

会議は踊らな
かった



目次

会議	1
----------	---

会議

「馬鹿な、馬鹿な、馬鹿な！」

この会議の議題としてふさわしくないワードを聞いた俺は思わず頭の中で叫んでいた。たしか、あの文明の食品の名前だったはず、それはこの会議だけではなくどの会議でもふさわしくないワードだ。

何故なら、あの文明は殺戮行為以外の接触は、「予言」以降は避けるべきとの結論だったからだ。

チーズバーガー、その味をあの文明に接触して変更したという者が居たので今回の議題となったようだ。これは敵前逃亡以上にやっては行けない行為だった。

いやー、すみません、やっぱり変えるならフィッシュバーガーの方でしたか？

どのバーガーでもだめだ、あの文明の食事に関わっては駄目だ。というか接触自体だめだからね。

そもその発端は、君があんまりの文化の研究中に船を壊して、放ったらかしで、かなり経ってからの報告だったよね。

その結果あの「予言」だろうが。

もし、チーズバーガー愛好家の科学者が、味が変わった事で新しい乗り物を発明し、それが出来て、此処まで攻めてきたらどうする！

そんな乗り物は、もし原理を見つけても作るまで100年以上かかりますよ。

いや、時間は関係ないだろ。

今後は、接触は控えるように！ 優しく言われているが、独房行きだろう。極刑になっても俺は驚かない。

次の議題は、最近の戦闘状況についてだった。

あの戦略は、どんどん有利になるはずなんですが、結果は逆です。何故か敵はその布陣に対して有効な武器を持っており、その武器の性能は前回見た時よりも上がっているようだし、戦略も秒で完成しているように見受けられます。

俺も不思議に感じていた、いくら最新兵器を投入しても、負け続けているからだ。

TVゲームで何度も繰り返してクリティカルヒットを連発しているように思えますね。

これに対して、最大戦力の物量作戦で敵を叩きのめします。が、今回は負けることも想定して、次の戦略を設定すべきです。

やはり、次世代に引き継ぎをすべきとの提案がなされる。

俺もその件は考えていた。

そして報告する、既に100世代後まで対応出来るとの事で、仮に今回、次回と負けてもその後、敵の兵器、体力、気力はいずれ尽きるでしょう。

タイムマシンを活用し、同じ戦場での戦闘を繰り返す、そういう戦闘、つまりサイコロを降り続ける限りどんなに確率が低くても我々の勝利は間違いありません。

敵対文明対策の軍事会議の後、私は考えていた、たしかにこの方法で勝つのは確実だろう。

あの文明が負けるのは明白だ、敵がその事を理解した時、ただ絶望だけしてくれるだろうか？ 窮鼠猫を嘯むともいう、何かとてつもない事を考え実行したりしないだろうか？

見落としていた要素は無いだろうか、過去に当たるあの時代の火星に兵力を置いて置く必要性はないのだろうか、さすがに其処までは必要ないか。

そう思っていた思考は、消滅した。

俺が消滅したからだ。

会議に参加したプライマーも消滅した。

次の会議は開かれることは無かった。会議室もその周辺の文明も消滅したからだ。

会議は踊らなかった

著 おうばく

制作 Puboo
発行所 デザインエッグ株式会社
