

原作キャラが勝手に模  
擬戦するようです

チビメガネ

## 【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】

タイトルのまんま原作キャラが個人戦やら模擬戦やらやる基本1話完結の短編集です。

この作品は、pixivのほうにもあります。

あつちに投稿した後、訂正してあげようと思います。

# 目次

	A級3バカ	v s	鈴鳴	+	佐鳥	
	1					
	出水公平	v s	那須玲			32
	変態狙撃手	v s	二宮隊+ $\alpha$			55
	風刃持ち迅	v s	ランク戦第四戦メン			
	バース					83
	緑川 駿	v s	熊谷 友子			112
	空閑遊真	v s	那須玲			132
	風間隊	v s	三輪隊	v s	二宮隊	
145						
嵐山隊	v s	影浦隊	v s	生駒隊		
180						
	香取葉子	v s	笹森日佐人			220
	香取隊	v s	荒船隊	v s	那須隊	
240						
	米屋陽介	v s	生駒達人			287



## A級3バカ VS 鈴鳴 + 佐鳥

・ボーダー本部 模擬戦ブース

『ブースにいる皆さん、こんにちは!! 騒ぎを聞きつけ、今回この戦いの実況を務め頂きます。海老名隊オペレーターの武富 桜子です』

ブースの大画面が映る真正面に、急遽用意された長机に手を置きながら、これまた急遽用意されたパイプ椅子に腰掛け元気よく挨拶する、B級18位海老名隊オペレーター 武富 桜子。

……ちなみに彼女が本日の防衛任務に対する報告書を纏める仕事を放り出しているのは別の話である。

自己紹介を終えた後、一呼吸置いて隣に座っているA級隊員の紹介をする。

『そしてお忙しい中、来ていただいた解説者は……ボーダーの顔A級5位嵐山隊の木虎 藍さんです』

『よろしく』

紹介を受けた木虎は、挨拶をそれだけで済ませます。

『さて、今回普段やらないであろう個人ブースでの模擬チーム戦。しかもA級1位太刀川隊の出水先輩、A級4位草壁隊の緑川くん、A級7位の米屋先輩で組まれた、言ってみれば即席ドリムチームを組まれたわけですが、その点についてどう思われますか？』

武富は、見るからに興奮していきと言わんばかりに捲し立てて、木虎に話を振る。その様子を見ながら、呆れたように溜息をついた後、肘をつきながら吐き捨てるように木虎は言う。

『どうせ、俺達チーム組んだら強いんじゃないかという思い付きよ。B級とはいえ、日頃から連携をしているチームに勝てるわけじゃないわ』  
明らかに馬鹿にしたように鼻で笑う木虎。

……ここだけの話、ブースで個人戦を終えた米屋と緑川が、

「俺らつて組んだら強いんじゃないかね、スコープオンと弧月で被ってるかわけでもないじゃん？ あー三輪隊なきややつてみたいわ」

「いやー、近距離だけじゃ厳しいでしょ」

「確かに……ん？」

「……当てがあるな」

「……だね」

「太刀川隊……行くか」

「おっけー」

そんな何の根拠もない会話をした後、ブースを出て太刀川隊に向い、出水を呼び即席チームが完成したのである。

そしてブースに戻った米屋達は、たまたまいた村上に頼み込んで鈴鳴と模擬チーム戦を組むことになった……正直何が彼らを駆り立てるのが理解不能である。

まあそのような経緯でできた “米屋隊” であるけれど、彼女……解説席の主にはそんなことは関係ない、現に今も、

『そのような経緯だとしても、私としてはこのような夢の共演に興奮が収まりません!! 米屋隊がどんな戦いをしてくれるのか、見物ですな』

鼻息を荒くして言っているのだから。

……彼女がどうやって即席チームのことを嗅ぎ付け、解説席と解説者を用意したのかも今となっては不明である。

『あなたを駆り立てるものはなんなのよ……』

彼女の様子を見て軽く引く木虎だった。

『そういえば、もう一人解説者に来てもらっています。同じく嵐山隊の佐鳥先輩です』  
『どうも、どうも』

画面には、ブースのベットに腰掛けている佐鳥が映る。当然のことながらドヤ顔で映っている。

佐鳥語録を披露するのかと思われたがそんなことはなく、

『桜子ちゃん、そういえばって言い方はなくない?』

ドヤ顔を終え、すぐに突っ込んでくる佐鳥。

それに対し、武富は、あははすいませんと素直に謝る一方、隣に座っている同隊の美少女はそうはいかなかった。

『先輩の扱いなんてそんなもんですよ』

『なに当然のことのように言ってるの? それフオローになってないからね、分かるよね?……木虎さん』

そこで机に置いてある通信用携帯トリガーをオフにする木虎。

『あはは。えーこのようにですね、私が持っている現場実況用通信トリガーで現場とこの解説席を繋いで佐鳥先輩に現場実況と戦闘員をやって頂こうというわけです』

その解説を聞いた木虎は、そのトリガーのボタンを押す。  
すると



『あ、繋がった。だからね木r』

もう一度ボタンを押す木虎。

しかし、急にボタンのスイッチがオンになり通信が繋がる。

『だーかーらー、ひどいって木r』

画面を睨みながら、素早くボタンを押す木虎。そして、咳払いをした後に述べる。

『なるほど。このようにボタンを押すことで、先輩と通信可能で呼び出すことも反対に先輩から連絡も取ることも可能ということね』

『はい、そういうことですね』

ほくそ笑んでいる木虎を横目でみながら返答する武富。

その様子を見て、睨みながら一言。

『なにか』

『いえ、なんでもありません……』

この子には逆らわないと心のなかで誓う桜子ちゃんだった。

武富の木虎の印象が、A級エリート隊員から同隊の先輩を何食わぬ顔で貶める悪女に変化しているなかMAPの選択を終え、転送がそろそろ始まるうとしていた。

今回の模擬チーム戦ではB級ランク戦のルールを適用するため解説をしていきたいと思う。

通常のB級ランク戦では、下位、中位、上位の各々で時間制限有りの三つ巴もしくは四つ巴のチーム戦を行い、そこでの得点の差で勝敗を決めいき、最終的に得点の大小でB級全体の順位を決めていく方式を取っている。

得点の決め方は単純で、相手を1人倒せば倒した方のチームに1ポイント入るというものであり、聞いた通り時間内で多く倒した方が勝ちというものだ。

では、自分のことを気にせず相討ち覚悟で突っ込めばよいのではないかというところというわけではない。その理由はランク戦のもう一つのルールがあるからだ。

そのルールとは、生存点に関するものである。

これは、時間内にランク戦の勝敗がついた場合、生き残ったチームに2ポイントの得点が入るというルールだ。このルールにより、もし上位に食いこみたいチームがあった場合、敵を多く倒すだけでなく生存点も狙いにいく必要性が生まれるわけである。

ここまでランク戦の一番重要なルールを説明した。実際にはこれより細かいルールがまだ存在するのであるが、それは解説が必要になったら説明することにしよう。

さて、ランク戦の中での戦場の設定について移ることにする。

B級ランク戦では前述の通り、三つ巴や四つ巴で戦う。その際の戦場は勝手に決まるわけではない。

正規のA級部隊ならば、どのような戦場でも対応し敵と戦うのは必須な条件であろうが、B級の全部隊にそれを課すのは無理がある。

そこで、B級ランク戦では戦場を本人達が決めることができる仕様になっている。しかし参加する全員で決めるわけではない。

その三つ巴、四つ巴で一番下位のチームが決めていいというルールだ。どういう意図でこのルールを決めたのかは定かではないが、おそらくB級チーム全体の考える力の向上ではないだろうかと考えられる。

そうやって考えていくことにより、戦場での動きを学び上手くいったときには上位に、もしくは上位チームにその作戦を破られ下位のままに……そのやり取りのなかで上位も中位も下位も学んでいくわけだ。

では、今回のような特殊事例の場合はどうするかというと、

『今回来馬隊長の温情により選択権は、即席チームの米屋隊に渡されたわけですが、これは試合に影響するでしょうか』

『来馬先輩には申し訳ないけど、関係ないでしょ。どうせろくなこと考えてないわよ、あ

の3人は』

解説モードの武富の軽い問いかけにこれまた毒舌で返す木虎。

え？ 事実だろって？

ナンノコトカナー、ワカラナイヨ。

というわけで、即席で連携もこちらより上手くいかないだろうということと、4人で米屋隊より人数が多いということで来馬が選択権を譲ったのである。

正直な話、A級のなかでもできる3人を揃えた部隊であるので、選択権まであつたら勝率が格段に上がる気もする。

しかし佐鳥も付きどうなるのかが想像ができないためこの判断が正しかったかは、ブースの隊員が考えることであるためここでは控えておこう。

さて……米屋隊が選んだMAPはというと、

『市街地B 天候は、晴れ!! このMAPは他の市街地とは違い高い建物が乱立しているMAP。これについてどう思われますか?』

『射線を通りにくくしてらるんでしょ。狙撃手スナイパーが2名いるんだから当然ね』

『なるほど』

意外と考えているのではないかと素直に思う武富。

それに対して

『……これぐらいは考えてないうちに入るわよ、ええ』

意地でも認めようとしないう木虎。

この子は何と戦っているのかよく分からない。

そんなことは置いておいて、先ほど説明を忘れたので補足すると、戦場MAPは一つ  
のステージにつきA、B、Cと特徴が違うMAPが存在しておりこれを自由に選択でき  
る。またそれだけでなく、天候も細かく設定できる。選択権を与えられた下位チーム  
は、この2つの条件を組み合わせて戦場を決定することができる。つまり、設定の組み  
合わせ方が無限大となる。

このため、ランク戦で戦場設定が被ることはなく、1戦1戦どのように下位チームが  
戦うのかを見るのも面白い。

……戦場のMAPが改めて説明された後、転送が開始される

『転送開始!! さて、配置はどうなっているかというと……』

解説の声がブースに響く。

米屋隊の転送位置は、MAP上北西の位置に米屋、その数10メートル南に緑川がいる。出水はというとMAP上の真南より、数メートル西の方向に転送された。

一方、鈴鳴第一と佐鳥の転送位置は、来馬が北東に、村上が東の位置に転送される。そして、鈴鳴第一の狙撃手<sup>スナイパー</sup>である別役はというと、東南方向に転送。

最後に佐鳥の転送場所は、

『ど真ん中でーす』

バックワームを着用しながら片手でピースをしている佐鳥が画面に映る。

『先輩……そういうのいいんで仕事してください』

ジト目になりながら木虎は冷たく言う。

『ちよつとくらい先輩のこときちんと扱ってよ』

涙目になりながら言いかえす佐鳥。

その返答はもちろん

『はいはい、仕事してください』

『……やっぱ泣いていい？』

佐鳥が後輩に勝てる日はまだ遠い。

佐鳥が後輩と仲のいい会話？ をしているなか米屋はというと……

「誰かいねーかな。早くバトリたいわー」

弧月を横にして両肩に乗つけた状態で、口笛を吹きながら呑気に歩いていった。

「つーか俺らつて意外と不利なんだよな、こんなことなら誰か誘うんだつたわ」

空を見上げながら小さな声で呟く米屋。

というのも、彼らA級3バ……米屋隊にはオペレーターがいないのである。まあ言われてみれば当然のことだ。

この隊の結成はわずか2時間前、それも正式な手続きも踏んでいないのだからB級ですらない。行き当たりばつたりの正しく即興ノリで出来上がったバカ部隊といつても過言ではない。

そんな隊にオペレーターなんてつくはずもなく、彼らはタグづけなしのレーダーと感覚頼りの戦いを強いられることになったのだ。

もつと事前準備をしてから隊を組んで欲しいと思う……やはりこいつの隊はこいつ以外の三輪、奈良坂、古寺の3人で成り立っていると行ってよいかもしれない。

槍バカがどうすつかなーと言いながらMAP中央に向って歩いてると背後に影が

現れる。

「あつ、よねやん先輩じゃん。合流しちゃった」

迅バカである。

「おつ、緑川じゃん。じゃあ2人でやるか」

「だね」

緑川を見つけ、右手を軽く上げて挨拶する米屋。

解説席では、合流して2人がかりで敵を狙うのではという話になっているようだけれど、実際はこんなもんである。合流して2人でやるのではなく合流したから2人でやるのだ。

まあどちらが本当の場合いいのかは言うまでもない。

米屋隊2名は出水の位置をなんとなく確認した後、とりあえず中央に向うことにする。

2人は、他愛のない会話をしながら中央の大通りに出ようと路地を右に曲がっている。そのとき大きな声が聞こえるのであった。

その声の主は……

『木虎さんひどいよー』

佐鳥であった。



手を動かしながらオーバリアクションを続ける佐鳥を視認した彼らは言うのである。

「佐鳥だな」

「うん、さとけん先輩だね」

真つ直ぐ佐鳥の方を見て遠い目をしながら言う2人。

「めっちゃ動いてるな」

「だね」

手も体も上下させながら、弁明のようにも見える行為を繰り返す佐鳥。

「行くか、まず1点だ」

「了解」

肩にかけてあった弧月を降ろし、片手で持ち直す米屋。

右手のスコープオンを改めて握り直す緑川。

息を吐く2人。そして

「まずは1点じゃー」

走りながら大声を出し、佐鳥に近づいていく。

「ぎゃー、殺されるー」

近づいてくる獣2名を確認した佐鳥が北東の方向に逃げていく。

『はあ……馬鹿ばつかね』

『あはは』

それを見た解説席ではそう眩かされていた。

「待て佐鳥ー。首取らせろー」

「いや、はいどうぞって言うわけないでしょ」

米屋の言葉に反応しながら、後ろ向きに走り続ける佐鳥。

なぜ後ろ向きかというと

「イーグレットを撃ちながらバック走とか、さとけん先輩も十分変態だよね」

米屋と緑川を近づけすぎないようにイーグレットを撃ち続けているからだ。

佐鳥はどうもありがとと言いながらも厳しい様子で、この距離感は今にでも崩れそうだった。

実際この均衡はすぐにも崩れるだろう。

理由は簡単だ。

『緑川隊員。グラスホッパーを左手に出現させた』

『緑川くんにとつて、この状況の打破の方法は急接近が一番簡単な方法なのだから、当然それを選択するわね』

グラスホッパーは踏むことで加速ができるオプシヨントリガーだ。ここで接近して攻撃手の間合いに入り込めさえすれば、彼ならば一撃で仕留めることができる。

自分の後ろに、敵の方向を向いている地面と垂直な向きの四角い踏み台を発生させる。それを両足で踏み込みこむことで、地面に対して体を多少浮かせながら進んでいく。当然、踏み込むと同時に移動速度が速まり佐鳥に近づいていく。

「げっ、マジ」

思わず苦笑いをする佐鳥。

このまま、加速し佐鳥に近づき首を搔つ攫うと思われたが、そのような事態にはならなかった。

「緑川、横!!」

そう、この大通りに交わっている横の路地から弧月の突きが緑川を襲ったからである。緑川はその弧月を確認してすぐに片足の指を地面に降ろし、急停止をすると後ろに下

がる地面を蹴り上げる

「悪い、佐鳥遅れた」

『村上隊員 見参』

村上が佐鳥と緑川の間に割って入る。

向かい合う3人。

「緑川、米屋。2対1、いや3対1だとしても倒されるつもりはないぞ」

ここで村上が口を開き、南の方角を一瞥した後、2人の方に目をやる。

その言葉を聞いて、米屋は通信をオンにして出水と連絡を取る。

『おい、弾バカ。位置バレしてんぞ』

『は!?……あああれだわ、太一だわ。狙撃手はスコープあるってずるいな。覗くなよ、マジで』

『は!?』

その言葉を聞いて、出水は辺りを見渡し、別役を補足する。

出水は位置を確認した後、聞き返す。

『どうする? このまま俺としてはウザいから太一やりたいんだけど。まあ、鋼さんを倒しとくのも手だと思っぜ』

『まあ、3対1のほうが倒しやすいよね、もちろん』

『まあ、3対1のほうが倒しやすいよね、もちろん』

村上が踏み込んで振り降ろしてくる弧月を左に捌きながら、答える緑川。  
『あれだな、お前。太一相手しながらこっちのフォローもしろよ』

村上が、緑川に対して追撃のためにもう一手を踏み込んだところを後ろから突く米屋  
……これをレイガストのシールドで受け止め、右に避けていく村上。

『終わったら何か奢れよ、槍バカ!!』

フルアタックの準備をしながら、そう吐き捨てる出水。

『勝つたらな』

緑川が左から斬りかかり、米屋が右から斬りかかる。

攻撃手<sup>アタッカー</sup>3名が斬り合いを始めてる中解説席では武富と木虎が話していた。

『出水隊員が残るんですね、この感じだと「r b・狙撃手 > スナイパー」のことを  
気にして動いてもよさそうですね……』

『まあ普通に考えて3対1のほうがいいってだと思っけど……強いて言うなら出水先輩  
だからってことかしら』

『……どういふことですか?』

先ほどの斬り合いが終わり、正面に緑川と米屋を置きながら、距離をあげる村上。

まず村上の正面にいる緑川が仕掛ける。

左手のグラスホッパーで後ろに回り込み、浮いている状態で加速の勢いのまま斬りつける。

しかし、この攻撃は正面を向いたままの村上にレイガストで防御されてしまう。

緑川もこれくらいは受けは想像していたらしく、右手のスコープオンを盾から離さないようにしながら、空いた左手でもう一刀を出して、下から上に斬り上げ喉元を一突きしようとする。

この一突きを重心を少し前に傾けることで、避け切った上でレイガストの加速機能であるスラストーを使用し、緑川をそのまま後方へ押しやる。

案の上、10m弱飛ばされる緑川。

ただここで終わらせないよう動いていたのが米屋である。

米屋は、スラストーを用いたちようどそのとき、正確には緑川が右手のスコープオンで斬りつけたときに踏み込んで村上に一突き。弧月でその剣先を下にずらす村上。

これで受け切ったと思った村上であったが、剣先の方向をずらしたときは、重心をずらしたときと重なったときで、体勢を崩し何歩か左にふらついてしまう。

そのときを狙っていたかのように上から数10本のバイパーが降り注ぐ。

「緑川!!」

「了解」

叫ぶ米屋に呼応しながら移動を始める緑川。

『どうって……。見れば分かるように出水先輩は、バイパーの射線を自由自在に引けるわけだから……』

出水が米屋とやりあっている村上に向け、バイパーを放ったとき弾丸が飛んできていたのだ。

しかし、出水は別役の位置を視認していたため、建物を盾にその弾丸を避けた上で、バイパーをそちらに放っていた。

それを見た南東にいた別役は

「やべつ。バイパーきちやつたよ、逃げなきゃ」

慌てた様子で、建物の屋上を走り、対角線上の位置から飛び降りて逃れようとする。

しかし……

『だから、相当な逃げ足がない限り逃げられはしないわよ』

《戦闘体活動限界 緊急脱出》

ベイルアウト

別役が落ちる。

南東で最初の1人が落ちる中、先程の大通りでは緑川がいなくなったことで2人が正面から向かい合っていた。

「鋼さん。いっちょやりましょうよ」

「……米屋」

2人の男はともに口角を上げて笑っている。

『村上隊員と米屋隊長が一騎打ち!! そのうちに緑川隊員が北東方向に向かっている。村上隊員のサポートに回ろうとしていた来馬隊長は、北東で佐鳥隊員と待ち構える様子です』

『うちの狙撃手<sup>スナイパー</sup>を1人にするわけにもいかないんですよ……全くもう』

右肘を机につき、顎を掌に乗つけて息を吐く木虎。

『ちよつと木虎さん!! 聞こえてるから!! ひどいからね?……あと』

泣きまねをしたあと、急に真顔になる佐鳥。

『? どうかしました?』



その声の調子に木虎も真顔になる。

咳払いを1つしてから、キメ顔になる佐鳥。

『溜息ばかりついてると幸せ逃げるぞ』

ボタンを押す木虎。

数秒通信が途絶えたかと思ったら、再びつく。

『ちよつと、今いいセリフ言おうとしたんだけど!! 俺かっこよかったと思うんだけど

!!』

『今のは引きました』

『なっ!!』

怒鳴りながら主張をする佐鳥に対して、木虎が効果抜群の一撃を食らわす。

『桜子ちゃんもなんか言ってるよ!! 木虎ひどいよね?』

『え……私ですか』

急に振られたことで、慌てた武富は、チラッと一瞬横の美少女に目をやる。

『!!』

桜子ちゃんは悟ったのだった。

隣の美少女が無視をしないさい、肩を持ったりしたら分かっているわねと言っているのを

……いや別に言っていないけど、分かるか、うん。

肩を持つたりした場合、自分が殺されるということを理解した。女の勘ではなく、本能で。

冷や汗をかいていることが分かる、心音も何故か聞こえる。殺気を放つ目の前の悪魔を横目に、普段解説役の音声をどうバレず盗聴するかを考えることでしか使わない頭をフル回転して導き出した回答は……

『佐鳥先輩……頑張ってください!!』

『泣いちゃうよ、俺?』

すまない、佐鳥先輩。私はまだ聞かなければならない解説があるんだ……生きねば。

そう思う桜子ちゃんだった。

武富が個人的に生死をさまよっている中、戦場はというと

まず、北東では武富の解説の通り、緑川は米屋の足止めの隙に北東に向う。

佐鳥はそれを迎えうつ形となっている。

『えー……まず、北東の移動をした緑川隊員ですが、通りに出ずに路地に留まっていますね』

『建物を遮蔽物にして、佐鳥先輩の狙撃を通らないようにしているんですよ。狙撃手一人だけだと、いくらレーダーに映らないとはいえグラスホッパーもシールドもある緑川君に近づかれて終わりだよ』

北東地区にも一本のみ中央にあるような大通りが存在している。

そこに届くであろう弾道を気にしてか細い路地から入らずに、様子を窺っている緑川。

前述の通り、米屋隊にはオペレーターがいない。そのため、先程佐鳥を見つけた際、タグ付けができていないため現在の佐鳥の位置が把握できていない。加えてバックワームでレーダーによる捕捉もできないのだ、慎重になつてしまうのも無理はない。

『北東を攻める上でこの大通りを通る必要があるけど、そこは射線が通れる大通り。この道を抜けようとして、アイビスで抜かれる心配もあるわね』

慎重になる理由を補足し始める木虎。

『なるほど』

そう返す武富。

それと……と前置きをしながらそれを続ける木虎。

『緑川くんは位置を把握してなくても鈴鳴のほうは、オペレーターがいるわけだから先程の接触でタグ付けは完了している。要するに鈴鳴側についた佐鳥先輩は今どの路地

に緑川くんがいるかは分かるわけね。そのことを理解してるから慎重になるというのもあるんじゃないかしら。位置が把握されてる以上、バックワームで素早く大通りを抜けようとしてもタイミングを合わされてお仕舞だわ』

『……なるほど』

その補足に納得する武富。

ただ、その様子を見た木虎は納得いかなかったようで聞いてくる。

『何か質問でも?』

さながら、子供向けの質問コーナーでも始めるかのように優しく言う木虎。

『いや、その』

『何でもいいわ。分からないことは悪いことではないもの』

なぜこの子は得意げなのか……分かん。

武富は困ったように笑いながら、言うのであった。

『緑川くんもきちんと考えているなーって』

まあ先程からのあの3人はバカ発言を聞いているからだろう。思わずそう発言する

武富。

その言葉を聞いた木虎の反応は……

『なっ!! 別にこれくらい考えるのはふつうよ、ええ。別に私が間違っていたとか、そう

いうわけではないわ……ってなんなのよその目は!! やめなさい』

うわーこの子こんな可愛い反応するんだと、少し紅くなっている木虎を見ながら暖かい目をしていた武富であつたが、頭をぶたれたことで解説モードに戻り話を戻す。

『緑川隊員が動かないとなると、膠着状態ということでしょうか?』

武富の問いかけに、木虎も咳払いをした後解説に戻る。

『そんなことはないと思うわ』

『……というと?』

不思議そうに木虎を見る武富。

木虎の言う通り、膠着状態になることはない。なぜなら、

『緑川隊員にバイパーが降り注ぐ!! 堪らず隣の建物の窓を割り、建物の中に逃げ込む』

村上のフォローに向つていたはずの来馬がちょうど緑川の向い側の建物屋上から下

に銃口を向けていた。

『射程がある狙撃手スナイパーや銃手ガンナー2人が相手だと、近距離の緑川隊員は厳しいか!! 緑川隊員

このままやられてしまうのか』

来馬が銃口を建物に向き直し、バイパーを撃ち続ける。その弾は、1階の窓を割つて

いく。

それを逃げるように2階に逃げようとしている緑川。

それを察したのか、2階のほうに意識を向け始める来馬。

『このまま屋上に出てしまうと、佐鳥隊員のアイビスの餌食になってしまう!! 緑川隊員、落ちてしまうのか』

煽る武富の言葉を否定する木虎。

『それは、まだ分からないと思う』

画面が南東方向に移る。

『出水先輩が緑川くんのおフローにつければ、こちらにも射程がある戦闘員がいるのだからどちらかを仕留められる可能性が上がる』

M A Pの東の端から向かうつもりなのかそちらの方向に向っている出水。

『米屋隊員のおフローには入らないと?』

疑問に思ったことを口にする武富。

『緑川くんが堪えられずに落ちて、来馬先輩と佐鳥先輩がフリーになることと自分がやられて村上先輩のみがフリーになることを天秤にかけたんでしょ。それで、それなら出水先輩と2人を落として、こっちに向かわせたほうがいいという判断ね……どちらが正しいとは今は一概には言えないけど』

それに答える木虎。

『となると、米屋隊長と村上隊員の一騎打ちが大きなカギを握るということですね?』

『ええ、どれだけチームで落とせるかまで時間を稼げるかにかかっているわ』

米屋と村上が斬り合っている映像が映る。

「米屋、ワンパターンだぞ」

米屋の突きを右に捌き米屋のほうを向き言う。

「いや、鋼さんが強すぎるだけで……しょ」

それに追撃をするために踏み込もうとする米屋。

その剣先を弧月でずらして、次の攻撃に繋げようとしているように見える村上。

「……と思うじゃん？」

そう言いながら、踏み込もうとした足を軸に村上の横に回り込むように動き、反対の足で踏み込みながら敵の喉元を貫こうとする。

それを軽く口元を緩めながらレイガストを弧月の方向に向ける村上。

『弧月が盾をすり抜ける』

『弧月のオプショントリガーですね』

弧月がレイガストの盾の右を通り、村上を狙う。

ただ、村上はそのことは分かっていたようで、レイガストを持ったままスラスタの加速で米屋に近づきそのまま後ろに飛ばそうとする。

「うおっと」

先ほど、緑川を飛ばした方法であるだけにそれを予測していた米屋が右にジャンプして避ける。

米屋が地面に足を着き持ち直すと思われたがそんなことはなかった。

「お前がそう避けることは知ってるよ」

そう言いながら、その勢いのままレイガストを横にして米屋に追撃。

「……と思うじゃん？」

空中の体勢を崩した状態でなお村上の首を狙おうとする弧月。

「終わりだ」

その槍をレイガストで後ろに吹き飛ばし弧月で喉を一突き。

《戦闘体活動限界 緊急脱出》

ベイルアウト

光の筋が空中に向う。



『米屋隊長落ちる』

ブースでは解説の声が響く。

「げ、鋼さん。こつち向つてんじゃん。怖い、怖い」

大通りに出た出水が、村上を視認する。

「こつなりや……変化炸裂弾」

とりあえず、火力だろと判断したのか、四方に合成弾を2秒足らずで作り村上に放つ。「まあ、どうせ落ちてないだろうけど、逃げなきゃダメなんだから時間稼ぎにはなんだろう」

その後、内部通信をオンにする出水。

『緑川!! とりあえず来馬さんを仕留めろ。佐鳥はどうにかする』

『おつけー。屋上に出てすぐグラスホッパーであつちに渡る』

『了解』

通信で最後の確認をする。

ここからだ、と、射線が通るとしたらあそここの建物だと判断した出水は、両手に大量の

キューブを生成して

「メテオラ」

ある建物を破壊する勢いで上から放射させる。

爆音とともに建物が崩れていく。

「佐鳥みつけ」

崩れゆく建物の中でそう呟きながら、バイパーの準備をして打ち抜く。

そして……

《戦闘体活動限界 ベイルアウト 緊急脱出》

《戦闘体活動限界 ベイルアウト 緊急脱出》

「……ありや、もう来ちゃった」

右腕を落とした村上が出水に追いつく。

「出水先輩、出水先輩!! 俺の空中ツインスナイプ見た？」

「うぜー」

佐鳥が落ちた後に市街地MAPに流れたアナウンスは佐鳥のその声だった。

結果

米屋隊3点（来馬、別役、佐鳥）

鈴鳴第一 + 佐鳥 5点（米屋隊全員 + 生存点）

# 出水公平 v s 那須玲

とある日の個人ブース

『今回個人戦を急遽実況をすることになった、風間隊の三上。そして、解説は……』

今回も何故か用意された長机に両手を置きながら、横にいる2人のほうを見る三上。

『出水隊員の友人の米屋隊員と、那須隊の熊谷隊員です』

『どーも』

『よ、よろしくお願ひします』

三上の紹介に返事をする米屋と熊谷。

『別に固くならなくて大丈夫だって、適当で』

『いや、真面目にやらないといけでしょ。ね？ 三上』

欠伸をしながら言う米屋を横目で睨みながら、熊谷は三上に言う。

『はい、そうですね。マジメに』

画面を真つ直ぐ見ながら三上に対して、同様に画面を真つ直ぐ見ながら

『マジメに？ マジで？』

三上の顔を見ずに言う米屋。

『はい、マジで』

同様に視線を合わせずに三上は言う。

『そうに決まってるでしょうが……』

米屋の様子を見て呆れた顔をする熊谷。

チームによるランク戦の視聴可能及びそれに関する解説が聞けるシステムによってボーダー全体の力が数年前に比べ徐々に上がっている。

そこで、個人戦においても視聴だけでなくC級隊員やB級隊員の力の向上のため解説をきかせたほうがよいのではないかという提案をしてきた隊員がいた……誰かって主ですよ、主。

その彼女の努力の甲斐あって個人ブースで個人戦の解説を試みようという試みが最近行われていた。

今日の解説席には、三上、米屋、熊谷が座っている。本当は暇であった三上、東さん

の2名で行う予定であったが、東さんが用事が入ってしまい解説をすることが不可能になってしまったため、急遽この2名が解説役に抜擢されたのである……米屋に関してはブースに入り浸っていたから参加という具合である。

とは言うものの出水、那須のことを良く見てきた2名である、解説をするには問題ないであろう。

『さて、今日は出水隊員と那須隊員の2本勝負になるわけですが、今回の注目点としてはやはり2人の戦い方の違いにあると思われまます』

そのことを理解しているのか、三上は米屋を見る。

その視線の意味を汲み取った米屋が、了解と呟いた後に、

『弾バ……出水に関して言うとおれだな。あいつ弾をばら撒いて火力で押し込むタイプに見えるよな。つか、まあ大体はそういう攻め方してると思うぜ』

首を縦に振りながら言葉を続ける。

『大体は、というと？』

三上は、米屋の言葉を広げようと次の言葉を促す。

『東さんみたく上手く言えないけど、大雑把に攻めてるように見えて周りがわりと見え  
てるからな、あいつ』

『なるほど。今回は個人戦ですがそういった動きが見える可能性があるということですね』

『かもなー』

頭を掻きながら言葉を繋げる米屋と、頷きながらも熊谷の方に顔を向ける三上。

『対する那須隊員ですが、那須隊ではこういった動きを普段はしているのでしょうか？』

そして、熊谷に質問をする。

『あたしもサポートに回ることはあるけど、やっぱり玲も動かないとね。玲も強いとはいえー人でその場で動かないのは格好的でしょ。それに玲も動きながらのほうがやりやすいと言ってるし』

『動きながら仕留めにかかるのが基本的なスタイルということですね』

『うん、那須隊ではそう動いてる』

三上は、那須の通常の動きを確認し終える。

解説における実況者であるオペレーターの仕事は、C級隊員にもその状況、現在戦っている人がどういう人でというものも分からせるのがいとされている。

解説の目的は、前述の通りボードアの力の底上げのようなものも含まれている……いやそれが第一なのかもしれない。そのためオペレーターは、解説者が観客席にいる人が

学べるように質問をしてその解答を引き出す役割を担っている。その戦闘から何を学ばせるかは、彼女らの腕に依存しているといっても言い過ぎではないだろう。

そのため、彼女達には解説において一番気を付けるべきものは、どちらの味方もしないことだ。

どちらかに偏ってしまったてはその分解説として引き出すことができなくなってしまう。解説は、その場限りのもので後で引き出すことは不可能だ。そうであるにも関わらず、彼女達が肩入れを行ってはその機会もなくなってしまう。従って彼女達には、偏っていない中立の立場が可能なら求められるのだ。ランク戦後の総評での彼女たちの言葉は一見すると厳しい言葉のように聞こえるかもしれないが、このことを示しているように思う。

その一角である三上も引き続き米屋と喋っていた。

『機動力重視の那須隊員に対して、出水隊員はどう戦うのでしょうか？』

それに対して米屋は息を一回吐いて呟く。

『さあ、どうだろうなー』

『は、はあ』

こいつダメだと心のなかで思った三上であった。



『……さて、転送が開始された!!』

市街地MAPに出水、那須の姿が現れる。

## 1 戦目

2人の転送場所は那須が北西の位置で、出水が南東の位置と真逆の位置となった。

解説席で述べていた通り、那須が転送されてすぐに走り始め、積極的に出水を探し始める。一方出水はというと、那須が動くのが分かっているからかゆつくり歩きMAP中央に向っているようだ。

『先に敵を確認したのは、那須隊員!!』

三上の解説と同時に、那須は自分の周りに50個程度のキューブを2組、円を描くように配置させ、路地を右に曲がりながらパイパーを4本ずつ3組の計12個を用い、出水の四方を囲むように襲わせる。

「おっ、来たか」

その射線を確認してそう眩きながら、右の手のひらを下に向けながらキューブを発生させ、分割。

「バイパー」

その数は、少なく見積もっても40近く。その内10数本は、那須の撃ったバイパーを相殺し消し去り、残りの30本近くで路地を進んでいる那須の後ろ、屋根の上から上を、左右と前を回り込む射線で襲わせる。

「これも簡単に弾数を超えられると嫌になるわね」

その射線を家の塀を使って避け切ろうと走り続ける那須。顔はこう言いながらも、少し微笑んでいるように見える。

前から来たバイパーは、自身のものを放ち相殺し、他の場所から襲ってくるバイパーは動き回ることと避けられる。

『なんとか凌ぎきったわね……』

どうにか大通りに無傷で出てきた那須の姿を見て、熊谷は汗を額に滲ませながら、思わず息を吐く。

ただその安心も束の間。那須の後ろにあった建物と、那須の真向かいにある建物が崩れ那須に襲い掛かる。

『出水隊員、あらかじめこの大通りに回り込んでいた!! メテオラの影響で破壊された建物によって那須隊員は生き埋めされてしまうのか』

屋根の一部が、那須が前に逃げたことで道路に落ちる。那須が避けた先には、壁の断片が落ちてくる。

「バイパー」

頭上の破片から逃げながらも両手でキューブを発生させ分割。自分の右、数十メートル先にいる出水に向って放つ。

しかし……

『破片に当たって全ては届かない!! 出水隊員に向かうはずのバイパーの本数が減ってしまった』

放たれたバイパーの2割ほどは、上から落ちてくる壁や屋根に当たり消え去ってしまった。

『あいつにしては、最初の射線数が少なかったからな。なにかしらあんだろと思つてたけど、女子相手に嫌らしいことするなー、流石は弾バ……出水』

画面を見ながら友人のことを褒める米屋……いや褒めてはないかもしれない。

性格悪い認定を友人から受けた出水はというと、したり顔のまま飛んでくるバイパー

のことを気にもせず両手を下に向けて、

「アステロイド」

4×4×4の立方体を2つ作り上げ、前にいる那須に向け放つ。

バイパーが出水の頬を捕えるものの……

『戦闘体活動限界 那須 緊急脱出』

## 2戦目

『先程とは違い、お互いに位置を確認しながらも距離を取っている』

数10メートルほどの距離を保ちながら睨みあっている。

『玲も無闇に動けないんだと思う。動いてさつきみたいに仕留められたんじや意味ないし』

『まあ動いて誘い込まれたんじやなー。那須さんも厳しいよな』

三上の言葉を受けて、米屋と熊谷は反応する。

『ただ、単に向かい合ってるだけじゃ動かないより不利になると思うぜ』

『とうとうと?』

続けて述べる米屋に対して、三上は聞き返す。

米屋がそう述べているなか、市街地MAPでは2人とも同時にキューブを生成する。

「バイパー」

互いのバイパーが空中で衝突し消えていく。

那須のバイパーは空中で全て消えてしまう一方で、出水のバイパーはそれだけでは相殺できずに那須本人を捕え始める。

那須は、左右に動きながら避けながらも頬や肩に掠<sup>かす</sup>つていく。

路地には入り込まずに、今いる通りの中で逃げながらも那須がもう一度生成したバイパーで全ての弾が相殺される。

「仕留められなかったかー」

「そう簡単にやられるつもりはないわ……出水君」

残念な様子の出水に対して、相殺してすぐにメテオラを出水の頭上に発生させる。

「やっべ」

上からメテオラが雨のように降り注いでくる。

地面に着弾したことで、轟音とともに煙が出水の周りに発生している。

那須も分かっているように、出水は自分に着弾する前に上方向に向かってメテオラを放っているため出水自身はおそらく無傷であろう。ただ仕留めようとしているわけではなく、煙幕によって出水が動かないことが目的なのだろう。そして、その隙に距離に行き、普段の動きをしようという考えだと思われる。

実際、牽制のためのバイパーを上から出水に向け放ちながら走り始め距離を置き始めている。

『あいつトリオン量普通にあるからな。いくら那須さんと言えど威力に違いがある出水と真正面から撃ち合うのは無理だと思うし。でも逃げたってさっきの繰り返しになっちゃうと思うな』

走り続ける那須の画面を見ながら、米屋は三上からの質問に答える。

「あぶねー。シールドやんなきや普通に食らってたわ、バイパー」

煙幕が消えていくなか、出水は辺りを見渡す。

「那須さん、だいぶ遠くいったっばいな、姿見えないし。よし、確認、確認……げっ」  
那須さんの位置を確認しようとした出水は、思わず声をあげてしまう。

『確かに米屋君の言う通りだと思う……でも玲だつて考えて挑んでいるわよ。こういう機会じゃないと出水君みたいなトップ層と戦うことなんてないんだから』

画面にはバックワームを纏った那須の姿が映る。

『おーなるほど。那須さん動くタイプだからな。今来た射線の軌道を考えて、あいつが撃ち返したとしても標的が移動してるから、なんとなくの場所が分かっても当たるかどうかも分からないってことでしょ、きつと。さつきは自分で誘い込もうとしてたから路地のこと分かってたけど、全部の路地を覚えてるわけねーし。今まで以上にいちいち考えてとか撃つとか面倒だもんな、うん』

『なるほど』

雰囲気とか感覚で模擬戦してるのあなたたちだけだと思うけど……という言葉を飲み込んで頷く三上であった。

「撃ち返してるけど、こりゃ当たってないな」

待ち構えずに出水自身も移動しながらバイパーを撃ち返している。

出水が悩んでいるなか、もう一度上からバイパーが降り注ぐ。

「まあ、東の方って分かるだけでも上出来かな」

出水は、東の方を見ながら呟く。

「つてか、那須さんも那須さんで間隔開けず撃ち続けてくれれば、すぐ特定できんのに

な。あーメンドくさいな、これ」

空を見上げ、出水は髪を右手で掻き乱しながら大声を上げる。

『出水隊員、先程までの勢いがなくなっている。やはり位置が補足できないのは厳しいか』

『ここで玲が上手く誘い込めれば、いけそうね』

三上の煽りに、熊谷は嬉しそうに返す。

しかし、米屋はというと

『いやーどうだろうな』

熊谷とは違う反応を見せていた。

『どういうことでしょうか？』

三上がそれに反応する。

『だってさ、あいつ……』

手を髪から離れた後、息を深く吐いて手のひらを下に向ける出水の映像が映る。



『なんだかんだで……バカだし』

「よし、更地にすつか。家があつて見ずらいだけだしな」

画面には引き続き、フルアタック両攻撃のメテオラの準備を始める出水の姿が映っていた。

市街地MAP 中央付近

「那須さんどこだー」

轟音が一回。

その5、6発で出水の前にあつた家が一軒崩れ去る。そしてそこを何食わぬ顔でそこを通過していく出水。

自分が発生させた煙幕をくぐり抜け、那須のバイパーが自分の首を落としかかる。「あつぶな……もうちよいあつちにいるのかな」

自分の左に発生シールドを越しに南の方向を見る。

「メテオラ」

フルアタック  
もう一度両攻撃の準備をする出水。

歩くこと数10メートルほどで飛んでくるバイパーをメテオラを下から撃ち消すな  
か、また家の前に来たので

「ほれ」

再び轟音がブースに響く。

今の二十数発で辺り6軒の家が更地になる。

『……メテオラの影響で出水隊員の周りの民家が崩れていく!!』

『なんかもうやりたい放題ね……』

『な? だから言ったじゃん』

三者三様の反応を見せる解説席。

再び降り注ぐバイパーを避けながらメテオラで何軒も破壊していく出水。

「ここじゃないか……移動したかな」

そして、右を向きながらそう呟く。

「おっと」

出水は、自分の右にシールドを発生させバイパーを防御する。

「わざわざ上から狙わなくなったことは、自分のいる位置がバレないように上から

じゃなくて路地を回った射線にして狙ってるんだと思っただけだな」

頭を手で掻いた後、まあいつかと呟いてもう一度メテオラを生成する。そして、もう一軒もう一軒と壊し始める。

相手との距離がすぐに追いつけない場合は、弾道を上に向けそこから相手を狙っていないということらしい。弾を一度上に上げてから相手を狙うため、上がる位置を相手に見られてしまうと自分の位置を補足されてしまう。従って、追いつけない距離にいなければこれを使うことができない。

しかし、この射線の引き方は良い点もある。その一つは、距離だ。上から降り注ぐ引き方と比較すると路地を曲がらず負えない射線のほうが平坦なこのMAPでは長くなってしまいその分相手に届くのが遅くなってしまふ。結果として近づかれてしまい元も子もなくなってしまふ。

ただ反対に後者の方法は、曲がっていく射線のため位置を補足しづらいという利点がある。

その使い分けのことを出水は述べているのだと思われる。

ただ、メテオラで更地にしていく出水には場所把握は関係ないように思える。更地にしてしまえば曲がるとか関係なくなるのだ。

合ってはいらぬ。しかし発想が流星はトリオンハッピーだ……馬鹿にしてないよ？

ホントダヨ？

那須の攻撃が止まって何秒か経ち、最後の轟音が響く。

「那須さん、みっけ」

「やり方がえげつないわね……」

「そりやどうも」

崩れゆく家を境界に向かい合う2人。

「褒めてないわ」

バックワームを取り除いていた那須は、小声で言った後距離を置いたためか走って逃げようとする。

『那須隊員、追いつかれ万事休すか』

『バックワームを脱いで両手で挑もうにももう遅いな。火力差があるし』

三上、米屋がそう述べるなか一人嬉しそうな顔をする熊谷。

『どうかしたの？』

『いや……なんでもない』

米屋の追及に熊谷はそう答える。

画面では、那須がそのまま逃げ続け曲がっていくのが映っている。

そして

『那須隊員の曲がった先は、行き止まりだった。次こそ打つ手がないか』

『あいつは、案外サポートができるシューターだからな。誘い込んだり、追い込んだり、破壊したりで仲間が狙いやすいような形にできる』

米屋は、それにといつて言葉を繋げる。

『相手の視線を意外とよく見てるから、違う方向いてる時に仕留めたりとか、相手を自分の方に向けたりとかできるんだよ』

人差し指で、無いメガネを上げる動作をして星を出す。

そして、一呼吸置いて

『……つて章平が前言ってたぜ』

親指を立てて再び星を出す米屋。

それを聞いて三上が頷こうとしてるなか、熊谷が割って入る。

『古寺君には悪いけど、今回は玲の作戦が上手くいったみたいよ』  
『ほう？』

熊谷の言葉に、米屋は画面のほうに視線を戻す。

出水が仕留めようと下に手を向ける動作をした時に、その後ろから弾が出水に狙いを定め降り注ぐ。

『変化炸裂弾<sup>トマホク</sup>が出水隊員を襲う!! 誘い込まれたのは出水隊員のほうだった』

出水に向つて放たれていた合成弾は道路に着弾したことで、煙幕と轟音が発生する。

『玲は、位置が把握させそうになったときにはもうバックワームを脱いでいたのよ、合成弾を作れないから。追いつかれたら逃げるようにするのは別に変じゃないしね』

熊谷が那須の作戦を解説するなか煙幕が薄れていく。

画面には、片足を失つて距離を取っている出水がいた。

『うそ……あれ凌ぐの』

『瞬時にこつちも合成弾で対応でもしたんじゃね？ あいつ作るの早いし』

『なるほど……』

米屋の言葉に、熊谷は肩を落とす。

『でも、那須さんまだやるみたいだぜ』

熊谷の様子を見て、米屋が画面を指さす。

解説席で熊谷が落ち込んでいるなか、2人はすでに通りに出ていた。

「最後はトリオン勝負といきましょう……出水君」

「結構好戦的なのね、那須さん」

「褒めても何もでないわよ」

那須が、手のひらを上に向けると立方体が現れ、細かく分かれ那須の前に浮遊していく。

「別に褒めてないって……」

出水が、下に手のひらを向けると下に数えられないほどのキューブが浮遊していく。

互いのアステロイドが衝突していく。

互いの一手が空中で衝突することでメテオラほどではないものの煙が空中で生じる。

2人もそれを見た瞬間、足で地面を蹴り横に移動しながらキューブを生成。

対角線上の敵に向けて放った弾道は先程の煙をかき消す勢いで互いに相殺し合う。

那須は両頬に2箇所ずつ、出水は腹に3箇所当たる。

「片足で避けるの思ってたよりきついな」

苦笑いしながら言う出水に那須は、

「降参してくれてもいいのよ」

ゆつくりと出水のほうを向いて言う。

それを聞いた出水は、笑いながら那須の方に手を向ける。

「ここで仕留めないとなつて意味だよ」

「そう……残念だわ」

互いに目線を合わせて軽く口角を上げている。

「メテオラ」

一発、一発の衝突が次の爆発を誘発するかのように時間差もなく衝突し爆発を続けていく。



「本当に厳しいな、これ」

出水は、発生する煙幕を後ろに下がることによって抜けていく。

ただ、那須の攻撃はこれでは終わっていないかった。

『那須隊員、出水隊員の両脇にある建物をメテオラで壊していく』

『今、あいつは足を失ってて機動力がないぶん一戦目と同じやり方でも相手の生き埋めって意味じゃ正解かもなー』

出水の右と左の建物が爆発音と伴に崩れていく。

それを見た那須はキューブ生成をし始める。

『ただ、まあ何度も言うようにあいつ……』

画面を見ながら、米屋は多少呆れ顔になっていく。

『バカだしなー、弾バカ』

その瓦礫をもろともせず合成弾が那須に着弾していく。

「あぶねー。後一分続いてたらトリオン切れで終わってたわ」

出水はそう言いながら、汗を右手で拭う。

『戦闘体活動限界 那須

那須

緊急脱出<sup>バイルアウト</sup>』

那須	出水	結果
●	○	
●	○	

那須が再び落ちる。

変態狙撃手 V S 二宮隊十 $\alpha$ 

変態という言葉聞いて何を思い浮かべるだろうか。

最初に思い浮かべるであろう意味はここでは無視するとして、『もとの姿・形を変えることまたその姿・形』と国語辞典にはある。その続きとして書いてある昆虫が孵化後、成虫になる過程で形態を変えることを指しているのだろう。

このように書いたが、私達の普段の生活の中で、この意味で『変態』と使うことはまずない。ではどう意味で使うか。それは、『転じて』と書いてある次の意味だと考えられる。

## 『異常な状態』

異常とは正常ではないこと。私達は正常でない、常識的に考えてあり得ないことであれば異常な状態と見なす。そして、それは状態とはいふものの、それを引き起こしたあるいはその行為をした人物に対して、日常生活では私達は『変態』と呼んでしまうのである。

ここ、ボーダーにも『変態』が数多く存在している……いや、数多く存在していると

言うと言弊があるかもしれない。ボーダーの上位ランカーはもれなく『変態』と考えていい。言い換えれば、上位陣は変態の巣窟であると断言してもよく、一般人など存在しないということだ。

敵のフルパワーのブレードによる攻撃を避けきり、崩れ落ちる瓦礫に足を置き、敵の首を獲る変態。

それでも倒しきれなかった敵を、圧倒的な攻撃の速さで敵の防御スピードを上回り刈り取る変態。

ありえない程の速射性と火力の敵に対して誘い込み数名の犠牲で通常倒しきれない敵を味方を統制し、倒す変態。

この間の大規模侵攻で行った変態達の所業は言うまでもなく、まだ語りつくせると言ってもいい。大規模侵攻の被害がこの程度で済んだのも彼ら『変態』のおかげであると言っても過言ではないだろう。

さて、そのような『変態』の集いである上位陣のなかで、より『変態』の人口密度が高い戦闘員集団はどこであるのか。これは難しい問題である。変態度合いというのは数字で決められるものではなく、データが取れるものではない。しかし、素人目で見ると近接距離で敵を仕留める攻撃手（アタッカー）や中距離でやり方によつては派手に仕留めることができ、攻撃手（アタッカー）の支援をしていることが分かりやすい銃手（ガ

ンナー)や射手(シューター)に比較すると地味に見える狙撃手(スナイパー)こそ、より『変態』に見える集団なのではないだろうか。

実際、ボーダーの狙撃手(スナイパー)というのは控えめに言っても『変態』である……むしろ彼らを『変態』と言わずして誰を『変態』というのかという集団だ。

射線が通らないMAPを眺めながら、敵の扱いを全部投げられた或る者は言う。

「そういう仕事は、全然振ってくれていいぞ」

……と。

敵の弾が邪魔をしており、射線が通りにくい敵に銃口を向けながら或る者は言う。

「当然だ。あの程度では防御のうちに入らない」

……と。

訓練の後、星形に狙撃した技術を褒められた或る者は言う。

「別に……こんなただの遊びだし……」

……と。

そして、或る者は撃ち終えた後に必ず近寄って言う。

「俺のツインスナイプ見た？」

……と。

これはとある技術を身に付けたある男が、その技術を伝承しようとする物語であ

る。

・嵐山隊 作戦室

「……と思うんだよ。お前もそう思うだろ、木虎」

「……」

嵐山隊他4名が新入隊の書類をパソコンで処理している中、1人その机から離れ背を向けて語る佐鳥。

「嵐山先輩。終わったので確認お願いします」

「分かった」

カタカタと聞こえるキーボード音が作戦室に響くなか、パソコンを持ち上げて前に座っている嵐山の方に向ける木虎。えつとと言いつ見始める嵐山を確認しながら、木虎は一作業を終えたからか一息吐いてお茶を飲む。

「藍ちゃん。これもお願い」

「はい、分かりました」

隣に座っている綾辻から紙を受け取った木虎は、右手で持っていた湯呑を机に置きその資料に目を通していく。

「嵐山さん。お茶です」

「悪いな、充」

「いえ」

パソコンを見たまま、右手で湯呑を受け取り、そのまま口に運んでいく。

「2人もお茶」

「ありがとう」

「ありがとうございます」

木虎と綾辻の前に湯呑を置き、自分はもう一度嵐山の隣に座りキーボードを叩いていく。

「……仕事しよ」

未だに背中を向けていた佐鳥は、向き直り自分の椅子に戻っていく……ただその心にはある意志が宿っていた。

佐鳥が自分の事務仕事の最中に、年下の女子に睨まれ、挙句無視されながらも語っていたこと。それは自分が扱っているツインスナイプを広めようという話であった。

ツインスナイプとは、その名の通り、2丁の銃を両手に持ち狙撃を行う独特の技術である。普通の狙撃の場合、当然のことであるが一度に一回の狙撃しかできない。しかしこのツインスナイプの場合、一度に二回の狙撃をすることができる。こうすることで、一度しかできないことによる火力差を埋めることができるかもしれない。しかも選んでいる銃は、イーグレットだ。速射性や弾速を考えるとすれば、ライトニングでも短い時

間で次弾が撃てないとうことはないが、それに火力も考慮するとイーグレットが一番だ……しかし、普通はこのようなことはしない。

というのも狙撃手（スナイパー）の仕事を考えれば、ツインスナイプの発想自体が出てこないはずなのだ。狙撃手（スナイパー）の仕事は、隠れて撃つというのが基本だ。従って2丁ではなく、バックワーム標準装備にするのが基本だ。まあ、彼もそのことについては、理解しているだろうが、それよりもロマン（佐鳥談）を取るような男だ。きつと……

「本物の殺し屋とは、見つからず敵を銃殺するんじゃない。分かっても避けられない攻撃。それがロマン……だつてすごいじゃん、2丁拳銃とかかっこいいじゃん!! そしたらツインスナイプもかっこいいってことになるの!!」

とか思っていそうな男が佐鳥という男だ。

そう思っていそうな男だからこそ、無視される数分前にたとえ年下の女子に睨まれてもとも言ったのだ。

「ツインスナイプが流行らないのは、狙撃手（スナイパー）の仕事に合わないからじゃない。皆がこのかっこよさを、そして素晴らしさを理解していないことにある。断じて俺のせいではない!! だから狙撃手（スナイパー）が活躍する合同訓練を所望する」

「その心は」



熱く語る佐鳥に対して、時枝が振り返りもせずには続きを促す。

佐鳥はクルツと振り返り4名の方を向き、できる限り顔を凛々しくして言った。

「俺も茜ちゃんみたいな弟子が欲しいです」

「……変態」

木虎が吐き捨てたのを皮切りに、この仕事中の佐鳥の無視が嵐山隊の中で決まったのである。

『東さんの計らいで始まった、狙撃手（スナイパー）の特殊合同訓練。解説をすることになった、玉粕の宇佐美と陽介と太刀川さんです』

『どもども』

『どうぞよろしく』

またまたブースを貸し切り始まった模擬戦。今回は佐鳥の相談を受けた東が設定した狙撃手（スナイパー）の任意参加の特殊合同訓練という形となっている。

ルールは、簡単。狙撃手（スナイパー）集団が、東によって集められた部隊を倒せれば狙撃手（スナイパー）軍団の勝ち。10人近くいる狙撃手（スナイパー）を全員仕留められたら敵の勝ちというもの。そして今回はこのルールの性質上、狙撃手（スナイパー）は他の攻撃用トリガーを使ってはならないため、荒船の孤月抜刀等が見ることが

できないことになる。それでは近寄られて狙撃手（スナイパー）は不利ではないかと思うかもしれないが、1回だけワープを使用可能であり、それを行っている冬島は狙ってはいけないというルールや今回のMAPが狙撃手（スナイパー）有利の市街地Cであるという面を考えるとだいたい狙撃手（スナイパー）有利に見えるが、東さんに集められた中心メンバーというのが……

『今回この訓練に参加してくれたのはB級1位二宮隊を中心とした部隊です』

『後は、北添と村上と諏訪だな』

『そうですね』

宇佐美の言葉の補足をする太刀川は、右手に宇佐美から受け取ったと思われるばんち揚げを持って音を立てながら食べている。

『……おかしい』

3人で呑気にばんち揚げを食べて転送を待っているなか、まだ転送されていない佐鳥の通信が解説席に入る。

『そうか、佐鳥。今回討伐側はバックワーム着ちやダメなんだろ。しかもワープできるとかだいたい東さんも譲歩したと思うぞ』

『それに市街地Cじゃん。頑張れよ』

その呟きにばんち揚げを口に含めながら答える太刀川と米屋。

『だって二宮さんとかガチじゃん!! もつと戦力を互角にしようよ。せめてレイジさんをください。怖いです』

その2人の軽薄な態度に対して涙声で訴える佐鳥。ここからでは分からないが、立ち上がったまま腕を上下に振りまわり抗議している姿が目には浮かぶ。

『俺に言われても困るな……それに影浦いないんだからまだいいだろ』

『うちの筋肉は高くつくぜ』

『うちの隊長と加古さんいないんだから甘えちゃだめだな』

その抗議もぼんち揚げを同じタイミングで口に入れた3人の前に無残に消えていく

……と思われた。

しかし、ここで太刀川が一言。

『まあ、そうだな佐鳥……』

その溜めに対して、え……という言葉と小さい音ではあるものの、唾を飲む音が通信で聞こえてくる。

佐鳥も太刀川も数秒固まる。聞こえるのは、ぼんち揚げの袋に手をつまむ音だけ。そのビニールが擦れる音はすぐに消え、口でぼんち揚げを食べる音に変わっていく。

『弟子は無理だろうけど、頑張れや』

『ひどいっ!!』

……転送が開始される。

舞台は市街地C。坂道と高低差があるMAPである。加えて、高い位置取りのために行くためのルートも少ないという点や高い位置にも民家が十分にある点を考えると、狙撃手（スナイパー）が撃ちやすいというだけでなく、一度上を取られた場合狙撃手（スナイパー）の有利を崩すのが難しいMAPであると言つてよいだろう。狙撃手（スナイパー）軍団11名に対する討伐隊6名もランダムに転送されていく。

一番方向が低い南側に転送されたのは二宮、別役、古寺、北添、辻の5名。二宮が一番西に転送され、そのまま階段を上がつていく。他のメンバーは、二宮の位置からから順に等間隔で東へ転送される。狙撃手（スナイパー）2名は、バックワームを着てそのまま近くの階段から上へ行き、辻と北添はひとまず合流の動きをする。

階段を上がつた先の二階層目には、ほぼ全員が転送されたようである。一番西に佐鳥、その近くに半崎と絵馬、そして、穂刈。中央には村上、奈良坂、そして中央から三階層目上がるルートを抑えるように荒船が転送される。そして一番東の場所に雨取、日浦、諏訪の3名が送られる。

半崎は、絵馬に追従するように共に上の段へ急ぎ、穂刈は、中央の援護へ。奈良坂はというと、東の方向に銃口を向けて構える。

『奈良坂くんが狙撃するも、ゾエさんには当たらない』

『辻ちゃんナイスフオロー』

しかし、この狙撃は合流した辻の盾によって防がれる。

距離にして700mは控えめに見ても超えており、スコープを覗いていたとしても普通は狙えるものではないため北添が注意を向けられないのも無理はない。しかし、このことに関しては二宮が事前に伝えてあったため、盾で防御されたとはいえ、辻に後ろから睨まれることになってしまう。

「……二宮さんが伝えてたと思うんですが」

「聞いてたけどね。この距離から撃てるってやつぱり思わないじゃない？」

北添は、呆れ顔の辻に対して苦笑いを浮かべて弁解をする。それを聞いた辻は溜息をついた後に続けて言う。

「奈良坂、イーグレットなら1km狙撃できるらしいですよ」

「……ボーダーの皆さんはヘンタイですね、はは」

顔だけ後ろに向けて階段を上がっていた北添は、顔を引きつらせたまま顔を前に戻して、残り数段の階段を登るために左足を上げるのであった。

『ゾエさんと辻君は、東の方から一番上から上がらずに中央の方に向かうんだね』

北添と辻が、階段を登り終え二階層目に移るとそのまま上に行かず、奈良坂がいる中央の方に向かうのがアイコンから確認できる。

『まあ辻ちゃんだし……な』

二層目の東方向で、諏訪が雨取と日浦を追いかけて弾を散らせている映像を見て、ぼんち揚げを食べながら米屋が宇佐美の言葉に答える。

『うん。合ってるんだけど、そういうことじゃないでしょ陽介……ね、太刀川さん』

『ん？ ああそうだな』

星を出しながらポリポリ食べている従弟に溜息をついて、宇佐美は隣に座っている太刀川に返答を求める。

『まずあれだ。今回は狙撃手（スナイパー）対それ以外って構図なわけだ』

『なるほど』

北添と辻の映像がそのまま映り、次は西方向からの絵馬からの狙撃の防御をする辻。

『しかも市街地C。となると狙撃を防ぐことが最優先にしなきゃいけないわけだ』

『防御してできる限り近づいてから、攻撃手（アタッカー）の火力で仕留めるってことですか？』

荒船の射撃をレイガストの盾で防いで、村上は射線の通らずらい路地を選択して奈良坂との距離を詰めていく。

その頃、数10メートル手前では辻たちが、別役と古寺を視認し奈良坂のいる地点までに仕留めようとしてか、北添がその方向にグレネードランチャーを向ける。

『いや、近づいたところで一回はワープ使えるんだ。わざわざ攻撃手（アタッカー）が建物に乗り込んだところで無駄足になる可能性も高い……まあ今回の場合、人数的に手遅れの可能性が高いんだつたら近くにワープすることもあり得る。だから別に攻撃手（アタッカー）が攻撃を全くしないということはないだろうけど』

グレネードランチャーから放たれた爆弾は2方向に適当に各数発、建物の屋上に着弾していく。しかし、建物に着弾する前に辻、古寺の両名はその位置から離れるようにワープする。

別役は、辻の攻撃範囲内の建物に移動。それに対して、古寺は崩れ落ちる建物より西に20数メートル移動する。それをすぐに確認し北添は、古寺の方に届くように道を何本か通り過ぎ、もう一度2方向に銃口を向ける。

『そういう可能性が高い以上、近接距離の攻撃手（アタッカー）の火力に頼るよりは、射程がある銃手（ガンナー）の攻撃を主体に組んだ方がいいって考えだろ』

『……までの人数だと、誰から狙われてるか分かんないしな』

その攻撃を受け、崩れ落ちる建物から落下する別役を辻は落として、すぐにそこから背中を向け北添のいる場所にもう一度合流するため動き出す。

『それに建物に侵入したところで、雨取の大砲一発で閉め出されて狙撃されて終わるのは目に見えてる。』

『あの大砲は怖いよな、隠れようにも意味ねーしな』

横2人のその言葉を聞いて、宇佐美は無言で眼鏡をクイツと上げる。

『それに、とりあえず今討伐隊が避けるべきことは』

一番高い位置である第三階層の東で、アイビスの銃口をとある民家の上から崩れかけている民家と爆発による煙幕も気にせず構えているのはN.O. 1狙撃手（スナイパー） 当真 勇。

『一番高いところにいる当真による緊急脱出（ベイルアウト）と上位狙撃手（スナイパー）陣の高い位置の支配だろ』

そのアイビスの弾は、孤月をオフにして作り上げた2枚の盾によって防がれる。げつとした表情をするも、シールドを見て安堵した表情になる北添。そして、数メートル手前の路地からそれを確認する辻。しかし、2つのシールドの発生により両手が塞がった辻の右足を奈良坂のイーグレットが射貫いた後、飛来してくるメテオラも避けながら引き続き村上から逃げ続ける。

『それに後少ししか持たないだろうが、諏訪とが雨取を抑えるから大砲の心配もない……そのおかげで奈良坂が上に行くのを村上1人でどうにかできるし、降りてきた犬飼も加われば、まあ問題ないだろう』

絵馬たちは仕方ないとして、佐鳥も行くのは避けないとだたと太刀川は続けていく。



『短時間しか耐えられないのに任せても平気なんですか』

宇佐美は改めて太刀川の方を見て、疑問を投げかける。

『それに、ワープが使えるならすぐに上を全員で抑えてしまってもいいと思うんですが』  
宇佐美は西の方のアイコンに目をやりながら、太刀川への言葉を続けていく。

『短時間でも問題ないのは、すぐに均衡を変えられるから。ワープを使えないのは、本当に逃げる時のために使いたくないから……二宮が今回戦場にいるつてのが答えだろ』

二宮が二階層目への最後の一段を登り終え、二階層を歩き始める。

「アステロイド」

先程階段を上がっていく際に、崩れ落ちる建物を確認していた二宮は二階層目に辿りついた瞬間に四角錐状のアステロイドを6つ生成して、ワープ後に北添のメテオラによつて落下した古寺に2発放つ。

『辻ちゃんの片足のための囷になんかなりやがって……お前の犠牲は忘れないぜ、章平』  
『章平君……我々メガネ族の誇りだぜ』

『いいやつだった……』

今回のルールは、討伐側はバックワームを着ないかわりにオペレーター有りの補助が付き、反対に狙撃手（スナイパー）側は全てリーダーで処理しなければならない。

従って、討伐側は視認さえすれば誰がどこにいるということが把握できることにな  
る。バックワームは、リーダーに映らないだけでオペレーターによるタグ付けをすれば  
位置把握ができる。例えどんな腕の狙撃手（スナイパー）であっても、その能力と位置  
の把握さえ正確に間違えなければ、急所を狙われることを避けられる可能性は高い……  
そう考えると、やはりバックワームを着ずに行うツインスナイプはやはり狙撃手（スナ  
イパー）としては成立しないのかもしれない。

「辻はまだ動けるか」

「機動力は落ちましたが、まだ大丈夫です」

上空に緊急脱出（ベイルアウト）の光が上がるなか、二宮は通信を入れる。

「佐鳥の場所は今確認した。俺と北添で佐鳥を仕留める。お前は、村上の方に合流して  
奈良坂を仕留めるための援護をしろ」

「俺もこのまま村上の援護でいいんですか」

「ああ。犬飼、辻で奈良坂を仕留めろ。あいつは今俺の射程圏外にいる。俺が佐鳥の相  
手をしている間に、一番上へのワープができる距離からワープして一番上に行かれたら  
厄介だ。ワープは最悪されても仕方ないが、上に行かせることだけは気を付けろ」

「辻、了解」

「犬飼、了解」

佐鳥がいる屋上に向かって、二宮は残り4発のアステロイドを放射する。しかし、これは佐鳥が道路に自ら落下することで無傷で終わったことは想像できる。

「諏訪も大砲は、ひとまず放置でいい。奈良坂を仕留めろ」  
「了解」

二宮の命令で放たれたメテオラが道路に足をついた佐鳥の周辺に着弾していく。しかしこれはまともな傷を受けずにいた。

「荒船と穂刈は、佐鳥を追う上で狙えるだろうが、絵馬と半崎の位置が把握できない。気をつけろ」

全員の返事ともう一度北添に命令以外は、防御に徹することの念を押して、全員動き始める。

『佐鳥は、一番上に向かうみたいだな……まあここにもいてもあれか』

『逃げるのもそうだけど、狙撃手（スナイパー）としても有利になるほうを選ぶのが普通だよ』

画面に映るアイコンを見て米屋と宇佐美は呟く。

『中央の方で、4名で急いで奈良坂を仕留めて二宮達に合流って感じか……位置把握はしてる日浦と雨取は無視ってところだな』

『残りの狙撃手（スナイパー）全員一番上のエリアに追いやって、二宮さんとゾエさんの

2人で仕留めるということですかね』

『だろうな。位置がバテてないにせよ、自分のいるとこにいるなら半崎も絵馬も二宮のこと気にしなくちゃいけないしな』

中央のことに触れた太刀川に対して、三階層目の補足をする宇佐美。

『でも当真さんは、気にしないでいいんですかね？ ユズル君と半崎先輩は逃げないから二宮さんも奈良坂君の方も狙うってことは無理だと思っただけですけど』

『当真は二宮と北添しか狙わないだろ』

ぼんち揚げを食べながら軽く言う太刀川は断言する。

そして、米屋が続けて言う。

『二宮さんとか狙えなさそうじゃん。後さつきゾエさん仕留められなかったでしょ』

『そうだね』

3人ともに遠い目をしていた。

『さて、とりあえず奈良坂君の方を見てみましょう』

当真の話を終え、中央付近の映像に移っていく。

「で……どうするよ」

村上、辻、犬飼への通信をオンにしたうえで、奈良坂を追いかけている諏訪。

目線の先には、奈良坂がいる。諏訪から届かない距離にいるが、奈良坂への攻撃は犬

飼が後ろに発生させている盾で防がれているものの撃ち続けているのが現状である。

「どうするって、別にすぐ終わるからワープにだけ気をつければいいじゃないですか。雨取ちゃんは今逃げてんだし、攻撃手（アタッカー）も気にせず行けるでしょ」

「日浦とか狙った方が良くね？ 一応奈良坂の弟子なんだろ」

「さっきまで、女子中学生を追い回してた大人は言うこと違いますね」

「……そういうじゃねーだろ」

屋根からの飛び降りの着地点を挟み込むために移動を開始している。

村上は着地点に向けて坂を上っていく。奈良坂の着地点と考えられる場所への道に出るにはこの坂を上った先の道ではなく、その道を挟んだ違う坂を上る必要がある。

『いっついで、荒船隊長荒船さんの一撃』

村上が1つめの坂を上り終え、道へ出ようとしようとしたところで荒船が射撃。小さな光を見た村上はそれを躲すために、道に出ずに一呼吸置いてから進み始める。

背後の一番上へと上がる階段付近で、おそらく日浦や雨取の三階層目への移動を遅らせるための数発と荒船隊2名の注意を向けるための数発のメテオラが炸裂する一方、辻は機動力の低下で遅れながらも奈良坂の着地点に向けて階段を下がっていく。

『荒船隊2名は、引き続き援護射撃をしようと試みるも建物を破壊していく二宮さんの前に断念することになってしまふ』

辻に照準を合わせようとしていた穂刈と再び村上を狙おうと構えていたものの、階段を上がっていく佐鳥を追っかけて、同様に第三層に突入し始める二宮を前にとりあえず逃げる選択肢を取る。

そのうちの下っていく辻と諏訪が共に、犬飼を視認できる距離と場所に下りていき奈良坂に対する攻撃態勢を整えていく。

最初にその位置に辿りついた犬飼が、奈良坂が着地したところに弾を放つ。

奈良坂は、自分の横に盾を張り、左に顔を向けて新たに敵が来た方向にライトニングを向ける。

「ガンゴ」

自分の眼前で鳴る金属音を聞いて、諏訪は不敵に笑いながら右手の銃の引き金を引いていく。しかしその攻撃は、奈良坂が地面に手を付けたことで避けられることとなる。

「諏訪さん。後ろ」

「ちっ……ワープか」

奈良坂は、銃手（ガンナー）であれば射程圏内の場所にワープし、再び構える。諏訪はそれを受け、両手に銃を持って、両攻撃（フルアタック）で後ろを振り返り、弾を散らしていく。

『仕事人穂刈篤。緊急脱出（バイルアウト）前に、諏訪さんに向けての射撃』

惜しくも辻による盾で防がれるも、自分の位置にアステロイドが届く前に射撃をする穂刈。

『隊長がその動きに答える。辻君にイーグレットの弾が貫通』

『辻は、機動力的に見て的になるし、生かしておくのもあれだしな』

荒船も穂刈の射撃を受け、緊急脱出（ベイルアウト）前に辻を射貫く弾を撃つ。奈良坂による諏訪への1度目の攻撃のための盾も発生させていた成す術なくその弾が直撃する。

諏訪は、そんなこと気にせず奈良坂のことを撃ち続けている。犬飼も右の銃で奈良坂を捉えて、左手を空けた上で諏訪の援護射撃をする。

「先輩、左です」

「了解……ホント良くあの位置から届くな、半崎のやつ」

緊急脱出（ベイルアウト）直前で叫ぶ辻の声に反応した犬飼は、諏訪の左側に盾を張り三層目からのイーグレット射撃を防ぐ。

『2発目のライトニングは、諏訪さんの左腕を落とす』

諏訪の左腕が消えていくのと同時に、奈良坂が緊急脱出（ベイルアウト）して、犬飼と諏訪の2人が三層目への移動を先程と比較すると楽に開始し始める。

『このまま奈良坂1人ここらへんで逃げ続けてもいいんだらうけど、荒船たち2人がな

くなる手前、時間も稼げないからな。ここで辻を落とした方がいいって考えだろう』  
『防御要因は、減らしたいのもあるだろうしな』

『討伐隊としても無傷の村上の方が扱いやすいってのも事実だろ。村上1人でもうそろそろ一番上のエリア突入するようだし。機動力落ちた辻を餌にしても問題ないってことだろ』

『そうっすね』

奈良坂が落ちたのを見て、太刀川と米屋が解説を続けていく。

『餌とか餌として機能するのは、残してたらヤバいって考えが頭に浮かぶのが1つとしてあるって章平が言ってた』

『流石だね』

『だろ』

2人で今は亡き古寺を偲んだ後、米屋が続けていく。

『……というか、今回佐鳥が隊長ってことでいいんだよな』

『そうだね』

画面を見たまま宇佐美は頷く。

『……』

『……』



米屋がぼんち揚げをもう一個口に入れていいる一方、映像は一番上の三階層目の東側、村上のいるエリアに移っていく。

『先程イーグレットの位置も把握し、ユズル君以外の場所は分かっているようだ』

村上は視線を一瞬先程の弾道をなぞるように動かし、半崎の位置を確認する。一番上の第三層目の中央から西側では二宮が戦闘をしており、そこにワープで飛ぶのはまずないという考えだろう。だからといって、確定事項ではないため指標ではあるが、東側内だけの移動だけならば、方向の想像はできないわけではない。

『千佳ちゃん、茜ちゃんは先程のメテオラの妨害であまり奥まで進めていないが、鋼さんの狙いはとりあえず半崎義人ただ1人』

村上のアイコンが右奥に向かっていき、半崎の後を形となる。半崎は引きつけるためか、ワープは使わずに奥へと進み続ける。

西側では、二宮のアステロイドが屋上を壊していく、平均すると2、3回に1度に中央付近にいる北添のメテオラで、西方向、東方向の建物を崩していく。

『茜ちゃん、少し離れて千佳ちゃんと2人でこの逃走の援護をする形になっている。鋼さんも迂闊には手はだせないか』

『3人いるにせよ、ワープの使いどころと北添のメテオラを警戒してるってのはあるんだろうな。半崎がワープしたら村上は狙えるだろうが、半崎はもう逃げるしかない。日

浦もアイビス使えばレイガストの盾は壊せるだろうが、村上も誘ってると考えると日浦のところにメテオラが降ってくる可能性も捨てられない』

村上は、依然として足で道路を逃走している半崎を追いかけるだけで、距離を保っている。日浦も追いつかれるのもまずいからか、射程圏内から外れないように追いかけるだけで撃ちもせず射程圏内の距離を保持している。

『絵馬とかどうなんっすかね。あいついれば3人の援護できそうなんですけど』

『できるだろうが、二宮も今までの動きでどこらへんの方角にいるかは、分かっているんだろ。今位置まで分かったら、そろそろ着く諏訪と犬飼に追われるだけ。村上への牽制もなくなる』

『なるほど』

2人して、残り少ないぼんち揚げを食べながら、映像を見てみると、諏訪と犬飼が階段を上がり三階層目へ全員が集合しつつあった。

そのときだった。ランク戦ではお馴染みとなりつつあるアイビスの轟音を伴った砲弾とも言える銃弾がが中央付近へ放たれていく。

『ここ、千佳ちゃんの大砲だ』

テンションを上げて今までで一番大きい声を出す宇佐美に、反応して米屋は何故か、

おーと声を出しながら右拳を天井へ突き上げる。

その轟音に嫌なことを思い出したのか諏訪は顔を歪めて、視線をそちらに向け三階層目に突入する。それに引き続き犬飼も三階層目に突入

『佐鳥がワイプを使って、建物の屋上に移動したな』

『ここで放つは二丁構える男……オペレーターに言うど狙撃手（スナイパー）の隠れる場所を考えなくていい男の名は』

北添付近の建物が正しく大砲が着弾したかの如く、煙幕付きで破壊されていく。

「アルティメットー」

建物の屋上から飛び降り、第三階層で一番低い位置に右の銃を向け、引き金を引く。その弾道は、一直線に諏訪の眼前の盾に着弾する。左の銃口は犬飼を向いたものの、こちらも冷静に盾を張られ躲かれる。

北添は、おーと言う顔をして何を悟ったのか村上の方へメテオラを放射する。

「アクロバティック……」

数メートル落ちながら一回転。そのうちに左の銃を下方に向けて、北添の頭を上から貫くはずであったが、着弾する前に煙幕によって、二宮から位置がばれないと考えたのだらう絵馬の弾が心臓を貫いており、それによって先に落とされていた……しかし本人は回っているので気づいていない。

そして右の銃は、絵馬の位置を把握して半崎に距離を詰めた村上の下へ。しかしこれはレイガストで防がれ、孤月で半崎を落とす。

「佐鳥・ファイナル」

もう数メートル下の空中でひねりを加えながら、絵馬の方へ方向を変えた犬飼の首を目標に狙撃。ひねり後に諏訪の心臓に再び狙撃。しかしこれは2つとも走りながらの盾で防がれる。

村上の方では、日浦のものと思われる光の筋が上空に上がっていく。

「ツインスナイプ」

その狙撃後、正面を向いたところで同じタイミングで同じように狙うように銃を構える。こうなるだろうと思っていたのか、絵馬はアイビスを諏訪に発砲。盾をもう一つしか発生できない諏訪は、この攻撃を防ぎきれず被弾してしまう。

『……この男の名は、佐鳥賢』

イーグレットを持ったまま、体操選手のように手をYの字に向けて無事着地『は』する……隣に顔を向けると、そこにはN O 1 射手（シューター）二宮 匡貴の姿が。

「……そうだと思ってたましたよ、ニノさん」

良い笑顔を浮かべ、体勢はそのまま顔だけそちらに向けている佐鳥。

『……まあ、活躍できなかったからな。こうなるよな』

『……雨取はいいやつだった』

『うん。千佳ちゃんはいいい子だよ』

緊急脱出（ベイルアウト）の証が東の方向で出たとき、解説席はその言葉だけが交わされていた。

二宮の周りは、煙幕が未だに消えかけていないものの、二宮の前方には、メテオラと先程の砲弾の影響で更地のような風景が広がっている。そして真正面には、佐鳥。

「アステロイド」

左手をポケットから出しながら、4つのアステロイドを佐鳥の上空に発生させる。

落下していくアステロイドは、佐鳥に降り注いでいく。その着弾するかしないかのタイミングで二宮の後ろの建物を通り抜けてアイビスの弾が左肩を貫くような弾道で飛んでくる。

「……ワープしたと思ったが、そっちで合ってたか」

左に発生した一枚の集中シールドでは防ぎきれなかったが、左肩に穴を開けトリオンが漏れる程度で済む。

『華麗に背を向ける二宮隊長。鋼さんも合流してユズル君を仕留めるのも時間の問題か』

『だろ。もう戦力差的にも無理あるだろう』

ポケットに手を入れ直し、スーツを靡かせ佐鳥の光も確認せずに後方に向かっていく  
二宮隊長。

彼の霸道は、まだ始まったばかりである。

# 風刃持ち迅 VS ランク戦第四戦メンバーズ

『皆さん、こんばんは。嵐山隊 綾辻です。今回迅さんによる黒トリガー、風刃講習の一回として、初回の今回はとりあえず、迅さんから適合者全員を集めて性能を見るとこちら始めようという提案がありましたので、こうして模擬戦形式とさせて頂きました。私と同じく、解説をして頂くのは、嵐山隊の隊長 嵐山隊長と加古隊の隊長 加古隊長です』

『どうぞ、よろしく』

解説席に座っている3人が軽い挨拶を済ませて、改めて画面に目を向ける。

玉狛支部が入隊を許可したブラックトリガーを持った近界民が絡んだ戦闘の結果、本部が手にすることとなったブラックトリガー、風刃。このブラックトリガーの特徴は、その攻撃の特殊性だけでなく、適合者が多いことにある。前(さき)の大規模侵攻では、A級7位隊長の三輪秀次が所持していたが、彼だけでなくボーダーには前任者の迅も含め片手で数える以上の適合者がいる。そのため上層部でも、誰に風刃持たせるかを決めかねていたが、三輪の進言もあり、必要に応じて適合者の誰でも使える状態にするとい

うことになった。

そういう経緯もあり、このブラックトリガーの扱い方を適合者全員が知っている必要が生まれた。そこで扱い方を指導するための教師として、前任者の迅が選ばれ、迅本人もそれを一つ返事で承諾。迅による適合者のための風刃講習が数回に分けて実施されることとなった。

一つ返事で承諾したとはいえ、相手は迅。何か条件を付けるのであろうと思っていたのだが、当の本人は、「実力派エリートはそんな汚いことしませんって」と笑いながら頭を掻いて、鬼怒田開発室長の質問を躲し言葉を続けていったのだ。

「まあ、とりあえず……折角だしB級上位の皆さんにもブラックトリガーと戦うための訓練を付けるのもいいんじゃないかなと。未来の実力派エリートの子たちにもいい機会だと思っんですよ」

とドヤ顔で語る迅に対して、「とりあえず……とは、何だ。とりあえずとは」と変な仕事を押し付けられる可能性があるかと悟った鬼怒田さんであったが、鬼怒田さん本人も実際分かっている通りボーダー内が一変するようなことではないということではないと判断され、上層部はこの案を取り入れ、東に相談。そして東によって、二宮隊、影浦隊、東隊の3隊が招集されたわけである。

『風刃の基本性能は、斬撃を目の届く範囲どこにでも伝播させて攻撃することができる



遠隔斬撃であるということ、最大残弾の判断については二宮隊、影浦隊、東隊の3隊には知られているという状況に設定されています。そして迅さんの転送位置に関してはランダムですが、3隊の転送位置に関しては選択可能というルールになっています』

『迅くんがどこに飛ぶかは分からないけど、最初から良い位置で始められるというのは大きいわね』

今回の戦闘MAPは、特に特徴のない市街地MAP。放棄地帯であったものの、実際にブラックトリガー争奪戦を行った場所を想像してくれて構わない。

特徴のないMAPでの転送位置は意味あるのかと思う人もいるかもしれない。確かに特徴のあるMAP、例えば高低差が激しいMAPであれば狙撃手（スナイパー）が高いところを押さえれば有利になる。加えて特徴あるMAPであれば、それだけで特徴ある作戦が立てられることになる。転送位置が目指すべき場所、目標への距離ひいてはそこに行くまでの時間を左右し、それによって相手を攪乱するだけでなく、倒すことも十分に考えられる。つまり、特徴のあるMAPの場合、転送位置によって戦闘がどう動いていくかが変わっていくと言っても言い過ぎではない。

では、特徴のないMAPではどうか。答えは、そのようなMAPでも重要である……いや、もしかしたら特徴のないMAPの方が重要なかもしれない。何故ならば、特徴のないMAPこそ初期位置である転送位置によって、敵にあったときの味方の配置が重

要視されるとかかんがえられるからだ。まして今回の敵は、ブラックトリガーでなおかつサイドエフェクト持ちである迅。最初に向かい合うもしくは迅にのみ視認された際に、どのような形でいるかで勝敗が決まると断言しても問題ないだろう。

『二宮隊、影浦隊、東隊の3隊の準備が整ったようです』

その言葉とともに、風刃講習の模擬戦が開始する。

「さて……と、始めるか」

MAP北西の端に飛ばされた迅。光の帯を出さずブレードのみを構える。

ひとまず辺りを見渡し自分の目で見る限りでは敵がいないことを確認した後、リーダーで敵の3隊の位置を把握しようとする。

「まあ、そうなるか。二宮さんとできたら東さんの位置を把握したいところだけど……東さんは無理だろうな」

リーダーを確認しても、確認できるのはこちらに向かってくる1つの丸のみ。つまり、この1人以外は、全員バックワームを着て、迅に居場所を分からないようにしているということになる。

迅のサイドエフェクトは、簡単に言うとも未来予知である。相手の未来を視ることができるといって、当然のことながら戦闘に関しても応用される。本人にどのように視えてい

るかとは分からないが、相手の次の行動が予測して自分がそれに応じて動くことができる。その能力は、向かい合う相手からしてみれば、常に後出しじゃんけんをされているようなものである。ボーダーにとって、本当に味方でよかったと言える人物かもしれない。

しかし、そんなサイドエフェクトでも最初に行わなければならぬことがある。それは、『相手を視認すること』である。皆さんが想像するかもしれない、占い師の未来予知ではないのだ。そうであるならば、わざわざリーダーで位置を知らせて姿を見せる必要はない。まして迅の手で簡単に落ちる可能性が者なら尚更である。

つまり、姿を確認することができる1名は、迅の攻撃によつてすぐには落ちることはないだろう人物ということになる。今回の戦場の場合、その1人の人物が二宮と影浦のどちらかになる。そして、今回に限つて言えばリーダーに表示されている丸が、影浦であることは当然だろう。風刃の特徴は、遠隔斬撃。攻撃手（アタッカー）が寄つてしまえばその威力も多少は削ることができる。もしこれが二宮ならば、射手（シューター）の火力があるとはいえ、二宮がいざれ押し切られることは想像に容易い。

『迅隊員、影浦隊長は確認するものの攻めに応じずひとまず南下』

『実際には、ひとまず影浦くんを落とすのが迅くんとしても楽なんですよ。他全員の場合が分からないじゃ、彼以外のメンバーがどこにいるのかが分からないですよ。可能性は低いけど、相手が全員集合してどっしり待ち構えているということもあり得る

わ』

『とりあえずは動いて相手の位置の予測からということでしょうか？』

『そうね。位置を絞ってから影浦くんと向かい合おうとするのと、位置が分からないまま影浦くんと向かい合うのは違うわ。1人しかいないんだし視える前に対応できることはしといた方がいいわ』

『なるほど』

東側から迫ってくる丸から逃げるように、迅はMAPの下方方向に下りていく。

迅が今下りている地区は、北方面より住宅の多い地区となっている。当然のことであるが、民家は一列に並んでいるわけではなく、広がって位置している。そのため、家々を繋ぐ細めの路地が多く存在しており、大きな道路からの誘い込みをしやすい地区となっている。

そのような路地が存在しているということは、挟撃に適しているということになる。作戦を挟撃と決めたとして気にする点があるとするなら、路地を構成している塀への斬撃の伝播であるが、塀を破壊する方法や伝播させる時間を作らせないようにするのは5名の中・遠距離部隊がいれば問題ないとも言えなくない。

『足を止め迅隊員は、屋根の上を移動しながら北方面に戻っていく』

『流石に判断が早いわね、迅くん』

『中・遠距離組5人の援護で風刃の能力が封じられたとしても、相手は太刀川に次ぐ男で、しかもブラックトリガー持ち。挟撃を考えたなら確実に傷は負わせられるだろうが、倒せるかと考えたら厳しいだろう。迅もそのことは理解している』

『迅隊員もこの作戦については、確認程度で大丈夫という判断でしょうか？』

『でしようね。迅くんにとっては削りやすい相手が近くによつてくれただけという考えもできるわけだし。だとしても……』

上から敵がないかの確認しながら、再び来た道を引き返していく迅。その足取りは今までよりも早くなっており、影浦の方に向かっていくように見える。

『本当に露骨というか極端というか……嫌いだわ』

『どういうことですか？』

画面の表示から、影浦までの道のりにはアイコンがないことが分かる。つまり迅が影浦と向かい合うまで他の敵と遭遇することはないということである。

そして、狙撃手の射程圏内で影浦の援護に回る2名の狙撃手。加えて、影浦の後ろで、建物内に隠れている北添の姿が画面に映る。

迅と影浦の以外の攻撃手は、安全地帯か中・遠距離部隊の近くにいることで迅の視界に入らないようにしている。その映像を見た後、風間は加古の方を向く。

『影浦くんだけしか斬り合いとして成立しなそうだから、影浦くんのみでやらせる。影

浦くんだけなら、絵馬くんはいつも合わせてるから大丈夫だろうし、東さんも好き勝手に撃てる……サイドエフェクトの影響だね。絵馬くんにしてみたら、下手に攻撃手が揃うよりも影浦くんのみの方がやりやすいことって考えでしょ」

『なるほど』

肘を立て、手の平に顎を置きながら述べる加古の言葉に頷き、綾辻は視線を再び画面に戻していく。画面には、右から曲がってくる迅を待ち構えている影浦の映像が映っている。

「あんたとは一度やってみたかったんだ」

「大勢いないってことは想像してたけどね」

両手の指を曲げた上で、牙のような歯を見せながらこちらに1歩、また1歩と近づいて来る影浦を正面に捉える迅は、小声でそう言った後に、苦笑いを浮かべブレードを構える。

「さっさとやろうぜ、ブラックトリガー」

振り下ろされる鞭を、迅は上に突き上げながら、自身はつま先で道路を蹴り上げる。そうすることで、鞭の直撃を避けて、空中に飛び上がり数歩分後ろに下がっていく。

「勘弁してほしいよ……本当に」

着地した場所で、左足を前にして光の帯を纏わせたブレードを再び構え直す。

トリオンが漏れるほどではないが、迅の右頬には、かすり傷のようなものができている。

『影浦をこう動かしただけ以上、影浦が落ちるまでにどこまでいけるかが鍵だろうな』

淡々と述べる風間の一言とともに、迅と影浦が向かい合う様子が画面の中央に映る。

『風刃の一太刀が影浦隊長に襲いかかる』

左下から右上に振り上げられた剣先が道路に触れる。その剣筋を追いかけるように現れた斬撃は、正面にいる影浦が構えている位置まで伝播し、下から影浦の半身を削り取る刃を出現させる。

「ちっ」

左のスコープピオンで、斬撃を防御しようとするものの、防ぎきれず左目に縦に傷がつく。しかし、影浦はその攻撃で怯むことなく、右のスコープピオンを迅の心臓を狙って伸ばしていく。

「おっと」

その鞭を刃で横に往なす迅。そして、通常の攻撃手の間合いまで踏み込んで左のスコープピオンで首を狙ってくる影浦の攻撃を、自分は相手の右足の方向へ足を滑らせるように出し、後ろに回り込んで避ける。

それを受けて影浦は、嬉しそうに笑いながら背後を振り返らずに、右手だけ後ろに向かつて振り、鞭を迅に放つていく。

自分の横から襲いかかってくる鞭を、再び刃で往なしていく迅であったが、勢いは殺すことができず、足を浮かせながら数歩分後ろに飛ばされていく。そしてその浮いた瞬間を狙う銃口が迅から見て左斜め数百メートル後ろに1つ。

「なるほどね……」

体が浮いた状態でも、迅は頭だけを後ろにずらして、弾道通り首を貫通することを避ける。そして着地して、後ろに一瞬目をやり位置を確認する。建物の間を縫った攻撃であつたため姿は確認できないでいる。

『さつき加古も言つてたが、影浦自身が狙撃に感づくということを考えれば、影浦の援護射撃で影浦のことを考える必要はない』

『攻撃手の間合いで斬り合つてるなら、影浦くんが勝手に避けてくれるからつてことね』  
『ああ。迅も影浦の動きと狙撃手の1人の方角から想像できるが、確実性はない』

『姿でも見えれば迅くんとしてはいいんだらうけど、東さんにせよ絵馬くんにもせよ射線が厳しいところでも平気で撃つてくると考えると期待できない』

迅の左肩からは、狙撃の弾が掠つたのかトリオンが漏出してゐる。

「ほいっつ」



左から踏み込んでくる影浦の攻撃を、ブレードを横に向けたまま刃で往なしていく。往なされたスコープオンとそれに接触しているブレードの剣先を見てみると、下の道路の方に向いている。

それを確認した影浦は、目を大きく見開いたと同時に後方に下がっていく。影浦の想像通り、左のスコープオンの振り上げを追いかけるように出現した斬撃がこちらに向かってくる。

「そつちか」

距離を取ることで、この斬撃を避けた影浦に追撃と言わんばかりに、斬撃を飛ばそうとしていた迅は、影浦の攻撃をやめ、民家の庭に逃げ込んでいく。

『二宮隊長の両攻撃（フルアタック）によるハウンドが、迅さんの攻撃を止めに入る』  
影浦の後ろの建物の屋上を通り過ぎ、放物線を描くようにハウンドが迅に向かって飛んでくる。

しかし、迅が事前に民家の庭に逃げ込んだため、そのハウンドは民家の屋根に被弾し、その民家が崩壊するだけで迅は傷を負わずに済んでいる。しかし、そのことは二宮も理解していたのか第二波がその民家周辺に被弾していく。

『次は、北添隊員のメテオラが降り注いでいく』

相手側の追撃に対しても、焦った様子を見せず煙幕の中一本先の通りに出ていこうと

する迅。

煙幕で隠れるように、正面から鞭が自分の首を刈り取るようになってくるため、それをブレードで避ける準備をする。しかし、これだけではない。

影浦への行動の予知で、煙幕の中に入らず影浦が攻撃するわけではないことは分かっていた。煙幕の中であっても、攻撃手の間合いで斬り合うのだから影浦であればどの位置にいるかは分かるはず。それに何度も言うように風刃の能力の根幹は、遠隔斬撃。位置が分かるのであれば、近づいた方がいいだろう……実際には、時間差の仕込みが使える風刃相手に煙幕の中突っ込むのは危ないわけだが、それを知らない影浦がその行動をしないというのは違う理由があるからだと考えられる。例えば……

『姿が見えないことを突くように、犬飼隊員が左から狙撃』

左の民家の屋上からの敵への狙撃。

もし、影浦が煙幕の中で戦闘を行っていれば、流石に影浦も被弾しダメージを受けてしまうだろう。しかし、これは大したダメージを受けずに避けられてしまう。

『続けて、背後からのイーグレットによる狙撃』

迅の背後を取るつもりで放たれたイーグレットの弾を、迅は間一髪のところまで避け煙の中から出ていく。左を確認すると、犬飼の姿はもう確認できない。

左を向けば影浦、右を向けば辻がいる位置に出ていく迅。その姿を確認して影浦はス

コーピオンで、辻は旋空孤月迅を狙う。迅は、影浦の鞭を一瞬視界に捉えた上で、辻の方に斬撃を投げ、影浦の攻撃を無傷で終えるはずだった……辻のことを視認するまでは。

「東さんはもつと決定打で使うか、やらせないんじゃないのかなかったの……二宮さんも、てつきりそれを了承して影浦隊だけでさせたんだと思ってた」

反射神経で動くタイプは、コロコロやることが変わるから嫌なんだよと心の中で毒づきながら、辻の方へ斬撃を投げる。但し体勢は、イーグレットが自分の心臓を射貫かないように。

『……で、東隊長のイーグレット狙撃……しかし、これは躲される』

『……だが』

辻の緊急脱出（ベイルアウト）を告げる光が上空に上がっていくなか、迅は影浦の攻撃で急所が当たらないようにブレードを動かしていく。

『左腕が落ちたな』

風間が述べたと同時に、左の肘から下が綺麗に落ちトリオンを漏出させる。

「……まずは、一人か」

迅が左腕を落としたことに対して舌打ちをしている影浦を見て、この作戦のことは伝えられてはなかったのだろうと迅は思いながら、影浦の攻撃を捌いていく。

「よつと」

影浦が鞭を右へ左へ振り続けるのを、迅も同じく右へ左へ刃を滑らせて往なしていく。分かつてはいたものの、次々に出されるその攻撃に東に向かって放つ時間は与えられず、逃がすことになってしまう。

次に右足を踏み込んで、鞭を迅の足元から上に振り上げる。迅はそれを防ぎながら後退していき、今いる路地を抜けていく。そして、それを待っていたかのように路地を出た瞬間を狙って、絵馬が迅の足元に向かって狙撃する。

「流石……」

避けるために少し体勢を崩す迅と、それを見越していたような軌道で鞭を撓（しなら）らせていく影浦。

迅はそれも叩き落とす形で、躲（か）していき後退を続けていく。影浦はそれを追いかけて、右のスコップピオンを刀状にして腹を狙って斬りつける。

それを受けて迅は、風刃の柄で右手首を抑えて刀の方向を変えた後、首をブレードで取りにかかると。

「ちっ」

影浦は重心を後ろにしてその直撃を避け、頬に掠（か）るだけで済ませ、再び距離を取って

向かい合うことにする。

『迅隊員、すかさず風刃による追撃』

後退する影浦を見て、隣の塀にブレードの先を向け、影浦の構え直す位置で斬撃が横に飛び出るように伝播させていく。

『影浦くんも流石に対応が早い』

自分の立っている位置で斬撃が横に飛んでいくことを理解した影浦は、その斬撃を避けた後もう3歩ほど後退し、通常通りスコープオンを伸ばして攻撃していく。

『もう一度斬撃が伝播していく』

それを往なし、塀を伝って斬撃が放たれ影浦の首を狙ってくる。

それを受けて再び後退してから、影浦は攻撃を繰り出す。しかし、これ以上の斬撃の伝播が嫌だったのだろう。自分の部隊の1人にその処理を任せようだ。

『北添隊員のメテオラが2人の周囲に降り注ぐ』

北添のメテオラが周辺の塀と家も含めて破壊していく。

それとともに生じた煙を切り裂くようにスコープオンを伸ばしていき、迅の喉元を狙う。迅もそれを往なしで、煙の中から突撃してくる影浦に応じてくる。

「おっと」

スコープオンが左から襲い掛かってきたので、顔をずらしてこれを躲す。影浦は、間

を置かずに右の刀で斬りかかる。

迅は、右からの攻撃を相手の左側に踏み込んで躲し、左に回り込んで足をかけ、体勢を崩してから斬りつけようとする。影浦は、足捌きを避け、両腕のスコープピオンで同時に斬りつける。

『両者、再び距離を取った。影浦隊長近づいていく』

『いつもの影浦くんの間合いでやると、風刃の斬撃が飛んでしまうから仕方ないわね』  
『なるほど』

近づいてくる影浦に対して、それを捌きながら機会を窺っている様子。迅は、後退しながらも、傷は受けずに左へ回り込んでいく。そして、それに対して影浦は、ブレードの攻撃をスコープピオンで捌きながら、回り込めないように動いていく。

『迅隊員は影浦隊長の左に回り込んでいるようですが、これはどういったことでしょうか』

『左を狙っているというのが影浦として分かっている以上、この距離。視界も重要になってくる。死角になる位置は避けたいんだろう』

『なるほど』

影浦は、左足で踏み込んで一撃を入れる。迅は、こちらに向かってくる刀に対して、下からその刀に触れ振り下ろされる力を利用しながら、手首を支点に自分の刀を円を描く

ように回していく。

そうやって返した刀は、敵の刀の上へと移動していく。振り下ろした勢いを殺しきれず少し下に引つ張られる敵の刀とは反対に、勢いをつけたその刀は、そのまま最短距離で敵を捉える。

「ちっ」

影浦は左肩に触れかけた刀を、左足を右後ろに滑らせ半身になることで躲していく。続けて横向きにして追ってくる刀に対して、左のスコープオンを即座に振り下ろし往なしていく。結果として、左肩に傷を負うだけで済む。

「舌打ちするわりに笑ってるんだな、おまえ」

「……うつせ」

自分が笑っているのを指摘されたことに再び舌打ちをした後、左のスコープオンを斬り上げる。迅は、ブレードを同じように振り上げてその攻撃を往なす。そして互いに数歩下がっていく。

影浦は1歩大きく踏み込んで、横から左へ手を素早く動かしていく。迅は自分のブレードを滑らせて、影浦のスコープオンの剣先をずらしていく。影浦はそれを受けて、次は逆方向に手を動かしていく。それに応じるように撓る鞭は、新たな踏み込みに合わせてこの動作を繰り返す手元の動きを追いかけるように撓っていく。

その素早い動きのせいで斜め十字が迫っているようにしか見えないその攻撃を、迅も右手を右へ左へ往なしながら、後退していき、違う路地へ入っていく。その路地の中でも、影浦の攻撃は続き、なおかつ塀を壊すためのメテオラは飛んでくる。

『北隊員のメテオラがもう一度襲い掛かる。建物も塀も構わず崩壊していく』  
違う通りへ入ってもなお続く猛攻のなか、上空にはすぐにメテオラが何発も飛来してくる。

右隣りと右斜め前の建物が崩れ、前方の塀を残し崩れ落ちるなか、右から首を刈り取ってきたスコープオンを叩き落とし、ブレードを道路に引きずりながら影浦の方に近づいて左に回り込もうとしていく。

影浦は突き刺してくる刀を往なしながら、自分は右へ回り込み、それに応じようとする。しかし、迅の攻撃は左腕を狙う風刃を選択するよう、剣先が地面に向いていた。それを化回り込みながら確認した影浦は、強く道路を蹴り下がりその斬撃を防ごうとする。

『ここで、二宮隊長のアステロイドが迅隊員の傍の建物を壊していく。影浦隊長は救われた形か』

『ヤっつきるときもそうだけど、絵馬くんが二宮くんに無理なそうなきはお願いしてるんでしょうね』



『なるほど』

左隣の建物にアステロイドが着弾したことで、崩壊した瓦礫が迅の側に落ちていく。そのことで、迅は一度剣先を道路から離れた。当然のことながら、その瓦礫を避け続けるだけだと思われた。

『遠隔斬撃を放たれる前にその斬撃を放たれないようにするつてのはいい手ね。どんなに強力でも撃てないのなら意味ない』

『ああ。ただ、風刃はそれだけじゃない。特に迅の場合は……』

影浦が後退してしまった位置は、先程迅が自分のスコープオンを往なしていた位置より少し前方の位置。そして、今迅が立っている位置の周辺には先程影浦が立っていた場所であり、隣の建物はすでに崩れかけていて、迅の横の視界が広がっているといつてもいい場所である。

「悪いな、影浦。今回は俺の勝ちだ」

頭上に落ちていく瓦礫を避けながら、笑いながら迅がそう言う。

その言葉は嘘ではないらしく先程放った一発があるようだ。実際、道路と塀を伝い一筆書きの要領で描かれた四角形状の光の道ができており、その視点であり終点である塀から左腕もろとも首を取るように斬撃が横に伸びていく。

『予知による風刃の攻撃がある』

自分の真横とは違い左斜め前にある建物のせい、視界が狭く射線が通りにくい位置になっている自分の立ち位置。その射線を利用してくる銃口の光を確認した迅は、そこにブレードを向ける。

『絵馬隊員の足元から風刃の一撃が体を貫通する』

『姿が見えないように撃つという行為を利用されたのね。迅くんの横は、アステロイドで崩れることは分かってたから、そこではなく視界が狭い位置から撃とうとした。そういう判断こそ迅くんからしてみれば、場所を特定する手掛かりになる』

2人が落ちることを知らせる光が出現するなか、迅は、影浦の数メートル後ろに目を向けていた。

『……加えて影浦と迅の速度に追いつくように、間隔を空けずに北添がメテオラを放っていた。この一連の動きが迅の予測通りであるとすれば、放物線の軌道を常に確認しているはず。そこから、その放物線がどこから放たれているかぐらいは、予測できる』

「影浦隊は、あとゾエだけか……」

北添の知らない間に、北添が落ちることが確定する。

「後5人か……東さんも二宮さんも場所分らないけど、このままなら大丈夫だろ」

北添を落とした建物から出た迅は、独り言を呟く。そして、場所の当てはないものの

歩き始める。

ちなみに北添はというと……リーダーで迅が自分を狙っていることを知ると、通信で二宮に「二ノさん、ヘルプ。ゾエさん危ない」と涙目で懇願したものの、当の二宮に「お前と俺の距離を考えると、ここで俺が援護したら位置が把握されて俺が狙われる。向かい合うなら万全な状態の方がいい」と冷静に言われ通信を切られ、1人で逃げることも確定した。そこでとりあえず、今いる建物を出て、逃げようと思い、階段を降りた。屋上への扉を開けて、最上階へ、階段まで走って下の階へ。その階でまた次の階段まで走って下の階へ。そしてもう一度繰り返したとき、北添は思った。「あれ？　ゾエさん、建物の選択ミスった？」……と。しかし今後悔しても仕方がない。そんなことを思いながらも、下の階へ降りていく。そして、3階に辿り着いた北添は再び思った。「あれ？　最初から飛び降りれば良かったんじゃない？」……と。これは今からでも遅くない。そう思って、窓まで近づいていく。後は窓を割って飛び降りるだけ。深呼吸をして準備する。そして……

「お前は、飛び降りる前に俺にやられる。サイドエフェクトを使わなくても分かる」  
後ろを振り向くと、今敵として模擬戦をしている迅の姿があった。

だからゾエは思ったんだ。

ああ、これ無理なやつだ

……と。

だから最後言ってみたかったことを言ったんだ。

「迅さんはここで逃がしてくれる。俺のサイドエフェクトがそう言ってる」

「お前のは違う」

「……ですよー」

迅から振り下ろされたブレードが北添のもとに届く。

そのような感じで北添が落ちていた一方残り5人はというと、迅が建物を出て、少し行ったところで迅と鉢合わせるように陣形を整えていた。

奥寺と小荒井は、いくら組んで格上を食える2人だとしても、相手はブラックトリガーであり迅。風間が述べていたようにいつまでもつかは分からない。そうなる浦の時のように二宮自身も隠れたとして、自分の弾が届くまでの時間差を耐えられとは限らない。いや耐えられない可能性の方が大きいだろう。そうなる二宮が見える位置にいた方がいい。従って、迅が路地を曲がっていった先には、必ず二宮がいることになる。

「隠れて俺のことを倒すんじゃないんですか？」

迅の正面には、奥寺と小荒井がそしてその後ろに二宮。奥寺の傍にある民家の屋根に犬飼。迅を射程圏内に捉える形で東がいる。

二宮は迅のことを睨みながら、その言葉をあしらっていく。

「お前が一番良く分かっているだろう、迅」

くだらない態度を取るなど言葉を続ける勢いで、二宮は鼻で笑う。

二宮は勝つつもりで作戦を立てている。ただ実際には、今回の模擬戦は師匠である東に頼まれてやっていることである。その理由と今回の作戦の目的は、折角迅から話をしてくれたから、うちの奥寺と小荒井にも迅と戦わせてほしいというものである。自分のときも苦勞をかけた人である。その恩をこうした形で返せるなら喜んで参加している。そして言われなくても、この2人のような人も自分で動かす練習をしろという試練を東から与えられることは理解していた。その東の心遣いに心の奥で、さらに喜びに満ち溢れていたのだが、あくまで心の奥。

「……これが、一番勝率が高いと踏んだだけだ」

向かい合う迅にはそのことを見せずに、無表情でポケットから手を出してキューブを生成する。

「一番苦勞するやつを選ばないで欲しかったよ。辻倒して正解だったよ」

小声で呟いていると、グラスホッパー組2名が自分の周りを回っていく。

『……どういふことでしょうか？』

綾辻は、辻が倒したことが大きいのだろうと述べたことへの補足を風間に促す。

『二宮は、迅を倒すことも狙ってはいるのとは別に、銃手である犬飼と射手である二宮自身の弾数で迅の体に当てて、トリオンを漏出させることでのトリオン切れも並行して行っている。迅自体を倒すつもりではなく、あくまで2人を倒さないための援護。迂もいて二宮隊が揃ってなおかつ東隊全員が揃っていたとしたら、厳しい局面が大きかったのが迅には視えたんだろう』

『あそこでは、東さんの力も大きかったわ。あの場で左手を落としたのは東さんが狙撃したから左手を落とすことができたし影浦くんをあの場合で落とさずに済んだ。結果としてトリオンを漏出させながら影浦くんとある程度の時間戦わせることができた』

解説席でそう述べている一方、迅の周りでは小荒井が後ろに飛んでいき、奥寺は横に飛んでいく。

「よつと」

迅は、奥寺の孤月を斜め前に踏み込むことで避けていく。

その動きを見て、二宮は、弾速の調整を速めに設定したアステロイドをその方向に投げていく。横一直線に浮遊しているアステロイドは、そのまま迅に向かって直進していく。

迅は右肩にアステロイドを掠めながらも、民家の庭に逃げ込んでいく。犬飼は上から迅を撃ち続ける。先程の煙幕の中とは違い、銃撃は1も掠らずに避けていく。そして、

犬飼ではなく、後ろから回り込んで斬り下ろしてくる小荒井を上空で仕留めるための斬撃を地面から飛ばそうとする。

「……うわ、東さんだけ俺を仕留める気満々」

小荒井が孤月を振り下ろさず、一步下がる映像が見えたことから狙撃と判断した迅は、体勢をずらしてその弾を避ける。

『……で二宮隊長の両攻撃のハウンドが再び迅隊員の頭上に降り注ぐ』

民家諸とも自分の頭上に降り注いでくるハウンドから逃げるように、迅は入った位置とは反対の位置から民家から出ていく。

グラスホッパーで先に回り込んでいた奥寺は、迅が民家を出た瞬間を狙って斬りつける。当然のことながら、これは後退することで避けられる。しかし、この後退に対して犬飼が迅を狙う。

「あつぶな」

後ろからもう一度イーグレットが放たれたので、それも気を付けるように後退していく迅は、犬飼の銃撃の一部を左肩と足に数発被弾してしまい、追加でトリオンが漏れていく。

その銃撃が終わると、次は足が止まっている迅に向かってアステロイドが左から放たれる。迅は塀や民家を利用してそのアステロイドを防いでいく。逃げた先には、小荒井

と奥寺が待つており、互いに迅の横に回り込む。

まず小荒井が首元を狙って、一突きする。迅は半身になってそれを躲していく。次に奥寺が半身になったところを左から斬りつける。迅は、それをブレードで叩き落とし体勢を崩していく。

「やっぱ無理か……」

犬飼が、2人の攻撃が止まった瞬間に上から攻撃。奥寺に対しての風刃の使用を頭で考えていた迅は、これを避けなければならず風刃使用を断念することになる。

避けたところを、急加速で追ってくる小荒井の攻撃を軽く躲した迅。体勢を持ち直した奥寺の攻撃も往なし、次に来るハウンドに備える。

小荒井が左に回り込んで斬りつける。迅がそれを避けて小荒井に追撃をしようとすると、小荒井が後ろに急加速。

「ハウンド」

その瞬間を狙ってくる二宮。迅はそれを避けるために逃げていく。途中で奥寺が退路を塞ぐように攻撃をしてきたが簡単に往なしでいき、逃げていく。

逃げていく先には犬飼がいることは理解している。そこでの全体での動きも理解している。東隊2名が迅の周囲を今まで以上に回っていくのだ。この動きに合わせた東の狙撃は、何を選択するかは想像できる。



『東隊長による狙撃が迅隊員に襲い掛かる。ライトニングで間隔を空けずに迅隊員を狙う』

ハウンドが塀に当たっていき消えていく一方、小荒井と奥寺はここぞとばかりに追撃を開始していく。迅は縦横無尽に飛んでいく2人の攻撃を躲しながらも、東の狙撃に当たらないよう細心の注意を払っていく。

奥寺が背後に回り込み、斬りかかる。迅は頭を下げて躲す。迅の正面に回っていった小荒井がその瞬間を狙って孤月を振り下ろす。

迅は、その攻撃を自分は刀を振り上げて、その攻撃を防御しながら後退していく。後退した先には、犬飼の姿がある。迅はそれを横目で確認して、素早くそちらに風刃の切っ先を向けていく。

『風刃の一撃が犬飼隊員に当たる。迅隊員を狙った弾は、惜しくも迅隊員には届かず』  
2人の攻撃を往しながらの斬撃は、見事命中し犬飼を落としていく。ただまだ相手の攻撃が止むことはない。

迅は東の狙撃と2人の攻撃は無傷で往なしていく。正面、背後、横、斜めに飛んでいく2人の場所をグラスホッパーの特性と自身のサイドエフェクトで、東の狙撃は自身のサイドエフェクトのみで予測しながら敵の動きに対応していく。

小荒井が迅の正面に、奥寺が背後に移動していく。迅はその瞬間を見逃さず前に一

撃、後ろに一撃、斬撃を素早く投げていく。

『二宮隊長が迅隊員の頭上付近のアステロイドを放つ』

自分に降り注ぐアステロイドは、辺り周辺に着弾していく。

落ちる直前のことで、2人への着弾は問題なく、それが早まったところで気にしないということだろう。実際、火力は2人のことは気にしていないように十分な火力で2人にも襲い掛かる。当然迅はそのことは予期していたので、走って逃げていきその場所を抜けていく。

迅は自身のサイドエフェクトと頭を最大限に利用して、二宮のアステロイドまでの一連の動作を無傷で凌いだ。しかし、その攻撃の手数とトリオン漏れもないように傷を受けないことに全神経を注いでいたので忘れていたのだ。

東が仕留める気満々であることを。

『迅隊員の首を狙って東隊長が狙撃を繰り返す』

東がアイビスで迅を狙う。

「いやー、危なかつたですよ。もう一秒反応遅れてたら、やられてましたね」  
「……黙れ」

模擬戦が終わった後、ニコニコしながら二宮をからかう迅であった。

## 緑川 駿 vs 熊谷 友子

「ブース行こ」

ボーダー本部の廊下にて、緑川は自動販売機で買った水を飲みながら一人で壁に寄りかかっていた。

今日はこれと言って仕事もない。そして学校の友人と遊ぶ約束があるわけでもない。ならば、家で普段の疲れを癒すためにのんびり過ごせばいいではないか思うのが普通の人の考えだろう。しかしこの男子は、紛れもなく中学生……そう思春期であるならば、そうはいかない。思春期男子には、親にも、教師にも、同じクラスの女子にも、そして同士であるはずの同級生の男子にも教えたくない、いや知られてはならない聖域が存在するのだ。

「誰かランク戦してくれる人いないかなー」

そうは言ってもこの男子は緑川 駿。憧れているのは、テレビに映っている可愛いアイドルでも今売れてきている女優でもなく、ボーダー玉狛支部実力派エリート隊員こと迅 悠一。日夜彼に近づこうと努力し、いずれ玉狛支部に兼業することを夢見る中学

生。彼女らの誕生日やらスリーサイズやらは覚え、人の技を見ては覚えて使い、自分流にアレンジしては使いということを繰り返して頑張っている。

自分流に落とし込んで使いという方法で強くなるうとしている以上一番いい方法は、明らかに実践である。頭でイメージトレーニングはできても、実際にどうかを使って判断しないと分からないこともある。それに、緑川の性格を考えると下手に有用性やそのやり方を頭で考えてから使うより、実際に使ってみてから理解をするほうが早いと思われる。しかし実践とは言っても本当の敵が襲ってきたときに、あれやこれやと悩むのは間違いであり、手遅れである。

そのような意味でもランク戦というシステムは、良いシステムであると考えられる。チームでのランク戦では、チームでの基本戦術を学ぶだけでなく、相手のチームのことを調べて対応する訓練をすることで、実際の戦闘でも多数の敵に自分たちの力を出すことのできるようになる。個人（ソロ）のランク戦も、実際の戦闘で自分の技術が最大限出せるよう設けられている。

そうであるものの、実際の現役隊員でランク戦の意味を堅苦しく捉えて常日頃から臨んでいる者が大多数というわけではない。日常では、ポイントやチーム順位といったものを気にし、自分や自分のチームが強くなるためにはどうしたらいいかを考える者が多いだろう……実際、強くなるためにはどうしたらよいかと考えることや強くなるために

努力すること自体にボーダー全体の戦力増強に繋がっていくので問題はないだろう。

緑川も近い未来に玉狛支部隊員になる以上、強くなる必要性がある。今は当面の目標である、空閑 遊真からの勝ち越しを目指して色々頑張っている。こちら辺の意識がたまた単にバトリりたい米屋とは違う……と言いたいが、緑川自身もバトリたい病を罹患していないと言えないのが悔しいところである。

「どうせなら攻撃手（アタッカー）だよね」

水をゴミ箱に捨て、手を頭の後ろで組みながら歩いていく。

バトロウよと電話したら、たとえば事務作業が残っていたとしてもすぐに駆けつけてくれる米屋は、今日は防衛任務後、堪忍袋の緒が切れた隊長の三輪とオペレーターの月見同伴のもと事務作業をやらされるらしく無理だと昨日連絡があった。

幼馴染の黒江は、今日は外せない用事があるらしくランク戦しようと言ったが、無理と連絡があった。

荒船も狙撃手（スナイパー）の合同訓練後、穂刈曰く、荒船隊3人で今後の狙撃界についての会議をファミレスでするらしく無理らしい。きつと帰り道に喋りながら食事するという意味だろうと緑川は理解した。

本命だった村上からは、最近お前とやりすぎだから流石に日を空けると言われ断られた。

その他自分ですぐに連絡できる人は、一通りし終えたが全員何かしらの用事があり、ランク戦の当てはなかった。では何故ブースに行こうとしているのか。それは少し前、ブースで米屋を見かけたとき三輪とこんなやり取りをしていたのを見ていからだ。

「この前、蓮さんも解説の総括で言つてたじゃん？ 偏つた見方をせずに見識を広げていきましようみたいなこと。だから緑川に誘われなくても、普段戦わない人ともと戦おうと思つてブースに行こうかな、と」

「……それは今の事務仕事との関連性はあるのか？」

「……」

おそらくまた事務仕事を抜け出してきたのだろう。声を荒げず淡々と言つてくる三輪の目を見ずに、米屋は横を向いている。

「……行くぞ」

服を引つ張られてブースから出ていく米屋の後姿がそこにはあった。

……緑川はこのやり取りを昨日米屋から無理という連絡があつた際に思い出し、あえて当てもないのにブースに行き、普段戦わない人と戦うのもいいかなと考えたのだ。しかし、誰がいるか分からない。強い人とならばブースに直行してもいい可能性の方が高いかとブースに向かいながらも思っていると、とあるオペレーターが緑川に話しかけてきた。

「緑川君、どうかしたの？」

彼女の名は、武富桜子。言わずと知れた解説席の主。今日は仕事があり解説がでないが、彼女は自分の解説でなくても解説とあらば、どんな人の解説でもニヤニヤできる変態である。今だって何も緑川が悩んでいたからという理由のみで声をかけたのではない。

そう……感じたのだ。解説の波動を。新たなコレクションが増えると。幸いC級ブースで用意できる椅子や机には盗t y……自分が仕事をしながらも聞けて、録音できる方法はいくらでもある。緑川の話聞いてる限り、自分の好きなメンバー、しかも珍しい組み合わせの解説が聞けるに違いない。だから武富は思った。

これは……勝ったな、と。

「緑川君、私に任せて。今日なら熊谷先輩とか空いてるよ!!」

「本当? いいじゃん」

「だよね! 後は私に任せて」

「分かった!」

攻撃手男子組にも一目置かれ、緑川自身も普段やってない熊谷とやれると分かって嬉しがつていた。

その裏で、武富がニヤニヤしていたのは本人しか知らないことである。



『皆さん、こんにちは。今回個人ランク戦の実況をすることになった風間隊の三上。解説は……』

今回もC級ブースに設けられた臨時解説席。そこに座っているのは、風間隊オペレーターの三上。歌歩。そして……

『太刀川隊の出水隊員と熊谷隊員が所属している那須隊の那須隊長です』

『よろしく』

『よろしくお願いします』

軽く頭を下げる太刀川隊射手（シューター）出水 公平と那須隊隊長那須 玲。

『今回の緑川隊員と熊谷隊員の一騎打ち、どうみえますか？』

『ポイントが緑川の方が上だけど、違う武器だし分からないと思うぞ。スコープオンだとずっと斬り合ったらボロボロでしょ。それにうちの隊長曰く、くまはランク戦で那須の方が気にしてるからポイントがちよつと低く見えるだけらしいぞ。まあそこら辺は同じ部隊に聞いたほうが早いと思うけど』

熊谷のポイントは孤月で7000前半である一方、緑川のポイントはスコープオンで9000後半。ポイントだけ考えれば緑川がかなり優勢のように思える。しかし出水の述べる通り、武器にも相性というものがある。

『そうですね。くまちゃんはいつも私の援護してくれるから、確かにあの子が誰かをやるってのは少ないと思います。私としても、きちんと対処してくれるからいつも助かってます』

『あー。確かにくまは、捌きとか返しとかそういうの凄いつて言つてたわ。太刀川さんが』

『……そう。ありがとう』

孤月は攻撃力の高さだけでなく、耐久性や重さ等も含めて総合的に考えると、他の2つの攻撃手用トリガーの中でも基本性能が高い。しかしその一方で、孤月1つでは変形や拡張といった他2つのトリガーができることができない。そのためこのトリガーを使いこなすための土台として、一定以上の剣の腕が必要であるのは言うまでもない。熊谷もその例に漏れず、ポイント以上にその腕を上位陣に買われている1人である。

『そうは言っても、やはり緑川隊員の方が優勢だとは思うのですが……』

『まあ、そうだな。グラスホッパーで移動すりや無理に斬り合ひしなくてもいいだろうし。色々できるスコープピオンの方が優勢っちゃ、優勢かもな。ただ、緑川と仲良い1人として言う……』

それに対して、スコープピオンは、耐久性が低いという欠点があり、しかも刀を伸ばすほど耐久性は低くなる。しかし、今『伸ばす』と述べたように、変形の仕方は数通りに

限られておらず、技術さえあればどんな変形もできる武器である。これは影浦の鞭のようなスコープオンを見れば明らかで、もはや変形の仕方は無限であると言つてもいい。加えて体のどの部分からでも出せるといった特徴もあり、人によつては戦闘の幅を際限なく増やすことができる武器である。

『あいつ……最近は相手のこと見るようにはなつたけど、ランク戦だと特に自分のしたいこと優先だろ』

『どういうことでしょうか？』

『攻撃手じゃないからよく分からないけど、捌きとか返しつて相手のこと見てないときないことですよ、たぶん。そうだとすると、自分のこと優先の緑川より相手を見て熊谷の方にもチャンスあるんじゃないかなって話』

『なるほど』

つまり、緑川のように色んなことをやりたい、見せたい、考えたい!! と言つた人物には適している。緑川としても自分の性格を考慮して、この武器を選択したのかもしれない……まあただ単に迅がこれを使用していたという理由だけでも考えられるのが、緑川の良い所でもあり悪い所でもある。

『そろそろ、時間となりました。緑川隊員対熊谷隊員の2本勝負、開始となります』

三上のアナウンスが会場に響くなか、ランク戦が開始する。

## 1 戦目

『まずは、双方向かい合う』

緑川と熊谷が、数メートルの間隔を空けて相對する。

緑川は左手に何も持たず、右手でスコープオンを構える。それに対して熊谷は、右手用の孤月を構える。熊谷の目には、緑川の全身がはつきりと映っている。緑川の視線は、自分の喉元辺りを捉えている。そして右の刀が数度分傾き、右足が数センチ分動いたことが確認できるため、何かしらの大きな動きをすると考えられる。緑川だとすると、グラスホッパーで回り込むか、それとも右に意識を集中させて左半身のどこかから不意の攻撃を繰り出すか……どちらにせよ、相手はマスタークラス。ここまで露骨に右の動きを強調されると、単純な右の攻撃ではしてこないはず。

熊谷は、緑川が右足を滑るように半歩分前に来るのを受けて、息を整えた上で自分と同じ分滑らせて後ろに下がる。

緑川は、足を更に踏み込んで、右のスコープオンを右から左へ素早く動かしていく。先端は尖らせている一方、そこに向かうまでの形状はどの方向にも自由自在に撓るように、その刀は変形していき、大きな波形を描きながら熊谷の首を取っていく。

……というのは、あくまでも緑川の脳内での成功例であり、実際はというと……

「あれ、これでもダメか……」

刃こぼれのように先端まであらゆるところにヒビが入っている長い棒が、辛うじて熊谷の眼前に伸びていくだけである。

この光景に対して、熊谷は安堵の息を漏らしながら、その刀を避けていき一気に近づいて、左肩から縦に斬り落とすために踏み込んでいく。

緑川は、棒を元の長さのスコープオンに戻しながら、右足を横に出してこれを躲していった後、後ろに蹴り上げて後退。そして熊谷がこちらに向き直る前に、次は前に蹴って、低い姿勢で近づいて熊谷に襲い掛かる。右手には何も持たず踏み込む。

『緑川隊員は、ここでグラスホッパーを選択』

熊谷の左肩を通り過ぎるように踏み台を設定。それを右足で踏み、加速する。

熊谷の前を通り過ぎる際に、左足の表から刃を出現させる。

熊谷は、孤月を縦にしてその刃を防ぐ。しかし、伸びてきた刃の先端は、孤月を避けるように伸びていく。その結果、頬にトリオンが漏れる程ではないが掠ってしまう。

『通り過ぎた先にあるグラスホッパーで、緑川隊員は戻っていく』

熊谷の左斜め後ろに、45度程傾けられた四角形を再び右足で踏み込んで、熊谷の首元を狙ってスコープオンを横に振っていく。

『これぐらいの速度なら、くまちゃんも対応できます』

熊谷は右足を軸にして、後ろに回り込んで来た緑川の方に向き直る。緑川の攻撃は、横に円形の盾を発生させることで防ぎきり、距離を取るためにアスファルトを蹴って、後退していく。

再び相対する2人。先程との違いは緑川がとりあえずスコープピオンを両手で持つて  
いる点である。

まずは緑川が接近していき、左のスコープピオンで攻撃してくる。それと同時に右のスコープピオンでも首元を狙うように動かしていき、

熊谷は、右からの攻撃を盾で防御し、左からの突きに対しては孤月の左部分で触れた後、手首を回して孤月を左側に持つていく。その動きに合わせて足を斜めに踏み込んでいき、孤月も斜めに振り下ろす。

緑川は、重心を後ろに向けてその攻撃を避けながら、片足で蹴り続けて、数メートルの間隔を空ける。そして、構え直すために両足を地面につける。

後退する緑川を見て、追撃のため前進し両足をつけた瞬間を狙って足を前に出している。その動きを受けて、相手の視線は自分の右手首付近を一瞬だけ捉え、踏み込んで斬りかかってくる。その振り下ろしに対して、熊谷は、手首の捻りによつて右拳を下にすることで、自身の剣先を下に向け相手の刀を受け止る。そして即座に返した刀で、頭めがけて振り下ろす。

その攻撃に対して緑川は、左のスコープオンを瞬時に動かして頭上に迫ってくる刀を逸らして躲そうとする。しかし完全に逸らすことはできず、自分の右肩に孤月が数センチ食い込んでいく。

「先輩……舐めんじやないわよ」

「へへ……ごめんなさい」

トリオンを上に向かって漏出させる緑川は、左手の平を上に向け光の球を出現させる。それに応じるように、熊谷も孤月を構え直す。

緑川は熊谷の方へ近づいていき、自分の足元の一步先に一つの踏み台が発生する。それを左足で勢いよく踏み切ると、熊谷の背後に移動する。その先には、左横に飛ぶように配置されたもう一つの踏み台。それを踏んで横に飛ぶと、そこから2回の踏み台を経由して、熊谷の斜め後方に移動。その移動中に右のスコープオンで斬りつけようとするが、孤月で往なされてしまう。そしてまた移動。

『乱反射（ピンボール）!! 緑川隊員、縦横無尽』

『聞いてはいたけど……凄いですね』

続いて、右斜め前に向かって加速する。熊谷は緑川が踏み切る前を狙って、孤月を緑川に向けて振る。それに対して、緑川はこの攻撃をより短くした刀の形状にしたスコープオンで防ぐ。

次の移動を受けて、熊谷は右斜め前に孤月を振る。緑川はこの攻撃も同様にして避けながら、左横に移動。その先にある踏み台の方向は、熊谷の右斜め後ろに回り込むような角度で傾いている。その角度を確認した熊谷は、その方向に移動してからの攻撃にも意識を向ける。

熊谷の予想通り、緑川は右斜め後ろに移動し、攻撃をしてきたため、シールドを発生させてこれを防ぐ。

『熊谷隊員の孤月が綺麗に素早い攻撃を躲していく』

『グラスホッパーは、移動の加速とか戦闘の中での急な方向転換とかできるけど、移動前に移動位置が想像できるのはあれだよな。いくら早くても前と後どこにいくか分かってれば合わせられないこともない。ただまあ、あれだな。あいつもうちよい早くできるはずだから何か狙ってんじゃない？』

『なるほど』

左上からの攻撃を繰り出した後、背後を經由して、右上に移動しながら再び攻撃。そしてその位置から熊谷の左斜め前着地。そして姿勢を低くしたまま、すぐに正面に踏み込んでグラスホッパーを配置させる。

その傾きからは、熊谷の顔を加速した状態で突き上げるように飛び上がる緑川の姿が容易に想像できる。そうすることで体勢を崩させ、急所を狙う算段なのかもしれない



い。

そう考えた熊谷は、飛び込んでくるところを捉えようと後退しようとした。しかし、そう思った矢先に熊谷の動きが止まる。

『ここで、緑川隊員のモールクロー！ 自分の足裏からのブレードで熊谷隊員の足を捉えた』

『おー、やるな』

緑川は、右手のスコープピオンを斜め下から素早く振り上げていく。

「この距離なら、まだ鞭っぽくなる」

緑川が伸ばしていったスコープピオンは、見た目から分かるような脆さはなく、ごく小さな振幅の波形を作り上げ熊谷の孤月に接触しながらも、伸びていく。

『1戦目は、緑川隊員の勝利です』

そのスコープピオンが、熊谷の心臓を貫く。

## 2戦目

『1戦目の前半同様、熊谷隊員の手には孤月1つ。緑川隊員の攻撃を見事に捌いていく』  
緑川が右から斬りかかると、左に踏み込んで上からスコープピオンを抑え込む。左の刀で攻撃をしたときには、刀の右側で受けきり、返す刀でカウンターを仕掛ける。

そのような斬り合いを10回ほど繰り返した後、緑川が動き出す。

まず右足を踏み込んで攻撃。当然のことながら孤月で剣筋を変えられ、腕を切り落とすことはできない。そこで左の刀で首を狙うように横から斬りにかかる。

ここで熊谷は、普段であればもう一度孤月で防いで、カウンターを相手に仕掛ける。しかし今は、緑川が右のスコープピオンの刀の付け根の部分から二又のように変形させており、その隙間に自分の刀を固定させ上から抑えつけていた。これでは緑川の左の刀が自分の首に届くまでに孤月で防ぐことができない。そう考えた熊谷は、左のスコープオンをシールドで防いでいく。

だが、緑川の攻撃はこれでは終わらなかつた。シールドが首元で発生したときに、右のスコープピオンを右手から外す。そしてスコープピオンがシールドに触れる音が聞こえた瞬間に、そのシールドの裏を回るように左肘からスコープピオンを伸ばしていく。

「くっ」

すぐに気づいて反応するものの、反応が遅れてしまい、熊谷の首元を掠めトリオンが漏れ出す。

後退していく熊谷に、緑川はここぞとばかりに追撃をしていく。熊谷は、右から、そして左から次々とくる攻撃をシールドも用いて、防いでいく。

緑川はそれを受けて、グラスホッパーを自分の正面に配置。熊谷の横に飛んでいく。

その先のグラスホッパーは、熊谷の足元に着地するような角度で傾いている。

『大きく下がっていく熊谷隊員。緑川隊員と距離を空けていく』

『1戦目から着地、もしくは接近してからのグラスホッパーはわりと使ってるからな。警戒してるんだろ。最後だって近づかれてやられてるし』

『なるほど』

緑川は、下がっていく熊谷を引き続き追いかけて追撃を仕掛けていく。

緑川は続いて、左を先程と同様の形にして孤月を固定して、右の刀で斬り上げようとする

しかし、先程のように上手くはいかず、熊谷は冷静に剣先を下げて二又から逃げていき、足を滑らせながら斜めに顔面を狙って振り下ろす。その攻撃は、躲されるものの緑川から距離を取ることになる。

「やっぱ、グラスホッパーないとあれだよね……」

熊谷に聞こえない距離まで移動した緑川は、小声で呟く。そして、「よし」とその後すぐ呟くと大きく踏み込んで近づいていく。

まずは、熊谷の肩を斬り落とすようために右のスコープピオンを振り下ろす。もう述べるまでもないことであるが、孤月が止めに入る。それに対して、緑川はもう一度孤月を自分のスコープピオンで処理する。ただ先程の二又状の枝分かれではなく、刀の部分を

フックのように曲げていき、孤月を引つ掛けた後輪つか状にして固定……までは上手くいかず、フックを少し延長させた形にして熊谷を前方に引いていく。前傾姿勢になり倒れないために出してきた足を狙って、左足からスコープオンを伸ばしていく。

『枝刃（ブランチブレード）!! 膝から3つに分かれたブレードを右足に向かって伸ばしていく』

『おー、よく避けたな』

熊谷は足を削ることを察知し、自分の右足を防御するように縦にシールドを張っている。

「ありや、ダメか」

グラスホッパーを使う前に、機動力を弱めようとした緑川の考えは実行できず、次は姿勢を戻した熊谷からの追撃を食らい、そのうちの1振りが脇腹を掠める。

足を削った方が大幅に有利とはいえ、緑川としてはやり方を変えるわけではない。強いて挙げるとするならば、逃げの選択を減らせる位でこれでも十分に仕留める自信は緑川にはあった。だから、左手の平に光の球を発生させる。

『再び乱反射!! 先程より鋭い形で高速移動を繰り返す』

『出水君がもう少し早いって言ってたけど、本当なのね』

右斜め前からすぐに背後に回り込んで斬りつけると、その位置からトリオンが漏れ

出す。熊谷は、自分の左斜め前と上空に意識を払ってしまったため食らってしまったのである。

そこは単なる経由した道であり、緑川が現在いる位置ではない。次のルートは、背後から左斜め前の上空、そして横に飛んでいき、真上、右斜め後ろを通る。どうにか後方からの攻撃孤月で防ぎきるものの、前方の攻撃を食らってしまった、腕に傷がつく。

続く移動は、後方、前方を数度繰り返す形となる。その移動の中で、右腕に攻撃が刺さっていく。しかし万が一予測できたとしても一瞬のうちに左に移動され、攻撃を受ける。

そして何より、厳しいのは集中砲火と見せかけた攻撃である。例えば、位置を遅れながらも予測できたので孤月で往なし、同じ右側の次の攻撃をシールドの配置により防ごうとする。すると……

『右から左への高速移動。熊谷隊員、防御が間に合わず』

『2回の攻撃を防ぐために、孤月とシールド使わなきゃならないからな。特にシールドの発生は、2つつ分消費しちゃうだろ……そうなると左ががら空きになる』

トリガーは右手、左手の2つつ分しか使用することができない。孤月、シールドを選択したのであればもう余分に使うことはできない。従って、右の攻撃に集中したその防御の結果として、左側は無防備になり攻撃を諸に受けてしまうということだ。

このままではいずれ決定打がなかったとしても削り取られていき、最悪負けてしまうことは明らかである。しかし熊谷にとつて、慣れれば、この速さに追いつくことができるといふようなものではない。故にこの場所から逃げる方がいいだろう。そのため、この場所から抜け出すために熊谷が考えた結論は……

『熊谷隊員は、メテオラを放つていく』

メテオラを分割し、自分の立っている位置から全方位にメテオラを放射していくという方法だった。

1つの爆発が新たな爆発を誘発し、自分の周囲に轟音と煙が発生していく。幸か不幸か緑川の軌道上で緑川に爆発の余波を受け、乱反射の停止に繋がっていく。

『緑川隊員に、致命傷ではないものの被弾。煙の中で、着地した緑川隊員を斬りにかかるか』

『グラスホッパーでどう移動するかは分からないですが、周りを回っていることは分かるわけですから、周辺に散りばめれば相手に当たる可能性は高いですね』

『だな。ここまできたなら可能性高いほうに、火力を集中させたほうがいい。それにサシなんだし面白いほうがいいでしょ』

右には、B級中位の隊長にして、ボードーの中でも屈指の射手の那須。

左は、隊長と2人、そしてオペレーターの方でA級『1位』になっている戦闘員の1

人であり、言わずと知れたボーダー上位の射手の出水。

そして、その2人に挟まれる形で座っている三上は、桜子ちゃん、絶対これが聞きたかっただけでしょと悟りながら最後のセリフの準備をする。

解説席で、弾バカ2名がそんなことを述べているなか、煙の中では新たな爆音も聞こえていく。

2人して煙から出ると、互いにトリオン漏れていることが確認できる。そして、2人して振りかぶる。

『緑川隊員のスコープピオンが最後の刃を届かせる』

後ろに回り込んだ緑川が首を刈り取る。

## 空閑遊真 vs 那須玲

「あー、そういえばここで終わってるんだっけ。いいところなのに……」

彼女は、気がついてしまったのだ。

自分の解説コレクシオンは、完璧ではないということを知った。

「……さあ、補完できれば、このランク戦もつと興奮……勉強になるのに」

そして、彼女は考えてしまったのだ。

もしランク戦の流れの中では聞くことができなかつた解説を我が耳で聞くことができたら、どれくらい幸福感が得られるかということを知りたい。

「……ん？ そっか、じゃあ付け加えればいいんだ」

だから、彼女は動き出してしまったのだ。

「もちろん、あれから強くなってるしね……よしっ」

人間は欲望の奴隷であるという言葉の名の下に……。

『……さて、始めました。今回、解説を務めさせていただきます。わたくし武富 桜子

！』



場所はC級ブース。そしてそこに急遽設置された解説席用の長机と3人用の椅子の真ん中に座り、声を響かせているB級海老名隊 オペレーター武富 桜子。

その特徴的なツインテールを揺らしながら、今現在の時刻が夜であるのにも関わらず元気な声を出しているのは、最早言うまでもない。先週から調整に調整を重ね実現した、2月8日ランク戦3日目昼の部補完用模擬戦解説……いや、実際には互いにより強くなっていることからより白熱する戦いになることが期待できるこの『空閑 遊真 対 那須 玲』のカードの実況を我が手に収めることができる高揚感。そしてコレクショントして自分の棚にこのテープを入れる際のあの音を聞くことができるという高揚感。これを分かっている元気にならない彼女ではない。

コレクターとして唯一の失敗として挙げられる点は、このランク戦の実況を務めた三上 歌歩をこの席に座らせることができなかったという点だけ。だがこの点は、自分が実況をできることを考えれば、補って余りある。何故ならば『合法的』に解説を入手できるからだ。上層部の目を盗み、盗聴……ではなく、手間暇かけて入手することをしなくて済むわけだ。このことを考えると、今回この2人だけでも連れてくることのできただけでも十分と言うべきだろう。

『そして、この空閑隊員と那須隊長の模擬戦の実況をして頂くのは、ランク戦第3戦でも実況をして頂いた……』

彼女にとっては自分の興奮を抑え込むためのものであるが、何も知らない観客からは溜めを作るためにしているようにしか見えない深呼吸を1回。

『実力派エリートこと迅さんと、No. 1攻撃手の太刀川さんです』

『どうぞ、よろしく』

ランク戦第3戦を見たボーダー隊員にとっては、万全なコンディションでの玉狛エースと那須隊エースを見ることが出来る戦いが……

迅にとっては、期間限定の味のぼんち揚げを入手できるための戦いが……

太刀川にとっては、暇つぶし、そして東の新しい解説を聞くための戦いが……

空閑と那須にとっては、後学のための戦いが……

そして、変態にとっては、自分の欲望を満たすためだけの戦いが……

『天気は那須隊長、空閑隊員2人の要望により晴れとなりましたが、舞台は同じく河川敷A。まもなく転送が開始されます』

今まさに始まるうとしていた。

『那須隊長と空閑隊員が再び向かい合う形となったわけですが、注目する点はどんな点でしょうか？』

転送までの繋ぎとして、武富は隣に座る2人に話を振る。

『まあ当たり前のことだけど、まずは状況が違うってことだろうな』

『空閑隊員も那須隊長も今回は万全な状態で向かい合いますからね。その分選択肢は増えると思います』

『天候の差もありますからね』

舞台のMAPは河川敷A。

このMAPでは、中央に流れている川を挟んで、東岸と西岸に分かれている。各々の場所に行くためには、中央に架かっている橋を渡るか川を渡るかの2択である。

『天候はあんまり関係ないんじゃないか。確かに転送位置によつては川を渡るつて選択肢はなくてはならない。でも空閑も川渡るのは厳しいだろ。相手が射手である以上、気長に渡ることできないわけだし』

『そうですね。一対一であつたとしても、動きの遅いのは、那須隊長から見れば格好の的です』

『そして、そういうこと。グラスホッパーで上を飛んでく形にすればいけないが、那須相手だと……無傷つてわけにもいかないだろうし』

迅の持つてきたぼんち揚げを手に取り、口に放りながら食べる太刀川は、迅にもぼんち揚げの袋を渡し、食べるように促す。

『なるほど。今回は悪天候という条件がなくなる一方で、連携がなくなったということですね』

武富は2人がぼんち揚げを食べていることには目もくれず、叫びたい勘定を理性で抑えながら唾を飲み込む。当然のことではあるが、観客からは2人が次に話す間を繋ぐ言葉であったとしても、彼女にとっては衝動を抑える間である……それを知ってか知らずか呑気な攻撃手が一言。

『那須と空閑はいいところで終わったからな……どうするか、楽しみだな』

『はい。私も切実にそう思います』

2人の本音が出たと同時に転送が開始される。

「ふむ……なるほど」

空閑が転送されたのは、川の西岸。対する那須は川の東岸。

今回の条件では、那須と向かい合おうとしたときには橋を渡るか川を渡るかの2択がある。橋を渡る場合は、簡単に言えば走り抜ければ良い。それに対して、川を渡ろうと考えた場合、川の中を進んでいくためどうしても動きが鈍くなってしまう。その対策として、何回かで川を飛び越えていく形で対岸に渡ることもできる。しかし、太刀川が述べるように今回空閑の相手是那須であるため、どちらの方法も厳しいと思われる。

というのも、那須はボーダー内でも屈指の射手であり、バイパーを1回毎に自分で射線を引くことができからである。もし川を渡る際盾を作っていたとしても、裏から回り

込むような射線を作られてしまえば、盾の意味もない。もし川を飛び越えようとしたとしても、どこに飛び越えていくか推測できれば、そこに射線を引くことができる。グラスホッパーはただでさえ踏み台が見えてしまうのだ。行く先のある程度予測できる川の上なら行く方向のある程度の推測はできる可能性はある。そのため、橋を渡っていく方が安全である。しかしその際には、注意すべき点がいくつかある。

『第3戦のときに那須隊が最初狙ったように橋が落ちるってことだな』

『橋が落ちるということは川を利用しなければいけないということですからね。空閑隊員としては那須隊長にその隙を与えないようにする必要がありますね』

『橋が落ちたとして空閑にはグラスホッパーあるから、落ちるっていう心配はないとは思う。となると……』

互いに対岸に転送された状況の中で、第3戦のとき以上に橋の主導権を握るか否かが1戦目の勝利を掴む可能性が高くなっている。このMAPで戦う攻撃手は、橋を渡ろうとしたときに落とされたとしたならば、川に落下していくのと同時に狙われてしまうことだろう。

『自分の間合いに入るときが問題だな。那須の攻撃の隙で踏み込まないと、行くところ予測した弾道引かれて終わる』

『那須隊長は、バイパーを毎回引けますからね。那須隊長も近づいてくるならそこを

狙ってくるでしょう』

『なるほど』

武富は、空閑と那須のアイコンが橋に近づいてくるのを確認し、空閑と那須の現在の様子を伝えていく。

『ほぼ同時に橋に足を踏み入れる状況となった！』

解説席から見える画面からは、橋に差し掛かる道で、向かい合う兩名の姿が映し出されていく。

『先制を仕掛けるのは空閑隊員か。大きく踏み込んでいった！』

少し笑っているようにも見える空閑は、スコープオンを片手に収めた上で、強く蹴り上げていく。

『那須隊長、近づいてくる空閑隊員を寄せ付けないように攻撃していく！』

那須は、空閑の接近に応戦するために立方体を出現させ分割。右で分割した弾と左で分割した弾で違う射線を引いていく。

右からの射線の軌道は、敵の攻撃範囲の手前で方向を上方に換え、後ろから敵の左腕に着弾するように描いていく。

左からの射線の軌道は、右からの射線を回避した敵を仕留めるように右斜め上方から降り注ぐように描かいていく。

『空閑隊員、これをシールドで防御！　どうか無傷で切り抜ける』

これに対し那須は、間髪を入れずに次弾を発生させていく。

『接近戦になる前に仕留める気満々だな』

空閑の接近を防ぐように、空閑の前方に雨のように降り注ぐバイパー。

それを受けて下がっていく空閑の動きに合わせるように、道路に着弾する瞬間に曲がり空閑目がけて直進していく。右足で横に蹴り上げてこれを回避した空閑は、左から襲い掛かってくる数本の射線をシールドで防ぎ、それを掻い潜ってくる射線をスコープオンで振り落としていく。那須はそれを受けて次の攻撃に移行していく。

分割を先程の何倍もして弾数を増やした那須は、空閑の周り全方位に射線を引いていく。先程の追撃で反応が出遅れた空閑は、この全方位攻撃に対して自身の周りに円形の盾を発生させ、全弾を防ぐ選択肢を取る。

『那須隊長の猛攻を防ぎ切る空閑隊員。心なしか徐々に距離も詰められているか！』  
『いや、まだ那須隊長の攻撃はまだ終わってない』

空閑は、この攻撃を防ぐために自身の周りを半球の盾を作り上げている。従ってそこから身動きが取れず、再度攻撃に対する反応が遅れてしまう。

那須の放った弾の軌道は、空閑に動きを予測し曲がるようには描かれることはなくそのまま上空から急降下していく。その軌道は空閑さえも捉えずに地面に着弾していく。

そして……

『那須隊長が選択したのは、バイパーではなくメテオラだった!? そのまま橋が崩壊していくー!』

『まだ距離があるなら射程が長い那須隊長が有利ですね。ただ……』

爆音と共に崩壊していく橋が崩壊していく。その結果、空閑の足場も崩れ去っていく。

足場が崩れ去ったため、そのまま川に落ちていくこともなく、落ちていく瓦礫を利用して空閑是那須の方へ移動していく。しかし当然、橋に戻るまでの距離は稼ぐことはできず、最後にグラスホッパーで急上昇。最高点で斜め下方向に急降下するようにもう一度踏み込んで那須の方へ戻っていく。

これに対して那須は、空閑が戻ることを察していたためか空閑の姿を追う軌道で即座にバイパーを放射していく。何発か被弾しつつも橋に差し掛かる道路に着地。距離としては、リーチのない攻撃手としては厳しい距離。

『今の遊真なら届く距離だよ』

振り下ろされる左腕。その腕の上下に合わせて湾曲し、那須の首を絡めとろうとしていく。

間合いをはかり損ねたと思いつながら、盾を発生する時間のない那須は横に飛んでこれ



を回避しようとする。それを察して、空閑は軌道を少しだけずらす。

「流石ね」

「いえいえ、それほどでも」

右脇腹からトリオンが漏れている那須と、数か所に傷を負った空閑が向かい軽口を叩く。

『那須隊長が再び猛攻を仕掛ける！』

『マンティスを使っている間はシールドも出せませんからね。那須隊長にとっては攻撃であり防御にもなりえます』

空閑は攻撃の機会を窺いつつ、那須の攻撃を凌いでいく。

空閑が接近しようとするればバイパーがその道を塞いでいき、互いに付かず離れずの距離を保つ。そしていつの間にか橋の位置からは離れ、住宅地区に入っていく。

『那須隊長による縦横無尽の攻撃が止まらない！ 空閑隊員は近づけずにいる』

『上手く誘い込みましたね。こういう狭い路地が多い住宅地区なら空閑隊員がグラスホッパーで逃げたとしても行く先を予測しやすい』

空閑を追跡するように引かれた射線は、空閑が右へそして左へ曲がることで塀に直撃する。

『空閑が何を考えてるかは分からないけど、トリオン切れ狙いつても考えられるからな……那須もそこらへんは分かっているとと思うが』

『前回の件もありますからね』

空閑が次の角を右に曲がろうとすると、バイパーが上空から阻もうとする。それをシールドで防ぎ、それでも足りなければスコープオンで射線を振り切る。

『太刀川さんの言う通り、那須隊長としては早く仕留めないといけない。かといって簡単に仕留められる相手でもない』

『こつちに来させるのが一番手っ取り早いんだろうが、空閑は急接近する方法としてグラスホッパーいけそうなきしか使つてない。空閑も狙つてきたところの弾幕を警戒してるのは分かる……実際、何発か被弾してるしな』

空閑が盾とスコープオンでバイパーを捌きながら、一歩また一歩と下がっていく。那須は相手との間合いを気にしながら半歩ずつ進みつつ、再度弾を生成していく。

1組の射線は、空閑の正面。2、3組目の射線は曲がっていき横を突くように。それぞれ数本の射線を放射していく。

空閑はある射線はスコープオンで振り落とし、ある射線は曲がりながら家の敷地に入りながら逃げていく。

家の敷地を出た先には、道を回り込むように引かれた射線。

『開けた場所に逃げようとする空閑隊員を嘲笑うかのようになにバイパーが襲い掛かる！  
しかしどうにかシールドを発生させ、これを防ぐ』

『そうなると那須隊長のすべきことは、いかに空閑隊員の足を止めるかにかかってくる』  
その攻撃は、金属音が響くことで防がれたことが察知できる。

空閑はもう一度降り注いでくるバイパーを避けながらも、住宅地区の中でも狭い路地ではなく広い車線が近くにある地区に抜けていこうとする。それを追いかけてくる射線の軌道は、空閑を捉えるように動いていく。

『空閑隊員のスコープピオンが限界か!? 何発か空閑隊員の体に着弾!』

『スコープピオンは他のに比べると脆いからな。受け過ぎるとそうなる……』  
猛攻に耐えかねた刃が刃毀れはこぼれを開始する。

画面には、先程の路地よりも広い道の真ん中で辛くもバイパーを凌ぎ切った空閑。その両隣に林立する一軒家とそれよりも高さがあるマンション。

数メートル手前で那須は追い込むためにもう一度弾を放射していく。最後に放った弾幕は隣接する家々、マンション付近に着弾していく。再び響いていく轟音。

『バイパーの着弾で爆発が誘発していく! 事前にメテオラを仕掛けていたということか』

『那須隊長は、少しでも反撃の隙を与えずに確実に避けられない一発を空閑隊員に当て

たい』

『瓦礫によって身動きが取れなくならないよう逃げる選択肢を取らせるということですね』

迅はその武富の言葉に首肯しながら、画面を見続けている。迅の視線の先には、数えきれないほどの建物の瓦礫が道路に落下している。

『那須隊長の攻撃は止まらない。瓦礫の先目がけて変化炸裂弾トマホークを放射！ 那須隊長の方が一歩早いか』

合成弾による弾幕は、先程よりの激しい音と攻撃力を伴いながら瓦礫の落ちていく周辺に落下していく。

その攻撃は、シールド諸とも貫いたことを小さく響いた金属音から確認できる。

そして……その爆音が消えかけたときに足音が聞き取れたとともに感じる人影。

『スコープオンを常時出したのは攻撃の意志ではなく、那須にいけると思わせるための道具だったわけだ。自分はその時には移動できる準備をして、建物が崩れた瞬間に移動、死角から首を取るってわけだ』

バックワームを着た空閑が背後から首を取る。

『那須隊長、緊急脱出！ベイルアウト 空閑隊員の勝利です！』

アナウンスが響くとともに決着がつく。

## 風間隊　V S　三輪隊　V S　二宮隊

「次は負け越しかー。毎回そう上手くいかないもんだな」

「そうそう何度も負けはしない」

そりやそうだと軽く笑い飛ばして、腰かけていたベットに横になる米屋。

「学校のテスト期間が近づくと防衛任務を終わってから三輪隊では、米屋の赤点阻止のため勉強会が開かれる。米屋曰く、「蓮さんが日本語喋つてない勉強会」は彼にとつて拷問以外のなにものでもなく避けるべき対象である。そういうわけで、休憩時間に抜け出しブースに直行。そこで見つけた暇そうな隊員とランク戦を行い、終わった頃に三輪に連行される一連の流れが、この時期の三輪隊の日課である。もつとも、ストレス発散のために月見がわざとブースに行かせるよう仕向けているわけだが、そんなこと彼は知る由もない。彼としては、誰か一人とランク戦をして終了など、折角ブースに来たのにもつたいたいことこの上ない。何人もやりたい。そのためにはどうすればいいか周りに聞いたことがある。

緑川曰く、

「そりゃ何しに行くかとか言わないからでしょ。本部無駄広いんだし。三輪先輩が怒り気味なのは仕方ないと思うよ」

ブースに行かされているという事実を知らない彼は、確かに秀次のこと考えてなかったと納得する。

次に当真曰く、

「どうせお前あれだろ。自販機行くとかそんなこと言つて抜け出していくだろ。自分の隊室から自販機の距離なんて変わんねえだから、時間分かっちゃうだろ。だから何分後に戻るとか言えはいいんだよ……これで1回は稼げる」

その発想はなかったと目を開く米屋と誇らしげな当真。

最後に陽太郎曰く、

「陽介。あゆみをとめるな。おれは陽介をしんじてる」

親指を立ててドヤ顔をした後、握りしめた拳を米屋の心臓に向ける。

そして、彼の出した結論は……

「今からブースに行つてくるわ。休憩時間は15分だからそれまでには戻つてくる……じゃ」

米屋は親指を立てて、三輪に自分の行先と時間を告げると、月見が所用で外しているときを見計らつて立ち上がり隊室のドアに手をかけ、駆け抜ける。目指すはブース。

会心の出来で三輪を出し抜くことができたと思っている米屋は、堂々とブース内を歩いていく。ここ2日の鬱憤を全て解消するため、そして今後テストが終わるまで続くと思われる地獄の日々から目を逸らすため、相手を探していく。彼は探す。この時間をより良い時間にするためには誰とランク戦をし、次に誰とすべきか、いや誰とやりたいか。ここは慎重に、普段このようなことに使わない頭で深く考えるべきである。そう……：幸せな時間は長くは続かないのだ。彼の体に深く刻み込まれている。オペレーターに逆らうことはできないということ。

テスト前に米屋と一戦交える前には、いつ頃に迎えにいけばいいか判断するために月に連絡を入れるのが暗黙のルールになっていることを本能的に理解しているのか、2週間ぶりにブースで見たことで負けたことを思い出したのか、もしくはその両方なのかは分からない。しかし今視界に入り、やろうと思った男は確実に連絡を入れることはできないだろう。唯一その暗黙のルールを知らざれることがなかった男。否、教えようと接近しようとした際に、いつの間にか消えていた男。

「久しぶり、米屋」

「おー辻ちゃんじゃん。久しぶり」

辻 新之助である。

こうして辻との何戦かを終えたのが冒頭である。時間としては20分超。どう考え

でも時間超過である。前のテスト週間では僅か1戦、時間にして数分で三輪に見つかり満足するまでできなかった。やりたいことを我慢して辛いことをやり切ってこそ、やりたいことが格別な味になる的なことを聞いたことがあるが、辛いのならランク戦しようぜ派である彼にはそんなもの通用しない。この時間はまだ続いている。辻以外の隊員ともランク戦をすべきだ。自分は完璧に勉強会を回避することができたのだ。恐れる者は何もない。いざ次のランク戦へ。

「……15分で戻るんじゃないやなかったのか」

「……よっ、久しぶり」

ベットから飛び起きて辻に別れを告げ、次の相手を探そうとブース内にある個別の部屋から出ると前には、三輪隊隊長三輪 秀次の姿。

「何でここにいんの？」

「自分でブースに行くと言っただろう……」

まさかすぐ来ると思っていなかった米屋の驚く様子見て、三輪はため息を漏らす。

「でも15分って言ったから、来るのもうちよい遅いと思ったんだけどな」

「お前がランク戦15分で終わると思わない」

「あー確かに」

あははと笑う友人を見て改めてため息を漏らす。



呆れながらも15分過ぎても区切りのいいところまでランク戦を許すあたり、三輪の優しさが感じられる。もつとも無理に終わらせた際、次の勉強時間の集中力が持続しなかったという前例があつたことも理由としてあるわけだが、そんなことは米屋の知るところではない。加えて三輪としては赤点を取らなければ、自分の自由が保障されるのだから日頃からそれなりに勉強をしておけと言っている。しかしそこは米屋、

「秀次、勉強をしたくないんじゃない。ランク戦がしたいんだ」

と言われたので勉強姿勢に対する矯正を諦めた。

この要勉強の隊員たちをどうにかしようと思強を見ろと上層部から言われ、三輪隊としても動いているわけだが、本人が赤点でもいいと言っている以上、上手く動かすことはできない。いつそのこと赤点の数に比例し、ランク戦をできないシステムを作ってしまうと鈴鳴第一のオペレーターが冗談めかしく言っているのを聞いて、本当にそうしてほしいものだと思つたのはここだけの話である。ただそれを聞いたとある攻撃手が、

「それ単位とかに置き換えられたら、俺ランク戦できないやつじゃん」

と言つていた時点で、この制度化は無理なのだろうと、鈴鳴第一のオペレーターと共に思い直したは、前の試験期間のときだったか。

「全く……」

帰り道で偶然会った菊地原と絡んでいる米屋を見ながら、三度ため息を漏らす

「秀次も今度しようぜ、ランク戦」

「赤点取らなかつたら、好きなかだけ相手する」

「マジか！ おっけ、頑張るわー」

久しぶりだなー、秀次とすんのと云ってこちらに向けた顔を正面に戻す姿米屋に対し、三輪は全くと再び呟いて、お気楽な友人だなと思うのだった。

そしてそのお気楽な友人が、再度振り向いて一言。

「……でさ、菊地原に『馬鹿なんだから勉強すればいいじゃん』って言われたんだけど、どう思う？」

「その質問に対して答えた方がいいのか？」

米屋の勉強道はまだ始まったばかりである。

『さて始まりました。ボーダー赤点阻止企画による三つ巴模擬戦！ 解説を務めるのは、私<sup>わたくし</sup>宇佐美と我ら玉狛騙され系女子こと小南と、ボーダーの狙撃手界のリーダーこと東さんです』

『どうぞよろしく』

『よろしく……ってしおり!! 騙され系女子つてなによ。そんないつも騙されてるわ

けじゃないわよ！』

テスト終了から2週間。場所は、ランク戦会場。月見と今それと宇佐美により結成された一部のボーダー隊員のための学力向上委員会。その第一回会議にて参考人と呼ばれたNo. 1攻撃手曰く、

「まあ米屋なら適当に模擬戦でも褒美として与えれば、結構やる気だと思うぞ。国近は最近だと据え置きハード？ がそれなりに安くなったから欲しいらしい。当真是……」

ということらしい。

本人が一番勉強しなさいという幼馴染の視線を無視しながら言うその隊員が言うように、米屋については模擬戦が褒美というのは、全員一致の事実でもある。そこで模擬戦を赤点阻止の餌として宇佐美が支部長に相談してみた結果、偶々ランク戦会場が空いている時間帯があったため、やってみようという軽い形での実現となった。実際米屋の集中力が増し、赤点阻止は実現できたことは十分すぎるほどの収穫である。米屋が単純ということも理由の1つではあるが、彼女らとその他協力隊員の努力のためものであることは間違いない。

『でもこんなことしちゃっていいわけ？ こんなことしたら太刀川とか悪い意味で調子乗るでしょ』

『そこらへんは蓮さんに任せているから大丈夫だよ、きつとね』

『軽いわね……』

ボーダーとしてもこういった機会にA級隊員の戦闘を見ることは、良い機会だという判断なのだろう。実際上手く日程と場所が空いてなければ実現しなかった。

『後は二宮隊を呼んでくれた東さんに感謝です』

『本当に偶然ですが、三つ巴ということになって嬉しいですね』

隣に座っている東に頭を下げる宇佐美。

『さて……簡単な挨拶はこれくらいにして、今回のMAPは市街地A！ 風間隊、三輪隊、二宮隊転送開始です』

宇佐美の言葉とともに転送が開始される。

「うっし。やるかー」

北東方向に転送された米屋は、そのまま南下していく。

今回のMAPは市街地A。射線が通るところあれば、射線が通りにくい場所もあり、特別な特徴があるわけでもないMAPである。射線が通りやすお、つまり狙撃手を防ぐ要素ないとするならば、狙撃手がいる三輪隊が断然有利であると考えられる……というのも早計だ。

『風間隊には菊地原がいる。撃つ瞬間を見ていなくても、最悪狙撃場所が完璧に特定されるかもしれません』

『狙撃手がいる優位性を保とうとすればするほど、慎重にする必要があるということですね』

M A P 北西側に古寺、南東に奈良坂。共に姿を隠しながら、同じく姿を隠している風間隊、特に菊地原の居場所特定のためスコープを覗いている。

サイドエフェクト『強化聴覚』

ただ単に耳が良いというだけのサイドエフェクトである。自分のサイドエフェクトを知った際の本人曰く、「シヨボい能力」。

未来予知や嘘を見抜くような、人が羨むような能力ではない。しかしこの能力は、音の聞き分けからその状態までも決定することも可能な優秀な能力である。まして、彼の耳が補足できる範囲で、その音を聞き取るなど造作もないこと。

『距離さえ分かればそこからの狙撃ポイントの特定なんて、歌歩ちゃんなら余裕だね！』

『なんであんたが自慢気なのよ……』

狙撃時の発光が見えなかったとしても、音からの情報さえ分かれば、後はそこからの狙撃可能範囲からの狙撃ポイントの特定するのは、A級3位のオペレーターなら当然可

能な仕事である。まして射線が通らない箇所もある市街地A。候補も絞ることも可能。

『狙撃ができるところは、射線が通るところですからね』

アイコンが映っているMAPの南側に目を向けながら、東は宇佐美の補足をする。

「秀次と米屋の合流を避ける。犬飼俺と合流。辻は米屋とともに南下。風間隊の姿が確認できない以上気をつけて動け」

「了解」

南東の位置で、狭い路地から大通りに出た二宮は、耳に手をやり犬飼、辻に連絡を取る。それを受けて、南下を止めて移動していく辻と、南下し二宮と合流していく犬飼。

『二宮隊長は南下、辻隊員は北上を開始。三輪隊長が合流するのを阻止する流れか！』

『2人の攻撃手が揃ったら、いつもの三輪隊の形になる。秀次の補足ができたなら、その形にさせないのは当然ですね』

まだ距離がある二宮、犬飼2名と三輪。そのため先に戦闘を開始するのは……

「辻ちゃん、みつけ」

北東で向かい合った、米屋と辻である。

『先制攻撃は、辻隊員！ 孤月が心臓目がけて伸びていく』

右からの一振り避けながら、米屋は大きく踏み込んで一突き。

顔面に近づいている矛先に対して首を右に曲げて避けた上で、自分は半歩踏み込んで

右肩を斬り落としにかかると。

その攻撃に対して、右を軸足にして孤を描くようにして後ろに回り込んで避け、もう一突き。

『槍とか使ったことないからよく分からないけど、柄の部分の方が長いんだから普通の孤月の間合いに踏み込まれたら終わりってのは分かる』

その矛先に対して、刀身を横に向け上から押さえつけるようにして捌き、次はこちらから心臓目がけて突いていく辻。

『まあ、その分リーチが増えるって考えだから色々できるのは認めるけど』

その突きをアスファルト強く蹴り込んで、大きく後退していく米屋。その動きを予測していたかのように踏み込んで一振り。

『面倒なことキライだから、あたしは無理』

その踏み込んだ足を後退しながら突くことにより、追撃を阻止する。

距離を取り、再度向かい合う両名。

『次は米屋隊員による攻撃。辻隊員は踏み込めずにいる』

米屋の間髪を入れない攻撃を攻め込まず、捌いていく辻。

「やっべ」

米屋の突きに対して下から刀を振り上げることにより、矛先を上方に上げる。そして

自分は振り上げた刀を振り下ろし、踏み込む。

「あつぶねー」

自分の右斜め上にシールドを発生させ、それを防いで後退していく米屋。

『……米屋は何回かしたことあるのよ。そこそこ強いことも知ってる。映像見る限り辻もそこそこ強いもの知ってるから、一度はやってみたいんだけど、あたしがブースいるときは何故かないのよね』

辻は追撃の斬撃を当てにくい。

伸びていく孤月を避ける米屋。辻はもう半歩踏み込んで斬りかかる。米屋はそれを受け流し、攻撃。互いに付かず離れず、踏み込み過ぎず距離を一定に保った上での斬り合いを行っている。

『辻は時間稼ぎと米屋は思っているだろうから、早めに辻との戦闘を切り上げたい。古寺の援護射撃も菊地原がいる以上、狙撃が一回しか使えないという状況もありえる』

米屋は、辻の後退を受け踏み込んで追撃として一突きする。辻はそれを捌いていてから回り込み踏み込んで斬りつける。

『そうなる古寺の援護も下手に頼めない。もし頼むなら、確実に落とせるときでしょう』

『隠れてるのが風間隊じゃ、踏み込んだ瞬間に落とされるっていうのも考えないとあれ



だし。かといってこのまま平行線だと風間隊が戦闘に参加しないまま、誰か落ちて、その隊が風間隊と違うの隊2つの攻撃を受けるってこともありそうだし……やりにくそう』

バックワームを使用して隠れている風間隊3名のアイコンを睨みながら、小南は他人事のように呟いて溜息をつく。

『風間隊長と三輪隊長が互いを確認。戦闘を開始！』

生活道路から大きめの道路に出た先で風間を視認した三輪が、バックワームを外し、向かい合う。

『まずは風間隊長の先制。間合いに入っていく』

バックワームを消しながら懐に入り込み、右手に収まっている小刀で喉に斬り込んでいく。

刀を右に振っていくことで、その切っ先を横に往なし、次の踏み込みを自分がその位置に先に踏み込んで阻止する。

風間はアスファルトを左足で蹴り上げながら、左腰に動いていく腕を長めに作った刀で落としにかかると。

シールドとスコープピオンの衝突音が響く。

『小南も言つてたけど、風間隊の動きが見えないのは他の隊にとつてやりにくい。たとえ菊地原でなくても、風間隊を確認できることは他の隊にとつて意味のあるものです』  
三輪が踏み込み横から首を刈り取つてくることに對して、小刀を縦にして劍先をずらしていく。

風間は劍先が小刀に接触すると同時に、三輪の鳩尾に左手の刀を突き刺していく。それを受けて次は三輪がアスファルトを蹴り上げ、後退。その左手は腰にかかつてい

る。  
風間は視線を銃口に向けながら、踏み込んでいく。

最初の一步は、黒い弾丸が頭上を通り過ぎるように深く踏み込む

次の一步で、再び弾丸を出させないために左側に回りこむ。

そして一突き。

三輪は、体を向かい合うように動かしながら、回り込んできた相手の攻撃を往なす。そして往なすと同時に自分の腹に突き刺さつてくる小刀を避けて、引き金を引く。

『ただ……本当に風間隊が奇襲を狙っているのだとしたら、相手の移動は警戒するはず』  
2つの弾丸は、風間の横に着弾していく中、次弾の軌道を避けるように後ろに回り込んでいく。それを見越してか三輪は体勢を変えずに、風間の後を追うように孤月を振つていく。

『確かにあれよね。風間隊が奇襲するってなったら、風間さんが一番重要なのはどの隊だって分かってる。その中でも一番バレルのを警戒してるはずの風間さんがこんな見晴らしい場所に出た途端バレルなんて怪しい……』

風間はそれを左の刀で往なすも、勢いを殺しきれず1m程飛ばされてしまう。

『風間隊長自体が困ってことも考えられますね』

三輪は、体勢を崩したと思われる風間に踏み込んで斬り込みはせずに、再び銃口を向ける。

『踏み込んだ結果やられて三輪隊の攻撃手が米屋だけになるのは、三輪としては避けたいって思うのがふつうね』

その弾道を避けるように、風間は急接近していく。そしてそのまま踏み込んで攻撃を……とはならなかった。

次に引いた弾道はバイパーによるもので、風間が元いた位置から風間が踏み込んできた位置に向けて曲がっていく。風間は両刀での攻撃を断念し、シールドを発生させ弾が届くのを防ぎ、右の刀を振り上げていく。

『奇襲を警戒して、三輪隊長攻め込めずにいるか！』

その攻撃を往なして、距離を置く三輪。

再度引き金を引くことによる放たれる弾道も、一度風間を通り過ぎた後に曲がり、

戻っていくように引かれており、風間の背後を狙う。

風間は背後からのバイパーシールドで防ぎ、孤月の間合いで振り下ろしに来た三輪の攻撃を、左腕から短めに出現させたスコピオンで横に往なしていく。往なしながらも右足の方向は、三輪の右足に向いている。

『……まあでも、そんなんで風間さんの攻撃を防げるなら苦労ないでしょ』

足元に踏み込んで懐に入り込んだ風間は、そのまま体勢を多少崩した三輪の首目がけて右手で斬りあげていく。

『先に傷を負わせたのは、風間隊長！ 三輪隊長、再び距離を置く』

『だからなんであんたが自慢気なの……』

距離を置いた三輪の頬から、トリオンが漏れる。

三輪は距離を取るため後退しながらも、その銃口は風間に向けられている。引き金を引き放たれるアステロイドは、風間の踏み込んでくる足元に着弾していく。その攻撃を避けながらも回り込もうとしてくる風間の動きに合わせ、自分も動き距離を一定に保つ。

『秀次としてもわざと攻め込んで、風間隊の居場所をあぶり出すという方法もあると思うけど、米屋がない今、その方法が取りにくい』

『狙撃も使えないんでしょ？ あぶり出した結果、1対2になったら流石に無理ね』

風間の踏み込みを阻止するように振り下ろされる孤月。そして風間の攻撃の手を出させないためのバイパー。

『かといって、風間の攻撃を阻止し続けるのは風間相手じゃ得策じゃない』

風間の視線が右肩に、右半身の重心が一瞬ずれ、三輪の孤月がそれに呼応する。

その孤月は半身になった風間の横を通り過ぎ、左の小刀の切っ先が肩から腕を斬り落とす。そして孤月を無防備に振り下ろし、次の追撃の一手からの連続攻撃。

それを察知した三輪は、無防備に孤月を振り下ろす手前、相手が半身になり避けていなければ、丁度頭上に届く位置で孤月を止め、体勢を変えながら追撃の一手を往なし、距離を取り、銃口を向ける。

攻撃を防ぐための攻撃であると感じた風間は、シールドを発生するも、すり抜けていく弾丸を確認してすぐに、大きく後退していく。

『三輪隊長、この均衡を破れないか！ 風間隊長の動きに合わせる形になり続けている』  
傷は先程の一撃しか当たってはいないものの、三輪としては攻撃を与えられず、距離も詰めることはできない状況が続いている。

『いや、そういうことはないと思います』

東の言葉を受け、画面を変える準備をし始める宇佐美。

それを確認する東。そしてあくまでスコープからの確認だが風間隊の確認が済んだ

後なのでと断った上で言葉が続けていく。

『近距離に偏っている風間隊の位置を無理やり動かせるのは、やはり遠距離の攻撃です』  
MAP北西での発光と共に放たれた弾丸は、辻と米屋の戦闘する位置へ着弾していき。

『撃つんだ』

『まあ風間隊が近くにいないって分かったからね、特にきくつちー』

辻が踏み込みを止めて、米屋への追撃を中断する。

先程述べたように音が拾える場所に菊地原がいるならば、位置の補足をされる可能性がある。近くに菊地原がいれば、自主的な戦闘離脱も不可能。落とされることも明らかである。だからこそ、慎重に探して近くにはいないことを確認してからの狙撃という形となった。とはいっても、自分の近くにいる風間隊を慎重に確認をすればするほど、つまり狙撃手たちの近くにいないと分かれば分かるほど、三輪もしくは米屋の近くにいて奇襲を狙っているという疑念が大きくなっていく。辻により、米屋の合流が遅れているというのも一因ではあるが、このことも米屋と三輪が本格的に攻撃に気持ちを移せない原因であると考えられる。

狙撃を防ぐ方法として、菊地原は近くにはいるが、民家等に身を隠し狙撃するまで攻

撃に参加する意思がないというものがある。三ここまでされたら民家を1軒1軒見に行くという方法しかないため、これについては、三輪隊はある程度諦めてはいるだろう。だからこそ狙撃の選択は、賭けのように見えるかもしれない。最初で最後の一撃になる可能性がある以上もう少し慎重になるべきだと思うかもしれない。実際、他に条件がないならばそう思うのも無理はない。

『ハウンドが降り注ぐ！ 二宮隊長も参戦です』

周りの民家の屋根を破壊しながら、三輪と風間の周辺にハウンドが大量に着弾している。

『狙撃ができないというのは、風間隊が優勢を保っている段階の話。そのバランスが無理やりでも崩れたら、話は変わってきます』

二宮が視認したということは、三輪も二宮を見たということ。

『隊長3人が向かい合った！ 誰が最初に仕掛けるか』

画面の右半分には辻と米屋の戦闘、左半分に三輪と二宮と風間が向かい合う様子が映っている。

『最初に仕掛けたのは、二宮隊長！ 民家を削りにかかると』

手をスーツのポケットに入れた状態で放たれたメテオラは、風間と三輪のいる道路に隣接している民家を数軒崩壊させていく。

三輪と風間は、瓦礫を避けていく。2人の移動を受け、その先の民家の屋根も崩壊させていく。それを避けながら、距離を詰め三輪の首を取りにかかる風間。それを往なす三輪と、次の三輪への追撃を阻止するように眼前に落ちていく瓦礫。

三輪は、瓦礫を避けるために後退した風間に対して追撃の一振り。その刀は肩には届かないものの、往なすことのみ力を使わせる。その防御を受け、もう一步踏み込んで斬り上げる。

風間はその攻撃を往なした上で回り込んで一突き……しようとするも放り込まれるハウンドにより防御の選択肢を取らざるを得ない。

『その方が確実つてのは分かるけど、風間さんに2人がかりね。誘き出すにはそれが一番いいんだろうけど』

三輪の踏み込みに対して、横に回り込みながら攻撃をする風間。それを避けながら踏み込んで斬り下ろす三輪。

『まあでも……』

そして風間はその攻撃の右の短刀で往なしながら、自分の足位置を調整していく。なぜなら、地面からスコープオンを出して、相手の足を固定するためである。

想定通り、自分の足から地面を通ったスコープオンは、相手の足を突き刺していく。

「一徹甲弾《ギムレット》」



2人の攻撃手の隙を突き、合成弾を放つ二宮。

『本気で共闘する気なんて皆無でしょ』

三輪と風間はその攻撃を、三輪がだいぶ手前に配置したシールドによる防御と横への移動で避けていく。

『小南が言うように共闘する気はない。3人が互いに互いの隙を狙っている。だからこそ、二宮隊にとつても効いてくることもあると思う』

風間が距離を詰めようとすれば、三輪の孤月がそれを阻止し、追撃を二宮の弾道が阻止する。三輪が孤月を振れば、風間が往なした上で反対の刀で攻撃をし、二宮の弾がそれを援護する。二宮が攻撃を仕掛けようとすれば、三輪のバイパーがその前に飛んでくる。

『場所も特定されていないもう一人の狙撃手の存在を意識させる』

隊長3名が戦闘を行なっている位置より多少北側に、バックワームを外したことによりこれ見よがしに出現する菊地原。そのまま古寺を落とすため北上していく。

そして、もう一人。米屋と辻の戦闘に対する乱入者歌川もこれ見よがしにバックワームを外し、隠れていた民家から出て米屋の体勢を崩しにかかっていた。

体勢を崩した相手は、カメレオンで消えかけているのが見える。リーダーから古寺の方へ向っていることだけは辻も米屋も確認できる。

歌川も狙ってこないことが分かっており体勢が崩れているならば、米屋に追撃を仕掛けようとするのは攻撃手の性なのかもしれない。

辻は、体勢の崩した米屋の喉を突き刺すため踏み込んでいく。

「知ってる？ 辻ちゃん。最近狙撃手界でも……」

辻と米屋の位置から、程遠い南東方向で発光するのが、米屋の目からもどうにか確認できた。

「脚狙いが流行ってるらしいぜ」

踏み込んだ右足が消えたことで、辻が体勢を崩す。

『ということは、風間隊も揃いそうな段階で通常の三輪隊の動きも意識する必要があるということですよ』

辻の喉に米屋の槍が突き刺さる。

『米屋もこれでフリー。三輪隊も揃うし、古寺落した風間隊2名も時間の問題。けっこう二宮隊としては厳しいかもね』

米屋も隊長3名が揃っているMAP中央より多少北東より行った位置に移動を開始する。

『でも、そうだね。乱戦になるのは二宮も頭の中にはあっただろうし、仕向けているといことはあると思う』

『どういうことでしょうか？』

M A P上、北方面には古寺、その古寺を仕留めるために南から菊地原、東から歌川がフォローに入っている状況。南東の端には奈良坂。そして今述べたようにM A P中央より北東には隊長3名。

『本場に三輪隊を揃わせないとつもりなら、辻を使って徐々に南下させる必要性もないし、三輪と風間を無視して二宮隊で合流して米屋を倒すつてこともできたはず』

米屋が合流するために、狭い路地を下っていく。そして、三輪が戦闘を行なっている位置へ移動するためにその路地を右へ曲がっていく。

『ですが、犬飼も二宮の方へ移動していた。初めから米屋を止める気はたぶんなかったんでしよう』

右へ曲がってくる瞬間を狙って、アステロイドを放射していく犬飼。

「来たところを狙い撃ちなんて、ひどくない？」

「隠れて狙う方がひどいでしょ」

シールドを発生させ、その攻撃を防ぐ米屋。

そして踏み込んでいく。リーチがある分、孤月よりも早く間合いに入れる。あと2歩。

「……俺もそう思うわ」

あと一歩の踏み込みをしようとした直前に横から飛んでくる数本の弾道。射線の辿ってきた先を見ると二宮の姿。

『二宮隊長が乱戦に持ち込むメリットは何かあるんでしょうか？』

自分に降り注ぐハウンドを避けながら、米屋は南下していく。

『攻撃手同士の乱戦になれば、風間隊が有利になる』

三輪たちが戦っている道路に足を踏み込んだと同時に、三輪の攻撃を避けるために後退してきた風間の首を狙って、槍を一突き。

この攻撃を腕から出した短めの刃で槍の矛先をずらし、続いてくる三輪の攻撃を左の小刀で往なしていく。

風間の後退に対し、もう一歩踏み込んで槍をもう一突きしていく。

『確かに乱戦は、風間隊が隠れながらやれる土俵ね』

歌川が米屋の踏み込みを受け、米屋の腹にスコープオンを刺していく。

『風間隊はカメレオンを使う。乱戦になれば使ってくる可能性は高くなる』

その攻撃を三輪が発生させたシールドでどうにか防ぎ、米屋は無傷で済む。

距離を置く攻撃手4名。

最初に風間が動く。米屋の横に回り込むために踏み込んでいく。

それに対して、三輪が風間に銃口を向けアステロイドを放射していく。風間の逃げた

先には米屋がおり、風間に攻撃を仕掛けてくる。

盾を発生させる風間に対して、米屋は槍を曲げることで盾を避けて、首を狙う。

後退する風間に対して、三輪は鉛レットバレット弾を、犬飼はアステロイを放つ。

風間は鉛レットバレット弾を避けながら、アステロイドを冷静に落としていく。

隊長のフォローに入るため、歌川は消えて奇襲をかけようとする。

『乱戦の状態を射手の間合いでみられる二宮は、無防備になった瞬間を狙える』

その瞬間を狙いすましたかのようにハウンドが真つすぐ飛んでくる。

『歌川隊員、危機一髪！ 風間隊長のフォローでどうにか無傷だ』

風間は三輪の攻撃を往なしながら、歌川の横にシールドを発生させる。

『ハウンド』

銃手や射手用トリガーの1つである。バイパーのように使用者の好きに射線は引くことができない分、相手を追尾する能力があるトリガーである。カメレオンは消えるという優位性とバランスを取るように、他のトリガーを使うことができない。乱戦で風間隊を狙う以上弾速設定をそれなりに速くする必要性があるとはいえ、身を隠す瞬間さえ狙えばそれなりの牽制にもなる。風間隊への牽制と三輪隊への攻撃。二宮はNo. 1 射手。この2つの条件があれば、二宮隊がこの場所の支配者になることも難しいことはない。

『とはいっても、奈良坂いるんじゃないや二宮隊の独壇場つてわけでもないでしょ？』

二宮は、背後からの射線が通らない位置でハウンドを放ち続ける。

『先程の民家崩しの意図は、場所の移動を促すという点と狙撃手を風間に意識させるという2点があったと思う』

『でも、それはあくまで古寺隊員への意識ということですね』

犬飼の銃口がこちらに向いていることを受け、そちらにアステロイドを放つ歌川。

犬飼の防衛体勢に入ったことにより、風間の踏み込みを成功させる。米屋はそれを横に飛ぶことで阻止し、道を開ける。それに呼応して三輪は孤月を振っていく。そしてこの3人の密集を受け、ハウンドを放射する二宮。

『風間隊がいるかもって状況で、民家崩し程度で奈良坂が釣られるなんて思っていないでしょ』

『そうですね。二宮もどんな状況であれ必要になるだろう奈良坂を釣る気は風間隊もないと考えていたはず。だからこそ、菊地原を出したことに意味がある』

風間が右脇腹を刺してきたので、米屋はそれを往なす。これにより左の短刀からの攻撃は防げないが、そこは横から飛んでくる弾丸により、その追撃を阻止する。歌川は再び引き金を引こうとする三輪に対してアステロイドを放射、追撃を防ぐ。

『でも、古寺は風間隊を引きつけるだけ引きつけた後も、仕事はするだろうと考えて人を

配置しているあたり』

再びハウンドを放射する意思を見せる二宮。

『流石は二宮隊長ですね』

二宮の眼前に、犬飼がシールドを張る。ハウンドはシールドを避けるように放物線を描いていく。

犬飼は防御に回っているため隙があるものの、犬飼の周辺にもハウンドが着弾しており、攻撃することもできない。奈良坂の狙撃を意識してか、家と塀を上手く活用して射線に入らないようにしている。

『古寺隊員、<sup>バイルアウト</sup>緊急脱出！ 菊地原隊員はすぐに南下を開始』

MAPの北側で、光が上空に上がっていくのが映る。

『三輪としては狙撃手どつちか位置を補足されても仕方ないくらいには考えていたということでしょうね』

MAP上のアイコンの配置は、北側に菊地原。そこから南下した位置しているMAP中央にその他攻撃手と二宮隊2名。南東の端に奈良坂。

『乱戦の中どの隊がポイントを獲得のか。この戦い、最後の幕を開けようとしている！』

画面には、攻撃手4名が向かい合う姿が映っている。

『やはり現時点で戦況を支配しているのは二宮隊長か。攻撃手の隙を狙って攻撃を仕掛けています』

二宮は、攻撃手の間合いから離れた位置でハウンドを放っていく。

ハウンドの軌道上にいる米屋がそれを避けると、その位置へ風間が移動し、突き刺してくる。米屋はそれを往なすことで、三輪への攻撃へと繋げていく。

風間は右から斬り下ろされる孤月を左手で往なし、右膝からスコープオンを伸ばすことで、踏み込んできた足を捉えようとする。一歩下がる三輪に対し、歌川が斬りかかり、犬飼がハウンドを放射する。

ハウンドは防御したものの、歌川の攻撃は微かに掠る三輪。

隊長の傷を取り返すかのように、米屋が歌川の首を取りにかかる。歌川はシールドを発生させ、首に届く前に止めにかかる。

『お得意の幻踊孤月！ しかしこれは避けられる』

そのシールドを避けるように曲がっていく槍。そのまま首を刈り取りにくる。

『……歌川にせよ三輪にせよ』

それを大きく下がる歌川。そしてどの攻撃手の間合いにも入らない位置への着地。

『上手く間合いを使っていますね』



二宮のアステロイドは防ぎきるが、三輪からの弾丸により腹に傷を負う歌川。しかし三輪の構えを見た風間が斬り込んだことにより、三輪も腹に軽傷を負う。

再び攻撃手の密集。その動きに合わせるように降り注ぐハウンド。防御を強いられる攻撃手。それを受け、アステロイドを放つていく銃手、犬飼。その射線にいる米屋と風間にアステロイドが掠る。

『そろそろね……』

『そうですね。全員リーダーで捕捉済みだと思います』

M A P北側のアイコンが中央に移動してくる。バックワームもせず、身を隠すこともせずに接近してくるその姿は、二宮の射線を気にしながら移動していき、射線に入る手前で姿を消していく。

『風間隊長、歌川隊員の2名が距離を置いた。それを確認して二宮隊長も攻撃の体勢に入っていく』

『風間隊の場合、その行為を囮としたとしても、囮を止めて攻撃態勢に入ることもできる部隊』

菊地原が二宮の背後から足を狙うために姿を現す。二宮は、大きめの盾を背後に配置擦ることでその攻撃を防いだ上でハウンドを放射していく。

菊地原を狙い、延いては風間を狙うように伸びていく弾道を、姿を消さずにそれを冷

静に防ぐ風間。そして消える風間と米屋に狙われる姿の見える菊地原。

消えようとする歌川を狙い、犬飼がアステロイドを放とうとした瞬間に犬飼の真上にメテオラを放射。

『風間隊長、二宮隊長の背後に回り込んで首を刈りとりに来た。しかしこれは二宮隊長ファインプレー！ 無傷で防いだ』

姿を消していたが、背後に回ってくる瞬間に姿を現した風間の息の根を止めてくる攻撃を防御し、数弾放射。

『放置ができない部隊だからこそ……』

そのうちの一発が当たり、右腕を落とす風間。

『そちらに気を取られる』

民家が崩れた瞬間に、犬飼の喉を貫通していく弾丸。

『奈良坂隊員の長距離狙撃！ 犬飼隊員緊急脱出！』

ベイルアウト

歌川が菊地原の援護に入っていく。

二宮がハウンドを放射し、風間を後退させているのを横目に、歌川と菊地原の風間隊2名と三輪と米屋の三輪隊2名が睨み合う。

まずは初めに距離を詰めていた米屋が菊地原に攻撃を仕掛ける。右のスコープオンで往なした上で、左のスコープオンで米屋の心臓を突き刺していく。

三輪は、菊地原の左腕を孤月で斬り落とす勢いで振り下ろし、突き刺しを阻止している。三輪が背後を向いたことを受け、スコープオンを振っていく歌川。それに対し米屋が歌川を攻撃することで三輪の背中を守る。歌川が米屋の攻撃を避けながら、三輪に目をやると銃口が自分に向いていた。そして放たれる黒い弾丸。

歌川は無理やり体勢を変え、それを避けるが米屋の攻撃は掠る。しかし後ろからの菊地原の攻撃を受け、肩からトリオンが漏れる米屋。

このまま何度かの攻撃の応酬が続き、互いに少しずつ削り合う戦いが始まると思われた。

しかし、そうはならなかった。

『二宮隊長の流れ弾が、4名のところにも着弾！ これに乗じて歌川、菊地原両隊員も姿を隠す体勢か』

そのハウンドを避けるために4名全員が距離を開けるために大きく蹴り上げて後退。そして風間隊が姿を隠そうとしていた。

『風間隊にやられっぱなしじゃない』

小南が頬杖をつきながら、小さく呟く。

実際、落ちた隊員は二宮隊2名と三輪隊1名。小南が言葉は事実である

しかし、その呟きを隣で聞いていた女子と、先程やり合いながら落とせないことを馬

鹿にされた攻撃手の言葉がリンクする。

『……………と思うじゃん？』

「……………と思うじゃん？」

槍を片手に持ち替えた米屋は、左手で毒舌を吐いてきた後輩の手を掴んだ後、刃を手の平から出して自分の方向へ引っ張っていく。

「秀次！」

歌川が消えたことに一瞬目を奪われ背後から出現する風間の攻撃を受け、落ちかけてしまった三輪に声をかける米屋。

『……………そういえばスコープオン使えたのね、あいつ』

後ろさえも振り返らずに銃口を菊地原に向ける三輪。その弾丸は、黒く輝いている。すぐさま手を離し、離れていく米屋。その攻撃を待っていたのは、南の端にいる奈良坂。しかしいち早く攻撃を届かせたのは……………

『……………上手く利用されたわね』

『……………そーだね』

二宮のアステロイドである。

「すまん、秀次。やらかした」

三輪隊室と通信する米屋の横で菊地原の光が上空に上がっていく。

風間と歌川が消える前に放たれるハウンド。風間隊は盾を発生させながら、移動していく。かすり傷が多くなっていく風間隊2名。

『奈良坂隊員、イーグレットからライトニングに変更。ハウンドで足を止めている風間隊を狙っている様子』

『風間隊が乱戦でのポイント獲りを優先したということは、あくまで菊地原が落ちた今だから言えることです。イーグレットより距離が近いライトニングだと補足もされた後、落とされやすくしてしまうかもしれない』

奈良坂が距離よりも手数を選択したことにより、立ち止まりハウンドを安全に防御できな

きない。『それに手数が多くできるライトニングなら、二宮の隙も上手く狙える』

歌川のメテオラで落とされた瓦礫の合間を縫う狙撃により、風間隊を狙うだけでなく、防御も強いられる二宮。

その隙に距離を詰ようと踏み込んでいく。二宮はシールドを背後に出し狙撃を防ぎながら、ハウンドを地面に撃つことでその踏み込みを断念させる。

後退した先に歌川と風間。2人で同時に米屋を狙おうとするが、狙撃を警戒し踏み込みを避ける。そこに放射されるハウンド。

その行為を見て、米屋は風間に踏み込んで風間の首を狙いにいく。歌川の援護を足元

への狙撃で防ぐ奈良坂。

奈良坂の攻撃を防ぎながら二宮は弾を生成し、放射していく。

『本当に上手く利用されたわね』

風間は、半身でその攻撃を避けながら米屋の左手を掴む。

そして風間の手の平から刃が出てくる。そして自分の方へ引つ張り、自分は大きく後退した上で、後退。姿を消していく。

『二宮隊長のハウンドが届く。風間隊長にも当たったか』

米屋に二宮のハウンドが直撃する。

『カメレオンは姿を消すといっても、ダメージを受けた際のトリオン漏れは見えてしま  
う』

カメレオンで消えた瞬間に当たった腕からトリオンが漏れる。それを辿りハウンドを放射していく二宮。

『見えないと思うからこそ、視覚を頼ってしまおう』

背後から、心臓を一突きされる二宮。二宮の眼前には、歌川の右腕が消えかけているものが見え、歌川が緊急脱出ベイルアウトしていく様子が見える。

結果（隊員）：倒した隊員（）

風間隊 : 古寺、二宮、三輪

三輪隊 : 辻、犬飼

二宮隊 : 菊地原、米屋、歌川

※奈良坂は自主的な緊急脱出

## 嵐山隊 v s 影浦隊 v s 生駒隊

## 生駒隊室

「この前、久しぶりにコンビニのスイーツ買ったんやけど……」

手元にある記録<sup>ログ</sup>を見ながら、生駒が話を振る。

「何あれ、ウマすぎない？ ヤバない？」

「ワンコインでしかもお釣りますもんね、あれ」

「な。ヤバイよな、あれ。物によっては500円で2個買えるって、ふざけすぎやろ」

時枝と嵐山が敵を落としている様子を見ながら、水上が返事をする。

「分かります！ 毎食コンビニデザート食べてます」

「ウソつけ。さつき食堂の方がウマい言ってただろ」

南沢の適当な返事を流す隠岐は、水上の隣に座っており、細井の注いでくれたお茶を飲んでる。

「んで、最近ハマってるんやけど、毎日スイーツだけ買うのは忍びないやん？ コンビニのバイトの子もカワイイし」



「毎回それだけってなんかあれっすよね。気持ち分からなくもないです」  
「そうそう。だから雑誌も一緒に買うことにしたわけよ」

棚から雑誌を取るしぐさをしながら話を続ける生駒。もう何度も見たからか手元に持っていた記録<sup>ログ</sup>は机の上に置かれている。

「その雑誌見て知ったんやけど、今年の高校サッカーの応援マネージャーって嵐山隊のオペレーターの子らしいで」

「綾辻さんですか？」

「そうその子。あの子めっちゃカワイイよな。根付さん分かつとるわ」

左手には菓子を右手にはお茶を持ちながら、会話を続ける生駒と隠岐。

「ほら綾辻さん、高嶺の花っぼさあるやん？ 全国優勝して告白できる感あるやろ」

「青春っすね」

「部活休憩のときに渡されるのがポカリとかアクエリじゃなくて、おしるごとかコンポタでも喜んでもらう自信があるわ」

机の上に置いてある菓자에互いに手を伸ばす生駒と、その言葉に同調しながらお茶を飲む水上。そして……

「分かります。運動した後は、甘いもの欲しいっすよね！」

「いや喉がカラカラのときはキツイだろ、そういうの」

「あれー？」

それに何となくの雰囲気です。答える南沢と南沢の言葉を流す隠岐。

隠岐の視線の先には、腕を組みながら今の会話に耳を傾けている生駒隊 オペレーター細井 真織の姿。そしてその細井の視線の先には、先程から会話の中心になっている生駒隊 隊長生駒 達人の姿。それを見た隠岐が一言。

「マリオが、他の隊のオペレーター褒めてるんで拗ねてますよ」

「……はあ!？」

このような素つ頓狂な声を出したのは、急に話を振られてからではない。それならば顔を少し赤面させたりなどしない。その回答はただ一つである。そう、凶星だっただけだ。

それを受けて、目を見開いて後、間を開けずに3名が口を開く。

「なんでや。マリオちゃんもカワイイやろ！」

「マリオ……かわいいところあるやん」

「マリオ先輩、カワイイっす！」

3名が同時に細井を褒めちぎる。

それを受けての細井の反応は決まっている。

「あーもー、きつも!! ほんつと、きつつも!!」

顔を先程より赤らめながら大声を出す細井。

生駒隊は今日も平和である。

同時刻 嵐山隊

「……以上が、ここ数戦の生駒隊、影浦隊のランク戦のまとめです」

記録を机の上に置き映し続けながら、綾辻は生駒隊、影浦隊の情報を他の4名と共有する。

「合流を優先はしてるけど、誰かが落ちたら落ちたで生駒の間合いが変わるだけか。隠岐が移動しやすい分、狙撃の援護は必ずつくと考えるべきだけど」

「生駒さんには旋空がありますからね……影浦先輩と向かい合つてるときに、遠くから撃たれるのがうちとして避けるべきですね」

嵐山と時枝が記録を見ながら、綾辻の資料も参考にしていく。画面を手に取り正面から生駒を観察しているからか、嵐山と生駒の視線が重なり合う形となる。

「影浦隊は……相変わらず影浦中心って感じだな。絵馬、北添はどの位置にしようと影浦がやりやすいように動いてる」

「影浦先輩を軸に動かした方が実際やりやすいですよ。影浦先輩自体、奇襲なんて効果ないですし」

嵐山と木虎が見ている記録には、崩れる瓦礫の中、影浦が急接近し敵の首を落とす様

子が映し出されている。

「そうだな。そうなると、隠岐も影浦隊よりも俺たちを重点的に狙ってくる可能性もな  
くはないか。当然、絵馬も生駒隊だけでなく俺たちを狙うとすると……綾辻」

「はい。大きな狙撃ポイントの洗い出しをしておきます」

「ありがとうございます」

木虎の意見を受け、嵐山が今回のMAP、市街地Aの高い建物等の狙撃手が行きやす  
い箇所の把握を予め綾辻に指示をしておく。

「実際どうなの？」

「木虎が言うように影浦先輩は、無理っしょ。俺はできないけど、それこそ壁抜きとかし  
ても上手く当たると確証もないし。かといってユズルもユズルで隠れるの上手いし。  
隠岐さんは何か逃げていくし」

隣に座っている時枝に話を振られた佐鳥が、腕を組んで首を縦に振りながら、影浦の  
ことと狙撃手の話をする。

それを聞いた木虎が、佐鳥を睨みながら一言。

「やる気あるんですか？ 佐鳥先輩」

「ちよつと、木虎さん。俺にだけ当たり強くないですかね?!」

その言葉を受け、泣き真似をしながら、「みつるー」と言って隣の時枝に抱きついてい

く。

「とはいっても、うちが有利を取るには当然狙撃が働いた方がいいですよね？」

「そうだな。影浦を狙わないとしても佐鳥の力は必要になるのは明らかだな」

時枝の言葉に反応して答えた嵐山の笑顔を見て、まるで仏を見るかのような眼差しを嵐山に向け、「嵐山さん!!」と呟く佐鳥。

苦笑いを浮かべながらも少しは微笑ましく見ている綾辻と、あくまで佐鳥への視線の意味を変えない木虎。

「……私たちとしては影浦先輩をどうするかを考えるのが先決かな」

「一番いいのは、生駒隊と影浦隊を戦わせることですかね」

綾辻の質問に対して、佐鳥が離れたことにより手を動かせるようになった時枝が、お茶に手を伸ばしながら答える。

「転送位置にもよるけど、上手く生駒隊と影浦隊を合わせられれば、嵐山隊としてはその場を狙うだけだからな。作戦としては悪くない」

「そうなるよ、そのために引きつけるための重要員を誰にするかですね」

「そうだな。まずその案を固めてみて、その上で違う案も考えていこう」

時枝の一案に対し嵐山と木虎が乗ったことにより、方針を決めていく嵐山隊。

嵐山隊の作戦会議は、まだ続いていく。

## 同時刻 影浦隊

「よっし、おめーら。次の模擬戦の話するぞ」

机を勢いよく叩き、長椅子に座っている3名の隊員をビシツという効果音でも聞こえるかのように指差す影浦隊 オペレーター仁礼。

「じゃあ、今回の戦いの意気込みを一人ずつ言え！ まずは、カゲ」

空気が引き締まったと根拠もなく感じた仁礼は、みかんの皮を向きながら影浦に話を振っていく。

「俺は、イコさんとやれりやどうでもいい」

「よっし！ 次、ゾエ」

そのみかんを頬張り携帯をいじりなら、影浦は適当に返事をする。

「嵐山隊と戦うのって久しぶりだよね」

「そうだな！ 遙ちゃんに後でおいしいもの渡さないとな。最後、ユズル」

北添も同じくみかんを頬張りながら、仁礼の方を見て答える。

「別にいつもとそんなに変わらないでしょ……」

絵馬もみかんを口に運びながら、一応仁礼の方を見て言う。

その絵馬の返答に不満を持ったのか、みかんの皮を剥くのをやめて、仁礼は絵馬の方を向く。

「おい、ユズル。そんなんじやダメだろ。嵐山隊だぞ」

「……何言ってるか分かんないんだけど」

絵馬はミカンを手に取りながら、コイツ分かってねーなとも言いたげにため息をつく  
仁礼の方を見る。

ため息を終えニヤリとする仁礼は、ドヤ顔で絵馬に追い込みをかける……その追い込みが正しいかどうかは別にして。

「ゾエ情報だけど、玉狛がスパイダーを使ったのは木虎が教えたらしいぞ！」

「スパイダーを使うと聞いて、すぐ思いつくのが木虎だったからって理由だけなんだけどね」

決まったという雰囲気醸し出す仁礼とその情報の補足をする北添。

「……だからなんなの？」

その言葉を聞き、良く分かかっていない表情を浮かべる絵馬に対して、やれやれだぜと言うかのように肩をすくめ、再び呆れたようにため息をつく仁礼。

「ユズル、記録ログ見てねーのか。スパイダー使っているのは、三雲なんだよ」

「……だからなんなの」

未だに要領を得てないようで、少し顔を歪める絵馬に対して、チツチツと舌は鳴らさないものの、人差し指を横に動かしていく仁礼。

「いいか、ユズル。三雲は千佳ちゃんと仲良いんだよ……これはカゲ情報な。つまり木虎は、三雲の身内。ユズルの恋敵の身内ってことなんだぞ！」

「ああ、そういうこと……だから雨取さんはそういうんじゃないから」

再度決まったという顔をする仁礼に対し、言いたいことを漸く理解した絵馬は、呆れたようにため息をつく。

「え？ ユズル恋してんの？ ゴエさん初耳」

「だから違うから」

「ははは、照れんな、ユズル。アタシに任せとけて！」

仁礼の発言に驚いた表情をする北添を余所に、仁礼は絵馬に近づいて頭をクシヤクシヤしながら胸を張る。

「でも気があるのは事実だろ、ユズル」

「はあ……もうそれでいいよ」

高笑いしながら悪ノリしてくる影浦の姿を見て諦めがついたのか、仁礼に頭をクシヤクシヤされているなか大きなため息をついて、絵馬は独り言のように呟く。

「よっし、おいカゲ！ あの孤月ヤローもいいけど、きちんと狙うんだぞ……」

絵馬へのスキンシップに満足した仁礼は、影浦の方を向いて言葉を繋いでいく。

それと時を同じくして、生駒隊では生駒が応援マネージャーの今後の話の結論を言



い、嵐山隊では時枝が先程の方針の結論を言う。

「後輩で、告白したとしても無残に散るかもしれない子が数年後応援マネージャーになると思う……ここまでええな？ ほらそういう奴、嵐山隊におるやん？ そう……」

「得点源である方が生駒隊を誘いやすいつてことですね。そうなる……」

仁礼と同様溜める生駒に対して、彼女の方へ視線を送ることで言葉を促していく時枝。

「木虎の首もな！」

「木虎」

「私ですね」

「図らずも結論のみが一致する影浦隊、生駒隊、嵐山隊の3隊。

この模擬戦が始まる3日前の話である。

『さて始まりました、ボーダー特別ランク戦。実況を務めるわたくし武富桜子！』

上層部にランク戦が休みの時期だからこそ、A級とB級上位を戦わせそれをボーダー隊員に見せることがボーダーの力の向上に役立つのだと、自らの本音を伏せた上で説いた少女武富が解説席に座っている。

そして、その隣に座っているのが……

『そして解説席には、王子隊の王子先輩と草壁隊の緑川くんにお越し頂いています！』

『よろしくお願いします』

『どもつす』

頭を下げる王子と軽く挨拶を済ませる緑川。

『さて、今回A級5位の嵐山隊とB級2位、3位の影浦隊、生駒隊の模擬戦になるわけですが、ポイントはどこなところでしょうか？』

『分かりやすい点から言うと、生駒隊と嵐山隊は4人編成だから、数の優位を活かして合流を目指して敵を叩くのか、戦力を分散させるのかで大きく変わってくるね。嵐山隊は特にコンビネーションがしっかりしてるしね』

『なるほど……そうなると3名しかいない影浦隊が不利ということでしょうか？』

王子の説明に首肯した武富は、影浦隊に対するコメントを求める。

『それはないんじゃない？ カゲ先輩は狙撃も効かないし、影浦隊から見れば1人相手にしなくていいようなもんでしょ』

『影浦隊長は奇襲もできないからね。普段通り影浦隊長を好きに動かすことができるかが影浦隊として重要なカギだと思うよ』

その振りに対して、緑川が答えたことに関する補足をする王子。そしてそれを聞き、内心手配した甲斐があつたと喜んでいる変態オペレーターが口を開く。

『なるほど……さて、全部隊転送準備が整ったようです。嵐山隊、影浦隊、生駒隊転送開

始です！』

画面に映る市街地AのMAPの上空から、光の線が落ちていく。

「パックワームで消えてるのは、隠岐と絵馬と……」

「おそらく北添先輩だと思います。生駒隊の標的をうちに絞らせるつもりですね」

「なるほど。賢は誰か視認できたか？」

市街地A北東部。嵐山は転送された2階建ての民家を飛び降り、走りながら敵の位置の把握を始める。

『おー、ゾエさん。開幕メテオラしない』

『北添隊員のメテオラは、大体は自分で落とすための攻撃ではないからね。他の隊から見たら、どちらかという場合荒らしの方が近い』

『他2名で崩して、影浦隊長が点を取るという戦法ですね』

MAP南西の位置に転送された北添が身を隠すように移動を開始したことに、少し驚く緑川と北添に対する印象を述べる王子。

影浦隊の基本的な戦術は、影浦を点取り屋とする影浦を軸にしたものである。これを受けて、北添は、擲弾銃グレネードガンでメテオラを放つことで、ある時は射線を通し、ある時は敵の体勢を崩し、隊長である影浦の攻撃のフォローをする。また自らが囮となり、影浦をフ

リーにするように動く。

敵2部隊共に4人編成であり、近距離の攻撃に対して対応可能な部隊である以上、北添が落ちるということは、絵馬、北添が揃っているとき以上に影浦を含めた乱戦に持ち込まれた際の支配権を譲る可能性が高くなる。そうであるならば、北添にせよ絵馬にせよ攻撃を控え、戦況が影浦隊にとって良い状態に入ったときに攻撃をするのが良いということになる。

『……それに影浦隊長しか見えてないなら、生駒隊は嵐山隊を狙うしかなくなる。影浦隊長とやっつてるところを嵐山隊に狙われる形になるというのが一番防ぎたい状況だろうしね。影浦隊長の正確な位置は分からないけど、影浦隊長に見つかる前に嵐山隊を削れるのは大きいんじゃないかな』

『嵐山さんがどこにいるか分からないのは、生駒隊としては痛いけどねー』

画面にはMAP中央より少し南側の位置で移動している生駒と水上が映っている。

『あれやわ。うちが良いように転がされてる気しかない』

『嵐山さんがバックワームで見えないのがイタイっすよね。海が時枝ときえを、隠岐が木虎ちゃんを確認できたのはデカイですけど』

『嵐山あいつ、ほんまに性格悪いわ。こんなんどつちかにあいつがいるに決まってるやん』

MAP中央で走り続ける生駒は、バックワームで消えている嵐山に対して毒を吐き始

める。

「あいつ妹と弟のこと気持ち悪いくらい溺愛してるし、それに頭良いから戦術もできて、オールラウンダーで強くて、爽やかイケメンとか……ヤバない？」

「途中から単なる嫉妬じゃないっすか。で、どうするんです？」

嵐山に対する毒を吐き終えると、水上に今後の方針を聞かれたため、自隊のオペレーターである細井に話しかける。

「かわいいかわいいマリオちゃん？　ゾエの場所ってやっぱり予測できひん？　あいつの策略にそのまま乗るの癪やし」

「今場所分かってるやつからカゲさんの場所予測しかできないわ」

「ありがとう、マリオちゃん。愛してるで」

「……ほんと、後で覚えとき」

可能性は低いことは分かっているが、まだ一度も攻撃を仕掛けていない北添の場所を生駒は確認する。

当然のことではあるが、北添の位置は分からない。生駒隊が現時点で場所を把握した敵は、

南沢が発見した時枝とスコープ越しに隠岐が発見した木虎。そしてバックワームを着ていないことから視認はしていないが、消去法で把握できる影浦のみ。時枝か木虎の

いる場所に嵐山が隠れている可能性が高い。

南沢と合流し南下をして、現時点で近い位置にいる時枝を狙うか、北上して木虎を狙うか。

それとも嵐山の奇襲のことを考えた上で、挟み撃ちにならないように時枝か木虎の牽制に水上か南沢を置いておいて合流を防ぎ、時枝か木虎を落とすか、そして可能であれば嵐山も落とすか。それともいつそのこと影浦のことを待って、乱戦にしまつてから嵐山隊対影浦の構図にするように動くか。

「……メンドイな」

「隊長が何言ってるんですか」

ドヤ顔で言う生駒に対して、スコープで木虎の位置を再び確認していた隠岐に諭される。

「そしたら、とつきーにオレが突っ込みますよ。あっちにバレてないっばいんで」

「それが一番ないわ。お前がとつきー見つけた場所思い出せ」

「マンシヨンのベランダっす」

内部通話を通して伝えられた水上の提案に対して、水上がその提案を取り下げたために口を開く。

「水上の言う通りや。お前がバックワーム着てるにせよ、とつきーが気づかず進んでる

とかあるわけないやろ。隠れながらの移動するなら、ベランダみたいないかにも隠れながら移動してる最中に見つかった感じじゃなくて普通にバックウォーム使うわ」

「なるほど！ 確かにそうっすね」

隊長である生駒の意見も聞き、納得した南沢は元氣よく答える。

「俺も釣りだと思えます。木虎ちゃんの周りも見ましたけど、嵐山さんいるようにも思えませんか」

生駒と水上の意見を補強するように、スコープを覗きながら隠岐が通オペレーターを通して、生駒隊全員に伝える。

「これでそっちに嵐山いたら、戦犯は隠岐やな」

「それはちよつとひどくないですか」

北西側にいる隠岐は、生駒の発言を笑って流す。

『生駒隊長が北上！ 木虎隊員狙いか』

『カゲ先輩も来ちゃって嵐山隊も揃うのが一番避けたいよね』

南沢と合流せず、距離を置いた位置に置き、生駒は北上を開始する。

『水上隊員も生駒隊長と少し距離を置いた！』

『緑川が言ったように、影浦隊長も来た上で、嵐山隊が揃う。特に時枝隊員、嵐山隊長、影浦隊長のいる挟み撃ちみたいな感じになるのが現状一番最悪って考えだと思えます。』

そう考えると、水上は両方フォローできる位置にいた方がいいってことでしょ？」

『木虎ちゃんの方なら隠岐先輩のフォローもあるしね』

M A P 中央に生駒、その後方に水上、南沢、生駒の北方向に木虎、南東方向には影浦のアイコンが画面に映っている。

『生駒隊長が間合いに入ったか！ 木虎隊員の背後を狙う』

両手で孤月を持ち、頭上から孤月を振り下ろす。

生駒の腕の動きに合致するように振り下ろされた斬撃は、コンクリートに亀裂を入れていく。その切っ先は、木虎の右腕を背後から刈り取りにかかる。

木虎は右腕に持った小刀で、その切っ先をずらし、横に踏み込んで避ける。その結果、生駒の真正面には、敵がいない瞬間が作られる。

『木虎隊員、どうにかこの攻撃を往なした！』

解説席と生駒の視線が合う。

『生駒隊長、再び旋空孤月！ 木虎隊員は接近戦に持ち込めない』

生駒の右の一振りが半月状の斬撃となって、木虎に襲い掛かる。

自身の腹に伸びていく斬撃に対して、木虎は大きく後退をすることで避けながら、銃口を生駒に向ける。



右肩に向けて放たれた弾丸を左に数歩動くことで避けながら、生駒は刀身を後ろに下げていく。木虎の接近に対しては、後方に配置をした水上のハウンドを上空から降り注がせることで防いでいく。

『時枝隊員の方に嵐山隊長がいる可能性が高いと考えたとしても、南沢隊員だけじゃなく生駒隊長もフォローできる間合いに水上隊員がいるのは、生駒隊としては心強いね』  
自身を追尾していく弾を後退と盾で避けていく木虎。その銃口は変わらずに生駒に向いている。

『木虎先輩は近寄られたら厄介だし、今の時点でイコさんの孤月の間合いが守れてるなら、そのまま片付けちゃった方がいいよね』

M A P北西の端から放たれる隠岐のイーグレットによる狙撃により、木虎は踏み込みを断念する。

「狙撃のときの光が木虎に見えてたとしても、今のはやれたと思ったんやけど。これ、射線バれてるわ」

「遙ちゃん、やつぱり大きい狙撃ポイントは抑えとるみたい。よつぽど不意つかない限り無理かもしれん」

「あの子もまめやね。そしたらもうちよい寄って手数で攻めてみるわ」

もう一度スコープで木虎の無傷を確認した後、隠岐は建物を飛び降りて、移動を開始

する。

「佐鳥も絵馬もどこおるか分かってないし、気づけや」

「了解」

細井の忠告を心に留め、隠岐は南下を開始する。

『孤月が煙を切り裂いていく！ 木虎隊員の肩に掠った！』

水上はメテオラが地面に着弾させ煙を生じさせることで、視界を防ぐ。その瞬間を狙った斬撃は木虎の喉を刈り取りにかかると、

木虎は左の小刀で、その軌道をずらす。斬撃の威力が大きく相殺できるわけもなく、肩に当たってしまふ。しかし、木虎もただ敵の攻撃を受けるだけで終わっていなかつた。あらかじめ生駒の位置を確認しておき、煙が生じた瞬間、すなわち生駒が孤月を振り切るであろう瞬間に右手持つている拳銃の引き金を引いていた。

「カッコ良く決めようとしたときに、敵の攻撃受けるとかカッコ悪いわ」

「そういうことに拘ってもらえらると、いずれ倒せると思うので、私としては拘ってもらいたいですね」

同じく右肩からトリオンが漏出している生駒の自虐を、生駒に銃口を向けたまま鼻で笑う木虎。

「ほう………いってくれるやんけ」

「事実でしょ」

木虎が接近するために左足で踏み込んでいく。生駒はその動きに合わせて後退する、それを見て木虎は、もう3歩程接近しようとする。

「アステロイド」

その接近を防ぐために、水上は8分割した立方体を木虎の正面に飛ばす。

木虎はその弾道を見て、普段よりも手前の位置に盾を生成し、4本の弾道を遮り、盾の横を通り過ぎ尚も襲い掛かる弾に対しては、新たに盾を生成し防ぐ。

「流石に無理かー」

『シールドを避けて回り込むハウンドを冷静に捌く！ 横に回った生駒隊長の斬撃も避けきった！』

水上の独り言に出来るように、武富の解説がブースに響く。

『水上先輩で隙を作って、旋空を当てるのは木虎先輩にバレてるだろうし、ハウンドで浮かすってのは無理だろうね』

『2対1である以上木虎隊員が毎回完璧に防ぐってことはないだろうけど、少しずつ削るってことにはなるかもね』

一定の距離を保ちながら、木虎が引き金を引く瞬間、もしくは足が止まった瞬間を狙い、斬撃を飛ばしていく生駒。それに対して、勢いを完全に殺すことはできないものの、

その軌道をずらしながら直撃を避ける。

『それに隠岐隊員も本格的に加わるから、3対1ならかなり厳しいですね……』

グラスホッパーを使い、MAP中央よりに寄り終えた隠岐の構えた姿が画面に映る。

『本当に3対1ならね』

生駒隊2名の頭上にアステロイドが降り注ぐ。その攻撃を防ぎながら上を見上げて、民家の屋根に右手に突撃銃アサルトライフルを持った嵐山の姿を確認する生駒と水上。

「やっぱ戦犯は、隠岐やな」

「ですね」

水上と内部通話でやり取りをしながら、嵐山から放たれる追撃を後退して躲している。

生駒隊後退を受けて距離を縮めようとする木虎の足元を狙い、西の方角から数発の弾が飛んでくる。木虎は、前の踏み込みを諦め、後ろに飛びながら、生駒に銃口を向けて引き金を引く。右から襲い掛かる嵐山のアステロイドの処理をしている生駒は反応が遅れ、腹に木虎の弾丸が掠る。

水上が嵐山に対して、アステロイドを放つことを横目で確認しながら、刀を横に素早く振ることによって、生駒は木虎への反撃を行う。生駒の横に回り込んだ木虎に伸びていく斬撃は、軌道を逸らされるものの、木虎の右脇腹に当たる。それを確認した生駒

は、追撃の一振りを繰り出そうとする。しかしこれは、背後を狙うアステロイドにその2撃目を阻止される。

木虎が再び生駒の後ろに回り込もうと動き出し、嵐山が援護射撃をするために水上と生駒を狙う。嵐山の攻撃を防ぐことで攻撃ができない水上と生駒を、隠岐はライトニングで援護していく。その弾は、嵐山の右足と左肩に掠る。

互いにそのようなやり取りを繰り返す中で、生駒の後方に水上、木虎の後方に嵐山という状況になる。

「カゲの方にとつきーだけ置くととは思わなかったわ」

「俺らがとつきーに騙されただけじゃないっすか。海も戦闘に巻き込まれたみたいですよ」

「……まあ、とつきーだしな。仕方ない」

水上から自身の発言に対する指摘を内部通話で受けるものの、それを軽く流しながら生駒は嵐山に話を振る。

「充の方には賢もいるからな。影浦には効かなくても、南沢の足止めには協力できるだろ」

「やっぱ、お前性格悪いわ」

嵐山から時枝だけ置いた理由を聞いた生駒は、笑いながら左手を柄に添える。

「悪いな、生駒。充の合流の前に人数減らさせてもらうぞ」

「そう簡単にやられるわけないやろ、アホ」

生駒が両手で振り下ろすと同時に、南の方角から建物が崩壊する音が響く。

『影浦隊長が、時枝隊員を視認。こちらでも戦いの火蓋が切られる！』

M A P 中央から南方向に行ったある位置では、南沢も巻き込んだ上で、時枝と影浦が戦闘を開始する。

「ちっ」

自分の間合いの外で放たれる弾丸を防いだ上で、頭上を飛び回っている南沢の攻撃を影浦は捌いていく。

背後から左肩を斬り落としにくる南沢の攻撃に対して左腕を振り切り、影浦は前を向いたまま防ぐ。その視線の先には、銃口をこちらに向けている時枝の姿。その銃から放たれる弾を右に飛んで避けようとする影浦。しかし、影浦の動きに合わせて、時枝が右に飛んだことにより、影浦は盾の生成を余儀なくされる。

そして影浦が攻撃を止めた瞬間に、右から回り込み背後を取った南沢は、影浦の首を狙う。

『影浦隊長、間一髪か！ 絵馬隊員の狙撃で攻撃を阻止！』

背後を取られた際に南沢を狙い放たれた弾は、絵馬の狙い通り腹に貫通することはないが、左手首に当たり左手を落とすことに成功する。

「狙撃気つけろって言うたやろ」

「行ける思っただですよ」

グラスホッパーで逃げたことで、落ちることは防いだ南沢は細井に怒られる。

南側における建物の崩壊は、北添のメテオラによるものである。これにより狙撃ポイントは、今絵馬が狙撃を行った南西方向に加え、南東方向と北の方向からの狙撃が通りやすくなる。その結果、南東のマンションを移動していた佐鳥が攻撃を仕掛けることが容易となる。そこで佐鳥は、南西方向での光を見てスコープを覗き絵馬を確認し、狙撃。「流石にユズル反応早いな」

スコープ越しに、佐鳥は自身の弾丸が防がれていることを確認すると、絵馬がこちらに銃口を既に向けていることも確認する。その反応を見て、マンションを飛び降りる佐鳥。

数秒の後、佐鳥に窓が割れる音が届く。次の瞬間に曲線状に放射された弾は、佐鳥が飛び降りたマンションを含む建物を数軒吹き飛ばす。

「やっべ」

佐鳥に瓦礫の雨が降り注ぐ。佐鳥は、その瓦礫により自身の身動きが取れなくなる前

に走り出す。

「北添先輩の位置を補足しました。これから動くと思いますが、情報送ります」

佐鳥の苦勞を知らずに、バツクワームを脱いだ北添の位置を嵐山隊員全員に送る綾辻。

自隊オペレーターの言葉を受け、佐鳥は瓦礫から逃げ切った後にドヤ顔で嵐山全員に伝える。

「ゾエさんの把握ができたのは、俺のおかげですね」

「佐鳥先輩、そんなこといいですから仕事してください」

脳内に聞こえてくる後輩の声に佐鳥が文句を垂れるなか、南側の攻防は未だに続いている。

『水上隊員、南側にも援護射撃！ 時枝隊員の背中を狙う』

上空から襲い掛かるハウンドに対して、時枝は移動をしても振り切れない弾のみのシールドで防ぐ。

『影浦隊は3人いる形になってるし、生駒隊もMAP中央のことにも見なくちゃいけないにせよ2名いるって考えていいから、時枝先輩は誰か落とすつもりなら厳しいよね。狙撃もさつきみたいにやられる可能性高いし』

南沢がグラスホッパーを踏み、大きく後退をした瞬間に影浦は、数メートル先にいる



時枝に鞭を伸ばしていく。

それを左に飛んで避ける時枝を追いかけるように、影浦は再度右手を素早く振り切り、時枝の首を刈り取りにかかると同時に、それをシールドで防いだ上で、アステロイドを影浦の手に放射し、次の一手を防ぐ時枝。

『生駒隊は気がついてはいるだろうけど、嵐山隊の目的は、自分達で囲みながらの影浦を揃えた乱戦の完成だと思ふ。だから時枝は、落ちない程度に今のメンバーを中央に寄せ、ことに専念すればいい』

『それなら、時枝隊員に狙いを定めるのも手ではないでしょうか？』

時枝の攻撃により影浦の攻撃が一瞬止まったことに加え、絵馬の狙撃の光が見えたため、南沢が板を2枚作り、影浦の背後から時枝の背後に急接近する。

2枚目の板を踏んだ瞬間に、時枝の首を貫通する軌道がシールドで防がれることを南沢は確認する。そして背後に回り込んで、弾とシールドが衝突したことで生じる金属音が響くと同時に時枝の頭上に孤月を振り下ろす。

『まあ……王子先輩が言うように自分が落ちないようについていただけなら、こういう状況で時枝先輩を落とすつてのは、難しいよね』

南沢が背後を取った瞬間に、時枝の背中から刃が伸びていき、南沢の心臓を狙う。

「げっ」

急いでグラスホッパーを生成し踏み込むことで、南沢は逃げていく。しかしその先は、影浦のマンティスの間合いである。

『影浦隊長の間合いだ！ 右肩から結構な量トリオンが漏れたぞ！』

影浦と南沢、そして時枝のアイコンは先程より多少北側に移動……つまりMAP中央に移動している。

南沢が再度細井怒られていることを尻目に、時枝が影浦に弾を放ち、影浦が時枝の攻撃を避けながらスコーピオンで時枝の心臓を狙う。そして、その場の支配権を取るために放たれる水上のアステロイドと、絵馬の狙撃。各々の攻撃は、影浦の腕と足に数発、時枝の腹と足に数発掠る。

影浦が右に回り込む動きをすれば、時枝は左に動き背後を取られないように移動する。影浦が右腕を力強く振り切ろうとすれば、横に移動した南沢が孤月を振り、正面の時枝がアステロイドを放射する。それを受けて後退をするために北上する影浦。時枝が影浦にアステロイドを放射し北へ移動させようとすれば、水上が影浦と時枝双方にアステロイドを放射する。

『水上隊員、ハウンドを選択！ 木虎隊員の接近を防いだ』

一方北側には、生駒の命を受けて、木虎と生駒の間にハウンドを放射。木虎は、嵐山の援護射撃により生駒の間ができたことにより接近を試みていたが、ハウンドが上空か

ら襲い掛かることを受けて、木虎は後退する。

結果として、距離を開けることになる。生駒はこの隙に腰を捻りながら、刀身を自身の体に引いていく。それを見た嵐山は、銃口を上生駒に向け、メテオラを放つ。その射撃による爆発に対して、生駒は、数歩後退しながらも嵐山の方へ体を向けて、孤月を素早く左から右へ振り切る。

煙幕を切り裂いた斬撃は、そのまま嵐山に襲い掛かる。

『生駒旋空、再び！ 嵐山隊長の左腕に当たった！』

煙幕が消失していくなかで、生駒は左斜め前を見ていたため、当然のことながら解説席の3名と視線が合う。

「水上、こつちにも頼むわ」

「了解……つてだいぶ近いな。ヤバない？」

「まあ、この際合流しても仕方ないわ。そんなときも頼むわ」

細井の指示を受け、水上は南側にもハウンドを飛ばしていく。

水上のハウンドは、時枝と影浦が戦鬪を行なっている上空から2人を狙うように降下していく。時枝と影浦はともに頭上にシールドを発生させることで、それを防ぐ。絵馬は時枝のシールドがない箇所を狙い、狙撃を行う。もう一つのシールドを発生させ、そ

の弾を阻止する。時枝の横はがら空きである。

『さっきのが効いてるよね。あんなことされたら嫌でもカゲさんの間合いも考えるし、シールド使ってたら釣りだっと思うでしょ……実際佐鳥先輩構えてるし』

しかし、時枝は射撃をマンティスが届く範囲で行っていたため、南沢が攻めることはなく、一定の距離を保っている。

当然のことであるが、南沢だけでなく時枝にもマンティスは届く。そのため、影浦はハウンドを防ぎ終えた瞬間に、時枝目がけてスコープオンを伸ばしていく。時枝もハウンドを防ぎ終えた瞬間に、射撃を再開する。しかし時枝の銃は、視線の先にいる影浦ではなく、距離を取る南沢に向いている。

伸びていくスコープオンと右斜め前に飛んでいくメテオラ。

『南沢隊員がメテオラを避ける！そのまま影浦隊員に近づいていく』

3回の移動を経て、南沢は影浦の背後を取りにかかる。

影浦は、その左前腕からスコープオンを短く伸ばして南沢の攻撃を捌きながら、正面から飛んでくるアステロイドをシールドで防ぐ。

絵馬は、数メートル後方に飛ばされる南沢を狙い、引き金を引く。南沢は、その狙撃に当たらないように上空に移動する。

『3人揃ってる影浦隊にとつて、北添のメテオラは敵の攪乱つていう意味ももちろんあ

るだろうけど』

南沢を下へ撃ち落とすように放たれたメテオラは、南沢の撃ち落としに成功する。

『絵馬の射線を通しやすくするって意味もある。ただ……』

崩壊する数軒の民家の瓦礫が、3名の頭上を襲う中、絵馬は時枝の背後を狙う。

時枝はその射撃を防いで、メテオラは放ち影浦の周辺に着弾する。北添の流れ弾も含めて着弾するメテオラは時枝までも隠れるほどの煙幕が生じる。その煙幕の中に落下していく南沢を落とさないために、水上はハウンドを放とうとする。

『わりと適当だからね。ここまで生駒隊長側と影浦隊長側が近くなれば、他の隊の狙撃手も恩恵を受けられる』

水上がキューブを作った瞬間に頭上を狙った佐鳥の狙撃は、シールドで防がれる。しかし……

『ここで佐鳥隊員のツインスナイプ！ 水上隊員に貫通！ そして南側で落とされたのは……南沢隊員だ！』

トリガーを2つ選択した瞬間を射貫いく佐鳥の攻撃が水上に当たり、南側では影浦に南沢が落とされる。

「人数減らすって俺でしたね」

「な？ あいつ性格悪いやろ」

落ちた水上と会話をする生駒。

生駒の状況はというと、嵐山のメテオラにより周辺に煙幕を作られ視界が悪い状況となっている。そのような中で、正面からの嵐山のアステロイドを防ぎながら、生駒は木虎に背後を取られないように後ろに目をやる。すると、アステロイドが煙を切り裂きながら、数発飛んでくることを確認できた。その弾を避けながら、孤月を斜めに振り切る。煙幕を確認した隠岐はトリガーをライトニングからイーグレットに変更しながら、姿を現した影響で北添のメテオラの餌食になり、建物とともに逆さまに落下していく佐鳥に狙いを定める。スコープから注視してみると、逆さになりながらも銃口を2方向に向けていることが確認できる。

「あいつ何でツインスナイプに拘ってるのか良く分からんわ」

独り言を呟きながら、佐鳥が綺麗に着地するときを狙って撃ち抜く。

佐鳥は単純にツインスナイプに拘っているだけの可能性もあるが、嵐山隊としては違う狙いがある。

「隠岐、後ろ！」

細井の叫びを聞いて後ろを振り返ると、バックワームを脱ぎ終えた木虎の姿。

木虎はアステロイドを放ち逃げる隙を与えず、隠岐がシールドを生成し防いだ瞬間に回り込んでスコープオンを振り上げていく。その攻撃を躲すことができず左肩から、左

腕諸共落とされる。それにより隠岐は、トリオンの漏出過多による緊急脱出……とはならず最後の足掻きとして、木虎が踏み込んだ足元にグラスホッパーを生成。木虎はグラスホッパーを踏んだことにより、上に飛び上がっていく。

『上空に舞ったところを絵馬隊員の狙撃！ 盾ごと腹に貫通した！』

『北添隊員もいるとはいえ、あの状況でアイビスを使うと、佐鳥隊員への対応が遅れる可能性は十分にあったからね。トリガーの変更だつて時間掛かるしね』

木虎と隠岐の光が上空に上がっていく。

現在の隊員の配置は、MAP中央では、嵐山と時枝と影浦と生駒、MAP南端に絵馬、南西方向に北添となっている。

嵐山隊2名は、佐鳥と木虎が落ちたこと、北添の位置予測は終えていること、最後の佐鳥の狙撃により北添の足が削れたと佐鳥から報告を受けたこと、影浦が生駒に狙っていることを受けて、2名で北添に狙いを定める安全策を取り、移動していく。

「綾辻。正確じゃなくてもいいけど、絵馬の位置情報も分かれば教えてくれ」  
「了解しました」

生駒との戦線を離脱していく嵐山と時枝。これにより、生駒が向かい合う敵は、影浦隊隊長 影浦 雅人ただ一人。

「……カゲと俺とか絶対向かい合ったらあかんやろ。小さい子泣くで」

彼を知らない人が見たら、不気味としか感じないであろう笑みを浮かべていることを確認する。そして、左手を柄に添える。

「よお……やろうぜ」

小声で呟くと同時に、斬撃が彼の右半身と左半身を綺麗に分割する軌道で伸びていく。その軌道を左の短刀で防ぎながら、急接近していき、右の剣で攻撃を仕掛ける。

『攻撃手の最終対決は、影浦隊長と生駒隊長だ！』

ちなみに仁礼は北添に対して、「ユズル当たってねーのに何してんだ」と佐鳥の攻撃を受けたことを非難し、嵐山と時枝が北添に狙いを定めていることが分かったときには「できる限り遠くまで逃げろ、粘って落ちろ！」とコメントし、影浦と絵馬に対しては「孤月ヤローを落とせよ、絶対だぞ！」と励ましている。

『影浦隊長が生駒隊長の懐に入り込んだ！』

右の剣で孤月を受け、左の剣を突き刺して心臓を貫きにかかる。

生駒はその攻撃を盾で防いだ上で、右足を軸に身体の向きを変更。突き刺しによる踏み込みによる身体の勢いは止められず、影浦は一步分前に進んでしまう。その結果、背後を取った生駒は、影浦が向き直る前に、影浦の首を斜めに斬る。しかし影浦は向き直らずに、素早く右腕を後ろに振っていき、右前腕から出る刃で孤月を防ぐ。その勢いを



殺しきれないと判断した生駒は、重心を後ろに移動させ、身を委ねる形にして飛ばされることを選択する。影浦が腕を振り終えると同時に、単に勢いで飛ばされる以上に後退した後、道路に足がつく。影浦はまだこちらに向き直っていない。

「思ったより近かったわ」

影浦が踏み込む前に左斜め下から振り上げた孤月は、影浦に伸びていくものの、生駒の想定よりも近い位置で影浦に届く。

孤月専用オプシヨン『旋空』

孤月をメイントリガーに入れていけば、メイントリガーに、サブトリガーに入れていけばサブトリガーに入れることができるこのオプシヨンは、孤月の攻撃範囲であるリーチを伸ばすことができるものである。伸ばされた孤月は、切っ先に近いほど速度と威力が増加していく。

そのため、近い間合いで受けきれれば、耐久力さえあれば傷を負わずに済むことができないわけではない。しかし、それは一部の例外である。まして、攻撃手トリガーの中でも耐久力が低いスコープオン。刃毀れはこぼさせるには十分である。そして、相手は木虎のようにスコープオンが壊れたとしても、拳銃ハンドガンでの攻撃があるわけではなく、両手ともに選択肢はスコープオン。1対1ならばスコープオンを壊しせば、一瞬隙ができる。

『生駒隊長が斬りかかった！ 影浦隊長に反撃の隙を与えないつもりか！』

想定以上に近かった間合いが、幸いにも次の一手を早めることに成功する。

左のスコープピオンが破壊されたことを受け、影浦は1撃目を右の片刃スコープピオンで受ける。2撃目は生駒が右に回り込んだことにより、横から影浦の首を刈り取るように振り抜かれる。影浦は体重を後ろにかけて首の位置を移動させて、その切っ先を避けた上で、左手に新たに作ったスコープピオンで生駒の喉を突き刺そうとする。その攻撃に合わせて大きく後退した生駒の3撃目は、刀を水平から少し下げた位置から振り上げて、影浦の左手首諸共左手のスコープピオンを下に落としかかる。しかし、そのことを感じ取った影浦が右足で後ろに蹴り上げ数歩分下がる。それ対して、生駒も左足で後ろに蹴り上げ数歩分下がりがりながら、4撃目で旋空を繰り出す。

先程右に回り込んだことにより、左右に林立していた民家は、3階建ての民家が影浦の後ろに存在している。4撃目では、その建物が斜めに斬り落とされる。斜めに斬られた建物は、生駒と影浦の上に落下。落下していく瓦礫を影浦は左へ、生駒は右へ移動し避けていく。

『確かに影浦隊長はスコープピオンだけではあるけど、生駒隊長程ではないにせよマンティスもある』

距離を取り体勢を整えた影浦が、生駒より先に右腕を素早く振り切る。

鞭は、瓦礫を避けるように波打ちながら生駒に伸びていく。生駒は峰に左手を添え

て、影浦の攻撃を避ける。少し横に飛ばされるものの、鞭が一瞬緩んだ瞬間に両手で柄を持ち、振り下ろす生駒。短刀により直撃は避けられるが、影浦の右肩に傷を与えることに成功する。

『それに、絵馬隊員もまだ残ってる』

絵馬の狙撃が、生駒の左の二の腕に掠る。

絵馬の狙撃が掠ると同時に、鞭が振り上げられる。生駒は刀を水平にすることで、首への直撃を避ける。身体に鞭を掠らせながら、上空に飛ばされる。身体が浮き、上手く身動きが取れないと判断したためか、絵馬に再び狙われる。その狙撃をシールドで防いだ上で、半円を描きながら伸びてくるスコープオンに対して、孤月で軌道をずらす。

生駒が道路に足をつき構える前に、影浦は鞭を再び伸ばしていく。しかし、孤月を左斜め上から振り下ろされることで、攻撃が往なされる。背後からの援護射撃を受け、生駒が孤月を振る時間を奪う。それにより、2撃、3撃、4撃と影浦が連撃を繰り返す。

しかし、狙撃だけで生駒の時間を全て奪うことはできない。腰を捻り刀身を後ろに回した後、腰を戻していく。そうすることで三日月状の斬撃が影浦の腰から下と腰から上を2等分するように伸びていく。

その攻撃を左に避けながら、影浦は左腕を素早く振りながら、鞭を伸ばしていく。

『影浦隊長と生駒隊長がともに深い傷を負った！』

腹を真つ二つにされることは防いだものの、互いに右脇腹からトリオンが漏出する影浦と生駒。

生駒が5発目の旋空に対して、1発目の旋空と同様に左の短刀で防ぎながら、急接近。そして、右の剣で攻撃。但し先程と違い、影浦の背後を狙う銃口が1つ。

『絵馬隊員の狙撃が生駒隊長に当たった！』

背後から狙いを生駒より早く感じ取った影浦が右へ飛び、その狙撃を避ける。しかし正面に影浦がいたため反応が遅れた生駒は、左脇腹に弾丸を掠らせてしまう。

「ああいうのズルない？ サイドエフェクト使ったら敵チームに1点とかあったほうがええんちゃう？」

「ズルくないわ、あほ……一応射線通らん位置情報送ったやろ。とりあえずゾエさんのメテオラもないんやから移動し」

影浦の攻撃を右へ捌き、絵馬の狙撃をシールドで防ぎながら、細井と会話をする生駒。影浦が左腕を振り上げてくることを受け、生駒はその攻撃を盾で防ぐ。そして、左足だけ後ろに下げながら孤月を振り下ろし、相手の左肩から斜めに斬り下ろす。

影浦は、生駒の攻撃を右の短刀で往なしながら後退。次の瞬間、生駒の右腕を刺すように撃たれる射撃の音が響く。

生駒は小さい円を腕の前に作り狙撃を防いだ上で、心臓を一突き。それに対して、左

の刀で孤月を上から押さえつけ横に往なされることを予測していたため、相手の押さえつける力を利用して円を描くように、手首を返して刀を回していく。そして、正面に刀が戻った瞬間に刀を振り下ろす。この攻撃を右の短刀で防がれるものの、スコープオンを破壊することに成功する。その瞬間に再び、上空に斬撃を伸ばしていく。

建物の崩壊を見届けながら、急いで右の路地に入っていく生駒。数秒出遅れたものの、追いかけていく影浦。数秒の遅れにより路地に入ったときには、それなりの距離が置かれてしまう。

『生駒隊長の攻撃が届く！　しかし影浦隊長はその攻撃を気にせず突き進む』

左目に切っ先が当たるも、笑みを浮かべながら生駒の首を取るために、影浦は急接近する。

大きく踏み込みながら影浦は、右の刀で首を斜めに斬りつける。その攻撃が防がれると感じた瞬間に、左の刀で敵を斬りつける。左の刀が横に往なされれば、右の刀で腕を斬り下ろしにかかる。

当然相手は自分の攻撃を捌くだけではない。

相手が踏み込み、自分の腕を落としかかることが分かれば、斜め前に踏み込んで避けながら、右腕で相手の喉を狙う。相手がそれを避け、再び向い合うと同時に斬りかかってくることを左の刀で防ぎながら、右の刀で横から斬りつける。

左から腹を狙ったスコープオンをシールドで防ぎながら、今回の戦闘で一番素早く振り抜いていく。その攻撃に一瞬防ぎ遅れた影浦は、右のスコープオンで防ぎながらも、数メートル以上ふき飛ばされる。

影浦の眼前には、左手を柄に添え、刀身を水平よりも多少角度を付けて後ろに回している生駒の姿。

「この前はそつちが勝って、カツ井奢ったんやから、次はそつちが奢れよ……」

そして、素早く左から右に振っていく生駒。

「コンビニスイーツ」

影浦の腹に孤月の切っ先が届くと同時に、北添のメテオラが届き、生駒の周辺の民家が一扫される。

それゆえに届く、絵馬の狙撃。

『生駒隊長にアイビスが貫通！ 影浦隊長の仇を取る形となった』

シールドが壊れ、アイビスが貫通してもなお、緊急脱出する瞬間までカメラ視線を忘れない男生駒 達人。

『嵐山隊2名は、絵馬の位置を考えて移動していたみたいだね。このまま絵馬が残ったら、絵馬もやられる可能性は高い。点差を広げないための緊急脱出は悪くない判断だと思っよう』

北添、影浦、生駒が落ちた後、絵馬の光を見ながら、王子はコメントをする。  
『最終スコア4対3対2！ 嵐山隊の勝利です！』

武富の声がブースに響く。

嵐山隊 得点2点（北添と隠岐） + 生存点2点

影浦隊 得点3点（南沢と木虎と生駒）

生駒隊 得点2点（佐鳥と影浦）

## 香取葉子 v s 笹森日佐人

## 香取隊 作戦室

「何それ、アタシが悪いわけ？」

クツシヨンのようなソファに寄り掛かった体勢のまま体を動かさず、香取は若村のことを睨む。

たといえ香取隊でなくても、不機嫌さを読み取れるその声のトーンに臆せず、「そんなこと言っていないだろ」と先程より大きな声で言いながら、若村も睨み返す。

一触即発な雰囲気を感じた三浦は少し慌てながら、香取のそのような態度に慣れてい

るためか染井は冷静に2人の間に入る。

「ろつくんが言ってるのは、葉子ちゃんだけが悪いってことじゃなくて、今回の囮作戦の反省点を洗い出そうって話だよ」

「今回のランク戦を次に繋げるための会議で葉子だけの話じゃない。わたし達の話よ」

若村とは違い声のトーンも変えずに淡々と言いながら、染井は香取に視線を送る。

三浦と染井の言葉に、「何、2人も麓郎の味方なわけ？」と不機嫌なままそっぽを向



くことができなくはない。しかしそのような行動ができる程、今の彼女は凶々しくはない。従って彼女がする行動は1つである。

「やるんでしょ、反省会……アタシも暇じゃないんだけど」

若村と口喧嘩が始まったことが原因で、反省会は止まっていたため、まずは香取の言葉により反省会が再開する。

口では面倒くさそうに言いながらも、携帯を取り出し物置の上に置く姿は、傍から見たらやる気があるようには見えない。しかしそれを指摘しないことが、今の香取隊の暗黙のルール。

「麓郎悪かったわね」

ソファに戻った後机の上に置いてあるタブレットを手に取り、前の試合の記録ログに視線を落としながら、香取は若村に謝罪をする。

「……まあ、俺も言い過ぎた」

その香取の謝罪に対し、若村も香取と視線を合わせずに小声で謝罪する。

そのような2人のやり取りを見て笑うと怒られるため、心の中で笑みを浮かべる三浦を余所に、染井は眼鏡の位置を直して、一呼吸置く。

「それじゃ再開していい？」

数分前の議題に戻ろうとする染井は、香取の方を見る。

反省会が行われている机を囲うように染井と三浦と若村が立っており、染井の正面には香取がソファに陣取っている。そのため、香取が少しでも顔を上げれば、染井と視線が合うこととなる。

「……………」

染井の視線の意味を悟った香取は、記録の方を見ながらも全員に聞こえる声で頷き、反省会を催促する。

「今回の葉子の囿ロケについてだけ……」

ランク戦の記録ロケを多少は見るといふようになり、香取自身改めて突き付けられたことがある。

それはこの前負けた玉狛に限らず、他の隊も考えて臨み試行錯誤しながら自分の隊の形を作り、ランク戦に挑んでいるということである……それも上位の隊になるにつれて、その精度も増すということだ。

流石に考えている隊もいることは分かっていたが、彼女にとつてそんなめんどくさいことは、東や二宮のような戦術そうじゆつ戦術が好きの人がやるものであり、自分のように、そのような工夫や勉強が苦手な嫌いな隊員はするものではないと思っていた節がないと言えは嘘になる。

工夫や勉強が重要であることは、チームで戦うという面だけでなく、香取本人にも言

えることである。若村には今更恥ずかしくて言えないが、上位を走っている隊員に対して、その人との差ばかりに目がいき、工夫をせずに勝手に「上位との壁」と認識してしまつたことは甘かつたのではないかと多少は思い直すようにはなつていた。

そこでここ数日ブースに入り浸り、適当に見つけた相手と個人ランク戦をしていた。彼女曰く、「何か最近イラつくから」らしいが、それを鵜呑みにする程攻撃手達も馬鹿ではない。ただそれを初めて聞いた男は、そのことをからかうことはなかつた。理由は簡単である。

「別に理由はどうでもいいっしょ。ブースにいるんだし、やればよくね？」

その男が米屋だから。それ以上でも以下でもない。

ここでもし彼女の言い分をからかつたならば、彼女はその日はブースを後にしただろう。その点に考えれば、香取が米屋に初めにあつたことは良かったと言えるだろう。しかし、彼女は知らなかつたのだ。米屋を中心としてブースに良くいる攻撃手連絡網が張り巡らされていることを。そして連絡先を交換ついでにその連絡網に入れられていることを。だから彼女は後悔したのだ。

いつそのこと戦いたいと正直に打ち明ければよかつたのか。そうすれば反省会の途中に、しかも染井の言葉を受け、若村に謝罪の言葉を言う直前に……

「今笹森が戦いたいらしんだけど……暇？」

「」

なんていう空気の読めない通知を読まずに済んだのに。

「葉子ちゃんも何か意見ある？」

「別に麓郎は悪くはないでしょ。あんな援護狙撃できんの、東さんだけなんだから……いくら華が言ってたって防ぐのなんて無理よ。いつその事狙撃をなくすのを止めて狙撃あるって形で作戦組むのは無しなわけ？」

内心米屋に毒づきながらも、三浦の問いかけに対して答えたことを皮切りに、香取も反省会に再び参加する。

反省会が終わるまでまだ時間があるものの、既にその後の香取の予定が埋まる。

『今回も実況を務めさせてもらいます！ 海老名隊オペレーター、武富桜子。そして解説は、三輪隊の米屋先輩に呼んで頂いた、このお2人！』

本日も変わらず、元気のよい挨拶から始めた武富が挙げた右手の先に座っているのは……

『嵐山隊の時枝先輩と太刀川隊の出水先輩です！』

『どうぞよろしく』

小さく笑みを浮かべた上で、会釈をする時枝と笑みを浮かべながら右手で武富の方を向く出水である。

『さて、本日は個人ランク戦の解説ということになりますが、見どころはどこになるで

しようか』

明らかに手書きの「個人ランク戦特別実況&解説席」と書かれた腰幕が付けられている長机に座っている武富が、隣に座っている時枝と出水に話を振る。

『そうですね。チーム戦であるランク戦と違って、チームの形に落とし込む前の冒険ができるのは個人ランク戦のいいところですから、そういうところも見どころだと思います』

『チーム戦だと完全にサシにならない以上、気兼ねなく戦うことはできないし。事前準備って言い方が正しいかは分らんけど、色々試せるのが個人ランク戦って感じだよな』

出水は、武富の質問に答える時枝の解答の補足をする。その2人の意見に対し首肯をした後、武富は再び前を向く。

『さて、戦いはどうなるのか。香取隊員 vs 笹森隊員、個人ランク戦2戦勝負！ まもなく転送開始です』

武富の声がC級ブース中に響いていく。

## 1 戦目

『香取隊員は北側に、笹森隊員は南側に転送された。互いに身を隠さず進んでいく』

『さつきも言った通りサシなんだから、わざわざバックワームでトリオン減らす意味もない。それに着たら着たで何か作戦あるなんてバレバレだしな』

MAP北側から南下し、香取は笹森のいる方角へ直進。

香取の動きに対して、笹森は香取のいる方角である北東へは直接向かわず、そのまま真北への移動を選択する。その動きを受け、香取は笹森の移動に合わせて南下していく。

笹森が北東の方向へ移動したならば、向かい合うはずであった一軒家だけが立ち並ぶ生活道路ではなく、2本の路地を挟んだ少し広い道路で対面する香取と笹森。この路地にはその生活道路にはないマンションが数棟存在している。

香取は笹森を視認すると、左手で引き金を引いていく。一発目の弾道は、笹森の盾に防御されるものの、即座に右に回り込んで笹森に当てにかかる。笹森も流石にそのまま食らい続けてはくれないが、そこはまた回り込んで腹に当てにいく。

『香取隊員、孤月の間合いよりも外で銃撃を続ける！ 笹森隊員は踏み込むこともできない』

『銃での攻撃は、動ければ動ける程攪乱できますからね。広い場所で撃てるならやりやすいです』

笹森が右に盾を出せば、左に回り込んで引き金を引き、笹森が踏み込もうとすれば、腹に狙い定めて、香取は引き金を引いていく。

旋空を出すこともできず、銃撃を往なすことに集中する笹森であったが、肩から腹までに数発の弾が掠り、トリオンが空中に漏れ出している。何度か試みてはいるものの、銃撃により踏み込むことができず、自身の間合いに持ち込むことはできずにいる。

笹森が考え得る選択肢は大まかにみて2つ。突撃か撤退。

突撃の場合、相手の攻撃を捌いた上で急接近して自分の間合いに入り、斬り合いに持ち込むことになる。この場合、急所の攻撃さえ気をつければ、自分の間合いに入れないことはないだろう。しかしこの場合、腕か足を落とす可能性が高い。孤月の重さと香取の強さを考慮すると、身体のだこかを落とした状態での斬り合いは負けると考えて間違いない。チーム戦なら、そこで押さえつけてという方法も有りだが、これはあくまで個人戦。突撃は切り捨てていい。

そうであるならば取るべき選択肢は撤退である。

『笹森隊員、シールドで弾丸を防ぎつつマンシオンへ移動。しかし香取隊員も逃がさない。笹森隊員を追いかけていく！』

『攻撃を受け続けている以上、その場に残っても最悪トリオン切れで負けてしまいますから距離を置くのは悪くない判断だと思います。ただ単なる逃げなら当然香取隊員も

追いかけてきますから、状況は変わりません』

背後から笹森を狙う弾丸は、急所には当たらないまでも追加で何発か掠る。そのうちの何発かは笹森を通り過ぎマンションの部屋の扉に傷がつくことも気にせず、香取は銃口を向けた上で笹森を追いかけていく。

盾を背後に生成している笹森を追いかけられるようにマンションに入っていく香取は、廊下を直進して逃げる笹森に変わらず引き金を引き続ける。

笹森は、そのうちの一発を左肩に掠らせながらも、香取に向かい直る。

『本当にただ単なる逃げならね』

笹森の手から離れ外に放たれた軌道は、半円を描くように香取の左腕を狙う。

『笹森隊員、ハウンドを選択！ 香取隊員、すぐさま銃撃を止めてシールドを生成！』  
横から襲い掛かるハウンドに対しては、銃撃から防御に切り替えて避け、踏み込んでくる笹森には対しては、スコープオンを生成し右腕で処理をする。

香取に後退の隙を与えないように、笹森は追撃として再度孤月を振っていく。その攻撃に対し香取は左の刀でそれを往なしながら、右の刀で笹森の首を狙う。

笹森は後退をしてそれを防ごうとするも、切っ先が頬に掠る。しかし次の左からの攻撃は孤月で往なし、後退しながら、再び外へ向けてハウンドを放射。

『王子隊の真似ですね。ハウンドを使って相手に攻撃の隙を与えない』



『普通に向かい合って香取ちゃんとやったら敵わない。なら違うことをしようって考えだな』

再び横から襲い掛かるハウンドをシールドで防ぎながら、香取は後退を余儀なくされる。香取に当たらず通り過ぎた弾は、扉を破壊していく。

『笹森がどこまで考えてたかは分かんねーけど、廊下っていう狭い一本道に誘えたのはやりやすいな』

『とうとうと……どういうことでしょう？』

香取の後退を受けて、笹森は再び踏み込んでいく。その際、三度目のハウンドを生成する。

香取は、三度襲い掛かってくるハウンドを後退と盾で避けきった上で、笹森の攻撃を一回、二回、三回と左の刀で捌いていく。

『さつきみたいな広い路地みたいな感じだと、角度もつけられるし、銃撃なら攪乱しやすい。それに比べて今いる場所はただでさえ狭い上、相手はハウンドを使つて、孤月で接近してくるわけだろ。そりゃ攻撃捨てて、両方シールドつてこともできるけど、香取ちゃんの性格考えると隙を見て攻撃したい。そう考えるとスコープオン持ちでたまにシールドつてことになるでしょ』

笹森の孤月の斬り下ろしに対し再び左のスコープオンで往なした上で、自身は横に踏

み込んで背後に回っていきながら、右のスコープオンを振り切っていく。

笹森はどうかシールドを生成し、自身の首を狙ってくるスコープオンを間一髪で防ぐ。金属音が響くのを余所に、香取の方を振り返り、一突き。

香取は、大きく後退して孤月の切っ先が届かない位置まで移動。左足が再び廊下に付いた瞬間に廊下を大きく蹴る。そして右の刀で心臓を一突き。その突きは、峰に左手を添えた孤月で辛くも避けられるものの、体勢を崩すことに成功する。

『そうなるスコープオンは出しっぱなしになるわけだから、孤月とやり合えば、いずれスコープオンは一瞬壊れる。その瞬間を狙われたら香取ちゃんとしては危ない。逆に言うとならぬ。』

『そうですね。香取隊員もそれは分かっていると思うので、これからどうするかが気になるどころです』

武富が出水と時枝の意見に対し首肯すると同時に、どうか放つことに成功したハウンドにより、笹森は難を逃れる。

「……」

盾を使ってハウンドを避けきりながら、香取は正面に立っている笹森の方を見る。

トリオンの漏出が止まり、トリオンが空中を漂っている状況ではない。しかし、その身体は生身であれば立っていることが不思議なくらい身体中のあちこちに穴という名

の傷が多く存在する。その姿は、生身であれば何故立っていられるのかと恐怖さえ覚える姿になっている。そうであるのにも関わらず、彼が諦めていない。次は何をすれば勝てるのかを考えていることは、目の色を見れば分かる。少し前は今以上に、工夫や努力に嫌気が指していたのだ。従って、そのような姿を察するのは、人並み以上に敏感だ。

「ハウンド」

弾の軌道は半円を描くようにはなく、彼女に直進するように放たれる。

香取はその軌道を察知し、先程のハウンドで壊れた扉から部屋に飛び込んでいく。それを追いかけてきた笹森の一突きを玄関先で右の刀で往なしていく。しかし勢いまでは殺しきれず、おそらくリピングだと考える位置まで飛ばされる。飛ばされる間に、横目で少し刃毀れしている右のスコープピオンを確認する。

おそらく笹森が次選択するのは、ハウンドによる射撃か踏み込んで孤月での連撃。いや、部屋に入り込んだ時点でハウンドはないと考えていい。彼女から見ても少し使い方が粗い。狭い部屋で当てられると考えはしないだろう。加えて笹森は、トリオン切れに陥るのも時間の問題である。接近戦にしていく際に、わざわざ当てられるか分からないハウンドでトリオンを消費することはない。そうなると孤月でスコープピオンとの斬り合いからの自分の首か。

そのように直感で思った彼女は、部屋に足が付いた瞬間に右の手の平を天井に向け、

小さい光の球から板を生成する。

『香取隊員、グラスホッパーで逃げる算段か！ 笹森隊員、急いで追いかける！ 香取隊員がグラスホッパーを踏む前に仕留めにかかる！』

その板の角度から、香取が先程撃ったハウンドの流れ弾により壊れた窓から逃げていくつもりだと笹森は考えた。

香取とグラスホッパーとの差は、3歩分。笹森と香取との差は残り1歩。追い込みには成功した。後は香取を狙うだけ。

しかし香取の選択は、この戦場からの離脱ではなく笹森が踏み込んだ上で刀を振り上げる瞬間を待つことであつた。

『香取隊員も踏み込んだ！ 笹森隊員の首を狙う』

笹森の踏み込みに対し、彼の横に足を出すことにより攻撃を避けながら、左の刀で左半身を斬り落とす

「……くっそ」

笹森は多量のトリオン漏出を経て、緊急脱出ベイルアウトしていく。

「王子あっちの方がもう少しウザい使い方するわよ。バカ」

踏み込んで振り切ったことで、笹森の背後に移動していた香取は、顔だけ後ろを振り返り笹森の方を振り向き小声で呟く。

『1本目、香取隊員の勝利です！』

笹森の独り言のアドバイスなのか、それとも単なる嫌味であるのかは彼女だけにしか分からないが、少なくとも不機嫌な顔をしていないことは解説席から読み取ることではきる。

## 2 戦目

『香取隊員と笹森隊員再び相見える！ 先程と同様、香取隊員が笹森隊員の間合いの外で銃撃する展開だ！』

先程と同様、香取が攻撃手の間合いの外で銃撃を繰り返す。

笹森との誘いに安易に乗り、建物へ侵入した結果、自分優位の戦いのバランスが多少崩れたことは認めざるを得ない。染井にも若村にも言われたことだ。

「何も考えずに突撃はしてはならないということ」

香取曰く、「華に言われるのはいいけど、麓<sup>アシタ</sup>郎に言われるのはムカつく」らしいが、向かい合う相手の状況や性格を考えずに突撃することが痛い目を見るというのは理解ができていた……はずであった。しかし今回も突撃してしまった。勝てたとはいえ、反省するべき点である。

「…………ムカつく」

小さく呟きながら、香取は銃口を笹森に向け続ける。

銃手や射手が本職でもないため、撃ち続けるといふのはトリオンが持たない。そのことは流石の彼女も理解できている。しかし、先程の1戦目もこの2戦目も笹森が自分の動きに完璧に追いついていないことは明白である。落ち着いて照準を合わせた上で、手でも足でも落とし近づいて首を刈り取ればいい。

『まあ笹森も流石に二度も同じ手に引つかかるなんて思っていないでしょ。誘い込みっていう作戦は変えてくるだろうな』

笹森がハウンドを生成し8分割。うち4つが右から、残り4つが左から半円を描くように香取の両腕を狙う。

香取はグラスホッパーを踏みこみ急速に後退することで、ハウンドの誘導半径を切っていく。

笹森はその瞬間を狙っていたかのように自分の間合いに近づいていき、勢いよく刀を振り降ろす。

『笹森隊員の旋空孤月！しかし香取隊員は難なく躲していく』

香取は地面に足が付いた瞬間に横に蹴り上げて、斬撃を躲しながら引き金を引く。

響く金属音を余所に、香取は先程開いた差を埋めようと大きく踏み込みながら一発を

当てようと試みる。笹森がハウンドを山なりに放射し接近を阻止してくるため、想定以上に近づけず再び後退。

「……」

迫りくるハウンドに後退しながら、捌き切れない弾は盾を生成し、自分の腕への貫通を阻止する。

2戦目の間合いは1戦目同様、銃撃ができる距離になっている。別に一定の距離は保持していないまでも、攻撃手の間合いではないことは明らか。

1戦目然り、2戦目も銃撃。ハウンドを初めから選択していない1戦目以上とは言わないまでも、やはり笹森に傷は負わせることに成功はしている。

ただ気に食わないことはある。

1戦目のように逃げを選択せず、ある程度戦う意思を見せていることだ……そう、ある程度。使い方は粗いにせよ、ハウンドは1戦目同様彼女の攻撃の間隔を伸ばしていることは事実。認めたくはないが、急所を狙いにくくしていることも事実である。しかし傷は負わせてはいる。だからいずれは腕か足を削れると思った。

前回のランク戦の総括だか前々回の総括だか忘れたが、誰かが言っていた記憶がある。

「いけると思った奴程やりやすいもんはねーわな」……と

あの時とは状況は違うかもしれない。しかし身体を撃ち落とした後スコープオンで狙う方針を曲げず、引き金を引き続け、トリオンを削り過ぎたという間抜けな結果に陥れられる奴だと思われているならば……

「……ホントムカつく」

『香取隊員、方針を変えましたね。初めから近距離で落とすつもりみたいです』

心外である。

どこぞのA級隊員じゃないし、玉狛の白いチビじゃない。速さも鋭さも足りてない……大体ご丁寧に2枚もグラスホッパー入れたりする用意周到なことアタシがするわけない。でも真似事そんなんでいいなら、アタシだって……やれる。

根拠はない。でもやれる。

心の中で言い聞かせた上で、香取は丸い光の玉を右手の平に発生させる。そして、笹森がハウンドを撃ち終えた瞬間に、香取はグラスホッパーを踏み込み急接近する。

1枚目を踏み込んだことで、笹森の右斜め後ろに移動し、2枚目を踏み込んだことで左斜めに移動する。背後を取られたことだけ理解をした笹森が顔を後ろに向け、孤月を振ろうとするも、一手遅い。その時にはすでに前に移動し、左の刀を斬り下ろす。笹森も左肩に攻撃を受けたのであれば、流石に孤月を正面に振り下ろそうとするが、それを嘲笑うかのように2回の移動を経て、背後に回り込むと同時に右脇腹に一突き。



『やろうとして実際やれるのは流石の一言だけど、あのスピードで自分の思ってたところに斬りつけるってのは案外難しいと思うぜ』

心臓を狙った突きが、右脇腹にずれてしまったが後悔をしている時間は流石にない。笹森が反応する前に横を取りにかかる。

翻弄していることには変わりない。ただこのまま調子に乗るとまた手を打たれる可能性もある。香取自身まだ誰がどの程度考えられるのか良く分かってない。だから念には念を入れる。

また逃げられるのはムカつく……そのような理由から機動力を減らすために足に狙いを定める。

左横、正面からの右斜め後ろへの移動。正面から後ろに移動しながら左の刀を振っていく。香取として右足の下腿かたい全てを斬り落とすつもりであったが、下腿の一部しか落とせない。しかし、体勢を崩すには十分である。従って次の一撃で決めることができる。

そのように思った香取であったが、笹森もこのまま負けを譲る男ではない。

右の背後に移動することだけ理解すると、刀を突き立てるように突き刺す。その突きは、香取の身体の一部を刈り取るという結果こそ生まれないものの、香取の最後の一撃を躊躇させることに成功する。

『笹森隊員、ハウンドを放射！ 香取隊員を遠ざける！』

体勢を崩しながらも放たれるハウンドにより、香取を撤退させる笹森。

「ハウンド」

考えが甘かった自分を反省する暇はない。次近寄られたら終わりであることは明らかである。

バランスが崩れている自分に斬り合いはない。それは1戦目のときも思っていたことだ。もう一度旋空を出すか。これもない。バランスの問題もある。ただそれだけでなく、ハウンドで相手を動かす技術が自分にない以上、先程のようにハウンドを使ったところで斬撃を冷静に捌かれるだけだ。1戦目と同じこと。それは自分が落ちる数秒前と言つても過言ではないこと……それならばすることは一緒だ。

『笹森隊員、再びハウンドを放射！ 香取隊員は近づけない！』

笹森は自分ができる一番多い分割数で弾を放射した後、路地裏に逃げ込む。

幸いにも路地裏に近い位置にいたことにより、香取がハウンドの処理をしている間に1回は道を曲がることができる。そこでその路地を右に曲がる。

路地裏に入り込むことを確認した香取は、ハウンドの処理を終えてすぐに笹森の後を追うように張り込んでいく。あの機動力ならそこまで遠くまでいっていかないはずであると考え、周囲を見渡しながら笹森を探す。

『近い距離かつ逃げられる機動力がないと思うからこそ目を使って判断しようとする。』

だから目で見えないことが効いてくる』

香取が背を向けた瞬間に孤月を手に取りながら出現する笹森。逃げられないよう、左手を香取の腕にも手を伸ばし、逃げられないようにする。

『でも……』

笹森の手が香取の右腕に触れる。その動きに合わせて、後ろを振り返りながら大きく後退していく香取。

『相手がどんな奴かをすぐ忘れる程今の香取ちゃんは甘くない』

大きく後退しながらも2本の刀を相手の心臓目がけて投げる香取。

「自分だけ考えてるって顔やめてくれない？ ……ホントムカつく」

上空に飛んでいく光を見上げながら、香取は独り言を呟く。

『2本目も香取隊員の勝利！』

アナウンスがブースに響く。

## 香取隊 v s 荒船隊 v s 那須隊

## 『補足&amp;掩蔽訓練』

ボーダー隊員の狙撃手の訓練である。内容はリーダーや射撃音・光の情報なしに、他の隊員を見つけないで狙撃をするというものである。これにより狙撃手としての基本的な心構えを実践的に学ぶことができる。狙撃手の訓練である以上、当然狙撃手が集合するため、弟子としては普段多忙である師匠からアドバイスを聞く機会である。

「雨取ちゃんの鉛弾レッドレットスナイフ狙撃凄かったですねよ。わたしもああいうことできたらなー」

「ライトニングでもあそこまでの速さを保てるのは彼女のトリオンの量だろうね」

訓練の度に師匠である奈良坂にフィードバックをもらっている日浦が、今回のフィードバックを終えた後に呟く。

先の香取隊と柿崎隊との三つ巴を見た日浦は興奮した。一度戦ったことがあり、交流もある後輩が活躍したランク戦であったという点も当然あるが、鉛レッドパレット弾という新たな技だけでなく、大砲という持前の切り札も上手く活かしながら勝利を手にした玉狛を見て、奮起していた。

那須隊でランク戦に参加できるのも残り数戦。後輩としては、世話になった先輩3名とともに今まで一番高い順位に行きたい。そのためには自分には何ができるかを考える必要がある。

「やっぱりメテオラかなー。わたしには雨取ちゃんみたいなトリオンないし……」

「雨取もその形にはなっているけど、ポイント取ることだけがチーム戦の狙撃手の形ではないからあまり気負い過ぎるなよ」

奈良坂は息を短く吐いた後、気難しい顔をしている日浦に言う。

本人の口から聞いたわけではないが、玉狛の雨取が人を撃てないことは察せる。そのことも受けて、三雲は雨取に崩しや援護の役をやらせている面も理解はできる。しかし、狙撃手が攻撃手や射手の援護の役割を担っていることも事実である。

彼女の性格上、1つのことを考え過ぎて切り替えることもないことは分かっているが、悩んでいる場面に対面した際に声を掛けるのが師匠の仕事。実際奈良坂の言葉を受けて、日浦は笑顔を浮かべて……

「相手の手数とか考えを削るのも狙撃の仕事……ですね！」

「ああ」

元氣よく答える日浦の姿が確認できる。

そして弟子が悩んでいるならば、その悩みを解消することも師匠の仕事である。しか

し答えをそのまま教えるようには奈良坂も教育されていない。彼女が導き出した答えがどのようなものであったとしても、彼女にも考えさせる必要がある。そのため奈良坂が取る方法は、彼女自身に喋らせる方法である。

「えっと、狙撃手のわたしはどうやったらメテオラをものにできるかについてなんですけど、この前の玉狛のときは……」

「……」

手を動かしながら、身振り手振りで自分が何をしたいのかを説明する日浦とその説明を黙って聞く奈良坂。

そして、その師匠と弟子の姿を遠巻きに見ているのは……

「奈良坂先輩羨ましい。俺も弟子欲しーわ……女の子の」

「電話するか、警察に」

「そうですね。その方がいいと思います」

思わず願望を呟く佐鳥と、佐鳥の奇行を防ごうとする穂刈と半崎の2名である。

佐鳥は荒船隊2人の疑いの目と辛辣な言葉に対し、単なる独り言に対してひどくないっすかと言いながら泣き真似をした後、凜々しい顔に戻していき2人の方を向く。

「確かに俺は女の子大好きですよ。でも俺は、そんな可愛い女の子を無下に扱うような行動はしません」

「……なんだ単なる変態じゃん」

「ちよつと、義人くん……その結論はひどくない!? 俺変態じゃないから!! 女の子の味方なだけだから」

「流石はツインスナイプの使い手だわ」

決まつたと言いたげな表情を浮かべる佐鳥に対して、半崎は態度だけは佐鳥を避けるような演技をして、佐鳥をからかう。

「やはりダメだな、ツインスナイプは」

「2人してツインスナイプを悪口みたいに言わないで! 泣けてくるから!」

半崎の言葉に乗かって放たれる穂刈の援護射撃を受けて、佐鳥は再び泣き真似をしながら大声を出す。

佐鳥はそのまま床に膝と手をつけて、自分にとってツインスナイプへの非難は悲しいものであるのだと言うことを体で表現する。その行動を見た荒船が深い溜息をついた後に、背後から近づいた荒船が佐鳥の肩に手を乗せて問いかける。

「じゃあ、もし女子が弟子になったらお前はどうすんだよ」

荒船の言葉に対して、よくぞ聞いてくれましたと言わんばかりの表情を浮かべながら、立ち上がり再び凛々しい顔を作っていく。

「その女の子に、いかにツインスナイプが凄いかを教えて全ポーター隊員にそのカッコ

よさと素早しさを共に布教するメンバーに入ってもらってもいいです」

そして、目指せツインスナイプ信者増加を……とは言わないまでも拳を握り天井に挙げてドヤ顔をする佐鳥。

その佐鳥の表情を正面から見ることに5秒。全員が狙撃手という異色の部隊である荒船隊は……

「ないわ」

「ないな」

「ねーわ」

見事に全員が真顔のまま否定という答えを佐鳥に突きつける。

「一言で否定はひどい！ しかもわりと即答！」

佐鳥は再び膝と手をつきながら、声を上げる。

佐鳥が弟子を取る日は来るのか、来ないのか……それは誰にも分からないことである。

『こんばんは。本日の実況を務めます、嵐山隊綾辻です！ 解説席には三輪隊の米屋隊員と冬島隊の当真隊員にお越し頂きました！』

『よろしくー』



『うーっす』

仕事を片付けてきたはずであるのに関わらず、その疲れを見せず元気よくブースに声を響かせる綾辻の隣で、何の仕事のもしていないであろう米屋と当真が気楽に返事を返す。

『那須隊の選択により、本日のMAPは工業地区となっております。工場や倉庫が密集しているため射線が通りやすいとは言えないMAPになっています……やはり隊が全員狙撃手である荒船隊を封じる算段でしょうか』

『荒船は攻撃手って選択肢もあるし、単なる荒船隊封じっただけじゃないだろ。もちろん香取隊のことも考えてると思うぜ』

何考えてるかはずぐは分かんねーけどと補足しながら、当真は綾辻の質問に答える。

『……なるほど。那須隊が香取隊とどう戦っていくかもポイントとなるわけですね』

『でも香取隊、このMAPでこないだ負けてるわけだし、因縁のMAPだよな。その分燃えてると思うけど』

綾辻が香取隊への発言したことを受けて、米屋は違う見方で香取隊に対する発言をする。

先日の香取隊、柿崎隊、玉狛第二のランク戦の戦場も工業地区であり、そこで大敗を喫した。そのため米屋の言う通り、那須隊の選択を聞き、香取は眉間に皺を寄せ、小声

でムカつくと眩ながら、転送を待っていたわけであるが、それはまた別の話である。

『さて全隊転送準備が完了したようです。いよいよ戦闘開始です！』

香取が燃えている中、ブースには綾辻の声が響く。

「で、アタシが囿でいいわけ？ この前失敗したじゃん」

「葉子が引きつけた方が那須隊を釣れる思う。雄太と麓郎も那須隊と荒船隊の誰か見つけたら教えて、タグつけるから」

M A P 南側にあるコンテナの前に転送された香取は、自隊オペレーター染井 華と連絡を取る。

玉狛戦での敗北以降、それ以前よりは香取が作戦会議に参加する雰囲気が出てきたことにより、香取隊全員が事前知識の共有がここ数戦可能となった。

今回事前に共有した情報は、2月期のランク戦第1戦。鈴鳴第一と諏訪隊が戦ったランク戦の情報である。そのランク戦は、村上の間合いの外から封じる作戦を徹底することで諏訪隊が勝利を収めることができた戦いだ。鈴鳴第一と香取隊は狙撃手がいらないという点で異なるものの、香取が<sup>エース</sup>点を獲得するという形は類似している。鈴鳴第一が中位グループにいた際に那須隊と良く戦っていたことは調べれば分かる。那須隊がこの諏訪隊の情報を知っていてもおかしくはない。加えて那須がエースである以上、中距離で戦えるのであれば食いついてくるはずだ。

後は上手く釣るだけ。

「那須隊の位置を把握次第攻撃するから、指示を聞いて」

「了解」

染井の言葉とともに香取隊3名が移動を開始する。

『香取隊長と三浦隊員は北上！ 若村隊員はバックワームを装着して南下。香取隊は合流優先か』

全隊員の中で一番南側に転送された香取は、南西方向に転送された三浦と合流するために北上を開始する。

『荒船が意外といい位置だな、ちょっと移動すればいい場所取れる』

M A P 北側に転送された若村が南下する中、M A P 中央より東側に転送された荒船も何かを開始する。

香取隊の那須隊への作戦は、香取を囷にした那須を釣ったことによる那須及び那須隊の撃破である。これはマスターランクである那須の相手を正面から受けきれぬ術が香取隊にないという判断からきたものだ。那須1人対香取隊であるならば攻撃手の間合いに持ち込み倒すこともできる。しかしチーム戦である以上、熊谷が援護に回るためその状況を作ることが困難である。香取曰く、雄太あんなと麓郎たからが弱いせいでもあるらしいが、香取自体も何の策もなく那須の間合いを崩せないことも事実。那須隊崩しの作戦に同

調した。

香取隊の作戦会議にて話し合われたのは主に2点。

1点目は、熊谷に那須の援護をさせないこと。これは今述べたように熊谷が援護する形になったら那須に近づくのは困難になるという三浦の意見を尊重したものである。実際、熊谷が那須の間合いである中距離を守っていれば、崩しにくいものになることとはどの部隊も認めることであろう。

2点目は、荒船に狙撃のみを選択させること。染井は、狙撃手部隊という特殊な部隊である以上、香取隊対那須隊という構図になれば、荒船も狙撃を選択すると結論付けた。理由は、その状況下では、遠距離攻撃が可能な隊員は、香取隊と那須隊で日浦だけになるからだ。こうなれば、荒船隊は日浦のみ気をつければよく、安全地帯で射撃すれば香取隊と那須隊のどちらも狙いやすい状況になる。それならば、わざわざ荒船が攻撃手の選択肢を取り、那須にも向かい合うことはないというわけだ。当然味方ではないので、荒船隊の狙撃にも気をつける必要があるが、荒船に前線に出られるよりは香取隊としてはダメージが大きくないという判断だ。

香取隊の最悪なパターンは、こちらが万全な状態でないのに那須か荒船にいる場で向かい合うこと。

「熊谷は見えた。レーダーだから不正確だけど、那須の位置も大雑把に確認した。」

「了解。熊谷先輩のタグ付けはしとく。今は深追いしなくていい。那須隊の2人が一度合流するのはこの際仕方ないから」

「了解」

家の塀から顔だけ出して熊谷を確認した若村は、南下した道を少しだけ戻り右に曲がり、直線距離ではなく多少遠回りをして南下する。

『那須隊長、MAP中央へ移動開始。熊谷隊員と合流か』

若村の位置からは視認できないが、北西の位置に転送された那須が熊谷のもとへと走っていく。

転送位置を考えても、那須の射程距離に若村も荒船も入ってはいない。荒船隊の穂刈も転送位置は、那須の真逆の南東方向であるため、当然のことではあるが那須の射程圏内ではない。しかし、半崎はというと……

『いくら熊谷も那須も狙えるっていつても、半崎は狙えねーよな。那須の射程圏内にきつちり収まっている』

当真の視線の先にある半崎のアイコンの近くには、那須のアイコンが近くを通り過ぎるのが確認できる。

『射線選択の幅が広がるのは、攻撃の幅もそうだけど、敵の選択を潰せるのがデカイ……って出水あいつが言った』

米屋がドヤ顔をしている合間にも那須と熊谷の距離が近づいていく。

『香取隊、那須隊両隊エースとの合流を終えた模様。荒船隊も参戦できる位置には入れたか！』

M A P 中央より東で合流する那須隊2名とM A P の南西位置で合流する香取隊2名。

香取隊は、現時点で熊谷と那須の切り離しをすることはできていない。この状況を放置すれば、那須に近づくことは困難になる。ただでさえ那須や熊谷が転送後すぐにこちらにこないよう、1名にバックワームを着せて奇襲を警戒させるようにしている。荒船隊や日浦がどこにいるか分からない以上、三浦や香取を発見され、落とされれば現在の攻撃されていない均衡は崩れる。

那須と熊谷が合流をしていると考えて問題ない。那須隊は、おそらくレーダーで三浦と香取の場所は理解しているだろう。このまま移動してくれなければ、香取隊は狙いやすいが流石にそれはない。

この前の囷の失敗は、香取隊として普段以上に香取を気にかけて過ぎたこと。彼女には、東の狙撃考えられないし、別に華のせいでもないと言われたが、可能性があった以上誘導ができなかった自分にも非があることも事実。

「さへや」

考えを纏めた染井が全員を誘導する。

『香取隊長、三浦隊員と離れバックワームで身を隠す。奇襲狙いか?!』

『那須の射程圏内に入る前に隠れたのは上手な。三浦が見えるっていう状況は同じでも若村に加えて香取の奇襲も頭の片隅にあるのはデカイ』

MAP中央には那須と熊谷。2人の位置から南西方向には三浦と香取。

「小夜ちゃん、一人消えた。たぶん香取だと思う……もしかした若村くんかもしれないけど」

「了解です……これで香取隊で見えてるのは1人だけです。奇襲警戒お願いします」  
「了解」

MAP中央に聳え立っている管理棟を利用し、射線を切る那須は南側の工場に意識を向けながら志岐と連絡を取る。

那須邸にて行われた作戦会議で話し合われた香取隊の対処は、隊長である香取を自由に行動させない……つまり香取の火力を封じることである。香取隊であれば点取り屋さえ封じることができれば戦えないことはない。那須曰く、中距離戦を考えると若村がいるものの、自分が抑えることができる。加えて三浦はくまちゃんがどうかしてくれらるといふ結論だ。

注意すべき点があるとすれば1つ。それは香取隊の奇襲戦法である。今までの香取

隊の戦法は悪くいえば、三浦と若村の2人が好き勝手暴れる香取を援護するという香取中心の戦法であった。従って、香取を封じることだけを考えることが、香取隊への定石だった。しかしこの前のランク戦では、その香取自身を囿にして背後から若村が挟み込む戦法を使っていた。このような戦法を使っていた以上、那須隊も気をつける必要がある。香取に集中した結果、背後を取られることはあつてはならない。そのように考え、若村を警戒しながらも接近していた。

「三浦くん確認できた」

「了解です。熊谷先輩も奇襲警戒よろしくお願いします」

「了解」

熊谷と志岐が連絡を取り合っているなか、那須も手を下にかざし、立方体を分割していく。

「……」

那須は、前方にいる熊谷とアイコンタクトを取りながら息を整え集中する。

今身を隠したのが若村であれ香取であれ、自分のすることが変わることはない。日浦も狙撃位置を確保している。荒船隊の位置を把握しているわけではないが、その対処も那須隊として考えてはいる。

後は勝つだけだ。



「いくよ、みんな」

隊長の呟きに応える形で那須隊が攻撃を開始する。

『熊谷隊員、三浦隊員に斬りかかる！ 那須隊長は熊谷隊員の援護をする形か』

『那須も那須で上手な。三浦との戦闘に集中してるように見えて、きちんと弾残して香取と若村が来れないようにしてる』

当真の視線の先には、前方に弾道を引きながらも、顔を少しだけ後ろに向け背後を確認する那須の姿。

那須は、自身を取り囲むように楕円状に浮かんでいる弾から10本ほど前方に放射する。5本は左斜め上空から三浦の首を狙うように放たれ、残りは三浦の右腕を狙うように放たれる。三浦はその弾道を回避するために右側にシールドを生成しながら、後退する。

『返しが上手いってのは、普通の剣捌きがあつてこそだからな。那須と連携なら余計にきついつしょ』

三浦の後退に対する追撃として、喉元を突く熊谷を見て、米屋は口を開く。

その突きを孤月で捌いた上で、右に回り込み攻撃を仕掛けようとしていた三浦の動きを分かっていたかのように上空から降り注ぐ弾丸を三浦は確認し、攻撃は止めて、右足を蹴り上げて後退。

熊谷はその隙に距離を詰めて、孤月を振り下ろす。右からの攻撃は防がれるものの、那須の援護射撃を右肩に掠らせるに成功する。三浦は剣先を熊谷の心臓に向けて構えることで、熊谷が踏み込みを阻止しようとする。しかし、熊谷は1回目の小さい踏み込みと同時に、三浦の孤月の刃を振り払った後、間髪入れずに大きく踏み込み、相手の頭上目がけて孤月を振り下ろす。この攻撃はシールドにより回避されるが、三浦が横に移動し距離を取ったことで攻め手側の保持に成功する。次は、自分が斬り込むことにより、相手の腕を落とす攻撃。万が一避けられたとしても、逃げた先には那須のバイパーがある。連携の心配はせずに、熊谷は踏み込んでいく。

熊谷が踏み込んだ瞬間、那須が南側にある工場のある一点が光ったことを確認する。『三浦隊員に意識を向いているところへの荒船隊長の狙撃！しかし間一髪で熊谷隊員もこれを回避！』

『荒船さんも攻撃手が踏み込んだ瞬間に狙撃とか嫌らしいことするわ……那須が気づいたとはいえ、今のは反応でできた熊谷がスゲーわ』

米屋の苦笑いを余所に、荒船は背中を解説席に向け移動を開始する。

荒船の狙撃を回避するために三浦への追撃を諦めざるを得なかったが、那須の援護射撃により、三浦が攻め手に転じることは防ぐ。

次の攻防は、那須が数歩近づきながら10本以上の射線を引き始めたことにより再開

する。

6本の弾道が自身の左半身に狙いを定め放たれてくることを察知し、三浦はシールドを生成した上で移動することで回避していく。また移動先に置いてあるコンテナを利用し、残りの弾道を遮る。

工業地区のMAPでは少し移動しさえすれば、数えきれないとは言えないまでもコンテナが多く置かれた道に出ることができる。障害物がある以上、先程のように相手を目で確認することができない。

普通の射手であれば、相手の動きを確認できないことは難点であるかもしれない。しかし、那須は射線の選択を自由にできる。障害物を避けながらも、相手を削るための攻撃を放つことができる。それは、コンテナの上から三浦に降り注ぐ射線と右腕を刈るために横から飛んでくる射線が三浦に襲い掛かってくることから簡単に確認することができる。

「右曲がった……たぶん次は左曲がる」

加えて今は熊谷の援護もある。熊谷が那須の目となり、相手の動きを伝えれば先手を打つことができる。

『那須隊長、熊谷隊員の後を追いかけながらパイパーを放射！ やはり那須隊が優勢か！』

しかし、那須の実力も那須隊の連携も、流石に香取隊は研究してこのランク戦に臨んでいる。

『まあでも、荒船もいたら那須も集中できないわな』

染井の思惑通り、安全地帯にいる荒船が那須の心臓を狙撃。

この狙撃により那須は落とされることはないもの、三浦への追撃を中断する。

三浦は熊谷との攻防を続けながら、那須が攻撃を中断瞬間に東側への移動を再開する。

『荒船隊長の狙撃に続き、半崎隊員の狙撃！ しかしこれはシールドによって阻まれる

！ 荒船隊是那須隊長狙いか！ 』

『まあ、それもあんだらうけど……』

那須の射程圏内から外れた半崎が、狙撃した様子を見て叫ぶ綾辻に対して、当真が口を挟む。

『このMAPは気持ち狭いからな。香取隊と戦ったときの玉狛の雨取みてーにどっしり構えられるならまだしも、そうじゃないなら狙撃手は普通のMAPより位置バレしないことに気をつけなきゃいけねーだろ』

狙撃を終えた荒船は、横を見れば確認できる工場に移動するために、今いる建物の屋上から隣の建物の屋根に飛び移る。

『……那須であればなおさら、位置バレして狙われるのなんて分りきってるしな。それに荒船も攻撃手に切り替えられる前に狙いたいだろう那須の考えにわざわざ乗るわけない』

荒船隊2名の狙撃が止んだ瞬間に那須は、熊谷の後を追い三浦への攻撃を再開する。『オペレーターの援護があるなら那須の動きとして、三浦とか放っておいて荒船の方に行くことだつてできなくないわけだろ？ そう考えたら今の半崎の一発は、那須隊を狙うだけの意味もあんじゃねーの』

『なるほど。荒船隊長を狙わせないための牽制ということですね』

綾辻の同意に対して当真は、「そうそう、ケンセイ」と頭を縦に振りながら同調する。『さつき当真さんも言つてたけど、那須は奇襲も考えなくちゃいけないからな。なかなか踏み込めないよな』

狙撃手編成である荒船隊に対するコメントを述べた当真に対して、香取と若村のアイコンの位置を確認した上で、三浦と熊谷の方に注目しながら米屋は口を開く。

『三浦隊員是那須隊との攻防の中で、移動中！ 米屋隊員が言うように、バックワームで身を隠している他2名に奇襲させるためか！』

綾辻が左に座っている米屋の言葉を拾う中、米屋は左に座っている当真に「ケンセイ」の意味に聞く。

『だろ。うな。コンテナが置いてある場所の先も障害物利用して、熊谷と那須にある程度見えないようにしてる』

米屋の言葉に対して、「ケンセイはケンセイだよ」と小馬鹿にした後、当真是綾辻の言葉の補足をする。

当真のその言葉に対し米屋は「マジか……」と呟いた後、当真の言葉に続いていく。『熊谷は回り込んで三浦を那須と挟み込むつもりだったのかもしれないけど、もう熊谷の背後は若村が取ってる』

画面には、バックワームを取りながら熊谷に銃口を向ける若村の姿が映っている。

『若村隊員、熊谷隊員に放射！ 熊谷隊員が挟み込まれる形となった！』

『ただ、熊谷だけを挟み込む奇襲は、那須隊相手じゃあんま意味ないかもな』

那須は、若村の姿を確認してすぐに放物線を描く射線を引いて若村の頭上を狙う。

『そうになると、前のランク戦で香取隊が行っていた奇襲作戦は使えないということでしょうか？』

『それもねーだろ。若村と違って香取は、熊谷じゃなくて那須に奇襲仕掛けるみたいだしな』

若村の奇襲を受けて、最後の弾を放った那須を確認した三浦が香取に連絡をする。

「了解」

『香取隊長がバックワームを着たまま、那須隊長に急接近！ 那須隊長を落としかかる。香取隊長の奇襲は成功するのか！』

那須の背後に近づいた香取が、右腕を振りかざし那須の首に狙いを定める。

『……と思うじゃん？』

米屋のドヤ顔とともに、南東の方角で穂刈が引き金を引く。

那須ではなく香取に向けられた銃口は、那須に襲い掛かる手前で香取の足を取りにかかると。しかし、荒船隊の狙撃に細心の注意を払うように忠告されていた香取は、急停止することにより、狙撃を回避する。

穂刈もこの狙撃で香取を落とせるとは思っていない。穂刈の狙いは、香取の那須への急接近を止めることにより時間稼ぎと、この狙撃により香取が那須の背後を取っていることを那須に理解させることである。すなわち、香取隊の奇襲の失敗である。

『射線引く時間さえあれば、那須が香取に攻撃する時間は作れるわな』

香取が足を止めた瞬間に引かれた弾道が、香取に襲い掛かる。

『那須隊長、すかさずバイパーを放射。香取隊長に掠ったか!?!』

当真の言葉に対して綾辻が叫ぶと同時に、香取の腕と腹に2本のバイパーが掠る。

『香取隊全員と那須隊長と熊谷隊員が向かい合う形となった。それに対して荒船隊は5

「名全員を狙える位置で銃口を構えている」

『ぱつと見、那須が支配してそうで、実際支配してんのは荒船隊だろうな。全員安全地帯から狙撃できてる。だから……』

香取がバツクワームを取り、バイパーを防ぎながら熊谷の背後に回り込む。

熊谷は右足で蹴り上げて後退し、正面にいる三浦と距離を取った上で、香取の背後からの距離を避ける。その動きに合わせてバイパーが三浦と香取目がけて放射される。三浦は自身の盾で攻撃を防ぎ、香取は若村が生成した盾でその攻撃を防いた上で、熊谷に左に持った刀で熊谷の首を狙う。熊谷は襲い掛かる刀を捌きながら後退し、香取の間の外の外に出ることで、右の刀の攻撃を回避する。

そこで向けられる2つの銃口。

1つめの弾丸は、穂刈の狙撃により放たれる。その弾丸は熊谷の首を狙った香取の右腕を狙い放たれる。しかし香取は追撃せずに後退を選択したことにより、この弾丸が香取に着弾はすることはなかった。

香取の後退に対して、那須隊の2名は香取への攻撃を開始する。

熊谷は、香取との間に入っていく三浦の刀を盾で防いだ上で、右足を軸足にして半月を描くように滑らせていき、後ろを取って三浦の右腕を狙う。

那須は、後退をしながら拳銃ハンドガンを取り自身を狙う香取の弾丸を避けた上で、バイ



パーを放射。その弾道は、香取と熊谷にアステロイドを放つ若村に襲い掛かる。

香取は盾を生成し、避けきれないものは足を使い、移動した上で冷静に捌いていく。若村は熊谷に気を向けていたこともあり、反応が遅れ盾のみでの防御を試みる。当然何発か着弾するものの、直撃は避けることに成功する。しかし……

『気を抜いた奴から狙われる』

半崎が放つ2つ目の弾丸によって、右足を落とされる。

「華に言われたんだから少しは気を付けなさいよ、馬鹿」

熊谷の攻撃を捌きながら、香取は若村の方を見ずに内部通話をする。

香取本人は、「何やられてんの、馬鹿じゃないの？」のような若村が弱いからやられたという含みを持たせた言葉ではなく、不注意によるものだから次から注意を怠るなどという含みを持った発言のつもりであったが、この言葉で真意を伝えることは困難である。

「こっちはお前を守りながらやってんだよ！ 落とされてねーんだからいいだろ」

当然若村には真意が伝わらず、怒りから若村は銃を強く握る。

以前であれば例え戦闘中であろうとも、香取が若村を苛立たせる一言をもう一度吐く。今は少し違う。香取はその言葉を飲み込んで再び口を開く。

「……あんた、次当たったらバカ丸出しだから気をつけないさいよ」

「……了解」

苛立たせる発言をしないよう、気をつけることぐらいはできる。

そこで放たれる荒船の弾丸。その弾道は、若村の心臓を貫くように飛んでくる。

「ろつくん、来るよ！」

「分かつてる」

その弾丸は、若村が横に飛んだことで心臓を貫くことなく地面に着弾する。

「……荒船隊の誰かは分からないけど、やっぱりーつは真南方面だと思うから麓郎くんも気をつけて」

「了解」

2度目の染井の忠告を改めて心に留め、若村は熊谷を狙う。

戦場の支配権を取りたい荒船隊は、那須隊と香取隊が互いとの戦闘を切り上げてこちらにこないように狙撃をすることに加え、荒船隊が漁夫の利を得られるように狙撃をするはずである。そのためにも両隊の隙を狙うこと、両隊に荒船隊を狙う選択を取らせないことを荒船隊は気をつけているはず。従って那須隊と香取隊が向かい合って戦闘を行なっている状態である現状では、狙撃の間隔を短くし狙撃するという無難な策を取るはず。

「葉子ちゃん、南東側からくるよ」

「了解」

實際、狙撃場所を変える移動時間を短くしているのか、狙撃場所は徐々に変わっているものの、理解できる範囲で動いている。だからこそ香取隊も狙撃に反応できている。

『穂刈隊員に続き、半崎隊員の狙撃。那須隊長、これは少し掠ったか！』

そのような状況下で香取隊は、熊谷を集中的に狙い那須先輩の行動を制限することによって、切り崩していく、もしくはポイントを1点与えてしまいが、荒船隊に那須を落としてもらい熊谷先輩は確実に獲る作戦であった。

しかし、今の状態では那須隊のどちらかを倒せたとして、荒船隊ときちんと向かい合う前に落とされる可能性が高い。

「……」

そうであるならば、香取隊は荒船隊と那須隊に焦らせることが最優先事項だ。香取も那須隊と向かい合ったらこうなるかもしれないことは作戦会議で言っている。

自身の右腕を落とすために踏み込んでくる熊谷の攻撃を、三浦に間に入ってもらうことで防ぐ香取。那須に対しては、若村に銃口を上に向けてハウンドを放射してもらおうことで、攻撃を数秒遅らせてもらう。数秒あれば、彼女には十分だ。その数秒で熊谷の背後に回り込みながら、ホルスターに手を持っていき、銃を抜いていく。そして三浦の刀を捌きながら後退をする熊谷に銃口を向ける。

当然防御するために盾を生成する熊谷と援護射撃をする那須。

『香取に対して三浦とか若村がシールドで守っても、香取隊の連携だと思おうのがフツッ  
だろ。香取がシールドをホルダーから減らしてるとって思わねーわな』

『鉛<sup>レットバレット</sup>弾！ 熊谷隊員のシールドをすり抜けていく！』

熊谷が生成した盾を通過する鉛<sup>レットバレット</sup>弾は、香取が想定した位置に当たらず、地面に着弾する。

理由は、熊谷が盾の生成とともに熊谷が後退したから。そしてそれに加えて……

『まあ弾が飛んでくる中で近づいて狙ったところに当てられるのは、なかなかできること  
じゃねーよ』

解説席で米屋がドヤ顔して述べたと同時に、自身を狙う弾が放たれ、その回避に体勢  
を崩したからである。

『……当たらなかつたが、那須隊を焦らせるには十分だったみたいだぜ』

攻防の中で那須隊と香取隊の位置は、MAP東側に移動している。

それにより、南東側にいた穂刈が南側に、南側にいた荒船は東側に徐々に移動し始め  
ていた。東側には工場が1つあり、狙いやすい高台代わりになっている。

「弾道解析完了しました。まだ荒船隊の狙撃を利用しますか？」

「香取ちゃんも荒船先輩もまだいるから、くまちゃんがいないと無理だと思う。始め

ちやつていいわ」

「了解です……茜！」

那須隊も荒船隊を利用していたことは、荒船隊を利用して香取隊の戦力を落とすことである。実際、若村の右足を落とすことに成功した。

ここから若村か三浦を、もしくは両名を那須隊で落としてから次の作戦を行うもりであつたが、熊谷が落とされてしまつては厳しい状況になるのは明らかだ。そうであるならば、荒船隊の今の陣形を崩す作戦に移行しなければならない。

「了解っ！」

『日浦隊員、工場に向かつて狙撃。この狙撃で工場が崩壊した!?』

『日浦が狙撃戦に参戦しなかつたのは、これを仕掛けてたんだろーな。荒船たちも日浦の狙撃も気をつけてはいたんだろが、あくまで狙撃戦での警戒だつたんだろーし、こういうのは気にしてなかつたんだろ』

あらかじめ仕掛けていたメテオラを狙撃することで、工場を崩壊させる。

「……ギリギリ狙えないな、日浦を」

工場から飛び降りた荒船を狙う北側の狙撃を確認した穂刈は、スコープを覗きながら独り言を呟く。

『荒船隊長、孤月を抜刀！ 香取隊と那須隊の乱戦に踏み込んでいく。那須隊長の間合

いに入った』

穂刈の銃口は、コンテナから顔を出した那須の方に向いている。

『那須隊も香取隊も分かってんだろうけど、荒船さんが狙撃止めてからが本番っしょ……この状況だど』

那須が荒船に射線を引いた瞬間に放たれる穂刈の弾丸は、那須に直撃はしないものの、脇腹からトリオンが多少漏出させる傷を負わせる。

『那須隊と香取隊だけでなく荒船隊長も加えた乱戦になった。一番ダメージが大きいのは右足を落とした若村隊員か！』

荒船と三浦に挟まれた形となった熊谷は、荒船の刀を往なし、三浦の刀はシールドで往なした上で後退する。

熊谷が後退した先に踏み込む香取の援護射撃として、若村がアステロイドを放射する。若村の攻撃姿勢を確認したため、半崎が若村を狙撃。しかしこれは三浦がシールドを生成して防御する。

『那須隊長のバイパーの雨が降り注ぐ！ これは隊員全員、攻撃を中断するしかないか！』

『二宮さん程じゃねーけど、フルアタックの量は流石に多いな。ちゃんと穂刈と半崎の

射線も切ってるし』

建物を利用して荒船隊の射線を切った上で、那須はフルアタックのバイパーを放射する。

二宮の方が那須よりもトリオンが多いため、フルアタックの火力は二宮の方があることは確かに事実である。しかし、何度も述べるように那須は射線を引くことができる。二宮のような火力やハウンドを選択したことによる追尾効果はないものの、盾を生成したとしても敵に傷をつける攻撃を放つことも可能である。

『まあ、状況から考えてある意味二宮さんよりひでーよな。バイパーの射線をどうにか逃げるか、狙撃くらうかだからな』

スコープオンでバイパーを捌きながら後退する香取とシールドで防ぎながら後退をする三浦。

荒船もバイパーの攻撃に加え後退に対する熊谷の追撃も捌く必要もあつた。バイパーの直撃を避ければ熊谷の刀が身体を貫き、熊谷の刀に注視すれば、バイパーが身体を貫くだろう。しかしそれは、援護がない場合である。

孤月を振り下ろした右腕を半崎が狙い、左脇腹を貫通させるように穂刈が狙撃する。熊谷は右腕の攻撃を盾で防ぐものの、穂刈の弾道が足に当たり負傷する。

それだけではない。バイパーを防ぎ終えた荒船が踏み込んで斬り下ろしてくる。熊

谷はその攻撃を刀で受けて、自身の手首を返して相手の手首を狙う。

当然その程度の攻撃は荒船へ届かないが、今回の熊谷の踏み込みは荒船を狙うためではない。

『そうなるかと当然動きが遅い奴が狙われる』

若村を荒船隊に狙わせなかったため、そして日浦を自由にするためである。

『日浦隊員の一撃が若村隊員を貫いた！ 最初の得点は那須隊だ』

スコープを覗く日浦が画面に映る。

「……何してんのよ、全く」

「こつちが那須さんへの反応が遅っちゃったから……ろつくんは悪くないよ」

コンテナの密集地に移動し那須の射線を切り、熊谷と荒船とも距離を取る香取隊2名は、顔だけ出して様子を窺う。

「別に麓郎のせいなんて思っていない……アタシ達のせいでも絶対ないけど」

向かい側にいる三浦を睨んだ後、香取はスコープオンを強く握り、熊谷の先にいる那須を睨む。

「ただちよつとムカつくだけ」

香取は小声で呟き、熊谷と荒船が斬り合っているとところに踏み込んでいく。

「雄太！」



香取は踏み込みながら、既に背後にいる三浦に向かって叫ぶ。

『三浦隊員、旋空を選択。荒船隊長と熊谷隊員の間合いまで伸びていく』

熊谷と荒船の孤月の切っ先が交わる位置まで伸びる三浦の攻撃に熊谷と荒船は攻撃を中斷し、互いに後退する。

その隙に走り込んでいく香取の姿を確認し、熊谷が背後を狙おうと試みるが、荒船が間に入りこの攻撃を防ぐ。そして荒船の追撃を援護するように穂刈が熊谷を狙い、熊谷の背後を狙う三浦に対しては半崎が狙う。

『荒船隊長が熊谷隊員を狙ったことにより、香取隊長は難なく那須隊長のもとへ走り込んでいく』

『荒船が攻撃手に回ったってだけでも那須が支配しやすくなってるからな。香取隊が那須を狙うなら文句ねーだろ』

『半崎も荒船さんもそのつもりで三浦狙ったんだろうしな。まあでも今のは……』

半崎の攻撃は辛くも回避したものの、荒船の攻撃の勢いを殺せず数メートル飛ばされる。

「……悪いわね」

『熊谷がメテオラ放ちそうなのを防いだ三浦の援護だろうけど』

三浦の刀とシールドの金属音を聞いた香取は、背後の方を一瞬向き三浦に礼を述べ

る。

「雄太！」

『再び、三浦隊員の旋空。香取隊長、踏み込んでいった！』

伸びてくる刀を見て、那須は攻撃を一時中断し管理棟のある路地へ逃げていく。

『那須隊長も香取隊長に応戦する。香取隊長と距離を保ったまま移動していく』

那須は香取の両腕を刈り取るために横から香取を狙う射線だけでなく、背後にいる三浦も狙う射線を引いていく。

香取はスコピオンで捌きながら直進。直撃しかけた数本の射線は三浦のシールドによつて防御していく。

三浦は数本被弾しながらも、急所を狙うものについてはもう一枚のシールドを発生させて回避する。

那須は道を2回曲がったところで、バイパーを再び放射する。

『那須隊長、徐々に南下！ 熊谷隊員から離れていく』

『どうせ南下すんなら、穂刈を無理やり移動させようつつうことだろう。ライトニングにしたら射程的にこれ以上近づいたら、穂刈に撃たれる』

当真是穂刈に加え、半崎のアイコンが移動することを確認する。

日浦はホルダーにイーグレットだけでなくアイビス、ライトニングの全ての狙撃手用

トリガーを入れている。これは那須もしくは熊谷の状況に応じて狙撃手としての立ち位置を変更するためだ。荒船を狙撃するまでは接近され狙撃されないために、狙撃をしていなかったが、荒船が抜刀した以上日浦の力も必要になっていく。そこで日浦は手数を取る作戦で熊谷への援護しようと考えた。

しかしここでの問題は射程である。ライトニングはイーグレットと比較すると射程が短い。従ってイーグレットで撃つよりも接近して撃つ必要があるため、現状穂刈が届かない距離であってもライトニングで狙撃をするときには、穂刈に狙撃される可能性がある。

「……ヤバいな、俺が」

そこで那須の出番である。正確ではないにせよ狙撃位置を理解した那須が穂刈を牽制した上で倒す。

そうすることで、日浦の援護にもなり自隊のポイントにもなる。半崎の援護を無くすことはできないが、穂刈を狙うということはいずれ半崎も狙うということ。半崎の牽制にもなる。

問題は香取隊を2名那須のもとへ行かせてしまった点である。しかし……

「くまちゃんと茜ちゃんは荒船先輩を取って」

隊長である那須が気にするなという以上、熊谷と日浦がすることは決まっている。

「香取隊は私がかする」

那須は穂刈の方角に走りながら、全員に話しかける。

『さて、香取隊はこつからだな』

バイパーの猛攻を防ぎながら那須と向かい合う香取隊の姿が画面に映る。

『香取隊長、横から襲い掛かるバイパーを防御しながら、ハンドガン拳銃で応射』

路地から出てくるバイパー刀で斬り落とした上で、銃口は那須に向け引き金を引く。

香取は那須の攻撃は凌ぐものの、自身の攻撃は壁に阻まれ回避される。那須が道を曲がったことを受け、香取も曲がり壁走りをしている那須に向けて引き金を引いていく。

その弾丸に対して、那須は射線を香取めがけて放射する。盾を生成していなかったため、何発か掠るが、香取も何発掠らせることに成功する。

自分の想定以上に傷を負わせることはできなかったのは、おそらく三浦の盾もあつたからだろう。

『那須隊長の猛攻は続いていく！ 香取隊長は距離を詰められない』

『まあでも、三浦が香取の防御だけに意識向けてるからな。このまんまだと決められずに終わるぜ』

自身の周辺にバイパーが降り注ぐことで歩みを止めることを余儀なくされるものの、

三浦の援護により攻撃を回避することに成功する香取。

「穂刈先輩がいると思われる狙撃場所を送るとききます」

「小夜ちゃん、ありがとう」

その場所を目線で追った上で、背後にいる香取に射線を引いていく。

米屋の頭の片隅にもあるように、玉狛戦におけるトリオン切れが原因により離脱した状況と重なる部分がある。

熊谷と日浦対相手部隊のエースの戦場と那須1人が数名を相手にする戦場。

厳密に言えば、香取隊のエースである香取は那須側こちらにいるため異なる。この点を考慮すれば玉狛戦より悪いといえる。

しかし、銃手である若村がいなことは、玉狛戦と比較すれば良い点だ。香取は万能手とはいえ、攻撃手よりの隊員である。若村がいなければ、自分の優位を保つことができらる。

「倒す・倒される」とは別のところで……この言葉を復唱しながら志岐に連絡を取る。「小夜ちゃん、くまちゃんの状況を教えて」

香取の応射や時間稼ぎの意味を含んだ穂刈の牽制を障害物で凌いだ上で、改めて場所を確認する。

『那須隊長がメテオラを射貫いた！ 再び建物が崩壊した』

『さっきの日浦の残りだな。穂刈は逃げる時間をできる限り稼ぎたいだろうけど、今の那須なので逃げるルートが制限された』

舞台はMAP東寄りの地区。そのうちの1つの工場が爆音と共に崩壊する。

『こつから東はメテオラあるぞつてことつすね』

『そーういことだな。実際あるかは別にして行動を削れんのが罫のデカイとこだ』

米屋と当真2人のドヤ顔とともに、那須は今いる東側から先程の場所へ戻っていく。

「穂刈先輩の位置の情報改めて送つとく。葉子はもう少し那須先輩を引きつけて」

「了解……ちゃんと仕事しなさいよ、雄太」

那須が工場を崩壊させると同時に、三浦がカメレオンで身を隠す。

那須の移動を受け、香取と三浦も後を追いかける。那須がコンテナを跨いで頭上に降り注いでくるバイパーを香取はスコープピオンで往なし、自身の背後を狙うバイパーに関しては盾で防ぐ。そして香取は那須のいる道に足を踏み入れる。

那須は香取の身体を確認するとすぐに、香取の前後を同時に狙う射線を引く。香取にこの攻撃を捌かれるが、那須も距離を保つために放射した攻撃であるため驚いた表情も見せず、次の路地に入っていく。

逃げる那須と追いかける香取の構図は変わらず、このような応酬を何度か行つた頃には、穂刈も狙撃位置を変え、引き金を引く。

『穂刈隊員、香取隊長を狙撃。香取隊長、一瞬足を止めた』

この狙撃にに対して、香取は急停止をして回避する。

その瞬間、バイパーが再度放たれる。今回の軌道は直線軌道のものと同斜め上空から腕を狙いに来る2つの軌道である。

前者の軌道に対しては数歩分右横に移動することで回避し、後者の軌道に対しては、スコピオンで斬り落としていく。

そして那須のいる道に足を踏み入れていく。

『香取隊長、多少の被弾も気にせず那須隊長のもとに踏み込んでいく！ 那須隊長もこの速さには追いつけないか』

『那須も分かっただろうけど、鉛レットバレット弾する気満々だな』

那須のバイパーの軌道を予測し、那須のもとに向かわず、出てきた路地を直進し那須から見て左斜め前10数メートルの位置まで移動した後、那須のもとへ急接近する。

米屋の述べる通り、スコピオンを出さずにホルスターに手を持っていく姿から、香取が鉛レットバレット弾を放つことは那須も理解している。

鉛レットバレット弾を使用するということは、シールドを含め他のトリガーが使用不可能であるということである。そこを狙えば香取を落とせる。

『香取隊員が腰から銃を抜いた瞬間に、穂刈隊員が狙撃！ 三浦隊員がシールドでこれ

を防御』

『流石に香取隊も穂刈先輩が狙撃すんのは分かってたんだろ。香取が撃とうとした時にはいい位置取れてる』

香取を囿にする戦法は那須隊も理解している。

必要な情報は、正確な三浦の位置である。香取にせよ那須にせよいずれ落とされる状況であるならば、穂刈がポイントを稼ぎにくることは明らかだ。従って、無防備である香取を穂刈が狙う。そして香取を守るために、三浦が姿を現す。

そこまで分かれば那須にとっては十分。

「……」

日浦との連携で、荒船を上手く削れていることは志岐から連絡を受けている。こちら側の穂刈の離脱が時間の問題である以上、このことは半崎が移動重視で荒船と連携を上手く取れていないことが効いていることの証拠の1つであるはずだ。

心の中でそのようなことを考えながら、正面にいる香取と背後にいる三浦の他にもう2本射線を引く。

『香取隊長の鉛レットバレット弾が那須隊長の腹部を貫通！ 那須隊長の攻撃は届かないか!?』

自分の優位が保たれるとはいえ、三浦の援護もあり鉛レットバレット弾もあれば、いずれこの状況になることは那須も考えていた。



舞台は東側から先程の位置に近い位置になっている。

『この状況で再び、建物が崩壊!? 穂刈隊員のいる建物も崩壊した模様』

『香取から逃げる間にメテオラを仕掛けといてんだろう。さつき東側の方のを崩壊させのは、穂刈に引き返させるためってことだな』

落ちた瓦礫が違うメテオラに当たり、違う爆発を起こすようにメテオラを配置し、多少の誘発は引き起こせる。これで狙撃位置まで自分の射程が届かない今の状況でも、穂刈を引き出すことに那須は成功する。

『建物が崩壊したことで、穂刈隊員の位置が明らかになった。穂刈隊員が落とされるのも時間の問題か』

『そーだな。崩壊した建物も1つだけじゃない。香取は穂刈のとこに行きやすくなった。それに三浦が那須の首を落とすために振りかぶってる。那須は落とせるから香取の意識は一瞬穂刈に向く。その一瞬さえあれば……』

動けない者が落ちる駒であることは、那須も理解している。

『那須には十分だろ』

だからこそ、香取隊が自分は落としたと思う瞬間を狙う。

『那須隊長、自身に帰ってくる射線を引いていた！ 香取隊長に襲い掛かる』

一度は通り過ぎ戻ってくるように射線が引かれていたバイパーは、香取の腹部に襲い

掛かる。

「雄太、後ろ!!」

三浦が那須の首を狙う姿の他に三浦の背後にも自分の腹部を刈り取った射線と同様、三浦の腹部に狙い定めて方向転換する射線を香取は確認する。

「了解!!」

香取が穂刈に意識を向けていたように、三浦も那須を狙うことしか考えていなかった。

従って、三浦も反応が遅れる。盾の生成が間に合わない判断した三浦は、踏み込もうとした位置を変更することで那須への攻撃を一度止めるものの、腹部への甚大な損傷を防いだ

『三浦隊員にもバイパーが襲い掛かった!! どうにか急所を避けたものの、足は削られてしまったか!』

しかし反応が遅れたことで那須の攻撃を凌ぎきることはできず、三浦は右足を落とすてしまう。

香取を落とすだけでなく三浦も右足を落とす以上のことができれば、那須隊がより有利に進められることは言うまでもないことだろう。傷が深ければ深いほど、援護がない三浦は荒船と熊谷の戦場への乱入ではなく、ひとまず半崎を落とすように動いてくれる

はず。その間半崎の狙撃がないと考えれば、荒船を落とせる状況である。志岐の情報から判断して取った作戦であったが、全て上手くはいかなかつた。香取は落とせたものの、三浦の傷が想定より軽い傷である。

香取への攻撃が成功したからには三浦への攻撃も上手くいくと那須も流石に思っていない。回避されることは分かっていた。しかし、香取の三浦への援護がここまで早いと考えていなかった。香取隊として、三浦への指示も出して連携し始めていることを失念していた。

自分の失敗は、相手の連携を考慮に入れなかつたこと。もう少し弾速に気を配るべきだった。

「……までね……」

自分は既に動くことができないため三浦により落とされてしまいが、香取は落とすことができた。

香取との連携がない以上、三浦1人でできることは限られている。もし半崎を狙わず荒船と熊谷のいる戦場に乱入したとしても、三浦としては、2対2対1の状況を戦う必要があるため、那須隊としてはそこまで脅威ではない

『香取隊長を追い込んだが三浦隊員の手により、那須隊長が脱落!! やはり鉛レットバレット弾で逃げられなくなったのは大きいか!』

自分の作戦がある程度上手くいっていったことで、那須は重要なことも忘れていた。

『穂刈も狙ってるように見せ掛けて、実際は香取隊も狙える瞬間を見せる。そうすることで確実に香取隊を取りにきたつつうわけだな。若村がいねー状況なら、香取さえ落ちてくれれば、那須隊はやりやすいだろうし。ただまあ……』

1つ目は、香取が簡単に負けを認める隊員ではないこと。

「葉子ちゃん、大丈夫!？」

「いいから、あんたは狙撃手の方行つて。これはどうにかするから」

それは自分が落ちかけていた際も、狙える得点ポイントを取るように動くというだけではない。

確かに穂刈を取れば、那須も含めて2点取ることはできる。しかし彼女も那須のように自分が落ちた同然であったとしても、勝つためには何をすべきかを考えることはできる。

そこで2つ目の那須が忘れていた点だ。

「ほんと……」

勝つために浮かんだ手段に対して、咄嗟にその手法を扱うだけの技術があること。

「ムカつく」

傷口の対処を思いついた香取が呟いたその言葉が那須に向けてものであるのか、もし

くは……

『ここでどう動くかが香取隊にとって重要だな』

聞こえないにせよ冷静に解説している解説席を想像してのものなのか、もしくは……

『スコープオンで傷穴を塞いだ!?!』

『おー、この前空閑がしてたつてやつはこれかー。出水あいつからは聞いてたんだけど、生で見  
たのは初だわ』

この状況下で思いついた策がこの前惨敗を喫した敵のものであったからなのかは香  
取にしか分からない。

しかしこの策により、香取が取れる行動が増えたことは事実。

「急ぐわよ」

「うん」

香取と三浦は、半崎のいる方面ではなく熊谷と荒船がいる方面を目指す。

理由は3つある。

1つ目は、熊谷と荒船が争っている戦場が、香取と三浦がいる位置に近いという点で  
ある。

香取のトリオンは切れかけており、半崎の反撃により時間が伸びることを考慮する  
と、香取が持たないため、荒船達のところに行った方が良いという判断だ。また三浦の

足も落ちている以上、三浦1人で荒船達のいる戦場に行かせるのは、ポイントを相手にあげるようなものだ。2人ならば、連携をして戦える。

『そういうのもあるだろうけど、きつと半崎が逃げてくることは香取隊も分かってただろ。半崎と連携できないなら、荒船さんが負傷してるって判断もあるんじゃないかね？ 実際その通りだし』

2つ目は、那須と同様荒船が負傷具合である。

染井は、荒船隊と戦うに当たり狙撃手の位置を普段以上に気にかけて、香取や三浦から半崎のいると思われる方向からの狙撃がない情報を手にしていた。MAP中央に香取隊がいないため、正確な情報ではないものの、半崎が狙撃をしていないだろうと考えた。そしてもしそうならば、荒船は負傷をしているだろうと判断した。

荒船が負傷しているのであれば、厳しい状況である香取隊でも連携次第で、乱戦で点を獲ることが可能だと考えた。

そして、3つ目は……

『半崎隊員の長距離狙撃手<sup>スナイプ</sup>！ 日浦隊員を射貫いた』

『那須も落ちて、香取隊も半崎の方来ないなら半崎も自由に撃てるな』

香取隊が半崎を狙わなければ、相手の連携を崩すためにまずは日浦も必ず狙うというもののである。

香取と三浦はその弾道を確認した後、荒船達のもとへ向かうため狙撃を受けない経路を通りながら走る。三浦にはバックワームを着ているものの、香取は今後の攻撃のためのトリオンを残すためバックワームを着ていない。

従って奇襲ができないため、染井が香取を囮にした作戦を再度提案する。しかしながら、できることは限られている。現状囷にできる材料は一つ。鉛レットハレット弾しかない。一手でも遅れたら半崎のイーグレットに阻まれて失敗する。

そのことを理解している香取は、三浦の方を向かず内部通信で独り言のように呟く。

「行くわよ」

『香取隊長、踏み込んでいった！ その銃口は荒船隊長に向いている！』

半崎が熊谷を狙った瞬間に、香取は走り込んでいく。

香取の放った黒い弾丸は、後退した熊谷に追撃を試みる荒船を狙う。

荒船は踏み込みを止めてこの弾丸を回避し、地面に着弾させる。普段の荒船であれば、問題なく次の動作にいったが、今回は違う。日浦の連射により、香取程ではないにせよ左腕と右足に穴ができていた。それが仇となり、即座に万全の体勢を戻すことができない。

当然三浦は背後からその瞬間を狙いに踏み込む。バックワームを外して踏み込んで

くる姿を確認した荒船は、咄嗟にシールドを生成し防ごうとするが、三浦の突きは盾を避けていく。

理由は簡単である。三浦が選択した攻撃は、幻踊孤月。盾の位置を予知していたかの如く曲がっていく。

『あれは、首狙いやすいよなー。まあでも……』

幻踊孤月だと気づいたときにはもう遅い。荒船の喉に孤月の切っ先が貫通する。

三浦が荒船を取ることを信用していたのだろう。三浦が荒船の背後を取る頃には、香取は後退している熊谷に銃口を向けていた。

香取の行動に気づいた熊谷は回避が間に合わない判断し、弾道の先に孤月がくるように構えて弾丸に備える。

しかし熊谷が考えていたように香取は弾丸を放つことはせず、大きく踏み込んでいく。

理由は簡単だ。鉛レットバレット弾の放つトリオンは既にあるからである。

熊谷も香取が踏み込んだ瞬間に香取のトリオン切れを悟ったのだろう。香取の踏み込みに合わせて、孤月を横に振り切り、香取の接近を防ごうとする。

しかし、気づくのがコンマ何秒か遅すぎた。熊谷が振り切ったときには、香取は既に熊谷の背後を取っていた。



「終わりよ」

アタシにできることは、精々あと1回のスコープイオンの生成くらい……でも、これで決める。

そう思いながら、拳銃ハンドガンをオフにしたことで自由になった手でスコープイオンを生成し、熊谷に突き刺す。

しかし背後を取ることだけに集中していたことが仇となり、香取もまた何秒か気づくのが遅れていたのだ。

「ちっ……雄太!!」

熊谷が香取の速さに追いつけず、自分が落とされることを考えた上で、熊谷がメテオラを生成していたことを。

「ただで負けるわけないでしょ……舐めんじやないわよ」

スコープイオンが心臓を貫いていても熊谷は笑う。

たとえ香取にトリオンがあつたとしても、盾の生成は間に合わないのだから。たとえ三浦に荒船が取られたとしても、三浦を取ることができるのだから。

『メテオラ付きだけどな』

熊谷と荒船の緊急脱出ベイルアウットを追いかけるように、三浦にメテオラが着弾し、三浦の光も上空に伸びていく。

「ムカつく……」

その光を見上げながら、香取は独り言のように呟く。

『試合終了！ 香取隊長の緊急脱出はベイルアウト那須隊長の攻撃によるものなので、那須隊の得点になります。荒船隊の生存点の加点がありますが、4 v s 3 v s 3で香取隊の勝利です！』

『香取が粘ったのがデカかったな。あそこで何もせず香取が落ちたなら、三浦は半崎は取れたにせよ、荒船も那須隊に取られて那須隊が勝つただろうしな』  
綾辻のアナウンスとともにランク戦が終了する。

香取隊	得点4点	(那須と穂刈と荒船と熊谷)
荒船隊	得点3点	(日浦) + 生存点2点
那須隊	得点3点	(若村と三浦と香取)

## 米屋陽介　V S　生駒達人

「最近考えてることあるんやけど、質問いい？」

「ほう……なんつすか？」

時間は昼過ぎの土曜日。場所はボーダー食堂。

米屋の趣味は、個人ランク戦である。普段は学校という米屋曰く「最大にして最強の敵」があるためランク戦に勤しむ時間が削られる。しかし土曜日、日曜日は学校がない。従って彼がすることは決まっている。平日中に約束を取り付けた結果午前中に戦うとなれば、早起きをして彼なりにコンディションを整える。平日中に約束を取り付けられなかった場合でも、元気よく起床し午前中からブースに入り浸り暇そうな隊員を探しランク戦をする。

彼の母親は呆れながら言う。

「陽介……平日は布団剥がないのになんで休日だけそんな元気なの？」

……と。

「男にとって重要な問題やと思うんやけど……」

本日は約束を取り付けられなかった日。ブースにてたまたま見つけた生駒と昼食を取り、この後ランク戦をすることになっている。

この食堂は、当然ボーダー内にある。もし同じ部隊ならば、次のランク戦の話をしながら食事をするだろう。もし同じ学校に行っているならば、宿題の話や学校行事について話をしながら食事をするだろう。ではA級、B級で違う部隊であり、高校生と大学生という学年も違う2人は何を話すのか。

立場も学年も違うが、男が2人。話すことなど決まっている。

「米屋、お前って人生で一度は言ってみたい台詞ってある？」

「ほう」

男のロマンの話である。

「俺、この前洋画ってどういうの？ 海外の戦争ものの映画見たんやけどあれや。『俺帰ったらさ、こいつと結婚するんだ』ってうちのシビレたわけよ。ああいうのってええよな」

生駒は自由に注いでいい麦茶を飲みながら、米屋の方を向く。

「ベタっすね。でも分かるわ。それで親友とか庇って『あいつのこと頼むぜ』つとかなったら完璧」

「……なるほど。結婚する女子と親友含めて幼馴染設定な、完璧やん。それなんて題名のやつ、見たいわ」

チーズカレーのルーだけをスプーンで掬いながら、目を見開き米屋の方に身を乗り出す。

「これこれ。戦争ものじゃないんですけど、荒船さんが『アクションがヤベー』って教えてくれたやつなんですよ」

「ほう、荒船のおススメか。アクション方面でも楽しめるとか……いいな」

「何か爆発とかもヤバイです」

生駒の視線の先には、米屋の携帯画面。生駒はその題名を頭の中にインプットした上で、次はチーズとルーと白米を一片に口に入れる。

「……でも、そうか。幼馴染設定とかもそうやけど、さっきのやつは環境とか状況が関係してくるパターンで出てくる台詞なわけじゃん。例えば俺が、マリオちゃんに『俺、この防衛任務終わったら、マグロカツ丼食うんだ』って言ってもダメなわけやろ」

『勝手に食つてろ！』って言うだろうな、確実に」

「そうそう。となるとやつぱり状況関係なく言えるやつじゃないといけないわけだろ。ムズイな……」

麦茶を飲んだ後に、スプーンで米屋が食べているマグロカツ丼を指した上で、溜息を吐く。

「状況関係なくできそう言ったら、あれじゃないですか。『釣りはいらねー』的なやつ。

あれなら金出すときなら絶対できますよ」

「ああ、あれか。あれは本当に多めに払ってるのがポイント高い。金のことなんか気にしてない感がええな」

天井を見上げ悩んでいる生駒に対して、米屋はマグロカツ丼を口に運びながら、自分が思うカッコイイ台詞を上げる。

「……でも、それ言ったことあるんよ。レジのおばちゃんに多めにお金払って」

「マジか……で反応はどうだったんですか」

テーブルに肘をつき、両手の指を交互に絡ませた上で渋い顔をした上で、生駒は2週間前のことを思い出す。

この食堂は食券で管理しているものと、管理していないものがある。うどんやそばなどの麺類のトッピングや天ぷらについては自己申告でもらい、後払いになっている。

そこで生駒は挑戦した。エビ天とかぼちや天を頼み、1000円をレジの人に叩きつけ、「お釣りはいらぬ、懐にでも入れときな」とドヤ顔で言い切ったのだ。

しかしレジの人がその言葉に驚いたのは本当に一瞬だった。大笑いをした後にお釣りを置いてこちらもドヤ顔で言い切った。

「そんな達人ちゃんには、かき揚げも奢りだよ！」

「……おばちゃん、ありがとな」

そう言つて互いに親指を立てて笑い合う生駒とレジのおばちゃん。

「……と、まあおばちゃんの方がイケメンだったわ」

「一本取られたな」

「せやな……このかき揚げめっちゃウマいし、やられたわ」

米屋も生駒も互いに仕方がないと言うかのように、首を縦に振り麦茶を飲む。

生駒は皿を少し傾け、スプーンに最後の一滴まで掬つたルーとチーズを絡ませた白米を口に入れた後、麦茶をもう一口飲む。

米屋は最後まで一口も食べていなかったマグロカツ一切れと醤油も染み込ませた白米とともに流し込み、麦茶を一口飲む。

「ふう……イケメンってなんやろうな」

「京介が言つてたんですけど、時枝ときぎ見てる限り『気配り』らしいっすよ」

「モテるやつってどんなやつだと思ふか嵐山に聞いたら、キラキラ笑顔で同じ事言つてたわ」

「やっぱ、そこか……」

手を合わせて一息ついた後に独り言のように放たれる生駒の言葉に、米屋はもう一口麦茶を含んで反応する。

「チーズカレー、手伸ばしにくかったんやけどウマかったわ……全く関係ないけど」

「マグロカツ丼もイコさんが押すだけありました。ウマかった」

「せやろ。俺の中で電撃が走ったからな、マグロカツ丼」

互いに立ち上がり、トレイを持ち流しに向かっていく。

「じゃあ今日の夕飯つてことでええな？」

「了解。定食がタダとか……食費が浮くのはデカイ」

「何言ってるん？ お前がマグロカツ丼奢るんやで」

睨みあう2人。

学生の大切なお小遣いを賭けた勝負が今始まろうとしていた。

『本日の個人ランク戦特別解説。実況担当は風間隊の三上。解説は……』

ブースに置かれる長机と手書きの解説席の垂れ幕。今回座っているのは解説席の主人公と武富桜子ではなく、風間隊のオペレーター三上歌歩である。そして三上の隣に

『適当メテオラ……だから当たらない、こと北添先輩です』

『……三上ちゃん、説明ひどすぎない？ ゾエさん初っ端から泣きそうなんだけど』

泣き真似をする北添に対して、三上は生駒から受け取った原稿を見せる。

「そしてゾエは言う……」

『あの人、これを三上ちゃんに言わせるためだけにゾエさんのこと呼んだの？ 真剣な

口調で呼んどいてくだらなすぎでしょ、何それ……』



「……と」

生駒が雑な字で書いた『ゾエの紹介文』を見た北添は、呆れた表情を浮かべた後に、その紙を自身の正面に置く。

「本当にそんなこと言ってるんっすか」

「一言一句合ってないだろうけど、まあ合ってるやろ。確かに……」

槍を肩に乗つけたまま正面にいる米屋は生駒に問う。

「オモロないことは認めるわ、5秒で考えたし。くだらない以前の問題や自分でも思うわ」

左腰に下げている鞆に手を当てて孤月を出現させながら、生駒は米屋の問いに答えていく。

「でも……お前言うたやん？ 後で武富ちゃんに解説聞かせてもらえるわけやろ」

生駒は、出現した柄を右手で持ち鞆から抜いていく。それを見た米屋は、槍を正面に構えて切っ先を生駒に向ける。

「国近ちゃんも武富ちゃんも聞いた……でも三上ちゃんは聞いてないねん。そう、ゾエはフェイクとして置いただけ」

右手だけでなく左手も添えて振り上げる生駒に対して、米屋は右足だけつま先を上げて円を描くように動かしストレッチのようなことを始める。

『生駒隊長、向かい合った瞬間に旋空孤月を繰り出した！』

コンクリートに削りながら、斬撃が米屋の身体を二等分するように伸びていく。攻撃手としては異常な間合いであるその斬撃は、米屋の間合いに入る前に放たれる。しかしその一振りは横に振られたわけではなく、あくまで縦に振り切られたものである以上、軌道は直線状である。

『イコさんの旋空は確かに凄いいけど、米屋くんなら隙を突かれたわけでもないならそうそう当たらないよね』

従って、1対1ならばタイミングさえ掴めれば避けられない攻撃ではない。

「だからこそ、三上ちゃんに旋空褒めてもらわなあかんわけ」

「褒めてもらえるわけないでしょ。俺がイコさん倒すんつすから」

自分で放ったとはいえ、生駒も流石に米屋がこの攻撃で負傷するとは思っていない。

斬撃を避けて急接近してくる米屋に対して、生駒は米屋の突きを峰で切つ先を抑えた上で後退していく。そして米屋が幻踊をしないと分かった瞬間に、切つ先を振り払い踏み込んで喉を狙い、孤月を横に振り切っていく。

左足で後ろに蹴り上げて、米屋はその攻撃を回避する。

「でもあれですね。旋空で褒められんのは俺かもしれないですよ」

「……嘘こけ。お前が好きなんは幻踊曲がる方やろ」

距離を取る米屋と生駒の表情は、互いに不敵な笑みを浮かべている。

「……最近は違うんだな、これが」

先に動いたのは、米屋。

右足で踏み込み右腕を使って放たれる勢いのある突きは、生駒の首を刈り取りにかか  
る。生駒は切っ先を視界に入れた上で、右横に飛んで回避する。生駒の予想通り、槍の  
鋒は生駒を追跡するかの如く曲がっていく。

その切っ先が自身の首に当たることを防ぐために、生駒は小さめの丸い盾を首元に生  
成する。

『イコさんにも言えることは、米屋くんにも言えるよね。互いにどう戦うかは分かつて  
る者同士だし』

市街地に響き渡る金属音。

「米屋……嵐山が言ってたんやけど、？つきは女の子にモテへんらしいで」

「俺はやっぱ、強い方がモテると思いますけどね」

米屋の方を向き毒を吐く生駒に対して、米屋は不敵な笑みのまま構え直す。

「……それもそうか。んじゃ勝った方がモテ男の称号と……」

米屋のその表情を見てわざとらしく笑った後、生駒は構え直す。

「夕飯の代金を渡すって……」

生駒が構えている姿を確認し、米屋も一步後退し構え直す。

「恨みっこなしや！」

「恨みっこなしだ」

そして一息吐いた後に、互いに踏み込んでいく。

『個人ランク戦、特別解説戦。1本勝負！ 米屋隊員 vs 生駒隊員、開幕です！』

刀の刃と槍の穂が火花を散らす。

『三度睨みあつて以降、生駒隊員の猛攻が続いている！ 米屋隊員は攻めあぐねている様子』

『攻撃手じゃないからよく分からない部分もあるけど、攻撃手として考えたら槍はどつちかというところの方の間合いだろうし、詰めたら刀の方がやりやすそうだよね』

穂を振り払った後、生駒は一気に踏み込み孤月の間合いに入っていく。

深く踏み込み足元から斬り上げてくる生駒に対して、米屋は大きく後退した上で槍を振り上げて捌く。生駒の孤月の切っ先と同様、米屋の槍の鋒も上空きつせきに向いている。後退した結果、一瞬槍の間合いになる。勢いよく振り下ろされる槍が右肩に触れ、そのまま右腕が地面に落ちる……

「やっべ」

とはならず、生駒が刃の位置と方向を即座に変えながら、左斜め前に踏み込んで回避したことで傷をつけるに失敗する。

『まあでも、米屋くんはそんな状況くらい予測してんだらうけど』

米屋から見て横に踏み込まれたとしても、間合いの外に出られたわけではない。

槍の利点はリーチが長い点。それは敵が正面にいるときに、敵よりも外である間合いで応戦できるという話だけではない。簡単な話であるが、もし相手が横に回り込まれたとしても、リーチによる間合いを再度計算しなくても、攻撃ができる。

上唇を舐めながら生駒の心臓を狙うその顔は、まさに獲物を狙う獣のそれである。

「貫通する」

心臓の数cm手前で止まる槍の鋒きつせき。

「……つて思うじゃん？」

シールドで槍の穂を防御する生駒の表情もまた、獲物を狙う獣のそれである。

生駒が刀を持っていない左手で狙うは、米屋の位置の固定である。

生駒は左手で槍の前段を掴み、そのまま小さく踏み込んで米屋の肩めがけて斬り下ろす。

「マジか」

確実に落とせるとは思わないまでも、多少の傷を負わすことができると思っていた米

屋は小さく眩いた後に、勢いよく横に振って無理やり左手を引き？がしにかかる。

『生駒隊員の攻撃に、米屋隊員一旦距離を取った。流石に攻撃の手段を無くされるは厳しいか！』

生駒の攻撃の直撃を回避するため後退しながらも、米屋も生駒の左腕に攻撃を仕掛ける。

その攻撃は左手首に掠り、少量のトリオンが漏出する。自分の攻撃は完璧ではないにしろその点では成功したと言ってよいだろう。しかし……

「というか、それ俺の台詞」

自分も左肩に浅い傷を負ってしまった以上、成功とは言わない方がよいだろう。

『まだ生駒隊員の攻撃は続いていく！』  
『イコさんは徹底して槍の間合いに行かないようにしてる』

生駒は、米屋の後退を追いかけられるように踏み込み、孤月を振り下ろす。

生駒が右足から踏み込んでくることを予測し、米屋は穂を地面に向けて突き刺しながら左から右へ動かす。身体は重心を低くした上で、足を滑らせながら後退する。

足元への攻撃に対して、生駒は大きく踏み込む事を諦め、踏み込む位置を変更する。その結果、生駒の攻撃は一瞬止まる。

「せいせいで」

米屋はその一瞬を逃がさない。

重心を戻す勢いを利用し、槍を振り上げる。身体の勢いもあつたことで、左手で后段を多少押すことだけで、槍の穂が振り上がる速度が上昇する。

米屋の攻撃速度も速いものの、生駒の反応も速い。素早く盾を生成した上で米屋の攻撃を防ぐ。それと同時に、右足を滑らせながら半月を描くように動いていき、米屋から見て右斜め前に移動しながら孤月を斬り下ろす。

「……つて無理だよな」

米屋は後方に大きく蹴り上げながら、槍を大きく振つていき、刀の切っ先をずらす。

『そうなるよ、米屋くんは後手に回る感じになっちゃうよね。かといって距離を取りすぎると旋空が飛んでくるし……難しいところだね』

『この状況の打開策があれば、米屋隊員の反撃の兆しが見えると言ったところでしょうか？』

『そうだね。競っているように見えてイコさん有利な状況だろうし、米屋くんがどうやって向かい合うかがポイントになると思うよ』

三上が北添の言葉に首肯すると同時に、生駒は米屋への接近を再び開始する。

次の攻撃は、生駒の突きとともに再開する。

自身の心臓を狙い一直線に向かう刃を上から押さえ込み回避を試みる米屋に対し、生

駒は孤月を急に振り上げること、槍の鋒を無理やり上へ向け、自分は踏み込んで米屋の首を狙う。

米屋としては、槍の方向が上に向いた瞬間にすることは確定している。相手との位置関係を把握し、相手が後退する方向を瞬時に判断し、地面を蹴り上げ後退しながら槍を振り下ろす。振り下ろす先には相手の孤月。従って、孤月の切っ先の方向がずれ、攻撃を回避する。しかし相手は攻撃を緩めはしない。

一呼吸も入れずに自分の脇腹を狙ってくる相手の刀を払ったと思った瞬間には、横に回り込み、腰も使い全身で孤月を振ってくる。米屋はこの攻撃を防ぎきるものの、勢いは殺せず、後方に数歩分飛ばされる……とはいえ想定以上のことはまだされてはいない。

飛ばされることは理解していた米屋は体勢が崩れないように着地し、即座に踏み込むことで、既にこちらへの攻撃を始めている相手に後れを取らないようにする。

『両隊員、大きく踏み込んだ！ 双方ともに相手の攻撃が当たったか！』

米屋も生駒も踏み込みを右足で行い、鋒を相手の首に向け突き刺す。

互いに首をずらすことで回避を試みるが、互いにその事を予測して鋒の方向を変更していた。結果として米屋の右頬、生駒の左頬からトリオンが少量漏出する。

攻撃の勢いにより、身体が残り体勢を立て直すために数歩分の時間を要する……と双



方考える。従って相手に背後を取らせないように、頬に攻撃を当てた2秒も経つ前に生駒も米屋も振り返る。

「……」

生駒は直感する。

この状況で踏み込み孤月を振り下ろしにかかれば、孤月の切っ先の方向性をずらされ、その勢いのまま自身の心臓を突いてくることを。この場合米屋が選択する攻撃方法は、幻踊。もし後出しで盾を生成できたとしても、深い傷を負う……最悪落とされてしまおう。

「……」

生駒と同様振り返った米屋も直感する。

もし生駒の攻撃の阻止からの突きが幻踊により成功したとしても、落とすことはできないということ。その後、何時ぞやの攻撃と同じく、生駒に槍の一部を掴まれ、次こそ攻撃を受けてしまうだろう。

『おー、一旦下がった』

そして互いに結論を出す。それは、一度距離を取ることだ。

生駒にとっては、半歩分踏み込めば槍の間合いになることに加え、距離を取れば取ればほど旋空を十分に活かすことができるため。

米屋にとっては、槍の間合いになるとはいえ、立ち回りでは孤月の間合いにも十分に  
なり得る状況であるため……確かに距離を取り過ぎれば、旋空の間合いになる。それを  
対処できれば問題はない。

そのように考えて、互いに後ろに大きく蹴り上げて後退する。

その結果、槍も届かないかつ旋空を撃つたとしても威力を十分に発揮できない位置ま  
で下がる生駒と米屋。

「やっぱツエーな、あんた」

「ほう。それは、マグロカツ丼は奢ってくれるって意味で捉えてええ？」

その位置まで後退した米屋は、下唇を少し噛んだ後、口角を上げて笑みを浮かべる。

「……どう考えたって、普通の定食じゃなくて、高めのスペシャル定食をイコさんが奢  
るって意味でしょ」

生駒よりも先に米屋が大きく踏み込む。

『米屋くん、距離取ってからは自分から攻めてるね』

解説席で北添が呟くなか、米屋は後退する生駒を追いかける。

生駒が2歩下がった瞬間に、米屋は半歩分足を滑らせて槍を突き出す。生駒が刀を振  
り下ろし突きの回避を試みてくれれば、鋒きつばがずらされ下を向くため、米屋はもう半歩だ

け滑らせて簡単に足元を狙うことができる。

「さつきからワンパターン過ぎるで」

生駒はそのことを予測し、刀を振り下ろすことによる回避ではなく、上から刀で押さえつけるようにして鋒の方向をずらす。

「……と思うじゃん？」

米屋は笑みを浮かべながら、刀が槍に触れた瞬間に円を描くように、手首を返す。

その結果、槍が鋒の右側に刀の右側が触れる位置に移動する。ここで半歩足を滑らせた上で突けば、相手の右胸に槍を貫通することができる。従って米屋は、槍の位置を変えた瞬間に、足を半歩分動かす。

「マジか」

生駒がどれだけ嫌な表情をしたところで、槍の鋒は向かってくる。

不意を突かれるとしても、そこはボウダー上位の攻撃手。ここで焦って盾を生成し安心する男ではない。なぜならば、自分で述べた通り、幻踊を使う男だからだ。

このような状況で幻踊を使用する場合、確実に仕留めるための一発だろう。そのためには、相手が攻撃を凌ぎ切ったと思いついたことが重要である。意識によって生まれた隙が、曲がることへの反応を遅らせるからだ。

つまり自分がすべきことは、わざと隙を作ることだ。

そのように考えた生駒は、まずは一步下がりがら刀を横に振り、突きを回避する。間髪を入れず追撃として振り下ろされる槍に對しては、横に回り込み回避する。次の攻撃として生駒の場所を横目で確認した相手は、右足を軸に身体の向きを変えながら槍を振り回す。生駒はその攻撃を受け流し後方に飛ばされる。飛ばされた先で、生駒は体勢をよろめかせる。相手はその姿を確認し踏み込む。

『生駒隊長、シールドを生成！』

ここで盾を生成するにより、こちらの防御の隙を作る。その数秒後に、米屋の槍が盾を避けるように曲がり、自身の首に伸びていくと生駒は考えた。

「最近は……」

生駒は、槍の曲がる軌道を読み切った上で、回り込んで腕を落とす、もしくは、大きく後退し旋空を放つ作戦を立てていた。

どちらの作戦を取るにせよ、幻踊を撃つ相手の隙を狙うことは変わらない。従って生駒は、米屋の槍に、そして米屋の動きに集中する。

「旋空伸びる方も使ってるんだな、これが」

生駒の目には、盾を避けるように一瞬止まり、横に移動する米屋の姿が映る。

「え、ちよ、待まつ」

生駒が米屋の動きを注意深く見ようとした、まさにそのときだったからだろう。

『米屋隊員の旋空!? 生駒隊員の首まで鋒が伸びていく!』

米屋の伸びる斬撃に反応でき、距離を瞬時に置くことができたのは。

「やるやん……ただ三上ちゃんに褒められるんは俺や」

槍の伸びた鋒が肩を掠めたものの、即座に反応し米屋が次の攻撃を繰り出す前に距離を置くことに成功した生駒は、そのまま刀を横に振る。

『生駒隊員も旋空で応戦! 米屋隊員に向かって伸びていく!』

生駒の動きに合わせ半月状に刀が伸び、米屋に襲い掛かる……しかし生駒の構えを見た瞬間に動き出していた米屋は、路地を曲がることでこの斬撃を回避する。

「……あれでいけなかったのはちよつと痛いわ」

斬撃の軌道を路地で確認した上で、米屋は小声で呟く。

『さつき自分で攻めてたのは、幻踊を意識させた上での旋空で仕留める意図もあるだろうけど、イコさんと良い距離を保って、旋空を撃たせないって意図もあつただろうから、米屋くんとしては仕留められなかったのはデカイと思うよ』

米屋が生駒の旋空を回避するために路地に逃げ込んだことで、当然今2人が斬り合っていた路地には生駒のみが立っている。つまり生駒の正面を邪魔するものはいないということである。

「逃げられたか」

従って、生駒が旋空を放った姿がはつきりと確認できる。

「なら……」

そこで顔は正面を向きながら、身体は米屋のいる路地を向いた上で、左手を柄に添える。

「もう一発」

そして刀を水平にして孤月を振り切る。

「相変わらず射程がスゲーな、これ」

その結果放たれる3撃目の旋空孤月。

『本日4度目の生駒旋空！ 塀を破壊しながら伸びていく』

そして米屋が盾と後退によつて辛くも斬撃を回避した数秒後には、4撃目が放たれる。

『回避するためだけど、狭い路地入り切ったからね。旋空から逃げるのが難しそうだよね』

弓なりに伸びていく斬撃を確認し、右斜め前方の塀を飛び越える。

右斜め前方の塀を回避場所として選択した理由は、3撃目の旋空孤月により崩壊しており飛び越えやすいという単純な理由であるものの、飛び越えた勢いを利用して、前転するように転がり込むことで姿勢を低くすることにも成功する。その結果、米屋の期待

通り4撃目の旋空孤月を回避することができる。

しかし米屋も分かっているものの、生駒の攻撃はこれでは終わらない。

「お前は荒船か」

独り言を呟いた後に、先程とは違い上方を狙い、生駒は刀を振り切る。

米屋が塀を飛び越えて転がり込んだ先は、民家である。その民家は2階建ての建物であり、屋根も含め綺麗な外装をしている。

生駒が狙いを定めたのは、2階部分。いとも簡単に斬られた民家は、屋根諸共崩壊し地面に落下する。その先には当然米屋がいる。生駒の狙いは、米屋の逃避時間を稼ぐことである。

「……やつべ」

生駒が5撃目を放った瞬間に、米屋はその意図を瞬時に察する。

もし瓦礫を回避することに集中すれば、旋空に対処が遅れ落とされる可能性がある。またもし旋空を警戒としても、瓦礫が逃走経路に落ちて一瞬足が止まる……だけならばまだよいが、頭に直撃すれば気を失い、旋空で落とされる可能性がある。

そう……どちらにせよ、この距離で仕留めるならば旋空である。

『生駒旋空により、家が崩壊！ 瓦礫が米屋隊員に襲う！』

意図を察した瞬間、米屋は槍に改めて左手を添える。

勢いよく落下する瓦礫。米屋の後方に……そして前方にも落下する。これだけ材料があれば問題ない。

まず確実に頭に直撃する位置からは退避する。次に既に落ちた瓦礫を見つけて足と槍を使って空中に上げる。そして槍を振り下ろし、相手に向けて瓦礫を飛ばす。

相手は既に構え始めているが、この速さなら届く。

「それはなしやろ。いや、マジで」

自分の顎目がけて飛んでくる瓦礫を避けるために、生駒は構えを解いて後退する。米屋はその時間を利用して瓦礫の当たらない安全地帯に移動し、もう一度瓦礫を空中に上げる。

「もういつちよ」

生駒が嫌がる一方、米屋は楽し気に瓦礫を飛ばす。

『飛ばした瓦礫が生駒隊員に命中！ 生駒隊員の足が止まった！』

2発目の瓦礫を回避した先に飛ばされる3発目、そして4発目の瓦礫が生駒の腕と顎に当たる。

「うっげ」

生駒が思わず声を上げ気を失った一瞬の隙を利用し、米屋は急接近する。

『イコさんの考えを上手く利用したね。イコさん気失ったから焦るだろうな』



そして米屋は大きく踏み込んで、勢いよく突き刺す。

『生駒隊員、どうにかシールドを生成！ 米屋隊員の攻撃に間に合った！』

米屋の眼前に丸い盾が出現するものの、米屋は気にせずそのまま突き刺していく。

「……と思うじゃん？」

米屋が口角を上げると同時に曲がる鋒（はし）。

「きちんと言葉に出して言うたやろ……」

生駒もまた笑みを浮かべながら、地面を後方に蹴り上げる。

生駒は不意を突かれたとしても……いや不意を突かれたからこそ、米屋相手に防御だけで安心する男ではない。

「三上ちゃんに褒められるんは俺やってな」

足が地面に付いた瞬間に、生駒は片手だけで素早く刀を振る。

『生駒旋空が決まった！ 米屋隊員を一刀両断！』

『流石に速いね、威力も確かだし』

米屋の右半身と左半身が分割されたことで、生駒の勝利が確定する。

『個人ランク戦特別解説。勝者は、生駒隊員です！』

後日、「お前の褒め言葉はいらぬ」と北添が怒られたことはまた別のお話。