにチェーンして非常食をチェーン発動

悪夢の蜃気楼、攻撃を防ぐカード、騎士道精神を墓地へ送ってライフを回復って感じか？

だからって攻撃しないと攻撃を防ぐカードは使わせられない訳で……仕方ない、攻撃するか)

バトルフェイズ、輝神鳥ヴェーヌでクレイマンに攻撃」
「なら俺はこのカードを発動だ！

クレイマンが攻撃対象に選択された事により罠カード、クレイ・チャージを発動！

更に攻撃宣言時に罠カード、ヒーロー見参を発動！

最後に速攻魔法、非常食を発動する！

非常食は俺の場の魔法・罠カードを任意の枚数墓地へ送り、墓地へ送ったカードの数

×1000ポイントライフを回復する

俺はこの効果で悪夢の蜃気楼、騎士道精神、クレイ・チャージ、ヒーロー見参を墓地へ送ってライフを4000回復する！」

これで十代のライフは7500、これでそう簡単に負けるライフではなくなったわ。瑞貴もこの状況だと結構辛いんじゃないかしら？

「更にヒーロー見参の効果により、俺は自分の手札から1枚をランダムに選ぶ

そのカードがモンスターカードだった場合、そのモンスターを特殊召喚できる！

さあ堅守、俺の手札から1枚選んでくれ！」

「……一番左のカードだ」

「へへ、お前が選んだカードは……モンスター、フレンドツグだ！」

選ばれたカードはモンスター、よって俺はフレンドツグを守備表示で特殊召喚する
！」

確か、戦闘で破壊されると墓地の『E・HERO』と融合の魔法カードを1枚ずつ手札に加える効果だったわね。

融合はできなくても、手札から捨てる必要とするカードで捨てる事はできるから無駄にはならない。

効果で破壊されるかもしれないけど、十代のE・HEROや伏せカードが破壊されな

いんだったら囿には十分かもしれないわね。

「そして最後にクレイ・チャージの効果だ！」

攻撃してきたモンスターと攻撃対象となったクレイマンを破壊し、相手に800のダメージを与える！」

瑞貴のヴェーヌと十代のクレイマンは破壊され、瑞貴に800のダメージ。

これで瑞貴の残りライフは2400、十代は7500だから3分の1以下になったわ。

このまま十代が押し切るのか、それとも瑞貴が十代のあのライフを削りきるのか……
「なら、轟雷帝ザボルグでスパークマンに攻撃する」

ザボルグはスパークマンの頭と足を掴み、両手でスパークマンを持ち上げる。

そしてスパークマンに電撃、スパークマンなのに電気で倒されてしまったわね。

十代は1200のダメージを受け、残りライフは6300になったわ。

「エンドフェイズに入り、効果を発動する」

このターンにアドバンス召喚でリリースしたモンスターは1体、アドバンス・ゾーンは遊城の場にセットカードが無いので不発

そして墓地の儀式魔法、原初の叫喚の効果を発動

自分のエンドフェイズ時にこのカードを除外し、このターンに場から墓地へ送られた

自分の墓地の儀式モンスター1体を特殊召喚する

「この効果により原初の叫喚を除外し、輝神鳥ヴェーヌを特殊召喚だ」
まさか、十代の伏せカードを読んでいたというの？

それで破壊されても復活できるヴェーヌから攻撃を？

攻撃力2800のモンスターの復活、十代は少し厳しいかもしれないわね。

瑞貴の場には轟雷帝ザボルグ、輝神鳥ヴェーヌの2体の攻撃力2800のモンスター。
ター。

魔法・罨はアドバンス・ゾーン、便乗、そして伏せられたままの連撃の帝王の3枚。

手札は1枚で残りライフは2400ね。

十代はフレンドツグ、そして瑞貴の特殊召喚した家臣トークンの2体。

魔法・罨は無いけど手札は3枚でライフは6300も有るわ。

ライフは少ないけど、場の状態では瑞貴がやや有利かしら？

それに十代は融合モンスターが全て墓地へ送られているから融合はできない。

だけど手札は3枚、どうしようも無いという状態ではないわね。

「俺のターンだ、ドロロー！」

俺は魔法カード、貪欲な壺を発動！

墓地のモンスターを5体選択し、デッキに戻しシャッフル、そして2枚ドロローする！

俺はバブルマン、テンペスター、プラズマヴァイスマン、フレイム・ウィングマン、シャイニング・フレア・ウィングマンをデッキとEXデッキに戻す！

そして2枚ドローだ！」

「なら俺も便乗の効果で2枚ドローさせてもらおう」

「……よし、俺は魔法カード、融合を発動！」

手札のフェザーマンとバーストレディを融合！

来い、マイフェイバリットヒーロー！ E・HERO フレイム・ウィングマン！」

来たわね、フレイム・ウィングマン。

だけどフレイム・ウィングマンの攻撃力は2100、瑞貴のモンスターには勝てないわ。

「……………ただお気に入りを見せたって訳じゃないんだろう？」

「へへ、あつたりまえだ！」

更にフィールド魔法、摩天楼―スカイスクレイパー―を発動！

E・HEROが戦闘する場合、相手モンスターよりも攻撃力が低い場合は攻撃力が1000ポイントアップする！

バトルだ！ フレイム・ウィングマンでヴェースに攻撃！」

「それを通すと思うか！ 永続罠、連撃の帝王を発動する」

1ターーンに1度、相手のメインフェイズ及びバトルフェイズにモンスター1体をアドバンス召喚する

この効果を発動し、俺は轟雷帝ザボルグをリリースし、手札の光帝クライスをアドバンス召喚

召喚、特殊召喚に成功した光帝クライスの効果により、お前の場の摩天楼―スカイスクレーパー―と俺の場の光帝クライス自身を破壊する」

せつかくのフィールド魔法も、瑞貴はあっさりと破壊した。

その破壊したクライスも破壊されてしまったけど、これで十代はヴェーヌの攻撃力2800を越えられない。

クライスが手札に存在しているのは知っていたけど、やっぱり自分のターーンでも相手のターーンでも現れるっていうのは強いわね。

「光帝クライスの効果でカードを破壊されたカードのコントローラーはドロォーできる

俺はドロォーするが、遊城はどうする？」

「俺もドロォーだ、ドロォー！」

「なら俺は光帝クライスの効果でドロォーし、便乗の効果でもドロォーだ

そして輝神鳥ヴェーヌの効果も発動する

1ターーンに1度、自身以外の手札・場のモンスターがリリースされた場合に自分の墓

地のモンスター1体を手札に加える

俺はこの効果により轟雷帝ザボルグを手札に加える」

確かザボルグは2体共墓地だからその内の1体みたいね、となるとまた十代のEXデッキを破壊するのね。

ただ、瑞貴の場にはヴェーヌだけだから召喚は難しいかもしれないけど。

「俺は……バトルフェイズを終了し、カードを2枚伏せてターンエンドだ！」

「そのエンドフェイズにアドバンス・ゾーンの効果が発動

モンスターを1体、アドバンス召喚の為にリリースしたので相手のセットカードを1枚破壊する

……右のカードだ、それを破壊する」

「破壊されたカードはヒーロー・メダルだ！」

このカードが破壊されて墓地へ送られた、よってデッキに戻り、俺はデッキからカードを1枚ドロウする！」

「またそれか……またそれをドロウしたのか？」

俺も便乗の効果でドロウし、俺のターンになりドロウする」

変ね、さつき瑞貴のターンが終わった時に手札は1枚だったわ。

なのにどうして今の瑞貴の手札は9枚も有るのかしら？

だけど、これだけ手札があれば十代も厳しいかもしれないわ。

「魔法カード、帝王の深怨を発動

帝王の深怨は1ターンに1枚しか発動できない

手札の攻撃力2400で守備力1000、または攻撃力2800で守備力1000のモンスター1体を相手に見せて発動する

俺は手札の攻撃力2800で守備力1000の轟雷帝ザボルグを見せる

デッキから帝王の深怨以外の『帝王』魔法・罠カード1枚を手札に加える

俺が手札に加えるのは帝王の烈旋だ

魔法カード、死者蘇生を発動する

墓地に存在するモンスター1体を俺の場に特殊召喚する

この効果により光帝クライスを特殊召喚し、特殊召喚成功時の効果の発動にチェーンして速攻魔法、帝王の烈旋を発動

帝王の烈旋は1ターンに1度しか発動できず、このカードを発動するターンに俺はE Xデッキからモンスターを特殊召喚できない

このカードの効果は、このターン中に俺がモンスターをアドバンス召喚する場合に1度だけ、相手の場のモンスター1体をリリースできる効果だ

そして光帝クライスの効果が発動し、光帝クライスの効果で帝王の烈旋とその伏せ

カードを破壊する」

「ただで破壊されてたまるか！ 罨カード、ヒーローバリアを発動！」

自分の場に『E・HERO』が存在する場合、相手モンスターの攻撃を1度だけ無効にする！

この効果はこのターン中続く、つまり今発動しても攻撃を1度無効にできる！

更にクライスの効果で俺のカードが破壊された、よってドロード！」

「また面倒な……光帝クライスの効果で俺はドロードし、便乗の効果で更に2枚ドロードする

俺は魔法カード、汎神の帝王を発動する

手札の『帝王』魔法・罨カード1枚を墓地へ送って発動する、俺はこの効果で手札の帝王の轟毅を墓地へ送る

そして汎神の帝王の効果で俺はデッキからカードを2枚ドロード」

瑞貴の手札が10枚に……というかデッキの枚数も危ないんじゃない？

ちよつとドロードし過ぎよ、大丈夫なの？

「俺はこのターン、帝王の烈旋の効果で遊城の場のモンスターをリリースしてアドバンス召喚できる

この効果でお前の場のフレンドッグと俺の場の光帝クライスをリリースし、冥帝エレ

ボスをアドバンス召喚する」

「ザボルグじゃないのか？」

「別に今出す必要は無いからな

冥帝エレボスはアドバンス召喚に成功した場合に効果を発動できる

手札・デッキから『帝王』魔法・罠カード2種類を墓地へ送る

俺は手札の進撃の帝王と帝王の凍志を墓地へ送り、相手の手札・場・墓地の中からカードを1枚選んでデッキに戻す

俺が選ぶのは墓地に存在するネクロダークマンだ

そいつが墓地で長々と存在し続けるとエッジマンが出てきそうで嫌なのでな」

「ぐ……わかった、墓地のネクロダークマンをデッキに戻す」

「輝神鳥ヴェーヌの効果を発動、モンスターをリリースしたので墓地からモンスター1体を手札に加える

俺が手札に加えるモンスターは光帝クライスだ

魔法カード、貪欲な壺を発動する

墓地のモンスター5体を選択してデッキに戻し、2枚ドロウする

俺は地帝家臣ランドローブ、氷帝家臣エツシャー、雷帝家臣ミスラ、天帝従騎イデア、炎帝テスタロスをデッキに戻して2枚ドロウ

魔法カード、カード・アドバンスを発動

自分のデッキの上から5枚までを確認し、好きな順番でデッキの上に戻す

そしてこのターン、俺は通常召喚に加えて1度だけモンスター1体をアドバンス召喚できる

上から5枚を確認……（おかしい、ちゃんとシャッフルしたはずなのにさつきデッキに戻した5枚を確認するとはどうなっているんだ？）

……エンドフェイズにアドバンス・ゾーンでドロウできるし、天帝従騎アイデアをトップにしておくか」

なんだか凄く微妙そうな顔をしてるけど、どうしたのかしら？

まさかさつき貪欲な壺の効果で戻したモンスター5体を確認したなんて……さすがにそれは無いわね。

いくらデッキの枚数が少ないからっていくらなんでも……

「輝神鳥ヴェーヌのもう1つの効果を発動

手札のLV8のモンスター、轟雷帝ザボルグを相手に見せる事で場のモンスター1体のLVを見せたモンスターと同じにする

この効果で遊城の場に特殊召喚した家臣トークンのこのターンの間だけLVを8にする

そして俺はこのターン、カード・アドバンスの効果でもう1度アドバンス召喚できる。この効果により俺は冥帝エレボスをリリースし、轟雷帝ザボルグをアドバンス召喚する。

何度もしているが、アドバンス召喚で破壊するモンスターは光属性の家臣トークンだ。現在家臣トークンのLVは8、よってお互いのEXデッキからモンスター8体を墓地へ送る。

先程貪欲な壺でEXデッキに戻したモンスターを墓地へ送ってもらおう」

え、えげつない……デッキにカードを戻すカードなんて早々無いわ。

それなのに、せっかくEXデッキに戻したカードを再び墓地へ送られるだなんてね。

しかもあのデッキから考えて、何回でもあのザボルグを使いまわせるようにしているはず。

例えもう1回十代がEXデッキを回復させても、また次のターンには墓地へ送られるでしょうね。

「バトルフェイズだ、轟雷帝ザボルグでフレイルム・ウィングマンに攻撃」

「だがその攻撃はヒーローバリアで無効になる！」

「しかし2回目の攻撃は防げない」

「輝神鳥ヴェエヌでフレイルム・ウィングマンに攻撃」

ヴェーナが嘴を大きく開いて……光線を放ったわ。

天使族で鳥獣族じゃないとはいえ、その攻撃はどうなの？

とにかく、フレイム・ウイングマンは破壊され、十代は700のダメージを受けた。

残りライフは5600、大きくじゃないけど確実に十代のライフは減っていつてる。

「メインフェイズ2に入り、墓地の冥帝エレボスの効果を発動

1ターンに1度、自分か相手のメインフェイズに手札から『帝王』魔法・罫を1枚捨てる事で自分の墓地の攻撃力2400以上で守備力1000のモンスター1体を手札に加える

俺はこの効果で手札の帝王の帝王の深怨を捨て、轟雷帝ザボルグを手札に加える

そしてカードを2枚伏せ、エンドフェイズ

アドバンス・ゾーンの効果が発動する

このターン、俺はアドバンス召喚の為にモンスターを3体リリースした

よって効果が3種類発動する

1体以上の効果、相手の場のセットカードを1枚破壊する効果は遊城の場にセットカードが無いので不発

2体以上の効果、デッキからカードを1枚ドローする効果によりドロー

3 体以上の効果、自分の墓地のモンスター1体を手札に加える効果により雷帝ザボルグを手札に加える

そしてこのエンドフェイズに手札が7枚なので手札が6枚になるように手札を1枚捨てる

俺はこれでターンエンドだ」

ちよつとアドバンス召喚のし過ぎじゃない？

この決闘、瑞貴は何回アドバンス召喚したのよ……

「俺のターン、ドロロー！」

よし、俺はバブルマンを召喚する！

俺の場に他にカードが無い事で、バブルマンの効果で俺はデッキからカードを2枚ドロローする！」

「お前、何回ドロローするつもりだよ……便乗の効果でドロローだ

バブルマンは鬱陶しいから破壊させてもらう

連撃の帝王の効果を発動し、轟雷帝ザボルグをリリースして雷帝ザボルグをアドバンス召喚

場のモンスター1体を破壊する効果により、バブルマンを破壊する」

「速攻魔法、バブルイリュージョンを発動！」

バブルマンが自分の場で表側表示で存在している時にのみ発動できる！

このターン、俺は手札から罠カードを1枚発動できる！」

「また面倒な……そんなカードを発動させたくなかったんだが、仕方ないな

だが、雷帝ザボルグの効果によりバブルマンは破壊される

更に輝神鳥ヴェーヌの効果により、墓地の轟雷帝ザボルグを手札に加える」

これで十代は罠カードをこのターン中に手札から発動できるわ。

ただどんなカードを発動させるつもりかしら？

「よし、これが決まれば……行くぜ！

魔法カード、オーオーバーソウルを発動！

自分の墓地の『E・HERO』通常モンスター1体を特殊召喚する！

俺が選ぶモンスターはクレイマンだ！ 守備表示で特殊召喚！」

十代の手札は残り2枚。

1枚は罠カードとして、残り1枚は……

「更に魔法カード、ヒーロー・マスクを発動！

自分の場に表側表示で存在するモンスター1体を、エンドフェイズまでこれからデッキから墓地へ送る『E・HERO』1体と同じ名前として扱う！

俺はデッキからエッジマンを墓地へ送り、このターンの間クレイマンをエッジマンと

して扱う！」

エッジマン……でも名前を変えても攻撃力も守備力も変わらないわ。

エッジマン専用の装備カードとか、私は知らないんだけど……というか罠カードよね？

「なるほど、それを決められたら俺の負けだが……決めさせたりしない

相手メインフェイズ時に、自分の墓地の『帝王』魔法・罠カード1枚を除外……先程手札制限で捨てた帝王の溶撃を除外する

そして手札の天帝アイテールの効果を発動、このカードをアドバンス召喚する

このモンスターはアドバンス召喚したモンスター1体をリリースする事で、その1体でアドバンス召喚できるがその効果は使わない

俺は俺の場の輝神鳥ヴェーヌと雷帝ザボルグをリリースし、天帝アイテールをアドバンス召喚

そしてアドバンス召喚に成功した天帝アイテールの効果を発動

手札・デッキから『帝王』魔法・罠カード2種類を墓地へ送る……手札の帝王の凍気と汎神の帝王を墓地へ送る

デッキから攻撃力2400以上で守備力1000のモンスター1体を特殊召喚する
ただし、この効果で特殊召喚したモンスターはエンドフェイズ時に手札に戻る

俺がデッキから特殊召喚するモンスターは光帝クライス

そしてこの効果で特殊召喚されたモンスターの効果は無効にされていない

光帝クライスの効果を発動し、俺の場の天帝アイテルと光帝クライスを破壊して俺は2枚ドロウする」

瑞貴が自らモンスターを全て破壊した……どういうつもりなの？

十代の最後の手札、あの手札のカードを警戒したんでしようけど……

「……なるほど、堅守が警戒したカードが判ったぞ」

「三沢君は判ったの？」

「ああ、おそらく十代の最後の手札はエッジ・ハンマーだ

自分の場のエッジマンをリリースし、相手の場のモンスター1体を破壊

そしてそのモンスターの元々の攻撃力分のダメージを相手に与える効果だ

堅守の上級モンスターは全て攻撃力2400以上、残りライフ2400の堅守ではこのダメージを耐えられない」

「十代の最後の手札を読んだ瑞貴は、ヴェーヌをリリースしてでも場にモンスターを残さなかったのね

それにしても、なんて乱暴な手段を……でも、本当に十代の手札がエッジ・ハンマー

なら最善だったかもしれないわ」

「……………違つていても、あまり問題無い」

「恵？」

「……………E・HEROで融合を使わずに攻撃力2400以上のモンスターはエツジマンだけ

墓地にも送られていない、死者蘇生とかを使わずに手札1枚でエツジマンを出すのは無理」

「つまり、例えば自分の読みが外れたとしてもライフは残る可能性は高いと考えたのか

十代のデッキ、それにE・HEROの特性を覚えているからこそできる事だな」

「逆に言えば、それができなかつたら瑞貴は負けていた可能性が高いという事か…………」

「読まれちまつたか…………どうすつかな

俺はこれでターンエンドだ！」

「このエンドフェイズ時にアドバンス・ゾーンの効果が発動する

このターン、俺は3体のモンスターをアドバンス召喚のリリースに使用した

セットカードは無いので不発、そしてドロロー、墓地のモンスターは天帝アイテールを手札に加える

この効果に更に永続罨、真源の帝王を発動する

1ターンに1度、自分の墓地の『帝王』魔法・罨カード2枚をデッキに加えてシャッフルし、1枚ドローする

俺は墓地の汎神の帝王と帝王の烈旋をデッキに戻し、ドローする」

色々と凄い決闘になってるわね。

瑞貴の手札はなんと10枚、場にモンスターは存在せずにライフは2400。

魔法・罨カードは便乗、連撃の帝王、真源の帝王、アドバンス・ゾーン、伏せカードの5枚ね。

対する十代のライフは5600とまだ多い。

だけど場にはクレイマンだけで手札も多分エツジ・ハンマーの1枚のみ。

ライフは瑞貴の方が少ないけど、十代の方が危険な状況ね。

「俺のターン、ドローだ」

瑞貴の手札が1枚も有るわ、何回も思うけど明らかに変よね。

というよりも瑞貴のデッキ枚数の方が危ない状況になってるんだけど……

「罨カード、貪欲な瓶を発動する

貪欲な瓶以外の墓地のカード5枚を選択し、デッキに加えてシャッフル、その後俺はデッキからカードを1枚ドローする

俺が選択するカードは光帝クライス、貪欲な壺、死者蘇生、二重召喚、帝王の深怨の5枚

これらのカードをデッキに戻し、1枚ドロー」

瑞貴の手札が12枚、どうなってるのよ……

いくらなんでもその手札は使い切れないでしょ？

「墓地の真源の帝王の効果を発動し、墓地の『帝王』魔法・罨カードである帝王の轟毅と進撃の帝王をデッキに戻して1枚ドローする」

手札が13枚になったわね。

どう考えても使いきれぬ気がしないわ。

例え十代でも手札が13枚になっても使い切れないでしょうね……多分。

「魔法カード、汎神の帝王を発動

手札の『帝王』魔法・罨カードを1枚墓地へ送る事で俺はデッキからカードを2枚ドローする

手札の帝王の轟毅を墓地へ送り、2枚ドローする

もう1枚、汎神の帝王を発動

手札の進撃の帝王を墓地へ送り、2枚ドローする

魔法カード、帝王の深怨を発動

手札の攻撃力2400で守備力1000、または攻撃力2800で守備力1000のモンスター1体、天帝アイテールを見せる

俺はデッキから帝王の深怨以外の『帝王』魔法・罠カードを1枚手札に加える

俺が手札に加えるのはフィールド魔法、真帝王領域だ」

もしかして、瑞貴がさつきから何度もドロウしてたのってあのフィールド魔法を手札に加える為？

あれだけドロウしてやっと手札に来たのね……瑞貴も運が悪いわね。

「フィールド魔法、真帝王領域を発動する

さて……終わらせるか」

「終わらせる？」

「相手の場に存在する表側表示モンスターを1体、クレイマンを選択

地帝家臣ランドローブを特殊召喚し、クレイマンを裏側守備表示に変更する

相手の場に家臣トークンを1体特殊召喚すると同時に、雷帝家臣ミスラを特殊召喚する

手札を1枚捨て、手札から炎帝家臣ベルリネスを特殊召喚する

そして今捨てた天帝從騎イデアの効果が発動

こいつが墓地へ送られた場合、除外されている自分の『帝王』魔法・罠カード1枚を

手札に加える

俺はこの効果で除外されている帝王の凍気を手札に加える」

一気に瑞貴の場に家臣のモンスターが3体揃ったわ。

だけど通常召喚は1ターンに1度だけ、3体もリリースなんて……

あ、でもこの決闘で瑞貴は何度も召喚権を増やすカードを使っていたわね。

となるとまたそれらのカードを使うのかしら？

「雷帝家臣ミスラをリリースし、雷帝ザボルグをアドバンス召喚する

そしてアドバンス召喚に成功した雷帝ザボルグの効果発動、場のモンスター1体を破壊する

この効果により家臣トークンを破壊だ

更に雷帝家臣ミスラがアドバンス召喚の為のリリースにされた場合

このターン、俺は通常召喚に加えて1度だけ、自分のメインフェイズにアドバンス召喚ができる

この効果を使用し、俺は地帝家臣ラングローブと炎帝家臣ベルリネスをリリース、天帝アイテールをアドバンス召喚

アドバンス召喚に成功した時に発動する、デッキからの特殊召喚はしない

アドバンス召喚の為にリリースされた地帝家臣ラングローブと炎帝家臣ベルリネス

の効果を発動

地帝家臣ランググローブはアドバンス召喚の為にリリースされた場合、地帝家臣ラングローグ以外の自分の墓地の攻撃力800で守備力1000のモンスター1体を手札に加える

俺はこの効果で雷帝家臣ミスラを手札に加える

そして炎帝家臣ベルリネスはアドバンス召喚の為にリリースされた場合、相手の手札を確認し、その中の1枚を選んでエンドフェイズまで除外する

さて……さつき発動させようとしていたその手札を見せてもらおうか？」

次々と召喚される帝達、そして十代の手札は三沢君の予想通りエッジ・ハンマーだった。

十代は悔しそうに、エッジ・ハンマーを除外する。

だけど十代のライフは5600も残っている。

それに十代の場には裏側守備表示になっているクレイマンも残っている。

クレイマンを破壊されて直接攻撃を受けても、まだ十代のライフは残るわ。

瑞貴の手札には、場のセットカードを破壊する帝王の凍気が有る。

だけどそのカードで十代のクレイマンを破壊しても、2体の攻撃力の合計は5200よ。

その攻撃を受けても、十代は耐え切れるわ。

瑞貴がさつきラングローブで手札に加えたミスラは十代の場に家臣トークンを守備表示で特殊召喚する。

つまり瑞貴がミスラを特殊召喚しても、十代に与えられるダメージが減るだけで倒せないわ。

「魔法カード、二重召喚を発動

このターン、通常召喚を2回まで行う事ができる」

「は？ ちよ、ちよつと待ってくれ！」

さつきミスラの効果でアドバンス召喚を増やしてただろ!?

なのに通常召喚を2回できるって、もうしたじゃんか!」

「ああ、そのルールな

通常召喚を増やす効果と、効果で召喚権を得る効果つて同時にできるんだよ

それに、さつきのはアドバンス召喚をもう1度だけできるといふ効果だ

二重召喚は通常召喚を2回までできるといふ効果、似ているようで全く違う

まあ、アドバンス召喚をもう1度だけできるといふ効果をもう1度発動する事はでき

ないんだがな」

結構ややこしいのね。

私はあまりそういうカードは使わないけど、使う時は覚えておかないと。だけど、召喚の回数を増やしても瑞貴の場には……あ！

「このモンスターをアドバンス召喚する場合、アドバンス召喚されているモンスタートをリリースする場合はリリース1体でアドバンス召喚できる

アドバンス召喚された雷帝ザボルグをリリースし、轟雷帝ザボルグをアドバンス召喚する」

攻撃力2800で、場のモンスターを破壊する効果を持つモンスター。

瑞貴の場に攻撃力2800のモンスターが2体、両方の直接攻撃が通れば……合計ダメージ5600。

そして十代のライフも5600……終わりね。

「轟雷帝ザボルグはアドバンス召喚に成功した場合

場のモンスター1体を破壊する

俺は遊城の場で裏側守備表示になっているクレイマンを破壊する」

「クレイマンが……っ！」

「ライフジャストだな

天帝アイテール、轟雷帝ザボルグで遊城に直接攻撃」

「くっくううあああああああー！」

十代のライフが0になり、仰向けに倒れ込んだ。

瑞貴の勝ちだったけど、長い決闘だった……のかしら？

どっちのデッキも1桁になってただけど、どっちもドロが多かったから判らないわ。

「だーっ！ くっそー！」

負けたーっ！

十代は寝転びながら瑞貴に負けた事を悔しがつている。

だけど悔しいという気持ちは伝わるけど、それ以外の感情は楽しかったという感じね。

どうやら瑞貴との決闘で満足できたみたい。

「ん……よっ」と

十代が寝転んだまま足を上げ、勢いよく足を振り下ろして飛び起きる。

十代の身体能力って結構高いのよね、私もあの程度はできるけど体力では勝てないでしょうし。

ちなみに瑞貴は学校内でも下から数えた方が早いぐらいの身体能力、体力も少ないし大丈夫なのかしら？

決闘者って格闘とか運動って必須技術だって誰かが言っていたけど、誰が言ったん

だっけ？

「負けちまったけど……ガツチャ！ 楽しい決闘だったぜ！

また決闘しような！」

「……まあ、俺は遊城とは決闘したくないけどな」

「ええ!!? なんだぞ!？」

瑞貴は十代の追求を無視して決闘場から降りてきた。

そして校長先生の所に行き、多分学園代表決闘を辞退するって言っているんでしょうね。

元々そう伝わっているだろうから校長先生もあまり気にせず頷いているわ。

「うーむ……次に彼と決闘する時のデツキに悩むな」

「三沢君、もう次の決闘の事を考えてるの？」

「ああ、だがデツキの傾向はある程度予想できるようになった」

問題はそれにどう対処するか、そしてその時にその傾向通りのデツキを使うかどうか……だな」

さすが三沢君ね、瑞貴の使うデツキの傾向に気付くだなんて。

学園一の秀才と呼ばれているだけの事はあるわ。

「……ちなみに、瑞貴のデツキの傾向って？」

「そうだな……魔法・罨カードを多用し、汎用性の高いカードよりも多少限定的でも効果の高いカードを好んでいるように見えるな

そして最後のトドメに大きな攻撃、または複数モンスターの連続で終わらせる

更に派手さや演出にも多少拘りが有るんだろうな、今回も轟雷帝ザボルグを最初からメインで使って最後のトドメにも使っていたし

最後に特定のカードに依存する傾向が見える、そのカードが無くとも戦えるだろうが戦い方が全く違うだろうな」

「え……そんなに解るものなの?」

「彼は印象的な決闘が多いからな、自然と気になってしまっただけ」

堅守とはデツキ構築で話し合いとかしてみたいものだ」

なんか、瑞貴に変な仲間ができそうね。

この2人で面白デツキ構築とか話し合ったら……凄い変なデツキができそうで嫌ね。

瑞貴と三沢君は会わせないようにしたいわ、変に意気投合とかしたら怖いもの。

さて置き、学園代表決闘は瑞貴の辞退で十代になるでしょうね。

相手は誰なのか気になるけど、十代ならきつと大丈夫ね。

瑞貴も偶には表に出るぐらいしても良いと思うんだけど、あの性格じゃきつと無理ね。