

神域に憧れて

遼 凡夫の人

【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】

デュエリストとして最も重要なものとは何であろうか。知識か？直感か？ それともやはり運なのか？

これは遊城十代と時を同じくしてデュエル・アカデミアに入学する1人の少年の物語。彼には特別な感性や飛びぬけた運などない。重視するのは考えること。絶望的な状況でも、どこかに道があるかもしれない。そう信じて考え抜く。

この作品はにじファン／NOSで投稿していたものに修正を施したものです。

クロスオーバーに当たりますが、基本的にごく一部の人物が僅かに登場するきりになります。

019	018	017	016	015	014	013	012	011	010	009	轉機	008	007	006	005	004	003	002	001	入寮
意地	原則	無法	成長	深奥	矜持	固有	苦惱	試作	神域の男	追憶		毅然	臆病	敬意	劣等	失策	細心	攪乱	入試	
246	230	217	193	180	170	154	141	131	113	102		88	71	61	51	38	25	13	1	

目次

入寮

001 入試

海馬ランド。それは海馬コーポレーションの現社長、海馬瀬人が設立した巨大なテーマパークである。ある春の良き日、そこでデュエリストを養成する学園デュエル・アカデミアの実技試験が行われていた。

デュエリストとは、その名の通り決闘を行う者を指す。とはいえ殴り合う訳ではない。デュエルモンスターズというカードゲームを用いた戦いが、一般にデュエルと呼ばれているのである。

たかがカードゲームと侮ることなかれ。このデュエルモンスターズは現在、プロが存在するほどの一大事業となっている。言うなればこの学園はスポーツ特待生のみを対象とした専門校と同等、もしくはそれ以上。テーマパークで試験が行われているのも遊びではなく、単にオーナーが同じであるからに他ならない。

そんな重大事であるが故に、優先度は高い。試験会場は丘の上にあるドーム1つ分と、高校受験に値するとは信じ難い程のスペースが用意されている。巨大なドームには現在4つのデュエルフィールドが用意されており、実技でありながら複数の試験が同時に進行していた。

筆記試験の不出来な者からふるいにかけてられ、試験も終盤に差し掛かった頃。理論的な相貌をした1人の少年が、やや緊張した面持ちで戦いの舞台へ上がる。彼は自身を落ち着かせるように一旦大きく息を吐いてから、試験官への挨拶を口にした。

「受験番号12番、柳川仁じんです。宜しく願います」

「君の試験を担当する北島だ。試験だからといって勝敗に拘らず、普段通りのデュエルを心がけるように。……それではこれより試験を開始する」

挨拶もそこそこに北島は腕に装着したデュエルディスク——ソリッドヴィジョンと呼ばれる立体映像を映し出す装置——を構え、試

験の準備へ入った。仁もそれに倣い、自身のディスクを起動させる。「では、先攻後攻好きなほうを選びなさい」

互いの準備が済んだところで、北島が受験者へ話しかける。通常は公平を期すため、デュエルディスクが自動的に先手の判定を行う。しかし北島は試験官として相手を見極めるため、先手を選ぶ権利を仁にゆだねた。

「それでは先攻をとらせてもらいます」

デュエルモンスターズは基本的に先攻有利のカードゲームである。先攻の場合は極稀な例外を除き、確実にカードの効果を使うことができる。更に即座に発動できない罠カードでさえ、次のターンだけはカウンター罠で邪魔されることもない。後攻は、言わば予め築かれた城に攻め入ることを強要されるのである。

一方で後攻が有利なデッキも存在すると考える者も居る。しかしそれは後攻1ターンキルの印象があまりに鮮烈に残ることから生まれた考えであり、偶然の産物に過ぎない。それが仁の持論であり、彼に先攻有利と言わしめる要因であった。

「ドロー。メインフェイズに入ってモンスターをセット、カードを2枚伏せてターンエンドです」

仁の動きは先攻として堅実な手。モンスターのセットは自らの手の内を晒さず、相手への牽制になる。そして魔法・罠のセットによりそれは強まり、相手の行動抑制に繋がる。加えてその数を2枚にすることで、全ての魔法・罠カードを破壊する《大嵐》を受けた際の損失も抑えていた。

つまり仁の動きは、如何様にも対応できる無難な手。無論カードの内容にもよるが、北島もその行動には及第点を付けた。

「では私のターン。メインフェイズに入り、《マハー・ヴァイロ》を召喚。更に《デーモンの斧》を装備する」

北島のフィールドに青いローブを着た男が現れ、巨大な斧を手にする。

《デーモンの斧》による攻撃力の上昇は1000であるが、今回はそれだけに止まらない。《マハー・ヴァイロ》には、装備されたカード1

枚につき、攻撃力を500上昇させる効果が備わっている。元々の攻撃力1550と合わせ、その数値3050。最上級モンスターの代名詞《青眼ブルーアイズ・ホワイト・ドラゴンの白龍》の攻撃力を、僅かながら上回る程となる。

「更に手札から《悪魔のくちづけ》を捨て、《THE トリツキー》を特殊召喚！」

《マハー・ヴァイロ》に続き、その隣に顔と胸にクエツションマークの付いたピエロのようなモンスターが現れた。

トリツキーは手札からの特殊召喚が可能な上級モンスターである。攻撃力は2000と低めであるが、下級モンスターを倒すにはそれで十分。この状況で《マハー・ヴァイロ》の攻撃を仁へ通すには、最適なモンスターと言えよう。

「バトルフェイズに入る。トリツキーでセットモンスターに攻撃！」

トリツキーが突風を巻き起こし、伏せられたカードへ攻撃の矛を向ける。竜巻はそのまま、露になった巨大なトンボを吹き飛ばした。

「セットモンスターは《ドラゴンフライ》です。デツキから《忍者義賊ゴエゴエ》を特殊召喚します」

守備表示のため、仁にダメージはない。そして《ドラゴンフライ》に代わり、巨大なキセルを持った赤い服装の男が現れる。

「成程、リクルーターだったか……」

北島の口から言葉が漏れる。リクルーターとは、デツキからモンスターを特殊召喚する能力を持つものの総称である。《ドラゴンフライ》の場合、戦闘破壊され墓地へ送られた時、攻撃力1500以下の風属性モンスター1体を攻撃表示で特殊召喚できる。戦闘破壊されてもボードアドバンテージを失わず、状況に応じて好みのモンスターを呼び出す。今ではなく先を見据えて活躍するモンスター、それがリクルーターである。

しかし北島にはまだ《マハー・ヴァイロ》での攻撃が残っている。モンスターを残すために、この状況下では再びリクルーターを出すのが定石。それを破ったからには、仁に何らかの意図があると考えるのが自然であろう。つまりは攻撃を防ぐ手段が存在する可能性が高い。よって北島には攻撃をしないという手もある。とはいえ、このデュエ

ルは試験。北島には最善のプレイングではなく、受験者を見極めるためのプレイングが求められていた。

「続いて《マハー・ヴァイロ》で《忍者義賊ゴエゴエ》に攻撃する！」「罫カード《鎖付きブーメラン》発動！ 《マハー・ヴァイロ》を守備表示にし、《鎖付きブーメラン》をゴエゴエに装備します」

《マハー・ヴァイロ》が斧を振りかぶってゴエゴエに襲い掛かるも、その斧には鎖が巻きつき、攻撃を止められる。続けざま赤の男はその鎖鎌を引き戻し、自身の手を持ち構え直した。

これでゴエゴエの攻撃力は2000となり、《マハー・ヴァイロ》は1400という低い守備力を晒す。明らかに北島の優勢であった先程までとは打って変わり、状況はほぼ同等となった。

「メイン2に入り、カードを1枚セットしてターンを終了する」

北島のデツキは《マハー・ヴァイロ》や《デーモンの斧》の存在からもわかるように、「装備ビート」の一種である。「装備ビート」は通常召喚可能な下級モンスターを、装備カードによって強化するビートダウンデツキを指す。このデツキは攻撃力を爆発的に高められる点で優れているが、強化したモンスターを失った時の損失が大きいという欠点を持っている。

《マハー・ヴァイロ》の攻撃力は高いが、現状では自身と装備カードどちらの効果も守備力を上昇させていない。守備表示となったことで戦闘破壊が容易になり、それは北島に多大な損失を与えることに繋がる。安易に1体目の攻撃を防がなかったことを、北島は評価した。

「俺のターン、ドロロー。メインフェイズ、《霞の谷のファルコン》を召喚！」

仁のフィールドに背中に羽の生えた——所謂鳥人と呼ばれるような——白髪の男性が現れる。その攻撃力は下級モンスターにして2000と高い。

攻撃力1900を超える下級は往々にしてデメリットを持ち、《霞の谷のファルコン》も例に漏れずその範疇に入る。とはいえ、このカードの場合は大したものではない。攻撃宣言のために自分フィールド上のカードを手札に戻す必要がある、ただそれだけ。モン

スターの場合は厳しくなるが、戻すカードを魔法・罠カードとすれば何の問題もない。

「バトル。《鎖付きブーメラン》を手札に戻し、ファルコンでトリツキーに攻撃！」

ファルコンが手にした剣でトリツキーを斬りつける。その直後トリツキーの生み出した竜巻がファルコンを吹き飛ばし、相打ちとなった。

「更に、ゴエゴエで《マハー・ヴァイロ》に攻撃する！」

「順番を間違えたな。リバースカードオープン《炸裂装甲》^{リアクティブアーマー}！ゴエゴエは破壊させてもらおう！」

仁が《マハー・ヴァイロ》を先に狙っていたれば戦闘破壊のチャンスは2度になり、北島にはこれを守る術がなかった。しかし攻撃が1度だけならば話は別である。攻撃モンスターを破壊することで、攻撃力3000を越えるモンスターを残すことができる。

しかし仁とて考えなしの行動ではない。

「ならばチェーンして永続罠《忍法 変化の術》！ゴエゴエをリリースして効果発動！デッキから《セイバー・ビートル》を特殊召喚する！」

対象となったカードをコストにすることで、相手の用いた効果を不発に終わらせる。自ら余分なカードを使用することなく相手のカードを消耗させるそれは、リリースエスケープと呼ばれる。これはカードアドバンテージを重視する際の基本であり、デュエルモンスターズにおいて重要な位置を占めてもいる。

そして《忍法 変化の術》はリリースしたカードのレベル+3以下の獣族・鳥獣族・昆虫族モンスター1体を特殊召喚できる。ゴエゴエが煙に包まれそれが晴れると同時に、中から巨大なヘラクレスオオカブトが姿を現した。

「《セイバー・ビートル》で《マハー・ヴァイロ》に攻撃！」

相手の罠をかわした上での強襲。仁は今回、目一杯のレベル7ではなく、レベル6の昆虫《セイバー・ビートル》を選択した。その1番の理由はこのモンスターが持つ貫通効果にある。

攻撃を受けたモンスターが守備表示でありながら、北島はこのデュエル初のダメージを受ける。両者の差は1000と、初期ライフの4000から見ればそれなりの大きさ。彼はそのライフを3000へと減らした。

「メイン2に入り、カードを1枚伏せてターンエンド」

このターン、仁は北島のモンスターを全て倒し、ダメージを与えることにも成功した。攻撃力3000と2000のモンスターを相手にしたと考えれば、十分な結果と言えよう。

しかし観戦者の中からは、仁のプレイングを疑問視する声も挙がっている。《忍者義賊ゴエゴエ》から攻撃したほうが良かったというものである。ゴエゴエが先に攻撃したならば、罠がなかった場合は《セイバー・ビートル》でトリツキーを倒しファルコンで直接攻撃ができる。たとえ罠があってもビートルでトリツキーを、ファルコンで《マハー・ヴァイロ》を倒せる。つまりどちらの場合も相手のモンスターを一掃した上で、ビートルとファルコンの両方を残すことができる。故に仁のプレイングは最善とは言い難い。そんな意見が広がっていた。

それは北島も変わらない。あのタイミングで《炸裂装甲》リアクティブアーマーを使用したのも、《忍法 変化の術》があるなら態々相打ちにはしないと聞いたことが大きい。

今回は偶々北島の裏をかくことになり大きなダメージを与えているが、基本的にデュエルモンスターズではライフ・アドバンテージよりもボード・アドバンテージのほうに重きを置く。そう考えると仁の戦略ミスであると感じるかもしれない。

しかし事はそう単純ではない。今回は仁がモンスターを残すことに捕らわれず、相手のデツキに対応した策を採っただけである。

「私のターン、ドロー。モンスターをセットしてターンエンド」

ターン開始時の北島の手札は、ドローを含めて僅か2枚。加えてフィールドには何もなかった。そんな状況を一息に覆せなくとも、あの程度は仕方がない。後は自分のターンが回ってくることを祈るばかりである。

「俺のターン、ドロー！」

仁にしてみれば、ここは畳み掛ける絶好の機会。相手の場に伏せカードのない今は全滅の危険性もなく、安心して展開することができ
る。

しかし新たに加わったカードを踏まえても、仁の手札に下級アタツ
カーは存在しなかった。故にここで仕掛けることは叶わない。

「このままバトルフェイズに入ります。《セイバー・ビートル》でセツ
トモンスターに攻撃！」

カブトの巨大な角が鉄を鍛えている男を貫き、その勢いそのまま北島
に襲い掛かった。どうにか下級モンスターを伏せただけの彼にこれ
は痛い。北島に与えられたのは1900のダメージ。そのライフは
1100へと減らされた。

しかし彼もただでは終わらない。大ダメージを承知でセットした
モンスターの効果を発動させる。

「《名工 虎鉄》のリバー効果発動！ デツキから装備魔法《魔導師
の力》を手札に加える！」

虎鉄の効果により、北島は装備カードをその手中に収める。《魔導
師の力》は自分の魔法・罠1枚につき、攻守を500上昇させるとい
うもの。装備カードを多用する彼のデツキでなくとも採用されうる、
爆発的にステータスを高めることも可能な代物である。

手札を増やしたとはいえ、これで北島のフィールドはがら空き。3
ターン目で周囲の者が考えたようにファルコンを残す戦術を採って
いれば、仁の勝利で既に決着は付いていた。手痛いミス。仁の考えも
間違いとは言いつれぬが、結果的に勝利を逃したことは絶対不変の
事実であった。

「リバーズカードを1枚セットしてターンエンド」

「私のターン、ドロー！」

新たにドローしたカードを目にした瞬間、北島の口元が僅かに緩
む。

装備カードを加えたものの、先程まで北島の手にモンスターはな
かった。北島が凌いだとはいえ未だ仁の優勢であったが、それもこの

ドロローで変わる。

「《漆黒の戦士 ワーウルフ》を召喚する」

人の型をとった漆黒の狼がフィールドに現れる。攻撃力は1600と若干低めであるが、装備カードによって攻撃力を高める北島のデッキにおいて、それは然程気にならない。そしてこのカードの真価は効果にこそあった。

「更に《漆黒の戦士 ワーウルフ》に《魔導師の力》と《団結の力》を装備！」

ローブを纏った老人が数人現れ、《漆黒の戦士 ワーウルフ》を崇めるようにして祈りだす。すると忽ちワーウルフの筋肉が膨れ上がり、その体を一回り大きくさせた。

自分のモンスター1体につき攻守を800上昇させる《団結の力》と合わせ、ワーウルフの攻撃力は3400にも達している。その攻撃力はビートルを優に上回っている。

しかし問題は攻撃力よりもモンスターの永続効果にある。ワーウルフの効果により、仁はバトルフェイズに罠カードを発動できない。彼の伏せカードが意味を成さなくなってしまったのである。

「バトル！ ワーウルフで《セイバー・ビートル》に攻撃！」

強化された狼男が巨大なカブトムシに襲い掛かる。《セイバー・ビートル》はワーウルフを迎え撃とうとするが、攻撃力の差は歴然。相手にその角を叩き折られ、打ち倒された。

今度は仁が初のダメージを受け、そのライフを3000へと減らす。未だにライフは仁が上回っているものの、有利なのは明らかに北島。フィールドにモンスターがいるのは彼だけであり、一方の仁はカードのほとんどが腐っている。

もつとも、手札のない北島に今できることはない。そのまま彼はターン終了を宣言した。

「俺のターン、ドロロー」

仁が優勢だった前のターン開始時に対して、一転今の状況はかなり苦しい。手札に現状を打破するカードもなく、今の彼はただ耐えるしかない。

「……モンスターとりバースカードを1枚ずつセットしてターンエンド」

「私のターン、ドロー」

現在の状況は北島優勢と言えるところはいえ、この程度の有利不利は容易に引っくり返る。

そしてここで、先程仁が伏せたカードが問題となる。バトルフェイズに罠カードを発動する事ができない今の状況で、彼が態々カードを伏せたとなれば速攻魔法の可能性がある。その中でも北島が恐れているカードは、モンスターを裏側守備表示にする《月の書》である。それを使われては北島の場に守備力600のセットモンスターしか残らない。

しかしそれは逆に言えば、仁のセットモンスターが攻撃力600以下でない限りワーウルフを撃破できたということ。自然《月の書》の可能性は低くなる。

「ドローした《メテオ・ストライク》を発動！ 《漆黒の戦士 ワーウルフ》に装備させる！」

装備魔法の増加により、北島のモンスターは攻撃力を更に上昇させる。《メテオ・ストライク》は貫通効果を付与するのみで攻撃力を上昇させるものではない。しかし今回は《魔導師の力》により、攻守が500の増加を示す。

《月の書》などフリーチェインのカードのことを考えるなら、北島がここで装備魔法を使用するのは悪手である。しかし《メテオ・ストライク》では攻撃力を上げることができず、温存しても単体では役に立ちにくい。それならばと北島は仁の伏せカードが《月の書》でない可能性に賭けることにした。

「ワーウルフでセットモンスターに攻撃！」

強化された狼男が緑装束の忍者を殴り飛ばす。その余波は仁にまで及び、彼にダメージを与える。倒された《忍者マスター SASUKE》の守備力は1000。仁のライフは辛うじて100を残すのみとなった。

「もう壁を出して凌ぐこともできないぞ？ ターンエンドだ」

仁の場にモンスターはなく、対する北島の場には貫通効果を持った攻撃力3900のモンスターがいる。その上、仁はバトルフェイズに罠カードを発動する事まで封じられていた。正しく絶体絶命のピンチである。

しかし仁のデッキにはこの状況を打破するカードが眠っており、そのための布石も彼は既に打っている。人事を尽くして天命を待つとはこのような状況なのかと考えつつ、何れにせよ最後になるであろうドローを仁は宣言した。

「俺のターン！ ドロー！」

おもむろに引き入れたカードを見た彼は、その顔に笑みを浮かべる。

「魔法カード《増援》を発動！ デッキから《女忍者ヤエ》を手札に加える！」

数ある戦士族の中から仁が選んだのは《女忍者ヤエ》。通常ならくノ一と呼ばれるところであるが、忍者と名付けられたが故に【忍者】リリースの恩恵を受けることができる。

「ヤエを召喚。そして手札から風属性の《霞ミスト・バレーの谷の巨神鳥》を捨てて効果発動！ 相手フィールド上の魔法・罠カードを全て手札に戻す！」

忍術によるものなのか、《女忍者ヤエ》の巻き起こした風がワーウルフを元の状態へと戻した。

しかしヤエの攻撃力は僅か1100。これだけではまだ届かない。

「更に！ 2枚目の《忍法 変化の術》を発動！ ヤエをリリースし、《ヴァリユアブル・アーマー》を特殊召喚！」

今度はヤエが煙に包まれ、黄金のカマキリが姿を現す。

《漆黒の戦士 ワーウルフ》が罠の発動を阻害するのはバトルフェイズ中のみ。故にこのタイミングであれば使用可能となる。そして《ヴァリユアブル・アーマー》の攻撃力は2350と、現在のワーウルフを上回っている。

いつの間にもやらの形勢は逆転。しかし問題はまだ残されていた。

「確かに悪くない手だ。しかしそれでは私のライフが残る……。次は

「どうする積もりだ？」

確かにヤエの効果によりワーウルフは大幅に弱体化している。しかし双方の攻撃力の差は750。残りライフ1100の北島を倒すには至らない。

フィールドから装備カードがなくなつたとはいえ、それらは手札に戻しただけに過ぎない。つまり次に北島がモンスターを引いてくるだけで、再び同じ状況に陥ってしまう。そうなれば仁の敗北は必死であらう。

勝どきを上げるにはまだ早い。そんな生徒を戒めるような北島の発言に、仁は余裕を持つて返すのであった。

「お忘れですか？ 《霞ミスト・バレーの谷で手札に戻したカードを……》

それは仁が1体のモンスターを失つてまで手元に残したカードである。3ターン目でファルコンから攻撃したのもこのカードを重んじてのこと。

そもそも攻撃力3000オーバーが容易に出てくる【装備ビート】相手に、ただ下級モンスターを残したところでそれほど大きな意味はない。それよりもそんな高攻撃力のモンスターに対応できるカードを確実に残すほうが有効になると仁は考えた。

彼にとつて不幸なことに、これまでは《漆黒の戦士 ワーウルフ》の攻撃力と効果によりそのカードは意味を成さないものとなっていた。しかし、今ならそれが勝利への決め手となる。

「……………つ、《鎖付きブーメラン》か！」

「その通りです！ 罨カード《鎖付きブーメラン》発動！ 俺は2つ目の効果を選択します！」

《ヴァリユアブル・アーマー》の鎌と《鎖付きブーメラン》が融合し、その刃を一層鋭くする。これで攻撃力は2850。ワーウルフの攻撃力1600と、北島のライフ1100の合計を超えた。

「バトル！ 《ヴァリユアブル・アーマー》でワーウルフに攻撃！」

黄金のカマキリが漆黒の狼男に襲い掛かる。元に戻ったワーウルフには最早《ヴァリユアブル・アーマー》の攻撃を止める力はない。

カマキリの鋭利な鎌がワーウルフの体を真っ二つに切り裂く。同

時に北島のデユエルディスクから敗北の音が鳴り響き、デユエルの終了を告げた。

季節は巡り夏の終わる頃。新学期に備え、デュエル・アカデミアには狭き門を通り抜けた新入生達が続々と集まっていた。その中には彼、柳川仁の姿もある。

その到着からおよそ1時間。仁は今、島の地理を確認するため自分の寮の周辺を散策しているところである。

デュエル・アカデミアは太平洋の孤島に設置されており、施設とそれに連なる道以外は多くが自然のまま残されている。更に用意されている地図もそれほど詳細なものではなく、実際には存在する起伏なども記されていない。坂道があれば無論のこと、移動に必要とする時間も変わる。仁はそれらを自らの目で確かめていた。

そんな折、彼は黄色の制服を着た少年と出会う。

「やあ、君は確か受験番号12番の……柳川だったかな？」

「ああ、柳川仁だ。宜しく。……確か君は三沢だよな？」

「三沢大地だ。こちらこそ宜しく」

友好的な態度を示しつつ、仁に話しかけた少年の名は大地。彼は入試の実技試験の際に受験番号を1番とした男である。この番号は筆記試験の点数で決定されるため、筆記試験において彼が最も優秀であったということになる。中等部から進学した者も居るため一概にトップとは言い切れないが、大地が豊富な知識を持っていることに違いはない。

また実技試験は番号の大きいものから順に行われる。つまり大地のデュエルが行われたのは仁の試験後。ある種の余裕を持ってその試験を見ることができたため、仁も大地のことを良く覚えていた。

「……しかし君もレッドか。十代同様、どうしてそうなったのか不思議だよ」

適当な世間話の後、大地は訝しげな顔で自らの疑問を口にした。

アカデミアに通う生徒の受ける待遇は成績によって異なる。中等部からの生え抜きが集う『オペリスク・ブルー』、高等部入学試験の成績優秀者が配属される『ラー・イエロー』、所謂落ちこぼれと呼ばれる

『オシリス・レッド』。生徒はこの3つに分けられ、その色の制服及び寮で生活する。

仁が着ている制服の色は赤。つまり彼の所属はオシリス・レッドになる。大地にとって、これは少々意外であった。

「十代、というと……確かクロノス教諭に勝利した奴か」

2人の言う十代とは遊城十代ゆうぎのこと。遅れて会場入りした彼のデュエルは、他の全てが終わってから行われたため、多くの者が目にはしていない。そして入学試験において、この少年はデュエル・アカデミア実技担当最高責任者であるクロノス・デ・メデイチを打倒したのである。

しかも単に試験官として倒した訳ではない。クロノスはこの際、彼自身のエースアンティーク・ギア・ゴレム《古代の機械巨人》を使用していた。何処まで本気を出していたのかまでは不明とはいえ、少なくとも彼らが戦ったような高等部入試用のデッキでなかったことは確かである。それに勝利を収めたとなれば、件の十代が話題になるのも当然と言えた。

「だが彼はともかく、俺がレッドなのはそこまでおかしいか……？
入学試験を見ただろう」

結果的に勝利を収めたものの、試験デュエルの際に仁は一度勝機を逃している。彼自身、あの時あの状況で考えうる限り最善の選択をした積もりではあった。しかし真の強者というものは逆。終わってみればあの時の選択は正しかったという行動をするもの。そういった勝負勘、所謂センスというものが己には足りないと思っていた。「柳川は随分と自己評価が低いんだな。確かにあのデュエル、3ターン目にモンスターを残していればもつと早く決着を付けることができただろう……。だが、戦略そのものは素晴らしかったと俺は思うぞ」

モンスターを犠牲にしながらも《鎖付きブーメラン》を手札に戻すことで、次の攻撃に備える。そんな先を見据えたプレイングを大地は買っていた。ピンチに陥ったのも結果論に過ぎない。それが彼の考えである。

「それに君の実技受験番号は12番……筆記試験の成績だって良かった

た筈だ」

「今更何を言っても仕方ないだろう？ 俺はオシリス・レッドだという評価を受けた。それが全てさ」

「成程、確かにそうだな。……それに、君たちに実力があればいずれ昇格することになるか。その時を楽しみにしているよ」

また会おう、そう言つて大地はその場を後にした。

彼も同様に散策していたのであろう。そう捉えた仁は、先程に続き周辺の探索をすることにした。

鈴虫の音を聞きながら、仁が寝る準備をし始めた頃。彼は寮の外で覚えのある人物の話し声を耳にする。様子を見に外へ出ると、そこには彼の予想通りデュエルをこよなく愛する十代と、気の弱い丸藤翔が立っていた。

彼らが知り合つたのは寮の歓迎会。そこでこの3人は同じ席に付くことになった。陽気で前向きな性格の十代が、同席した仁に話しかけるのは自然な流れである。その結果レッド寮内としては、彼らは多少なりとも親しい間柄になっていた。

「あ、仁君！ アニキが万丈目君まんじょうめとデュエルするつて言つて聞かないんすよ！」

「何言つてんだ、デュエルだぞ！ 挑戦されたら受けるのが男だろ」
「態々こんな時間にデュエル？ そもそも万丈目つて誰なんだ？」

口論を止めない2人に対し、事情を知らない仁が当然の疑問を口にする。そこで昼間ブルーの生徒と一悶着あつたこと、そこに現れた万丈目準から先程メールが届き、デュエルを持ちかけられたことを翔は説明する。

もつともそれだけなら難点は深夜に出歩く程度、大したことではない。問題はアンテイルール、即ち賭け事を持ちかけられたことである。

「……成程。相手も強いだろうし……リスクが高いつてことか。けど逆に強いからこそ、十代を止めるのは難しいんじゃないか？」

「う……確かにアニキにデュエルを止めさせるなんて無理つすよね……」

十代の性質を思い起こし、翔が諦めの雰囲気を漂わせる。誰よりもデュエルを好む十代に、強者との戦いを止めさせることは難しい。2人とも彼に出会って間もないが、ことデュエルに対する姿勢に関して、その見解は一致していた。

「そんなに心配しなくても、十代なら勝てるさ。信じてやるのも弟分の務めじゃないのか？」

「そうっすね！ よし、僕はアニキの勇姿を見に行くことにするよー」
「……なら俺も行つていいか？ 十代とブルートップのデュエルは是非見てみたい」

了承を得た2人は、十代と共に彼が呼び出された場所へ向かうのであった。

目的地に到着した十代たちは、準とその取り巻きがデュエルフィールドの中央で待っているのを目にする。彼らは当然のように、相手を見下す視線を飛ばしていた。

「よく来たな、110番！ ……横にいるのは見学者か？ 態々負ける姿を晒す相手を増やすとはな」

110番とは当然の如く十代を指す。準が番号で呼んだのは、名前を呼ぶ価値もないと言いたいがためであろう。己の優位性を信じて疑わない傲慢な態度。それは確かな実力に裏打ちされたものでもある。

「へへっ、そいつはやってみなくちゃわからねえぜ」

「そうだな。仮にもクロノス教諭を破っていることだし、十代が勝つこともありえる」

勝負に絶対はない。運の要素が絡むDMにおいては殊更それが顕著になる。それは厳然たる事実であり、仁としては特に意識せずに出た言葉であった。

しかしその発言が気に障った者もいた。それは当人の準ではなく、彼の取り巻きの1人、取巻とりまき太陽である。

「貴様！ 万丈目さんが負けるとでも言うのか！」

彼にとって準はエリートの特徴。1学年においては間違いなく最強と信じている者である。その彼がレッドの十代に負けるなどと言

わかれては、太陽が黙っていられる筈もない。

「別にそんな積もりはないが……注目の勝負というのは確かだろうか？」

「ドロップアウトと万丈目さんの戦いがまともな勝負になる訳ないだろう！ 貴様にはこの俺がレッドとブルーの違いを教えてやる！」

デュエルだ、と意気込む太陽を前に思案し、仁はこの申し入れを受けるところにする。十代のデュエルを見ることができなくなるとはいえ、仁にとってはブルーを相手にデュエルできるまたとない機会。受けるのも吝かではない。

準と十代の戦いの邪魔とならないよう、2人は隣のフィールドへと場所を移すことにした。

「いいか、これはアンテイルルだ！ 終わったらお前のベストカードを貰うぜ」

「おいおい、ブルーの生徒が態々レッドのカードを手に入れてどうするんだ？ それとも実力で勝てるか怪しいから圧力で押しつぶそうとでも……？」

その台詞から、太陽は既に勝った気であることがうかがえる。先程の通り、レッドに負けるとは微塵も考えていないのであろう。

一方アンティを避けたい仁は太陽のプライドを刺激するように挑発する。仁がこのような行動をしたのは確実に勝てる自信がないということもあるが、それよりも勝った時の保証がないことを懸念していることである。リスクのみを負うようなことを彼は避けたかった。

「減らず口を……。ならばアンティはなしにしてやろう！ お前にはこの俺の純粋な実力を、格の違いつてやつを教えてやるよ！」

言いながら、お互いにデュエルディスクを構える。

「先攻は俺がもらう！ ドロー！ 《ゴブリンエリート部隊》を召喚！」

太陽のフィールドに銀白色の鎧を着用したゴブリン部隊が出現する。その手には鎧と同色の剣が握られている。

攻撃力2200と下級にしては破格の数値であるが、攻撃後は守備表示になってしまう。一般にデメリットモンスターと言われる1枚

である。

「リバースカードを2枚セットしてターンエンドだ」

「俺のターン、ドロロー。メインフェイズ。《忍者マスター SASUKE》を召喚」

仁のフィールドには手足を包帯で覆った忍が現れた。緑の装束を着ているものの、モデルとなった者の面影などない。

「カードを2枚伏せてターンエンド」

「エンドフェイズに《砂塵の大竜巻》発動！俺から見て右の伏せカードを破壊する！」

相手の魔法・罠カード1枚を破壊する《砂塵の大竜巻》。太陽が対象に選択したカードは、仁が先に伏せたほうである。

プレイヤーが複数のカードをセットする場合、重要なものを先に伏せる傾向が僅かながら見られる。これは戦術として必要なことを優先するためであろう。ブラフであれば後回しにされることが多い。

無論それを逆手にとって後から本命を伏せる戦術も存在する。しかしオシリス・レッドそのものを見下している太陽は、それを微塵も考慮しない。

結果、発生した竜巻は《忍法 変化の術》を破壊した。表側の「忍者」を必要とするこのカードは正しく本命と言えよう。攻撃力1800に過ぎないSASUKEを召喚したのも理解できるというものである。

「……改めてターン終了だ」

「俺のターン、ドロロー！《ゴブリン突撃部隊》を召喚！」

太陽の場に新たなゴブリンが現れる。軽装なため守備力は0と非常に低い。代わりにエリート部隊よりも攻撃力が1000高い。

「バトル！《ゴブリン突撃部隊》でSASUKEに攻撃！」

先程《忍法 変化の術》を破壊した太陽は、仁の思惑を完全に外したと思ひ込んでいる。しかし彼のその考えは甘いと言わざるを得ない。仁の伏せカードはもう1枚存在する。それが的を外すためのブラフとは限らない。

「攻撃宣言時に罠カード《鎖付きブーメラン》発動！《ゴブリン突撃

部隊》を守備表示にし、このカードをSASSUKEに装備させる」

先頭をきつていたゴブリンの足に鎖が絡みつき、集団で向かっていた彼らは転倒を余儀なくされる。一仕事を終えた鎖は忍者の手に舞い戻っていた。

これでSASSUKEの攻撃力は突撃部隊と同じ2300へ。その突撃部隊も守備表示となり、既に脅威ではなくなっている。形勢は互角に近くなっていた。

「ちっ……カードを1枚セットしてターンエンドだ！」

「俺のターン。ドロロー、スタンバイ、メイン。《霞の谷のファルコン》ミスト・バレーを召喚」

「フン、所詮はドロップアウトが使うカードか。デメリットを持ちながら攻撃力2000とは」

仁の場に現れた白髪の鳥人を一瞥し、太陽は馬鹿にしたような台詞を口にする。

確かにこのカードも一応はデメリットモンスターに分類される。攻撃を宣言するために、自分のカードを手札に戻すという条件を必要とするのはデメリットと言えよう。

しかし実のところ、それはデメリット足りえない。基本的には自ターンで使わない罫カードをコストとすれば何の問題もなく、それによつて攻撃しにくくなることなどほとんどない。そしてそれ以上に、この効果は使い方次第でメリットとなる。それこそがファルコンの本領である。

「バトルフェイズ。SASSUKEで《ゴブリンエリート部隊》に攻撃！」

《鎖付きブーメラン》を手にした《忍者マスター SASSUKE》が甲冑を纏ったゴブリンたちを次々に倒していく。この戦闘で仁が与えたダメージは僅か100に過ぎないが、モンスターを排除したという事実は大きい。

「そして《鎖付きブーメラン》を手札に戻し、ファルコンで《ゴブリン突撃部隊》に攻撃！」

「甘いんだよ！ 永続罫 《最終突撃命令》 発動！」

ゴブリンたちに突如王命が下った。直後今まで身をかがめていたゴブリン部隊が一齐に立ち上がり、鳥人に向かって突撃する。今度は逆に仁がダメージを受けてしまう。意表を突かれ、ファルコンは成す術なく倒されることとなった。

表側表示モンスターを強制的に攻撃表示とする《最終突撃命令》。仁のデッキは相手の表示形式を変更して戦闘破壊するところがあるため、相性は良くない。事実《鎖付きブーメラン》を使用しただけでは、太陽のモンスターを一方的に倒すことができなくなっている。

そんな状況を受け、仁は動きを止めていた。

「……どうした？ 諦めたならとつとサレンダーしろ！」

メインフェイズ1以外での長考という、あまり見られない光景。ファルコンを迎撃した太陽は、得意顔で仁に降伏を勧める。しかし彼はそれを意に介することなく、暫く考え込んだ。

「メイン2に入る。リバースカードを2枚セットし、ターンエンド」

「俺のターン！ ドロー！ 通常魔法《闇の誘惑》発動！ 2枚ドローし、手札から《ジャイアント・オーク》を除外する！」

損失なしの手札交換。《闇の誘惑》の効果は2枚ドローした後に関属性モンスター1体を除外するというもの。これだけ見れば非常に強力であるが、闇属性モンスターがない場合は手札を全て墓地へ送るという弊害がある。このリスクはかなり大きい。それでもなお制限カードに指定されていることは、このカードの緩い条件が如何に有用なのかを如実に語っている。

そんなカードを用い、太陽は目的のものを引き入れることに成功していた。

「よし、速攻魔法《サイクロン》発動！ 今度は左のカードを破壊だ！」

太陽のデュエルディスクから空気の渦が伸びていく。反応を起こすことなく、仁のセットカード《忍法 変化の術》は破壊された。

「これで決まったな！ 更に《撲滅の使徒》発動！ もう1枚の伏せカードを破壊する！」

残る伏せカードは先程手札に戻した《鎖付きブーメラン》と太陽は推測する。とはいえ、このカードも一応はフリーチェーン。《撲滅の

使徒』はセットカードしか破壊できないため、SASUKEに装備されてしまえば不発になってしまう。

しかしそれで一向に構わない。メインフェイズで仁に《鎖付きブーメラーン》を使用させてしまえば、《ゴブリン突撃部隊》で相打ちに持ち込める。残った太陽の手札はモンスターカード。加えて彼はモンスターを蘇生する《リビングデットの呼び声》を残している。相打ちにしてもその直後に総攻撃をかけることができ、このターンで太陽の勝利が決定する。

その考えは決して間違つてはいない。問題は太陽が仁を見下し、他の可能性を全く考慮しなかったことであろう。その傲慢さによって、彼はみすみす勝利を逃すことになってしまった。

「チェーンしてリバーズカードオープン 《忍法 変化の術》！」

「なっ！ 《鎖付きブーメラーン》じゃないだっ!?!」

己の推測が外れ、太陽は驚愕する。翻ったそれは最後の伏せカード。手札に戻した罫カードを伏せずにいるとは、彼も予想だにできなかった。

「SASUKEをリリースしてデッキからレベル7の《霞の谷の巨神鳥》を特殊召喚する！」

忍者を包んだ煙が晴れると、そこには巨大な黄金の鳥が佇んでいた。その攻撃力は2700と仁のデッキにおいて最高の攻撃力を持つ。この場においても最も攻撃力の高いモンスターとなっていた。

今の太陽に《霞の谷の巨神鳥》を打倒する術はない。敗色濃厚。かと言つて、彼はオシリス・レッドの仁を相手にして負けを認める訳にもいかなかった。

まだ太陽の敗北が確定した訳ではないが、彼にとって相当に厳しいのは確か。次のターンで仮に太陽が巨神鳥を除去するカードを引いても、それだけでは届かない。仁は《鎖付きブーメラーン》を残しているため、下級モンスターを相手にしても相打ちが精一杯といったところ。攻撃力を上げようとしても巨神鳥に無効化効果があるため、同じことになる。既に追い込まれているにもかかわらず、次の1枚で現状を打破することが太陽にはできそうにない。

今すぐ負けることはなくとも、結局は対抗手段のない絶望的な状況。しかしここで、太陽に救いの手が差し伸べられた。

「ガードマンが来るわ！ アンティールは校則で禁止されているし、時間外に施設を使っているし、校則違反で退学かもよ!？」

「……今夜はここまでだ。俺の勝ちは預けておいてやる」

途中から観戦していた女生徒、明日香の警告により、この場を仕切っていた準がデュエルの終了を宣言したのである。

数分後、利用していた建物から漸く十代たちが出て来る。そこへ準らの行動には注意を払うようにと十代に警告した少女、先程勝負を中止する要因となった明日香が声をかけた。

「どう？ オベリスク・ブルーの洗礼を受けた感想は……」

「まあまあかな。もう少しやるかと思っただけだね」

その自信に満ちた台詞に、明日香は訝しげに十代を見る。

終了間際彼のフィールドにカードはなく、唯一その手札にあったのも《ハネクリボー》のみ。十代は劣勢に立たされていた筈である。

「そうかしら……？ 邪魔が入っていなかったら、今頃アンティールで大事なカードを失うところじゃなかったの？」

「いや……今のデュエル、俺の勝ちだぜ！」

そう言いながら、十代は手にしていた《ミラクル・フュージョン》を見せる。墓地から素材を除外することで融合召喚を行うそのカードは、逆転の一手と呼ぶに相応しい。

この時、十代の墓地にはフェザーマン、バーストレディ、クレイマン、スパークマン、フレイム・ウィングマンがあつた。つまり彼はエレメンタルヒーロー《E・HERO サンダー・ジャイアント》等を融合召喚できたことになる。準の場には伏せカードもなく、耐える手段はなかった。どの融合モンスターを出したとしても、先程の勝負が続いていれば十代の勝利に終わっていたであろう。

「ガードマンが来なければ十代の勝ち、か……貴方はどうだったの？」

明日香が今度は仁に問いかける。しかしその仁は、彼女とは初対面。当然のようにこの場にいる明日香に、彼は少々困惑していた。

「その前に貴女は……？ 会ったことはないと思うが」

「そういえばそうだったね」

2人とも昼間少し話した程度なのだけれど、と明日香は続ける。

高い実力や端正な顔立ち、気高さや優しさを兼ねた気質などにより人気の高い彼女はアカデミア内において一方的に知られていることが多い。彼女が自身を知っているものとして話してしまうのも、仕方がないのかもしれない。

「俺は柳川仁。見ての通り、十代同様レッド所属だ」

「私は天上院明日香よ。……それで、どうだったの？」

準に比べれば実力が劣るとはいえ、太陽もオベリスク・ブルーの生徒。その能力は決して低くはない。明日香としては、その彼と互角に戦っていた仁の感想も気になっていた。

「そうだな……流石オベリスク・ブルーなだけはあると思ったかな」

「それは皮肉かしら？ さっきのデュエルは随分優勢なように見えたけど」

仁の発言を受け、明日香は僅かにその表情を陰しくする。彼女にはそれがブルーを侮辱したものと聞こえたのである。

もつとも、仁にそんな気は一切ない。額面通り賞賛の意図をもって先程の言葉を発していた。

「いや、今回は相手の驕りに救われただけだからな。本来ならセットカードしか破壊できない《撲滅の使徒》を先に使ったんじゃないか？ そうなったら俺の負けだろう」

太陽が《撲滅の使徒》を先に使った場合、発動の期を問わずその《忍法 変化の術》を《サイクロン》で破壊できた。そうなれば仁の場はがら空き。相打ちにする必要もなく太陽の勝利が決定していた。

勝つ運命にあったという点に絞れば、太陽は間違いなく強者の部類に入る。そして運というものは鍛えようがない。知識や経験など、後で如何様にでもなる。そういった資質としての視点において、仁は流石エリートと称したのである。

「……そういえば、何故《鎖付きブーメラン》を伏せなかったのかしら？」

《鎖付きブーメラン》を伏せていれば負けるとは限らない。そう

思った明日香は元々抱いていた疑問について訊ねた。

仮に《大嵐》を警戒するとしても、カードアドバンテージの考え方から相手の魔法・罠カードの枚数＋1枚まではセットが許される。そうすればカードアド上は一方的に損をしないのである。そしてあの時点における太陽の魔法・罠は2枚。セオリーから言っても伏せない理由はない。

「あー……あれは言うなら誘導かな。1枚を破壊して残った1枚を《鎖付きブーメラン》と認識してくれば、それが攻撃抑制になる。更に次のターン攻撃すれば、その忍者に対して何らかの罠を使ってくれるかもしれない。そうなればリリースエスケープで不発にできる。

プライドが高そうだったし、予想を外せばかなり動揺してくれると思っただが……手札交換して2枚の除去を持つてくるとは思わなかった」

仁は太陽のデッキを、魔法・罠を除去しつつ高攻撃力の下級モンスターを出し続けるものと捉えていた。故に罠を除去されるのは織り込み済み。しかし前のターン太陽が《鎖付きブーメラン》に対して何もしなかったことで、仁は除去されるとしても1枚と認識してしまった。その読みが甘かったということである。

つまりはプレミスと仁は自嘲する。しかし周りの者は仁のミスよりも、彼があえて心理戦を用いたことに驚いていた。意図的に相手の行動を制御しようとする者などそうは居ない。

そして当然の如く、十代はそんな珍しい存在に食いついた。

「へえ、そんなことまで考えてるのか……。なあ仁、次は俺とデュエルしようぜ！」

「また明日以降な。デュエルするのは構わないがもう遅いし、今日は寝ることにするよ」

元々十代の呼び出された時間自体が午前0時と遅い。普段であれば、既に皆も床に就いている頃。仁の言葉と共にその場は解散となり、彼らは自分の部屋へと戻っていった。

入学式より数日が過ぎ。その夜、何故か翔が居なくなってしまったために十代は暇を持て余していた。そこで彼はふと先日した約束を思い出し、仁に連絡を試みる。思い立てばデュエルをしたくなる。それがデュエリストの性分というものであろう。

連絡を受けた仁は、十代の提案を了承する。彼が先程までしていたのはいつものデツキ調整。つまりは彼も暇を持て余していたのである。

しかしとうに日が沈んでいるため、外で戦うのも戸惑われる。結果、この日は人の少ない十代の部屋にてデュエルを行うこととなった。

仁が指定された部屋まで来ると、待っていたとばかりに十代は彼を招き入れた。

レツド寮では、ただでさえ広くない1室を3人で共同利用している。勉強用の机も備え付けられているため、本来ここは室内で何かをするにはあまり向いていない。しかし現在翔はおらず、残る住人の隼人は既にベッドの中。1人増えたとしても、デュエルできるだけのスペースは十分にあった。

もつとも、ソリッドヴィジョンを用いるにしてはこの部屋は狭い。自然2人はテーブルデュエルを行うことになる。

「デュエルディスクなしてのも久しぶりだな」

「そうなのか？ 効果処理の勉強にもなるし、俺は偶にやってるけど」デュエルディスクの恩恵は何もソリッドヴィジョンだけではない。複雑な効果処理を自動で判定する機能も備わっている。詳細なルールの把握が困難なDMにおいては、むしろこちらのほうが重要と考える者も少なくない。十代もその1人であった。

「だからそれが面倒なんだよ」

「気持ちわかるが……。お互いにどうなるのかわからない、なんてこともあるからな」

DMのルールは複雑怪奇。お互いの効果処理に齟齬が生じること

も良くある。常ならば諍いはデュエルで解決とするところであるが、そのデュエルに問題が生じてはどうにもならない。

「だろ？ やっぱり俺はディスクのほうが気楽で良いかな」

「まあ、それに関しては同意する。……つと、先攻決めはコインで良いか？」

「ああ、それでいいぜ」

互いのデツキシヤツフルが終わったところで、仁が先攻後攻の選択方法を提案する。これを自動で判定してくれるのもデュエルデスクの利点の一つである。

じゃんけんやサイコロなど決め方は他にもあるが、やり直しが存在しないのがこの方法の利点であろう。ただし予め表を明確にしなれば、諍いを起こす可能性もある。その点は面倒か。

相手の了承を得た仁はコインを弾き、それを手の甲で受け止める。一方の十代は表を宣言。開かれた仁の手の上には、彼の宣言通り表となったコインが輝いていた。

選択権を得た十代は満足そうに頷く。対する仁は仕方のないことと割り切り、気持ちを切り替えた。

「それじゃあ俺の先攻でいくぜ。ドロロー！ モンスターをセット、カードを2枚伏せてターンエンド！」

「ドロロー、スタン、メイン。……モンスターをセット、更にカードを2枚セットしてターンエンドだ」

十代の場には2枚の伏せカードがある。今の手札で態々攻め込む必要はないと考えた仁は、足場を固めるだけに徹した。

「攻めてこないのか。俺のターン、ドロロー！ 魔法カード《融合》を発動！ 場のバーストレディと手札のフェザーマンを墓地に送り、エレメンタルヒーロー《E・HERO フレイム・ウィングマン》を特殊召喚！」

十代が融合したのは、彼のお気に入りにしてエース。手札を3枚消費する割には、攻撃力2100と少々物足りない。しかしその代わりに強力な効果を持っている。それはモンスターを戦闘破壊した時、その攻撃力分のダメージを与えるというもの。つまり攻撃表示のモンスターを倒した場合、直接攻撃と同等のダメージを与えることにな

る。

「更に手札から《E・HERO　スパークマン》を召喚！」

エレメンタルヒーロー

十代が新たに召喚したのは、バニラと呼ばれる通常モンスター。攻撃力は1600と、単体ではお世辞にも強いとは言えない。しかしこのカードを融合素材とするものは多く、また専用のサポートカードも存在する。融合を多用する彼のデッキにおいては、このカードも欠かせない1枚となっている。

「バトルだ！　フレイム・ウイングマンでセットモンスターに攻撃！」

仁の場には2枚の伏せカードがあるが、十代は臆することなく攻める。カード消費の激しさを考えれば無謀とも言えるが、この勇敢な姿勢こそ彼の持ち味である。

「攻撃は通すが、《赤い忍者》のリバース効果を発動。向かって右の伏せカードを破壊する！」

十代は対象となったカードをめくり、それが罠カード《ヒーロー・ブラスト》であることを知らせる。フリーチェーンとはいえ、このカードはダメージステップに発動することはできない。当然成す術なく破壊されてしまう。

「俺もフレイム・ウイングマンの効果を発動するぜ！　……つつてもダメージは300だけだな」

期待したほどのダメージにはならなかったが、相手の場が開いたのであれば十代とて構いはしない。残るもう1体で直接攻撃を叩き込む。

「更にスパークマンでダイレクトアタック！」

「通しだ」

スパークマンの攻撃が決まり、仁のライフが2100まで減らされた。仁とてある程度覚悟していたことであるが、いきなりライフが半分になるというのも痛い。

対する十代も完全な最善手を打った訳ではなかった。フレイム・ウイングマンでセットモンスターを攻撃してしまったことは失策と言える。今回はフレイム・ウイングマンで直接攻撃を決めたほうがダメージは大きくなっていた。

しかしそれも所詮は結果論に過ぎない。与えるダメージが減るのは攻撃力500未満に限定される上、最悪の場合でもその差は僅か500。そもそもセットモンスター^{モンスター}の守備力が1600以上ならスパークマンでは倒せず、フレーム・ウイングマンで攻撃するほうが期待値は高いと言える。十代がそうしたのも当然であり、気にするようなことではない。

「リバースカードを1枚セットしてターンエンド」

モンスターを並べることで相手のライフを初期値の半分ほどにし、伏せカードは2枚と守りも固めた。十代の方は十分に整っている。

しかし彼の手札は既に0。代わりに可能性を失ってもいた。

「俺のターン、ドロロー。メインフェイズに入り、《手札抹殺》を発動する」

仁が手札を全て捨て、その枚数分カードを引く。本来このカードは互いに効果を及ぼすが、今の十代に手札はない。結果仁のみがその恩恵を受けることとなる。

「永続罫《リビングゲッドの呼び声》発動！ 墓地から《ヴァリユアブル・アーマー》を特殊召喚」

無論《ヴァリユアブル・アーマー》は先程捨てられたカード。他には《女忍者ヤエ》《白い忍者》^{ホワイト}が墓地へ送られている。

「更にこのカードを再度召喚する」

「……ん？ 再度召喚ってなんだ？」

「あー、知らないのか。再度召喚っていうのは……」

耳慣れない単語を聞き疑問を抱いた十代が、仁の行動について尋ねる。ルール上の疑問を抱いたままにデュエルを進めるのは望ましくない。質問された仁は胸中で回答を考え、十代の疑問に関する説明を行う。

仁が行ったのはデュアルモンスターという一部のモンスターのみが可能とする行為である。このデュアルモンスターとは種族と共に「デュアル」と書いてあるものを言う。デュアルは分類的に効果モンスターでありながら、墓地・フィールド上では通常モンスターとして扱われる。それに加えて場に出ている状態から、デュアルはもう1度

通常召喚の権利を消費する、即ち再度召喚することができる。デュアルが効果を得るための行動がこの召喚である。

「へえー！ そんなカード初めて見たな！」

「……ついでに言うとな再度召喚という言葉がある訳じゃないらしい。単純に、場に出ているモンスターをもう1度召喚するって意味だそう
だ」

「えーと、このカードの場合は、『再度召喚する事で、以下の効果を得る。●このカードは相手フィールド上の全てのモンスターを1度ずつ攻撃をする事ができる』か。……つて、やばいじゃないか！」

説明を受けながらテキストを確認した十代は、己が危機的状况に置かれていることに気付いた。彼のモンスターは2体共に《ヴァリアブル・アーマー》より攻撃力が低い。攻撃を通せば、彼の場合は壊滅状態に陥ってしまう。

「さて、続けるぞ。バトルフェイズに入って《ヴァリアブル・アーマー》でスパークマンに攻撃！」

「そういうことなら罫カード《聖なるバリアーミラーフォース》発動！ 全体攻撃だろうと破壊すれば関係ないぜ！」

このままではモンスターが全滅することを悟った十代は、モンスター1体に対して全体破壊の制限カードを惜し気もなく使用する。しかし2ターン目に仁が攻め込まなかったのは《赤い忍者^{レッド}》だけが理由ではない。ここでは仁がその上を行く。

「いいや、それは通さない。ライフを1000払い《盗賊の七つ道具》発動。ミラーフォースの発動を無効にする！」

「うわ、マジかよ?！」

仁のもう1つの策。それがあらゆる罫カードの発動を無効にする七つ道具である。このカードを前にしては聖なるバリアでさえ無意味となる。

「続けてフレイム・ウィングマンに攻撃」

「今度は何もない。攻撃は通るぜ」

再度召喚された《ヴァリアブル・アーマー》によって、十代のモンスターが一掃される。そのダメージは合計して1000となり、彼

のライフは3000まで落ち込んだ。

「メイン2、と行きたいところだが……攻撃はつてことは何かあるんだろ?」

「へへっ、その通り! 罫カード《ヒーロー・シグナル》発動、デッキから《E・HERO エレメンタルヒーロー バブルマン》を守備表示で特殊召喚。フィールド上と手札に他のカードがないから、バブルマンの効果で2枚ドロースるぜ!」

自分フィールド上のモンスターが戦闘破壊され墓地に送られた時、手札またはデッキからE・HERO エレメンタルヒーロー を呼び出す。それが《ヒーロー・シグナル》の効果である。これにより、事実上十代のデッキにおいて生命線となっているバブルマンが特殊召喚される。

「……この状況になるのは流石としか言いようがないな」

全てのカードを使い果たした直後、十代はその手札を一気に2枚へ増やす。逃えたかのような状況を目の当たりにし、仁の口から呆れの言葉が漏れた。

バブルマンが特殊召喚した時にはまだ《ヒーロー・シグナル》がフィールド上に存在しているため、一見するとバブルマンの効果が発動できないように思える。しかし特殊召喚成功時のタイミングとなるのは、《ヒーロー・シグナル》の処理が終わり墓地に送られた後。よってバブルマンの効果は問題なく発動することができる。

「だが、せめてバブルマンは倒させてもらうぞ。バブルマンにも攻撃だ」

後からモンスターが特殊召喚されたとしても、直接攻撃を行ったりバトルフェイズを終えていない限りは全体攻撃の範疇となる。仁がメインフェイズへ移行する意思を見せていても、今回は十代がダメージステップ終了時まで巻き戻している。この場合はエンドステップへ移行したことはない。故に攻撃が可能となる。

そしてバブルマンの守備力は1200と、容易に戦闘破壊可能な数値に過ぎない。所詮は下級モンスターと言ったところか。

これで十代のフィールドは完全に空になったが、彼は代わりに手札を得た。その意味するところは大きい。それが十代とあつては尚更

であろう。次のターン3枚の手札を持つことになる十代へ、仁は警戒レベルを最大限に引き上げた。

「メイン2。カードを2枚セットしてターンエンド」

「俺のターン、ドロロー！」
《融合回収》フュージョン・リカバリー発動！ 墓地から《融合》とフェザーマンを手札に加える」

名前通り《融合》と融合素材を回収する《融合回収》フュージョン・リカバリーにより、十代の手札が4枚へと更に増える。前のターンで0になっていたとは誰も思えそうにない。

「そして《融合》を発動！ フェザーマンと《E・HERO》エレメンタルヒーロー ワイルドマン》を墓地に送り、《E・HERO》エレメンタルヒーロー ワイルド・ウィングマン》を特殊召喚！」

「召喚には何も無い。……ほんと良く融合できるよな」

一旦手札を全て使い切ったにもかかわらず、十代は再び手札融合を行う。この脅威の運命力こそが、彼のデッキの根幹であろう。おそらくは他の誰にも扱うことはできない。

「ワイルド・ウィングマンの効果発動！ 手札からネクロダークマンを捨ててリビデを破壊するぜ！」

手札1枚をコストに、ワイルド・ウィングマンが魔法・罠カード1枚を破壊する。十代の言い方では誤解を与える可能性があるが、今それを気にする者にはここにはいない。

《リビングデッドの呼び声》が破壊されたことで、その対象となっていた《ヴァリユアブル・アーマー》も破壊された。一転して再び仁がピンチに陥る。

「バトル！ ワイルド・ウィングマンでダイレクトアタック！」
「攻撃宣言時に《鎖付きブーメラン》発動！ 1つ目の効果を使い、ワイルド・ウィングマンを守備表示にする！」

本来なら装備もさせたいところであるが、仁の場にモンスターはない。仕方なく彼は《鎖付きブーメラン》を墓地へ送った。

「へへっ、やっぱデュエルはこうでなくちゃな！ 俺はこれでターンエンドだ！」

「俺のターン、ドロロー。《忍者マスター SASSUKE》召喚。バトル

フエイズに入りワイルド・ウィングマンに攻撃！」

ワイルド・ウィングマンの守備力は2300と、SASUKEの攻撃力1800を確実に上回っている。しかしSASUKEには表側守備表示のモンスターを破壊する効果がある。結果ダメージ計算を行うことなく、その効果によりワイルド・ウィングマンが破壊された。「カードを1枚伏せてターンエンドだ」

これで十代は手札・場共にカードがなくなった。ライフは3000とまだ若干の余裕があるとはいえ、丸腰で耐えるには心許ない。ここまで来れば多少なりとも諦める者も見られる。

しかし十代にそんな様子は微塵も見られない。決して諦めることなく、こんな逆境からの逆転を可能とするからこそ、彼は強いのである。故に必ず何かが来ると、十代はそういった星の下に生まれた人間であると、仁はそう考えていた。

「俺のターン！ ドロー！ 魔法カード《ホープ・オブ・ファイブ》発動！ 墓地のバーストレディ、フレイム・ウィングマン、バブルマン、ワイルドマン、ワイルド・ウィングマンの5枚をデッキに戻す。フィールド上と手札に他のカードがないから3枚ドローするぜ！」

言わばE・HERO専用の《貪欲な壺》。並の人間が扱えば劣化に過ぎないこのカードも、十代であれば最大限に活かすことができる。

「墓地の《E・HERO エレメンタルヒーロー ネクロダークマン》の効果により、手札から《E・HERO エレメンタルヒーロー エッジマン》をリリースなしで召喚！ 更に魔法カード《ミラクル・フュージョン》発動！ 墓地からスパークマンとネクロダークマンを除外し、《E・HERO エレメンタルヒーロー ダーク・ブライトマン》を特殊召喚！」

手札0の状況から始まっておきながら、上級モンスターを一気に2体出す。そんな十代に、仁は呆れるしかない。とはいえ彼がこのまま攻撃を受ければ敗北することになる。呆けてばかりはいられない。

「召喚成功時に、罨カード《激流葬》発動する！」
「ここで《激流葬》か！ しかも仁のモンスターも破壊されてダーク・ブライトマンの効果まで不発になるなんて……」

モンスターの召喚時にフィールド上に存在するモンスターを全て

破壊する《激流葬》。場のカード消費が同じとはいえ、上級モンスターを2体失った十代のほうが損失は大きいか。

本来であれば仁は《激流葬》と同時にもう1枚の伏せカード《忍法変化の術》を使う積もりでいた。チェーン1を《忍法変化の術》、チェーン2を《激流葬》とすることで、破壊効果が適用された後に上級モンスターを特殊召喚できるのである。

しかしダーク・ブライトマンは自身が破壊された場合に相手モンスターを破壊する効果を持っている。つまりその行動をしたとしても、今となつては結局破壊されてしまうだけ。当然仁は変化の術を使わないことを選択した。

通常なら、いや、相手が十代以外であればこれで仕切り直しとなつたであろう。既に彼は召喚権を消費しており、墓地に融合素材が揃っている訳でもない。

しかし十代にはまだ手札が残されていた。たった1枚であろうと、彼にとってはそれで十分。そこそが奇跡への道標となる。

「でも俺のターンはまだ終わりじゃないぜ！ 魔法カード《E―Eマジエンシーコール》発動！ デッキからバブルマンを手札に加える！ そしてバブルマンを攻撃表示で特殊召喚！ 更にフィールドにも他のカードがないから2枚ドロー！」

相手の場が開いているが故の行動。如何にライフに余裕があるとはいえ、攻撃力800の攻撃表示は保険なしに容易くできることではない。これも彼であるからこそ成せる業。そしてその勇敢な姿勢が奇跡を成す。

「……来たあ！ 装備魔法《バブル・ショット》発動！ これでバブルマンの攻撃力が800ポイントアップ！」

これを単なる強運と取るか、必然と取るかは人によるであろう。ひよつとすると、バブルマンを攻撃表示で特殊召喚する勇ましさ、その運を引き寄せるのかもしれない。

「行くぜ！ バブルマンでダイレクトアタック！」

「発動するものはない。俺の負けか……」

仁のライフは残り1100。攻撃力1600となつたバブルマン

の直接攻撃により、勝負の幕が下ろされることとなった。

「うーむ……今のは十代の強運を考慮してメインフェイズの前に《霞の谷の巨神鳥》を出しておけば良かったのか……？ 手札は1枚だから魔法を無効にすればほぼ仕切り直し。ネクロダークマンを使っても出てくるのはエッジマンの2600が最大で、倒されることもないが……」

デュエル後は納得のいくまで考察を続ける。実力のあるデュエリストとは総じてそういうものである。今回、仁は別の手を打つことができただけにその可能性を考えていた。

「つてことは残ったのは《忍法 変化の術》だったのか」

「ああ。《激流葬》を発動するタイミングで、先に《忍法 変化の術》を使う積もりでいたんだけどな。ダーク・ブライトマンが来た所為でできなかったんだ」

一応ではあるが、仁はエッジマン召喚時にこの行動を取ることもできた。そうしていれば巨神鳥が即座に倒されることもなく、そのターンを凌ぐことはできたであろう。とはいえ即死に至らないだけであり、十代の自爆特攻から今回と同じ行動を取られてしまう。結果十代はバブルマンと2枚の手札、仁は次に引いてくる1枚のみとなるため、あまり意味はない。

「……けど、いきなり《忍法 変化の術》を使ったら、俺のドローが《サイクロン》の場合無駄になっちまうぜ？」

仁の考えに十代が疑問を呈する。《サイクロン》は採用率の非常に高い汎用カードである。勿論十代のデッキにも入っており、その可能性を考えるのも当然と言えよう。

ドローフェイズでは、基本的にプレイヤーがドローするまでお互いにカードを発動することはできない。そのため仁が《忍法 変化の術》を発動するのは、必ず十代がドローした後となる。彼がドローした《サイクロン》をチェーンして発動すれば、仁はコストとしてモンスターをリリースするだけになってしまうのである。

「それもそうか。……いや待て、そもそも仕切り直しを考えていた訳で、俺のドローが先になるし《激流葬》が残るから今のよりは良いん

じゃないか?」

互いの手を見せ合い、2人はその後も暫く議論に励んだ。

「……………この音は十代のものか?」

未だ熱の覚めない中、いつの間にか部屋の中に鳴り響いていた電子音に仁が気付いた。音源は十代のPDAのようである。

受信したメールを十代が開くと、乱れた映像と共に合成音声が流れた。

『丸藤翔を預かっている。返して欲しくば女子寮まで来られたし』

「なんだこれ……。まさか、翔が誘拐されたのか!」

姿を見せない相手と、その不審な内容に慌てる十代。が、ここにはそれを押しとどめる者が居た。

「……………落ち着け十代。これは誘拐とは限らない。…………むしろ可能性としては低いと思う」

「え!? 何だよ……………?」

一見落ち着いているように見える仁だが、その内心は穏やかでない。おそらく彼1人だけであれば、十代同様冷静になることはできなかったであろう。しかし十代の慌て様が、逆に仁を落ち着かせていた。

「普通、誘拐と言えば身代金など何かしら要求するんじゃないか?」

これにはそれがない。それに会って数日、所詮はルームメイトに過ぎない十代を相手にするのもおかしい……………」

仁が彼なりの考えを述べる。これには言葉にすることで新たな思考を展開するという意味合いも含まれている。

「ならば十代の身柄が目的かと言うと、それも考えにくい。この孤島に侵入し、翔を捕らえた上で女子寮に入り込むなんてことができるなら、最初から十代に手を出している筈だ。何より、やましいことがあるならそんな人目に付く場所に呼び出す筈がない。…………つまりこれは元々女子寮にいる人間のところに翔が居て、その人が十代を呼んでいるということになる」

ただしその女子寮にいる人間が誘拐を行った可能性は0ではないが、と仁は続けた。

「良くわかんねーけど、要は翔が無事ってことだな！ 早速女子寮に行こうぜ、仁！」

「いや、俺は行かないけど？」

「はあ!? どうしてだよー！」

予想外の返答に、十代が驚きの声を上げる。とはいえ、仁には仁なりの理があった。

「おいおい、本当に誘拐だったらどうする積もりなんだ……。何かあった時のために俺はここに残るよ」

「それもそうか……」

正論のように聞こえるが、仁の言葉は本心ではない。何かあった時の心配をするなら、それこそ他の誰かに伝えておけば良いからである。

では何故仁はこんなことを言ったのか。口にくそ出していないが、彼にとって夜に女子寮に行くこと自体が問題だったのである。メールの相手が用のある十代は問題ない。彼を呼んでいるのは女子寮にいる人物なのだから、何か言われるとは思えない。しかしそこに余計な人物、それも男性が付いていった場合はどうであろうか。それが相手の機嫌を損ねることになれば、最悪仁は警察に突き出されかねない。

ここで再び別の仮定が浮かび上がる。呼び出された者そのものを痴漢に仕立て上げようとしている場合である。しかしそれでは翔とメールの不審さに説明が付かない。それなら女生徒の告白にでも見せかけたほうが警戒心を煽らずに済む。考慮する必要はないとして、仁はあえて発言しなかった。

「危ない橋を渡る十代には悪いがな。本当に何もなかったら十代から連絡してくれ」

「じゃあ、何かあった場合は？」

「そうだな……。通報でもできれば1番だが、2時間連絡がなかったら俺が対応をしよう。今のところは何でもない可能性が高いからな」

「わかった。それじゃ行ってくるぜ！ 無事でいろよ、翔！」

半ば仁の予想通り、女子寮にやって来た翔を山車にして、明日香が

デュエルするために十代を呼び出したというのが事の真相であった。
しかし話はそれだけで終わらない。明日香とのデュエルに没頭していた十代は、仁へ連絡することをすっかり忘れていた。そうして仁が学園への連絡を考え始めた頃、十代は漸く寮へ帰ってきたのである。何もなかったとはいえ、十代が仁に怒られたのは言うまでもない。

学生の本分は勉学に勤しむことである。デュエル・アカデミアも教育機関である以上例外ではない。ここでも月に1度、試験が行われている。

入学試験がそうであったように筆記試験もあるが、そこはデュエリスト養成校といったところ。重要なのは午後から行われる実技試験である。これは生徒同士、基本的に同じ寮の者がデュエルをし、その内容を評価されるというもの。評価によっては昇格や降格、オシリス・レッドの生徒に関して言えば留年が決定することもありうる。

もつとも、入学したばかりの1年生にはそのどれもまず起こらない。1ヶ月で入れ替えを行うということは入学試験の評価が誤っていたと認めるのと同義であろう。成長しやすい年代であることを考慮しても、通常ならば考えられない。

しかしその考えがたい状況に陥っていると思われる生徒が2名いた。1人はレッドとするには破格の強さを持つ十代。もう1人はデュエルに心理戦を用いようとする男、仁である。

「何故、俺の相手はオベリス・ブルーなのでしょうか？ 実技試験の相手は同じ寮の生徒だと記憶しているのですが……」

「それは俺が希望したからだ。以前のデュエル、中断した時点ではまぐれとはいえ貴様が優勢だった……。だが、続けていれば勝利したのは俺の筈だ！ それを証明してやる！」

仁が怪訝な様子で担当の試験官に尋ねるも、返答したのは彼と対峙している取巻太陽であった。

以前2人が行ったデュエルは、太陽の言う通り仁が優勢な状況で中断された。これでは仁が太陽に勝ったと思われる可能性がある。もしそう考えられていたらと思うと、太陽は我慢ならなかった。そうして彼はこの試験で仁との対戦を望んだのである。

無論、これは一生徒に過ぎない太陽1人によって生まれた計画ではない。そこには実技担当最高責任者の肩書きを持つクロノスの思惑が絡んでいる。彼は十代、ひいてはオシリス・レッドを叩きのめすた

め、その相手に準を当てようと考えていた。そこで準と共に居た太陽が仁とのデュエルを希望し、現在に至っている。

「そういうことらしい。クロノス教諭も了承し、この組み合わせは既に決定している。変更はない」

「……わかりました」

「今度こそ貴様を叩きのめしてやる！」

2人は腕に装着している機械を起動させ、その応答を待つ。

先攻のランプが点灯したのは太陽。それに答えるように、彼は勢いよくカードを引いた。

「俺のターン、ドロー！ ……モンスターをセット、リバーズカードを2枚セットしてターン終了だ」

「ドロー、スタン、メイン。《忍者マスター SASUKE》を召喚」
下級アタッカーの及第点とするかどうか。一般には基準を下回るとされる1800の攻撃力を持つ忍者が仁の場に現れる。

ハイビートを扱っていた太陽がモンスターを伏せたということは、第1に《最終突撃命令》による反撃を狙っていることが考えられる。とはいえ、単純に太陽のデッキが変わっている可能性もある。現時点で決め付けることはできない。

もつとも《最終突撃命令》に対して仁は最低限の保険を手に行っている。故に彼はそのまま攻撃することを選んだ。

「バトルフェイズ。SASUKEでセットモンスターに攻撃！」

宣言が下されるや否や、SASUKEが手にしたクナイを投げつける。青の戦車を脚部とした赤い上半身のロボットが、クナイが刺さると同時に爆発した。

倒されたモンスターの名は《カードガンナー》。その効果の1つは破壊され墓地へ送られた時に発動する。今回は戦闘破壊されること前提のセットであり、太陽に損はない。

「《カードガンナー》の効果で1枚ドローだ」

ステータスの低い《カードガンナー》を見て、仁は太陽がデッキを変更した可能性を強めた。その正体までは掴めないが、伏せられたままのカードが重要な役割を担うのではないか、と彼は予想する。

「メイン2に入る。カードを2枚セットしてターンエンド」

「俺のターン、ドロロー！ 《可変機獣 ガンナードラゴン》をリリースなしで召喚！」

レベル7のモンスター、ガンナードラゴンがリリースなしに召喚される。妥協召喚と呼ばれるこの行為は、モンスター効果によるもの。このカードの場合はリリースをなくす代償として元々の攻撃力・守備力が半分になり、攻撃力は1400となる。

妥協召喚が行われたことにより、仁は太陽のデッキテーマを把握する。妥協召喚した際に攻撃力がリクルーターレベルとなってしまうガンナードラゴンを用いるデッキは主に2種類しかない。そして太陽の性質を考慮すれば「機械族」ではなく、もう一方の可能性が高くなる。

「バトル。ガンナードラゴンでSASUKEに攻撃！ ……攻撃宣言には何も無いようだな。バトルステップ終了前、ライフを1000払い《スキルドレイン》を発動する！」

《スキルドレイン》はフィールド上に表側表示で存在するモンスターの効果が無効にする永続罫。多くのデッキが効果モンスターを軸に据えている今、その影響力はこのカード1枚で大半の者の動きを封じるほどである。

無論これは、カードを使用する側も同じく効果が無効となってしまう。しかし妥協召喚をベースとする太陽の場合、効果無効はむしろメリットとなる。その上で相手の戦術を乱すことができ、二重の意味で相性が良い。

もつとも《スキルドレイン》だけであれば、仁も対処はできる。彼は永続罫の制約、フィールド上になれば効果が適用されない弱点を突く。

「チエーンして《サイクロン》を発動！ 《スキルドレイン》を破壊する」

魔法・罫カードを破壊する《サイクロン》が、《スキルドレイン》を対象に発動する。このカードがなければ、太陽のデッキは本領を発揮できない。破壊された場合、開始早々形勢は仁に傾くであろう。

しかしそうは問屋が卸さない。

「かかったな！ 更に《宮廷のしきたり》発動！」

《スキルドレイン》目掛けて進んでいた竜巻が、王命により進行方向を変更させられる。風がやんだ後も、2枚のカードは無傷のままたらずんでいた。

《宮廷のしきたり》がある限り、このカード以外の永続罠カードを破壊することはできなくなる。今はチェーン処理の最中ではあるものの、発動が済んでいけば永続罠であることに変わりはない。故に《スキルドレイン》は破壊されずフィールドに残る。

そして攻撃力を取り戻したガンナードラゴンは太陽の命に従い、自身の持つ2門の砲身から弾丸を打ち出す。生じた爆炎が白の忍を瞬く間に飲み込んだ。

「カードを2枚セットしてターンエンド！」

戦闘によって発生したダメージは1000。フィールドの状況を有利なままにライフを並べた太陽は、朗々とターン終了を宣言した。

《サイクロン》の無駄打ちに結びついたとはいえ、厳密に言えば太陽の行動は賢いプレイングとは言い難い。デツキの核となる《スキルドレイン》を発動するなら、相手のエンドフェイズにしたほうが良い。カウンターの存在を考慮すれば、そのほうがより確実である。

しかし太陽は確実性よりも、前回仁とのデュエルで裏をかかれたこととの意趣返しを優先した。自身のカードの存在を極力隠し、相手のカードの浪費を狙う。太陽に最良の選択をさせたそのプライドも、ある種の強さと言えるのかもしれない。

「俺のターン、ドロー。メインフェイズ、モンスターとカードをセット。ターンエンドだ……」

厄介な《スキルドレイン》に加えて攻撃力2800のモンスターが居座っているのは、そう簡単に攻め入ることはできない。今の仁にできることは、ただ後に望みを繋ぐだけであった。

「ドロー！ 《不屈闘士レイレイ》を召喚する！」

カードが置かれると同時に、獣の下半身を持った筋骨隆々な男性が現れる。ガンナードラゴンとは違い、こちらは単なるデメリットモンス

ター。以前のデツキにも投入されていた、攻撃力2300の下級である。

「そして永続罨《血の代償》発動！ ライフを500払うことで、《神獣王バルバロス》を召喚する！ このカードも妥協召喚モンスター、しかも攻撃力は3000だ！」

「スキルドレイン」における代表格。バルバロスの強さを、太陽はしたり顔で力説する。

そして先程の獣人に続き、ライオンの首の部分が人間の上半身になった、神話に出てくるような生物が出現した。人としての右手には槍を、左手には盾を持っている。

「行くぞ、レイレイでセットモンスターに攻撃！」

身を隠していたトンボ、《ドラゴンフライ》が容易く蹴散らされる。その様はあまりにあっけないが、このカードはリクルーター。戦闘破壊されてこそ真価を發揮する。

「《ドラゴンフライ》の効果発動！ デツキから再び《ドラゴンフライ》を特殊召喚する」

「ならバルバロスで攻撃だ！」

《ドラゴンフライ》が再び仁の盾となる。しかし先程とは違い、こちららは攻撃表示。モンスターを出したとしても仁がダメージを受けることに変わりはない。

バルバロスが右手に持った槍で《ドラゴンフライ》を軽々と貫く。その超過分、1600のダメージは中々に重い。仁が何か手を打たなければ、次の一撃で決着が付いてしまうほどである。

「今度は《女忍者ヤエ》を特殊召喚する」

仁のデツキにおける唯一の女性、くノ一のヤエが姿を現した。しかしその攻撃力は1100と低く、このまま次の攻撃が通れば仁は敗れてしまう。攻撃力1500のモンスターを出していれば1000のライフを残せるが故に、この行為には何らかの狙いがあるのは明白。それでもここで引き下がる太陽ではない。

「ガンナードドラゴンでヤエを攻撃！」

「罨カード《重力解除》発動！ 全てのモンスターの表示形式を変更す

る」

ガンナードラゴンがヤエに向かっていくも、重力が失われたことで見当違いの方向へ飛んでいってしまう。バランスを崩したモンスターたちは皆一様に守りの姿勢を取った。これでは高い攻撃力も意味を成さない。

「ちっ……まあいい。カードを1枚セットし、ターンエンドだ！」

「俺のターン、ドロロー……スタン、メイン。手札から風属性の《忍者義賊ゴエゴエ》を捨て、ヤエの効果を発動する。チエーンはあるか？」
「ある訳ないだろう！ 貴様が何かするにしても、それを止めれば済む！」

仁のわざとらしい問いかけに、太陽が声を張り上げる。

ヤエの効果は相手フィールド上の魔法・罠カードを手札に戻すというもの。既に《スキルドレイン》が適用されている今、発動する意義があるのはモンスターの効果の発動を無効にする《天罰》程度。もともとその発動には手札コストが必要であり、手札のない太陽が使用することはない。要は確認を取っても事実上意味を成さないのである。

しかし太陽の伏せにはカードの発動を無効にする《神の宣告》がある。仁にどんな狙いがあるろうとも、太陽はそれを妨害することができると考えていた。

「よし。ヤエの効果にチエーン、ヤエをリリースして《忍法 変化の術》発動！」

「何っ!? トラッ……いや、速攻魔法《神秘の中華なべ》を、バルバロスをリリースして発動！ 攻撃力を選択し、ライフを3000回復する！」

想定を超えた仁の行動。焦った太陽は一瞬《忍法 変化の術》を無効にしようとするが、考え直して《神秘の中華なべ》を使用した。

仁が2枚の手札を残している今、その選択は正しい。ここで《神の宣告》を使えば彼のライフは半分の1250になってしまう。太陽の場には守備力0のレイレイがおり、万が一貫通ダメージを受けることになればひとたまりもない。

それに加え、既に《スキルドレイン》が手札に戻ることは覆せない。

残る仁の手札が強力な効果モンスターという可能性も0ではなく、ここで1000程度のライフとなつては心許ない。よつて太陽はライフを削るよりも、倒される可能性の高いバルバロスを有効利用することを選んだのである。

「変化の術で《ヴァリユアブル・アーマー》を特殊召喚。更にヤエの効果で魔法・罠カードを手札に戻す！」

《スキルドレイン》が効果を無効にできるのは、フィールド上のモンスターのみ。つまり既に墓地に存在している《女忍者ヤエ》は、その影響を受けない。

そして太陽の魔法・罠カードが全て手札に戻されたことで、フィールド上のモンスターも効果が有効となる。

「更に《ヴァリユアブル・アーマー》を再度召喚する……」

デュアルモンスターの再度召喚。これにより黄金に輝くカマキリ様のモンスター、《ヴァリユアブル・アーマー》は全体攻撃が可能となった。

ここで再び仁に新たな選択が生じる。手札にある装備魔法、《ビッグバン・シユート》を使用するか否かである。このカードは400の攻撃力上昇に加えて貫通効果を付与させる。これを《ヴァリユアブル・アーマー》に装備させれば、太陽に3500ものダメージを与えることができる。

先程までなら仁も迷わず装備させていた。しかし現在、太陽はライフを5500にまで回復している。これではダメージを与えても倒せないどころか、《スキルドレイン》のコストを支払って余るほどのライフが残ってしまう。

更に上昇する攻撃力の程度も問題になる。《ヴァリユアブル・アーマー》に《ビッグバン・シユート》を装備させても、攻撃力は2750止まり。それでは太陽の主力となつているガンナードラゴンやバルバロスには及ばない。一方《不屈闘士レイレイ》ならば、素の攻撃力を僅か50とはいえ上回っている。

つまり今《ビッグバン・シユート》を装備させてもダメージを与える以上の意味はない。残したほうが良いという結論に達した仁は、そ

のまま攻撃することに決めた。

「バトル！ 《ヴァリユアブル・アーマー》でレイレイとガンナードラゴンに攻撃！」

カマキリの鎌が太陽のモンスターを切り裂いていく。フィールドに残ったのは仁の《ヴァリユアブル・アーマー》だけであった。

「カードを一枚セットして、ターンエンド」

今フィールドに存在しているのは、仁のカードのみ。一見すると太陽がかなりのピンチのように思えるが、実際はそうでもない。要となる《スキルドレイン》は手札に戻されただけに過ぎず、ライフにはかなりの余裕がある。《スキルドレイン》さえ使用できるなら、太陽のデッキは《ヴァリユアブル・アーマー》を容易く戦闘破壊することができるのである。

今、太陽に必要とされるのは運。モンスターをドローできるような祈りながら、彼はデッキに手を伸ばす。

「俺のターン！ ドロー！ ……貴様の善戦もここまでのようだな。墓地から獣戦士族と機械族、レイレイと《カードガンナー》を除外し、《獣神機王バルバロスU^{rr}》を特殊召喚！」

現れたのは獣神。機能美を追求し、無駄なく鍛え抜かれた漆黒の肉体は動物の王と呼ぶに相応しい。獣の神でありながら機械の王でもあるウルは、姿を現すと同時に緋色の鋭い眼光で相手を射抜いた。

伸ばされた金の髪は光を反射し、宝冠のように煌めく。その姿はバルバロスに似ていながら、そちらにはない荘厳な雰囲気を漂わせていた。

「これが俺のデッキの切り札！ 貴様のようなデュエリストは普段目にするともないレアカードだ。これに太刀打ちできるモンスターは居まい……。バトルに入り、ウルで《ヴァリユアブル・アーマー》に攻撃！」

攻撃力3800を誇るウルが、両手に持った武器を振るう。それは柄が握りこめるよう刃と垂直に付いている、一風変わった代物。形状自体は刺突を主とするジャマダハルという短剣に近い。しかしジャマダハルが隙間を縫う針とすれば、かの者が持つのは大木を切断する

斧。対象の纏う鎧ごと打ち砕く、神の鉄槌である。

それが当然であるかのように、《ヴァリユアブル・アーマー》は容易く粉碎される。しかし攻撃を受けた仁はまだ倒れていなかった。

「フン、《スキルドレイン》を手札に戻したおかげで命拾いしたな」

ウルは高い攻撃力と特殊召喚の容易さの代償として、相手に戦闘ダメージを与えることができない。前のターン《スキルドレイン》を手札に戻したことで、仁は九死に一生を得ていた。

「手札4枚を全て伏せてターン終了だ」

「待て、エンドフェイズに永続罫《心鎮壺^{シン・ツェン・フー}》を発動する。選択するのは両端の2枚だ」

仁の場に出現した壺が太陽の伏せカードを引き寄せ、中に収める。

これで太陽は4枚中2枚のカードを発動できなくなってしまった。

「ちっ、悪あがきを……！ 発動できるカードはない、ターンエンドだ！」

「俺のターン、ドロロー……」

新たに引き入れたカードを見て、仁は思案する。このドロローで、彼の手札は現在の状況を打破しうるものとなった。

しかし、と仁は考える。太陽の布陣を破ることは不可能ではないものの、それが成功するかはわからない。成否を分けるのは《心鎮壺^{シン・ツェン・フー}》が封じたカード。仁の得た手段は、太陽が《スキルドレイン》を発動するだけで無為に終わってしまう代物なのである。

もつとも今の仁に他の手段はない。結局彼は、相手が《スキルドレイン》を使えないことを祈るしかなかった。

「メインフェイズに入る。《ビッグバン・シユート》をウルに装備。そして《霞の谷のファルコン》を召喚する」

《ビッグバン・シユート》の発動が妨害されないことを確認すると、仁は攻撃力2000の下級モンスター、ファルコンを召喚した。

これが太陽の布陣を突き崩す、今の仁が持つ唯一の手段。《ビッグバン・シユート》のもう一つの効果、このカードがフィールド上から離れた時、装備モンスターをゲームから除外する性質を彼は利用する。

「バトルフェイズ。《ビッグバン・シュート》を手札に戻し、ファルコンで攻撃！」

「馬鹿が、《スキルドレイン》発動！　これでお前はウルにつ……!?」
あざけるような太陽の言葉は最後まで続かない。仁に自爆させようという太陽の考えとは異なり、デュエルディスクはウルを除外せよと指示していた。それはソリッドヴィジョンも同様。《スキルドレイン》の発動に成功しているにもかかわらず、ウルはフィールドから姿を消していたのである。

「な、何故俺のモンスターが居なくなっているんだ!？」

「……手札に戻すのは永続効果のコストだ。攻撃対象を選ぶ時点で、既に《ビッグバン・シュート》は手札に戻っている。それじゃあ間に合わない」

内心ほつとしつつ、仁は太陽の悪い癖が出たのであろうと推測する。

本来、太陽にはカウンターを狙う必要などなかった。既に仁は手札・伏せカード共に使い切っており、次のターンに太陽の攻撃を防ぐ術がないことなどわかりきっている。この除去を封じるだけで、自ずと太陽は勝利を掴めた筈である。

しかし太陽は仁を格下として扱い、見下していた。故に彼は未だ立ち向かってくる相手の行動を逆手に取ることを狙ってしまったのである。

「ターンを終了する」

これで太陽のライフは2500。ここに来て漸く、仁は太陽にダメージを与えることに成功した。

しかしそれも些細なこと。太陽にとって、自身のミスで切り札のウルを失ったことのほうが重要。そちらのほうが遥かに精神的ダメージは大きい。

「俺のターン、ドロ―！」

期待を込めるも思うようなカードが引けず、太陽は絶望に包まれる。流星の彼もこの手札1枚ではできないことがない。

「くっ……！　モンスターをセットしてターンエンド……」

悔しげな表情でモンスターをセットし、太陽は即座にエンズの宣言をした。

「俺のターン。ドロ、スタンバイ、メイン。ファルコンに《ビッグバン・シユート》を装備させる。バトル、ファルコンでセットモンスターに攻撃！」

《スキルドレイン》を張った状態で太陽がモンスターをセットしたとなれば、それは《カードガンナー》の可能性が高い。《ビッグバン・シユート》を装備させれば、貫通によるダメージが期待できる。

もつとも、それだけで止めを刺せる訳ではない。そして残念ながら仁が引き入れたカードはモンスターではなく、今すぐ勝利する手段が彼には存在しなかった。故に《ビッグバン・シユート》は、除去手段として残しておく手も一応はある。

しかし仁が新たに引き入れたカードもまた除去カード。故にあえて残すよりも、彼はダメージを優先した。

「《カードガンナー》の効果でドロ！」

翼人が赤いロボットを蹴散らす。仁の読み通り、セットモンスターは《カードガンナー》。2000という大きなダメージを与えはしたものの、太陽にドロを許すこととなった。

「カードを一枚セットしてターンエンド」

残る太陽のライフは僅か500。たかが500、されど500。どれほど少なかりょうと生きながらえたという事実に変わりはない。反撃の機会を得られたことを、太陽は感謝する。

しかしここまで来れば、すぐにでも決着が付くこともまた事実。デッキへ手を伸ばす太陽の額に汗がにじむ。相対する2人の緊張は今、最高潮に達していた。

「俺のターン！」

気迫を込めてカードを引く。そんなことでドロが変化する訳もないが、勝利への渴望が太陽に力を入れさせた。

それに意味があったとは言わない。しかし現実には、太陽が手にしたのは考えうる限りで最高のカード。彼は2枚の手札から1枚を抜き取り、発動を宣言した。

「《死者蘇生》を発動！ 墓地より《可変機獣 ガンナードラゴン》を特殊召喚する！」

竜の首を持った戦車、ガンナードラゴンが地中より蘇る。その攻撃力は場のファルコンを上回る2800。対する仁としてはそう簡単に通す訳には行かない。

「リバーズカードオープン、《奈落の落とし穴》！」

相手が攻撃力1500以上のモンスターを場に出した時、それを破壊し除外する。それが強力な準制限カード《奈落の落とし穴》の持つ効果である。

フィールドに現れるや否や、赤の戦車は奈落の底に沈んだ。太陽が手にした筈の希望、逆転の象徴《死者蘇生》は空振りに終わる。

そんな状況にもかかわらず、太陽は笑っていた。それも諦めから来るものではない。勝ち誇りの笑みを、彼は浮かべていた。

「……不思議に思わなかったのか？ 何故俺が蘇生対象にガンナードラゴンを選んだのか」

「何故ガンナードラゴンか、だと？ ……ああっ！」

己の犯した致命的ミスを、仁は気付かされる。

太陽の言葉の真意。それはつまり、彼が何故、より攻撃力の高いバルバロスを蘇生しなかったのかである。その理由は1つしかない。故に落ち着いて考えれば自ずと判明する。

しかし仁は恐怖に捕らわれ、それを見落としてしまった。自分のモンスターよりも攻撃力の高いガンナードラゴンの登場に、彼は耐え切れなかったのである。

「今更気付いたところで無意味だ！ 獣戦士族のバルバ、機械族の《カードガンナー》を墓地から除外！ 出でよ、《獣神機王バルバロスUr》！」

再び現れた神と王の両立者。自然な金髪と機械染みた緋の眼がしみ合ったその姿からは、神々しささえ感じる。

それは仁にとって絶望をもたらす終焉の使者である。場・手札・墓地、それら全てのカードを既に彼は使いきっている。最早、仁に打つ手はなかった。

「行け、ウル！ やつに引導を渡してやれ！」

攻撃力3800のウルと、《ビッグバン・シユート》を装備したファルコン。両者の差は1400。あつらえたかのように仁のライフと等しい。

指揮者の命を受け、ウルの大剣が翼人ごと仁を叩き潰す。直後デュエルディスクの電子音が仁の敗北を告げた。

「フン……まあ、少しはやるらしいな」

「……それはどうも」

一言を伝えて、太陽はフィールドを後にする。

2度のデュエルを経て、流星に太陽も仁の評価を改めていた。2度あることは3度ある。自身を追い詰めるほどには力があると、彼は目の前の相手を受け入れなければならなかった。

そしてそんな人物が弱い筈がない。自らを世界の中心に据える、エリート思考はそんなものである。

一方、仁は猛省していた。《奈落の落とし穴》、その発動は完全に彼の失策。相手の意図を見抜くことさえできていれば、少なくともあの時点での敗北はなかった。

無論そうしたところで仁が勝てるとは限らないが、そもそも負けること、それ自体は一向に構わない。次へ繋がれば良いだけの話である。

問題は自身の目指す形に反すること。相手の不自然な行動を見逃すなど、仁の目指すプレイングには程遠い。違和感に気付き、且つ耐え忍ぶ。その程度の高さは容易にこなさなければならぬ。この日改めて、彼は理想の高さを実感したのであった。

そしてブルーと対戦したもう1人。準と対戦した十代は見事勝利を収めていた。現1年の頂点に勝利したことで、彼の評価は更に高まっている。もつとも昇格の話を蹴ってレッドに居つく十代の実態は、ただ底抜けにデュエルが好きただけの少年でしかない。仁はそんな十代を称賛しつつ、同時に羨望の眼差しを向けるのであった。

日が沈み辺りが暗くなった頃、十代は港である男と対峙していた。その人物の名は丸藤亮。カイザーと呼ばれるアカデミア最強のデュエリストである。

そんな彼が、落ちこぼれと蔑まれるレッドの生徒からの挑戦を受ける。通常では考えがたい出来事ではあるが、ある経緯からこの2人は対戦する運びとなった。

話は一昨日の夜まで遡る。謎の人物により明日香がさらわれ、それを目撃した仁も同様に捕らわれてしまった。そんな事件が事の始まり。

時を同じくして、十代と翔は立ち入り禁止となつている廃寮の中に居た。廃寮で生徒が行方不明になつていくという噂。レッド寮の寮長である大徳寺からその話を聞き、十代たちは肝試しと称して探索することにしたのである。

散策する最中、2人は明日香のものらしき悲鳴を聞く。奥へ進んだ彼らは、気を失っている明日香と仁を見つけることとなった。

その身を案じた十代が明日香らに駆け寄ろうとするのは当然のこと。しかしそこで足元から煙が立ち上り、仮面を付けた男タイタンが現れる。彼は自身を闇のデュエリストと称した。男は闇のゲームに勝てば明日香たちを返すと言い、十代はこれを受ける。

そしてタイタンとのデュエルで十代は無事勝利を収め、捕らわれた2人も解放されたのであった。

しかし問題はその後を訪れる。翌日、本来立ち入り禁止となつている筈の廃寮に入ったことで、十代・翔・仁の3名が学園から退学を言い渡されたのである。

これに明日香が反論。彼女が謎の人物に襲われるも十代たちによつて救助されたとし、彼らの無実を主張した。そうは言っても、明日香を助けるために廃寮に入ったのか、それとも元から廃寮内にいたのかを判断することは難しい。明日香の主張を証拠とは言えず、それ

だけで無罪とするのは無理があった。

もつとも、現実には十代たちは自ら廃寮に入っている。故に事実が発覚して困るのは彼らのほう。証拠などある筈もない。結局、十代と翔、仁と明日香の組み合わせで制裁タッグデュエルを行い、勝利すれば退学取り消しということと落ち着いた。

「なんだか皆には悪いわね。……私だけ特別扱いみたいで」

他の3人とは違い、明日香はタッグデュエルに負けたとしても退学にはならない。彼女のみ、勝利すれば処罰がなくなる方針である。

「そんなの気にする必要ないって。そういや、なんで仁まで負けたら退学のままなんだろうな。捕まっていたのは明日香と同じなのよ……」

「積み上げた実績の違いだろうな。むしろ入学してすぐに問題を起こした劣等生と、中等部の頃から優秀な成績を収めてきた者を同じ待遇にするほうがおかしいんじゃないか？」

仁の予想は当たらずとも遠からずといったところか。これは元々クロノスが十代を退学にしたいがために画策したこと。十代と同じレッドの翔や仁はともかく、ブルーの明日香を退学にする気など最初からクロノスにはない。

「皆なんでそんなに気楽なんすか……退学ほぼ決定だっていうのに」

「心配すんな！ 勝ちやいいんだろ？」

悲嘆にくれる翔とは対照的に、十代は楽観的である。もつとも、ここで正しいのは十代のほう。彼の言う通り勝てば良いのである。

「アニキはそんな簡単に言うけど、タッグデュエルなんてやったことあるの？」

「ない。ないから面白いんじゃないか！ ま、でも練習は必要だよな。試しにタッグデュエルってやつをやってみようぜ！」

未知の領域。通常なら不安要素にしかならないそれも、十代にとっては楽しむためのスパイスに過ぎない。自身の進退を賭けることなど、彼には関係ないのである。

そんな十代の姿勢には誰もが苦笑するしかないが、4人ともが練習を必要とするのは確か。その提案に異論を唱える者はいない。寮に

戻り次第、彼らはタッグデュエルの訓練をすることとなった。

自身のデュエルディスクを手に、4人が再び集う。今回彼らが行うデュエルのルールは制裁タッグデュエルと同じ、タッグフォーズルールと呼ばれるものである。

攻撃できないのは1ターン目のみ。フィールド・墓地・除外・ライフポイントがパートナーと共有され、相手ターン中は直前のプレイヤーが行動する。唯一の明らかな違いはライフポイントが普段の倍、8000であること。その他、基本的なことはいつもと変わらない。

「最初は俺から行かせてもらう。ドロロー。《忍者マスター SASUKE》を召喚、カードを2枚伏せてターンエンド」

誘発効果や強い影響力を持ったものでない限り、1ターン目はモンスターをセットするのがセオリー。しかし今回、仁はあえてモンスターを攻撃表示で出した。攻撃力1800、守備力1000のSASUKEを出すなら当然の選択とも言えるが、実のところこの布陣は次のプレイヤーである翔を試す意味合いが強い。

「僕のターン、ドロロー！ 魔法カード《融合》を発動！ 手札から《ジャイロイド》と《スチームロイド》を墓地に送って《スチームジャイロイド》を特殊召喚！」

足場となる車体から蒸気機関車が生えているというイメージの、コミカルなモンスターが出現する。

翔は意気込んで融合しているが、その実態は攻撃力が2200と低く、効果も持たないモンスター。3枚の手札消費は割に合わない多くの者が感じる、《スチームジャイロイド》とはそんなカードである。

SASUKEの攻撃力をこそ上回っているものの、この時点で既に翔はミスを犯している。彼はそのことに気付いていなかった。

「《スチームジャイロイド》で《忍者マスター SASUKE》に攻撃！」

「……ダメージステップに《鎖付きブーメラン》発動。2つ目の効果のみ選択し、このカードをSASUKEに装備させる」

《スチームジャイロイド》が《忍者マスター SASUKE》に突進するも、相手に背後に回られ返り討ちにあってしまった。

翔のデッキは機械族。最も注意すべきは《リミッター解除》であり、ダメージステップで攻守増減をしても無駄になる可能性がついて回る。状況によつては、仁も《鎖付きブーメラン》の1つ目の効果を使うところである。しかしここで翔が《リミッター解除》を使えば後の憂いを断つことができ、むしろ仁の有利に働く。万が一ダメージを受けたとしても、必要経費と割り切っていたのである。

「はあ……ターンエンド」

受けたダメージは僅か100と小さいが、モンスターを倒され落ち込む翔。しかもその影響で、彼はカードを伏せることもしなかった。そんな翔に、横から声がかかる。

「翔！ ひよつとしてお前、モンスターの攻撃力しか見てないんじゃないか？」

パートナーの墓地は共有されており、そのカードを確認することができる。融合素材を見た十代が、翔のプレイングに疑問の声を上げた。

「待った！ 十代……何を言いたいのか具体的にはわからないが、今回のタッグデュエルではパートナーへの助言は禁止だ。練習とはいえ一応な」

「そうね……。今回は私が言わせてもらおうわ。翔君、《スチームロイド》は攻撃する時に攻撃力を500ポイントアップする効果を持っているの。融合しないほうが攻撃力は高いし、今だってダメージを受けずにモンスターを残せた筈よ」

十代に代わつてその心情を明日香が伝える。

元々《スチームジャイロイド》は3枚のカードを使用して出すほどのものではなく、《スチームロイド》の短所——攻撃された場合、攻撃力が500ダウンする効果——を補うために存在する類のカードである。闇雲に融合して活躍できるようなものではない。

あえて特徴を挙げるとすれば、レベル6の融合モンスターであること。即ち《フュージョン・ウェポン》を装備できるものの中では高めの攻撃力を持っていることくらいであろう。

「やめてよ皆！ 自分が強いからってお説教はなしだよ！」

無論その程度のこと、言われずとも翔とて理解している。しかしいざ本番となると、焦りや緊張からなのか適した行動を取ることができなくなってしまう。そんなどうにもならない悪癖を指摘され、思わず彼は大声で否定していた。

「どうしたんだ、翔？　いつものお前らしくないな」
「……………めん」

普段とは異なる様子を見せる翔が十代には不思議でならない。彼にはその理由がわからないが、それも仕方ない。翔が反発した要因は至らない自分に対する忌避感と、皆への劣等感。どんな相手とのデュエルも楽しんでしまう十代にそれがわかる筈もない。十代の言葉によって一応の落ち着きを見せているが、翔が内心で落ち込んでいることに変わりはなかった。

「次は私のターンだったわね……………ドロー！　《エトワール・サイバー》召喚！」

気落ちしたままの翔を置き去りに、明日香は明るいブラウンの髪を伸ばした女性をフィールドに立たせる。

《エトワール・サイバー》には直接攻撃時に攻撃力を500上昇させる効果がある。しかし元々の攻撃力は1200に過ぎないため、ダメージを与える事に関しては他のカードを使ったほうが早いと言える。注目されるのはサポートの豊富な戦士族・地属性という点。明日香のデッキにおいては、融合素材としての意味合いが最も強い。

「《エトワール・サイバー》、《忍者マスター　SASUKE》でダイレクトアタック！」

《エトワール・サイバー》が回し蹴りで、《忍者マスター　SASUKE》が手にしたクナイで翔を攻め立てる。フィールドに何も無い翔はなす術もなく、ただダメージを受けるしかない。

合計4000のダメージ。先程の100と合わせてライフを3900にまで減らしてしまった翔は、完全に意気消沈している。

「カードを一枚セットしてターンエンドよ」

「やっとなのターンか！　ドロー！　手札から《サイクロン》発動！　明日香が伏せたカードを破壊するぜ！」

十代が破壊対象に選んだのは、直前に伏せられたもの。仁は既に1度《鎖付きブーメラン》を使っている。そのため十代は仁の伏せたカードよりも明日香のものに危険を感じ、こちらを狙うことにした。そして見事に彼の予感^{予感}は当たると。伏せられていたのは《奈落の落とし穴》。場に出たモンスターを除外する、強力な罠カードであった。

「よし、魔法カード《融合》！ フェザーマンとバーストレディを墓地に送って《E・HERO フレイム・ウィングマン》を特殊召喚！」

炎を纏った竜の頭部を右腕とし、左肩からは翼を生やした何処かアインバンスなHERO。攻撃力は2100と低めながら、十代が最も信頼を置く彼のフェイバリットカードである。

「続けて《E・HERO スパークマン》召喚！ 更にフィールド魔法《摩天楼 ―スカイスクレイパー―》を発動するぜ！」

電気を伴ってスパークマンが出現した後、スカイスクレイパーにより周囲の様子が変化する。地面からはビルが生え、辺りは暗くなる。そして空には、いつの間^{いつの間}にやら架空の月が浮かんでいた。

「スパークマンで《エトワール・サイバー》に、フレイム・ウィングマンでS A S U K Eに攻撃！」

スパークマンは両手から雷を放ち、フレイム・ウィングマンはその身に炎を纏って突進する。

素で攻撃力を上回っているスパークマンに対し、フレイム・ウィングマンは《鎖付きブーメラン》を装備したS A S U K Eを下回っている。しかしそこで真価を發揮するのがスカイスクレイパー。このカードはE・HEROの攻撃力が攻撃対象モンスターの攻撃力よりも低い場合、攻撃力を1000上昇させる効果を持つ。自身より強い相手を打ち倒すにはうってつけのカードである。

相手モンスターを一掃し、更には1200のダメージまで与える。これだけでも大した成果であるが、十代のモンスターはこの後にこそ真価を發揮する。

「更にフレイム・ウィングマンの効果発動！ S A S U K Eの攻撃力分のダメージを与える！」

忍者を下した直後、フレイム・ウィングマンは明日香へ右手を突き

出す。そして彼女を炎に包み、そのライフを一気に5000へと減らした。逆境を吹き飛ばすその姿は、正しくヒーローと呼ぶに相応しい。

「へへっ、ターン終了だ」

「俺のターン、ドロロー」

十代のターンで状況は逆転。ライフこそ未だ仁が上回っているものの、フィールドの状態においては完全に負けている。即座に切り返す術を持たない仁は、パートナーの明日香に勝敗の行方を委ねるしかなかった。

「モンスターをセット、カードを1枚セットしてターンエンド」

「僕のターン、ドロロー！ 《サブマリノイド》 召喚！ まずはこのカードでダイレクトアタックするよ！」

所謂ダイレクトアタッカー。《サブマリノイド》は相手モンスターが居ようと、プレイヤーに直接攻撃することができる。

セットモンスターの正体がわからない以上、先に直接攻撃を決めるのは自明の理。翔はまず《サブマリノイド》の効果による直接攻撃に出た。

《サブマリノイド》は潜水艦の姿をしているにもかかわらず、地中に潜って仁へと攻撃する。攻撃力は800と低いためダメージは小さい。しかし確実に、このモンスターは相手ライフを減らすという役割をこなしている。

「攻撃終了後、効果により《サブマリノイド》を守備表示にする。そしてフレーム・ウィングマンでセットモンスターに攻撃！」

「罨カード《重力解除》を発動する！」

《重力解除》により全てのモンスターの表示形式が変更される。

無論、仁は《サブマリノイド》の直接攻撃を防ぐこともできた。しかしフレーム・ウィングマンが攻撃宣言してからでなければ、メインフェイズ2で攻撃表示に戻されてしまう。攻撃後は守備表示になる《サブマリノイド》を攻撃表示にできることもあり、仁はあえて直接攻撃を受けたのである。

「カードを2枚伏せてターン終了っす」

攻撃が通ったとはいえ、フレイム・ウイングマンは守備表示に、《サブマリノイド》は攻撃表示になってしまった。翔にとって良い状況ではないにもかかわらず、彼の表情には余裕があった。その源となるのは今セットしたカードであろう。

しかし、翔のその余裕も一瞬で崩れ去る。

「エンドフェイズに《心鎮壺^{シン・ツェン・フー}》を発動。その2枚は封じさせてもらう」

対象としたカードを発動できなくする《心鎮壺^{シン・ツェン・フー}》。新たにセットされた2枚のカードも、これでは沈黙せざるを得ない。

ここで1つの疑問が生じる。翔がカードを2枚伏せた今のターン、彼は通常のドロウしかしていない。つまり少なくとも1枚は前のターンから持っていたということになる。もし彼が投げやりにならず2ターン目にカードをセットしていれば、また違った結末が待っていた可能性があった。

資質だけを見れば、翔はブルーやイエローの生徒に勝るとも劣らない。彼がそれを生かしきれていないことを、仁は惜しいと思っていた。

「私のターン、ドロウ！ 《死者蘇生》を発動！ 《エトワール・サイバー》を蘇生するわ。そして魔法カード《融合》！ フィールドの《エトワール・サイバー》と手札の《ブレード・スケーター》を墓地に送り、《サイバー・ブレイダー》を特殊召喚！」

態々《死者蘇生》を使つての融合。明日香は勝負を決めに出たと見て間違いない。

「手札から《サイバー・チュチュ》を召喚！ 更にセットされていた《白い忍者^{ホワイト}》を反転召喚して効果発動！ フレイム・ウイングマンを破壊するわ」

守備表示モンスター1体を破壊する。それが《白い忍者^{ホワイト}》のリバー効果である。仁が《重力解除》の発動を待った最大の理由はここにあった。

「相手のモンスターが2体になったことで、《サイバー・ブレイダー》の攻撃力は倍になる！ 《サイバー・ブレイダー》で《サブマリノイド》

に攻撃！」

《サイバー・ブレイダー》がフィギュアスケートのスピンのように回転しながらも、相手に向かっていく。その回転は非常に速く、周囲には空気の渦が生まれるほど。繰り返される攻撃に抗うことはできず、《サブマリンドロイド》は呆気なく破壊された。

倍となった《サイバー・ブレイダー》の攻撃力は4200。3400という半端ではないダメージを、翔たちは受けることになった。しかしこれだけでは終わらない。

「これであなたたちの場合は攻撃力1600のスパークマンだけ！」

《サイバー・チュチュ》は全ての相手モンスターの攻撃力がこのカードの攻撃力よりも高い場合、直接攻撃できるわ！ 《サイバー・チュチュ》でダイレクトアタック！」

バレリーナの格好をした《サイバー・チュチュ》が、スパークマンを無視して翔へと向かう。チュチュはか弱い少女の様相をしているが、今の翔へ止めを刺すには十分な力を持っている。

高速回転からの回し蹴り。残りライフ500の翔では、攻撃力1000の一撃を耐えることはできなかった。

「負けちゃったか、でも楽しかったぜ！ にしても、仁は場のコントロールが上手いよなあ。最後なんて、良い感じにかみ合ってたんじゃないか？」

「罫が主軸になるから遅いのが欠点だけだな。……それは良いとして、翔は変に投げやりになる癖を何とかしないと。最初にミスがあったとはいえ、あそこで何か伏せていけばだいぶ違っただろ」

「でも、仁君が最初から《心鎮壺》シン・ツェン・フーを伏せてたんじゃ結局変わらないじゃないっすか」

翔が伏せたのは、攻撃宣言時に攻撃表示モンスターを全て破壊するミラーフォースと、破壊する効果の発動を無効にする《我が身を盾に》。どちらも有用なカードではあるが、使えなければ意味がないと彼は主張する。

「そうとは限らないわ。その2枚が伏せてあれば、十代が《サイクロン》シン・ツェン・フーで《心鎮壺》のほうを破壊したかもしれないじゃない」

「やってみないとわかんないけどな。そうしたと思うぜ」

「……後はやはり、パートナーへの繋ぎ方か。味方の意図を理解しなければならぬ場面も出てくるかもな。お互いのデツキをもっと知っておかないと……」

検討を続ける十代たちをよそに、翔は1人気落ちしていた。現時点の強さを比べると、他の3人に対して翔は著しく劣っている。そう感じた翔は、悩み続けるのであった。

十代たちが退学を言い渡された翌日。授業を終えた十代が部屋に戻ると、再び予想だにしない出来事が起きていた。翔が島を出ると書き置きを残し、居なくなってしまったのである。

翔が逃げたと思った十代はそのことに憤り、彼を探そうと考える。島を出ようとしている以上、翔は海沿いにいる可能性が高い。十代は仁、同室の隼人と共に島の外縁の捜索を始めた。

翔を見つけるためと、仁は海岸を歩き回る。しかしたとえ翔を発見したとしても、それだけでは意味がないと彼は思っている。問題は翔の心構えにあった。

翔は優勢な時は調子に乗り、劣勢になると意気消沈する傾向にある。しかし慢心は敗北に繋がり、臆病風に吹かれては勝利を呼び込むことができない。

負けると思っているのはダメ。しかし勝てると思ってもダメ。時には勝ちたいと思うことさえ毒となる。理想は無欲。勝負に向かう時はただ勝とうとするのが望ましい。

翔をデュエル場に着かせるだけなら不可能ではない。しかし結局のところ彼の心持を変えなければ、十代とタッグを組ませても敗北は必死である。

仁がそのことを伝えた時も翔は気落ちしたまま反応はなく、改善されたとは思えない。そんな翔の意識を変える手段が仁にはわからなかった。

一方、海辺に居る翔も悩んでいた。十代のタッグパートナーとしてやっていく自信が翔にはなく、その重圧に耐え切れずに彼は逃げ出したのであった。

十代は強い。彼は学園での成績こそ良いとは言えないものの、戦略には光るものがあり、何よりも運命力において他の者とは一線を画す。所謂選ばれた者と言っても良い人物である。

対して翔はどうであろうか。彼はデュエル・アカデミアに入学できたものの、成績は落第寸前。デュエルそのものにおいても、同じレッ

ド寮の生徒にさえ負ける有様であった。

無論勝負は水物であり、負けがあるのは当然と言える。しかし十代は入学以降未だ無敗。そんな彼のパートナーに自分が相応しいとは、翔には思えなかったのである。

そうして翔が悩んでいるうちに、十代がその姿を発見する。十代が翔にパートナーとして必要としていることを訴えるが、自分に自信のない彼は頑なにそれを受け入れない。

そんな停滞した状況は、第3者の介入によって変化を見せた。

「不甲斐ないな、翔」

十代と翔が言い合っている最中、別の方向から声がかかった。声の主は丸藤亮。翔の実の兄である。

「お……お兄さん！」

「逃げ出すのか？ ……それも良いだろう」

冷たいだけにしか見えない態度を亮は取る。翔がここから去ることを十代が強調しても、それは変わらない。

言葉だけでは何も伝わらないと感じた十代は、亮にある提案を持ちかけることにした。

「だったら、せめて餞別でもあげてやらねえか？ 俺とカイザー、あんなのデュエルで！」

「君とデュエルを……？ 良いだろう、上がって来たまえ。遊城十代！」

十代の意図を察し、亮はその提案を快く受け入れた。

事の成り行きを聞いた仁が、暫くの後、灯台に到着する。その頃には既に辺りは闇に包まれていた。

そして十代と亮が、互いに翔へと何かを伝えるためのデュエルを開始する。

「俺の先攻、ドロー！」
エレメンタルヒーロー 《E・HERO フェザーマン》を召喚。カードを2枚セットしてターンを終了するぜ」

「俺のターン、ドロー」

十代は攻撃力1000のバニラ、フェザーマンの召喚——表側表示での通常召喚——を行つた。言うまでもなく、伏せカードの存在故に

十代はこのような行動を取っている。

常人ならばとりあえず警戒を要するとしても考えるかもしれない。しかし十代が今相手にしているのはカイザーと呼ばれる男、丸藤亮。彼ならそこから伏せカードの正体を看破することができる。

低攻撃力のHEROを召喚したとなると、注意すべき伏せカードは《異次元トンネル―ミラーゲート―》と《ヒーローバリア》。どちらも発動に表側表示の「E・HERO」を必要とするカードである。更にそのモンスターがフェザーマンということを考慮すれば、もう一枚。フェザーマン専用のカード、魔法・罫の発動を無効にする《フェザー・ウインド》もありうる。

無論他の可能性もあるが、その場合リスクを冒してフェザーマンを攻撃表示にする必要はない。故にこの推測で大方正しいと亮は考えた。

「メインフェイズ、手札から《サイバー・ドラゴン》を攻撃表示で特殊召喚」

地面を砕き、地中から機械製のドラゴンが現れた。その全体像はドラゴンと言うよりも蛇に近い。

半上級モンスターと呼ばれる《サイバー・ドラゴン》は、相手フィールド上のみモンスターが存在する場合、手札から特殊召喚できる。それでいて攻撃力は2100と、下級の基準を上回る程度に高い。召喚権を消費することもないため、「ハイビート」にも採用できるほどに汎用性の高いカードである。

「《サイバー・ドラゴン》でフェザーマンに攻撃」

一見すれば攻めるのは無謀と思える十代の布陣。しかし亮はあえて攻撃を選択した。それは何故か。十代にミラーゲートと《ヒーローバリア》のどちらを使われても、亮は一向に構わないからである。

ミラーゲートの効果はモンスターのコントロールを入れ替えてダメージ計算を行うというもの。こちらの場合には1100ものダメージを受けることになるが、代わりに十代の場合からフェザーマンが居なくなる。そうなれば《フェザー・ウインド》の心配がなくなり、亮は動きやすくなる。

一方、攻撃を無効にする《ヒーローバリア》だとしても、それほど問題はない。

「罨カード《ヒーローバリア》発動！」

《サイバー・ドラゴン》の攻撃がバリアに阻まれ、フェザーマンに届かず終わった。攻撃が通らなかつたにもかかわらず、亮の表情に変化はない。

2100とそれなりの攻撃力を持つ《サイバー・ドラゴン》。しかし亮のデッキにおいて、これは攻めの最低ラインに過ぎない。ここで十代に《ヒーローバリア》を使われたところで、亮は痛くないのである。むしろ彼が後に強力な攻撃を通すためには、十代がここで《ヒーローバリア》を使ってくれたほうが都合が良かった。

もつとも、決定打とならないこの場面で十代が《ヒーローバリア》を使ったことから、もう1枚の伏せカードは《フェザー・ウィンド》の可能性が高まった。この状況では亮の十八番、《融合》が使いにくい。彼にとつてはダメージを受けるミラーゲートのほうが良かったのかもしれない。

「バトルフェイズを終了し、魔法カード《タイムカプセル》発動。デッキからカードを1枚選択し、裏側表示で除外する。カードを1枚伏せ、ターンエンド」

《タイムカプセル》により、除外したカードは発動後2回目の自分のスタンバイフェイズ時に亮の手札へ加わる。

攻撃こそ通らなかつたものの、防御・攻撃・布石全ての戦術を揃えてきた亮。そんな相手とデュエルできることに、十代は今までにないほどの高揚を感じていた。

「俺のターン、ドロロー！ 魔法カード《融合》を発動！ 手札のスパークマンとクレイマンを墓地に送り、《E・HERO エレメンタルヒーロー サンダー・ジャイアント》を特殊召喚！」

異様に上半身の膨らんだHEROが十代の場に現れる。

「サンダー・ジャイアントの効果発動！ 手札からネクロダークマンを捨て、《サイバー・ドラゴン》を破壊する！」

サンダー・ジャイアントは攻撃力が下回るモンスターを破壊する効

果を持つが、その発動には手札コストを要する。故に基本的には戦闘破壊できないモンスターや、戦闘破壊されたことで効果を発動する相手に対して用いることが多い。

そのどちらでもない《サイバー・ドラゴン》を、手札を消費してまで破壊する必要は通常ない。しかしネクロロダークマンは墓地に居てこそ真価を発揮するカード。今回、十代はそのことを優先していた。

サンダー・ジャイアントの両手から雷が迸り、《サイバー・ドラゴン》を破壊せんと向かっていく。そこへ2つの声が割って入った。

「対象となった《サイバー・ドラゴン》をリリースし、罨カード《アタック・リフレクター・ユニット》発動！ デッキから《サイバー・バリア・ドラゴン》を特殊召喚する」

「させるか！ 《フェザー・ウインド》発動！ 《アタック・リフレクター・ユニット》の発動を無効にする！」

目まぐるしい攻防。形式上は2:2交換になるが、相手の場をがら空にし、ネクロロダークマンをコストとした十代のほうが損失は小さい。

その一方で、亮から見れば十代に《フェザー・ウインド》を使わせたことが大きい。これで彼は後顧の憂いを消したことになる。

「行くぜ！ がら空きの本陣突破だ！ フェザーマン、サンダー・ジャイアントでダイレクトアタック！」

1000と2400の攻撃を決め、亮のライフを一気に600まで減じる。そんな十代の猛攻を受けながらも、亮は眉一つ動かさない。

しかしその実、亮の心はたぎっている。その内に秘められた闘志を、相対する十代はひしひしと感じていた。

「俺のターン。《プロト・サイバー・ドラゴン》を召喚、更に《融合》を発動する。手札の《サイバー・ドラゴン》とサイバー・ドラゴン扱いのプロト・サイバーを墓地に送り、《サイバー・ツイン・ドラゴン》を特殊召喚」

虚空から双頭の竜が出現する。攻撃力2800を誇る機械のドラゴンは、見た目の通り2回の攻撃を可能としている。

亮が使った《融合》は前のターンから持っていたもの。ここで使う

理由は《フェザー・ウィンド》の脅威がなくなったからに他ならない。それに気付いた仁はカイザーと呼ばれる男の戦略に感嘆する。亮は十代の伏せカードを見抜き、《フェザー・ウィンド》を使わせたのである。

「サイバー・ツイン・ドラゴン」でフェザーマン、サンダー・ジャイアントを攻撃！」

竜の口から光が迸る。伏せカードのない十代に、その攻撃を防ぐ術はない。

「カードを1枚セットして、ターンエンドだ」

残った1枚のカードを場に伏せ、亮はターンを終えた。互いに手札を使い切り、ここからはドローが勝敗を分けると言っても過言ではない。

形勢逆転。窮地に立たされた十代の状況は、並の人間であれば意気消沈するところかもしれない。しかし十代の反応は完全に逆であった。

「面白い！ 面白いよカイザー、このデュエル！」

「ああ、俺もだ」

我慢できないといった様子で口にした十代に、亮が同意する。

互いに楽しんでいる彼らの様子に、翔は目を丸くしている。今の彼には、何故そうしていられるのか到底理解できなかった。

「俺のターン、ドロー！」
《E・HERO エレメンタルヒーロー バブルマン》を守備表示で特殊召喚！ 効果で2枚ドローする！」

2枚のドローを行えるとはいえ、バブルマンの効果発動条件はフィールド上と手札に他のカードが無い場合と非常に厳しい。しかし神に選ばれたとでも言うのか、十代はここぞという場面でそれを引き、役立ててしまう。

「魔法カード《融合 回収》を発動！ 《融合》と……スパークマンを手札に加えるぜ。そして《融合》を発動！ 場のバブルマンと手札のフェザーマン、スパークマンを墓地に送り、《E・HERO エレメンタルヒーロー テンペスター》を守備表示で特殊召喚！」

フェザーマンを手にして以上、十代としては直接攻撃可能なセ

イラーマンを使いたいところ。しかしこのカードが直接攻撃を行うには、自分の魔法・罠カードゾーンにカードがセットされている必要がある。今の十代にその条件を満たすことはできない。

故に次善の策。十代はテンペスターによる防御を選択した。攻守共に2800を誇るこのカードであれば、サイバー・ツインの攻撃に耐えることができる。

更に、次のターンになればこのカードの効果が生きる。テンペスターは自分フィールド上のカード1枚を墓地に送ることで、任意のモンスターに戦闘破壊耐性を付与する効果を持つ。次のターン引いたカードをコストに効果を発動すれば、同じ攻撃力を持つ《サイバー・ツイン・ドラゴン》を一方的に倒せるのである。

「俺のターン。スタンバイフェイズ、《タイムカプセル》で除外していたカードを手札に加える。……十代、いよいよ大詰めかな」

「ああ！ どうなるかわくわくするぜ！」

「そうだろう。君は君の持てる力を存分に出し切っている。そんな君に対して俺も全力を出すことができた。……君のデュエルに敬意を表する」

亮は十代のデュエルを認めている。その事実には翔は驚き、そして先程のように十代がピンチを楽しむことができる理由に漸く思い至った。亮や十代と、翔との違い。それは対戦相手を重んじているかどうかである。

勝敗よりも互いに全力を出し尽くすことを心がける亮。誰よりもデュエルを楽しむ十代。どちらも相手を慮るが故にできる行動と言える。

翔は今まで優勢な時に対戦相手を見下すふしがあった。別の言い方をすれば、彼は相手を無視した独りよがりのプレイングをしていたのである。敵を知らずして勝利を掴める筈もない。翔を敗北せしめる最大の要因はそこにあった。

相手をリスペクトすること。幼い頃に亮が伝えたかったそれを、ここに来て漸く翔は理解することができたのである。

「行くぞ十代！ リバースカードオープン、《リビングデッドの呼び

声』！ 墓地より《プロト・サイバー・ドラゴン》を蘇生する！」

自分の墓地のモンスター1体を特殊召喚する《リビングデッドの呼び声》。蘇生対象を選ばないこのカードなら、通常は攻撃力の高い《サイバー・ドラゴン》を選択することになる。

しかしここで亮は《プロト・サイバー・ドラゴン》を選んだ。手札のカードを使う、ひいてはあるモンスターを呼び出すために。

「更に特殊召喚成功時、《地獄の暴走召喚》を発動する」

暴走召喚は攻撃力1500以下のモンスター1体が特殊召喚に成功した時にのみ発動できる。この条件があるからこそ、亮は《プロト・サイバー・ドラゴン》を蘇生したのである。

その効果は特殊召喚したモンスターと同名モンスターを自分の手札・デッキ・墓地から全て特殊召喚するというもの。通常なら特殊召喚されるのはプロト・サイバーになるが、このカードはフィールドに出た瞬間から《サイバー・ドラゴン》として扱われる。それ即ち。

「デッキ・墓地より集え、3体の《サイバー・ドラゴン》！」

現れるのは機械の竜が3体。元から居合わせた2体とともに、《サイバー・ドラゴン》が亮のフィールドを埋め尽くした。

暴走召喚の効果は相手の十代にも及ぶが、彼の場合に居るのは融合モンスターであるテンペスターのみ。デッキからの特殊召喚は不可能な上、そもそもこのモンスターは融合召喚以外の方法で特殊召喚することができない。それ故に、亮へデメリットが発生することもない。

「そして手札から魔法カード《パワー・ボンド》発動！」

機械族専用の融合魔法《パワー・ボンド》。元々の攻撃力分だけ攻撃力を上昇させるメリットと、その元々の攻撃力分のダメージを受けるデメリットを併せ持つこのカードの扱いは難しい。効果ダメージがエンドフェイズであることを利用して、多くの場合は止めを刺す際専用のカードとして扱われている。

しかし今恐れるべきは亮の先見性。手札を消費しきった彼はこのターン《地獄の暴走召喚》をドロし、更に《タイムカプセル》の効果で《パワー・ボンド》を手札に加えた。そして《リビングデッドの呼び声》を伏せたのが4ターン目であることから、亮の初手は《サイ

バー・ドラゴン』2枚、『プロト・サイバー・ドラゴン』、『融合』、『ア
タック・リフレクター・ユニット』、最後に『タイムカプセル』となる。
常人であれば『融合』を持つているその状況から、『パワー・ボンド』
を手札に加えようとは露ほども思わないだろう。『融合』を使った後
に『パワー・ボンド』を手札に加えたところで、融合素材の『サイバー・
ドラゴン』は全て墓地にある。何の役にも立たない。

その程度のことをカイザーと呼ばれる亮がわかっていない訳がな
い。それでもなお『パワー・ボンド』を手札に加えようとしたのなら、
導き出される答えは1つ。彼はこのデュエルのおよその展開、そして
この場面で『地獄の暴走召喚』を引いてくることを察していた。そう
考えるしかない。

無論それも自身の信念を、リスペクトデュエルを貫くという姿勢
あつてのこと。ただ勝利するだけなら他のカードでも可能ではあつ
た。しかし相手ともに更なる高みへ登るために、亮はあえて己の最高
のカードを使うことを選んだのである。

「場の3体の『サイバー・ドラゴン』を墓地に送り、『サイバー・エン
ド・ドラゴン』を攻撃表示で特殊召喚！『パワー・ボンド』の効果に
より攻撃力は2倍になる……」

『サイバー・ドラゴン』の究極形、『サイバー・エンド・ドラゴン』が
亮の場に現れた。その首は3つに増え、更には翼まで生えている。

ただでさえ高い4000という攻撃力は、『パワー・ボンド』により
8000にまで上昇している。相手ライフを根こそぎ刈り取る攻撃
力に加え、貫通効果をも有するサイバー・エンドは、主が命令を下す
時を今か今かと待ち構えていた。

『サイバー・エンド・ドラゴン』でテンペスターを攻撃！ エターナ
ル・エヴォリユーション・バースト！」

『サイバー・エンド・ドラゴン』の3つの口から閃光が走る。その光
はテンペスターだけでなく、十代までも容易く飲み込んだ。

ソリッドビジョンの迫力に当てられたのか、十代が膝をつく。負け
たとはいえ、彼の表情に陰りは見えない。

「楽しいデュエルだったぜ」

十代の言葉に答えず、亮はただ微笑む。悩みが吹っ切れた様子の翔を見て、亮は安心して寮へと足を進めた。

仁たちが制裁デュエルを言い渡されてから早1週間。運命の日が訪れる。会場の観客席にはタッグデュエルの見物をしようと生徒が集まっていた。

皆が見守る中、既に十代と翔のタッグは無事勝利を収めている。対戦相手が同じであるが故に観戦を許されなかった仁と明日香の2人は、その一報を聞き胸を撫で下ろした。明日香は純粹に十代たちが退学を取り消された喜びから。仁はそれに加え、決して勝てない相手ではないと知ることができたために。

しかし次は仁らの番。いつまでも安堵してはいられない。再び気を引き締め、2人は会場へと向かった。

フィールド中央に歩み寄った仁と明日香は、ここに来て漸く対戦相手を知る。それはクロノスが呼び寄せた、中華風の装いをした双子。迷宮兄弟と呼ばれる2人は過去、デュエルキング武藤遊戯を苦しめたと言われている。彼らの呼称が示す通り、額にはそれぞれ「迷」と「宮」の文字が刻まれていた。

「両者、準備は宜しいですーノ？」

今回ジャッジを務めるはクロノス。もともと試験の際とは違い、成すべき仕事は特にない。審判とは名ばかりの指示係である。

クロノスの問いに生徒は肯定し、双子は無言で頷く。それら全てを肯定と受け取り、彼は開始宣言を下した。

「では、デュエル開始！」

「先攻は私のような、ドロロー！」

先攻は迷宮兄弟、迷の文字を持つ兄からとなった。

「モンスターをセット。カードを1枚伏せ、ターンエンドだ」

「俺のターン、ドロロー。……メインに入り《忍者マスター SASSUKE》を召喚」

迷宮兄に続くは仁。数少ない単体で攻勢に出られる忍者の出現は、後の彼の行動を示唆している。

「バトルフェイズに入る。SASSUKEでセットモンスターに攻撃

！」

S A S U K Eが効果により破壊できるのは、あくまで表側守備表示のモンスターのみ。通常であれば、仁がここで攻撃を行うことはない。基本的に彼はリリースエスケープで相手の罠を不発にする戦術を念頭に置いたためである。

しかし今回はタッグデュエル。次は明日香のターンとなる。彼女のデッキには《忍法 変化の術》から特殊召喚できるモンスターは投入されておらず、待った場合は4ターン後になり遅れをとる。そうまでして攻撃を控える必要はない。

加えてパートナーのデッキもその理由に挙がる。明日香が主力として用いるのはカード消費の激しい融合モンスター。仮に仁が罠の効果を受けることになったとしても、彼女に使われた場合より損失は小さくなる。ここで迷宮兄に罠を使わせることは、大きくアドバンテージを失う可能性を下げることに繋がるのである。

「攻撃宣言時にリバースカードオープン、《ドレインシールド》！ 攻撃を無効にし、その攻撃力分ライフポイントを回復する」

躍りかかる忍の前に銀色の盾が出現し、その攻撃を受け止める。S A S U K Eの攻撃力1800はそのまま迷宮兄弟のライフへと変換された。

仁からすれば攻撃を防がれることは織り込み済み、動揺はない。それよりも彼はセットモンスターの正体を気にかける。罠で守ってまで残す必要のあるものなのか、それとも単なるリリース要因なのか。それによって対応を変える必要があるかもしれない。

「リバースカードを2枚セットしてターンエンド」

「私のターン。ドロー！ セットされていた《ウェポンサモナー》を反転召喚。そしてリバース効果が発動する。私が手札に加えるのは《ゲート・ガーディアン》！」

《ウェポンサモナー》の効果により、コントロールラーは『ガーディアン』と名のついたカードをデッキから1枚手札に加える。迷宮弟が選択したのは《ゲート・ガーディアン》。DMにおいて召喚の難しさでは3指に入るであろう、攻撃力3750のモンスターである。

「更にフィールド魔法《死皇帝の陵墓》を発動し、効果発動！ ライフを2000払い、《雷魔神―サンガ》を召喚！」

地面から石柱が生え、フィールドは生贄の祭壇となる。《死皇帝の陵墓》の効果は、アドバンス召喚のリリースをその数×1000のライフで肩代わりするというもの。フィールド魔法の常としてお互いに使用できるものの、対する仁らはアドバンス召喚を積極的に行う訳ではない。偶然とはいえ、迷宮兄弟がほぼ一方的に利点を享受することになる。

迷宮兄弟のライフが減少すると、雷の文字が刻まれた上半身だけのモンスター《雷魔神―サンガ》が祭壇から姿を現した。それは《ゲート・ガーディアン》の特殊召喚に必要な、三魔神の1柱。攻撃力2600と単体でも使用可能な最上級モンスターである。

「バトル！ サンガで《忍者マスター SASUKE》に攻撃！」

「永続罠《デモンズ・チェーン》発動！ 対象は勿論《雷魔神―サンガ》！」

サンガは両手から雷を放とうとするも全身を鎖に絡め取られ、身動きが取れなくなってしまった。

《デモンズ・チェーン》は攻撃を封じるだけでなく、そのモンスターの効果をも無効にする。これでサンガの厄介な点、攻撃を仕掛けたモンスターの攻撃力を0にする効果を抑えることができる。正に一石二鳥の采配。

そして《ウエポンサモナー》の攻撃力は1600。一方の迷宮弟は、SASUKEを倒すことができなくなってしまった。これを覆す手は今の彼にはない。

「……カードを1枚伏せ、ターンエンド」

「私のターンね、ドロロー！ 魔法カード《融合》を発動！ 手札から《エトワール・サイバー》と《ブレード・スケーター》を墓地に送り、《サイバー・ブレイダー》を特殊召喚！ 更に《エトワール・サイバー》を召喚するわ！」

明日香のエース、非常にトリッキーな効果を持つ《サイバー・ブレイダー》が姿を現す。その装いはファイギュアスケートの選手に近く、

彼女は地面に氷が張っているかのようにフィールドの上を滑る。

迷宮兄弟の場には伏せカードもあるが、今はサンガを戦闘破壊する絶好の機会。明日香は臆さず攻撃を選ぶ。

「バトル！ 《サイバー・ブレイダー》でサンガに攻撃！」

迷宮兄弟のモンスターは2体。つまり《サイバー・ブレイダー》は自身の攻撃力を倍にしている。4200という膨大な力をもって、女性スケーターは敵へと迫る。

相手の攻撃力を0にする《雷魔神―サンガ》であろうと、効果が無効となっていては意味がない。《サイバー・ブレイダー》の回し蹴りを受け、この場はなす術なく倒された。

もつとも、迷宮兄弟はやられたまま黙っているようなデュエリストではない。

「ダメージを受けた瞬間、手札を1枚捨て、罨カード《ダメージ・コンデンサー》発動！ 我らが受けたダメージは1600。その数値以下、攻撃力1400の《グリズリーマザー》を特殊召喚する！」

迷宮弟が捨てたのは《カイザー・シーホース》。このカードは光属性の最上級をアドバンス召喚する際、1体で2体分のリリースとできる。しかし既にサンガが墓地にある以上、必要ないということである。

そして特殊召喚されたのは水属性のリクルーター、《グリズリーマザー》。新たなモンスターの出現により、明日香は路線変更を余儀なくされる。素の状態では1200と攻撃力の及ばない《エトワール・サイバー》は既に無意味となっていた。

「……仕方ないわね。《忍者マスター SASUKE》で《ウエポンサモナー》に攻撃！」

気持ちを切り替え、明日香は攻撃を続けた。よりダメージを与えられる《グリズリーマザー》ではなく《ウエポンサモナー》を彼女が狙ったのは、リクルートされることを嫌ったためである。与えるダメージこそ僅かに少なくなるが、相手に更なる展開をされることなく確実に相手モンスターを減らすことができる。後のことを考慮すれば、当然の選択と言える。

更に200のダメージを受け、迷宮兄弟のライフは6000にまで減少した。一方彼らのモンスターが1体になったことで、明日香の場にも変化が生じている。《サイバー・ブレイダー》は攻撃力を元の2100に戻し、現在は戦闘破壊耐性を得ていた。

「リバーズカードを1枚セットしてターンエンドよ」

「私のターン、ドロー！ 《創世の預言者》を召喚」

現れたのは顔を布で隠した高僧。1800と高めの攻撃力を持ちながら、手札1枚をコストに墓地の最上級を回収できる効果を持つ。とはいえ、現状を打破できるカードではない。

「バトル。まずは《創世の預言者》で《エトワール・サイバー》に攻撃！」

預言者が手にした錫杖に念を込めると、目に見えない法力で《エトワール・サイバー》が吹き飛ばされた。

「速攻魔法 《テイメンション・マジック》発動！ 《創世の預言者》をリリースし、手札から《風魔神―ヒューガ》を特殊召喚！ 更に《サイバー・ブレイダー》を破壊する！」

上級モンスターを投入した「魔法使い族」には必須とされる《テイメンション・マジック》。場のモンスター、発動するカード、特殊召喚するモンスターと3枚のカードを必要とする、カードの面で見ればアドバンテージを損なうカードではある。とはいえ、その枚数は最上級のアドバンス召喚と変わらない。即座に最上級モンスターを場に出すことができ、更にモンスター破壊効果を兼ね備えているとなれば、それだけでも十分に強力なカードと言える。

このカードの存在から、迷宮兄のデッキは《風魔神―ヒューガ》の種族に着目した「魔法使い族」と思われる。とはいえ、これはタッグ専用のデッキ。ヒューガを場に出しやすくする以上の意図はないと仁は予想する。

そして厄介な《サイバー・ブレイダー》の除去に成功した迷宮兄が意気揚々と追撃をかける。

「ヒューガでSASSUKEに攻撃！ 更に《グリズリーマザー》でダイレクトアタック！」

相手モンスターを全滅させ、直接攻撃をも決める。仁らのライフを5400にまで減らし、迷宮兄弟はすっかり気を良くしている。

「メイン2に入り、リバースカードを2枚セット。ターンエンド」

「俺のターン、ドロ。メインフェイズ、魔法カード《ブラックホール》を発動する！」

フィールド上に存在するモンスターを全て破壊する《ブラックホール》。互いに影響を及ぼすとはいえ、今モンスターが居るのは迷宮兄弟のみ。つまり彼らが一方的に被害を被ることになる。

「速攻魔法《我が身を盾に》！ 《ブラックホール》の発動を無効にする！」

しかし1500のライフポイントと引き換えに、仁の制限カードは防がれた。

迷宮兄が2枚の伏せカードを気にせず攻撃したのも《我が身を盾に》があるからこそか、と仁は今更ながら思い至る。ここでヒューガが残るとなると、次のターン迷宮弟は《ゲート・ガーディアン》を出してくる可能性がある。

それそのものを避けることは難しい。しかし仁に打つ手がないという訳でもなかった。

「《忍者義賊ゴエゴエ》を召喚し、バトル。ゴエゴエで《グリズリーマザー》に攻撃！」

攻撃力1500の忍者、ゴエゴエ。彼は手にしたキセルで《グリズリーマザー》を殴りつけ、打ち倒す。加えて迷宮兄弟は僅かばかり、100のダメージも受けた。しかし元々倒されてからがこのモンスターの真骨頂。彼らがそれを気にすることはない。

「《グリズリーマザー》の効果発動！ デツキから《ヒゲアンコウ》を特殊召喚する」

迷宮兄がリクルーターから呼び出したのは《カイザー・シーホース》と同じダブルコストモンスター。そしてこちらは水属性。つまり迷宮弟の手札には既に《水魔神―スーガ》があるということであろう。

相手の行動を受け、今度は仁がリバースカードを露にする。

「永続罫《忍法 変化の術》を発動！ ゴエゴエをリリースし、デツキ

から《霞の谷の巨神鳥》を特殊召喚する！」

追撃するための最上級モンスター、《霞の谷の巨神鳥》。2700の攻撃力に加え、「ミスト・バレー」と名のついたカード1枚を手札に戻すことで、効果の発動を無効にし破壊する効果を持っている。

ここで仁が《ヒゲアンコウ》を倒しても、迷宮兄弟の場には《死皇帝の陵墓》がある。彼らが《水魔神―スーガ》を召喚できることに変わりはない。

しかしそうなれば迷宮兄弟はライフを大幅に減らす。おそらく彼らはそれを嫌って《ヒゲアンコウ》を特殊召喚したのであろう。少なくとも仁はそのように考えた。故に彼はここで《ヒゲアンコウ》を倒し、更にダメージを与えようとする。

「巨神鳥で《ヒゲアンコウ》に攻撃！」

巨神鳥の攻撃が決まり、迷宮兄弟のライフは3200まで減る。こうなると状況によっては、2000のライフを払うのも少々戸惑われるかもしれない。

「カードを1枚セット。ターンエンドだ」

「私のターン！ ドロー！ 魔法カード《死者蘇生》を発動。墓地からサンガを蘇生する！ 更に《死皇帝の陵墓》の効果発動！ ライフを2000払い、《水魔神―スーガ》を召喚！」

ライフの減少も厭わず、迷宮弟は三魔神を並べる。最上級を3体、それも種族・属性共に異なるものをいとも容易く揃えた彼らの実力は、それだけでも相当なものと言えよう。

「無論これで終わりではない……。三魔神全てをリリースし、《ゲート・ガーディアン》を特殊召喚！」

召喚の難しさでは3本の指に入るモンスターが迷宮兄弟のフィールドに召喚された。攻撃力3750を誇るその姿は相対する者に畏怖を覚えさせる。

無論、仁はその特殊召喚を防ぐことならできた。しかし《死者蘇生》や《死皇帝の陵墓》の効果が無効にするには巨神鳥を手札に戻すしかない。仁の場はがら空きになり、それでいて厄介な効果を持つ三魔神のうち2体が場に残ってしまう。一方《ゲート・ガーディアン》はス

テータスこそ高いが、ただそれだけである。攻略は後者のほうが容易であると考えた仁は、あえて何もしいないことを選んでいた。

「バトル！ 《ゲート・ガーディアン》で巨神鳥に攻撃！」

神と祭られた巨大な鳥を雷・風・水の三位一体の攻撃が襲う。最上級モンスター同士の戦闘でありながら、その差は1050と大きい。仁らのライフは元の半分近く、4350まで減らされた。

「カードを1枚伏せてターンエンド」

場の状態は迷宮兄弟の優勢へ傾いた。とはいえ共に手札を使い切った迷宮兄弟に対し、仁と明日香は1枚ずつ手札を残している。加えて残りライフも未だ仁らが上。フィールドのモンスターは所詮《ゲート・ガーディアン》1体に過ぎないこの状況では、どちらかが勝っているとは言い切れない。

故に諦めるには早過ぎる。仁の伏せたカードを確認し、明日香は自身のデッキへと手を伸ばした。

「私のターン、ドロロー！ 伏せてあった《貪欲な壺》を発動！ 墓地の《エトワール・サイバー》2枚、《ブレード・スケーター》、《忍者マスター S A S U K E》、《忍者義賊ゴエゴエ》をデッキに戻して2枚ドロロー！」

中盤以降の手札補強として優秀な《貪欲な壺》。相方が用意した故に、明日香はほぼ無条件で手札を2枚増やしたことになる。

これで彼女の手札は4枚。内容も良く、《ゲート・ガーディアン》の打倒も不可能ではないものとなった。

「魔法カード《死者蘇生》！ 墓地から《サイバー・ブレイダー》を特殊召喚！ このカードに《ロケット・パイルダー》を装備させるわ！」

墓地には更に攻撃力の高いモンスターが居るにもかかわらず、明日香は自身のエース《サイバー・ブレイダー》を蘇生する。今すぐ有効となる訳ではないが、彼女にはこのカードでなければならぬ理由があった。

「更に《聖騎士ジャンヌ》を召喚！」

現れたのは光に煌く鎧を身に纏った騎士。下級にして1900の攻撃力を持つが、ジャンヌは攻撃する際に攻撃力が減少するデメリット

トを持つ。破壊された際に墓地のカードを回収可能なことから、ステータスに反して守勢向きのカードと言える。

明日香には罨を張るだけで終わるという選択肢もあったが、彼女の性格がそれを拒否した。攻めることが可能ならば強気で攻めるのが彼女である。もつとも攻撃しなければ、罨を張っていることがあからさま過ぎる。こうなるのも仕方がない。

「《サイバー・ブレイダー》で《ゲート・ガーディアン》に攻撃！ダメージステップに《スキル・サクセサー》発動するわ！《サイバー・ブレイダー》の攻撃力を400ポイントアップ！」

《サイバー・ブレイダー》は戦闘破壊されないものの、明日香が受けたダメージは1250。決して小さくはない。

しかし同時に《ロケット・パイルダー》の効果により、《ゲート・ガーディアン》の攻撃力が装備モンスターの攻撃力分下がる。その数値は《スキル・サクセサー》の上昇分を含めて2500。これで《聖騎士ジャンヌ》が《ゲート・ガーディアン》を上回った。

「更に《聖騎士ジャンヌ》で《ゲート・ガーディアン》に攻撃！」

「フ、《ゲート・ガーディアン》は倒させん。リバースカードオープン《和睦の使者》！」

《聖騎士ジャンヌ》と《ゲート・ガーディアン》が衝突する。ジャンヌのほうが攻撃力は高いが、《和睦の使者》の効果によりモンスターも迷宮兄弟も無傷。有効打とはならない。

「くっ……リバースカードを1枚セットしてターンを終了するわ」

《ロケット・パイルダー》の効果はエンドフェイズまで。次のターン、《ゲート・ガーディアン》の攻撃力は元に戻ってしまう。結局明日香にとつては、自らダメージを受けただけという最悪の結果に終わってしまった。

「私のターン、ドロワー！罨カード《強欲な瓶》を発動！カードを1枚ドロウする！」

純粋な1:1交換カード《強欲な瓶》。ドロウしたカードを目にし、迷宮兄は再度フィールドを見渡した。

《強欲な瓶》は迷宮兄が伏せたカードである。迷宮弟もこのカード

を使うことができたが、彼は既に《ゲート・ガーディアン》を特殊召喚するためのカードをその手に揃えていた。それ故、迷宮弟は兄に《強欲な瓶》を託していた。

「……《ゲート・ガーディアン》で《聖騎士ジャンヌ》に攻撃！」

前のターンとは違い、攻撃力の差は歴然。《聖騎士ジャンヌ》は《ゲート・ガーディアン》に容易く粉砕されてしまい、明日香のライフは一気に1250まで落ち込んでしまう。

「カードを2枚セットしてターンエンド」

モンスターの数こそ同じものの、《ゲート・ガーディアン》の攻撃力は《サイバー・ブレイダー》を大きく上回っている。余裕の笑みを浮かべつつ、迷宮兄はターンの終了を宣言した。

「俺のターン、ドロー！」

敗色濃厚な状況を受け、思わず仁の声に力が入る。引き入れたカードを確認し、彼は再度フィールドを見渡す。

明日香の用意したカードにより、仁は《ゲート・ガーディアン》を打ち倒す方法を2通り得ている。1つはモンスターを増やし《ロケット・パイルダー》の効果を使用する方法。もう1つは《サイバー・ブレイダー》で《ゲート・ガーディアン》の攻撃力を上回る方法である。

しかしそのどちらも迷宮兄弟の伏せカードを無視したもの。現時点では幻想に過ぎない。ここで仁は、迷宮兄弟の伏せカードについて改めて思考を巡らせた。

迷宮兄弟の伏せカードは2枚。まず注意するべきは攻撃反応型罠とフリーチェインカードであろう。《ロケット・パイルダー》の効果を利用するにせよ、《サイバー・ブレイダー》の攻撃力を上げるにせよ、そもそも攻撃が通らなければ話にならない。

今までの傾向と《ゲート・ガーディアン》に対する自信から、除去の採用率は低めと仁は予想する。しかし素材を守ると考えれば罠の除去が採用されていても不思議はなく、防御カードの投入は既に確認されている。ブレイダーの攻撃が通らないことも十分考えられた。

よって相手ターンのカウンターに賭ける手法も考えられる。しかしそうになると迷宮兄弟が攻撃力を増減させた場合、仁は耐えられな

い。

迷宮兄が瓶でドロ―した後に一旦フィールドに目をやったことから、少なくとも伏せの片方は即座に発動が可能な魔法カード。それも見直す必要があったということはコンバットトリック――ダメージステップにおける発動が可能な、攻撃力を変動させるカード――の可能性が高い。相手の余裕のある表情も考慮すれば、まず間違いない。仁はそう考える。

そうなればもう、仁には攻め以外の選択肢はない。しかしどの方法にせよ、攻撃が通らなければ彼の敗北が決まる。八方塞の状況であった。

最大の問題は、罫とコンバットトリックが共に伏せられているであろうこと。そう考えた時、仁の脳裏に鮮烈な閃きが走る。

「カードを1枚セツトする。……そして《霞ミストの谷バレーのファルコン》を召喚」

仁のデッキを縁の下から支える翼人、セルフバウンスを行うモンスターが召喚される。下級にして2000の攻撃力を持っているものの、この状況では頼りない。

「バトルに入る。《サイバー・ブレイダー》で《ゲート・ガーディアン》に攻撃するが……攻撃宣言時に何かあるか？」

「……いや、何もなし」

若干の間を置き、迷宮兄は否定の言葉を返した。

仁の推察通り、迷宮兄弟の場には攻撃力を変動させる速攻魔法、そして攻撃を防ぐための罫が伏せられている。

今回、迷宮兄は仁が《ロケット・パイルダー》で攻撃力を下げようと攻撃してきたところで《突進》を使って迎撃しようとしていた。仮にライフを削りきれず仁に追撃を行われたとしても、もう1枚の伏せカードで《ゲート・ガーディアン》を守るという考えである。

《サイバー・ブレイダー》と《ゲート・ガーディアン》の攻撃力差は1650。このままでは、仁の攻撃は自滅以外の何物でもない。彼が態々確認を取ったことから、後にコンバットトリックを使う積もりであろうと迷宮兄弟は察している。

場合によっては迷宮兄もこの攻撃を止めていたであろう。しかし今回に限れば、その必要はない。墓地に存在する《スキル・サクセサー》。仁はこのカードを除外して攻撃力を800上昇させる。迷宮兄弟はそう考える。

そこで迷宮兄が《突進》を使用すれば攻撃力の差は1550となり、発生するダメージが仁らのライフを再び超えることになる。この差を覆すことのできるカードとしては《収縮》が思い浮かぶが、現在仁が使えるカードは明日香の伏せたカードのみ。もし《収縮》であれば、彼女が《サイバー・ブレイダー》で攻撃する際に使っていなければおかしい。

つまりどう転んでも、《ゲート・ガーディアン》が倒されることはない。そう考えられる。それよりも迷宮兄が気にしたのは最初に仁が伏せたカード。万が一《ゲート・ガーディアン》に対処可能な罠であれば、不利になるところか一気に敗北することもありえる。それだけは避けなければならない。故に迷宮兄は発動するカードはないと返答し、ここでの決着を望んだ。

しかし。迷宮兄に迎撃させること。それこそが仁の狙いであった。「バトルステップ終了前に《ギブ&テイク》発動！ 墓地から《聖騎士ジャンヌ》を相手の場に特殊召喚し、《霞の谷のファルコン》のレベルを上げる」

「な、何だと!？」

迷宮兄弟の顔が驚愕に染まる。

相手フィールド上にモンスターを特殊召喚するという、単体で見れば完全なアド損カード《ギブ&テイク》。しかしこの局面では確かな意味がある。迷宮兄弟のモンスターが2体が増えたことで、《サイバー・ブレイダー》の攻撃力は2倍へと変化する。それは彼らの予想を超えた、想定外の奇襲となっていた。

「巻き戻しが発生するが、攻撃対象は変更しない！ このまま《ゲート・ガーディアン》に攻撃するー！」

そしてここからが仁にとっての賭けになる。

博打の1つは迷宮兄弟が防御に用いるカード。それが《和睦の使

者》のようなフリーチェーンであれば、仁は敗北する。

しかし仁はその可能性は低いと踏んだ。迷宮兄弟のデッキはお互いをサポートしつつ《ゲート・ガーディアン》の特殊召喚を狙うもの。迷宮弟の使用した《和睦の使者》が兄のデッキにも入っているとは考えにくい。

その推察は当たっていた。伏せられているカードは2枚目の《ドレインシールド》。攻撃反応型罠であり、既に発動するタイミングを逸している。迷宮兄弟は《サイバー・ブレイダー》の攻撃を受けるしかない。

「くっ……速攻魔法《突進》を発動！ 《ゲート・ガーディアン》の攻撃力を700アップする」

速攻魔法の力を受け、《ゲート・ガーディアン》の攻撃力が3750から4450にまで上昇する。

無論この行動に意味がないことを迷宮兄もわかっている。しかし今の彼は《ドレインシールド》を発動しなかったことを悔やみ、ある種の錯乱状態に陥っている。敗北の2文字に侵されてしまった迷宮兄は、せめて華々しく散ろうと考えてしまった。

しかしこれは悪手。してはならない愚行であった。結果的にこの行為こそが迷宮兄弟に敗北をもたらすことになる。

「……ならば墓地の《スキル・サクセサー》の効果発動！ このカードを除外することで《サイバー・ブレイダー》の攻撃力を800ポイントアップさせる！」

攻撃力2倍は永続効果であり、上乗せされた800も同じく2倍となる。つまり《サイバー・ブレイダー》の攻撃力は5800にまで上昇し、再び《ゲート・ガーディアン》を上回る。その差1350。ライフ1200の迷宮兄弟には受けきれない。

白熱した接戦は、仁と明日香の側に軍配が上がった。

「我らが2度も負けるとは……」

迷宮弟の口から声が漏れる。相応の強さを持つ迷宮兄弟の2連敗。これには彼らを呼び寄せたクロノスだけでなく、観客たちも驚いていた。

「だが何故だ!? 何故態々モンスターを召喚した! 私の考えを読んでいたとでもいうのか!」

先程の仁のプレイングに対して迷宮兄が問い質す。仁の行為は《サイバー・ブレイダー》の攻撃が通らなかつた時のリスクを悪戯に増やしただけに過ぎない。彼にはそうとしか感じられなかつた。

「……1番の目的は誘導ですよ。俺が《ロケット・パイルダー》で攻撃力を下げて別のモンスターで《ゲート・ガーディアン》を倒そうとしている、そう思わせるためです」

仁が行ったのは相手心理の誘導。とはいえ、単にモンスターを召喚するだけでは意味がない。それだけなら迷宮兄弟は何も考えずに《サイバー・ブレイダー》の攻撃を防いでしまえば良い。次のターン、彼らは低攻撃力を晒している《霞の谷のファルコン》を攻撃すれば勝てる。態々攻撃を受けるというリスクを冒す必要はない。

そこで仁は予めリバースカードをセットすることで罍の存在をほのめかし、迷宮兄が迎撃を選択するよう誘った。

しかしここで実際に仁が伏せたのは、罍ではなく《サイクロン》。勿論使用すれば伏せカードを破壊することもできたが、罍を破壊できる可能性は2分の1、それでは確実性がない。故に仁はこの時点ではブラフとして使用することにした。

無論こちらにも確実に成功する策ではない。もし迷宮兄弟の伏せカードがフリーチェーンであれば、《霞の谷のファルコン》の召喚は裏目。次のターンこちらを攻撃されては仁になす術はない。とはいえ、それは彼も承知の上である。そもそも《サイバー・ブレイダー》の攻撃を通さないことには勝ち目がなく、それはリスク足りえないと考えていた。

「それじゃあ相手の伏せカードが攻撃力を下げるカードだったらどうする積もりだったの?」

今度は明日香が仁へ問いかける。《サイバー・ブレイダー》の攻撃力は永続効果により2倍となっていた。よって攻撃力減少効果を受けた際の影響も同じく2倍。当然止めを刺すには至らない。

「いや、それは逆だよ。コンバットトリックがあると考えたからこそ、

攻撃するしかなかったんだ」

墓地にある《スキル・サクセサー》の効果を発動できるのは自分のターンのみ。仁が相手の攻撃に合わせて《ギブ&テイク》を使った場合、攻撃力を500以上変動させるカードを迷宮兄弟が持つていれば《サイバー・ブレイダー》は撃破されてしまう。

そこから立て直すのは難しく、それ以前にそのターンで押し切られる可能性もある。迷宮兄の伏せたカードの1つはコンバットトリック。そう考える仁には攻める以外の道が残されていなかった。

確かに戦闘破壊されない《サイバー・ブレイダー》を守備表示にするという手もあるにはある。しかしこの効果は相手モンスターの数で変化する不安定なもの。迷宮弟がモンスターを引かないことを祈るといいうのは弱気な上に運任せに過ぎる。どうせモンスターを引かないことを祈るなら、《サイバー・ブレイダー》に単身攻撃させたほうが遥かにマシである。

しかし攻撃しようにも、仁の前には2つの壁が存在していた。それが迷宮兄弟の伏せカード。仮に攻撃反応型罠が伏せてあるとしても、それほど心配は要らない。こちらは先のブラフで封じることができ

る。このブラフは迷宮兄がコンバットトリックを伏せていなければ成立しないが、その点に関しては仁にも自信があった。問題はない。しかしそのコンバットトリックが何なのか、肝心の正体が彼には掴めなかった。

「だからあのターンは《ゲート・ガーディアン》の撃破ができれば十分、それができなければ負けるだろう、と。それに……何も起こらなければ《スキル・サクセサー》を発動する気はなかったからな」

「何……!?!」

仁の発言に迷宮兄弟が目丸くする。彼らから見れば、あの時の仁は完全に勝てる状況にあった。そこで勝機を逃す行動を取る思惑がわからない。

しかし、それは迷宮兄弟から見た視点。別の者、特に仁から見れば勝敗は未だ揺蕩っていたのである。

「もし伏せが《収縮》や《禁じられた聖槍》なら、下手に自分から発動すれば負ける。けど《スキル・サクセサー》を後にすれば、まだ希望はある。それを思うと自分からは使えなかったんだ……」

仁の言葉通り、迷宮兄の伏せカードが勝敗の行方を揺らしていた。モンスターの攻撃力を元々の半分にする《収縮》や、魔法・罠カードの効果を受けなくさせる《禁じられた聖槍》が伏せられていた場合、下手な動きは敗北に繋がったのである。

《収縮》の場合は《スキル・サクセサー》の効果解決後に新たなチェインブロックを作つて発動することで、既に適用されている効果を打ち消すことができる。そうなれば《サイバー・ブレイダー》の攻撃力は結局2100。1650ものダメージを受けることになり、その場で仁の敗北が決定してしまう。

《禁じられた聖槍》の場合はチェインすることで《スキル・サクセサー》を無力化できる。加えて攻撃力を800下げる効果も有しているため、下手を打てば1150のダメージを仁は受けてしまう。しかし逆に聖槍に《スキル・サクセサー》をチェインすればその分は無効にならず、攻撃力4200を維持できる。決着は付けられずとも、《ゲート・ガーディアン》を倒せるのである。

迷宮兄弟の《ゲート・ガーディアン》への自負を見れば、相手の攻撃力を下げるカードが採用されている可能性は低い。しかしそれは仁が受けた印象に過ぎない。根拠も何もない、単なる憶測である。それに加え、《禁じられた聖槍》は《ゲート・ガーディアン》を守る役目も果たせるカード。採用されていても不思議はないと言える。

1度恐怖が生じてしまえば、それを簡単に拭うことはできない。失敗が即座に敗北に繋がる以上、仁は覚悟を決めることができなかつた。

しかし直後、彼は呪縛から解き放たれる。それを行ったのは対戦相手、他ならぬ迷宮兄である。

伏せカードの一方が《突進》であれば、もう一方が《収縮》や《禁じられた聖槍》の可能性はなくなる。合計で1250以上の攻撃変動を起こせたならば、前のターンに迷宮兄弟は勝利できたことになつて

しまう。通常魔法や罫カードならいざ知らず、ダメージステップに発動できる速攻魔法を温存する必要はない。

《突進》の公開が仁の不安を解消させ、彼に《スキル・サクセサー》を発動させる理由を生み出したのである。

己が敗北の要因となったことに気付き、迷宮兄は自責の念に駆られる。しかしあの場面で不敵な笑みを浮かべ、何もせずにいられる人間がどれだけ居ることか。それを理解しているからこそ、迷宮弟には兄を責める気はまるでない。

アカデミア生徒の連勝に観客席は沸いている。暫くの間、歓声と拍手が止まなかった。

制裁デュエルが終わってから早1週間が経過した。興奮は既に過ぎ去り、生徒たちはいつもの日常を過ごしている。

今はクロノスの講義が始まる前。授業に合わせ、準が教室に入ったところである。彼はふんぞり返って椅子に座るや否や、周囲の取り巻きに飲み物とマッサージを要求した。それはいつも通りの光景。中等部からの生え抜き、その中でも常にトップを維持していた準にとってそうするのは当然であった。

しかしそれに応える者が今日はない。返ってきたのはただただ呆れるような反応ばかりである。それを怪訝に思う準に、ブルー生徒の1人が声をかけた。

「万丈目、どこ座ってんだお前……。ここはもうお前の席じゃないだろ。早く退け」

「何を言ってるんだ！ この席にはちゃんと俺の名前が……。……。ない!?!」

居丈高に準は目の前にあるネームプレートを指差す。しかし彼が目を向けた場所には、ただ空席の文字だけがあった。

準の席はエリートを象徴するように教室中央に存在していた。対して新たな席として指し示されたのは、生徒が使用する出入口から遠く離れた最前列の右隅。黒板を見ると角度が付き文字が読めないこともありうる、言わば貧乏くじを引かされた者が座る席である。

そんな仕打ちを突然受け、準が納得する筈もない。折良く教室に入ってきたクロノスへと彼は抗議の声を上げた。

「クロノス教諭、これはどういうことですか!? 僕がどうしてあんな席に!」

「それはシニョールがオシリス・レッドの生徒に負けたからデース。……。そしてそれだけではありません! シニョールは明日、ラー・イエローの三沢大地と寮の入れ替えを賭けたデュエルをしなければなりません!」

クロノスの話を聞き、準の表情が驚愕に染まる。彼が負ければイエ

ローに格下げ。つまり彼は、ブルーとしての実力が十分であるかを疑われていることになる。

確かに準は以前、実技試験において十代に敗北している。しかしそれにより寮の入れ替えとなるとおかしな話ではある。あれは十代が準に勝利するに足る強さを持つていただけのこと。別に準が弱くなった訳ではなく、依然として彼の實力はブルーにおいてもトップクラス。大地に昇格の話が持ち上がるのは不自然ではないが、対する降格候補に他の者を差し置いて準を挙げるというのは釈然としない。

不可解な話ではあるが、多くの生徒はそのような考えに至らなかった。つまり準はレッドに負け、降格の話が出るほど弱いのではないかと認識した。

そう理解し、どこからか嘲笑が漏れる。今までの傲慢な態度に辟易していた者も多かったのであろう、準を揶揄する声が教室全体に広がったように彼は感じた。

いたたまれなくなった準は気付けば教室から飛び出していた。しかし彼の耳からは嘲笑が離れない。それも当然、元々その大半は準の幻聴。降格、そしてその後の未来への恐怖から生じたものである。その不安を拭うことができず、準を蔑む声は何処までも彼に付いていた。

湖に満月が映る頃。準は寮の自室で彼の兄、長作と正司の2人と連絡を取っていた。

その内容は主に準の成績について。とはいえ寮の入れ替えの話が伝わったということではない。トップの座を保つことを念押しするという、普段通りの会話をしているだけである。

元々、準の兄は家族故に弟を心配している訳ではなかった。故に自ら準の成績を調べるようなこともなく、今回の話も当然知らない。ただ彼らにはある野望、それぞれが政界、財界、カードゲーム界に君臨し、万丈目一族で世界を制覇するという目的があったのである。

『わかっているな、準』

『お前の肩に万丈目一族の未来がかかっているのだぞ』

最後にそう締めくくり、通信が切られる。家族としての会話をする

こともなく、3人の会話は終わった。

巨大な野望を持った兄に今回の話を準が伝えられる筈もなく、どれほど悩んでいようと相談もできない。しかし彼が大地に負け、格下げになるようなことがあれば2人の耳にも入るであろう。その際に受ける仕打ちを考えると、準は不安で堪らない。最悪、万丈目一族から見捨てられるということも考えられた。

焦燥に駆られ不安のやまない準は気分を変えるため窓へと近寄り、外の景色を見下ろす。するとそこには、レッド寮へと向かう十代と大地の姿があつた。大地は自室の内壁を塗り替えたため、十代らの部屋に泊まることにしたのである。

これを見た準の脳裏にある計略が浮かぶ。そして追い詰められた彼はそれを実行に移すのであつた。

翌日の朝。大地は試験場に急ぎ足で駆けつけた。何かあつたのか、彼が試験場に到着したのは試験開始時間間際である。

それに続いて十代、仁、翔も到着する。もつとも彼らは直接的な関係がある訳ではなく、単なる見学者に過ぎない。

「遅いーノネ、シニョール三沢」

試験開始間際に来た大地に対し、クロノスが不満の声を漏らす。もつとも、これは前口上のようなもの。模範的な生徒である大地が少々遅れたとしても、大した非難をする訳ではない。

早速クロノスは試験を始めようとするが、それを十代の声が遮つた。

「……そうか！ 三沢のカードを捨てたのはお前か！」

大地の対戦相手である準を見て、十代が声を荒げる。

今朝彼らは購買部の店員であるトメに話を聞き、大地のカードが海岸にばら撒かれているのを発見した。時間に遅れそうになつたのはこのためである。そしてこれは偶然ではなく、大地のカードを捨てたのは対戦相手である準の仕業と十代は考えた。

「何の言いがかりだ十代。どうして俺が……」

「本当に言いがかりかしら？」

不意に十代の後方から声がかかる。彼らがその方向へ振り向くと、

そこには声の主である明日香、加えて亮の姿があった。

「……私見てしまったの。万丈目君、あなたが今朝海岸にカードを捨てたところを」

「汚いぞ万丈目！ やっぱりお前が！」

「黙れ！ 俺は自分のカードを捨てたんだ……」

何を言われようと準は意に介さず、己の潔白を主張する。そんな彼の態度に十代は怒りの形相を露にしている。

事実、大地のカードを打ち捨てたのは準である。彼は夜中にイエロー寮へ忍び込み、ペンキを塗るため廊下に出されていた大地の机からカードの束を持ち出した。しかしそのまま持つていては不味いと考え、準は明け方になってそのデッキを海へと破棄。証拠の隠滅を図った。

常の準であれば、このような手段には走らなかつたであろう。対策を講じることはあつても、策を弄することはない。己が力を信じているが故に、相手を落とすことなど頭にはなかつた筈である。

しかし先日 of 敗北、その後の周囲の反応によつて準の自信は揺らいでいた。更にそこへ追い討ちをかけるように、彼は兄からプレッシャーを受けている。絶対に勝たなければならぬ。そんな義務感に押しつぶされかけた彼に思い浮かんだ、1つの方法。どんな手段を用いても勝とうとした準は、大地のカードそのものに手を出したのであつた。

もつとも準が大地のカードを捨て、たとえその姿を見られたとしても、彼の犯行と立証することは難しい。海岸に大地のカードが捨てられており、同所に準がカードを投げ捨てたとしても、彼の捨てたものが大地のカードとは限らない。

準が自分のカードを捨てたと言っている以上、追及しても無意味であろう。そのような結論に至つた仁は、十代を宥めていた。

そんな追及を機に、準は1つの案を持ちかけることにした。

「俺を泥棒呼ばわりした責任は取つてもらおうぞ。……そうだな、このデュエルで負けた方が退学するというのはどうだ？」

通常であれば、これは諸刃の剣である。承諾された場合は自分も高

いりスクを負うことになり、下手をすれば自滅に繋がりがかねない。

しかし今回に限れば話は変わる。準はこのデュエルに敗北すれば学園での地位、そして兄の信用も失うことになる。負ければ全てを失うと言っても過言ではなく、たとえここに退学という条件が増えようと彼の心に微塵も影響しない。

つまり、一見公平に思えるこの条件は実質大地のみが影響を受けるもの。少なくとも大地の動揺を誘うことができ、上手くいけば彼に同レベルのプレッシャーをかけられるというのが準の狙いである。

「無茶苦茶だ！ キーカードを無くした三沢のデッキは……」

「いや！ そのデュエル受けて立つ！」

周囲の心配をよそに、大地は準の提案を受け入れると宣言した。彼の無謀とも言える言葉を聞き、十代らは目を丸くする。

しかしここで最も驚いたのは準。彼もまさか、この提案が素直に受け入れられるとは思っていなかった。元々この提案はただの脅し。準の目的はこの場で大地にプレッシャーをかけることであつた。しかしその狙いも結局は空振りに終わっていた。

「心配かけて悪かったな皆。俺の本当のデッキはここにある！」

その言葉と共に、大地が上着のボタンを外す。羽織ったジャケットを脱いだ彼の胸には複数のデッキケースが立ち並んでいた。

「見ろ！ 俺の知恵と魂を込めた6つのデッキを！ 風、疾きこと風の如く！ 水、徐かなること水の如く！ 火、侵掠すること火の如く！ 地、動かざること地の如し！ 闇、悪の闇に光差す！」

孫子をもじった台詞を大地が声高々に告げる。彼の言葉を素直に受け取れば闇と光は同じデッキ、つまり光闇属性混合の「カオス」があるということになるか。

もつとも、その場合はデッキが1つ足りない。闇の説明を引用していないことを考慮すれば、もしかすると全てが完成しているという訳ではないのかもしれない。

「6つのデッキだど!? そんなこけおどし、この俺の恨みの炎で焼き尽くしてやるわ！」

大地の態度と6つのデッキに若干の動揺を見せた準であるが、気を

取り直して強気に出る。

複数のデッキを持っていようと、それを同時に使うことなどできない。適切なデッキを選択すれば有利に事を運ぶこともできるが、それも相手のデッキが詳細にわかってこそ。そして現状、昨日新たな調整を加えた準のデッキ内容を大地が詳細に知っている筈もない。

故に常識的に考えれば、大地が今6つのデッキを保持している意味はない。数に関しては準の言葉通りはったりに過ぎない筈である。

「お前を倒すデッキはこれだ！……これがこけおどしのデッキなのかどうかすぐにわかるぜ、万丈目！」

大地は6つのデッキから1つを選択し、デュエルディスクに収める。

大地と準が互いの退学を賭けたデュエルが始まった。

「俺の先攻、ドロー！ 《ヘルソルジャー地獄戦士》を召喚！」

先攻は準。強固な鎧を纏い、右手に剣、左手に盾を持った人型モンスターを彼は召喚した。

屈強な見た目とは裏腹に、その攻撃力は1200と低い。もつとも《ヘルソルジャー地獄戦士》の効果、戦闘破壊で墓地へ送られた際に受けたダメージを相手にも与えることを考えれば、この程度が適していると言える。

「カードを1枚伏せ、ターンエンド」

「俺のターン、ドロー！ 《ヘルソルジャーハイドロゲドン》を召喚する！」

液体で構成された両生類がフィールドに出現した。液体と言っても透明ではなく、濁り水のような茶褐色をしている。

この《ヘルソルジャーハイドロゲドン》はリクルーターの1種でありながら、リクルーター潰しとも言われる。それはこのカードが1600の攻撃力を持ちながら、相手モンスターを戦闘破壊し墓地へ送った時、同名モンスターを特殊召喚できるため。後続のリクルーターを壊滅させた上で、自分は場のモンスターを増やすことができるのである。

攻撃力こそやや低めではあるものの、《ヘルソルジャーハイドロゲドン》は所謂「ハイビート」以外には有用な、比較的活躍の場が多いモンスターとされている。

「バトルだ。《ヘルソルジャーハイドロゲドン》で《ヘルソルジャー地獄戦士》を攻撃する！」

《地獄戦士》^{ヘルソルジャー}の効果を検討すれば、伏せカードがモンスターに対処するものである可能性は低い。後の攻防に対する布石であろうと推測した大地は、伏せカードに構わず攻撃を行った。

《ハイドロゲドン》が口から水を放つ。その濁流はモンスターを押し流し、400のダメージを生んだ。

先手を取ったのは大地。しかしそれも些細なこと。お互いにここからが本領発揮である。

「《地獄戦士》^{ヘルソルジャー}が墓地へ送られた瞬間、効果発動！ 自分が受けた戦闘ダメージを相手にも与える！」

「こつちも《ハイドロゲドン》の効果が発動するぜ。デッキから《ハイドロゲドン》を攻撃表示で特殊召喚！」

お互いに効果を発動するタイミングは同じ。今回は問題とならな
いが、このような場合は強制効果の《地獄戦士》^{ヘルソルジャー}が先にチェーンを組むことになる。

大地は400のダメージを受けると共に、新たな《ハイドロゲドン》をフィールドに呼び出した。

「2枚目の《ハイドロゲドン》で万丈目にダイレクトアタックする！」

先程と同様の水流が、準を飲み込む。この攻撃により、彼のライフは一気に元の半分にまで減らされた。

「カードを2枚伏せ、ターン終了だ」

「俺のターン、ドロー！ 永続罫《リビングデッドの呼び声》を発動！」

蘇れ《地獄戦士》^{ヘルソルジャー}！」

地獄の底から戦士が蘇る。その様はヘルソルジャーの名に相応しい。

「更に、特殊召喚に成功した時《地獄の暴走召喚》発動！ デッキから同名モンスター2体を特殊召喚！」

「俺は《ハイドロゲドン》を攻撃表示で出す」

これで互いのフィールドに3体のモンスターが並んだ。

相手ターンにもかかわらず大地が《ハイドロゲドン》を攻撃表示にしたのは、《地獄戦士》^{ヘルソルジャー}による戦闘破壊を防ぐためである。

彼の場合には既に2体の《ハイドロゲドン》が攻撃表示となっている。

準がこれから上級モンスターを出そうと装備魔法で攻撃力を上げようと、大地がダメージを受けることは免れない。ならば少なくとも1体は残る素の《地獄戦士》^{ヘルソルジャー}の攻撃を防ぎ、より多くの《ハイドロゲドン》を残すことが肝要と大地は考えた。

「そして《団結の力》発動！ 2体目の《地獄戦士》^{ヘルソルジャー}に装備！」

《団結の力》により、装備モンスターは自分の場のモンスター1体につき攻守を800上昇させる。数値にして攻撃力3600、守備力3800。《地獄戦士》^{ヘルソルジャー}は並の最上級モンスターを上回るステータスとなった。

なお準が装備するのを2体目にしたのは、《サイクロン》などによって《リビングデッドの呼び声》と共に纏めて葬られる危険をなくすためである。

「バトルだ！ 団結を装備した《地獄戦士》^{ヘルソルジャー}で攻撃！」

大剣を持った戦士は己が武器を振りかぶり、《ハイドロゲドン》を切り裂く。まともに決まれば2000ものダメージを与えることになるが、対する大地はそれを許さない。

「ダメージ計算時に《ガード・ブロック》発動！ 戦闘ダメージを0にして1枚ドローする」

「ちいつ……カードを2枚伏せ、ターンエンド」

「おっと、エンドフェイズに《奇跡の残照》発動！ 《ハイドロゲドン》を蘇生する」

そのターンに戦闘破壊されたモンスター1体を蘇生する《奇跡の残照》。その効果により、《ハイドロゲドン》がフィールドに舞い戻った。しかし大地のこのプレイングには疑問が残る。フィールド上のモンスターの数は並ぶとはいえ、ここで態々《ハイドロゲドン》を蘇生する必要性は低い。

考えられるとすれば、リリース要因か。次のターンに大地は最上級モンスターを出す積もりなのかと、準は眉をひそめた。

「そして俺のターンだ、ドロー！ ……このままバトルに入らせてもらう。《ハイドロゲドン》で攻撃力1200の《地獄戦士》^{ヘルソルジャー}を攻撃！」

大方の予想に反し、大地はメインフェイズに何も行わないまま戦闘

に入る。一般的には伏せカードを警戒しての行動になるが、《奇跡の残照》の発動タイミングを考慮すればそうは思えない。となれば最終的にコンバットトリックで《団結の力》を上回る積もりであろうか。大地の手札は潤沢。ありえない話ではない。

《地獄戦士》^{ヘルソルジャー}の効果により、与えた分の戦闘ダメージを大地も受ける。準は1600へ、大地は3200へとライフが削られていく。

「更に《団結の力》を装備していない《地獄戦士》^{ヘルソルジャー}に攻撃！」

準のモンスターが減り、《団結の力》の効力が大幅に下がる。これで攻撃力は2000。多少の工夫を用いれば、最後の《地獄戦士》^{ヘルソルジャー}を倒すことができる。皆がそう思った矢先、準からそれを遮る声が上がった。

「かかったな三沢！ 《地獄戦士》^{ヘルソルジャー}の効果にチェーンして《ヘル・ブラスト》発動！」

「何っ!? このタイミングで罠だと！」

予想外の罠に大地がうろたえる。

《ヘル・ブラスト》の効果は攻撃力が一番低い表側表示モンスター1体を破壊し、お互いにその攻撃力の半分のダメージを受けるというもの。つまり破壊されるのは、大地のモンスターとなる。しかし彼が動揺した理由はそこではなく、発動タイミングにあった。

「計算高い貴様のことだ。モンスター除去に対応するためのカードでも握っているのだろうか……このタイミングでは防げまい！」

《ヘル・ブラスト》が発動できるのは、自分フィールド上の表側表示モンスターが破壊され墓地へ送られた時。これは戦闘破壊にも対応しており、その際はダメージステップでの発動となる。大地の手に速攻魔法があるとしても、ダメージステップ終了時の今は発動することができない。

つまり、この状況で《ヘル・ブラスト》を止めるにはカウンター罠や手札からの誘発即時効果を使うしかない。しかし今の大地に伏せカードはなく、《ハイドロゲドン》の入ったデッキに天使族をコストとする《紫光の宣告者》^{バイオレット・デクレアラ}などが投入されている筈もない。

故に大地に阻止される可能性は皆無。準は悠々とカードを使うこ

とができる。

「だがこれだけじゃない。更に《地獄の扉越し銃》を発動する！ これでお互いに伏せカードはない、チェーン処理に入るぞ。《ヘル・ブラスト》で破壊するのは勿論攻撃していない《ハイドロゲドン》だ！ 《地獄の扉越し銃》と合わせて1600、《地獄戦士》^{ヘルソルジャー}で400のダメージを与える！」

自分の受ける効果ダメージを相手に与える《地獄の扉越し銃》により、大地だけが一方的にライフを減らす。これで彼のライフは1200。ライフの減少を覚悟していたとはいえ、想定を遥かに上回るダメージを受けてしまった大地は苦い表情を浮かべている。

その上、大地は攻撃可能なモンスターまで破壊されてしまった。次のターンに準がモンスターを召喚すれば、再び《地獄戦士》^{ヘルソルジャー}の攻撃力が上がる。この後、大地にとって苦しい展開になることは想像に難くない。

「カードを2枚伏せ、ターンを終了する」

5枚の手札から2枚を選択し、大地はカードをセットする。

ここでセットされたカードは、直接見なくともある程度の予想が付く。《地獄戦士》^{ヘルソルジャー}を倒すためのコンバットトリックと、最早使えなくなった《我が身を盾に》を利用したブラフであろう。大地がダメージを受けてまで戦闘を行ったことから、その中に除去カードはないと準は考える。

「俺のターン！」

新たに引き入れたカードを目にし、準の表情が変わる。今まで冷静にデュエルを行っていた彼の目はいつの間にか憎悪に染まっていた。

「手札の《ヘルプロミネンス》を捨て、更に《地獄戦士》^{ヘルソルジャー}をリリースし…… 《炎獄魔人ヘル・バーナー》を召喚する！」

鎧を纏った戦士が炎に包まれ、火炎球となる。暫くすると火の玉は爆散し、中から6つ足の怪物が現れた。

レベル6で攻撃力2800に加え、相手モンスターの数だけ攻撃力200を上昇させると言えば聞こえは良い。しかしヘル・バーナーの召喚条件は、全ての手札を捨てた上で攻撃力2000以上のモンス

ターをリリースと、あまりにも厳しい。そもそも攻撃力2000以上のモンスターをリリースするなら、攻撃力を倍にする《偉大魔獣ガーゼット》のほうに攻撃力は高くなる。特殊召喚できることが唯一の救いであるが、それなら別の攻撃力3000のモンスターを使えば済む。

そんな用途に困るヘル・バーナーではあるが、特徴である攻撃力は高く、この場で大地に止めを刺すには十分。その攻撃をまともに受ければ大地の敗北が決定してしまう。

「恨みの炎を受け、この学園から消え去れ三沢！ ヘル・バーナーで《ハイドロゲドン》に攻撃！」

「そう簡単に負ける訳には行かないな。畏れ動《和睦の使者》！」

伏せられていた《和睦の使者》が大地とそのモンスターを守る壁となる。ヘル・バーナーの火炎放射が大地のモンスターに向かうも、突如現れた障壁に阻まれた。

「……しぶといやつめ。しかし次の俺のターンで確実にお前は終わるだ！」

忌々しげに、しかし同時に準は自信を持って勝利宣言を行う。もともとヘル・バーナーに貫通や攻撃表示強制などの効果はなく、実際には次で終わる可能性は低い。その程度のことには気が回らないほど、彼は頭に血が上っていた。

そんな怒りにたぎった準とは対象に、大地は平静を貫く。そしてドロローを行った彼は、ふてぶてしくも言葉を返した。

「ふっ、次のターンがあるとすればな」

「次のターンがあればだ?! 貴様の手札は今まで使えなかったカードばかりの筈！ たった1枚のドロローで何ができる！」

「それはどうかな？ 既にお前を倒す方程式は完成している！」

大地の言葉に、対戦相手の準を含む周囲の人間が目を剥く。唯一驚愕の表情を浮かべていない観客は亮のみ。既に彼にも、このデュエルの結末が見えているのかもしれない。

「この手札は使えなかったんじゃない。今まであえて使わなかっただけだ！ 手始めに《オキシゲドン》を召喚！」

大地の場に緑色の翼竜が出現する。竜といっても形だけであり、その肉体は気体で構成されている。

「《オキシゲドン》だと？ ……ま、まさか!？」

水属性の《ハイドロゲドン》に対し、《オキシゲドン》は風属性。6つの属性デツキという大地の発言を受け取れば、違和感しか生まれな
い。

しかし納得のいく答えが1つだけ存在する。見る者が見れば、今の状況から予期される未来はただ1つ。それは準の敗北である。

「察しがついたようだな。魔法カード《ボンディング―H2O》を発動！ 《ハイドロゲドン》2体と《オキシゲドン》をリリースし……出でよ、《ウオーター・ドラゴン》！」

《ウオーター・ドラゴン》の特殊召喚は場に3体のモンスターと専用の魔法カードを必要とする。にもかかわらず攻撃力は2800と、苦労に見合わないレベルに過ぎない。

勿論それだけで終わる筈もなく、特徴的な効果を有している。炎属性と炎族モンスターの攻撃力を0とする。それは決して強いとは言えない。しかし準の場にヘル・バーナーが居る今、このカードは絶大な影響を及ぼす。

《ハイドロゲドン》と《オキシゲドン》が水でできた竜巻と化し、竜の形を成す。水竜が出現すると同時にフィールドは水につき、炎の力を極限まで弱めていた。

「これで炎属性のヘル・バーナーは攻撃力が0になった！ 《ウオーター・ドラゴン》でヘル・バーナーに攻撃！」

押し寄せる津波が攻撃力0となったヘル・バーナーを飲み込み、準をも巻き込む。

2800のダメージを残りライフ1200の準が受けきれぬ筈もなく。デュエルは大地の勝利で幕を閉じた。

「くっ……お前が偶然そのデツキを選んだために俺は！」

己の不運を準は嘆く。しかし彼は肝心なことを忘れていた。大地は最後の瞬間まで《オキシゲドン》を隠し続けていた。それ即ち、彼が炎属性モンスターの出現を予見していたことに他ならない。

《ハイドロゲドン》は「スタンダード」にも入りうるカード。大地の言葉から水属性とは予想できるが、それだけでデッキを特定することはできない。しかしそこに《オキシゲドン》が並べば話は別、《ウォーター・ドラゴン》を中心としたデッキの可能性が浮上する。もし大地が早々と《オキシゲドン》を召喚していれば、この結果は変わっていたかもしれない。

「偶然なんかじゃない。お前が教えてくれたんだ、『恨みの炎で焼き尽くす』とな。……つまり、デュエルの前からこの勝負は決まっていた！」それは失言というにはあまりに些細なこと。ここは準を貶すのではなく、気付いた大地を褒めるべきであろう。

しかし驚くべきはそこではない。真に重要なのは大地がその気付きに身を託した、その大胆さである。

今回のデュエルは寮入れ替えの領域を超え、準と大地が互いの退学を賭けたものとなっていた。そんな特殊な状態であれば通常よりも慎重にならざるを得ない。相手が切り札として炎属性を使ってくると感じたとしても、そう簡単に《ウォーター・ドラゴン》のデッキを選択できるはずはない。

確かに《ウォーター・ドラゴン》は炎属性と炎族に対して絶大な効力を発揮する。しかしそれ以外に対しては何の効果も持たず、破壊され墓地へ送られた時に素材を復活させることしかできない。態々高打点を出すために《ボンディング―H2O》を使うのは無駄が多く、推測が外れていれば大地の不利は否めない。

その不安を大地は振り払った。あるいはたとえ推測が外れたとしても、勝利できるという自信があったのかもしれない。いずれにせよ、その根底にあるのは己への信頼に違いない。普段とは違う状態であつても自分を信じられたことこそが、注目すべき点であろう。

それは仁とは逆の、道を切り開く選択。少なくとも今の仁はそのまま自分の判断を、直感を信じることなどできない。危険性が高ければ彼は別の選択肢を採る。それ以外ではしない。

それを慎重と取るか臆病と取るかは人それぞれ。しかし当人からすれば、機会を見送るのは臆病というより他ない。そう感じてしま

う。己が判断に沿うことのできる大地が、仁には眩しかった。
そしてこの敗北を境に、準は皆の前から暫く姿を消す。彼は単身で
島を飛び出し、弱い己を変える術を見つけ出そうとするのであった。

準がアカデミアから姿を消してから月日が経ち、学園は冬休みに入った。

結局その後、大地は昇格を断りラー・イエローにとどまっている。彼はオベリスク・ブルーに入るなら学園でNo.1になった時と心に決めていたらしい。未だ十代に勝利するデッキを生み出せていない彼は、今もなお研究を続けている。

一方仁も、冬休みという時間のあるうちにデッキの改造に着手しようと考えていた。

この学園に来てから、仁は多数のデュエルを見てきた。主立った強者とデッキを比べた際に受けた印象は打点の違い、即ち彼のデッキが特に攻撃力が低いということであろう。

攻撃力が全てではないということは仁も理解しており、それ故のデッキ構成ではあるが、それにも限度はある。

他の者との最大の違いは切り札の存在になるか。はっきり言ってしまうえば、仁のデッキにはそれが無い。《忍法 変化の術》の存在もあるが、これはむしろ戦術の基盤と言えろ。ここから出せる最大の攻撃力は2700と最上級の及第点ぎりぎり、且つその効果は受身で切り札と呼ぶには少々力不足である。攻撃的なモンスターに至っては2400と、どれも切り札足り得ない。

レッド寮最強とされている十代も、モンスターの攻撃力を見れば仁と似たようなもの。しかし彼にはフィールド魔法《摩天楼 ―スカイスクレイパー―》がある。自分のターンに限られるとはいえ、攻撃力の上昇値は1000と破格。入学試験で攻撃力3000のアンティーク・ギアゴレム《古代の機械巨人》を真つ向から打倒したことは記憶に新しい。

ならば仁も十代に習い、恒久的に全体の底上げを可能とするフィールド魔法や永続魔法を使用したいところである。

しかし今の彼のデッキは《忍法 変化の術》、ひいては忍者の使用を

第1に考えて作ったため、属性・種族ともに定まっていな。故にこの構成を保ったまま前述の強化することは難しく、デツキ内容の大幅な変更が求められるのである。

改めて見ると仁が今使っているデツキは明らかに理に適っていないところがある。これは彼自身のイメージとは若干外れており、双方を知った者は不思議に思うかもしれない。とはいえ、そうやってしまったことには理由がある。それはある種の憧れ。忍者をテーマとしたいがために、仁は現在のデツキを扱っている。

デツキの作成が思うように進まない仁は今のデツキを作るに至った原点に立ち返ろうと、その出来事に思いを馳せるのであった。

発端となったのは今から3年ほど前。仁の周囲でデュエリスト狩りなるものが起きた秋口のことである。

下校中の生徒が突然デュエルを挑まれ、負けるとレアカードを奪われる。狩りの名ほどに危険な代物ではないが、厄介には違いない。そんな話が広まってきた頃、仁もその被害に遭う。もともとその人物はそこまでの強さではなく、辛くも仁が勝利を収めることとなった。

これで終われば大した問題とはならなかったであろう。しかし仁が相手に奪ったカードの返却を求めたことで、話がこじれる。相手だけにカードを賭けさせレアカードを手に入れようというのは確かに虫の良い話であるが、こういった手合いに理のみで接するのは無理がある。案の定暴力に訴えられ、仁は連れ去られてしまう。

次に仁の意識が覚醒したのは、仄暗い倉庫らしき場所であった。次第に頭が回り始め、彼はデュエリスト狩りに遭ったことを思い出す。自身を攫った男らしき人物が何者かに話しかけているが、どうも様子がおかしいと仁は感じていた。

「そんなのは後にしろ！ ……横槍が入って悪かったな。それで、結局この勝負受けるのか？」

「ああ。あんたも同じものを付けるって言うなら、俺は構わない」

今しがた目が覚めたばかりの仁には何が何やらわからない。彼に理解できたのは、己を攫った人物より格上の確実に危険な人物と、向

かい側の男が勝負を行うということだけである。

仁の近くにいる青年は名を金城、向かいにいる白髪の男は赤木という。どちらも、所謂裏社会の人間である。

2人の勝負は金城の組織の存亡を賭けたもの。裏の存在とはいえ、彼の組織は越えてはいけな一線を越え、今や周囲から非難の嵐を受けていた。僅かながら既に表社会にも悪影響が出ており、仁が被害に遭ったのもその一環である。

しかし金城に手を出そうにも、簡単には行かない。問題となるのはデュエリストとしての強さ。勝てば官軍とでも言おうか。打ち負かすことの難しさ故に、その傍若無人な振る舞いを止めることが中々できなかつた。

対する赤木がこの場に居るのは、金城を倒すことを依頼されてのこと。基本的に彼は気分屋であるが、強者との勝負は好んで行う。裏でも有数の実力を持つ猛者、金城との戦いを意外にすんなりと赤木は引き受けた。

頼られた形ではあるものの、元々赤木はデュエルを本業としている訳ではない。しかし勝負師としては一流という言葉では足りない、真に百年に一人の天才と言われる男。言わずもがな、デュエリストとしても名を馳せていた。

「無論、俺も付ける。装着するのはこのリングだ。デュエルを行い、ライフが0になると……」

男の言葉と共に指し示したリングから電流が走り、眩い光と炸裂音を起こす。直接見ることは叶わないまでも、床の焦げ跡がその威力を雄弁に語っている。

「見ての通り、負ければ死ぬ。ただしこいつは致死量を超えた電流しか流せなくてな。その辺の衝撃増幅装置のようにデュエル中に影響が出ることはない」

「ほう、そいつは助かるな。勝負中まで電撃を喰らうのは年寄りにや辛いからな」

年寄りとは言うものの、赤木の年齢は40に差し掛かるところ。その言葉は相対的なものに過ぎない。

そんな赤木の陽気な台詞とは対照的に、これから行われるのは要は殺し合い。どちらかが死ぬデスマッチである。目と鼻の先でそれが行われることに気付き、仁は恐怖で身を竦めた。

仁が恐怖におののいている間に、当事者2人は準備を終えていた。死が目前に控えているにもかかわらず、互いにそんな素振りは見られない。金城のほうはどこか愉悅に浸っているように感じられる。対する赤木はただ静かであった。

「先攻は頂くー！ ドロー！ 手札から《グリーン・ガジェット》を召喚し、効果発動！ 《レッド・ガジェット》を手札に加える」

その名の通り緑色の機械仕掛け、ロボットがフィールドに出現した。体の中央が巨大な歯車で構成されており、そこから足が生えている。

ガジェットは召喚・特殊召喚に成功した時、緑は赤を、赤は黄を、黄は緑を手札に加えることができる。このカードを使用する「ガジェット」というデッキの歴史は古く、登場以来常に主流の1つとして使用されてきた。全てが攻撃力1400以下とステータスこそ低いものの、召喚しただけでハンドアドバンテージを得られる。モンスターを切らさないこのデッキは非常に高い安定性を誇るのである。

「リバースカードを2枚セットしてターンエンドだ」

「俺のターン、ドロー。《ダーク・グレファア》を通常召喚。……何も無いのなら手札から《ダーク・シムルグ》を捨て、《ダーク・グレファア》の効果が発動させてもらおう。《異次元の偵察機》を墓地に送る」

全身を黒く染めた筋骨隆々の男が姿を見せる。

手札とデッキのカードを墓地に送る、闇属性専用の墓地肥やし。このカードは同じく墓地を肥やす《終末の騎士》とは相互関係にあり、速度を重視する際に用いられやすい。

「バトルだ、《ダーク・グレファア》で《グリーン・ガジェット》に攻撃」

「《次元幽閉》発動！ 《ダーク・グレファア》を除外する！」

《グリーン・ガジェット》へ剣で切りかかろうとした男性の前に、謎の歪みが発生する。勢いを止めることはできず、《ダーク・グレ

フアー』は次元の狭間に飲まれてしまった。

【ガジェット】の基本である除去をまともを受けたことになるが、赤木はそれを気にする素振りを見せない。これは《ダーク・グレフアー》の仕事である墓地肥やしに既に済んでいるということもあるが、今の金城のプレイングによりそれ以上の収穫を赤木が得たためである。

「メインフェイズ2に移る。手札の《異次元の偵察機》と《霞ミスト・バレーの谷のファルコン》を除外し、墓地の《ダーク・シムルグ》の効果を発動。このカードを墓地より蘇生する」

大地を砕き、黒色の巨大な怪鳥が墓地より蘇った。このカードは2700の攻撃力に加え、相手のセットを封じる効果を持っている。罨の採用率が高い【ガジェット】には正しく天敵と言えよう。

《ダーク・シムルグ》を墓地から特殊召喚するには、手札から風と闇のモンスターを除外する必要がある。多少の無理をすることになるが、赤木にはそれを補って今出す意味があった。

金城は《ダーク・グレフアー》に対して《次元幽閉》を使った。これにより、赤木は残った伏せカードが効果無効や召喚反応型の罨ではないと捉えている。

もし《奈落の落とし穴》などがあれば、《ダーク・グレフアー》の召喚時に使っていなければおかしい。同じ除去を使うなら、墓地肥やしを食い止められるそちらを使用したほうが良いに決まっている。召喚時に何もなかったことで赤木はこのターン中に《ダーク・シムルグ》を出すことを念頭に置き、手札からこちらを捨てていた。

そして金城が《次元幽閉》を使ったことから、彼の手に除去魔法がないこともほぼ確実となる。300のダメージを惜しみ、役目を半分以上終えたカードに《次元幽閉》を使うのも考えにくい。僅かなダメージで済むなら次の自分のターンに除去し、後に大ダメージを防いだほうが圧倒的に良い。同じ理由で《ダーク・グレフアー》を戦闘破壊できる高い攻撃力を持つモンスターを手に入れている可能性も低くなる。

つまり金城がセットする必要のない除去を引かない限り、【ガジェット】において最も投入率の高い除去罨を腐らせることができる

と考えられる。赤木の行動はそれを狙ったものである。

無論フリーチェーンの《サンダー・ブレイク》などが伏せられている可能性も0ではなく、賭けの要素があつたのも確か。しかし金城の苦虫を噛み潰したような表情から、今やその線も消えていた。

「リバーズカードを1枚セツト。エンドフェイズに《異次元の偵察機》が帰還する。……俺はこれでターンエンドだ」

除外ゾーンから偵察機が舞い戻る。このカードは攻撃力が800と低く、特殊召喚した際には攻撃表示になってしまう。

しかし何処からどのように除外されたとしても効果を発動できる長所はその欠点を補って余りある。相手取る金城としても、繰り返し使用できるコスト要因の存在は厄介なことこの上ない。

「俺のターン、ドロー！ 《レッド・ガジェット》を召喚！ 《イエロー・ガジェット》を手札に加える！」

緑と赤のロボットが並ぶ。《グリーン・ガジェット》とは違い、こちらには丸みを帯びたボディに歯車を背負った形状である。

赤木の推察通り、今の金城に《ダーク・シムルグ》を処理できるカードはない。故にここはデッキ圧縮に努め、耐え忍ぶしかなかった。

「《レッド・ガジェット》で偵察機に攻撃！」

攻撃力1300に過ぎないガジェットとはいえ、相手の攻撃力は800と更に低い。偵察機は何の抵抗もなく破壊され、コントローラーの赤木は500ばかりのダメージを受けた。

「《グリーン・ガジェット》を守備表示に変更してターンエンド」

攻撃に参加しなかった《グリーン・ガジェット》が守りの体勢を取った。

100とはいえ攻撃力の勝る緑で金城が攻撃しなかったのは、このターンに召喚した赤のほうは表示形式の変更ができないため。赤木がモンスターを追加した場合は必然的に2度の攻撃を受けることになるが、片方が守備表示ならダメージを受けるのは1度で済む。それ故の自然な行動である。

「ドロー、このままバトルだ。《ダーク・シムルグ》で《レッド・ガジェット》に攻撃」

「ダメージ計算時に《ガード・ブロック》発動する！ 戦闘ダメージを0にして1枚ドロ―！」

黒の翼で羽ばたき、《ダーク・シムルグ》がガジェットへと突進する。巨体の体当たりを受けた《レッド・ガジェット》は崩壊し、ガラクタに成り果てた。

そのままなら1400のダメージ。しかし金城は《ガード・ブロック》を用い、その戦闘ダメージを回避する。このカードはダメージを無効にしながらもドロ―でき、カード消費がない。使用状況が限定される上に除去をなせる訳でもないが、上手くはまれば効果的なのは確かであろう。

「カードを1枚セットしてターンを終了する」

「俺のターンー！」

これで金城の手札は7枚となる。新たなカードを引き入れると同時、彼の顔に笑みが浮かんだ。

「《マシンナーズ・ギアフレーム》を召喚し、効果発動！ デツキから《マシンナーズ・フォートレス》を手札に加える！」

姿を現したのは山吹色のロボット。こちらはアームのような手を除けば、人と同様の形を成している。

1800の攻撃力を持つ《マシンナーズ・ギアフレーム》も、ガジェットと同じくハンドアドバンテージを稼ぐことができる。こちらには召喚でしか効果を発動できないが、それは些細なこと。ガジェットとは違い、ギアフレームは強力なカードを手中にできるのである。

「手札から《イエロー・ガジェット》と《マシンナーズ・フォートレス》を捨て、捨てた《マシンナーズ・フォートレス》を特殊召喚！」

人型ロボットに続いて、青色の戦車が登場する。戦車と言っても通常のものとは明らかに異なり、上部に頭がある上、キャタピラの横には腕らしきものまで付いている。

フォートレスを特殊召喚するには、レベルの合計が8以上になるように手札から機械族を捨てる必要がある。逆に言えば手札に機械族さえあれば何度でも蘇るということであり、手札を稼ぐガジェットとの相性は良い。この組み合わせは「マシンガジェ」と呼ばれており、今

やガジェットの主流となっている。

今回金城はフォートレス自体を捨てているが、この行為に問題は無い。召喚ルール効果によって墓地から特殊召喚できるモンスターは自身を手札コストとすることができるのである。それはこのフォートレスも多分に洩れない。

加えてフォートレスのレベルは7。つまりどのようなものであれ機械族モンスターが手札にあれば、自身と共に捨てることで特殊召喚ができる。それが機械族のエースの1柱、フォートレスというモンスターである。

「《グリーン・ガジェット》を攻撃表示に変更してバトルだ！ フォートレスで《ダーク・シムルグ》に攻撃！」

《ダーク・シムルグ》がフィールド上にいる限り金城の不利は否めない。赤木の場合には2枚の伏せカードがあるが、金城は構わず攻勢に移った。

攻撃を仕掛けたものの、《ダーク・シムルグ》の攻撃力2700に対してフォートレスは2500。ステータスが示す通り、返り討ちに遭う。しかし倒されることこそが金城の狙いであった。

「戦闘破壊されたことによりフォートレスの効果発動！ 《ダーク・シムルグ》を破壊する！」

壊れかけのフォートレスが最後の反撃に出る。先程よりも強力な砲撃に《ダーク・シムルグ》も呆気なく地に落ちた。これがフォートレスの真骨頂。戦闘破壊された時、相手のカード1枚を破壊する効果である。

更にフォートレスは効果モンスターの効果の対象になった時、相手の手札を確認して1枚捨てる効果をも持っている。戦闘破壊すればカードを破壊され、モンスター効果を用いれば手札破壊を受ける。相手にしてみれば堪ったものではない。

これで赤木の場合はがら空き。対する金城の場合には未だ攻撃可能なモンスターが残っている。

「更に《グリーン・ガジェット》とギアフレイムでダイレクトアタックだ！」

2体の直接攻撃も決まり、瞬く間に形勢が逆転した。赤木のライフは300と、最早風前の灯。更にはフィールド・ハンド共にアドバンテージで劣っている。赤木に唯一の希望があるとすれば、この攻防で全く使用されなかった2枚の伏せカードであろう。

一方の金城は不利な状況から一気に優勢となり、満足げな様子を見せている。それもその筈。後もう1押し、ほんの僅か押し込むだけで彼は勝利できる。そしてその僅かはフォートレスを蘇生させるだけで決まる可能性が高い。勝利は既に金城のすぐ傍まで来ているのである。

「最後にカードを2枚セットしてターンエンド！」

「ドロー。《速攻の黒い忍者》^{ブラック}召喚」

《速攻の黒い忍者》はその名の通り黒装束を纏い、正しく忍といった装いをしている。もつとも首に巻いている長い布は赤く、見た目さえば忍びきれていないか。

そんな闇の忍者こそが赤木のデッキを支えるベースとなる。満を持しての登場ではあるが、所詮は下級モンスター。その攻撃力は1700に過ぎず、単体でこの局面を打開できるものではない。

「バトルフェイズに入り、《グリーン・ガジェット》^{ブラック}に攻撃する」

黒い忍者が苦無を投げつけ、ガジェットを破壊する。

金城は僅かなダメージを受け、そのライフを3500とした。時に1ターンで4000以上を削るDMでは潤沢とは言えないが、赤木の状況に比べれば遥かに余裕。現状にはそれだけの差があった。

それでもなお、赤木には慌てる様子が微塵も見られない。一喜一憂する周囲の状況とは対照的である。

「ターン終了だ」

「俺のターン、ドロー！ 《レッド・ガジェット》を召喚！ 《イエロー・ガジェット》を手札に加える。更に手札から《イエロー・ガジェット》と《グリーン・ガジェット》を捨て、フォートレスを蘇生する！」

大地を割りフォートレスが蘇る。蘇生に必要なコストも「ガジェット」であればさほど問題とはならない。

「更にギアフレームの効果発動！ このカードをフォートレスに装備

！」

ギアフレームが変形し、自身をフォートレスへ装着する。ユニオンと呼ばれる効果により、フォートレスに1度限りの破壊耐性が付与された。

これで赤木が《聖なるバリアー—ミラーフォース—》を伏せていようと、攻撃は通ることになる。ギアフレームには攻撃力上昇などの付随効果はないが、赤木のライフは僅か300。破壊耐性だけで十分である。

「バトル！ フォートレス、奴に引導を渡してやれ！」

「墓地から偵察機を2枚除外し、黒い忍者の効果発動。このカードを除外する」

黒装束の姿が突如霞み、フィールドからその姿を消してしまった。元々攻撃が通ればライフがなくなってしまうとはいえ、自分のフィールドをがら空きにするという行動には誰もが困惑する。

しかしそれも一瞬のこと。謎は即座に氷解した。

「この瞬間、罫カード《ゼロ・フォース》発動……！ 全てのモンスターの攻撃力を0にする。もつとも、俺のフィールドには何も居ないから関係ないがな……」

自分のモンスターが除外された時と中々に発動条件は厳しいが、《ゼロ・フォース》の効果は絶大。毒々しい紫色をした0の文字がフィールドを飛び交い、あらゆるモンスターを弱らせる。金城は全てのモンスターを攻撃力0にされてしまった。

破壊以外の効果ではギアフレームを装備しても意味がない。むしろモンスターが存在している状態で直接攻撃と同等のダメージを3回受けることになると考えれば、ギアフレーム装備は裏目とも言える。

「……………ターンエンドだ」

時間を置いたものの、金城はそのままターンを終了する。何もなかったとはいえ、彼が動きを止めていたのは意気消沈していたためではない。頭にあるのは、如何にしてこの苦境を凌ぐかのみ。その瞳には未だ戦意の炎が灯っていた。

「エンドフェイズに除外された偵察機2体を特殊召喚。その後黒い忍者を帰還させる」

一次的に避難していた忍者が、偵察機を引き連れてフィールドに舞い戻った。《ゼロ・フォース》を発動したこの状況ではその偵察機さえ戦力となる。攻撃を止める手段がなければ、金城に先はない。

「そして俺のターン、ドロロー。バトルだ。黒い忍者でフォートレスに攻撃」

「ライフを500払い、永続罫《血の代償》を発動する！ 《レッド・ガジェット》とフォートレスをリリースし、手札から《マシンナース・フォートレス》を召喚！」

通常であればまず利用しない、フォートレスのアドバンス召喚が行われる。これが金城が考え出した生き残りの策。特殊召喚可能なモンスターと言っても、《マシンナース・フォートレス》は召喚制限のある特殊召喚モンスターではない。故にこのような使い方も可能である。

もつとも気付いたこと自体は大したことではない。金城の手にフォートレスがあつたことこそが、特筆すべき点であろう。それは純粹に指揮。彼がガジェットではなく、フォートレスを手札に残したことに何か意図があつた訳ではない。

しかし。この偶然を引き起こす運を持っていること。それそのものが強者の証と言える。

「ククク、そうこなくちやな……。バトルを中止してメインフェイズに移る。偵察機を守備表示に変更、リバースカードを2枚セットしてターンエンドだ」

金城が危機を脱し、再び高攻撃力のモンスターが彼の場に再来した。次の一手によつてはすぐにも決着が付くかもしれない。

もつとも本気でそう思っている人間はこの場には居ない。今のところ金城、赤木の両者共に伏せカードを残しており、互いに余裕が見られる。この2人の決着は、まだ遠い。

010 神域の男

いつの間にか恐怖も忘れ去り、仁は勝負に見入っていた。単に2人が強いわけではない。人を惹きつけてやまない何かがある、そこにはあった。

発せられるは他を圧倒する膨大な才気。そこに善悪など関係ない。全ての者が固唾を呑んで勝負の行く末を見守っていた。

「俺のターン、ドロー！」

《マシンナース・フォートレス》のアドバンス召喚により危機を脱した金城。そんな彼の手にモンスターが加わる。

しかし赤木の伏せカードは3枚。それだけあれば全体除去の可能性は否でも応でも高まる。

それを考慮し、金城は引いたカードを手元に残すことを選んだ。金城が今必要としているのは赤木のライフを削りきることでできるモンスターののみ。それ以外を召喚してもメリットよりデメリットのほうが大きいのである。

「バトル！ フォートレスで黒い忍者に攻撃！」
ブラック

「永続罠《強制終了》を発動。偵察機を墓地に送ることで、バトルフェイズを終了する」

赤木の身を守るようにしてフォートレスの眼前に壁が生まれる。一気にエンドステップまで移行されては流石にその砲撃も届かない。攻撃を阻むその様を、金城は親の仇を見るような目でにらみつけた。

《強制終了》の効果を発動するにはコストとして他のカードを墓地へ送らなければならない、基本は単なるその場凌ぎに過ぎない。

しかし今、赤木の場合には《速攻の黒い忍者》と《異次元の偵察機》が居る。この2つがある限りコストの調達は幾らでも可能となっていた。

つまり《強制終了》あるいは黒い忍者を除去しない限り、金城の攻撃が赤木に届くことはない。勝利まで後一息というところに来ている彼にとつて、これ以上に煩わしい存在もなかった。

「……ターンエンドだ！」

「ドロー。メインに入り黒い忍者を守備表示に変更。更にカードを1枚伏せてターンエンド」

「俺のターン、ドロー！」

赤木は攻めに入らず、守りの姿勢を取った。伏せカードは増えたものの攻め手がないのであろう。対する金城としては、動きのない今のうちに赤木へ引導を渡したくなる。

「《グリーン・ガジェット》を召喚、《レッド・ガジェット》を手札に加える！」

最早何度目かわからないガジェットの召喚。次のカードがデッキに残っている限り、金城の手札が減ることはない。それこそが「ガジェット」最大の強みと言える。

「バトル！ 《グリーン・ガジェット》で黒い忍者に攻撃！」

偵察機と同じく黒い忍者の守備力は1200。攻撃力の低いガジェットであっても、イエロー以外であれば倒すことができる。

「偵察機を墓地に送り《強制終了》の効果を発動する」

「2度もさせるか！ 手札から《サイクロン》発動！ 《強制終了》を破壊する！」

赤木の防御カードへ向かって空気の渦が伸びる。一般的な効果と違い、永続魔法や永続罫の効果を用いるにはそのカードがフィールド上に存在している必要がある。故に金城がしたようにチェーンして破壊すれば、コストを支払わせながら不発にすることが可能になる。

確かにそれは正当な戦略であろう。しかし正しいことが常に最善になるとは限らない。特にこの男、赤木しげるを相手にしては。

「それなら偵察機2体を除外して黒い忍者の効果を発動しよう。更に《積み上げる幸福》、《奇跡の蘇生》^{ミラクル・リボーン}を発動する……！」

赤木が発動した2枚のカード。それらは「チェーン4以降」「同一チェーン上に同名カードの効果が複数回発動されていない」という共通の発動条件を持つ。無論、そんな条件があれば効果も強力である。《積み上げる幸福》は2枚のドローを可能とし、《奇跡の蘇生》は速攻魔法でありながら《死者蘇生》と同様の効果となっている。

偵察機を墓地に送らせてから《強制終了》を破壊する。攻撃が決まれば勝敗が決する以上、金城の戦略は間違っていない。しかし現実にはこれが裏目となる。結果的に赤木のカードを発動する条件を満たしてしまった。

そして地面が光を放ち、《ダーク・シムルグ》が蘇る。更には赤木の手札までも増えることとなった。

《強制終了》の破壊には成功したものの、金城の眼前には《ダーク・シムルグ》が立ちはだかっている。フォートレスから攻撃していれば自爆特攻での直接攻撃もありえたが、ガジェットが先に攻撃してしまつてはそれもできない。

もし黒い忍者が攻撃表示のままであつたなら、こうはならなかつた。そう考えた金城の脳裏に1つの仮説が浮かび上がる。黒い忍者は結局自身の効果で除外されているため、態々守備表示にする必要はない。しかし今の状況は、明らかにその行動によって引き起こされている。となれば考えられるのは1つ。金城の行動を誘導するための行為、そうとしか思えない。

つまり赤木は《強制終了》が破壊されることを見越していたことになる。黒い忍者を守備表示にすることでガジェットによる戦闘破壊を可能とし、金城に攻撃させるよう誘導する。この状況では偵察機を墓地に送らせてから《強制終了》を破壊するのは必然。そして多くが、フォートレスの攻撃権を残すように行動するであろう。

更に黒い忍者を守備表示にすること自体に不自然さがなかつたことも大きい。相手の場に攻撃力の勝るモンスターが居て且つ攻撃できない状況では、表示形式を守備にすることはむしろ自然。作為があることに気付けというほうが無理な話である。

金城はその策にももの見事にはまつてしまった。勝機を逃し苦境に立たされることになったものの、彼にもまだ打つ手は残されている。

「ちっ……攻撃は中止だ！　メイン2に入り魔法カード《地砕き》を発動する！」

最も守備力が高い相手モンスターを破壊する《地砕き》。金城の宣

言とともに天空から巨大な拳が落下し、文字通り地を砕く一撃が炸裂する。

赤木の場にはモンスターが1体しか居ない。当然破壊されるのは《ダーク・シムルグ》。拳が消え去った後には、怪鳥は影も形もなくなっていた。

「これでターンエンドだ」

「エンドフェイズに偵察機2体を特殊召喚し、黒い忍者を帰還させる」
金城のターンが終わる間際、半永久機関を成す3体がフィールドに舞い戻る。準備に時間がかかるものの、揃えた後に受ける恩恵は大きい。これで赤木は再びコストとなるモンスターを確保したことになる。

「俺のターン。偵察機2体をリリースし《ライトニングパニッシャー》をアドバンス召喚」

雷鳴とともに現れたのは仮面を付けた男。人型とはいえ、雷を纏ったその姿には畏怖を感じさせられる。

攻撃力こそ2600と最上級としてはやや物足りないが、このカードはチェーンが3つ積まれた場合、相手フィールド上のカード1枚を破壊する効果を持つ。コストなしに何度でも発動できるため、上手く用いれば強力なことは間違いない。

「バトルだ。まずは黒い忍者でガジェットを攻撃する」

3000のダメージにより金城のライフは2700へ。これで3000を切ったものの、未だに危険領域と言うほどではない。

「更にパニッシャーでフォートレスに攻撃」

「速攻魔法《月の書》発動！ 《ライトニングパニッシャー》を裏側守備表示にする！」

攻撃のために雷を装填していた《ライトニングパニッシャー》がカードの姿へと戻される。

《月の書》の効果はモンスターを裏側守備表示にするという単純なもの。とはいえ用法は多岐にわたり、汎用性は高い。先程は《ダーク・シムルグ》の効果により使用できなかったものの、事実今は攻撃を防ぎ、後にパニッシャーの守備力の低さに付け入る攻防一体のカードと

なっている。

「このままターン終了だ」

「俺のターン、ドロー！ 《血の代償》を墓地に送り《マジック・プランター》を発動！ 2枚ドローする！」

永続罫を墓地に送ることで、《マジック・プランター》により金城が2枚のドローを得る。

今の状況でガジェットを召喚し続けても意味はなく、《血の代償》も役に立ちはしない。未だ1度しか発動せず本領を発揮していないものの、金城は赤木を倒しうるカードを引く可能性に賭けた。

「……《マシンナース・ギアフレーム》召喚！ 《マシンナース・カノン》を手札に加える」

ここで金城が最も欲したのは伏せ除去の可能なカード。しかし流石の彼も常に最良のカードを引ける訳ではなく、生憎とその願いは叶わない。とはいえ何もなかった訳でもない。

ギアフレームはマシンナースと名のついたモンスターであれば、どのようなカードであつても手札に加えることができる。これは最善の代わり、次善の一手である。

「バトルだ！ ギアフレームでセットモンスター、《ライトニングパニッシャー》に攻撃！」

守りの体勢を取っていたパニッシャーにギアフレームの拳が入る。攻撃側の1800に対し、守備は1600。防具のないパニッシャーはそれだけで倒されてしまった。

一見しただけでは、これは無意味な行為。フォートレスで黒い忍者に攻撃すれば赤木のライフ300を削りきることはでき、金城が他の攻撃を行う必要はない。

しかし黒い忍者が攻撃表示で残っている状況に、金城は作為を感じていた。

無論これはガジェットを攻撃した結果ではある。それでも金城の場に伏せカードがあつた以上、フォートレスの残る現状はまるで想定することのできなかつた事態という訳でもない。つまり赤木が攻撃してきたのは、この状況を耐えるだけの何かがあるためと金城は考え

る。

そして金城は赤木の表側表示モンスターが黒い忍者のみということから、何よりも《ゼロ・フォース》を警戒した。

ギアフレームから攻撃すれば、仮に《ゼロ・フォース》を発動されたとしても攻撃を取りやめてフォートレスを守備表示に、ギアフレームはユニオンさせることで凌ぐことができる。手数は減るが、フォートレスを蘇生しなかったのも同様の理由であった。

しかしここで何も起きなかったことで、《ゼロ・フォース》や《聖なるバリアーミラーフォース》の危険性はほぼなくなった。金城は安心して次の攻撃に移る。

「フォートレスで黒い忍者に攻撃！」

「墓地から偵察機を2枚除外し、黒い忍者の効果発動。このカードを除外する」

そんな金城の予想に反し、忍者は再び闇に溶けた。考えを読んだ上でパニッシャーを犠牲にしての《ゼロ・フォース》かと彼が疑うも、赤木にカードを発動する様子はない。あまりに不自然な状況に、金城は考えにふける。

既に攻撃宣言時のタイミングは終了しているため、《聖なるバリアーミラーフォース》などがあっても発動できない。この状況では《和睦の使者》によりダメージを防ぐ程度しか金城には思い浮かばないが、それでは先ほど《ライトニングパニッシャー》を守らなかった説明が付かない。

ありえるとすれば《レインボー・ライフ》等によるダメージのライフ変換か。仮にそうであるとすれば、赤木に相当な量の回復を許してしてしまう。この攻撃を中止するのも戦略の1つと言えよう。

「……攻撃は続行、ダイレクトアタックだ！」

しかし金城はあえて攻撃を選択した。ブラフの可能性もある以上、ここで攻撃を止めては赤木の思う壺になると考えてのことである。

仮にブラフではないとしても、除去などの致命的な痛手を被ることはまずない。故に攻撃の手を止めるのは好手とは言えない。その筈であった。

「ダメージ計算時に《体力増強剤スーパージ》発動。2000以上のダメージを受ける場合、その前に4000回復する」

フォートレスの攻撃が決まる直前に、赤木が光に包まれる。直接攻撃を受けながら彼のライフは1800へとむしろ回復した。

しかしこれだけでは終わらない。

「更にダメージを受けたことで《冥府の使者ゴーズ》の効果を発動……！ゴーズを守備表示で特殊召喚、更にカイエントークンを守備表示で特殊召喚する」

黒の鎧を纏い仮面で顔を隠している男性と、白の鎧を身に着けた女性ファイールドに降り立つ。一見すると正反対の姿をしているが、腰に下げた大剣と赤いマントは似通っている。

ゴーズは自分の場にカードが存在しない場合、相手によってダメージを受けた時、手札から特殊召喚できる。攻撃力2700、守備力2500と自身のステータスも高く、戦闘ダメージを受けた場合はそのダメージと同じ数値の攻守を持つトークンをも特殊召喚する。時にそれ1枚で勝敗が決まることもある、強力な制限カードである。

しかし金城としては、ゴーズの登場よりも《体力増強剤スーパージ》のほうが問題であろう。最初からフォートレスで攻撃していればギアフレームで直接攻撃することになり、与えるダメージは1800。赤木がどのように対処しようと、そのカードを発動することはできなかった。

結果的に勝機を逃した金城は、いつになく慎重になってしまった自身の行動を悔やむ。とはいえ、特に彼がプレイングミスをしたという訳ではない。傍目に見ても彼は理に適った行動を取っている。にもかかわらず、どういう訳かその全てが裏目になり、全て赤木に利する結果となってしまうのであった。

「……メイン2！ギアフレームをフォートレスに装備！更に手札から《マシンナース・カノン》を捨て、墓地の《マシンナース・フォートレス》を特殊召喚する！最後にリバースカードを1枚セットしてターンエンドだ」

《マシンナース・カノン》のレベルは8。それ故に1枚でフォートレ

スの蘇生が可能になる。

加えてギアフレームでサーチできるため、フォートレスのサポートとしてこの上ないほどに優秀なカードとなっている。

「エンドフェイズに偵察機2体を特殊召喚。更に黒い忍者を戻す」
3体のモンスターが戻り、赤木のモンスターゾーンが全て埋まった。

しかし対するは2体の《マシンナーズ・フォートレス》。うち1体はユニオンによって破壊耐性を得ており、更にはリバースカードまで用意されている。

生半可な攻勢では崩すことのできない頑強な要塞に、どのように対処するのか。誰もが赤木の一挙手一投足から目を離せなくなる。

「ドロー。ゴーズとカイエントークンを攻撃表示に変更し、バトルフェイズに入る。ゴーズでギアフレームを装備していないフォートレスに攻撃」

金城の伏せカードをもともせず、赤木は果敢に攻勢へと移る。このターン中に決着、最低でもフォートレス2体を打倒する手段があるということか。

しかし逆に考えれば防御は薄いと思われる。誘いの可能性も0ではないが赤木の場に伏せカードはなく、2枚の手札が攻守を兼ね備えている可能性は低い。それ故に金城は、ここで罠を発動した。

「《聖なるバリアー—ミラーフォース—》発動！ 貴様の攻撃表示モンスターを全て破壊する！」

あらゆる攻撃を跳ね返す白銀の壁が生まれる。金城の自信もこのカードがあればこそ。攻撃力が高いだけのゴーズならトークン共々ミラーフォースで破壊できる。

仮にミラーフォースを無効もしくは予め破壊されたとしても、その場合赤木はフォートレスを戦闘破壊するしかない。その時は赤木の場のカードを破壊することができる。正しく十重二十重の壁。

しかし、その安全を負う心が墓穴を掘った。

「ゴーズをリリースして《エネミーコントローラー》2つ目の効果を発動……！ ギアフレームを装備したフォートレスを選択する」

「な、何……だと……？」

《エネミーコントローラー》により、エンドフェイズまでの間フォートレスは赤木のものとなる。ここでコントロールを得たとしても普通なら破壊されるだけになるが、こちらはユニオンにより1度だけ破壊を免れることができる。

「更にチエーンして黒い忍者の効果を発動。墓地のパニッシャーとゴーズを除外することで自身を除外だ」

黒装束が姿を消した直後、眩い光が赤木の場のモンスター全てを飲み込む。視界が晴れた後には、ギアフレームでその身を守ったフォートレスだけが赤木の場に存在していた。

「チエーン処理が終わったところでフォートレスの攻撃をさせてもらうとしよう。言うまでもないが攻撃対象はフォートレスだ……」

互いのフォートレスが砲撃を撃ち合う。互いの性能は全く同じ。当然共倒れに終わる。

「ぐっ……戦闘破壊されたことでフォートレスの効果が発動する、が……」

「ククク……今俺の場にカードはない。両方とも不発だな……」

難攻不落とまで思われた金城の牙城が一瞬で崩壊した。

両者共に壊滅的な被害を受けたようにも見えるが、赤木のほうはそうでもない。偵察機は黒い忍者の効果で再び呼び出すことができ、彼が消費したカードは実質ゴーズと《エネミーコントローラー》の2枚に過ぎない。2体のフォートレスとミラーフォースを相手取ったとは思えないほどに、赤木の被害は小さかった。

対する金城は4枚のカードを失っている。この差はあまりにも大きい。

一見すると軽率に見えた赤木の行動も、こうなるとむしろ必然と言えよう。確かに全体除去にも対処可能であれば心配は要らない。

金城のミス、それは場を固めすぎたことに尽きる。彼も普段であればここまで偏ったことはしなかった。このような行動に走った理由は、これまでの赤木との戦いによるところが大きい。

与えたダメージ量こそ金城が勝っているものの、ユニオンに対する

《ゼロ・フォース》を始め、《サイクロン》に対する《積み上げる幸福》や《奇跡の蘇生》、瀕死状態からのゴーズなど、赤木は常に金城の想定を超え、機先を制してきた。それ故に、金城は知らぬ間に不安を抱いていた。限界まで守りを固めなければ安心できなかったのである。

しかしそれは間違っている。勝ちきる強さとは、本来適度に揺らいでいるもの。事実場を固め過ぎた代償として金城の手札は尽き、リカバリーが効かない。その手には唯一、以前サーチした《レッド・ガジェット》が存在するばかりである。

一転して彼は窮地に立たされていた。

「メイン2に入りカードを1枚伏せる。そしてエンドフェイズに《速攻の黒い忍者》が帰還する。これでターン終了だ……」

度重なる赤木の切り返しに、彼の勝利が濃厚かと誰もが思い始めていた。結果的には互角に近いとはいえ、戦いを制しているのは誰が見ても赤木。そう思うのも無理はない。

しかし金城の目は死んでいなかった。何よりも己を信じて、彼はデッキへと手を伸ばす。

「俺のターン！ 魔法カード《カップ・オブ・エース》を発動する！」
コイントスを行い、表が出れば自分が、裏が出た場合は相手がカードを2枚ドロウする。それが《カップ・オブ・エース》の効果。

その発動が宣言されるや否や、金色のコインが回転しながら舞い上がり、運命のコイントスが始まった。

成功すれば2枚ドロウできるとはいえ、《カップ・オブ・エース》によって生じるアドバンテージの期待値は1である。単体で見れば決して良カードとは言えない。

しかし現状は違う。何もしなければ金城は敗北するしかなく、失敗した時に生じるアドバンテージの差を考慮する意味はない。単純に50%の確率で可能性を拾えるとなれば、優秀なカードと言えよう。使用者が強運であればなおのこと。勝利を引き寄せる無上のカードとなる。

ソリッドヴィジョンの映し出したコインは、当然のように表を示していた。

「表が出たことで2枚ドロ―！ 更に《貪欲な壺》発動！ ガジェット3種、ギアフレーム、カノンをデッキに戻して2枚ドロ―！」

墓地のモンスターを5枚戻し、金城が2枚のドロ―を再び行う。手札の尽きた終盤にこの手札増強。やはり彼は何者かの寵愛を受けている。

「《レッド・ガジェット》を召喚し、《イエロー・ガジェット》を手札に加える！ 更に手札からイエローとフォートレスを捨て、《マシンナーズ・フォートレス》を特殊召喚！」

手札さえあれば何度でも登場するフォートレス。これこそがガジェットとの組み合わせの真髄である。

「バトル！ フォートレスで黒い忍者に攻撃！」

「偵察機2体を除外して黒い忍者の効果発動。自身を除外する」

「構わん！ 行け、フォートレス！」

赤木が自らフィールドを空けるのも3度目になる。開き直った金城に迷いはなく、すぐさま攻撃を宣言した。

「ダメージ計算時に《ガード・ブロック》発動。戦闘ダメージを0にして1枚ドロ―」

戦車より打ち出された砲弾が寸でのところで爆発する。戦闘自体を防ぐことのできないこのカードも、自らモンスターを退かすことのできる赤木のデッキとは相性が良い。

「やはり耐えるか。だがこれで伏せカードもなくなった！ 《レッド・ガジェット》でダイレクトアタックする！」

1300のダメージを受け、赤木のライフは僅か500へ。ライフコストを必要とするカードの大半が使用できない状態にまで落ち込んだ。

「カードを2枚セットしてターンエンドだ」

金城のエンド宣言と共に、最早恒例となったエンドフェイズに入る。2体の偵察機が特殊召喚され、黒い忍者がフィールドに帰還した。

「俺のターン、ドロ―。……全てのモンスターを守備表示に変更。カードを1枚セットしてターンエンド」

守りに入った様子の赤木を見て、金城の口元がっぴりあがる。

今までとは違い、赤木の墓地にある閻属性モンスターは《ダーク・シムルグ》1枚のみ。つまり今度ばかりは黒い忍者に逃げられることがなくなつた。

「ついに力尽きたか！ このままバトルに入り《レッド・ガジェット》で黒い忍者に、フォートレスで偵察機に攻撃する！」

フィールドと異次元とを行き来し、長い間活躍し続けた忍者がついに倒れた。赤木のデッキにおいて主軸となる黒い忍者の撃破に、周囲では歓声と叫声とが入り混じる。

「メイン2に入り、《レッド・ガジェット》に《団結の力》を装備！ ターン終了だ」

自分の表側表示モンスター1体につき攻守を800上昇させる《団結の力》。《レッド・ガジェット》の攻撃力は2900にまで強化され、金城の場は一層隙がなくなつた。先のターンにセットした2枚のカードと合わせ、彼は磐石の体勢を取っている。

一方の赤木は偵察機1体と伏せカード1枚、そして1枚の手札を残すのみ。枚数的には次のドロウで大差なくなるが、フィールド・ライフともに彼が負けていることに変わりはない。絶望的な状況と言える。

敗北に近い。それは即ち、この勝負に限れば死に近いということ。常人なら迫り来る死に怯えるであろう。歴戦の猛者であれば奮い立つ場面かもしれない。

しかし赤木はそのどちらでもなかった。死の淵に立っていないながら気負うことさええない。ただ楽しげに微笑んでいる。それが赤木にとつての自然である故に、彼はいつも通りの所作でデッキへと手を伸ばす。

「俺のターン。メインフェイズに入り《霞の谷のファルコン》を召喚……。更に手札から《神禽王アレクトール》を特殊召喚する」

白髪の翼人が現れ、その隣に銀の甲冑を纏った鳥人が降り立った。後者は燃え盛る紅の翼を背に生やしている。

2体のうちの片方、ファルコンは攻撃力2000の下級モンス

ター。もう一方のアレクトールは攻撃力2400の上級モンスターであり、相手の場に同じ属性のモンスターが居る場合に手札から特殊召喚できる。ガジェットとマシンナーズのシリーズは全て地属性・機械族。自然その条件を満たすことになる。

そして後者には、もう1つ別の効果があった。

「アレクトールの効果を発動、《団結の力》の効果は無効にする」

鳥の顔をしたアレクトールは翼から羽を打ち出し、フォートレスとガジェットを分断、《団結の力》の効力を封じた。表で存在するカードの効果そのターンの間だけ無効にする、それこそがアレクトールの真価である。

これで《レッド・ガジェット》の攻撃力は元の1300へと戻った。下級モンスターでも容易に戦闘破壊できる状態。この隙を突かない手はない。

「偵察機を攻撃表示に変更してバトルだ。アレクトールで《レッド・ガジェット》に攻撃」

偵察機までも攻撃表示にし、赤木が一斉攻撃を仕掛ける。つまりはフォートレスをも倒す手段が存在するのであろう。

普通なら攻撃力の高いアレクトールでフォートレスに攻撃するべきであろうが、残るファルコンが攻撃するためには手札に戻すカードが必要となる。故にまずはアレクトールで攻撃しなければならず、また先にフォートレスを倒した場合は効果によってカードを破壊されてしまう。3体ともが攻撃することを前提とすれば、こうするより他ない。

真紅の翼で風を切り、アレクトールが敵へと向かう。空を翔る鳥人は棒立ちになっていたガジェットを手甲で殴り飛ばした。

金城には初の、1000を超えるダメージ。そのライフは1600にまで減らされる。

「続けてアレクトールを手札に戻し、ファルコンでフォートレスに攻撃する……！」

「罨カード《次元幽閉》発動！ 攻撃モンスターを除外する！」

ファルコンはフォートレスよりも攻撃力が低い。それでも金城が

除去カードを使ったのは無論考えあつてのこと。

確かに攻撃力の差は僅か500と、自爆特攻しても赤木は大したダメージを受けない。しかしそもそも彼のライフは残り500、ダメージを受けた時点で死んでしまう。

この状況では自爆特攻をトリガーにして何らかのカードを発動することなどできる筈もない。故に金城は相手の伏せカードをコンバットトリックと予想、赤木がフォートレスの攻撃力を上回ってくる考えた。

無論ここでフォートレスが戦闘破壊されたとしても、金城の敗北が決まる訳ではない。

しかしその場合、先の展開が純粋な運否天賦となってしまう。仮に金城が次のターンでモンスターを引けず、その次に赤木が《大嵐》を引けば全てが無に帰す。彼にそれを耐える手段はない。

それ故に、金城はここで《次元幽閉》を使用した。これで次の自分のターンで決着を付けることができる。そう信じて。

結果アレクトール同様に翼人が敵へと飛び掛るも、突如出現した次元の狭間に捕らわれた。金城の目論見通り、赤木のフィールドには攻撃力僅か800の偵察機と1枚の伏せカードだけが残される。

ここに来て漸く、決着の時が見えることになった。

「勝った……！ 次のターンに攻撃して俺の勝ちだ！」

気付けば金城の口から勝利の宣言が漏れていた。それほどまでに赤木との戦いが厳しかったということであろう。

しかし優勢と勝利は似て非なるもの。勝負はまだ、終わってなどいなかった。

「何を言っている……？ まだ俺のターンは終わっちゃいない……！」

「何をバカな！ 貴様の場にあるのは偵察機とコンバットトリック、手札は戻したアレクトールだろう。万が一フォートレスの攻撃力を上回るとしても、伏せカードはもう1枚ある。悪あがきはよせ！」

金城の言葉は至極もつとも。彼が《次元幽閉》を使用した要因の1つに、もう1枚の伏せカードの存在がある。再び攻撃してくることが

あろうとも、その回避も十分に可能と金城は考えていた。

しかしそれは余人の考えが及ぶ範疇の話。死をも厭わない男、赤木しげる。その戦略は金城の想像の遥か上、遥か高みにあった。

「その通り、あなたの伏せカードはまだ残っている。だからこそ、その幻想を買いたかった……！ リバースカードオープン！」

赤木が宣言するや否や空間が裂け、今までに除外されたモンスターが大挙襲来する。現れたのは《冥府の使者ゴーズ》、《ライトニングパニッシャー》、《霞の谷のファルコン》、《ダーク・グレファア》の4体。エンドフェイズまでの短い間とはいえ、赤木のモンスターゾーンは全て埋まったことになる。

ライフの半分をコストに、除外されている自分のモンスターを可能な限り特殊召喚する《異次元からの帰還》。翻ったカードの姿に、誰もが言葉を失っていた。

無論このカードそのものに原因がある訳ではない。赤木の行動にこそ、彼らの開いた口が塞がらない理由がある。

伏せカードが《異次元からの帰還》ということとは即ち、先程までの行動がブラフであることを示す。偵察機を攻撃表示にしたことも、アレクトールで先に攻撃したことも、ファルコンで攻撃を仕掛けたことも、とどのつまり全てブラフ。金城に伏せカードをコンバットトリックだと思わせ、《次元幽閉》を使わせるための手段に過ぎなかった。

しかし真に重要なのはそこではない。もし金城が《次元幽閉》を発動しなければ、それ以前に伏せカードの中に攻撃を止めるものがなければ。赤木は負ける、即ち死んでいた。仮に伏せカードを見抜いたとしても、到底成せることではない。

その自分の読みに全てを託した身投げのような行為にこそ、一同は驚愕を露にしているのである。

「さあ、続けよう……。ゴーズでフォートレスに攻撃！」

1度目の攻撃を防がなかった以上、その総攻撃を凌ぎきれる筈もない。今度は金城の敗北が確定的となった。

最早彼には声を発する気力もないが、攻撃の宣言を受けて無意識にその体が動く。ゴーズに対して金城は残る《強制脱出装置》を発動し、

対象を手札に戻した。

しかし今更攻撃可能なモンスターを1体減らしたところで焼け石に水、全く意味がない。

「《ライトニングパニッシャー》で同じくフォートレスに攻撃する」
雷神が戦車へ雷を落とし、その差100のダメージを金城に与えた。その直後、戦闘破壊されたことでフォートレスの効果が発動する。攻撃を残す中で最も攻撃力の高い《霞の谷のファルコン》が、爆発に巻き込まれ地に返る。

これで2体が攻撃せずに倒れたことになるが、まだ終わってはいない。闇に染まった男へ、赤木は最後の宣言を下した。

「これで最後だ……《ダーク・グレファア》でダイレクトアタック」
金城のライフ1500に対し、《ダーク・グレファア》の攻撃力は1700。加えて場・手札共にカードのなくなった金城には防ぐ手段がない。

茫然自失の金城に、勝負を決する一撃が入る。直後眩い閃光とけたましい炸裂音が生じ、デュエルの終わりを告げた。

その後どうなったのか、仁はあまり覚えていない。

言わばヤクザ同士の戦争ということだ。理解が及ばなかったこともあるが、それ以上にデュエルの印象が強烈なためであろう。彼が今改めて考えても、赤木のプレイングは常軌を逸していた。

確かにモンスターが途切れないというガジェット特有のメリットが得られない状況で金城が《レッド・ガジェット》を召喚した以上、あの伏せカードがブラフの可能性は低かった。突破口がなければ召喚できない《霞の谷のファルコン》の召喚や、その後の《神禽王アレクトール》に無反応なことを考慮すれば、召喚反応型罠とも思えない。伏せカードを攻撃反応型の《次元幽閉》やフリーチエーンの《強制脱出装置》と看破すること自体は不可能ではないかもしれない。

しかし。見抜いたからといってあの攻撃ができるかと問われれば、仁の答えは言うまでもなく否である。

まず、あの勝負には命が賭かっていたという前提があった。罠が仕

掛けられていることを見通したとしても、その読みに全てを託すことは難しい。そもそも仮に推測が当たっていたとしても、相手が《次元幽閉》を使ってくれるとは限らない。そんな曖昧な策に命を預けられる人間などそうは居ない。

無論、他に打つ手がなければ特攻もありうる。しかしあの場面はそうではなかった。赤木がしたようにアレクトールで《団結の力》を無効にすれば、1100のダメージを与えた上でガジェットを戦闘破壊できる。

そしてこの攻撃を防がれた場合に限り《異次元からの帰還》を使えば良い。ここはそれで十分。ファルコンを出さなければ超過ダメージで敗北することもなく、偵察機も壁として残っている。次のターンを凌ぐに問題はなく、自爆する危険を冒してまで攻撃する必要はなかったと言える。

その一方、赤木の行動は場当たりな結果論という訳でもない。単なる命知らずであれば、伏せカードに臆さず前へ進むだけ。故にフォーレスを戦闘破壊できる可能性を放棄することなく、《異次元からの帰還》で2枚の伏せカードを使わせることになったであろう。

結果は賢明な判断をした時と大差ない。互いのドローク次第となるだけである。

つまりあの場面で勝利するには赤木の採った方法しかなく。また赤木以外の者では勝利できなかった。それほどまでに彼の行動は一線を画していたのである。

そしてそんな戦い方に仁は感銘を受けた。手の内を読み切るだけにとどまらず、相手の思考を縛り、更に誘導する。カードの枠を超えた赤木のデュエルを目にして、彼に憧れさえ抱いている。

もつとも如何に優れた分析力を身に付けようと、相手の手の内を100%確定することなどできはしない。それ故にプレッシャーのかかる場面で自分の読みと心中できるかどうかは全く別の問題となる。赤木のデュエルを目指す仁にとって、最大の問題はそこであった。

しかしこの食い違いが生じている最大の要因は技術や経験ではなく、別のところにある。彼がそれに気付くのはいつになるのか。案外

そう遠い未来ではないのかもしれない。

新たな年を迎えて数日。冬休みが終わる前にどうにか、仁は1つのデツキを完成させた。

そしてデツキを作ってやることと言えば1つ。彼は今、調整と称してデュエルを行っている。

その最初の相手となったのは十代。新たなデツキが作られたとなれば、好奇心旺盛な彼が真っ先に対戦したがるのは目に見えている。

十代は最低でも1学年で3本の指に入ると言われるだけあり、彼に対する仁の勝率は非常に低い。とはいえ一瞬で一方的に終わる訳でもないため、調整相手としては申し分ない。

そんな十代とのデュエルを終え、仁は翔との対戦を始めた。

「僕のターン、ドロー！……《ジェット・ロイド》を召喚！」

先攻となったプレイヤー翔がカードを置くとともに、デフォルメされた赤色の戦闘機が出現する。

《ジェット・ロイド》は攻撃対象に選択された時、手札から罠を発動できるという一風変わった効果を持つ。攻撃力は1200に過ぎないとはいえ、存在するだけで相手の行動を抑制できるモンスターである。

「ターンエンドっす」

「俺のターン。モンスターをセット、カードを2枚伏せてターンエンド」

翔の場にあるのは低攻撃力の下級モンスターののみ。とはいえ、仁が攻め込むにはその《ジェット・ロイド》の効果が問題となる。

翔はハツタリに全てを託せるほど度胸のある人間ではなく、序盤であることを考慮すれば彼が罠を手中にしているのは間違いない。現状その対処は不可能なため、仁はこのターン場を整えるだけにとどめた。

「僕のターン、ドロー！《スチームロイド》を召喚！」

煙と共に現れたのは1800の攻撃力を持つ蒸気機関車。《ジェット・ロイド》同様にコミカルな見た目となっている。

「バトル！ 《ジェット・ロイド》でセットモンスターに攻撃！」

攻撃力1200でも倒せると踏んだのか、翔は《ジェット・ロイド》でセットモンスターを攻撃した。それは半分だけ正解となる。

「《ドラゴンフライ》の効果発動！ 2枚目の《ドラゴンフライ》を特殊召喚する」

既に仁の定番となっている、風属性のリクルーター《ドラゴンフライ》。守備力は900しかないため《ジェット・ロイド》でも倒すことができたが、こうなると態々攻撃した意味は小さい。次に《スチームロイド》で攻撃しても、それは相手のデツキ圧縮を助けることにも繋がる。結果的には攻撃せずに、守備表示としても良かったかもしれない。

しかし攻撃すれば相手にダメージを与えられるのも確か。翔はその今を優先する。

「《スチームロイド》で《ドラゴンフライ》に攻撃！」

甲高い音を響かせつつ、《スチームロイド》が相手モンスターへ突撃する。

《スチームロイド》は相手モンスターに攻撃する場合、攻撃力が500上昇する。受けに回ると逆に攻撃力が下がるとはいえ、レベル4で2300の攻撃力は十分評価に値する。

「《ドラゴンフライ》の効果発動。……再び《ドラゴンフライ》を特殊召喚する」

一方の仁は900のダメージを受けつつ、次へ繋げるモンスターを出す。しかし彼が最後に特殊召喚したのもまた《ドラゴンフライ》。ここで別のモンスターではなく、態々3枚目を出す意図が翔にはわからない。

「カードを1枚伏せてターン終了です」

もつとも相手の意図がわからないことなど良くあること。さほど気にする必要はない。

それよりも、翔が狙い通りに先制ダメージを与えたことのほうが重要であろう。もし彼が確実にモンスターを倒そうと《スチームロイド》から攻撃していれば、この結果はない。それだけでも凡百のデユ

エリストを上回る証明となる。

「ドロー。メインフェイズに入り《忍者マスター SASUKE》を召喚。そして《連合軍》を発動する」

《連合軍》により、元からそれなりの攻撃力を持つ SASUKE が更に力を高める。

《連合軍》は自分の戦士族・魔法使い族モンスターの数×200だけ、戦士族の攻撃力を上昇させる永続魔法である。仁の場に居る戦士族は SASUKE のみのため、その攻撃力を200上昇させて2000としている。

「バトルだ。《ドラゴンフライ》で《スチームロイド》に攻撃！」

「速攻魔法《突進》発動！ 《スチームロイド》の攻撃力を700アツプするよ！」

《スチームロイド》は攻撃を受ける際、攻撃力が500減少して1300となってしまう。その欠点を補うため、翔は《突進》を使用した。自ら突撃した《スチームロイド》は《ドラゴンフライ》を返り討ちにし、相手に600のダメージを与える。これで仁のライフは2500となった。

この一事を見れば翔の行為は成功と言えるかもしれない。しかし実際は悪手でしかなかった。

「翔、それじゃ意味ないぜ」

「へ？　なんかマズかったんすか、アニキ」

考えて行動する性質ではないという認識を持たれている十代であるが、本当に何も考えていない訳ではない。彼も見えているカード程度はしっかりと考察している。

十代が向こう見ずな行動に出るのはその積極的な性格に加え、彼に先の展望を推測するほどの知識がないため。しかし今この状況であれば、十代も何が起るかは十分に予想できる。

「《連合軍》があるんだ。それで《スチームロイド》を残そうとしても、結局 SASUKE にやられちまうだろ」

「確かに SASUKE に倒されるかもしれないっすけど、その時は相打ちで気にするほどじゃないんじや……」

「いや、残念ながら相打ちにはならないな。《ドラゴンフライ》の効果で特殊召喚するのは《忍者義賊ゴエゴエ》だ」

一見すると忍には見えない、赤い服を着用したゴエゴエ。一般的なリクルーターからの特殊召喚なため攻撃力は1500止まりだが、ここで焦点となるのはその種族である。

戦士族の数が増えたことで、《連合軍》の効果上昇する。ゴエゴエは1900へ、SASUKEは2200へと攻撃力がアップしていた。これは今の《スチームロイド》が攻撃を受ける際の力を上回っている。

「ああっ!? しまったっすー!」

己の失策に気付き、翔が慌てふためく。

「忍者」と名のついた風属性モンスターは今のところ攻撃力1500以下のみであり、その全てが《ドラゴンフライ》でのリクルートが可能となっている。

指摘した十代にそこまでの知識はないが、彼は仁が《ドラゴンフライ》からゴエゴエや《女忍者ヤエ》を特殊召喚する姿なら何度も目にしている。戦士族が増えるこの現状を予測することは十分に可能であった。

それは翔も同様の筈。しかし彼は相手の攻撃を返り討ちにするという自分の計画に惑わされ、そのことを失念してしまった。これでは僅かなダメージを与えただけにとどまり、アドバンテージを失うことになる。

「それじゃあ攻撃させてもらおうか。SASUKEで《スチームロイド》に攻撃!」

《連合軍》の後押しを受け、腕にバンテージを巻いた忍者が相手を撃破する。与えたダメージこそ200と小さいものの、攻撃時に真価を発揮する《スチームロイド》を残さなかったことは大きい。

更にゴエゴエの追撃も可能であり、翔は当然攻撃してくるものと思っていた。しかしその予想に反し、仁は動かない。

「ターンエンドだ」

ゴエゴエで攻撃しないことに、見ている十代も首を傾げる。

確かに《ジェット・ロイド》へ攻撃するのは危険を伴う。しかし手元に対処できるカードがないのであれば、基本的には攻撃して罫を使わせたほうが良い。真に問題なのは《ジェット・ロイド》ではなく罫であり、結局それが相手の手にあることは変わらないためである。

以前の翔が相手なら、仁も攻撃していたかもしれない。自分のミスに続いて頼みの綱の罫にまで対処されては、入学当時の翔ならば悄然と立ち尽くしていたに違いない。ここで追い討ちをかけるのも戦略としてはありえた。

しかしその欠点のみに着目するならば、今の翔は既に克服していると言える。

故に仁は態々《ジェット・ロイド》を攻撃しない。こちらは《スチームロイド》と違って融合素材にはならず、放っておいても大した脅威とはならない。《ジェット・ロイド》を残すリスクよりも、今はゴエゴエを残すメリツトのほうが大きい。相手が翔であることを考慮し、仁はそう考えていた。

考え続ける仁とは対照的に、翔はとりあえずとデッキに手を伸ばす。埒の明かない考えに没頭するよりは、そのほうが建設的。反省よりも後悔が先に来ってしまう彼にとっては、そのほうが良いのかもしれない。

「僕のターン、ドロー！ 《サブマリンロイド》召喚！」

翔のデッキにおける下級モンスターの中でも厄介な部類に入る、青い潜水艦の登場に仁の表情が歪む。《サブマリンロイド》は相手モンスターを無視して直接攻撃できる。如何に攻撃力で勝つていようと、意味を成さない。

一方、別の見方をすれば仁のモンスターには何の影響も与えないことになる。つまりは《連合軍》の効力が減少することがない。その点が彼にとって唯一の救いであろう。

「《サブマリンロイド》でダイレクトアタック！」

《サブマリンロイド》が800のダメージを与え、仁のライフを1700にまで減らした。

この辺りまで来ると、ダイレクトアタッカーは存在するだけで相手

へプレッシャーをかけることができる。幾ら攻撃力が低くとも馬鹿にはできない。

「サブマリノイド」の効果でこのカードを守備表示に。更に《ジェット・ロイド》を守備表示に変更。リバーズカードを2枚セットしてターンエンドだよ」

伏せられたまま明かされることのなかった、仁の2枚の伏せカード。どちらも防御用ではないのか、それとも機をうかがっているのか。翔にはそのどちらなのか判断がつかなかった。

「ドロー、スタン、メイン」

相手の場に伏せが2枚あるとはいえ、残りライフの少ない仁は《サブマリノイド》を放置できない。ここは思い切って攻めるべき場面である。

そこで問題となるのは、伏せカードの内容。しかし最初に翔が《ジェット・ロイド》で凌ごうとした以上、伏せが《聖なるバリアーミラーフオースー》等の全体除去とは考えにくい。使用を前提にするにはあまりに勿体無いのである。よって翔の伏せは除去だとしても、単体除去と予想される。

つまり仁は《連合軍》を活かすために、今は展開するのが正しい。「《成金忍者》^{ゴールド}を召喚する」

仁がディスクにカードを置くと、煌びやかな装飾を身に付けた恰幅の良い男が登場した。

「……なあ、そいつって本当に忍者なのか？」

「それは俺も思った……。実は忍者の格好をしたお偉いさんなんじゃないか、効果的にも」

到底忍には見えないその姿に、思わず十代が突っ込みを入れる。忍者と名乗ってはいるが、この派手な姿を見てはそう思うのも仕方がない。

「それはともかく。手札から《リビングデッドの呼び声》を墓地に送り、効果発動。《覆面忍者エビス》を表側守備表示で特殊召喚する」

罨1枚と引き換えに、忍者を呼び出す。攻撃力こそ500と低いものの、デッキからモンスターを特殊召喚する《成金忍者》の効果は強

い。表裏を選択できるとはいえ守備表示でしか特殊召喚できないが、数自体は増えるため《連合軍》との相性も悪くない。

新たに出てきたのは緑の装束を着た忍者。こちらはヤエと同じく、相手の魔法・罠カードを手札に戻す効果を持っている。

エビスの場合はコストを必要としないが、その分発動することが難しい。忍者の数だけ手札に戻す効果故に、自分の忍者の数が相手の魔法・罠カードの枚数以下でなければエビスは効果を発動することさえできない。実は相手に依存する効果なのである。

今回も例に洩れず、仁がその効果を使用することは叶わない。しかし戦士族が4体が並んだことで、《連合軍》によってその全てが攻撃力を800上昇させている。

「バトル。ゴエゴエで《サブマリンロイド》に攻撃！」

ゴエゴエの投擲した大判が《サブマリンロイド》を貫く。その攻撃は普段のキセルによる殴打よりも強烈である。

「更にSASUKEで《ジェット・ロイド》に攻撃する」

「罠発動、《炸裂装甲》^{リアクティブアーマー}！ 攻撃モンスターを破壊する！」

《ジェット・ロイド》の目前に銀色の壁が出現する。SASUKEのクナイが接触すると装甲板は爆発し、相手を巻き込んで消滅した。

これで《ジェット・ロイド》は守られた。翔としても直接攻撃可能な《サブマリンロイド》を残したかったのは山々であるが、《炸裂装甲》で破壊できるのは1体のみ。先に攻撃されては守りようがなく、攻撃力の高いSASUKEを対象にしたのである。

一方の仁は《ジェット・ロイド》を倒せなかったことで、《成金忍者》の攻撃もできなくなってしまった。これでは低攻撃力を晒すのみで危険しかないが、そもそも仁は罠があるとわかって攻撃している。当然、次のターンのこととも考えられていた。

「ターン終了だ」

「僕のターン、ドロー！ 《エクस्प्रेसロイド》召喚！ 墓地から《スチームロイド》と《サブマリンロイド》を手札に加える！」

墓地のロイドを2枚回収する《エクस्प्रेसロイド》を用い、翔が手札の増強を図る。

これで彼の手札は4枚。これだけあれば次の行動は様々なパターンが考えられるが、翔の目的は間違いなく融合であろう。そう考えた仁の予想通り、翔は魔法カードの発動を宣言した。

「そして魔法カード《パワー・ボンド》発動！」

機械族専用の融合魔法《パワー・ボンド》。元々の攻撃力分だけ攻撃力がアップする代わりに、エンドフェイズに元々の攻撃力分のダメージを受ける。ハイリスクハイリターンなカードである。

翔の手札は残り3枚。そのうち2枚は確定しているため、出てくるのは《スチームジャイロイド》、もしくは《スーパービークロイド―ジャンボドリル》と仁は考えていた。

しかしその予想に反し、翔は手札の《スチームロイド》《サブマリンロイド》《ドリルロイド》に加え、フィールドのモンスターまでも墓地に送る。

『『ロイド』と名のついた機械族モンスター5体を墓地に送り、《極戦機王ヴァルバロイド》を攻撃表示で融合召喚！』

5つのロボットが集い変形、合体する。完成したのは両腕が大砲となった赤色の機体。それは4000の攻撃力を持ちながら2回の攻撃を可能とする、こと攻撃においては最高峰のロイドである。

更には攻撃した相手モンスターの効果をダメージ計算後に無効にし、モンスターを戦闘破壊した場合は相手に1000のダメージを与える効果も持つ。5体の素材を必要とするだけあり、数ある融合モンスターの中でも強力なものと言える。

ヴァルバロイドの出現には驚いたものの、仁に大きな動揺は見られない。攻撃力8000となろうと、彼が対処可能なことに変わりはない。むしろ翔が全てのカードを使用したことにより、現時点で仁は勝利を確信するに至っていた。

「ヴァルバロイドで《成金忍者》を攻撃つす！」

「永続罠《機甲忍法フリーズ・ロック》発動！ その攻撃を無効にし、バトルフェイズを終了する」

「させない、《トラップ・ジャマー》発動！ これでフリーズ・ロックは無効だよ！」

大気が凍り発生しかけた氷柱は、反転したカードごと消え去った。《トラップ・ジャマー》はバトルフェイズ中にしか使用できないが、その代わりに罠カードの発動をノーコストで無効にできる。フリーズ・ロックを無効にしたことで、翔は得意気な表情を浮かべていた。

しかし本命はこの後。温存し続けていたカードを、仁はここで発動する。

「だが、ダメステへ入る前に《風霊術―「雅」》発動する！ エビスをリリースしてヴァルバロイドをデッキに戻す！」

魔方陣の中から緑髪の少女が現れ、杖を掲げる。少女が呪文を唱えるとヴァルバロイドは風に包まれ、デッキへと戻されてしまう。

「うう……僕の負けっすね……」

その言葉と共に翔はデッキに手を添え、降参の意を示す。

全てを出し尽くした翔に最早打つ手はない。更にはエンドフェイズに《パワー・ボンド》のデメリットが発生する。次のターンに移るまでもなく、翔は大人しく負けを認めるしかなかった。

結果的にはいえ自滅したことに、翔は気落ちした様子を見せている。それに加え勝利した筈の仁も浮かない表情をしていた。それを不思議に思った十代は当人に疑問を投げかけた。

「翔はともかく、仁のほうはどうしたんだ？」

「ん、ああ……作ってみたものの、このデッキには長所と呼べる長所がないような気がしてさ。エビスなんてどっちと対戦した時もお出しただけなのに、結局効果を使えなかったし。これじゃただ忍者を揃えただけの、半端な【戦士族】にしかない」

「別に良いんじゃないっすか？ 僕には勝てた訳だし……」

翔としては自分が負けたデッキが微妙と言われては堪ったものではない。しかし《覆面忍者エビス》の効果を使えないのであれば、純粹な【戦士族】にしたほうが強い。仁の言葉は紛れもない事実である。

更に、今回仁が翔に勝利した要因は別にあつた。

「勝ったって言っても、さっきのは俺が翔のデッキを知ってたからだろ？ 《パワー・ボンド》があるからそれ以外を通しただけで、別にデッキが良かった訳でも俺のプレイングが特別良かった訳でもない」

仁の言うように、このデュエルの勝敗を分けたのは相手のデッキに対する理解度の違いである。

相手のデッキが「ロイド」であることに加えて《パワー・ボンド》を使うことまで知っていた仁に対し、翔は仁のデッキを全くと言って良いほど知らなかった。この違いは大きい。翔が《パワー・ボンド》を使うことを知らなければ、仁もあそこまで防御・除去カードを温存しはしなかったであろう。

仁が罫を温存し続けた結果、翔は罫があるとしても片方だけ、残る1枚はブラフと思ってしまうた。

これは仁が狙ってそうした訳ではない。翔が特攻する形になったのは彼の早合点、仁からすれば偶然に過ぎない。

「ふーん。じゃあ、また作り直すのか？」

「いや、完成しなかっただけで別案は既にあるんだ。とりあえずそつちを煮詰めることにするよ」

「……ってことは一応できてるんだよね？ だったらデュエルしようぜ！」

早く新しいカードを見たいという十代の姿に、2人は苦笑せざるを得ない。

偶には実践から形にするのも良いだろうと考え、結局仁は十代の言葉を受け入れる。彼の新たなデッキが完成するまで、そう日はかからなかった。

012 苦惱

空高く上弦の月が輝き、深々と闇が積もり始める。

そんな静かな冬の夜を破壊せんとするかのよう、アカデミアのあ
る1室で1人の男が荒れていた。

「くそっ！　どうして……どうして勝てない！」

机に向かって振り下ろした腕が、鈍い音を響かせる。同時に男は胸
中を搾り出すように、悲痛な叫びを上げた。結果が出ないことに対す
る苛立ちか、あるいはままならない現実への忌避か。その表情は歪
み、苦悶の色に染まっている。

男の名は神楽坂。こと理論においては学年主席の三沢大地にも引
けをとらない、ラー・イエローの生徒である。

しかしその吐露した言葉が示すように、神楽坂が優れているのは理
論のみ。現にこの日も格下の筈の生徒、翔に敗北を喫していた。そん
な神楽坂を周囲の者は理屈だけの、実践においては無能な3流のデュ
エリストと評している。時機に彼が降格すると思っている者も少な
くない。

無論、そのことは誰よりも神楽坂自身が痛感している。しかし理解
しているからといって、克服できるとは限らない。勝利に近づく手段
が、いつになっても神楽坂には見えてこなかった。

「……どうして勝てないんだ！　何が……何が違うんだ！」

堪らなくなつたのか、神楽坂は目の前にあるノート、自らの研究成
果を殴りつける。当然ながら、その嘆きに答える者は居ない。

神楽坂は勝利のために他者の真似をすることも厭わなかった。組
み上げたデツキが誰かの物に似てしまうというのなら、著名な人物の
デツキを考えうる限りそのまま使いもした。更にはその戦略までも
引き継いだ。たとえ自分自身の思考とは呼べないとしても、実際に行
動した自身の勝利になると信じて研究に明け暮れた。

それでもなお、神楽坂は勝てなかった。無論勝率が0という訳では
ないが、現状はコピーの大本に及ばないどころか平均の成績を遥かに
下回る有様である。正しく模倣できていればこうなる筈はない。つ

まり神楽坂には未だ理解のできていない、何か別の要因が潜んでいることになる。しかし彼にはそれが何なのか皆目見当もつかない。

そんな折、先程机を叩いた時に落ちてきたのであろう、1枚のポスターが神楽坂の目に入る。それは初代デュエルキング武藤遊戯のデッキがここデュエルアカデミアに特別展示されることを示した広報である。

それを見た神楽坂は一計を案じ、愚かな手段を取ってしまうのであった。

2時間ほどの後、神楽坂は海岸で1つのデッキを眺めていた。

神楽坂は多種多様なデュエリストを真似しはしたが、実のところカードの希少性故に、強者の完全な模倣ができたことは1度たりともない。思いつく限りの手を尽くしても勝利できなかった彼は、強者との差異がデッキそのものにあると考えた。そして神楽坂はあるデッキを盗み出すことを決意し、それを実行に移してしまった。

今神楽坂が目に行っているのは誰もが知る、最強と称えられるデュエリスト、武藤遊戯のデッキである。神のカードこそ抜けているものの、神楽坂の作成したどのデッキよりも強力な、完全なデッキ。伝説と謳われる武藤遊戯のそれを前にして、神楽坂は高揚感を隠せない。

しかし神楽坂の行為は間違いなく犯罪に値する。当然デッキの盗難が発覚してすぐさま追っ手がかかった。そして幾らも経たずに彼が盗んだことが露見してしまう。

「ああつ！ 君がデッキを盗んだのか!？」

「……お前か、丸藤翔！ ちょうど良い。俺は今、このデッキを試したくなつたところなんだ!」

言葉を投げかけると共に、神楽坂は翔へ向かってデュエルディスクを放る。

窃盗に対する罪悪感や、自分がその犯人と露見してしまったことなど今の神楽坂の頭にはない。あるのはただこのデッキを試したいという思いのみ。言い換えれば、神楽坂は今すぐにでも勝利を手にしたかった。

更に言えば、翔は神楽坂に敗北をもたらした者。このデッキの、自

身の本当の強さを証明するに最適な相手でもある。神楽坂としてはこの好機を逃す手はない。その目はデュエルをしろと語っていた。

対する翔は1つの提案をする。

「僕が勝ったらデツキは返してもらおうよ！」

翔にしては強気な姿勢であるが、これは1度勝利した相手ということが大きい。たとえ強力なデツキを手にしたとしても、プレイする人間は変わらない。十分に勝ち目はあると翔は考える。

しかし、遊戯のデツキを手にした神楽坂の強さは翔の想像を遥かに超えていた。

「凄い……俺がこんなにも強い！」

新たなデツキの強さを実感した神楽坂は歓喜の声を上げる。つい先程に敗北した翔を相手にして、神楽坂はこれを一蹴。後攻1ターンキルというビートダウンにおける究極形の1つを実現して見せた。自身の強さを証明した神楽坂は感動に打ち震える。対照的に、翔はその圧倒的な強さに呆然としていた。

負けはしたものの、翔は最低限の役目を果たしていた。彼らの声を聞きつけ、既に援軍が駆けつけている。

「翔、どうしたんだ!？」

「じ、仁君……あいつが……」

尻餅をついていた翔は立ち上がり、神楽坂を指し示す。元々遊戯のデツキを盗み出した犯人を捜していたうちの1人である仁は、それだけで事の成り行きをおおよそ把握した。

しかしここで問題となるのは仁の目の前にいる男が犯人という推理ではなく、その犯人と翔がデュエルを行ったという事実である。

武藤遊戯のデツキを手に入れてできることは大まかに分けて2つ。1つは高価なカードを売り払うこと、もう1つはその最強と謳われるデツキを使用することである。そして互いの腕に装着されたデュエルディスクから彼らがデュエルを行ったことは明白。その目的は1つに絞られる。

「無意味な問いだとは思いますが……そのデツキを返してくれないか？」

「断る！ これこそ俺が求めていた最強のデツキだ。俺なら……武藤

遊戯のデュエルも徹底的に研究している俺なら！ 彼のデュエルを100%再現できる！ もう俺は誰にも負けない！」

言うまでもなく、神楽坂の目的はデッキそのものにある。仁の考え通り、何を言っても神楽坂が聞き入れる筈もない。

つまりデュエルにおける実力行使以外、仁の取れる手段は元々ない。とはいえ確実性が低い上、そもそも意味があるかどうかも怪しいデュエルに彼は乗り気ではなかった。できることなら別の手段を選びたい。それ故の問いかけであったが、神楽坂の言葉を聞いて仁は考えを改めていた。

「……なあ、俺とデュエルしないか？ 誰にも負けないというのなら、当然俺にも勝てるんだろう？」

「お前、まさかこの俺に勝つ気でいるのか？ ……良いだろう。相手をしてやる」

半ば決闘王デュエルキングと化した神楽坂が、このように言われて黙っていられる筈もない。彼は仁の挑発的な言い回しから、当然のようにその挑戦を受ける。ただ、自身の強さを証明するために。

「翔、デュエルディスクを借してくれ。……それと十代たちへの連絡も頼む」

「う、うん」

ディスクを持っていなかった仁は傍らの翔から借り受け、それを装着する。各々が準備を整えたところで、互いにデュエルの開始を宣言した。

「先攻は俺のほうか……ドロー。モンスターをセット、カードを2枚セットしてターンエンド」

遊戯のデッキを使用する神楽坂を相手にしながら、仁はいつも通りの平凡な手でターンを終える。

それを見た翔は、先程1ターンキルを被ったが故に不安を感じてしまふ。普通にしていては即座に敗北する、そんな疑念が拭えずにいた。

しかし自らを敵に合わせて変化させ、その上で勝利できる者は少ない。状況への対応を超えたそんなことができるのは極一部、言わば神

の領域にいる者だけであろう。

そもそも仁のデッキには自ら率先して効果を発動するようなカードが少なく、それはデッキ内容を一新した今も変わっていない。むしろ他の手を打つほうが不安を残す。

翔の懸念は杞憂、というよりも方向性が間違っていた。

「俺のターン！ 《魔導戦士 ブレイカー》召喚！ 効果により、このカードに魔力カウンターを1つ置くぜ」

神楽坂が選んだのは紅の甲冑を着込んだ騎士。頭に被っているのは兜というよりも魔法使いが使うとんがり帽子に近く、魔導戦士と呼ぶに相応しい装いをしている。

ここで重要となるのはその効果とステータス。ブレイカーは魔力カウンターを1つ取り除くことで、魔法・罠カード1枚を破壊できる。1600と最低限の攻撃力を持つモンスターを残しつつ、バックを破壊できるこのカードの影響は存外に大きい。相手が召喚無効・召喚反応型罠を伏せている場合であっても、露払いとして最低限の活躍ができるのである。

「ブレイカーの効果発動！ 魔力カウンターを取り除き、右のリバーカードを破壊する！」

ブレイカーが剣を振りかぶり、仁の伏せカードに向けて斬撃を飛ばす。

しかし対する仁とて、そう簡単に主導権を握らせる訳にはいかない。彼は落ち着いてそのカードに手をかける。

「対象となった《トウルース・リインフォース》を発動！ デッキから《ADチェンジャー》を準備表示で特殊召喚する」

上空から光が差し、赤と青の団旗を持った小柄な男が現れる。直後ブレイカーの斬撃が仁のカードを破壊するが、既に効果は適用済み。特に意味を成さない。

仁の発動した《トウルース・リインフォース》には、発動ターンにバトルフェイズを行えなくなるという誓約がある。

しかしそれは裏を返せば、相手ターンに使用すればデメリットはないということ。レベル2以下の戦士族に限定されるとはいえ、デッキ

からモンスターを特殊召喚するこのカードは有用と言えよう。

ブレイカーの効果は無為に終わったものの、神楽坂に落胆する様子はない。何よりもそれが武藤遊戯の在り方であるが故に、神楽坂の自信は揺らがない。揺らいではいけないのである。

「フ、上手く避けたな。……だが、効果を使ってもブレイカーは攻撃できる。セットモンスターに攻撃！」

神楽坂は既に見えている《ADチェンジャー》ではなく、セットモンスターに向けて攻撃することを選んだ。

これは《ADチェンジャー》が墓地で効果を発動するモンスターということが1つ。加えてセットモンスターが厄介な効果を持っている、今なら影響が少ないと見てのことである。

「《カラクリ兵 式参六》^{ニサム}の効果発動！ デッキから《カラクリ忍者 九壱九》^{クイック}を特殊召喚する」

ブレイカーが手にした剣でセットモンスターを切り裂く。が、相手もただやられはしない。機械仕掛けの人形が倒れると、背負った樽の中から新たなカラクリ人形が現れた。

カラクリ専用のリクルーターである式参六。このカードの強みは、レベル4以下であれば、1500を超える攻撃力を持つモンスターも特殊召喚できる点にある。

事実、九壱九の攻撃力はブレイカーを超える1700。戦闘破壊を行ったモンスターを倒すという、通常のリクルーターではほとんど不可能な行為も可能となっている。

「リバーズカードを1枚セットしてターンを終了するぜ」

そんな状況になっても、神楽坂に慌てる様子はない。伏せられたカードがあれば対処可能ということかと、様々な可能性が仁の脳裏に浮かぶ。とはいえ考えるなら次のドロウを見てから、そう思い彼はデッキに手を伸ばす。

そこへ遠方から声がかかった。

「仁、翔！ やつと見つけたぜ」

「向こうにいるのは……神楽坂か!？」

翔からの連絡を受け、彼らと同じく犯人を捜していた十代と隼人、

大地の3人が姿を現した。急いで駆けつけたのであろう、3人の中では圧倒的に体力の劣る隼人は肩で息をしている。

彼らが現れたことで、仁は僅かながら安堵した。これで敗北した際の保険が利くためである。しかし今はそれよりも、大地の聞き捨てならない発言に注意を向けなければならぬ。

「あいつを知っているのか？ 三沢」

「ああ。彼は神楽坂。他人のデッキの特徴を読み取ることには長けた男だ。デッキを見ただけで、それを作ったデュエリストの人格まで再現してしまうほどにな……」

「人格までも、か。あれが素ではなかったのか」

「勝率はあまり高くないが、それも自分で組んだデッキが誰かのデッキに似てしまうがため。そのタクティクスが高いレベルにあるのは間違いない。奴が武藤遊戯のデッキを使っているというのなら……今のあいつは、正しく最強のデュエリストなのかもしれない」

大地の言葉に場が静まり返る。

その主張が確かならば、彼らの目の前にいる神楽坂はキング・オブ・デュエリスト武藤遊戯と同格。アカデミアの一生徒に過ぎない仁の勝てる相手ではない。

「……成程」

しかし当人の仁はそうは捉えなかった。

むしろ彼は神楽坂が遊戯のデュエルを再現しようとしているからこそ、勝ち目があると考えている。その裏づけが取れたことが、仁にとっては僥倖であった。

「待たせて悪かったな、続きといこう。ドロウ、メインフェイズ。《手札抹殺》を発動する」

仁の発動したカードにより、互いに手札を全て捨てる。仁からは《赤い忍者》、《ポセイドン・オオカブト》、《血の代償》が、神楽坂からは《執念深き老魔術師》、《THE トリック》、《バスター・ブレイダー》、《死のマジック・ボックス》が墓地へ送られる。そして互いにその枚数分、仁は3枚、神楽坂は4枚のカードを引き入れる。

手札交換から一気に攻めへ転じる。そんな当然の行為を否定する

かのように、意外にも神楽坂が先に動いた。

「ドロートした《ワタポン》の効果発動！ このカードを守備表示で特殊召喚する！」

神楽坂の場に真つ白な綿毛モンスターが現れる。青色の円らな瞳が可愛らしい。

《ワタポン》は効果によってデッキから手札に加わった場合、特殊召喚できる。あまり起こることではないが、条件さえ満たせば相手ターンでも発動は可能、こうなっても不思議はない。

しかし《ワタポン》は攻撃力200、守備力300と低ステータスで、他の効果もない。相手ターンに出しても基本的に壁にしかならず、大した意味はないのも確か。逆に言えば、神楽坂はこれ以上の何かを企んでいる可能性が高いと言える。

そしてその答えは伏せられたカードにある。

先程脳裏に浮かんだカードの1つの疑いを強めつつ、仁はそう考える。しかし生憎と、彼にはそれに対処する手段がない。後の状況をフォローする行動を取るしか道はなかった。

「魔法カード《テラ・フォーミング》を発動し、デッキから《ガイアパワー》を手札に加える。更にこのカードを発動」

辺りが緑に染まり、神々しいまでの大木が聳え立つ。地属性の守備力を400下げる代わりに、その攻撃力を500上昇させるフィールドが展開された。

これで九壱九の攻撃力は2200へ。並の下級モンスターでは太刀打ちできない領域に達したことになる。

「バトル。九壱九でブレイカーに攻撃！」

「速攻魔法《ディメンション・マジック》発動！ 《ワタポン》をリリースし、手札から《ブラック・マジシャン》を特殊召喚！ 更に九壱九を破壊するぜ！」

黒衣を纏った神官、《ブラック・マジシャン》が出現する。代わりに九壱九は棺に捕らわれ、破壊されてしまった。

《ブラック・マジシャン》はレベル7のバナラでありながら、攻撃力は2500止まり。そのステータスはレベル6と大差なく、単体では

微妙としか言いようがない。しかし豊富なサポートカードの存在がそれをカバーしている。この場の誰もが知っているように、紛れもなくこのカードは武藤遊戯のエースであった。

そんな《ブラック・マジシャン》が登場しはしたものの、カードアドバンテージにおいては神楽坂が1、仁が2となっている。これは最上級モンスターを特殊召喚したことで漸く釣り合いが取れる程度、神楽坂が有利になった訳ではない。しかし仁の表情は険しかった。その原因は《テイメンション・マジック》の効果が対象を取らないことにある。

デュエルモンスターズにおける対象を取らない効果とは、プレイヤーが効果対象となるカードを選択しないものに限らない。これに加えて効果発動時に対象を選ばず、効果解決時に選択するものも指す。

この対象を取らない効果は直接的に耐性を持つモンスターがおらず、リリースエスケープを用いて回避することもできない。例外はあるものの、基本的には対象を取る効果よりも強力なのである。

今回直接の関係はないものの、《テイメンション・マジック》による破壊は任意なことも重大な要素となっている。発動時に破壊が不確定なため、破壊を無効にするカードで防ぐこともできない。このカードは仁が苦手意識を持つ、厄介と考えるものの1つであった。

九壱九の効果故に、仁としては是が非でも攻撃を通じたかったところ。しかしこれは神楽坂が《ワタポン》を出した時点で、予想できた展開でもある。仁はおとなくバトルフェイズを終え、メインフェイズ2へと移行した。

「モンスターをセット、リバースカードを1枚追加してターンエンドだ」

「俺のターン！……そのセットモンスターは破壊させてもらうぜ。《熟練の黒魔術師》召喚！更に魔法カード《千本サウザンドナイフ》を発動する！」

攻撃力1900という十分な打点を誇る魔術師。《ブラック・マジシャン》を扱うには最適とも言えるそのカードが神楽坂の場に召喚さ

れる。更に彼は《ブラック・マジシャン》専用カード、相手モンスター1体を破壊する《千本ナイフ》サウザンドの発動を宣言した。

神楽坂のこの行動、高がセットモンスターに対してはやや過剰な反応と思う者も居るが、そんなことはない。仁は先のターン、攻めるよりもセットを優先したのである。守備力を下げる《ガイアパワー》を発動してのこの行為は、それだけの価値を持つ強力なりバーズ効果を持つモンスターの可能性を示唆している。

また《千本ナイフ》の発動に、自分フィールド上に《ブラック・マジシャン》が表側表示で存在する必要があることも重要であろう。除去された場合に手札で腐ってしまうことを考えれば、神楽坂がここで使用したのも納得できる。

「くっ……セットモンスター《カラクリ忍者 参参丸》サザンクをリリースし、罫カード《地霊術―「鉄」》くろがねを発動！ 墓地から式参六ニサムを守備表示で特殊召喚する！」

《ブラック・マジシャン》の背後から無数のナイフが放たれるも、命中する前に伏せカードは地に飲まれる。代わって式参六がフィールドに帰還した。

コストとしてリリースすれば発動した時点でそのモンスターが晒され、条件を満たしていることが明白になる。故に霊術のようなカードであれば、伏せられた状態からのリリースエスケープも可能。神楽坂は失念していたものの、こうなる可能性は少なからず存在していた。

実質2度も効果を不発にされ、神楽坂が顔をしかめる。ここで再びリクルーターが登場しては、このターンに直接攻撃を通すことはできない。彼の掴みかけた勝機は露と消えてしまった。

もつとも、これは仁にとつても思わしい状況ではない。伏せられていた参参丸はリバーズした時、表側表示のモンスター1体を墓地へ送る効果を持つ。彼はその効果で《ブラック・マジシャン》を葬る積もりであった。

しかし現実にはそれが空振り。発動することなく終わっている。仁はどうかモンスターを残しただけであり、肝心の相手のエースは

依然として立ちほだかっている。即座に敗北することは免れたものの、厳しい状況であることに変わりはない。

「ならば……バトルだ！ ブレイカー、式参六に攻撃しろ！」

僅かに逡巡するも、神楽坂は攻撃を選ぶ。カラクリモンスターの大半は攻撃対象に選択された時に守備表示になる効果がある。式参六もその例に漏れず、現状では攻撃力の劣るブレイカーでも戦闘破壊は容易であった。

一方で仁の好きにリクルートさせることになるが、それは仕方がない。神楽坂にとつて不幸なことに、《熟練の黒魔術師》と強化された式参六の攻撃力は互角。つまりここで攻撃せずとも、仁が相打ちに持ち込めば展開を許してしまう。ブレイカーと黒魔術師のどちらか片方でも残せるだけ、神楽坂にとつては攻撃したほうがマシであった。

「戦闘破壊されたことで式参六の効果発動！ 2体目の式参六を特殊召喚する」

「続けて黒魔術師で攻撃！」

「3体目を特殊召喚だ」

倒される度に次々と式参六が現れる。中から同じ姿をした者が飛び出るその様はマトリョーシカを彷彿とさせる。

もつとも出てくるのが背負った樽の中ということ、そして次の人形の大きさが変わらないことが明らかにそれとは異なっている。特に容積を無視した後者は、立体映像でこそ成せる所業であろう。

「更に《ブラック・マジシャン》で攻撃！」

《ブラック・マジシャン》の放った魔力弾が機械人形を飲み込む。その威力は式参六の許容量を優に超えているが、攻撃を受ける際は守備表示になる。仁にダメージはない。

「デッキより九壺九クイックを特殊召喚する」

リクルーターもこれで打ち止め。仁が次に選んだのは神楽坂の想像通り九壺九であった。相手に展開を許すことになるが、それは仕方のないこと。神楽坂はこの状況を受け入れるしかない。

「俺のターン、ドロロー」

神楽坂の場には《ブラック・マジシャン》を含めた3体のモンス

ター。対する仁は九壺九と、《トウルース・リインフォース》で特殊召喚した《ADチェンジャー》を有している。

神楽坂の場に伏せカードはないため九壺九で攻撃はできるものの、もう一押しが足りない。そんな仁に状況を打破するカードが手に入った。

「《ADチェンジャー》をリリースし、《セイバー・ビートル》召喚」
現れたるは黄金色のヘラクレスオオカブト。フィールド魔法により、その攻撃力は2900となる。仁にとっては最高の、神楽坂にとっては最悪の展開。《ブラック・マジシャン》を上回るモンスターを仁が召喚することとなった。

しかしこれだけでは終わらない。《ブラック・マジシャン》を撃破する手筈が整ったことで、仁の新たなデッキが回転し始める。

「更に永續罫 《召喚制限―猛突するモンスター》を発動する」
「猛突するモンスターだど？」

意外なカードの発動に、神楽坂は探るような目つきで仁を見やる。特殊召喚に成功したモンスターを表側攻撃表示にし、そのモンスターに攻撃を強要させる。単体で機能しない猛突するモンスターは、主に相手に自爆特攻させるためのカードである。

相手ターンでの発動を基本とするため、ここで発動されるのは理解の外。様々なデッキを研究してきた神楽坂故に、その疑念は強い。

しかし仁が目を付けたのは前半部分。この効果は一部の忍者との相性が良く、且つ特殊召喚に成功したモンスターだけを攻撃表示にするため、表示形式を変更する仁の戦略を阻害しない。今回は仁の新たなキーカードとなっている。

「バトル！ ビートルで《ブラック・マジシャン》を、九壺九で《熟練の黒魔術師》を攻撃する！」

巨大なカブトムシと忍者風の人形が、各々の標的へ向かう。《ブラック・マジシャン》は巨大な角でその身を貫かれ、黒魔術師は脇差で切り裂かれる。

5ターン目にしてこのデュエル初のダメージが通り、神楽坂のライフは4000から3600へ、続いて3300まで減少した。

無論、これで終わりではない。ここから九壺九と猛突するモンスターの本領が発揮される。

「戦闘破壊したことで九壺九の効果発動！ 墓地からもう1体の九壺九を蘇生する」

相手モンスターを戦闘破壊し墓地へ送った時、自分の墓地からレベル4以下のカラクリ1体を特殊召喚する。それが忍者の名を冠するカラクリ、九壺九の効果である。

「ちっ……そういうことか。特殊召喚されるのは守備表示だが……」

「そう。猛突するモンスターの効果で攻撃表示に変更され、追撃が可能となる！ 蘇生した九壺九でブレイカーを攻撃！」

優秀故にすぐさま気付く。しかし気付いたところで、今の神楽坂にそれを止める術はない。彼の場に残った唯一のモンスター、ブレイカーまでも倒れる。

そしてまた、ここで終わることもない。戦闘破壊したことで、こちらの九壺九も効果を発動する。

「更に貳参六^{ニサム}を蘇生。ダイレクトアタックだ！」

手にした竹槍で、貳参六が神楽坂を突き刺す。怒涛の連続攻撃は直接攻撃で締められ、神楽坂のライフは一気に800まで減らされた。

これで仁は手札、伏せカード共に0。カードを使いきった彼は、最後にターンの終了を宣言した。

相手モンスターを一掃し、直接攻撃によるダメージを与える。更にはその過程で4体ものモンスターを展開した仁。

一転して優勢となり、翔をはじめとした仁を応援する面々は沸き立っている。武藤遊戯の象徴とも言える《ブラック・マジシャン》を打倒しての優位である。むしろ期待を抱かないほうがおかしい。

しかし。窮地に陥ったにもかかわらず神楽坂は不適な笑みを浮かべ、それを崩すことはない。逆境を跳ね返してこそその伝説と言わんばかりの態度。その様が仁の心に不安を残すのであった。

伝説とまで謳われたデッキを相手に、仁は予想以上の奮闘を見せる。

場には《カラクリ兵 弐参六》と2体の《カラクリ忍者 九壹九》に加え、上級の《セイバー・ビートル》。更にはそれらを強化するワールド魔法《ガイアパワー》が張られている。そして今、仁は神楽坂のモンスターを全滅させ、彼のライフを800にまで減らした。

形勢は圧倒的に神楽坂が不利。周囲の者は仁の勝利に期待を寄せ始めている。

しかし当の神楽坂はそんなことなど意に介さない。遊戯の対戦記録の中にはピンチなど掃いて捨てるほどあった。その全てに勝利を収めてきた彼が、この程度の危機に陥ったところで負ける筈はない。

その遊戯のデュエルを再現できると、神楽坂は頑なに信じていた。「俺のターン、ドロー！」

引き当てたカードを見て、神楽坂の顔に笑みが浮かぶ。

残念ながらそれは逆転のカードではない。しかし勝機を呼び込むための一手となりえる、有用な代物である。

「魔法カード 《光の護封剣》を発動するぜ！」

上空より数多の光が降り注ぎ、仁のモンスターは光の檻に囚われる。

《光の護封剣》がフィールド上に存在する限り、相手モンスターは攻撃宣言できなくなる。無論それは永久ではなく、このカードが場に残るのは相手、即ち仁のターンで数えて3ターン。その間、彼は攻撃を封じられることになった。

「モンスターをセットしてターン終了だ」

「俺のターン、ドロー」

神楽坂の場には守備表示の下級モンスターのみ。一方、仁の場には貫通能力を持ったモンスターが居る。ここで《光の護封剣》を破壊する《サイクロン》でも引いてくることができれば、決着が付くことは想像に難くない。それが彼にとって最良であろう。

しかし現実はそのままで甘くはない。仁が引いたのは即座に使用できない罫カード。結局彼はこの好機をものにすることができなかった。

「2体の九壱九を守備表示に変更。カードを1枚セットしてターンエンド」

「俺のターン、ドロ―！ 《水晶の占い師》を反転召喚し、リバー効果発動！」

ステータスは攻守ともに100と頼りない。しかし《水晶の占い師》はデッキの上から2枚をめくり、その内の1枚を選択して手札に加える効果を持っている。カード消費なしに手札を増やす。リバー効果故に即効性で劣るものの、そんなカードが弱い筈がない。

口元を布で覆い隠した占い師が水晶に2枚のカードを映し出す。

1つは《死者転生》、そしてもう1つは最高峰の戦士。

「フツ……九壱九^{クイック}を守備表示にしたことが裏目になったようだな！

《カオス・ソルジャー》——開闢の使者——を手札に加え、《死者転生》はデッキの下に戻すぜ」

仁が九壱九を守備表示にしたのは後の展開を考えてのこと。カクリの多くは攻撃対象に選択された際に守備表示になる効果を持つ。ダメージを受けにくいと思えば悪くはないが、守備力の下がる《ガイアパワー》適用下では欠点となりやすい。

これが九壱九の場合は少々異なり、表示形式を変更する効果となっている。つまり守備表示とすれば攻撃を受ける際は攻撃表示になり、2200という攻撃力の高さを有効に活用することができる。仮に神楽坂が上級モンスターを出してきたとしても、片方は残るという考えによる行為であった。

しかし神楽坂の言葉通り、これが裏目。事態は仁の想像を上回る展開を見せる。

「このカードこそが、このデッキの切り札！ 墓地から《ワタポン》と《執念深き老魔術師》を除外し……出でよ《カオス・ソルジャー》——開闢の使者——！」

神楽坂の宣言に応え、群青の鎧を纏った騎士が姿を現す。それは儀

式モンスター《カオス・ソルジャー》がリメイクされ、特殊召喚モンスターとなった姿。見た目にそれほど差異はなく、外見上は甲冑の色が異なる程度に過ぎない。

しかしカードとしては全くの別物である。墓地から光属性と闇属性モンスターを1体ずつ除外するという、非常に緩い召喚条件。更に1ターンに1度、フィールド上のモンスター1体を除外、もしくは戦闘破壊からの連続攻撃、そのどちらかを行うことができる。

3000という高い攻撃力を併せ持ったその様は、正しく切り札と呼ぶに相応しい。

「更に《水晶の占い師》をリリースし、《ブラック・マジシャン・ガール》召喚！」

武藤遊戯のデッキにおいて、ある意味では《ブラック・マジシャン》以上に有名なカード。希少な関連カードを幾つも集めなければ利用価値が生まれないため、彼のデッキにしか入っていないと言われるほどである。

墓地に存在する《ブラック・マジシャン》《マジシャン・オブ・ブラックカオス》1体につき攻撃力を300上昇させる永続効果を持ち、現在の攻撃力は2300となる。その数値は上級の基準2400を下回っており、決して高いとは言えない。しかし今肝要なことは現在の九十九を上回っているという、この1点のみ。

仁に有利であった流れは反転、形勢は逆転した。

「バトル！ 《ブラック・マジシャン・ガール》と開闢の使者で2体の《カラクリ忍者 九十九》に攻撃！」

魔法少女が杖から魔力弾を打ち出し、始まりの使者は己が剣を用いて刺突を繰り返す。2人は2体のカラクリを完膚なきまでに破壊し、仁へ900のダメージを与えた。

これだけでも仁にとっては厳しいが、真に重要なのはこの先。効果のない《カオス・ソルジャー》と開闢の使者の差異が彼に更なる深手を負わせることになる。

「相手モンスターを戦闘破壊したことで開闢の使者の効果が発動するぜ！ 続けて《セイバー・ビートル》に攻撃！」

仁の想定を大きく超える追撃。開闢の使者は《ガイアパワー》によつて強化された上級モンスターまでも切り刻んだ。

場の急変、そして自らの認識の甘さに仁が臍を噛む。

受けたダメージこそ1000にとどまっているが、彼の場は壊滅し、今や僅かに式参六ニサムを残すのみ。おまけに神楽坂の場には、戦士族最強クラスとも言える開闢の使者が存在している。この状況から巻き返すのは容易ではない。

しかし逆に言えば未だ勝負は決まっておらず、勝利への道筋はか細いながらも確かに存在するということ。ライフとカードが残されている限り、諦めることはない。デュエリストとは総じてそういうものである。

「ドロー。カードを1枚セット、式参六を守備表示に変更してターンエンド」

引き入れたカードを見るや否や、仁はカードを伏せる。フィールド魔法に加え永続罫を使用している現状では、カウンター罫でもない限り過剰と言えるかもしれない。無論《大嵐》を受ければ全て無に帰すことになるが、いずれにせよその場合、仁には敗北しか残されていない。《サイクロン》などの矛先をそらす意味でも、伏せておいたほうが幾分マシとなる。

「俺のターン！ ブラマジガールで式参六ニサムに攻撃！」

前のターンの焼き直しのように魔法弾がカラクリ兵を討つ。もつとも守備表示故に、今回はダメージがない。

「式参六の効果発動。デッキより九壱九クイックを特殊召喚する」

「リクルートしても結局それとはな。ならば止めだ、開闢で九壱九に攻撃！」

開闢の使者が仁の元へと向かう。この攻撃が通れば開闢は自身の効果により連続攻撃を行うことができる。そうなれば仁のライフは0、彼には敗北する道しか残されていない。

しかしそれも攻撃が通ればの話。

「九壱九の表示形式変更にチェインして《機甲忍法フリーズ・ロック》発動！ その攻撃を無効にし、バトルフェイズを終了する」

大気が凍りつき、神楽坂の場が氷柱に覆われる。氷に阻まれた開闢は攻撃の中止を余儀なくされた。

「ちっ、これでは除外効果が発動できないか……。ターンエンドだ」
開闢は除外効果を発動するターン、攻撃できなくなる。それは逆に言えば、攻撃したターンは効果を発動できないということ。今回は攻撃を無効にされているが、攻撃を宣言したという事実は拭えない。故に真価を発揮することは叶わないのである。

しかし仁が1度攻撃を通したのは、開闢の効果を考えてのことではない。こうなったのはフリーズ・ロックの発動に忍者を必要とするため。言い換えれば、発動には式参六の戦闘破壊が前提となっていたためである。

それは神楽坂が漸く見せた、小さな綻び。本物ならば起こさないであろう、些細なずれである。予想に反していなかったことに安堵しつつ、仁は神楽坂に向けて口を開いた。

「化けの皮が剥がれたな……。メインフェイザーに開闢の効果を使っておけば俺はフリーズ・ロックを使えず、九壱九が残ることもなかった。武藤遊戯が、本物の決闘王デュエルキングがそんな失策を犯すかな？」

「フツ、止めを刺せるあの状況で開闢の効果を使う必要が何処にあるんだ？ それで動揺を誘っている積もりなら泣けてくるぜ！」

模倣を疑問視する仁の声に、神楽坂は余裕を持って答える。

神楽坂の言葉は正しい。モンスターを蘇生された時のことを考えて開闢の効果を残し、バトルフェイズを終了させられた場合を考えてブラマジガールから攻撃する。その戦術に何ら問題はなく、仁の言っていることは結果論に過ぎない。

そもそも仁自身、同じ状況にあれば神楽坂と同様の行動を取ると考えている。そこに異論はない。

しかし仁が取り上げているのは戦術として正しいかどうかではない。伝説と謳われるデュエリストがその行動を取るか否かである。

真の強者とは、言わば理不尽な存在と言っても良い。一見すると誤った、もしくは行動原理の理解しきれない行動に出ることがある。しかし結果的にそれが最高の正解となる、仁の考える強者とはそんな

存在である。

故に今の神楽坂は伝説のデュエリストなどではなく、凡庸な人間に過ぎない。彼が負け続ける理由の1つもそこにあった。

「俺のターン、ドロ―。フリーズ・ロックを墓地へ送り、伏せていた《マジック・プランター》を発動。2枚ドロ―する」

永続罫をコストに2枚のドロ―を得る《マジック・プランター》。コストとするカードは表側表示でなければならぬものの、永続罫を採用するデッキならば非常に有用な手札交換カードである。

フリーズ・ロックは相手に表示形式を変更させない効果も併せ持つており、使い方によっては相手の攻撃を封じることがもできる。

しかし現状がその選択を許さない。何しろ開闢は攻撃を放棄する代わりにモンスターを除外する効果を持っている。故に守備表示のままにさせるメリツトは小さく、仁は猛突するモンスターを残すことを選んだ。

結果、それは功を奏する。仮初とはいえ彼は神楽坂を打倒しうる手札を得た。しかし仁の表情は硬い。今はまだ《光の護封剣》によつて攻撃を封じられている。その手を生かすことはできない。

付け加えるなら、開闢を出されたターンに仁がフリーズ・ロックを使用しなかったのも同じ理由である。耐え切れない場合、あるいは攻勢に移るためでもなければ発動する意義はない。そう考えてのこと。

現状を打破するには至らず、また今を逃せばその勝利の鍵は失われてしまう。希望が垣間見えただけに、仁の落胆も大きかった。

「……リバースカードを1枚セットしてターンエンド」

小考の後、仁は1枚のカードをセットするだけにとどめた。

「そしてこのターン、エンドフェイズに《光の護封剣》が破壊される」
3ターン経過し、漸く護封剣が解除される。次のターンからは仁も攻撃できるようになったものの、それでは意味がない。この間の悪さが彼最大のネックであろう。

「俺のターン、ドロ―！ ……罫を張っているようだが、俺には通用しないぜ！ 開闢の1つ目の効果発動！ 九壺^{クイック}九を除外する！」

伏せカードに当たりを付けたのか、神楽坂はモンスターの除去を選

扱する。その命に従って開闢が空間を切り裂き、機械仕掛けの忍者は次元の狭間に飲まれた。

これで開闢は攻撃できなくなったが、神楽坂の場にはもう1体の上級モンスター《ブラック・マジシャン・ガール》が残されている。更に相手モンスターが0となれば、やることは1つしかない。

「バトル！ ブラマジガールでダイレクトアタック！」

3度目の攻撃にして漸く、放たれた魔弾が相手に直撃する。これで仁のライフは僅か700。唯一優位を保っていたライフまでも神楽坂を下回り、仁にも敗北の足音が聞こえてきた。

一方、神楽坂は近づく勝利に思いを馳せる。得意げな表情に喜色を混ぜつつ、彼はエンドの宣言をした。

「俺のターン、ドロー」

先程まであった勝利への欠片は神楽坂のターンで露と消えた。

もっとも、それは想定範囲内。仁が改めて気を落とすことはない。しかし局面を開く手段がないのもまた事実。今の彼は次のターンを耐え切れるよう祈るしかなかった。

「モンスターをセット、リバーズカードを1枚セットしてターンエンド」

「俺のターン！ 魔法カード《貪欲な壺》発動！ 墓地の《水晶の占い師》《魔導戦士 ブレイカー》《熟練の黒魔術師》《T H E トリック》《ブラック・マジシャン》をデッキに戻し、2枚ドロー！」

最後の追い討ちをかけんと、神楽坂が手札の補充に走る。

《貪欲な壺》は中盤以降に有用な手札増強。墓地のモンスター5体をデッキに戻し、2枚のドローを得るカードである。

序盤は腐りやすい上に使用すれば墓地のカードを減らしてしまうものの、手札が1枚増える利点はそれを補って余りある。手札を4枚に増やした神楽坂は、当然のように止めを刺しうる手段を手に入れている。

「《賢者の宝石》を発動！ デッキから《ブラック・マジシャン》を特殊召喚！」

《ブラック・マジシャン・ガール》の隣に五芒星の魔法人が描かれ、

黒衣を纏った魔術師が再び出現する。

《賢者の宝石》の発動条件は少々厳しく、《ブラック・マジシャン・ガール》が存在しなければ発動できない。発動に上級モンスターを必要とするとなれば、凡人は事故を恐れ採用を見送るかもしれない。

しかしこのデッキの作成者、武藤遊戯の考えはまるで違う。事故要因となりかねないこのカードも、彼にかかればデメリットなしにデッキから最上級モンスターを呼び出す珠玉の逸品となる。

そしてそれを手足のように操る神楽坂も並のデュエリストではなく。3枚の手札を残す彼の行動は、それだけでは終わらなかつた。

「更に《ブラック・マジシャン》と《ブラック・マジシャン・ガール》をリリース！ 出でよ、《黒の魔法神官》《マジック・ハイエロフアクト・オブ・ブラック》！」

上級モンスター2体をリリースしたことに皆が騒然となるも、その驚きは更なる強力モンスターの登場に掻き消された。

《黒の魔法神官》の特殊召喚にはレベル6以上の魔法使い族2体のリリースを必要とする。相当に厳しい条件になるが、このカードの高い能力を考えればそれも仕方ない。その効果は罫カードが発動した時、それを無効にし破壊できるというもの。更に攻撃力3200、守備力2800と高いステータスを持ち、サイコ・シヨツカーのようにコントローラーの罫カードまで封じることがもない。非常に強力なカードである。

スペルスピードの都合上カウンター罫には対応できないが、それでも一方的に罫カードを封じるのは尋常ではない。

漆黒のマントを羽織った神官は安全に攻撃を通す道標。その背中が神楽坂に安心をもたらす。

「開闢の効果発動！ セットモンスターを除外する！」

念を入れ、神楽坂はセットモンスターの除去を選ぶ。除外されたのは《巨大ネズミ》。後続を繋げるリクルーターと言えども、除外されてはどうしようもない。

「これで終わりだ！ マジック・ハイエロフアクト魔法神官でダイレクトアタック！」

「リバースカードオープン！」

「無駄だ！ このカードの前には罨など通用しない！」

「いいや、発動するのは速攻魔法《月の書》だ！ 《黒の魔法神官》を裏側守備表示にする！」

罨カードを無効にする魔法神官も魔法カードには無力。その身をカードの姿へと戻した。

《月の書》の発動に神楽坂は驚嘆していた。仁のデッキには罨が多く採用されているとはいえ、それでも魔法カードはある。汎用性の高い《月の書》であれば入っけていてもそれほど不思議ではない。当然神楽坂が気を動転させた理由はそこにはなかった。

彼が驚いたのはカードの置かれていた位置。仁の発動したカードが先程伏せたカードではなく、それ以前から伏せてあったカードであったことに起因する。

「何故だ、そこにあるのはコンバットの筈……」

訝しむ神楽坂であったが、若干の間を置き1つの結論を導き出す。それは己の判断が誤っていたということ。神楽坂は仁に謀られていたのである。

《月の書》を伏せた1ターンの目、仁はモンスターを守備表示にしたままターンを終えた。神楽坂のモンスターは仁のものの攻撃力を上回っていたため、それだけを見れば不思議はない。が、そのモンスターが《カラクリ忍者 九壺丸》^{クイック}であったことが問題となる。

一般的なカラクリモンスターとは違い、九壺丸は攻撃対象に選択された時の効果が「表示形式を変更する」となっている。つまり守備表示のままでは攻撃を受けた際に攻撃表示となり、ダメージを受けてしまう。明らかに不自然な行為であった。

無論、それを見逃す神楽坂ではない。仁に攻略の手立てがあると考えた神楽坂は九壺丸を除外し、戦闘を介さずに除去を行った。

しかしそれこそが仁の狙い。確かにあの時、彼の手には開闢の使者をも打倒しうる手段があった。しかしそれは自ら攻撃しなければ意味をなさない、中途半端なもの。それ故のブラフ。この策で彼は、連続攻撃の可能な開闢の使者を単なる除去にとどめることに成功する。

もしも神楽坂が式参六^{ニサム}を除外していれば、コンバットトリックを警

戒しなければ、マジック・ハイエロファント魔法神官を出さずに2体で攻撃していれば……。どれも仁に耐える手段はなく、1つ間違えば今頃神楽坂の勝利が決定していた筈である。

もつともそれらはプレイングミスと呼べるものではない。神楽坂は単に、よりリスクの低い確実な手段を取ったに過ぎない。しかし結果的に、それによって彼が勝機を3度逃したのも事実であった。

少なくともそのうちの1つは確実に、仁の機転によるもの。その場で打つ手がなくとも懸命に抜け道を探り、先を見据えた行動を取ったことで九死に一生を得た。他の者では神楽坂の猛攻を耐えることはできなかつたかもしれない。

「カードを1枚伏せ、ターンエンドだ！」

憎々しげに表情を歪めていた神楽坂であったが、気を取り直し、デュエルを進めだした。

そして、仁であるからこそ到達することのできた、15ターン目が始まる。

「俺のターン、ドロー。メインフェイズに入り《浅すぎた墓穴》を発動！ 墓地より……!?!」

定められたようにすばやくカードを発動した直後、唐突に仁が動きを止めた。不自然なその行為に、神楽坂を含む他の面々は彼へ怪訝な視線を向ける。

お互いに墓地からモンスター1体を裏側守備表示でセットする《浅すぎた墓穴》。仁の墓地には上級モンスターも居るが、通常ここは《カラクリ忍者 参参九》の1択。《召喚制限―猛突するモンスター》によりリバスしたこのカードで直接攻撃する、それしかない。初めは仁もその積もりであった。

しかしその名を口にしかけた刹那、何かが仁を引きとめた。そこに明確な意図はない。《浅すぎた墓穴》のみによって勝つことはできないという得も言われぬ不安を感じる、ただそれだけ。

言わば直感といったところか。しかし直感とは知識や経験によって即時的に解を見出すものである。決して根拠のない超能力のようなものではない。

故に落ち着いて考えれば、その根拠も自然と判明する。そして仁の予感が正しいことを示すように、ことここに至つても神楽坂は泰然として動じていない。たとえ参参九が出てきても問題はないと、改めて彼の様子を窺えばその余裕が見て取れる。その源泉が何なのか、仁は思索にふけた。

直接攻撃を耐えうるカードと言えば、真つ先に思い浮かぶのはモンスター除去や攻撃を無効にする罫であろう。が、この際それらは除外する。伏せカードがそうであれば仁に打つ手はなく、この局面でそう仮定しても何ら意味を持たないためである。

ここで考えるべきは直接攻撃、あるいはダメージを無効にする類のものであろう。特に後者であれば仁にも心当たりがあつた。それは遊戯のデッキにおける代表カードの1つ。神楽坂が使用しているデッキに入っているであろう、むしろなければ不自然とも言えるカードである。手札誘発の効果を持つそのカードであれば、今まで神楽坂が使用しなかつたことにも納得がいく。

幸いなことに仁には参参九以外の選択肢もあつた。しかしそれも絶対ではなく、一定の危険を孕んでいる。確率のみで考えれば差はない。どちらを選ぶかは彼の裁量に託される。

「……………俺は九^ク九^クを選択する」

「参参^{サザンク}九^クを選ばないのか。……………いいだろう。俺が選ぶのは《ブラック・マジシャン》だ」

最終的に仁は神楽坂が動じていないことを、故に参参九による直接攻撃では勝てないと感じたことを優先した。

そして互いに指定したモンスターが墓地より蘇生される。《浅すぎた墓穴》による蘇生のためセットされるが、特殊召喚は特殊召喚。《召喚制限―猛突するモンスター》によつてどちらも攻撃表示となる。

「墓地の《ADチェンジャー》を除外して効果発動。《ブラック・マジシャン》の表示形式を変更する」

墓地から《ADチェンジャー》がAの文字が刻まれた赤い団旗を下げ、青いDの旗を掲げる。再び《ブラック・マジシャン》の表示形式が変わつた。

これでもう仁にできることはない。後はこの行為が破綻せぬよう、祈るだけである。

「バトル！ 九壺九で《ブラック・マジシャン》に攻撃！」

2200対2000。まずはカラクリが魔術師の撃破に成功する。これで第1段階、攻撃が通ることはクリアとなる。

「九壺九の効果を発動し、墓地からもう1体の九壺九を蘇生。続いてセツトモンスターに攻撃！」

まるで神楽坂を一時追い詰めた際の焼き直し。しかし以前とは違い、攻撃目標は守備力2800を誇る《一黒の魔法神官《マジック・ハイエロフアント・オブ・ブラック》》である。当然、このままでは届かない。

「ダメステの前に罠カード《奇跡の軌跡》ミラクルルーカーカスを発動する。攻撃する九壺九の攻撃力は1000アップだ」

「ありがたくドローさせてもらうぜ」

《奇跡の軌跡》は1000の攻撃力上昇と共に、2回攻撃をも付与する。その代わり相手に1枚ドローさせ、対象となったモンスターは戦闘ダメージを与えることができなくなる。このデメリットは大きいものの、九壺九のような戦闘破壊を行うことで真価を発揮するカードとの相性は良い。

本来であれば、攻撃力は互角の3200。しかし一方は攻め、一方は守りの体勢をとっている。拮抗する筈の攻防は攻撃した九壺九に軍配が上がった。

「今度はニサム式参六を蘇生する」

神楽坂のモンスターは残すところ開闢のみ。攻撃力は3000は、今の九壺九ならば十分に打倒できる。

「続けて開闢に攻撃！」

「フ……手札から《融合》を捨て、《ライジング・エナジー》を発動するぜ！ 《カオス・ソルジャー——開闢の使者——》の攻撃力を1500アップ！」

敗色濃厚と思われた開闢に、突如助力が加わる。精気漲るその姿は、先程までとは比較にならない威圧感を放ち始めた。

神楽坂がしたり顔で相手方を見やる。九壺九を返り討ちにするにとどまらず、そのまま仁のライフを0に追いやるほどの4500という攻撃力。その様に、彼らの後方に控えた見学者たちの表情は驚愕に染まっていた。

表情の見えない仁の顔に浮かんでいるのは絶望か、諦観か。何れにせよ平静ではないと神楽坂は思う。何しろ相手を打倒すると思っていたその攻撃で、己が敗れるのである。落ち着いているとは到底思えない。

しかし再び顔を上げた仁の表情は神楽坂の思惑、予想から大きく外れていた。それは前述した諦観の念でもなく、かといって自棄になつた訳でもない。ならば逆に勝ち誇っているのかと言えば、そうでもない。彼が浮かべていた表情、それは安堵であった。

「速攻魔法《カラクリ粉》発動！ 攻撃し終えた九壺九を守備表示にし、攻撃を仕掛けた九壺九の攻撃力をその分アップさせる！」

2転3転。3200から5400となり、再び仁のモンスターの攻撃力が神楽坂のそれを上回った。今度は神楽坂が震える番である。

伏せカードを使いきった神楽坂に打つ手はなく。強化に強化を重ねた九壺九が開闢の使者をも打倒する。互いに攻撃表示であったが、《奇跡の軌跡》の効果によりダメージはない。

しかしここで終わりではない。仁はまだ攻撃の手を残していた。

「更に九壺九の効果により、式参六を蘇生する。そのままダイレクトアタックだ！」

「ク、《クリボー》を手札から捨て、効果発動！ この戦闘による戦闘ダメージを0にする！」

《クリボー》が神楽坂の前で壁となつて攻撃を防ぐ。とはいえこの行為は所詮、悪あがきに過ぎない。そんなことは神楽坂自身理解している。

それでも神楽坂は《クリボー》を使わずにはいらなかった。それは相手に対する礼儀や、最後まで死力を尽すといった前向きな姿勢によるものではない。彼の胸の内にあるのは負けたくない、ただそれだけ。その敗北への忌避は、仁にも痛いほどに伝わってきた。

しかし。いや、それ故にここで、仁は神楽坂に止めを刺しに行く。今の彼では勝てないと、その過ちを正すために。

「もう1体の式参六で、神楽坂へダイレクトアタックする！」

最早神楽坂への道を阻むものはない。神楽坂へと肉薄した式参六ニサムの槍が、彼を貫く。神楽坂の敗北を告げる電子音が、海にむなしく響き渡った。

敗北のショックにより体から力が抜け、神楽坂が膝を突く。絶望に染まったその目からは、知らず知らずのうちに涙がこぼれていた。

「俺は……こんな強いデツキを使っても、勝てないのか！俺にはやはり……才能がまるでないんだ！」

「いや、そうでもないさ」

悲嘆にくれる神楽坂に否定の言葉がかかる。聞き覚えのある声に神楽坂は顔を上げ、他の者もそちらへと視線を向ける。

声の主は亮。その傍らには明日香が連れ添っている。彼らも十代らと同様に一足早く遊戯のデツキを見ようと考え、その盗難を知ったのである。

「それにどうやら、観ていたのは俺たちだけじゃないようだ」

亮の言葉に皆は疑問を持ったものの、巻き起こった歓声によって謎もすぐさま氷解した。周囲を見渡し目に入ったのは数多の観戦者たち。岩陰や崖の上、彼らの周りには生徒が溢れていた。

ある者は喝采し、ある者は賞賛の言葉を送る。皆が口々に神楽坂を褒め称える。最早この場には彼を見下す者など居ない。それら全てが、神楽坂の力に対して肯定を示していた。

「けど俺は負けた……。どうして……！」

どれほど認められようと、結局のところ勝てなければ無意味。先程のデュエルが賞賛に値するものならば、己に足りないものとは一体何なのか。神楽坂には未だその答えが掴めていない。

その解の1つを仁が口にする。本来、仁にそこまでする必要はない。彼にとって神楽坂は成り行き上デュエルをしただけの、赤の他人である。助言などしなくとも一向に構わない。

仁が助言するに至ったのは神楽坂の苦悩が見て取れたため。それ

が何処か、己に重なって見えたためである。

「1つは自分のデッキ……厳密に言えばデッキを自分に合わせていないからだろうな」

「自分に合わせていない……？　だが、俺はデッキの持ち主を忠実に再現していた筈だ！　なのに何故！」

そう。神楽坂が行っていたのは通常と逆。彼はデッキを自分に合わせるのではなく、自分をデッキに合わせていた。神楽坂の持つ非凡な才があるからこそ、なせる業であろう。

しかし仁はそれを否定する。

「本当に再現が完璧だと思っっているのか？　どれほど真似をしようが、元々できないことをできるようになる訳ないだろう」

神楽坂の模倣技術は高い。それは確かであろう。しかし模倣対象の資質、例えば遊戯の危機を回避する直感や勝利を手繰り寄せる強運を、神楽坂は持っていない。あるとしてもそれは確実に遊戯に劣る。幾ら模倣の技術が高かろうと、神楽坂の持っていない資質を、彼自身にできないことを再現できる筈もない。

どれほど優れている人物も所詮は他人。参考にはなるが、それを全て自身に当てはめることなどできない。自分に適合させなければ意味がないと仁は口にする。

「それが経てばカードプールは増える。模倣対象だって成長を続ける筈だ。仮に過去のデータをそのまま再現できたとしても、大した意味はないんじゃないか？」

つまり模倣が足りないのではない。他者のプレイングをそのまま再現しようとしていたこと、それ自体が神楽坂の犯した過ちであった。

プレイングを再現することの無意味さ。澁々ながらも、神楽坂はその事実を受け入れた。己の限界を感じていた彼自身、薄々その現実に気づいていたのかもしれない。

「ただ……これは根本となった要因の、その原因に過ぎないけどな」

「な、に？　……どういうことだ？」

「プレイングの再現に意識を割き過ぎていた所為で、神楽坂自身の持

つ洞察力が台無しになっているように思う。それをデツキの使い方にしか向けないなんて、あまりに勿体ないだろう」

「もしも神楽坂が凡庸な人間ならば、このようなことは起きなかったであろう。作成者のプレイングを再現するような真似ができたのも、デツキの特徴を読み取ることに長けた彼であるからこそ。」

「その能力の高さ故に、結果として神楽坂は己の長所を埋もらせてしまった。何とも皮肉な話である。」

「実際、その観察眼は確かなんだ。相手の戦術・戦略を特定して優位な状況を築き、思考を把握して最適な対応をする。神楽坂なら、そんなことも可能じゃないのか……?」

「それは仁が知る一つの極致。その言葉を受け、神楽坂は目を見開いた。」

「最近の神楽坂は自身に足りない要素を探すことに躍起になっていた。名だたるデュエリストのデツキを研究し、対戦記録までも暗記する。彼らの研究に明け暮れていた。自身と強者との差異を見出すために。」

「しかしそれがそもそもの間違い。突出した才能を持つ人物に限らず、結果を残す者はおしなべて己だけの武器を持っている。最初に鍛えるべき、信じるべきは自分自身。神楽坂は自身の能力を最大限に引き出すという、ごく当たり前のことを忘れていた。」

「戦術、そして人格までもトレースするという神楽坂にしかできないであろう行為を考えれば、忘れてはいなかったのかもしれない。が、力を振るう方向性を誤っているという意味がない。」

「そうか……。俺は……。まず、俺自身を信じれば良かったのか……」
納得したように、神楽坂が答えを噛み締める。自身であるが故にできることを追い求めようと、胸に秘めて。

後に神楽坂がデツキを返却し、この事件は幕を下ろした。

冬を越え、季節は春。本州より南に位置するデュエル・アカデミア本校は孤島故に四季の変化に乏しいが、それでも1年のうちに気温の差は存在する。上着を羽織るような生徒も居なくなり、彼らはその変化を肌で感じていた。

既に寒さも消えたそんな日、仁らの通う本校は姉妹校であるノース校との友好デュエルを行うことになっている。

本校の代表者は十代。無論、元々この役割は学園最強を誇る亮が担う筈であった。しかしノース校の代表が1学年の生徒と聞いた校長は急遽予定を変更し、本校の代表者を同じ1年から選出することにした。紆余曲折を経て、最終的に亮の推薦した十代がその枠へと収まったのである。

そして驚くべきことに、対するノース校の代表者は姿を消していた準であった。彼はこの短期間で分校の生徒全てを倒し、その頂点に立った。その事実には準を知る誰もが驚愕し、改めてデュエルの行く末を期待することとなる。

一方、皆を驚かせた準にも予想外の事態が起きていた。

「どういう積もりなんだ、兄さん達！」

控室にて、準は自身の兄を問いただしていた。その内容は長作と正司により突如決められた、友好デュエルのテレビ中継についてである。

現代におけるデュエルモンスターズは単なるカードゲームの枠に収まらない。プロデュエリストであれば一個人にスポンサーが付くことも珍しくはなく、時には野良試合でさえ放映することもあろう。

しかし今から行うのはアマチュアの、学園姉妹校のたかが対抗試合。常識的に考えれば公の映像記録に残すような代物かどうかも怪しい。テレビ中継など到底納得のいくものではなく、準が口調を荒げるのも無理はなかった。

もつともそれは一般的な視点から見た、つまりは準自身の都合に過ぎない。当然、長作と正司の側にも明確な理由が存在していた。

「決まっているじゃないか。このテレビ中継は俺達兄弟の約束を実現に移す1プランなんだよ。今日はお前をプロモートし、カードゲーム界のスターにするのが我らの狙い」

準の猛りも何処吹く風。感情的な準とは対照的に、長作が淡々と説明する。

「準。クロノス教諭とかに聞いたが……お前、3ヶ月前にここを退学したそうじゃないか」

「そ、それは……」

続けざま正司に痛いところを突かれ、準が言葉に詰まる。

2人の兄とて考えなしにテレビ中継を行う訳ではない。この事態を引き起こすことになった要因は現在の準の立ち位置にあった。

長作と正司の2人は大きな夢を持っている。それは兄弟それぞれが政界、財界、カードゲーム界に君臨し、万丈目帝国を創り上げるという野望である。

長男の長作は政界で、次男の正司は財界で、各々が既に相応の影響力を持っていた。そして準の卒業後は彼をプロの道へ進ませ、それをカードゲーム界へ進出する足がかりとする。それが2人の計画であった。

しかし準が本校から退学、つまりエリートコースから外れたことにより、彼がカードゲーム界へ十分な影響を持つ存在になれるかどうか危ぶまれてしまった。

このままでは万丈目一族のカードゲーム界への進出は難しい。そう考えた2人は、今回の対抗試合を機に準が学生のうちから世間の注目を集め、彼を広告塔として祭り上げられることを考えたのである。

「いいか準！ お前は元々俺たち兄弟の落ちこぼれ！」

「我が万丈目グループ主催でテレビ中継するからには、絶対に負けることは許さん！」

長作の言葉通り、ここまでお膳立てをして準が負けては話にならない。ここで負けるようなことがあれば万丈目家のカードゲーム界への進出は一層厳しくなる。そしてその中心に準を据えることはほぼ不可能になるであろう。

故に普段以上に失敗は許されない。2人には準の勝利を磐石のものにするため、より確実に己が野望を実現せんがために用意したものがあつた。正司がアタツシユケースを掲げ、それを告げる。

「ここには俺と兄貴が金にものを言わせたカードが山と入っている！これを使い、最強のデッキを組み立てるのだ！」

「いい準！ 決して万丈目グループの顔に泥を塗るようなことはするなよ！」

長作がそう言い放つと、用は済んだとばかりに2人は退室していった。

対照的に、1人残された準の表情は重い。長作らの言うように、これから行われるデュエルには兄の野望の行く末がかかっている。今までにもその重圧を感じることは度々あつたが、今日のそれは格別。負けることの許されない戦いへの重責が準を苦しめていた。

しかし彼とていつまでも思い悩んではいられない。

「駄目だ、駄目だ、駄目だ……！ 俺は兄弟の落ちこぼれなんかである筈がない！」

準は只管に声を張り上げ、己を鼓舞する。今の彼にはその程度しかできず、そうせずには居られなかつたのである。

準自身が持つ万丈目という姓。昔はその名を誇りに思いこそすれ、重荷と感じたことなどなかつた。それを意識し出したのはいつの頃であつたか。彼も覚えてはいない。

確かなのは今この時、準の双肩にかつてない重責がかかっているということ。万丈目家の将来を担うものとして、彼は勝たなければならぬ。

「勝つんだ！ 明日も、明後日も、その次も……その次の次も！ 勝つて勝つて、勝ち抜くんだ！」

万丈目家の一員として勝つて当然、そう言われて久しい。準にかけられる言葉は常に「勝て」とただそれだけ。勝利に至る過程など気にされてはいない。

つまるところ、注目されていたのは準の得た勝利という結果でしかなかった。周囲の者が媚びへつらい、逆らう者がいなかったのは彼の

トップエリートという肩書きを恐れ入っていただけ。いつしか準自身を見ている者は誰も居なくなっていた。

準が耐え難い重圧にさらされていることを誰も知りたくない。もつとも彼自身、己が苦しんでいることなど知られたくもない。しかし今の準は理解されないことを辛く感じてもいる。

彼はそれを無理矢理に押しとどめようと、自身へ奮起を促す言葉を発し続けるのであった。

デュエル会場はいつになく盛り上がりを見せている。

それもその筈、アカデミアにて生徒同士のデュエルがテレビ中継されるなど、未だかつて行われたことがない。会場には期待と興奮の入りに混じった声が満ち溢れていた。

「そ……それではこれより、デュエルアカデミア本校、ノース校、対抗試合を始めるノース校！　まず紹介するのはドロップ……失礼。本校代表、遊城十代！」

初のテレビ中継ということもあり、司会を務めるクロノスには緊張が見られる。危うく代表となった十代を貶める発言をしてしまうところであった。

一方、当の十代は司会からの紹介を受け、自然体でフィールドの中央へと歩み寄る。本校の生徒からは数多の声援が送られた。

「対するはノース校……」

「要らん！　俺の名は俺が告げる」

クロノスが続けて姉妹校生徒の名を上げようとするも、それを準自身で遮った。

そして彼は一步一步踏みしめるように、余裕を持ってフィールド中央へ足を進める。その静かな気迫を備えた姿に司会だけでなく、直前まで騒いでいた観客までもが押し黙らされていた。

「お前たち、この俺を覚えてるか！　この学園で俺が消えて清々したと思っっている奴！　俺の退学を自業自得だとほざいた奴！」

本校の生徒を見渡すようにして準が言い放つ。1学年の生徒とはいえ、準は中等部からの生え抜きであった。それ故、彼を知らぬ者は少ない。そんな準の語りに対し、皆静かに耳を傾けていた。

「知らぬなら言っただけ聞かせるぜ……その耳かっぽじって良く聞かさない！ 地獄の底から不死鳥の如く復活してきた俺の名は……！
……一！ 十！」

高々と拳を掲げ、準は自らの存在を強調する。そこへ今まで静かに見守っていたノース校の生徒が、声を揃えて「百！ 千！」と続く。そして彼らに応えるように、準は会場全体へ向けて声高々に己の名を宣言した。

「万丈目さんだ！」

直後。先程までとは一転し、ノース校の生徒からは万丈目サンダーと熱い声援が送られる。呼び捨てにされることを嫌う準の入れる訂正が変化し、愛称として定着した結果がこの呼び名である。

その信望はトップエリートであった頃のカリスマを髣髴させるどころではない。皆の目に映る準は、以前の彼を確実に凌駕していた。

「行くぞ十代！ このデュエル、負ける訳にはいかないからな！」

「来い！ 万丈目！」

「万丈目さんだ！」

準は勢い勇んでデュエルを挑むも、相手は以前敗北を喫した十代。そう簡単に勝ちを拾えない。一旦準が優勢になるや否や、即座に十代が切り返す。一進一退の攻防を繰り返す2人のデュエルは観客の目を釘付けにしていた。

そんな素晴らしい戦いと言えど、いつまでも続く訳ではない。白熱したデュエルにもついに幕が下りる。準にとっては負けられない戦い。しかし、最終的に彼へもたらされたのは敗北であった。

勝敗が付くや否や、怒りの様相を露にした長作と正司が準の元へ駆け寄る。

「準！ 貴様何をやっているんだ！ 自分のやったことがわかっていないのか!？」

「万丈目一族の顔に泥を塗りおつて！」

「すまない……兄さん達……」

敗北に項垂れる準へ追い討ちをかけるように、長作と正司が準を怒鳴りつける。準とて己のしかした結果を理解していない訳がない。

兄の期待に応えられなかったことを含め、敗北によって自責の念に苛まれている。そんな彼には謝罪することしかできなかつた。

しかし事はそう単純ではない。

「貴様、俺達の与えたカードはどうした!? そうすればもつと強いデッキができた筈だ!」

「俺は……………自分のデッキで、勝ちたかつたんだ……………」

長作らの予想に反し、準は彼らの用意したカードを使用しなかつた。2人にとって最も腹立たしかつたのはそれ。勝利のために最善を尽くさなかつたことである。

一方、絞り出すように己が真情を吐露した準の考えは兄とは異なつていた。確かに勝利は重要である。が、その勝利のために己を捨てては意味がない。勝つのは万丈目家ではなく、あくまで自分でなければならぬ。準はそう考えていた。

もし方が一、そのカードがただただ準のために用意されたカードならば、彼も使用を拒まなかつたかもしれない。しかし実際に渡されたのは財力に物を言わせ、万丈目家の繁栄のために集められた物。準の矜持がその使用を許さなかつたのである。

以前の準と比べれば、それは大きな変化であろう。過去、彼は十代に勝利するためクロノスからの施しを受け取っており、また大地との戦いでは相手のカードを捨ててまで勝利を得ようとしていた。その行為、行動原理は兄の集めたカードを使わなかつた今の準とは程遠い。

このように心境が変化した要因には挫折を味わつたことも勿論ある。

しかしそれよりも大敗を喫したことで守るものがなくなり、それまでの重責から一旦解放されたことが大きい。エリートとしての準など誰も知らない未知の場所。純粋に戦うためだけの戦いが彼の心境に大きな変化をもたらした。

無論、勝負する以上勝つことは重要である。しかし勝てば何をしても良いという訳ではない。事実、過去のそれは準の元に何も残していない。

一方、ノース校では違った。相手を圧倒するデュエルを見せ付け、今や準は生徒達の羨望の的となっている。

それは準の持つ地位や名声、権力によるものではない。彼自身の力とその性質を認められた結果である。それ故に矜持が必要と、その勝利が己に誇れるものでなければ無意味と、準はそう思い直していた。

「この馬鹿弟が！」

「だから貴様は落ちこぼれだというのだ！」

「いい加減にしろよ！ 万丈目は一生懸命戦ったんだ！」

準と彼を罵倒する2人の間に十代が割って入る。

十代にしてみれば、ともに熱い戦いを繰り広げた相手に賞賛を送りたいほど。その準が罵られるのを黙って見ていることなどできなかった。

「俺もサンダーも、全てを出し切ってデュエルしたんだ！」

「我々は途中経過などに興味はない。結果を問題にしているのだ！」

「我々兄弟にとって重要なことは結果だ。結果こそ全て！ 勝利こそ全てなのだ！」

「だけど……あんたたちには勝った。苦しみながらも、サンダーはあんなたちを乗り越えたんだ！ ……デュエルの意味は勝ち負けだけじゃない。もつと大事なことを教わることなんだ！」

過程に見向きもしない長作と正司に対し、十代はデュエルそのものの意味を説く。この場の大多数の者はそれに賛同したが、2人として譲れない信念がある。理が全てではない以上、議論は平行線。いつまで経っても交わることはない。

終わりの見えないそれに終止符を打ったのは、他ならない準であった。

「黙れ……十代！」

「万丈目……」

「これ以上……俺を、惨めにさせないでくれ」

敗者が勝者に庇われるなど、準の誇りが許さない。そもそも彼自身も勝利を重視している。勝てば良いという訳ではないが、やはり勝たなければ意味はない。少なくとも今回は確実にそうであったと準は

考えていた。

「兄さんたち、帰ってくれ」

準の思うところはどちらかと言えば兄よりであろう。しかし準の口から出たのは拒絶の言葉。それを引き金にして、会場からは長作らを非難する声が殺到する。

「見損なつたぞ準！……行くぞ正司！」

会場から煽りを受け、長作と正司の2人はその場を後にした。

今、敗北した準に向けられているのは侮蔑や嘲笑ではない。健闘を称える、心からの賞賛である。しかしその歓声も、今の彼は何処か人事のように感じている。取り残された準は2人の兄に思いを馳せるのであった。

試合終了後、準は本校に残ることを表明した。彼にはまだ本校でやり残したことがあるらしい。が、ここで1つ問題が浮上する。

そのまま本校に戻る、即ち準の退学をなかつたことにする場合、彼は3ヶ月もの期間欠席した扱いになる。当然、進級はできない。

一方ノース校からの編入扱いにしてしまえば、成績には問題がなくなる。しかしアカデミア本校へ編入する場合、成績を問わず最初はオシリス・レッドに入るといふ決まりがある。今まで敵愾心を燃やしていた十代と共に住むことに、準はいささか抵抗があつた。

そんな進級と等級との板挟みに悩む準であつたが、結局彼はオシリス・レッドに所属することを選んだ。既に準は階級を気にしてはおらず、たとえ最下層のクラスであつてもさほど抵抗はない。十代と同じ寮というのは気に食わないが、留年するよりはマシであろう。準はそう結論付けたのである。

そうして宛がわれた部屋へ到着した準の眼下には、予想外の光景が広がっていた。

「……おい、他に空いている部屋はないのか？」

部屋を見るなり開口一番、準は他の部屋の状況を問いかけた。

高等部に入学してから早半年が過ぎようとしている今、最底辺のオシリス・レッドからは退学者も出てきていた。故にレッド寮には多少の空席が生じており、仁も今は1人で生活することとなっている。準

が宛がわれたのはその仁の住む部屋であった。

「あるにはあるが、誰も居ないところはない筈だ。それに何処も広さは変わらないぞ?」

部屋の主である仁は準の意図を汲み取り、何処も変わりはないと返す。

レッド寮の1室は狭い。以前準の住んでいたオベリスク・ブルーに比べればその差は歴然。3人の相部屋にもかかわらずイエローの1室と大差なく、ブルー寮に至ってはそちらのほうが広いのである。

更に準は万丈目グループの直系。このような貧相な生活を目にしたこともないのであろう。準が文句を言うのも無理はないと考えての仁の発言であった。とはいえ、準の思考にあるのはそれだけではない。

「そうか、あるのか……。よし、デュエルだ!」

「は?」

「俺が勝ったら貴様は他の部屋に行け。万が一貴様が勝ったらその時は仕方ない。同室を許可してやる」

唐突な要求。傲岸な物言いであるが、準にはそれこそ相応しいのかもしれない。しかしこの要求はあまりに無茶苦茶であろう。仁から見れば勝って漸く現状維持。何のメリットもない。

「……まあ、仕方ないか。わかった、受けよう」

「ほう? 良い心がけだ」

しかし意外にも、仁はその要求を素直に受けた。

準はこのデュエルに負けることがあるとは露ほども思っていない。オシリス・レッドの生徒に負ける可能性など、彼の頭には万に一つもないのである。

故に考え込んだことで何らかの対価でも催促されるのかと準は思っていたが、それも無い。これは彼の予想に反していた。

仁とて受ける必要がないことはわかっている。正論を振りかざせば、準が大人しくこの部屋に住まうことが正しい。

しかし無理に共同生活をしようとしても不満が募るだけであろう。これはそう考えてのこと。

もつとも、この要求を受ければ仁は出て行くことになる可能性が高い。準と仁とのデュエルではどんなに最真目に見ても7:3で仁が負ける。実際の勝率は2割が精々といったところ、ここぞという場面であれば彼が勝ちを拾えることはまずない。

しかし仁にも挑まれた勝負は受けるという、デュエリストとしての矜持がある。負けたところで取り返しの付かない痛手を負う訳ではない。ならばここは勝負をしたい。それが彼の心情であった。

「準備は良いな？」

「ああ、いつでも」

再び外に出た2人はデュエルディスクを構え、互いに相手を見やる。

実態は賭けになるとはいえ、2人にとってはそう重いものでもない。戦いそのものが目的となる勝負が今、始まった。

唐突に始まった準と仁とのデュエル。ディスクに先攻を示されたのは準のほうであった。

「俺の先攻、ドロロー！ モンスターをセットしてターンエンド！」

「俺のターン、ドロロー。……《カラクリ忍者 九壱九^{クイック}》を召喚する」

短刀を構えて登場したのは、仁のデッキにおけるメインアタッカー。素の攻撃力は1700と少々物足りないものの、相手モンスターを戦闘破壊することによりカラクリを蘇生する効果を持つ。

もともと現状この効果に意味はなく、仁の意図も当然の如く別にあつた。

先に行われた十代とのデュエルから、準のデッキの概要は「アームド・ドラゴン」と判明している。その基盤となる《アームド・ドラゴン LV3》は2種類のリクルーターに対応しており、フルに投入すれば40枚中6枚からの特殊召喚が可能。その初手存在率は64.96%にも上る。

また準がカードを1枚も伏せなかったことから、攻撃を誘っている様子がうかがえる。ここまで来れば、セットモンスターは間違いなくリクルーター。迂闊な攻撃はレベルアップを許すことに繋がる可能性が高い。

しかし仁はそれを承知であえて攻める。

「バトル！ 九壱九でセットモンスターに攻撃！」

リバーズして姿を晒したのは、顔を仮面で覆い隠した赤色の竜。もつともその体軀は小さく、守備力も1100に過ぎない。最強種と名高い竜と言えど、機械人形の持つ小刀によって容易く切り裂かれた。

しかしこのモンスターは攻撃力1500以下のドラゴン族に対応するリクルーター。戦闘破壊されてこそ、その真価を発揮する。

「《^{マスクド・ドラゴン}仮面竜》の効果発動！ 《アームド・ドラゴン LV3》を守備表示で特殊召喚！」

呼び出された橙色のドラゴンは赤の竜より更に小さく、攻撃力も1

200と見た目通りに可愛らしい。人間と同じ程度、そんな存在ではあるが、その内に秘めた潜在能力が高いことを2人は知っていた。

「カードを2枚セットしてターンエンド」

ここまででは互いに想定通りの動き。しかし仁が相手の思惑に気付いているのに対し、準は未だそれに気付いていない。この違いが戦局に影響を及ぼすことがあれば、仁の勝利も夢ではなくなる。

もつとも、その程度では揺るがないが故の強者。思い通りに事を運んだとしてもなお、仁が勝てるとは限らない。2人の間にはそれだけの格差があった。

「俺のターン、ドロロー！ スタンバイフェイズに《アームド・ドラゴン LV3》を墓地に送り、効果発動！ デッキから……」

「待った！ チェーンして《機甲忍法ラスト・ミスト》を発動するー！」
条件を満たすことで、カードを用いることなく強化される。それがレベルアップモンスターの長所である。しかしアームド・ドラゴンが光に包まれた直後、仁はカードの発動を宣言した。

ラスト・ミストは特殊召喚に成功した相手モンスターの攻撃力を半分にする永続罫。仁が九壺丸クイックを召喚したのは、このカードの効果の適用に忍者を要するためである。

条件はあるものの、特殊召喚を主とする現在のDMにおいてラスト・ミストは絶大な効果を発揮する。その効果を確認した準の顔は驚愕に染まるが、それもつかの間。彼は迅速に次の行動へ移った。

「ならば《アームド・ドラゴン LV5》は守備表示で特殊召喚だ」
アームド・ドラゴンを覆っていた光が収まり、変貌を遂げた姿が露になる。レベルアップしたことで2倍の大きさにまで成長し、肌の色も紅と黒の2色に変化している。迸る威圧感は一程までとは比べ物にならない。

しかしそれも現れた瞬間のみ。その身にまとわりつく霧がアームド・ドラゴンの力を半減させ、結局はLV3と同じ攻撃力になってしまった。

先程仁が仕掛けたのもこのカードがあつてこそ。アームド・ドラゴンはその性質上、場に出す時は自然と特殊召喚することになる。LV

5であればアドバンス召喚も可能とはいえ、アームド・ドラゴンの利点である出しやすさを殺している時点で一定の効果は上がる。無策に攻撃してきたかに見えた仁を所詮はレッドと蔑視した準にしてみれば、完全にしてやられた形になった。

しかし。意表を突かれてもなお、準はその上を行く。

「この程度で俺を止められると思うな！ 《アームド・ドラゴン LV5》をリリースし、《ストロング・ウィンド・ドラゴン》を召喚する！」
アームド・ドラゴンに代わって現れたのは筋骨隆々とした群青の竜。アドバンス召喚した際、リリースしたドラゴン族の攻撃力の半分に攻撃力に加えるモンスターである。

ただし数値を参照するのはフィールドの外。つまり加わるのはLV5の元々の攻撃力の半分となる1200となり、攻撃力は3600にまで高まる。ラスト・ミストをそのままに、ここまで攻撃力を引き上げた準には称賛の言葉を送るより他ない。

また準が《アームド・ドラゴン LV5》の効果を使用しなかったことにも理由がある。1つは仁にとって、このカードの出現が予想通りであったこと。となれば、もう1枚の伏せカードで効果に対応できる可能性も視野に入れるべきであろう。避けられるならまだマシなほう、最悪発動を無効にされて破壊されることもありうる。そうなつては目も当てられない。

つまりここで取るべき手段は、効果を用いずに戦闘によって破壊すること。そう準は考えた。

それは準が仁の評価を修正したということでもある。先程まで僅かながら心中にあった驕りは微塵もない。既に彼は倒すべき相手として、仁を見つめ直していた。

「行くぞー！ 《ストロング・ウィンド・ドラゴン》でカラクリ忍者を攻撃！」

青の竜が身の丈よりも更に大きく翼を広げ、敵の元へ飛び立つ。ドラゴンは九壱丸を一撃の下に粉碎するだけでは飽き足らず、飛行の際に巻き起こされた暴風でプレイヤーの仁をも攻撃した。

これが準に効果の使用を止めさせた理由のもう1つ。《ストロン

グ・ウインド・ドラゴン》に備わっている貫通効果である。

カラクリは総じて攻撃を受けた際に守備表示になるため、通常よりもダメージを与えにくい。九壱九の場合は表示形式の変更になるが、今回は元が攻撃表示なので結果は同じ。故に戦闘ダメージを与えることに主眼を置くならば、効果で破壊することもありえた。

しかしこの《ストロング・ウインド・ドラゴン》であれば、それも不要。現に九壱九の守備力1500を突き破り、仁に2100ものダメージを与えることに成功している。初期ライフの半分ともなれば、十分な成果を上げたと言えよう。

「カードを1枚セットしてターン終了だ」

「俺のターン、ドロロー」

「その瞬間に《リビンググデッドの呼び声》を発動！ 《アームド・ドラゴン L V 5》を蘇生する！」

忍者の居ない今、準のモンスターにラスト・ミストの効果は及ばない。彼はここぞとばかりにアームド・ドラゴンを呼び戻した。

これで準の場には万全の上級モンスターが2体。ラスト・ミストで攻撃力を半減し、一気に攻め込もうとしていた仁の思惑は空振りに終わってしまった。

もつとも基本的に準のほうが強いと考えている仁にしてみれば、気落ちするには値しない。ただ新たな行動を取るだけである。

「……《成金忍者》を召喚。手札から《地霊術―鉄》くろがねを捨てて効果発動。《カラクリ忍者 参参丸》をセットする」

忍者と呼ぶには華やか過ぎる男が合図を送る。すると何処からともなく黒子が現れ、仁の場にカードをセットした。以前仁が言っていたように、やはり彼自身は忍者ではないのかもしれない。

「更に《成金忍者》をリリースして《忍法 変化の術》を発動！ デッキより《森の聖獣 アルパカリブ》を特殊召喚する」

リリースした忍者のレベル+3以下のモンスターを呼び出す《忍法 変化の術》。対象は獣族・鳥獣族・昆虫族に限定されているものの、最上級モンスターをもデッキから特殊召喚することができる。

その特性から用途は多岐にわたり、自然【忍者】の軸を成すものと

なる。デツキ内容を一新してからも、仁が重きを置いていることに変わりはない。

変化の術によって煙に包まれた忍者と入れ替わり、アルパカとトナカイを掛け合わせたかのような生物が出現する。背には野鳥が住まうほどの大木がそびえているが、種族は獣。巨大な体躯に相応しく、レベル7にして2700の攻撃力を備えている。

打点の高いモンスターを呼び出した一方で、仁のフィールドから忍者の姿が消え失せたことになる。再びラスト・ミストの効果股东及なくなってしまうが、伏せカードのない今は攻める絶好の機会。それを逃すのは惜しい。相手の主軸となっているアームド・ドラゴンの撃破を狙い、仁は攻撃の宣言を下す。

「バトル！ アルパカリブでアームド・ドラゴンに攻撃！」

5mを超える巨体がドラゴンを押し潰す。与えたダメージこそ300と小さいが、エースを退場させた事実は決して小さくない。

安堵したようにため息をつき、仁はターンの終了を宣言した。

「カードを1枚伏せ、ターンエンド」

「俺のターン！ 一気にバトルに入るぞ。《ストロング・ウィンド・ドラゴン》でセットモンスターに攻撃！」

ドロローするや否や。準はモンスターに攻撃の指令を下した。

それも当然。セットされた^{サザンク}参参丸の守備力は1200であり、《ストロング・ウィンド・ドラゴン》で攻撃すれば仁の残りライフ1900を削り切れる。魔法・罨除去を引かない限り、ここは何もせず攻撃の一手を打つのが正道であろう。

しかしそんな状況で準にターンを受け渡している以上、仁に手立てがない訳がない。

「攻撃宣言時に《重力解除》を発動する」

フィールド上で姿を見せているモンスター全てが無重力に捕らわれ、表示形式が変わる。モンスターごと仁を吹き飛ばそうとしていた《ストロング・ウィンド・ドラゴン》も、攻撃の中止を余儀なくされた。「まあ当然といったところか。モンスター、カードを1枚ずつセットしターンエンドだ」

「ドロロー。メインに入り、《カラクリ忍者 参参九》を反転召喚。効果により《ストロング・ウインド・ドラゴン》を墓地へ送る」

姿を見せるまでに罫を作っておいたのか、参参九が顔を見せると共に青の竜は地に飲まれる。これで準の場にはセットモンスターを1体残すのみとなった。

参参九の効果はリバース効果ではないものの、リバースした際に発動する効果である。故にセットでの特殊召喚を可能とする《成金忍者》との相性が良い。

対象が表側表示限定、且つ強制効果という点が玉に瑕ではあるが、リバースしたターンは直接攻撃まで可能になる。そもそも破壊を介さずに墓地へ送る効果自体が純粹に強く、攻守ともに1200とステータスこそ低いものの単体でも優秀と呼べるモンスターである。

「更に《カラクリ無双 八壱八》を召喚。《森の聖獣 アルパカリブ》を攻撃表示に変更し、バトルだ。八壱八でセットモンスターに攻撃！」
三又の槍を持った修行僧、八壱八が身を隠したモンスターへ襲いかかる。

翻り姿を晒したのは巨大なトンボ。しかし2100の攻撃力には耐え切れず、《ドラゴンフライ》はその身を貫かれた。

「《ドラゴンフライ》の効果発動！ 2枚目の《ドラゴンフライ》を特殊召喚する！」

《仮面竜》と同じく、《アームド・ドラゴン LV3》へ繋げることでできる風属性のリクルーター。主の声に応え、同じ姿形の昆虫がフィールドに現れた。

しかし今、仁の場にはラスト・ミストに加えて忍者の名を冠する参参九が存在している。加えて《ドラゴンフライ》による特殊召喚は基本通り攻撃表示限定。羽を濡らし飛ぶこともままならない昆虫は、半減して僅か700となった攻撃力をそのまま晒さなければならない。

「続けて《森の聖獣 アルパカリブ》で《ドラゴンフライ》に攻撃！」
態々《ドラゴンフライ》を出した以上、準に防ぐ手段がある筈もない。2000にも及ぶ攻撃力の差。彼のライフは一気に1700まで減じる。

「再び効果発動！ 3枚目を特殊召喚だ！」

「だろうな。参参九は効果によりダイレクトアタックさせる！」

小型の望遠鏡で狙いを定め、参参九は一足飛びに準へ切りかかる。これでは直接アームド・ドラゴンへ繋げることはできないが、ここで《アームド・ドラゴン LV3》を特殊召喚しても直接攻撃を放棄して倒されるだけである。こればかりは仕方がない。

そうして更なるダメージを受け、準のライフは僅か500。風前の灯となった。この状況に陥りながら伏せカードを使用しないとなると、彼の伏せカードは防御用ではなく攻撃用なのであろう。

未だ手札も潤沢な準の次のターンは注意が必要かもしれない。そう考えはしても、仁の手札は僅か1枚。そのカードで対応できるかどうかは運次第となる。

「バトルフェイズ終了時、攻撃した八壱八は守備表示になる。カードを1枚セットしてターン終了だ」

「俺のターン、ドロー！」

相手の3体のモンスターに対し、準の場に居るのは攻撃力の半減した《ドラゴンフライ》のみ。ただでさえ形勢が不利な上、ラスト・ミストの所為で特殊召喚を用いて攻めることも難しい。

しかし準にとっては『この程度』で済むこと。越えられない壁になど決してなりはしない。

「《ドラゴンフライ》をリリースして《アームド・ドラゴン LV5》をアドバンス召喚。そして攻撃力2800の《闇より出でし絶望》を墓地へ送り効果発動！ 《森の聖獣 アルパカリブ》を破壊する！」

準の宣言と共にアームド・ドラゴンの肩から棘が打ち出され、アルパカリブを葬り去る。

手札のモンスターを墓地へ送ることで、その攻撃力以下の相手モンスター1体を破壊する。それが《アームド・ドラゴン LV5》の効果である。限定されたコストを必要とするものの、この効果に回数制限はない。出しやすさという確かな利点もあり、紛れもなく準のエースとなっている。

「そしてアームド・ドラゴンで参参九に攻撃！ 更に《竜の逆鱗》を発

動する！」

準のデッキの隠し味の1つ、ドラゴン族に貫通効果を付与する《竜の逆鱗》。アームド・ドラゴンで除去できないセットモンスターへ対処するためのカードである。

通常であれば《竜の逆鱗》の扱いはただそれだけに過ぎない。しかしカラクリは攻撃を受ける際、総じて守備表示になる。九^ク壱^{イク}九のように例外もあるが、表示形式が変更されるという点は変わらない。故にこのカードは仁に対して絶大な効果を発揮するのである。

準の指示を受け、アームド・ドラゴンがカラクリ人形へ噛み付く。赤の竜はその勢いのままに仁へ体当たりし、プレイヤーへもダメージを与えた。

1200のダメージにより、仁のライフは700へ。これで互いのライフもほぼ並び、彼も崖っぷちに立つこととなった。とはいえ準の場に貫通を付与する《竜の逆鱗》がある以上、壁で凌ぐこともできない仁のほうが旗色が悪い。互いの表情もそれを物語っていた。

「カードを1枚セット。……そしてエンドフェイズ。《アームド・ドラゴン LV5》を墓地へ送り効果発動！ デッキから《アームド・ドラゴン LV7》を特殊召喚する！」

《リビングデッドの呼び声》をチェーン！ 《カラクリ忍者 九^ク壱^{イク}九》を蘇生する！」

「くっ……またか！ ならばLV7は守備表示だ！」

刃を備えた白銀の装甲を身に纏い、アームド・ドラゴンが再び進化を遂げる。かもし出す存在感はLV5をも凌駕しているが、それでもフィールドを覆う霧から逃れることはできない。衰弱の霧雨を受けでは、2800の力とて見る影もなくなった。

これで再び形勢が逆転した。エンドフェイズにこうなるとは準も予想だにしない。先程とは僅かな変化を見せ、準は緊張した面持ちで仁のドローを見守る。

「俺のターン、ドロー」

エンドフェイズに入る前の準の僅かな逡巡。それを見るに、彼はアームド・ドラゴンの効果を使用するか考えていたように思える。

おそらく準は八^{ハイパー}八以上の攻撃力を持つカードを手にしている。仁はそう予想する。となれば場を一掃するLV7が居る以上、モンスターの壁はないに等しい。相手の伏せカードに対処できなくとも、彼に攻める以外の道は残されていないと言える。

そこで問題となるのが、手札0の仁が引いたカード。地属性の攻撃力を500上昇させるフィールド魔法《ガイアパワー》である。

通常であれば即座に使うところ。しかし《ガイアパワー》適用下では守備力が400下がってしまう上、今は準の場に《竜の逆鱗》がある。ここで仁が勝利できない可能性を考えると、八^{ハイパー}八の守備力700とするのはあまりに危険。そうなってしまった場合、準の勝利条件が攻撃力1800以上のドラゴン族による攻撃から攻撃力1400以上にまで緩和される。

つまり《ガイアパワー》を使用しながらアーム・ドラゴンが場に残った場合、それだけで仁の敗北が確定してしまう。加えて準のデッキに攻撃力1400の《^{マスコッド・ドラゴン}仮面竜》が入っていることも既に判明している。それが次のドロウで手札に加わらないとも限らない。

一方、使用しない場合は準が必要とするのは攻撃力1800以上。いずれにせよ危険なことに変わりはないが、準がこのターンを凌いだ場合を考えると《ガイアパワー》は使用しにくい。

それに加え、準が現状を耐えうるカードなら幾らでも存在することも考慮しなければならぬ。防御カードの《和睦の使者》や全体除去の《聖なるバリアー—ミラーフォース—》、直接攻撃を受けないという意味ではそれこそ単体除去でも良い。

準が未だに諦めた様子を見せなくとも不思議はなく、またその様相からここで終わるとも考えにくい。故に《ガイアパワー》を使用しないほうが仁の生き延びる確率は上がると言える。

そもそも準の残りライフは僅か500に過ぎず、現状のままアーム・ドラゴンを倒せる以上は攻撃力を上げる必要などない。やはり《ガイアパワー》を発動しないほうが良いと、思考の末に仁は結論付けた。

「……………よし。八^{ハイパー}八を攻撃表示に変更し、バトルだ！ 九^{クイック}九で

アームド・ドラゴンに攻撃！」

LV7の守備力は僅か1000と、LV5よりも低い。忍者の攻撃を遮るものは何もなく、アームド・ドラゴンは露出した部位を切り裂かれた。

更に戦闘破壊を行ったことで、カラクリ忍者の効果が発動する。

「九壱九の効果で参参九^{サザンク}を墓地より特殊召喚する！」

戦闘行為に続き、九壱九が墓地よりカラクリを引き上げようとする。が、その前に準が動きを見せた。

「フ、この勝負……俺の勝ちだ！ その効果にチェーンしてリバーズカードオープン！ 《復活の墓穴》！」

「復活の？ だが蘇生しても攻撃力はっ……!?」

相手ターンでふてぶてしくも勝利宣言をした準に対して反論しかけるも、その言葉を仁は途中で止める。否、止めざるを得なかった。己の絶望的な状況に、彼は気付いたのである。

仁の言いかけたように、彼の場に《機甲忍法ラスト・ミスト》と忍者と名の付いたモンスターが居る限り、特殊召喚したモンスターを用いて戦闘で勝利するのは不可能と言っても良い。八壱八の攻撃力は2100。攻撃力の半減を考慮すると、元々が3200を上回って漸くこのターンを凌ぎきれる程度である。

ましてこのターンで勝利するとなれば、その数値は5600以上でなければならぬ。伏せカード1枚でそんなことができる筈もない。そうして仁がラスト・ミストに依存して知らず知らずのうちに頭から消していた可能性、モンスターの特殊召喚。

実際、特殊召喚を行う効果の大半はモンスターを攻撃表示で場に出すことを強要される。表示形式を問わないものも一部あるがその数は少なく、特殊召喚する対象や条件が限定されている。故にこの局面で考慮するような代物ではない。

しかし、準が使ったのはそのどちらにも属さないカード。

「俺が選ぶのは《闇より出でし絶望》だ！」

「ぐ……俺は《森の聖獣 アルパカリブ》を選択。更に参参九を蘇生。その後ラスト・ミストの効果で《闇より出でし絶望》の攻撃力が半減

する、が……」

「互いに表示形式は守備表示。攻撃力を下げようと無駄だ」

地より這い出てきたのは3000の守備力を持つ、悪魔の様相をした影。その名が関する通り、仁にとっては正に絶望そのものとなっている。

通常であれば、幾ら守備力の高いモンスターが出てきたとしてもそれ程のことではない。除去できるまで耐える、ただそれだけで良い。

故に守備表示のまま表示形式の変更もできず、相手にまでモンスターの蘇生を許してしまう《復活の墓穴》などデメリットの固まりでしかない。

しかし今仁の目前にいるのはそんな単純なセオリーを越えた境地に居る男、万丈目準。彼はその使い道の限られたカードを勝利への一手としてしまう。

もっとも、それは準のデッキに予め組み込まれたコンボではない。ここでポイントとなるのは仁のモンスターが持つ特性。攻撃可能な場合、カラクリモンスターは攻撃をしなければならぬ。つまり今の局面で仁は自滅すると知りつつも、《闇より出でし絶望》を攻撃するしかないのである。

そのことは準も理解している。加えてアームド・ドラゴンの存在により攻撃が優先されるこの状況で仁が熟考していた以上、残る手札はメインフェイズでしか使えないカードであろうことは自明の理。それを見越しての勝利宣言であった。

仁として注意は払っていた。カラクリはバトルフェイズ中の特殊召喚を特に苦手とする。そんなことはわかっていた。しかしそれでもその特殊召喚によって敗れる。仁の目の前の光景、それが現実である。

仁の脳裏に去来するのは自責の念。己がカードを活かしきれなかったことを悔い、断腸の思いで仁は攻撃を宣言した。

「《カラクリ無双 八壺八》で《闇より出でし絶望》に攻撃する……」

恐れを知らぬ機械人形の無謀な突撃により、勝負の幕が下ろされる。勝者は準。非ターンプレイヤーの勝利というビートダウン同士

の戦いとしては珍しい結果に終わった。

これで賭けは準の勝ち。つまり仁が部屋を出て行くことになると思われたが、どうやらそうはならないようである。

「……まあ良いだろう。貴様がそこらの連中と違うことはわかった。……とりあえず俺の部屋に住まわせてやらんでもない」

伏せていた顔を上げ、仁は準のほうを見やる。勝者である準からの譲歩。予想外の彼の対応に仁は驚く。

そもそも準がオシリス・レッドを気に入らなかったのは元来のエリート気質故。その点において今の彼はさほど気にはしていない。問題としていたのは諦観の念。一度底辺から這い上がった準からすれば、現状を受け入れているかのようなレッドの態度は納得のいくものではなかった。

しかし仁とのデュエルで準の受けた印象はそれとは対照的。最終的に報われなかったとはいえ、仁は只管に勝利する方法を模索していた。準自身にも重なり得る、諦めとは程遠いその姿には彼も好感が持てる。

それはつまり、準が仁を認めたということ。この学園でも指折りの実力を持ち、確かな実績を積み重ねた準に認められたとなれば、仁と嬉しく思わない筈がない。……しかし。

「……………」

「何だ、気に入らないのか？」

準の折衷案に対し、仁は沈黙で返す。

準が認めたと言っても、それは仁が特別という訳ではない。己と並ぶ者ならば、おそらく準は決して馴れ合おうとはしないであろう。仮に十代と同室になるようなことがあれば、準が受け入れることもなかった。つまり準にとって己はライバル足りえないということでもあると仁は思う。

そういった意味では仁としても素直に受け取る訳にも行かない。とはいえあのような敗北を喫した今、仁では準に届かないと証明されたのも事実。彼はそれを殊更に厳然たる現実として受け入れるしかない。

「いや……結局負けたのは俺だからな。宜しく頼む、サンダー」
「フン、貴様らと馴れ合う気はない。……精々精進することだな」

言葉は悪いが、何も準は拒絶している訳ではない。付け加えたような仁を鼓舞する言葉からもそれがうかがえる。

孤島には既に緑が芽吹きだしている今日、2人は友好を交わすのであった。

新年度開始からおよそ半年が過ぎた今日。既に1学年の生徒たちにも馴染みとなった、毎月恒例の定期試験が行われる。

馴染んだと言っても、今回の試験は高等部から編入した1年生にとっては今までと毛色が違ってくる。入学から半年が経ち、成績によつてはそろそろ昇格や降格が視野に入る頃。生徒はいつになく緊張した面持ちで試験に望んでいる。

その傾向はイエローの生徒が最も強い。成績の良い者は昇格しようとして、悪い者は降格しないよう必死になっている。一方レッドは現状維持に努める者が大半を占め、真に懸命な者は少ない。ブルーは己が能力故に自信と余裕を持っている上、全てが中等部からの在学ということに慣れている面もある。やはり今回最も注目すべきはイエローであろう。

そして今回の実技試験においては、以前武藤遊戯のデツキを盗み出した男子生徒、神楽坂の戦いが注目を集めることになる。

「まさかお前と対戦することになるとは……」

対戦相手を確認した神楽坂が思わず愚痴を零す。引導を渡そうとでも言うのか。成績の振るわない劣等生である筈の神楽坂の相手は、1年にして現イエロー最強と噂される三沢大地であった。

もつとも、そう感じたのは神楽坂含む一部の生徒のみ。この組み合わせは別段おかしなものではない。今回は単に寮内で筆記試験の成績が近い者を対戦させただけのこと。

実技とは違い、座学に関して神楽坂は元から優秀である。更に先々月の件で迷いが晴れ、自身の目指す形が明白となったことにより集中力も増した。その結果が前回の筆記試験。神楽坂は筆記試験でイエローにおいて大地に次ぐ成績を取っていた。彼の認識とは異なり、落とそうとする意思など露ほどもない。純粹に評価された結果である。

しかし元々神楽坂は理屈だけのデュエリストと呼ばれていた者。神楽坂を過小評価する訳ではないが、その点を克服することはできたのか、大地はそのことが気にかかっていた。

「神楽坂。自分のデッキは見つかったのか？」

「ああ。……今回は勝つ積もりでここに来ている」

「ふっ、それは楽しみだ」

神楽坂は大地の問いに静かに答え、自らの意思を表明する。懸念は杞憂に終わっていたと大地は安堵し、笑みを浮かべた。それは嘲るような笑いではない。負けが込んでいたとはいえ、神楽坂は実戦においても有用な才能を持っていた。それを十分に発揮できるのなら間違いなく強敵になると大地は以前から感じていたのである。その口から勝利宣言が漏れようと馬鹿にする筈がない。

大地の笑みは純粹に友人である神楽坂の立ち直りを喜んでのもの。そしてそんな相手であろうと打ち倒すという、自らの実力に対する自信の表れである。

短いやり取りの間にデュエルディスクの起動は終わっていた。ディスクに先攻を示されたのは大地。初手が良かったのか、彼は調子良く自らのターンを宣言をする。

「俺の先攻、ドロ―！ 手始めに魔法カード《強欲で謙虚な壺》を発動する！」

2面性を見せる壺が大地のデッキトップから3枚のカードを公開する。その中身は《カードカー・D》《ダーク・アームド・ドラゴン》《強欲で謙虚な壺》であった。彼はこの中から1枚を選択して手札に加えることができる。

《強欲で謙虚な壺》は1ターンに1枚しか発動できず、発動するターンは特殊召喚できないという誓約を持つ。

しかし単体で使える上にタイムラグもないとなれば、デッキ圧縮として優秀なことに変わりはない。更にドロ―とは違い3枚の中から1枚を選べるため、手札事故の可能性を軽減することもできる。デッキの安定性を上げることに主眼を置く場合には、今や何よりも優先して採用するカードとなっている。

「俺は《カードカー・D》を選択。カードを2枚伏せ、《カードカー・D》召喚！ 更にこのカードをリリースして効果発動。カードを2枚ドロ―する！」

一見すると厚みを持った丈夫な青いカード。辛うじて車と認識できそうな外観を持ったモンスターはフィールドに現れるや否や姿を消し、手札へと変換された。

《カードカー・D》は効果を発動するとエンドフェイズになる上、そのターンは特殊召喚できないとデメリットは大きい。

しかし無条件の2枚ドローはそれを補って余りある。特にコンボを重視するデッキであれば、ドローほど有用な手はない。伏せカードに自信があればなおのこと。次のターン、利点のみを享受することとなる。

「エンドフェイズ俺にできることはない。ターン終了だ」

「俺のターン、ドロー！ 《久遠の魔術師ミラ》を召喚し、効果発動！

向かって右の伏せカードを確認させてもらう」

1800の攻撃力を持つ白の魔術師が錫杖をかざし、伏せられたカードの姿を映す。この効果は召喚成功時に発動する誘発効果。ブレイカーなどと違いカードの破壊はできないものの、この効果の発動に対してカードの発動を封じる点で差別化が図られている。

そうして正体を露にしたのは《奈落の落とし穴》。相手が攻撃力1500以上のモンスターを召喚・反転召喚・特殊召喚した時、それを破壊し除外する強力な準制限カードである。

しかし、如何に強力な効果を持つていようと発動できなければ意味がない。チェーンを許さないミラを前にしては《奈落の落とし穴》と言えども沈黙するしかなかった。

「バトル！ ミラでダイレクトアタック！」

効果を活用して奈落を回避したミラは、攻撃の狙いを大地へ定める。大方の予想に反して神楽坂が先制をするのかと観客は色めき立つ。

しかし大地の計算はこの程度で揺らぐものではない。

「手札から《^{インゼクター}甲虫装機 ギガグリオル》を捨て《鳳翼の爆風》を発動！

ミラにはデッキに戻ってもらうぞー！」

破壊を行う《サンダー・ブレイク》の相互互換。選択したカードをデッキトップに戻すという性質上、《鳳翼の爆風》はドローロツクの要

素を併せ持つ。手札コストを要するとはいえ、フリーチェーン故に相手の意図を妨害するにはもってこいのカードである。

唯一の問題点と言えば、攻撃モンスター《久遠の魔術師ミラ》が魔法使い族であること。神楽坂のデッキが判明していない現段階では大地も《テイメンシヨン・マジック》への警戒を怠ることはできない。このカードを使われれば《奈落の落とし穴》は再び案山子と化す。伏せカードを残しているからといって、安易に安心はできない。

しかし今、大地のフィールドにはモンスターが居ない。この状況で神楽坂がデイメマを使用したとしても、2枚のカードを消費して1体の最上級モンスターを出すのが限界である。デイメマはただでさえカード消費が荒いカード。リリースエスケープに用いたとしても、モンスターを破壊できなければカードアドバンテージには繋がらない。つまり今の状況なら、仮に神楽坂の手にデイメマがあっても気にするほどのことではない。それ故の《鳳翼の爆風》。

もつとも対抗する術など最初から神楽坂にはなかった。鳳凰の巻き起こす暴風に人が抗える筈もなく、ミラはフィールドからデッキへと居場所を移された。

流石は三沢大地、十重二十重に罫を張り巡らせている。一筋縄ではいかないかと零しつつ、神楽坂は次なる一手を考える。小考の後、彼は1枚のカードをディスクに置きカードの発動を宣言した。

「《撲滅の使徒》を発動！ 残った伏せカードを破壊する！」

神楽坂の思い切った行動に、一部の者が息を呑んだ。

《撲滅の使徒》は言わば罫に対するメタカード。セットされたままの魔法・罫カードでなければ破壊できないが、その際にデッキから同名カードが全て除外される。使用者自身にも効果が及ぶとはいえ、上手く使えば相手のデッキを壊滅状態に陥らせることも可能である。

そして周知の通り、セットカードは《奈落の落とし穴》。確かにチェーンされることはなく、確実に効果の適用が成される。

しかし同時に、対する神楽坂も奈落を除外しなければならぬ。このカードがないと知れるイコール相手に楽な展開を許すと言っても過言ではない。除外ではなく、単なる破壊であれば再利用は十分に可

能。次のターン、大地は揚々とプレイできるであろう。

故に通常であれば、次のターンに使用することが望ましい。ある者はそれを単なるプレミスと蔑み、ある者は奈落を封じるミラをドロースることが決まっていた以上大差ないと捉える。またある者はドロロックを嫌ったのであろうと批評した。

それら全てに一理あると言えよう。が、真相は異なる。

理由の1つとして、大地が手札から捨てたギガグリオルの効果が増げられる。このカードは装備モンスター^{インゼクタ}の元々の攻撃力を2000にする効果を持つ。それを確認した神楽坂は【甲虫装機】の元々の攻撃力が低いと推測。自身が奈落を失うことによる損失はほとんどない、役に立ちにくい以上はむしろ得をしようと考えた。

もつともこれは副次的な理由に過ぎない。それとは別にもう一つ、神楽坂が《撲滅の使徒》をデッキに組み込んだ真意がある。彼の才能を良く知る者はそれを察していた。対戦相手の大地も例外ではない。神楽坂が真に望んだのは大地のデッキを確認すること。所謂ピーピングである。

無論伏せカードが奈落のみの大地にこれを止める術はない。両者は確認のためにデッキを取り出し、自身のそれを相手に手渡す。そして互いに相手のデッキを調べ始めた。

効果処理としては《奈落の落とし穴》を探し、その全てを除外するのみ。しかし大地と神楽坂の両名にとって、そんなものはおまけに過ぎない。

対戦相手の情報を得る。1ターンに許されている思考時間の大半を、彼らはここに注ぎ込む。最大でも3分足らずという短さになるとはいえ、行動の指針を決めるにはそれだけあれば十分。少しでも多く相手の情報を手に入れようと、デッキに目を向ける彼らの表情は真剣そのものである。

大地の見たところ、神楽坂のデッキは【メタビート】を意識して《魔法族の里》と《王家の眠る谷―ネクロバレー》を採用した【魔法使い族】。同時に《カオス・ソーサラー》を投入して【カオス】の様相を呈している。

下級モンスターは《魔導戦士 ブレイカー》や《霊滅術師 カイクウ》、《ライトロード・マジシャン ライラ》といった定番の構築。変わっているところと言えば既に使用されたミラや撲滅の他にも《マジシャンズ・サークル》などのピーピングできる可能性を持つカード、それを利用した《マインドクラッシュ》が採用されていることであろう。デッキの概要を把握し、大地は最後に必須カードの確認へ移る。神楽坂のデッキには《死者蘇生》や《神の宣告》、《月の書》といった厄介なカードが眠っていた。つまりそれらがすぐに使われることはない。これは大地にとって朗報であった。

1 発逆転の可能性を秘めたカードは使われないに越したことはない。これである程度の余裕を持って次のターンを迎えることができると大地は考える。

《撲滅の使徒》発動より、およそ2分。納得がいったのか2人は顔を上げ、お互いのデッキを持ち主へ返す。デッキをセットすると共に手札を取り出し、神楽坂はデュエルを次のプレイへ進めた。

「永続魔法 《強欲なカケラ》を発動する」

文字通り強欲な壺の破片らしき物が神楽坂の場に置かれた。

通常のドロウをする度にカウンターを乗せ、2つ以上のカウンターを乗せた自身を墓地へ送ることで2枚のドロウを得る 《強欲なカケラ》。大地の《カードカー・D》と同じく、手札の増強がこのカードの役目になる。

もつともこのカードはすぐに意味を成さないため、使用者に一時的なデイスアドバンテージを負わせてしまう。とはいえ後に効果を発動できればアドバンテージを得ることができ、仮に破壊されても原則とされる1:1交換を果たすことができる。神楽坂が扱っているような腰を据えて戦うデッキならば、利点のほうが大きいのと言えよう。

「カードを2枚セットしてターンエンド」

「俺のターン！ メインフェイズに入り、インゼククター《甲虫装機 ダンセル》を召喚！」

「《激流葬》を発動する！」

赤色のイトトンボを模した格好をした人物が場に現れると同時に、凄

まじい水流がフィールド全体を覆う。フィールド上の全モンスターを破壊する《激流葬》により、視界が晴れた時には既にダンセルの姿は跡形もなく消え去っていた。

ドロローしたカードの確認もそこそこに即座に行動を開始した大地に対し、神楽坂も有無を言わずやり返した。多くの者は神楽坂の行為に困惑した様子を見せている。

それも仕方のないこと。幾ら自分の場にモンスターが居ないとはいえ、高々攻撃力1000のモンスター1体に対する《激流葬》は意図が読めない。大地のデッキが未だ公に活躍する姿を見せたことのない【甲虫装機^{インセクター}】であるが故に尚更であろう。

そうは言っても、神楽坂が元々【甲虫装機】を熟知していた訳ではない。まるで知らなかった訳でもないが、この行動を取った要因は別にある。その大本が先程のピーピングである。

短時間でデッキの概要を把握し、制限カードの有無をも確認した大地は確かに優秀と言えよう。が、それでは所詮優秀止まり。決して特別ではない。

一方の神楽坂は違う。彼には常人を遥かに凌ぐ記憶力と至高の分析力がある。相手にもピーピングを許してしまう《撲滅の使徒》を採用しているのも、自身が優位に立てると考えるがため。驚くべきことに、神楽坂はあの短時間で大地のデッキを完全に把握していた。

神楽坂の頭に入っているカードは、既に使用されたものと合わせて相手の手札を除いた36枚。これらのカード群である。

■モンスター：14枚

- 3 《カードカー・D》
- 3 《甲虫装機 センチピード》
- 2 《甲虫装機 ダンセル》
- 2 《甲虫装機 ホーネット》
- 1 《甲虫装機 ギガグリオル》
- 1 《甲虫装機 ギガウィービル》
- 1 《甲虫装機 ギガマンティス》
- 1 《ダーク・アームド・ドラゴン》

■魔法：12枚

1 《大嵐》

1 《おろかな埋葬》

3 《強欲で謙虚な壺》

1 《死者蘇生》

1 《ナイト・ショット》

1 《闇の誘惑》

3 《サイクロン》

1 《月の書》

■罫：10枚

2 《激流葬》

2 《奈落の落とし穴》

2 《鳳翼の爆風》

1 《リビングデッドの呼び声》

1 《リミット・リバース》

1 《神の警告》

1 《神の宣告》

改めてカードを並べると、このデッキは相当に尖った構築になって
いることがわかる。既に使用された《強欲で謙虚な壺》《カードカー
D》に加え、《大嵐》と《サイクロン》のフル投入。更には2000の
ライフコストを必要とする《神の警告》まで採用されている。他の全
てを犠牲にしてキーカードを集める。それは1ショットキルを行う
ための構築と言っても良い。

つまり一見すると低ステータスに過ぎないカード群【甲虫装機^{インゼクター}】に
は、条件さえ満たせば即勝利へ繋がるほどの力がある。神楽坂は一瞬
にしてそこまで把握した。

それに加え、デッキを一通り確認し終えた神楽坂が感じた違和感。
彼の見立てでは《甲虫装機 ダンセル》と《甲虫装機 ホーネット》こ
そが大地のデッキの要となるカードであった。にもかかわらず、各々
2枚しか確認できていない。計算高い大地のこと、《カードカー・D》
や《強欲で謙虚な壺》が3枚ある中、キーカードの採用を2枚のみに

絞るとは考えにくい。故に大地の手札にはダンセルとホーネットが存在していると神楽坂は確信を持つに至った。

装備カード扱いの自身を墓地へ送ることで、フィールド上のカード1枚を破壊するホーネット。このカードとダンセルとの組み合わせは凄まじいの一言に尽きる。大地の手札にホーネットがある以上、ダンセルを通す訳にはいかない。神楽坂としてはここで止めざるを得なかったというのが真相であった。

一方の大地はこうなる可能性を少しでも減らすため、手札にあるホーネットの存在を隠していた。爆風でギガグリオルを捨てたのもそのためである。

しかし読まれてしまつては仕方がない。そう思った彼は大人しくターンを終え、次の展開へ意識を向けた。

「カードを2枚伏せ、ターンエンドだ」

「俺のターン、ドロー！ 同時にカケラに強欲カウンターを1つ置く」
引き入れたカードを確認し、神楽坂は大地のほうを見やる。

対戦相手の持つカードの推察。通常であれば、伏せカードの可能性を思い浮かべるのが精一杯であろう。

しかしデッキを見ただけで作成者の人格まで把握する神楽坂にとって、その程度は見戯に等しい。デッキ構成を把握できている以上、大地の手札及び伏せカードは神楽坂の脳裏に自然と浮かび上がる。ここで彼は伏せカードの1枚を《神の警告》と考えた。

神楽坂が目にしたのは《鳳翼の爆風》の発動。確かに戦闘ダメージを回避できたものの、三沢大地のプレイングとしては疑問が残る。

1つは相手に情報を与えてしまったこと。強謙を使ったにもかかわらず、あの時点では闇属性主体ということしか判明していなかった。肝となるホーネットの露見を抑えたとはいえ、既に役目を果たしたミラに僅かでも手の内を晒す価値があつたとは思えない。

もう1つはダメージ量。敗北するほどのダメージでない以上、あの場面で爆風を使う必要性を感じられなかった。インセクター【甲虫装機】の特性を考えれば、モンスターがどれほど居ようと関係はない。仮に使用するとすれば、ダンセルを通すために伏せカードを対象にするのが定石と

神楽坂は考える。

つまり大地はそれほどまでにダメージを受けなくなかったということ。圧倒的にカードアドバンテージを重視している大地のデッキでライフを気にするとすれば、それは2000の固定ライフコストを必要とする《神の警告》を置いて他にない。

このカードが召喚を無効にするものであること、即ち既に場に存在しているモンスターを対処できないこともその推測を後押しする。《カードカー・D》によって急遽手札に加わり、彼は警告を活かすための行動を取ったのであろう。

これで神楽坂が認識していないカードは大地の手札1枚のみ。残りの1枚を確定することはできないが、バランスからするとモンスターの可能性が高い。おそらくはギガマンティス、もしくは全く別の甲虫装機であろう。

故に伏せカードの1枚は《神の警告》。神楽坂はそう推測する。

しかし看破したところで今の神楽坂には対処する術がない。

更に、伏せられたもう1枚は偶然の1枚。デッキが判明しているため多少は候補を絞ることもできるが、現状追求する意味はなかった。警告を無力化できない以上、神楽坂は様子見の一手を打つしかないのである。

「《魔導戦士 ブレイカー》召喚」

「ライフを2000払い 《神の警告》発動！」

神楽坂がモンスターの召喚を宣言するも、魔導戦士は姿を晒すことなくカードのまま消え去った。

ブレイカーの名に相応しい効果を持つ魔法使いも、召喚そのものを無効にされては意味がない。予想通りとはいえ神楽坂にとっては痛い結果である。

しかし神楽坂もただやられた訳ではない。この攻防によって彼はもう1枚の伏せカードに当たりを付けることができた。《月の書》や《激流葬》があるなら今はそちらのほうが有用。高いライフコストを必要とする《神の警告》を使わなくとも済む。

となると残るは《神の宣告》、もしくは蘇生系のカード。いずれにせ

よ厄介に変わりないと神楽坂は思案する。

「カードを1枚セットし、ターン終了」

「そのエンドフェイズに《リミット・リバース》を発動。ダンセルを蘇生する」

先のターン何もできずに消え去ったダンセルがフィールドに舞い戻る。

《リミット・リバース》は攻撃力1000以下のモンスター1体を蘇生するカード。《リビンググデッドの呼び声》のほうが汎用性は高いものの、基本的に攻撃力の低い【甲虫装機】ではその違いもさほど気にならない。要のダンセルを蘇生できる時点で、採用する価値は十分に存在するのである。

今はまだ耐えられるとはいえ、カード1枚が必殺となっては堪らない。ダンセルの復活に、神楽坂が顔をしかめているのも無理はなかった。

「何もないなら俺のターンだ。メインフェイズ、ダンセルの効果発動する！」

「《デモンズ・チェーン》を発動！ 対象は勿論ダンセルだ！」

フィールドに帰還したダンセルに鎖が絡みつき、攻撃と効果を封じる。展開の要となるダンセルも、効果を無効にされては攻撃力1000の単なる下級モンスターに成り下がる。

「やるな神楽坂。初見でこのデツキをこうも封じるとは……」

大地の言葉通り、神楽坂は【甲虫装機^{インゼクター}】を研究したこともなければ対戦経験もない。それは《デモンズ・チェーン》をダンセルの効果にチェーンしてしまったことで明らかになっている。

甲虫装機は基本的に装備カード側の効果ではなく、受け手側の効果によつて装備される。故に今回の場合は装備後に効果を無効にすれば、装備を外すことができる。相手が手札のカードを装備した場合、僅かとはいえアドバンテージを失わせることができるのである。

神楽坂はそれをしなかった。否、できなかった。故に間違いなく初見と、大地は捉える。

しかしこれは神楽坂に非がある訳ではない。甲虫装機は各々に、自

身が装備カードとなった時の効果がある。それを見て、モンスターの効果を無効にすれば装備が外れると断定することは余りに難しい。むしろ初見にもかかわらずダンセルの時点で止めようとした、それだけで十分賞賛に値する。

「偶然だろうか？　今回は引いたカードが、運が良かったんだ」

「それだけじゃないさ。特に先の《激流葬》。あれができる人間がこの場にどれほど居ることか」

大地の賛辞を神楽坂は否定するが、それは謙遜のし過ぎというものの。事実、《激流葬》の使用に困惑した生徒は多い。一度デッキを調べたとはいえ、それだけで全容を把握した神楽坂の頭脳は確実に凡百の人間を超越している。

そんな者を相手にする以上、大地も最善を尽くさねばならない。会話をしつつ、彼は残された手札でどのように戦うかを検討していた。

大地のフィールドにあるのは効果が無効となったダンセルのみ。一先ずダンセルを守備表示にしたいところであるが、そうすると《リミット・リバーズ》のデメリットにより破壊されてしまう。他に強力なモンスターを立たせられる訳でもないため、態々破壊する意味はない。このままではダメージを受けてしまうものの、直接攻撃を受けるよりはマシである。

一応ではあるが、大地にはまだ通常召喚が残されている。神楽坂の読み通り、手札3枚のうち2枚はホーネットとギガマンティス。先程ドロウした残りの1枚は現在使いようがないが、ギガマンティスは自身の効果でダンセルへ装備、あるいはアドバンス召喚することもできる。加えて下級モンスターであるホーネットを召喚し、墓地のギガグリオルを装備させる手も存在する。決して身動きの取れない状況という訳ではない。

通常であれば、ここはホーネットの召喚が最善かもしれない。ホーネットは墓地へ送られても全く問題なく、フィールドに残っているなら再び攻撃すれば良い。攻撃力2000となったホーネットで2度攻撃すれば、4000のライフを奪いきれる。上手くいけば儲け物、失敗しても大した痛手にはならない。

しかし神楽坂のデッキ構成を考慮すると、大地も安易にその手を取ることができなかつた。ホーネットが墓地にしかない場合、《王家の眠る谷―ネクロバレー》や《霊滅術師 カイクウ》の脅威に晒されてしまうのである。仮に次のターン大地が下級モンスターを手札に加えたとしても、ホーネットを使えなければ意味がない。

逆にホーネットとギガマンティスの2枚さえ手札にあれば、大抵の状況は突破できる。

大地にとって幸いなことに、彼が次のターンで敗北する確率は非常に低い。神楽坂のデッキにおける最高の攻撃力は《カオス・ソーサリー》の2300であるが、彼の墓地にあるのはブレイカーのみ。墓地から闇と光を除外するという召喚条件を今のところ満たしていない。それ以外は攻撃力2000未満の下級モンスター。仮に直接攻撃を受けたとしてもライフは残る。

つまり3つの不運——神楽坂が下級モンスターを召喚した上で、ダンセルの除去、攻撃力の上昇、更なるモンスターの特殊召喚という3つの条件から2つ——が重ならない限り、大地が敗北することはない。

「……このままターンエンドだ」

故に大地が下した判断は何もしないことであつた。

「ならば俺のターン、ドロロー！　そしてカケラに2つ目のカウンターが置かれる」

待望の2つ目のカウンター。前のターン手札を使い尽くした神楽坂であつたが、これで戦略に幅を持たせることができる。

「《強欲なカケラ》を墓地へ送り効果発動。2枚ドロローする！　《ライトロード・マジシャン ライラ》召喚！　更に《ワンダー・ワールド》を装備させる」

自前のロットを掲げ登場した女性《ライトロード・マジシャン ライラ》。金の刺繍を施された白の装いは、魔法使いというより神聖な神官を髣髴とさせる。

自身を守備表示にし魔法・罫カード1枚を破壊するライラと、装備モンスター共々墓地へ送ることで2枚のドロローを行う《ワンダー・ワ

ンド》。ここで神楽坂に選択肢が生まれる。1つはこのままライラで攻撃し、1200の戦闘ダメージを与える方法。1つはライラの効果でリミリバを破壊、即ちダンセルを除去し、《ワンダー・ワンド》のドローに賭ける方法である。

神楽坂にとって幸いなことに、ライラを墓地へ送れば光と闇が墓地に揃う。ここで《カオス・ソーサラー》さえ引くことができれば、神楽坂は直接攻撃を決められる、即ちこのターンで勝利することができる。

しかしこれはかなり分の悪い賭けである。

神楽坂のデッキは残り31枚。うち2枚のカオスを2枚のドローで引く確率は12.69%。《死者蘇生》を引いてギガグリオルを蘇生するパターンもあるが、それを合わせても成功率は18.71%に過ぎない。つまり8割強は失敗し、ダメージを与えられないまま終わってしまう。

確かに賭けに成功すれば神楽坂の勝利に終わる。とはいえ確率の低さを考えれば決して賢い選択とは言えない。大地の場に伏せカードのない今は彼にダメージを与える絶好の機会である。それを逃してしまうのは痛い。

「……バトルだ！ ライラでダンセルに攻撃！」

迷いの末に神楽坂が選んだのは攻撃であった。ここは確実に相手のライフを削る。神楽坂はそう判断を下した。

ライラの放った魔法球がダンセルを貫く。装備魔法により500上昇した攻撃力は2200。大地のライフを800まで減らすと共に、ダンセルを破壊したことで《リミット・リバーズ》と《デモンズ・チェーン》の姿を消し去った。

「ライラと《ワンダー・ワンド》自身をリリースして効果を発動、2枚ドロウする。……カードを1枚セットしてターンエンド」

いずれにせよ《ワンダー・ワンド》の効果を使う積もりでいた神楽坂は攻撃を終えてからドロウを行う。

その後、彼がカードを伏せたということは、どうにか相手の攻勢を防ぐ術を手に入れたのであろうか。新たにセットされたカードに注

意を払いつつ、大地は己のデッキに手を伸ばす。

「俺のターン、ドロロー！ 魔法カード《闇の誘惑》発動！ 2枚ドロロー……《甲虫装機 インゼクター ホーネット》を除外する！」

ピンチに陥ったところで折りよく《闇の誘惑》を手札に加わえ、そのまま大地は手札交換を行う。除外しなければならぬとはいえず手札の損失はなく、必要とされる条件は闇属性という緩さ。制限カードとなっているのも伊達ではない。

要となる筈のホーネットが除外されたことに神楽坂は驚くも、大地の行動は止まらない。

「《おろかな埋葬》を発動！ デッキからホーネットを墓地へ送る」

ホーネットを除外した大地はすぐさま同じカードを墓地へ送る。

メタを張られていない今なら、それは何の問題もない行動。違和感はない。しかし、ここで神楽坂にある予感もたらされる。

神楽坂が気になったのは大地の手札。《闇の誘惑》を発動する前、つまり残されていた大地の手札は全てモンスターと、神楽坂は考えていた。

もし魔法・罠があつたのなら、先のターンにブラフとしてでも伏せなかった理由に説明が付かない。仮に神楽坂のモンスターがライラではなくブレイカーならば、リミリバの破壊によってダンセルを除去されてしまい、大地は敗北していた。これは残った手札が《サイクロン》でも同じこと。

しかしその状況でもカードを伏せさえすれば破壊の矛先が変わり、大地の生き残る可能性が生まれる。伏せのあるなしには天と地ほどの差があつたのである。

そのことに大地ほどの人間が気づいていない筈がない。故に彼の手札は3枚全てがモンスターと確定する。加えて召喚しなかった以上、その中にダンセルやセンチピード、《カードカー・D》は存在しない。

そう考えると、どうしても腑に落ちない点が生じる。それは何故大地がホーネット以外のモンスターを除外しなかったのかである。

その余剰モンスターを除外していれば、大地の手札はホーネットと

おそらくはギガマンティス。この状況で墓地にホーネットを送ればダンセルの蘇生に繋ぐことができる。通常、これを逃す手はない。

つまり今、大地の手札にはホーネット以上に残したくなるようなカードがあることになる。神楽坂には1つ、その心当たりがあった。「待った！ 効果処理直後にカードを発動したい。そっちは何かあるか？」

「ここで、か……俺には何も無いな」

神楽坂が行おうとしているのは効果処理が終了した直後に存在するクイックエフェクト、即ちスペルスピード2以上の効果を発動することのできるタイミングにおけるカードの発動である。

通常は何もしないため、この存在を知らない者も多い。しかし時にはこの知識が勝敗を左右する、それほどの重みを持つ。効果によって相手が手札に加えたカードを使用するよりも先に《マインドクラッシュ》を発動することができると言えばわかりやすいか。存外に重要なルールと言える。

この一風変わったタイミングで優先権の放棄を求めた神楽坂に対し大地は疑念を抱くが、今の彼に取れる行動はない。ここは大人しく神楽坂の要求を受け入れるしかなかった。

「リバースカードオープン《マインドクラッシュ》！ 俺は《ダーク・アームド・ドラゴン》を宣言する！」

《マインドクラッシュ》は宣言したカードが相手の手札にある場合、それを捨てさせるメタカードの1種。カードを公開して手札に加える効果の多さを考えれば、当てずっぽうでなくとも十分に使えるカードである。

もつとも今回は直接確認した訳ではなく、神楽坂の推量によって発動している。

ここで神楽坂が宣言した《ダーク・アームド・ドラゴン》、通称ダムドは自分の墓地の闇属性が3体の場合のみ特殊召喚できる、特殊召喚モンスターである。墓地が肥え過ぎると完全に腐るものの、墓地の闇属性を1体を除外することでフィールド上のカード1枚を破壊する効果は非常に強力。更に2800もの攻撃力を持ち、闇属性デッキに

おける切り札的存在となっている。

先のターンでは使用できず、現在はホーネット以上に手札に残したくなる。ダムドこそ、この条件に当てはまる唯一のカードとなっている。

何しろ現在大地の墓地にある闇属性はギガグリオル、ダンセル、ホーネットの3枚。これが《おろかな埋葬》によって調整されたことを考慮すれば、ダムドの可能性は格段に高まる。

果たして神楽坂の予想は的中していた。大地に残された手札3枚のうち1枚は確かに《ダーク・アームド・ドラゴン》。手札を言い当てられた大地はダムドを墓地へ捨てるしかない。

《マインドクラッシュ》も一般にピーピングカードとして知られているが、ここで大地の手札が公開されることはない。

そもそもマイクラに手札を見る効果はなく、手札の公開はあくまで確認のために行う。指定カードの存在が全て確認できる場合、相手は手札を公開せずに済む。制限カードのダムドが捨てられた以上、神楽坂は手札を見ることができない。

そして、その残されたカードこそが真に神楽坂を窮地へ陥れる鍵であった。

「さっき伏せたのがマイクラとはな。ダムドを言い当てたのは見事だが……本命はこれだ！ 2枚目のダンセルを召喚！」

「何?! 2枚目を引いていたのか……!」

「ああ。《闇の誘惑》で《おろかな埋葬》と一緒にな」

神楽坂の予想通り、発動時大地はダムドを除外する積もりでいた。しかしドロウした2枚のカードにより予定を変更。ダムドとダンセルの双方を使用する手段を取った。この両方を同時に止めることは不可能と見ての大地の判断である。

「そして態々《ワンダー・ワンド》でドロウした以上、残りの伏せカードではモンスターを止められないと見た！ ダンセルの効果を発動し、墓地のホーネットを装備。更にホーネットを墓地へ送り、このカードの効果発動！ 伏せカードを破壊する！」

下級の甲虫装機^{インセクター}は手札・墓地の甲虫装機1体を装備する効果を持つ

ている。ホーネットさえ墓地にあれば、それら全てが除去効果を有したモンスターに化けることになる。如何に攻撃力が低かろうと、万能の除去を持てる時点で強い。それがこのデッキを象徴する強さの1つである。

しかし対する神楽坂としては、そう簡単にやられる訳にもいかない。

「チェーンして《威嚇する咆哮》を発動する！」

「む、そう来たか……」

神楽坂の伏せカードは相手の展開を止めることができない。それは大地の読み通りであったが、代わりに彼はこのターンの攻撃を封じられてしまった。

再び攻撃力1000のモンスターを攻撃表示で晒している大地にこれは辛い。観客の全てがそう思っていたが、その認識は甘いと言わざるを得ない。大地のデッキが本領を発揮するのはここからである。

次へ繋ぐための最適な手順を模索し、大地が新たな行動へと移る。

「……………よし、ダンセルの効果で《甲虫装機インゼクター センチピード》を守備表示で特殊召喚する」

ダンセルのもう1つの効果。このカードは自身に装備された装備カードが自分の墓地へ送られた場合、デッキからダンセル以外の甲虫装機1体を特殊召喚できる。

これこそが神楽坂を警戒せしめた理由である。任意効果のため通常ならタイミングを逃すことになるが、このカードはテキストに「場合」と書かれておりタイミングを逃すことはない。

そうして現れたのは茶褐色のムカデ。ダンセル同様こちらも基本は人型である。

「センチピードの効果発動、墓地のホーネットを装備。更に手札から《甲虫装機インゼクター ギガマンティス》の効果発動。このカードをセンチに装備させる。そしてホーネットの効果発動！ ギガマンティスを破壊する！」

自らカードを破壊する大地を見て不思議に思う者も居るが、彼の扱うデッキにおいてこの行為は当然のこと。カードを装備していたモ

ンスターと破壊されたカード双方の効果により、自ら破壊したとしてもアドバンテージを得られるのがこのデッキの特長である。

元々神楽坂の《マインドクラッシュ》はこの大量展開を止めるため、甲虫装機の召喚時に手札に存在するであろうギガマンティスを捨てさせるために伏せられていた。しかしそのカードは既になく、神楽坂は大地の行動を指をくわえて見ていることしかできない。

「そして装備カードが墓地へ送られたことでセンチピードの効果が、破壊されたことでギガマンティスの効果が発動する！ 墓地のダンセルを守備表示で蘇生し、《甲虫装機^{インゼクター} ギガウィービル》と3枚目のダンセルを手札に加える」

【甲虫装機】においてダンセル、ホーネットに次ぐキーカード。センチピードは自身に装備された装備カードが自分の墓地へ送られた場合、デッキから甲虫装機を1枚手札に加えることができる。

今回2枚のサーチが可能となっているのは、墓地へ送られたタイミングがホーネットは効果発動時、ギガマンティスは効果処理時と異なっているためである。仮に2枚が同時に墓地へ送られていれば、こうはならない。センチピードもダンセルと同様にタイミングを逃さず、結果2度効果を発動することになる。

更にギガマンティスの効果により、大地は墓地のダンセルを蘇生した。この一連の流れには無駄がない。墓地肥やしの《おろかな埋葬》を除くと、彼はダンセルとギガマンティスの2枚の手札を消費したことになる。後に2枚のカードを手札に加えただけで損失はなくなっているが、それに加えて彼は相手のカードを1枚破壊、場には召喚したダンセル自身を含め3体のモンスターを並べている。

つまり大地が得たカードアドバンテージは4枚。それはあまりに異様な状況であろう。この時点で十分過ぎるが、彼のターンはまだ終わっていないかった。

「蘇生したダンセルの効果を発動し、ホーネットを装備。更にホーネットの効果を発動して攻撃表示のダンセルを破壊！ 更に装備されたカードが墓地へ送られたことでダンセルの効果発動！ 2枚目のセンチピードを特殊召喚する！」

ここで大地は低攻撃力を晒していたダンセルを破壊する。彼のライフは僅か800であり、1000の攻撃力では耐えられない可能性のほうが高かった。これで彼は心配事を一つ減らしたことになる。

「まだ終わらせはしない。新たなセンチの効果で墓地のホーネットを装備。更に手札からギガウィービルを自身の効果でセンチに装備させる。そしてホーネットの効果発動！ ギガウィービルを破壊する！」

ギガウィービルの主な扱いはギガマンティスと同様になる。こちらにも投入されているのは、1ターンに1度という誓約が各々にあるため。起こる現象は先程のギガマンティスと変わらない。

「装備カードが墓地へ送られたことでセンチの効果も、破壊されたことでギガウィービルの効果が発動する！ 墓地のダンセルを準備表示で蘇生、更に2枚目のギガマンティスと3枚目のホーネットをサーチ。最後に蘇生し直したダンセル自身の効果でギガウィービルを装備」

ギガウィービルが装備されたことにより、元々の守備力が2600にまで上昇する。1体のみとはいえ、大地の場は一層磐石になったと言える。

「……これでターンエンドだ」

大地がターンの終了を宣言すると共に、何処からともなく嘆息が漏れる。それも無理からぬこと。伏せカードこそないものの、大地は4体のモンスターを並べ3枚の手札を確保した。

しかもその手札はこの圧倒的な展開を見せ付けたものと同じダンセル、ギガマンティスの2枚に加え、要となっていたホーネットもある。それはつまり、仮に大地の場が全滅したとしても次のターン即座に再建可能ということに他ならない。

既にデッキ内の甲虫装機インゼクターはセンチピード1枚のためできない部分も多々あるが、それでも神楽坂のライフを0にするには十分である。

観客の大半はここに来て漸く「甲虫装機」の強さを実感していた。確かに主軸となるモンスターのステータスは低い。しかしこのアドバンテージの取り方はそれを補って余りある。

更にそのステータスの低さまでもモンスターを装備させることで解消することができる。事実大地が攻勢に回っていた場合、最後のダンセルで墓地のギガマンティスを、自身の効果で手札からギガマンティスをもう1体のダンセルに装備させていれば総攻撃力は8000。1シヨット2キルが可能な領域となっていた。

低ステータスであり、態々モンスター装備させてステータスを上昇させるという遠回しな強化故に甘く見ていた者からすれば、驚くより他ない。

大地の着眼点を称える者が居る中、彼のプレイングを揶揄する者も居た。守勢にしては展開のし過ぎというものである。しかしそんなことはない。そもそも大地がここまでの展開を行ったのは、単にダンセル、ホーネット、ギガマンティスの3枚を揃える過程でそうなっただけである。大量展開は言わばおまけに過ぎない。

そして現在の状況であれば、その手札は相手のカードを0〜2枚破壊しつつ総攻撃力4000を超える状態。次の攻めに困ることはなく、展開のし過ぎによる弊害、息切れの現象は起こりえない。加えて全体除去を受けた場合は大地の敗北がほぼ決定してしまうため、余計なリスクもない。最善のプレイングと言えよう。

そして遅まきながら、神楽坂の隠れたファインプレイに気付く者もいた。最後にダンセルがギガウィービルを装備したことから、大地は少なくとももう1枚は容易にカードを破壊できたことになる。もしライラを場に残していれば確実に破壊されていたであろう。

仮にそうなっていれば、神楽坂の手札はこれからドロウする1枚のみ。カード1枚でこの状況を覆せる筈もない。大地のデッキを観察した神楽坂にしてみれば当然の行為とはいえ、これは正に値千金の行動となっている。

しかし現状が神楽坂にとってこの上なく絶望的な状況であることに変わりはない。1枚や2枚効果を無効にして防いだところで、神楽坂の手札より大地のモンスターが多く無意味。墓地のホーネットを除外しても、大地の手札に同じカードがあり無意味。相手の場を壊滅させただけではまた同じことをされ、やはり無意味。

つまり神楽坂が勝利を掴むには今ここで大地のライフを0にする。それしかない。

全てはこれから訪れる神楽坂のターン次第。彼は覚悟を決め、己の行く先を祈るようにデツキへと手を伸ばした。

「俺のターン、ドロー！」

ドローしたものを含め、神楽坂の持つカードは3枚。つまりはその数だけ可能性を持っていることになるが、残念ながらその中に逆転の手はない。

しかし勝負の行方はまだ揺蕩っている。僅かながらも勝利を手繰り寄せる可能性を秘めたカードが、このドローによって神楽坂の手に舞い込んでいた。

「墓地のブレイカーとライラを除外し、《カオス・ソーサラー》を特殊召喚！ 効果を発動し、ギガウィービルを装備したダンセルを除外する！」

攻撃力2300の特殊召喚モンスター《カオス・ソーサラー》。それは神楽坂が先程最も欲したカードである。今更手にしたところで直接勝利に結びつく訳ではないが、死に札とするにはまだ早い。

「《マジカル・コンダクター》を召喚！ 更にソーサラーへ《ワンダー・ワンド》を装備、同時にコンダクターに魔力カウンターが乗る」

《マジカル・コンダクター》は魔力カウンターに関連したモンスターであり、魔法カードが発動される度に魔力カウンターが2つ置かれる。更にそれを任意の個数取り除くことで、その数と同じレベルの魔法使いを手札・墓地から特殊召喚できる。

1つでも多くの魔力カウンターを乗せるため、神楽坂はあえてここでコンダクターを召喚した。これは1つの賭け。当然裏目を引く可能性もある。

しかし今は躊躇している場合ではない。退路は既に絶たれている。神楽坂に次の機会などなく、この機を見送れば訪れるのは敗北のみ。故にここは勝負するしかない。今はただ、1歩でも前へ。

「ワンドとソーサラーをリリース！ 2枚ドロー！」

不安を切り払うように、勢い良くカードを引く。そんな神楽坂が目

にした2枚のカードは必殺の布陣。逆転への確かな道を示す、最高の組み合わせであった。

「魔法カード《テラ・フォーミング》を発動！ 《王家の眠る谷―ネクロバレー》を手札に加える」

「……ネクロバレーか。確かに厄介なカードだが、ホーネットは墓地だけでなく手札にもある。今更手札に加えたところで意味はないぞ」
「それはどうか？ 魔力カウンターを3つ取り除き《マジカル・コンダクター》の効果発動！ 手札から《昇霊術師 ジョウゲン》を特殊召喚する！」

特殊召喚に対しメタカードとなるジョウゲン。告げられたその名に大地は絶句せざるを得ない。

攻撃力は僅か200。しかしジョウゲンは手札をランダムに捨てるという厳しい条件の下、非常に強力な効果を発動することができ。神楽坂の狙いはネクロバレーそのものではなかった。彼の目的はコンダクターの魔力カウンターを溜めること。加えてその状態で手札を残すことにあった。

「そして残った手札、ネクロバレーを捨てジョウゲンの効果発動！ 特殊召喚されたモンスターを全て破壊する！」

霊媒師の掲げた杖の先から発生した竜巻らしきものがフィールドを包み込み、大地の築き上げた一夜城を一瞬にして瓦解せしめる。跡には《マジカル・コンダクター》ただ1人が残された。

「バトル！ 《マジカル・コンダクター》でダイレクトアタック！」

既に道を阻むものは何もない。緑色の服をまとった祈祷師が肅々と祈りを捧げる。数瞬の後、1700のダメージを与える光が大地の身を包んだ。

大地のライフが潰えると同時、役目を終えたソリッドヴィジョンがその姿を消していく。白熱した戦いは神楽坂の勝利で幕を下ろした。
大舞台というには足りないが、大勢の前で行ったこのデュエルは決して小さなものではない。相手が期待の新鋭とされる大地であったことも手伝い、神楽坂は勝利の感動に打ち震えていた。

そんな神楽坂に前方から声がかかる。

「負けたぜ神楽坂。良いデュエルだった」

「あ、ああ。こつちこそ、良いデュエルだったぜ。あのアドの取り方には本当に驚かされたからな……。だが三沢……お前は負けて何とも思わないのか？」

歩み寄ってきた大地を見て、神楽坂はある疑問を抱いた。彼が不思議に思ったのはただ1点。敗北した筈の大地に堪えた様子が見られないことである。

敗北続きの神楽坂とは違い、大地の成績は完全にエリート領域にある。そんな負け慣れていないと思われる彼が今回の件で気にした様子を見せないのは神楽坂にとって意外であった。

「ははっ、そんな訳ないさ。勿論悔しさだってある。俺はただ、絶対に負けないデュエリストなんていやしいと思ってるだけさ」

勝負に絶対はない、それが大地の考えである。優れたデツキを作り、最善手を打つてもなお勝てるとは限らない。それがデュエルモンスターズというカードゲームの奥深さであると大地は理解している。彼が敗北に対して過剰な反応を示すことはないのである。

それ故に大地はただ、ある言葉が続けるだけで良い。

「だが次はこうはいかない。今度やる時は俺が勝たせてもらう」

「成程、そういうことか。……悪いがそう簡単に勝たせはしない。次も俺が勝ってみせるぜ」

大地が手を差し出し、互いを認め合った2人は握手を交わす。両名の健闘を称え、観客席からは拍手が送られている。

学園での生活はまだ始まったばかり。更なる成長を遂げてみせると、2人は己自身に誓うのであった。

十代倒れる。その一報を聞き、友人たちは保健室へ詰めかけていた。

打撲に切り傷、軽度の熱傷に加えて肉体的・精神的疲労による衰弱と、保健の教員である鮎川から伝えられた彼の症状は中々に重く聞こえる。とはいえ命に別状はなく、後遺症も残らない。その知らせを聞き、皆一様に胸をなでおろした。

この奇妙な容態は事故などによるものではなく、十代が心配されていることにも理由がある。

事の発端は昨日。教師の大徳寺を通して十代、準、大地、明日香の4名、それに加えて大徳寺自身が校長室に呼び出されたことが始まりであった。

校長の鮫島が呼び寄せたのは、先程の5人にクロノスと亮の2人を加えた計7名。全員が集まると、彼は学園の設立された地に眠る三幻魔のカードについて話し出す。それは「三幻魔が地上に放たれる時、世界は破滅し無へと帰する」そんな空恐ろしい言い伝えを持つものであった。

そして話は幻魔の封印を解く七精門の鍵、その鍵を奪おうとする集団セブンスターズへと移る。鮫島の用件はこの鍵を守ってくれないかというもの。「七精門の鍵を奪うにはデュエルによって勝たねばならない」それが古より伝わる約束事らしい。より確実に鍵を守るため、鮫島は学園屈指のデュエリストをここに集めたのである。

無論鮫島としても、生徒を危険にさらすような真似をするのは忍びないとは思っていた。しかし彼はそもそも発端となった理事長の影丸から、少なくとも十代と準の2人には必ず鍵を預けるよう念を押されている。理事長たつての頼みとあっては、如何に校長と言えど無碍に断ることはできない。

そもそも鍵を守る方法がデュエルである以上、強者を選ぶのはごく自然な流れとなる。現状レッドに収まっているとはいえ、十代と準の2人は学園でも指折りの実力者であることに違いはない。まして彼

らはここで名の挙がらなかった教師よりも確実に強い。影丸が2人を推すのも当然であり、否定するだけの材料も鮫島にはなかった。

更に鍵の守護者は名目上、学園の代表とも言える。この2人が居るからには1学年にしてイエローの頂点に立つ三沢大地、女王の異名を持ち女子最強との呼び声の高い天上院明日香も選出せざるを得ない。彼らのプライドを考えれば、声もかけずに放置する訳にはいかなかった。元々鮫島は現役生最強を誇る自身の弟子、現サイバー流後継者の亮を当てにしていただけにその思いも強まる。

できることなら拒否して欲しいという鮫島の願いもむなしく、5人の生徒全員がこの件に関与することとなったのである。

以上が昨日のこと。そして実際に行われたセブンスターズとの戦いは鮫島の想像を遥かに超えていた。デュエル中のダメージが現実のものとなる闇のデュエル。相手はそんな異様な勝負を仕掛けてきたのである。保健室で眠る十代の怪我はこの闇のデュエルによって負ったもの。辛くもとはいえ勝利してこの状態では、負ければどうなることか。

異常なほどの危険性が浮き彫りになった今、鮫島とて生徒の安全を確保するために守護者を変更することも1度は考慮した。しかし彼らは既に鍵の守護者として相手に認識されてしまっている。別の者へ鍵を渡したところで安全になるとは限らない。つまり危険に晒す人物を悪戯に増やすだけ、そんな可能性も否めないのである。実力から言ってもこのまま彼らに任せるのが最善と、鮫島がそう考えてしまいうのも無理はない。

選んだ7人が誰1人として欠けることのないよう、鮫島はただ祈るのであった。

十代が倒れてから2度目の夜。湖上に謎の城が出現したとして、その場に鍵の守護者たちが集まっていた。そこには翔や隼人、仁の姿もある。

直接の関係がない3人がここへ来たのは、友人たちの様子が気にかかるということが1つ。しかしそれ以上に、十代の戦いにおいて翔と

隼人が捕らわれたことが関係していた。

普通なら足枷になる可能性を考慮して離れるところであるが、今回に限りその意味は薄い。何しろ十代は自室に居た状態から、翔と隼人は同じ部屋で眠りについた状態から、不思議な現象によりデュエル場となった火山へ移動させられている。

あくまで十代の力を十全に引き出すための行為であり、鍵に関する取引材料とされた訳ではなかったものの、これでは現場から離れても意味を成さない。ならばいつその目で見届けようと、2人に加えて準と同室の仁までも守護者たちに同行したのである。

相応の危険を伴う戦い。そんなデュエルを次に行う者として、先頭に立つはクロノス。僅かに怯えの色を見せながらも、彼は強気の姿勢を崩さずに居た。対するは緑色の長髪をした妙齡の女性。

「あら……お相手は貴方なの？」

「如何にもなノーネ」

「……そう。では始めましょう、闇のデュエルを。今回のお相手は私、セブンスターズの貴婦人ヴァンパイア・カミューラ」

ヴァンパイアの名に皆が息を呑む。どうやらここ数日広まっていた吸血鬼の噂は事実であったらしい。

対照的に、ここに来てクロノスは落ち着き払っていた。

「して、決闘のルールは如何に？　なノーネ」

「勝者は次なる道へ。敗者はその魂をこの人形に封印される」

「魂を封印!？」

「マジかよ……」

無地の人形を示し、カミューラは酷薄な条件を平然と告げる。魂を封印されると聞き大地や準が不安の混じった驚きの声を上げるが、それでもクロノスは動じない。

「馬鹿馬鹿しい！　そんな御伽話、信じろって言う方が無理なノーネ!」

「御伽話かどうか……すぐにわからせてあげるわ！　用意は良くて!？」

カミューラの問いに、クロノスは当然とばかりに頷いた。ディスク

を起動させ、後はその意思を表明するのみ。

「デュエル！」

その宣言を合図とし、闇のデュエルが始まる。中盤まではほぼ互角の展開。アカデミア実技最高責任者であるクロノスと互角の戦いを演じるとなれば、カミューラの実力も相当なものであろう。

デュエルも終盤に差し掛かり、今、形勢はクロノスへと傾いていた。彼の場には《古代の機械巨人》アンティーク・ギアゴレムと《古代の機械巨竜》アンティーク・ギアガゼルドラゴン、そして1枚のリバースカード。対するカミューラは次のドロローを加えても僅か2枚の手札を残すのみ。そのライフも最早風前の灯であり、今や誰もがクロノスの勝利すると思いい込んでいる。

そんな折、カミューラはあるカードの発動を宣言したのであった。

「それでは、魔法カード《幻魔の扉》を使わせてもらいましょうか」
「《幻魔の扉》……？」

聞き覚えのないカードを前にして、そこかしこで疑問の声が上がる。クロノスを見守る数人はお互いに顔を見合わせるが、誰も心当たりはなかった。

しかしそれも無理からぬこと。これは真つ当なカードではないのである。

「知らないでしょうから、このカードの効果を説明して差し上げますわ。まずは『相手フィールド上に存在するモンスターを全て破壊する』。更に『その後、デュエル中に1度以上使用されたモンスター1体を選び、召喚条件を無視して自分フィールド上に特殊召喚』できるの」「な、なんですすーと!? そんな効果ありえないノーネ！」

《幻魔の扉》にクロノスが抗議の声を上げるが、それも当然。1つ目の効果だけでも禁止カードの《サンダーボルト》と同等なのである。そこに更なる強力な効果が付随しているとなれば最早禁止・制限云々の話ではなく、I2社に認可されているカードかも怪しい。

「勿論その代償は高いわよ。このカードの発動条件……それは魂を捧げること。つまり、ゲームに負けたら私の魂は幻魔のものということね」

命懸けのインチキカードとは準の弁。とはいえ、ここまで強力な効

果となつてはこのカードを使用してゲーム終了とならないことのほうが珍しい。事実上デメリットは存在しないと言える。

しかしカミューラの使い方は、その効果さえも生温い。

「……なんだけど。せつかくの闇のカードなんだから、もつと闇のデュエルらしく使わせて頂きますわ」

瞬きする間に、カミューラの傍らにはもう一人女性が立っていた。その姿はカミューラと全く変わらない。しかしそんな常識外の行為に驚く間もなく、分身体は忽然と姿を消す。そしてそれが再び皆の目に入った時、彼女の手の中にはギャラリーの一人、仁の姿があった。「この子の魂を生け贄に、《幻魔の扉》発動！」

カミューラの声に応え、その背後にそびえ立つ石造りの門が開かれる。扉の内には脈動する血管を思わせる赤い筋。赤黒い粘膜の縁には鋭利な突起、幻魔の名を冠する何かの歯らしき代物が並んでいる。開け放たれた扉は、正に人を喰らう魔物そのものといった様相を呈していた。

そんな扉がクロノスのフィールドを根こそぎ破壊し尽くし、《古代の機械巨人》をカミューラの場に復活させる。単純にデュエルとしてみてもクロノスには敗色濃厚な状況。とはいえ問題はそこではない。「このカードを発動した者が敗北した場合、捧げた魂は幻魔のもの……。つまり私が負ければ、この子の魂は2度とこの世界には戻れなくなるわ」

カミューラの狙いは相手の闘志をそぐこと。人質を捕られたクロノスになす術はなく。彼はリバスカードをそのままに敗北した。

「やつとーっ……」

デュエルのダメージにより倒れたクロノスへ近寄り、カミューラはすかさず鍵を奪った。

しかしそれだけでは終わらず、彼女は懐から先程の人形を取り出すと、その肉体ごとクロノスを人形に収めてしまう。そんな怪奇現象を目の当たりにした一同が呆然としているうちに、カミューラは全身を風に包み、その身を消した。鍵だけではなくクロノスという人間をも奪われ、後には彼女の甲高い笑い声だけが残されたのであった。

その翌日。仁と大地は神楽坂の部屋を訪れていた。

彼らはカミューラを研究するため、より確実に勝利を得るために神楽坂の力を借りることにしたのである。と言っても、頼み込んだのは鍵の守護者である大地ではない。力を借りたいのも、カミューラに挑もうとしているのも、先日クロノスの足枷となつてしまった仁である。

その理由として仁自身が捕らわれたこと、そもそも彼が闇のデュエルや対戦相手を甘く見ていたことを挙げている。他にも理由はあるが、仁が今それを明かすことはない。もつとも対戦が叶うかは五分五分、そちらのほうの問題であろう。

そんな状況ではあるが、神楽坂は仁の願いを快諾したのである。

「今回はすまない。引き受けてくれてありがとう、神楽坂」

「気にするな。2人には……特に柳川には世話になつたからな。俺のほうから頼みたいくらいさ」

神楽坂には危険を孕んでいることも既に通告済み。それでも快く引き受けてくれた彼に、仁は感謝の念を禁じえない。

「それじゃあ、デュエルの内容を聞かせてもらおうか」

まずは大地の説明に基づき、彼らは昨夜のデュエルの流れを追うことにした。

昨日のデュエル。それはカミューラの先攻で始まる。1ターン目は定石通り、彼女はモンスターとカードを1枚ずつセットしてターンを終えた。

対するクロノスはアンティーク・ギアのリリースを軽減するフィールド魔法《ギア・タウン歯車街》と、機械族の攻撃力を200上昇させる永続魔法《マシン・デベロッパ》を発動。攻撃力1500の《アンティーク・ギアエンジニア古代の機械工兵》を召喚し、バトルフェイズへ入る。攻撃によつて彼はセットモンスターを破壊したものの、相手もただでは終わらない。倒された《ピラミッド・タートル》の効果により、2000の攻撃力を持つ《カース・オブ・ヴァンパイア》が特殊召喚されてしまった。

「……それを選んだのか」

説明が途絶えると同時、神楽坂の口から言葉が漏れる。

《ピラミッド・タートル》はアンデット族専用のリクルーターであり、禁止カードの《黒き森のウィッチ》と同じく守備力を参照するという特徴を持つ。その条件は2000以下と緩く、上級モンスターの特殊召喚も可能となっている。

そんなカードから特殊召喚する上級の候補はおよそ5つ。カミュラのデッキにはその中から擬似的な効果破壊耐性を持つ《ヴァンパイア・ロード》、同じく戦闘破壊に対応した《カース・オブ・ヴァンパイア》が確認されている。とはいえ今回特殊召喚された後者はあまり一般的なものではなく、採用されること自体が稀。入っている以上ありえない選択ではないが、疑問が浮かぶのも確かであろう。

「通常の範囲で言えば、カミュラのエースは《ヴァンパイアジエネシス》だろう。……やはり、ここでヴァンクを選ばなかったのは妙だ」「けど手札にもう1枚ピラタがあつたなら、それはまだマシじゃないか？ 俺は機械工兵ギアエンジニアの効果で破壊された《リ・バウンド》のほうが遥かに気になるが」

「《リ・バウンド》？ 確かにそれは変わってるな……」

大地が疑問を呈したものの、仁としてはそれ以上に気になることがあった。その謎に神楽坂も食いつく。

機械工兵は攻撃した後には相手の魔法・罠カード1枚を破壊する効果を持つ。それによってクロノスはカミュラの伏せカードを破壊したものの、この場面はそれだけでは終わらない。《リ・バウンド》は相手に破壊された時、1枚ドロウする効果を持っているのである。カードの消費はなく裏目にこそなっていないものの、クロノスにしてみればしてやられた形になる。

しかし重要なのはそこではなく、問題は他にあった。

「俺としては【アンデット族】に必要なとは到底思えないが……2人はその辺りどうだ？」

「少なくとも俺は、このカードが採用されているのを見たことはないな」

「確かにな。ジエネシスや《ゾンビ・マスター》の効果を使うには手札コストとしてモンスターが必要だ。バウンズされたところで痛くも

痒くもないだろう。態々事故率を上げてまで採用する必要があるとは思えない」

本来《リ・バウンド》は手札に戻す効果、所謂バウンス対策のためのカードである。その効果を無効にした上で、更に相手のカードを1枚墓地に送れる。単体でアドバンテージを得られるカウンター罠という点においては、非常に強力なカードと言えよう。

しかしそれも発動できればの話。如何にアドを得ることができようと、発動できなければ意味はない。破壊とは違い、デュエルモンスターズにはバウンス効果を持つものは少ないのである。

故にこのカードは頻繁に役立つ類のものではなく、そう採用されるものではない。カミューラのデッキがバウンスを弱点としないだけに、その不自然さは一層際立っている。

「……まあ、これをどう捉えるかは神楽坂に任せるよ」

「ああ、任せてくれ」

「それが良いだろうな。そろそろ次へ行こう。バトルはこれで終了。クロノス先生はカードを1枚伏せてエンドだ」

もつとも、仁ではこの謎に対して明確な答えを出すことができない。それは大地も同じである。故に判断を神楽坂に一任し、大地は説明を続けた。

再びカミューラのターンへ。2枚目の《ピラミッド・タートル》を召喚し、彼女は総攻撃を仕掛ける。《カース・オブ・ヴァンパイア》でギアエンジン機械工兵を倒し、ピラタで直接攻撃。これでクロノスは2500までライフを減らした。カミューラはカードを1枚伏せ、ターンを終える。

一方のクロノスも負けじと反撃。《アンティーク・ギアピースト古代の機械獣》を召喚する。元々の攻撃力は《カース・オブ・ヴァンパイア》と同じ2000であるが、《マシン・デベロッパ》によりそのステータスは2000上昇している。妨害されることもなく、無事戦闘破壊に成功した。

通常ならばヴァンパイアを倒しても次のターンに復活するだけになるが、ギアピースト機械獣は戦闘破壊したモンスターの効果を無効にする効果を持つ。さしもの不死身のヴァンパイアも、単なるモンスターに成り下

がったのである。

打つ手のないカミューラは《ピラミッド・タートル》を守備表示に変更し、モンスターをセットするだけでターンを終えた。主導権はクロノスへと移る。

クロノスは1800の攻撃力を持つ下級モンスターアンテイク・ギアナイト《古代の機械騎士》を召喚。機械獣でピラタを、ギアナイト機械騎士でセットモンスター《ヴァンパイア・レディ》を倒し、カミューラの場を一掃した。そして7ターン目、カミューラは《手札断殺》を発動した。互いに2枚の手札交換を行うと、彼女は早速墓地へ送った2枚を活用する。

まずは《馬頭鬼》を除外してその効果を発動。これにより同時に墓地へ送られた《ヴァンパイア・ロード》を蘇生、更にそのヴァン口を除外して攻撃力3000の《ヴァンパイアジェネシス》を手札から特殊召喚する。続けざま手札からもう1枚のジェネシスを捨てることで効果を発動し、《カース・オブ・ヴァンパイア》を蘇生。最後に下級モンスター《ゴブリンゾンビ》を召喚し、カミューラは一気に場を補強した。

自らのエースを召喚したことで、カミューラは意気揚々とギアピースト機械獣へ攻撃を仕掛ける。しかしここで彼女は手痛い反撃を受けることとなる。それがクロノスの場に伏せられ続けていたカード《収縮》。ジェネシスの攻撃力は元々の半分になり、返り討ちに遭ってしまふ。これには神楽坂も「流石クロノス教諭」と相槌を打った。

神楽坂が反応を見せたのは《カース・オブ・ヴァンパイア》の効果に起因する。仮に《収縮》を伏せた当初、即ちギアエンジン機械工兵が攻撃を受けた際にも使用しても、すぐにヴァンパイアは復活してしまふ。これではダメージを受けないだけにとどまり、アドバンテージを得るには至らない。

それだけではない。復活後は攻撃力が上がるため、後に機械獣で倒すこともできなくなってしまう。そうなるのはあまりにも苦しい。クロノスは自らのライフを犠牲にすることで、その事態を回避していたのである。

闇のデュエルにおいても平静を保ち、ダメージを恐れず勝利を目指

す様は素晴らしい。クロノスが如何に優れたデュエリストなのかを如実に表していると言えよう。

しかし対するカミューラも負けてはいない。機械獣を倒すことはできなくとも、《カース・オブ・ヴァンパイア》と機械騎士ギアナイトを相打ちへ持ち込んだ。

《カース・オブ・ヴァンパイア》はただ蘇るのではなく、自身の効果で特殊召喚に成功した場合は攻撃力を上昇させる。蘇生後の2500は機械獣を倒すに十分な値であり、カミューラの次を見据えている様子がかがえる。最後に彼女は残された1枚の手札を伏せ、ターンの終わりを宣言した。

再びクロノスのターン、まずはスタンバイフェイズに《カース・オブ・ヴァンパイア》が復活した。それを気にかけることなく、彼は《マシン・デベロッパ》を墓地へ送り、乗っているカウンターの数以下のレベルを持つ機械族を蘇生する効果を発動する。機械族モンスターが破壊される度に2つ置かれるジャンクカウンターの数は、この時点で4つ。よって《手札断殺》の際に墓地へ送られたレベル4、ダブルコストモンスターの《先史遺産マヤン・マシーン》を蘇生する。そして魔法・罠ゾーンを空けたクロノスは《大嵐》を発動した。

相手のセットカードを破壊し攻撃を通しやすくするとともに、破壊された時にアンテイク・ギアを特殊召喚する《歯車街》ギア・タウンの効果が発動させる。そんなクロノスの戦略は賞賛するに値すると言えよう。しかしそこには、カミューラの仕掛けた罠が潜んでいた。

「《セキュリティー・ボール》とはまた変わったカードを……。もう1枚のセットカードは見えたのか？」

「ソリッドヴィジョンからすると、確か砂塵だった筈だ。……ん？」

《セキュリティー・ボール》は相手モンスターの攻撃宣言時にその表示形式を変更する罠である。加えてセット状態で破壊され墓地へ送られた時、フィールド上のモンスター1体を破壊する効果を持っている。

そして仁が述べた砂塵とは《砂塵の大竜巻》のこと。こちらは相手フィールド上の魔法・罠カード1枚を選択して破壊できる。その後、

自分の手札から魔法・罨カード1枚をセットできる点において時に《サイクロン》をも上回るものの、罨カード故の遅さから一般には下位互換とされる。

砂塵とはそんなカード。思い出すままに口に出した仁であるが、自らの返答に疑問が浮かんだ。それは他の2人も同じである。

「砂塵とは……流石に見間違いじゃないか？」

「いや……俺の記憶でも同じだ。おそらく、間違いないだろう」

「となると、かなりのプレイングミスだな。この状況なら、マヤン・マシーンを破壊すれば《カース・オブ・ヴァンパイア》を倒されることさえないが……」

《大嵐》の後。実際に起きたことはクロノスの《ギア・タウン歯車街》によるアンテイク・ギアガゼルドラゴン《古代の機械巨竜》の特殊召喚、そしてカムユウラの《セキュリティー・ボール》によるギアビースト機械獣の破壊であった。更にこの後、クロノスはマヤン・マシーンをリリースして《アンテイク・ギアゴレム古代の機械巨人》を召喚している。

そしてクロノスはギアガゼルドラゴン機械巨竜で《カース・オブ・ヴァンパイア》を、ギアゴレム機械巨人で《ゴブリンゾンビ》を攻撃。カムユウラの間を再び一掃し、そのライフを200にまで減じさせた。

しかし。カムユウラが残った伏せカード《砂塵の大竜巻》を発動し、《歯車街》を破壊していれば話は変わる。《歯車街》は破壊後に何らかの処理が行われた場合、効果の発動ができない。被破壊時の効果は「時」の任意効果であるため、タイミングを逃すのである。

加えて《セキュリティー・ボール》による機械獣の破壊も最善とは言えない。クロノスの墓地には《先史遺産マヤン・マシーン》だけでなく、より攻撃力の高いギアナイト機械騎士もあった。

しかし実際に選択されたのは、ダブルコストモンスターであるマヤン・マシーン。となれば、クロノスが最上級モンスターのアドバンス召喚を狙っていることは自明の理。仮に神楽坂が同じ状況に置かれていれば、間違いなくそれを看破し、マヤン・マシーンを破壊していたであろう。

「《リ・バウンド》に《セキュリティー・ボール》か……。まさか予め

クロノス教諭のデッキを調べ上げ、メタを張ったのか？」

「これがメタ？」アンティーク・ギア【古代の機械】は通常召喚をメインとした高い攻撃力を持つデッキ。どう考えても《奈落の落とし穴》等の召喚反応型罠やフリーチェーンの《強制脱出装置》を入れたほうが良い。《幻魔の扉》なんてカードを使うなら《威嚇する咆哮》や《和睦の使者》を入れる手もある。態々相手のドローに依存する、被破壊時に効果を発動するカードを使う必要はない。

それに《大嵐》やサイクによる破壊を待つなら《呪われた棺》のほうが優秀だ。【古代の機械】相手には《セキュリティー・ボール》1つ目の効果が使えないから余計にな」

「ま、まあ、それはそうだが……そこであのプレイングだ。あくまで俺の予想に過ぎないが、この相手は単なる初心者で、精々が中級に足をかけた程度。もしかすると初級のレベルを脱していないのかもしれない」

確かに大地の言葉は正しい。しかし全ての者が同じ考えに行き着くとは限らない。むしろ膨大な知識を持つ大地と同じ考えを持てる者のほうが少ないであろう。

それはカミューラにも当てはまっていた。メタを張っているような構築をしておきながらのミスも、そのメタに奇妙なカードを採用しているのも、彼女にそれだけの知識と経験がないとなれば納得がいく。

何故カミューラがこれらのカードを採用したのか。こうなるとそれなりの説明がつく。

例えば相手が《サイクロン》で《リ・バウンド》を破壊した場合、互いにカードを1枚消費して自分は1枚のドロー、つまり0:1交換が成立する。また本来の効果を用了場合は更に相手のカードを墓地へ送れるため、今度は1:2交換になりうる。つまり単にカードアドバンテージだけを考えれば、確実に得をする。彼女はこの事実を優先したと考えられる。

しかし相手が破壊するのを待つというのはあまり現実的ではない。現に《セキュリティー・ボール》を伏せてから、カミューラは2度の

攻撃を受けている。これだけでも、アドを取れるからといって必ずしも効果的とは限らないことがわかる。彼女はその辺りが未だ見えてないのであろう。

相手の性質に対する考察も加え、対カミューラ用の戦略を仁は頭に浮かべる。概要を作るには十分過ぎる情報。しかし未だ見逃せない事象が1つ残っていた。それは次のターン、彼女が発動したカードである。

「問題は……《幻魔の扉》か」

「話を聞く限りでは、発動を許したら終わるな。どう対処すれば良いのか……」

「いや、その対策なら既にできている」

「何!?! 本当か三沢!」

大地の唐突ながらあっさりした宣言に、仁は目を見開く。

彼の告げた内容は酷く単純なもの。その方法に、そしてそれを示した大地自身に、2人は驚愕を露にするのであった。

夜にのみ姿を現す、湖に浮かぶ西洋の城。カミューラが住処を構えたそこへ、彼女を倒しに来た者たちは入り込んでいた。

石造りの城内を押し進む彼らの表情は硬い。事が起きた昨日ならば、何も考えず怒りに身を任せることもできたであろう。しかし今となってはそう簡単には行かない。

負ければ人形になる。時間を置くことで、知らぬ間にその現実が心の奥底に根付く。松明の灯火で照らされた薄暗い通路もそれを引き立てている。大勝負を前にした緊張、そこに怒りだけでなく恐怖までもが加わり、複雑に絡み合った感情が彼らの胸中で渦巻いていた。

自らの感情に戸惑いつつも足を進め、彼らは長めの通路を抜けた先を開けたホールを目にする。かつてはパーテイでも開かれていたであろう、装飾には何処か華やかさがあった。しかしその面影も今となってはほとんど残っていない。一室は全体的に薄暗く、ギャラリーの手すりは一部が欠け、壁はひび割れている。

そんな寂れた空気をももし出す部屋に彼らが侵入すると同時に、城主カミューラの声が響いた。

「ようこそ皆さん。今宵のお相手はどなたかしら？」

「俺がやる。が、その前に1つ聞きたい。クロノス先生はまだ生きているのか……？」

集団から一步前へ出た仁がカミューラに質問を返す。これは彼女に挑む上で当然の疑問。仮にクロノスが既に死んでいるとなれば、流石に打つ手はない。その時は仇討ちとでも称して打ち倒すしかないであろう。

もつとも、この懸念は杞憂に過ぎない。人形はあくまで魂を封じただけ、元に戻すことも不可能ではないとカミューラは告げる。クロノスの存命、そして元に戻せる可能性を知り、皆は一先ず胸を撫で下ろした。

「それにしても……何故鍵を持たない貴方が？ 態々人形になりに来たとしても言うのかしら」

「別に誰が相手でも構わないだろう？俺が負ければ人形に、俺が勝てばクロノス先生を元に戻してもらおう。それだけだ」

誰が相手でもと言う仁であるが、通常そんな筈はない。これは七精門の鍵、即ち三幻魔の復活を賭けた戦いである。常識的に考えれば、部外者が立ち入れる代物ではない。

しかし仁には勝算があつた。人形となつたクロノス。それをカミューラは態々持ち去っている。それも「好みじゃない」とまで言つたものである。

改めて考えてみると、これは不自然と言わざるを得ない。敗者を気にかける必要などカミューラにはない。つまり彼女が敗北者を人形にすることには単なる罰ゲーム以上の何かがある。そう考えたほうが自然であろう。

無論、仁にはその理由などわからない。魂の込められた人形を彼女が必要としているのかもしれないし、単なる趣味による収集なのかもしれない。あるいは別の人物が関わっている可能性もある。

しかしそんなことは瑣末。真に必要なことは、カミューラには鍵を得る以外の目的があること。そしてその条件さえ満たせば、鍵を持たない仁であろうと勝負の席につける可能性が存在することである。カミューラが仁を突っぱねず、参戦の理由を聞いたことが既にそれを証明していた。

「まあ良いわ。その勇気を讃えて可愛い人形にしてあげましょう。上がってきなさい」

読み通り対戦を受け入れられ、仁はカミューラの居る2階ギヤラリーへ移動する。その間に彼女はデツキへ数枚のカードを投入し、最終調整を終えた。

これから行われるのは闇のデュエル。とはいえ、基本は普通のものとは変わらない。先攻後攻を示すのは当然デュエルディスク。そしてその通り、仁の先攻でデュエルが始まった。

「ドロー。魔法カード《成金ゴブリン》を発動する」

1枚のドローを得る代償として、相手に1000のライフを与える。《成金ゴブリン》はそんな効果を持つ、ドローカードの代表であ

る。

元々デュエルモンスターズにおけるカードアドバンテージは、基本的にライフアドバンテージよりも重い。故にキーを引き入れるという意味において《成金ゴブリン》は十分な意味を持つ。加えてカード損失なしに即座にデッキ圧縮を行う点を考慮すれば、使う状況によって何よりも勝る優秀なカードとなる。

「……カードを3枚セットしてターンエンド」

「私のターン、ドロロー！ 随分と伏せたみたいだけど……無駄な足掻きだったようね。魔法カード《大嵐》発動！」

口の端を吊り上げ、カミューラは相手を嘲笑しつつカードの発動を宣言した。魔法・罠カードの一掃を目論んでの彼女の行動。通れば1：3交換できる以上、間違っではないかもしれない。

しかし初手で3枚以上のセット。それが意味することとは限られる。真に他の手段がない場合、全体除去を防ぐカードがある場合、そしてもう1つ。

「《大嵐》にチェーンして《強欲な瓶》2枚と《威嚇する咆哮》を発動する」

嵐が吹き荒れるよりも早く、伏せられていた3枚のカードがその役目を果たす。《威嚇する咆哮》はこのターンのカミューラの攻撃宣言を封じ、《強欲な瓶》が1枚のドロローに成り代わる。全てフリーチェーンのカードであれば、たとえフィールドを一掃されようと損失はない。

強力な制限カード《大嵐》は事実上無意味に終わった。フィールドは空いたものの、攻撃を封じられてはカミューラも身動きが取れない。先程までとは打って変わって、彼女は苦々しい表情を浮かべながらプレイを続ける。

「モンスター、カードをセットしてターン終了よ！」

「俺のターン。ドロロー、スタン、メイン。……カードを4枚セットしてターンエンド」

「また……！ 私のターン、ドロロー！」

苛立ちを隠さないうまに引き入れたカードを見やり、カミューラは

次なる一手を考える。既に《大嵐》を使用した以上、彼女のデッキに全体除去はない。となれば機を待つ意味は薄いと言える。加えて仁が大量にカードを伏せていても、それが全てフリーチェーンであれば大量展開に影響はない。そう彼女は考えた。

「《ヴァンパイア・ロード》をアドバンス召喚！　そして墓地へ送られた《ゴブリンゾンビ》の効果発動！　《カース・オブ・ヴァンパイア》を手札に加えるわ」

場に現れたのは如何にも、といった装いをした青髪の男性。擬似破壊耐性という地味に厄介な効果を持つとはいえ、攻撃力は2000と上級にしては低い。それ故にカミューラはこれで終わらせる気など毛頭ない。

「更に《ヴァンパイア・ロード》を除外し、《ヴァンパイアジェネシス》を特殊召喚！　そして効果……」

「その前に。特殊召喚成功時に《激流葬》を発動する」

吸血鬼の始祖、3000もの攻撃力を持つ紫色の鬼が真価を発揮するよりも早く、激流がフィールド全体を覆う。フィールド上の全モンスターを破壊する《激流葬》をたった1体に使用するのは勿体なくもあるが、ここはこれで構わない。

ジェネシスの効果はモンスターの蘇生。手札コストを要求するため、全体除去を行うなら手札の浪費を狙って効果を使わせたほうが基本的には良い。それは確かである。しかしカミューラの墓地にあるのは《ゴブリンゾンビ》のみ。即ち彼女はこれを蘇生することになる。《ゴブリンゾンビ》はフィールド上から墓地へ送られた時、デッキから守備力1200以下のアンデット族を手札に加える効果を持つている。サーチされてもカードアドの上では変わらないが、相手にデッキ圧縮をさせず、上級を手札に残させる分こちらのほうが優れた手であろう。

一方のカミューラは再び裏目を引くとは運が悪いなどと捉えている。しかしそれは違う。仁が最初のターンを終えて以降、彼のドロークした枚数はカード効果による2枚と通常ドローク1枚の計3枚。にもかかわらず彼は4枚のカードを伏せた。つまり少なくともこの中の

1枚は、先のターンあえて伏せなかったカードということになる。

対処可能か否かは別として、最低でも1枚がフリーチェーンでないことは十分に推察可能な領域。この場面で仁が《激流葬》を発動しても何の不思議もない。しかしカミューラはそこまで考えが及ばない。ただ嘆いている。それは彼女が生粋のデュエリストでないことの証明でもあった。

「……ターン終了よ」

「ドロロー。メインまで。……《八汰鳥の骸》発動。効果で1枚ドロロー」
苛立つカミューラとは対照的に、仁は淡々とプレイを進める。言うまでもなく、彼の胸中にもあくどい行為への怒りや闇のゲームに対する恐怖、勝負自体への緊張はある。あるが、仁はそれらを承知した上でこの勝負に臨んでいる。

知ってさえいれば更なる動揺が生まれることは早々なく、プレイングが疎かになることもない。ともすれば暴れだしそうな感情を抑え、彼は常よりも機械的にゲームを進行していた。

「カードを2枚セットしてターン終了だ」

再び仁の場に4枚のセットカードが並ぶ。しかしそれでも、カミューラのすることは変わらない。

「私のターン！ 《ゾンビ・マスター》を召喚！ 手札から《カース・オブ・ヴァンパイア》を墓地へ送り効果発動！ 《ゴブリンゾンビ》を復活させるわー！」

「その効果にチェーン。ライフを1000払い《活路への希望》を、更に《魂の氷結》《積み上げる幸福》を発動する」

カミューラの行動を利用し、仁はチェーン4以降に発動可能となる《積み上げる幸福》の発動条件を満たす。《魂の氷結》も自分のライフが相手より2000以上少ないという発動条件を持ったため、《活路への希望》によって自らライフを減らせる状況も仁に上手く作用した。

もともと《成金ゴブリン》に始まり、今回仁は自らライフ差を生み出せるカードを採用している。予定通りと言えばそれまで。取り立てて運が良かった訳ではない。

《魂の氷結》により、相手の次のバトルフェイズをスキップする。更

に他2枚の効果で計3枚ドロローだ」

「ふん、なら《ゴブリンゾンビ》は守備表示で蘇生するわ。カードを1枚セツトしてターンエンドよ」

カミューラの場に2体のモンスターが並んだ。片方は守備表示とはいえ、その総攻撃力は2900。今ならほんの少しカミューラが何かを加えるだけで、仁は倒れうる。そんな状況に陥りながら、彼には一切焦りが見られない。カミューラはそれを物怖じしない人間と評し、可愛げのないと不快に感じていた。

もつとも言うまでもなく、カミューラによるその評価は仁の本質とかけ離れている。仁はただでさえ臆病と言って差し支えない性質を持つ。そんな彼が命にまで危険の及ぶ闇のゲームで本当に窮地に陥ったのであれば、まるで動じない筈がない。

実のところ、仁は未だ安全圏にいる。彼女にはそれが見えていない、本来はただそれだけのことであった。

「俺のターン。ドロロー。メインフェイズへ入り、《成金ゴ布林》を発動し、ドロロー。そしてライフを払い《活路への希望》を発動……」

カミューラは6000へ、仁は2000へとライフが変動した。これにより、お互いのライフ差2000につき1枚ドロローする《活路への希望》が真価を発揮する。つまりこの状況は彼が狙ったの事。表面上敗北に近づいたとはいえ、決して不利になつた訳ではない。

しかしカード発動直後、仁は動きを止めていた。その様子を見たカミューラは表情を一変させ、1人ほくそ笑む。

「ライフを払っているだけとはいえ、どうやら闇のデュエルの影響が出てきたようね」

ダメージを受けた訳ではない。しかしカミューラの言葉通り、仁は体から得体の知れない何かが抜けていくような印象を受けていた。現状動きに支障をきたすほどではないが、勝負が長引けばどうなるか予想できない。それでも仁には、予定を変更する積もりなど毛頭なかった。

「……ライフ差は4000、2枚ドロローする。……カードを3枚セツトしてターンエンド」

「また伏せるだけなんて……早くしないとあのカードが来ちゃうつすよ」

観戦する翔の口から不安が零れる。が、それも仕方ない。一見すると仁は防戦一方。それどころか攻め込む意思を全く見せていない。そもそも勝つ気があるのかさえ疑わしくなってくる。

そう思っているのは何も翔だけではない。ほぼ全員が似通った印象を受けている。しかしそんな疑問を解消する答えを、大地だけが持っていた。

「いや、それなら心配ない。対策は既にされているからな」

「何……？ どういうことだ？」

不可解な発言に、準は思わず口を挟む。彼の見立て、というよりも実際に、仁は何もしていない。この状況であからさまなイカサマカード、《幻魔の扉》の対策をしていると言われても寝耳に水。何が何やらわからない。

「見ていればわかるさ……おそろくは、な」

そんな準の問いに、大地は意味あり気に返すのであった。

「私のターン、ドロー！ 《ゴブリンゾンビ》をリリースして《ヴァンパイア・ロード》を召喚！ 《ゴブリンゾンビ》の効果により《カース・オブ・ヴァンパイア》を手札へ。更に《闇の誘惑》を発動！ 2枚ドロし……手札から《カース・オブ・ヴァンパイア》を除外するわ」
モンスターと魔法を巧みに使い、カムイラは手札の入れ替えを行う。新たに引き入れたカードを見た彼女は、その相貌を愉悅の色に染めていた。

「魔法カード 《幻魔の扉》発動！」

自身のデュエルディスクにカードを叩き付け、カムイラがその発動を宣言する。相手モンスターを全て破壊し、更にデュエル中に使用されたモンスターを無条件で特殊召喚する、完全な反則カード。それが《幻魔の扉》である。

もともと、その強力無比な効果とて脅威の一因に過ぎない。カムイラと戦う上での最大の難点は、彼女がこのカードと自身の能力を存分に生かして人質を捕ることにある。相手にしてみれば発動さ

れば最後、それと同時に敗北を約束されるようなもの。人質の命を切り捨ててもしない限り勝機はなくなる。

しかし。それはあくまで「発動できれば」の話である。

「な、何故何も起こらないの!?!」

カミューラがカードの発動を宣言してから数秒。彼女は混乱の極みにあった。決して強くはないデュエリスト、カミューラの頼みの綱となつている《幻魔の扉》。それが反応する様子を欠片も見せずにいる。彼女が取り乱すのも無理はない。

そんな混乱の最中、亮が1つの結論に行き着いた。

「そうか! 空撃ちになるのか……!」

「その通りです。《幻魔の扉》は相手フィールド上のモンスターを破壊するカード。条件を無視した特殊召喚は言わばおまけに過ぎない。つまり相手の場にモンスターがいなければ空撃ちとなり、発動できなくなる!」

答えたのはプレイしている仁ではなく、大地。昨夜この作戦を立案した者は彼である。

彼らの言う空撃ちとは、効果を受けるものが存在しない状況でプレイヤーの意思によりカード・効果を発動することを指す。第1に相手モンスターを破壊する《幻魔の扉》。それを相手フィールド上にモンスターが居ない状況で発動するカミューラの行為は、正にこの空撃ちに該当する。

闇のカードとてデュエルモンスターのカードである以上、根本的なルールと自身のテキストに背きはしない。原則として禁止されている空撃ちなど不可能。故に待てど暮らせど《幻魔の扉》は反応しない。反応する筈がない。

無論、この戦略にも欠点は存在する。カミューラ自ら相手の場にモンスターを特殊召喚させる。これはそれだけで無為に終わってしまう不完全な代物に過ぎない。

しかし今度は神楽坂がそれをフォロー。今回に限って言えば、彼はそうならないと踏んでいた。

通常のビートダウンであれば、モンスターは召喚されるものであ

る。つまり《幻魔の扉》を使いたければ相手が召喚するのを待つだけで良い。相手のデッキにモンスターが存在せず、且つそれを知っている状況でもなければ、態々相手の場にモンスターを出すためにデッキのスペースを割く必要などない。

第2にこの欠点を解消する構築が困難なことが挙げられる。相手の場にモンスターを特殊召喚させることは、自らディスアドバンテージを負うことに繋がってしまう。ただでさえカミューラは相手へのメタを張っており、その上で単体ではディスアドとなってしまうギミックを組み込むのは難しい。採用するにはそれ相応の、非常に高いデッキ構築力が求められる。

そして。そもそも彼女はこの欠点に気付いていないと、神楽坂はそう考えていた。彼の見立てではカミューラに空撃ちを察するほどの知識はなく、またこの状況を体験するほどの経験もない。故に対処が難しい以前に、対処する積もりがない。神楽坂はそう当たりを付けた。

その結果は見ての通り。カミューラが己の無知を晒すこととなっていた。

「……けれど貴方のライフは僅か2000。人質を捕るまでもないわ。バトル！ 《ヴァンパイア・ロード》で攻撃！」

相手へ止めを刺すため、カミューラは攻撃の宣言を下す。しかし彼女の意思に反して《ヴァンパイア・ロード》は動かない。それどころかデュエルディスクは既にエンドフェイズを示している。

カミューラには理解の及ばない現象。連続するあまりの事態に、彼女は二の句が継げなかった。

「言った筈だ、《魂の氷結》がスキップするのは『相手の次のバトルフェイズ』だと。このカードを発動してから今まで、あんたはバトルフェイズを行おうとしていない。だから宣言したここでバトルフェイズがスキップされるんだ」

バトルフェイズとは必ず行うものではない。プレイヤーが宣言しない限り存在しない代物である。それ故に宣言しなければこのような事態が引き起こされる。初心者同然のカミューラにとって、これは

青天の霹靂。予想などできる筈もなかった。

「くっ……ターンエンドよ……」

力なくカミューラはエンドの宣言をする。バトルフェイズに入れない以上、メインフェイズ2へ移行することもできない。今回は関係ないとはいえ、最早彼女にできることはなく。ターンは仁へと移った。

「ドロー。メインまで。……《無謀な欲張り》を2枚発動、4枚ドローする」

《無謀な欲張り》は2枚のドローを行う代償として、2度のドローフェイズスキップを強要する。即効性のない罫にもかかわらず長い目で見れば使用カード分の損失が生じてしまう、割に合わないカードである。

しかし今一時に限定すれば、完全に逆。ターン開始時の6枚と合わせ、仁の手札はこれで脅威の10枚となった。《無謀な欲張り》は言わばドローの前倒し。その使用は決めに行く合図とも言える。

虎視眈々と機をうかがい続けてきた仁が、遂に牙を剥く。

「手札から《大嵐》を発動！」

「カウンター罫《大革命返し》！ その発動を無効にする！」

「ならば《神の宣告》発動！」

カウンター罫の打ち合いは仁に軍配が上がり、《大嵐》の効果を通る結果となる。これで残るカミューラの伏せカード《奈落の落とし穴》もフィールドから消え失せた。

デュエルの状況は仁有利になったものの、《神の宣告》のコスト、現ライフの半分を支払ったことで、更なる倦怠感が彼を襲う。が、それに対して全力で無視を決め込み、仁は勝負を決めに出る。

「魔法カード《パワー・ボンド》発動！ 手札の《古代の機械巨人》と

《古代の機械兵士》2枚を墓地へ送り、《古代の機械究極巨人》を

特殊召喚！」

全てを粉碎する豪腕。下半身にはケンタウロスを思わせるように4足の脚部が装着され、かつてあった鈍重さまでもが解消されている。全身から迸る有り余るエネルギーが稲妻様の火花を散らす。

《古代の機械巨人》が進化を遂げたその姿は、正に切り札と呼ぶに相応しい。そしてただでさえ高いステータスが《パワー・ボンド》により元々の攻撃力4400を上乗せされている。攻撃力8800。カミューラのライフを一撃の下に吹き飛ばしうるそれは、相対する者を畏怖させるに十分過ぎるほどの迫力を持っていた。

デュエルに勝利するならこれで十分。しかし今回の仁の目的はそうではない。デュエル自体は二の次。クロノスを助け出してこそ意味がある。

その基盤が《古代の機械究極巨人》。今回、仁が神楽坂から借り受けたカードである。そしてそれを下地にして、彼は次の手を行動へ移す。

「速攻魔法《リミッター解除》を発動する」

アルティメット・ゴレム

究極 巨人の攻撃力は更に倍へ。更なる変貌を遂げた巨人を前に、カミューラの背に冷たいものが走る。圧倒的なモンスターを前にした不安からか、彼女は自身のカードへ視線を彷徨わせる。ダメージを現実のものとする闇のデュエルにおいて、これから行われる攻撃の生み出す損害はどれほどのものか。生体として優れた吸血鬼である彼女をもつてして不安を生むだけの力を、その巨人は持っていた。

そして。ここからこの戦いの真価が問われる。

「さて……ここで一つ提案したい」

「……何かしら？」

「クロノス教諭を今すぐ元に戻して欲しい。そうすればサレンダーを受け付けよう」

仁の提案。これこそが勝負の要、その目的。元々今回の彼は、デュエルに勝って終わるなどとは考えていなかった。

賭けというものは双方が良識を伴っていないければ、もしくは同等の立場になれば成立し得ない。勝利すれば言い分を聞き入れられるなどという考えは、身勝手な幻想に過ぎないのである。

過去、既に仁はそれを経験している。《幻魔の扉》の使用法からもわかるように、彼が今相對しているカミューラにはデュエリストの誇りなど皆無。そしてクロノスの命運を握っているのも彼女であり、立ち

位置も彼女が上。仮に勝ったところで、反故にされると考える方が自然である。仁が自分より優秀なデュエリストたちに任せなかつた理由もここにあった。

そもそも2人の勝負が成立している以上、カミューラにとって七精門の鍵よりも人形のほうが重要であるのは間違いない。鍵を重要視していないのであれば、最悪彼女がそのまま逃亡することも考えうる。故に決着の前に、確実にクロノスを元に戻す必要が彼にはあった。

そのために、仁は闇のデュエルを利用した。彼がこのような手段に出たのはカミューラの行動に起因する。昨夜、彼女はクロノスとの1戦を終えるとすぐに姿を消した。ありえないとまでは言えないが、クロノスに対してメタを張っていたと判明した今となつては、この行動には疑問が残るのである。

他の相手では対策できないということはあるが、対戦者を選んだのは守護者の側。クロノスを狙って挑ませるなどという悪魔の如き所業を、カミューラが行えるとは思えない。自ら挑んだクロノスへの対策を講じていた以上、全ての相手に対して準備は済んでいたと考えるのが自然である。

それならば、連戦したほうが明らかにカミューラ有利であろう。この時点で下調べの済んでいない仁に関しては、鍵を持っていないことを理由に無視するだけで良い。相手ごとにカードを入れ替えて対戦するとなれば、彼女のデッキが把握されることもそうはない。一方的にデッキを知っているという情報アドバンテージを有効に使うなら、連戦するほうが利点は多い筈である。

つまりカミューラは連戦を意図的に避けた。そしてその理由は闇のデュエルによる消耗。そう考えられる。表面上は平気な様子を見せていた彼女であつたが、実際は無傷とはいかないのであろう。故に闇のデュエルを行えばダメージを与えられる。仁はそう捉えた。

その結果がこの脅し。圧力を背景にした取引である。

「断るわ！ ヴァンパイアの私が、この程度で折れるとは思わないことね！」

「俺の手札には魔法カードを回収する《魔法石の採掘》がある。究極巨人の攻撃力は更に倍になるが……?」

「……っ! それでもよ! 私は人間には屈しない!」

僅かながらも怯えの色を見せていたカミューラ。その明らかな強がりに追い討ちがかかる。

仁の暴露に息を呑むも、カミューラは気丈に振舞った。眼前のモンスターは恐ろしく、吸血鬼の身をもってしても決して油断はできない。しかしまだ耐えられる。そう信じてやまない彼女に下ったのは、無慈悲な宣告であった。

「……成程、なら《異次元の指名者》を発動しよう。《アルカナフォーSXIV—TEMPERANCE》を宣言する!」

《マインドクラッシュ》と類似の手札破壊カード。こちらは通常魔法のため相手の妨害はしにくいだが、その分即効性で勝る。仁が宣言したのはこの状況を耐えうるもの。ダメージ計算時に手札から捨てることで、その戦闘ダメージを0にするカードである。

実はカミューラは自らが操る蝙蝠を用い、予め対戦者のデッキを調べるといふ手段を取っていた。クロノスとのデュエルにおける不自然さはこれによるもの。今回はクロノス戦後の仁の態度と大地を含めた3人の会合により、仁もその範囲へと入れている。そして彼女が対策として採用したカードは、彼の宣言通りTEMPERANCE。言い当てられたこのカードを、彼女は除外するしかなかった。

唐突な宣言ではあったが、これも丸っきりの当てずっぽうではない。元となるのはカミューラの言動。本当に何の影響もないのであれば、僅かでもうろたえる筈がない。それでいて強気に出られるということは、何らかの対抗手段があるということ。先程彼女が目をやっていた手札がその元であろう。

そしてこの局面で敗北を回避できるとなれば、僅か2種類。彼の宣言した《アルカナフォーSXIV—TEMPERANCE》と、それとほぼ同一の効果を持つ《クリボー》である。

後者は闇属性という点でカミューラのデッキと関連性があるが、カミューラなら単純に上級モンスターとしても運用可能、且つ自分の

ターンにも使用可能という利点を持った前者を採用する。それが仮に相手がデツキを知ることができれば、と事前に問われた神楽坂の答え。通常であれば2択にせざるを得ない宣言を、仁は神楽坂の考えに託していた。

その予想は見事的中する。そして残る彼女の手札は1枚。《異次元の指名者》により確認したそのカードは、使用できなかった《幻魔の扉》と定まっている。

墓地誘発のカードもなく、最早仁が警戒するものはない。カミューラの手は、既に尽きた。

「《死者蘇生》と《古代の整備場》アンティーク・ギアガレージを捨て、《魔法石の採掘》を発動。手札に加えるのは当然《リミッター解除》！」

「ま、待ちなさい！……これで良いかしら？」

仁が《リミッター解除》を手札に加えたところで、カミューラが待つたをかける。数瞬の後、彼女の取り出した人形が淡い光を帯び、クロノスは元の姿へと戻っていった。

カミューラの目的はヴァンパイア一族を復活させること。人形を必要としていたのは、このために魂を必要としたからである。彼女にとってクロノスの人形はそのうちの1つ。取り立ててこだわることはない。故に自分自身とクロノスを天秤に乗せれば、それは容易に分へと傾く。

クロノスが元に戻ったことで、皆の間に安堵が広がる。これで決着は付いた。そう、誰もが思っていた。

「ふう……それじゃあサレンダーを……」

「……何を言ってる？ まだだ、まだ終わってない」

「な、なんですって……？」

カミューラが藁にも縋る思いでした提案は、実は最低最悪の悪手。自身を奈落の底へ突き落とす愚行である。

そもそもクロノスを元に戻す、その方法・真偽は彼女にしかわからない。故にクロノスが元に戻るまでは、どんな方法であろうとカミューラに致命的な被害を与えることは絶対にできなかった。その枷を、彼女は自ら外してしまったのである。

「彼を元に戻せばサレンダーを受け入れると言ったのは嘘だったとも!?!」

「俺が要求したのはあくまで今すぐだ。そんなのはとうに過ぎている。聞き入れる謂れはないな」

「なっ……………」

カミューラにとって想定外の仁の返答。しかし正論ではある。あれでは仁の提案を拒否した後、カミューラが勝手にその内容を行ったに過ぎない。

更に付け加えるなら、己の成すことは人形を取り戻すだけでは十全でない^と仁は考えていた。

デュエリストとしてのプライドなど元々存在しないカミューラ相手では、勝利したとしても関係ない。闇のアイテム・闇のカードを操れる限り、彼女は何度でも挑んでくる恐れがある。つまり鍵の守護者はいつまでも彼女を迎え撃たなければならない。どうしても、そうなることは避ける必要がある。

故に、こうなるのもある意味必然であった。

「攻撃力17600、戦闘ダメージにして15800か。まあ、耐えられるよう精々祈るんだな…………。バトル、究極^{アルティメット・ゴーレム}巨人でゾンマスに攻撃!」

4つの脚で疾走し、ゴーレムの巨体が《ゾンビ・マスター》、ひいてはカミューラへ襲い掛かる。

モンスターを通しての超過ダメージになるとはいえ、その凄まじい攻撃力の前には壁などあつてないようなもの。少なくともそう覚悟して受けなければならぬ。闇のデュエルにおいて1万を超えるダメージなどカミューラとて受けたことはない。しかし一族の復興のため、彼女はここで倒れる訳にはいかない。必ず人間への復讐を果たすと心に決め、迫り来る一撃に備える。

しかしそんなカミューラの決意も、更なる追い討ちの前に脆く崩れ去る。

「《リミッター解除》発動! 機械族モンスターの攻撃力を2倍にする!」

呆然とするカミューラをよそに、究極巨人の拳が炸裂する。眼前にいた死霊術師を紙のように吹き飛ばし、カミューラを巻き込んでなお、それは止まらない。

光り輝くほどの稲妻を全身に纏い、現実には昇華された立体映像は彼女の背後にあった壁をも突き破る。残されたのは床の焦げ跡と大穴の開いた壁、ただそれだけ。

33400。元となる40000のライフを8度葬りなお余る過剰なダメージは、さしもの吸血鬼とて耐えられるものではない。人間への恨みの念を抱いたまま、吸血鬼唯一の生き残りカミューラは事切れた。

カミューラの撃退から1週間余り。仁たちの通うアカデミア本校は未曾有の危機に陥っていた。

もつともそれは三幻魔のように壮大な代物ではなく、あくまで学園という枠組みの中での話。カードゲーム界への進出を目論む万丈目グループによる、学園の買収話が持ち上がったのである。

学園としては大事であるものの、生徒たちにとっては基本的な権利者が変更されるだけのこと。買い手となる万丈目グループがカードゲーム界への進出を目的としている以上、学園の根幹、即ちデュエルモンスターズを学ぶことに変更がある筈もない。

となれば最悪切られる可能性のある劣等生は別としても、それ以外は対岸の火事として捉える者が多数を占めるのが普通であろう。経営難に陥っての売り出しならまだしも、今回のようなケースであれば一般には大した騒ぎとならない。

しかし現オーナーが武藤遊戯に勝るとも劣らないデュエリスト、海馬瀬人となれば話は変わる。

生徒を含め、大衆の中には彼の経営する学園で学ぶ、ただそれだけで意味があると考える者も少なくない。極端な例を挙げれば、この学園で優秀な成績を収めた者にはそれだけでプロの推薦が考慮されるほど。直接関わってすることは皆無と言えど、彼の威光があるとなしでは天と地ほどの差がある。

それだけではない。デュエルモンスターズの創始者であり、インダストリアル・イリュージョン社、通称I2社を経営するペガサス・J・クロフォード。個人としては決して仲が良いとは言えないものの、瀬人は彼と旧知の仲でもある。

カードの制作を担うI2社と本校との繋がりもそれ故であり、瀬人がオーナーでなくなればこの関係は失われる可能性が高い。つまりカードデザイナーを指す者にとって、この事件は死活問題になる。兎にも角にも、アカデミアにおける瀬人の影響は大きかった。

一方、瀬人にとってのアカデミアは手がける事業の1つに過ぎな

い。元々アカデミアの設立目的は、若い世代のデュエリストレベルの全体的な引き上げ、ひいてはプロデュエリストリーグの振興である。この点は既に達成されたと言っても良い。経営に関しても現在は理事長に一任した状態であり、瀬人でなければならぬ理由は特にな
い。

それに加え、利益を目的とするなら有能な者と契約すれば済む。これからの企業ならまだしも、デュエルモンスターズにおいて日本最大の海馬コーポレーションであれば、そのほうが利点は大きい。

またこれを機に、政界への影響力をも持つ万丈目グループとの繋がりを持つのも悪くないと言える。これがアカデミアの購入を持ちかけられたのであれば、ひよっとすると瀬人も前向きに検討していたかもしれない。

しかし現実異なる。今回の万丈目グループの申し入れは交渉ではなかった。彼らはアカデミアの生徒とデュエルを行うという、勝負を申し込んできたのである。勝てば我々が学園を手に入れる、と。

瀬人ではなく生徒へ、更に相手自らハンデを要求したとはいえ、素人に勝負を挑まれて逃げるなど彼の頭にはなかった。何より、生徒と言えどデュエリスト。ならば「未来のロードは己が手で切り開くもの」。この程度の障害を乗り越えられないようではデュエリストを名乗る資格などない。瀬人はそう考えている。

かくしてアカデミアの権利の行方は、万丈目グループ側の指定した生徒、準の手に託されることになる。

そして宣戦布告から3日後の今日。以前十代に敗北を喫したホールで、準は自らの兄、長作の手によってまたしても窮地に陥っていた。「セットモンスターを墓地へ送り《強制終了》の効果発動！ バトルフェイズを終了する」

「そのカードには散々悩まされたが……それもここまでだ！ 永続罫《王宮のお触れ》を発動する！」

長作の発動した《王宮のお触れ》により、今後このカード以外のフィールド上の罫の効果は無効にされてしまう。つまり今まで準を守り続けてきた永続罫《強制終了》が効力を失うことになる。

加えて準の場にモンスターは姿はない。このままでは敗北は必至。となれば、何もせず手をこまねいている訳にはいかない。

「ならばチェインして《ピンポイント・ガード》発動！ 墓地よりレベル4の《魂 虎》ソウル・タイガーを特殊召喚する！」

「守備力2100……我がドラゴンの敵ではないな。攻撃を続行しろ、《ダーク・ホルス・ドラゴン》！」

名前の通り青白い魂で構成された虎へ向け、漆黒の鎧をまとったドラゴンがブレスを吐く。

本来なら容易に標的を飲み込む筈のそれはしかし、不可視のバリアによって遮られた。

「《ピンポイント・ガード》の効果で特殊召喚したモンスターはそのターン、戦闘及びカードの効果では破壊されない。後からお触れが適用されたとしても、それは同じだ」

「……しかしそれもこのターンのみ。所詮は寿命が伸びただけだ」
予想に反して勝負を決めることはできなかったものの、長作は余裕を持ってターン終了と付け加える。そんな彼の言葉には、誰もがあの程度は同意せざるを得なかった。

長作の場合は5体ものドラゴンで固められている。

中央には2400の攻撃力を持ち、ドラゴン族を効果の対象にできない制限を相手にのみ課す《竜魔人 キングドラグーン》。その両翼には《青 氷ブルーアイス・ホワイトナイツの 白夜 龍》と《ダーク・ホルス・ドラゴン》という攻撃力3000のドラゴン族2体が並ぶ。更にはバーンを回復に変換し、手札1枚をコストにモンスター破壊効果の発動を無効にする《マテリアルドラゴン》、攻撃力5400となった《モンタージュ・ドラゴン》までもが存在する。

伏せカードこそ存在しないものの、生半可な手段では傷付けることさえ叶わない堅牢な城を長作は築いていた。

対する準は攻撃力0の《魂 虎》ソウル・タイガーを残すのみ。頼みの綱の《強制終了》はお触れにより無効になっている。

加えて今回の勝負をするにあたって課せられたハンデ、それを準自ら重くしたことにより、彼のデッキに入っているモンスターは攻撃力

0のものしかない。現状では反撃どころか、次のターンを耐えることすら怪しい。そう考える者が大半を占めている。

しかし準は知っている。こんな状況からの逆転を常とする男が居ることを。どれほど不利であっても、決してそれは敗北とイコールではないことを。無限の可能性を秘めるドロロー。それを含めた3枚の手札こそが勝敗を分かつ鍵となる。

この程度の逆境などはねのけてみせると、準は勢い良くカードを引いた。

「俺のターン！ 《強制終了》を墓地へ送り《マジックプランター》発動。効果により2枚ドロローする！」

コストに永続罫を要する等価交換。《強制終了》が無力となった今、それはカードが増えるに近い。

「通常魔法《ブラックホール》を発動。フィールド上のモンスターを全て破壊する！」

「手札の《ホーリー・ナイト・ドラゴン》を墓地へ送り、《マテリアルドラゴン》の効果発動！ 《ブラックホール》は無効だ！」

全てを飲み込む大質量。重力場が無限大となるそれはしかし、発生する前に《マテリアルドラゴン》の光に打ち払われた。

制限カード《ブラックホール》を無効にされ、アカデミア生徒の間に動揺が広がる。ただでさえ強力な5体のドラゴン相手に、攻撃力0のデッキで正面からぶつかり勝利するのは至難。加えて相手モンスターを対象に取れない今、1体ずつ破壊することもできない。この状況下で《ブラックホール》を失っては、巻き返す手段を浮かべられる者でさえほんの僅か。まして勝利を見出す者など皆無。絶望に濡れている者が大半であった。

対照に、長作は得意げな様子を隠せずに居た。

「どうした準、《マテリアルドラゴン》の効果を忘れたか！」

「いや、わかっているさ。これで兄さんの手札は0。もう効果は使えないと」

しかし。煽るような長作の発言、それに対して準は粛々と言葉を返す。その表情に相手を見下すなどという要素は欠片もなく、あるのは

ただただ己とデツキへの信頼のみ。他者の目に映る準の背は、絶対の自信に満ち溢れている。

気付けば、彼らの心から不安は消えていた。代わりに湧き上がってきたのは勝利への期待。この絶望的な状況を逆転する準の姿が、思いもかけず脳裏に浮かび上がる。

「魔法カード《トライワイトゾーン》発動！ 自分の墓地からレベル2以下の通常モンスター3体を特殊召喚する！ 俺が選ぶのは《おジャマ・イエロー》《おジャマ・グリーン》《おジャマ・ブラック》だ！」
一瞬にしてフィールドにおジャマ3兄弟が並ぶ。1枚のカードで3体を展開するとなれば、枚数の上では禁止カードの《強欲な壺》までも上回っている。そんな準の行為は賞賛に値すると言えよう。

もつともその全てが効果を持たず、攻撃力も0。これだけでは意味を成さない。にもかかわらず、誰もがここから何かが起きると確信していた。準の醸し出す空気に加え、おジャマ3兄弟の表示形式もそれを物語っている。

「攻撃表示だど?! 数を揃えたところで、そんな雑魚どもに何ができる!」

「こいつらを馬鹿にすることは、俺が許さん!」
「何?」

長作に限らず、準の言葉を訝しむものは多かった。攻撃力0の通常モンスター。それを雑魚と呼ぶことに何の問題があるうか。

もつとも、論点はそこではない。おジャマの攻撃力の低さなど準は百も承知。更に見た目や性格も最悪と、精霊との会話も可能な彼は語る。それは疑いようもないと。

ならばおジャマとは何なのか。耳を傾ける聴衆に届いたのはしかし、予想に反した台詞であった。

「……だが、俺はこいつらに教えてもらった! 下には下が居るということを!」

堂々とした宣言。それは更に「こいつらに比べたら俺なんか全然マシだ!」と続いた。

予想の斜め上に行く準の言葉に、多くの者が言葉を失っている。こ

ここまで後ろ向きに聞こえる発言を耳にしては無理もない。事実、兄である長作も彼の言葉を額面通りに受け取っていた。

「黙れ準！ 落ちこぼれは所詮落ちこぼれだ！」

「……ならば見せてやる。落ちこぼれの意地を！」

しかし、準よりも下が居ることなど至極当然のこと。自身を落ちこぼれと称することはあるものの、彼は決して最下層ではない。上に立つ者としての風格を備え、普段から尊大な態度取る準は元よりそれを知っていた筈である。そんなことは改めて教えられるまでもない。

そもそも単に自分よりも下が居るという意味で己を安堵させているだけならば、彼がここまで強くなれる筈もなかった。故にそこには深い意味が込められていて然るべき。

「魔法カード発動。行け、雑魚ども！」

準がカードを発動するや否や、おジャマたちが輪を作り高速回転。長作のフィールドを飲み込むハリケーンとなる。砂埃が巻き上がったことで視界は遮られるものの、数瞬の後に轟いた爆音が全てを物語っている。

「バカな……俺のモンスターが……全滅!？」

視界が晴れ、フィールドが再び長作の目に入った時には、既に彼のモンスターは影も形もなかった。弱小と見下してきたおジャマがその光景を生み出したことに、長作は驚くより他ない。

発動されたカードは《おジャマ・デルタハリケーン!!》。このカードは自分フィールド上におジャマ3兄弟を揃えることを発動条件とし、相手フィールド上に存在するカードを全て破壊する効果を持つ。破壊を無効にする《マテリアルドラゴン》が居座っている間ずっと、準はこの機をうかがっていた。弱者が強者を打ち破る、この時を。

一般に雑魚と蔑まれるようなモンスターであっても、そこには必ず価値が存在する。サーチや特殊召喚の容易さから、時にプレイヤーを守る壁となり、時に有用なコストとして活用される。攻撃力0であろうと効果がなかりと関係はない。むしろ、それが利点となる場合も存在する。

しかしそれだけではない。ひとたび集まれば、相手フィールドを殲

滅する最強の矛になる。それがおジャマというモンスター群。最低・最悪と罵られる彼ら3兄弟には、全てを超越する瞬間が確かに存在していた。

ならば、彼らよりも上の自分が頂点に立てない道理はない。準の言葉の真意、それがここにあった。

「更に通常魔法《右手に盾を左手に剣を》！ 全てのモンスターの元々の攻撃力と守備力を、エンドフェイズまで入れ替える！」

おジャマたちは攻撃力こそ0であっても、守備力なら1000の数値を持っている。決して高くないとはいえ、3体の合計値で見れば3000。かの《青眼ブルーアイズ・ホワイト・ドラゴンの白龍》と同等になる。

勿論、それだけでは終わらない。

「そして《魂ソウル・タイガー虎》を攻撃表示に変更」

準を守るように立ちふさがっていた虎が、今度は長作へ牙を剥く。攻守の入れ替わった《魂虎》の攻撃力は並の下級モンスターを優に上回る2100。おジャマたちと合わせれば長作のライフ、初期値から変動していない4000を一挙に削り切ることができる。

「バトル！ 全モンスターで一斉攻撃！」

準の指示に応え、おジャマたちが総攻撃を仕掛ける。フィールドも手札も失った長作にそれを防ぐ手段などなく。デュエルの終わりを伝える電子音が準の勝利を告げた。

攻撃力0というハンデを背負った準の勝利。そのデュエルにより衝撃を受けた者は多い。特に所謂ファンデッキやネタデッキと呼ばれるものを好む者たちはその傾向が強かった。

どんなデッキであっても、どれほど強大な相手であろうと、勝利を掴むことは決して不可能ではない。今回の一件は、己がデッキへの自身を失いかけていた者たちへ希望をもたらしていた。

方向性こそ違えど、それは長作も同様である。

見る者に夢を与える、そんなデュエルを準が行えるならば、何も問題は無い。後は確かな実力を身に付けさえすれば、必ずや彼はプロとして大成するであろう。大本の目的、万丈目家がカードゲーム界に君臨することの足がかりとして、それは十分に過ぎる。

つまり長作からすれば、目的は達成されたようなもの。試合に負けて勝負に勝ったというところか。

そうして先の展望を見出した者が居る一方で、壁を感じる者も居た。果たして自分はあの領域に至れるのか、と。

仮にプロを目指すとなれば、今の準を超える、最低でも並び立つほどの強さを持たなければならぬ。何かしらのトップを目指す場合も同様。彼と同等以上のカリスマを必要とされることもある。

仲間であると同時に、いやそれ以上に同世代の生徒を競争相手と捉えている者にとつて、今回の件は現実という壁をまざまざと見せつけられる結果になった。敵わないと、そう感じてしまうのも、ある種必然であろう。

しかしそれは、言うまでもなく現状に限つての話に過ぎない。未だ成長段階に居る彼らが、ここで自分に見切りをつけるのは早過ぎる。

今はまだあがくべき時。現実を知り、それを受け入れつつなお抗う。何よりそれが無意味でないことを、既に準が証明している。最下層のレッドに敗北を喫し、寮入替デュエルでは大地に敗れ、果ては本校から退学。そんなどん底から彼は這い上がってきた。

ならば自分も。そう思わせてしまうのは準の資質であろう。壁を見せつけると同時に、彼は確かな可能性を示してもいた。故に皆が抱いたのは、絶望ではなく野心。彼らは今までより更に上を向いて歩んでいく。

そしてこの事件は、オシリス・レッドにも変化をもたらす。準が見せた「落ちこぼれの意地」。それが無気力で怠惰な生活を送る感のあつた彼らに命を吹き込んだのである。

この日よりアカデミアに通う者たちの心から諦観や慢心が薄れ、リンクを問わず切磋琢磨していくことになる。その状況を一人の男がデュエルから生み出したことは、存外知られていない。