不滅の狂気に弓を引く

白熊筆銀

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】

不滅の狂気に弓を引く

【Nコード】

N3741U

【作者名】

白熊筆銀

【あらすじ】

ヘラクレスを幾度も殺し、けれど惜しくも破れた謎の弓兵。語られなかった一幕は、壮絶極まる戦争だった。その模様を一部、戦地にいた彼らの目を通したものととして語るとする。

弓を引く(前書き)

2部しか投稿しないけど、ジャンルから短編と連載しか選択できなかったからとりあえず連載とあるけど、別にそんなことはない。

弓を引く

聖杯戦争。それは万能の願望器なる聖杯を奪い合う争奪戦。

参加者は7人の魔術師と、7騎の英霊を使い魔としたサーヴァントである。

サーヴァント。伝説上の英雄、その魂を降霊術によって召喚し、服従させた使い魔。実体化することにより生前培った凄絶な力をふるう彼らの実力は、言葉通りに一騎当千。

魔術師たちは1人ずつに1騎のサーヴァントを召喚する。
召喚されたサーヴァントは以下のクラスに分類される。

剣の英霊、セイバー。

槍の英霊、ランサー。

弓の英霊、アーチャー。

騎兵の英霊、ライダー。

魔術師の英霊、キャスター。

暗殺者の英霊、アサシン。

狂戦士の英霊、バーサーカー。

召喚された英霊は、それぞれ得意とした獲物によって該当するクラス名を名付けられる。

例えば聖剣を持つアーサー王ならばセイバー、魔槍を持つクー・フリーンならばランサー、という具合だ。

魔術師たちは召喚したサーヴァントを実体化させて戦わせ、殺し合う。

そうして。

最後に生き残った1組が聖杯の祝福を受け、万能の力を得ることができた。

今宵、深い深い森の奥、冴え冴えとした月光が降る古城にて、争いが起きようとしている。

広く豪華なエントランスに、2騎のサーヴァントの物々しい戦意が満ちしている。

対峙する2騎。紅の弓兵と、鉛色の狂戦士。

またひとつ、最強を決める死闘が幕開く。
またひとつ、1対1の戦争が巻き起こる。

「不滅の狂気に弓を引く」

「ヘラクレス殺し完了、と言っわけで、だ。さきほど言いかけた『面白いこと』とやら、改めて聞かせてくれるかな、イリヤスフィール」

自慢げな顔で言う、紅い弓兵。そんな戯言、右から左に流れてい

った。

遠い異国、極東の日本という国の、そのまたとある地方都市、冬木。

聖杯戦争が執り行われる聖地、冬木の街には、わたしを捨てた父親・衛宮切嗣がいると聞いていた。キリツグが、自分と同じくらいの年頃の養子を引き取り、育て、のうのうと暮らしていることを聞かされた。

許せなかった。愛する母を殺して、可愛がってくれたわたしを捨てて、安穩と生きている大好きだったキリツグが許せなくて。好きだった以上に、キリツグを激しく憎悪した。

「キ、リツグ、なんて……ッ。ばか……あつ、……だいつ、きらい……！！」

けれど、数年前にキリツグの死を伝えられて、胸に沸いた憎悪が空っぽになってしまって、どうすればいいか分からなかった。いつかキリツグに復讐するという、生きる目標が消えた。

空っぽの胸に何か欲しかった。このままでは生きるに生きられない。ただ生かされるだけの人形達と同じく、ただの人形になってしまう。

目標が、標的が欲しかった。キリツグへ向けていた憎悪を向けられる標的が。

だから、キリツグの養子に、エミヤシロウに目を着けた。

聖杯戦争に参加し、アインツベルンの悲願を成就する。そして、キリツグを奪った、キリツグの養子であるエミヤシロウに、10年来の罪を償わせる。

ギリシア神話に謳われる大英雄、ヘラクレスをバーサーカーのサーヴァントとして召喚し、決意をもって冬木の街に足を踏み入れた。

「……………エミヤシロウ」

聖杯戦争の開幕前。冬木に足を踏み入れてしばらくしたとある夜のこと。

少々肌寒い夜空の下。父、衛宮切嗣の養子である少年、衛宮士郎を直に見た。

ひと思いに殺してやろうか、地獄と言うにも生温い苦痛を与え、生き地獄を味あわせてやろうか。少年が目に入った瞬間、脳裏に廻った様々な殺意。

しかし偶然とはあるもので。

「早く喚び出さないと死んじゃうよ、お兄ちゃん」

シロウには、ごく僅かだが魔力を感じた。衛宮士郎は、魔術回路を備えた魔術師だったのだ。

彼の微量な魔力は、優れた魔術師だったキリツグの養子にしてはちんけなものだった。が、彼の目から垣間見えた微かな狂気に興味

が湧き、復讐を引き延ばした。それに前回の聖杯戦争の覇者キリツグの養子だ。

シロウはおもしろいサーヴァントを引き当ててくれる、そんな予感もあった。

そして案の定、次の日の夜にはおもしろい相手と出会えた。

輝くような金髪に、翡翠のごとき双眸。貴公子のように凜とした振る舞い、淑女のように可憐な佇まい。美しい青いドレスの上に白銀の鎧を纏った、騎士。

一度見れば忘れることはないだろうその容姿は、サーヴァント・セイバーのもの。それも前回の聖杯戦争では父・衛宮切嗣に召喚されたサーヴァントであり。今回の聖杯戦争には、キリツグの養子であるシロウに召喚されたようだった。

真名はアルトリア・ペンドラゴンという少女。

アーサー王伝説では男として扱われている騎士の王、アーサー・ペンドラゴン。

そんなセイバーは、だが、前回召喚されたセイバーのサーヴァントとは別人なのだろう。

けど、それが当然。

異なる時間軸からも召喚されるサーヴァントは、記憶を情報として本体に蓄積していく。

その情報の中にはたしかに、わたし、イリヤスフィール・フォン・アインツベルンのことも、前回の聖杯戦争のこともあるかもしれない。

けれど、英霊が蓄積する情報量は宇宙の如く広がり続ける。気が遠くなるくらい膨大な情報群の中から目的の情報など、掬いだせる

はずもない。同じ人間が2人いても、互いに記憶していることがまるで違うならその2人は別人なのだ。

そう、理屈では解っていた。でも、多少と言えど因縁ある相手と同じ容姿をしているだけで、凄まじい怒りが湧いた。

「やっちゃえ　　バーサーカー」

思いのほか胸中に怒りが溢れていたようで、やつあたり気味に、ヘラクレスにいたぶってやれと命じた。

戦いが始まる。

戦闘は当然ながらヘラクレス優位に進んだ。あわやセイバーに止めをさせる、というところまで追い詰めるほど。

だが、思わぬ邪魔が入った。シロウがセイバーを庇ったのだ。およそ、蘇生は望めないほどの致命傷を受けて。

それはまったく考えていない、考え付くはずもない突飛なシナリオ。

思い通りに事が運べなかった、理解しがたい怨敵の行動に不快感を覚えて、その場を立ち去った。

それからしばらく、なぜシロウが手駒までしかないサーヴァントを庇ったのかについて、思いを巡らせていた。

昼も夜も考えていた。とくにやることもなかったからだ。けれど、どんなに考えても理解できない。

ならば、ヘラクレスに危険が迫った時に護ろうとするわたし、と場面を想定して思いつ切りヘラクレスを押しそうと試みた。

遠く離れた異国の地での世話をすべく連れて来た、二人のメイドに見守られながら、渾身の力で「ええいやあーっ」とアインツベルン城の中庭に氣勢を響かせた。

しかし奮闘虚しく、まあ当然の如くヘラクレスは微動だにせず、しばし続けて遣る瀬無さに頬が熱くなつて終わったのだが。

結局、シロウの不可解な行動については解らず終い。そして、聖杯戦争に臨むことが聖杯の取得一つになったと思に至る。

とはいっても勝利はわたし達のモノに決まっているのだし、やはりやることはない。仕方なしに冬木の街をぶらつくくらいまで、暇を持って余っていたのだ。

「えへへー。生きてたんだ、お兄ちゃん」

そしたら、なんとということか。冬木の深山町というところの、商店街だとかいうところで、非常に見覚えのある少年を発見した。シロウが生きていた。

シロウは買い物に来ていたらしいが、なぜか、どうしようもなく胸が弾んだ。気が付けばシロウの腰に抱きついて、意外としつかりとした体の感触にふむふむと頷いているくらいにはどうしようもなかった。

それからなにがどうなったのか。

日を置いて、2度、3度と、同じ商店街で、公園で話をすることがあった。他愛もない話もしたし、嫌いな故郷での話もした。キリツグのことを話さなかったのは我が事ながら不思議だったけど。

どんな話でもしつかりと聞いて、わたしのことを理解しようとする努力してくれているシロウ。次第に惹かれていくことに気が付けば、感じた不思議もなんてことはなかった。

たくさんたくさん、シロウとおしゃべりしたくて仕方がなかったのだ。キリツグのことを言わなかったのは、言えば気まづくなって、話し辛くなるからだったのだ。

そのうち、わざわざあちこちを探して歩いてまで、わたしと解り合おうとするシロウに、その姿勢に惹かれていた。ずっと一緒にいることができるかもしれないと、そう思った。

「シロウ、わたしのモノになりなさい」

でも、そんなのは甘い幻想だと思い知った。

まるで魔術抵抗のないシロウを催眠術で眠らせて、アインツベルン城にある私室に運んだ。そこでわたしのモノになれと命令してあげたのに、事もあろうにシロウは歯向かったのだ。

セイバーやリン達を裏切ることはできない、と。

「 やっぱり、シロウもわたしを裏切るのね……」

殺すことにした。

セイバーもリンも、シロウの大切な人達をみんなみんな殺し尽く

して、シロウの好きなこの街も壊し尽くして。その様を全部、シロウに細部まで見せて、殺して下さいと泣いて喚いて叫んで血を吐いて絶望して激怒して恐怖して懇願するまで壊れるまで、シロウの全部、シロウのなにもかもを騷り尽くす。

そこで愛する。とことんまで愛する。ありつただけの憐憫と同情と愛情とを込めて、凄絶な寂寞に囚われるシロウに優しく愛を囁けば、そうすれば、今度こそシロウは真実の愛をくれると思ったから。

そうして。意気揚々と出陣、という矢先に手間が省けた。

セイバーと、リンとそのサーヴァントであるアーチャーが、シロウを助けに近付いていたのである。

当然、これは絶好の機会だった。

「誓うわ。今夜は、1人も逃がさない」

街中で追いまわすのも面白そうだったけど。

助けに来てくれた味方が次々に殺されていく、酷く惨い光景をシロウの眼球に焼きつけることができるのだから。絶望もひとしお、というものだろう。

そうと決まれば、シロウを連れたいセイバーやリン達を、エントランスで盛大にお出迎えする。

ヘラクレスを実体化させる。慌てふためき、恐れ慄き、許しを請うシロウ達を想像して恍惚とした。

「ところで、凜。」

時間を稼ぐのは構わんが 別に、アレを倒してしまっても構わんのだろう?」

「アーチャー……。 ええ、遠慮はいらないわ!」

なのに、どうしてこんな要らぬ水を差されるのか。

紅い外套を纏う、褐色の肌にオールバックの白髪頭、鷹のような鋭い瞳が印象的な男と。紅い服装に黒いニーソックスを着けた、黒髪のおさげの少女。

小憎たらしいアーチャーと、生意気なそのマスター、リンの二人に邪魔される。

「そうか。ならば、期待に応えましょう」

できもしないことを自信満々に言うアーチャー。元氣よく期待するリン。諦めることもできないおバカな主従。

そんな2人のくだらない想いに付き合わされ、一瞬と言えども足止めされるのかと思うと。もう陶酔感は失せ、さらにさらに遣る瀬無さが募る。

どうでもよくなって、めんどくさくって、思わず、扉の外へと消えていく3人を見送った。

でも、シロウ達の運命は変えられない。いいや、変えない。

必ず、今夜の内に、深い闇に陥れてやるのだ。

森の奥深くに佇む古城。

重々しい扉を抜けた先には、豪華絢爛なエントランス。
鮮やかな紋様、色彩の床。煌びやかに天蓋を飾るシャンデリア。
美しい輝きを放つステンドグラス。見る者を魅了する数々のアートの溢れている。

それらの輝きに勝るほど美しい白銀の髪の少女。イリヤスフィール・フォン・アインツベルンが、扉を出た先の先、暗い森の奥から緩慢に視線を移す。

幼い少女に、赤石のような瞳で見下ろされる。

「フフ、可哀想ね、マスターに見捨てられちゃった弓兵さん」

白亜の階段上から、見目相応のあどけない声が降る。気の毒ねと毒々しく嘲られる。

愉悦を孕んだ余裕は、敵サーヴァントを前にしているとは思えない。これではまるで、得意なゲームを遊ぼうとする子供のようにだ。

が、それは的を射た例え。

敵は真名不明のアーチャー風情。バーサーカーが負けるなど考え
着くはずがない。レベル差が二桁はあろうザコに負けるなど有り得
ない、というところか。

少女の背後にはバーサーカーが佇んでいる。ただ仁王立ちしてい
るだけだというのに、そこにいるという存在感、威圧感。途方もな
い圧迫感を放つ、鉛色の巨人。

さすがに、かの大英雄というところか。同じサーヴァントではあ
るが、戦わずとも格の違いをヒシヒシと感じられた。

「可哀想、か。ふむ、同情の念、痛み入る。

まったく、マスターには召喚早々から奴隷のように働かされてい
てな。それも散々こきつかうだけで労いの言葉も掛けてくれなんだ。

ああ、マスターとしては実に貧乏クジだよ、凜は」

部屋の片付けやら荷運びやらを命じるあたり、度々、サーヴァン
トをなんだと思っっているのかと考えさせてくれたな。

「あああら、サーヴァントにここまで哀訴尽かれるなんて。

本当に……リンはよっぽど貴方を嫌っているのね、アーチャー」

「淡々と掃除夫のマネごとを命令するくらいには、嫌われているか
もな」

敵を見逃す、敵を指導する、敵に情けをかける。あげくの果てに
は、敵を救うために命をかける、などなど。

魔術師としての力量は確かだが、凜はマスターとするには不安な点が多くある。

「ただ、人間としての凜は別だ。彼女には、人を惹きつけてやまない魅力が多くある」

凜をマスターとするには些かばかり不安が多い。だが、共に闘う相棒としてならば、この上なく信頼できた。

人を魅せる、人を惹きつける、人間力。凜はそれが多分に優れている。

「ふーん。捨てゴマにされたくせに。

貴方って、案外と健気なのね」

なにやら宛てが外れたのか、少女はつまらなそうに、無然とした表情をする。

「サーヴァントだからな。健気とは違うが、仕える主はたてるものでね。でなくば、自分を卑下することになる。主と自ら認めただからこそ、騎士は頭を垂れるだろう？ それと同じさ。

もっとも、建前はともかく凜は素晴らしい人間だよ。人間的魅力に満ち溢れている。語ることがあまりにも多すぎて、素晴らしい、などという一言で評すが」

楽しい時は惜しげなく笑い、悲しい時は気丈に振る舞う。ハッピーエンドは自分で勝ち取るものだ譲らず、他に任せられないような身を切る辛さを1人背負う。どれもこれもは、凧自身が楽しく生きるため、幸せに生きるため。

凧は自分らしく生きるのに躊躇がない。それはいつそ余人が羨むくらいに、妬むくらいに、鮮やかだ。

「そんな彼女に仕える私が、捨てゴマなはず無いだろう。そして…どうかしたかな？」

「へ？ あー…別にいいわ。私は気にしないで好きなだけ語りなさい、アーチャー、あなたのリントーク」

後でたつぷりとリンに伝えてあげるから、とは呆れた口調。何やらあきれることがあったらしいが、別に言及することもないだろう。目線の生暖かさが少々気にかかるが、戦いの時は迫っているのだ。それは、少女が凧に会うことを前提にしたことから、

「ふむ、…まあいいだろう。」

君や君のバーサーカーには悪いが、ここに名乗らせてもらおう。私こそが、最強の魔術師なる遠坂凧の最強のサーヴァント、アーチャーだ」

狂気を募らせているバーサーカーからも明らかだ。

「最、強？ ……ぷっ……っく」

思いもよらぬ言葉を聞いたかのように少女の動きが止まる。そして不意に小さくふきだし、体を丸めながらクツクツと笑いだした。

クツクツ、クツクツと。見目麗しい少女が笑えば笑うほど、愛らしい声が耳朶を打つほどに、その背後で、バーサーカーの威圧感が増していく。

冷や水をあてられているかのような錯覚。笑い声が治まって、なおも増していく。

「あー、笑った笑ったー。ふふーっ、聞いちゃったー。もー、せーっかく面白いこと考えてたのに、もうそんなの　　どうでもよくなっっちゃった」

「そうか。できればその『面白いこと』とやら、お聞かせ願いたいものなのだが」

もはや氷の中にいるようだ。

バーサーカーとイリヤスフィール、2人の並々ならぬ狂気は止まる事を知らず、混ざり合い、荒れ狂い、混沌とした禍々しい殺気と化している。

ニタリ、と。今度は声を零さず、少女は目を奪う美しさで微笑んだ。

「無理よ。だって、あなたもう終わりだもの」

満面の笑みで少女が告げるよりも早く、鉛色の巨人は風を巻いて迫って来た。

床を踏み砕く爆音と共に、バーサーカーが高々と跳躍する。

数秒で十数メートルの距離を詰めて、高度から巨大な石斧を振り下ろされた。

巻き上げた風を斧に結んだかのような一撃。

深々と床が叩き割られる。ほどけた旋風が撒き散らされ、色彩鮮やかな床が見る影もなく破壊される、強かな衝撃に足場が震える。

凄惨なそれが、跳び退いた場所の最期だった。

「そうか。できればその『面白いこと』とやら、お聞かせ願いたいものなのだが。

事を終えたのち、君が口を利ければ是非とも聞かせてくれ、イリヤスフィール」

マルティーンの聖骸布に着いた埃をバサリと払い、ニヤリと言つてのける。

魔力をこれでもかと滾らせ、両の手に得物を創り出す。手慣れた、頼れる重みをしかと握りしめた。

魔力の紫電スパークを伴って現れるは、黒と白の陰陽剣、干将・莫耶。弓

兵であるのに剣を得物とする、その見た目から敵の油断を誘う構え（スタイル）でバーサーカーの出方を窺う。

ここで、弓兵風情が剣士の真似事か、などどこぞの走狗の如く憤ってくればいかな大英雄の攻め手と言えど、捌ききれる自信がある。

だがしかし、大英雄殿は狂気に染められた狂戦士と化している。怒りなど望めない。

そもそも感情があるのかすら怪しいが、はたして、その主は如何なものか。

「バーサーカー」

ああ、好都合。

とある魔術の不成功には、思わぬ結果があると知れ。

「最高の命令だな、」

主の静かな怒りに、飼い犬の如く単純に目前にまで接近したバーサーカーは、

「たわけ」

その大きな右足で、盛大に床を踏み抜いた。

仕掛けとしては簡単なもの。

干将・莫耶を投影する際、滾らせた魔力で知覚を誤魔化したのだ。近場の床に、強化魔術を不成功という形で施すために。

床などの物質に強化魔術を施す際、構成材質の補強を怠り、ただ硬化を図るとひたすら衝撃に弱くなる。それはトンカチで碎けるダイヤモンドに近い。

衝撃に弱い床をトンカチで叩くが如く強かに踏みつけさせれば、ある種の落とし穴となる。

バーサーカーは物の見事に、最も穴が深くなる地点を踏み抜いてくれた。

瞬く間に出来た穴に、バーサーカーの右太腿までが埋まる。

少女の驚きの気配が奔るなか、勢いそのままバーサーカーは体勢を崩した。

悪体勢からも石斧を振るってくるが。最悪の体勢からの一振り、初撃程の脅威は欠片もない。

「ふ、」

鋭く踏み込み、石斧を鈍い音と共に干将でどける。

「ハアッ！」

床に足を取られ、倒れていくバーサーカー。

狙うはその大口。
脳髓までを貫くイメージで、
莫耶を突き入れた。

弓を引く(後書き)

ご存知、FATEの涙の名シーン。

セイバールートで士郎とセイバーのラブシーンにはっきりと切られた、

あちゃVSバサカの対決。

稚拙にがんばって、自分ながら盛り上がった！ってところまで書いて投稿してみた。

そして一端区切り。

諸君、私はアーチャーが好きだ。

諸君、私はアチャーも好きだ。

諸君、私はあちゃが大好きだ。

ところで。

諸君、私はヘルシングの、かの少佐の演説を全て書けない。許してほしい。

矢は狂気に突き立った

バーサーカーの大口に莫耶を突き入れる。

上顎を貫き、脳髓を突き刺す一刃。

だが、残心することもなく、すぐさま離脱する。

「手応え、有ったのだがなッ」

莫耶から伝わってきたのは強烈な違和感。手応えが有るのに無いかのような異常があった。

おおよそ、命を奪った感覚ではない。なにかベツの、果てしなく硬いモノを叩いただけの、そんな感覚。重い痺れに、莫耶を持つ手が震えた。

「
ッ！！」

そして。

口を突かれたというのに、傷一つ負っていないバーサーカーが、初めて吼えた。

「これが、バーサーカーの宝具か」

サーヴァントは皆、宝具というモノを携えている。

宝具とは英雄を語る伝説の一端、伝承の奇跡を具現したものの。それは当然にして、英雄であるバーサーカーは持ち得ている。

バーサーカーの宝具は肉体そのもの。名は「十二の試練」^{ユゼ}。

ランクA未満のあらゆる攻撃を無効化^{キャンセル}する、護りの宝具。Aランクの攻撃とはつまり半径数十メートルを吹き飛ばす威力だ。Aランク未満の威力でしかなければ、たとえ目に槍を突き立てようと口に剣を突き入れようと、通じない。

展開時間に限りはない。

常時効果を発揮する、破格の護り。絶対防御の加護。

直に、宝具、「十二の試練」^{トウゴ}の性能を試し、記憶との整合性を確認した。結果、途方もなさに戦慄を通り越して呆れがくる。同時に遺憾ながらも納得した。

これこそがイリヤスフィール・フォン・アインツベルンの最強を自負する所以。不滅にして不落を味方に従えた、確実な勝利を約束する奇跡だと。

ただ、事実を呑みこんだ。

奇跡の加護を受けて、必殺足り得る一刀に傷一つ負うことなく、バーサーカーが動き出す。

咆哮を張り上げ、床に埋もれる右脚をすぐさま引き抜き、石斧を振るう。

辛くも石斧自体は避けた。だが、途端に生まれる暴風圏。

呑みこまんとする風に追い立てられるようにしてさらに、辛うじて圏外まで逃れる。

「……ッ」

しかし、追撃を止める手立てはない。

「ッ
「！」

2度、

「ッ
「」

3度、

「ッ
「」

4度、

「ッ
ッ
「！」

数える度に勢いを増す。全てが必滅の連撃。

だが、所詮は勢いだけだ、バーサーカーは暴れているだけだ。

理論に構築され、才能と努力に研鑽された業と比すれば、あまりに幼稚、あまりに拙い。

そんな理性の伴わない、業の無いただの暴力など、いくら重ねられたとて避わすことなど造作もない。

ただの暴力だけなら戦況は変わらない。力任せの攻勢など容易くいなせる。

「
ッ！！」

続く連撃は続く度に速く、速く。次撃は前よりも速くなる。回転を増して、速度を上げて。一時も絶えることなく一撃が繰り出される。

それでも。

やはり理性がない、ただの暴走に過ぎない。

ただ速いだけでも戦況は変わらない。速さ任せの攻撃など容易く見切れる。

「
ぐッ！」

所詮はバーサーカー。だがしかし、さすがは大英雄だった。

バーサーカーは一撃ごとに速くなりながらも、その威力に微塵も

衰えを見せない。

音を置き去りにするほどの速度、大地を殺すほどの臂力。この2つを併せ持つて暴れ狂う。

手に負えないとはまさにこのこと。

「ッ！」

「ぬ、っ……！」

横薙ぎの一閃を大きく避ける。視界一面に風が吹き荒れ、烈風に全身蝕まれる。小さく鋭く、無数の痛みが迸る。完全に避けているのに、完璧に避け切れない。

石斧は振るわれるごと、真空破のような烈風を生んで、風に巻いたモノを切り裂く。

英霊だからこそ烈風を受けてなお小さな裂傷ですんでいるが、並の人間なら初撃の余波だけでバラバラに吹き飛ぶ。現に、綺麗だった周囲の床や壁は、軋みを上げて無数の罅を刻んでいる。

「っ……。
トレス、
投影、開始」

撃鉄を引く。魔術回路に火を灯す。内面世界で“鉄”を打つ。

こんな出鱈目を撒き散らすバーサーカーはまるで竜巻だ。間合い内の全てを暴風で以て殲滅する。

その圏内に入ったが最期だった、か。

「^{トリガー}投影、^{オフ}装填」

魔術回路が熱を上げる。魔力の回転を上げる。打ち終えた“鉄”を、念を込めてさらに打つ。

生半可な力では、抗うことも叶わない。

同等以上の力も速さもなければ、そんな蛮勇すら許されない。

「^{セツ}是」

魔術回路という内面世界、精魂込めて仕上げた“鉄”を外面世界に抜き出し、掲げた。

使い慣れた双剣を破棄し、左手に岩の塊を踏現させる。

必要なのは同等以上の力。ならばその出鱈目を、身を以て模倣するだけのこと。

「なんで……ッ!？」

掲げた、新たな得物でバーサーカーの進撃を防ぐ。と、少女の聲が上がる。

驚愕の中に憤りの色が見える、耳をつんざく悲鳴のような怒声だった。

己の従者に誇りがあるからだろう。ひいては少女自身の誇りとなる、最強の従者だから。

だから、従者の石斧を防いだ、驚かされたソレに強く憤った。

弓兵が持つソレ、己の従者が持つ石斧と酷似する否、同一の石斧ゆえに憎悪した、誇りある従者と同じ武器を持ちだした、敵を逃げることしかできていなかった獲物に、猛烈な殺意を抱く。

「バーサーカーッ!!」

すぐに壊せ/殺せと命令する。結果、隙だらけの単調な動きは、穴だらけの単純な動きに劣化する。

「ッ!!」

そうなってしまうえば、巨軀は木偶と化した。

読み通り、少女のあまりの下策に笑みが浮かぶ。順調に、少女は取り違えてくれた。

精々がこけおどしとしか見てとれなかった。バーサーカーと、同一の得物を持ちだされても。

己が狂戦士と同じ筋力があるわけでもない貧弱な弓兵に、まともな一閃も振るえるとは考えられない。たしかに、少女のその判断は正しいものだ。

このままでは、石斧を持ち上げることすら不可能。筋力を魔術で強化してようやく持ち上げることができる。が、持ち上げただけで

限界に達してしまっ。

羽虫の如き足掻きであろう。目障りな羽虫など、手早く払うに限る。

だが、羽虫の悪足掻きと思うなけれ。魔術で以て創ったこの石斧は、貴様の手繰る狂戦士の得物と真正正銘、同一の石斧。その細部に至るまで再現し、創り得た物を、ただのこけおどしで翳す。そんな無様はない。

この石斧はただの道具。神代の頃、とある弓の軌跡を剣で以て再現した、英雄の絶技を引き出すための石斧^{ツール}。

創造の理念を鑑定し、基本となる骨子を想定し、構成された材質を複製し、製作に及ぶ技術を模倣し、成長に至る経験に共感し、蓄積された年月を再現し、あらゆる幻想を凌駕し尽くす。

情報は石斧から読み取った。全身の細胞の一つにまで、かの大英雄の経験を浸透している。

だからこそ、バーサーカーの進撃を阻むことができたのだ。

だが、石斧で為すのは、バーサーカーへの対抗ではない。

全ては、全身の細胞一つにまで浸透させた、幻想の経験を再現するための一手に過ぎない。

伝説に語る、百の頭を持つ竜を1度で滅ぼした弓。1度に百の矢を放ち百の竜を滅ぼしたその弓は、放った矢の軌跡から、名を冠することとなった。

曰く、百頭竜の弓。

起源を百頭竜殺しの弓とした神域の剣技。その幻想は、超高速の百連閃。

「オンラインライブス
射殺す

いまここに、その神業を再現する。
いまここに、かの伝説を再生する。

「ブレイドワークス
百頭ッ！！」

木偶が曝け出した無防備な急所に、百の必殺を叩き込んだ。

神速の百撃。肉片も骨身も血飛沫も、絶対防御の加護すらも貫き、
至る急所に深手を刻む。

原型などないバーサーカーに、終いとばかり強かな突きを放つ。
主たる少女の下へと、突き返すようにして吹き飛ばした。

「
」

喉が硬い。一息もできない。頭蓋が割れそうに痛む。五感が何も
かもあやふやだ。

酷く目が眩む。酷く寒い。酷く吐き気がする。
傷口から血が噴出する。筋肉という筋肉が悲鳴を叫ぶ。関節の至
るところが軋みを上げる。

そのすべては神業の反動。ならば、そんなすべての反動は無視す

るべきだ。

石斧から読み取った大英雄の最期の嘆きに比べれば、この程度の苦痛どうということはない。

凜に宣言した難行を思えばこんなものは序の口であり、弱音など一つとしてあつてならない。

聖杯戦争は古今東西に偉名を示した英雄英傑の集い。

選りすぐりの強豪達の中で、最強を自称するならば、この程度の苦難などあつてないも同然。

丁度、階下に吹き飛んできた、変わり果てた従者の死体を無表情に見下ろしている、最強を自称していた少女に言つてやった。

どつだ、と。

ヘラクレスを畏にかける姿を、驚嘆の後に嘲笑した。

ヘラクレスに一撃加える姿を、嘲笑したらもう退屈だった。

ヘラクレスに追いつめられる姿を、退屈に傍観していた。

ヘラクレスと同じ武器を持つ姿を、傍観せずにいられず激怒した。

ヘラクレスを3回も殺す姿を、激怒もできずに呆然と見るしかな

かった。

「……………バーサー、カー」

ヘラクレスが吹き飛ばされて、階段の下に転がる。見るも無残な、傷が体のような姿だった。

「十二の試練^{トク}」。Aランク以下の攻撃を無効化する効果とは他に
もう一つ、12回分の命のストックを得る効果があるヘラクレスの
宝具。

これはかつてヘラクレスが神々から課された12の難行、その1
つを為していく度に神々から与えられた不死の祝福^{のろい}が起因したモノ。

12回蘇生できる極めて大きなメリットがあり、加えて同じ死への耐性をつけるといふ更なる強みがある。不落にして不滅、加えて強い不死性を兼ね備えた怪物。

それがヘラクレスであり、わたし自慢の従者^{バーサーカー}だった。この聖杯戦争で確実に勝ち残り、聖杯を手にするための最強の駒だった。

古今東西の並みいる猛者が立ちほだかり、いかなる技を、妙技を
尽くそうとも、結局のところヘラクレスを殺すなら宝具に頼るしかない。

そして宝具はサーヴァント1人につき1つが精々であり、多くとも、宝具を複数所持するというライダーのサーヴァントで2つか3つが関の山。

敵サーヴァントは6騎。1度の戦闘で1回殺されることがあっても、6度の戦い全体から見れば半分殺されるか殺されないかという

ところだ。

同じサーヴァントに、同じ宝具で殺されることはないのだから。

だからこそ、ヘラクレスを召喚した時から、先刻まで、聖杯戦争での必勝を確信していた。

先刻までは、だ。

いま胸中を占めるのは混沌とした感情。殺意であり恐怖であり怒気であり困惑であり驚愕であり、その他にも様々な感情がない交ぜになって渦巻いている。

「なんで、なに、どうして、うそよ」。そんな叫びを上げている。そう叫んでしまいたい。

無様極まりないはしたなさだろうけど、いつそ自我など忘れて叫びたくなるくらい、到底信じられない。あまりにも唐突で、あまりにも常理を逸していて、もう訳が分からない。

アーチャーは全身血だらけだ。それでも、嘲りの笑みを浮かべて立っている。極めて不愉快で不可解だが、ヘラクレスと同じ石斧を持って立っているのだ。

対してヘラクレスは。

宝具、「十二の試練^{ハンド}」の能力、命のストックを使ってすでに再生を始めている。でも、だけど、見るも無残にぼろぼろにされた。命のストックを3回分も持っていかれている。

ヘラクレスの命を3回分持っていた、あの剣閃。ヘラクレスの持つ石斧と同じ石斧でそれを放つという異常。

戦力的に余裕はある。あるにはある、けれど、もはや無いに等し

い。命のストックは他のサーヴァントと戦う時に必要なのに、まさかたった1人に3回も持って行かれるなんて。今後を考えれば、途方もない痛手だ。

異常で厄介な隠し玉を持っていたアーチャーは、信じられないことだけど、まだまだなにかしら切り札が、それこそ「切り札」の意を持つトランプの数の如くある気がしてならない。

だってそもそも、あいつはアーチャー。弓兵ならば弓兵としての宝具があるはずなのに、いままでに使ったものと言えば双剣にヘラクレスの石斧のみ。

これではまるで剣の英霊だ、セイバーサーヴァントこれではまるで弓の英霊じゃない。

使った武器も、ヘラクレスの石斧を投影したところを見ると贋作の、けれど本物瓜二つの模造品。ああここにも厭な不安要素があった。先ほどヘラクレスが床を踏み抜いたのも、思えば魔術によるもの。キャスター魔術師の英霊でもあるまいし！

弓兵でありながら魔術を扱って戦いを進めている。弓兵としての本領を、一筋も覗かせていない。

「ヘラクレス殺し完了、と言うわけで、だ。さきほど言いかけた『面白いこと』とやら、改めて聞かせてくれるかな、イリヤスフィール」

自慢げな顔で言う紅い弓兵。そんな戯言、右から左に流れていった。

もうこれ以上、油断はできない。油断は油となつてわたし達の足をとり、アーチャーという炎がわたし達を焼き殺す。

「……そんなの許せない」

全身が熱い。内側も外側も熱を上げて唸っている。細胞の一つにまで刻まれた魔術刻印が魔力を帯びているのだ。傍から見れば、いまのわたしの全身には刻印が浮かび上がっているはずだ。

この戦意に応えるように、まるで滾る炎のように魔力を生成しているのだ。

わたしの魔力にヘラクレスが呼応する。

主であるわたしがくべた魔力により、ヘラクレスは業火のような魔力の輝きと共に、不死鳥の如き再生を果たした。

驚いているだろうアーチャーは、でも嘲笑を消し、戦士の表情で見据えていた。下がると思った溜飲はそのままとなる。

ここは普通、殺した筈の相手が生きてたら驚くものではないのか。なのに、微かな驚きも見えない。これは驚きを見せないだけか、それともまさか、知っていたからか。

これまでのことを考えると後者の気がしてならないあたり、アーチャーを相当の策士とみる。

思えばアーチャーのとる言動は全て、わたしを油断させたり怒りを誘うものだったからだ。おかげでヘラクレスへの指示は簡易なものになっていった。

益々もって魔力が滾った。

悔しいけれど、わたしではアーチャーの知力に及ばなかった。油断していたからだとしても、怒りに囚われていたからだとしても、

わたしの力不足が原因でヘラクレスは傷ついた。わたしのミスで深く深く傷つけてしまった。

たまるものか。これ以上、わたしのヘラクレスを傷つけてたまるものか。

わたしの味方を、^{ヘラクレス}コレ以上、傷つけてたまるものか！

想いを新たに、戦意と決意をもって誓う。戦う前、シロウ達がまだこの場にいた時とはまた違う。

「誓うわ。今夜は、1人も逃がさない」。静かに、そんな宣誓をした手をあげる。

もう一片も油断はしない。

もう欠片も容赦はしない。

「バーサーカー、汝の主として命ずる」

油断なく、容赦なく。殺される前に殺してあげるわ、アーチャーのサーヴァント。

矢は狂気に突き立った（後書き）

以上。お粗末さまでした。まさに。

人物の仕草を描写したい。戦闘の音とか早さとか描写したい。
会話でもしろい掛け合いを描写したい。

設定の矛盾とか射殺す百頭とか突っ込みどころ満載ですが、書きたかったから書いてみた。これ以上書くならもうちょっと技術がほしい、発想がほしい、アドバイスがほしい。

平に願います。皆々様、どうかご教授、助力のほどをお願いします。

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、小説家になる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、堪能たんのうしてください。

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/n3741u/>

不滅の狂気に弓を引く

2011年7月16日14時07分発行