
デュエルウルスーズ

ビークル

タテ書き小説ネット Byヒナプロジェクト

<http://pdfnovels.net/>

注意事項

このPDFファイルは「小説家になろう」で掲載中の小説を「タテ書き小説ネット」のシステムが自動的にPDF化させたものです。この小説の著作権は小説の作者にあります。そのため、作者または「小説家になろう」および「タテ書き小説ネット」を運営するヒナプロジェクトに無断でこのPDFファイル及び小説を、引用の範囲を超える形で転載、改変、再配布、販売することを一切禁止致します。小説の紹介や個人用途での印刷および保存はご自由にどうぞ。

【小説タイトル】

デュエルウルスーズ

【Nコード】

N2946I

【作者名】

ビークル

【あらすじ】

とあるところに、『特技Ⅱデュエルマスターズ』と自負する高校生がいた。それなりの成績を残していた彼は引退し、ネタやファンデッキを作るようになり、遂に始めた頃からの夢だった『浄化の精霊ウルス』を主体にしたデッキを作る。その頃、馴染みの店『カードショップ渡り鳥』に異変が……？（この小説は『デュエルマスターズ』>free spirit<の2次創作です）

第1話 ウルスデッキ作成中（前書き）

始める前にいくつか注意事項です。

まず、2次創作と豪語していますが、筆者の都合で2話（正確には1話の最後）からが2次創作になります。1話はネットで転がっているコラムなんかだと思って呼んでください。

それから、途中のカード情報は、

カード名

コスト／パワー（クリーチャーのみ）／文明／種族 or 呪文 or クロスギア or 城

■効果

となっています。参考にどうぞ。

それからここではあまり関係ありませんが、ファンタジーワールドの更新を待っている方。

もう少しお待ちください。更新するつもりではいますが、時間がないうというのが前々から変わらぬ言い訳です。

『デュエルウルスーズ』が終わり次第、更新を再開させたいと思っています。

今から読み直すと色々マズいことが判明したりしてるので、予定では完結↓修正↓セカンド……という流れにしようと思っています。

長い前置きになりましたが、それでは本文の方をどうぞ。

第1話 ウルスデッキ作成中

「どうだっ！　すごいだろう？」

僕は、彼女に4枚の同じカードを彼女の目前に突き出した。

「す、すごいのか……？」

こんなにすばらしいのに、目の前の彼女は分かっていない。目を点にして、パチクリと瞬いた。

いや、僕の趣味を理解してくれただけでも、理解のある彼女といえよう。

そう、目の前の彼女は、恋人である。

「残念ながら、日本人の……いや世界の99.999%ぐらいの人はこのカードの魅力が分からないだろう。

かく言う僕も、なんでこのカードを買ったか分からない」
「ええっ！」

まあ、美幸（彼女）が驚くのも無理はない。

なんで買ったのか分からないなら買うな、といたいんだろう。

ちなみに、世界人口の0.001%が何人かはわからない。

もちろん、計算すれば分かるがな。

「じゃあ、なんで買ったの？」

「絵がカッコいいからだ。というのは3割で、残りの7割は安かったからだ」

ガツクリ、という感じで美幸がうなだれる。

うむうむ、彼氏に翻弄される彼女はいつみてもかわいい。
さて、そろそろ何のカードか、読者も気になっていることだろう。
もったぶってないでさっさと教えろよコノヤロー、とか聞こえた
気がするので、紹介する。

浄化の精霊ウルス

6／6000／光／エンジェルコマンド

■このクリーチャーは自分のターンの終わりにアンタップしても
よい

僕はこのイラストがたまらなく好きなのだ。

このカッコよさは、僕の語彙では残念ながら表せない。

イラスト替えて登場したときはあまりのカッコ悪さに、タカラに
乗り込んでやろうと思ったほどだ。 いや、思っただけだが。

「このカード、実はバグカードなんだ」

「へえ。 どんناところが変なの？」

「ほら、普通のカードには右下になんか、マークがついてるだろ？」

適当に手の届く範囲にあるカードを一枚さしだし、手に持たせる。
ちなみに、ここは僕の部屋で、僕たちは床にベタッと座っている。

「うん。 確か、どの拡張パックに入ってるか分かるようになって
るんだよね？」

「まあな。 んで、このカードを見てみる」

といって、浄化の精霊ウルス（一弾ver）をさしだす。

「え？ このカード………何も付いてないよ？」

「そう、そこがバグカードと呼ばれる所以なんだ。 初期バグと言

って、印刷ミスなんだ」

「へえ〜〜」

「ごめん、嘘だ」

「〜ええっ？」

今日も美幸は絶好調である。

ああ、かわいいなあ。

「じゃあ、なんでここにマークがないの？」

「1弾のカードは全て、マークがないんだ。こっちも見てみる」

といって、デーモンハンド（1弾ver）を差し出す。

「なあんだ、そういうことかあ〜」

「まあ、そういうことだ」

ちなみに実際に印刷ミスは、多々存在する。

例えば、インビンシブルオーラ。ベリーレアなのに、初期のバージョンはレア表示になっている。

例えば、ストリーミングシェイパー（3弾ver）。レアなのに、イラストはスーパールレア仕様のはみ出しがある。

というような感じだ。当然、他にも存在するが、自分で見つけてみてほしい。

さらにちなみに、初期バグとは主にゲームに使われる。カードで言う場合には、エラッタと言う。

インビンシブルオーラ

13／光／呪文

■自分の山札の上から3枚をシールドに加える

ストーリーミングシェイパー@殿堂

3／水／呪文

■山札の上から4枚を表にする。水文明のカードを手札に加え、残りのカードを墓地に置く

「というわけで、このカード4枚を使ってデッキを作りたいと思う」
「えええ。普通、彼女ほったらかして、そんなことするかなあ？」

「美幸にも分かるように説明してやる。ほったらかしにはしていない」
「うううう。分かったわよう」

渋々うなずく美幸。

こちららも美幸の買い物に翻弄されるため、おあいこである。

……………、ああ、また女性服コーナーに行かなきゃいけないのかあ。

ちよつと鬱になった。

「でも、明智君や堇に勝ちたいんだろ？」

「私は他の事がやりたいのっ！」

ガーッと吼えながら言う美幸だが、意外と負けん気がある美幸である。

内心は勝ちたいと思っているに違いない。

「さて、デッキづくりだが、まずは何が入ると思う？」

「えーっと、ドローカードとマナ加速カード……だっけ？」

「惜しい。それはもうちよつと後だ。」

デッキづくりは、主役、主役の補助、ドローなどのサポート、メ

タカードの順番で決めていく。

主役は浄化の精霊ウルスになったわけだから、浄化の精霊ウルスを強化するカードを入れよう」

順番なんかどうでもいい、なんていうやつはいないと思うが、順番は超重要だ。

先にサポートカードを決めてしまうと、残り枠が少なくなってしまうため、圧迫されることになる。

デュエルを重ねるにつれ、それは改良されていくが、順番を変えてその工程を削れるなら、時間の節約になっていい。

「さて、主役を活躍させるカードを入たいなら、まずは主役を知らなければならぬ。

というわけで、浄化の聖霊ウルスの特徴は何だと思う？」

と言われて、初めて間もない美幸から見れば一つしかない。

「ターンの終わりにアンタップできる？」

「じゃあ、それはどんな利益につながる？」

「り、利益？」

そう、カードゲームは端的に言えば、利益の取り合いだ。

利益を得なければ、ゲームを有利に進めることはできない。

「うむ。例えば、浄化の精霊ウルスが、攻撃して、ターンの終わりにアンタップしたとしよう。

それから攻撃できるわけでもなければ、ブロックできるわけでもない。

何も出来ないならば、ターンの始まりにアンタップすればいいだけの話で、この効果が全く生かされていない。

じゃあ、何のためにアンタップするんだろうな？」

「えーっと、攻撃されないように……………とか？」

「20点だな」

「ひどっ」

まあ、初心者には厳しいかも知れない。

「じゃあ、他に何かあるの？」

「ブロッカーをつければ攻守一体になる、ということか？」

「おおっ、100点満点だ、明智君」

「……明智じゃない、青山だ」

ガチャッ、と扉が開いて現れたのは、明智光秀君。

間違えた、青山光秀「あおやま みつひで」君だ。

いや、やっぱり明智君だ。

明智君はそのまま、どかっと腰を下ろす。

「なんで20点なの？ 2つしか答えがないなら、50点でもいいじゃない」

「クリーチャーが破壊される方法は主に2つ。 バトルするのと呪文を使うのとだ。」

ドラゴンにはチッタペロールがいるし、バクレツ弾やスクラッパーにはかろうじて圏外だが、デーモンハンドや地獄万力には引っかかるからな。

妥当な点数配分だ」

「うう……………」

チッタペロール

2／2000／火／ファイヤーバード

■ドラゴンはタップされていないクリーチャーを攻撃できる

炎晶バクレツ弾

4／火／呪文

■相手のパワー5000以下を破壊する

■自分のマナゾーンから1枚、手札に戻す

地獄スクラッパー

7／火／呪文

■シールドトリガー

■パワーの合計が5000以下になるように、相手のクリーチャーを破壊する

デーモンハンド

6／闇／呪文

■シールドトリガー

■相手のクリーチャーを1体選び、破壊する

地獄万力

7／火／呪文

■パワーの合計が8000以下になるように、相手のクリーチャーを破壊する

「落ち込むなよ、美幸ちゃん。俺が教えてあげるから、いつかあいつをギャフンと言わせてやろうぜ」

「うー、雄介に教わるうー」

「えええー」

明智君、励ましてあげたのにビックリである。

ちなみに僕の名前は斎藤雄介「さいとう ゆうすけ」だ。彼女

は山口美幸「やまぐち みゆき」だ。

こっちに寄ってきた美幸を、よしよしとまであげる。

「僕が教えるから、いつか明智君に勝とうな」

「うん♪」

「えええー、しかも明智じゃねええー」

うむうむ、彼氏に素直な彼女は好きである。

そして明智君は残念である。

「よし。美幸に挙げられなかった浄化の精霊ウルスの特徴をいたまえ、明智君」

「明智じゃない！……っていうか、これ以上特徴あるのか？」

「はあ……、これだから明智君は。それじゃあ、信長には勝てないよ？」

「それは明智光秀だっ！」

君は明智光秀だろう、と言おうとしたが、時間の無駄だ。

ノリの悪い奴はスルーする。

「よく見ると、浄化の精霊ウルスはエンジェルコマンドであることが分かる。ここまで言って分からなかったら、明智君は美幸未満だ」

「ああー、進化か」

「チッ」

「舌打ちされたっ？」

美幸の黒い一面を見た瞬間である。

まあ、女は得てして黒いものである。

「それで、進化ってどういうこと？」

どうやら美幸は、先ほどの舌打ちをなかったことにするらしい。
かわいい笑顔で催促した。

彼氏として、なかったことにしてあげよう。

「ああ、エンジェルコマンドには優秀な進化クリーチャーがそろっているんだ。

相手のクリーチャーがタップして出てきて殲滅できたり、場に出ると光以外のカードをシールドに送ったり、光以外のクリーチャーと呪文を出せなくなったり、と超強力だ」

「へえ、じゃあ、そういうのを入れるの？」

「いや、入れない」

「「ええっ？」」

うむ、いい反応だ。

「なんでだ？」

「それじゃあ、せっかくバトルゾーンに出した浄化の精霊ウルスが
見えないじゃないか」

「そんな理由かよっ！ 勝つ気あんのかコラ！」

「さっきのは半分冗談で、浄化の聖霊ウルス主体のデッキを作っているからだ」

「それで、浄化の聖霊ウルスか。 っていうか半分しか冗談じゃないのかよ」

「やっぱり、2割で」

「おいっ」

よく目的を見失いがちのデッキを見かける。

例えば今回の場合、フィニッシャー（切り札）をアルファディオスなどにしてしまったらそっち主体のデッキになってしまう。

確かに、浄化の精霊ウルスが入っているが、どうせ進化させるなら場に出た時点で仕事が終わっているアルシアなどが適任だ。

そうすると、浄化の聖霊ウルスの存在価値がなくなってしまふ。

それは浄化の聖霊ウルスが主体とはいえない。

聖霊王アルファディオス

10／15500／光／エンジェルコマンド

■進化―エンジェルコマンド

■トリプルブレイカー

■このクリーチャーがバトルゾーンにある間、他の光以外のクリーチャーはバトルゾーンに出せない

■このクリーチャーがバトルゾーンにある間、光以外の呪文を唱えることはできない

新星の精霊アルシア

5／4000／光／エンジェルコマンド

■このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、墓地にある呪文を手札に戻しても良い

「でもそれって、エンジェルコマンドっていう特徴を使わないってことだよな？」

「そんなことも、実はない」

「じゃあ、どうすんだよ？」

「例えば僕の場合、相手が浄化の精霊ウルスを出したら、真っ先に破壊する」

「どうして？」

「なぜなら、進化される可能性があるからだ。 重呪文ならアルカディアス、ウィニーならエルフェウスは十分脅威だ」

「というか、それは負ける。」

ちなみに重呪文はマナ加速カードに強力な高コストカードを入れたデッキで、ウィニーはミストリエス等のドローカードとともに、低コストクリーチャーを並べるデッキを言う。

聖霊王アルカディアス

6／12500／光／エンジェルコマンド

■進化―エンジェルコマンド

■ダブルブレイカー

■このクリーチャーがバトルゾーンにある間、光以外の呪文を唱えることができない

聖霊王エルフェウス

5／9500／光／エンジェルコマンド

■進化―エンジェルコマンド

■ダブルブレイカー

■このクリーチャーがバトルゾーンにある間、相手はクリーチャーをバトルゾーンに出すときタップして出す

雷鳴の守護者ミストリエス@殿堂

5／2000／光／ガーディアン

■クリーチャーがバトルゾーンに出た時、カードを1枚ひいてもよい

「お、お前まさか……………」

「ふむ、エンジェルコマンドはパーフェクトギャラクシーのようなあからさまなカード以外は、ハツタリにも使えるということだな」

ハツタリは大会レベルの勝負になると重要になる。

例えば、普通にプレイをしてて、終盤で「」をマナゾーンにおいて」とか言うと、相手はそれに特別な意味があると思い、母なる

紋章やマナ回収を握っていると勝手に思い込んでくれる。

100m走を平坦な道で走るとハードルがあるのとでタイムが違うように、何の情報もないのと余計な情報があるのでは、後者の方が悪い判断をするのである。もちろん、正しい情報を言うては意味がないが、最初の方に正しい情報を言うて、ここぞというときに嘘をいうのもありだ。

ちなみにパーフェクトギャラクシーは単体で強力なため、普通は進化させない。

パーフェクトギャラクシーから進化するのは意表をつけるが、弱体化する可能性があるので勝ちを確信しないと進化できないのは確かだ。

不滅の精霊パーフェクトギャラクシー

7/9000/光/エンジェルコマンド

■ダブルブレイカー

■シールドフォース―バトルゾーンに出したとき、シールドから1枚カードを指定する。そのシールドがある限り、このカードはSF能力を得る

SF―ブロッカーを得、バトルゾーンを離れるとき、バトルゾーンにとどまる

母なる紋章@殿堂

3/自然/呪文

■文明をひとつ指定する。 同じ文明のクリーチャーを自分のバトルゾーンからマナゾーンに1枚に送り、自分のマナゾーンからマナゾーンの枚数以下のコストの同じ文明のクリーチャーを出す。

「カードゲームにもハタリとかあるんだ……………」

「何を言っている。 ポーカーなんかは口八丁で相手を翻弄するゲ

ームだ。

どちらも無口でやるとか、普通にやるようなプレイヤーは大会プレイヤーではない」

「へ、へえー」

しみじみと言っていた美幸に突っ込むと、カードごとき何を言ってるんだ、みたいな目で返された。

……、やはり、こういうことは分かる人じゃないと分からないな。

「あと、エンジェルコマンドを補佐するカードや、エンジェルコマンドを固めれば、種族を指定して効果を発揮するカードもある。

例えば、キングアカアカムイとか、ゾンビカーニバルとかがそうだな。

少し前ならダークヒドラもあったが、あれは重いからどっちみち好みの問題だったがな」

キングアカアカムイ

7／5000／水／リヴァイアサン

■このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、墓地からエンジェルコマンドとデーモンコマンドを手札に加える

■このクリーチャーがバトルゾーンにある間、バトルゾーンにあるエンジェルコマンドとデーモンコマンドはパワー＋2000する

ゾンビカーニバル

5／闇／呪文

■シールドトリガー

■種族をひとつ選ぶ。同じ種族のクリーチャーを3枚まで選び、手札に加える

凶星王ダークヒドラ@プレミアム殿堂

6／6000／闇／ダークロード

■ダブルブレイカー

■自分のクリチャーがバトルゾーンに出た時、同じ種族のクリチャーを1枚、墓地から手札に戻してもよい

「さて、エンジェルコマンドという性質は理解したと思うが、他の特徴は分かるか？」

「まだあるのかよ。 本当はないんじゃないの？」

「いやある。 ヒントを言えば、この特徴自体が利益を生むわけではない。」

中盤のターンを制するカギとなる特徴だ。 これが分かったらクリムゾンワイバーンをやろう」

「くそっ、やってやらあ」

クリムゾンワイバーンはビートダウンには1枚ほしいカードだ。ビートダウンとは、攻撃用カードばかりで相手を攻めるデッキのことだが、ビートダウンを愛用する明智君にはのどから手が出るほどほしいものである。

クリムゾンワイバーン

8／3000／火／アーマードワイバーン

■バトルゾーンに出た時、バトルゾーンにあるブロッカーを全て破壊する

「……………、だあーっ、わかんねえっ！ さっさと答えを教えやがれ」

「ふむ、では可哀相だから、美幸にも回答権をやろう。

ヒントが同じでは初心者の方の美幸に不利だから、このカードと比べれば、おのずと答えは出る」

「わかんないと思うけど……………、一応みてみるね」

手渡したカードは、ロマネスクやセブンスやアマテラスやバルガ
ゲイザーなどのメジャーなカードから、ガラムタや口寄せなどのマ
イナーカードも混じっている。

読者の方も一緒に考えてみてください。

龍仙ロマネスク

6／5000／火／アーマードドラゴン・アースドラゴン・アポ
ロニアドラゴン

■ブロッカー

■このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、山札の上からマナ
ゾーンに4枚おいてもよい

■このクリーチャーがバトルゾーンにある間、自分のターンが終
了する時、マナゾーンのカードを1枚選んで墓地に置く

光神龍セブンス

6／5500／光／アポロニアドラゴン

■自分のドラゴンはブロッカーを得る

蒼狼の始祖アマテラス

6／5000／水／ナイト・サムライ・オリジン

■このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、山札からコスト4
以下の呪文を唱えるか、クロスギアをジェネレートさせるか、のど
ちらかを使ってよい。

紅神龍バルガゲイザー

6／5000＋／火／ボルケーノドラゴン

■このクリーチャーが攻撃する時、山札の上を表にしても良い。

そのカードがドラゴンだった場合はバトルゾーンに出し、それ以
外なら墓地に置く。

無双恐皇ガラムタ

6／5000／闇・自然／ダークロード・アースドラゴン

■このクリーチャーが攻撃した時、そのターンの間、シールドトリガーを使えない

シャーマントーテム
口寄せの化身

6／4000／自然／ミステリートーテム

■このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、自分の種族の種類を数える。その数だけ引いてもよい。

「うーん、全部クリーチャーだねえ」

「そうだね」

「なんかドラゴンが多いね」

「ごめん、それ関係ない」

「ええ」

明智君は美幸にクリムゾンワイバーンを取られたくないのか、自分の解けなかった問題を解かれるのが癪なのか分からないが、口を閉ざしている。

明智君、そんなに器が小さいから秀吉に負けるんだよ。

「うーん、わかんない」

「がんばれ、クリムゾンワイバーンが美幸を待っている」

さて、美幸ちゃんも分からないようだ。
読者さんも準備はいいでしょうか？

「みんなコスト6で……」

「うんうん」

「パワーが5000とか55000とかばかりだね」

「それだあ！」

「へ？」

「浄化の精霊ウルスに比べてこのカード達は？」

「ば、パワーが低い？」

「つまり、このカード達に比べて浄化の精霊ウルスは？」

「パワーが高い？」

「うむ、次第点だな。このカードは君のものだ」

スッ、とクリムゾンワイバーンを差し出す。

ちよこんと首をかしげて、次第に笑顔になっていき、喜んで受け取った。

「わーい、ありがとうっ！」

「な、何っ？ そんな答えだったのか？ いや、それよりも美幸さん！」

「な、なに？」

ははぁーっと頭を下げる。

「それ、交換してくれ！」

「ヤ」

「なんでもいいから！」

「やだ。絶っっ対にやだ！」

「なんでだ？」

「だって、雄介が初めて何かくれたんだもん！」
「え？」

アホヅラでこっちを見る明智君。

仕方ない、説明するしかないようだ。

「しょうがないだろ。付き合った3ヶ月半の間で、誕生日もクリスマスもホワイトデーもなかったんだから」

4月から付き合い始めて、今月で7月だ。

その間に特別な出来事はあんまなかった。

奢った事はあるが、それでもプレゼントはしなかったな。

失念していた。

「オーマイガッ！」

「横文字使ったらキャラが台無しだろ、明智君」

「明智じゃねえ！」

ふむ、いい具合に明智君もテンションが上がっているらしい。

「じゃあ、明智君を破った君は豊臣君に昇格だな」

「それって……、昇格なの？」

「うむ、征夷大將軍だぞ」

「いや、豊臣秀吉は征夷大將軍じゃないけど……」

おお、切り替えしてきたな。なかなか突っ込みがするどい。
流石は明智君を破っただけのことはある。

「ところで、豊臣君」

「斬る（KILL）よ？」

「申し訳ございませんでした、美幸様」

豊臣君はお気に召さなかったらしい。剃刀片手に言われると、普通に言われるよりも怖さが4倍増した。

「で、最終的にどういうこと？」

「ふむ、そろそろ説明しようか。」

コスト6のカードをざっと見たとき、浄化の精霊ウルスは進化カードを抜けば、高めのパワーを誇るということだ。

攻撃も守りも、パワーが高ければ、都合がいい」

マナ加速なしでクリーチャー戦なら、同じマナ帯ではかなりの戦力を誇る。

しかし、呪文にも弱ければ、7、8マナ帯にも普通に負けてしまう。

そう、パワーが高いというのはあまり利点ではない。

パワーが高いだけで強いカードと言われるなら、バニラ（効果なし）が強いと言われるだろう。

しかし、全く無駄なわけでもない。

対同マナ帯クリーチャー戦では、呪紋の化身やバイケンなどのメジャーカードの同パワークリーチャーの攻撃も牽制できる。

呪紋の化身@殿堂

カーストートテム

6／6000／自然／ミステリートートテム

■ダブルブレイカー

■このクリーチャーがバトルゾーンにある間、相手はシールドトリガーを使えない

斬隠頭蒼龍バイケン

6／6000／水／ポセイディアドラゴン・シノビ

■ダブルブレイカー

■このクリーチャーが相手のターン中に墓地に置かれる時、代わりにバトルゾーンに出す。そうした場合、クリーチャーを1枚、手

札に戻す

■このクリーチャーがバトルゾーンにある間、ニンジャストライクを使ったとき、カードを1枚引く

ふと、2人を見てみると、納得してない顔をしていた。

「ふむ、2人とも納得していないようだな。

例えば、こちらの場合は浄化の精霊ウルス一体。

あちらの場合はバルガゲイザーのみでバルガゲイザーが攻撃して、ヘリオステイガドラゴンが出たでしょう」

ヘリオステイガドラゴン

7／7000／火／アーマードドラゴン

■ダブルブレイカー

■このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、相手のパワー2000以下のクリーチャーを全て破壊する

■このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、白虎の剣皇ダークサラムンダスがバトルゾーンにあるなら、2000以下の代わりに4000以下の相手クリーチャーを全て破壊する

「さて、返しのこちらのターンでシャイニングディフェンスをつけて、バルガゲイザーを破壊する。

ターン終了時にアンタップだ。

ここで相手は何かを出しても、攻撃できるのはヘリオステイガドラゴンだけ」

シャイニングディフェンス

1／光／クロスギア

■クロスしたクリーチャーにブロッカーを与え、パワー+1500を得る

「浄化の精霊ウルスはパワー7500。ヘリオスが攻撃しても無駄だ。

返しのターンでバリアントスパークで倒して、ヘリオスを倒せる。という感じで、意外と制圧できる」

バリアントスパーク

3／光／呪文

■シールドトリガー

■相手のクリーチャーを1体選び、タップする

■メタモーフ―マナが7枚以上あるとき、1体タップする代わりに全てタップする

「おおー」

一応驚かれたが、かなりの好都合展開である。

こういう展開はあまりないだろう。

しかし、タップ&キル。こんな感じの使い方で合っているはずだ。

「さて、これで浄化の精霊ウルスの特徴が出たわけだ。

だいぶかかったが、僕はこれを30秒で見抜いた」

「嘘だ」

「いや本当」

別に複雑さで言えば、ラッキードーツやロマノフの比ではない。

これぐらいは秒で見抜かなければ、信長には勝てないぞ、明智君。

ラッキードーツ

1／光／呪文

■相手は自分のシールドを1枚選ぶ。そのカードを表にし、呪文ならば唱えてもよい。唱えない場合や呪文ではない場合は元に戻る

邪眼皇ロマノフⅠ世

7／8000／闇／ダークロード・ドラゴンゾンビ・ナイト

■ダブルブレイカー

■このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、自分の山札を見て、その中から闇のカードを1枚墓地においてもよい。その後、シャッフルする。

■このクリーチャーが攻撃する時、墓地にあるコスト6以下の闇の呪文を使用してもよい。その後、唱えた呪文を山札の下に置く

「というわけで、シャイニングディフェンスは4積みだ。バリスパも2枚は必要だろう。」

パンプアップと回収もかねてキングアクアカムイをピン刺しだな」

「ば、パンプアップと、回収？　ピン刺し？」

「パンプアップは、パワーアップでもいい。」

回収は、墓地回収やmana回収など、手札に戻す行動をさす。今回は墓地回収だ。

ピン刺しは、ピンが1つという意味から分かるかもしれないが1枚だけ入れることを言う。

専門用語を使いすぎたな。スマンかった」

そうか、ここには初心者がいた。

少しは自重せねばな。

「何回も言うようだが、呪文で簡単にやられてしまう。対策カードとしては、ペトフレが適任だろう」

ペトリアルフレーム

3／光／クロスギア

■クロスしたクリーチャーは選ばれない（攻撃又はブロックはされる）

「パワーは割りとしっかりしているが、それでもライバルは存在する。

ロマノフ、バジユラ、パーフェクトギャラクシー。

大体のライバルはこの3枚になるだろう。

しかし、ロマノフとバジユラは大したことない。

盾とパクリオで埋めてしまえばいいのだからな」

魂と記憶の盾@殿堂

3／光・水／呪文

■マナゾーンに置く時、タップして置く

■バトルゾーンにあるクリーチャーを選び、シールドに置く

パクリオ

4／1000／水／サイバーロード

■このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、相手の手札見て1枚をシールドに置く

実はシールドにカードをおくことを専門用語で『埋める』と言うが、これはかなり強力な効果である。

シールドは基本的に相手が攻撃するまでは使えない。……つまり、こちらが攻撃するまでは、このゲームでは使えないと言っても過言ではないのだ。

切り札や主要カードがゲームから除外されたら、かなりの戦力ダウンを期待できる。

実はロマノフは、一緒にインフェルノゲートやインフェルノサイオンと一緒に入っているので、破壊しても何の意味もないことが多い。

インフェルノゲート@殿堂

5／闇／呪文

■自分の墓地のクリーチャーを1枚、バトルゾーンに出す

インフェルノサイン

5／闇／呪文

■シールドトリガー

■自分の墓地からコスト7以下のクリーチャーを1枚、バトルゾーンに出す

ちなみに、バジユラはジャックライドウでサーチをするので、確実に手札に入る。

パクリオで『埋められるかもしれない』ではなく、『確実に埋める』ことができるので重要な対策カードだ。

バジユラは殿堂なので、この1枚が排除できれば、何も問題は無い。

闘龍鬼ジャックライドウ

5／5000／火／アーマードドラゴン・ティラノドレイク・サムライ

■このクリーチャーをバトルゾーンに出した時、このクリーチャーと同じ種族のカードを山札から1枚、相手に見せてから手札に加えてもよい。その後、山札をシャッフルする。

「パーフェクトギャラクシーはバリスパで突破できるが、ブレイク↓相手ターン↓自分のターンで盾、という面倒な工程を踏まなければならない。

こういう時は単純にパーフェクトギャラクシーか、そのパワーを超えるクリーチャーを使う。

シャウナ？ いや、それはこだわりすぎか」

「何が？」

「いや、イラスト。 実は2番目に好きな絵なんだよね」

光輪の精霊シャウナ

7／9500／光／エンジェルコマンド

■ダブルブレイカー

「うゝむ、しかし思い浮かばん。

あとはサーシャとミーマぐらいなじゃね？」

「知るか！ っていうか、すらすらと出てくるお前に寒気を覚えるわ！」

光器サーシャ

8／9500／光／メカデルソル

■ダブルブレイカー

■ドラゴンブロッカー（ドラゴンに対してのみ、ブロッカーになれる）

■ドラゴンとバトルする時、パワー＋6000

流星の精霊ミーマ

8／11500／光／エンジェルコマンド

■ダブルブレイカー

「いや、でもシャイニングディフェンスつけるから、別に超えてる必要はないな。

アリエスとか、手堅いブロッカーになりそうだし、3積みでいいか」

飛翔の精霊アリエス

5／9000／光／エンジェルコマンド

■相手プレイヤーを攻撃できない

■タップされていない闇のクリーチャーを攻撃できる

「さて、強化するカードと対策カードは練った。

次はサポートカードだな」

「やっとここまで来たか。あとどれくらいかかりそうか？」

時計を見る。3時だ。

始めたのが、1時ぐらいだから2時間やってたのか。

「ふむ、解説なしで30分。解説ありで2時間といったところだな。

ちなみに解説なしだと黙考するから、その間は2人で暇をつぶしてくれよ？」

「ヤ」

「じゃあ、続行決定だな」

俺って即答されるほど魅力ないのか、とイジけている明智君はスルーし、解説に入る。

「まず、サイバーブレインとアクアンが入る。この2枚はほとんどのデッキに入るほど強力なドロークカードだ」

サイバーブレイン@殿堂

4／水／呪文

■シールドトリガー

■カードを3枚まで引いてもよい

アクアン@殿堂

4／2000／水／サイバーロード

■このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、山札を上から5枚を表向きにしてもよい。その中から、光と闇のカードを手札に加える。それ以外は墓地に置く。

「そして、ミストリエスもクリーチャーを並べるデッキには強く……あ……」

「どうしたの？」

「いや、セイントキャッスルを使えば、ロードリエスでドローできるシステムが使えるなあ、と」

セイントキャッスル

2／光／城

■自分のクリーチャーは全てパワー＋1000し、ブロッカーを得る

知識の精霊ロードリエス

5／4000／光・水／エンジェルコマンド

■マナゾーンに置く時、タップして置く。

■ブロッカー

■相手プレイヤーを攻撃できない

■自分のブロッカーを出した時、カードを1枚引いても良い

「それってまた考え直しじゃねえのか？」

「いや、そんなことはない。むしろドローを確保できたから、進歩したと見るべきだろう。」

サポートカードは、あとブレインチャージャーを加えたらOKだから、次はメタカードを考えよう」

ブレインチャージャー

4／水／呪文

■カードを1枚引く

■チャージャー（唱え終わった後、墓地に行かずマナゾーンに行く）

「ところで、メタカードって何？」

「簡単に言えば、対策カードだ。あのデッキ、あのカードにはこのカードさえあれば大丈夫、っていうのを入れる」

「さっきの対策カードと何が違うんだよ？」

「さっきのは切り札で対処できないカードの対策カード。こっちはデッキではどうにもならないカード、デッキの対策カードって感じ」
「へえ」

ちなみに、メタカードを入れることを『メタを張る』という。

「まずは速攻デッキだな。コモン、アンコモンで作れるので、3人に一つは持っているデッキだ。

このデッキに入るメタカードは、

○色確保ができ、高パワーで出てくるエルカイオウ

○シールドトリガーから出てきて嬉しい&盾とコンボができるア

クアサーファー

○速攻メタには1枚さしておきたい超エメラル

○味方のパワーアップもかねるパラオーレス

○コストを踏み倒して出てくるブロッカーのハヤブサマルが、メタカードになるな」

霊王機エルカイオウ

2／4500／光・水／アークセラフィム・グレートメカオー

■マナゾーンに置く時、タップして置く

■ブロッカー

■相手プレイヤーを攻撃できない

アクアサーファー

6／2000／水／リキッドピープル

■シールドトリガー

■このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、バトルゾーンにあるカードを1枚手札に戻してもよい

アクアスーパーエメラル

3／2000／水／リキッドピープル

■ブロッカー

■このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、手札を1枚シールドにおいてもよい。そうした場合、シールドから手札に1枚戻す。

曙の守護者パラ・オーレシス

3／2500／光／ガーディアン

■ブロッカー

■相手プレイヤーを攻撃できない

■このカードがバトルゾーンにある間、相手のターン中、自分の他のクリーチャーがパワー＋2000

光牙忍ハヤブサマル

3／3000／光／ガーディアン・シノビ

■ニンジャストライク4（マナゾーンが4枚以上ある時、相手が攻撃またはブロックした時に召還してもよい。そうした場合、ターンの終わりに山札の下に戻る）

■このクリーチャーをバトルゾーンに出した時、自分のクリーチャーを1体選び、次の自分のターンが始まるまで『ブロッカー』を得る

「ビートダウンは相性いいからいいとして、次はネクラコンだ」

「根暗？」

「うむ、ネクラの語源はその漢字だ。コンはコントロールの略。

ネクラは自然と闇と光のデッキを指し、ネクラコンは自然でマナ加速し、早めに闇の強力な呪文で動けなくし、光の強力なクリーチャーでとどめをさすというデッキだ。

光のフィニッシャーはパーフェクトギャラクシーやスペルデルフィンが使われる事が多い」

光神龍スペルデルフィン

9／6000＋／光／アポロニアドラゴン

■ダブルブレイカー

■このクリーチャーがバトルゾーンにある間、相手は手札を見せて続ける

■このクリーチャーがバトルゾーンにある間、相手は呪文を使えない

■このクリーチャーのパワーは相手の呪文の数だけ＋2000する

「まあ、フィニッシャーさえ抑えてしまえば、山札切れで勝手に自滅してくれるから、メタカードは少しでいい。

ハンデス対策にバイケンとラストル、後はレインアローを1枚さすのもいいかもしれない」

「ハンデス？」

「お、すまん。 ハンドデストラクションの略で手札破壊のことだ。ちなみにランデスは、ランドデストラクションの略でマナ破壊を意味する」

「ふん」

円舞の使徒ラストル

2／1500／光／イニシエート

■自分の手札が墓地に捨てられる時、代わりにこのクリーチャーを破壊してもよい

レインアロー

2／光／呪文

■相手の手札を見る。その中から闇の呪文を墓地に送る

「後は、キング・クイーンアルカディアスデッキか。

自然のmana加速、水の手札補充をしつつ、ついに出てくるブラッディシャドウや、mana加速カードのトリプルマウスやスカイソーダから、進化するデッキだ。

進化のしやすさに加え、コントロール力が半端なく、構築済みデッキとして販売されているので人気なデッキだ」

聖鎧亜キングアルカディアス

7／9000／光・闇／エンジェルコマンド・ロストクレセイダー

■manaゾーンに置く時、タップして置く

■進化―多色クリーチャー

■ダブルブレイカー

■このクリーチャーがバトルゾーンにある間、相手は多色クリーチャーではないクリーチャーをバトルゾーンに出す時、代わりに墓地に置く

聖鎧亜クイーンアルカディアス

6／9000／光・闇／エンジェルコマンド・ロストクレセイダー

■manaゾーンに置く時、タップして置く

■進化―多色クリーチャー

■ダブルブレイカー

■このクリーチャーがバトルゾーンにある間、相手は多色ではない呪文を唱える事ができない

魔光騎聖ブラッディシャドウ

2／4500／光・闇／イニシエート・ゴースト・ナイト

■ マナゾーンに置く時、タップして置く

■ ブロッカー

■ 相手プレイヤーを攻撃できない

■ このクリーチャーは、バトルに勝っても墓地に置かれる

■ グラビティゼロ呪文を唱えたときにコストなしで召還してもよい

腐敗無頼トリプルマウス

5／2000／闇・自然／ゴースト・ビーストフオーク

■ マナゾーンに置く時、タップして置く

■ このクリーチャーをバトルゾーンに出した時、山札の上から1枚マナゾーンに送る。その後、相手の手札を1枚墓地に送る

無頼聖者スカイソード

5／2000／光・自然／イニシエート・ビーストフオーク

■ マナゾーンに置く時、タップして置く

■ このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、山札の上から1枚マナゾーンに送る。その後、山札の上から1枚シールドに加える。

「これもネクラか？」

「いや、主力カードがネクラカラーなだけだ。 普通は水を入れてドローも搭載するぞ」

「普通は、か。じゃあ、入らないデッキもあるのか？」

「あるだろうな。それに、全色だってありえるし、そこは人それぞれだよ」

「人の数だけデッキがあるってこと？」

「そんなところだ。 同じ考えの人間はいないだろうからな。 持つ

てる資産とかも関係するし。

しかし、よく考えたらセイントキャッスル十ムルムルのアリエスとかウルスでパワー超えてるな。メタ張る必要なかった。

それじゃ、続き行くぞ。次はランデスデッキだ。

このデッキは普通にマナを破壊するデッキだが、ここはテルスルースが大活躍する」

光波の守護者テルスルース

2／2500／光／ガーディアン

■ブロッカー

■相手プレイヤーを攻撃できない

■相手によって自分のマナゾーンから墓地に送られる時、その後、マナゾーンに戻してもよい

「余談だが、猿ランというデッキタイプがあるんだが……」

「猿ラン？」

「猿神兵アッシュという、アーマロイドが破壊されるとマナを破壊するカードがある。

ダークヒドラを置いて、ディオライオスを回し、マナを破壊しつくすというデッキタイプだ。

ちなみに、名前の由来は猿神兵アッシュの最初の猿とランデスが合わさって猿ランだ」

猿神兵アッシュ

4／3000／火／アーマロイド

■自分のアーマロイドが破壊される時、相手は自分自身のマナゾーンを1枚選んで破壊する

銃神兵ディオライオス

4／4000／火／アーマロイド

■このクリーチャーをバトルゾーンに出した時、互いに自分自身のバトルゾーンにあるクリーチャーを1枚破壊する

「うわぁー」

「うむ、正直言って滅茶苦茶強かったのだが、ダークヒドラが禁止になって壊滅したデッキタイプだ」

「へえー。それで？」

「テルススルスはランデスを防ぐわけではなく、ランデスされてから修復するので、マナはアンタップされた状態で置かれる。

なので、テルススルスがいる時に相手のアーマロイドを呪文とかクリーチャーの効果とかで破壊すると、破壊した数だけ再び自分のマナが使えるという方法がある。

まあ、あまり知ってる人はいなかったがな」

「確かに言われてみればそうだったな。　っていうかよく気がついたな？」

「いや、今テキスト読んで気がついた」

「おいっ」「ええっ」

うむ、やはり驚いた顔が一番好きだな。

僕には手品師やお化け屋敷のお化け役がピッタリかもしれん。

「まあ、ランデスに関してはそんなところだ。

宝剣やドルバロムはデッキタイプが違うからな」

英知と追撃の宝剣

7／水・闇／呪文

■相手のクリーチャーを2体選ぶ。相手は1枚を手札に戻し、1枚を墓地に送る

■相手のマナゾーンのカードを2枚選ぶ。相手は1枚を手札に戻し、1枚を墓地に送る

悪魔神ドルバロム

10／15000／闇／デーモンコマンド

■トリプルブレイカー

■このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、闇以外のクリーチャーを全て墓地に送る。その後、闇以外のマナゾーンにカードを墓地に送る

「デッキメタはこんなもんだ。後はギアメタにバキーンを入れる」「ギアメタ？」

「クロスギアを対策するカードだ。バジユラズソウルやオールイエス、マリエルにペトフレをつけられるのも厄介だ」

超電磁工兵バキーン

5／1500／光／グレートメカオー

■シールドトリガー

■ブロッカー

■相手プレイヤーを攻撃できない

■このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、クロスギアを1枚墓地に送ってもよい

至宝オールイエス

2／光・闇／クロスギア

■マナゾーンに置く時、タップして置く

■クロスしたクリーチャーはパワー＋4000され、「ブロッカー」を得る

■このクリーチャーが攻撃する時、相手の手札を1枚選んで捨てる
予言者マリエル

4／1000／光／ライトブレインガー

■このクリーチャーがバトルゾーンにある間、パワー3000以上のクリーチャーは攻撃できない

「ここに必要なカードを枚数も兼ねて整理しよう。」

○ムルムルx4

○テルスルースx1

○エルカイオウx1

○パラオーレシスx3

○ハヤブサマルx2

○超エメラルx1

○バリアントスパークx2

○ペトリアルフレームx1

○盾x1

○パクリオx3

○サイバーブレインx1

○セイントキャッスルx3

○ロードリエスx4

○ミストリエスx1

○アリエスx1

○バキーンx1

○浄化の精霊ウルスx4

○アクアサーファーx3

○キングアクアカムイx1

の合計38枚だ。

後は意表をつけるヘブンズゲートと、タップ&キルがしやすいスパースパークを入れて完成だ」

スパースパーク

5／光／呪文

■ シールドトリガー

■ 相手のクリーチャーを全てタップする

「おおー。意外と早かったね？」

「いや、これから煮詰める。所詮机上論だから、実践で構成が変わる可能性が高い。

というわけで、デュエルだ」

「誰と？」

「準備ができた人から」

「あっ、じゃあ私とやろ？」

「オッケー。んじゃ、やりますか」

ドタドタドタ、という音が聞こえてきた。

む、この足音は……………。

「やっほー。美幸さんも明智君もいるのね！ お父さんが呼んでるよっ！」

来たのは、星見堇「ほしみ すみれ」。カードショップを営む店長の娘で、年下の友人である。

第1話 ウルスデッキ作成中（後書き）

「『浄化の精霊』っていらなくないか？ 『ウルス』でいいと思うんだけどよ……」

「分かってないな、明智君。名前の響きも含めて気に入っているのだよ」

「……………（明智君&美幸）」

第2話 カードショップ『渡り鳥』、突然の移転（前書き）

くどいようではありませんが、ここからが2次創作になります。本家を呼んでおられない方のために、設定を少しだけ。

『プレミアム殿堂、殿堂はなしになっています。その代わり、大変希少なカードになっています』

他の設定はまだ分からないので、今のところこれだけです。後に追加になる可能性はあります。

第2話 カードショップ『渡り鳥』、突然の移転

「今日、移店するのですね。常連の君達に別れを言いたくて董に呼んできてもらったんだ」

カードショップ渡り鳥が、移転する。

諸々の大人の事情で上京するらしい。

子供の僕達には、その大人の事情は聞かせてもらえなかったが、住所は教えてもらった。

「店長……」

「暇があれば来るといい……、というほどここから近くはないがね」

「いえ、気が向いたら行きますよ」

「ははっ、ありがとうございます」

本当は、常連の僕達は前々から知っていてもよかったのだが、恋人ができて、美幸が行きたがらないせいで疎遠になっていた。

しかし、嫌いになっていたわけではない。むしろ好きだった。

特別に安いわけではなかったし、品揃えがいいわけでもなかったが……、店長の人柄がよくて、馴染みの店だった。

「それじゃあ、私は準備があるのでね。そろそろ行くとするよ」

「待ってください。……行く前に1試合、どうですか？」

ポケットから持ってきたデッキを出す。

僕がこの店に通っていた時は、よく店長に相手をしてもらっていた。

店長がそれを見て何を思ったが察せなかったが、

「1試合だけだよ。引越しの人を待たせるわけにはいかないからね」

そう、微笑んだ。

・ ・ ・

「さて、不束者だが、よろしく頼むよ」

「こちらこそ、いい試合にしましょう」

互いに礼をした。デュエル開始である。

ブオン、という音と共に、馴染みの光輝く盾が5枚展開される。

「わっ、ビックリしたあ」

「そういえば、美幸ちゃんはここ初めてだったのか？」

「うん」

「このテーブルでやるとカードが実体化するんだよ！その他にも色々あるから、ちょっとだけの間なら見て回れるからね！」

「うん、ありがと」

後ろでは美幸、明智君、堇の3人が控えている。

読者の皆様には分からなかっただろうが、店の前で店長に美幸を紹介し、それぞれの挨拶をして店のドアをくぐった。

今日から閉店だが、僕達は特別扱いのようだ。

「では、こちらから行きます。マナを貯めて終了します」

「ドロー。こちらにも龍仙ロマネスクを貯めてターンエンドだよ」

「ドロー。相変わらず好きですねえ。マナを貯めて終了します」

「ドロー。ドラゴンは皆の憧れだよ。ヘリオスティガドラゴンを貯めて、フェアリーライフを使うよ」

フェアリーライフ

2／自然／呪文

■シールドトリガー

■山札の上から1枚マナゾーンに送る

ヘンテコなお面を付けた妖精が、種を蒔いて、芽を成長させる。
花が咲き、成った実からマナが溢れ出て、妖精は微笑んで虚空に消え去った。

「かわいい〜」

「気に入っただろ。にしても、プロモのフェアリーライフなんて凝ってますねえ」

「ははっ、仮にも店長だからね。店のものを使うならタダだよ。

山札の一番上を捲って、おっと、無双龍騎ドルザークだね。マナに貯めてエンドだよ」

「なるほど。ドロー、マナを貯めてアクアスパーエメラルを召還します」

ここからの立体映像の描写は、表現するのが面倒くさいので省く。
僕は、デュエルができればそれでいいのだ。

「手札から1枚をシールドに置き、シールドから1枚を手札に入れ

「ターン終了します」

「ドロー。雄介君のことだから、シールドトリガーじゃないかもしれないんだろう？」

「それは店長のご想像にお任せしますよ」

「なるほど、君らしい言葉だ。ヘリオステイガドラゴンを貯めて、コッコルピアを出してターンエンドだよ」

コッコルピア

3／1000／火／ファイヤーバード

■自分のドラゴンの召還コストは2下がる（1以下にはならない）

「ドロー。マナを貯めて、バリアントスパークを唱えます。コッコルピアをタップし、アクアスーパージェムラルで攻撃します」

「やはり一筋縄ではいかないね」

「そりゃそうですよ。コッコルピアを破壊するのは、対ドラゴンの鉄則ですから。」

「ターン終了します」

「ドロー。緑神龍ザールベルグを貯めて、闘龍鬼ジャックライドウを召還するよ。」

「山札を見て、超竜バジユラを手札に加えて、ターンエンドするよ」

バジユラか……、厄介な……。

「手札にパクリオがある。しかし、バルガゲイザーの警戒もしなければならぬ。」

「ドロー。…………ふむ。」

マナを貯めてロードリエスを出します。ロードリエスの効果で1枚ドローして終了します」

「厄介なカードが……、長期戦は不利だね……。ドロー。
光神龍セブンスを貯めてボルシャックNEXを出すよ」

「げっ」

「山札からコッコルピアを出してターン終了だよ」

「雄介大丈夫？」

「分かんが見ている。ドロー。マナを貯めてアクアスパーエ
メラルで仕込んだシールドをセイントキャッスルで城化します
続いてパクリオを召還します。手札のバジュラをシールドに埋め
ます。」

セイントキャッスルでブロッカー化しているパクリオを出したの
で、ロードリエスの効果でドローします。

ターンを終了します」

「ドロー。流石雄介君だね、不利な状況を五分まで持っていくとは
……」

「それだけ本気ということですよ」

「そうかい、それは嬉しいよ。ボルシャック大和ドラゴンをマナ
に貯めて、闘龍鬼ジャックライドウを超竜バジュラズテラに進化さ
せるよ」

「マジかつ！」

超竜バジュラズテラ

9／12000／火／アーマードドラゴン

■進化―アーマードドラゴン

■トリプルブレイカー

■このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、マナにあるドラゴン以外のカードを全て墓地に送る

マナ破壊対策にはテルスルースが入っていたが、バジュラを封じて油断してしまった。

店長はコッコルピアがいる上に7マナだが、こちらは0マナだ。完全に意表を突かれて、超不利な状況だ。

「さて、どうするかな……？」

「それは僕次第です」

「なるほど、それでは攻めさせてもらうよ。」

超竜バジュラズテラで、セイントキャッスルを含めたシールドをトリプルブレイク」

「パクリオでブロックします」

「ボルシャックNEXで、セイントキャッスルを含めたシールドをダブルブレイク」

「アクアスーパージェムラルでブロックします」

「ターンエンドだよ」

「ドロー。 ターンを終了します」

「マナを貯めなくていいのかい？」

「店長はシールドに何があるか分からないでしょう？」

「ふっふっふ、絶対不利な状況でもまだ希望があるのかい？」

「むしろ、これぐらいの方が燃えますよ」

「なるほど。 ドロー。 バジユラズソウルをジェネレート」

「バジユラにバジユラズソウルって、店長すげえ」

「何がすごいのか？」

「世界大会の限定パックに入ってるとか、5周年記念大会の入賞カードとかものすごいプレミアもののなのよ」

「外野は、黙って見とれ」

「「はい……」」

「超竜バジユラズテラでシールドをセイントキャッスルを含めたシールドをトリプルブレイク」

「セイントキャッスルを墓地に送ります。シールドトリガーでヘブンズゲートを唱えます。

手札からムルムルを2枚出し、ロードリエスの効果で2枚ドローします。

シールドトリガーでバキーンを出し、バジユラズソウルを破壊します。ドローします。

他にはありません」

「ターンエンドだよ」

ムルムル2体の効果でロードリエスは10000になっている。
攻撃時7000のボルシャックNEXでは攻撃できない。

「これでどうです？ まだ僕が不利といえますか？」

「はははっ、流石は雄介君だ、と言っておくよ」

「褒め言葉として受け取っておきます。 ドロー。 マナを貯めて
終了です」

「ドロー。 フェアリーライフをマナに貯めて、バジュラズテラで
シールドをダブルブレイク」

「バキーンでブロックします」

「ターンエンドだよ」

「ドローします。 マナを貯めます。

ムルムルを召還して、ロードリエスの効果でドローします。
ロードリエスでバジュラズテラを攻撃します」

「……………やはり、侮れないよ」

「ふむ、ありがとうございます」

————しばらく均衡状態————

「マジすげえ」

「雄介ががんばってえー」

「お父さん、まだまだ勝てるよー！」

店長

手札0

シールド7（バジユラ・バザガベルグ）

マナ9

バトルゾーン3（コッコルピア・ドルザーク・ボルシャックNE
X）

雄介

手札2（テルスルース・浄化の精霊ウルス）

シールド2（一枚セイントキャッスルで城化）

マナ5

バトルゾーン6（ロードリエス・ムルムルX3・パクリオ・パラ
オーレシス）

バザガベルグ疾風ドラゴン

8／8000／火／アーマードドラゴン・サムライ

■スピードアタッカー

■ダブルブレイカー

■タップされていないクリーチャーを攻撃できる

■バトルゾーンに出た時、クロスギアを1枚クロスしてもよい

■ターンの終わりに手札に戻る

無双龍騎ドルザーク

6／7000／火・自然／アーマードドラゴン・アースドラゴン

■マナゾーンに置く時、タップして置く

■ダブルブレイカー

■自分の他のドラゴンが攻撃する時、相手のパワー5000以下の
クリーチャーを1枚マナゾーンに送ってもよい

「ドロー。 マナを貯めます。……とうとう、このデッキの切り札
の出番がやってきました。」

浄化の精霊ウルス、召還！」

僕の大好きなクリーチャー、浄化の精霊ウルスがご光臨なされる。いや、クリーチャーや精霊というよりはガーディアンというべきか。種族とは違う、何かを守るための存在のような……。

敵を見るような警戒している眼、どんな攻撃も効かなそうな頑丈な体、侵入者を撃退する電撃を完備する手、行く手を阻むように広がる翼……………。

これぞ切り札にふさわしい美しさを備えたカード。
イラストもいいが、ヴィジョンで見るのもまた違う……………。

そこまで頭で言葉にしてから、目の試合に集中する。

「ロードリエスの効果でドローしてターン終了です」

「ドロー。……なるほど、珍しく雄介君のデッキにしてはよく分からないと思っていたが、浄化の精霊ウルスカ……………。納得したよ。」

でも、これからがこちらの本領発揮のようだ。 闘龍鬼ジャックライドウ召還。

デッキから超竜サンバーストNEXを手札に加え、残ったmanaで闘龍鬼ジャックライドウから進化させる」

「むっ」

超竜サンバーストNEX

7／11000／火／アーマードドラゴン

■進化―アーマードドラゴン

■このクリーチャーがバトルに勝った時、アンタップしてもよい

■12000以上のクリーチャーとバトルする時、このクリーチャー

ヤーはパワー＋11000される

対抗するにはハンゾウなどのパワーダウンカードか、デーモンハンドなどの確定除去に頼る必要がある。

このデッキには——存在しない。

「超竜サンバーストNEXでシールドをダブルブレイク」

「セイントキャッスルを墓地に送ります。シールドトリガーはありません」

「ターンエンドだよ。……しかし、そろそろ雄介君も負けそうじゃないかい？」

「僕は、ピンチをチャンスに変える男ですよ」

「そうか………、かかってきなさい」

「行きます！ ドロー！ マナを貯めてダイヤモンドエイブンを還します！」

「う、おっ！！！」

覚醒の精霊ダイヤモンドエイブン

7／5500／光／エンジェルコマンド

■ブロッカー

■相手プレイヤーを攻撃できない

■このクリーチャーをバトルゾーンに出したターン、自分の他のクリーチャーは相手プレイヤーを攻撃できる

「ムルムル3枚でシールドを3枚ブレイク！」

「……。シールドトリガーはないよ」

「パラオーレシスでシールドをブレイク！」

「……。シールドトリガーはない」

「ロードリエスでシールドをブレイク！」

「シールドトリガー……」

何っ！

「――フェアリーライフ」

「ちよっ、タメないでくださいよ！ 驚いちゃったじゃないですか
！」

「いやあ、ごめんごめん」

「浄化の精霊ウルスでバジュラとバザガベルグのシールドをダブル
ブレイク。パクリオでとどめです」

勝負が決まった。

最後の最後でコメディが入ってしまったが、勝負は中々に真剣で、
店長はやはり手ごわかった。

手を握り、激励する。

「向こうに行ってもがんばってください」

「ありがとう。皆も元気でね」

「「はいっ」「」」

デッキを持って、去っていく店長。

その前に、急に閃いて、店長を呼び止めた。

「店長」

「まだ、何かあるのかい？」

「コレを持って行ってください」

差し出したのは龍炎凰エターナルフェニックス。

その意思を汲み取った店長が僕に尋ねた。

「誰にだい？」

「ドラゴンが好きな少年やファイヤーバードを愛する少女に、
いうのはどうですか？」

「ははっ、君は本当にこういうのが好きだね？」

「カードは持っている人によって価値を変える物です。そのカードを弱いと感じる僕より、その前にカッコいいと思える子供に持ってもらいたいでしょう？」

「ははは、分かったよ。君の要望通りにしよう。それじゃあ、もう行くよ」

「はい、今までお世話になりました」

夕日をバックに立ち去る星見店長。

その姿に哀愁を抱いてしまったが、会えないわけではない。

いつか会いに行こうと、心に決めた。

第2話 カードショップ『渡り鳥』、突然の移転（後書き）

「ところで、ダイヤモンドエイブンとか何だよ。 デッキ作ってる時に入れなかったじゃねえか」

「いや、家出る時に気づいたんだけど、セイントキャッスル＋ムルムルのお陰でマリエル＋ペトフレを突破できないなと思って。ヘブンズゲートで出るし」

「……………」（明智君&美幸）

第3話 3本勝負、明智君VS董（前書き）

前回の雄介がなんか、エターナルフェニックスの譲渡という超いいところ取りみたいな展開になっていましたが、許してください。
なんか、入れてみたかったんです（殴

第3話 3本勝負、明智君VS堇

「堇、行く前にプレゼントがあるんだ」

店長が去って3日後、娘である堇も引越す事になっていた。

2日間は同年代の友達に時間を割いていたみたいだが、引越し当日にちょっと別れの時間を作るほどには気が利くらしい。

そこで思い出になればと、プレゼントを用意した。

「へえ、ユウ兄がプレゼントなんて珍しいじゃない？」

「何をもらった気になっているんだ。僕がプレゼントと言ったら、これしかないだろう？」

と言って、デッキを掲げる。

「やっぱり……、奪い取れってことね」

嬉々としてデッキを取り出し、堇は不敵な笑みを浮かべた。

「しかし、今回は僕だけじゃない。明智君と美幸にも相手をしてもらう」

「つまり、3本勝負ってことね？」

「話が早くて助かるよ。じゃあ明智君、がんばりたまえ」

「ああ。じゃあお別れに1試合、よろしく頼むよ」

「こちらこそ。本気で行くわね」

そして、デュエルが始まった。

「まず私から、陰謀と計略の手をマナに送ってエンド！」

「ドロー。 大勇者「二つ牙」デュアルファングをマナに貯めてエンド」

「ドロー！ 漆黒戦鬼デュランザメスをマナに送って、エマージェンシータイフーンを発動！

2枚ドローして、死神の邪蹄ベル・ヘル・デ・ガウルを墓地に捨ててエンド！」

エマージェンシータイフーン

2／水／呪文

■シールドトリガー

■カードを2枚引く。その後、カードを手札から1枚捨てる

「ドロー。 コーライルをマナに貯めて、ドリーミングムーンナイトフ幻緑の双月を召還。

効果で手札からデーモンハンドを貯めてエンド」

ドリーミングムーンナイトフ
幻緑の双月

2／1000／緑／ビーストフォーク

■このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、手札から1枚マナゾーンに置いてよい

「ドロー！ エナジーライトをマナに送って、電腦封魔マクスヴァール召還してエンド！」

電腦封魔マクスヴァール

3／2000／水・闇／リキットピープル・グラントデビル

■マナゾーンに置く時、タップして置く

■ブロッカー

■このクリーチャーは攻撃できない

■自分の闇のクリーチャーの召還コストは1下がる

「ドロー。 テンサイジャニットをマナに貯めて、クウリヤンを召還する。」

効果でドローしてエンド」

「ドロー！ ビートダウンね……相性はバツチリよ。」

ゾンビカーニバルをマナに送って、荒廢の巨王ジェノサイドを召還してエンドよ！」

荒廢の巨王ジェノサイド

5／9000／闇／デーモンコマンド

■相手プレイヤーを攻撃できない

■タップされていない光のクリーチャーを攻撃できる

「そんならいじゃ、俺を止められないぜ。」

ブロンズアームドライブ

ドロー。青銅の鎧をマナに貯めて、クウリヤンをエンペラーマルコに進化」

エンペラーマルコ

5／6000／水／サイバーロード

■進化―サイバーロード

■ダブルブレイカー

■このクリーチャーをバトルゾーンに出した時、カードを3枚までドローしてもよい

「3枚ドローしてターンエンド」

「ドロー！ さあて、切り札行くわよ！ デーモンハンドをマナに送って、インフェルノサインを発動！

墓地にある死神の邪蹄ベルヘルデガウルをバトルゾーン出してエ

ンド！」

死神の邪蹄ベルヘルデガウル

7／6000／闇／デーモンコマンド

■ダブルブレイカー

■相手のクリーチャーが破壊された時、自分の山札をシャッフルし、山札の上をめくる。進化ではないデーモンコマンドであれば、バトルゾーンに出す。それ以外なら手札に加える。

「厄介なが出てきたな。ドロー。

アクアサーファーマナに貯めて、幻緑の双月を大勇者「二つ牙」に進化！」

デッキの上の青銅の鎧と土隠雲の超人をマナに置くぜ」

大勇者「二つ牙」

6／8000／自然／ビーストフオート

■進化―ビーストフオーク

■ダブルブレイカー

■このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、山札の上から2枚をマナゾーンに置く

「エンペラーマルコでシールドをダブルブレイク！」

「くっ」

「大勇者「二つ牙」でシールドをダブルブレイク！」

「まだまだっ！ シールドトリガー、デーモンハンドを発動！ 大勇者「二つ牙」を破壊！

更に死神の邪蹄ベルヘルデガウルの効果で、デッキの上を捲って

デーモンコマンドならバトルゾーンに出せるわ！

……、炎獄の剛魔ビルギアスをバトルゾーンに出すわよ」

炎獄の剛魔ビルギアス

5／3000／闇／デーモンコマンド

■このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、相手クリーチャーを1体選んでパワーを－3000させる

■オーバードライブ火x1―相手のパワー3000以下のクリーチャーを1体破壊する

「くっ、ターン終了だ」

「ドロー！ エマージェンシータイフーンをマナに置いて、マクスヴァルとアクア・スパー・エメラル召還！

手札からシールドに仕込んで、荒廢の巨王ジェノサイドでエンペラーマルコに攻撃！」

「手札からニンジャストライクで威牙の幻ハンゾウを召還！
荒廢の巨王ジェノサイドをパワー－6000だぜ」

威牙の幻ハンゾウ

7／5000／闇／デーモンコマンド・シノビ

■ニンジャストライク7

■このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、相手のクリーチャーを選んでパワー－6000

■このクリーチャーが破壊される時、代わりにシールドを破壊してもよい

「やってくれるわね！ まだまだよ！ 炎獄の剛魔ビルギアスでシールドをブレイク！」

「手札からニンジャストライクで威牙の幻ハンゾウを出すぜ！
死神の邪蹄ベルヘルデガウルのパワーを下げて破壊！」

パワー0のクリーチャーはバトルゾーンに存在できない。
パワー6000の死神の邪蹄ベルヘルデガウルは、威牙の幻ハン
ゾウの効果でパワー0になるので破壊される。

「くっ」

「まだまだあ、シールドトリガー発動！ デーモンハンドでマクス
ヴァルを破壊！」

「うううう………、エンドよ！」

さて、戦況はかなり明智君に傾いている。

現在、堇は手札もマナも少なく、シールドなんかは1枚しかない。
さらにバトルゾーンは五分ぐらいではあるが、次が明智君のター
ンで何か出せる上にパワー負けしているので力押しされるとキツイ。
対して、明智君は手札が多い上に進化カードも多い。 見た感じ
火は入っていないので、ブロッカー破壊やスピードアタッカーはな
いが、堇がもたもたしているようなら、すぐにでも力押しできる感
じだ。

「ドロー！ チェレンコをマナに貯めて、クウリヤンを召還！
効果でドローして、クウリヤンをエンペラーマルコに進化！
3枚ドローして、1枚目のエンペラーマルコで最後のシールドを
ブレイク！」

「アクア・スーパー・エメラルドでブロック！」

「2枚目のエンペラーマルコで最後のシールドをブレイク！」

「よしっ、まだまだ負けないよ！ シールドトリガー、インフェルノサイン発動！」

墓地の死神の邪蹄ベル・ヘル・デ・ガウルをバトルゾーンに！」

「エンドだ。でもそれじゃあ、まだまだだぜ？」

「余計なお世話よ！ ドロー！ アクアサーファアをマナに送って、魔刻の斬将オルゼキアを召還！」

魔刻のオルゼキア

7/6000/闇/デーモンコマンド

■ダブルブレイカー

■このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、自分のクリーチャーを1体破壊する。その後、相手は自分自身のクリーチャーを2体選んで破壊する

「魔刻の斬将オルゼキアの効果で炎獄の剛魔ビルギアスを破壊。魔刻の斬将オルゼキアの効果でエンペラー・マルコ2体を破壊」

「なっ」

「更に、死神の邪蹄ベル・ヘル・デ・ガウルの効果で山札を上から2枚めくってデーモンコマンドを召還するわ！」

碎骨の刺客ゾルバスと凶骨の邪将クエイクスを召還！ 凶骨の邪将クエイクスの効果で手札を4枚破壊！」

碎骨の刺客ゾルバス

5／8000／闇／デーモンコマンド

■ブロッカー

■このクリーチャーは攻撃できない

■このクリーチャーはバトルに勝っても墓地に置かれる

凶骨の邪将クエイクス

7／6000／闇／デーモンコマンド

■ダブルブレイカー

■このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、自分の他の闇のクリーチャーの数だけ相手の手札を選んで墓地に送る

「やべえ」

「勝負あったわね！ 死神の邪蹄ベル・ヘル・デ・ガウルでシールドをダブルブレイク！」

「くっ、ストライクバック発動！ 天真妖精オチャツピイを召還するぜ！」

天真妖精オチャツピイ

3／1000／自然／スノーフェアリー

■ストライクバック―自然（シールドから自然のカードが手札に加わる時、それを墓地に送ってこのカードを召還してもよい）

■このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、自分の墓地から1枚選んでマナゾーンに置く

「エンドよー！」

「ドロー。 地獄スクラッパーをマナに貯めて、
幻緑の双月を召還ドリーミングムーンナイツして、をマナに貯める！」

そして、ドリーミングムーンナイフ幻緑の双月を大勇者「二つ牙」デュアルファンゲに進化させるぜ！

デッキの上の腐敗無頼トリプルマウスとロストソウルをマナにおいて、コーライルを召還！

効果で碎骨の刺客ゾルパスをデッキの上に入れるぜ」

コーライル

5／2000／水／サイバーロード

■このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、相手のクリーチャーを1体選んで山札の上に置く

「大勇者「二つ牙」デュアルファンゲで直接攻撃！」

「詰めが甘いわね、明智君！ ニンジャストライクで威牙の幻ハンゾウを出して天真妖精オチャツピイを破壊！」

「げっ」

「死神の邪蹄ベル・ヘル・デ・ガウルの効果でデッキの上の碎骨の刺客ゾルパスを出して、ブロックして相打ち！」

更に死神の邪蹄ベル・ヘル・デ・ガウルの効果で、山札の上の…エナジーライトを墓地に置くわ」

堇の見せ場だが、デーモンコマンドを出そうと意気込んでいた堇が、エナジーライトだったのを見て勢いが弱まったので、不覚にも吹いてしまった。

「ユウ兄、笑わないで！」

「ごめんごめん。それにしても、2回も追い込んで置きながら負けるとは流石、三日天下を異名に持つ男だな」

「まだ負けてねえよ。しかも、三日天下じゃねえ」

そうは言うが、2枚のシールドで4枚のダブルブレイカーを止めるということは、止めるカードが3枚必要だ。

ハンゾウはデッキの下に2枚もあるし、このデュエルでアクアサーファ―を2枚使っている。

テンサイジャニットでは止められないし、デーモンハンドもがんばってもあと2枚か。

最高あと6枚しかないカードで3枚も出すのは至難の技だ。

という予想通り、明智君は次の堇のターンで終わった。

第3話 3本勝負、明智君VS堇（後書き）

一旦、更新が途切れます。

本当は完結させてから投稿する予定だったのですが、慣れないカードに悪戦苦闘しています。

今週中には残り2話で完結させる予定です。

次回予告、

『堇のガーディアンデッキVS美幸の謎のデッキ。

美幸のコンセプトの全く分からないデッキ展開に雄介は推測不可と諦観し、堇は翻弄される。

手札切れを起こして動きの止まる美幸と、何とか徐々に場を整え始める堇。勝負の行方は！？

次回、3本勝負 美幸VS堇！ お楽しみに！！！！』

「明智君、中学生相手にガチデッキとは酷だな。君には優しさというものはないのか？」

「最後の勝負だし、本気で行って当然だろ？」

「しかも負けるし」

「……………（明智君）」

第4話 3本勝負、美幸VS董（前書き）

なんかカード名に『・』が抜けたり入ったり、漢字が入っていたりいなかったりとかかなり曖昧になっていますが、暖かく見守ってください。されば幸いです。

前話を書いた後で気づいたんですが、デュエルマスターズ > free spirit < では『・』と漢字が入った正式名称で書いてありまして、僕はそこら辺は面倒だし、見栄えが微妙な気がしたので入れてませんでした。こちらのオリジナルの登場人物はともかく、董に限っては僕のキャラではないので元の小説で忠実に再現できるよう、董の発言は正式名称になるように努力しています。修正は完結した後にするので、それまでは見苦しいものをお見せしますがご容赦ください。

後、マナチャージ時に名称を言う必要があるのか、デュエル中に雄介の考察（雄介視点の小説です）がいるのか、微妙に悩んでいます。店長戦と他の勝負での比較は前者（雄介はマナチャージ時に名称を言いません）、明智君戦と他の勝負での比較は後者（明智君戦以外は雄介の考察を微妙に入れてみました）、という風に書きましたので意見を受け付けてます。

長々とした前書き失礼しました。では、本編をどうぞ。

第4話 3本勝負、美幸VS董

「スマレちゃん、よろしくね」

「はい！ よろしくお願いします！」

続いて、美幸と董の対決。

美幸が初心者なので圧倒的に不利だが、2日間の集中的な訓練と持ち前の腹g……………美幸から殺気を感じた。後は察してくれ。

さて、準備ができたようだ。ちなみに今回は負けた方が先攻になるという、『負け先』を採用している。

よって、今回の先攻は美幸からだ。

「私からいくね。悪魔聖霊アウゼスをマナに送ります。どうぞ」

ん？ 美幸がコントロール？ アウゼスコンとはまた珍しいな。

アウゼスコンとは、……………おっと、試合が続行されるな。

最後に解説しよう。

「ドロー！ デーモンハンドをマナに送ってエンド！」

「カードを引きます。ピーチプリンセスをマナに送って、フェアリーライフを発動します。」

効果で山札の上のバルケリオスドラゴンをマナに送ります。どうぞ」

？？ 雲行きが怪しい。デッキ構築の基礎は教えたから滅茶苦茶に見えてしっかりしているはずだが……………。

「ドロー！ 日輪の守護者ソル・ガールをマナに送って、光波の守

護者テルス・ルースを召還してエンド！」

流石の堇の不審に思ったらしい。とりあえず、汎用性のあるカードを出した。

「カードを引きます。漆黒戦鬼デュランザメスをマナに送って、青銅の鎧を召還します。」

山札の上の衝撃のロウバンレイをマナに送ります。どうぞ」

「ドロー！ シークレット・クロックタワーをマナに送ってエナジーライト発動、2枚ドローしてエンド！」

「カードを引きます。フェアリーライフをマナに送って、霊騎アガジムを召還します。どうぞ」

何か……………ある？

霊騎アガジム

6／4500／光／アークセラフィム

■このクリーチャーが攻撃する時、自分のセインドヘッドをアンタップしてもよい

「ドロー！ リアルとデスの大逆転をマナに送って、ゴーストタッチを発動、手札を破壊するわ！」

ゴーストタッチ

2／闇／呪文

■シールドトリガー

■相手の手札を1枚選んで墓地に置く

そして、美幸の手札が墓地に置かれる。
置かれたカードは……、

「ちょっ」

「ダメだよ。手札破壊はネタバレだよ？」

ビックリイリユージョン！

ビックリ・イリユージョン

3／自然／呪文

■シールドトリガー

■種族を一つ選ぶ。このターン、自分の全てのクリーチャーはその種族が加わる

「よりもよって、一撃必殺デッキかよっ！」

「うるさいなあ。中学生相手にガチデッキで行く、明智君の方がひどいじゃん」

「そりゃ、そうだな」

「なっ、俺!？」

いきなりとばっちりを受ける明智君。いや、君の立ち位置なんてそんなものだろう。

ちなみにガチデッキとは、楽しさなどは二の次の、強さを求めたデッキのことだ。

対義語として、面白ければいい、使いたいカードを使うというフアンデッキと、ガチデッキとある程度戦えて楽しさを優先させたデッキのネタデッキがある。

ちなみに、何が一撃必殺なのかというと、アガジムの攻撃時にセイントヘッドをアンタップさせるという能力を利用し、

アガジム召還

←次のターン

ビックリイリュージョン発動。自分のクリーチャーをセイントヘッドに

←アタックフェイズ

アガジムで攻撃

←

アガジム自身がセイントヘッドになっているのでアンタップ

←

アガジムで攻撃

←

以下ループ

という感じで無限攻撃ができる。

もちろん、障害はいくつもあるが、今の状況ならばよほどのことがない限り、勝てるだろう。

「危なかった……。エンドよ」

「カードを引きます。あ、ラッキー。デ・パウラ伯召還」

「あっちゃ」

魔光王機デ・パウラ伯

4／4000／光／ナイト

■ブロッカー

■相手プレイヤーを攻撃できない

■このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、自分の墓地にある呪文を1枚手札に戻してもよい

「効果で墓地にある、ビツクリ・イリユージョンを手札に加えます。どうぞ」

「ドロー！ シークレット・クロックタワーをmanaに送って神託の守護者ミント・シュバル召還！

スリリング・スリーで山札の上をめくって……ガーディアンが2枚だからエナジー・ライトとゴースト・タッチを手札に戻すわ！」

神託の守護者ミント・シュバル

3 / 2500 / 光 / ガーディアン

■ ブロッカー

■ 相手プレイヤーを攻撃できない

■ スリリング・スリーガーディアン（このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、山札を3枚めくる。その中のガーディアンの数だけ墓地の呪文を手札に加える。その後、めくった3枚を山札の下に置く）

「ゴースト・タッチ発動！ 手札のビツクリ・イリユージョンを破壊してエンド！」

「あら、残念。カードを引きます。バルケリオスドラゴンをmanaに送ります。どうぞ」

美幸の動きが完全に止まった。

これは初心者によく起こる行動である。

「とりあえず、出せるから出す」「manaがもったいないし出しちゃえ」と安易に手札を減らすと、まともに動きが取れず、気づいたころには何も出来なくなる。

例えば、今の場合なら手札が1枚あれば、それをmanaに貯めてバ

ルケリオスドラゴンを出せた。

というように、手札補充は非常に重要だ。まったくないデッキは、デッキに見えてデッキではない。

なお、当然速攻などの例外は存在する。

「ドロー！ エナジー・ライトをマナに送り曙の守護者パラ・オーレシスと染空の守護者エリス・エリクシオンを召還エンド！」

染空の守護者エリス・エリクシオン

3／2000／光／ガーディアン

■自分の自然と水のクリーチャーは光クリーチャーでもある

■自分の他の光クリーチャーはパワー＋1000

「カードを引きます。あうゝ、出せない。どうぞ」

「ドロー！ 光牙忍ハヤブサマルをマナに送って、シークレット・クロックタワー発動！ 山札の上から3枚見て、手札と山札の上と下に1枚ずつ送るわ」

シークレット・クロックタワー

2／水／呪文

■シールドトリガー

■山札の上から3枚見る。1枚を手札に加え、1枚を山札の上に返し、1枚を山札の下に置く

「さらに神託の守護者ミント・シュバル召還！ 山札を3枚めくって2枚ガーディアンが出たからシークレット・クロックタワーとゴースト・タッチを手札に戻すわ！

さらにゴースト・タッチ発動して手札を破壊してエンド！」

「カードを引きます。 あっ、邪魂創生だ。 4マナでこれを使います。」

青銅の鎧とデ・パウラ伯を破壊して、6枚カードを引きます」

邪魂創生

4／闇／呪文

■自分のクリーチャーを好きなだけ選んで破壊してもよい。その後、選んだクリーチャーの数だけ3枚引く

「呪文を唱えたのでグラビティゼロでブラッディシャドウを2体を召還します」

魔光騎聖ブラッディ・シャドウ

2／4500／光・闇／イニシエート・ゴースト・ナイト

■ブロッカー

■攻撃できない

■このクリーチャーはバトルに勝っても墓地に置かれる

■グラビティゼロ―呪文を唱えたとき（呪文を唱えた時、コストを支払わずに召還してもよい）

「残りの3マナでビツクリ・イリユージョンを使って、自分のクリーチャーの種族にデーモンコマンドを加えます。」

グラビティゼロでデュランザメスを召還します。墓地からクリーチャーを手札に加えます。

さらにグラビティゼロでデュランザメスを召還します」

「うっ……、きつつい……」

漆黒戦鬼デュランザメス

12／12000／闇／デーモンコマンド

■トリプルブレイカー

■このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、墓地にあるクリーチャーを全て手札に戻す

■グラビティゼローバトルゾーンにデーモンコマンドが3体以上いる時

堇が嘆くように、今の戦況は大幅に美幸に傾いている。

何も出来なければ、手札に戻ったデ・パウラ伯でビックリ・イリユージョンを戻され、アガジムの無限攻撃が完成する。

パラオーレシスでパワーがあがっているのでアガジム自体が突破できるわけではないが、デュランザメスが4回攻撃するだけでもだいぶ強い。

どうする、堇……。

「どうぞ」

「ドロー！ シークレット・クロックタワーをマナに送って、ハイドロ・コミュニケーション発動！

ガーディアンを指定して、神託の守護者ミント・シュバールを2体と光波の守護者テルス・ルースと曙の守護者パラ・オーレシスと染空の守護者エリス・エリクシオンを手札に戻すわ！」

ハイドロ・コミュニケーション

3／水／呪文

■シールドトリガー

■種族を1つ選ぶ。その種族のカードをバトルゾーンから好きなだけ手札に戻す。その後、その数だけ相手のクリーチャーを手札に戻す

「そして、漆黒戦鬼デュランザメスを2体と魔光騎聖ブラッディ・

シャドウを2体と霊騎アガジムを手札に戻すわ！

残ったマナで光波の守護者テルス・ルースと曙の守護者パラ・オーレシスを召還してエンド！」

「カードを引きます。オチャツピイをマナに送って、青銅の鎧を出します。

山札の上のモールスをマナに送ります。

カラフルダンスを発動します」

カラフル・ダンス

4／自然／呪文

■山札の上から5枚マナゾーンに置く。その後、マナゾーンから5枚墓地に置く

「マナに送ったカードを言うのは面倒なので、目で確認してください。

タップしてあるデュランザメスとバルケリオスドラゴンとロウバインレイとアウゼスとピーチプリンセスを墓地におきます。えつと…、多色カードが2枚出たので、使えるマナはあと5マナですね。グラビティゼロでブラッディシャドウを2体出します。

ビックリイリュジョンでデーモンコマンドを指定します。

グラビティゼロでデュランザメスを2体召還します。墓地にあるクリーチャーを手札に戻します。

残り2マナでアウゼスを召還します」

悪魔聖霊アウゼス

6／6500／光・闇／エンジェルコマンド・デーモンコマンド

■マナゾーンに置く時、タップして置く

■ダブルブレイカー

■自分のエンジェルコマンド又はデーモンコマンドが攻撃する時、

相手のタップされたクリーチャーを1体破壊してもよい

■シンパシー・エンジェルコマンド・デーモンコマンド（バトルゾーンにある指定された種族の数だけコストが下がる。ただし1以下にはならない）

「どうぞ」

そろそろ、混乱している方がいると思うので一旦、整理。

美幸

手札6（霊騎アガジム・デパウラ伯・バルケリオスドラゴン・ロウバンレイ・ピーチプリンセス）

シールド5

マナ9

バトルゾーン6（デュランザメスx2・ブラッディシャドウx2・

青銅の鎧・アウゼス）

堇

手札4（ミントシュバルx2・エリスエリクシオン）

シールド5

マナ8

バトルゾーン2（パラオーレシス・テルスルース）

見ての通り、堇が大変不利だ。

……これは勝負あったか？

「ドロー！ 染空の守護者エリス・エリクシオンをマナに送って、シークレット・クロックタワー発動！

デッキの上から3枚を見て……、よしっ！ 手札と山札の上と下に加えるわ。

アポカリプス・デイ発動！ バトルゾーンのクリーチャーを全て破壊するわ！」

「おっ」

アポカリプス・デイ

6／光／呪文

■シールドトリガー

■バトルゾーンにあるクリーチャーが6体以上の時、バトルゾーンにあるクリーチャーを全て破壊する

……………これで戦況はわからなくなったか。

「エンドよ！」

「カードを引きます。フェアリーライフをマナに送ります。

ピーチプリンセスとアガジムとオチャツピィを召還します。墓地のフェアリーライフをマナに送ります。

どうぞ」

剛勇妖精ピーチ・プリンセス

3／2000／自然／スノーフェアリー

■このクリーチャーがバトルゾーンにある時、自分のターン中の2番目に出すクリーチャーのコストは2下がる（ただし、1未満にならない）

「ドロー！ 神託の守護者ミント・シュバルをマナに送って、デモンハンドを発動して霊騎アガジムを破壊するわ！

さらに神託の守護者ミント・シュバル召還！ 山札を3枚めくって……やった！

3枚ともガーディアンだから、デーモン・ハンドとハイドロ・コミュニティとゴースト・タッチを手札に戻してエンド!」

「カードを引きます。 んゝ、そろそろ攻め時かな? マナを貯めずに、デ・パウラ伯召還します。」

墓地からビックリ・イリユージョンを手札に戻します。

ピーチプリンセスで2コスト減らして、ロウバンレイを出します」

衝撃のロウバンレイ

5／1000／火／ブレイブ・スピリット

■スピードアタッカー

■ティラノドレイク又はブレイブスピリットが攻撃する時、相手のブロッカーを1枚選び破壊してもよい

■このクリーチャーは可能であれば、毎ターン攻撃する

「ビックリ・イリユージョンを発動して、自分のクリーチャーにアーマードドラゴンを加えます。」

グラビティゼロでバルケリオスドラゴンを2体召還します」

バルケリオス・ドラゴン

7／6000／火／アーマードドラゴン

■ダブルブレイカー

■グラビティゼロアーマードドラゴンが2体以上バトルゾーンにある時

「ロウバンレイでシールドをブレイクします。 アタック時の効果でミントシュボールを破壊します」

「くっ」

「ピーチプリンセスでシールドをブレイクします。 オチャッパイでシールドをブレイクします」

「シールドトリガー、ゾンビ・カーニバル発動！ ガーディアンを指定して、墓地の光波の守護者テルス・ルースと曙の守護者パラ・オーレシスと神託の守護者ミント・シュバールを手札に戻すわ！」

ゾンビ・カーニバル

5／闇／呪文

■シールドトリガー

■種族を1つ選ぶ。墓地から選んだ種族のカードを3枚まで選び、手札に戻してもよい

「どうぞ」

「ドロー！ ゴースト・タッチをマナに送って神託の守護者ミント・シュバールを召還！

山札を3枚めくって……嘘っ！ ガーディアンがない！」

「あら、後8マナでどうするの？」

「（次に神託の守護者ミント・シュバールを出せば確実にガーディアンが来るけど、どっちみちアポカリプス・デイは撃てない……。だったら、ロウバンレイを破壊してこのターンは耐えて、次のターンで神託の守護者ミント・シュバールを出してアポカリプス・デイを撃つしかない！）」

デーモン・ハンドを発動して、衝撃のロウバンレイを破壊！ 残りの2マナで光波の守護者テルス・ルースを召還してエンド！」

「カードを引きます。あ、やったー！ ダークジオスを召還します」

黒龍王ダーク・ジオス

7／5000／闇／ダークロード

■自分のドラゴンが攻撃する時、相手プレイヤーは自身のクリーチャーを1体選び破壊する

■グラビティゼロ―相手の墓地のクリーチャーが6枚以上の時

「バルケリオスドラゴンでシールドをダブルブレイクします。自分のクリーチャーを1枚選んで破壊してください」

「うっ、神託の守護者ミント・シュバールを破壊して、光波の守護者テルス・ルースでブロックするわ」

「2体目のバルケリオスドラゴンでシールドをダブルブレイク！」

「シールドトリガーは……………ないわ」

「ピーチプリンセスでダイレクトアタック！ やったー！ 雄介勝ったよー！ 撫でて撫でてー」

「おっ、よくやった。 よしよし」

「ユウ兄もユキ姉もいちゃいちゃして……。 彼氏がない私への当て付け？」

「いやいや。 そんなにいちゃつきたいなら、明智君を彼氏にすればいいじゃないか」

「おっ、マジk「絶対にイヤー！！！」」

見事に振られたな、明智君。

今はこんなでも、10年後ぐらいにモテ期が来るさ……………たぶん。

「にしても美幸が勝ってほつとしたよ。大将戦を無しでお別れも味気ないからね」

「最後の試合で負けたら格好悪いよ？今のうちにプレゼント渡してバイバイする？」

「冗談を。泣きながら旅立つのは堇の方だよ」

僕達はバチバチと火花を放ちながら、デュエルの準備をした。

第4話 3本勝負、美幸VS董（後書き）

大幅に更新遅れました。申し訳ありません。

本当は金曜日と土曜日にちよこ書いて、日曜日にガーターツと書く予定だったんですが、なかなか進まなかった上に、日曜の朝に5時に起きてしまい『こんなに時間があるなら楽勝だぜ!』とか余裕ぶっこいて3時間ほどゲームをやっていましたら、15時くらいに睡眠不足のせいか眠ってしまい、起きたのが19時でした。

えと、ついでに予定変更のお知らせも。

あと2つのデュエルを書いて、その後デッキレシピ公開&後書きを書こうかと思いました。合計残り3話です。

今週中に終わる予定です。残り2回は自分の使っているデッキを使う予定なので、延長はないはずです。断言できないのは今までの経緯で、自信と信頼がないから……という理由で本当に申し訳なくなっちゃってますので。

次回予告

『ついに主人公VSヒロインの対決! え? 美幸がヒロインじゃなかったのかって?』

いやいや、2人しかいない>free spirit<出演者の片割れですよ。ポジション的にはヒロインに……申し訳ありません、美幸様。

えと、浄化の精霊ウルスデッキVSダーウィンデッキ。

美幸のデッキ内容を知っている雄介は若干有利だったが、美幸の神回りによって雄介は窮地に追い込まれる。

次回、3本勝負 雄介VS董! お楽しみに!』

「それにしても、ビックリデッキだったとはな。最初はアウゼスコ

ンかと思ってビックリしたぞ」

「アウゼスコンって？」

「スールミスっていう光クリーチャーが攻撃するとタップするカードがあるんだが、アウゼスとのコンボで自分のエンジェルコマンドが攻撃する度にクリーチャーを破壊できるようになるんだ。ブルートデスブリンガーも真っ青な破壊能力で……」

「ね、ねえ、その……今更だけど、その人目を気にしない熱弁ってヲタクっぽくない？」

「……………（↑恋人から痛恨の一撃を受けて頭を真っ白にさせる可哀想な人）」

「……………（↑そんな雄介を見て同情するという意外な一面を見せるイジられキャラ）」

「……………（↑同じように熱弁を振るうために間接的にダメージを受けて固まる元気っ娘）」

第5話 3本勝負、雄介VS董（前書き）

……………———orz———モウダメポ……………

締め切りギリギリに失礼します。10時ごろに寝る僕なので、かなり重いまぶたを押し上げてがんばっているところです。

もう限界を感じたので、今日中の編集はあきらめ、公開して完結後にしようかと思いました。

なので、感情描写や発言に練りこみが足りず、見苦しいものをお見せしますがご容赦ください。

長い前置きで失礼しました。それでは、本編の方をどうぞ。

第5話 3本勝負、雄介VS董

「よし、準備完了だ。敗北の覚悟は出来てるかな？」
「今日こそ、その鼻っ面をへし折ってあげるわ！ 覚悟してなさい！」

こういう応酬になっているが、董の實力はそんなに悪くない。
僕の場合は、数学的理論的な思考と経験で今でこそ凌駕しているが、董も、経験は積んでるし、直感や決断力も思いつきでいい。
実際にこれから戦うデッキは僕が作って、僕に勝った証として持っているものだ。

ガチ経験の長い明智君でもここまではまだ来ていない。

「ふっ、相変わらず威勢はいいな。だが、實力の方はどうだ？」
「んなもん、今から見せてあげるわよ！ 腐敗無頼トリプルマウスをマナに送ってエンド！」

今回のプレゼントはとても大事なものだが、董への餞別になるなら悪くない。

だからと言って……、負けてやる気もない。
文字通り、『奪い取れ』って事だ。

「ドロー。マナを貯めて終了します」

「ドロー！ アクア・サーファ―をマナに送って、メガ・イノセントソードをジェネレートしてエンド！」

メガ・イノセントソード

2／自然／クロスギア

■クロスしたクリーチャーはパワー＋3000

■クロスしたクリーチャーに好きな種族の進化クリーチャーを置いて良い

「ドロー。マナを貯めてムルムルを召還して終了します」

「ドロー！ 聖剣炎獣バーレスクをマナに送って、クラケン召還！」

クラケン

3／1000／水／サイバーロード

■このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、自分の山札を見て進化カードを1枚選ぶ。残った山札をシャッフルし、選んだカードを山札の上に置く

「アストラル・リーフをデッキの一番上に置いてエンド！」

あっちは、神回りか。

あのデッキは4ターン目にアストラルリーフを召還することを軸に作られている。

2ターン目にイノセントソードを出し、3ターン目にクラケンかパルピイゴビー、4ターン目にクロスして、リーフに進化……という感じだ。

その後はリヨクドウに進化して、その次のターンはほとんど好きな進化クリーチャーに進化できる。

「ドロー。マナを貯めて、アクアスーパーエメラルを召還します。手札からシールドに置き、シールドから1枚手札に加えます。終了します」

仕込んだカードはバキーン。

あのデッキのフィニッシャーは、バーレスク・スパルタンJ・アルファディオスだ。

バーレスクに対してはバキーンが非常に有効手段だ。

聖剣炎獣バーレスク

9／8000／火／アーマードワイバーン

■進化―アーマードワイバーン

■ダブルブレイカー

■このクリーチャーが相手を攻撃してブロックされなかった時、ターンの終わりにもう1ターンを行う

■ターン終了時に手札に戻る

無敵巨兵スパルタンJ

7／6500／光／グレートメカオー

■進化―グレートメカオー

■ブロック

■ダブルブレイカー

■ブロックした後、アンタップしてもよい

■メテオバーン―このクリーチャーがバトルゾーンから離れる時、バトルゾーンにとどまる（バトルゾーンから離れる時、このカードの下にあるカードを墓地に置いてもいい。そうした場合、バトルゾーンにとどまる）

「ドロー！ 聖霊王アルファディオスをマナに置いて、2マナでメガ・イノセントソードをクラケンにクロス！

残りの2マナでクラケンをアストラル・リーフに進化！」

アストラル・リーフ

2／4000／水／サイバーウイルス

■進化―サイバーウイルス

■このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、3枚までドロートしてもよい

「3枚ドロートしてエンド！」

「ドロート。マナを貯めて、パクリオ召還」

さて、手札を見て……、

リョクドウ、スカイソード、ストームクロウラー、スパルタンJ。次のターンは確実にリョクドウが出てくるからリョクドウが定石だが、このデッキはフィニッシャーが少ない。

フィニッシャーであるスパルタンJを抑えておけば、かなり有利に進められるはずだ。

「スパルタンJをシールドに送ってください。終了します」

「ドロート！ にしてもユウ兄？ リョクドウじゃなくて良かったの？ 手札破壊の基本はドロートとマナ加速を断つことだ、とか言ってたかったっけ？」

「そのデッキだけは例外中の例外だ。使ったことのある僕はどんなことをされれば痛いのか容易に予測できる」

「ふうん、まあいいけど……。ストーム・クロウラーをマナに送ってアストラル・リーフを護法僧リョクドウに進化！」

護法僧リョクドウ

5／7000／自然／ワンダートリック

■進化―ワンダートリック

■ダブルブレイカー

■このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、自分の山札の上から2枚をmanaゾーンに置く。その後、manaゾーンからクリーチャーを1枚選んで手札に加える

「山札の上の憎悪と怒りの獄門と護法僧リヨクドウをmanaに送って、護法僧リヨクドウを手札に戻すしてエンド！」

……、厄介な事態になった……。これではリヨクドウがリヨクドウを呼ぶ展開ではないか……。

「ドロー。manaを貯めて、ロードリエスを召還します。効果でドローして、終了します」

「ドロー！ 継続ドローは厄介だけど、倒せるわよ！
式神セメタリアンをmanaにして、護法僧リヨクドウを悪魔神バロム・エンペラーに進化！」

悪魔神バロム・エンペラー

7/9000/闇/デーモンコマンド

■進化―デーモンコマンド

■ダブルブレイカー

■このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、バトルゾーンにある闇以外のクリーチャーを全て破壊する

「ユウ兄はいつか言ってたわよね？」

シールドトリガーを仕込まれた場合、後になってブレイクするのと出来るだけ早くブレイクするのでは早くブレイクする方が得な場合が多い。

何故なら……」

「――何故なら、場が整っているほどシールドトリガーが有効だから

らだ。

例えばデーモンハンドなら、後にブレイクして切り札を破壊されるよりは、先に雑魚を破壊させた方が長い目で見れば得だ。切り札がすでに場に在るなら、別途の思考が必要だ。

今の状況で当てはめれば、例えばヘブンズゲートだった場合は、僕の2枚しかない手札が2枚とも光ブロッカーである確立は高くなく、絶好の好機。

また、スーパースパークやバリアントスパークに並ぶタップ系も意味がない。

結果、絶好の好機というわけだな」

彼女は僕の教えを一通り受けている。

だから僕から見ても手ごわく、それなりに強い明智君にだって勝てるが……………、

「ふふん、分かっているわよ！ 悪魔神バロム・エンペラーで仕込んだシールドを含めてダブルブレイク！」

——だからこそ、畏に引かかる。

「シールドトリガーでバキーンを召還します。メガ・イノセントソードを破壊します」

「えっ!？」

「シールドトリガーでアクアサーファーを召還します。バキーンを手札に戻します」

驚いた顔を必死に取り繕う葦。

やはりというか、心理戦で中学生の知り合いとなれば足元にも及

ばないな。

「その理論は、相手がそれを知らないということが前提だ。相手が知っていて、その相手が自分がその理論を知っていることを知っているなら、それを踏まえて思考しなければならぬ」

「えっと……、雄介、意味わかんないよ」

「つまり、美幸が僕にドッキリをしようとするとき」

僕が何も知らなければ、それをそのまま実行に移せばいい。おそらく、引つかかるだろう。

しかし僕がそれを知っているとしたら、美幸はそれを踏まえて仕掛けなければ、逆に美幸が逆ドッキリをされるというわけだ。

つまり、今の董は逆ドッキリをされたわけだ」

本当はバキーンはバースク対策だったので、当初の予定とは全然関係なくなってしまったが、今イノセントソードを破壊しておけば、2枚しかない手札の1枚、リョクドウは進化できないことになる。

董は実質、もう1枚の手札、スカイソードと次のトップデッキ（山札の1番上）しか使えないことになる。これは実質手札破壊だ。

「ああ、もうっ！ エンドよ！」

「感情的にならないのも戦いだけだね。ドロ。マナを貯めて、アリエスを召還します。終了します」

飛翔の精霊アリエス

5 / 9000 / 光 / エンジェルコマンド

■ 相手プレイヤーを攻撃できない

■ タップされていない闇のクリーチャーを攻撃できる

「ドロー！ もう、うだうだ考えるのは無しよ！ 護法僧リヨクドウをマナにして、無頼聖者スカイソード召還！」

無頼聖者スカイソード

5／2000／光・自然／イニシエート・ビーストフオーク

■ マナゾーンに置く時、タップして置く

■ このクリチャーがバトルゾーンに出た時、山札の上からマナゾーンに置く。その後、山札の上からシールドゾーンに置く

「山札の上から五連精霊オフアニスをマナに送って、1枚をシールドに送るわ！」

悪魔神バロム・エンペラーでシールドをダブルブレイク！」

「シールドトリガーはありません」

「エンド！」

「ドロー。マナを貯めて、アクアスーパーエメラルを召還。手札とシールドを1枚ずつ入れ替えます。」

それから最後のシールドをセイントキャッスルで城化して、アリエスでバロムエンペラーを攻撃します」

「くっ」

「終了します」

「ドロー！ 偉大なる恵みを発動！ 墓地から悪魔神バロム・エンペラー、護法僧リヨクドウ、アストラル・リーフをマナに送るわ！」

偉大なる恵み

4／自然／呪文

■ シールドトリガー

■ 墓地からクリーチャーを3枚まで選んでマナゾーンに置いても良い

「天真妖精オチャッピーを召還して、メガ・イノセントソードをマナに送ってエンド！」

「ドロー。マナを貯めて、ロードリエスを召還します。効果でドローします。」

ムルムルを召還します。ドローします。終了します」

「ドロー！ パルピイ・ゴビー召還！」

パルピイ・ゴビー

3／3000／水／ゲルフィッシュ

■ ブロッカー

■ 攻撃できない

■ このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、山札の上から5枚見る。その後、好きな順番で山札の上に戻す

「よし！ 次の次のターンから本領発揮よ！ エンド！」

それじゃそうだろうな。 進化するためにはメガ・イノセントソードが必要なことから、手札がないことを考えると、普通に2ターンかかる。

「ドロー。 マナを貯めて、浄化の聖霊ウルス召還。」

セイントキャッスルでブロッカー化している浄化の聖霊ウルスが出たのでドローします。終了します」

「ドロー！ メガ・イノセントソードをパルピィ・ゴビーにクロスしてエンド！」

「もうちょっと考えてプレイした方がいいと思うぞ」
「どういう意味？」

「すぐに分かるよ。ドロー。バキーンを召還して、イノセントソードを破壊します」

「嘘っ!？」

1度目でアクアスーパーエメラルでバキーンをシールドに入れたからといって、もう1度同じことが起きるとは限らない。

まあ、そう思わせるようにマナにもしないで取っておいたのだから、引かなかったのは責めてはいけないのかもしれないが。

ちなみに仕込んだカードはヘブンズゲートだ。店長との戦いでもお世話になった1枚である。

「ちょっと読みが甘いよ」

おそらく、山札の上から順にリョクドウ、適当なカードが2枚、クリムゾンワイバーンorアポカリプスデイorリョクドウが入っているに違いない。

董の予定では、次のターンでリョクドウに進化。マナにあるバールスクを回収。

その次のターンで、クリムゾンワイバーンかアポカリプスデイで一掃。もしくはリョクドウでバロムエンペラーの回収。

それで次のターンにバールスクを出していたと思うのだが……。しかし、次でリョクドウが出せないでこれが崩れるはずだ。問

題はその適当な2枚。

カードによっては厄介なことになるが……、これ以上の断定は難しいから模索しない方が良さそうだ。

「ブロッカー化しているクリーチャーを出したのでロードリエスの効果でドロロー。
エタールガード

魂と記憶の盾をアクアサーファーに使って、シールドへ送ります。
浄化の聖霊ウルスでシールドをダブルブレイク」

「くっ、通すわ!」

「アクアスーパーエメラルでシールドをブレイク!」

「……これも通すわ」

こちらのクリーチャーはセントキャッスルとムルムルによって
+4000されている。

一番パワーが低いアクアスーパーエメラルですら6000。パル
ピゴビーでは対抗できない。

「終了します」

「ドロロー! まだまだこれからよ! 腐敗無頼トリプルマウス召還!
山札の上の光波の守護者テルス・ルースをマナゾーンに置いて、
手札を1枚破壊するわ!」

腐敗無頼トリプルマウス

5/2000/闇・自然/ゴースト・ビーストフォーク

■マナゾーンに置く時、タップして置く

■このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、山札の上から1枚

マナゾーンに置き、相手の手札を見ないで1枚捨てる

「腐敗聖者ベガ召還！ 山札の上から1枚シールドに置いてエンド！」

パルピイゴビーによって仕掛けられた4枚目。

それはシールドトリガーであるのか。 また、この状況を覆すカードであるのか？

それに仕掛けられた5枚目は次のトップデック。さっきの読みが合っていると、リョクドウならいいが、クリムゾンワイバーンかアポカリプスデインなら悲惨な事態になる。

「ドロー。光姫ガブリエラ召還。ドロー」

光姫ガブリエラ

7／7000／光／エンジェルコマンド・メカデルソル

■グラビティゼローシールドが1枚もなく、光姫ガブリエラが自分のバトルゾーンに無い時

■ダブルブレイカー

■相手の攻撃によって自分がゲームに負ける時、このクリーチャーを破壊してもよい。そうした場合、相手はゲームに勝たず、このターンは攻撃できず、自分は次の自分のターンの終わりにゲームに負ける

「浄化の聖霊ウルスでシールドをダブルブレイク」

「……通すわ」

「アクアスーパージェムラルで、スパルタンJのシールドをブレイク」

「……………通すわ」

……………、何かがおかしい。

堇はどっちかというところ、『シールドを削りあうぜ!』と明智君と同じようなプレイスタイルだ。

だからこのターンでは、堇はブロックするはずだったのだ。……しかし、しなかった。

何かあるのか? それに最後に残ったシールドは……。

「ターンを終了します」

「ドロー! クリムゾン・チャージャーをマナに送って、メガ・イノセントソードをパルピィ・ゴビーにクロス!」

3枚目のイノセントソード!?

「パルピィ・ゴビーをアストラルフイーフに進化! 3枚ドロー!」

2枚目のアストラルフイーフ!?

「さらに2マナで埋め立てロボ・コンクリオン召還! ユウ兄の墓地から覚醒の精霊ダイヤモンド・エイヴンと知識の精霊ロード・リエスを山札の下へ!」

埋め立てロボ・コンクリオン

2/1000/水/グレートメカオー

■このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、相手の墓地から好きな枚数のカードを選び、山札の下に置く

「残りの5マナで鎧亜の咆哮キリユー・ジルヴェスを召還！ 全員スピードアタッカーとスレイヤーを得るわ！」

鎧亜の咆哮キリユー・ジルヴェス

5／1000／闇・火・自然／ロストクレセイダー

■マナゾーンに置く時、タップして置かれる

■このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、自分のクリーチャーは全てスピードアタッカーとスレイヤーを得、破壊された時は墓地の代わりにマナゾーンに置いてよい

「埋め立てロボ・コンクリオンでセイント・キャッスルのシールドをブレイク！」

「アリエスでブロックします」

「埋め立てロボ・コンクリオンをマナに送るわ！ アストラル・リーフでセイント・キャッスルのシールドをブレイク！」

「ロードリエスでブロックします」

「アストラル・リーフと下のパルピイ・ゴビーをマナに送るわ！ 天真妖精オチャッピーでセイント・キャッスルのシールドをブレイク！」

「通します。 セイント・キャッスルを墓地に送ります」

シールドトリガーのヘブンズゲートだが、手札にあるのはペトリアルフレーム。

光ブロッカーはない。

「無頼聖者スカイソードでシールドをアクア・サーファアのブレイク！」

「シールドトリガーでアクアサーファアを召還します。トリプルマウスを手札に戻します」

「腐敗聖者ベガでダイレクトアタック！」

「ゲームに負けるので、光姫ガブリエラを効果で破壊します。このターン、攻撃は出来ません」

「エンドよ！」

このターン中に勝たなければ負ける。
それなら、攻撃あるのみ。

「ドロー。ペトリアルフレームを浄化の精霊ウルスにクロス」

ペトリアルフレーム

3／光／クロスギア

■クロスされたクリーチャーは効果に選ばれない（ただし、攻撃またはブロックはされる）

「アクアサーファアで最後のシールドをブレイク！」

「シールドトリガー、アポカリプス・デイ！！！！ バトルゾーンの全てのクリーチャーを破壊！！！！」

……………、なるほど。

「僕の負け、か」

「……うん……」

「どうした？　嬉しくないのか？」

勝負に勝ったというのに、しょんぼりしている。
さっきもそうだが、らしくないな。

「なんか……」

「ん？」

「勝ちを譲られた気がして……」

「え？　本当なの、雄介？　全然、そんな風には見えなかったけど……」

「ま、少しは手加減したけどな？　まあ、何はともあれ次第点だったと思うけど？」

「本当に？」

「ああ。　というわけで、これがプレゼントだ」

そういつて、先ほどまで戦っていたデッキを渡す。

練りこみは3日だし、ガチデッキとの経験はほとんどないが、悪くない構成にはなっているはずだ。

「え？　けど、いいの？　これはずっと前から作りたかったデッキじゃないの？」

「僕の魂を込めたデッキだよ。　恐らく、僕がデッキを作るのはこれが最後になる」

「え？」

「まあなんというか、憧れてたデッキを作れたわけだからな。　満足したっていうか……」

そんなわけで、最後のデッキになるだろうこのデッキを堇に託そうと思って」

「それは……………、ううん、分かった。その代わり、また遊びに来てね？」

「ああ、約束する」

「約束ね？」

「ああ、約束だ」

ピンポーン

タイミングを図ったかのように、チャイムになる。

恐らく、堇の母が迎えに来たのだろう。今日の朝には出発するらしいし。

皆で玄関まで行くと、予想通りに車と堇のお母さんがいる。

「じゃあ、皆、元気でね？」

「気をつけていけよ？」

「車で移動するのに、気をつけるも何もないと思うが……。まあ、向こうでも友達作って楽しんで来い」

「また今度ね」

そうして、堇は車に乗り込んだ。

遠ざかっていくエンジン音に、ふと、3日前と似たような哀愁を感じてしまった……。

第5話 3本勝負、雄介VS董（後書き）

さて、今後は予定通り、もう1デュエルして、デッキレシピ公開&後書きで完結となります。

えと、日程的には土曜までに1話アップ、日曜にデッキレシピ公開になると思います。

土曜にヴァイスの大会が入っていたり、日用品や欲しい本を買ったりと忙しいのですが、幸いにも金曜日が休みなので何とかなるでしょう。何とか頑張ってほしいです（切実

それから1週間で編集。それからファンタジーワールドの執筆再開、ということだと思います。設定ごとかえる予定なので、編集を先にした方がいいのかもしれませんが、待ってもらってる人がいるかもしれないので、一応、完結させたいと思います。

次回予告、

『再び部屋に戻って、団欒する3人。その部屋に招かざる客が!? デュエルを申し込まれ混乱する一堂だが、混乱とは無縁の雄介が勝負を受けて立つ。』

この小説で初めて見せる雄介の本気。招かざる客の運命は？

次回、雄介の本気 董の誓い！ お楽しみに！』

「あゝあ、董ちゃんがいないと寂しいな〜」

「じゃあ、追いかけてちょう？」

「いやいや、早すぎだろっ！」

「冗談だよ〜」 「マジになるなっ〜」

「……………（久々にコメカミが
ピクピクとなる自称冷静沈着男）」

10／25（追記…近況報告）

作業が遅れています。申し訳ありません。
少し見通しが甘かったようです。
水曜日までには完結させたいと思います。

最終話 雄介の訳、董の誓い（前書き）

よ、4時半……。。

ゴシゴシ。あれ？ おかしいな？ いつも寝る時間は10時って決めてるんだけど……。。

ふざけんな、と？ 本当に申し訳ない。極力、休まないで執筆したんですけれども。

友人に執筆中のデータを吹っ飛ばされて、微妙に鬱になっていた今日この頃。

日付が変わってのお届けになりました。

真に申し訳ありません。

今日中に後書きがお届けできるかも怪しくなっておりますが、待っていただけたら幸いです

最終話 雄介の訳、董の誓い

「よっしゃ」

「雄介はこの手のゲーム強いよね」

董が出発して1時間後、今はゲーム中だ。
奇数というのは、デュエルマスターズをすると1人余るからな。
やっているゲームはキャラ同士が戦う任天堂の某アクションゲーム。
ム。

現在、僕11勝、美幸8勝、明智君0勝。

「というか、明智君は弱すぎだろ。3日天下なんだから、4回に1回ぐらいは勝ちたまえ」

「だったら勝ちを譲りやがれ！ っていうか明智でも3日天下でもねえ！」

さっさと認めればいいのに。皆様に聞けば、100人中200人は君が明智君で確定だぞ。

明智君が弱すぎるので、次は何をやるのかという時。
馴染みのドタドタドタという音が。

バンッ

「忘れ物した！」

「何を？」

「デッキ！」

「アホか！」

リビングからデュエルをやっていた僕の部屋に移動すると、デッ
キケースを発見。

何をやっているんだ、このアホ娘が。

「ついでだから、1戦やっていきたいんだけど……」

「は？」 「ええ？」 「おいおい……」

おい、外でおばさんが待っているだろう。早く行けよ。ていうか、
唐突過ぎなんだよ。

と言うほど、無粋でもない。

「手加減なしで行くからな？」

「上等よ。車の中で改造する為にも、弱くちゃ意味ないからね」

「……暇な車内の時間を使うためにやるのかよ」

現在車内にいるおばさんに迷惑だろ。一応、建前は忘れ物を探す
のに時間がかかったと言えはいんだけど。

美幸と明智君はあまりの展開についていけない。

今の世の中は一寸先は闇だぞ。この程度で驚いていては生きてい
けないと、この場で脳に刻み込んでおいてもらいたいものだ。

「んじゃ、さっさとやりますか」

「行くわよ。光姫聖霊ガブリエラをマナに送ってエンド！」

「ドロー。マナを貯めて終了します」

「ドロー！ アクア・サーファアをマナに送って光波の守護者テル
ス・ルース召還してエンド！」

「ドロー。マナを貯めて、フェアリーライフを唱えます。デッキ

トップをマナに送って終了します」

「ドロー！ 超電磁工兵バ・キーンをマナに送って、アクア・スパー・エメラル召還！ 手札とシールドを1枚入れ替えてエンド！」

「ドロー。 マナを貯めて、フェアリーミラクルを唱えます。デッキトップを2枚マナに送って終了します」

フェアリー・ミラクル

3／自然／呪文

■山札の上から1枚マナゾーンに置く

■マナゾーンに全ての文明がそろっていれば、山札の上から1枚マナゾーンに置く

「ドロー！ 光牙忍ライデンをマナに送って、パクリオ召還！」

現在の僕の手札はソウルアドバンテージ、バザガベルグ疾風ドラゴン、ギャラクシーショット超銀河弾HELL。

堇の手札は1枚しかないから、どうしても使いたければ、ソウルアドバンテージ。そうでないなら、バザガベルグ疾風ドラゴンだ。

「んーじゃあ、バザガベルグ・疾風・ドラゴンをシールドに送ってエンド！」

どうやら後者のようだ。しかし、ハッタリの可能性も考えておく。

「ドロー。 マナを貯めて、ソウルアドバンテージを唱えます。手札を6枚捨ててください」

と言っても1枚だが、そこは気にしてはいけない。

落ちたのは、ロードリエス。

ソウル・アドバンテージ

6／闇／呪文

■自分のシールドの数だけ相手の手札を選び捨てさせる

「やっぱブラフだったか。ターンを終了します」

「ドロー！ やっぱり、こういうのはユウ兄に通じないねえ」。
浄化の聖霊ウルスをマナに送ってエンド！」

「ドロー。 龍仙ロマネスクを召還します。 山札の上から4枚マナに送ります」

龍仙ロマネスク

6／5000／光・火・自然／アポロニアドラゴン・アーマード
ドラゴン・アースドラゴン

■マナゾーンに置く時、タップして置く

■ブロッカー

■このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、自分の山札の上から4枚マナゾーンに置いてよい

■自分のターン終了時にマナゾーンのカードを1枚選んで墓地に置く

「サイフォスをマナから墓地に送って、終了します」

「ドロー！ バリアント・スパークをマナに送ってエンド！」

「ドロー。 ギャラクシーショット 超銀河弾HELLを唱えます。

テルスルース、スーパーエメラル、パクリオを破壊して、スーパ

ーエメラルで入れたシールドを含めてシールドを3枚墓地に送りま
す」

「くっ、バザガベルグよりもこっちの方がキツかったかも」

ギャラクシーショットル
超銀河弾HELL

10／火／呪文

■相手のクリーチャーをパワーの合計パワーが9000になるよ
うに破壊する。破壊したクリーチャーの数だけ相手のシールドを墓
地に置く

「マナからアクアサーファを墓地に置いて終了します」

「ドロー！ 浄化の聖霊ウルス召還してエンド！」

「ドロー。マナを貯めてインフェルノサインを唱えます」

インフェルノ・サイン

5／闇／呪文

■シールドトリガー

■自分の墓地からコスト7以下のクリーチャーを1体バトルゾ
ンに出す

「墓地からサイフォスをバトルゾーンに出し、マナゾーンからサイ
バーブレインを手札に加えます。

サイバーブレインを唱え、3枚ドローします」

光翼の精霊サイフォス

7／7000／光／エンジェルコマンド

■ブロッカー

■ダブルブレイカー

■このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、マナゾーンの呪文を1枚選んで手札に戻してもよい

「マナゾーンからエリザベスを墓地に置いて終了します」

「ドロー！ 迅雷の精霊ホワイト・ヘブンを召還して光翼の精霊サイフォスをシールドに送るわ！」

迅雷の精霊ホワイト・ヘブン

6／6000／光／エンジェルコマンド・サムライ

■ダブルブレイカー

■このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、相手のクリーチャーを1体選んでシールドに置いてよい

「浄化の精霊ウルスでシールドをダブルブレイク！」

「ロマネスクでブロックします」

「エンドよ！」

「ドロー。マナを貯めて、アルシア召還。墓地から超銀河弾HEL^{ギヤラクシンショット}を回収します。

^{エターナルガード}魂と記憶の盾を唱え、浄化の精霊ウルスをシールドに送って終了します」

「ドロー！ 迅雷の精霊ホワイト・ヘブンでシールドをダブルブレイク！」

「シールドトリガーはありません」

「エンド！」

「ドロー。マナを貯めて、バジュラズソウルをジェネレート、アルシアにクロスします。」

アルシアでホワイトヘブンに攻撃し、攻撃時にマナにあるアクアサーファールとライデンを墓地に送ります」

「うぐっ、鬼……」

「手加減なしと言っただろうが……。終了します」

「ドロー！ アクア・スーパー・エメラルをマナに置いて、ロードリエスを召還！」

効果でドローしてエンド！」

「ドロー。マナを貯めて、デビルメデイスンを唱え、墓地にあるアルシアとエリザベスを回収します。」

エリザベスを召還して終了します」

天雷龍姫エリザベス

5／5000／光／アポロニアドラゴン・メカデルソル・ナイト

■シールドから手札に加えられる呪文はシールドトリガーを得る

「ドロー！ アクア・サーファールをマナに送って、光陣の使途ムルムル召還。ロードリエスの効果でドロー！」

続いて曙の守護者パラ・オーレシス召還！ ドローしてエンド！」

「ドロー。マナを貯めて、ボルメテウス・ホワイト・ドラゴン召還」

ボルメテウス・ホワイト・ドラゴン

7／7000／火／アーマードドラゴン

■ダブルブレイカー

■このクリーチャーがブレイクするシールドは墓地に送られる（シールドトリガーは使えない）

「バジュラズソウルをエリザベスにクロスして、シールドをダブルブレイク。攻撃時にマナゾーンのアクアサーファーとスーパーエメラルを墓地に送ります」

「知識の精霊ロードリエスでブロック！」

「ターンを終了します」

「ドロー！ パクリオをマナに送って、知識の精霊ロードリエスを召還！ 効果で2枚ドローしてエンド！」

「ドロー。 マナを貯めて、炎晶バクレツ弾を唱えます。
ムルムルを破壊して、マナゾーンのアルシアを回収します」

炎晶バクレツ弾

4／火／呪文

■相手のパワー5000以下のクリーチャーを1体選び破壊する

■マナゾーンにあるカードを1枚手札に戻す

「バジュラズソウルをボル白」（※ボルメテウスホワイトドラゴン）にクロスして、シールドをダブルブレイクします。

攻撃時にマナゾーンのパクリオとバキーンを墓地に送ります」

「曙の守護者パラ・オーレシスでブロック！」

「ターンを終了します」

「ドロー！ 浄化の精霊ウルスをマナに送って、光陣の使途ムルムル召還！ 2枚ドロー！

さらに光陣の使途ムルムルを召還！ 2枚ドロー！

知識の精霊ロードリエスでボルメテウス・ホワイト・ドラゴンを攻撃してエンド！」

「ドロー。アルシアを召還して墓地からデビルメデイスンを回収します。

デビルメデイスンを唱え、墓地からボル白とエリザベスを手札に戻して終了します」

さて、そろそろ混乱してきた方がいると思うので、状況を整理しよう。

雄介

手札3 (ボル白・エリザベス・アルシア)

シールド5 (バザガベルグ・サイフォス)

マナ12

バトルゾーン2 (アルシア・バジュソ)

山札8

堇

手札3

シールド3 (ウルス)

マナ5

バトルゾーン4 (ロードリエスX2・ムルムルX2)

山札9

若干こちらが有利だが、ほぼ均衡状態だ。

毎ターン、バジュソでマナを破壊できるがパワーで上回ることとは出来ない。

山札も若干堇が有利だが、それはこの先ロードリエスの効果で引かないことを意味するから微妙なところだ。

「ドロー！ キング・アカアカムイをマナに送って、スーパー・スパーク発動！」

スーパー・スパーク

5／光／呪文

■シールドトリガー

■相手のクリーチャーを全てタップする

「光陣の使途ムルムルで新星の精霊アルシアを攻撃してエンド！」

「ドロー。 マナを貯めて、エリザベスとアルシアを召還します。墓地からデビルメディスンを回収して終了します」

「あーっ！ デビル・メディスンとアルシアがしつこい！ ドロー！ セイント・キャッスルをマナに送って、浄化の精霊ウルス召還してエンド！」

「ドロー。 まあ、そのデッキだと対処しづらいのはあるな。

マナを貯めてボル白召還。バジュラズソウルをアルシアに付けて、シールドをダブルブレイクします。

攻撃時にキングアカアカムイとセイントキャッスルを墓地におきます」

「知識の精霊ロードリエスでブロック！」

「ターン終了します」

「ドロー！ アクア・サーファアをマナに送って、飛翔の精霊アリエス召還！」

浄化の精霊ウルスでシールドをダブルブレイク！」

よし、エリザベスの効果でシールドトリガーが使える……

「シールドトリガーはありません」

と思ったら、トリプルマウスとロマネスクか。
なんと運のない……。

「エンドよ！」

「ドロー。 マナを貯めて、デビルメディスンを唱えます。
墓地にあるアルシアを2枚回収し、アルシアを出します。

炎晶バクレツ弾を回収して、バジュラズソウルをボル白にクロス
して、シールドをトリプルブレイク。

攻撃時にマナゾーンのアクアサーファアとバリアントスパークを
墓地に送ります」

「ロードリエスでブロック！」

「ターン終了します」

「ドロー！ エタナルガード魂と記憶の盾をマナに送って、浄化の精霊ウルスのシ
ールドをセイント・キャッスルで城化。」

浄化の精霊ウルスでシールドをダブルブレイク！」

「シールドトリガーでクリムゾンチャージャーを唱えます。チャージャーでマナに送ります」

クリムゾン・チャージャー

4／火／呪文

■相手のパワー2000以下のクリーチャーを1体選び破壊する
■チャージャー（唱えた後、墓地に置く代わりにマナゾーンに置く）

「エンドよ！」

「ドロー。マナを貯めて、英知と追撃の宝剣を唱えます。」

バトルゾーンは浄化の精霊ウルスとムルムルのどちらかを手札にどちらかを墓地に送り、マナゾーンは魂と記憶の盾とバキーンエターナルガードのどちらかを手札にどちらかを墓地に送ってください」

英知と追撃の宝剣

7／水・闇／呪文

■マナゾーンに置く時、タップして置く

■バトルゾーンにある相手のクリーチャーを2体選ぶ。相手は1枚選んで手札に戻し、もう1枚を墓地に置く

■相手のマナゾーンにあるカードを2枚選ぶ。相手は1枚選んで手札に戻し、もう1枚を墓地に置く

「光陣の使途ムルムルと魂と記憶の盾を手札に戻して、浄化の精霊ウルスとバキーンを手札に戻すわ……」

「炎晶バクレツ弾でムルムルを破壊して、マナゾーンのハヤブサマ

ルを回収します。

バジュラスソウルをアルシアにクロスして、シールドをダブルブレイク。

攻撃時にマナゾーンのガブリエラとライデンを墓地に送ります」

「うっ、とうとう0マナ……」

「ちなみに山札は1枚差で負けてるけど、ブロックしたらハヤブサマルのニンジャストライクで逆転するから」

ブロッカーはいるが、実質ブロックできない状況になったわけだ。マナもないから堇はニンジャストライク使えないし。

「あゝっ、もう負け負けっ！ 参りました！」

「ずいぶん潔いな」

「0マナで！ 何をしろっていうのよ！」

「んゝ、シールドトリガーのヘブンズゲート？」

「シールドトリガーじゃダイヤモンドエイブンの能力は使えないのよ。攻撃できる光ブロッカーはいないし……」

「あゝ、ドンマイ」

ダイヤモンドエイブンの効果は出たターンだけだ。

相手ターン中に攻撃できるようになっても意味がない。

「というか、後の2人は一言もしゃべらないな。
と思って、2人を見ると……、

「いや、雄介って鬼畜だよなとか思っ」

「将来エッチの時に縛ら……」

「あゝゝゝ、中学生の前でそんな話をするな！ 情操教育に悪い

だろうが！」

「えっ、なにになに？」

「董も興味を持つな！ お前が道を誤ったら、僕が店長に怒られるだろうが！」

「ぶっ」

「美幸も董も不満そうな顔をすんな！ ほら、おばさんが待ってるから、とっとと行くぞ」

途端に忙しくなった。沈黙はトラップだったのか。

とりあえず、僕が先導しなきゃいかなそうだったので、腕を引いてとっとと出る。

チラッと後ろを見ると、手を振っているのが見えた。

ユウ兄に手を引かれ、ドタバタと外に出る。

目の前には赤い普通車。長年見慣れたうちの車だ。

その車に向かう今も手を引き続けるユウ兄に、気になっていることを訊いた。

「ユウ兄」

「なに？」

「あの時、ワザと負けたでしょ」

長年使い続けたデッキ。長年戦い続けた私達。

私は半分くらいしかユウ兄のことは分らないけど、ユウ兄なら私のことは分かっている。

あの時、私は半ば賭けで、パルピィ・ゴビーで仕込んだアポカリプス・デイをシールドに入れた。

鎧亜の咆哮キリユー・ジルヴェスで攻撃したけど、クリーチャーが4体ぐらいになるように調整されてブロックされてれば、アポカリプス・デイは発動せずに負けていたはずだ。

そもそも、ガブリエラの効果を使わなければ、ユウ兄に負けることは無かった。

「ふむ、莖。 僕がガチデッキの開発をやめ、ネタやファンデッキに走ったのは何故だと思う？」

「え？ えーと……、勉強が忙しくなったから……？」

中学生の私は、高校生の勉強がどれだけ大変か分らない。

トーナメントのデッキは最低でも半月ごとに更新を繰り返さなければ、落ちぶれる。その為につき込むお金と時間は膨大だ。

そして勉強が追いつけなくなったら、そっちをやらなければならぬ。

ユウ兄が素直に勉強するとは思えないけど……。

「いや違う」

「それじゃ美幸さんがいるから？」

恋人にお金をかけるから、お金が無くなったのかもしれない。

私の場合、彼氏におごってもらいたいとか思わないし（それ以前に彼氏がないけど）、美幸さんもそんな感じじゃない。

でもデートに行くにもお金がいるわけで、もしかしたらお金がなくなるのは当然なのかもしれない。

「違うな」

「それじゃ何なの？」

「ガチデッキは、ガチデッキ以外のデッキと戦う時には勝率を9割以上になる。」

そこに疑問はいらない。 なぜなら、そういう風に出来ているからだ」

「うん」

それは理解できる。

スポーツに例えれば、本気でプロを目指すテニスプレイヤーと趣味でテニスをやる人がいて戦うとしたら、確実にプロを目指す方が勝つに決まっている。

「それは約束された勝利だ。 だが、僕は必ず勝てる試合ほどつまらないものはないと思っている」

「じゃあ、ユウ兄がネタやファンデッキを作るようになったのって……」

「恐らく思っている通りだ。 僕は大会プレイヤー以外の人とも楽しめるように、そういうデッキを作るようになったんだ。

理想はどのデッキとも、……それこそガチデッキにも五分で戦えるようにするのが夢なんだがな」

そう言って、ユウ兄は上を見上げる。 私も釣られて上を見た。

高く高く透き通り、青く澄み渡った空が見えた。

ユウ兄の言っていることは意味は分からなくもない。

ただ、私はわざと自分を弱くして戦うことを理解できない。

ガチデッキを作っても、ガチデッキとは互角に戦えるはずなんだから、別に約束された勝利じゃない。とは思うけど……。

「さて、質問に答えようか。 あの時わざと負けたか否か。

答えを言えば、否だ。 しかしそれだけでは御幣があるな」

「うん」

「あの時、確かに僕は確実に勝つことが出来た。 約束された勝利だ。

普通の試合なら、それで普通に勝てばよかった。しかし、あの試合は特別な試合だった。

だから、アッサリ勝つのはいやだったんだ」

「……………」

相槌はない。私には理解できなかった。

大切な試合だからこそ、手を抜くのは違うと思う。

でも、別れの言葉になるから。だから黙って聞いている。

「あの時、さまざまな要因があり、勝利条件があって、五分五分の状態だった。いや、その状態にした。

そして、その賭けに勝ったのは董……君だ。それだけだ」

沈黙が少し続いた。

ユウ兄が黙ってるのは、言いたいことが言い終わったからかもしれない。

私は……、納得が出来ないからこそ、言いたいことはまだ残っていた。

「私は……………、ユウ兄の言ってることが理解できない。

勝負は勝つのが全てとは思わないけど、勝って何ぼだと思う。

だから、わざと勝率を下げるようなこととか言われても、納得できない。

けど……………」

「けど？」

「けど、ユウ兄は血はつながってないけど、お兄ちゃん、憧れで、目標の人だから。

それを理解できるようにしたいと思う」

「別に無理しなくていいんだよ？ 僕も理解されようと思ってない」

「ううん、無理なんかじゃなくて、やりたいことだから。」

だから、強くなって、色んな大会にも出て優勝したら……、ユウ兄の言ってることが理解できるようになるかな……？」

理解できるようになりたいけど、方法が強くなることしか思い浮かばない。

そんな自分に自信が無くなる。

やっぱり無理なんじゃないか、と思えたけど、どうしても知りた
いから。

ユウ兄なら答えを理解できる方法を知っているような気がするから。

「まあな。最初は自分が強くなると、大会の優勝プロモとかも
えるし、成績を残せば大きい大会にいけるようになるし、強い人が
自分を認めてくれるようになる。」

それはとても気持ちいいことだ。だから、余計にのめりこむし、
楽しいし、やめられなくなる。

だけど、その気持ちは永遠には続かない。その気持ちが無くな
った頃に、理解できるようになるよ」

「なら、がんばる。向こうに行って、帰ってくる頃にはユウ兄も
簡単に倒せるくらい強くなって見せるよ。」

だから……」

ちゅっ

「お前、何を……？」

「このどこまでも高く続くこの青い空と、私よりも遥かに強く高み
にいるユウ兄へ誓いのキスを。」

今の誓いを果たせるまで忘れないようにと、心に刻むおまじない。
って、くさすぎたかな？」

「うむ、まあ、誓うのは構わないが、彼女がいることを考慮してほ

しかったというか……」

「あはは、妹のキスは嫌だった？」

「いや嫌じゃないが……」

「なら、いいでしょ。今度こそしばらくお別れね。じゃあ」

「あ、ああ。またな」

そう言って、車に駆け込む。無意識にキスをしたが、初キスだったことに気づいて、赤面していた。

「恋人に別れのキスを往来でやるなんて大胆ね。ひょっとして、忘れ物は嘘？」

車のエンジン音と共に聞こえてきたのはお母さんの声だ。

「忘れ物はしたの！」

忘れたのはワザとだけど！

だって、しょうがないじゃん！

どうしても、気になったんだもん！

「まあ、どっちでもいいけどね。4時間ぐらいかかるからトイレとか大丈夫？」

「大丈夫大丈夫。私に万事抜かりはないよ」

「さっきは忘れ物したけどねー？」

「あ、あれはワザとなのよ！」

「うふふ、実際はどうなのかしらねー？」

「本当なんだってば！」

タイミングが絶妙すぎて信じてもらえない。

まあ、結果的には準備は出来てるからどうでもいいと言えば、ど

うでもいいんだけど。

「それじゃ、早速改造しようかなー」

「カードを広げるのはいいけど、目を悪くしないようにね」

「大丈夫大丈夫。効果とか暗記してるから、そんなに文字見るところもないし」

そう言って、カードを広げる。

強くなるには練習あるのみ。

ついたらすぐにデュエルできるように、まずはユウ兄からもらってデッキを見る。

構造を理解して、戦略を見直し、戦いをシュミレートして、もし変更する時になったらすぐに変えられるように検討しておく。

相手がいなくちゃさびしいけど、いなきゃ出来ないなんてことはない。

ゴトゴトと視界がゆれる中、私はカードを見続ける。

~~~~~

「じゃあ私、先に店に入ってるね」

「荷物入れるからパパ呼んできてー」

「はぁーい」

継続は力なり。

「お父さん！」

「おや？ 3日ぶりだね堇。元氣みたいで良かったよ」

これは真実だとユウ兄は言っていた。

「……友達と別れる時は泣いちゃったけどね……。ってそうだ、母さんが荷物入れるから手伝ってって。裏口に居るからってさ」

「そうかそうか……。じゃあ行くとするかな……と、堇。昨日電話で話してた子達の一人で秋澤 修治君だ。堇の事だからデュエルしたくてこっちまで回ってきたとは思うけど、ちゃんと仲良くするんだよ?」

「分かってるって」

ユウ兄の言葉が理解できるようになるのはいつになるか分からないけど。

「さてと……私は星見 堇、気にしないし年も同じみたいだから堇って呼んでね?」

「ん? りょかい。いつもならあと二人他にいるんだけど、今日は用事らしくて居ないんだ」

日々、少しずつ近づいて行って、いつかその日が来るようにと願って。

「お父さんから聞いたよ! ……でも居ないのかあ……まあいつか、早速だけどデュエルしよ! 今日朝からずっと車に乗ってたから退屈で退屈で仕方なかったの、だからデュエルね!」

「さっき出来たばかりだからお手柔らかに頼むぜ」

今日も私はデュエルをする。



最終話 雄介の訳、堇の誓い（後書き）

あれ？ お前だれ？

執筆後、心の中で堇に突っ込んでしまいました。

いや、マジで深夜のテンションで書いたせいか、ファンタジーワールドよりも後半はやたらシリアスに仕上がってしまいました。いや、本編の方ではこんなシリアスなシーンは無かったんですけど……。なんか、堇のキャラが書きやすいんですね。本当にもう、雄介より書きやすいんですね（爆

## 次回予告

『ついに完結しました！あれ？完結なのに次回？』

いやいや、細かいことは気にしてはいけない。とりあえず、次回  
は後書きとデッキの紹介だ！

はちやめちやなデッキ達&はちやめちやな裏事情。とくどご覧あれ。

最終回、裏事情とデツキ集！ お楽しみに！

「( )」

「な、なんか美幸さん、怒ってません？（ひそひそ）」

「おめえが往来でキスなんか……（ひそひそ）」

「キラン」

「（ビクッ）禁句を言うな。明らかに殺意がこっち向いてるぞ（ひそひそ）」

「俺は関係ないだろ（ひそひそ）」

「ねえ、2人とも? (ジロツ)」

「ひゃいつ（ビクツ）」

「ソーセイジの作り方知らない？（じとーーーーー）」

「ふ、普通の人は知らないと思うなあ。少なくとも僕達は知らないな

いよ（キヨロキヨロ）」

「じゃあ、教えてあげるわよ！！（ギラン）」

「三十六系逃げるにしかず。さらば（サササッ）」

「あ、待て。俺を置いていくな（タタタッ）」

「待ちなさい！ 2人とも！（ゴゴゴゴゴゴゴゴ）」

## 後書き 裏事情とデッキ集（前書き）

はっちゃけます。かなり崩れた文になっているので、苦手な方は読まないでください。

## 後書き 裏事情とデッキ集

「さあ、やってきました最終回！」

「今回ははっちゃけちゃいますので、今までの雰囲気壊したくない、という方は読まないでくださいね！」

「とりあえず……」

「「「完結までお付き合いいただきありがとうございました！！！」」」

「さて、今回は裏話やデッキ紹介になるんですが、その前にメンバーの紹介としましょう」

「うむ、まずは僕、斉藤雄介だ。少しの間だがよろしく頼む」

「雄介の彼女の山口美幸です♪」

「青山光秀だ。決して明智君などではない」

「カードショップ『渡り鳥』の店長をしている星見というものだ。

よろしく頼む」

「えへへ、その娘の星見堇だよ！ 堇って呼んでね」

「んで、筆者のビークルです。にしても、メンバーが多い。活字の世界で全員を表現できるかは限界への挑戦ですが、がんばってみます」

「早速で悪いのだが、時間がないのではないのかね？」

「ええ、はい。実はデッキ紹介と基本的な動き方などその他もろもろがあるので長くなる予定です。

従って後がつかえています」

「じゃあ、早く進んじゃお？ 時間が余ってもしゃべれるでしょ？」  
「ですね。じゃあ、早速紹介させていただきます」

浄化の精霊ウルスデッキ、プロトタイプ（雄介）

ムルムル x 4  
テルスルース x 1  
エルカイオウ x 1  
パラオーレシス x 3  
ハヤブサマル x 2  
超エメラル x 1  
バリアントスパーク x 2  
ペトリアルフレーム x 1  
盾 x 1  
パクリオ x 3  
サイバーブレイン x 1  
セイント・キャッスル x 3  
知識の精霊ロードリエス x 4  
雷鳴の守護者ミストリエス x 1  
アリエス x 1  
バキーン x 1  
スーパースパーク x 1  
浄化の精霊ウルス x 4  
ヘブンズ・ゲート x 1  
アクアサーファー x 3  
キングアクアカムイ x 1

「適当なりストで失礼します。後日直す予定なので簡便してください」

「という筆者の願いは聞き届けられるかは微妙だが、これは第1話の最後をコピペしたただけだな」

「仕方が無かったんだ！ せっかく全部正式名称に書き直したのに、

またデータ吹っ飛ぶし！」

「その言い訳多いな。ワザとじゃないのか？」

「いや、ワザとというなら神の仕業だろう。1回吹っ飛ぶ度にやる気が70%吹っ飛ぶ僕の気持ちも考えてほしい」

「そろそろ、説明に入らないかい？ 不毛な争いだとは思うのだが」

「ああ、そうでしたね。このデッキはセイントキャッスル十ロードリエスのコンボでドロしまくる」

「で、浄化の精霊ウルスで適度にポコポコ殴っていくデッキなわけだな」

「ポコポコ……」

「アタッカーが少ないから浄化の精霊ウルスが破壊されるとツライが、パワー合戦なら負けないからペトフレが引ければオツケーだ」

「説明はそれくらいでいいですね。では次へ」

浄化の精霊ウルスデッキ、マリエル突破ver（雄介）

ムルムルx4

テルスルースx1

エルカイオウx1

パラオーレシスx3

ハヤブサマルx2

超エメラルx1

バリアントスパークx2

ペトリアルフレイムx1

盾x1

パクリオx3

セイント・キャッスルx3

知識の精霊ロードリエスx4

雷鳴の守護者ミストリエスx1

アリエス x 1  
バキーン x 1  
スーパード・スパーク x 1  
浄化の精霊ウルス x 4  
ヘブンズ・ゲート x 1  
アクアサーフアー x 3  
ダイヤモンドエイブン x 1  
キングアクアカムイ x 1

「なんちゅー、テンプレ……………」

「しかもほとんど変化がないね……………」

「2話で使われたデッキで、2話の後書きでも説明したが、マリエルが突破できなくて困ると思って改造したヴァージョンだ」

「もちろん、戦い方は変わらないので説明は飛ばしますね。では次へ」

浄化の精霊ウルスデッキ、フィニッシャー増量 ver (雄介&堇)

ムルムル x 4  
テルスルース x 1  
ライデン x 1  
パラオーレシス x 3  
超エメラル x 2  
バリアントスパーク x 1  
ペトリアルフレーム x 1  
盾 x 1  
パクリオ x 4  
セイント・キャッスル x 3  
知識の精霊ロードリエス x 4

アリエス x 1  
バキーン x 1  
スーパード・スパーク x 1  
浄化の精霊ウルス x 4  
ホワイトヘブン x 1  
ヘブンズ・ゲート x 1  
アクアサーフアー x 3  
ダイヤモンドエイブ x 1  
ガブリエラ x 1  
キングアクアカムイ x 1

「こっちは小型を減らして大型を増量した型だ」  
「ハヤブサマルがライデンに変わってるね？」  
「セイントキャッスルがあれば、ハヤブサマルの効果は無意味だからな。ライデンだとコッコルピアも破壊できるしいいカードだ」  
「その他の説明は特にありませんね。次に行きましょう」

ミラクルコン（雄介）

フェアリー・ライフ x 4  
フェアリー・ミラクル x 4  
光牙忍ハヤブサマル x 1  
魂と記憶の盾 x 1  
炎晶バクレツ弾 x 1  
クリムゾン・チャージャー x 1  
サイバー・ブレイン x 1  
デビル・メデイスン x 1  
新星の精霊アルシア x 3  
鎧亜の咆哮キリユー・ジルヴェス x 1



腐敗無頼トリプルマウス x 2  
天雷龍姫エリザベス x 1  
焦土と開拓の転変 x 2  
執拗なる鎧亜の牢獄 x 3  
雷撃と火炎の城塞 x 1  
インフェルノ・サイン x 1  
バジュラズ・ソウル x 1  
アクア・サーファー x 1  
聖霊王アルカディアス x 1  
龍仙ロマネスク x 2  
ソウル・アドバンテージ x 1  
ボルメテウス・ホワイト・ドラゴン x 1  
光翼の精霊サイフォス x 1  
英知と追撃の宝剣 x 1  
地獄万力 x 1  
ロスト・ソウル x 1  
バザガベルグ・疾風・ドラゴン x 1  
ギャラクシーショット  
超銀河弾 HELL x 1

「お父さん顔負けの超レアカード（殿堂・プレ殿）がいっぱい入ってるね？」

「ああ、それはですね、雄介君は強い人の知り合いが何かを理由にやめていった人たちから買い取ったものなんですよ」

「へえー」

「という後付理由です」

「えっ!？」

「だって、宝剣がないと全然機能しないし、トリプルブレインは重いし、バジュソ以外のフィニッシャーが思いつかないし……というわけでそういう設定を無理やり作りました」

「おいおい……」

「まあ、ここで雄介君がそう言えぱいいことです」

「あのレアなカード達は、大会で知り合った人とかがやめていった時に買い取ってな……」

「おいっ」

「戦い方はマナ加速をして、てきとーに手札にきたカードを使うだけですね」

「下手に手札補充も入っていないからそれしかない。まあ、それでも十分強いんだがな」

「んじゃ、次は私のデッキだね？」

ドラゴンアウエイク（店長）

フェアリーライフx4

コッコ・ルピアx4

クリムゾンチャージャーx1

バジュラズソウルx1

ジャックライドウx4

ボルシャックNEXx3

ボルシャック・大和・ドラゴンx1

紅神龍ジャガルザーx1

フレイムバードドラゴンx1

デュアルシヨック・ドラゴンx1

アルティメット・ドラゴンx1

フレミング・ジェット・ドラゴンx1

ナチュラルトラップx1

無双龍騎ドルザークx2

バルキリードラゴンx4

ヘリオステイガドラゴンx1

インフィニティドラゴンx1

超竜バジユラ X 1  
超竜サンバースト N E X X 1  
地獄スクラッパ X 3  
バザガベルグ・疾風・ドラゴン X 1  
提督ザークピッチ X 1  
超竜バジユラズ・テラ X 1

「戦い方は簡単だよ。コッコルピアを出して、ドラゴンを出していく。そんな簡単なデッキリだ」

「従来のバルガゲイザーを使った連ドラと違い、ジャックライドウやボルシャック N E X のサーチのおかげで事故らないのが特徴と言えるでしょう」

「店長、シールドトリガーが少なくねえか？」

「ははは、つまらないコントロールに勝てるようにドラゴンを増やしたからね。元気に攻めてくる子供にやられるなら本望さ」

「ははー、そういう事情があったんですねー」

「じゃ、次は俺の番だな？」

マルコシノビート（光秀）

幻緑の双月 X 4  
チェレンコ X 1  
エメラル X 1  
青銅の鎧 X 4  
天真妖精オチャッピイ X 1  
クウリヤン X 4  
テンサイ・ジャニット X 4  
土隠雲の超人 X 1  
ウソカイジャイアント  
コーライル X 1

腐敗無頼トリプルマウス x 1

エンペラー・マルコ x 4

大勇者「デュアルフランク二つ牙」 x 3

アクア・サーファー x 2

バイケン x 1

デーモン・ハンド x 2

威牙の幻ハンゾウ x 4

ロストソウル x 2

「これも単純だな。エンペラーマルコと二つ牙で攻める。増えたマナと手札でさらに攻める。守りはニンジャストライクに任せる」  
「現在の主力デッキのひとつだ。とはいえ、こうもバラバラな汎用型はあまりお目にかかれないがな」

「にしてもこれを使って負けるとはダメですね。1からやり直したらどうですか？」

「筆者にも言われ始めてる!？」

「早く私のも紹介してよ」

「では、次は美幸さんのデッキです」

まぜこぜビックリ（美幸）

フェアリーライフ x 4

魔光騎聖ブラッディシャドウ x 4

青銅の鎧 x 3

天真妖精オチャッピー x 3

剛勇妖精ピーチプリンセス x 1

ビックリイリュージョン x 4

魔光王機デ・バウラ伯 x 1

サルバティ x 1

カラフルダンス x 1

邪魂創生 x 1

衝撃のロウバンレイ x 1

盗掘人形モールス x 1

霊騎アガジム x 3

悪魔聖霊アウゼス x 3

バルケリオス・ドラゴン x 4

黒龍王ダーク・ジオス x 1

漆黒戦鬼デュランザメス x 4

「これだけ偏ったデッキも珍しいな」

「そうなの？」

「ああ。これはなんというか、『絶対にビックリイリュージョンを撃つ！』っていう感じだし」

「んー、結構いいと思うんだけどな」

「途中で息切れしてる時点でいいとは思いますがたいてい思いますけどね」

「なんか言った？（ギロリ）」

「いいえ、何も？（サラリ）」

「使い方はビックリイリュージョンでアーマードドラゴンやらデーモンコマンドやらに変えて、グラビティゼロで出すって感じね」

「ふむ、それからロウバンレイやダークジオスなどは面白いな。後はドルザークなんかも良かったのかもしれない」

「さて、じゃあ次は私の？」

「というか、葦で最後なんですけどね」

ベル・ヘル・デ・ガウルデッキ（葦）

エマージェンシータイフーン x 4

アクア・スーパード・エメラル x 2

電腦封魔マクスヴァル x 4

エナジーライトx2  
ブレインチャージャーx1  
リバースチャージャーx1  
陰謀と計略の手x1  
リアルとデスの逆転x1  
炎獄の剛魔ビルギアスx2  
碎骨の刺客ゾルパスx1  
荒廃の巨王ジェノサイドx1  
インフェルノサインx3  
アクアサーファーx1  
デーモンハンドx4  
死神の邪蹄ベル・ヘル・デ・ガウルx4  
威牙の幻ハンゾウx4  
魔刻の斬将オルゼキアx3  
凶骨の邪将クエイクスx1  
漆黒戦鬼デュランザメスx2

「死神の邪蹄ベル・ヘル・デ・ガウルを出して、相手を破壊してデ  
ーモンコマンドを出すデッキ。まあ、見れば分かると思うけど」  
「そうですね。まあ、そこは流れで」  
「特にコメントはないわ。次にいきましょう」  
「そうですね」

ヴィーナスデッキ（董）

ゴースト・タッチx4  
シークレット・クロックタワーx3  
光波の守護者テルス・ルースx3  
日輪の守護者ソル・ガールx1

神託の守護者ミント・シュバル x 4  
曙の守護者パラ・オーレシス x 3  
染空の守護者エリス・エリクシオン x 1  
光牙忍ハヤブサマル x 3  
バリアント・スパーク x 1  
エナジー・ライト x 2  
ハイドロ・コミュニケーション x 1  
邪脚護聖ブレイガー x 1  
陰謀と計略の手 x 1  
リアルとデスの大逆転 x 1  
銀界の守護者ル・ギラ・レシール x 1  
スーパード・スパーク x 1  
ゾンビカーニバル x 2  
光渦の守護者フォル・レガイア x 1  
ヴィーナス・ラ・セイントマザー x 3  
アポカリプス・デイ x 1  
デーモン・ハンド x 2

「守護者か。懐かしいな」

「そうだね。誰も彼もが使い始めた時はどうなるかと思ったけど、今は鳴りを潜めたようで助かった部分もある」

「そうですね」

「ちょっと、説明させてよ！」

「ああ、ごめん」

「んん！呪文を唱えてミントシュバルで回収する。という粘り強さを武器にヴィーナスラセイントマザーを出すデッキを作ってみました！」

「というわけで次」

「ひとつ」

ダーウィン（堇）

光波の守護者テルス・ルース x 1  
埋め立てロボ・コンクリオン x 1  
メガ・イノセントソード x 3  
アストラルリーフ x 2  
パルピィ・ゴビー x 2  
クラケン x 3  
アクア・スーパ―・エメラル x 1  
天真妖精オチャッピー x 1  
式神セメタリアン x 1  
緊急再誕 x 1  
ストーム・クロウラー x 1  
クリムゾン・チャージャー x 1  
偉大なる恵み x 1  
五連精霊オファニス x 1  
護法僧リョクドウ x 4  
鎧亜の咆哮キリユ―・ジルヴェス x 1  
腐敗無頼トリプルマウス x 2  
無頼聖者スカイソード x 1  
腐敗聖者ベガ x 1  
巨大神ハウルス x 1  
アクア・サーファ― x 2  
アポカリプス・デイ x 1  
憎悪と怒りの獄門 x 1  
無敵巨兵スパルタン J x 2  
悪魔神バロム・エンペラー x 1  
クリムゾンワイバーン x 1  
聖剣炎獣バーレス x 1



聖霊王アルファ・ディオスX1

「メガ・イノセントソードを付けて、いろいろなクリーチャーに進化する！」

「クラゲンとパルピイゴビーを駆使して4ターン目にリーフを出すのが流れ」

「スパルタンJかバーレスクかスパルタンJを出して勝つ、というように戦います」

「なんか、ハイライダーでもできそうなデッキ構成だな……」

「さすがにメガ・イノセントソードがないとだめよ」

「そりゃそうだ。ところでリーフが2枚入っているが1枚は元から入ってるとして、もう1枚はどうした？」

「お店を3ヶ月手伝いしてやっと譲ってもらえたのよ。本当にあの時は苦労したわ」

「ははは、あの時は特に忙しかったからね。手伝いが出来て感謝したものだよ」

「もー」

「というわけで、デッキ公開まで終わりました」

「なんか、前半盛り上がりすぎてた割りに短かったような……」

「モチベーションが下がりました」

「えっ？」

「というわけで、後日修正した後にもた書き足そうと思います」

「もうむちゃくちゃだな……」

「黙りなさい！ こっちは来週テストで大変なのです！」

「さいですか」

「まあ、とにかく最後に言う言葉は決まっているな」

「せーの」

「」「」「ここまで読んでくださりありがとうございました」「」

## 後書き 裏事情とデッキ集（後書き）

というわけで、リアルで忙しくなるので、鳴りを潜めたら修正しようと思います。

ファンタジーワールドお待ちの方。まだまだかかりそうですが、こちらの修正が終わったら更新を再開させようと思います。

## PDF小説ネット発足にあたって

PDF小説ネット（現、タテ書き小説ネット）は2007年、ルビ対応の縦書き小説をインターネット上で配布するという目的の基、小説家になろうの子サイトとして誕生しました。ケータイ小説が流行し、最近では横書きの書籍も誕生しており、既存書籍の電子出版など一部を除きインターネット関連に横書きという考えが定着しようとしています。そんな中、誰もが簡単にPDF形式の小説を作成、公開できるようにしたのがこのPDF小説ネットです。インターネット発の縦書き小説を思う存分、堪能<sup>たんのう</sup>してください。

---

この小説の詳細については以下のURLをご覧ください。  
<http://ncode.syosetu.com/n2946i/>

---

デュエルウルスーズ

2010年10月11日16時11分発行