

月刊

ダンゲロス

ダンジョン&ダンゲロス 2011 8



一刀両断フィギュア化計画 (2)

魔人10選「皇すらら」

「第二回ダンゲロス最大トーナメント」

インタビュー

空慕愛 キャラクター説名

無色/蠅炎

対戦版ダンジョン&ダンゲロス

一刀両断フィギュア化計画



by 青汁 soul

<http://www.fg-site.net/products/136454>



一刀兩斷

戦闘破壊学園
ダンゲロス

2011年2月2日
講談社より発売!!

この先
DANGEROUS!
命の保証なし!

ダンゲロス
cagami kyosuke

第3回 講談社BOX新人賞
Talents受賞作

戦闘破壊学園
ダンゲロス
架神恭介
Illustration 左



この先、
DANGEROUS!
命の保証なし!!

そう、この魔人種子、一見するとあどけない子供だが、
その実、組織的な作戦を備えた人を陥れる魔人セツナ。
愛憎においては出る所なしと恐れられた、その中のセツナ。
ヒナチ、オウ、セツナである。
おそろしく宇宙一セツナが巧い。



希望学園
新校則提案
希望学園
以下は
●非処女者
●廊下を走った者
●掃除をサボった者 ● 服装が乱れた者
●遅刻者 ● レイプ犯罪 (加害者、被害者とも)

【著者】架神恭介 【イラスト】左
【価格】1785円(税込)
【ISBN】978-4-06-283759-0
【発行】講談社

「この先、DANGEROUS！ 命の保証なし！」

魔人どもの巣窟、私立希望崎学園——通称「戦闘破壊学園ダンゲロス」にて、生徒会・番長グループによる恐るべき最終戦争「ダンゲロス・ハルマゲドン」が幕を開ける——！

全身から異臭を放つ怪力ロリっ娘番長、邪賢王ヒロシマに相対するは、「学園総死刑化計画」を企む恐怖の生徒会長ト正義卓也！そして、両派の殲滅を目論み召喚された次元の旅人『転校生』。

性別転換能力者、両性院男女を中心に三者の思惑は乱りに乱れ、魔人能力は百花繚乱の様相を示す。愛と正義と変態性欲渦巻く混沌の戦場に、華開く一つの奇跡とは——。

全国書店にて好評発売中！！



目次

- 1 一刀両断グラビア
- 2 ダンゲロスとは
- 3 魔人とは
- 4 絶対に知っておきたい魔人10選「皇すらら」
- 5 「第二回ダンゲロス最大トーナメント」インタビュー
- 6 空憂愛キャラクター説明（無色ノ蠅炎）
- 7 対戦版ダンジョン&ダンゲロス

ダンゲロスとは

『戦闘破壊学園ダンゲロス』

・第三次ダンゲロス・ハルマゲドン ストーリー

小説家の菊地某によって創設された私立希望崎学園では、当然のように魔人たちが跋扈し、血で血を洗う不毛な戦いを繰り返していた。

そして、生徒会とそれに敵対する番長グループの緊張状態は日に日に高まり、校長によるデタントの動きも空しく、ついに二大勢力の休戦協定は破棄され、ここに第三次ダンゲロス・ハルマゲドンが勃発したのである。

事態を憂慮した数学教師長谷部は、魔人どもの戦いに終止符を打つべく、異界から『転校生』を召喚する。転校生に与えられた使命は、生徒会、ならびに番長グループの殲滅であった。

- ・「戦闘破壊学園ダンゲロス」はインターネット上で行うアナログのオンラインゲームです。
- ・各プレイヤーは超常的な力を持つ「魔人」を一人一キャラクター創作し、「生徒会」「番長グループ」のに陣営に分かれて戦います。
- ・ゲーム性は一言で言えば「自由に駒の作れる将棋」。魔人将棋とも呼ばれます。
- ・各魔人の特殊能力はイメージの赴くまま自由に作れます。ただし、強い能力ほど発動に成功する確率が下がります。
- ・各陣営とも約一週間の戦術会議を行い、ゲーム当日に互いの戦術を競い合わせます。
- ・一週間かけて仲間たちと練り上げた最強の戦術が見事に成功した瞬間、もしくは、相手の戦術の前に為す術もなく瓦解していく喜怒哀楽を楽しむ戦略シミュレーションゲームです。
- ・ゲームは不定期で開催されます。キャラクター募集が始まったら、きみも参加してみよう！いつも妄想しているキャラ設定や「おれのかんがえた特殊能力」を披露するチャンスだ！
- ・なお、ダンゲロスの公式設定は「魔人の持つ特殊能力とは『自己の認識を他者に強制する能力』」という一点のみです。世界観やキャラクターも自分の好きなように解釈できます。「そうだと思った人にとっては、それが公式設定」がダンゲロスです。これにより人のキャラクターや世界観を自由に改変して、小説、イラスト、ゲームなどの二次創作を誰でも作ることができます。商用・非商用は問いません。現在、ダンゲロスの二次創作小説として講談社から『戦闘破壊学園ダンゲロス』（著・架神恭介）が発売されています。
- ・ただし、自由度の高さの反面、これは自分のキャラクターが他人にいじられるということでもあります。自分のキャラクターにすごく愛着があり、誰にも触らせたくない！という人には参加をオススメできません。参加希望者は参加時に他者に二次創作されることを許諾する必要があります。

本文：架神恭介 (<http://www.pixiv.net/member.php?id=1149979>)

魔人とは

『魔人』

- ・魔人とは、人間の域を超えた身体能力や技術を持ち、また固有の超能力（特殊能力）を備えた存在です。
- ・彼らは生まれた時からそのような力を持っているわけではなく、何らかのきっかけによって魔人に覚醒します。

覚醒者の傾向

- ・日頃から妄想ばかりしている人や、目立ちたがり屋、「オレは他のヤツラとは違う特別な人間なんだ」と思い込んでいる人などが魔人になりやすく、幼児期や少年期、特に中学二年生頃は魔人覚醒の可能性が高くなります。そのため魔人の持つエネルギーのことを、専門家は「中二力（ちゅうにりょく）」と呼んでいます。
- ・幼児期の子供は、手からエネルギー波を出したりする漫画の主人公などに憧れることが多く、覚醒した場合は特殊能力も攻撃的なものとなる傾向にあります。一方、中学～高校生頃に覚醒した魔人は、男女を問わず性的な能力を得る者が出てきます。
- ・一般的な中学、高校では、1学年に2～3人の魔人が含まれます（治安の良い学校における不良の割合と同程度）。ただし、魔人は差別の対象になりうるため、特定の学校以外では自分が魔人であることを秘密にしておくのが普通です。
- ・自分の能力に無自覚であったり、その力の詳細を知らない者もあり、同年代の不特定の他者が作り出す集合的無意識によって魔人となるものもいとされています。
- ・また、ごく稀にはありますが、魔人として覚醒しやすい血統を持つ人間も存在します。

特殊能力

- ・魔人の持つ特殊能力とは、「自己の認識を他者に強制する能力」であり、もっと端的に言うならば、「自分の妄想を他人に強制する力」のことです（ゲーム的には「プレイヤーの妄想（した超能力）を他者（他プレイヤー/ゲームキーパー/ゲーム全体）に強制する」と考えて下さい）。
- ・魔人同士の戦いとは互いの妄想のぶつけあいには他なりません。
- ・特殊能力は魔人にとって自己のアイデンティティに等しいものです。そのため、思春期の魔人たちは「自分らしさ」を表現するために能力を行使しようとする傾向があり、理由なき暴力、理由なき殺人を行う魔人も珍しくはありません。
- ・そのため、魔人は社会的には犯罪予備軍として認識されており、周囲からは差別的な視線を送られています。
- ・魔人の突発的犯罪、すなわち、「キレル魔人」は社会問題となっており、老人などは「ワシら

の若い頃は村ぐるみで魔人を教育しとったから、今の若い魔人のように凶悪犯罪を犯すことはなかったんじゃない」などと言いますが、実際の魔人の犯罪率は以前に比べ減少傾向にあります。

差別

- ・魔人は差別の対象となることがあります。
- ・そのため、理性的な者は自分が覚醒しても能力を見せびらかしたりはせず、ひた隠しにします（シークレット）。
- ・ただし、そのような理性的な魔人は、調子に乗ってすぐに能力をひけらかす魔人に比べて中二力が弱く、能力や肉体の強さで他の魔人より劣る傾向にあります。

死ぬまで魔人

- ・覚醒した者はその後元に戻ることは無いため、若者だけでなく老年の魔人も多くいます。
- ・彼らは雇用差別や住居差別を受けることが多く、その鬱憤からやはり突発的犯罪を犯しがちです。犯罪者にならずとも、アル中になったり、ホームレスになったりする者も少なくありません。
- ・中には魔人の力を使って事業などに成功し、巨万の富や権力を得ている者もいますが、彼らは一般人から妬まれ、ユダヤ人や客家のように扱われます。
- ・魔人の覚醒には遺伝要因もあるらしく、成功した魔人の一族郎党が集まり、財閥のような形を取ることもあります。これら一族では子や孫が魔人へと覚醒することを厭わず、むしろ覚醒を促すような教育を施すケースもあり、「児童虐待ではないか？」と社会問題になっています。
- ・また、スポーツをする者の中には、強い相手との出会いを繰り返すことで魔人としての力が飛躍的に増大するケースがあるようです。
- ・なお、魔人の中には、大人になってから自分の特殊能力を「恥ずかしくて仕方ない」と思うようになる者もあり、場合によっては、鬱病や強迫神経症へと発展します。カウンセリングに行くと、「それもあなたの個性なのよ」と慰められます。
- ・その一方で、「ウオオ、オレの能力マジかっけえ！」と、一生自分に酔い続けている魔人もおり、彼らは周囲の差別など屁とも思わず、一生、明るく楽しく楽天的に生きています。

魔人警察官

- ・警察も魔人を採用して、魔人の凶悪犯罪に対処しています。
- ・魔人警察官は、魔人が就職できる数少ない採用口であり、非常に倍率が高いです。
- ・また、他の魔人に比べ、一般人から受ける差別も比較的少なくてすみます。その代わりに、魔人警察官は他の魔人に対する差別感情が強く、犯罪を犯した魔人への取調べは苛烈を極め、しばしば社会問題となります。
- ・魔人警察官の他には魔人機動隊もあり、1970年代初頭、過激派魔人学生が起こした山荘立てこ

もり事件に出動したことで有名になりました。自衛隊にも魔人のみを集めて構成された魔人中隊があり、魔人の一個小隊は通常の大隊相当の戦力にあると言われています。

・なお、魔人自衛官は通常の二階級上の給与を得られますが、佐官へは昇進できません（魔人中隊の指揮官は一般人の一佐が務めます）。学園外での魔人の犯罪やテロ行為に対しては、これら魔人警察官等が対策に当たります。

治外法権地区

・学園内での犯罪に警察権力は介入できません。

・1960年代に活発化した魔人学生による学生運動の結果、1970年代初頭に「学園自治法」が制定されたためです。これにより、全国の小・中・高・大学は校則を唯一の法律とする治外法権特区となり、学園内の治安は自己責任となりました。

・学園側は魔人体育教師などを雇い学園の治安維持に努めましたが、魔人学生たちは番長グループを組織してこれに対抗。多くの学園では番長グループが勝利し、学園を暴力で支配したため、校則は形骸化しました。

・1990年以降は、全国の手付けられない魔人学生たちを私立希望崎学園他、いくつかの学園に集めることで、多くの学園の治安は回復して来ています。こういった魔人の受け入れを行う学校は、一般的に魔人学園と呼ばれます。

・しかし、それでも魔人の突発的な覚醒は防ぎようがなく、魔人学生による大量殺人は年に十数件報告され、ワイドショーなどで面白おかしく取り上げられています。

・なお、希望崎学園は魔人の占める割合が高いため、学園内での魔人への差別感情も少なく、治安はともかくとして魔人の精神衛生上はむしろ外部世界よりも良好です。

転校生

・転校生とは、何らかの条件により魔人から進化する突然変異体ですが、詳しい発生原因などは解明されていません。

・もともと持っていた魔人としての能力は消失し、代わりにまったく異なるロジックの能力を身に着けています。

・身体的にも、能力的にも魔人を凌駕する恐るべき存在です。

・彼らは契約によって召喚され、さまざまな次元を渡り歩きます。

本文：ダンゲロスwikiより転載 (<http://www34.atwiki.jp/hellowd/pages/117.html>)



●皇すらら

初登場は『ダンゲロスKING』。『ダンゲロス・オーヴァークイル』にて、「杉能コノハ」をメイキングし、超新星HDP(高次元ダンゲロスプレイヤー)として鮮烈なデビューを飾ったpiera氏によるセカンドキャラクター（なお、杉能コノハは、その凶悪な能力効果のみならず、あまりに斬新すぎて何がなんだか分からない能力説明文でも物議を醸した。コノハ陣営、敵陣営共にコノハの能力の意味を解明するために緊急会議が行われた程である）。

すららの能力は、極めて簡単に言うならば、隣接1マスに侵入した全てのキャラクターを【皇すらら】に変換するフィールドを発生させるというもの。この能力の真価は侵入したキャラクターがすららになる＝すららになったキャラクターが再びすらら化フィールドを発生させるということであり、フィールドの全キャラクターがすらら化する可能性を秘めた前代未聞の能力であった。更にpiera氏による独特で難解なキャラクター説明のホラー性はこの能力と大変マッチしており、ダンゲロスプレイヤー達を震撼させた。

このキャンペーンの転校生、末那識真名は転校生でありながら勝利を目指すというキャラだったが、転校生も勿論すらら化の対象であったため、本戦では危うく犠牲第1号となるところであった。結局唯一の弱点である発動率の低さから能力発動に失敗し、恐れ慄いた末那識真名に殴り殺されて、儂く散ることとなった。しかしその恐怖は今も多くのダンゲロスプレイヤーにホラーキャラの代名詞として強く印象付けられている。なお、小説『ダンゲロス・ベースボール』では、コズミック級のスライム状生物という解釈が為されている。

余談だが、初期案の段階ではすららは中心から周囲2マス(端以外のほぼMAP全体)を全てすらら化フィールドにするという、ゲームが完全に成り立たなくなる仕様であり、GKは発動率マイナス500%という返答を送った。さらに余談だが、「すららを使うと負ける」というジンクスがあり、第2回AJの木蔭vsあっちん戦ではすららを使った木蔭軍が、歩いていただけのあっちん軍に大敗したという。

以下、付録として皇すららのオリジナルデータと、難解極まることで有名な能力初期案を掲載する。なお、piera氏（現在では無色ノ蠅炎と改名）のキャラクター説明文は長文化の傾向にあったが、先月行われた「ガイドライン・ダンゲロス」において、ついに三万字の大台を突破した。本号ではそれを記念し、氏の「空憂愛」キャラクター説明文の全文を小説枠として掲載する。

皇すらら(すめらぎ-)

- キャラクターの性別：女
- 所持武器：知識のハンマー
- 攻撃力：1 ■防御力：1 ■体力：2 ■精神力：6 ■FS（フリースキル）：20
- 所持プリン：+1
- FS名：虚無世界
- 特殊能力名：マダマテ
- 能力タイプは？：通常

■特殊能力内容

効果：皇すらら変換フィールド（十字形/隣接1マス） 158%

範囲：隣接1マス任意一体起点 1.05（変則）

時間：2ターン（補正大） 0.95（変則）

制約：自分死亡 +50%

制約：すらら化したキャラを殺してもDPが入らない 0.85

調整：敵味方問わず +10%

調整：術者死亡でも解除しない -10%

$$100 - (158 \times 1.05 \times 0.95 \times 0.85 - 50) \times 3 + 10 - 10 = 49$$

発動率49% 成功率100%

GK注：変換フィールドに元からいた、もしくは侵入したキャラクターは敵味方問わず永久に皇すららに変化する。（バステ「皇すらら化」付着）

隣接1マスにいる任意の一体に対して、そのキャラが隣接する十字のマスのマス（隣接1マス）に「敵味方問わず『皇すららに変換する』フィールド」を形成する。

制約1：発動と同時に「すらら」死亡。

制約2：すらら化したキャラを殺してもDPは入らない。

胎内で孢子塊状の物体を形成し、それを体外へと開花させて、対象の周辺に侵食フィールド『マダマテ』を生み出す。

彼女の能力『マダマテ』の「孢子(孢子状のもの)」は、虚無世界「アデル」に働きかけ「物の存在や本質は、全て同価値であり、あらゆるものが一定の価値しか持たぬ『情報』という名の数値の羅列でしかない」という世界認識を召喚し、この世界にもそれを強制的に当てはめて、書き換えを行う土壌を作り出し、書き換えを始める。

体外に放出された孢子状のものはフィールド内の、自己でないあらゆる他己(造語)を蝕み、その存在の書き換えを行う。

書き換えを行う際、『マダマテ』の周辺の空間の全ての構成要素が、常に「書き換え」の対象となる。

そのため、フィールド内に侵入してくる、あるいは侵入してしまった、元からいた「異物」に対しても、「孢子」は書き換えを行う。

フィールド内に存在するあらゆる非自己は、姿形だけでなく、特殊能力や身体能力、精神や魂と呼ばれるものさえも含めた全てを「皇すらら」へと強制的に書き換えられる。

だが『マダマテ』自身がこの世界では不安定な能力であるため、書き換えられたもの達は、書き換えの際に発生する大量のバグによって、(うっすらスカイブルー色で)半透明のアメーバ状の生き物へと姿を変える。

このとき、大量に発生したバグが、書き換えられたもの達の「皇すらら」以外の要素を全て破壊する。

だがそんなアメーバみたいな姿でも「皇すらら」としての特殊能力は使える上に、身体能力も「皇すらら」として考えれば、大きな影響はない。

遺伝子情報も、人間のものとは大差ないので、一応交配もできる。

「全ての根源である皇すらら」とは別個体であるため、書き換えられても「自由意志」は、一応持ち合わせてはいる。

だが「アデル世界の認識」が召喚されたことに起因する、この世界での「矛盾」は、やがて是正されることとなる。

「アデル世界の認識下」にある『マダマテ』のフィールドから脱してしまうと、24時間後にはバグによって機能していなかった「走性」が、書き換えられたもの達の行動を支配し始め、それに従い、彼らはやがて一カ所に集まって、集合体を形成する。

「皇すらら」に書き換えられたもの達は、「走性」が働かないはじめの間は「自由意志」を持って行動できるが、集合体になると、それらの人格は、「あらゆる『マダマテ』を形成した、全ての根源である『皇すらら』」という少女へと修正される。

修正された人格の元で「自由意志」は統一され、姿形も「皇すらら」という名の普通の人間の少女へと戻る。

これは、あらゆる世界の空間が持つ自浄作用によって、空間内に発生したプログラム上のバグが取り除かれ、そのもの達の最もあるべき姿へと是正されるためである。

そのとき書き換えられたもの達が元の姿に戻れないのは、大量に発生したバグが「皇すらら」以外の要素を全て破壊してしまい、元の状態などわからなくなるほどに、その存在を破壊してしまうから。

ゆえに「皇すらら」に書き換えられたもの達は、全て「皇すらら」であることから社会的帰属もあやふやとなり、完全に「皇すらら」以外の何者でもなくなる。

少なくとも「自由意志」を除いた、あらゆる要素は、書き換えられたもの達が「皇すらら」では

ないことを証明してはくれない。

むしろ、「皇すらら」であるということを逆に証明してしまう事となる。

(根源である)皇すらら本人は、集合体のときの記憶しか持たないため、気がついたときには、自分はアメーバみたくなってるし、周りはなんだかおかしいし、もう何が起きてるかなんてとんちんかん。

■キャラクター説明

模範的な品行方正な女子高生で、容姿から髪型まで全てが平均値。

視力は親譲りで、3メートル先の張り紙の細かい文字も正確に読める。

1年前、修学旅行の帰り、とある大地震が発生したことで、魔人としての能力に目覚める。

死を逃れた彼女だったが、能力が不安定だったため、

彼女は自身の能力の副作用によってアメーバ状の人外の姿から、

人間の姿に戻るところを両親に見られてしまう。

そして、友人を失った傷心の心を、えぐるように、彼女の両親は彼女を拒絶する。

居場所を失った彼女はそれ以来、祖父の家に預けられている。祖父はこのことを知らない。

皇すらら能力初期案

■特殊能力内容

胎内で孢子塊を形成し、瀕死状態、もしくは致命傷を受けたときに、要塞フィールド『マダマテ』を生み出す。

彼女の能力『マダマテ』は、虚無(物の存在や本質は、全て同価値であり、相対的に価値あるものなど何も存在せず、あらゆるものが一定の価値を持った情報という名の数値の羅列でしかない)に対して働きかけ、自分に属さぬあらゆる空間を蝕み、書き換えることで、空間に自己複製をかける。

マダマテは空間を蝕み、そこに存在するエネルギーを利用して、空間を書き換え、自己を修復する。

そのため『マダマテ』内は、空間の構成要素が常に書き換わり続け、人間はもちろん魔人ですら、その空間を認識できなくなる。そのときに生み出されるフィールドは、すらら自身の、生前の記憶を頼りに自己修復を行っているため、予定外の異物が入ると「孢子」は誤動作を起こし、すららと同じものへと異物を書き換える。この「孢子」は味方に対して悪影響は与えない。

○予約カウンター

2ターンの間行動不能となる代わりに、3ターン目開始とともに、特殊能力の発動を未来に予約

する。

結果、「制約」が満たされると同時に、特殊能力が自動で発動するようになる。

たとえ敵の行動中であつたとしても、たとえすららが戦線離脱状態、もしくは死亡状態になつていたとしても、「制約」を満たしているなら、特殊能力『マダマテ』は自動で発動する。

○能力詳細

効果：要塞の形成

範囲：周囲2マス

時間：4ターン

制約1：瀕死状態、もしくは死亡状態にならないと特殊能力自体が発動しない。

※発動後に回復しても効果は持続する。

制約2：C4のマスでなければ特殊能力自体が発動しない。

※発動後に移動しても効果は持続する。

スタイル：【カウンター側の処理】と【トリガー側の処理】が同時に行われる(同時の防御型カウンター)

付属：【地形破壊】

カウンター待ちうけ時間：一瞬

○要塞のもつ効果(周囲2マスに作用する)

◇周囲2マスより内側を自陣に変える。(そうなると必然的に、周囲2マスより外側は、多分敵陣ってことになる。境界線はどちらの陣営にも含まない。)

◇要塞内では1ターンごとに味方キャラの体力と精神力が1ずつ回復する。

○マダマテ固有の効果

◇自陣内の味方キャラは、敵の特殊能力の対象とならない。(無効化ではなく、効果対象として認識されなくなる)

※マップ全体に作用する特殊能力の場合も、周囲2マス内のキャラだけは無事(敵味方区別なく)。

※敵のメタ能力においても例外なし。

◇自陣内で、敵が設置していたフィールド効果を削除する。

◇自陣内にいる敵キャラクターのステータスや特殊能力を、強制的に「すらら」と同じものに変える。(キャラクターそのものを差し替える)

本文：スカーレット、架神恭介

イラスト：無色ノ蠅炎

「第二回ダンゲロス最大トーナメント」インタビュー

自分の考えた特殊能力キャラを皆で持ち寄って、特にルールもクソもなく、「こいつがツーンじゃねーの?」「いや、こっちの方が強いよ」などと大の大人が数時間かけてキャッキヤと話し合い、最強のキャラを決める。このあまりにも小学五年生的な営みが行われたのが2009年に行われた「ダンゲロス最大トーナメント」である。今回はその第二回大会が開催されるということで、メインGK（ゲームキーパー）であるイト氏にお話を伺ってみた。

架神恭介: 今回の「第二回ダンゲロス最大トーナメント」ですが、どういういきさつでやろうと思ったんでしょうか?

イト: うーん、もともと「そろそろ第二回やりたいな」っていうのは、なんとなく思ってたんですよ。ヌガーさんの第一回が、ああいうふうにくだらないことで真剣になってだべる系の、一夜限りのラジオが個人的にいちばん楽しいんで。

架神恭介: 一夜限りのラジオが楽しいってのは、僕もありますよね。大掛かりな本戦や、個人戦であっても一週間とか費やすのにもありますが、それとは別にダンゲロスには一夜でサクッと終わるのもあって、それも捨てがたいっていうか。気楽?なのがいいのかな?

イト: そうですねー。気楽さがいいっていうのは確かにありますねえ。長期間になると自然と馬鹿に徹するだけってわけにはいなくて、色々でてきちゃいますから。

架神恭介: 時間とエネルギーかけてるとプレイヤーも熱くなっちゃいますからねw

イト: まあ仕方ないことですし、その「がっつり」が楽しいってのも本当ではあるんですけどね。ともあれ、そんな感じで、第二回やりたいなってのはあったんですけど、でもあの頃（第一回／2009年）とくらべて、もちろん本戦のキャラクターは膨大に増えてるし、私自身は最近の本戦は参加したりしなかったり半々でよく分からないし、学マホとかの番外編にはほぼノータッチだったりとかで、まずタイマンさせて面白そうなキャラを私が選抜してくるという段階から、私にはちょっとハードル高くて二の足ふんでたんですね。

架神恭介: 分かります（笑） 僕ももう把握できてないキャラたくさんいますしw

イト: で、ちょっとツイッターのほうで自分のキャラだけで個人トーナメントやってみたんです。そしたらわりと評判良くて、何人が真似してくれる人もでてきて、「楽しい」って言ってくれて、私自身もそれを傍から眺めてて楽しかったんで、「じゃーいけるかなー」って感じになってきて。

架神恭介: 個人トーナメント（注：最大トーナメントの予選に当たる物）ってこの企画の前から個人的にやってたんですか？ 知らなかった

イト: あ、うん。そうですよ。私のところにログまるっと残ってます。

架神恭介: 今回、企画への参加条件として自キャラ予選トーナメントがありますよね（注：最大トーナメント本戦に出場させられるキャラクターは、各プレイヤーが各自これまで作ってきたキャラを戦わせる予選トーナメントを行い、その優勝者のみに限られる）。これはどのような意図からでしょうか？ たとえば、トーナメントを通して、GKが各キャラの情報を把握したいとか？

イト: んーと、まず言ったとおり、私じゃキャラを選抜しかねるから、自薦制を取りたかったっていうのと、感情移入してもらいやすくなるかなーっていうのとですかね。どうせやるなら本気で自キャラ擁護してもらったり負けたとき悔しがったりしてもらったほうがより面白いし。

架神恭介: なるほど、僕も予選は既に行いましたが、確かに自キャラトーナメントをすると、自分の選出キャラには思い入れが出ますね。

イト: トーナメントそのものを見たかったっていうのもありますし。プレイヤーがどういう試合展開をさせたかとか。ふつうに面白いし。もちろんキャラの情報を把握しやすくなるのもありますね。あと、予選トーナメントは割と手間かかるんで、ただの先着順より（「なんとなく」で応募するひとより）「参加したい」という熱意を持った人を優先的に参加させてあげられるかなーって、穏便な足切りみたいな？

架神恭介: なるほどー

イト: あれやってみると、案外「こいつこそ最強！」ってのより、意外なのがぼろっと勝ち上がってきたりして、それも楽しいんすよね。

架神恭介: 分かります。僕もですけど、「まさか（自キャラの中で）こいつが勝ち上がるなんて！」って声は結構ありますよね。ところで、一夜限りのイベントは他にも色々ありますけど、最大トーナメントに目を付けられたのはなぜでしょうか？

イト: うーん、なんでだったっけな……まず、第一回が開催されたのが2009年12月で、もうかなり経ってるってのが一番だったとはおもいますが。私があんまり余裕ないんで、あんまり準備に手間暇かからなさそうだからってことでようやく踏み切れたのもあります。

架神恭介: 最大トーナメントの下準備は登場キャラの把握くらいで済みますしね。

イト: もうひとつ、単発イベントってさくっと始められるぶんアドリブ要素が強くなるから難しい……、ってのもあるかな。本戦みたいに、みんな何回も繰り返してきてて、しっかり周知されてる分かりやすい楽しさ・確かなコンセプトがないぶん、GKの器量やセンスによって完成度や楽しさが大いに左右されるところがあると思うんですよね。そのなかで、まあ……最大トーナメントは「誰がいちばん強いのかを決める」とって、比較的コンセプトもやるべきことははっきりしてるぶん、ちゃんと事前にGKスタンス発表して、「自重してね」とって釘さしておけば、まだ私の手にも負えるんじゃないかな？ とは、思ってたかなーと。

架神恭介: 最大トーナメントはコンセプトは確かにはっきりしてますよね、シンプルだし。しかし、やることといえば、2つのキャラを比べて、どっちが強いかきゃあきゃあ言い合うという（笑）ある意味、とても小学五年生級の営みではありますよね。

イト: 好きなくせに!!!（笑）

架神恭介: まあ好きですけど（笑）

イト: でも、たしかに言われてみるとだいぶあれな企画ではありますね。「言われてみれば」とっていか、ダンゲコミュの外では、言われなくてもこんなことするはずないですけど。……それで

も言われなければ気付かなかった自分にびっくりだ。

架神恭介:「オレとお前の考えた特殊能力キャラで、どっちが強いかな語り合おうぜ」。これを言われて「よし、やろう」ってなる人はそういないですもんね。ある意味貴重な空間かもしれない。

イト:この夏でダンゲロスは丸四周年で、ここから五年目に突入するそうなので、色々あったし変化もあったとおもっちゃいましたが、たぶんぜんぜんなんにも変わってないのじゃないかな

架神恭介:根っこのところは確かに変わってないのかもですね。「オレとお前の特殊能力キャラで～」というノリは昔から一緒(笑)。しかし、最大トーナメントは何気にダンゲロスの企画の中でももっとも小学五年生レベル高いんじゃないですかね？ 二つ名ダンゲロスとかは企画自体は頭おかしいですけど、やってる内容は小学五年生レベルじゃないですし。

イト:そうかもしれないですねえ。ていうか、なぜ「中二」ではなく「小五」なのでしょう？

架神恭介:いや、中二になったら、「オレとお前の特殊能力キャラで～」はもうできないでしょう(笑)

イト:で す よ ね w w

架神恭介:あれですかね、大人になってから、僕たちは何かに帰ろうとしてるんですかね。童心とは違う何かに。

イト:まあ、「帰ろうとしている」というよりは、単に「大人になってもいまだに」の部分気兼ねなく発露できる場があったので、あらわにしている、の方がストレートな解釈ではあるかな。

架神恭介:なるほど。じゃあ、ひよっとすると、世の中の人々は結構な割合で、大人になっても「オレとお前の特殊能力キャラで～」をやりたいのかもしれないかもですね。僕たちは決して特別じゃなかったんだ！

イト:「結構な割合」はないとおもいます(笑) それこそごく少数の「アレ」がやっとみつけたオアシス=ダンゲロス的なw w

架神恭介:まあでも、少なくとも予選(自キャラトーナメント)に関しては、自分で作ったキャラ戦わせて、こいつツエーってやるんだから、能力バトル作家の通常の営みだな、とは思いましたよ。そう考えれば意外と高尚な営みと言えるような……。

イト:こう……しょう……？

架神恭介:いや……。忘れてください……

架神恭介:では、最後に。今もまだ参加を迷っている人の背中を押してあげる一言をお願いします！

イト:「最強」と呼ばれてみたくないだなんてあなたほんとに中二ですか？

架神恭介:(笑)

イト:迷ってるくらいなら参加してみるといいよ！ きっと楽しいよ！ それと、募集期間は長くってあるので、流血少女(注:現行で進行中の本戦キャンペーン)の箸休めにでもゆっくり予選を進めてみて、気が向いたら参加してみてください！

架神恭介:ありがとうございましたー。

*泡-BUBBLE-

両親は、金に狂っていた。
愛は貧しい家庭に生まれる。



「将来、俺がせってえ幸せにしてやる！」

男は女にそんな約束をした。
男は女の兄であり、女は男の妹であったが、二人は互いに互いを愛し合っていた。
周囲の視線を撥ね付けるように、男は懸命に努力する。
勤勉。その言葉がよく似合う人であり、女も、そんな男を甲斐甲斐しく支えていた。
しかし、生活は一向に豊かにならず、それもあってか、二人はまるで、互いに互いを慰めあうかのように愛を紡ぎ合っていた。

「すまん」

男が女に謝る。男の名は、亜貴、女の名は有為という。
有為は赤ん坊を抱いていた。赤ん坊の名は愛。二人は愛の両親だった。
有為は微笑む。

「まだ、お祖父ちゃんから借りたお金があるから」

しかし、亜貴の顔は深刻だ。彼には仕事がない。
以前まで働いていた町工場は、有為とのことが噂になり、退職を勧告された。
亜貴は必死に工場に残れるよう掛け合ったが、周囲の視線は冷たかった。
噂は尾ひれをつけて、瞬く間に広がる。もはや、この町に亜貴と有為の居場所は無かった。

「本当に、すまん」

亜貴は有為に頭を下げる。いや、下げることしかできなかった。

「……クソッ」

亜貴は独り公園で呟いた。
空には満月が輝いている。夜風が冷たく彼の頬を撫でた。
日中、面接を受けにあちこちをまわったが、どこの会社もその反応は芳しくない。
小さな町だ。どこに行っても、亜貴は有為との関係について尋ねられた。亜貴はなんとかそれを濁そうとしたが、かえって不信感を抱かれ、さらに言及された。

言及されれば、正直に話すしかない。なぜなら、亜貴は、有為との関係を否定したくなかった

。

自分たちは間違ったことはしていない。

亜貴はそう固く信じることで、妹との関係を正当化し、この貧しく辛い生活の中で自分を保つことができていた。

(どうして……！ どうしてなんだよ……！ 俺たちが何したって言うんだ……！)

だが、亜貴も気づいてはいた。自分たちはまだ若く、現実は甘くはない。だが、それを認めた瞬間、有為との関係は終わりを告げる。

彼らの両親は、車の事故で亡くなっていた。彼らは祖父の元に身を寄せることになったが、祖父と両親は互いに絶縁状態であった。祖父は両親に対してと同様、亜貴と有為に対しても冷たく当たった。一緒に暮らすことさえ拒んだ。そして、祖父は二人を屋敷から追い出し、二人に学校の側にあった古い空き家を買わせる。

二人はまだ学生であり、二人つきりではさすがに生きてはいけない。そのため、祖父は最低限の学費と生活費は毎月、使いのものに渡すよう申し付けていた。

だが、その額は文字通り最低限であり、二人が目いっぱい節約してようやく食べていけるかいけないかという額だった。

二人は祖父に、頭を必死に下げ、共に暮らせるよう頼んだ。そんな二人を、祖父は嘲り、容赦なくあしらった。そして、自分の住む屋敷には、二度と顔を出すことが無いよう命じた。

亜貴と有為は、一つ屋根の下で二人きりになった。

二人の関係は、このときから狂い始める。ただの仲の良い兄妹でしかなかった二人が、これをきっかけに互いを異性として意識し始め、男と女になった。

有為が亜貴の子を妊娠していると知って、祖父は待っていたと言わんばかりに二人を勘当した

。

そして、二人に無断でアパートを引き払い、彼らの居場所を奪う。

絶望する二人に、祖父は金を貸した。返す必要はない、という言葉添えて。

それは、二人を思いやりの餞別などでは決してなく、単なる手切れ金としての意味合いしかなかった。そのときの、祖父の自分たちを蔑むような眼差しを見て、亜貴と有為は、祖父と決して分かり合うことなど出来ないと悟る。

亜貴と有為の関係は、祖父の手によって、学校にも広まっていた。学校は有為に、亜貴の子を墮ろすよう告げる。

しかし、学費も払えず、これから先の見通しもない彼らにとって、我が子は希望だった。

亜貴と有為は高校を退学し、祖父の手から逃れるようにして、遠くの町で暮らし始めた。

亜貴は大学への推薦が決まっていたが、それを蹴って有為と暮らす道を選んだ。

二人の幼馴染であり親友であった男は、亜貴の代わりに有為の面倒を見てもいいと言ってくれた。その男は信用のできる友であったが、亜貴は一点においてその友を信じるができなかった。

親友は、有為のことを愛していた。また、有為も自分と関係を持つ前は、親友に対して恋心を抱いていた。

亜貴は不安だった。

有為が自分から離れて、親友の元に行ってしまうことが。

その不安は無意識なものであり、亜貴はその不安に気づけなかった。そのため、責任と強情を混同し、親友の提案を蹴った。

(お金がいるんだ……！ 俺は父親なんだ……！)

愛の将来のためにも、貯蓄をしておきたい。しかし、今の亜貴の収入では、どれだけ切り詰めても貯蓄などする余裕はない。

アルバイトでも何でもすれば、収入の面では何とかなるかもしれないが……。それでも将来の不安は残る。まだ幼い愛を残して、一人出稼ぎに行くわけにもいかない。

それに有為は、母親だが、まだ自分からすれば子どもだ。できるだけ自分が側にいて、有為の心の支えになりたい、と亜貴は考えていた。

しかし、この現実を前に、あれもこれもとなすには、亜貴もあまりにもまだ子どもだ。

亜貴は今になって、有為を受け入れてしまったことを後悔しそうになる。

本気で頑張ればなんとかなる……そう考えていた。祖父の言葉が蘇る。

『お前みたいな若造に何ができる？』

祖父が正しかったのかもしれない。

だが、その祖父の言葉を受け入れていれば、今頃、有為を、そして愛を抱きしめることはできなかった。

そう考えると、やはり祖父の言葉は受け入れられないのだ。

(何、考えてんだよ)

亜貴は自分の中の弱い心を打ち消すように、大きく声を張り上げた。

こんなことじゃダメだ。

頭ではそう分かっている。しかしこの先いったいどうしたら……。

亜貴は頭を抱える。そのとき、視線の先に、何か紙切れのようなものが落ちているのに気づく。

。

亜貴はそれを拾い上げた。

(何だこれ?)

よく見ると、それは宝くじだった。日付を確認すると、恐らくまだ期限は切れていない。

(……これも運試しか)

亜貴はそう思い、それをポケットに入れる。

一万でも当たっていれば、そんな些細なことを祈りながら。

・
・
・

(夢じゃないッ！ 夢じゃないんだッ！ 俺たちは見放されてなんかいないッ……！)

亜貴は全力で家へと走っていた。

その手には、あのとき拾った宝くじの券が、固く握られている。

亜貴は思った。これで、有為と愛を幸せにしてやれる。

早く、有為にこのことを伝えたい！

興奮のあまり、亜貴は早まる気持ちを抑えられなかった。

そこには一千万があった。

有為も亜貴も、その大金を前にしたとき、この先、自分たちの将来に疑いを抱けなかった。きっと、このお金さえあれば、自分たちは幸せになれる。

だが、彼らの信じた幸せなときは、わずか三年のうちに泡のように消えた。

何が悪かったのかを数え上げればきりが無い、

彼らはその大金で、夢のような贅沢を堪能した。

もちろん、初めのうちはその使い方も可愛らしいものであったが、日が経つにつれてしだいにエスカレートして行く。有為と亜貴は、まるで湯水のようにその大金を使い始めるようになった。

泡銭の一千万など、ちっぽけな額であった。

彼らは豪遊の果てに、その一千万を、わずか二年のうちに使い切る。

有為と亜貴の勤勉さは、所詮、極貧の環境の中でそうせざるを得なかったというだけに過ぎなかった。

「今日は、何しようか」

二人は、もう元の勤勉な生活に戻ることができなかった。

二人は愛の親であると同時に、まだ遊びたい盛りの子どもでもある。今まで我慢していた分、遊ぶ楽しさをようやく知った二人が、以前のような生活に戻るのには容易ではなかった。

「私、お腹空いちゃった」

「なら、いつもの店でご飯にしようか」

亜貴はサイフの中身を見た。

「あ、またお金借りなきゃ……」

喫茶店に亜貴と有為は来ていた。

テーブルを挟んで二人の正面には、男が座っていた。

「もう、いい加減にしろよ」

その男は、二人に冷たくそう言い放つ。その男は有為と亜貴の、古くからの親友だった。そんな彼がこんな風に、自分たちを突き放すなんて。彼の言葉を聞いた二人は、信じられないとでも言いたげに顔を見合わせる。

「おいおい。困ったことがあったら、頼ってくれってお前が言ったんじゃないか」

亜貴は男にそう言う。男は有為の頬をちらりと視線を送る。

男は有為のことが好きだった。

男は、亜貴の「有為を必ず幸せにする」という言葉を信じて、有為を亜貴にまかせた。

「僕は、お前を信じてたんだぞ……」

男は悲しそうな目を亜貴に向ける。

これで、四回目だった。

初めて、亜貴に頼まれた額は三万だった。それから二週間もしないうちに五万。そして、その三日後に十万。今回は……。彼は、二人を信じて金を貸した。だが、どんどん落ちていく二人を前にして、男はもう二人を信じられなくなっていた。

聞いた話によると、自分以外の同郷の友にも、金を借りようとしたらしい。

「俺も、お前を信じてるさ。それに、十万や二十万、お前なら安いモンじゃないか」

しかし、男の悲痛な気持ちも一切考えず、亜貴はしれっとそんなことをのたまう。あげく有為を抱き寄せ、

「二人目を作るんだ……。金がいるんだよ」

と笑った。

男は有為の方を見た。有為はぽけーっと、亜貴に身を委ねている。

そこに、かつて男が愛した有為の姿はなかった。

「僕の愛した有為も、亜貴も、もうどこにも、いないんだなッ……！」

男はそう呟き、すっと立ち上る。亜貴は慌てて、男の袖を掴んだ。

「金は？」

男はその言葉に、深いため息をついた。

「本当に、いい加減にしてくれ……」

「親友だろう？ なんとかしてくれよ。お前、金持ちじゃないか」

「……」

男は掴まれた袖を無言で払った。

そして、そのまま会計を済ませて喫茶店を出て行く。

「お腹、空いた」

有為が亜貴に縋る。

「……クソッ」

亜貴は窓ガラスの方に目をやる。その向こうに見えた、男の背に彼は舌打ちした。

「有為はここで待ってろ」

暗闇の中、亜貴は有為にそう告げた。

有為は頷く。

亜貴は、ナイフを握り締めている。

亜貴と有為は、男の住むアパートの一室の前に来ていた。男は浪人生であり、現在は独り暮らしをしていると、亜貴は以前本人から聞いていた。

インターホンを鳴らす。亜貴はドアの向こうに耳を傾ける。

どたばたと、ドアの向こうで物音がした。そして、男は何も知らずに玄関のドアを開ける。

「————！？」

かつての友を前にして、亜貴は何の躊躇いも見せなかった。

亜貴は男の喉元にナイフを突き刺し、その喉を縦に引き裂く。それは一瞬の出来事だった。亜貴はまるで男を押し倒すがごとく、そのまま男の部屋へと押し入る。

男が信じられないという表情で亜貴を見つめているにもかかわらず、亜貴は口元を笑みで歪ませていた。

「ざまあ、ないな」

と男を吐き捨て、男を置いて亜貴は部屋の奥へと向かう。鮮血が男の喉元から、噴水のごとくあふれ出す。

男は何事かを精一杯叫ぼうとしたが、その喉からゴボゴボと空しい音だけがするだけであった。

亜貴は男の部屋の中を見渡す。

質素な部屋だった。最低限、生活に必要なものしか見受けられない。

机の上には、ノートや教科書らしきものが広げられている。

やけに物が少ないため、目的のものを探すのにも、そこまで苦労はしなかった。

「……あった」

亜貴は男の鞆の中から、分厚い茶封筒をいくつも見つける。その中には五〇万を超えるだろう額の大金がいくつも入っていた。

「やっば、お前ん家、金持ちじゃん」

亜貴はそれを手にして、男の元へと引き返す。男は何かを懸命に伝えようともがいていた。

だが、亜貴は男に対して。止めと言わんばかりにナイフを突き落とす。

男はかつての親友にいったい何が起こったのか、それすら理解する間もないまま絶命した。

亜貴は、血溜まりに沈んでいる男のその肩を叩き、一言だけ、

「ありがと」

と呟いた。

「おかえり」

男の部屋から出た亜貴を有為が出迎えた。

亜貴は有為の手を握る。

「邪魔が入るまえに逃げちゃおう」

亜貴がそう言うと、有為はちらっと男の部屋のドアを見た。

そして、

「うん」

とだけ頷く。

二人は手を繋いで走っていた。

「なんだか、楽しい」

有為が笑う。

「俺もだ。なんかドラマみたいだな」

亜貴も笑った。

「どこまでも行けそうだね」

「どこまでも行こう、二人で」

二人は、互いに固く手を握り合い、立ち止まって唇を重ねた。

・
・
・

「きっと来るから大丈夫だよ」

保育士のお姉さんは、そう微笑んでいた。

窓ガラスの向こうには暗闇が広がっている。

周りには、愛とその保育士のお姉さんしかいない。

「まま、ぱぱ……」

愛は心細げにそう呟いた。お姉さんは愛の手をそっと握る。

だが有為と亜貴の二人が、その晩、愛を迎えに来ることはなかった。

翌日も、その翌日も、愛は待ったが、二人揃って再び愛の前に姿を現すことは決してなく――

。

亜貴だけがその後、無残な惨殺死体となって、愛によって発見される。

今日は快晴。気持ちのいい空だ。

いつもの日常、何の変化もない単調な日々。目の前には、仲良しの友達がいる。

「まったく」

無警戒としか言い様がない。その後姿に私は憤りを覚えた。

そっと忍び寄り、私は彼女との距離を縮めていく。そして、にゅっと両手を彼女に伸ばした。

「おはよッ」

「ひゃああああああっ！」

彼女は声を上げ、びくんッと全身を震わせた。

「な、ななななななな n、何すんのおッ！？」

彼女はそう声を発すると、私の手を胸から引き剥がしてしまう。無理矢理。

あーあ。

私は思わずそう呟く。

その言葉を聞いて、彼女はかんかんだ。

私は単に、おはようの挨拶をただけだよ……？（笑）

あ、ちなみに私が胸を鷲掴みにした彼女の名は、水橋 瑞穂。私はみずっちと呼んでいる。

「むむむ、この手にすっぽり収まる感じがいいのにい！」

「ふ、ふざけんなァ！」

「そんなこと言って、嬉しいくせに……」

「う、嬉しくなんかないッ！」

みずっちはそうは言うものの、顔が真っ赤だ。私はにやにやと笑みを浮かべて見せる。

そんな私を見て、みずっちは、わなわたと震えた。

「ねえ、愛ちゃん」

「なあに、みずっちいー？」

みずっちは、ゆっくりと私に詰め寄ってくる。ほんと可愛いやつだぜ。

「知ってる？ それされるのってねえ、すっっごい恥ずかしいんだよッ！！」

そう叫ぶや否や、みずっちは私に飛び掛った。

それを予想していた私は、華麗にそれをかわして見せる。

「へへーん！ 悔しかったらやり返してごらんなさい～。できたらけどねえ～」

私はみずっちに背を向けて駆け出した。みずっちは慌てて私の方に手を伸ばすが、空しく空を切った。

「ま、待てェ！」

背後を振り返り、私はみずっちが追いかけてくるのを確認する。彼女の速さに合わせつつも、追いつかれないように走る。

みずっちとの差は大分ある。

「ふふん。この私に追いつこうなんて、百年――……」

ふと道の先に視線を戻す。黒塗りの高級車が目に入った。

私は思わず立ち止まる。

「一つ、つかまえたぞッ！ って、どうしたの？」

みずっちは私の肩ごしに道の先を見た。黒塗りの高級車が、道の真ん中に駐車している。

じっとその場で様子を伺っていると、車のドアが開いた。体格のいい男二人が、中から出てくる。黒のサングラスに黒いスーツと見るからに怪しい。

私はみずっちの方を見た。

「みずっちは先、学校に行つてよ」

その言葉に、みずっちは心配そうに私の顔を覗き込む。

「大丈夫なの？」

そう言うので、私はへらへらと笑って見せた。

「えー、心配しすぎだよ？」

しかし、みずっちは、なおも暗い表情を見せている。すでに黒服の男らは、私たちのすぐ側まで来ていた、だが、彼らは話しかけてくるでもなく、ただじっとこちらを見つめている。それが一層、薄気味悪い。

「私の、せいだよ」

「みずっち……」

みずっちが俯く。私は居た堪れなくて、みずっちをぎゅっと私は抱き寄せた。

「なに言つてんの？ みずっちは私の大切な親友だもん。そんなこと気にしないでよ」

「……」

「それに、あいつらはみずっちのことが無くても、最期の最期まで、私の能力について知ろうとしたよ」

「愛ちゃん、でも……」

「もうッ、そんな暗い顔ばっかしてると、さっきみたいに襲つちゃうからね！」

みずっちは顔を上げる。みずっちの瞳は揺れていた。

私なんかのために、そんな表情をしてくれる。私はそんなみずっちが大好きだった。

みずっちは、ふるふると顔を左右に振り、袖で自分の顔をこする。

「わかったよ……。私先行く、学校でね！」

「うん」

みずっちは、チラッと黒服を睨み、そして、一気にその横を駆け抜けて行った。

みずっちの姿が見えなくなったのを確認して、私は黒服に向き直る。

「おまたせー」

そう言うと同時に、額に銃口が向けられた。

「ついて来てもらおう」

私は思わずため息を吐く。

「レディーに対して、そんなエスコートの仕方って無いんじゃない？」

「抵抗すれば撃つ。ただの脅しではない」

黒服はそう言いながら、引き金に指をかけた。

「のりわりいー」

先程のより、いっそう深くため息を吐いた。

改めて、私は黒服に向き直る。

「例の件に関しては、会長さんとの前、直接会った際、これっきりにして欲しいと丁重にお断りを入れたと思いますが」

「会長は、お前の能力を必要としている。これは会長の命令だ」

「私の意志は尊重されないんですか？」

「これは会長の命令だ」

「あなたたちの意志も……？」

黒服は私の肩を無言で押す。私はつんのめり、黒服の方を見上げた。

「立て」

手を差し伸べるでもなく、そう告げる。

「もっとさあ、やり方ってもんがあるんじゃないの？」

そう言うが、黒服の返事は無かった。

全く、死の迫った老人というのは、かくも扱い辛いものなのかね。

「よく来たね」

目の前の老人は、好々爺のような笑みを浮かべている。

「何の御用でしょうか？」

私は改まって尋ねる。

「何、君にとっては簡単なことさ。わしの病を治して欲しいんだ」

「……これが、人に物を頼む態度でしょうか？」

私の後頭部には、未だに銃口が向けられていた。

「ふふ、君はこうでもしないと、わしの頼みを聞いてはくれんだろう？」

「こういうのを脅しって言うんですよ」

全く、恐ろしい人だ。この好々爺とした笑みの裏に、この人はどれだけの血を浴び、それを隠しているのだろうか。想像したくもない。

「わしにはまだ、この日本のためにも、やらなくてはならない仕事があるのでな。報酬はいつもの倍だ。文句はあるまいな？」

恩着せがましい。こういう物言いをする人間は嫌いだった。

日本のためと言いながら、結局は自分の今の地位を維持することしか考えていない。

「そこにトランクがあるから持っていくがいい」

老人が部屋の隅を指差す。黒いトランクが一つ転がっていた。

イラッと来た。

私の能力『d-drager』は、病を引き起こしている病魔を顕現させて引きずり出し、実体化させるだけの能力だ。

人や獣を治したりできるのは、彼らを物理的に対処、もしくは対話によって納得させることができればの話。能力の本質そのものではない。

病魔は人を内側から食い殺す化け物。

その力に強弱はもちろんあるが、病院で治療できる程度のものなら、わざわざ私のところなどやっては来ない。

こいつらが、私に治せと命じる病は、老人がかなりの高齢であるという点もあり、私一人で処理できるキャパシティをはるかに超えた化け物ばかりなのだ。

彼らは、本来、生き物の内に引きこもり、外界に出ることを好まない。

そのような化け物を、無理矢理引きずり出して、事情を言って聞かせたところで、素直に私の言うことなど聞きはしない。

それどころか、彼らはきっとその矛先は、私に向けるかもしれない。

私は黙って化け物に喰い殺されるか、彼らに私という新しい寝床を与えてやるしかない。

そうじゃないにしても、別の誰かが犠牲になる。

どれにしても、割に合わない。

この老人にも、このことは以前に説明した。それに、治した結果どれだけの犠牲が出るかについては、この老人だって今までのことから把握しているはずだが。

黒服の男が、トランクを拾いあげ、その中身を私に見せた。

札束がぎっしりと詰まっている。

ちらっと老人の方を見ると、老人はどうだという顔つきで私を見ていた。

私はつつかつと、黒服に歩み寄り、黒服が手にしたトランクを床に叩き落とした。札が宙を舞い踊る。

私は、キッと老人を睨んだ。

「報酬なんかありませんので、あなたの今の地位を捨ててください」

「バカを言うな」

老人が鋭い目で私を見る。それでも口元に作られた笑みは崩れていない辺りが、この老人の厚顔を物語っている。

黒服が私の頭に銃口を強く押し付けた。

老人は言う。

「出来損ないから生まれたような小娘が、調子に乗りよって」

撃鉄の鳴る音が頭の中に響く。

「お前は、黙ってわしを治しさえすればいいんだ」

むかつく。

こいつむかつく。

「なんで私があんたのために命をかけなきゃなんないの？ 調子に乗ってんのはあんたでしょ。ふざけんなッ。あんたなんか死んじまえよ！」

私はただひたすら言葉を続けた。

「今、ここで生き延びても、あんたはもう長くないよ。死を怖れて先延ばしにしたところで、死神はあんたの喉元に刃をすでに突き立ててる。あんたは結局、死ぬしかないんだよッ！！」

私の言葉を聞き終え、老人はにっこりと私を見た。

「もう満足か？ で、治すのか、治さんのか？ お前の選択はどっちだ？」

老人はじっと私を見つめる。

「……」

「さあ、決めろ」

老人が迫った。

こんなところで、こんなやつに殺されたくはない……。

私に選択肢は無い。

その建物の地下には、だだっ広い空間が広がっていた。黒服の男が何十人とそこにはいた。

「普段はここで野球でもしてんの？」

冗談でそう尋ねるが、黒服の男たちの返事はなかった。

「小娘は死なせるな。これからも役立ってもらわなくてはならん」

老人がそんなことを言う。

銃口は未だに私に押し付けられている。これについては、脅しではない、と。

老人が目の前に座っている。その頭を小突きたくなる衝動を堪えて、老人の左胸に掌を当てる。ずぶッと私の手が老人の身体の中に埋まっていく。

(……あ、いた)

容易にそれは発見できた。発見するのは楽だ。発見が楽ということは、それだけでデカイということ。つまりヤバいやつだ。

「いいの？ これ、引っ張り出しちゃって？」

私に銃口を向けている黒服に尋ねるが、彼は無言だった。

「これ、前のよりずっとヤバいから。止めるなら今のうちだよ……？」

背後に控えている黒服たちにもそう投げかける。しかし、彼らの返事はない。

老人が私の手首を掴む。

「いいからやれ」

「なッ……！ ダメだって——！！」

止める間もなかった。老人は私の手を自分の胸から引き抜く。

病魔は……決して宿主を襲わない。

病魔たちは話していた。

――我らにとって宿主は世界だ。

その言葉が意味するもの。それは、病魔たちは宿主たちを殺すべく、存在している訳ではないということ。

だが、病魔たちは強大であればあるほど、その性質はエゴイスティックとなっていく。

顕現した病魔は、宿主を積極的に殺すことは無いが、宿主を生かすために自己を犠牲にするともない。

ただし、転移によって、顕現した病魔が宿主を替えれば、元の宿主がその病魔によってそれ以降蝕まれることはなく、その病自体がまるで元から無かったかのように全快する。転移先の宿主に、その状態が引き継がれることになるが。

一番、安全なやり方は、要するに立ち退きだ。しかし、強大な病魔は、エゴイスティック。こちらの話すら聞こうとせず、顕現した瞬間、暴れまわる。

手が引き抜かれた刹那――。巨大な質量をもった何かが、私の全身を激しく打ちつけた。あまりの衝撃に、私は宙を舞う。

眼下には、巨大な黒い影が広がっていた。牛のような二本の角を持つ巨体の病魔。

黒服たちの悲鳴と爆音とが反響する。

だから言ったんだ。

そんなことを思うと同時に、宙を舞っていた身体は地面に叩きつけられた。

「……ッ痛ウ……」

体中が痛い。

眼前では、黒服たちが懸命に戦っている。

やつらは死ぬ気だ。何せあいつらは……。

私は立ち上がり、彼らに背を向けた。

「私は、付き合ってもらえない」

独り言のようにそう言い残し、私は出口へ向かって走り出した。

――私が命を懸ける理由なんて無いから――

「大丈夫？」

その言葉に目を開ける。

みずっちが私の髪を撫でていた。

上体を起こそうとして、全身に痛みが走る。

「あ、じっとしてていいよ」

みずっちが慌ててそう促す。周りを見渡すと、可愛らしいぬいぐるみがたくさん飾ってある。
ここは――みずっちの部屋だ。

「午後の授業が始まって来ないから、心配になって戻ったんだよ」

私はあの後、なんとかあの屋敷から抜け出すことが出来た。そして、痛みを抱えながらも、なんとか元いた場所までは戻ってこれた。

しかし、戻ってこれたのはいいが、そこで気を失ってしまったらしい。

頭がくらくらする。

私はかけ布団で顔を半分隠した。

「……みずっちの匂いがする」

みずっちは恥ずかしそうに微笑んだ。

「もう、何言ってるのー？」

「……みずっち、愛してるぜ」

ちょっとキザっぽい感じでそう言って見る。

「もう、そんな状態で言ったって、全然カッコよくなんかないよー？」

みずっちは顔を真っ赤にして俯いた。

そうは言っておきながら照れてるみずっちが可愛くて、私はみずっちをだた黙って見ていた。

そうして生まれた長い沈黙の後、お互いに顔を見合わせ、プツと噴出しあう。

「私たち、バッカみたい！」

みずっちがお腹を抱えてゲラゲラ笑うので、

「違うよ、本当にバカだよ！」

私はそう言ってやる。

ここが、好き。この空気が大好き。

「みずっち、だいすきだぁーッ！」

私は起き上がり、ぎゅっと彼女を強く抱きしめる。

たった、それだけのことで、身体中の痛みがまるではじめから無かったかのように、すうーっと引いていくように感じられた。

「よしよし、いい子いい子」

そんな私をみずっちは優しく迎え入れてくれるから。

だから、ここが私の居場所。

*Disease Drager

毎日がつまらなかった。

ここはまるで牢獄のように感じる。

「『お嬢様』」

黒服が私を呼んでいる。

「なに？」

「会長がお呼びだ」

・
・
・

——『お嬢様』、お呼び「だ」、か。

いくら何でもこの言い方は無い、と前から思っていた。

ここに来て、もう半年が経つ。

この屋敷にいる誰もが、私に対して敬語を使わない。それでいて、形の上ではお嬢様と呼び、豪華な部屋を与えている。

堅苦しいのは嫌いだ。

だけど、この人間は誰もが、蔑むような目で私を見ている。

目の前には老人がいた。実際にはモニターがあり、そこに老人が映し出されているだけだが。老人のその態度こそ、まさにこの屋敷に仕える人間全ての、私に対する態度の全てを代表しているのだ。

彼は私にとって曾祖父にあたるらしいが、私は彼を曾祖父と思ったことはない。

私にとって、こいつはただの老人だ。

「何か御用ですか？」

私は白々しくそう尋ねる。なぜ呼ばれたのか、そんなことは分かっている。

『いや、用というほどのものじゃないさ』

老人は好々爺のような笑みを浮かべていた。他者を欺き続けているうちに、その表情が、顔に貼りついてしまったのであろう。こいつは、好々爺などでは決してないと、私は断言できる。

モニター越しでしか会話をしないという点でも、信用するに値しない。

『さすがのワシにも我慢の限界というものがある』

老人は優しげな声でそう続けた。

小娘と思って、私を侮っているのが毎度毎度見え見えだった。

「我慢も何も、私をここに閉じ込めているのは、あなたではないですか？」

はっきり言って、こんなやり取りは茶番だ。

私は両親に捨てられ施設にいた。

施設での生活はそれなりに楽しかったし、友達も多かったから、不満があってもそれほど辛くは無かった。

だが、ある日、私は魔人として覚醒する。

それ以来、世界が一変した。やつらが、私の前に現れた。

会長と呼ばれる老人と、黒服の一味。私の曾祖父を名乗り、私の存在を知っていながら、今の今まで私の存在を黙殺していたやつ。

もし私が魔人でなかったら、もし私の能力が老人の役に立つものでなかったら、老人が私に接触することはなかっただろう。

老人は私の能力を、具体的に知りたがっている。それゆえに、老人は私を施設から追いやった(引き取った)。そして、私をこの屋敷に閉じ込めている。

老人は小さく息を吐く。

『一つ覚えておくがいい』

老人の目がカッと開き、その眉間にしわが走った。

『ワシはワシの役に立たない人間は必要としない。役に立たない道具を長く置いておくつもりはない』

老人がそう言い終わると同時に、モニターは暗転した。

黒服が私の肩を掴む。

「終わりだ。行くぞ、『お嬢様』」

「いい加減、その『お嬢様』っての、本当に止めてくれないかな？ バカにされてるみたいでイヤなんだけど」

私は声を荒げてそう訴えたが、黒服の答えは無言だった。

◇

「みずっち、おっは！」

私はみずっちの部屋を訪ねていた。

老人はみずっちの養父だった。私と同じように、みずっちも老人に引き取られ、ここに閉じ込められている。

だが、老人はみずっちを愛してはいない（私についても同様だが）。

「おはよう、愛ちゃん」

みずっちは何も知らない。

私の能力のことも、老人の思惑も。

「具合、大丈夫？」

みずっちは病気だった。それも深刻な病で、治療は難しいらしい。

老人はみずっちの養父なのに、莫大な資産が有るくせに、みずっちを治療しようとはせずに、ただ彼女を囲い込んでいる。

もし私が自分の能力で、みずっちを治療すれば、みずっちは助かる。けど、そんなことをすれば、老人の思い通りになってしまう。

(ごめん、みずっち)

私は彼女のこけた青白い手を見て、罪悪感に駆られる。

みずっちは日に日に弱っていく。

老人はみずっちを決して助けはしないだろう。老人は私を試しているんだ。

「あんたは、どうしたらいいと思う？」

無駄だとわかってはいても、つい黒服に話しかけてしまう。

黒服はやはり答えない。

予想はしてても、やはりムカつく。

「ねえ、あんたしゃべれないの！？ それともしゃべらないの！？」

そう、声を荒げたが、黒服は何の反応も見せなかった。

そうこう悩んでいる間にも、みずっちはどんどんやつれていく。

このまま、放っておいたら、きっと。

・
・
・

「会長がお呼びだ」

黒服が部屋に入ってきて、私にそう告げた。

「はいはい」

いい加減、このやり取りにも飽きる。

いつも通りに不平を言いながら、黒服にモニターの前まで連れて来られた。モニターの電源が入る。すると突然、黒服は無言で、私に対して踵を返した。

「どこ行くの？」

驚いてそう呼び止めるが、黒服は返事をせず、そのままどこかへ行ってしまふ。

来るなど言っても、いつもはついて来るというのに……。何か怪しい。

モニターに視線を向けると、老人がいつものように笑っていた。

もはや、あの笑顔だけで腹立たしい。

「何か御用ですか？」

私は尋ねる。

『いや、今日は一人かい？』

見てれば分かるだろ。

そう思うが、それを口には出さなかった。こいつは分かってて言ってるんだ。恐らく何かを企んでいるに違いない。

「何か用ですか？」

「いや、何。たまには曾孫の顔でも拝みたくってな」

「はあ。そうですか、なら帰ります」

こいつと話すことはない。

私は老人に背を向けた。何が『曾孫の顔を拝みたい』だ。黒服の後を追おう。嫌な感じがする

。そう思ったのもつかの間、老人が私を呼び止めた。

『そんなに慌てなくてもよい』

私は首だけ振り返り、老人を不審の眼差しを向けた。

私の疑念を見て取ったのか、老人はほっほと気が抜けるような笑いを上げる。そして言った。

『あの娘のところへ行くつもりなら、お前が行くまで、何も起こらんさ』

その言葉で背筋が凍るのを感じる。私は、一目散にその場から去り、みずっちの部屋へ向かう

。『言ったはずだろう？ ワシはワシの役に立たん人間はいらん、と』

部屋を出る間際、そう言って笑う老人の声が聞こえた。

「みずっちッ！」

私はみずっちの部屋のドアを勢いよく開ける。

「早いな、『お嬢様』」

そこには黒服がいた。

「な、なにしてるの……？」

「見て分からないか？」

黒服の口元が邪悪に歪む。

目の前にはみずっちがいた。みずっちは、シーツをぎゅっと握り締め、目に涙を湛えながら私を見つめた。

「み、みずっち……？」

「近づかない方がいい」

駆け寄ろうとする私に対し、黒服はそう告げた。やけに饒舌だ。こんなにしゃべるこいつは今まで見たことがない。

黒服は二丁の銃を両手に携えていた。

一方は、みずっちの右の肩に向けられ、もう一方はみずっちの口腔に突っ込まれている。

「ふ、ふざけんな……！ みずー」

私が声を上げた刹那、その言葉を遮って、銃声が室内に鳴り響く。

「———ッ！！」

みずっちがぐもった悲鳴を上げた。

みずっちの肩から、どくどくと鮮血があふれ出していく。

「や、やめろよッ！！ みずっちは——」

再び、私の声を遮って、銃声が鳴り響いた。

弾丸が、今度はみずっちの左掌を貫く。

その痛みにもみずっちはもがき、黒服の腕の中で暴れ出す。

それに対し、黒服は舌打ちをし、次はみずっちの左足へと銃口を向けた。

「大人しくしている。まだ撃たれ足りないか？」

みずっちはその言葉に、ぴたっと硬直し、ガタガタと震えながら目を瞑る。

「……ふ、ふざけんなよ……！」

私は黒服を睨んだ。

そんな私を見て、黒服はにこりと笑った。こんな風にこいつは笑うのか。それは、あの老人と同じ笑いだった。

「さあ、こいつを治してみろ」

黒服は私に迫る。

わ、私は……後ずさった。

「そ、そんな能力、私には……無い……！」

なんとかそう搾り出す。

だが、当然黒服は、そんな言葉では引き下がらない。

「そうか、なら、こいつには死んでもらうしかないな」

黒服はそう言って、みずっちの口腔に突っ込まれている銃の撃鉄を引いた。

「……………運がいいな。一発目は外れだ」

みずっちの頬を伝う涙が、私の胸を締め付けた。

「や、やめてよッ……！ みずっちは関係ないでしょ？」

三度目の銃声が鳴り響いた。

「あ……ああ……」

見ると、みずっちの左足も血に染まっていた。

「み、みずっちが、死んじゃうよ……！ や、やめてよッもう！！」

私の制止を無視して、男が無言で、右足にも銃口を向けて、撃鉄を鳴らした。

すでに、みずっちに意識は無く、彼女は白目を向いている。

「ああ……、や、やめ……！！」

動揺する私を、黒服は鼻で笑う。

「病床の身とはいえ、こいつも魔人だろ？ この程度じゃ、死にはしないさ」

「……ふ、ふざけんなよッ！」

いくら何でも、こんなに撃たれて血を流したら、いくら魔人でも死んでしまう。

ただでさえ、みずっちは病気が身体が弱ってるんだ。

「ふざけてるだって？ そう思うのは自由だが、このままじゃあ、こいつはもう時間の問題だな」

「……クッ……」

為す術がない。

「何をうな垂れている。証明すればいい。『お嬢様』のその能力が、本物なら、こいつでな」

黒服は不敵な笑みを浮かべた。

こいつは、このまま私が何もしなければ、間違いなくみずっちに止めを刺すだろう。

みずっち。

死なせたくない。

こんな死に方させたくない。

だけど、いまさら？

私はみずっちを助ける手段を持っていながら、今まで何もしてこなかったのに？

みずっちはそんな私をどう思うだろうか？ 最低なやつだって、思うに違いないんだ。

男がみずっちの首根っこを掴み、歩み寄ってくる。

「私はッ……！！」

言いかけて止まる。

「私がどうした？ 殺すのか？」

男がみずっちの首根っこを掴み、私の眼前に突きつける。

みずっちの血が私の頬にかかった。

その瞬間だった――みずっちの顔と、パパの死に顔が重なる。

怖い。

ようやく気づく。何が私をここまで躊躇わせるのかを。

私は自分のこの能力を、他者に使うことで、いったいどのような事が起こってしまうのかを、本能的に知っている。

だけど、私はそれ以上に、みずっちを失うことが恐ろしい。ずっとずっと恐ろしい。

私は、こんな苦しんで、こんな酷い死に方をするみずっちを見たくない。

みずっちと、もっと一緒にいたい。

その気持ちは、嘘じゃない。誤魔化しなんかじゃない。

私は、みずっちが好きだから、みずっちを助きたい。

「……そんなに見たいなら、見せてあげるよ」

気づけば、私はそう言っていた。

恐ろしさが互いに鬨ぎ合うあまりに、私はやけになっていたのかもしれない。

「そうだ、それでいい」

黒服は笑う。そして、みずっちの口から銃を引き抜いた。

私はみずっちを黒服から庇うように抱き寄せる。

「みずっち」

彼女の胸にそっと手を添えた。

みずっちの周囲は彼女の血で真っ赤に染まっている。

病院に行ったところで、もはやどうにかできる状態ではなく、だが、このままでは間違いなく失血で死んでしまうだろう。

それでも、私が能力を使えば、きっと助けることはできる。だけど、どう助ける？

ちらりと黒服の方を見る。

黒服は未だにこちらへ銃口を向けている。

私はみずっちの胸の中に、手を埋めていく。

しかし、個人的には少し気味の悪い光景だと思うが、それを見ても黒服は、表情一つ変えない

。

「ねえ、一つ聞きたいんだけど」

手を埋めながら、黒服に尋ねる。

「なんだ？」

「私は自分が魔人だと明かした覚えはないんだけど、どうして私が魔人だって気づいたの？」

私の疑問に、黒服はふんっと笑った。

「会長は『お嬢様』が施設に引き取られたときから、自分にとってお嬢様が有用な存在となるか否かを調査していた」

「調査って……」

「その調査を通して得られた、あらゆるデータを総合的に判断した結果、会長は『お嬢様』を魔人と判断したのさ」

道端で倒れていた小動物とかに、能力を用いたことがあった。

みずっちにはそのことを話したが、彼女がこいつらと通じているとは思えない。

誰も周囲にはそのときは、いなかったと思うが、こいつらがずっと調査していたというのなら、そのころから私を影から見張っていたのかもしれない。当時は、こんなことになるなんて思わなかったし、ありえるかもしれない。

しかし、そんな昔から見張られていたかと思うと、気分が悪い。

「……………私にはさ、プライバシーも無いの？」

私はあの老人のことが嫌いだったが、殺意までは覚えていなかった。しかし、今なら、私はあの老人を何の躊躇いもなく殺せると思う。

「で、その後、どうするんだ？」

黒服が尋ねる。

「病魔を見つけたら、それを掴んで、この手を引き抜く。そこからが、始まり……」

だとは思う。

実のところ、私は人に対して、自分の能力が発動したことがない。

具体的に、どのような手順を踏むのかについては、魔人として目覚めたとき、頭の中にイメージとしてすうっと湧いては来たけど。

どんな化け物が引っかかるか検討もつかない。

「いた」

意外と簡単に見つかった。二匹いる。

しかし、この、嫌な感じは……。

「早くしろよ。死んじまうぞ」

黒服は私を急かす。

いったい誰のせいだと思っているんだ。私は男を睨んだ。

ただでさえ蒼白だったみずっち顔には、もはや生气すら感じない。

クソッ。

私は、みずっちの中にいた"何か"を、思い切り引きずり出した。

「あッ？」

黒服がぼかんと天井を見上げた。

――夜があった。

一瞬のうちに、そこは夜へと変わる。

「――え――……！？」

夜と一緒に、宙空には、二つの巨大な目玉が浮いていた。それは、ぎよろぎよろと視線を動かし、私と黒服を見比べる。

こいつらが、みずっちの中にいた、病魔……？

常世のごとき"闇"の病魔と、巨人のごとき"目玉"の病魔。

私が今まで見てきた病魔とは何かが決定的に違った。

過去に私が助けた小動物たちの中にいたのは、握れば潰れる様な病魔たちばかりだった。

だけど、こいつらは明らかに、それらとは決定的に何かが違う。

悟る。こいつらは『不可避の死』だ。

みずっちの怪我は、すでに手後れだった。

みずっちの病は治すのが困難だった。もしかすると、みずっちはこの病で死ぬ運命だったのかもしれない。

「うおおおお……！」

黒服が銃を掲げた。そして、その目玉に対して発砲を試みる。

パシャンッとそれは、まるでゼリーのように弾けて、周囲に肉片を散らした。二つの眼窩が床の上に転がる。

黒服は緊張からか息を荒くしている。

だがその眼窩の奥から、神経の束がにゅっと顔を出し、新たな目玉を形成していく。

「クソッたれがッ」

黒服は携えていた銃を投げ捨て、懐に手を伸ばす。

——手榴弾。

「あ」

私はそう声をあげた。

まさか、この部屋ごと爆破する気か。

「や、やめ——」

だが、私が黒服を制するよりも早く、手榴弾とともに黒服の身体が闇に飲み込まれる。黒服の身体が宙に浮いて行く。

私はただ、それを見ていることしか出来ない。

闇の中で、黒服が悲鳴を上げていた。バキバキッと音がし、彼の身体がありえない方向に折りたたまれていく。

肉の塊となったそれは、ぼたぼたと床の上に落ちていった。

全身が恐怖のあまりガクガクと震えた。本能的に分かる。今迂闊に動けば、間違いなく殺される。「夜」は未だにこの場を支配していた。

暗闇が延々と広がり、目玉はこちらを見ている。

(こんな得体の知れないやつ、どう対処しろって言うんだよ)

掌に汗が滲む。

このままじゃ、きっと、私もこいつに――。

そう思った瞬間だった。

「グギャァァアアアッー！」

突如、闇の中から獣のような悲鳴が轟く。それは化け物が発した断末魔の叫びだった。

真っ黒な液体が四方八歩に飛散する。

恐らく、あの黒服が持っていた手榴弾が、化け物の中で炸裂したのだろう。

まるで霧が晴れていくかのように、闇がすうっと晴れていく。

後に残されたのは二つの黒い球体だけだった。恐らく、あの目玉の病魔は、あの黒い体液を、間近で浴びてしまったのだろう。

その二つの球体は、まるで何かを探すかのように宙を彷徨いながら、ぎよろぎよろと視線を走らせていた。

(もしかして、目が見えていない?)

私は目を伏せ、押し黙った。

自分の心臓の音だけが、どくんっどくんっとはっきり聞こえる。どれほど時間が経っただろうか、私はちらっと視線を上げる。

息を呑む。あの球体が、自分のすぐ目の前に浮かんでいた。

じっと、まるでこちらを伺っているかのように動かない。

(ごめんなさい)

私は再び目を伏せ、固く目を閉じる。

震えはまだ続いていた。怖い。

早く、早くどこかへ行って欲しい。私には病魔に対抗する手段は無い。

今、こいつは大人しくしているが、もし迂闊なことをすれば、きっと私もあの黒服と同じ目に合うだろう。

私はひたすら耐えた。

――――。

そのとき、誰かの囁くような声が聞こえた。
私は、恐怖のあまり目を開けることができない。

――――。

その声は微かであるが、確かに私の耳元で囁かれている。
気が遠くなるような、そんな気がした。
逃げ出したいという衝動に、身体が支配されていく。

それでも、私は逃げなかった。
すると、しだいにその囁き声は遠のき、やがては聞こえなくなった。

恐る恐る目を開ける。球体の影はもうなかった。
「お、終わった……」
腰が抜ける。
今の今まで、心臓を掴まれていたような気さえする。

「……みずっち」

みずっちは何事もなかったかのように、すやすやと眠っていた。
ベッドからは血の跡も無く、蒼白だったその顔にも生氣が戻っている。

恐らく、あの病魔は転移を行ったのだろう。
病魔を取り除く方法は二つある。一つは、物理的に排除する方法。もう一つは病魔自身に、宿主を替えさせる方法である。

前者はまさに実力行使であり、後者は対話によって行う。
だが、一度物理的に排除しようとした病魔に、対話は通じない。もちろん、小型の病魔であれば、こちらの実力を持って、話を聞かせることはできるが、今回は私の方が圧倒的に実力不足だった。

宿主の死とともに、病魔たちも消滅する。
顕現させられた直後は、基本的に血が上っている彼ら病魔であるが、冷静に考えれば、病魔たちは宿主とともに滅びるよりも、宿主を次々に替えていった方が、長く存在できる。

今回、あの"夜"の病魔の体液によって、あの目玉の病魔は視界は封じられていた。
それによって、我に返り、自ら転移を行ったのかもしれない。
転移の対象に私を選ばなかったのは幸いであるが、もし、あのとき動いていれば、恐らく私に転移していたことだろう。

私はほっと胸を撫で下ろすと同時に、傍らの遺体にも意識が向けられる。

そこに転がっていた死体は、ミンチのようにぐちゃぐちゃに捏ね練り回されていた。

いくらなんでも、ここまですることは無いと思う。

「あんたは、これで本当に良かったの……？」

その問いに答える声は無い。

あの老人の手先とは言え、この黒服はずっと私の側にいた。死人だからと美化するつもりはないけど、その死に対して、何らかの感情は抱くだろう。それもこんな死に方をしてしまっているなら、なおさらだ。

それに、私はこいつの死の前の行動に対しても、いまだに納得ができていない。

あの得体の知れない病魔を前にしても、黒服は攻撃を一切躊躇しなかった。

懐から取り出した手榴弾についてもそうだ。まるで、こうなることが、はじめから分かっていたかのように黒服は所持していた。

普段から所持していたとして、それはあまりにも物騒だ。むしろ、黒服たちは常日頃から、あのような武器を携帯しているのだろうか。

だとすれば、何のために？ 考えるまでも無い。人を殺すためだ。

どうして、あんな老害のために、彼らはここまでするのだろうか。私には到底理解できないし、したくもない。

「みずっち」

みずっちはそのうち目を覚ますだろう。

恐らく、私の関係はどちらに転ぶかは分からないけれど、間違いなく何らかの変化があると思う。

あの老人が用済みのみずっちに対して、何をすることも分からない。なにせ、こんなことを企み、それを黒服に実行させるようなやつだ。どんな恐ろしい考えを持っていても不思議ではない。

みずっちの頬を撫でた。

もう黙っていることはできない。老人の出方しだいでは、みずっちも今回のように当事者になることもあり得るのだ。

「ごめんね、みずっち」

みずっちが目を覚ましたら、全てを打ち明けよう。

もし、それで、みずっちが私を拒んでも、それは仕方が無いんだ。

今まで、ごめん。

・
・
・

こんなタイミングで、いや、こんなタイミングだからだろう。

みずっちの本当の両親が、みずっちを引き取りたいと言ってきたらしい。

老人からすれば、みずっちの役割は終わった。だから彼女をこれ以上、囲っておく意味がないということだろう。

私の想像とは裏腹に、老人はずいぶんと穏便な対応を取ってきた。

それは良いことなのだが、私は、みずっちに、今まで自分が隠していたことを打ち明けてしまっていた。

あの老人のこと、私の能力のこと、そして、あのとき、病室で何が起こったかを。

だけど、みずっちは今まで通りに接してくれた。

私にはそれがありがたくもあり、苦しかった。

「寂しくなるね」

私がそう言うと、みずっちは笑う。

「同じ学校なんだから、これからもずっと一緒だよ」

「そうなんだけどさ……」

ずっと一緒に暮らしてきたのに、離れ離れで暮らすのはやはり寂しかった。

我ながら自分勝手なことを考えている。

そんなことを考えていると、みずっちがむっと眉間に皺を寄せた。

「――……？」

頬に平手打ちを食らう。

私はぼかーんとした表情で、みずっちを見る。

「これで、お相子だよ」

みずっちはにこりと笑った。

私は友達面をしながら、ずっとみずっちを見捨てようとしてきた。それなのに、みずっちはそんな私を許そうとしてくれている。

私は自分が恥ずかしくなり目を伏せた。

そんな私の肩を、みずっちはそっと抱き寄せる。

「そんな悲しい顔しないでよ。私まで悲しくなっちゃう」

「……だってエ」

声が上ずった。

卑怯だ。そんなことを言われたら。

私はみずっちの胸に顔をうずめた。

みずっちの柔らかな手が、震える私を優しく受け止める。

——みずっち、ありがとう。

**Life Clock Eater

死にかけの老人がいた。

老人の頭の中に埋まっていく私の腕。もう、これ以上は限界だった。

「もう、いいじゃん」

私は老人に対し、そう声をかけた。

老人は死を恐れている。死を恐れるその老人の手には、強大なチカラがあった。

地位や名誉、社会的栄光の維持。その強すぎる我欲が、老人に死を恐れさせている。

老人はそのチカラを行使して、様々な病を克服し、延命を繰り返してきた。しかし、さすがにそれにも限界がある。

今、老人が患っているのは、"老衰"だった。もはや、老人に未来は無く、未来は老人を前に閉じきっている。

にも係わらず、老人の周りを固めている者たちの誰一人として、老人にそれを直視させようとはしない。

それどころか、老人のその傲慢な考えを支持し、自らそれを実行している。

黒服の男が私に銃口を向けた。

「減らず口を叩くな」

老人の周りを固めているその黒服の男たちこそ、老人の持つ魔人能力。

――王の守衛 -ロイヤル・ガード-。

老人は彼らをそう名づける。

老人の能力により召喚された彼ら"黒服"は、どのような手段を用いても、忠実に老人の欲望を実行してきた。

彼ら黒服たちは、老人にとって、さぞかし使い勝手の良い駒であっただろう。

生きた人間よりも信用でき、生きた人間では到底できないような願いを忠実に実行し、その実行のためには手段を選ばない。

もし、この能力が無かったとしたら、この老人に今ほどの強大なチカラはあっただろうか。

そして今、自らに迫る死に、ここまで恐怖することがあっただろうか。

老人が死を恐れる理由。それは、老人とともに消滅するであろう黒服たちのためでも、愛する妻やわが子のためでもない。

もちろん、国や会社に対する大義名分のためなどでも決して無い。

老人は、死を目の前にしてもまだ、自らのチカラに縋り付いているに過ぎないのだ。いや、彼には、もうそれ以外に縋るものは無いのかも知れない。

老衰は逃れられない明確な死の形の一つであり、老人自身が生きてきた証でもある。

それを老人は切り捨てようとしていた。

それがどのような意味を持つのか、私なんかにはもちろん分からない。けれど私なんかでも、それがとても悲しく、寂しいことであるというのは感じられる。

だけど、私に何ができるというのだろうか。少なくとも、私は老人の支えとなるつもりはない。結局はただの同情に過ぎないのなら、老人が望むようにしてあげるのが、せめてもの救いではなからうか。

「……どうなっても、私は知らないからね」

そう私は念を押す。

「構わん」

老人はいいから早くやれと言わんばかりに、即答した。

「……」

私は自分の腕をさらに老人の奥深くへと埋めていく。

そして、その先にあったものを探り当てた。

一瞬、引き抜くか引き抜くまいか躊躇うが、すでに覚悟は決まっていた。

いずれこのときが来るのは、容易に想像がついていた。

私は老人の中にいる何かを、この手に掴み、思い切り老人の内部から引き抜いた。

その瞬間、老人の身体が、私の目の前から消える。そして、そこに現れたのは、小さな赤ん坊だった。

私は辺りを見渡す、そこには黒服も、そして病魔の姿も無い。

赤ん坊の泣き声だけが、ただ響き渡っていた。

(何も起こらない?)

そんなことを思った刹那――。

身を引き裂かれるような吐き気と悪寒、そして激痛が全身を駆け巡った。

(何かが、いる……)

私は悶えながら、自分の胸に左手を埋めた。

この身に起きた異変の元凶を探し当てようとまさぐる。

ドコダ。

「……アグッ…ツ…！」

自分の身体の中を、あちこち探り回すというのは、やはり余りいい気分はしなかった。しかし、今はそんなことを言ってもらえない。

目を閉じ、意識を内に向けた。

探り回している左手の中で、何かが蠢いてるのを感じる。

(そこ、か……！)

すっと腕を身体から引き抜き、もう一方の手で、左手を貫く。
身体に手を埋めたときと同じように、右手は容易く、左手をすり抜けた。
その瞬間、何かが右腕の中を駆け巡った。無数の筋が、指先から肘にかけて走る。

「……な、に…これ…ツ……？」

腕に走った筋が、まるで目のように細かく裂けていく。裂け目の内側で、影のような黒い何かが蠢いていた。

恐る恐る覗き込むと、文字通り「少年の顔」が、そこにはあった。

まるでそれ自体が心臓であるかのように、腕の中で、その顔は膨張と収縮を頻繁に繰り返している。

「……！」

腕の中で蠢いていたその顔と目が合う。その顔は口元をニッと歪ませた。

身体の異変は、まるで何事も無かったかのように去っていた。しかし、先ほどとは異なる気持ち悪さが、全身を這っている。

――選択を与える。

それは、突然、私に問いかけた

「せ、選択？」

私は思わず聞き返す。

顔は言葉を続けた。

——このまま我々に食い殺されるか、我々と同化するか。

「な、なにそれ……！？ 冗談じゃないッ！」

こいつは恐らく、老人から引き抜かれたと同時に、私の中に転移したのだろう。

しかし、同化？ こんなことを病魔に問われたのは初めてだった。

私は面食らう。

同化というと、この病魔と一体化するということだろうか。

こいつは、少年の顔を持ってはいるが、あの老人の中から引き抜いたモノだ。その正体は、恐らく"老衰"。

私の返答に対し、それは顔をしかめた。

——我々はお前の死だ。

——我はお前の中に巣食う死の種。彼はお前の中で朽ちる生の花。

——我はヒトの死であり、古い。

——我を引きずり出したのはお前だ。よって我は、お前を新たな寝床に選んだ。

——我はお前を内から蝕む。彼がお前を蝕むよりも早く、我はお前を食らい尽くすだろう。

——我はお前に選択を与える。

——我を受け入れるか？

あまりにも唐突過ぎて言葉が出ない。そんな選択を、今この場でしろというのか。

こいつの話を信じるとすれば、やはり、推測通り、あの老人から病魔を引きずり出したときに、こいつは私の中に潜り込んだのだろう。

そして恐らく、こいつは、私自身の身体が老いによって、衰弱するよりも早く、私を死に追いやると言っている。

「そんなこと、急に言われても困る」

そう告げる。

しかし、顔は理解できないと言わんばかりに、私の言葉を鼻で笑った。

——その台詞をお前が吐くか？ 我が兄弟たちもお前の行動に対し、同じようなことを感じていた。勘違いしてもらっては困るが、我が兄弟がお前を今まで宿主と選ばなかったのは、我が兄弟が卑しく愚かであったことを言わざるを得ない。だが、我は、我が兄弟とは違う。

「別に、私の意志でやっていることじゃないよ」

——お前には死という選択もあった。しかし、お前はそれを拒否した。

死が、選択？

「意味、分からない」

——我は"老い"。"逃れられぬ死"。我が死ぬときは、お前が死ぬときだ。

「あんたが何の抵抗もしなければ、あんただけを私は殺せる」

今までがそうであったように。

——残念だがそれは無理だ。我は兄弟たちとは格もその質も違う。我は老い。我は時の流れを映し出す鏡。我はお前が老人と呼ぶ、その男の刻んできた時間そのものであると同時に、お前自身であり、お前自身の業だ。我を切り離せば、お前はお前で無くなる。お前の時は我が掌握している。

私は、老人であったものに目を向けた。そんな姿になってまで、私にこんなものを残すなんて。

「……」

本当に、私が私で無くなるかどうか。

やってみなければ分からない。

だけど、こいつと同じように、赤ん坊に還元されてしまうのはごめんだ。

その可能性を無視して、それを試すにはリスクが大きい。

——お前は我兄弟を含め、あらゆる犠牲の上に生きている。今さら、悩む必要はあるまい。

「同化するって、具体的に、なに？」

——我を食客として受け入れればいい。

「それって、私を老いによって、取り殺しはしないってこと？」

——そうだ。

「私は、何をすればいいの？」

——糧をよこせ。

「具体的に言ってよ」

——お前の能力で、我をヒトの身体の中に差し入れろ。さすれば、我はそのものの死期を早め、我が糧とする。

「……身代わりを差し出せってこと？」

——そうだ。誰でもいい。何なら、あの娘でも構わん。

「あの娘？」

——おまえがみずっちと呼んでいる娘だ。

「イヤだ」

——誰でもいい。誰でも。ただ、この一回きりではないぞ。お前が活着ている限り、我は糧を必要とする。さあ、時間が無い。最初の糧とするものを早く選べ。

『誰でもいい』

その言葉に、ふと視線を落とした。

赤ん坊が無垢な笑みを浮かべている。

こいつを差し出せば……？

顔がにやりと口元を歪ませた。

——赤子を選ぶか。それもいいだろう。我は誰でも良いのだ。

あの老人だったもの。

あの老人だった。いや、形が変わっただけで、これはあの老人だ。

私はこいつにずっと支配されていた。

そして、これから先も、ずっとこいつの業を背負い込ませれることになる。

それなのに、こいつは全てを清算して、これからまた、新たな人生を築いていくのか。

それって、私にとってどうなの？

それってさ、私にとって、何の関係もないよ、ね。

そっと、私は赤ん坊を抱き上げる。

その小さな胸に、私はそっと歪なこの右手を置いた。

——良い選択をした。

ああ。

嬉しそうに赤ん坊は笑ってる。

右手が赤ん坊の中に沈んでいくのを見ていて、先ほどのこいつの言葉の意味が、少しだけわかったような気がした。

死なない選択。

私は私自身が、望む、望まざるに係わらず、そういう選択の繰り返しの中で存在している。

そう、今までも、これからも。

*病魔のニジュ

「ニジュちゃん」

みずっちが微笑んだ。

「あんま、可愛がらないでよ。調子に乗るから」

「そんなことないよねえ」

みずっちはデレデレだ。みずっちはそう言ってニジュを撫でる。

ニジュは私の中に潜む病魔の片割れ。

正確には、ニジュはまだ病魔ではない。

本来、私の能力では、病魔になる前の病魔までも同時に引きずり出すことはできない。

恐らく、こいつの片割れである老衰の病魔を引きずり出したとき、こいつも一緒に具現化されたのだろう。

私の中に潜む、老衰の病魔は、私の中の時を掌握したと言っていた。
恐らく、この事を指しているのだろう。老衰の病魔とニジュは繋がっている。
老衰の病魔を排除すれば、ニジュも私の中から排除されてしまうのだろう。

老衰の病魔は自分自身を"古い"または"死の種"と呼び、ニジュを生の花と呼ぶ。ニジュも好かないが、あいつはニジュ以上に好かない。

推測するに、ニジュはこれから先、後何十年かすれば、あいつと同じように老いの病魔と化するだろう。

『ボクは調子に乗らないもん』

ニジュはみずっちに擦り寄った。まるで、子どもだ。実際、子どものなりをしてはいるのだが。

私が引きずり出した病魔たちは、皆が基本的には異形であり、体表は漆黒に包まれていた。しかし、ニジュは違う。

恐らく、まだ病魔と化してはいないからだろう。みずっちはそれをいい事に、ニジュを弟みたいに可愛がっていた。

「……片割れはどうしてんの？」

『寝てるー。お腹いっぱいみたい』

「……そう」

「愛ちゃんさ、また暗い顔してるよ」

みずっちがむすっと言った。

私は頬を膨らませる。

「だってエー！ みずっち、ニジュばかり可愛がってさー。私のことあんま見てくれない！」

そう声を上げると、ニジュは私を尻目に、みずっちにしがみつく。

『へへーん。みずちゃんは、ボクのものだもん』

「……」

私は拳をぎゅっと握り締める。

わなわなと拳が震えた。

「まあまあ、愛ちゃん落ち着いて」

みずっちは私を宥める。

しかし、私の気は治まらない。

「こいつッ！ いっつもいっつもさ、私とみずっちの間に入ってきてッ！ 私だってさすがに我慢というものにも限界がー」

そう声を荒げた私の耳元に、みずっちがさっと囁いた。
「この子がお昼寝してる時、私家でケーキでも食べよ」
「……まあ、みずっちがそう言うならさアー」
『ボクもお話にいれてえー！』

ニジュは内緒話をされたのが悔しいのか声を上げた。
(早く疲れて眠ってしまえ)
私は心の中でそう悪態をつく。
だけど、今日は、一日中笑顔でいられそうだった。

――さあ、起きろ。

重い瞼を擦りながら、起き上がる。

――起きろ。

「……………一晩くらいゆっくり寝かせてよ……。……こっちはさあ、あんたと違って一睡もしてないんだけど……」

――それは、我には関係のないことだ。

「昨晚は三人も殺しておいて、まだ殺し足りないの？」

――確かに猶予はまだまだあるが、あるからと言って、ただ惰眠を貪るわけにもいくまい。

「惰眠って……。私にとっては貴重な睡眠時間なんです」

――我には関係のないことだ。

「あんた、そればっかじゃん」

――さあ、行くぞ。

私は右腕を前に翳す。右腕に無数の切れ目が走り、その切れ目の中から、ゲル状の黒い物体がぼたぼたと溢れ出る。

まるで生き物のように、それは床の上をのたうちながら、一箇所に集まっていく。そして、たちまちのうちに少年の姿を形成していった。

「……その現れ方ってさあ、いっつも思ってたんだけど、はっきり言ってすっごく気持ち悪いよ」

親切心でそう言ってやる。しかし、無視された。

――今宵は、誰を食らう？ 手はず通り呼び出してはいるのだろうか？

「一応は、ね」

こいつに言われた通り、どうでもいい同級生を二、三人ほど学校に呼び出してはいる。

――可能な限り、我がお前を守ってやるゆえ、そう案ずるな。

――隙あらば、お前はその右腕で、我が種を糧に差し込め。

――隙は我が作ろう。

「はいはい。もうちゃっちゃと終わらせよう。このままじゃ、寝不足で死ぬよ」

学校に来てみる。

「あれ、どこだ？」

しかし、待ち人の姿が見えない。

「ねえ、ってどこだよ」

あいつの姿も見えなくなっていた。

あいつは闇にとけるような色をしているので、別に見つからなくても不思議ではないが。

誰のために私がこんなことをしているのかを考えると、あいつの姿が見うけられないというのは、妙に気に入らない。

「おーい」

暗闇に呼びかけてみるが、返事はない。

待ち合わせ時間を間違えたのだろうか、と考えていたところ、背後から何者かに押し倒される。

「うふう……！　ぐへへ……！」

耳元に生暖かい吐息がかかる。

ああ、恐らく今日呼び出したクラスメイトの一人だろう。

あまりの気持ちの悪さに、現実感を覚えることを無意識が拒否していた。

まるで、そうするようにプログラムされた人形のように、私は機械的に右腕をクラスメイトの胸に当てていた。

「ごくろうさん」

とりあえず、労いの言葉だけかけてやる。そして、クラスメイトの中へと何の躊躇いも無く差し込んだ。

その刹那、クラスメイトの姿が消える。

あいつの声が頭の中に響いた。

――まず一人だ。

その言葉を聞いた途端、先ほどの状況に現実感が湧いてくる。

「『まず一人だ』っじゃなくってさ。私さ、今！ 思いっきり襲われてなかった！？ 何で傍観してたのさ！？」

――ふん。命に別状はあるまい？ 糧が性交目的であることは、襲いかかる前の段階で分かっていた。その性的な昂りと所持していた道具でな。

「分かったのなら教えてよ！ こっちだって心の準備ってもんがあるんだからさァ！」

――虚けが。糧の目的が性交のみなら、我が出るよりも、お前が直接処理した方が事は早かるうが。

「虚けて……。私の気持ちなんてものは、所詮、あんたにとっちゃ考慮するほどの価値もないってこと？」

――さあ、次だ。

「……本当、あんたって好かないや」

- Continue -

*老人

愛の曾祖父を名乗る男。

自分の手駒となる人間(自動人形)をノーコストで作成する能力を持つ。作成できる人数は1回につき一人。能力を行使できる回数は自分の年齢と同じ数まで。この回数は生涯回復することは無く、駒が仮に殺されて消滅しても、新たに作成することもできない。(～1歳までで1回。1歳を過ぎた瞬間から、2歳までで2回。1歳までの段階ですでに能力を使い切っていた場合は、+1されてまた1回だけ使えるようになる)

基本的に、彼が作り出す手駒は、ほとんどが黒のサングラスに黒いスーツを身に着けている。なぜ、そのような姿で統一させているのかは不明。単に老人の趣味であると思われる。

黒服らの性格や行動は、老人にとって至極、都合のいいように作られている。そのため、誰もが同じような性格や行動を取り、老人のためなら仲間や自分の死さえも厭わない。

彼らは基本的には普通の人間と、何ら変わらない生体をしている。

彼らは老人が死亡しても本来なら存在し続けるが、老人が赤ん坊にまで還元されてしまったために、老人の作り出した彼らも共に消滅してしまうことになった。

*水橋瑞穂

老人が愛を監視し、利用するために用いた駒(自動人形)。

老人が最初に作り出した自動人形でもあり、老人曰く特別製。何度か回収しては、そのプログラムを書き換えている。

水橋瑞穂へとプログラムが書き変わる前は、亜貴の妹(有為)として、亜貴の両親の元に送り込まれていた。(彼女は主に老人にとって不要な人間を監視し、隙あらば殺すために利用されていた。そのため、これ以前は、老人にとって敵対している個人や組織の要人に対して、彼女は送り込まれている)

亜貴の両親は、老人にとって不要なモノと判断された。そのため、彼女は事故に見せかけて亜貴の両親を抹殺する。老人の命令により、亜貴を監視するために、そのまま潜伏を続けた。後に、肉体関係を結ぶ。

その後、彼女は愛を出産するが、老人は亜貴を不要と判断。結果、亜貴をその手にかけて殺した。

水橋瑞穂となった後は、老人の命令通り、愛の居場所となるべく振舞う。結果、愛は彼女に対して依存するようになった。

愛の能力が推測され、それにより、老人が愛に利用価値があると判断した段階で、老人に対して自壊プログラムを自ら請う。時間とともに衰弱していく過程を愛に見せることで、愛に能力を使わせようと図った。

老人が赤ん坊にまで還元されたとき、他の自動人形が消滅したのに対し、彼女は老人がはじめて作り出した最初の自動人形であったために一人だけ生き残ることができた。

彼女は、老人が魔人として覚醒した際に、理想の女性として作り出されている。後に老人は彼女を妻として子まで孕ませる。

そのため、愛にとって彼女は親友であると同時に、母であり、曾祖母でもある。

- To be concluded -

*嘘 -lie-

私の手は血に塗れている。

「お前は、ワシの言うことさえ聞いていれば良い」

あの人は私にそう言い続けた。

弟たちも同様に、あの人の言葉に従った。

喜怒哀楽。

全てが紛い物な気がする。喜怒哀楽、それは私にとって、他者を欺くためのツールに過ぎないと思う。

私はプログラムに過ぎない。

そうするようにあの人にプログラムされたから、そうなるように私は計算して動しているに過ぎない。

「愛してる」

私は亜貴をこの手にかけた。

その時の私は、以前の私と、全く違うプログラムで動いていた。それでも、私が自身の手で、自分を愛してくれた人を殺したという事実は変わらない。

そして、今も、私は愛する人を欺いている。

「愛ちゃん、おはよう」

水橋瑞穂として、私はのうのうと生きていた。

全てが私の思い通りに事が進む。

私は愛の父親を殺した、そして、その亡骸を愛が発見するよう仕向け、愛の心にトラウマを刻みこもうとした。

私の企み通りに、愛はそのトラウマに屈した。

そして、私はずるい。

あの人が亡くなった今も、私はあの人が与えてくれた、この環境に甘えている。



誰もいない家。

私は無言のまま自分の部屋に入った。薄暗い部屋の中、ベッドの上に転がる。

そのまま目を閉じる。

ケータイが震える。ポケットから取り出して、受信元を確認する。愛からだ。いつものようにメールを返し、また目を閉じた。

あの人が潜伏のために私に与えてくれた資金は潤沢だった。あの人がいなくなった今も、私は生活していくことに不自由は無い。このまま、何事も無かったかのように、嘘を本当にするのは簡単だった。

しかし、私は今も愛を監視している。愛の持ち物には、今も、盗聴器を仕掛けられていた。私は今も、それで愛の動向を探っている。

目を開く。

私は起き上がり、身支度を整える。愛が動き出した。

こんなことをしていても、何の意味も無いということは分かっている。

けれど、あの人がいなくなって、私の心は空っぽになった。私は、あの人に与えられた"私"を演じ続けなければ、どうにかなってしまいそうなほどに、気がまいていた。

あの人を殺した日から、愛は変わった。愛の側にはニジュと名乗る、正体不明の少年がつき従うようになった。

それと同時期に、愛は夜な夜な学校へと出かけるようになっていた。

私はいつものように先回りして学校へと向かう。作っておいた合鍵を用いて、屋上に行き、そこから学校を見下ろした。

愛の姿をそこで発見する。愛のすぐ側には、影のように黒い姿の少年がいた。何か会話しているように見える。

(あれはニジュとは違うのか?)

愛の傍らに付き従う、その黒い影のような少年。

あの日以来、ニジュと共に現れたもう一つの病魔。

その雰囲気は、愛らしい容姿のニジュとは対照的に、どこことなく怪しさを漂わせている。

(愛の能力は病魔を顕現させるだけの能力だったはず)

あのとき、あの人との間で、一体何があったのだろうか。今となれば、愛や病魔たちに直接聞く以外に、それについて知る手段は無い。

私はじっと愛の行動を見守る。

愛は、クラスメイトを二、三人ほど、学校に呼び出しているようだった。

愛は、彼らにヒーリングをするときと同様に、腕を彼らの中に刺し入れていた。

はじめて、見たときは、何をしているのか理解できなかったが、今はなんとなくだが推理できる。

愛は、あの手で、人の生命力を奪っている。

私は、愛の能力の対象となったクラスメイトをしばらくの間観察して回った。

現在の愛の能力を受けると、対象はしばらくの間、その姿を消す。原理は不明だが、対象はその後、何事もなかったかのように、再び姿を現す。

姿を現したはじめの方こそ、彼らの身体には何の異変もなかった。だが、それから、二日と経たないうちに、彼らは突如として苦しみだし、その後急死している。

(あの人も、あんな風に殺されたのだろうか)

そんな考えが、心と頭の中によぎった。

その瞬間、どろどろとした気持ちの悪い感情が、自分の中から止め処なくあふれ出し巻いて行くのを感じた。

(そうか)

私はそのときになって、ようやく自分の気持ちが理解できた。

これは復讐なんだ。

これは私からあの人を奪った愛への復讐だ。私は、愛を許さない。

愛が本当にあの人を殺してしまっていたのなら、私があの人をの仇を取る。

きっと、弟たちも、あの人も私にそれを望むだろうから。

◇

「おはよう、愛ちゃん」

私は愛に対して、いつものように振舞う。

「あ、おはよう」

愛はどこことなく眠そうにしている。

「眠そうだけど、大丈夫？」

「ううん、ちょっと厳しいかもオ……」

「ちゃんと寝たほうがいいよ」

「うん」

私は、絶対に許さない。

- Lie -

対戦版ダンジョン&ダンゲロス

以下はアナログゲーム「ダンジョン&ダンゲロス」対戦版のルールと、印刷用データ一式です。データを印刷し、ハサミでチョキチョキ切ると、アナログゲームとして遊ぶことができます。ただし、現在のバージョンではプレイ時間がやたら長い（2時間ほど）という欠点があるため、プレイヤーの皆さまでルールを工夫して面白くしてもらえると幸いです。なお、魔人カードやモンスターカードなどは名刺サイズにしてあるため、名刺用紙をご購入頂き、印刷位置の微調整をしてから印刷されますと切り取り易くなります。

【対戦版ゲームルール】

概要

- ・プレイヤー数は2～3人。
- ・地下3Fのスペシャル宝箱から「教頭の通帳」を地上に持ち帰った陣営が勝利となります。モンスターを倒してアイテムを入手、もしくはイベントマスでアイテムを入手し、地上に戻ってそれらを売り払う（任意）。そして、その金で魔人ダスを引いてパーティーを強化し、地下3階を目指すゲームです。

準備

- ・ゲームを始める前に以下の準備を行います。
- ・ダンジョンMAP 3枚、ダンジョンカード（3階層分）、上り階段カード4～5枚、モンスターカード、魔人カード、アイテムカード、LPシート2～4枚、LPトークン2～8個（適当に用意して下さい）、お金カード、掘削カード（十字型を各自4枚ほど）、主人公トークン（適当に用意して下さい）、6面ダイス。
- ・ダンジョンカード、モンスターカードは階層別に。魔人カードは魔人ダスの種類別に分類します。分類は<別表>を参照します。
- ・初期の所持金として1000円を得ます。
- ・お金カードは手元のメモや電卓、リアルマネーなどで代用可能です。

地上フェイズ

- ・ダンジョンに潜る前に、各プレイヤーは地上フェイズで準備を整えます。
- ・魔人ダスを引く：お金を支払って魔人ダスを引きます。魔人ダスの山の一番上から一枚カードを引いて自分のストックに加えます。魔人ダスには100円ダス（一回100円）、500円ダス（一回500円）、1000円ダス（一回1000円）の三種類があり、値段が高い魔人ダスほど強い魔人カードが得られる確率が高くなります。魔人ダスごとの魔人カードの分類は<別表>を参照して下さい。
- ・得た魔人カードは地上のストック欄（適当なところ）に置いておきます。1プレイヤーの最大ストック枚数は12枚です。

- ・ストック欄の魔人カードの中から最大6枚を選び、ダンジョンに入ります。使わなかった魔人カードは引き続きストック欄に置いておけます。
- ・選んだ6枚の魔人カードをさらに前衛・後衛の3枚ずつに分けて手元に置きます。前衛の3枚が戦闘用の魔人カードで、後衛の3枚は補助or控えです。
- ・この6枚の魔人カードの体力値を合計し、その値の分、LPシートにトークンを置いて下さい。MAXは40点です。
- ・なお、この6枚のカードに加え、設定上は主人公（召喚士）もパーティーに加わります。ヒマなら自分で主人公用の魔人カードを作ってください。ただし、召喚士は直接戦闘には関わりません。
- ・5枚以下でパーティーを組む場合、「前衛1人、後衛3人」などの陣形も可能です。
- ・アイテム売買：ダンジョンから帰ってきた時に、手持ちのアイテムを購買部に売ることができます。アイテムを手放しアイテムカードに書かれている売値の額のお金を手に入れます。購買部に売ったアイテムはアイテム山に戻します。
- ・ダンジョンから帰ってきて、手持ちのアイテムを購買部に売り払わない場合、続けてその武器を持ったままダンジョンに潜ることもできます。パーティーを再編成した時に他の魔人にアイテムを譲ることもできます。
- ・魔人一人が持てる（装備できる）アイテムカードは一枚だけです。死体もアイテムを持ち運びできます。
- ・アイテムを6つ所持している状態で、4人パーティーでダンジョンに入ろうとする場合は、アイテムも4つしか持てないため2つは購買に売却しなければなりません。
- ・アイテムは一種類につき1枚しかないので、早い者勝ちです。
- ・地上に戻った時にパーティーに死者がいた場合、そのキャラはロストとなります。そのキャラが元いた魔人ダスに戻してシャッフルして下さい。
- ・エレベーター：地下2階、3階へ進んだ後は、地上から直接に地下2階の入り口（つまり、地下2階の上り階段位置）や地下3階の入り口に進むことができます。ただし、帰りは地下1階の上り階段まで戻らなければ地上へ戻れません。
- ・2人対戦プレイの場合、2パーティー目を出しても構いません。その場合、行動値は2つのパーティーで共有して使います。行動値5なら、1パーティー目が3マス進んで、2パーティー目は2マス進むなど。

探索フェイズ

- ・上り階段の設置：パーティー編成が終わり、ダンジョンに潜ることにした場合、まず地下1FのMAPに上り階段（地上への階段）を設置します。一人目のプレイヤーは左上、二人目は右下、三人目のプレイヤーがいれば右上か左下に階段を設置してください。
- ・まず、この上り階段の位置からゲームはスタートします。主人公トークンをこの位置に設置して下さい。また、この上り階段に辿り着けば、いつでも地上に戻れます。
- ・行動値：まずプレイヤーは自分の手番に6面ダイスを振り、それぞれの行動値を決めます（1

～6点)。プレイヤーは以下の行動をするごとに行動値を消費し、行動値がゼロになったら次のプレイヤーの行動となります。

<消費なし>※手番であればいつでも自由に行える

パーティー並び替え

パーティー編成（加入、離脱など。地上時のみ）

魔人ダス購入（地上時のみ）

アイテム移動

<1点消費>

ダンジョンカード1枚を設置して移動

ダンジョン内を移動1マス

移動中にACT能力を使用

移動中にアイテムを使用

<全消費>

採掘カードの使用

採掘カードの回収

対人戦を仕掛ける

モンスターとエンカウント

イベントマスでのアイテム入手

地上に上る

下り専用エレベーター（地上からいきなり地下2階や3階へ）

金策

（※ただし、イベントマスでのアイテム入手と、モンスターとのエンカウントは残り行動値がゼロでも発動する）

・ダンジョン探索：探索フェイズでは、その階層のダンジョンカードを山の上から順に引いていきます。

・ダンジョンカードはダンジョン通路の端にいないと引けません。（すぐ隣にダンジョンカードが置ける状態でなければ引けません）。今いるマスの地形に合うように引いたカードを置いて下さい。

・引いたカードを置いたなら、必ずその方向に進まなければなりません。十字路などで複数の進行方向がある場合は、引いたダンジョンカードを見てからどちらに進むか決めて構いません。

・ダンジョンMAPは6×6の広さで、ダンジョンカードは24枚+上り階段1枚です。（※地下2階や地下3階のMAPを狭くする（5×5や4×4など）、ダンジョンカードを減らす、などするとゲームスピードが早くなるかもしれません）

・場合によっては途中でカードをどこにも置けなくなることがあります。そのような場合は掘

削カードを用いて打開して下さい。

・掘削カード：行動値をすべて消費することで、今いるダンジョンカードの上に掘削カードを重ねて上書きできます。掘削カードは各プレイヤー十字型を4枚ほど最初から所持しています。（T字型掘削カードも付いていますが、現状、これを使った場合、ゲームバランスに支障が出る問題があります。枚数、種類は各自で調整して下さい）

・ダンジョンシンボル：ダンジョンカードの中央にバトルシンボル、イベントシンボルが付いたものがあります。

バトルシンボルに移動した場合はモンスターとの戦闘になります。戦闘後はやはりエンカウント値が0になります。バトルシンボルに移動すれば何度でも戦闘を行うことができます。

・イベントシンボルに移動した場合は対応するイベントが発生します。イベントシンボルには1～6の数字が付いていますので、<別表>を参照し対応するイベントが発生させて下さい。対戦版では主にアイテム入手イベントとなります。イベントは何度でも発生します。

・アイテム入手イベントで、既にそのアイテムが山に無かった場合は代わりにお金を得ます。地下1階なら100円、地下2階なら200円、地下3階なら300円を得てください。

・下り階段：下り階段シンボルを引いた場合、ここに移動すればさらに下層へ進むことができます。次の階層の同じ座標に上り階段を設置し、主人公トークンをそこに移動させて下さい。ですが、下り階段が出たからといって直ちに下の階層へ移動する必要はありません。

・スペシャルイベント：その階層のダンジョンカードを使い切り、まだ通行可能な通路があった場合は、そこにスペシャルイベントカードを置けます。

・スペシャルイベントカードに達したなら、特に強力なアイテムを入手できます。<別表>で確認して下さい。また地下3階では、このゲームの目的である「教頭の通帳」が手に入ります。

その他：移動中は並び順の変更、パーティー間のアイテム交換など自由に行なえます。

なお、二者間でのアイテム交換は同時に行えます（一度誰か一人にアイテムを渡してアイテム枠を空にする必要はない）

・所持金ゼロ、魔人カード0枚になった場合、金策に励むことになります。行動値をすべて消費して、1d3を振り、100～300円を得ます。所持金が1000円を超えたら、再びダンジョン探索に復帰できます。（事実上のn回休みペナルティです）

戦闘システム

・戦闘準備：バトルシンボルに移動した場合は、モンスターとの戦闘となります。（※ダンジョンカードの中央に印刷された数字はソロプレイではエンカウント値でしたが、対戦版ではエンカウント値に特に意味はありません）

・まず1d3を振り、モンスターの出現数を決めます。1～3体のモンスターと戦うこととなります。その階層のモンスターカードの山から出現数だけカードをめくって下さい。

・次にモンスターの体力の合計値分、モンスターLPシートにトークンを置きます。最大で40ポイントです。

・どちらかのLPがゼロになるか、もしくはどちらかが全滅すると戦闘終了となります。

・以下、戦闘の流れをフェイズごとに順を追って説明します。

1、戦闘開始前フェイズ

- ・まず最初に「戦う」か「逃走する」かを選べます。
- ・逃走を選んだ場合、戦闘から逃げ出すことができます。この時は前衛後衛から魔人カード一枚を犠牲に選びます。
- ・逃走の成功率は犠牲にしたカードのランクで決まります。1d6を振り、Cなら4以上、UCなら3以上、Rなら2以上、SRと転校生なら確実に逃げ出せます。
- ・逃走の成功、失敗に関わらず、犠牲にしたカードは死亡し、体力値の分だけLPを減らします。失敗した場合は引き続き逃亡を試みても構いませんし、戦闘に入っても構いません。（死亡により発動する能力があれば、この時にも発動します。たとえば、あげはでは敵のLPが7以下なら、あげはを生贄にして逃亡すると、成功失敗に関わらず戦闘に勝利できます）
- ・次に「戦闘開始前」に働くアクティブorパッシブ能力があれば、それが処理されます。処理の順番は素早さの順に行い、同じ素早さのキャラが2キャラ以上いた場合は、味方→敵の順番となります。味方同士で同じ素早さ、敵同士で同じ素早さの場合は、任意の順番で処理できます。

2、戦闘フェイズ

- ・次に各人が戦闘を行います。ここで行動できるのは自陣の前衛3人、ならびに敵全員です。敵味方入り乱れて素早さの順に行動します。
- ・素早さの同じキャラは「味方→敵」の順で処理します。同じ素早さの味方、同じ素早さの敵がいる場合は、任意の順番で処理できます。
- ・自陣営の前衛は「任意一体への通常攻撃」、もしくは「特殊能力」、もしくは「アイテムを使用」できます。パスはできません。
- ・通常攻撃について：任意の敵一体に対し通常攻撃ができます。なお、味方を殴ることも可能です。
- ・通常攻撃を行う魔人の攻撃値を参照し、敵の防御力と比べます。この時に必要があればダイスを振ります。相手よりも数字が上回っていれば、その差し引きの数値だけモンスター側のLPを減らします。（例：攻撃が6点で相手の防御が4点ならLPダメージ2点）
- ・また、その数値が相手の体力以上であれば、相手モンスターは死亡し、相手モンスターの体力分だけモンスター側のLPを減らせます（例：差し引き10ダメージを与えても相手モンスターの体力が5なら減らせるLPも5点だけです）。死亡したモンスターカードは、その階層のモンスター山の横（モンスター墓場）に置きます。
- ・通常攻撃で相手にダメージを与えられなかった場合、「特攻」をすることが可能です（1点でもダメージを与えた場合は特攻できません）。「特攻」を選ぶと、1d6を振り、その数値を先程の攻撃力に加算して再び同じ相手に攻撃ができます。また、その時に6が出るとクリティカルとなり相手の防御、体力に関わらず即死させます。ただし、「特攻」を行うと、「特攻」で出た目の数だけ自分のLPを減らさなければなりません。
- ・魔人側は任意のモンスターに通常攻撃可能ですが、モンスター側は必ず前衛の最前列に立つ魔

人に通常攻撃を仕掛けてきます。前衛最前列には盾になれる防御に優れた魔人を置くと良いでしょう。

- ・特殊能力について：通常攻撃の代わりにアクティブ系特殊能力を使うことができます。ただし、戦闘中に使えないアクティブ系特殊能力もあります。
- ・特殊能力については後述します。
- ・アイテム使用について：通常攻撃、特殊能力の代わりに装備しているアイテムを使用することも可能です。

3、後衛フェイズ

- ・自陣営の前衛と敵のモンスター全てが行動を終了すると、自陣営の後衛が行動できます。（パス可）
- ・自陣営の後衛の中から1キャラだけ選び、そのキャラのアクティブ系特殊能力を使うことができます。アイテムを使用することも可能です。ただし、通常攻撃はできません。
- ・後衛は何もしない（パス）ことも可能です。

4、召喚行動

- ・後衛の行動後、主人公の召喚士が召喚行動を行えます。（パス可）
- ・主人公の行える召喚行動は以下の5つです。「前衛のキャラクター一枚を後衛のキャラクター一枚と入れ替える」「前衛のキャラクター一枚を後衛の空き枠に戻す」「後衛のキャラクター一枚を前衛の空き枠に出す」「前衛のキャラクター一枚と前衛のキャラクター一枚の位置を入れ替える」「逃走する」。
- ・逃走を選んだ場合は、戦闘開始前の逃走と同じ処理を行います。
- ・召喚行動の終了後は「2、戦闘フェイズ」に戻ります。

その他：前衛が全滅すると後衛キャラ全員が瞬時に前衛となります。

- ・死亡したモンスターカードは墓場に行きますが、LP削り勝ちで止めを刺さなかった場合や、モンスターを戦線離脱させた場合など、とにかく生き残ったモンスターはモンスターカードの山の一番下に戻ります。

対人戦闘

- ・他のプレイヤーのパーティーと同じマスに進んだ場合、対人戦闘を行うことが可能です。
- ・対人戦闘は行わなくても構いません。「このアイテムをやるから見逃してくれ」的な交渉も可能です（ただし、アイテム受け渡しは同マスでのみ）。
- ・行動順は通常通り素早さ順。ただし、素早さが同じ場合は仕掛けた側が先に行動できます。後衛フェイズも素早さ順の行動となります。後衛フェイズでは、お互いに使う後衛キャラを決めて、「せーの！」で示して下さい。
- ・召喚士フェイズは仕掛けた側が先に行います。
- ・モンスター戦と同様、お互い相手の先頭のキャラクターにしか通常攻撃できません。「特殊能力による通常攻撃」は前衛の誰でも狙えます。

- ・特殊能力は基本的に相手の前衛しか狙えません（後衛は選択不可、全体攻撃も後衛には当たらない）。
- ・対人戦でエロ本を使用すると、相手にエロ本が移譲します。
- ・相手を倒した場合、6面ダイスを振り、出た数の分だけ相手チームのアイテムを奪うことができます。奪わなかったアイテムは山に戻ります。
- ・所持金は奪えません。負けた側は全額持ったまま地上に戻されます。

特殊能力

- ・アクティブとパッシヴ：魔人やモンスターは特殊能力を使うことができます。
- ・特殊能力にはアクティブ能力とパッシヴ能力があります。
- ・アクティブ能力は戦闘中に通常行動の代わりに使用するものです。一部、ダンジョン探索中に任意のタイミングで使えるものもあります。戦闘開始時や戦闘終了時など、特殊なタイミングで使用するものもあります。
- ・パッシヴ能力は特別な発動処理をせずとも常時発動している能力です。戦闘開始前のタイミングで発動する能力もあります。
- ・パッシヴを「使わない」ことはできません。中にはマイナス効果をもたらすパッシヴを持つ魔人もいます。
- ・後衛にいるメンバーのパッシヴ能力も有効ですので、戦闘力は弱いパッシヴ能力は強い魔人は後衛に置くと良いでしょう。
- ・成功率：特殊能力には成功判定が必要なものもあります。「成功率：1d6で3以上」とあれば、6面ダイスを振って3～6が出れば成功です。特殊能力発動処理に進んでください。失敗するとそのキャラの行動は無駄になります。
- ・制約：特殊能力の中には、使用するとマイナス効果が付随するものや使用条件が限られたものがあります。これを制約といい、消費系の制約（マイナス効果が付随するもの）は消費するものがなければ能力を発動できません。たとえば「制約：500円消費」の能力は、所持金が500円以上なければ使えません。
- ・敵の特殊能力：モンスターが特殊能力を持つ場合、必ず特殊能力を使ってきます。通常攻撃は特殊能力が封じられた場合にのみ行います。モンスターの中には特殊能力を使いつつ通常攻撃を行うものもいます。
- ・純ダメージについて：特殊能力の中には「純ダメージ」と呼ばれる攻撃法があります。
- ・これは相手の防御力は関係なく、体力だけを見て計算します。
- ・例えば「全員に純ダメージ5点」の能力であれば、体力5以下のキャラは全員「死亡」します。しかし、6以上のキャラはノーダメージとなります。
- ・LP直接ダメージについて：「LP直接ダメージ」の能力を持つ者は相手のLPを直接削れます（相手の防御力は計算しない）。
- ・1ターン能力について：能力の中には「1ターンの間～」というものがあります。これはそのターンの間（召喚士の行動が終わるまで）有効な能力です。素早さの低い魔人がこの手の能力を持っていても、あまり有効ではありません。

- ・敵全員を対象とする能力について：ダイスを振る必要がある場合、敵一人ごとにダイスを振って計算するのではなく、最初に一度ダイスを振り、その数値で敵全員に対し処理を行います。
- ・敵を仲間にする能力について：敵モンスターを仲間にする能力を使った場合、仲間が増えるわけですから、その敵の体力分だけLPを回復できます。
- ・仲間を加える系の能力はパーティーに空き枠が必要となります。
- ・敵モンスターは地上に戻るとモンスター山に帰ります。所持しているアイテムは誰かに譲り渡して下さい。

宝箱

- ・モンスターを倒すと宝箱を得られます。
- ・宝箱の中身：モンスターには個々にレベルが割り振られています。倒したモンスターのレベル合計値の数だけ6面ダイスを振ります。（モンスターを死亡させずLP削り勝ちした場合でも宝箱計算上では全員を倒したことになります。ただし、戦線離脱や逃亡したモンスターのレベルは算入しません）
- ・たとえば、L1モンスター2体とL3モンスター1体のモンスターパーティーをLP削り勝ちで倒した場合、6面ダイスを5回振ります。その合計値（宝箱番号）が宝箱の中身となります。なお、深層ボーナスとして地下2Fでは数値に+5を行い、地下3Fでは数値に+10します。
- ・何度もダイスを振るのが面倒な場合は2回で済ませることもできます。上の場合であれば、まず1度ダイスを振ってその値を4倍し、それに1d6を加えた数字（宝箱番号）が宝箱の中身になります。
- ・宝箱の中身はシナリオに付属する宝箱番号表で確認して下さい。
- ・また階層ボーナスが入ります。地下2階ではダイスの結果に+5、地下3階では+10して中身を決めて下さい。
- ・アイテムが入っていた場合：アイテムを入手します。既にそのアイテムカードが山にない場合は何も得ることができません。
- ・アイテムは移動中に任意のタイミングで捨てることができます。捨てたアイテムは二度と拾えません。アイテムカードの山に返して下さい。

アイテム

- ・アイテム所持：魔人一枚につき、一枚だけアイテムを所持できます。魔人カードの下にアイテムカードを置いて下さい。
- ・装備可能なアイテムであれば、所持するだけで装備していることになり、アイテム効果を得られます。
- ・携帯可能なアイテムの最大数は（6人パーティーの場合で）6つです。7つ目のアイテムを入手した場合は、どれかを捨てるか使うかして下さい。
- ・呪いアイテムについてアイテムの中には呪われたアイテムがあり、入手するとパーティーに不都合な状態をもたらしますが、捨てることはできません。
- ・呪いアイテムを地上に持ち帰ると購買部で売却できます。

全滅

- ・ダンジョンの中で全滅すると、魔人カードはすべて魔人ダスに戻し、アイテムもすべてアイテム山に戻します。
- ・対人戦で全滅した場合は6面ダイスを振り、1～6個のアイテムを奪われて、奪われなかったアイテムはすべて山に戻されます。

<別表>対戦用データ (※自由に変えて調整して下さって構いません)

対戦版魔人ダス：<http://www31.atwiki.jp/ddangerous/pages/46.html>

対戦版モンスター：<http://www31.atwiki.jp/ddangerous/pages/47.html>

対戦版宝箱表：<http://www31.atwiki.jp/ddangerous/pages/48.html>

対戦版イベント表：<http://www31.atwiki.jp/ddangerous/pages/49.html>



ダンジョン&ダンゲロス

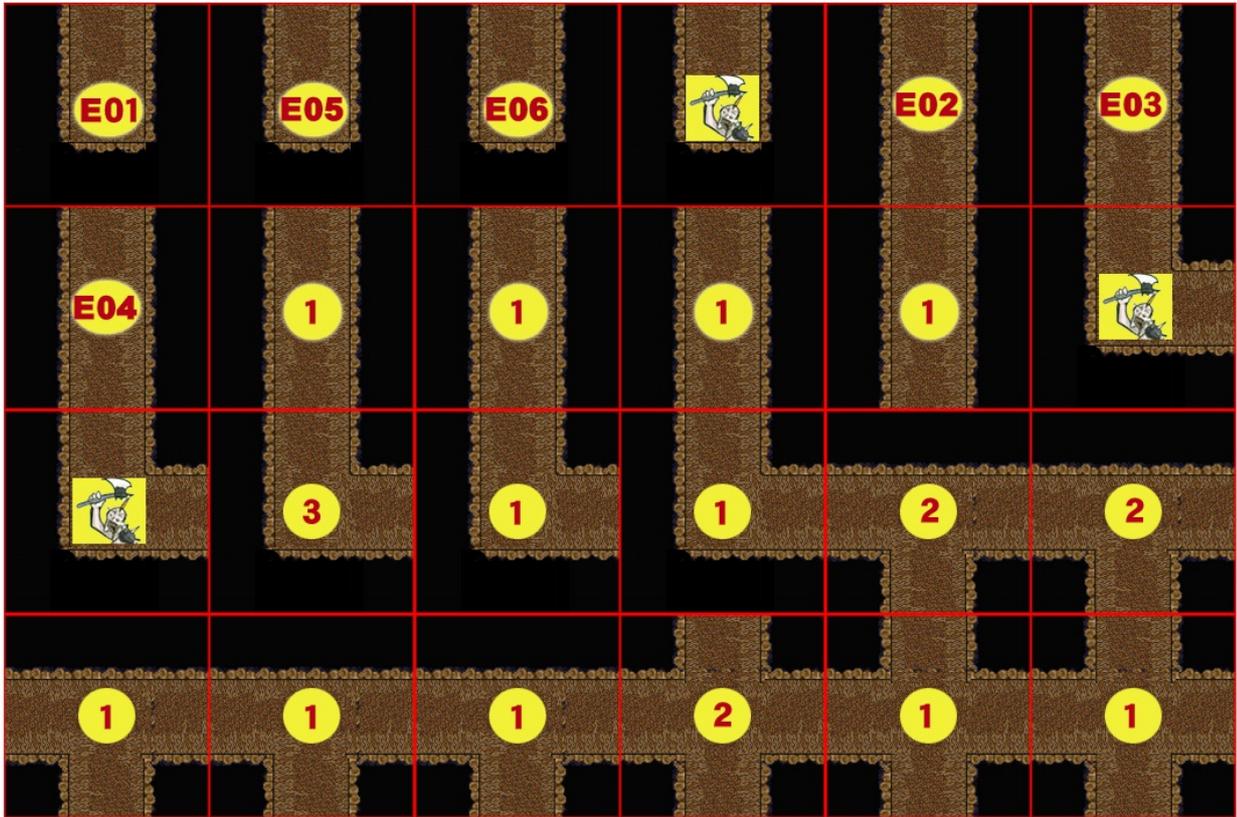
B2



ダンジョン&ダンゲロス

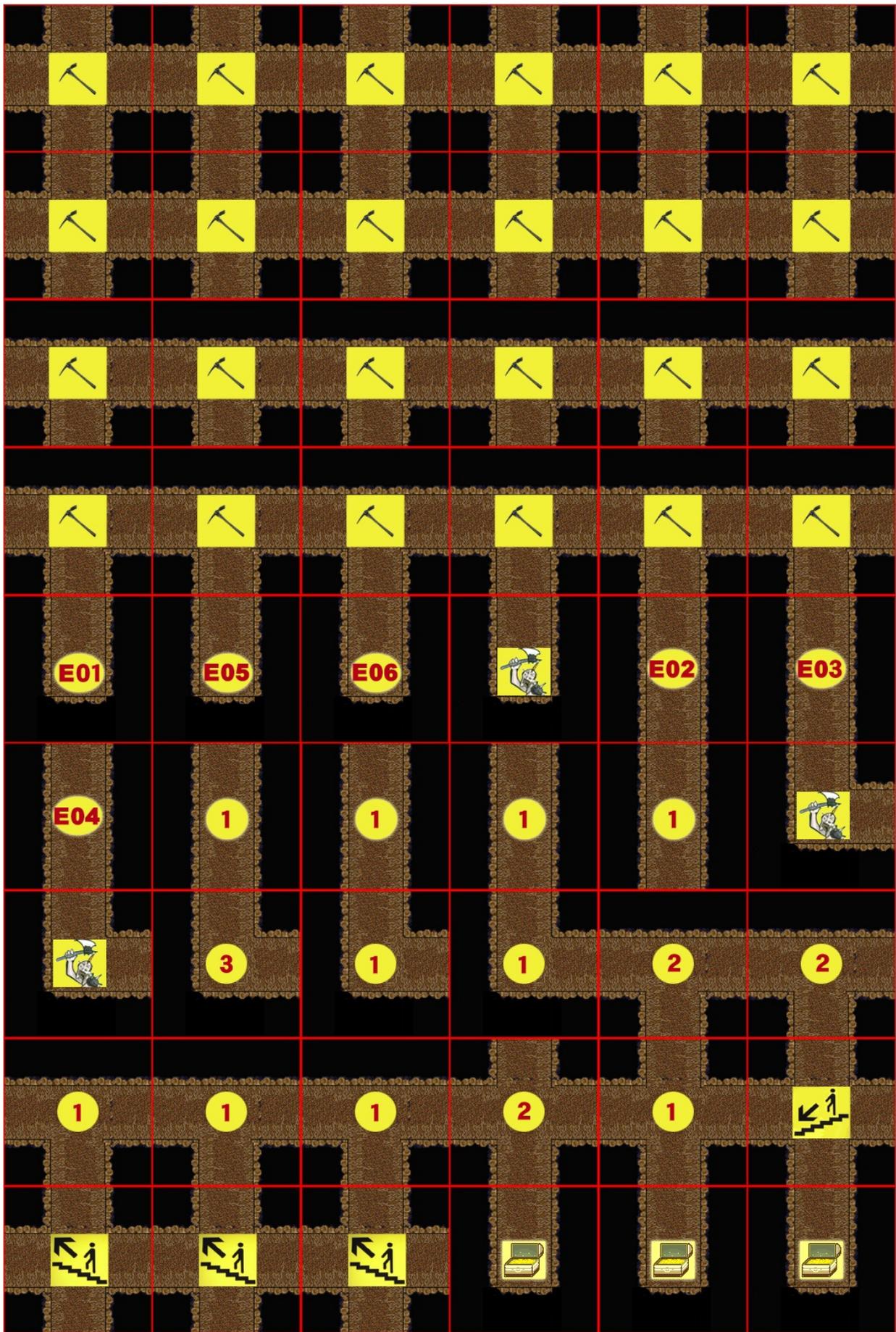
B3





100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
500	500	500	500	500	500	500	500	500	500
1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000
1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000

①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩
⑪	⑫	⑬	⑭	⑮	⑯	⑰	⑱	⑲	⑳
㉑	㉒	㉓	㉔	㉕	㉖	㉗	㉘	㉙	㉚
㉛	㉜	㉝	㉞	㉟	㊱	㊲	㊳	㊴	㊵
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩
⑪	⑫	⑬	⑭	⑮	⑯	⑰	⑱	⑲	⑳
㉑	㉒	㉓	㉔	㉕	㉖	㉗	㉘	㉙	㉚
㉛	㉜	㉝	㉞	㉟	㊱	㊲	㊳	㊴	㊵



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40

次郎丸弘美 ♀



『B8DN』
 <ACT>敵一体即死。追加でLPダメージ2点。
 制約：防衛0の相手にしか効かない

0 2 2 4

Illustrated by 鳩子

菩薩橋ひるこ斎 ♀



『フレア：界カ真言・exe』
 <ACT>LP 直接ダメージ1点。

4 3 2 3

Illustrated by 埴奈

稲田連子 ♀



『平和主義者の陰茎切除』
 <PAS>このキャラが敵を倒した時、敵LPに追加ダメージ2点。

1d6 2 3 2

Illustrated by 鳩子

腐死病ナナ ♀



『園芸オザゲゾッド』
 <PAS>このキャラが通常攻撃で致死ダメージを負う場合、ダメージをキャンセルする。
 成功率：1d6で3以上 (敵がダメージの順に集る)

1d3 +3 1 2 1

Illustrated by 今日知ろろ

バルバロツサ虫田 ♀



『魔王日記』
 <PAS>このキャラは1点でもダメージを受ければ即死にするが戦闘終了後に復活する。

1 1d6 4 2

Illustrated by es

結昨日ワプリン 無



『ワリン分裂』
 <ACT><戦闘中><移動中>LP5点回復
 制約：一度のみ

0 1 6 0

Illustrated by 滝口流

あもん・T・アキカシ ♀



『も、もれちやうメカへ。』
 <PAS>死亡時、敵味方陣営のLPに3点ダメージ。

3 3 3 3

Illustrated by 鳩子

榎木殺 ♀



『砂の月』
 <ACT>自分含む敵味方全員に通常攻撃。

1d6 +1 0 4 3

Illustrated by 10

おげは ♀



『メルヘンメソヘル』
 <PAS>死亡時、敵のLPに7点ダメージ。

1 0 7 0

Illustrated by 榎殺フアン

魔山アケハ総統兼・間 ♀



『月夜の悪夢の世界』
 <ACT>仲間一体の「行動不能」を解除。
 制約：行動不能

0 4 4 1

Illustrated by 埴奈

08 ♀



『トリカゴ』
<PASS> 逃亡不可になる。

1d6 +1 3 5 4

Illustrated by es

ばば＝ジークン ♂



『死んでしまったお体に力を貸して！』
<PASS> パーティ内の死亡者と同じ数だけ攻撃力、防御力が+される。

3 3 3 0

Illustrated by es

環あどな ♀



『にゅーくりあぶらすと・らいと』
<ACT> 敵人数×1点のLP直接ダメージを与える。

0 5 3 1

Illustrated by E

イヌナギザ・ザンゲロス ♂



『突撃！となぎのザンゲロス』
<ACT> 敵一体に対し、通常攻撃を二回行う。
成功率：1d6で4以上

1d6 +1 3 3 3

Illustrated by じお

UC 寅貝きつね 両

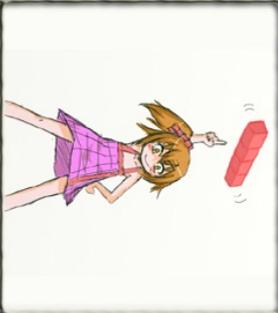


『友達屋』
<ACT>1ターンの間、防御が2d6になる。
制約：行動不能

1d6 +2 0 5 4

Illustrated by 稲枝ケンジ

凸家凹美 ♀



『っていいかもちトリヌヤろうぜ！』
<ACT> 敵全体に1d3+1の純ダメージ。
制約：ダンジョンカード「行き止まり」の上でしか使えない。
行動不能。

0 1d3 +1 5 1

Illustrated by 今日知ろう

狂木遊 ♀



『狂に棲む棘（ひらにすむおか）』
<ACT> ターナーの狂木遊の通常攻撃は相手の防御を無視する。

1d3 +2 3 3 2

Illustrated by es

じゆりあ ♀



『じゆりあちゃんの呪殺術その16』
『単発で明快なる呪殺！』
<ACT> 敵一体に対し、攻撃値5点で通常攻撃。
成功率：1d6で3以上

2d3 1 3 2

Illustrated by 今日知ろう

黒炎の使い手・ヨコイ ♀



『暗き炎の吐息』
<ACT> 敵全員に1d3+1の純ダメージ
成功率：1d6で4以上

5 0 3 2

Illustrated by es

UC 白金翔一郎 ♀



『秘剣・鏡面殺』
<PASS> 相手から通常攻撃を受ける
と、後手カンタンターで通常攻撃。

1d6 +2 1d6 4 2

Illustrated by 稲枝ケンジ

R 魔術師の巫女イリダ



『呪文 (スバル) マント』
 <PAS> このキャラの生存中、敵からの純ダメージ攻撃は1点軽減して計算する。

0 1d3 3 2

Illustrated by 今日知ろろ

UC 虎



『トライトライ!』
 <ACT> 攻撃値10点で敵全員を通常攻撃。
 制約：能力発動後、虎を魔人タヌに戻す。

2d3 +2 0 3 3

Illustrated by e

UC 黒姫射球



『電磁投射砲 (1d6d4d4d4d4d4)』
 <ACT> 敵全体に通常攻撃
 成功率：1d6で4以上

1d6 +3 1 3 3

Illustrated by 今日知ろろ

UC 鏡るくよ・パワード



『我が古手に果敢を蒙る我が古手に其身を轉る月
 黒髪の手割い傳へ首の種子葉』
 <ACT> 敵一体に1d3+3の純ダメージ
 制約：行動不能

1 1d6 +2 5 1

Illustrated by 今日知ろろ

UC 絶馬慎太郎



『アロワシ』
 <ACT>LP 直接ダメージ1d6点。

1d6 0 2 0

Illustrated by es

UC 黒姫亞羽兔



『無限の武器庫 (ガンナーカンナー)』
 <ACT> 敵全員に純ダメージ1d3+1点。
 制約：行動不能

1 1d6 5 2

Illustrated by 今日知ろろ

UC ぼんのかんがぼん



『ぜったいにいっばつてたおす
 ざり・れべる100』
 <ACT> 敵一体に純ダメージ7点。
 制約：能力発動後、このカードを魔人タヌに戻す。

1 1 3 0

Illustrated by 今日知ろろ

UC 荻原 蔵六



『影解れ』
 <ACT> 敵一体を選択し、そのキャラの<ACT>能力を使う。
 制約：一度しか使えない。

1d3 +4 0 4 4

Illustrated by モヤイ

UC 壱乃崎 絶子



『ユガミズム』
 <ACT> 敵味方問わず任意1体の攻撃と防御が1ターンの間、逆転する。
 制約：行動不能

0 0 3 4

Illustrated by 桐葉カズシ

UC 乙無靴音



『ホワイト・ステツジ』
 <PAS><戦闘開始時>奇襲できる(1ターン目、相手は行動不能)
 成功率：1d6で5以上
 (戦闘開始前に振る)

1d6 +2 3 3 4

Illustrated by 今日知ろろ

UC 出鱈舞 ♀



『ダイナマイト・ドレス』
 <ACT>LP 直接ダメージ3点。
 制約：LP3 点消費。

0 1d3 +3 7 0

Illustrated by 稲枝アネシ

UC B.J. アキカン 無



『笑う者ぶるみ』
 <ACT>×移動中>アイトム化する。B.J.アキカンを装備したキャラを殺した相手は後手カウンターで即死する。
 制約：ホス戦無効

3 3 3 3 3

Illustrated by 馬子

R 龍 (モビリティ) ♀



『野生の龍としての特性』
 <ACT> 敵全体に1d3+3の純ダメージ。

6 5 5 3

Illustrated by 今日知ろう

R 織原夕美子 ♀



『穏健な提案』
 <ACT> 敵全員即死、自陣のLPが2点回復。
 制約：敵のLPが2以下の時しか使えない。

8 0 4 5

Illustrated by 珪素

R あへんたいま ♀



『VITAL×2 (バイタル・バイツ)』
 <ACT>×移動中>アイトム化する。戦闘中アイトムとして使用すると装備したキャラは通常攻撃が二回できる。
 移動中、任意で解除可。

2 1d3 +4 7 0

Illustrated by 馬子

UC 夢見崎アルパ ♀



『キミとボクの二人の世界』
 <PAS> 敵の<ACT>系特殊能力の対象は全てアルパ一人になる。
 制約：アルパが前衛時のみ発動。

5 5 5 1

Illustrated by 稲枝アネシ

UC 白金 蒼十郎 ♀



『刃十夜魔・眠未聖剣』
 <ACT> 敵の防御力を無視して通常攻撃。
 制約：与えたLPダメージと同じ数値のLPダメージを受ける。

1d3 +4 0 7 0

Illustrated by 今日知ろう

R 白金光留 ♀



『秘剣・業火剣嵐』
 <ACT> 敵全員に通常攻撃。
 制約：行動不能

1d6 +3 2 3 3

Illustrated by es

R 橘かなで ♀



『爆撃機かなで』
 <ACT>2d6+6 敵全員に通常攻撃。
 制約：自分死に

1d6 +4 0 4 3

Illustrated by 今日知ろう

R エース ♀



『銃先』
 <PAS> 敵の防御力を無視して通常攻撃。

1d6 +1 3 4 3

Illustrated by 稲枝アネシ

R スカラカーン

♀



『魔人拳 (まじんパンチ)』
 <ACT> 相手の防御を一瞬だけ3点減らして通常攻撃 (防御値の下限は0点)。
 制約：行動不能

1d3 +7
 0 4 0

Illustrated by ゆめめ

R 籠馬ワキ

♀



『霊切丸』
 <ACT> 敵一体を即死。ホヌ戦無効。
 制約：自分死亡、ホヌ戦無効。

0 1d6 +3
 6 5

Illustrated by 鴉子

R 稲荷山和理

♀



『ニギミタラ』
 <ACT> 敵一体即死。稲荷山を制約：能力発動後、稲荷山を魔人ダスに戻す。ホヌ戦無効。

1d6 +3
 2 4 4

Illustrated by 稲枝クニシ

SR 鏡子

♀



『びちびちビッチ』
 <ACT> 敵一体を1ターン行動不能にする。成功率：1d6で3以上

0 0 5 5

Illustrated by 稲枝クニシ

SR 女王崎金魚

♀



『鞭打豚俵 (ムチムチポーク)』
 <ACT> 敵一体を仲間にし (撃破扱い)、即座にハーテイナーに加える。制約：能力発動後、女王崎を魔人ダスに戻す。要ハーテイナー空き枠。ホヌ戦無効。

0 0 6 4

Illustrated by 稲枝クニシ

UC 結昨日笠

♀



『ムールムール』
 <ACT> 移動中や周囲1マスのダンジョンカード1枚を選び、今いるマスのカードと入れ替える (回転不可)。入れ替えた後のカードの指示に従う。

1 1d6 +2
 4 0

Illustrated by 鴉子

R 一刃両断

♀



『先手必勝一撃必殺』
 <PAS> 自分への通常攻撃に対し、先手カウンター通常攻撃。制約：カウンターで敵を倒せなければ自分死亡。

2d6 0 3 4

Illustrated by 稲枝クニシ

R 小竹

♂



『ガス漏れ』
 <PAS> 敵味方問わず <ACT> 系特殊能力に反応。その能力の処理をキャンセルし、敵味方双方にLP 10点ダメージ。

1 7 7 3

Illustrated by es

R 伊正義卓也

♂



『超高速遠攻撃』
 <ACT> 敵一体死亡。制約：この戦闘中に仲間が死亡していないと使えない。ホヌ戦無効。

3 2d6 6 3

Illustrated by es

SR of

♂



『カルナーダ／強襲形態』
 <ACT> LP 直接ダメージ4点。

0 1d3 +5
 7 3

Illustrated by 稲枝クニシ

SR コーチ ♀



『ゼラナルガンド』
<PAS> 通常攻撃で敵を倒した時、再行動できる。

3d3
+3 0 3 4

Illustrated by 今日知ろろ

転 黒鈴 ♀



『XYZ』
<ACT> 戦闘終了後、戦闘中に倒したモンスター、もしくは死にました魔人をアチャク化して破壊する。以降、黒鈴はそのキャラの能力を使う。上書き可。XYZでアチャク化したカードは地上に出た際に埋葬される。

1d3
+7 6 6 5

Illustrated by 橋本クイン

L1 モヒカシヅコA 10 ♂



『特攻』
<ACT> 通常攻撃でダメージを与えられなかった場合、『特攻』を行う。

1d6 2 3 1

Illustrated by 今日知ろろ

L1 レッサー触手 10 ♂



『L1レイジ』
<ACT>LP 直接ダメージ 1d3。さらに通常攻撃。

5 3 3 1

L1 レイカーカリアーA 20 ♂



7 4 4 0

SR 津島紗奈 ♀



『リッスリッソ』
<PAS> 敵陣の奇襲成功時、奇襲を無効化し、奇襲成功キャラを即死させる。
成功率：1d6で4以上

4 2d3
+3 5 2

Illustrated by 今日知ろろ

転 鏡介 ♂



『空間歪曲』
<ACT>LP 直接ダメージ 2d6点。

2d6 1d6
+2 7 5

Illustrated by es

転 南崎シヅリ ♀



『ロジアン紅茶』
<PAS> 通常攻撃時のダメージ1が出れば敵は即死する。

2d6 2d6
+4 7 3

Illustrated by es

L1 レイヤーシーク 10 ♀



4 1 3 4

L1 コースネーク 20 ♀



1d6
+2 2 5 3

L1 エリゾル 20 無



『L1 奇襲』
 <PAS><戦闘開始時>奇襲する。
 1ターン目、相手は行動できない。
 成功率：1d6で5以上（戦闘開始時に振る）。

1d3 +5 0 3 3

L1 サムライキチン 20 女



1d6 +5 0 6 2

L2 シーサーペント 30 男



『毒撃』
 <ACT>LP 直接ダメージ2点。
 さらに通常攻撃。

1d6 +4 3 6 0

L2 ドリアード 30 女



8 2 6 3

L3 ドラゴン 100 女



『まるのみ』
 <PAS> 通常攻撃後、対象が生きていたら戦線離脱させる。
 ※敵で出た時以外はボス戦無効。

2d6 +6 6 8 2

L1 ゴブリン 10 男



1d3 +4 2 4 2

L1 のらぎ 20 女



『クリティカル』
 <PAS> 通常攻撃時のタイヌで6が出たら相手は即死する。
 ※敵で出た時以外はボス戦無効。

2d3 1d6 2 3

L1 ヒーローキチン 10 女



『貫通』
 <PAS> 通常攻撃時、防御を無視する。

1d3 +1 2 4 3

L2 ガリアンキチン 30 男



『特攻』
 <ACT> 通常攻撃でダメージを与えられなかった場合、『特攻』を行う。

7 1d3 7 2

L2 野生のウマ 40 女



『捕食』
 <PAS> 敵を倒すことにLPが2点回復。倒された傭人は即座にロストする。

1d6 +5 5 5 1

L1 スコーピオン **10** ♀



『毒撃』
 <ACT> 直接ダメージ2点。
 さらに通常攻撃。

6 4 3 1

L2 レッカー不審者 **30** ♂



『L1 奇襲』
 <PAS> <戦闘開始時> 奇襲する。
 1ターン目、相手は行動できない。
 成功率：1d6で5以上（開始時に振る）

11 0 9 2

L2 ラベリアツツコ **30** ♀



『カース』
 <PAS> 通常攻撃でダメージを与える
 と、相手は1ターン行動不能となる。
 ※敵で出た時以外はホヌ戦無効。

1d6 +6 5 5 4

L2 ガーゴイル **30** 無



1d6 +6 3 8 3

L2 レッカーブーシヤ **40** ♂



『L3 炎魔法』
 <ACT> 前列先頭の相手に1d6の
 純ダメージ。さらに同じ相手に
 通常攻撃。

2d6 +3 4 7 3

L1 カウチレイヤー **10** ♀



1d3 0 3 3

L1 アマゾネスレイヤー **10** ♀



『特攻』
 <ACT> 通常攻撃でダメージを与え
 られなかった場合、『特攻』を
 行う。

1d6 +3 0 4 4

L2 アークエンジェル **30** 無



『L1 奇襲』
 <PAS> <戦闘開始時> 奇襲する。
 1ターン目、相手は行動できない。
 成功率：1d6で5以上（戦闘
 開始時に振る）。

1d3 +6 5 3 3

L2 ヲロチ **30** ♂



『ミイラ作り』
 <PAS> このキャラを倒すとLPを5
 点回復できる。

11 1d6 8 0

L2 ヨザリシライザー **30** ♂



『特攻』
 <ACT> 通常攻撃でダメージを与え
 られなかった場合、『特攻』を
 行う。

1d6 +6 0 5 4

L2 テンガ 30 ♀



2d6 +2 3 7 5

L2 ヲシロシロード 30 ♂



1d3 +9 3 6 3

L2 手袋者 40 ♂



『フリテイカル』
 <PAS> 通常攻撃時、6が出たら相手は即死する。
 ※敵で出た時以外はボス戦無効。

2d3 4 3 4

L3 ギレターモヒルゾコ 80 ♀



『特攻』
 <ACT> 通常攻撃でダメージを与えられなかった場合、『特攻』を行う。

1d6 +9 6 8 3

Illustrated by 今日知ろろ

L3 ギラシバイト 100 ♂



『捕食』
 <ACT> LP 直接ダメージ 1d6+3点。与えた値だけ自陣のLPを回復。
 ※敵で出た時以外はLP直接ダメージ 1d3点。

1d6 +3 5 11 4

L2 シン 40 ♀



12 5 5 1

L2 サンダーバード 30 ♀



『ソニックブレイ』
 <ACT> 敵前列全員に1d3+1の純ダメージ。

0 1d6 4 3

L2 サンチヤコ 40 ♂



『特攻』
 <ACT> 通常攻撃でダメージを与えられなかった場合、『特攻』を行う。

8 2d6 5 5

L2 ギレター触手 40 ♀



『L2レイプ』
 <ACT> LP 直接ダメージ 1d6。さらに通常攻撃。

12 5 6 1

L3 ギラードラゴン 120 ♂



『猛攻』
 <PAS> 通常攻撃を二回行う。

2d6 +5 4 12 2

L3 パロシ **70** ♀



『特攻』
<ACT> 通常攻撃でダメージを与えられなかった場合、『特攻』を行う。

1d6 +7 7 7 5

L3 ファビス **70** ♀



『貫通』
<PAS> 通常攻撃時、防御を無視する。

2d6 5 8 4

L3 セラク **70** 無



『L2 奇襲』
<PAS> <戦闘開始時> 奇襲する。1ターン目、相手は行動できない。成功率：1d6で4以上（開始時に振る）

11 1d6 +3 5 5

L3 ファクターギギ **80** ♀



『クリティカル』
<PAS> 通常攻撃時のダメージ6が出たら相手は即死する。※敵で出た時以外はボス戦無効。

3d3 2d6 5 4

L4 グレイトドラゴン **300** ♀



『なぎはらい』
<ACT> 敵前列全員に通常攻撃。

3d6 6 10 2

L3 アザニ **80** ♀



『アレイムタン』
<ACT> 前列先頭に対し、1d6+1の純ダメージ。さらに同じ相手に通常攻撃。

1d6 +8 6 9 3

L3 エシリス **100** ♀



『バッドラック』
<PAS> このキャラの生存中、主人公側のダメージ目は1で固定される。<1> この能力は敵で出た時のみ。

9 1d6 6 5

L3 ヘル触手 **80** 面



『L3 レイジ』
<ACT> LP 直接ダメージ1d3+3。さらに通常攻撃。

13 7 7 4

L3 ギレクターゴゴ **100** ♀



『氷魔法』
<ACT> 敵前列全員に1d6の純ダメージ。さらに通常攻撃。

1d6 +10 6 8 3

L4 ボイスンブリス **300** ♀



『ボイスンブリス』
<ACT> 敵前列全員に1d3+3の純ダメージ。さらに通常攻撃。

1d6 +11 7 9 2

Item 虚空断製式刀能包丁



<ACT> 商品名「わかば小町」。敵一体即死。使用后、1d6を振り4以上が出ると消失。

0 0 0 0 2000

Item 君主の聖衣



<装備> 防御力+3
三種の神器の一つ。この世で最も神聖なる存在が身につける衣服。所持ハーティーンは呪い効果を無効化。

0 +3 0 0 2500

Item 立派な藜草



<ACT><戦闘中><移動中> LP7点回復。使うと消失。素人目には分からないが旨味が格段に違う。

0 0 0 0 1500

Item 魔法のローブ



<装備> 防御値が5になる。着用すると魔法の力により気持ちが高ぶる。

0 5 0 0 500

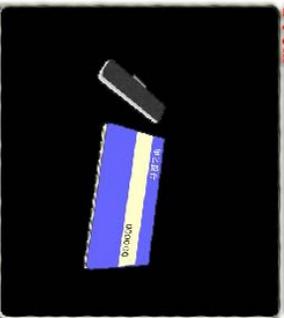
Item 固有結果帳



<ACT> 敵全員即死。使用后、1d6を振り5以上が出ると消失。使用制限：敵のLPが5以下の時のみ。

0 0 0 0 1500

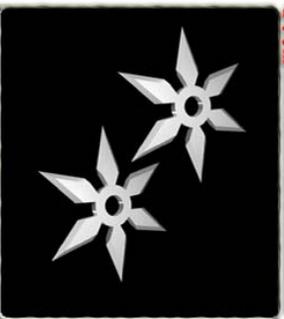
Item 教頭の通帳



高く売れる。

0 0 0 0 3000

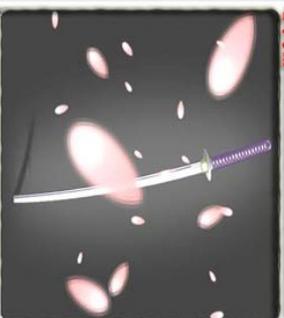
Item シェリケツ



<装備> 攻撃力+2
三種の神器の一つ。これを装備した後術キマワは後射フエイズにて<ACT>系能力の代わりに通常攻撃が可能になる。

+2 0 0 0 2500

Item ムラマサ



<装備> 攻撃力+5
三種の神器の一つ。全てのサムライの憧れ。

+5 0 0 0 2500

Item カシオートの剣



<装備> 攻撃値が10になる。一見するとただのミキサーだが、恐るべき切れ味の力。

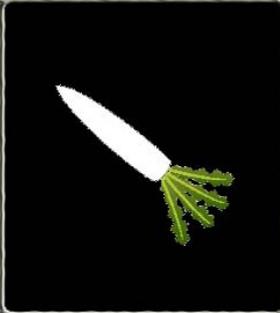
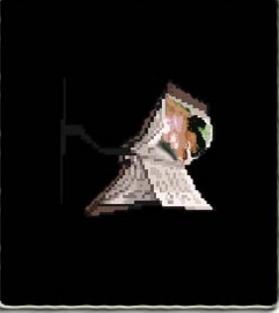
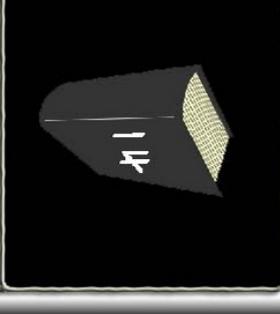
10 0 0 0 1500

Item 早業の短刀



<装備> 攻撃力+1、素早さ+1
手癖の悪くなるナイフ。

+1 0 0 0 500

<p>Item ロングソード</p>  <p><装備>攻撃力+1 タンジョンでよく見かけるありふれた剣。</p> <p>★</p> <p>200</p> <p>+1 0 0 0 0</p>	<p>Item 薬草</p>  <p><ACT><戦闘中><移動中> LP3点回復。使うと消失。 風邪のひきはじめによく効く。</p> <p>★</p> <p>100</p> <p>0 0 0 0 0</p>
<p>Item エロ本</p>  <p><ACT><戦闘開始時>モンスターに渡すことで穏便に事を済ませます。置ちに逃亡成功。使うと消失。</p> <p>★★</p> <p>500</p> <p>0 0 0 0 0</p>	<p>Item フルプレート</p>  <p><装備>防御力+1 タンジョンでよく見かけるありふれた鎧。</p> <p>★</p> <p>300</p> <p>0 +1 0 0 0</p>
<p>Item 強いフルプレート</p>  <p><装備>防御力+2 マントが加わり威厳が増した鎧。</p> <p>★★</p> <p>600</p> <p>0 +2 0 0 0</p>	<p>Item 切り裂きの剣</p>  <p><装備>攻撃力+2 「ロングソード+1」の異名を持つ剣。</p> <p>★★</p> <p>400</p> <p>+2 0 0 0 0</p>
<p>Item ぐちゃぐちゃのエロ本</p>  <p><呪い>おそろしく過激なエロ本。一歩ごとにLP1点ダメージ。</p> <p>★★★</p> <p>3000</p> <p>0 0 0 0 0</p>	<p>Item 真っ二つの剣</p>  <p><装備>攻撃力+3 終盤まで使える優秀な剣。</p> <p>★★★</p> <p>600</p> <p>+3 0 0 0 0</p>
<p>Item 契約書</p>  <p><ACT><戦闘時>敵一体を直ちに仲間にする(撃破扱い) 要パーティー空枠。ホズ戦無効。 使うと消失。</p> <p>★★★★</p> <p>1500</p> <p>0 0 0 0 0</p>	<p>Item 14の書</p>  <p><呪い>所持中にパーティーに死人が出ると、その瞬間に全滅。</p> <p>★★★★</p> <p>1500</p> <p>0 0 0 0 0</p>

ダンジョンシート B3

ダンジョンカードB1&B2、すべての階層の上り階段とスペシャルイベントカード

ダンジョンカードB3、お金カード、LPシート1枚分

十字型掘削カード12枚、T字型掘削カード12枚、予備カード（対戦版では上りカードが4枚以上必要）

LPシート3枚分（必要に応じてさらに印刷して下さい）

魔人カードセット（1）10枚

魔人カードセット（2）10枚

魔人カードセット（3）10枚

魔人カードセット（4）10枚

魔人カードセット（5）10枚

魔人カードセット（6）5枚+モンスターカードセット（1）5枚

モンスターカードセット（2）10枚

モンスターカードセット（3）10枚

モンスターカードセット（4）10枚

モンスターカードセット（5）10枚

アイテムカードセット（1）10枚

アイテムカードセット（2）10枚



マーヤ

- 性別：女性
- 学年：1年生
- 所持武器：毛皮のストール
- ステータス 攻撃：18 防御：0 体力：2 精神：6 FS：4
- FS名：狩り
- 特殊能力 『ヴァナルガンド』 発動率79% 成功率100%

能力休み明けからカウンター待受開始（3ターン）

待受中に自分で敵を殺すと追加行動が可能（2回まで）

追加行動中はZOCを突破できる（1ターンだけ）

能力原理

狼の毛皮で作られたストールを羽織ることで、野性の本能を取り戻す。

■キャラクター説明

金髪碧眼の白人少女。

その容姿に加え、清楚で礼儀正しい彼女には学生のみならず教職員のファンも多い。

しかしこれは里親である女王崎家の並々ならぬ教育（調教？）の賜物である…。

生後間もなく森に捨てられ、その後狼に育てられていた彼女は、8歳のときにスウェーデン当局によって保護されるまで言葉も分からぬ野生の獣そのものだった（捕獲作戦では彼女によって甚大な被害が出ている）

その際たまたま居合わせた女王崎家の者が気に入り、強引に日本へと連れてこられた。

成績：優秀

関係：女王崎金魚とは姉妹。家では飼い主と犬。

特技：加熱用ユッケを生で食べてもおなかを壊さない

アルファルド

■性別：無性

■種族：悪魔

■所持武器：万能の力（限定ver）

■攻撃0 ■防御0 ■体力5 ■精神5 ■FS（ゲーム好き）15

■特殊能力名1 『盤上死亡遊戯（デッドマンズ・チェス）』

■特殊能力内容1 発動率91% 成功率100%

■能力の説明1

世界をボードに見立てチェスを行うための力。

まずは盤前（C2あるいはC6）に座す。

しばしの思考の後、天空より巨大な腕が現れて駒を掴み（キャラクター戦線離脱）、盤上の別の場所へ移動させる（召喚）のだ。

■特殊能力名2 『昇格（プロモーション）』

■特殊能力内容2 発動率85% 成功率100%

■能力の説明2

駒を成らせ、戦略の幅を広げるプレイング。

■キャラクター説明

「孤独なる者」の名を持つ悪魔。

天を突く巨体と万能の力を持ち、神々であっても敵う者はほとんどいない。

元は最上位の精霊（マリド）であったが、飛びぬけて凄まじい力のため

魂は悪魔のそれへと変質している。

おそろしく傍若無人で他の存在をゴミとしか思っていないが、

非常にゲーム好きで挑まれた勝負は必ず受けてしまう。

ゲームのルールは厳守し約束も守るため、幾度かあった世界の危機

（彼の気まぐれによるもの）は時代時代の知恵者によって防がれてきた。

此度の戦争に興味を持ち暴れようとしたところ、敵勢力にこの戦いをチェス

（この時代にあったそれに近いもの）として挑まれる。

巨大すぎる体はゲームをするのに適切な人間大となり、

その力はゲームに必要な分だけに制限された。

これこそ敵の戦略なのだが、当人は意にも介さない。

「さあさあ、ゲームを始めようぜ」

津島 紗奈（ツシマ サナ）

性別：女

学年：2年生

部活等：美化委員会

所持武器：リップクリーム

攻撃力：0 防御力：14 体力：7 精神力：3 FS「お化粧」6

特殊能力『リップスリップ』 発動率：85% 成功率：100%

能力発動後、2ターンカウンター状態2回待ちうけ。同マスで行動終了した敵は死亡する。

●能力原理

愛用のリップクリームを塗り、口付けした箇所の摩擦を無くす能力。つまり、物凄く滑りやすくてできる能力。

床、壁、机等、あらゆる物体の摩擦を無くすことが出来る。

教室内の一部を滑りやすくして、敵が来るのを待っているぞ。

敵は滑って転んだり、滑ってきた机にぶつかったりして死亡する。

2回滑るor2ターン経過すると、リップクリームが乾いて無くなってしまう。

戦闘に積極的では無いので、敵が行動を終了しないと攻撃できない。（後手カウンター）
死亡しても、リップクリームは残り続けるため、効果は継続する（死亡非解除）

キャラクターの説明

ショートカットの地味目な少女。化粧っ気も無いが、愛用のリップクリームだけはしている。
能力は「摩擦を無くす能力」。体育館壇上で能力を発動させておいて、相手呼び出せば、転倒させて殺害もできるかもしれない。

綺麗好きのため、美化委員会に所属している。

頼まれると嫌と言えない性格。人間関係にも摩擦を生じさせたくない。

今回のハルマゲドンも、番長Gor生徒会からのスカウトを断りきれずに参戦した。

月刊ダンゲロス #04 (2011年8月号)

<http://p.booklog.jp/book/32505>

「月刊ダンゲロス」は、主にpixivにてアップロードされた
二次創作小説、イラストを元に編集、創作されます。

今後、pixivにアップロードされた著作者様に
ご連絡させて頂くことがあるかもしれません。

よろしければご協力お願いいたします。

本文：架神恭介、無色ノ蠅炎、スカーレット
イラスト：ダンジョン&ダンゲロスイラストレーターズ、無色ノ蠅炎
写真：青汁Soul

編集：架神恭介

感想はこちらのコメントへ

<http://p.booklog.jp/book/32505>

ブックログのpapier本棚へ入れる

<http://booklog.jp/puboo/book/32505>

電子書籍プラットフォーム：ブックログのpapier (<http://p.booklog.jp/>)

運営会社：株式会社paperboy&co.